



# Offizielle Regeln

Stand: 01. Januar 2021

## 1 — DAS SPIEL

- 1.1 Spielarten
- 1.2 Beschreibung des Spiels
- 1.3 Ziel des Spiels
- 1.4 Punktezählung
- 1.5 Spiel, Satz, Tiebreaker

## 2 — COURTS UND EQUIPMENT

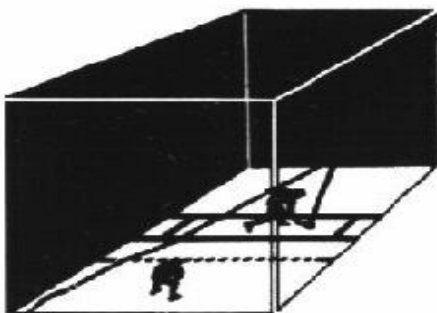
- 2.1 Courtspezifikationen
- 2.2 Ballspezifikation
- 2.3 Ballauswahl
- 2.4 Schlägerspezifikationen
- 2.5 Schutzbrille

## 3 — SPIELREGELN

- 3.1 Aufschlag
- 3.2 Beginn
- 3.3 Aufschlagbewegung
- 3.4 Verzögerungen
- 3.5 Drive Service Zone
- 3.6 Fehlerhafte Aufschläge
- 3.7 Dead-Ball Aufschläge
- 3.8 Fehleraufschläge
- 3.9 AusAufschläge
- 3.10 Rückschlag
- 3.11 Wechsel des Aufschlages
- 3.12 Ballwechsel
- 3.13 Dead-Ball Hinder
- 3.14 Avoidable Hinder
- 3.15 Timeouts
- 3.16 Technical Fouls und Verwarnungen

## REGELMODIFIKATIONEN

- 4.0 Doppel



## I. Das Spiel

### 1.1 Spielarten

Racquetball kann von zwei oder vier Spielern gespielt werden. Wenn es von zwei Spielern gespielt wird, nennt man es Einzel, wenn vier Spieler spielen, nennt man es Doppel. Als Nicht-Wettkampfsport kann Racquetball auch mit drei Spielern gespielt werden, dann heißt es „cutthroat“.

### 1.2 Beschreibung

Racquetball, wie der Name schon sagt, ist eine Wettbewerbssportart, in welcher jeder Spieler einen Schläger benutzt, um den Ball auf- und zurückzuschlagen.

### 1.3 Ziel

Ziel des Spieles ist es, jeden Ballwechsel durch einen Aufschlag oder durch das Retournieren des Balles so zu gestalten, dass der Gegner hierdurch nicht mehr in der Lage ist, den Ball im Spiel zu halten. Punkten kann der Spieler oder das Team, das den Aufschlag hat, indem es einen Ballwechsel gewinnt. Ein Ballwechsel ist beendet, wenn eine Seite einen Fehler begeht, oder nicht in der Lage ist, den Ball zu retournieren bevor er zweimal auf dem Boden aufkommt, oder wenn eine Behinderung ausgerufen wird.

### 1.4 Punkte und Aus

Punkte werden nur vergeben, wenn die aufschlagende Seite ein As schlägt oder einen Ballwechsel gewinnt. Wenn die aufschlagende Seite einen Ballwechsel verliert, verliert sie das Aufschlagsrecht. Den Aufschlag an den Gegner zu verlieren, wird „Side-Out“ genannt. Im Doppel, wenn der erste Aufschläger den Aufschlag verliert, nennt man das „Hand-Out“.

### 1.5 Spiele, Match und Tiebreak

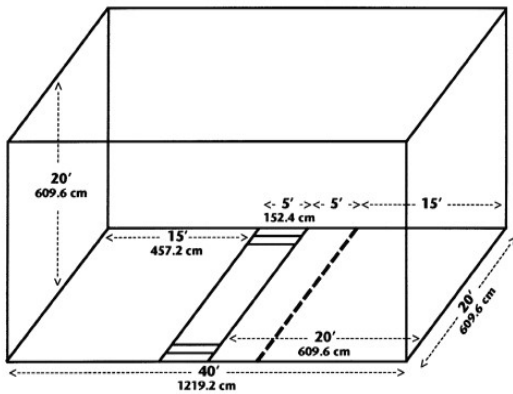
Die Seite, die zuerst zwei Sätze gewonnen hat, hat das Match gewonnen. Die ersten beiden Sätze werden bis 15 Punkte gespielt. Sollte jeder Spieler/jedes Team ein Spiel gewinnen, wird das Match von einem 11-Punkte Tiebreak entschieden.

## II. Der Court und Ausrüstung

### 2.1 Court

Die Einzelheiten für einen Standardcourt für Racquetball mit vier Wänden sind:

- a) *Größe* – Der Court sollte 609,6 cm breit, 609,6 cm hoch und 1219,2 cm lang sein, mit einer mindestens 4 m hohen Rückwand



- b) **Linien und Zonen** – Racquetballspielfelder sollten aufgeteilt und auf dem Fußboden markiert sein mit einer 5 cm breiten Linie wie folgt:
1. **Kurze Linie** („short line“). Die Hinterkante der kurzen Linie ist genau in der Mitte, läuft parallel zu der Vorder- und Rückwand und teilt das Spielfeld in gleiche Vorder- und Hinterfelder.
  2. **Aufschlaglinie** („service line“). Die Vorderkante der Aufschlaglinie ist parallel zu und 10 cm von der Hinterkante der kurzen Linie.
  3. **Aufschlagzone** („service zone“). Die Aufschlagzone ist die 152,5 cm breite Zone zwischen den Außenkanten der kurzen Linie und der Aufschlaglinie.
  4. **Aufschlagkasten** („service box“). Die Aufschlagkasten befinden sich an jedem Ende der Aufschlagzonen und sind umrandet von den Linien, die parallel zu den Seitenwänden laufen. Die Kante der Linie, die am dichtesten am Mittelfeld ist, ist 45,72 cm von den Seitenwänden entfernt.
  5. **Empfangslinie** („receiving line“). Eine unterbrochene Linie parallel zu der kurzen Linie. Die Hinterkanten der Empfangslinie sind 152,4 cm von der Hinterkante der kurzen Linie entfernt. Die Empfangslinie beginnt mit einer 53,34 cm langen Linie, die zu jeder Seitenwand reicht; die beiden Linien sind verbunden durch eine sich abwechselnde Gruppierung von 15,24 cm-Feldern und 15,24 cm-Linien (17 15,24 cm Felder und 16 15,24 cm -Linien).
  6. **Sicherheitszone** („safety zone“). Die Sicherheitszone ist die 12,7 cm-Linie, die von den Hinterkanten der kurzen und der Empfangslinie umrandet wird. Die Zone wird nur während des Aufschlages beachtet.
  7. **Drive-Serve-Linie** („drive serve zone“). Die Drive-Serve-Linien, die die Drive-Zone-Zonen umranden, sind parallel zur Seitenwand und in der Aufschlagzone. Die Außenkante der Linie, die am dichtesten an der Spielfeldmitte ist, hat einen Abstand von 3' zur Seitenwand.
  8. **Spielfeldumrandung**. Die Oberkante der

Spielfeldumrandung ist auf der Rückwand parallel zu 3,65m über dem Boden.

## 2.2 Balleinzelheiten

- a) Der Ball sollte 5,715cm im Durchmesser sein, ca. 40 Gramm wiegen und eine Temperatur von 21-23 Grad haben. Wenn man ihn aus 254cm Höhe fallenlässt, sollte er 172,72-182,88cm hochspringen. Die Härte sollte bei 55-62 Durometer liegen.
- b) Offizieller Ball. Jeder Ball, der der International Racquetball Federation (IRF) anerkennt ist, ist ein offizieller Ball.

## 2.3 Ballauswahl

- a) Der Ball muß übereinstimmend von den Spielern ausgewählt werden, und mindestens zwei ordnungsgemäße Bälle sollten ausgewählt werden bevor das Match beginnt. Wenn die Spieler sich nicht einigen können, muß der Schiedsrichter die Entscheidung fällen und diese Entscheidung muß von den Teilnehmern akzeptiert werden. Nur ein vom DRBV akzeptierter Ball darf in allen Turnieren verwendet werden.
- b) Während eines Matches kann der Schiedsrichter den Ball nach eigenem Belieben oder auf Verlangen der beiden Spieler/Teams austauschen.

## 2.4 Schlägereinzelheiten

- a) Größe – Der Schläger, inkl. Rahmen und aller festen Teile des Griffes dürfen 55,88 cm nicht übersteigen.
- b) Der vorgeschriebene Schläger muß einen Riemen haben, der fest um das Handgelenk des Spielers gebunden wird.
- c) Der Rahmen des vorgeschriebenen Schlägers kann aus jedem beliebigen Material sein, solange er den vorgenannten Einzelheiten entspricht und als sicher gilt.
- d) Die Bespannung des vorgeschriebenen Schlägers sollte aus Darm, Monofilament oder Nylon sein. Metallsaiten sind nur erlaubt, wenn sie keine Spuren auf dem Ball hinterlassen oder ihn nicht beschädigen.

## 2.5 Schutzbrille

- a) Alle Spieler, die an einem DRBV-Turnier teilnehmen, müssen eine Schutzbrille tragen, der für Racquetball angefertigt wurde, mit Ausnahme von verschriebenen, nicht zerbrechlichen Schutzbrillen. Der Augenschutz sollte gut sitzen und in keiner Weise verändert werden.
- b) Alle Spieler müssen während des Spiels sowie während des Aufwärmens eine zugelassene

Schutzbrille tragen, nachdem sie den Court betreten. Der erste Verstoß wird als „referee's technical“ geahndet. Danach ist der Spieler zu disqualifizieren.

### **III. Spielregeln**

#### **3.1 Aufschlag**

Der Spieler oder das Team, das den Münzwurf gewinnt, hat die Wahl, im ersten Spiel auf- oder zurückzuschlagen. Beim zweiten Spiel wird der Aufschlag gewechselt. Im Tiebreak hat der Spieler, bzw. das Team die Wahl, das die meisten Punkte in den ersten beiden Spielen erreicht hat. Wenn beide Spieler/Teams die gleiche totale Punktzahl haben, wird eine Münze geworfen, um zu entscheiden, wer die Wahl hat, beim Tiebreak auf- oder zurückzuschlagen.

#### **3.2 Spielbeginn**

Die Spiele werden begonnen, wenn der Schiedsrichter den Spielstand ausgerufen hat. Die aufschlagende Seite darf den Aufschlag nicht außerhalb der Aufschlagzone ausführen. Auf die (hintere) Linie zu treten ist erlaubt, jedoch nicht darüber. Nach Beginn der Aufschlagbewegung darf der Aufschläger über die (vordere) Aufschlaglinie treten, vorausgesetzt, daß ein Teil beider Füße auf oder innerhalb der Linie bleibt bis der aufgeschlagene Ball die kurze Linie passiert hat.

#### **3.3 Aufschlagbewegung**

Ein Aufschlag beginnt, wenn der Ball die Hand des Aufschlägers verläßt. Der Ball muß auf dem Boden der Aufschlagzone aufkommen und beim ersten Aufkommen von dem Schläger des Aufschlägers mit einer offensichtlichen Bewegung, den Ball aufzuschlagen, getroffen werden. Der Ball muß zuerst die Vorderwand berühren und beim Zurückkommen hinter der kurzen Linie (Short Line) aufkommen, entweder mit oder ohne Berühren einer Seitenwand.

#### **3.4 Verzögerungen**

Der Spielstand soll nach Ablauf einiger Sekunden ausgerufen werden, um unnötige Verzögerungen zu vermeiden.

- a) Die 10-Sekundenregel gilt für beide Seiten gleichzeitig. Wenn der Punktstand ausgerufen worden ist, haben Auf- und Rückschläger 10 Sekunden Zeit, um den Ball ins Spiel zu bringen bzw. zum Return bereit zu machen. Nachdem der Spielstand bekannt gegeben wurde, hat der Aufschläger sich zu vergewissern, dass der

Rückschläger bereit ist, das Spiel fortzuführen. Wenn die rückschlagende Seite nicht bereit ist, muß sie das durch Halten des Schlägers über dem Kopf oder durch Zukehren des Rückens deutlich machen. Dies sind die einzig zulässigen Signale, die fehlende Bereitschaft anzuzeigen. Der Rückschläger kann durch sein eigenes Verzögern keine Verletzung der 10-Sekunden-Regel des Aufschlagenden provozieren (siehe Regel 5.3 für Verwarnungen).

- b) Wenn der Spielstand ausgerufen wurde und der Aufschlagende den Rückschläger ansieht und dieser keine fehlende Bereitschaft signalisiert, kann der Aufschlag ausgeführt werden. Wenn der Rückschläger erst hiernach versucht, seine fehlende Bereitschaft zu signalisieren, ist dies verspätet und der Aufschlag ist gültig.

#### **3.5 Drive-Serve-Zone**

Die Drive-Serve-Linien befinden sich 3“ von jeder Seitenwand und teilen den Aufschlagbereich in 2 17'-Aufschlagzonen, die nur für den Drive-Serve bestimmt sind. Der Spieler kann solange Drive-Serves auf die gleiche Seite des Spielfeldes machen auf der er steht, wie die Anfangs- und Endbewegung des Aufschlages in der 3'-Linie stattfindet.

- a) Die Drive-Serve-Linien werden nicht bei Querfeld-Drive-Serves, dem harten Z, dem weichen Z oder Halb-Lob-Aufschlägen beachtet.
- b) Der Aufschläger darf nicht über die 17“-Zone ragen, wenn er mit dem Ball Kontakt hat.
- c) Die 3'-Linie ist nicht Bestandteil der 17“-Zone. Es gilt als Unterbrechung - beim Ausführen des Drive-Serves auf die gleiche Seite - den Ball auf der Linie fallenzulassen oder auf der Linie zu stehen.

#### **3.6 Fehlerhafte Aufschläge**

- a) *Toter-Ball-Aufschlag* („*dead ball serve*“). Ein solcher Aufschlag wird nicht geahndet und dem Aufschläger wird ein weiterer Aufschlagversuch gewährt, ohne einen vorherigen ungültigen Aufschlag zu streichen.
- b) *Aus-Aufschlag* („*out serve*“). Ein Aus führt zu einem Hand-Out, Aus oder Side-Out.

#### **3.8 Toter-Ball-Aufschlag (Dead-Ball-Serve)**

Für tote Bälle werden keine vorherigen ungültigen Aufschläge gestrichen. Folgende Bälle sind Tote-Ball-Aufschläge:

- a) *Spielfeldbehinderung* (*Court Hinder*). Ein Aufschlag, der aufgrund von feuchtem oder irregulären Boden anders aufkommt.
- b) *Kaputter Ball*. Wenn der Ball beim Aufschlag kaputtgeht, wird ein neuer Ball eingesetzt und der

Aufschlag wiederholt (wobei kein vorheriger Fehleraufschlag gestrichen wird).

### 3.8 Fehleraufschläge („Fault Serves“)

Die folgenden Aufschläge sind fehlerhaft. Zwei aufeinanderfolgende fehlerhaften Aufschläge führen zu einem Aufschlagwechsel.

- a) *Fußfehler*. Ein Fußfehler ist, wenn
  1. der Aufschläger den Aufschlag nicht mit beiden Füßen in der Aufschlagzone beginnt;
  2. der Aufschläger komplett über die Aufschlaglinie tritt (kein Teil des Fußes auf oder innerhalb der Aufschlaglinie) bevor der aufschlagende Ball die kurze Linie überquert;
- b) *Kurzer Aufschlag* („Short Serve“). Ein kurzer Aufschlag ist jeder aufgeschlagene Ball, der zuerst die Vorderwand und beim Zurückkommen den Boden auf oder vor der kurzen Linie („short line“) trifft, entweder mit oder ohne Berührung einer Seitenwand.
- c) *3-Wände-Aufschlag* („3-Walls-Serve“). Jeder aufgeschlagene Ball, der zuerst die Vorderwand und beim Zurückkommen während des Fluges zwei Wände trifft.
- d) *Deckenaufschlag*. („Ceiling Serve“). Jeder aufgeschlagene Ball, der die Decke nach der Vorderwand trifft, entweder mit oder ohne Berührung einer Seitenwand.
- e) *Langer Aufschlag* („Long Serve“). Jeder Aufschlag, der zuerst die Vorderwand und beim Zurückkommen die Rückwand trifft, ohne den Boden berührt zu haben, mit oder ohne Berührung der Seitenwände.
- f) *Fallenlassen des Balles außerhalb der Aufschlagzone*. Das Fallenlassen des Balles außerhalb der Aufschlagzone als Teil der Aufschlagbewegung ist ein Fehleraufschlag.
- g) *Ungültiger Drive-Serve*. Ein Drive-Serve, in dem der Spieler nicht die 17'-Drive-Serve-Aufschlagzone beachtet (s. 3.6).
- h) *Screen-Serve*. Ein aufgeschlagener Ball, der zuerst die Vorderwand trifft und beim Zurückschlagen zu dicht am Aufschläger (oder seinem Partner im Doppel) vorbeifliegt, so daß dieser keinen klaren Blick auf den Ball hat (der Aufschläger ist dazu verpflichtet, eine gute

Position für diesen Blick zu erhalten).

- i) *Aufschlag bevor der Rückschläger bereit ist*. Ein Aufschlag, der durchgeführt wird, bevor der Rückschläger bereit ist, siehe Regel 3.5.

### 3.9 Aus-Aufschläge („Out Serves“)

Jedes der nachfolgenden Ereignisse führt zu einem Aufschlagwechsel (Hand-Out, bzw. Side Out):

- a) *Regelwidriger Aufschlag*. Ein Aufschlagversuch entgegen der Regel 3.5.
- b) *Mislungener Aufschlagversuch*. Jeder Aufschlagversuch, bei dem der Ball nicht getroffen wird oder der Ball irgendein Körperteil des Aufschlägers berührt.
- c) *Aufschlag mit Berührung*. Jeder aufgeschlagene Ball, der beim Zurückkommen von der Vorderwand den Aufschläger oder dessen Schläger berührt oder wenn der Doppelpartner des Aufschlägers den aufgeschlagenen Ball mit Absicht stoppt oder fängt.
- d) *Verfälschter Aufschlag*. Ein solcher Aufschlag ist definiert als eine unterbrochene Bewegung des Schlägers zum Ball, wenn der Aufschläger den Ball für die Angabe fallenläßt.
- e) *Unerlaubter Aufschlag*. Zweimaliges Berühren des Balles, nicht regelgerechtes Schlagen des Balles oder Aufschlagen des Balles mit dem Schlägergriff oder mit einem Körperteil oder dem Trikot.
- f) *Aufschlag ohne Vorderwand*. Jeder aufgeschlagene Ball, der die Vorderwand nicht als erstes berührt.
- g) *Aufschlag an die Gabelung*. Jeder aufgeschlagene Ball, der die Gabelung der Vorderwand und des Bodens, Vorder- und Seitenwand oder Vorderwand und Decke trifft. Ein Aufschlag an die Gabelung an der Hinterwand ist gültig und der Ball bleibt im Spiel. Ein aufgeschlagener Ball, der die Seitenwandgabelung hinter der kurzen Linie trifft ist gültig und bleibt im Spiel.
- h) *Out-of-Court-Serve*. Ein Out-of-Court-Ball ist jeder Aufschlag, der nach Berühren der Vorderwand und vor der Bodenberührung den Court verläßt oder die Rückwand oberhalb der markierten Linie berührt.

### 3.10 Der Rückschlag (Return of Service)

- a) Position des Rückschlägers
  1. Der Rückschläger darf nicht die Sicherheitszone betreten bis der Ball die Empfangslinie (5'-Linie) berührt oder überquert hat.
  2. *Return „on the fly“*: Der Rückschläger darf den Ball erst dann schlagen, wenn der Ball

die Empfangslinie erreicht hat bzw. überfliegt. Hiernach kann der Rückschläger oder sein Schläger die Empfangslinie überschreiten.

3. Weder der Rückschläger noch sein Schläger dürfen die kurze Linie bei der Wiedergabe überqueren, es sei denn der Ball wird nach dem Zurückkommen von der Hinterwand geschlagen.
  4. Jeder Verstoß des Rückschlägers führt zu einem Punkt für den Aufschläger.
- b) *Gültige Wiedergabe.* Nachdem der Ball ordnungsgemäß aufgeschlagen wurde, muss der oder einer der Rückschläger den Ball entweder Volley oder nach einmaliger Bodenberührung zur Vorderwand zurückschlagen, bevor der Ball den Boden zum zweiten Mal berührt. Auf seinem Weg zur Vorderwand darf der Ball eine oder beide Seitenwände, die Rückwand oder der Decke oder irgendeiner Kombination dieser Oberflächen berühren. Ein zurückgeschlagener Ball darf nicht den Boden berühren, bevor er die Vorderwand berührt hat.
- c) *Versagen der Wiedergabe.* Das Versagen der Wiedergabe führt zu einem Punkt für den Aufschläger.
- d) *Sonstige Bestimmungen.* Ansonsten gelten zum Rückschlag ergänzend die Bestimmungen der Regeln 3.12 bis 3.15.

### 3.11 Wechsel des Aufschlägers

- a) *„Outs“.* Der Aufschläger hat solange das Aufschlagrecht bis eine der folgenden Situationen eintritt:
1. Aus-Aufschlag. Ein Aus-Aufschlag wie unter Regel 3.9 beschrieben, oder
  2. Fehlerhafter Aufschlag. Ein Spieler macht zwei fehlerhafte Aufschläge, oder
  3. Fehlerhafte Wiedergabe. Spieler oder Partner kann den Ball bei der Wiedergabe nicht im Spiel gemäß Regel 3.11 b) halten, oder
  4. Vermeidbare Behinderung. Spieler oder Partner stellt eine vermeidbare Behinderung dar, s. Regel 3.15.
- b) *Side-Out.* Ein Wechsel dies Aufschläger nennt sich „Side-Out“ (Aufschlagwechsel)
- c) *Durchführung.* Wenn der Aufschläger oder die aufschlagende Seite den Aufschlag verliert, wird der Aufschläger zum Rückschläger und der Rückschläger wird zum Aufschläger.

### 3.12 Ballwechsel

Jede gültige Wiedergabe nach dem Aufschlag wird Ballwechsel genannt. Das Spiel während des Ballwechsels soll den folgenden Regeln entsprechen:

- a) *Gültige Aufschläge.* Nur der Kopf des Schlägers darf zu jeder Zeit benutzt werden, um den Ball zurückzuschlagen. Der Schläger kann in einer oder in beiden Händen gehalten werden. Das Benutzen der Hände zum Schlagen des Balles, das Berühren des Balles mit irgendeinem Körperteil oder des Trikots oder das Entfernen der Handschlaufe führt zum Verlust des Ballwechsels.
- b) *Nur eine Berührung.* Der Spieler oder das Team, das versucht, den Ball zu retournieren, darf den Ball nur einmal berühren oder schlagen, andernfalls ist der Ballwechsel verloren. Der Ball darf nicht „getragen“ („carried“) werden. Ein getragener Ball ist ein Ball, der so auf dem Schläger bleibt, dass es sich mehr um einen Wurf als um einen Schlag handelt.
- c) *Fehlerhafte Wiedergabe.* Jede der folgenden stellen eine fehlerhafte Wiedergabe dar:
1. Der Ball berührt den Boden mehr als einmal bevor er zurückgeschlagen wird.
  2. Der Ball erreicht auf seinem Weg nicht die vordere Wand.
  3. Der Ball wird so geschlagen, dass er in der Galerie landet, bzw. an einen Ort geschlagen, der außerhalb der offiziellen Spielfläche liegt.
  4. Ein Ball, der offensichtlich nicht seinen Weg zur Vorderwand finden wird und dabei den Gegner berührt.
  5. Ein Ball der von einem Doppelspieler geschlagen wird und dieser oder sein Partner den Ball berührt.
  6. Verursachung einer vermeidbaren Behinderung.
  7. Handwechsel während des Ballwechsels.
  8. Nichtnutzung des Sicherheitsbandes des Schlägers während des Ballwechsels.
  9. Berührung des Balles mit dem Körper oder der Kleidung.
  10. Tragen oder Schieben des Balles mit dem Schläger.
- d) *Wirkung der fehlerhaften Wiedergabe.* Verletzungen der Regel 3.13 a) - c) enden in einem Verlust des Ballwechsels. Wenn der aufschlagende Spieler oder das aufschlagende Team verliert, so ist dies ein „Side-Out“. Wenn der Rückschläger oder das rückschlagende

Team den Ballwechsel verliert, so ist dies ein Punktgewinn für den Aufschläger.

- e) *Wiedergabeversuch*. Der Ball bleibt solange im Spiel, bis er den Boden zweimal berührt hat, dies unabhängig davon, wie viele Wände, einschließlich der Vorderwand, er hierbei bereits berührt hat. Wenn ein Spieler ausholt, den Ball jedoch verfehlt, so kann er so lange einen weiteren Schlag versuchen, solange der Ball den Boden noch nicht ein zweites Mal berührt hat.
- f) *Kaputter Ball*. Sollte es Anhaltspunkte geben, dass ein Ball während des Ballwechsels kaputtgegangen ist, muß das Spiel bis zum Ende des Ballwechsels fortgesetzt werden. Der Schiedsrichter oder einer der Spieler darf verlangen, daß der Ball untersucht wird. Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass der Ball kaputt ist, muß ein neuer Ball ins Spiel gebracht und der Punkt wiederholt werden. Der Aufschläger erhält zwei Aufschläge. Der einzig angemessene Weg zur Überprüfung des Balles ist das Quetschen des Balles in der Hand. Das Überprüfen des Balls durch Schlagen mit einem Schläger ist keine geeignete Überprüfung und wirkt sich zum Nachteil des Spielers oder der Mannschaft aus, der den Ball nach der Rallye geschlagen hat.
- g) *Spielunterbrechung*. Wenn Fremdoobjekte auf den Court gelangen oder eine Einmischung von außerhalb vorfällt, muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, sofern solche Vorkommnisse das Spiel beeinflussen oder die Sicherheit der Spieler gefährden.
- h) Immer wenn ein Ballwechsel wiederholt werden muss, beginnt der Aufschläger mit einem ersten Aufschlag. Vorgegangene fehlerhafte Aufschläge werden nicht berücksichtigt.
- i) *Ball außerhalb des Spielfeldes*.
  - 1. *Nach dem Rückschlag (mit Bodenberührung)*. Jeder Ball, der zur Vorderwand retourniert wird, und nach dem ersten Aufkommen über die Spielfeldumrandung hinaus auf den Boden trifft oder durch irgendeine Öffnung in einer Seitenwand geschlagen wird, wird als tot erklärt und der Ballwechsel wird wiederholt.
  - 2. *Nach der Wiedergabe (ohne Bodenberührung)*. Jeder Ball, der beim Zurückkommen nicht den Boden berührt und über die Spielfeldumrandung

hinausgeht, ist ein Aus oder ein Punkt gegen den Herausforderer. Wenn der Ball durch irgendeine Öffnung in der Seitenwand geschlagen wird, wird er als tot erklärt und der Ballwechsel wiederholt.

- 3. *Keine Wiedergabe*. Jeder Ball, der nicht zur Vorderwand retourniert wird, aber von dem Schläger eines Spielers über die Spielfeldumrandung oder in eine Öffnung in der Seitenwand geschlagen wird –entweder mit oder ohne Berührung der Decke, Seiten- und/oder Rückwand– führt für den Spieler zum Verlust des Ballwechsels.

### 3.13 Toter-Ball-Behinderung („dead ball hinder“)

Es gibt zwei Arten von Behinderungen: Toter-Ball-Behinderung und vermeidbare Behinderung. Toter-Ball-Behinderungen, wie in dieser Regel beschrieben, führen dazu, daß der Punkt wiederholt wird. Vermeidbare Behinderungen sind in Regel 3.15 beschrieben.

- a) *Situationen*. Wenn vom Schiedsrichter so entschieden, sind nachfolgende Situationen Toter-Ball-Behinderungen.
  - 1. *Spielfeldbehinderung („court hinder“)*. Der Schiedsrichter sollte einen Ballwechsel sofort beenden, wenn der Ball einen Teil des Courts trifft, der im Voraus als „court hinder“ festgelegt wurde (z.B. ein vorhandenes Lüftungsgitter). Der Schiedsrichter sollte auch das Spiel beenden (i) wenn der Ball infolge des Kontakts mit einer rauhen Oberfläche (wie z. B. Lüftungsschlitz) unregelmäßig abprallt oder wenn er auf einen nassen Punkt auf dem Boden oder der Wand trifft, und (ii) wenn nach Ansicht des Schiedsrichters sich der unregelmäßige Abprall auf den Ballwechsel ausgewirkt hat.
  - 2. *Ball trifft Gegenspieler*. Wenn ein Gegenspieler von einem retournierten Ball getroffen wird. Wenn der Gegenspieler von einem Ball getroffen wird, welcher offensichtlich nicht die Geschwindigkeit oder die Richtung hatte, die Vorderwand zu erreichen, ist das keine Behinderung und der Spieler, den der Ball trifft, verliert den Ballwechsel. Ein Spieler, der vom Ball getroffen wurde, kann aufhören zu spielen und einen Ausruf machen, wobei dieser unverzüglich gemacht werden und vom Schiedsrichter anerkannt werden muss.
  - 3. *Körperkontakt*. Wenn ein Körperkontakt auftritt, kann der Schiedsrichter den

Ballwechsel nach eigenem Ermessen abbrechen, entweder um Verletzungen durch weiteren Kontakt zu verhindern, oder weil der Kontakt einen Spieler daran gehindert hat, den Ballwechsel erfolgreich abzuschließen, muss der Schiedsrichter ein Hinder ausrufen. Zufälliger Körperkontakt, bei dem der Offensivspieler eindeutig den Vorteil hat, sollte nicht als Hindernis bezeichnet werden, es sei denn, der Offensivspieler hört offensichtlich auf zu spielen. Der Kontakt mit dem Schläger während der Schlagbewegung wird normalerweise nicht als Hindernis angesehen.

4. **Ausholbehinderung.** Jeder Körper- und/oder Schlägerkontakt beim oder direkt vor dem Zurückschlagen des Balles, der den Spieler davon abhält, vernünftig auszuholen. Dieser Ausruf kann vom Spieler beim Schlagen des Balles gemacht werden, jedoch muß dieses sofort geschehen und es bedarf der Zustimmung des Schiedsrichters. Diese Unterbrechung kann vom Schiedsrichter als vermeidbare Behinderung dargestellt werden.
  5. **Behinderung aus Gründen der Sicherheit („safety holdup“).** Jeder Spieler, der beim Zurückschlagen eines Balles glaubt, dass er seinen Gegenspieler mit dem Ball oder dem Schläger treffen könnte, kann sofort aufhören zu spielen und eine Toter-Ball-Behinderung geltend machen. Der Ausruf muß sofort gemacht werden und bedarf der Zustimmung des Schiedsrichters. Der Schiedsrichter wird einer Toter-Ball-Behinderung zustimmen, wenn auch er glaubt, dass die Unterbrechung begründet war und der Spieler nicht in der Lage gewesen wäre, den Schlag auszuführen. Der Schiedsrichter kann ebenso eine vermeidbare Behinderung aussprechen, wenn er dieses für erforderlich hält.
  6. **Andere Behinderungen.** Jede andere unbeabsichtigte Unterbrechung, die einem Gegenspieler eine faire Chance verwehrt, den Ball zu sehen oder zurückzuschlagen. Beispiel: der Ball „eiert“ offensichtlich, nachdem er eine nasse Stelle auf dem Boden oder an der Wand berührt hat.
- b) **Wirkung einer Behinderung.** Jeder Ausruf eines Hinders stoppt den Ballwechsel und macht jede folgende Situation ungültig, wie z.B. wenn der Ball einen Spieler trifft. Die einzigen Hindernisse, die ein Spieler selbst geltend machen, sind in den obigen Regeln (2), (5) und (6) beschrieben, und

bedürfen der der Zustimmung des Schiedsrichters. Ein Dead-Ball-Hinder stoppt das Spiel und der Ballwechsel wird wiederholt. Der Aufschläger beginnt mit dem ersten Aufschlag.

- c) **Verantwortung.** Jeder Spieler hat das Recht, den Ball sehen zu können und zurückzuschlagen. Der Spieler, der gerade den Ball geschlagen hat, ist verpflichtet, sich so zu bewegen, dass der Rückschläger einen uneingeschränkten Blick auf den Ball hat. Für eine Entscheidung des Schiedsrichters ist es wichtig, dass der Spieler einen offensichtlichen Versuch macht, den Ball zurückzuschlagen, so dass eine Behinderung ausgerufen werden kann.

### 3.14 Vermeidbare Behinderungen („avoidable hinders“)

Eine vermeidbare Behinderung führt zum Verlust des Ballwechsels. Eine vermeidbare Behinderung muß nicht notwendigerweise eine unbeabsichtigte Aktion sein und resultiert aus einer der folgenden Situationen:

- a) **Sich nicht genügend zu bewegen.** Ein Spieler bewegt sich nicht ausreichend, um einem Gegner einen Schuss direkt zur Vorderwand sowie einen Cross-Court-Schuss zu ermöglichen, bei dem es sich um einen Schuss direkt zur Vorderwand in einem Winkel handelt, der dazu führen würde, dass der Ball direkt zur hinteren, am weitesten vom Spieler entfernten Ecke zurückprallt, der den Ball schlägt. Gleiches gilt dann, wenn sich ein Spieler in eine solche Richtung bewegt, dass ein Gegner keinen dieser Schüsse ausführen kann.
- b) **Stören des Schlagens.** Dies geschieht, wenn ein Spieler sich so bewegt oder sich sogar überhaupt nicht bewegt, so dass der Gegner, der den Ball schlagen will, keine und uneingeschränkte Ausholbewegung durchführen kann. Dies beinhaltet auch das unbeabsichtigte Bewegen in eine Position, die es dem Gegner nicht erlaubt einen offenen und offensiven Schlag durchzuführen.
- c) **Blocken.** Sich in eine Position zu bewegen, die den Gegenspieler beim Return des Balles blockiert oder im Doppel, wenn ein Spieler sich vor einen Gegenspieler stellt, wenn der Partner des Spielers den Ball retourniert.
- d) **Laufen in den Ball.** Sich in den Weg zu stellen und von dem Ball getroffen zu werden, den der Gegenspieler gerade geschlagen hat.



- e) *Schieben*. Mutwilliges Schieben oder Schubsen eines Gegenspielers während eines Ballwechsels.
- f) *Vorsätzliche Störungen*. Mutwilliges Einschreiten, Stampfen mit dem Fuß, Schleudern des Schlägers oder irgendeine andere Art, den Gegenspieler davon abzuhalten, den Ball zu schlagen.
- g) *Sichteinschränkungen*. Ein Spieler bewegt sich so in den Weg des Gegenspielers, so dass dieser keinen freien Blick mehr auf den Ball hat.
- h) *Befeuchten des Balles*. Die Spieler, insbesondere der Aufschläger sollte sicherstellen, dass der Ball trocken ist. Jeder feuchte Ball, der nicht vor dem Aufschlag getrocknet wurde, ist ein automatisch ein vermeidbares Hinder.
- i) *Ausrüstungsunterbrechung*. Wenn ein Spieler irgendeinen Teil seiner Ausrüstung verliert, so dass das Spiel unterbrochen werden muss. Der Verlust des Augenschutzes ist automatisch eine vermeidbare Behinderung.

### 3.15 Pausen

- a) *Time-Outs*. Während eines Spiels darf jeder Spieler im Einzel, bzw. jedes Team im Doppel, egal ob gerade zum Auf- oder Rückschlag berechtigt, ein Time-Out verlangen. Jedes Time-Out darf höchstens 60 Sekunden dauern. Es werden jedem Spieler im Einzel, bzw. jedem Team im Doppel, zwei Time-Outs pro Satz gewährt.
- b) *Verletzung*. Wenn ein Spieler sich während des Spiels verletzt, wird kein Time-Out notiert. Einem verletzten Spieler werden insgesamt nicht mehr als 15 Minuten Pause gestattet. Wenn der verletzte Spieler nicht in der Lage ist, das Spiel nach den abgelaufenen 15 Minuten weiterzuspielen, wird das Match zugunsten des Gegenspielers, bzw. des gegnerischen Teams entschieden. Bei jeder weiteren Verletzung des gleichen Spielers muss der Turnierleiter oder Schiedsrichter nach medizinischem Gutachten entscheiden, ob es dem verletzten Spieler erlaubt werden soll, weiterzuspielen.
  - 1. Sofern eine äußerliche Blutung erkennbar ist, hat der Schiedsrichter das Spiel unverzüglich, aber erst nach Beendigung des

- Ballwechsels, zu unterbrechen. Ein Verletzungs-Time-Out wird dem Blutenden anerkannt, dieser darf das Spiel erst dann wieder fortführen, wenn die Blutung gestillt wurde.
- 2. Muskelkrämpfe und -dehnungen, Erschöpfung oder andere Ereignisse, die nicht durch direkten Kontakt ausgelöst worden sind (z.B. mit Ball, Schläger, Wand oder Boden), werden nicht als Verletzung angesehen.

- c) *Ausrüstungs-Time-Out*. Aufgrund von fehlerhafter Ausrüstung oder Kleidung kann ein Time-Out vom Schiedsrichter auf Verlangen eines Spielers (und nach Prüfung durch den Schiedsrichter) ausgerufen werden. Zwei Minuten sind für jede notwendige Korrektur der Kleidung und 30 Sekunden für jede notwendige Korrektur der Ausrüstung erlaubt.
- d) *Time-Outs zwischen den Sätzen*. Eine zweiminütige Pause ist zwischen den jeweiligen Sätzen erlaubt.
- e) *Verschobene Spiele*. Alle vom Schiedsrichter verschobenen Spiele werden mit dem gleichen Spielstand, der zum Zeitpunkt der Verschiebung bestand, fortgesetzt.

### 3.16 Technische Fehler (Technicals)

- a) Der Schiedsrichter ist befugt, einen Punkt eines Spielers/Teams abzuziehen, wenn nach Ermessen des Schiedsrichters der Spieler sich nicht angemessen und ungebührlich verhält. Bei diesem Vergehen wird ein „Referee's Technical“ verhängt. Wenn der Spieler oder das Team, gegen das dieses Technical verhängt wird, das Spiel nicht sofort fortführt, kann der Schiedsrichter das Match zugunsten des Gegenspielers/-teams beenden. Einige Beispiele, die zu Technicals führen können, sind:
  - 1. ausfallendes Benehmen;
  - 2. streiten;
  - 3. jede Art von Gewalt gegen den Gegenspieler oder den Schiedsrichter;
  - 4. brutales oder hartes Schlagen des Balles zwischen den Ballwechseln;
  - 5. Schleudern des Schlägers gegen Wände oder auf den Boden, Schlagen mit der Tür oder jede andere Aktion, die zur Beschädigung des Spielfeldes und/oder Verletzung von anderen Spielern führt;
  - 6. Verzögerung des Spieles, z.B:
    - a. Wenn zu viel Zeit zum Trocknen von

- nassen Stellen auf dem Courtboden genommen wird;
- b. wenn zu viel Zeit während des Time-Outs und zwischen den Sätzen genommen wird
  - c. ausschweifendes Befragen des Schiedsrichters über die Spielregeln
  - d. Time-Out nehmen zu wollen, obwohl der Aufschläger bereits mit der Aufschlagbewegung begonnen hat
  - e. Time Out nehmen zu wollen, obwohl bereits alle möglichen Time Outs verbraucht wurden, führt zu einem „Technical Warning“ des Schiedsrichters. Geschieht dies ein zweites Mal im gleichen Satz, führt dies zu einem Technical. Bei einer Verzögerung soll kein „Warning“ ausgesprochen werden.
  - f. wenn die Aufwärmzeit überschritten wird. Die maximale Aufwärmzeit für beide Spieler zusammen beträgt 5 Minuten. In Doppel beträgt die maximale Aufwärmzeit 4 Minuten pro Team,
7. vorsätzliche Fußfehler auf der Vorderlinie, um einen schlechten Aufschlag zu vertuschen;
  8. jedes Verhalten, das als unsportliches Verhalten gewertet werden kann.
  9. Tragen von nicht korrekter Kleidung
  10. Tragen von nicht ordnungsgemäßer Schutzbrille
- b) *Betreuung.* Sofern Betreuer/Coaches anwesend sind, sind diese an dieselben Regeln hinsichtlich der Technicals gebunden und jedes Vergehen des Betreuers wird gegen den Spieler/das Team gewertet. Weder Coaches noch sonstige Betreuer sind auf dem Spielfeld während des Matches zugelassen, es sei denn, es gibt eine Erlaubnis vom Schiedsrichter. Das Nicht-Beachten dieser Regel ist ein Technical und wird gegen den Spieler/das Team gezählt. Jeder Trainer oder Spieler, der sich in negativer Weise gegenüber dem Schiedsrichter oder der Linienperson eines Spiels verhält, erhält die folgenden Strafen: Erster Verstoß: Technische Warnung (Minimum) Nachfolgende Verstöße: Technischer Verstoß gegen den Trainer/Spieler oder das Team der Person
- c) *Technische Verwarnung.* Wenn das Verhalten eines Spielers nicht so schwerwiegend wie ein Technical anzusehen ist, wird eine technische Verwarnung ohne Punkteabzug ausgesprochen.
- d) *Auswirkungen eines Technicals oder einer technischen Verwarnung.*

Wenn ein Schiedsrichter ein Technical ausspricht, wird ein Punkt vom Punktestand des entsprechenden Spielers abgezogen. Bei einem technical warning erfolgt kein Punkteabzug. In jedem Fall sollen diese Entscheidungen mit einer kurzen Begründung verknüpft werden. Das Verhängen eines Technicals hat keinen Einfluß auf den Wechsel des Aufschlages. Wenn das Technical entweder zwischen den Sätzen erklärt wird oder wenn der betroffene Spieler keinen Punkt hat, wird der Punktestand des entsprechenden Spielers in den Minusbereich gebracht (-1).

## Spielvarianten

### **4.0 Doppel**

Die DRBV Regeln für das Einzel gelten ebenso für das Doppel, mit Ausnahme der folgenden Varianten:

### **4.1 Doppelteam**

- a) Ein Doppelteam besteht aus zwei Spielern, die entweder die gleiche Altersbeschränkung oder Spielstärkeinteilung haben. Ein Team in unterschiedlicher Stärke muss in der Kategorie des schwächeren Partners antreten. Sofern in einer Alterskategorie angetreten wird, so muss in der Kategorie des jüngeren Spielers gemeldet werden.
- b) Doppelpaarungen können bis Beginn des ersten Matches jederzeit ausgewechselt werden. Das Team muss die Turnierleitung von der Änderung rechtzeitig vor Beginn des Doppelmatches informieren.

### **4.2 Aufschlag im Doppel**

- a) Aufschläger. Vor jedem Spiel im Doppel muß jede Seite den Schiedsrichter darüber informieren, welche Reihenfolge während des Spiels verfolgt werden soll. Wenn der erste Aufschläger draußen ist, ist die Seite draußen. Danach machen beide Spieler auf jeder Seite den Aufschlag, bis ein Hand-Out oder Side-Out vorfällt. Der Aufschlag muß nicht abwechselnd an die Gegenspieler gespielt werden.
- b) Position des Partners. Bei jedem Aufschlag muß der Partner des Aufschlägers aufrecht mit seinem Rücken zur Seitenwand und mit beiden Füßen auf dem Boden innerhalb des Aufschlagkastens stehen, bis der Ball die kurze Linie passiert hat. Übertretungen werden Fußfehler genannt. Wenn der Partner des Aufschlägers die Sicherheitszone betritt, bevor der Ball die kurze Linie passiert hat, ist der Aufschläger draußen.
- c) Aufschlagwechsel. Im Doppel kommt es zu

einem Aufschlagwechsel (Side-Out), wenn beide Doppelpartner ihr Aufschlagrecht verloren haben. Eine Ausnahme besteht beim für das Team, dass den Satz begonnen hat. Hier verliert das Team sein Aufschlagrecht, wenn der erste Aufschläger seinen Aufschlag verloren hat.

#### 4.3 Fehlerhafter Aufschlag im Doppel

- a) Der Partner des Aufschlägers befindet sich ab dem Zeitpunkt, an dem der Aufschlagende seine Aufschlagbewegung beginnt, bis zum Zeitpunkt, an dem der Ball die kurze Linie passiert, nicht mit beiden Füßen in der Aufschlagbox und mit dem Rücken zur Wand
- b) Der Ball trifft den Partner beim ersten Aufschlag. Geschieht dies ein weiteres Mal während dieses Aufschlages, so ist dies ein Aufschläger- bzw. Aufschlagwechsel.
- c) Es gibt einen automatischen Hindernisaufschlag, wenn der Ball hinter den Körper des Partners des Aufschlägers geht

#### 4.4 Rückschlag im Doppel

- a) Der Ballwechsel ist beendet, wenn einer der Spieler seinen eigenen Partner beim Versuch der Ballwiedergabe berührt.
- b) Wenn einer der Spieler versucht, den Ball wiederzugeben, diesen jedoch nicht trifft, so können beide Partner versuchen, den Ball noch zu erreichen und zu schlagen, sofern dieser nicht bereits den Boden ein zweites Mal berührt hat. Beide Partner sind in der Ballwiedergabe gleichberechtigt.
- c) Die Doppelspieler haben das gleiche Recht auf eine faire Chance, den Ball zu schlagen und beide können eine Behinderung aussprechen, auch dann, wenn der Partner den Ball hätte erreichen können oder diesen nicht getroffen hat. Keine Behinderung liegt vor, wenn ein Doppelteam sich selbst behindert.

#### 5.0 Regeländerungen

- a) Jedes Mitglied des DRBV kann dem Regelkomitee Änderungen vorschlagen. Die Regeländerungen müssen an die Geschäftsstelle des DRBV gerichtet werden.
- b) Die vorgeschlagenen Regeländerungen werden vom Regelkomitee auf ihre Durchführung und auf Sinn überprüft. Das Komitee wird dann einen entsprechenden Bericht an den Vorstand des DRBV weiterleiten.
- c) Der Vorstand wird die Empfehlungen des Regelkomitees auf der nächsten Sitzung des Hauptausschusses des DRBV zur Abstimmung stellen und es wird mit einfacher Mehrheit abgestimmt.
- d) Regeländerungen treten nach ihrer Annahme zum 1. Januar des folgenden Jahres in Kraft.

© Deutscher Racquetball Verband e.V. 2021