

„Everyday“ Racquetball Regeln

Die folgenden sog. „Everyday Racquetball Regeln“ richten sich an Anfänger oder Freizeitspieler, die keine Turniere spielen. Dies ist alles, was man über Racquetball am Anfang wissen muss. Viel Spaß. Die offiziellen Regeln findet man unter www.racquetball.de



I. Das Spiel

- *Spielarten*
Wenn zwei Spieler spielen, heißt es Einzel, wenn vier Spieler spielen, heißt es Doppel. Auch drei Spiele können im sog. „Cut-throat“ gegeneinander spielen.
- *Punkte und Wechsel*
Nur der aufschlagende Spieler kann Punkte machen. Ein Aufschlagverlust heißt „Sideout“ im Einzel. Im Doppel, bei dem beide Spieler nacheinander aufschlagen, heißt der erste Aufschlagverlust „hand-out“ und wenn auch der zweite Aufschläger seinen Aufschlag verliert, „Sideout“.
- *Match, Satz & Tiebreaker*
Ein Match ist von der Seite gewonnen, die zuerst zwei Sätze gewonnen hat. Die ersten beiden Sätze eines Spiels werden bis 15 Punkte gespielt. Wenn jeweils eine Seite einen Satz gewinnt, wird ein Tiebreaker bis 11 Punkte gespielt. Man muss keinen der Sätze mit 2 Punkten Unterschied gewinnen!

II. Courts & Equipment

- *Court*
Der Racquetballcourt ist 12,20 m lang, 6,60 m breit und ebenfalls 6,60 m hoch. Die Linien im Court markieren die Aufschlagzone, die Aufschlagboxen und die „Receiving Zone“.
- *Das Racquet*
Der Schläger darf nicht länger als 55,88 cm sein (22 inches). Der Schläger soll aus einem festen Material sein und muss eine Schlaufe beinhalten, die der Spieler aus Sicherheitsgründen um das Handgelenk binden muss.
- *Ausrüstung*
Spieler sollten während des Spiels Schutzbrillen tragen. Schuhe müssen helle Sohlen haben, so dass keine Spuren auf den Courts zu sehen sind.

III. Spielregeln

- *Aufschlag*
Derjenige Spieler oder Team, der die Wahl (z.B. durch Wurf einer Münze) zum ersten Aufschlag gewonnen hat, kann sich entweder für eigenen Aufschlag oder Rückschlag entscheiden. Im zweiten Satz schlägt dann die andere Seite auf. Im Tiebreak schlägt sie Seite auf, die insgesamt die meisten Punkte in den vorangegangenen beiden Sätzen erzielt hat. Wenn beide Seiten die gleiche Punktzahl erreicht haben, muss wieder gelost werden.
- *Start*
Der Aufschlag kann aus jeder Position innerhalb der sog. Service Zone ausgeführt werden. Der Aufschläger darf auf die Linien treten, darf sie aber nicht mit dem ganzen Fuß übertreten (gilt nur für Aufschlag).

- *Durchführung*
Der Aufschläger beginnt den Aufschlag, indem er den Ball einmal auf dem Boden aufkommen lässt und ihn dann gegen die vordere Wand (Stirnwand) schlägt.
- *Aufschlag im Doppel*
Wenn zu Beginn eines Satzes im Doppel die aufschlagende Partei ihren Aufschlag verliert, ist sofort Wechsel und das Aufschlagrecht hat nun die andere Partei. Danach haben beide Aufschläger nacheinander Aufschlag, solange sie nicht ihren Aufschlag jeweils verlieren (Handout, dann Sideout). Während der eine Spieler aufschlägt, muss der Partner innerhalb der sog. Service Box aufrecht stehen und darf diese erst nachdem der Ball ihn passiert hat, verlassen.
- *Fehlerhafte Aufschläge*
Es gibt drei Arten eines fehlerhaften Aufschlages: 1. Ein „Dead-Ball-Serve“, bei dem der Aufschläger seinen Aufschlag wiederholen darf (z.B. kaputter Ball), 2. jeder fehlerhafte Aufschlag (Fußfehler, zu kurz, zu lang, screen, 3-Wände, etc.), und 3. ein „Out-Aufschlag“, der in einem Aufschlag-/Aufschlägerwechsel endet (Doppelfehler, Aufschläger trifft sich selbst beim Aufschlag, etc.).
- *Rückschlag (Return)*
Wenn ein „guter Aufschlag“ den Ball ins Spiel gebracht hat, darf der rückschlagende Spieler erst dann die gestrichelte Linie überschreiten, wenn der Ball einmal aufgekommen ist oder die Linie überflogen hat. Wenn der Rückschläger den Ball nicht zurückschlagen kann, endet der Ballwechsel mit einem Punkt für den Aufschläger.
- *Aufschlagwechsel („Sideout“)*
Der Aufschläger behält solange sein Aufschlagrecht, bis er selbst z.B. zwei fehlerhafte Aufschläge hintereinander macht, oder wenn der Aufschläger den Ballwechsel verliert oder der Aufschläger ein sog. „avoidable hinder“ verursacht. Der Verlust des Aufschlagsrecht im Einzel resultiert in einem Sideout. Der Verlust des Aufschlagsrecht eines Teams im Doppel geschieht dann, wenn beide Spieler ihren Aufschlag verloren haben.
- *Ballwechsel*
Das Spiel beginnt mit einem erfolgreichen Return des Aufschlags. Es beginnt der Ballwechsel. Der Ballwechsel hört automatisch auf, wenn der Ball „getragen wird“ (der Ball „liegt“ auf dem Schläger und wird nicht richtig geschlagen, sondern nur geworfen), wenn der Ball beim Schlagen seine Richtung verändert und aus dem Court oder in die Galerie geschlagen wird, ein Ball der nicht mehr die vordere Wand erreicht hätte, aber den Gegenspieler trifft, wenn ein „avoidable hinder“ besteht. Der Ball bleibt solange im Spiel, bis solange er den Boden nicht ein zweites Mal berührt, wobei es dabei keine Rolle spielt wie häufig er bereits die anderen Wände (in kl. der vorderen Wand) berührt hat. Im Einzel kann der Schlagende, der einen Ball versehentlich nicht trifft, dies weiter versuchen, solange der Ball nicht ein zweites Mal den Boden berührt hat. Im Doppel können beide Spieler den Ball schlagen und versuchen, ihn so im Spiel zu halten.
- *Behinderungen („Hinder“)*
Es gibt zwei Arten von Behinderungen: Ein sog. „Dead-Ball-Hinder“, hierbei wird der Ballwechsel wiederholt (Fehler im Court, Körperkontakt, Stop des Ballwechsels aus Sicherheitsgründe, Screens, etc.) und ein sog. „avoidable Hinder“, welches zu einem Punktverlust, bzw. Aufschlagwechsel führt (z.B. Blocken des Gegners, ablenkende Geräusche oder wenn der Gegner so nahe am anderen Spieler steht, dass ihn der Schläger des Schlagende trifft). Wenn die eigene Position oder das eigene Auftreten auf dem Court den Gegner davon abhält, einen eigenen guten Schlag zu machen, sollte man immer selbst ein „avoidable Hinder“ gegen sich selbst eingestehen.