



D E U T S C H E R
R A C Q U E T B A L L
V E R B A N D

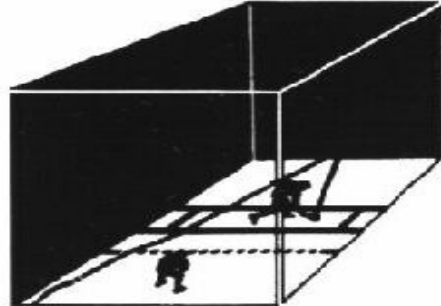
Offizielle Regeln

Stand: 1. Januar 2005

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, welche bis zu 15 Punkten gespielt werden, hat das Match gewonnen. Sollte jeder Spieler/jedes Team ein Spiel gewinnen, wird das Match von einem 11-Punkte Tiebreak entschieden.

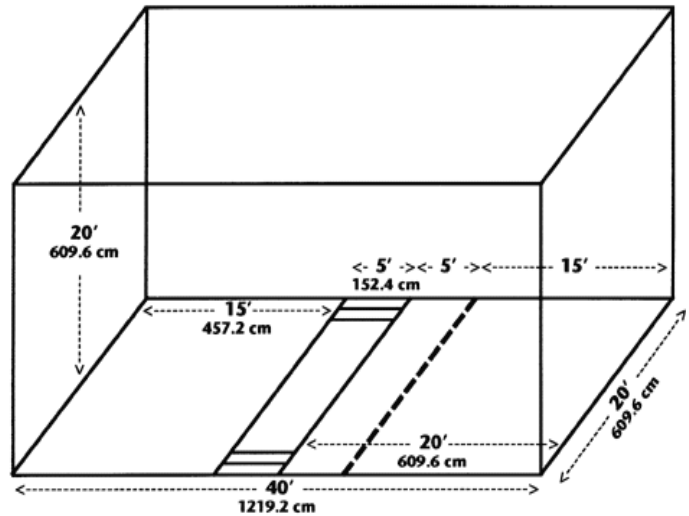
II. Der Court und Ausrüstung

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*. 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*. Die Vorderkante der Aufschlaglinie ist parallel zu und 10 cm von der Hinterkante der kurzen Linie
 3. *Aufschlagzone*. Die Aufschlagzone ist die 152,5 cm breite Zone zwischen den Außenkanten der kurzen Linie und der Aufschlaglinie
 4. *Aufschlagkasten*. 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 18“ von den Seitenwänden entfernt.
 5. *Empfangsline*. Eine unterbrochene Linie parallel zu der kurzen Linie. Die Hinterkanten der Empfangsline sind 152,4 cm von der Hinterkante der kurzen Linie entfernt. Die Empfangsline beginnt mit einer 21“ langen Linie, die zu jeder Seitenwand reicht; die beiden Linien sind verbunden durch eine sich abwechselnde Gruppierung von 6“-Feldern und 6“-Linien (17 6“

- Felder und 16 6“ Linien).
6. *Sicherheitszone.* Die Sicherheitszone ist die 5“-Linie, die von den Hinterkanten der kurzen und der Empfangslinie umrandet wird. Die Zone wird nur während des Aufschlages beachtet.
 7. *Drive-Serve-Linie.* 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 und 12' (3,65m) über dem Boden.



2.2 Balleinheiten

- a) Der Ball sollte 2 1/4“ im Durchmesser sein, ca. 1,4 Unzen wiegen und eine Temperatur von 70-74° haben. Wenn man ihn aus 100“ Höhe fallenläßt, sollte er 68-72“ hochspringen. Die Härte sollte bei 55-62 Durometer liegen.
- b) Offizieller Ball. Jeder Ball, der den „Endorsement-Stempel“ trägt oder von der DRBV anerkannt wurde, 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 Schlägereinheiten

- a) Größe – Der Schläger, inkl. Rahmen und aller festen Teile des Griffes sollten 22“ 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 Bekleidung/Trikot

- a) Das Trikot und die Schuhe können jede beliebige Farbe haben. Das Hemd kann Zeichen oder Beschriftung tragen, solange es vom Schiedsrichter geduldet wird (die endgültige Entscheidung trifft jedoch der Turnierleiter). Parteien eines Doppels sollten gleiche Farben tragen, damit sie leichter zu erkennen sind. Spieler dürfen in Turnieren nicht ohne Hemd spielen.
- b) Jeder Spieler sollte stets ein Ersatz-Shirt dabei haben, welches er anzuziehen gebeten werden kann, wenn nach der Beurteilung des Schiedsrichters durch übermäßiges Schwitzen das Spiel unnötig in die Länge gezogen wird oder es sonst zu einer unangenehmen Spielsituation kommt.
- c) Alle Spieler, die an einem DRBV-Turnier teilnehmen, werden gebeten, entsprechenden Augenschutz zu tragen, der für Racquetball angefertigt wurde, mit Ausnahme von verschriebenen, nicht zerbrechlichen Schutzbrillen. Der Augenschutz sollte gut sitzen und in keiner Weise verändert werden.

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 erst die Vorderwand berühren und beim Zurückkommen hinter der kurzen Linie aufkommen, entweder mit oder ohne Berühren einer Seitenwand.

3.4 Bereitschaft zum Spiel

Nach jedem Ballwechsel wird den Spielern eine angemessene Pause gegeben. (gem. Anweisung des Schiedsrichters), um an ihre Position zurückzukehren, dann wird der Punktstand ausgerufen.

3.5 Verzögerungen

- a) Wenn der Punktstand ausgerufen worden ist, hat der Aufschläger 10 Sekunden Zeit, um den Ball ins Spiel zu bringen, und die retournierende Seite hat 10 Sekunden Zeit, um sich zum Return bereit zu machen. Die 10-Sekundenregel gilt für beide Seiten gleichzeitig. Wenn die retournierende Seite nicht bereit ist, muß sie das durch Halten des Schlägers über dem Kopf oder durch Zukehren des Rückens deutlich machen. Verzögerungen von einer der beiden Seiten führen zu einem Aus oder Punkt gegen den Verzögernden.
- b) Wenn der Aufschlag gemacht wird, obwohl die wiedergebende Seite keine Bereitschaft zeigt, so wird dem Aufschläger bei jedem solchen Verstoß während des Aufschlages eine Verwarnung durch den Schiedsrichter ausgesprochen.
- c) Nach Bekanntgabe des Spielstandes hat der Aufschläger nach dem Rückschläger und dessen Bereitschaft, das Spiel fortzuführen, zu schauen. Wenn der Rückschläger seine fehlende Bereitschaft nach diesem Moment versucht zu signalisieren, so ist der durchgeführte Aufschlag aufgrund des zu späten Einwandes dennoch gültig.

3.6 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.

3.7 Fehlerhafte Aufschläge

- a) *Toter-Ball-Aufschlag*. Dieser Aufschlag führt zu keiner Strafe, und dem Aufschläger wird ein neuer Aufschlag gewährt, ohne einen vorherigen ungültigen Aufschlag zu streichen.
- b) *Fehleraufschlag*. In der Open Kategorie wird den Spielern nur ein Aufschlag gestattet. In der Open Kategorie ist ein Fehleraufschlag ein Hand-Out, Aus oder Side-Out. In Alters- und anderen Klassen werden den Spielern zwei Aufschläge gestattet. Zwei Fehleraufschläge führen zu einem Hand-Out, Aus oder Side-Out.
- c) *Aus-Aufschlag*. 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 kaputt geht, wird ein neuer Ball eingesetzt und der Aufschlag wiederholt (wobei kein vorheriger Fehleraufschlag gestrichen wird).
- c) *Screen Serve*. Sofern nur mit einem Aufschlag gespielt wird, wird ein Screen Serve wiederholt.

3.9 Fehleraufschläge

Jeder der nachfolgenden Aufschläge führt zu einem Aus in der Open Kategorie. In anderen Klassen führen jeweils zwei Fehleraufschläge nacheinander zum Aus.

- 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;
 3. im Doppel der Partner des Aufschlägers nicht mit beiden Füßen im Aufschlagkasten und mit dem Rücken zur Seitenwand im Zeitpunkt der Aufschlagbewegung ist, bis der Ball die kurze Linie überquert (s. 4.2b).
- b) *Kurzer Aufschlag*. Ein kurzer Aufschlag ist jeder aufgeschlagene Ball, der zuerst die Vorderwand und beim Zurückkommen den Boden auf oder vor der kurzen Linie trifft, entweder mit oder ohne Berührung einer Seitenwand.
- c) *3-Wände-Aufschlag*. Jeder aufgeschlagene Ball, der zuerst die Vorderwand und beim Zurückkommen während des Fluges zwei Wände trifft.
- d) *Deckenaufschlag*. Jeder aufgeschlagene Ball, der die Decke nach der Vorderwand trifft, entweder mit oder ohne Berührung einer Seitenwand.
- e) *Langer Aufschlag*. 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). Jedem Spieler wird ein Screen-Serve-Fehler (pro erstem Aufschlag) zugestanden, ohne Verlust eines Aufschlages im „1-Aufschlag-Spiel“. Bei Spielen mit zwei Aufschlägen ist der erste Screen-Serve ein Fehler.

- i) Aufschlag bevor der Rückschläger bereit ist. Ein Aufschlag, der durchgeführt wird, bevor der Rückschläger bereit ist i.S.v. 3.5 ist.

3.10 Aus-Aufschläge

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

- a) *Aufschlagsversagen*. Versagen des Aufschlägers, den Ball gemäß Regel 3.5 in das Spiel zu bringen.
- b) *Mislungener Aufschlagversuch*. Jeder Versuch, den Ball beim ersten Aufschlagen zu schlagen, der entweder zu einem totalen Verpassen des Balles führt oder dazu, daß der Ball irgendeinen Körperteil des Aufschlägers trifft.
- c) *Aufschlag mit Berührung*. Jeder aufgeschlagene Ball, der beim Zurückkommen von der Vorderwand den Aufschläger berührt oder wenn der Partner des Aufschlägers den aufgeschlagenen Ball mit Absicht berührt.
- 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, tragen des Balles oder Aufschlagen des Balles mit dem Schlägergriff oder mit einem Körperteil oder dem Trikot.
- f) *Aufschlag ohne Vorderwand*. Jeder aufgeschlagene Ball, der den Partner des Aufschlägers oder die Decke, den Boden oder die Seitenwand trifft, bevor er die Vorderwand trifft.
- 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.
- i) *Überschreitung der Sicherheitszone*. Wenn der Aufschläger oder sein Partner die Sicherheitszone betritt, bevor der aufgeschlagene Ball die kurze Linie passiert.

3.11 Wiedergabe des Aufschlages

- a) Position des Empfängers
 1. Der Empfänger darf nicht die Sicherheitslinie betreten bis der Ball die Empfangslinie (5'-Linie) berührt oder überquert hat.
 2. Zum Zurückschlagen darf der Empfänger den Ball nicht schlagen bis der Ball die Empfangslinie erreicht hat. Das Zurückschlagen darf den Empfänger oder seinen Schläger hinter die Empfangslinie bringen.
 3. Weder der Empfänger 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. Jede Überschreitung des Empfängers führt zu einem Punkt für den Aufschläger.
- b) *Gültige Wiedergabe*. Nachdem der Ball ordnungsgemäß aufgeschlagen wurde, muß einer der Spieler auf der Empfangsseite den Ball entweder mit dem Schläger im Flug oder nach dem ersten Aufkommen schlagen und bevor der Ball den Boden zum zweiten Mal berührt, um den Ball zur Vorderwand zurückzuschlagen, entweder direkt oder nach dem Berühren einer oder beider Seitenwände, der Rückwand oder der Decke oder irgendeiner Kombination dieser Oberflächen. Ein wiedergegebener 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.

3.12 Wechsel des Aufschlägers

- a) „Outs“.
 1. Aus-Aufschlag. Ein Aus-Aufschlag wie unter Regel 3.10 beschrieben, oder
 2. Fehlerhafter Aufschlag. Ein Spieler macht zwei fehlerhafte Angaben in Folge, wie unter Regel 3.9 beschrieben (außer in der Open Kategorie), oder
 3. Versagen der 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 Empfänger und der Empfänger wird zum Aufschläger.

3.13 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 Verlieren des Ballwechsels.
- b) *Eine Berührung*. Der Spieler oder das Team, das versucht, den Ball zu retournieren, darf den Ball nur einmal berühren oder schlagen, anderweitig ist der Ballwechsel verloren. Der Ball darf nicht „getragen“ 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) *Versagen der Wiedergabe*. Jede der folgenden stellen das Versagen der 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 Ball, bis er den Boden zweimal berührt hat, dies unabhängig davon, wieviele Wände, einschließlich der Vorderwand, er hierbei bereits berührt hat. Wenn ein Spieler ausholt, den Ball jedoch verfehlt, so kann er das Treffen des Balles so lange versuchen, wie dieser den Boden noch nicht ein zweites Mal berührt hat.
- f) *Kaputter Ball*. Sollte es einen Verdacht 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 Prüfung des Balles ist das Quetschen des Balles in der Hand.
- g) *Spielunterbrechung*. Wenn Fremdoobjekte auf das Spielfeld 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.

k) *Ball außerhalb des Spielfeldes.*

1. Nach der Wiedergabe – mit einmaligem Aufkommen. 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 Aufkommen. 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 zum Verlust des Ballwechsels für den Herausforderer.

3.14 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.* Der Ball trifft irgendeinen Teil des Spielfeldes, welcher unter örtlichen Regeln ein toter Ball ist.
2. *Ball trifft Gegenspieler.* Wenn ein Gegenspieler von einem Ball getroffen wird, der sich im Returnflug befindet. 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.* Jeder Körperkontakt mit dem Gegenspieler, der die Sicht oder die Wiedergabe des Balles verhindert. Kontakt mit dem Schläger oder mit der Schlaufe ist keine Toter-Ball-Behinderung.
4. *Screen Ball.* Jeder Ball, der von der Vorderwand so dicht am Körper des Spielers zurückkommt und den wiedergebenden Spieler, bzw. das wiedergebende Team vom Sehen des Balles abhält (trifft nicht beim Aufschlag zu; s. 4.6 g)).Ein Ball, der zwischen den Beinen einer Spielers auf der Seite vorbeifliegt, die gerade den Ball zurückgeschlagen hat, wenn es keine faire Chance gibt, den Ball zu sehen oder zurückzuschlagen.
5. *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.
6. *Sicherheitsbewahrung.* Jeder Spieler, der beim Zurückschlagen eines Balles glaubt, daß er seinen Gegenspieler mit dem Ball oder dem Schläger treffen wird, 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 zu retournieren. Der Schiedsrichter kann ebenso eine vermeidbare Behinderung aussprechen, wenn er dieses für erforderlich hält.
7. *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) *Durchführung.* Jeder Ausruf der Behinderung stoppt das Spiel und macht jede folgende Situation ungültig, wie z.B. wenn der Ball einen Spieler trifft. Der Punkt wird wiederholt und der Aufschläger erhält zwei Aufschläge.

- c) *Verantwortung.* Beim Versuch, einen Ball zu retournieren, hat ein Spieler 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 die Entscheidung des Schiedsrichters ist es wichtig, daß der Spieler einen offensichtlichen Versuch macht, den Ball zurückzuschlagen, so daß eine Behinderung ausgerufen werden kann.

3.15 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) *Versagen, sich zu bewegen.* Sich nicht genügend zu bewegen, um einem Gegenspieler einen Schlag zu ermöglichen.
- b) *Stören des Schlagens.* Dies entsteht, 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 nicht beabsichtigte 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) *Beabsichtigte 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 sich sicherstellen, dass der Ball trocken ist. Jeder feuchter 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.

3.16 Pausen

- a) *Time-Outs.* Während eines Spiels darf jeder Spieler im Einzel, bzw. jedes Team im Doppel während des Aufschlages oder des Returns ein Time-Out verlangen. Jedes Time-Out sollte höchstens 60 Sekunden dauern. Es werden jedem Spieler im Einzel, bzw. jedem Team im Doppel, drei Time-Outs in einem Satz gewährt. Ein Spieler kann ein Time-Out nur bis zur Verkündung des Spielstandes verlangen. Zwei Time-Outs sind im Tiebreak erlaubt.
- 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 Berichtigung der Kleidung oder der Ausrüstung erlaubt.
- d) *Time-Outs zwischen den Sätzen.* Eine zweiminütige Pause ist zwischen dem ersten und zweiten Satz und eine fünfminütige Pause ist zwischen dem zweiten und dritten Satz erlaubt.
- e) *Verschobene Spiele.* Alle vom Schiedsrichter verschobenen Spiele werden mit dem gleichen Spielstand, der zum Zeitpunkt der Verschiebung bestand, fortgesetzt.

3.17 Technische Fehler (Technicals)

- a) Der Schiedsrichter ist befugt, einen Punkt eines Spielers/Teams abzuziehen, wenn – bei alleiniger Entscheidung des Schiedsrichters – der Spieler die Zeit überschreitet und mit Absicht abwesend bleibt. 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 wieder aufnimmt, 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 während des Time-Outs und zwischen den Sätzen genommen wird
 - b. beim Trocknen des Spielfeldes
 - 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 Schiedsrichter. Geschieht dies ein zweites Mal im gleichen Satz, führt dies zu einem Technical
 - 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 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.

- c) *Technische Verwarnung.* Wenn das Verhalten eines Spielers nicht so schwerwiegend wie ein Technical anzusehen ist, wird eine technische Verwarnung ohne Punkteabzug ausgesprochen.
- d) *Durchführung eines Technicals oder einer technischen Verwarnung.* Wenn ein Schiedsrichter eine technische Verwarnung ausspricht, ist der Ballwechsel nicht verloren und kein Punkt wird abgezogen. Jedoch muß der Schiedsrichter eine Erklärung über den Grund der Verwarnung leisten. Wenn ein Schiedsrichter ein Technical ausspricht, wird ein Punkt vom Punktestand des entsprechenden Spielers abgezogen. 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 gleich 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. Ein 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 Wiedergabe 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 „Ein Aufschlag“

5.1 Ein Aufschlag

Man kann Racquetball auch nur mit einem Aufschlag spielen. Demnach ist jeder fehlerhafte Aufschlag ein Aus-Aufschlag, jedoch mit einigen Ausnahmen.

5.2 Screen Serve

Wenn ein Aufschlag als Screen Serve erkannt wird, so hat der Aufschläger eine weitere Möglichkeit, einen regelgerechten Aufschlag durchzuführen. Zwei aufeinanderfolgende Aufschläge führen zu einem Aus-Aufschlag.

5.3 Verwarnungen

Eine Verwarnung ist bei den folgenden Situationen durch den Schiedsrichter auszusprechen. Zwei aufeinanderfolgende Verwarnungen führen zu einem Aufschlagwechsel oder Punkt.

Regel 3.5 a): Verzögerung des Spiels. ...bei mehr als 10 Sekunden Zeit für die Durchführung des Aufschlages oder der Bereitschaft zum Rückschlag

5.4 Aufeinanderfolgende Fehler

Im Doppel führt ein Screen Serve und ein unmittelbar danach durchgeführter Aufschlag, der den nicht aufschlagenden Partner trifft, zum Side-Out.

6.0 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.