

DTB

MY PADEL

GERMAN
PADEL
TOUR

Regeln



§ 1 Das Spielfeld.....	3
1. Die Maße.....	3
2. Das Netz	3
3. Umrandungen	4
3.1 Stirnseiten.....	4
3.2 Seitenwände.....	4
3.3 Material & Ausführung.....	6
3.4 Spieluntergrund	7
3.5 Zugänge.....	8
3.6 Sicherheitsbereiche & Spiel außerhalb des Courts.....	8
3.7 Beleuchtung	8
3.8 Ausrichtung	9
§2 Der Ball	9
§3 Schläger	10
§4 Zählweise	11
§ 4.1 Zählweise in einem Wettspiel	11
§ 4.2 Zählweise in einem Satz	11
1. Zählweise.....	11
2. Tie-Break	12
3. Alternative Zählweisen	12
§5 Position der Spieler	13
§6 Wahl der Seiten und des Aufschlags.....	13
§7 Wechsel der Spielfeldseiten	14
§8 Aufschlag	14
§9 Aufschlagfehler	15
§10 Rückschlag.....	16
§11 Netzaufschlag und Wiederholung	17
§12 Wiederholung oder „Let“-Punkt.....	17
§13 Behinderung	18
§14 Ball im Spiel	18
§15 Punktverlust.....	18
§16 Korrekter Rückschlag	20
§17 Punktgewinn.....	21

§18 Spiel außerhalb des Courts.....	21
§19 Ballwechsel.....	21
§20 Zeiten.....	22
§21 Etikette und Verhalten.....	24
1. Pünktlichkeit.....	24
2. Kleidung und Ausrüstung.....	24
3. Identifikation	24
4. Verhalten auf dem Court	24
5. Spielfeldbereich.....	24
6. Coaching.....	24
7. Preisverleihungen	24
8. Unterbrechungen	24
9. Obszönitäten.....	24
10. Missbrauch von Bällen.....	25
11. Missbrauch von Schlägern	25
12. Aggressives Verhalten	25
13. Unsportliches Verhalten.....	25
§22 Strafen	25

Dieses Regelwerk beruht auf den „Regulations of the Padel Game“ der International Padel Federation und ist eine freie Übersetzung. Urheber der in diesem Dokument genutzten Grafiken ist die International Padel Federation.

§ 1 Das Spielfeld

1. Die Maße

- a) Das Spielfeld ist ein Rechteck mit einer Länge von 20 m und einer Breite von 10 m (Innenmaß).
- b) Das Spielfeld ist in der Mitte durch ein Netz getrennt.
- c) Parallel zum Netz befinden sich in einem Abstand von 6,95 m die Aufschlaglinien.
- d) Zwischen Netz und horizontaler Aufschlaglinie wird das Feld durch die vertikale Aufschlaglinie geteilt, die 20 cm über die horizontale Aufschlaglinie hinausragt.
- e) Alle Linien sind 5 cm breit und vorzugsweise weiß oder schwarz.
- f) Das Spielfeld muss absolut symmetrisch angelegt sein.
- g) Die Mindesthöhe über dem Spielfeld beträgt 6 m; bei neuen Anlagen werden 8 m empfohlen.

2. Das Netz

- a) Das Netz ist 10 m lang und 0,88 m hoch in der Mitte, an den Enden bis zu 0,92 m hoch (Toleranz max. 0,005 m).
- b) Es wird von einem Metallkabel (max. Durchmesser 0,01 m) gehalten, dessen Enden an Pfosten (max. 1,05 m hoch) oder an Teilen der Spielfeldstruktur befestigt sind.
- c) Die Spannvorrichtung muss so konstruiert sein, dass sie sich nicht unvorhergesehen löst und keine Gefahr darstellt.
- d) Die äußere Seite der Netzpfofen schließt mit den seitlichen Spielfeldgrenzen ab. Die Pfosten dürfen rund oder eckig, müssen aber mit abgerundeten Kanten versehen sein.
- e) Am oberen Rand des Netzes befindet sich die Netzkante mit einem Band von 5,0 bis 6,3 cm Breite. Dieses Band darf Werbung enthalten. Zusätzlich darf ein weiteres Band bis zu 9,0 cm Breite angebracht werden.
- f) Das Netz muss straff gespannt sein, jedoch ohne übermäßige Spannung, und den Raum zwischen Pfosten und Spielfeld lückenlos ausfüllen.
- g) Das Netzgewebe besteht aus synthetischem Material; die Maschenbreite muss so eng sein, dass der Ball nicht hindurchpasst.

Fall 1: Darf zwischen Netzpfofen und Metallgitter eine Lücke sein?

Entscheidung: Nein. Netzpfofen und Metallgitter müssen seitlich auf einer Linie abschließen.

3. Umrandungen

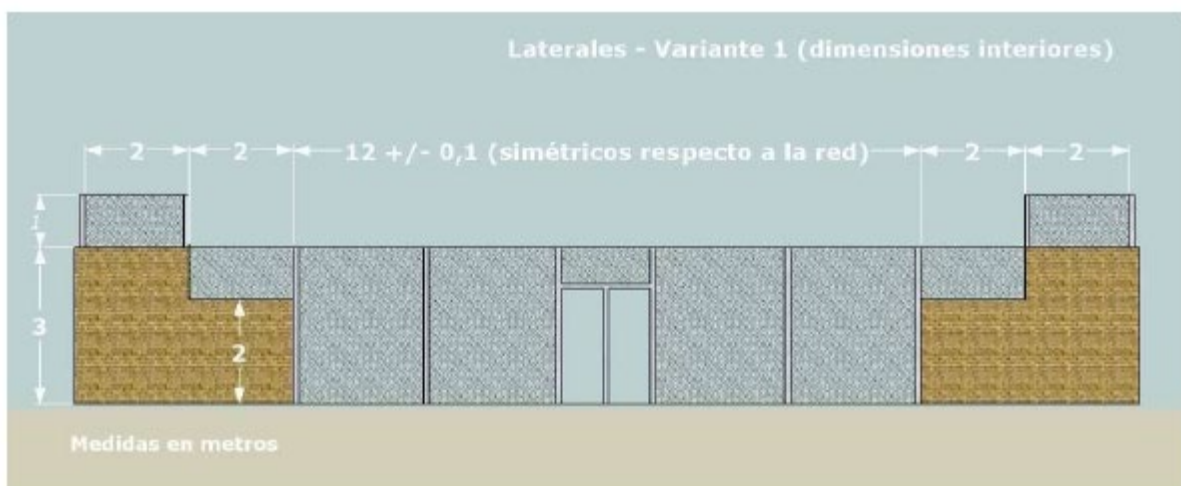
- a) Das Spielfeld muss vollständig umschlossen sein. Die Länge der Stirnseiten beträgt 10m. Die Länge der Seiten beträgt 20m (jeweils von innen gemessen)
- b) Alle Flächen müssen so gebaut sein, dass der Ball gleichmäßig abspringt. Bei den Metallgittern, wo dies nicht gleichmäßig möglich ist, gelten folgende Sonderregeln:

3.1 Stirnseiten

- a) Die Stirnseiten haben eine Gesamthöhe von 4 m. Die ersten 3 m sind Wandfläche, die transparent oder aus massivem Material, wie Glas, Ziegel, etc. bestehen kann und den Anforderungen unter 3.2 entsprechen muss.
- b) Der obere Abschnitt (1 m) ist ein Metallgitter

3.2 Seitenwände

- a) Variante A:
 - Wandabschnitte an beiden Enden (3 m hoch x 2 m lang, anschließend 2 m hoch x 2 m lang)
 - Mittlerer Bereich: 6 m / 12 m lang: Zaun bis 3 m hoch
 - Endbereiche: Zaun bis 4 m Höhe



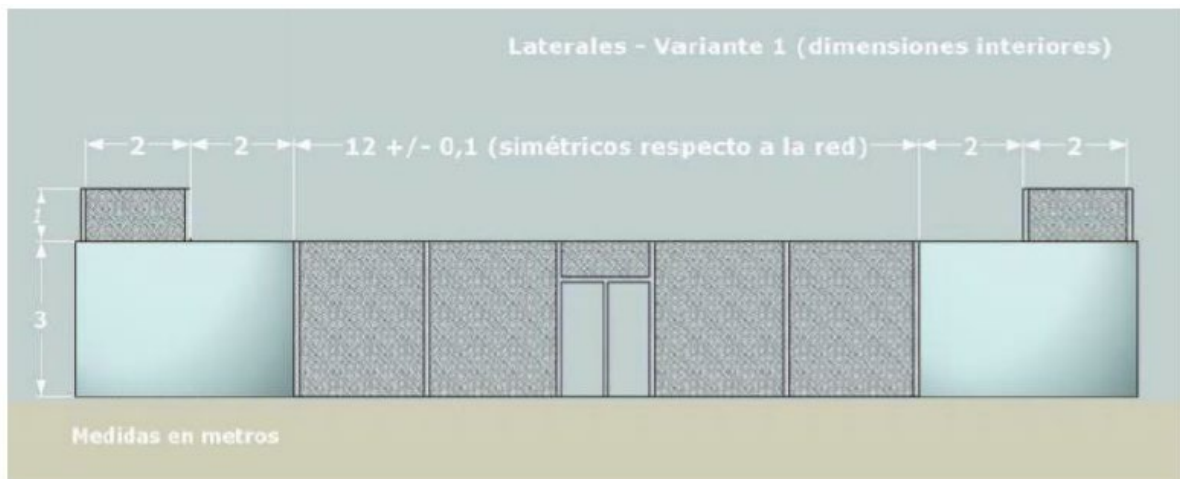
b) Variante B:

- Wandabschnitte wie oben (3 m x 2 m + 2 m x 2 m)
- Rest: durchgehender Zaun bis 4 m Höhe



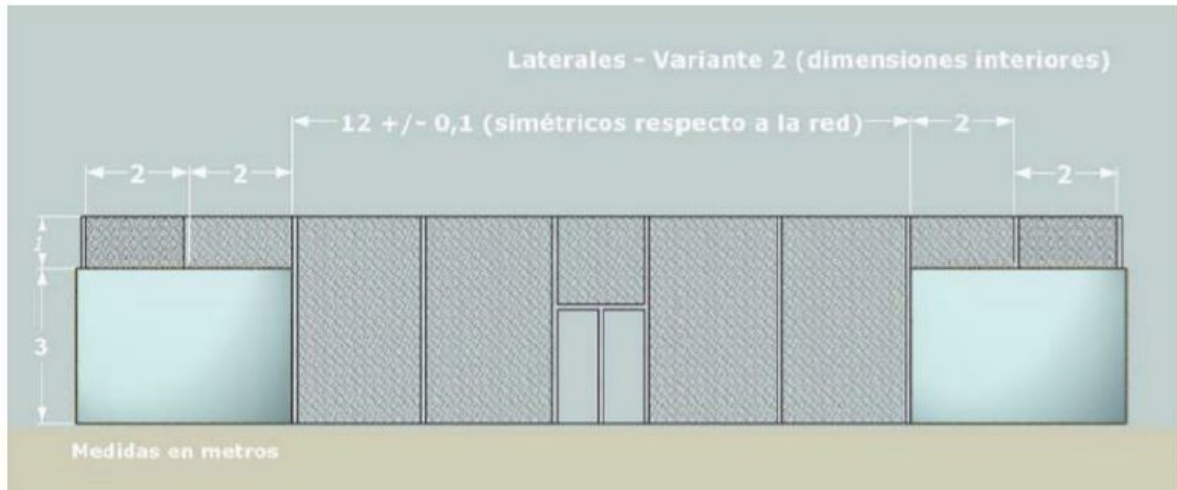
c) Variante C (Glas):

- Wandflächen 3 m hoch x 4 m lang ohne Abstufung
- Endbereiche: Zaun bis 4 m Höhe



d) Variante D (Glas):

- Wandflächen 3 m hoch x 4 m lang ohne Abstufung
- Restliche Seitenflächen: Zaun bis 4 m Höhe



3.3 Material & Ausführung

a) Wände

- Alle Maße beziehen sich auf die Innenseite des Spielfelds.
- Die Wände können aus jedem transparenten oder undurchsichtigen Material (Glas, Ziegel usw.) bestehen, müssen jedoch immer die richtige Konsistenz aufweisen und einen gleichmäßigen Ballaufprall gewährleisten.
- Glasflächen müssen den Normen für gehärtetes Glas/Flachglas entsprechen: DIN EN 12150-1.
- Unabhängig vom Material muss die Oberfläche einheitlich, hart und vollkommen glatt sein und Körperkontakt oder das Gleiten von Bällen ermöglichen.
- Die Farbe undurchsichtiger Wände sollte einheitlich sein und vorzugsweise einen Grün-, Blau- oder Terrakotta-Farbtönen aufweisen, der sich deutlich von der Farbe des Bodens unterscheidet.
- Das Aufdrucken oder Aufmalen eines Logos ist zulässig, jedoch nicht mehr als eines pro Wand und mit Abmessungen und Farben, die die Sicht der Spieler nicht beeinträchtigen.

b) Gitterflächen

- Die Gitterflächen sollten aus einfach verdrehten oder gelöteten Rauten oder Quadraten bestehen, jedoch immer mit einer Diagonale von mindestens 5 cm und höchstens 7,08 cm. Die empfohlene Drahtstärke liegt zwischen 1,6 mm und 3 mm, maximal 4 mm und die Spannung sollte so gewählt werden, dass der Ball darauf springen kann.

- Wenn eine geschweißte Gitterfläche verwendet wird, müssen alle Schweißpunkte auf beiden Seiten geschützt werden, um Schnitte oder Kratzer zu vermeiden. Wenn das geschweißte Gitter nicht verflochten ist, muss es quadratisch und nicht rhombisch sein. Die parallelen Metallfäden müssen sich auf der Innenseite und die vertikalen Fäden auf der Außenseite befinden.
- Wenn das Gitter einfach verdreht ist, muss sich der Torsionsmechanismus an der Außenseite des Spielfelds befinden und angemessen geschützt sein. Die Verbindungsstellen oder Nähte dürfen keine scharfen oder spitzen Kanten aufweisen.
- Beide Arten von Gitterflächen müssen eine ebene und vertikale Oberfläche bilden und sicherstellen, dass die oben genannten Eigenschaften stets erhalten bleiben.
- Die Gitterfläche wird immer an der Innenseite der Wand angebracht.
- Wenn die Gitterfläche am Rahmen befestigt wird, darf sein oberer Teil keine Elemente aufweisen, die nicht Teil der Metallkonstruktion sind (z. B. Kabel, Schaltkästen, Beleuchtungsvorrichtungen usw.).

Fall 1: Wenn der Zaun höher gebaut wird als vorgeschrieben, muss in 3 m oder 4 m Höhe ein weißes Metallband angebracht sein. Trifft der Ball dieses Band, ist er aus.

3.4 Spieluntergrund

- a) Zulässige Beläge sind Beton, Zement, synthetisches Material oder Kunstrasen. Der Bodenbelag muss einen gleichmäßigen Absprung des Balles ermöglichen und Wasser ableiten.
- b) Erlaubte und empfohlene Farben für den Spieluntergrund bei Ausrichtung internationaler Turniere sind Grün, Blau oder Terracotta (einheitlich und kontrastreich zur Wand). Schwarz ist nur in Hallen erlaubt.
- c) Innerhalb eines Courts darf ein maximaler Höhenunterschied von 3 mm auf 3 m Länge bestehen.
- d) Bei Oberflächen ohne Entwässerung muss das maximale Quergefälle 1 % von der Mitte zu den Außenkanten des Spielfelds betragen.
- e) Kunstrasen- oder Kunstgräserflächen müssen der DIN EN 15330-1 entsprechen
- f) Empfohlene Eigenschaften / Werte für Kunstrasen:
 - Stoßdämpfung $\geq 20 \%$
 - Reibung μ zwischen 0,4 und 0,8
 - Vertikaler Ballabsprung $\geq 80 \%$
 - Sandfüllung: Quarzsand $\geq 96 \%$ SiO_2 , Körnung 0,16–1,25 mm, abgerundet

3.5 Zugänge

- a) Die Zugänge zum Spielfeld befinden sich entweder an beiden Seiten oder nur an einer Seite und müssen symmetrisch zur Mitte angeordnet sein.
- b) Es kann ein oder zwei Zugänge pro Seite geben, mit oder ohne Tür.
- c) Bei einem Spielfeld ohne Tür wird in dem Bereich, der dem Zugang zum Spielfeld entspricht, eine Art Metallbalken oder -kanal oder ein Balken oder Kanal aus einem anderen Material auf dem Boden installiert, um die gesamte Struktur zu verstärken. Dieser gilt als Teil des Gitterrahmens für alle Verweise auf die Anwendung der geltenden Vorschriften.
- d) Wenn kein Element auf dem Boden installiert ist, gibt die vertikale Verlängerung des Gitterrahmens die innere Spielfeldkante an, unabhängig davon, ob eine markierte oder aufgemalte Linie vorhanden ist oder nicht.
- e) Die Zugänge müssen folgenden Maßen entsprechen:
 - Bei einem seitlichen Zugang pro Seite muss die Öffnung mindestens 1,05 x 2,00 m und höchstens 2,00 x 2,20 m betragen.
 - Bei zwei seitlichen Zugängen pro Seite müssen die Öffnungen mindestens 0,72 x 2,00 m und höchstens 1,00 x 2,20 m groß sein.
 - Bei bestehenden Türen müssen die Griffe an der Außenseite angebracht sein und dürfen nicht nach innen ragen.

3.6 Sicherheitsbereiche & Spiel außerhalb des Courts

- a) Für „out-of-court play“, also, das Spiel außerhalb des Spielfelds, muss jede Seite des Spielfelds über zwei Zugänge verfügen.
- b) Außerhalb des Spielfelds dürfen sich in einem Bereich von mindestens 2 Metern Breite und 4 Metern Länge auf jeder Seite und einer Mindesthöhe von 3 Metern keine Hindernisse befinden
- c) Der Zugang muss an allen Seiten geschützt sein (an den Seiten und oben sowie am Netzpfeiler). Dieser Schutz muss eine dämpfende Wirkung haben und kann z. B. aus Schaumgummi, Gummi oder Neopren sein. Der Schutz muss eine Dicke von mindestens 2 cm aufweisen. Diese Schutzvorrichtungen müssen fest an der Metallkonstruktion und an den Pfosten befestigt sein.

3.7 Beleuchtung

- a) Künstliches Licht muss gleichmäßig sein und so angebracht werden, dass es keine Sichtbeeinträchtigungen für die Spieler, die Schiedsrichter oder das Publikum verursacht.
- b) Künstliches Licht muss den Normen der DIN EN 12193 „Beleuchtung von Sportanlagen“ entsprechen und die folgenden Mindestbeleuchtungsstärken aufweisen

- Mindestwerte (Outdoor):
 - Nationale & internationale Wettkämpfe: 500 Lux, Gleichmäßigkeit 0,7
 - Training & Freizeit: 200 Lux, Gleichmäßigkeit 0,5
 - Mindestwerte (Indoor):
 - Nationale & internationale Wettkämpfe: 750 Lux, Gleichmäßigkeit 0,7
 - Training & Freizeit: 300 Lux, Gleichmäßigkeit 0,5
- e) Lichtmasten müssen außerhalb des Spielfelds aufgestellt werden. Befinden sich diese innerhalb des Sicherheitsbereichs, ist das Spiel außerhalb des Spielfelds nicht zulässig.
- f) Die Beleuchtung muss eine Mindesthöhe von 6 Metern vom Boden bis zum unteren Teil der Scheinwerfer haben.
- g) Für neue Anlagen wird eine Mindesthöhe von 8 Metern vom Boden bis zum unteren Teil der Lichtprojektoren empfohlen, wenn sie innerhalb des Spielfelds installiert werden, unter Berücksichtigung der vertikalen Projektion der Seitenwände des Spielfelds.
- h) Für Leuchten, die außerhalb der Spielfeldwände installiert werden, können unterschiedliche Höhen für die Beleuchtung vorgesehen werden.
- i) Für Fernsehübertragungen und Filmaufnahmen ist eine vertikale Beleuchtungsstärke von mindestens 1000 Lux erforderlich. Diese kann jedoch mit zunehmender Entfernung des Objekts von der Kamera steigen. Weitere Informationen zu den oben genannten Punkten finden Sie in der angegebenen Norm.

3.8 Ausrichtung

- a) Die Empfehlung für die Längsachse des Spielfelds in Außenanlagen ist N-S, wobei eine Abweichung zwischen N-NE und N-NW zulässig ist.

§2 Der Ball

1. Der Ball muss eine Gummikugel mit einer gleichmäßigen Außenfläche in weiß oder gelb sein. Sein Durchmesser muss zwischen 6,35 und 6,77 cm und sein Gewicht zwischen 56,0 und 59,4 Gramm liegen.
2. Der Sprung wird mit 135 bis 145 cm angegeben, wenn der Ball aus einer Höhe von 2,54 m auf eine harte Oberfläche fallen gelassen wird.
3. Der Ball muss einen Innendruck zwischen 4,6 kg und 5,2 kg pro 2,54 cm² haben.
4. Bei Spielen in einer Höhe von mehr als 500 m über dem Meeresspiegel kann ein anderer Balltyp verwendet werden. Dieser sollte mit Ausnahme des

Sprungverhaltens, das zwischen 121,92 cm und 135 cm liegen sollte, mit dem oben genannten Balleigenschaften identisch sein.

§3 Schläger

1. Der Schläger besteht aus zwei Teilen: Kopf und Griff.
2. Der Griff hat eine maximale von 20 cm und eine maximale Breite (des Halses, ohne Berücksichtigung des freien Raums dazwischen) von 50 mm. Die Dicke des Griffs beträgt maximal 50 mm.
3. Der Schlägerkopf hat eine variable Länge. Die Länge des Kopfes plus die Länge des Griffs darf 45,5 cm nicht überschreiten. Die maximale Breite beträgt 26 cm und die maximale Dicke 38 mm (Toleranz von 2,5%).
4. Die Schlagfläche des Schlägers ist mit einer unbegrenzten Anzahl von zylindrischen Löchern mit einem Durchmesser zwischen 9 und 13 mm im mittleren Bereich perforiert. Am Rand in einem Bereich von weniger als 4 cm (gemessen vom Rand des Schlägers) können die Löcher einen größeren Durchmesser oder eine andere Form mit variabler Länge und Breite haben, sofern dies den Spielcharakter nicht beeinträchtigt.
5. Beide Seiten des Schlägers müssen flach sein, können jedoch glatt oder rau sein.
6. Der Schläger darf keine Gegenstände oder Vorrichtungen aufweisen, die nicht speziell dazu dienen, Verschleiß und Vibrationen zu begrenzen oder zu verhindern und das Gewicht zu verteilen. Daher müssen sie in Größe und Positionierung angemessen sein. Der Schläger darf keine reflektierenden Oberflächen oder Schallelemente aufweisen, die den normalen Spielverlauf in irgendeiner Weise beeinträchtigen könnten.
7. Der Schläger muss mit einer nicht elastischen Schnur von maximal 35 cm Länge ausgestattet sein, die am Griff befestigt ist und zum Schutz vor Unfällen um das Handgelenk gelegt werden muss. Ihre Verwendung ist obligatorisch.
8. Der Schläger darf keine sichtbaren oder hörbaren Vorrichtungen aufweisen, die während des Spiels mit dem Spieler kommunizieren, ihn warnen oder ihm Anweisungen geben könnten.

Fall 1: Während des Spiels bricht ein Spieler versehentlich seinen Schläger. Kann das Spiel unter diesen Umständen fortgesetzt werden?

Entscheidung: Ja, es sei denn, die Sicherheitshandschlaufe ist gerissen oder der Padel-Schläger ist gefährlich geworden.

Fall 2: Darf ein Spieler während eines Spiels mehr als einen Schläger verwenden?

Entscheidung: Ja, aber nicht während eines Ballwechsels.

Fall 3: Darf eine Batterie, die die Spieleigenschaften beeinflusst, in den Schläger eingebaut werden?

Entscheidung: Nein. Eine Batterie ist verboten. Wie eine Solarzelle oder ähnliches Zubehör gelten sie als Energiequelle.

§4 Zählweise

§ 4.1 Zählweise in einem Wettspiel

Ein Wettspiel muss auf zwei Gewinnsätze (ein Spieler/Doppelpaar benötigt 2 gewonnene Sätze, um das Wettspiel zu gewinnen) gespielt werden. Bei einem Stand von 1:1 kann der dritte Satz vollständig ausgespielt oder im Match-Tie-Break (siehe Alternative Zählweisen) gespielt werden. Das gewählte Matchformat muss vor Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben werden.

§ 4.2 Zählweise in einem Satz

1. Zählweise

1.1 Option 1

- a) Erster Punkt = „15“, zweiter Punkt = „30“, dritter Punkt = „40“, vierter Punkt = „Spiel“.
- b) Eine Ausnahme bildet der Fall, dass jedes Paar drei Punkte gewonnen hat (40:40). Dies bedeutet „Einstand“. Der nächste gewonnene Punkt bringt „Vorteil“, und wenn dasselbe Paar den nächsten Punkt gewinnt, gewinnt es das Spiel. Wird der Punkt verloren, geht es wieder zurück zu „Einstand“. Dies wird so lange fortgesetzt, bis ein Paar zwei Punkte in Folge gewonnen hat, die zum Gewinn des Spiels erforderlich sind.
- c) Das erste Paar, das 6 Spiele gewinnt, immer mit einem Mindestvorsprung von 2 Punkten, gewinnt den Satz. Bei einem Unentschieden bei 5 Spielen müssen die Spieler zwei weitere Spiele spielen, um mit 7:5 zu gewinnen. Bei einem Gleichstand bei 6 Spielen wird ein „Tie-Break“ gespielt.

1.2 Option 2

- a) “No Advantage“ (Golden Point). Die Punktzahl wird wie folgt vom Aufschläger angesagt:
 - Kein Punkt „Love“
 - Erster Punkt „15“
 - Zweiter Punkt „30“
 - Dritter Punkt „40“
 - Vierter Punkt „Spiel“
- b) Wenn beide Paare jeweils drei Punkte gewonnen haben, wird bei „Gleichstand“ ein entscheidender Punkt namens „Golden Point“ gespielt.
- c) Die empfangende Spielpaarung wählt, ob sie den Aufschlag auf der rechten oder linken Seite des Platzes empfangen möchte. Die empfangende

Spielpaarung darf seine Position zum Empfang des entscheidenden Punktes nicht wechseln. Die Spielpaarung, die den Punkt gewinnt, gewinnt das Spiel.

- d) Im Mixed-Wettbewerb ist der aufschlagende Spieler beim entscheidenden Punkt vom gleichen Geschlecht wie der aufschlagende Spieler. Die aufschlagenden Spieler dürfen jedoch ihre Positionen zum Aufschlag nicht wechseln.

2. Tie-Break

2.1 Während des Tiebreaks werden die Punkte „Null“, „1“, „2“, „3“ usw. gezählt.

2.2 Der „Tiebreak“ wird von der Spielpaarung gewonnen, die 7 Punkte erzielt, sofern sie einen Vorsprung von 2 Punkten hat, und damit auch das „Spiel“ und den „Satz“. Falls erforderlich, wird der Tiebreak fortgesetzt, bis dieser Vorsprung erreicht ist.

2.3 Der „Tiebreak“ wird von dem Spieler begonnen, der gemäß der im Satz befolgten Reihenfolge an der Reihe ist, aufzuschlagen. Dieser Spieler hat nur einen Aufschlag von der rechten Seite des Spielfelds. Die folgenden zwei Punkte werden von den Spielern der gegnerischen Mannschaft unter Beachtung der vorherigen Aufschlagreihenfolge und vom linken Feld aus aufgeschlagen. Danach schlagen die Spieler bis zum Ende des „Tiebreaks“ zwei aufeinanderfolgende Punkte auf, wobei die Aufschlagreihenfolge stets eingehalten wird.

2.4 Ein Tiebreak-Satz wird mit 7:6 gewonnen.

2.5 Der folgende Satz wird von der Spielpaarung begonnen, die im Tiebreak nicht mit dem Aufschlag begonnen hat.

Fall 1: Wer beginnt den Aufschlag im „Tiebreak“?

Entscheidung: Der Spieler, der zu Beginn des Satzes mit dem Aufschlag begonnen hat. Ausgenommen sind die in §8 Aufschlag Punkt 10 genannten Fälle.

3. Alternative Zählweisen

3.1 Vier Spiele oder Mini-Satz

Das Paar, das vier Spiele gewinnt, gewinnt den Satz mit einem Mindestvorsprung von zwei Spielen. Bei einem Gleichstand von vier Spielen pro Paar wird ein Tiebreak gespielt.

3.2 Tie-Break zur Entscheidung des Spiels (bis zu 7 Punkte):

Bei einem Gleichstand von einem Satz wird ein Tie-Break gespielt, um den Sieger zu ermitteln. Dieser Tie-Break ist endgültig und ersetzt den letzten Satz. Das erste Paar, das sieben Punkte gewinnt, gewinnt den Tie-Break und das Match, vorausgesetzt, es besteht ein Mindestvorsprung von 2 Punkten.

3.3 Match-Tie-Break

- a) Bei einem Gleichstand in Sätzen wird ein Match-Tie-Break gespielt, um den Sieger zu ermitteln. Die Zählweise entspricht der des Tie-Breaks, allerdings bis 10 Punkte. Dieser Match-Tie-Break ist endgültig und ersetzt den letzten Satz. Das erste Paar, das zehn Punkte gewinnt, gewinnt den Match-Tie-Break und das Spiel, vorausgesetzt, es gibt einen Mindestvorsprung von 2 Punkten.
- b) Wenn der Match-Tie-Break anstelle des letzten Satzes gespielt wird: Die ursprüngliche Reihenfolge beim Aufschlag bleibt bestehen, allerdings können die Spieler die Reihenfolge des Aufschlagenden und des Rückschlagenden ändern.
- c) Die Bälle werden zu Beginn des Match-Tie-Breaks nicht gewechselt, auch wenn ein Ballwechsel fällig wäre.

§5 Position der Spieler

1. Jedes Spielerpaar befindet sich auf einer Seite des Netzes auf dem Spielfeld. Der aufschlagende Spieler (Aufschläger) bringt den Ball ins Spiel, und der diagonal gegenüberstehende Spieler (Anschläger) nimmt den aufgeschlagenen Ball an.
2. Der Rückschläger kann sich an einer beliebigen Stelle seiner Spielfeldhälfte befinden, ebenso wie sein Partner und der Partner des Aufschlägers.

Fall 1: Darf sich ein Spieler während des Aufschlags außerhalb des Spielfelds befinden?

Entscheidung: Nein

Fall 2: Darf einer der beiden Spieler das gesamte Spiel „übernehmen“?

Entscheidung: Ja, wenn der Spieler in seinem Spielfeld bleibt. Aber alle Spieler müssen gemäß den Regeln aufschlagen und den Ball annehmen, wenn sie an der Reihe sind.

§6 Wahl der Seiten und des Aufschlags

1. Die Wahl der Seiten, wer zuerst aufschlägt und wer annimmt, wird per Los entschieden. Das Paar, das Los gewinnt, kann wählen zwischen:
 - a) Zuerst aufschlagen oder annahmen. In diesem Fall wählt das andere Paar die Seite. Oder
 - b) Seite des Spielfelds für das erste Spiel. In diesem Fall kann das andere Paar wählen, ob es aufschlagen oder annahmen möchte.
 - c) Die Gegner bitten, zuerst zu wählen.
2. Sobald die Reihenfolge des Aufschlags und die Seiten festgelegt sind, teilen beide Paare dem Schiedsrichter mit, wer zuerst aufschlägt und annimmt.

Fall 1: Haben die Spieler das Recht, erneut zu wählen, wenn das Spiel während des Aufwärmens unterbrochen wird und die Spieler den Platz verlassen?

Entscheidung: Ja. Das Ergebnis des ursprünglichen Los bleibt bestehen, aber beide Spieler können eine neue Wahl treffen.

§7 Wechsel der Spielfeldseiten

1. Die Spieler müssen nach dem 1., 3. und jedem weiteren ungeraden Spiel des Satzes die Seiten wechseln.
2. Im „Tie-Break“ wechseln die Spieler nach jeweils 6 Punkten die Seiten.
3. Wenn ein Fehler auftritt und die Spieler die Seiten nicht wechseln, muss die Korrektur sofort nach Feststellung des Fehlers in der richtigen Reihenfolge vorgenommen werden. Alle vor Feststellung des Fehlers gewonnenen Punkte bleiben gültig. Wird der Fehler nach einem fehlerhaften ersten Aufschlag festgestellt, hat der Aufschläger nur noch einen Aufschlag übrig.

Fall 1: Am Ende eines Satzes gibt es eine 120-sekündige Pause. Müssen wir die Seiten wechseln, um den nächsten Satz zu beginnen?

Entscheidung: Wenn die Gesamtzahl der bis zur Pause gespielten Spiele eine ungerade Zahl ergibt, Ja. Wenn sie eine gerade Zahl ergibt, nein.

Fall 2: Am Ende des ersten Spiels jedes Satzes müssen wir die Seiten wechseln. Haben wir Anspruch auf eine Pause?

Entscheidung: Nein, das Spiel muss ohne Unterbrechung fortgesetzt werden.

§8 Aufschlag

Alle Punkte beginnen mit dem Aufschlag. Ist der erste Aufschlag ungültig, darf der Aufschläger einen zweiten Aufschlag ausführen. Dieser muss wie folgt erfolgen:

1. Zu Beginn des Aufschlags muss der aufschlagende Spieler mit beiden Füßen hinter der Aufschlaglinie stehen, zwischen der imaginären Verlängerung der Mittellinie des Aufschlagfeldes und der Seitenwand (Aufschlagfeld), und muss dort stehen bleiben, bis der Ball aufgeschlagen wurde.
2. Der Aufschläger muss den Ball innerhalb des Aufschlagfeldes, in dem er sich befindet, auf den Boden aufspringen lassen, um den Aufschlag auszuführen.
3. Der Aufschläger darf weder die Aufschlaglinie noch die imaginäre Mittellinie mit den Füßen berühren.
4. Die Höhe des aufgeschlagenen Balls muss im Moment des Schlags auf oder unterhalb der Hüfthöhe liegen, und der Spieler muss mit mindestens einem Fuß den Boden berühren.
5. Der Ball wird von der rechten Seite des Spielfelds aufgeschlagen und sollte diagonal über das Netz in Richtung des Aufschlagfeldes der Person fliegen, die den

Ball annimmt. Er muss innerhalb der Linien, die dieses Feld begrenzen, aufspringen. Zunächst muss der Aufschlag in das Feld des Aufschlagempfängers auf seiner linken Seite gehen, und wenn eine Seite den Punkt gewinnt, ist es Zeit für den folgenden Aufschlag, und der Ball muss in das Feld des Aufschlagempfängers auf seiner rechten Seite gehen, und so weiter abwechselnd.

6. Ein Spieler darf beim Aufschlag nicht gehen, laufen oder springen. Kleine Fußbewegungen, die die eingenommene Aufschlagposition nicht beeinträchtigen, sind zulässig.
7. Sobald der Ball berührt wird oder ein absichtlicher Schlagversuch erfolgt, gilt dies als Aufschlag.
8. Wird ein Aufschlag versehentlich von der falschen Seite ausgeführt, muss der Fehler sofort nach seiner Feststellung korrigiert werden. Alle Punkte sind gültig, jedoch muss ein Fehler beim ersten Aufschlag berücksichtigt werden.
9. Vor Beginn jedes Satzes können die Spieler entscheiden, wer von ihnen zuerst aufschlägt. Sobald die Reihenfolge festgelegt ist, darf sie bis zum Beginn des nächsten Satzes nicht mehr geändert werden.
10. Wenn ein Spieler außerhalb seiner Reihe aufschlägt, muss der Spieler, der hätte aufschlagen sollen, dies tun, sobald der Fehler entdeckt wird. Alle Punkte, die vor dem Fehler gewonnen wurden, sind gültig. Wenn bis zum Zeitpunkt des Fehlers nur ein einziger Aufschlagfehler aufgetreten ist, wird dieser nicht berücksichtigt. Falls das Spiel vor der Feststellung des Fehlers beendet ist, bleibt die Aufschlagreihenfolge bis zum Ende des Satzes unverändert.
11. Der Aufschläger darf erst aufschlagen, wenn der Rückschläger bereit ist. Der Rückschläger muss sich jedoch in angemessener Weise an den Rhythmus des Aufschlägers anpassen und bereit sein, den Aufschlag anzunehmen, sobald der Aufschläger zum Aufschlag bereit ist.
12. Es ist nicht möglich, einen „Nicht bereit“-Ruf geltend zu machen, wenn ein Versuch unternommen wurde, den Aufschlag zurückzuspielen. Umgekehrt kann kein „Fehler“ gerufen werden, wenn nachgewiesen werden kann, dass der Rückschläger nicht bereit war.

Fall 1: Wie hoch darf ein Spieler, der beim Aufschlag sein Bein beugt, maximal springen, um den Ball zu schlagen?

Entscheidung: Bis maximal zur Höhe seiner Taille in diesem Moment.

§9 Aufschlagfehler

Der Aufschlag ist fehlerhaft, wenn:

1. Der Aufschläger gegen §8 Aufschlag Punkte 1. bis 6. verstößt.
2. Der Aufschläger den Ball beim Schlag verfehlt.

3. Der Ball außerhalb des Aufschlagfeldes des Rückschlägers aufspringt (die Linien zählen als gültig).
4. Der Ball den Aufschläger, seinen Partner oder einen von beiden getragenen oder mitgeführten Gegenstand trifft.
5. Der Ball im Aufschlagfeld des Rückschlägers aufspringt und vor dem zweiten Aufspringen die Metallumzäunung des Spielfelds berührt.
6. Der Ball im Aufschlagfeld des Rückschlägers aufspringt und direkt durch die Tore eines Spielfelds ohne Sicherheitszone und daher ohne zugelassenes Spiel außerhalb des Spielfelds aus dem Spielfeld springt.

Fall 1: Ich habe aufgeschlagen und der Ball trifft die Wand, eine Lampe oder den Zaun auf meiner Seite des Platzes, fliegt dann über das Netz in das Aufschlagfeld des Rückschlägers und prallt dann auf den Boden. Ist dieser Aufschlag gültig?

Entscheidung: Nein, es ist ein Fehler.

Fall 2: Ich habe einen Lob serviert und der Ball springt im Aufschlagfeld des Rückschlägers auf und geht direkt über den Metallzaun aus dem Spielfeld. Ist das ein Fehler?

Entscheidung: Nein.

§10 Rückschlag

1. Der Spieler, der den Aufschlag annimmt, muss warten, bis der Ball innerhalb seines Aufschlagfeldes aufspringt, und ihn zurückspielen, bevor er ein zweites Mal auf dem Boden aufspringt.
2. Die aufnehmenden Spieler im ersten Spiel jedes Satzes entscheiden, wer als Erster annimmt; dieser Spieler nimmt den ersten Aufschlag jedes Spiels bis zum Ende des Satzes an.
3. Jeder Spieler nimmt während des Spiels abwechselnd den Aufschlag an. Sobald die Reihenfolge festgelegt wurde, darf sie während dieses Satzes oder Tiebreaks nicht mehr geändert werden, sondern erst zu Beginn eines neuen Satzes.
4. Wenn während eines Spiels oder Tie-Breaks die Reihenfolge der Annahme durch die annehmenden Spieler geändert wird, müssen sie bis zum Ende des Spiels oder Tie-Breaks, in dem der Fehler aufgetreten ist, in dieser Reihenfolge weitermachen. In den folgenden Spielen dieses Satzes nehmen die Spieler die ursprünglich gewählten Positionen ein.
5. Wenn der Ball beim Annehmen eines Aufschlags einen der annehmenden Spieler oder deren Schläger trifft, bevor er aufspringt, gilt dies als Punkt für den Aufschläger.

Fall 1: Bei alten Spielfeldern mit vertikalen Vorsprüngen an der Verbindungsstelle zwischen Wand und Metallzaun, d. h. wenn Wand und Zaun nicht auf derselben

Ebene liegen, gilt der Aufschlag nur dann als gültig, wenn der Ball nach dem Aufprall auf dem Boden und dem Auftreffen auf den genannten „Vorsprung“ in einem Winkel in Richtung des Aufschlagempfängers fliegt, wobei die Grenze die imaginäre Linie ist, die vom Vorsprung zum anderen verläuft.

Fall 2: Wenn der Ball zweimal innerhalb des Aufschlagfeldes des Empfängers aufspringt, gilt dies als Punkt für den Aufschläger, auch wenn der Ball zwischen den Aufsprüngen die Wand berührt hat.

Fall 3:

Der Spieler, der den Ball empfängt, darf keinen Volley spielen, auch wenn er sich außerhalb des Aufschlagfeldes befindet.

§11 Netzaufschlag und „Net“ und „Let“

1. Der Aufschlag ist „Net“, wenn:

- a) Der aufgeschlagene Ball das Netz oder die Stützpfeiler berührt und dann im Aufschlagfeld des Rückschlägers landet, sofern er vor dem zweiten Aufspringen nicht die Metallumzäunung berührt.
- b) Der Ball nach dem Berühren des Netzes oder der Pfeiler (sofern diese sich innerhalb des Spielfeldes befinden) einen Spieler oder einen mitgeführten oder getragenen Gegenstand trifft.

2. Der Aufschlag wird wiederholt (Let), wenn:

- a) Der Ball aufgeschlagen wird, obwohl der Rückschläger noch nicht bereit ist (§8 Aufschlag Punkt 11)
- b) Bei einem „Let“ beim ersten Aufschlag muss der gesamte Punkt wiederholt werden, dann hat der Aufschläger das Recht auf zwei (2) Aufschläge.
- c) Bei einem „Net“ oder „Let“ beim zweiten Aufschlag hat der Aufschläger nur das Recht, den zweiten Aufschlag zu wiederholen.

Fall 1: Ich bringe den Ball ins Spiel, er berührt das Netz und der erste Aufsprung erfolgt im Feld des Rückschlägers, beim zweiten Aufsprung geht der Ball durch die Öffnung aus dem Spielfeld. Ist dies ein „Let“ oder ein Fehler?

Entscheidung: Ein „Let“, wenn der Ball außerhalb des Spielfeldes gespielt werden kann. Wenn nicht, ist es ein Fehler.

§12 Wiederholung oder „Let“-Punkt

1. Ein umstrittener Punkt ist ein „Let“, wenn:

- a) Der Ball während des Spiels zerbricht.
- b) Ein Element, das nicht zum Spiel gehört, in den Spielbereich gelangt.
- c) Im Allgemeinen jede Unterbrechung des Spiels aufgrund unerwarteter Situationen, die nicht mit den Spielern in Zusammenhang stehen.

- d) Wenn ein Spieler der Meinung ist, dass gemäß den Regeln eine „Let“-Situation vorliegt, muss er dies dem Schiedsrichter unverzüglich mitteilen. Wenn das Spiel fortgesetzt wird, verliert der Spieler das Recht auf einen „Let“.
- e) Sobald der „Let“ beantragt wurde, entscheidet der Schiedsrichter, ob er angemessen ist. Ist dies nicht der Fall, verliert der Spieler den Punkt.

Fall 1: Was passiert, wenn mein erster Aufschlag ein Fehler ist und während des Punktes nach dem zweiten Aufschlag ein „Let“ ausgerufen wird?

Entscheidung: Der gesamte Punkt wird mit dem Recht auf zwei Aufschläge wiederholt.

§13 Behinderung

Eine Behinderung liegt vor, wenn ein Spieler – absichtlich oder unabsichtlich – den Gegner bei der Schlagaussführung stört.

1. Absichtlich: Der Punkt wird dem Gegner zugesprochen.
2. Unabsichtlich: Es wird ein „Let“ gegeben, der Punkt wird wiederholt.

§14 Ball im Spiel

1. Der Ball wird abwechselnd von jedem Spielerpaar geschlagen.
2. Der Ball ist vom Zeitpunkt eines gültigen Aufschlags bis zum Ruf „Let“ oder bis zur Feststellung des Punktes im Spiel.
3. Wenn der Ball im Spiel nach dem Aufprall auf dem gegnerischen Spielfeld einen Teil des Spielfelds berührt, bleibt er im Spiel und muss vor dem zweiten Aufprall zurückgeschlagen werden.
4. Die oben genannten Teile des Spielfelds beziehen sich auf die Innenseiten der Wände, den Metallzaun, der das Spielfeld umgibt, den Boden, das Netz und die Netzpfeile. Der Zaun und der Rahmen gelten in ihrer Gesamtheit als Teil des Zauns.

Fall 1: Wenn der Ball den oberen Teil des Gitterrahmens berührt, muss das Spiel fortgesetzt werden?

Entscheidung: Wenn der Ball im oberen Teil des Gitterrahmens aufspringt, ist dies „gut“ und das Spiel muss fortgesetzt werden, unabhängig davon, ob der Ball auf die Innenseite des Spielfelds zurückkommt oder ins Spielfeld hinausgeht und das Spiel außerhalb des Spielfelds erlaubt ist.

§15 Punktverlust

1. Spieler verlieren einen Punkt, wenn:

- a) Einer der Spieler, den Schläger oder etwas, das er trägt oder bei sich hat, während der Ball im Spiel ist, das Netz, die Netzpfeosten, das Spannseil oder einen Teil des gegnerischen Spielfelds berührt
- b) Ein autorisiertes Spiel außerhalb des Spielfelds stattfindet. Oberhalb von 0,92 Metern und nur bei Genehmigung gilt der vertikale Trennpfeosten in den Toren / Türen als neutrale Zone für alle vier Spieler, die ihn berühren oder sich daran festhalten dürfen.
- c) Der Ball ein zweites Mal aufspringt, bevor er zurückgespielt wird.
- d) Der Ball nach dem Aufspringen über die markierte Grenze (Außenbegrenzung) des Spielfelds (seitlich oder am Ende) oder durch das Tor / Tür geht.
- e) Der Ball, bei erlaubtem Spiel außerhalb des Spielfelds, nach korrektem Aufspringen über die Seitenwand oder durch das Tor geht., ist der Punkt verloren, wenn der Ball ein zweites Mal aufspringt oder ein Element berührt, das nicht zum Spielfeld gehört. (Wenn der Ball nach korrektem Aufschlag über die Stirnwand aus dem Spielfeld geht, zählt dies als Punkt)
- f) Der Spieler den Ball schlägt, bevor er das Netz überquert hat.
- g) Ein Spieler den Ball entweder direkt oder durch Schlagen von den Wänden seines Spielfelds zurückspielt und dieser, ohne zuvor aufzuspringen, die Wände des gegnerischen Spielfelds, den Metallzaun oder ein Element trifft, das nicht zum gegnerischen Spielfeld gehört oder sich nicht auf diesem befindet.
- h) Ein Spieler einen Ball direkt oder über die Wände seines Spielfelds zurückspielt und der Ball das Netz oder die Netzpfeosten berührt und dann direkt auf eine der Wände des gegnerischen Spielfelds, den Zaun oder ein anderes Element trifft, das nicht zum Spielfeld des Gegners gehört oder sich nicht auf diesem befindet.
- i) Ein Spieler den Ball zweimal schlägt (Doppelschlag).
- j) Der Ball nach dem Schlag den spielenden Spieler, seinen Partner oder etwas berührt, das von den Spielern getragen wird.
- k) Der Ball nach dem Schlag durch die gegnerische Mannschaft einen anderen Teil der Spieler oder ihrer Ausrüstung als den Schläger berührt.
- l) Ein Spieler den Ball schlägt und dieser den Metallzaun, einen Teil des Bodens auf der eigenen Spielfeldseite oder ein Element berührt, das nicht zum Spielfeld gehört und sich auf dem Boden auf der eigenen Spielfeldseite befindet.
- m) Der Ball mit einem darauf geworfenen Schläger geschlagen wird.
- n) Ein Spieler während des Spielzugs über das Netz springt.
- o) Beide Spieler gleichzeitig oder nacheinander den Ball schlagen. Der Ball darf nur von einem Mitglied der Mannschaft gespielt werden. (Es gilt nicht als Doppelschlag, wenn zwei Spieler gleichzeitig versuchen, den Ball zu schlagen, einer ihn trifft und der andere den Schläger seines Mannschaftskollegen trifft)

- p) Der Spieler, der den Ball schlägt, mit einem oder beiden Füßen oder einem anderen Körperteil außerhalb seines Spielfelds steht. Es sei denn, das Spielen außerhalb des Spielfelds wurde genehmigt.
- q) Ein Spieler zwei aufeinanderfolgende Fehler beim Aufschlag begeht.

Fall 1: Was passiert, wenn der Ball nach einem korrekten Aufspringen in meinem Feld aufgrund des zusätzlichen Netzes, das manchmal über dem Gitter angebracht ist, nicht aus dem Feld springt?

Entscheidung: Der Punkt ist für das Team verloren, auf dessen Seite der Ball nicht aus dem Feld springt.

§16 Korrekter Rückschlag

1. Der Rückschlag ist korrekt, wenn:

- a) Der Ball nach dem Schlag von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft volley gespielt wird. Oder wenn er ein Körperteil, die Kleidung oder sogar den Schläger eines Spielers der gegnerischen Mannschaft berührt.
- b) Der Ball nach dem Schlag direkt in das gegnerische Feld springt oder zuerst die Wand im eigenen Feld berührt und dann in das gegnerische Feld springt.
- c) Der Ball im gegnerischen Feld aufspringt und dann die Metallumzäunung oder eine der Wände trifft.
- d) Der Ball aufgrund der Richtung und Kraft, mit der er geschlagen wurde, im gegnerischen Feld aufspringt und dann aus dem Feld herausfliegt, die Decke, die Beleuchtung oder einen anderen Gegenstand trifft, der nicht zum Feld gehört.
- e) Der Ball das Netz oder die Netzpfeiler berührt und dann im gegnerischen Feld landet.
- f) Der Ball im Spiel einen Gegenstand auf dem Boden des gegnerischen Spielfelds, der nicht zum Spielfeld gehört oder Teil davon ist (z. B. einen anderen Ball) trifft.
- g) Der Ball korrekt in das gegnerische Spielfeld springt und zurück in das Spielfeld des Aufschlägers springt und in diesem Moment vom gegnerischen Spieler geschlagen. Vorausgesetzt, dass weder der Spieler noch ein Teil seiner Kleidung oder seines Schlägers das Netz, die Pfeiler oder das gegnerische Feld berührt hat und der Ball die in den Punkten a) bis f) oben genannten Bedingungen erfüllt.
- h) Der Ball wird „geschöpft“ oder geschoben. Dies gilt als korrekter Return, sofern der Spieler ihn nicht zweimal getroffen hat, der Aufprall während derselben Bewegung erfolgt und die natürliche Flugbahn des Balls nicht wesentlich abweicht.

- i) Der zurückgespielte Ball im gegnerischen Feld an der Stelle aufspringt, an der die Wand auf den Boden trifft (Ecke).
- j) Der Ball, bei erlaubtem Spiel außerhalb des Spielfelds, von außerhalb des Spielfelds geschlagen wird, ist die Rückgabe gültig, wenn die vor dieser Regel genannten Punkte erfüllt sind.

Fall 1: Gemäß Punkt f) ist die Rückgabe korrekt, wenn der Ball auf einem Gegenstand auf dem Boden des gegnerischen Spielfelds aufspringt. Habe ich den Punkt gewonnen?

Entscheidung: Nein, das Spiel geht weiter.

§17 Punktgewinn

1. *Es handelt sich um einen Punktgewinn, wenn:*
 - a) Der Ball nach dem Aufprall im gegnerischen Feld durch ein Loch im Metallzaun aus dem Feld fliegt oder in diesem Loch stecken bleibt.
 - b) Der Ball nach dem Aufprall im gegnerischen Feld auf der flachen horizontalen Fläche oben auf der Wand stecken bleibt.

§18 Spiel außerhalb des Courts

Die Spieler dürfen das Spielfeld verlassen, um den Ball zu spielen, wenn das Spielfeld die Bedingungen erfüllt, die im Abschnitt § 1 Das Spielfeld festgelegt sind.

§19 Ballwechsel

1. Die Wettkampfveranstalter müssen Folgendes im Voraus bekannt geben:
 - a) Die Marke und den Typ der Bälle.
 - b) Die Anzahl der im Spiel zu verwendenden Bälle (2 oder 3).
 - c) Die Regelung für einen eventuellen Ballwechsel. Ein eventueller Ballwechsel sollte für jedes Spiel nach einer der folgenden Alternativen erfolgen:
 - d) Nach einer festgelegten ungeraden Anzahl von Spielen. Die Aufwärmphase zählt für den Ballwechsel als zwei Spiele und der „Tiebreak“ als eines.
 - e) Zu Beginn eines „Tiebreaks“ findet kein Ballwechsel statt. In diesem Fall wird der Ballwechsel bis zum Beginn des zweiten Spiels des folgenden Satzes verschoben.
 - f) Zu Beginn eines Satzes.
 - g) In Fällen, in denen ein Ballwechsel nach einer festgelegten Anzahl von Spielen erfolgen sollte und nicht erfolgt, muss der Fehler korrigiert werden, wenn das Team an der Reihe ist, das vor dem Fehler mit neuen Bällen hätte aufschlagen müssen. Danach werden die Bälle während des Spiels wie ursprünglich vorgesehen gewechselt.

- h) Wenn ein Ball verloren geht, kaputt ist oder so stark beschädigt ist, dass er sich von den anderen unterscheidet, überwacht der Schiedsrichter den Austausch durch einen Ball, der sich im gleichen Zustand wie die anderen Bälle im Spiel befindet. Andernfalls wird ein kompletter Satz Bälle ausgetauscht. Es müssen mindestens zwei Bälle verfügbar sein, um den Punkt zu beginnen.

§20 Zeiten

1. Der Schiedsrichter des Turniers wertet ein Spiel als „Walk Over“ (WO) / für verloren, wenn Spieler 10 Minuten nach der offiziellen Startzeit des Spiels nicht spielbereit auf dem Platz sind. Ausgenommen sind Fälle, die der Schiedsrichter als „höhere Gewalt“ einstuft.
2. Es gibt eine obligatorische 5-minütige Aufwärmphase zwischen den Spielen.
3. Das Spiel sollte von Beginn (erster Aufschlag) bis zum Ende ohne Unterbrechung stattfinden. Ein Spiel sollte niemals unterbrochen oder verzögert werden, um einem Spieler die Möglichkeit zu geben, sich zu erholen, Anweisungen oder Ratschläge zu erhalten.
4. Zwischen den Punkten sind maximal zwanzig (20) Sekunden Pause erlaubt.
5. Für den Seitenwechsel werden maximal neunzig (90) Sekunden gewährt. Nach dem ersten Spiel jedes Satzes und während eines Tie-Breaks wird ohne Unterbrechung weitergespielt und die Spieler wechseln ohne Pause die Seiten.
6. Am Ende jedes Satzes wird eine maximale Pause von einhundertzwanzig (120) Sekunden gewährt.
7. Die oben genannte Ruhezeit beginnt mit dem Ende eines Punktes und endet mit dem Beginn des nächsten Punktes mit dem Aufschlag.
8. Wenn aufgrund unvorhergesehener Umstände die Kleidung, Schuhe oder Ausrüstung eines Spielers ausgetauscht werden müssen, wird dem Spieler eine zusätzliche Zeit (im Rahmen des Zumutbaren) gewährt.
9. Vor dem Spiel kann eine Ankündigung erfolgen, dass eine begrenzte Anzahl von Toilettenpausen oder ein Kleiderwechsel erlaubt sind.
10. Für Seitenwechsel im „Tiebreak“ werden 20 Sekunden gewährt.
11. Muss ein Spiel aufgrund von Regen, mangelnder Beleuchtung, Unfällen usw. unterbrochen werden, haben die Spieler bei Wiederaufnahme des Spiels das Recht auf ein Aufwärmen gemäß den folgenden Bestimmungen:
 - a) Bis zu 5 Minuten Unterbrechung: kein Aufwärmen.
 - b) 5 bis 20 Minuten Unterbrechung: 3 Minuten Aufwärmen.
 - c) Über 20 Minuten Unterbrechung: 5 Minuten Aufwärmen.
12. Das Spiel wird genau dort fortgesetzt, wo es vor der Unterbrechung beendet wurde. Dies gilt für: das Spiel, den Spielstand, den aufschlagenden Spieler, die gleiche Position auf dem Platz und die gleiche Reihenfolge beim Aufschlag und beim Return.
13. Wenn die Unterbrechung auf mangelnde Beleuchtung zurückzuführen ist, sollte das Spiel bei einer geraden Anzahl von Spielen im laufenden Satz unterbrochen werden, damit beide Paare bei der Wiederaufnahme des Spiels auf derselben Seite stehen wie bei der Unterbrechung.

14. Im Falle einer Verletzung oder einer behandelbaren Erkrankung wird dem Spieler eine 3-minütige Pause für die Behandlung gewährt, die bei den folgenden beiden Seitenwechseln wiederholt werden kann, jedoch innerhalb der regulären Spielzeit. Wenn die Verletzung während des Seitenwechsels auftritt, kann der Spieler die oben genannte 3-minütige medizinische Versorgung in Anspruch nehmen und diesen Vorgang während der folgenden beiden Seitenwechsel wiederholen, jedoch innerhalb der regulären Spielzeit.
15. Medizinische Versorgung wird jedem Spieler nur einmal gewährt und kann nicht an seine Begleitperson abgetreten werden.
16. Im Falle eines Unfalls, der eine indirekte Folge des Spiels ist, aber einen der Spieler betrifft, kann der Schiedsrichter nach eigenem Ermessen eine Behandlungszeit von maximal 15 Minuten gewähren.
17. Wenn ein Spieler eine blutende Wunde hat, kann er das Spiel nicht fortsetzen.

Fall 1: Bei aufeinanderfolgenden Spielen / followed by wird der Beginn des folgenden Spiels 5 Minuten nach dem Ende des vorherigen Spiels gesehen.

Fall 2: Gilt ein indirekter Unfall eines Spielers, der anschließend medizinisch versorgt werden muss, als eine der zulässigen Unterbrechungen?

Entscheidung: Nein, das gilt nicht.

Fall 3: Wie viel Ruhezeit oder Unterbrechung darf zwischen dem ersten und zweiten Aufschlag liegen?

Entscheidung: Keine, das Spiel muss ohne Unterbrechung fortgesetzt werden.

§21 Etikette und Verhalten

1. Pünktlichkeit

- a) Spieler müssen rechtzeitig zu Matches erscheinen.
- b) Verspätungen führen nach Regel 2 zum Verlust des Matches.

2. Kleidung und Ausrüstung

- a) Einheitliche, sportgerechte Kleidung.
- b) Keine Kleidung, die die Gegner stört (z. B. Spiegelungen, Reflektoren).
- c) Schuhe müssen für den Untergrund geeignet sein.

3. Identifikation

- a) Spieler müssen sich im Zweifel beim Oberschiedsrichter ausweisen können.

4. Verhalten auf dem Court

- a) Spieler müssen sich respektvoll gegenüber Gegnern, Schiedsrichtern, Zuschauern und Offiziellen verhalten.
- b) Kein unsportliches Verhalten (Provozieren, Ablenken, Beschimpfen).

5. Spielfeldbereich

- a) Spieler dürfen den Court nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters verlassen.

6. Coaching

- a) Coaching ist nur während der Satzpausen erlaubt.
- b) Während des Spiels sind Coaching oder Signale von außen verboten.

7. Preisverleihungen

- a) Spieler sind verpflichtet, an der offiziellen Siegerehrung teilzunehmen, es sei denn, der Oberschiedsrichter erlaubt eine Ausnahme.

8. Unterbrechungen

- a) Medizinische Behandlungen nur nach Regel 2 erlaubt.
- b) Verletzungen müssen sofort dem Schiedsrichter gemeldet werden.

9. Obszönitäten

- a) Verboten: beleidigende Worte, Gesten oder Flüche.
- b) Gilt auch für Schlägerbewegungen mit beleidigender Bedeutung.

10. Missbrauch von Bällen

- a) Bälle dürfen nicht mit Absicht hart weggeschlagen werden, außer im Spiel.

11. Missbrauch von Schlägern

- a) Schläger dürfen nicht absichtlich gegen Netz, Wände, Boden oder andere Gegenstände geschlagen werden.

12. Aggressives Verhalten

- a) Körperliche oder verbale Angriffe auf Gegner, Schiedsrichter, Zuschauer oder Offizielle sind verboten.

13. Unsportliches Verhalten

- a) Jedes Verhalten, das den Sport in Misskredit bringt, wird bestraft.

§22 Strafen

Bei Verstößen gegen die Etikette und Verhaltensregeln gilt folgende Eskalationsregel:

1. Erstes Vergehen: Verwarnung
2. Zweites Vergehen: Punktverlust
3. Drittes Vergehen: Spielverlust oder Disqualifikation (nach Ermessen des Oberschiedsrichters)

Direkte Disqualifikation

- Bei schwerwiegendem Fehlverhalten (z. B. körperlicher Angriff) kann ein Spieler oder Team sofort disqualifiziert werden.

Anwendung

- Sanktionen gelten gegen den Spieler oder das Paar, nicht nur gegen den einzelnen.
- Alle Verstöße werden protokolliert.