



NIEUWE COVER Nader te bepalen



2024 Official RULEBOOK

OFFICIEEL REGELBOEK VS PICKLEBALL

USA PICKLEBALL werd georganiseerd om de groei en vooruitgang van pickleball op nationaal niveau te bestendigen en om doelen te stellen voor wereldwijd spel en erkenning. USA Pickleball streeft ernaar de groei en ontwikkeling van pickleball onder alle spelers te bevorderen.

USA Pickleball is het nationale bestuursorgaan van de Amerikaanse pickleball dat alle regels van de sport formuleert en interpreteert op een manier die de traditionele aard en het karakter van de sport en de vaardigheden die traditioneel vereist zijn om de sport te beoefenen, behoudt. Al dergelijke beslissingen van USA Pickleball zijn definitief en er is geen beroep mogelijk.

Het doel van het spelregelboek is om pickleballspelers te voorzien van de regels die nodig zijn voor recreatief, sociaal, georganiseerd competitie- en toernooispel. Sommige secties van dit spelregelboek zijn uitsluitend bedoeld om te worden gebruikt voor het houden van door Pickleball goedgekeurde toernooien in de VS. Bij een gesanctioneerd toernooi kunnen spelers een rating verkrijgen op nationale of internationale basis.

Niet-goedgekeurde toernooien kunnen deze secties ook als richtlijn gebruiken. Toernooirecteuren voor niet-goedgekeurde toernooien kunnen flexibel zijn in het gebruik van deze richtlijnen om beter aan te sluiten bij de vaardigheden, leeftijden en diversiteit van hun spelers. USA Pickleball moedigt deze niet-goedgekeurde toernooien enthousiast aan om de kennis en groei van de sport en de ontwikkeling van vaardigheden te bevorderen, terwijl ze plezier hebben bij het spelen van pickleball.

USA Pickleball publiceerde in maart 1984 het eerste officiële spelregelboek van de sport.

Deze regels zullen niet zonder goede reden worden gewijzigd.
Opmerkingen en meningen zijn altijd welkom. Als u vragen heeft over
de regels, ga naar:

Amerikaanse Pickleball

Website: usapickleball.org

Omslagfoto en ontwerpcredits: Steve Taylor, digitale spatel

© 2010; herzien 2024

BELANGRIJKE REGELWIJZIGINGEN VOOR 2024 _

Positiefouten van server, ontvanger en speler corrigeren (4.B.9)

Fouten als gevolg van onjuiste server-, onjuiste ontvanger- en spelerpositiefouten worden geëlimineerd. De scheidsrechter zal nu dergelijke spelersfouten corrigeren voordat hij de score toekent. Regel 4.B.9 is de primaire regeltekst. Verschillende andere regels zijn gewijzigd of verwijderd om met deze wijziging in verband te staan.

Afdeknet (2.C.6/11.L.5.b)

Regel 2.C.6 schrijft voor dat er opnieuw moet worden gespeeld als een bal over het net gaat en een net raakt dat op de grond ligt (behalve bij een opslag), maar alleen als de scheidsrechter heeft vastgesteld dat de bal werd beïnvloed door het gedrapeerde net. Deze regel, en Regel 11.L.5.b voor tijdelijke netten, vereisen nu een herhaling zonder kwalificatie. Een vaststelling dat de bal door het gedrapeerde net is beïnvloed, is nu niet vereist bij officieel of niet-officieel spel.

Bal vangen of dragen op de peddel (7.L)

Regel 7.L maakt het vangen of dragen van een bal op de peddel nu een fout zonder dat hoeft te worden vastgesteld dat het vangen of dragen met opzet is gedaan.

Een rally opgeven (13.E.4/13.E.5)

Regel 13.E.5 vereist een herhaling wanneer een speler in zijn nadeel de 'uit'-uitroep van een lijnrechter als 'in' negeert. De speler of het team kan er nu voor kiezen om de rally aan de tegenstander af te staan als zij vaststellen dat zij de 'in'-bal niet hadden kunnen teruggeven.

Op dezelfde manier roept Regel 13.E.4 op tot een herhaling wanneer de scheidsrechter de uitroep van een lijnrechter als in ongedaan maakt. De speler of het team dat heeft geprofiteerd van de uitspraak van de scheidsrechter mag er nu voor kiezen om de rally aan zijn tegenstander toe te staan als zij van mening zijn dat zij dat wel zouden hebben gedaan. niet in staat was de 'in'-bal terug te slaan.

Medische time-outs (10.B.2.c)

Een speler mag nu beschikbare standaard time-outs gebruiken nadat de medische time-out van 15 minuten is verstreken, zodat er meer tijd overblijft voordat de speler zich moet terugtrekken uit de wedstrijd.

OPMERKING met betrekking tot medische time-outs: Geval 5-23 in het USAP Casebook legt vast hoe en wanneer een speler een aangevraagde medische time-out kan intrekken, en dat de medische time-out niet aan de speler in rekening wordt gebracht. De uitspraak is herzien en vereist nu dat de aangevraagde medische time-out aan de speler in rekening wordt gebracht.

Specificaties peddel (2.E.2/2.E.5.a/2.E.5.c)

De paddle-specificaties zijn bijgewerkt om nieuwe en opkomende paddle-technologie en -functies aan te pakken en om de wijzigingen te verduidelijken die spelers aan gecertificeerde paddles mogen aanbrengen.

Mini-singles (12.O)

Mini-singles is momenteel een goedgekeurd format. De specifieke regels voor mini-singles zijn nu opgenomen in het Rulebook.

INHOUDSOPGAVE _ _

DEEL 1 – HET SPEL	1
DEEL 2 – TERREIN EN UITRUSTING	3
DEEL 3 – DEFINITIES	11
SECTIE 4 – DE SERVE , SERVICEVOLGORDE EN SCOREREGELS	17
SECTIE 5 – SERVICE- EN EINDSELECTIEREGELS	28
DEEL 6 – REGELS VOOR LIJNGESPREK	30
SECTIE 7 – FOUTREGELS	33
SECTIE 8 – DODEBALREGELS	35
SECTIE 9 – REGELS NIET-VOLLEY-ZONE	36
SECTIE 10 – TIME- OUTREGELS	38
SECTIE 11 – ANDERE REGELS	43
SECTIE 12 – GESANCTIONEERD TOERNOOIBELEID	48
SECTIE 13 – TOERNOOIBEHEER EN OFFICIËREN	57
BIJLAGE	70
INHOUDSOPGAVE	73
OPMERKINGEN	77

DEEL 1 – HET SPEL

Pickleball is een paddlesport die wordt gespeeld met een speciale geperforeerde bal op een veld van 6 bij 44 voet met een tennisnet. Het speelveld is verdeeld in rechts/even en links/oneven servicevakken en niet-volleyzones. (Zie figuur 2-1.)

De bal wordt met een goedgekeurde beweging diagonaal over het net geserveerd naar het ontvangende veld van de tegenstander. De bal wordt heen en weer over het net geslagen totdat een speler er niet in slaagt de bal terug te slaan in overeenstemming met de regels.

Punten worden alleen gescoord door de serverende partij als de serveerder of het team van de serveerder de rally wint, of als de tegenpartij een fout begaat.

De serveerder blijft serveren, afwisselend serverend, totdat de serverende partij de rally verliest of een fout begaat.

Normaal gesproken wint de eerste partij die 11 punten scoort en met een marge van ten minste 2 punten leidt.

Pickleball kan gespeeld worden als enkelspel of dubbelspel.

De spelers

Pickleball is een spel dat samenwerking en beleefdheid vereist. Een gevoel van eerlijk spel door de tegenstander het voordeel van elke twijfel te geven, is essentieel voor het handhaven van de onderliggende principes van plezier en competitie in het spel. Daartoe:

- Alle gespeelde punten worden op dezelfde manier behandeld, ongeacht hun belang; het eerste punt van de wedstrijd is net zo belangrijk als het matchpunt.
- Beide partners in het dubbelspel kunnen bellen, vooral via de lijn oproepen; er is geen plaats in het spel waar de ene partner tegen de andere zegt: "Dat was mijn beslissing, niet die van jou."

- Promptoproepen elimineren de 'tweekansoptie'. Voor

een speler kan bijvoorbeeld geen hinder claimen als een bal over het speelveld rolt nadat hij een bal 'uit' heeft geslagen; ze gaven hun vermogen om de hindernis op te roepen op door in plaats daarvan de bal te slaan.

- Spelers streven ernaar samen te werken wanneer ze worden geconfronteerd met:

situatie die niet in het Rulebook wordt geregeld. Mogelijke uitkomsten kunnen een herhaling zijn, waardoor de rally blijft staan, of in extreme gevallen, het vragen om een scheidsrechter om een geschil op te lossen. • Waar mogelijk

zijn de regels geschikt voor spelers met verschillende aanpassingsbehoeften

- Spelers vermijden het dragen van kleding die nauw aansluit bij de bal kleur.

- Spelers mogen geen vragen stellen over of commentaar geven op die van een tegenstander call, hoewel elke speler in beroep kan gaan tegen een line-call die aan het einde van de rally eindigt aan de scheidsrechter voordat de volgende service plaatsvindt.

Unieke kenmerken

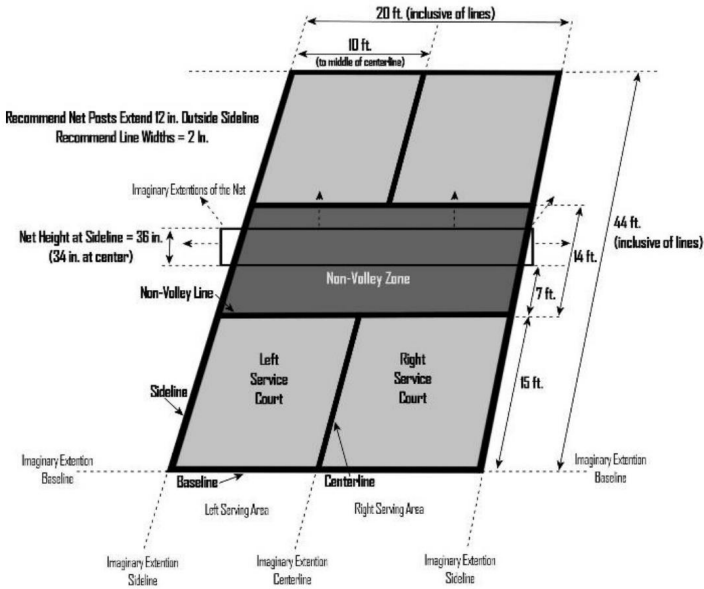
Twee-bounce-regel. Nadat de bal is geserveerd, moet elke partij één grondslagslag maken voordat de bal wordt gevolleybald.

Niet-Volleyzone (NVZ). Een gebied dat zich aan elke kant 2,2 meter vanaf het net uitstrekt, waarbinnen een speler de bal niet mag slaan zonder dat deze eerst stuitert. Meer specifiek is het hele veld, van net tot basislijn, hetzelfde en kan vrij worden gebruikt voor al het spel, met één uitzondering: volleyen. De eerste zeven voet, de niet-volleyzone, kunnen niet worden gebruikt voor volleyen.

(Rolstoel) Spelers die een rolstoel gebruiken, mogen de bal twee keer laten stuiteren voordat ze de bal teruggeven. De tweede stuitert kan overal op het speeloppervlak plaatsvinden, inclusief de omgeving van het speelveld.

SECTIE 2 – BAAN EN UITRUSTING

2.A. Specificaties van het gerecht. De afmetingen en afmetingen voor het standaard pickleballveld is:



Figuur 2-1

- 2.A.1. Het speelveld moet een rechthoek zijn van 6,10 m (20 voet) breed en 13,41 m (44 voet) lang, zowel voor enkelspel- als dubbelspelwedstrijden. (Zie figuur 2-1.)
- 2.A.2. Metingen in het veld moeten worden uitgevoerd tot aan de buitenkant de perimeter- en niet-volleyzonelijnen. Alle lijnen moeten 5,08 cm breed zijn en dezelfde kleur hebben, duidelijk contrasterend met de kleur van het speloppervlak.
- 2.A.3. Het minimale speloppervlak is 9,14 m breed en 18,29 m lang. Een omringende marge van 10 voet (3,05 m) meet 40 voet (12,19 m).

m) bij 64 voet (19,51 m). Andere aanbevelingen voor de afmetingen van het speeloppervlak zijn:

Doel	Breedte – voet (m)	Lengte – voet (m)
Nieuwbouw 34 (10,36 m)		64 (19,5 m)
Toernooispiel 34 (10,36 m)		64 (19,5 m)
Rolstoelplay 44 (13,41 m)		74 (22,56 m)
Stadionveld 50 (15,24 m)		80 (24,38 m)

2.A.4. **(Rolstoel)** Het aanbevolen speeloppervlak voor rolstoelspelen is 13,41 m breed en 22,55 m lang. De afmetingen voor rolstoelspelen op een stadionveld zijn 15,24 m breed en 24,38 m lang.

2.B. Lijnen en gebieden. Hieronder worden de lijnen en vlakken van het standaard pickleballveld uitgelegd. (Zie figuur 2-1.)

2.B.1. Basislijnen. De lijnen evenwijdig aan het net aan elk uiteinde de rechtbank.

2.B.2. Zijlijnen. De lijnen loodrecht op het net op elk kant van het hof.

2.B.3. Niet-Volleyzone (NVZ). Het gebied van het speelveld, specifiek voor elk team, aan weerszijden van het net, begrensd door een lijn tussen de twee zijlijnen (niet-volleyzonelijn), evenwijdig aan en 2,13 m van het net. Alle NVZ-lijnen zijn onderdeel van de NVZ.

2.B.4. Dienst Hof. Het gebied voorbij de NVZ aan weerszijden van de middellijn, inclusief de middellijn, zijlijn en basislijn.

2.B.5. Middellijn. De lijn door het midden van het speelveld aan weerszijden van het net dat zich uitstrekt van de NVZ tot de basislijn die de oneven en even servicevakken scheidt. Bij mini-singles moet de middellijn zich ook uitstrekken door de non-volleyzone.

2.B.6. Rechts/gelijkmatig gerecht. Het servicegebied aan de rechterkant van het speelveld, als je naar het net kijkt.

2.B.7. Links/oneven hof. Het servicegebied aan de linkerkant van het speelveld, met uitzicht op het net.

2.C. Netto specificaties.

2.C.1. Materiaal. Het net mag gemaakt zijn van elk gaasmateriaal waardoor er geen bal doorheen kan.

2.C.2. Berichten. Netpalen moeten 22 voet +/- 0,0 inch zijn (6,71 m) vanaf de binnenkant van de ene paal tot de binnenkant van de andere paal. De maximale diameter van de netpaal mag 7,62 cm (3 inch) zijn.

2.C.3. Maat. De nettolengte moet minimaal 21 voet 9 zijn inch (6,63 m) dat zich uitstrekt van de ene paal naar de andere. De nethoogte vanaf de onderkant van het net tot de bovenkant moet minimaal 30 inch zijn.

2.C.4. Rand. De bovenkant van het net moet worden afgezet met een 2-inch (5,08 cm) witte tape die over een koord of kabel loopt die door de binding loopt. Deze binding moet op het snoer of de kabel rusten.

2.C.5. Middelste riem en hoogte. Een middenband is aanbevolen voor een permanent net en moet in het midden van het net worden geplaatst om eenvoudige aanpassing aan de vereiste 34 inch (86,36 cm) in het midden mogelijk te maken. De bovenkant moet aan de zijlijn 36 inch (91,44 cm) hoog zijn.

2.C.6. Draperend Net. Behalve bij de opslag vindt er een herhaling plaats als de bal over het net gaat en een draperend net op de grond raakt.



Figuur 2-2

De links afgebeelde bal, met grotere gaten, wordt gewoonlijk gebruikt om binnen te spelen, en de rechts afgebeelde bal wordt gewoonlijk gebruikt om buiten te spelen. Kleuren kunnen variëren. Alle goedgekeurde ballen zijn echter aanvaardbaar voor binnen- en buitenspelen. De volledige lijst met goedgekeurde ballen staat op de USA PICKLEBALL-website.

2.D. Bal specificaties.

2.D.1. Ontwerp. De bal moet minimaal 26 en maximaal 40 ronde gaten hebben, waarbij de afstand tussen de gaten en het algehele ontwerp van de bal overeenkomen met de vliegeigenschappen. Op de bal moet de naam of het logo van de fabrikant of leverancier op het oppervlak zijn gedrukt of in reliëf zijn aangebracht.

2.D.2. Goedkeuring. De Toernooidirecteur zal de toernooi bal. De bal die wordt geselecteerd om te spelen in een door USA PICKLEBALL goedgekeurd toernooi moet worden vermeld op de officiële lijst met goedgekeurde ballen die op de website van USA PICKLEBALL is geplaatst: USA Pickleball.org.

2.D.3. Bouw. De bal moet gemaakt zijn van duurzaam materiaal materiaal gegoten met een glad oppervlak en vrij van textuur. De bal heeft één uniforme kleur, behalve de identificatiemarkeringen. De bal mag een lichte ribbel bij de naad hebben, zolang deze niet significant is

invloed hebben op de vliegeigenschappen van de bal. (Zie figuur 2-2.)

2.E. Peddelspecificaties.

- 2.E.1. Materiaal. De peddel moet gemaakt zijn van materiaal dat veilig wordt geacht en niet verboden is door deze regels. De peddel moet gemaakt zijn van stijf, niet-samendrukbaar materiaal dat voldoet aan de criteria die vermeld staan op de USA PICKLEBALL-website.
- 2.E.2. Oppervlak. Het slagoppervlak van de paddle mag geen delaminatie, gaten, scheuren, ruwe texturen of inkepingen bevatten die de huid of het oppervlak van de paddle breken, of voorwerpen of kenmerken waardoor een speler overmatige spin aan de bal kan geven.
- 2.E.2.a. Reflectie. Het slagoppervlak van de peddel mag niet negatief reflecterend zijn, zodat het het zicht van de tegenstander(s) negatief kan beïnvloeden.
- 2.E.3. Maat. De gecombineerde lengte en breedte, inclusief eventuele randbescherming en eindkap, mag niet groter zijn dan 24 inch (60,96 cm). De peddellengte mag niet groter zijn dan 43,18 cm (17 inch). Er is geen beperking op de dikte van de peddels.
- 2.E.4. Gewicht. Er is geen beperking op het gewicht van de peddel.
- 2.E.5. Wijzigingen. Gewijzigde peddels moeten aan alle specificaties voldoen.
- 2.E.5.a. Wijzigingen of toevoegingen door spelers aan een commercieel geproduceerde paddle zoals gecertificeerd, kunnen items omvatten zoals randbeschermingstape/vervangingen, verzwaarde tape, gewichten voor een geïntegreerd gewichtssysteem van de Original Equipment Manufacturer (OEM), wijzigingen aan

de gripmaat via inzetstukken, gripwraps, OEM verwisselbare grepen, OEM vervangende paddle-vlakken en naamstickers en/of andere identificatiemarkeringen op het paddle-oppervlak.

2.E.5.b. Stickers en tape mogen niet verder uitsteken dan 2,54 cm (1,0 inch) boven de bovenkant van de handgreep, noch meer dan 1,27 cm (0,5 inch) binnen de buitenrand van een peddel of, als er een randbescherming is aangebracht, 0,5 inch (0,5 inch) binnen de binnenkant van de peddel. randbeschermer.

2.E.5.c. De enige toegestane handgeschreven pen
De markeringen die op het speeloppervlak van de paddle zijn toegestaan, mogen uitsluitend ter identificatie dienen (naam, handtekening, telefoon, e-mailadres). Er zijn geen aftermarket-afbeeldingen toegestaan op een commercieel gemaakte paddle.

2.E.6. Verboden oppervlaktekenmerken en mechanische kenmerken.

2.E.6.a. Antislipverf of verf met een structuur met zand, rubberdeeltjes of ander materiaal dat extra spin veroorzaakt.

2.E.6.b. Rubber en synthetisch rubber.

2.E.6.c. Kenmerken van schuurpapier.

2.E.6.d. Bewegende delen die de druk kunnen vergroten momentum.

2.E.7. Modelaanduiding. De peddel moet een door de fabrikant verstrekte en duidelijk gemarkeerde merk- en modelnaam of modelnummer op de peddel. De merk- en modelinformatie kan op de peddel worden weergegeven door middel van een door de fabrikant aangebrachte sticker.

2.F. Goedkeuring en autorisatie van apparatuur.

2.F.1. USA PICKLEBALL goedgekeurde paddle-lijst – Spelers zijn verantwoordelijk voor het bevestigen dat zij de paddle zijn

gebruik voor matchplay is goedgekeurd en vermeld als "Pass" op de USA PICKLEBALL Approved Paddle List. De lijsten met goedgekeurde uitrusting kunnen op de USA PICKLEBALL-website worden geplaatst: USA Pickleball.org.

2.F.1.a. Overtreding. Als er op enig moment tijdens de

Tijdens het toernooi wordt vastgesteld dat een speler een paddle gebruikt die in strijd is met de paddlespecificaties of die niet op de paddlespecificaties staat vermeld USA PICKLEBALL goedgekeurde paddle-lijst als Pass, zijn de volgende straffen van toepassing:

2.F.1.a.1. Als de overtreding wordt vastgesteld voordat de wedstrijd begint, moet de speler overschakelen naar een paddle die vermeld staat als Pass op de USA PICKLEBALL Approved Paddle List. Er is geen straf verbonden aan het verwisselen van peddels.

2.F.1.a.2. Als de overtreding achteraf wordt vastgesteld de wedstrijd is begonnen, verliest de speler of het team alleen de wedstrijd die wordt gespeeld.

2.F.1.a.3. Als de overtreding later wordt ontdekt het scoreformulier wordt teruggestuurd naar de toernooibureau, stand voor de wedstrijdresultaten.

2.G. Kleding.

2.G.1. Veiligheid en afleiding. Van een speler kan worden verlangd dat hij kleding draagt die ongepast is, inclusief kleding die de kleur van de bal benadert.

2.G.2. Afbeeldingen. Afbeeldingen, insignes, afbeeldingen en teksten op kleding moeten van goede smaak zijn.

2.G.3. Schoenen. Schoenen moeten zolen hebben die geen vlekken achterlaten het speelveld van het speelveld beschadigen.

2.G.4. Overtreding. De toernooirecteur heeft de bevoegdheid om kledingwijzigingen af te dwingen. Als de Toernooirecteur een kledingwissel afdwingt, zal dit een niet-belastbare time-out zijn. Als de speler weigert zich aan de kledingregels te houden, kan de toernooirecteur de wedstrijd verbeurd verklaren.

DEEL 3 – DEFINITIES

3.A. *Definities.*

- 3.A.1. Bal in spel – Het tijdsbestek waarin een rally wordt gespeeld, vanaf het raken van de bal tot het serveren totdat de bal dood wordt. (Zie ook 3.A.20 “Live bal”)
- 3.A.2. Dragen – De bal zo slaan dat deze niet wegstuiter van de peddel, maar wordt meegevoerd op de voorkant van de peddel.
- 3.A.3. Coaching - Communicatie van alle informatie, inclusief verbaal, non-verbaal en elektronisch, van iemand anders dan de partner van een speler, waarop een speler of team kan reageren om voordeel te behalen of hen te helpen een overtreding van de regels te voorkomen.
- 3.A.4. Hof – Het gebied binnen de buitenafmetingen van de basislijnen en zijlijnen.
- 3.A.5. Cross-Court – Het veld schuin tegenover de speelveld waar de bal het laatst werd geslagen.
- 3.A.6. Dead Ball – Een bal die niet langer in het spel is.
- 3.A.7. Aflleiding – Fysieke acties van een speler die 'niet gebruikelijk zijn in het spel' en die, naar het oordeel van de scheidsrechter, het vermogen of de concentratie van de tegenstander om de bal te slaan kunnen belemmeren. Voorbeelden omvatten, maar zijn niet beperkt tot, het maken van harde geluiden, het stampen van de voeten, het zwaaien met de peddel op een afleidende manier of het anderszins verstoren van de concentratie van de tegenstander of het vermogen om de bal te slaan.
- 3.A.8. Double Bounce – Wanneer de bal twee keer stuiter één kant voordat het wordt teruggestuurd.
- 3.A.9. Double Hit – De bal twee keer slaan voordat deze wordt teruggegeven.

- 3.A.10. Uitsluiting - Een gedragsovertreding die zo flagrant is dat verwijdering uit het toernooi door de toernooidirecteur gerechtvaardigd is. De speler mag op de locatie blijven, maar mag niet langer aan wedstrijden deelnemen.
- 3.A.11. Uitsluiting – Een gedragsovertreding die zo flagrant is dat de toernooidirecteur de speler verbiedt om in huidige en toekomstige delen van het toernooi te spelen. Bovendien moet de speler de locatie onmiddellijk verlaten en gedurende de rest van het toernooi niet terugkeren.
- 3.A.12. Fout – Een overtreding van de regels die resulteert in een dode bal en/of het einde van de rally.
- 3.A.13. Eerste serveerder – Bij dubbelspel, de speler die moet serveren vanaf het rechter/even serviceveld na een side-out, afhankelijk van de score van het team.
- 3.A.14. Forfait – Een flagrante gedragsovertreding of a combinatie van technische waarschuwingen en/of technische fouten die ertoe leiden dat een game of wedstrijd aan de tegenstander wordt toegekend.
- 3.A.15. Grondslag – Een slag van de bal nadat de bal is geraakt stuiterde.
- 3.A.16. Hinder – Elk tijdelijk element of elke gebeurtenis die niet door een speler wordt veroorzaakt en die het spel negatief beïnvloedt, met uitzondering van permanente objecten. Voorbeelden omvatten, maar zijn niet beperkt tot, ballen, vliegende insecten, vreemd materiaal, spelers of officials op een ander speelveld die, naar de mening van de scheidsrechter, invloed hebben gehad op het vermogen van een speler om op de bal te spelen.
- 3.A.17. Denkbeeldige extensie. Een term die wordt gebruikt om te beschrijven waar een lijn zich zou uitstrekken als deze voorbij het huidige eindpunt zou uitsteken. Spelers en scheidsrechters moeten projecteren waar de lijn zich zou uitstrekken als deze niet beperkt zou zijn tot de grenzen van het speelveld.

- 3.A.18. Links/oneven speelveld – Het servicegebied aan de linkerkant van het speelveld, als je naar het net kijkt. De startserver in het dubbelspel of de enkelspelserver moet aan de linker/oneven kant van het speelveld worden geplaatst als hun score oneven is.
- 3.A.19. Line Call – Een luid woord of woorden gesproken door een speler of lijnrechter(s) om aan de scheidsrechter en/of spelers aan te geven dat een levende bal niet in de vereiste speelruimte is geland.
Het voorkeurswoord om een lijnoproep aan te duiden is 'OUT'.
Er kunnen opvallende handsignalen worden gebruikt in combinatie met een lijnoproep. Woorden als "breed", "lang", "nee", "diep" zijn ook acceptabel.
- 3.A.20. Live Ball – Het tijdstip waarop de scheidsrechter of De serveerder (of de partner van de serveerder volgens regel 4.D.1) begint de score af te tellen. (Zie ook 3.A.1 "Bal in het spel")
- 3.A.21. Momentum – Momentum is een eigenschap van een lichaam in beweging, zoals een speler die een volley uitvoert, die ervoor zorgt dat de speler in beweging blijft nadat hij de bal heeft geraakt. De handeling van het volleyen produceert momentum dat eindigt wanneer de speler het evenwicht en de controle over zijn beweging terugkrijgt of stopt met bewegen in de richting van de niet-volleyzone.
- 3.A.22. Non-Volley Zone (NVZ) – Het gebied van 2,2 bij 6 meter grenzend aan het net en specifiek voor de kant van het speelveld van elk team met betrekking tot NVZ-fouten. Alle lijnen die de NVZ begrenzen, maken deel uit van de NVZ. De NVZ is tweedimensionaal en steekt niet boven het speeloppervlak uit. (Zie figuur 2-1 en paragraaf 2.B.3.)
- 3.A.23. Officierend team – Personeel onder leiding van de toernooihoofdscheidsrechter op of buiten het speelveld, inclusief hoofd- en tweede scheidsrechters, baanscheidsrechter, videoherhalingscheidsrechter en lijnrechters.

- 3.A.24. Aanpassingen aan de peddelgreep – Niet-mechanische apparaten die de grootte van de greep veranderen of de hand op de greep stabiliseren.
- 3.A.25. Peddelkop – De peddel, exclusief het handvat.
- 3.A.26. Permanent object – Elk object op of nabij het speelveld, inclusief dat boven het speelveld hangt, dat het spel kan hinderen. Vaste objecten zijn onder meer het plafond, de muren, het hekwerk, de verlichtingsarmaturen, de netpalen, de poten van de netpalen, de tribunes en stoelen voor toeschouwers, de scheidsrechter, lijnrechters, toeschouwers wanneer ze zich op hun erkende positie bevinden, en alle andere voorwerpen rond en boven het speelveld.
rechtbank.
- 3.A.27. Plane of the Net - De denkbeeldige verticale vlakken van iedereen zijden die buiten het netsysteem uitsteken.
- 3.A.28. Speeloppervlak – Het speelveld en het gebied rondom het speelveld dat is aangewezen om te spelen.
- 3.A.29. Godslastering – Woorden, zinnen of handgebaren, gebruikelijk of ongebruikelijk, die normaal gesproken als ongepast worden beschouwd in 'beleefd gezelschap' of in de buurt van kinderen. Typisch inbegrepen zijn woorden van vier letters die worden gebruikt als krachttermen of verbale versterkers.
- 3.A.30. Rally – Continu spel dat plaatsvindt na de service en vóór een fout.
- 3.A.31. Ontvanger – De speler die diagonaal tegenover de serveerder staat om de service terug te geven. Afhankelijk van de score van het team is de speler die de service teruggeeft mogelijk niet de juiste ontvanger.
- 3.A.32. Herhaling – Elke rally die om welke reden dan ook wordt hervat zonder dat er een punt wordt toegekend of dat er een wijziging plaatsvindt server.
- 3.A.33. Terugtrekking - De beslissing van een speler/team die de wedstrijd stopt en de wedstrijd aan de tegenstander toekent.

- 3.A.34. Rechts/even speelveld – Het servicegebied aan de rechterkant van het speelveld, als je naar het net kijkt. De startserver in het dubbelspel of de enkelspels server moet op het rechter/even speelveld worden geplaatst als hun score gelijk is.
- 3.A.35. Tweede service – Bij dubbelspel een term die wordt gebruikt om de situatie te beschrijven waarin een serverend team de eerste van de twee toegewezen services verliest.
- 3.A.36. Tweede serveerder – Bij dubbelspel de partner van de eerste serveerder. De tweede serveerder serveert nadat de eerste serveerder verliest dienen.
- 3.A.37. Serve – De eerste slag van de bal met de paddle om de rally te starten.
- 3.A.38. Server – De speler die een rally initieert. Afhankelijk
Gezien de score van het team is het mogelijk dat de speler die serveert niet de juiste serveerder is.
- 3.A.39. Service Court – Het gebied aan weerszijden van de
middellijn, inclusief de middellijn, zijlijn en basislijn, exclusief de NVZ.
- 3.A.40. Serveergebied – Het gebied achter de basislijn en op en tussen de denkbeeldige verlengingen van de middellijn van het speelveld en elke zijlijn.
- 3.A.41. Side Out – Het toekennen van de service aan het andere team nadat een enkelspeler of dubbelspel zijn team verliest dienen.
- 3.A.42. Startserver – Voor elk dubbelteam, de speler die is aangewezen om als eerste te serveren bij het begin van het spel. Bij dubbelspeltoernooien zal de startende serveerder een zichtbaar identificatiemiddel dragen, bepaald door de toernooirecteur.
- 3.A.43. Technische fout – Beoordeling door een scheidsrechter van a
gedragsovertreding die ertoe leidt dat één punt wordt verwijderd van de score van het overtredende team, tenzij hun score nul is. In dat geval wordt een punt toegekend.

worden opgeteld bij de score van de tegenpartij. Er wordt een technische fout gegeven als er al één technische waarschuwing is gegeven en een tweede technische waarschuwing gerechtvaardigd is; of wanneer dit wordt gerechtvaardigd door de actie van een speler of team, gebaseerd op het oordeel van de scheidsrechter.

3.A.44. Technische waarschuwing – Een waarschuwing van een scheidsrechter voor een gedragsovertreding die aan een speler of team wordt begaan. Er worden geen punten toegekend of afgetrokken voor een technische waarschuwing.

3.A.45. Verbale waarschuwing - Een waarschuwing van een scheidsrechter voor een gedragsovertreding. Er mag één keer per wedstrijd aan elk team een enkele mondelinge waarschuwing worden gegeven.

3.A.46. Volley – Tijdens een rally, een slag van de bal uit de lucht voordat de bal is gestuiterd.

3.A.47. Rolstoelspeler – Elke persoon, met of zonder handicap, die het spel in een rolstoel speelt. De rolstoel wordt beschouwd als onderdeel van het lichaam van de speler.
Dit kan een speler zijn met een beperking of iedereen die in een rolstoel wil spelen.

3.A.48. Terugtrekking – Het verzoek van een speler/team om te worden verwijderd uit een aankomend spel in een gespecificeerde reeks.

SECTIE 4 – DE SERVE, SERVICEVOLGORDE EN SCORINGSREGELS _

4.A. Portie.

4.A.1. De volledige score moet worden afgeroepen voordat de bal wordt gespeeld geserveerd.

4.A.2. Plaatsing. De server moet correct serveren

serviceveld (het veld schuin tegenover de serveerder). De service mag het net vrijspelen of aanraken en moet de NVZ- en de NVZ-lijnen vrijmaken. De service mag op elke andere serviceveldlijn terecht komen.

4.A.3. Als de service het net overschrijdt of contact maakt met het net oversteekt en vervolgens de ontvanger of de partner van de ontvanger raakt, is dit een punt voor het serverende team.

4.A.4. Op het moment dat de bal wordt geserveerd:

4.A.4.a. Er moet ten minste één voet op het speeloppervlak achter de basislijn staan.

4.A.4.b. Geen van de voeten van de serveerder mag het speelveld op of binnen de basislijn raken.

4.A.4.c. Geen van de voeten van de serveerder mag het speeloppervlak raken buiten het denkbeeldige verlengde van de zijlijn of middenlijn.

4.A.4.d. (**Rolstoel**) Beide achterwielen moeten zich op het speeloppervlak achter de basislijn bevinden en mogen het speelveld op of binnen de basislijn of buiten de denkbeeldige verlengingen van de zijlijn of middenlijn niet raken.

4.A.5. De opslag moet worden uitgevoerd met slechts één hand loslaten de bal. Terwijl er enige natuurlijke rotatie van de bal is verwacht tijdens het loslaten van de bal uit de hand, mag de serveerder de bal met geen enkel deel van het lichaam onmiddellijk manipuleren of draaien.

voorafgaand aan de service. Uitzonderingen: Elke speler mag zijn peddel gebruiken om de dropservice uit te voeren (zie Regel 4.A.8.a). Een speler die slechts één hand kan gebruiken, mag ook zijn peddel gebruiken om de bal los te laten en de volleyservice uit te voeren.

4.A.6. Bij officiële wedstrijden moet het loslaten van de bal door de serveerder zichtbaar zijn voor de scheidsrechter en de ontvanger. In

Bij wedstrijden zonder scheidsrechter moet het loslaten van de bal door de serveerder zichtbaar zijn voor de ontvanger. Er is geen sprake van een fout als de vrijgave niet zichtbaar is voor de scheidsrechter of ontvanger.

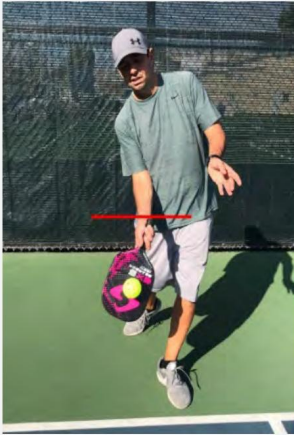
4.A.7. **De Volley-serve.** De volleyservice wordt gemaakt door

de bal slaan zonder de bal van het speeloppervlak te laten stuiten en kan worden gemaakt met een voor- of achterhandbeweging.

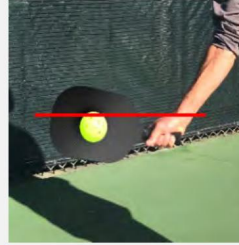
Een goede volleyservice omvat de volgende elementen:

4.A.7.a. De arm van de serveerder moet in een beweging bewegen opwaartse boog op het moment dat de bal met de peddel wordt geslagen. (Zie figuur 4-3.)

4.A.7.b. Het hoogste punt van de peddelkop mag zich niet boven het hoogste deel van de pols bevinden (waar het polsgewricht buigt) wanneer de peddel de bal raakt. (Zie figuren 4-1 en 4-2)



Figuur 4-1 (legale service)



Figuur 4-2 (illegale service)



Figuur 4-3 (legale service)

(Foto's en afbeeldingen met dank aan Steve Taylor, Digital Spatula)

4.A.7.c. Er mag geen contact met de bal gemaakt worden
boven de middel. (Zie figuren 4-1 en 4-3 hierboven)

4.A.8. **De drop-serve.** De dropservice wordt gemaakt door de bal te slaan
nadat deze op het speeloppervlak stuitert en kan worden
gemaakt met een forehand of een backhand

beweging. Er is geen beperking hoe vaak de bal kan stuiten, noch waar de bal op kan stuiten

het speeloppervlak. Een goede drop-service omvat de volgende elementen:

4.A.8.a. De serveerder moet de bal van één speler loslaten

alleen met de hand of laat het vanaf elke natuurlijke (zonder hulp) hoogte van het peddeloppervlak vallen.

4.A.8.b. Bij het loslaten van de bal mag de bal in geen enkele richting

of op geen enkele manier worden voortgestuwd voordat hij de bal slaat om te serveren.

4.A.8.c. De beperkingen op de Volley Serve-in-regel

4.A.7 is niet van toepassing op de dropservice.

4.A.9. **Herhaling of fout.** Bij officiële wedstrijden kan de scheidsrechter om een herhaling vragen als hij er niet zeker van is dat aan een of meer van de vereisten van de opslag is voldaan. De herhaling moet worden afgeroepen vóór de terugkeer van de service. De scheidsrechter zal een fout toekennen als hij er zeker van is dat aan één of meer van de vereisten van de opslag, anders dan Regel 4.A.6, niet is voldaan. Als de ontvanger bij niet-officiële wedstrijden vaststelt dat manipulatie van de spin heeft plaatsgevonden voorafgaand aan de service, of dat het loslaten van de bal niet zichtbaar is, kan de ontvanger om een herhaling vragen voordat de service wordt teruggegeven. In niet-officiële wedstrijden heeft de ontvanger niet de bevoegdheid om herhalingen of fouten op te roepen voor overtredingen van de servicebewegingen.

4.A.9.a. De oplossingen voor schendingen van servicebewegingen zijn als volgt:

	OFFICIEEL SPEEL		NIET-OFFICIEERD <small>TONEELSTUK</small>
	Scheidsrechter niet zeker van overtreding	Scheidsrechter zeker van overtreding	Ontvanger stelt overtreding vast
VOLLE SERVEREN			
4.A.7.a. Nee opwaartse boog	Herhaling	Schuld	Geen
4.A.7.b. Peddel hoofd boven pols	Herhaling	Schuld	Geen
4.A.7.c. Contact boven de taille	Herhaling	Schuld	Geen
4.A.5. Spin verleend	Herhaling	Schuld	Herhaling
4.A.6. Vrijgave niet zichtbaar	Herhaling	Herhaling	Herhaling
DALEN SERVEREN			
4.A.8.a. Drop niet gemaakt met een hand alleen of van peddelvlak of niet van hoogte zonder	Herhaling	Schuld	Geen
hulp 4.A.8.b. Bal omhoog of omlaag gedreven	Herhaling	Schuld	Geen
4.A.5. Spin verleend	Herhaling	Schuld	Herhaling
4.A.6. Laat niet los zichtbaar	Herhaling	Herhaling	Herhaling

4.B. Spelerposities.

- 4.B.1. Server en ontvanger. De juiste server en ontvanger en hun posities worden bepaald door de score en de startpositie van de spelers in het spel.
- 4.B.2. Aan het begin van elk spel begint de startende serveerder met serveren vanaf de kant van het speelveld die wordt bepaald door de scoren.
- 4.B.3. Elke speler zal serveren totdat een rally verloren is of er een fout tegen de speler of het team wordt verklaard.
- 4.B.4. Zolang de serveerder zijn opslag vasthoudt, zal de serveerder na elk punt afwisselend serveren vanaf de rechter/even en linker/oneven kant van het speelveld.
- 4.B.5. Alleenstaanden.
 - 4.B.5.a. Als de score van de serveerder even is (0, 2, 4 ...), moet de opslag worden gedaan vanuit het rechter/even serveergebied en door de tegenstander worden ontvangen in het rechter/even servicevak.
 - 4.B.5.b. Als de score van de serveerder oneven is (1, 3, 5 ...), moet de opslag worden gedaan vanuit het linker/oneven serveergebied en door de tegenstander worden ontvangen in het links/oneven servicevak.
 - 4.B.5.c. Nadat de serveerder de rally verliest of fouten maakt, a side-out zal plaatsvinden en service wordt toegekend aan de tegenstander.
- 4.B.6. Dubbelen. Beide spelers van een team serveren vóór a side-out wordt verklaard, behalve aan het begin van elk spel, wanneer alleen de startserver zal serveren. De startserver van elk spel wordt daarom voor scoredoeleinden aangewezen als "Tweede Server", aangezien er een side-out zal plaatsvinden zodra een rally verloren is of er een fout is begaan door het serverende team en service wordt toegekend aan het andere team.

- 4.B.6.a. Aan het begin van elke side-out begint de service in het rechter/gelijke serveergebied.
- 4.B.6.b. Als de score van het team gelijk is (0, 2, 4 ...),
De juiste positie van de startserver van het team is het rechter/even serveergebied. Als de score van het team oneven is (1, 3, 5...), is de juiste positie van de startserver links/oneven rechtbank.
- 4.B.6.c. Na elke kant uit begint de service met de speler die correct aan de rechter/even kant van het speelveld is geplaatst, afhankelijk van de score van het team. Deze speler wordt 'Eerste Server' genoemd en de partner is 'Tweede Server'.
- 4.B.6.d. De eerste serveerder zal serveren, waarbij de servicezijde wordt afgewisseld nadat elk punt is gewonnen, totdat een rally verloren gaat of het team van de serveerder een fout begaat.
- 4.B.6.e. Nadat het team van de Eerste Server een rally heeft verloren of een fout heeft gemaakt, zal de Tweede Server serveren vanuit de juiste positie en wisselen van serveerpositie, zolang het serverende team punten blijft winnen.
- 4.B.7. Partnerposities. Bij dubbelspel, met uitzondering van de serveerder (zie 4.A.4), is er geen beperking op de positie van welke speler dan ook, zolang alle spelers zich aan de kant van het net van hun respectievelijke team bevinden. Ze kunnen op of buiten het veld worden geplaatst. De juiste serveerder moet serveren vanuit het juiste serveervak, en de juiste ontvanger moet de service ontvangen.
- 4.B.8. Voordat de service plaatsvindt, mag elke speler de vraag stellen scheidsrechter voor de score, wie de juiste serveerder of ontvanger is en of een speler zich op een verkeerde positie bevindt. Een algemene vraag als "Ben ik goed?"

kan worden gesteld en zal worden beschouwd als een samenvatting van zowel de vraag over de juiste server als over de vraag over de juiste positie, indien gesteld door het serverende team. Bij niet-officieel spel mag een speler de tegenstander dezelfde vragen stellen en de tegenstander moet antwoorden met de juiste informatie.

4.B.9. De scheidsrechter zal bevestigen en, indien nodig, corrigeren dat alle spelers zich in de juiste positie bevinden en dat de juiste serveerder de bal heeft voordat hij de score afgeeft.

4.B.9.a. Als de scheidsrechter of een speler een lopende rally stopt om een speler-/positiefout correct te identificeren, moet de rally opnieuw worden gespeeld. Als een speler een rally stopt en ten onrechte een speler-/positiefout identificeert, is dit een fout van de speler die de rally heeft gestopt. Als de scheidsrechter een lopende rally stopt en ten onrechte een speler-/positiefout vaststelt, moet de rally opnieuw worden gespeeld.

4.B.9.b. Als er daarna een speler-/positiefout wordt vastgesteld de rally is uitgespeeld, blijft de rally staan.

4.C. Bereidheid. Elke speler mag voorafgaand aan de wedstrijd aangeven dat hij niet klaar is begin van de partituur die wordt afgeroepen.

4.C.1. Om "niet klaar" aan te geven moet één van de volgende signalen worden gebruikt: 1) de peddel boven het hoofd heffen, 2) de niet-peddelhand boven het hoofd heffen, 3) de rug volledig naar het net draaien.

4.C.2. Nadat het begin van de partituur is afgeroepen, worden de "niet klaar"-signalen genegeerd, tenzij er sprake is van een hindernis. Een speler of team uit positie wordt niet als hinderlijk beschouwd.

4.D. De score noemen. De score wordt afgeroepen nadat de serveerder en de ontvanger in positie zijn (of zouden moeten zijn) en alle spelers klaar zijn (of zouden moeten zijn) om te spelen.

4.D.1. Bij niet-officieel spel noemt de serveerder normaal gesproken de score, maar de partner van de serveerder mag de score afroepen als de serveerder de score niet kan afroepen. De persoon die de stand opvraagt, mag tijdens het spel niet veranderen, tenzij er sprake is van een stemstoornis.

4.E. 10-secondenregel. Zodra de score is afgeroepen, de serveerder krijgt 10 seconden de tijd om de bal te serveren.

4.E.1. Als de serveerder meer dan 10 seconden heeft om te serveren, zal er een fout optreden worden verklaard.

4.E.2. Nadat de score is afgeroepen, en als het serverende team van serveervak verandert, zal de scheidsrechter het spel stoppen, alle spelers de kans geven zich te herpositioneren en vervolgens de score oproepen om de telling van 10 seconden opnieuw te starten. In een niet-Wanneer de wedstrijd wordt geleid, zal de serveerder dezelfde herpositionering toestaan en de score oproepen om de telling van 10 seconden opnieuw te starten.

4.F. Scoren. Een enkelspeler of dubbelspel scoort alleen punten als hij serveert. Er kunnen ook punten worden toegekend als er technische fouten worden gefloten tegen de tegenpartij en hun score 0 is.

4.G. Punten. Een punt wordt gescoord door de bal te serveren en de bal te winnen

verzameling.

4.H. Het spel winnen. De eerste partij die het winnende punt scoort wint.

4.I. De score bepalen in enkelspelwedstrijden. De juiste volgorde voor het afroepen van de score is de serverscore en vervolgens de ontvangerscore als twee cijfers. (bijvoorbeeld "één – nul.")

4.J. Het bepalen van de score in dubbelspelwedstrijden. In dubbelspelwedstrijden wordt de score als drie getallen genoemd. De juiste volgorde voor het afroepen van de score is: de score van het serverende team – de score van het ontvangende team – het servernummer (één of twee), (bijvoorbeeld “nul – één – één”). Om elk spel te starten, wordt de score “nul – nul – twee” genoemd.

4.K. Verkeerde score gebeld. Als de verkeerde score wordt afgeroepen, mag de scheidsrechter of een andere speler het spel stopzetten voordat de service wordt hervat om de score te corrigeren. De rally wordt opnieuw gespeeld met de juiste score. Na de terugkeer van de service gaat het spel door tot het einde van de rally en wordt de score gecorrigeerd vóór de volgende service. Na de terugkeer van de service heeft een speler die het spel stopt om zich te identificeren of om een scorecorrectie te vragen een fout begaan en de rally verloren. Een speler die het spel stopt na de opslag om een scorecorrectie te identificeren of om een scorecorrectie te vragen terwijl de score correct werd afgeroepen, heeft een fout begaan en verliest de rally.

4.L. Servicevoetfouten. Tijdens de service, wanneer de bal is geraakt, zullen de voeten van de serveerder:

- 4.L.1. Raak het gebied buiten de denkbeeldige verlenging van de zijlijn niet aan.
- 4.L.2. Raak het gebied aan de verkeerde kant van de denkbeeldige verlenging van de middellijn niet aan.
- 4.L.3. Raak het veld niet aan, inclusief de basislijn.

4.M. Servicefouten. Tijdens de service is er sprake van een fout aan de serveerder die resulteert in het verlies van de service als:

- 4.M.1. De geserveerde bal raakt een vast voorwerp voordat deze de grond raakt.
- 4.M.2. De geserveerde bal raakt de serveerder of zijn partner, of iets wat de serveerder of zijn partner draagt of vasthoudt.

- 4.M.3. De geserveerde bal landt in de niet-volleyzone omvat de NVZ-lijnen.
- 4.M.4. De geserveerde bal landt buiten het servicevak.
- 4.M.5. De geserveerde bal raakt het net en belandt in het niet-volley-zone.
- 4.M.6. De geserveerde bal raakt het net en belandt buiten het net dienst hof.
- 4.M.7. De serveerder gebruikt een illegale service bij het uitvoeren van de Volley Serve (zoals uitgelegd in Regel 4.A.7) of de Drop Serve (zoals uitgelegd in Regel 4.A.8).
- 4.M.8. De server of zijn partner roept een time-out op na de serveren heeft plaatsgevonden.
- 4.M.9. De serveerder slaat de bal om te serveren terwijl de score wordt afgeroepen.
- 4.M.10. De server overtreedt een van de regels vermeld in Regel 4.A.4.

4.N. Ontvanger fouten. Het is een fout tegen het ontvangende team, resulterend in een punt voor de serveerder als:

- 4.N.1. De ontvanger of zijn partner wordt geraakt door of de vlucht van de bal belemmert voordat deze stuitert.
- 4.N.2. De ontvanger of zijn partner roept een time-out op na de serveren heeft plaatsgevonden.

SECTIE 5 – SERVICE- EN EINDSELECTIEREGELS

5.A. *Selectie van Beëindigen, Serveer, Ontvang of Uitstel.*

5.A.1. Om te bepalen welke eerlijke methode wordt gebruikt

De speler of het team heeft de eerste keuze: end, service, ontvangen of uitstellen (bijvoorbeeld een 1 of 2 op de achterkant van het scoreblad, een muntje opgooien). Als de winnaar ervoor kiest om als eerste te serveren of te ontvangen, kiest de verliezer het starteinde. Als de winnaar het starteinde kiest, kiest de verliezer ervoor om te serveren of te ontvangen. Zodra er een selectie is gemaakt, kan niet worden gewijzigd.

5.A.2. Bij het dubbelspel mogen teams tussen de wedstrijden door van

startserver wisselen en dienen zij de scheidsrechter hiervan op de hoogte te stellen. In niet-officiële wedstrijden moet het team de tegenstanders op de hoogte stellen als er een startserverwissel heeft plaatsgevonden. De startserver voor het spel is de speler die het identificatieformulier voor de startserver draagt. Er is geen schuld of boete voor het niet doen van de meldingen. Zodra een spel is begonnen en de scheidsrechter merkt dat een startserver is gewijzigd, zal de scheidsrechter het wedstrijdformulier dienovereenkomstig aantekeningen maken, nadat de rally is voltooid.

5.A.3. Bij dubbelspel moeten de startende serveerders zichtbaar het identificatiemiddel dragen dat is bepaald door de toernooidirecteur.

5.B. *Verandering van uiteinden.*

5.B.1. Teams wisselen van speelhelft en eerste service na voltooiing van elk spel.

5.B.2. Tussen de wedstrijden zijn twee minuten toegestaan. Als beide

teams zijn het erover eens dat het spel eerder kan worden hervat. Regel 10.A.5 zal worden gebruikt om het spel voort te zetten.

5.B.3. In een wedstrijd met twee van de drie games tot 11 punten, in game drie, wisselen de teams van speelhelft wanneer de

het eerste team bereikt een score van 6. De service blijft bij de speler die de service vasthoudt. Uitzondering: als de eerste game van een dergelijke wedstrijd werd verbeurd verklaard vanwege te late aankomst, de teams zullen tijdens game drie niet van speelhelft wisselen.

5.B.4. In een spel tot 15 punten wisselen de teams van speelhelft wanneer het eerste team een score van 8 bereikt. Serveer blijft bij de speler die de service vasthoudt.

5.B.5. In een spel tot 21 punten wisselen de teams van speelhelft wanneer het eerste team een score van 11 bereikt. De service blijft bij de speler die de service in handen heeft.

5.B.6. Time-out voor wijziging beëindigen. Eén minuut is toegestaan schakelaar eindigt tijdens een spel. Regel 10.A.5 zal worden gebruikt om het spel voort te zetten.

5.B.7. Zodra het eindwisselpunt is gescoord, a Een technische fout die resulteert in het verlies van een punt voor het serverende team zal geen invloed hebben op de voltooiing van de eindwissel.

5.B.8. In een wedstrijd met drie uit vijf games tot 11 punten, in game vijf wisselen de teams van speelhelft wanneer het eerste team een score van 6 bereikt. De service blijft bij de speler die de service vasthoudt.

5.B.9. Als de eindwijziging niet wordt uitgevoerd volgens Regels 5.B.3, 5.B.4, 5.B.5 of 5.B.8, wordt de eindwijziging uitgevoerd wanneer deze wordt gerealiseerd. Het is geen fout van beide teams, de score wordt niet beïnvloed en de service blijft bij de speler die de service vasthoudt.

SECTIE 6 – REGELS VOOR LIJNGESPREK

6.A. Een geserveerde bal die de niet-volleyzone en de bijbehorende lijnen passeert en in het juiste serveervak of op een correcte servicevaklijn belandt, is in. Elke andere bal in het spel die in het speelveld belandt of een speelveldlijn raakt die binnen is.

6.B. Een bal die volledig buiten het speelloppervlak in contact komt de rechtbank is 'uit'. Een geserveerde bal die in die van de tegenstander belandt niet-volleyzone, inclusief op de niet-volleyzonelijnen "uit".

6.C. *Ethische code voor lijnoproepen.* Picklebal wordt gespeeld volgens specifieke regels. Het vereist ook een ethische code voor lijnoproepverantwoordelijkheden wanneer deze door spelers worden uitgevoerd.

De line-calling-verantwoordelijkheden van spelers zijn anders dan die van scheidsrechters of lijnrechters. De scheidsrechters maken een onpartijdig oordeel, waarbij de belangen van alle spelers in gedachten worden gehouden. Wanneer de speler line-callingtaken toegewezen krijgt, moet hij streven naar nauwkeurigheid en handelen volgens het principe dat alle twijfelachtige calls in het voordeel van de tegenstander moeten worden opgelost.

De basiselementen zijn:

6.C.1. Spelers zijn verantwoordelijk voor het afroepen van de lijnen aan hun kant van het speelveld (met uitzondering van korte opslagen, servicevoetfouten en alle fouten buiten de volleyzone, indien gefloten door een scheidsrechter). Als een speler een eerste line call maakt en vervolgens om de mening van de tegenstander(s) of de scheidsrechter vraagt, en de tegenstander of scheidsrechter een duidelijke "in" of "out" call kan maken, blijft de clear call geldig. Als er geen duidelijke oproep kan worden gedaan, blijft de initiële lijnoproep van de speler staan. Tegen een beslissing van de tegenstander kan beroep worden aangetekend bij de scheidsrechter voor een definitieve "in" of "uit" beslissing.

- 6.C.2. De enige lijnoproep van spelers is de middenlijn tijdens de opslag in wedstrijden met lijnrechters.
- 6.C.3. De tegenstander krijgt het voordeel van de twijfel bij gemaakte line-calls. Elke bal die niet "uit" kan worden geroepen, wordt als "in" beschouwd. Een speler kan geen aanspraak maken op een replay omdat de bal niet is gezien of er onzekerheid bestaat. Een speler die geen beslissing neemt, mag een beroep doen op de scheidsrechter om de beslissing te nemen als hij de bal niet duidelijk heeft zien landen. Als de scheidsrechter niet in staat is de beslissing te nemen, is de bal "in". Op het moment dat de ontvangende speler/het ontvangende team een beroep doet op de scheidsrechter, verliezen zij hun recht om een volgende "in" of "out" oproep te doen voor die rally.
- 6.C.4. Toeschouwers mogen bij geen enkel lijngesprek worden geraadpleegd.
- 6.C.5. Een speler/team mag daarbij de mening van de tegenstander vragen voor de lijnoproep uit aan de spelerskant van het speelveld. Als dit wordt gevraagd en de tegenstander een duidelijke "in" of "out" call maakt, moet deze worden geaccepteerd. Als de tegenstanders geen duidelijke "in" of "uit"-roep kunnen maken, wordt de bal beschouwd als "in" voor het ontvangende team. Op het moment dat de ontvangende speler/team de mening van de tegenstander vraagt, verliest hij of zij het recht om een volgende "in" of "out"-oproep te doen voor die rally. Het ontvangende team/speler mag ook een beroep doen op de scheidsrechter om een duidelijke beslissing te nemen. Als de scheidsrechter geen duidelijke uitspraak kan doen, blijft de uitkomst van de uitspraak van de tegenstander van kracht.
- 6.C.6. Spelers mogen een bal niet "uit" roepen, tenzij ze dat kunnen duidelijk een ruimte zien tussen de lijn en de bal wanneer deze de grond raakt.
- 6.C.7. Alle "uit"-oproepen moeten worden gedaan voordat de bal wordt gespeeld geraakt door de tegenstander of voordat de bal dood wordt.
- 6.C.8. Als bij dubbelspel één speler de bal "uit" roept en de partner de bal "in", dan bestaat er twijfel en zal de beslissing van het team "in" zijn. Elke speler kan tegen een call in beroep gaan

naar de scheidsrechter. Als de scheidsrechter de bal niet heeft gezien, wordt de bal als in beschouwd.

6.C.9. "Uit"-lijnoproepen moeten onmiddellijk worden gesignaleerd door middel van een stem- en/of handsignaal (zoals beschreven in Regel 13.E.2).

6.C.10. Als een speler, terwijl de bal in de lucht is, 'uit', 'nee', 'stuiter het' of andere woorden roept om aan zijn partner duidelijk te maken dat de bal uit kan zijn, wordt dit alleen beschouwd als spelerscommunicatie en niet als beschouwd als een lijngesprek.

6.C.11. Een "uit"-call die wordt gemaakt nadat de bal stuitert, is een line-call.

De bal is dood en het spel moet stoppen. Als de scheidsrechter bij hoger beroep een "uit"-roep negeert, is dit een fout jegens de speler of het team die de "uit"-roep heeft gemaakt.

Uitzondering: Als er tijdens de wedstrijd lijnrechters zijn, zijn de basislijn- en zijlijnrechters verantwoordelijk voor de beslissing. (Zie Regel 13.E.2)

6.C.12. Na de voltooiing van een rally mogen spelers de line call van een partner, hun eigen line call, de line call van een dienstdoend team of de 'in' call van een tegenstander in hun eigen nadeel negeren.

SECTIE 7 – FOUTREGELS

Er wordt een fout (en de daaruit voortvloeiende dode bal) toegekend voor het volgende:

7.A. Als de service of service-return niet vóór de bal stuitert

wordt geslagen.

7.B. De bal tegen de spelerskant van het net slaan zonder dat de bal overgaat naar de kant van de tegenstander. Opmerking: De bal is dood en de fout treedt op op het moment dat de bal de bal raakt grond.

7.C. Het slaan van de bal onder het net of tussen het net en het net na.

7.D. Een bal die door een speler wordt geraakt en die als eerste buiten de baan of op zijn eigen kant van het speelveld terechtkomt.

7.E. Het onvermogen van een staande speler om de bal ervoor terug te slaan twee keer stuitert aan de kant van het net van de ontvangende speler en het onvermogen van een speler die een rolstoel gebruikt om een bal terug te slaan voordat deze drie keer stuitert.

7.F. Overtreding van de regels van Sectie 4, Sectie 9 en Sectie 11.

7.G. Een speler, de kleding van een speler of de peddel van een speler die contact maakt het netsysteem, de netpalen of het veld van de tegenstander, wanneer de bal levend is.

7.H. Na de opslag komt de bal in contact met een speler of met iets wat de speler draagt of draagt, behalve de paddle of de hand(en) van de speler die in contact is met de paddle en onder de pols. Als de speler bezig is van hand te wisselen met beide handen op de paddle of een slag met twee handen probeert en een van beide handen wordt onder de pols geraakt, zolang de hand van een speler in contact is met de paddle, is de bal nog steeds in het spel. De fout ligt bij de speler die door de bal werd geraakt.

- 7.I.** Een bal in het spel die door een speler wordt tegengehouden voordat deze dood wordt (bijvoorbeeld het vangen of stoppen van een bal tijdens de vlucht voordat deze contact maakt met het speeloppervlak). De fout ligt bij de speler die de bal tegenhield. Uitzondering: Zie Regel 4.B.9.a.
- 7.J.** Na de service raakt een bal een permanent object voordat hij op het veld stuitert.
- 7.K.** Zodra de bal in het spel is, slaat een speler de bal voordat de bal het vlak van het net volledig heeft overschreden.
- 7.L.** Een speler die de bal op de peddel draagt of vangt tijdens het serveren of tijdens een rally.
- 7.M.** Een hindernis geroepen door een speler die wordt bepaald door de scheidsrechter ongeldig zijn.
- 7.N.** Bij niet-officiële wedstrijden mogen spelers een extra bij zich hebben pickleball(s) zolang de bal(len) op een manier wordt(en) gedragen dat de bal(len) tijdens het spel niet zichtbaar is voor de tegenstander(s). Als een extra bal die een speler bij zich droeg tijdens het spel op het speeloppervlak valt, wordt een fout verklaard.

SECTIE 8 – DODE BALREGELS

- 8.A.** Elke actie die het spel stopt, resulteert in een dode bal.
- 8.B.** Een fout geroepen door een scheidsrechter of speler, of een fout begaan door een speler, resulteert in een dode bal.
- 8.C.** Een hindernis geroepen door de scheidsrechter of speler resulteert in een dode bal. De scheidsrechter zal bepalen of de door de speler geroepen hinder geldig was. Een geldige hindernis volgens de scheidsrechter of een hindernis die wordt opgeroepen tijdens een niet-officieel spel, resulteert in een herhaling.
- 8.D.** Een bal in het spel die in contact komt met een permanent object nadat deze op het veld van de tegenstander is gestuiterd, resulteert in een dode bal. De speler die de bal raakt, wint de rally.
- 8.E.** Met uitzondering van overtredingen van de niet-volleyzones kan er alleen sprake zijn van een fout gepleegd wanneer de bal levend is. De straf voor een fout (met uitzondering van fouten buiten de volleyzone) wordt normaal gesproken opgelegd op het moment dat deze wordt vastgesteld (bijv. afleiding, dubbel stuiten, etc.), maar kan ook op ieder moment vóór de volgende overtreding worden opgelegd. serveren plaatsvindt.

SECTIE 9 – REGELS VOOR NIET-VOLLEYZONE

9.A. Alle volleys moeten buiten de niet-volleyzone worden gestart.

Bij spelers die een rolstoel gebruiken, mogen de voorste (kleinere) wielen tijdens een volley de niet-volleyzone raken.

9.B. Het is een fout als de volleyspeler of iets anders dat heeft

contact met de volleyende speler tijdens het volleyen de niet-volleyzone raakt. Bij spelers die een rolstoel gebruiken, mogen de voorste (kleinere) wielen de niet-volleyzone raken.

9.B.1. De handeling van het volleyballen van de bal omvat de zwaai, de follow-through en het momentum van de actie.

9.B.2. Als de paddle de niet-volleyzone raakt tijdens de volleybeweging, vóór of na contact met de bal, is dit een fout.

9.C. Tijdens het volleyen is het een fout als het volleyen plaatsvindt

Het momentum van de speler zorgt ervoor dat de speler in contact komt met alles dat de niet-volleyzone raakt, inclusief de partner van de speler. Bij spelers die een rolstoel gebruiken, mogen de voorste (kleinere) wielen de niet-volleyzone raken.

9.C.1. Het is een fout, zelfs als de bal dood wordt voordat de bal dood wordt speler contact maakt met de niet-volleyzone.

9.D. Als een speler om welke reden dan ook de niet-volleyzone heeft aangeraakt,

kan die speler geen return volleyen voordat beide voeten volledig contact hebben gemaakt met het speeloppervlak buiten de niet-volleyzone. Een manoeuvre zoals binnen de niet-volleyzone staan, opspringen om een salvo te slaan en vervolgens buiten de niet-volleyzone landen, is een fout. Als de achterwielen van een rolstoel om welke reden dan ook de niet-volleyzone hebben geraakt, kan de speler die een rolstoel gebruikt geen return volleyen totdat beide achterwielen contact hebben gemaakt met het speeloppervlak buiten de niet-volleyzone.

- 9.E.** Een speler mag op elk moment de niet-volleyzone betreden, behalve wanneer die speler de bal volleyt.
- 9.F.** Een speler mag de niet-volleyzone betreden voor of na het terugslaan van een bal die stuitert.
- 9.G.** Een speler mag binnen de niet-volleyzone blijven om een stuitende bal terug te slaan. Er is geen overtreding als een speler de niet-volleyzone niet verlaat nadat hij een bal heeft geraakt die stuitert.
- 9.H.** Er is geen overtreding als een speler de bal terugspeelt terwijl zijn partner zich in de niet-volleyzone bevindt.

SECTIE 10 – TIME- OUTREGELS

10.A. Standaard time-out. Een speler of team heeft recht op twee

time-outs voor spellen van 11 of 15 punten en drie time-outs voor een spel van 21 punten.

10.A.1. Elke time-outperiode mag maximaal 1 minuut duren.

10.A.2. Het spel kan eerder worden hervat als alle spelers er klaar voor zijn.

10.A.3. Als een team nog resterende time-outs heeft, mag elke speler van dat team een time-out afroepen vóór de volgende opslag komt voor.

10.A.4. Voordat de service plaatsvindt, als een team een time-out roept terwijl er geen time-outs meer zijn, wordt er geen straf opgelegd.

10.A.5. De scheidsrechter zal aankondigen wanneer er 15 seconden zijn overig. Aan het einde van de time-outperiode zal de scheidsrechter "time in" roepen en vervolgens de score afroepen wanneer alle spelers klaar zijn (of zouden moeten zijn) om te spelen.

10.B. Medische time-out. Een speler die medische hulp nodig heeft

tijdens een wedstrijd moet hij een medische time-out aanvragen bij de scheidsrechter. Zodra de medische time-out is aangevraagd, worden de volgende richtlijnen gehanteerd:

10.B.1. De scheidsrechter zal onmiddellijk ter plaatse oproepen medisch personeel, of de toernooidirecteur als er geen medisch personeel aanwezig is, om de situatie te beoordelen en passende eerste hulp te verlenen.

10.B.1.a Wanneer medisch personeel of de toernooidirecteur arriveert, zal de scheidsrechter de 15-minuten timer.

10.B.2. Als medisch personeel, of de toernooidirecteur als er geen medisch personeel aanwezig is, vaststelt dat er sprake is van een geldige medische aandoening, dan zal die speler

niet meer dan 15 minuten toegestaan voor de medische behandeling
time-out.

10.B.2.a. De time-out moet continu zijn en dat zal ook zo zijn

niet langer dan 15 minuten duren. Indien medische behandeling
wordt buiten het veld gespeeld op een andere locatie in
de locatie, de tijd om de speler te vervoeren
van en naar de locatie buiten het veld
uitgesloten van de periode van 15 minuten.

10.B.2.b. Als de speler minder dan 15 minuten gebruikt, gaat de resterende
tijd verloren en is er tijdens de wedstrijd geen extra
medische tijd beschikbaar voor de speler.

10.B.2.c. Als de speler het spel niet kan hervatten na de medische time-
outperiode van 15 minuten, wordt de wedstrijd tot stilstand
verklaard. De

speler mag zijn beschikbare reguliere gebruiken
time-outs nadat de medische time-out is verstreken
verlopen om meer tijd te geven voordat de
wedstrijd moet worden stopgezet.

10.B.3. Indien medisch personeel, of de toernooidirecteur indien

Als er geen medisch personeel aanwezig is, wordt vastgesteld dat er geen
geldige medische aandoening bestaat, wordt de speler of het team een
standaard time-out in rekening gebracht, indien beschikbaar, en wordt
er een technische waarschuwing gegeven.

10.B.3.a. Als er geen standaard time-out beschikbaar is, wordt een
technische fout gegeven.

10.B.3.b. De medische time-out is niet langer beschikbaar voor die speler
voor die wedstrijd.

10.B.3.c. Aan een speler kan per wedstrijd slechts één door de speler
aangevraagde medische time-out worden verleend.

10.B.4. Regel 10.A.5. worden gebruikt om verder te spelen.

10.B.5. **Aanwezigheid van bloed.** Als er bloed aanwezig is op een speler of op het speelveld, mag het spel pas worden hervat als het bloeden is gestopt en bloed op de kleding en het speelveld is verwijderd.

10.B.5.a. Kwesties die uitsluitend betrekking hebben op het opruimen of controleren van bloed worden beschouwd als scheidsrechterstijd uit.

10.B.5.b. Regel 10.A.5 zal worden gebruikt om het spel voort te zetten.

10.C. Continu spelen. Het spel moet echter continu zijn

Het is spelers toegestaan om tussen de rally's door snel een drankje of een handdoek af te nemen, zolang, naar het oordeel van de scheidsrechter, het verloop van het spel niet nadelig wordt beïnvloed. De scheidsrechter zal de score afroepen zodra het spel hervat moet worden.

10.D. Time-outs van apparatuur. Van spelers wordt verwacht dat ze alle kleding en uitrusting in goede speelbare staat houden. Als de scheidsrechter bepaalt dat een uitrustingsverandering of aanpassing noodzakelijk is voor een eerlijke en veilige voortzetting van de wedstrijd, kan de scheidsrechter een uitrustingstijd-out van redelijke duur toekennen. Regel 10.A.5 zal worden gebruikt om door te gaan met spelen. In niet-officiële wedstrijden zullen de spelers onderling een redelijke regeling treffen voor defecten aan de apparatuur.

10.D.1. Aanpassingen aan kleding en uitrusting die snel kunnen worden uitgevoerd, zijn tussen de rally's toegestaan (bijvoorbeeld schoenveters strikken, bril schoonmaken, hoed afstellen).

10.E. Tijd tussen wedstrijden. De standaardtijd tussen wedstrijden bedraagt twee minuten. Regel 10.A.5 zal worden gebruikt om het spel voort te zetten.

10.E.1. Tussen games van een wedstrijd kunnen spelers een of beide time-outs van hun komende game nemen. De spelers moeten de scheidsrechter of hun tegenstanders informeren als er geen scheidsrechter is. Als een team eerder terugkeert om te spelen

één (of beide) aangevraagde time-outs zijn begonnen, het team behoudt de time-out(s) voor de komende wedstrijd.

De normale twee minuten tussen de wedstrijden worden gebruikt voordat er een door het team toegewezen time-out plaatsvindt.

10.F. Tijd tussen wedstrijden. De standaardtijd tussen

wedstrijden is 10 minuten. Als alle spelers vóór 10 minuten klaar zijn om te spelen, mag de wedstrijd eerder beginnen.

10.F.1. In een kampioenswedstrijd met een tiebreakwedstrijd: Als de winnaar van de verliezersronde de winnaar van de winnaarsgroep verslaat, moet er een tiebreakwedstrijd tot 15 punten worden gespeeld. De standaardtijd tussen de kampioenswedstrijd en de tiebreakwedstrijd bedraagt 10 minuten.

10.G Opgeschorte spellen. Een spel dat wegens verzachtende omstandigheden is opgeschort, zal worden hervat met dezelfde serveerder, score en resterende time-outs als bij de onderbreking.

10.H. Andere time-outregels.

10.H.1. Voor een wedstrijd of tussen wedstrijden: niet medisch
noch mogen reguliere time-outs worden genomen voordat een wedstrijd begint. Een wedstrijd kan pas beginnen als alle spelers aanwezig zijn en de startscore is opgevraagd. Time-out(s) mogen worden gebruikt vóór aanvang van de tweede en daaropvolgende games in een wedstrijd die uit meerdere games bestaat.

10.H.2. Verzachtende omstandigheden: De scheidsrechter kan een scheidsrechtertime-out afspreken om verzachtende omstandigheden aan te pakken die een langere spelonderbreking kunnen vereisen.

10.H.2.a. In het belang van de veiligheid, als de scheidsrechter vaststelt dat er sprake is van een potentiële medische situatie (bijvoorbeeld hitte-uitputting, hitteberoerte, enz.) en de speler niet in staat is of

weigert een medische time-out af te kondigen, is de scheidsrechter bevoegd een scheidsrechtertime-out af te kondigen en medisch personeel of de toernooidirecteur oproepen. Door de scheidsrechter aangevraagde time-outs worden niet aan de speler in rekening gebracht.

- 10.H.2.b. Actieve bloedingen moeten worden aangepakt in overeenstemming met Regel 10.B.5.
- 10.H.2.c. Vreemde stoffen op het speelveld, zoals puin, water of andere vloeistoffen, moeten worden verwijderd of opgeruimd.
- 10.H.2.d. Regel 10.A.5 zal worden gebruikt om het spel te hervatten.

SECTIE 11 – ANDERE REGELS

11.A. Dubbele treffers. Ballen mogen twee keer geraakt worden, maar dit moet wel gebeuren tijdens een ononderbroken slag in één richting door één speler. Als de slag die wordt gedaan tijdens het serveren of tijdens een rally niet continu is, of niet in één enkele richting, of de bal wordt geslagen door een tweede speler, is dit een fout.

11.B. Van wijzers wisselen. Een peddel kan van hand naar geschakeld worden op elk moment bij de hand.

11.C. Schoten met twee handen. Schoten met twee handen zijn toegestaan.

11.D. Gemist schot. Een speler die de bal volledig mist wanneer een poging om de bal te raken creëert geen dode bal. De bal blijft in het spel totdat hij twee keer stuitert of totdat er een andere fout wordt gemaakt komt voor.

11.E. Gebroken, gebarsten, afgebroken of zachte bal. Als er een speler is vermoedt dat de bal na de opslag gebroken, gebarsten, beschadigd of zacht is of wordt, moet het spel doorgaan tot het einde van de rally. Bij officiële wedstrijden mogen spelers vóór de volgende service een beroep doen op de scheidsrechter om te bepalen of er sprake is van een bal beschadigd, zacht, gebroken of gebarsten. Als, naar het oordeel van de scheidsrechter, een gebroken of gebarsten bal de uitkomst van een rally heeft beïnvloed, zal de scheidsrechter oproepen tot een herhaling met een vervangende bal. Als beide teams het erover eens zijn dat de bal slecht of zacht is, wordt de bal vervangen, maar er is geen herhaling van de voorgaande rally. In niet-officiële wedstrijden mogen spelers, als beide teams het erover eens zijn, een defecte, zachte, gebroken of gebarsten bal vervangen voordat de volgende service plaatsvindt. Alleen in het geval van een gebroken of gebarsten bal, als de spelers het erover eens zijn dat de gebarsten bal de voorgaande rally heeft beïnvloed, vindt een herhaling plaats. Als de spelers het er niet over eens zijn dat een gebarsten bal de uitkomst van de voorgaande rally heeft beïnvloed, geldt de voorgaande rally zoals gespeeld. Als beide teams het erover eens zijn dat de bal

beschadigd of zacht is, wordt de bal vervangen, maar die is er niet herhaling van de vorige rally.

11.F. Letsel tijdens rally. De rally gaat door tot zijn einde, ondanks een blessure van een van de spelers.

11.G. Probleem met spelersapparatuur. Een rally wordt niet gestopt als een speler een peddel verliest of breekt, of een voorwerp verliest, tenzij de actie tot een fout leidt.

11.H. Artikelen over het Hof. Als een voorwerp dat een speler draagt of draagt op zijn kant van het speelveld terechtkomt, blijft de bal in het spel, tenzij het voorwerp als gevolg van een volley in de niet-volleyzone terechtkomt, zelfs als hij het voorwerp raakt.

11.I. Vliegtuig van het Net. Het vlak van het net oversteken voorafgaand aan het slaan van de bal is een fout. Na het slaan van de bal mag een speler of iets wat de speler draagt of draagt het vlak van het net overschrijden. De speler mag geen enkel deel van het netsysteem, het veld van de tegenstander of de tegenstander aanraken terwijl de bal nog levend is.

11.I.1. Uitzondering: Als de bal in het veld van een ontvangende speler stuitert met voldoende rugspin of windhulp om hem naar de andere kant van het net te laten terugkeren, mag de ontvangende speler het vlak van het net overschrijden (over, onder of rond de netpaal) om de bal te raken. Het is een fout als de ontvangende speler (of iets wat de ontvangende speler draagt of draagt) het vlak van het net overschrijdt voordat de bal eerst over het vlak van het net is teruggegaan naar de kant van de tegenstander. Het is een fout als de speler het netsysteem, het veld van de tegenstander of de tegenstander aanraakt terwijl de bal nog in het spel is.

11.J. Afleidingen. Spelers mogen een tegenstander niet afleiden wanneer de tegenstander staat op het punt de bal te spelen. Indien naar het oordeel van

de scheidsrechter er sprake is van afleiding, zal de scheidsrechter onmiddellijk een fout toekennen aan het overtredende team.

11.K.Net-berichten. De netpalen (inclusief verbonden wielen, armen, netkabel, of touw bovenop de netpaal, of andere ondersteunende constructie) buiten de baan zijn geplaatst.

11.K.1. Het is een fout als een speler de netpaal raakt terwijl de bal levend is.

11.K.2. Een bal die de netpaal raakt, resulteert in een dode bal en het team dat de bal heeft geraakt, verliest de rally.

11.L. Netto.

11.L.1. Als de bal de bovenkant van het net of het bovenste net raakt kabel of touw dat zich tussen de netpaal en de net en landt inbounds, blijft het in het spel.

11.L.2. Als de bal tussen het net en de netpaal terechtkomt, is dit een fout aan de slagspeler.

11.L.3. Het is een speler toegestaan om rond de netpaal te gaan en de denkbeeldige verlengingslijn van het net te overschrijden nadat hij de bal heeft geraakt, zolang de speler of enig voorwerp dat hij of zij draagt of bij zich draagt het veld van de tegenstander niet raakt. Als de speler om de netpaal heen gaat en de denkbeeldige verlengingslijn van het net overschrijdt, maar geen contact maakt met de bal, is er sprake van een fout. zal worden verklaard.

11.L.4. Als een speler de bal over het net in het net slaat het veld van de tegenstander, en dan stuitert de bal terug over het net en stuitert een tweede keer zonder aangeraakt door de tegenstander, wint de opvallende speler de rally.

11.L.5. Voor netsystemen met een rekstok of een middenvoet, of beide:

11.L.5.a. Voordat u over het net gaat, als de bal het net raakt horizontale balk of de middenbasis, dit is een fout.

11.L.5.b. Behalve bij de service zal er een herhaling plaatsvinden als de de bal gaat over het net en: - raakt de middenbasis

- raakt een deel van de horizontale balk

- de bal komt vast te zitten tussen het net en de rekstok

- een afbuignet raakt

- een draperend net op de grond raakt

Als de bal over het net gaat, op het veld stuitert en vervolgens een van de hierboven genoemde acties uitvoert, behalve bij het serveren, zal er een herhaling plaatsvinden.

11.L.5.c. Bij het serveren, als de bal de horizontaal raakt balk of de middenbasis of komt daarna klem te zitten tussen het net en de rekstok als u over het net gaat, is dit een fout.

11.L.5.d. Elke storing van een netsysteem tijdens het spelen wordt als hinderlijk beschouwd.

11.M. Schoten rond de netpaal. Een speler mag de bal rond de buitenkant van de netpaal terugspelen.

11.M.1. De bal hoeft niet over het net terug te reizen.

11.M.2. Er is geen beperking op de hoogte van de retourzending, wat betekent dat een speler de bal mag terugspelen rond de netpaal onder de hoogte van het net.

11.N. Eén peddel. Een speler mag tijdens een rally niet meer dan één peddel gebruiken of dragen. Een overtreding van deze regel is een fout.

11.O. Peddelbezit. Een speler moet het bezit van de peddel hebben wanneer de peddel contact maakt met de bal. Een overtreding van deze regel is een fout (uitzondering zie Regel 11.H).

11.P.Elektronische apparatuur. Spelers mogen tijdens het competitieospel geen enkele vorm van koptelefoon of oordopjes dragen of gebruiken. Uitzondering: Voorgeschreven of noodzakelijke hoortoestellen zijn toegestaan.

SECTIE 12 – GESANCTIONEERD TOERNOOIBELEID

12.A. Evenementcategorieën.

Heren: enkelspel en dubbelspel

Dames: enkelspel en dubbelspel

Gemengd: Dubbel

Rolstoel: enkel- en dubbelspel

12.A.1. Bij evenementen die per geslacht worden beschreven, mogen alleen leden van dat geslacht in dat evenement spelen.

12.A.2. Gemengd dubbelspel – Er moet een gemengd dubbelteam bestaan van één mannelijke en één vrouwelijke speler.

12.A.3. Spelers die een rolstoel gebruiken, mogen deelnemen aan het herendubbel, Damesdubbel of gemengd dubbel met beide stand-up partners of rolstoeldubbels.

12.B. Toernooiscoreopties. De aanbevolen

toernooi scoring optie is de beste twee van de drie games tot 11 punten, te winnen met twee punten. Andere opties zijn: de beste drie van vijf games tot 11 punten, één game tot 15 of één game tot 21. Alle formats winnen met twee punten. Round Robin-beugels kunnen ook één game tot 11 gebruiken en met twee punten winnen, als de beugel zes of meer teams heeft.

12.C. Toernooiformaten. Er zijn vijf toernooiformaten

die gebruikt mag worden. Het specifieke formaat is doorgaans de keuze van de toernooisponsor of de toernooirecteur.

12.C.1. Enkele eliminatie met troost. De eerste speler/team die het wedstrijdwinnende punt scoort met een marge van ten minste twee punten, wint. Verliezers uit alle rondes gaan in een troostronde om de bronzen medaille/derde plaats en worden na een seconde uitgeschakeld

verlies. De laatste twee spelers/teams in de winnaarsronde spelen om de gouden/eerste plaats en zilveren/ tweede plaats medailles.

- 12.C.2. (Pro en Senior Pro Player Brackets) Enkele eliminatie zonder troost. De eerste speler/team die het wedstrijdwinnende punt scoort met een marge van ten minste twee punten, wint. De laatste twee spelers/teams in de winnaarsronde spelen om de gouden/eerste plaats en zilveren/ tweede plaats medailles. De bepaling van het eindklassement van de overige spelers/teams wordt overgelaten aan het oordeel van de toernooiofficials.
- 12.C.3. Dubbele eliminatie. De eerste speler/team die het wedstrijdwinnende punt scoort met een marge van ten minste twee punten, wint. Bij verlies komt de verliezer in de troostschijf terecht. Spelers/ teams worden na één nederlaag in de troostronde uitgeschakeld. De winnaar van de troostbeugel zal spelen tegen de winnaar van de winnaarsbeugel voor het kampioenschap. Als de winnaar van de troostbeugel de winnaar van de winnaarsbeugel verslaat, moet er een tiebreakwedstrijd naar 15 punten worden gespeeld om de gouden/eerste plaats en zilveren/tweede plaats medailles te bepalen. De verliezer van de finale van de troostronde ontvangt de bronzen/derde plaatsmedaille.
- 12.C.4. Ronde Robin. Alle spelers/teams spelen tegen elkaar. Games kunnen elk van de goedgekeurde toernooiscoreopties gebruiken. (Zie Regel 12.B.) De winnaar wordt bepaald op basis van het aantal gewonnen wedstrijden. Als twee of meer teams gelijk staan, wordt de gelijke stand verbroken in overeenstemming met 12.C.4.a. tot en met 12.C.4.e. Zodra een gelijke stand is verbroken, zullen alle volgende gelijke standen in de beugel worden verbroken door terug te gaan naar 12.C.4.a. En

doorgaan met elke opeenvolgende tie-breaker totdat er een winnaar is bepaald.

12.C.4.a. Spelers/teams die zich hebben teruggetrokken uit

de beugel komt niet in aanmerking om in aanmerking te komen bij een tiebreak. Voor elke speler/

team die zich uit de beugel heeft teruggetrokken, wordt alleen rekening gehouden met het aantal

gewonnen wedstrijden. (bijv. Team A heeft 3

overwinningen, Team B heeft 3 overwinningen en Team

C heeft 3 overwinningen. Team C heeft zich echter

teruggetrokken uit de laatste wedstrijd. Omdat Team C zich heeft te

van een wedstrijd in hun categorie tellen alleen hun 3

overwinningen mee voor hun eindplaatsing en

komen ze niet in aanmerking voor een extra tiebreak.

Team A versloeg Team B in hun heads-up-wedstrijd,

daarom krijgt Team A de eerste plaats, Team B de

tweede plaats en Team C de derde plaats.)

12.C.4.b. Eerste tie-breaker: onderlinge wedstrijden gewonnen

tussen de gelijkgespeelde teams.

12.C.4.c. Tweede tiebreak: puntenverschil van alle gespeelde

wedstrijden. (Team A won bijvoorbeeld wedstrijd 1

met 11-8, 11-4, dus ze zouden een puntenverschil

van +10 hebben. Team A wint dan de

tweede wedstrijd 11-9, 2-11, 11-6. Voor deze ronde

zouden ze een puntenverschil van -2 hebben. Dit zou

hen een totaal voor de dag van +8 opleveren.)

12.C.4.d. Derde tie-breaker: head-to-head puntverschil.

12.C.4.e. Vierde tiebreak: puntenverschil ten opzichte van de

volgende hoogste speler/team (bijvoorbeeld als de

spelers/teams staan gelijk op de tweede plaats, gebruik puntverschillen tegen het team op de eerste plaats.)

12.C.5. Poolspel. De deelnemers zijn verdeeld in twee of

meer spelerspools. Elke poule speelt een round robin om de kwalificatietoernooien te bepalen die de spelers in een play-off met enkele of dubbele eliminatie plaatsen.

12.C.6. Niet-poolspel. De deelnemers worden geplaatst op basis van de resultaten

van de round robin en spelen een enkele of dubbele eliminatie-medailleronde-indeling van twee van de drie games tot 11, één game tot 15 of één game tot 21. Voor elk format is een overwinning van twee punten vereist. marge.

12.D. Tekenen en zaaien. Er zal een trekkings- en plaatsingscommissie worden aangesteld door de Toernooidirecteur om de spelers en teams te rangschikken en voor elk evenement een eerlijke loting op te zetten.

12.E. Kennisgeving van wedstrijden. Het is de verantwoordelijkheid van elke speler om de gepubliceerde schema's te controleren om de tijd en plaats van elke wedstrijd te bepalen. Als er na de eerste publicatie een wijziging in het schema wordt aangebracht, zal de Toernooidirecteur of hun aangewezen vertegenwoordiger de spelers op de hoogte stellen van de wijzigingen.

12.F. Pensioenen.

12.F.1. Nadat de initiële score is geroepen, begint de

wedstrijd, de enige beschikbare optie voor een speler/team om te stoppen met het spelen van de wedstrijd totdat deze is voltooid, is met pensioen gaan.

12.F.2. Als een speler/team tijdens een wedstrijd niet onmiddellijk verder kan gaan nadat de medische time-outperiode van 15 minuten is verstreken, wordt een pensionering opgelegd.

12.F.3. De speler/het team moet tijdens de wedstrijd een verzoek tot pensionering indienen bij de scheidsrechter of de tegenstander/het team van de tegenstander.

- 12.F.4. Van de speler/het team die tijdens een wedstrijd een terugtrekking aanvraagt, of van een speler/team aan wie een op regels gebaseerde verbeurdverklaring is opgelegd, worden alle scores gerapporteerd volgens de richtlijnen in de sectie Pensioenscores (zie Regel 12.H.1)
- 12.F.4.a. Indien van toepassing komt een speler/team nog steeds in aanmerking voor de volgende wedstrijd in dezelfde categorie een pensioenoptie kiezen voor een vorige wedstrijd.
- 12.F.4.b. Een speler/team kan een pensionering aanvragen voor elke komende wedstrijd in de gespecificeerde periode.

12.G. Opmnames

- 12.G.1. Een speler/team kan een verzoek indienen om te worden teruggetrokken uit een geplande beugel(s) die niet is gestart door het toernooipersoneel.
- 12.G.2. Als een speler/team wedstrijden heeft voltooid, wordt de speler/team kan verzoeken om te worden teruggetrokken uit alle komende wedstrijden in die categorie. Het verzoek moet worden ingediend voordat de initiële score wordt opgevraagd om de volgende wedstrijd te starten.
- 12.G.3. De speler/het team moet zijn terugtrekkingsverzoek indienen bij de toernooirecteur, de hoofdscheidsrechter of het personeel van de operationele balie.
- 12.G.4. De teruggetrokken speler/team zal worden verwijderd uit elke toekomstige deelname in de gespecificeerde schijf.
- 12.G.5. Van de teruggetrokken speler/team zullen alle scores gerapporteerd worden volgens de richtlijnen in de sectie Terugtrekkingscores. (Zie Regel 12.I.)

12.H. Verbeurdverklaringen, verwijderingen, uitzettingen en richtlijnen voor het scoren van wedstrijden bij pensionering

12.H.1. De werkelijke spelscores op het moment van pensionering moeten worden gerapporteerd voor de speler/het team dat zich terugtrekt. Aan de tegenstanders worden alle punten toegekend die nodig zijn voor een goede afloop van de wedstrijd, waarbij een marge van twee punten wordt gegarandeerd. In Game 1 van een wedstrijd van twee uit drie games stopt een team met 10 punten bijvoorbeeld als de score 10-5 is. De eindscores zullen zijn opgenomen als:

“12-10, 11-0”

Wedstrijdscores na een op regels gebaseerde verbeurdverklaring, verwijdering of uitsluiting worden gerapporteerd als:

Twee van de drie spelformaten: “11-0, 11-0”

Drie-uit-vijf-formaat: “11-0, 11-0, 11-0”

15- of 21-punts formaat: “15-0” of “21-0”

12.H.2. Als een speler/team kiest voor de terugtrekkingsoptie of als er een verbeurdverklaring is opgelegd voor de wedstrijd (en de terugtrekkingsoptie niet is gekozen), mag de speler/het team blijven deelnemen aan eventuele komende wedstrijden.

12.H.3. Alle eerder voltooide wedstrijdscors, voorafgaand aan een uitsluiting, verbeurdverklaring of pensionering van een speler, blijven behouden.

12.I. Richtlijnen voor het scoren van terugtrekkingen voor resterende wedstrijden

12.I.1. Twee-uit-drie-formaat: “0-0, 0-0”

Drie-uit-vijf-formaat: “0-0, 0-0, 0-0”

Formaat één spel tot 15: “0-0”

Formaat één spel tot 21: “0-0”

12.I.2. Scores voor alle wedstrijden die voorafgaand aan het terugtrekkingsverzoek zijn voltooid, blijven behouden.

12.J. Minimaal twee wedstrijden. In de hele VS is PICKLEBALL goedgekeurd toernooien heeft elke deelnemer het recht om deel te nemen aan minimaal twee geplande wedstrijden per ingeschreven evenement.

Uitzondering: enkele eliminatie zonder troostgebeurtenissen garanderen slechts 1 wedstrijd per evenement.

12.K. Wedstrijden plannen. Het is een speler niet toegestaan om deel te nemen aan meerdere evenementen die op dezelfde dag zijn gepland met een overlappend tijdsbestek.

12.L. Dubbelspel. Een dubbelteam bestaat uit twee spelers die voldoen aan de classificatievereisten om deel te nemen aan een bepaalde speldivisie.

12.L.1. In een evenement op basis van vaardigheidsbeoordeling bepaalt de speler met de hoogste beoordeling het vaardigheidsniveau van het team. Bij een evenement voor volwassenen (19 jaar en ouder), gebaseerd op leeftijdsgroepering, zal de lagere leeftijd van de teamleden de leeftijdsclassificatie van het team bepalen. Spelers mogen in een jongere divisie spelen, tenzij dit verboden is door de regels van de National Senior Games Association.

12.L.2. *Junioren (18 jaar en jonger) mogen elke junior inschrijven* evenement waarvoor ze leeftijdsgekwificeerd zijn. Als een juniorevenement niet beschikbaar is of niet genoeg deelnemers ontvangt, of met toestemming van de toernooirecteur, mogen junioren als volwassenen spelen in de evenementen van 19 jaar en ouder.

12.M. Partnerwijzigingen. Partnerwisseling kan voorafgaand aan de wedstrijd in de eerste ronde plaatsvinden, met toestemming van de Toernooirecteur, als de wijziging het gevolg is van een blessure, ziekte of omstandigheden waarover de speler geen controle heeft.

12.M.1. Onder geen enkele omstandigheid kan een partnerwissel plaatsvinden nadat de partners met teamspel zijn begonnen.

12.N. Wijzigingen in het Hof. In de VS goedgekeurd door PICKLEBALL

Bij toernooien kan de Toernooirecteur of een aangewezen persoon beslissen tot een verandering van speelveld na de voltooiing van een toernooispeel, als een dergelijke verandering betere toeschouwers- of speelomstandigheden mogelijk maakt.

12.O. Mini-singles. Mini-singles worden gespeeld volgens dezelfde regels als singles, behalve zoals hierin anders bepaald. .

12.O.1. Het veld: Mini-singles worden op een standaard gespeeld pickleball-veld.

12.O.1.a. Er wordt een extra regel voorzien

verlengt de middellijn van het speelveld door elke niet-volleyzone. De kleur van deze lijn hoeft niet dezelfde te zijn als de andere veldlijnen.

12.O.1.b. Slechts één van de twee velden aan de spelerskant is tijdens een rally 'in het spel'. Het veld dat in het spel is, wordt bepaald door de vereiste spelerspositie op basis van hun score (dwz het rechter [even] of het linker [oneven] veld).

12.O.2. Spelerposities

12.O.2.a. De positie van elke speler wordt bepaald door zijn individuele score. Dit geldt te allen tijde, ongeacht of de speler serveert of ontvangt.

12.O.2.b. Wanneer de score van een speler gelijk is, wordt de speler speelt vanaf het rechter (even) speelveld en dat is het speelveld dat aan dat einde in het spel is. Wanneer de score van de speler oneven is, speelt de speler vanaf het linker (oneven) veld en dat is het veld dat aan dat einde in het spel is.

12.O.3 Grenzen van de speelvelden

12.O.3.a. Het schot van elke speler moet binnen de grenzen van het speelveld van de tegenstander landen.

12.O.3.b. De basislijn en buitenzijlijn bepalen twee van de drie grenzen van het speelveld.

12.O.3.c. Omdat slechts één van de speelhelften aan een end in het spel is tijdens een rally (dat wil zeggen, het rechter [even] speelveld of het linker [oneven] speelveld), is de middellijn van het speelveld, inclusief het gedeelte dat door de niet-volley loopt zone, dient als de andere zijlijn van het spel rechtbank.

SECTIE 13 – TOERNOOIBEHEER EN

OFFICIËREN

13.A. Toernooirecteur. Een toernooirecteur is verantwoordelijk voor het toernooi. Het is van de toernooirecteur verantwoordelijkheid om de functionarissen en hun verantwoordelijkheidsgebieden aan te wijzen.

13.A.1. Een speler kan tegen elke beslissing van de wedstrijdleiding in beroep gaan bij de Toernooirecteur of diens aangewezen persoon. De toernooirecteur behoudt echter de uiteindelijke beslissingsbevoegdheid en volgt daarbij de toepasselijke regel in het officiële regelboek.

13.A.2. In alle door PICKLEBALL goedgekeurde toernooien in de VS wordt de Toernooirecteur zal voor elk spel een methode bieden om de startserver van elk team te identificeren. Deze identificatie moet voor iedereen op het speelveld zichtbaar zijn tijdens het spelen. Weigering om deze identificatie te dragen leidt tot verlies van de wedstrijd.

13.A.3. De toernooirecteur moet dit controleren geplande ondersteuning (bijv. EHBO, toernooivrijwilligers, etc.) is beschikbaar.

13.A.4. De toernooirecteur heeft de bevoegdheid om spelers wegens wangedrag van het toernooi te verwijderen.

13.B. Toernooibriefing. Voorafgaand aan het toernooi werd de Toernooirecteur zal spelers en scheidsrechters informeren over unieke kenmerken, abnormale lokale omstandigheden of gevaren die verband houden met de banen. De briefings kunnen betrekking hebben op, maar zijn niet beperkt tot, veldafstanden die niet uniform zijn (zoals de afstand van de eindlijn tot het achterhek of de barrière), lage plafonds, de aanwezigheid van overhangen, reparaties aan het speelveld of schade die het spel van de bal zou kunnen beïnvloeden. . Indien mogelijk moeten de spelers schriftelijk op de hoogte worden gesteld als onderdeel van het pre-to

instructies. De scheidsrechters worden bij aankomst op de locatie geïnformeerd door de toernooidirecteur of hun afgevaardigde.

13.B.1. De Toernooidirecteur mag geen regels implementeren of opleggen die niet in het USA Pickleball Rulebook zijn opgenomen. Als de toernooidirecteur een uitzondering op een regel wenst vanwege fysieke beperkingen van het veld of lokale omstandigheden, moet de USA Pickleball Managing Director of Officiating toestemming geven vóór het toernooi.

13.C. Taken van scheidsrechters. De scheidsrechter is verantwoordelijk voor alle beslissingen met betrekking tot procedurele en beoordelingsbeslissingen tijdens de wedstrijd. Spelers kunnen tegen elke beslissing van de scheidsrechter in beroep gaan bij de toernooidirecteur of hun aangewezen persoon.

13.C.1. De scheidsrechter signaleert overtredingen buiten de volleyzone, korte servicebeurten en servicevoetfouten.

13.C.2. Als de spelers of lijnrechters de line call maken en er is een betwiste line call, mogen de spelers de scheidsrechter verzoeken de line call vast te stellen. Als de scheidsrechter de lijnoproep niet kan maken, blijft de oproep van de speler of de lijnrechter behouden. Als dubbelpartners in beroep gaan tegen een line call waarover zij het niet eens zijn en de scheidsrechter kan de call niet maken, wordt de bal "in" verklaard. Opmerking: Een speler kan ervoor kiezen een line call in zijn nadeel te negeren (zie Regel 6.C.12).

13.C.2.a. Toeschouwers mogen bij geen enkele oproep worden geraadpleegd.

13.C.3. Voordat elke wedstrijd begint, moet de scheidsrechter:

13.C.3.a. Controleer de voorbereiding van de rechtbank met betrekking tot netheid, verlichting, hoogte van het net, baanmarkeringen en gevaren.

- 13.C.3.b. Controleer de beschikbaarheid en geschiktheid van benodigde materialen voor de wedstrijd, zoals ballen, scoreformulieren, potloden en het tijdregistratieapparaat (stopwatch).
- 13.C.4. Voordat elke wedstrijd begint, moet de scheidsrechter de spelers op het veld ontmoeten om:
 - 13.C.4.a. Inspecteer de peddels op onregelmatigheden.
 - 13.C.4.b. Wijs op goedgekeurde regelwijzigingen, rechtbank afwijkingen en niet-standaard rechtbank omstandigheden die potentiële veiligheidsproblemen kunnen opleveren, inclusief maar niet beperkt tot reparaties of naden aan het veld, verschillende afstanden van eindlijnen tot achterhekken, en toeschouwers en hun zitplaatsen.
 - 13.C.4.c. Instrueer spelers over de line-calling-taken van de scheidsrechter, lijnrechters en spelers. Opmerking: aan deze vereiste kan worden voldaan door de spelersinstructies voorafgaand aan de wedstrijd, verstrekt door de toernooidirecteur.
 - 13.C.4.d. Gebruik een eerlijke methode om de initiële selectie van beëindigen, serveren, ontvangen of uitstellen te bepalen.
 - 13.C.4.e. Zorg ervoor dat de startservers van elk team de officiële identificatie dragen. Weigering om de identificatie te dragen zal resulteren in verlies van de wedstrijd.
- 13.C.5. Tijdens de wedstrijd moet de scheidsrechter:
 - 13.C.5.a. Controleer de nethoogte en -positie opnieuw als het net verstoord is.
 - 13.C.5.b. Roep de score op om elke rally te starten. Het afroepen van de stand geeft aan elke partij aan dat het spel klaar is om te worden hervat.

- 13.C.5.c. Noem "punt" nadat elk punt is toegekend.
- 13.C.5.d. Maak op passende wijze aantekeningen op het scoreformulier nadat elke rally is voltooid of nadat een time-out is afgeroepen.
- 13.C.5.e. In dubbelspelwedstrijden roept u "tweede serveerder" (of "tweede service") nadat het team van de eerste serveerder de rally verliest.
- 13.C.5.f. Noem indien nodig 'side-out'.
- 13.C.5.g. Handhaaf time-outprocedures. (Zie sectie 10.)

- 13.C.5.h. Handhaaf het spelersgedrag. Bij PICKLEBALL-toernooien in de VS heeft de scheidsrechter het recht om verbale waarschuwingen, technische waarschuwingen en technische fouten te geven en een spel of wedstrijd te verspelen op basis van een gedefinieerde combinatie van technische waarschuwingen en/of technische fouten. De scheidsrechter kan ook een uitsluiting aanbevelen aan de toernooirecteur.

13. Verantwoordelijkheden van de lijn- en foutoproepspeleers.

- 13.D.1. Niet-officieel spel.
 - 13.D.1.a In de geest van goede sportiviteit wordt van spelers verwacht dat zij elke vorm van fout op zichzelf afroepen zodra de fout zich voordoet gepleegd of ontdekt. De storingsoproep moet gebeuren voordat de volgende service plaatsvindt.
 - 13.D.1.b. Spelers roepen alle lijnen aan hun kant van de lijn aan speelveld, inclusief non-volleyzone en servicevoetfouten.
 - 13.D.1.c. Spelers mogen non-volleyzone- en servicevoetfouten aan de kant van de tegenstander noemen. Als er onenigheid bestaat tussen de spelers over de gefloten voetfout, zal er een herhaling plaatsvinden.

13.D.1.d. Voor niet-officiële wedstrijden, als een speler meent dat een tegenstander een andere fout heeft begaan dan een service- of niet-volleyzone-voetfout zoals vermeld in Sectie 7 – Foutregels, mag hij de specifieke fout aan de tegenstander(s) melden, maar hij heeft niet de bevoegdheid om de fout af te dwingen. De uiteindelijke beslissing over de oplossing van de fout ligt bij de speler die de fout zou hebben begaan.

13.D.2. Officieel toneelstuk.

13.D.2.a. Spelers noemen de basislijn, zijlijn en centrale servicelijn aan hun kant van het speelveld.

13.D.2.b. In de geest van goede sportiviteit wordt van spelers verwacht dat zij fouten op zichzelf aankaarten zodra de fout wordt begaan of ontdekt.

De storingsoproep moet vóór de volgende plaatsvinden serveren plaatsvindt.

13.D.3. Officieel spel met lijnrechters.

13.D.3.a. Spelers bellen de servicelijn van het centrum aan hun kant van het hof.

13.D.3.b. Met uitzondering van centrale servicelijnooproepen, zijn spelerlijnooproepen niet geldig in wedstrijden met een lijnjuryleden, behalve om een beslissing terzijde te schuiven om hun eigen team te benadelen (zie Regel 6.C.12). Spelers kunnen tegen een line call van de lijnrechter in beroep gaan bij de scheidsrechter. (Zie Regel 13.F.)

13.D.3.c. Als de lijnrechter(s) en scheidsrechter geen line call kunnen maken, moet de rally opnieuw worden gespeeld.

13.E. Lijnrechters.

13.E.1. De toernooidirecteur zal bepalen welke

Bij medaillewedstrijden wordt gebruik gemaakt van lijnrechters.

Lijnrechters worden aanbevolen, maar zijn niet verplicht.

13.E.2. Lijnrechters zullen binnen hun jurisdictie de toegewezen lijn- en

voetfutmeldingen doen en dit kenbaar maken door luid "uit" (of

"servicevoetfout") te roepen en het "uit"-signaal te tonen (uitgestrekte arm wijst in de richting van buiten de baan).).

13.E.3. Als een lijnrechter het signaal "geblokkeerd/verblind" laat zien, kan de

scheidsrechter onmiddellijk de beslissing nemen als hij of zij de bal

duidelijk heeft zien landen. Als de scheidsrechter de beslissing niet kan

nemen, zal de scheidsrechter andere geschikte leden van het dienstdoende team vragen om te helpen bij het maken van de beslissing.

13.E.4. In hoger beroep, als een scheidsrechter de beslissing van een lijnrechter terzijde schuift

"out" oproept als "in", zal er een herhaling plaatsvinden, tenzij het team die profiteerde van de oproep van de scheidsrechter ervoor kiest

de rally toegeven.

13.E.5. Als een speler het niet eens is met de 'out'-uitroep van een lijnrechter die in het

voordeel van zijn team is, mag de speler de 'uit'-uitroep negeren als

'in' volgens regel 6.C.12. Er zal een herhaling plaatsvinden, tenzij het

team dat de call heeft gemaakt in hun nadeel heeft gedaan

besluit de rally op te geven.

13.F. Beroep. Beroep bij de scheidsrechter met betrekking tot oordeelsbeslissingen (bijv.

line-calls, double bounce, etc.) zal worden beslist door de scheidsrechter. De

scheidsrechter kan spelers of lijnrechters raadplegen om de uitkomst van het

beroep te bepalen.

13.F.1. Als een speler in een wedstrijd zonder lijnrechters in beroep gaat a

lijnoproep naar de scheidsrechter, zal de scheidsrechter een beslissing nemen

als hij de bal duidelijk 'in' of 'uit' zag landen. Als de scheidsrechter niet

in staat is de beslissing te nemen, zal de oorspronkelijke beslissing dat wel doen

blijven. Als er geen call is gemaakt, wordt de bal als 'in' beschouwd.

13.F.2. De beslissing van een scheidsrechter resulteert in een toegekend punt serviceverlies of een herhaling.

13.F.3. Er kan alleen beroep worden aangetekend tegen lijnoproepen die eindigen op een rally. Elk De speler mag in beroep gaan tegen een rally-eindlijnoproep naar de scheidsrechter voordat de volgende service plaatsvindt.

13.G. Verbale waarschuwingen, technische waarschuwingen en technische waarschuwingen

Overtredingen.

13.G.1. Verbale waarschuwingen en technische waarschuwingen. De scheidsrechter heeft de bevoegdheid om een enkele verbale waarschuwing te geven aan elke speler/team of om technische waarschuwingen te geven. Acties of gedrag dat zal resulteren in een verbale of technische fout

waarschuwing:

13.G.1.a Aanstootgevende taal gericht tegen een ander persoon.

13.G.1.b. Godslastering (hoorbaar of zichtbaar) die om welke reden dan ook wordt gebruikt. De scheidsrechter bepaalt de ernst van een overtreding.

13.G.1.c. Agressief ruzie maken met de ambtenaar team, andere spelers of toeschouwers op een manier die de spelstroom verstoort.

13.G.1.d. Balmisbruik (agressief of opzettelijk). breken of op de bal stappen) of de bal slaan tussen rally's door.

13.G.1.e. Tijd nemen tussen rally's op een manier die de spelstroom onnodig verstoort.

13.G.1.f. Herhaaldelijk aantrekkelijke line-calls, zodat de spelstroom wordt verstoord.

13.G.1.g. Het betwisten van de beslissing of uitspraak van de scheidsrechter en het verliezen van de uitdaging (bijv

- uitspraak juist was) en wordt een time-out toegekend. (Mondelinge waarschuwing niet van toepassing)
- 13.G.1.h. Een medische time-out aanvragen zonder een geldige medische toestand (time-out beoordeeld) zoals bepaald door medisch personeel of de toernooidirecteur als er geen medisch personeel is cadeau. (Mondelinge waarschuwing niet van toepassing)
- 13.G.1.i. Acties die als klein worden beschouwd onsportief gedrag, inclusief maar niet beperkt tot het herhaaldelijk maken van twijfelachtige 'out'-oproepen die, in hoger beroep, door de scheidsrechter worden teruggedraaid (overruled).
- 13.G.1.j. Behalve tijdens time-outs en tussenwedstrijden, coaching krijgen van iemand anders dan een partner.
- 13.G.2. Technische fouten - De scheidsrechter is bevoegd om technische fouten te benoemen. Wanneer een technische fout wordt gefloten, zal één punt worden verwijderd van de score van de overtredende speler/team, tenzij hun score nul is. In dat geval zal een punt worden toegevoegd aan de score van de tegenpartij. Handelingen of gedrag dat zal resulteren in een technische fout (zonder dat er vooraf een technische waarschuwing is gegeven):
- 13.G.2.a. Het agressief of roekeloos gooien van een peddel uit frustratie of woede, met nalatige veronachtzaming van de gevolgen, en waarbij geen persoon wordt geraakt of eigendommen worden beschadigd.
- 13.G.2.b. Een speler die uiterst aanstootgevende taal of godslastering gebruikt, ongeacht tegen wie of wat dit is gericht.
- 13.G.2.c. Het uiten van een bedreiging of uitdaging van welke aard dan ook jegens of tegen een persoon.

- 13.G.2.d. Het betwisten van de beslissing of uitspraak van de scheidsrechter en het verliezen van de uitdaging (de uitspraak van de scheidsrechter was bijvoorbeeld correct) en er is geen time-out beschikbaar. (Mondelinge waarschuwing niet van toepassing)
- 13.G.2.e. Alle andere handelingen die als extreem onsportief gedrag worden beschouwd.
- 13.G.2.f. Een medische time-out aanvragen zonder geldige medische aandoening, en het team (of de speler in een enkelspel) heeft geen time-outs meer. (Mondelinge waarschuwing niet van toepassing)
- 13.G.2.g. Opzettelijk gooien of slaan van een bal die niet in het spel is, met nalatige veronachtzaming van de gevolgen die per ongeluk een bal raken persoon.
- 13.G.3. Effect van technische fouten en technische waarschuwingen. De beoordeling van een technische waarschuwing of technische fout moet vergezeld gaan van een korte uitleg van de reden.
- 13.G.3.a. Een technische waarschuwing zal niet resulteren in verlies van de rally of toegekende punten.
- 13.G.3.b. Zodra een technische waarschuwing is gegeven, zal een tweede technische waarschuwing, om welke reden dan ook, gegeven aan dezelfde speler/team tijdens de wedstrijd, resulteren in een technische fout voor de speler/het team.
- 13.G.3.c. Als een scheidsrechter een technische fout geeft, één punt wordt verwijderd uit de score van de overtredende speler/team, tenzij hun score nul is, in welk geval een punt wordt opgeteld bij de score van de tegenpartij. Nadat het punt is verwijderd of toegekend, moet de speler of het team dat het punt verliest of krijgt, dit doen

naar de juiste positie(s) gaan die hun score weerspiegelt.

13.G.3.d. Een opgeroepen technische waarschuwing of technische fout heeft geen effect op serverwisseling of side-out.

13.G.3.e. Mondelinge waarschuwingen, technische waarschuwingen en technische fouten kunnen op elk moment worden beoordeeld wanneer de spelers op het speelveld zijn, ongeacht of de wedstrijd al dan niet aan de gang is. Dit geldt ook tijdens de opwarmtijd. Het spel mag niet worden onderbroken om een waarschuwing of fout te beoordelen. De beoordeling van de waarschuwing of fout zal worden toegepast nadat de rally is geëindigd. Gedrag dat kan leiden tot het niveau van een waarschuwing of een fout nadat de wedstrijd voorbij is, moet onder de aandacht van de toernooidirecteur worden gebracht.

13.H. Spel verbeurd. De scheidsrechter zal bij een wedstrijd een verbeurdverklaring opleggen een van de volgende situaties doet zich voor:

13.H.1. Nadat één technische waarschuwing is gegeven en de daaropvolgende uitgifte van een technische fout vermeld in Regel 13.G.2.

13.H.2. Nadat één technische fout is beoordeeld in overeenstemming met Regel 13.G.3.b. of Regel 13.G.2. en de daaropvolgende uitgifte van een nieuwe technische waarschuwing voor welke reden dan ook.

13.H.3. Voor een wedstrijdformat van één game tot 15 of 21 is een gameforfait gelijk aan een matchforfait.

13.H.4. Bij een wedstrijdformat van twee uit drie of drie-uit-drie van de vijf wedstrijden kan een scheidsrechter een wedstrijd verbeurd verklaren als een speler/team zich niet meldt om te spelen 10 minuten nadat de wedstrijd is opgeroepen om te spelen. Er wordt een wedstrijdverbeurte opgelegd als een speler/team een wedstrijd verliest

zich niet meldt om te spelen 15 minuten nadat de wedstrijd is opgeroepen. Als het wedstrijdformaat één game tegen 15 of 21 is, treedt de wedstrijd verbeurd op als de speler/het team zich niet meldt om te spelen 10 minuten nadat de wedstrijd is opgeroepen om te spelen. De toernooirecteur kan een langer uitstel toestaan als de omstandigheden een dergelijke beslissing rechtvaardigen.

13.I. Wedstrijd verbeurd.

13.I.1. De scheidsrechter zal een wedstrijdforfait opleggen op basis van a combinatie van technische waarschuwingen of technische fouten wanneer een van de volgende situaties zich voordoet:

13.I.1.a. De gecombineerde uitgifte van twee technische waarschuwingen en een technische fout vermeld in Regel 13.G.2.

13.I.1.b. Nadat één technische fout is beoordeeld in overeenstemming met Regel 13.G.3.b of Regel 13.G.2 en de daaropvolgende uitgifte van een tweede technische fout, om welke reden dan ook.

13.I.1.c. Gedrag dat zal resulteren in een verbeurdverklaring van de wedstrijd dat niet het gevolg is van een combinatie van technische waarschuwingen of technische fouten.

13.I.1.c.1 Opzettelijk agressief fysiek contact maken met een tegenstander, official of toeschouwer.

13.I.1.c.2 Agressief of roekeloos slaan of gooien van een bal of peddel uit frustratie of woede, waardoor een individu of eigendom van de faciliteit in gevaar of in gevaar komt.

13.I.2. De Toernooirecteur kan een wedstrijdverbeurde opleggen wegens het niet naleven van de regels van het toernooi of de gastheer

de regels van de faciliteit op het terrein, of wegens ongepast gedrag op het terrein tussen wedstrijden door, of wegens misbruik van gastvrijheid, kleedkamer, of het niet naleven van andere regels en procedures.

13.J. Uitdagende uitspraken of beslissingen van scheidsrechters. Als een speler

niet eens is met de uitspraak of beslissing van een scheidsrechter, mag die speler de uitspraak of beslissing van de scheidsrechter aanvechten door te vragen naar de hoofdscheidsrechter, de toernooidirecteur of een door de toernooidirecteur aangewezen persoon. Als wordt vastgesteld dat de uitspraak of beslissing van de scheidsrechter juist is, verliest de speler of het team een time-out en krijgt hij een technische waarschuwing (zie 13.G.1.g). Als er geen time-outs beschikbaar zijn en de uitspraak van de scheidsrechter correct is, krijgt de speler/het team een technische fout (zie 13.G.2.d).

Wanneer de uitspraak of beslissing van de scheidsrechter onjuist is, wordt de uitspraak teruggedraaid en, indien van toepassing, wordt de rally opnieuw gespeeld.

13.K. Verwijdering van een lijnrechter. De scheidsrechter mag een lijn verwijderen

oordelen om welke redelijke reden dan ook, gebaseerd op de observatie van de scheidsrechter zelf of die van de spelers. Als de scheidsrechter op basis van eigen waarneming besluit een lijnrechter te vervangen, is de beslissing van de scheidsrechter definitief. De spelers kunnen de scheidsrechter ook verzoeken een lijnrechter te verwijderen, op voorwaarde dat alle spelers daarmee instemmen. Als de scheidsrechter het er niet mee eens is, moet de scheidsrechter de toernooidirecteur raadplegen voor een definitieve beslissing. Indien een lijnrechter wordt verwijderd, zal de Toernooidirecteur een vervanging.

13.K.1. Verwijdering van een scheidsrechter. Als alle spelers het daarmee eens

zijn, kunnen ze de toernooidirecteur verzoeken om verwijdering van de scheidsrechter. De toernooidirecteur behoudt de uiteindelijke discretionaire bevoegdheid met betrekking tot de verwijdering van een scheidsrechter. Als een scheidsrechter wordt verwijderd, zal de toernooidirecteur een vervanger aanwijzen.

13.L. Niet-officieel spel. Iedere speler mag om een scheidsrechter verzoeken

Toernooidirecteur als:

13.L.1. De speler gelooft redelijkerwijs dat er sprake is van een regel consequent en opzettelijk geschonden door hun tegenstander.

13.L.2. Er ontstaat een situatie waarin spelers dit niet kunnen een geschil snel en eenvoudig oplossen.

13.L.2.a. Als een speler van mening is dat een paddle niet door de USAP is goedgekeurd of anderszins niet aan alle paddleregels voldoet, mag de speler de hoofdscheidsrechter of het toernooi oproepen.

Directeur om te bepalen of de paddle legaal is om te spelen.

13.M. Uitzettingen en uitzettingen. De Toernooidirecteur kan een speler uit het toernooi verwijderen wegens flagrant en bijzonder kwetsend gedrag dat, naar de mening van de Toernooidirecteur, invloed heeft op het succes van het toernooi.

Een uitsluiting kan plaatsvinden als gevolg van acties wanneer de speler zich op de toernooilocatie bevindt en kan het volgende omvatten, maar is niet beperkt tot:

13.M.1. Etnisch, religieus, racistisch, seksistisch of homofob gebruiken

beledigingen.

13.M.2. Letsel van een speler, official of toeschouwer door peddel- of balmisbruik.

13.M.3. Spugen of hoesten op een persoon.

13.M.4. Geen "best effort" tonen. Dit omvat, maar is niet beperkt tot, het in gebreke blijven, het verbeuren of het niet leveren van de beste inspanningen in wedstrijden, zowel voor hun eigen voordeel als voor anders.

Opmerking: naast een verwijdering heeft de Toernooidirecteur ook de mogelijkheid om de speler van de toernooilocatie te verwijderen.

BIJLAGE

Prioriteiten en leidende principes van het officiële regelboek van Pickleball in de VS.

Voorwoord

Het USA Pickleball Official Rulebook is het belangrijkste product van de organisatie. Het is het fundamentele document voor de pickleballsport en moet worden behandeld met het respect dat wordt toegekend aan de grondleggers van de sport en aan degenen die door de jaren heen regels hebben geschreven en goedgekeurd.

Het schrijven van regels die objectief, duidelijk en beknopt zijn, is lastig werk. Omdat degenen die betrokken zijn bij het schrijven en/of goedkeuren van regels verschillende achtergronden en ervaringen hebben, is het belangrijk om prioriteiten en leidende principes te hebben bij het schrijven van regels die helpen om van jaar tot jaar een zekere mate van consistentie te bieden. De volgende Rulebook-prioriteiten en leidende principes zijn ontwikkeld om regelschrijvers en goedkeurders te begeleiden bij hun belangrijke werk.

Prioriteiten

De volgende drie prioriteiten moeten worden beschouwd als 'testen' voor elke voorgestelde regelwijziging. Elke voorgestelde regelwijziging moet voldoen aan ten minste één van deze drie prioriteiten, gerangschikt in volgorde van belangrijkheid:

1. De eerste prioriteit is het behoud van de integriteit van de sport, een sport die de elementen plezier, samenwerking, beleefdheid en competitie omvat. Deze prioriteit is een eerbetoon aan degenen die de sport in 1965 hebben ontwikkeld en degenen die door de jaren heen regelwijzigingen hebben geschreven en goedgekeurd.
2. De tweede prioriteit is wat collectief het beste is voor de spelers. Deze prioriteit onderzoekt regelwijzigingen om de spelerservaring te verbeteren. Het "test" suggereerde regelwijzigingen vanuit het oogpunt van het minimaliseren van meningsverschillen tussen spelers, waardoor het gemakkelijker wordt om de sport te leren, de sport te onderwijzen en

de sport beoefenen, terwijl ook gematigde innovatie mogelijk is naarmate de vaardigheden en uitrusting van spelers zich ontwikkelen en evolueren.

3. De derde prioriteit is wat het beste is voor het ambtelijk optreden. Het 'testt' regelwijzigingen om het minder waarschijnlijk te maken dat er conflicten zullen optreden tussen spelers en tussen spelers en officials.

Leidende principes

Het USA Pickleball Official Rulebook omvat een breed scala aan regels die betrekking hebben op het veld en de uitrusting, recreatief en sociaal spel, evenals toernooispel, officieel en niet-officieus. Hieronder volgen leidende beginselen voor degenen die regels schrijven en goedkeuren. Voor zover mogelijk moeten de regels:

1. Toepassen op alle niveaus en categorieën spelers; recreatieve en sociale spelers, evenals professionele en amateurtoernooispeleers (officiële en niet-officiële). Specifieke regels voor een enkele categorie spelers, bijvoorbeeld de speler op professioneel niveau, moeten worden goedgekeurd na zorgvuldige overweging en onderzoek van de manier waarop de regelwijziging de sport kan beïnvloeden buiten het professionele competitieniveau.
2. Schrijf met een deterministische focus, dat wil zeggen vanuit de standpunt van 'als dit gebeurt, dan gebeurt dit'. Als iets niet mag of niet mag gebeuren, moeten de gevolgen (bijvoorbeeld: herhaling, fout, technische waarschuwing, etc.) als onderdeel van de regel worden vermeld.
3. Concentreer je op wat niet zou moeten gebeuren, niet op wat is toegestaan of toegestaan. Pogingen om regels op te nemen die beschrijven wat is toegestaan, zullen resulteren in een onnodig lang Rulebook.
4. Vermijd dubbelzinnigheid, discretie van de speler of regels die verband houden met het oordeel van de scheidsrechter. Dergelijke regels nodigen uit tot meningsverschillen en verschillende interpretaties. Met het oog hierop moet, wanneer een sleutelwoord wordt gebruikt om te beschrijven wanneer een regel van toepassing is, dat woord dat o

gedefinieerd als onderdeel van de regel of in het Definitiegedeelte van het Regelboek.

5. Laat fabrikanten van apparatuur innoveren, zolang deze innovatie het vermogen van de gemiddelde speler om gelijke tred te houden met de snelheid en moeilijkheidsgraad van de sport niet overweldigt of overtreft. Regelwijzigingen in verband met apparatuur moeten bijzonder nauwlettend in de gaten worden gehouden vanwege hun potentieel om precedenten te scheppen.
6. Zorg ervoor dat er een precedent aan hen wordt toegekend. Verandering omwille van de verandering moet worden vermeden om frustratie bij of verlies van vertrouwen bij spelers te voorkomen.
7. Zorg voor een passende mate van spelersinnovatie. Dergelijke innovatie zou een gezond evenwicht moeten bewaren tussen historische regels die een belangrijke rol hebben gespeeld bij de groei en aantrekkingskracht van de sport.
8. Behoud de unieke kenmerken en regels van de sport met betrekking tot de niet-volleyzone en de twee-bounce-regel en voorkomen dat één schot of type spel de sport domineert.
9. Pak een bekend probleem aan of anticipeer op trends en behoeften de sport voordat het noodzakelijk wordt.
10. Onderworpen worden aan beoordelingen en commentaar van binnenlandse en internationale belanghebbenden.

10 secondenregel 4.E

Extra ballen 7.N

Kleding 2.G

overtreding 2.G.4

Rond de paal (ATP) schot

11.M; 11.L.3

Bal in het spel

definitie 3.A.1

Balspecificaties 2.D

gebarsten/gebroken 11.E

kleur 2.D.3

Het afroepen van de score 4.D

enkelwedstrijden 4.I

dubbelspelwedstrijden 4.J

verkeerde score genaamd 4.K

Dragen 3.A.2

opzettelijk dragen 7.L

Wijziging van speelhelpt 5.B

Coaching

gedefinieerd 3.A.3

13.G.1.j

11.P

Hof 3.A.3

basislijn 2.B.1

middellijn 2.B.5

rechtbankspecificaties 2.A

crosscourt 3.A.5

items op veld 11.H

links/oneven veld 3.A.18; 2.B.7

lijnen en gebieden 2.B

netto (zie netto)

niet-volleyzone 2.B.3

rechts/even vlak 3.A.34; 2.B.6

betekeningsrechtbank 3.A.39; 2.B.4

zijlijnen 2.B.2

Dode bal

definitie 3.A.6

regels Artikel 8

Afleidingen

definitie 3.A.7

regel 11.J

Dubbel stuiteren 3.A.8

Rolstoelspel 1

(zie ook de twee-bounce-regel)

Dubbele treffer

definitie 3.A.9

toegestaan 11.A

Einde selectieregels 5.A.1

Uitwerpen 3.A.10

scoringsrichtlijnen 12.H van

toernooi 13.M

Apparatuur prob. (speler)

11.G

item op veld 11.H

Verwijder 3.A.11; 13.M

van toernooi 13.A.4

Foutregels 7

definitie 3.A.12

dubbele stuiter 7.E

niet-volleyzone 9.B tot 9.D

vlak van net 7.K; 11.I

ontvangerstoringen 4.N

servicefouten 4.M

opvallend vast object 7.J

het aanraken van een levende bal 7.H; 7.I

ontroerend netsysteem of paal 7.G

regel voor twee stuiten 7.A

In beslag nemen

gedefinieerd in 3.A.14

spel 13.H

wedstrijd 13.I

scoringsrichtlijnen 12.H **Hinder**

3.A.16

foutregels 7.M

dode balregels 8.C

Onjuiste spelersposities 4.B.9,

4.B.10 Blessure

tijdens rally 11.F

medische time-out 10.B

Lijnoproepreregels 6

voordeel van twijfel 6.C.3; 6.C.8

belde onmiddellijk 6.C.7;

geroepen vóór bounce 6.C.10

geroepen na bounce 6.C.11

definitie 3.A.19

Verantwoordelijkheden voor de
spelerslijn en foutoproepen 13.D

aanspreekpunt 6.B vraagt

om hulp van de tegenstander 6.C.5 vraagt

om hulp van de scheidsrechter 6.C.1;

6.C.3; 6.C.5; 6.C.8; 6.C.11

Levende bal 3.A.20

Gemist schot 11.D

Non-volleyzone (NVZ)

gedefinieerd 3.A.22

vollymomentum 9.B.1; 9.C, 3.A.21

regels 9

Niet gereed signalen 4.C

Netto 2.C; 11.L

rond de netpaal schot 11.M

bal stuitert onaangeroerd terug

11.L.4

bodem 2.C.6

contact met 7.G

hoogte 2.C.5

netto berichten 11.K

netto in het spel 11.L

vlak van net 3.A.27; 11.I

specificaties 2.C

Officerend team

definitie 3.A.23

Peddelen

één peddel 11.N

peddelbezit 11.O

Peddelspecificaties 2.E

wijzigingen 2.E.5; 2.E.6

goedgekeurde peddel 2.F.1

greepafstelling 3.A.24

modelaanduiding 2.E.7

verboden wijzigingen 2.E.6

maat 2.E.3

oppervlak 2.E.2

overtreding 2.F.1.a

Vast object 3.A.26; 7.J, 8.D

Spelerposities 4.B

vragen aan scheidsrechter 4.B.8

Speeloppervlak 3.A.28

Punten 4.G

Verzameling 3.A.30

Ontvanger 3.A.31

ontvangerstoringen 4.N

Scheidsrechterstaken 13.C

Scheidsrechter/lijnrechter 13.E

verwijdering 13.K.

Herhaling 3.A.32

Gebarsten/gebroken bal 11.E

lijnoproep, officiële

wedstrijd 13.D.3.c

verkeerde score genaamd 4.K

Pensioen 3.A.33; 12.F;

12.H

Regels beroep/uitdaging

13.A.1

Gesanctioneerd toernooi 12

Scoren 4.F

Selecteer Beëindigen, ontvangen of uitstellen 5.A

Dienen

belscore 4.A.1; 4.D-definitie

3.A.37

dropservice 4.A.8

eerste server 3.A.13

horizontale balk met middenbasis

11.L.5

identificatie, startserver 5.A.2; 5.A.3

spelersposities

4.B

gereedheid 4.C

tweede service 3.A.35

tweede server 3.A.36

dienstvak 3.A.39

servicefouten 4.M

servicevoetfout 4.L

overtredingen van dienstbewegingen en

rechtsmiddelen 4.A.9

server 3.A.3638 serveergebied

3.A.38

startserver 3.A.42

volleyservice 4.A.7

Kant naar buiten

3.A.41 Enkelspel

het afroepen van de score 4.I

spelersposities 4.B.5

Mini-singles 12.O

Startserver

startserver wijzigen 5.A.2

definitie 3.A.42

identificatieband 5.A.3, 13.A.2,

13.C.4.e

Technische fout 3.A.43;

13.G.2

Technische waarschuwing

3.A.44; 13.G.1

Tijdvergoedingen

tussen partijen 5.B.2; 10.E

tussen wedstrijden 10.F

Eindwissel tijdens spel 5.B.6

Time-outregels 10

geroepen voordat de service plaatsvindt

10.A.4

voor de wedstrijd of tussendoor

spellen 10.H.1

bloed 10.B.5

time-out van apparatuur 10.D

verzachtende omstandigheden

10.H.2

continu afspelen 10.C

medische time-out 10.B

standaard time-out 10.A

Toernooileiding en

wedstrijdleiding 13

beroep 13.F

verbeurdverklaring van spel 13.H

verbeurdverklaring van wedstrijd 13.I

lijnrechters 13.E

Spelerslijn/foutmelding

verantwoordelijkheden 13.D

taken van de scheidsrechter 13.C

verwijdering van scheidsrechter of

lijnrechter 13.K, 13.K.1

regels interpretatie 13.J

technische waarschuwing/fout 13.G

toernooirecteur 13.A

Twee-bounce-regel 7.A

Schot met twee handen 11.C

bal contact makende handen 7.H

Mondelinge waarschuwingen

3.A.43; 13.G

Volley 3.A.44

Rolstoelen

Sectie 1 Unieke kenmerken

Spelersdefinitie 3.A.47

Serveren 4.A.4.d

Niet-volleyzone 9.A tot en
met 9.D

Het winnen van het spel Artikel 1

paragraaf 4; 4.H

3.A.48 intrekken

scoringsrichtlijnen 12.I

toernooiregels 12.G

Verkeerde score genaamd 4.K

Amerikaanse Pickleball

Alle rechten voorbehouden

Gedrukt in de Verenigde Staten van Amerika

Bezoek onze website

usapickleball.org

voor de meest actuele regels en informatie

© 2010; herzien 2024