

S P I E L R E G E L N
KURZFASSUNG

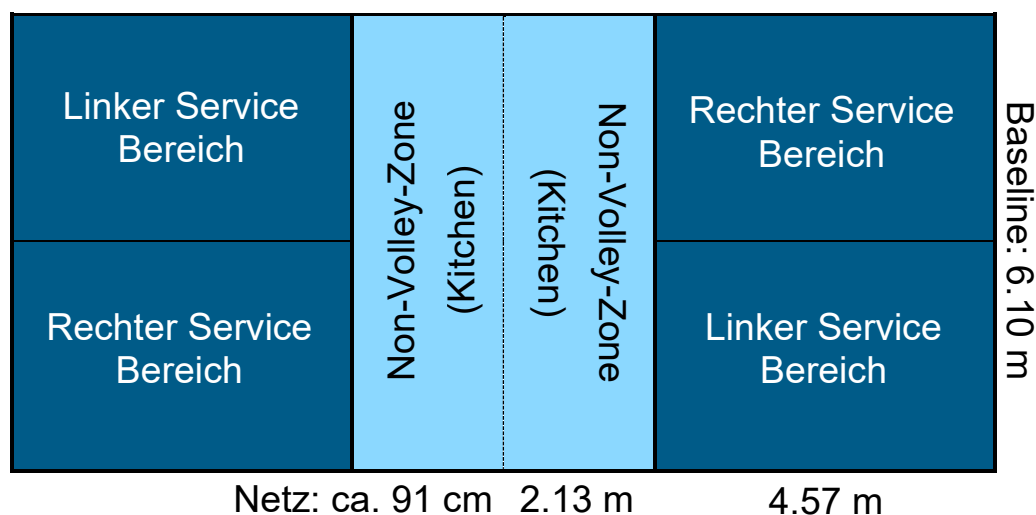
Pickleball Spielregeln Kurzfassung

v1.00

1 Allgemein

- Pickleball wird entweder als Doppel oder Einzel gespielt, wobei öfter Doppel gespielt werden.
- Die Feldgrösse und die Regeln sind für Einzel- sowie Doppelspiele dieselben. Wobei die Feldgrösse dem Badminton-Doppelfeld entspricht, mit kleiner Ausnahme der Aufschlags-/Non-Volley-Linie, die 15 cm weiter weg vom Netz liegt. Siehe Details hier.

Sideline: 13.40 m (+/- 1cm)



2 Aufschlag

- Der Arm des Aufschlägers muss sich in einem Aufwärtsbogen bewegen, wenn der Ball geschlagen wird.
- Schlägerkontakt mit dem Ball darf nicht über Hüfthöhe erfolgen.
- Der Kopf des Paddels darf sich beim Kontakt nicht über dem höchsten Teil des Handgelenks befinden.
- Ein „Drop Serve“ (Ball fallenlassen) ist ebenfalls erlaubt, in diesem Fall trifft keines der oben genannten Elemente zu.
- Wenn der Ball geschlagen wird, dürfen die Füße des Aufschlägers das Spielfeld oder ausserhalb der imaginären Verlängerung der Seiten- oder Mittellinie nicht berühren und mindestens ein Fuss muss sich hinter der Grundlinie auf der Spielfläche oder dem Boden hinter der Grundlinie befinden.
- Der Aufschlag erfolgt diagonal crosscourt und muss innerhalb der Grenzen des gegenüberliegenden Diagonalfeldes landen.
- Pro aufschlagendem Spieler ist nur ein Aufschlagversuch erlaubt.

3 Aufschlag-Sequenz

- Beide Spieler des aufschlagenden Doppelteams haben die Möglichkeit, aufzuschlagen und Punkte zu erzielen, bis sie einen Fehler begehen * (mit Ausnahme der ersten Aufschlagsequenz jedes neuen Spiels).
- Der erste Aufschlag jedes Side-Outs erfolgt vom rechten/geraden Feld.
- Wenn ein Punkt erzielt wird, wechselt der Aufschläger die Seiten und der Aufschläger leitet den nächsten Aufschlag vom linken/ungeraden Feld ein.
- Wenn weitere Punkte erzielt werden, wechselt der Aufschläger weiter hin und her zwischen linkem und rechtem Feld, bis ein Fehler begangen wird und der erste Aufschläger den Aufschlag verliert.
- Wenn der erste Aufschläger den Aufschlag verliert, schlägt der Partner von seiner Seite des Spielfelds auf (mit Ausnahme der ersten Aufschlagsequenz des Spiels*).
- Der zweite Aufschläger fährt mit dem Aufschlag fort, bis sein Team einen Fehler begeht und den Aufschlag an das gegnerische Team verliert.
- Sobald der Aufschlag zum Gegner geht (nach einem side out), erfolgt der erste Aufschlag vom rechten/gleichen Feld und beide Spieler dieses Teams haben die Möglichkeit, aufzuschlagen und Punkte zu erzielen, bis ihr Team zwei Fehler begeht.
- Im Einzel schlägt der Aufschläger vom rechten/gerade Feld auf, wenn sein Spielstand gerade ist, und vom linken/ungeraden, wenn der Spielstand ungerade ist.

*Zu Beginn jedes neuen Spiels hat nur ein Spieler der aufschlagenden Mannschaft die Möglichkeit, aufzuschlagen (bis zu einem Fehler), danach geht der Aufschlag an die andere Mannschaft über.

4 Zweimal-Aufprall Regel

- Wenn der Ball serviert wird, muss das empfangende Team ihn vor dem Zurückspielen aufprallen lassen, und dann muss das aufschlagende Team ihn vor dem Zurückschlagen aufprallen lassen, also zwei Aufpralle.
- Nachdem der Ball einmal auf dem Spielfeld jeder Mannschaft aufgeprallt ist, können beide Mannschaften entweder den Ball volley spielen (den Ball schlagen, bevor er aufprallt) oder ihn nach einem Aufprall abspielen (Grundschat).
- Die Two-Bounce-Regel eliminiert den Serve-and-Volley-Vorteil und verlängert Ballwechsel.

5 Aufrufen des Spielstandes

Dies ist oft der verwirrende Teil des Spiels, aber nicht schwierig und du wirst es ziemlich schnell meistern, wenn du ein paar Spiele gespielt hast.

Die Richtlinien für die Angabe des Spielstandes (Scores)

1. Der Server ruft den Spielstand auf.
2. Beim Aufruf der Punkte wird zuerst die Punktezahl des Servers aufgerufen.

5.1 Bei den Doppelspielen

Die Punktezahl wird aufgerufen (z.B. 6:4), gefolgt von der Zahl 1 oder 2, die angibt, ob Server 1 oder Server 2 den Aufschlag spielt.

5.2 Beispiel

6:4-1 bedeutet, dass das aufschlagende Team „6“ Punkte und das empfangende Team „4“ Punkte gewonnen hat. Die „1“ bedeutet, dass der erste Server aufschlägt. Wenn das Team nun den Punkt verliert (das Team begeht einen Fehler), wird daraus 6:4-2. Die „2“ zeigt an, dass der zweite Server aufschlägt und dass bei einem weiteren eigenen Fehler der Aufschlag an die andere Mannschaft übergeht (Side-Out) – dann steht 4:6-1.

5.3 Spielbeginn

Zu Beginn eines Doppelspiels erhält nur ein Teammitglied die Möglichkeit zum Aufschlag. Also wenn der Server den ersten Spielstand ruft, beginnt er mit: 0:0 und 2. Diese Nummer 2, die aufgerufen wird, bedeutet, dass der Ball nach dem Verlust des Aufschlags direkt an den Gegner geht.

6 Punkte

- Punkte werden nur von der aufschlagenden Mannschaft erzielt.
- Spiele werden normalerweise bis 11 Punkte gespielt, gewinnen kann man nur mit 2 Punkten Vorsprung.
- Turnierspiele können bis 15 oder 21 sein, gewinnen kann man auch hier nur mit 2 Punkten Vorsprung.
- Turnierspiele werden oft auf 2 oder 3 Gewinnsätze gespielt. Wobei zu jedem Satzbeginn die Spielseite gewechselt wird. (Wenn auf 2 Gewinnsätze und 11 Punkte gespielt wird, so wird bei 1:1 im 3. Satz bei Punkt 6 die Seite gewechselt)
- Wenn die Punktezahl des aufschlagenden Teams gerade ist (0, 2, 4, 6, 8, 10), befindet sich der Spieler, der für dieses Team der erste Aufschläger im Spiel war, beim Aufschlag oder Rückschlag im rechten/gleichen Feld. Bei ungerader Punktezahl (1, 3, 5, 7, 9) befindet sich dieser Spieler beim Aufschlag oder Rückschlag im linken/ungeraden Feld.

7 Linie

- Ein Ball, der irgendeinen Teil irgendeiner Linie berührt, mit Ausnahme der Volley-Freie-Zone-Linie bei einem Aufschlag, gilt als „in“.
- Ein Aufschlag, der die Volley-Freie-Zone-Linie berührt, ist zu kurz und ein Fehler.

8 Volley-Freie-Zone

- Die Volley-Freie-Zone ist der Spielfeldbereich innerhalb von 2.13 m (7 Fuss) auf beiden Seiten des Netzes.
- Volley ist innerhalb der Volley-Freie-Zone verboten. Diese Regel hindert Spieler daran, Smashes von einer Position innerhalb der Zone auszuführen.
- Es ist ein Fehler, wenn der Spieler beim Volleyschuss auf die Volley-Freie-Zone einschließlich der Linie tritt und/oder wenn der Schwung des Spielers dazu führt, dass er oder etwas, das er angezogen hat oder trägt, die Volley-Freie-Zone einschließlich der dazugehörigen Linien berührt.
- Es ist ein Fehler, wenn ein Spieler nach einem Volley durch Schwung in die Volley-Freie-Zone tritt oder diese berührt, selbst wenn der Ball vorher für tot erklärt wird.
- Ein Spieler darf sich jederzeit in der Volley-Freie-Zone aufhalten, außer wenn er einen Ball volleyt.
- Die Volley-Freie-Zone wird allgemein als „Küche/Kitchen“ bezeichnet.

9 Fehler

- Ein Fehler ist jede Aktion, die das Spiel aufgrund eines Regelverstoßes unterbricht.
- Ein Fehler der annehmenden Mannschaft führt zu einem Punkt für die aufschlagende Mannschaft.
- Ein Fehler des aufschlagenden Teams führt zum Aufschlagverlust.

9.1 Beispiele

1. beim Aufschlag in die NVZ fliegt (einschließlich der Linie), oder außerhalb des Spielfeldes den Boden berührt. Die Seitenlinien gelten als Feld.
2. im Netz hängen bleibt! Wenn aber der Ball beim Aufschlag das Netz streift, und im korrekten Feld landet, dann ist es KEIN Fehler!
3. beim Anspiel des Gegners direkt abgenommen wird, bevor der Ball den Boden berührt hat. (Double-Bounce-Rule)
4. einen Spieler oder einen festen Gegenstand trifft, bevor er auf dem Spielfeld abprallt.
5. den Spieler, seine Kleidung oder sein Paddel während des Spiels streift.
6. aus der NVZ direkt zurückgespielt wird.
7. oder wenn der Spieler, seine Kleidung oder sein Paddel während eines Volleys mit dem NVZ in Kontakt kommt.

10 Bestimmung des Aufschlagsteams

- Jede faire Methode kann verwendet werden, um zu bestimmen, welcher Spieler oder welches Team die erste Wahl für die Seite, den Aufschlag oder den Rückschlag hat. (Beispiel: Münzwurf)

11 Spielstrategie

Pickleball wird im Gegensatz zum Tennis nahe an der Non-Volley-Zone gespielt.

11.1 Dink

„Dinking“ ist eine effektive, wichtige Doppelstrategie. Der Spieler steht dabei so nah wie möglich an der Küchenlinie und versucht, den Ball knapp über das Netz und in die Nicht-Volley-Zone des Gegners oder vor die Füße des Gegners zu spielen.

11.2 Das Ziel des Dink ist

durch viele kurze Ballwechsel den Gegner zu verleiten Fehler zu machen, indem er versucht durch einen scharfen Schuss zu punkten. Wenn dein Gegner dinkt, antwortest du am besten ebenfalls mit einem Dink, bis ein Ball etwas zu weit über dem Netz ist und du die Gelegenheit eines schnellen Balles nutzen kannst um den Gegner zu bedrängen.

Skill-Komponenten, die für den Dink zu berücksichtigen sind
Beachte für einen erfolgreichen Dink folgendes:

1. Bleibe dem Netz zugewandt
2. Halte die Füße so nah wie möglich an der Nicht-Volley-Zone
3. Triff den Ball vorgebeugt vor dir
4. Mache geschmeidige Bewegungen
5. Versuche beim Dink den Ball in die Nicht-Volley-Zone deines Gegners zu spielen, auch gerne Cross-Court.
6. Durch „Volley und Dink“, verkürzt sich die Zeit, die eure Gegner haben, um auf deinen Ball zu reagieren.



Die neueste Version ist immer unter: <https://pickleballverband.ch> zu finden.

Änderungsübersicht

Version	Datum	Änderung
v1.00	03. Nov 2023	Initialversion