



Reglement For Pickleball

DTF Turnering

Januar 2025

Indhold

Regel resumé	9
Basale regler.....	9
Serven.....	9
Serverækkefølge.....	10
Pointscoring	10
Double bounce reglen	10
Linjedomme	11
Non-volley zonen (Køkkenet).....	11
Fejl	12
Lodtrækning.....	12
Sektion 1 – Spillet.....	12
1.A. Spillerne	13
1.B. Særlige regler.....	14
Double bounce reglen.....	14
Non-volley zonen.....	14
Kørestol.....	15
Sektion 2 – Bane og udstyr.....	15
2.A. Banens dimensioner	15
2.B. Linjer og arealer	16
2.C. Nettet.....	17
Materiale.....	17
Netstolper	17
Størrelse	17
Kanten.....	17
Midterstrop og højde	17
Hængende net.....	17
Brug af sænket badmintonnet	17
2.D. Bolden	18
Design.....	18
Godkendelse	18
Boldkonstruktion	18
2.E. Battet	19
Materiale.....	19

Overflade	19
Lysrefleksion.....	19
Størrelse	19
Vægt.....	19
Modificeringer	19
Ikke-lovlige overflade- og mekaniske egenskaber.....	20
Mærkebetegnelse	20
Udstyrsgodkendelse og autorisering.....	20
Overskridelser	20
2.G. Beklædning.....	20
Sikkerhed og distrahering.....	20
Afbildninger.....	21
Skotøj.....	21
Overtrædelser	21
Sektion 3 – Serven, serverækkefølge og regler for pointtildeling	22
3.A. Serven	22
Flugtserven	23
Dropserven	23
Ombold eller fejl.....	24
3.B. Spillerpositioneringer.....	25
3.C At være klar	27
3.D. Annoncere stillingen.....	27
3.E. 10-sekunders reglen.....	28
3.F. Pointtildeling	28
3.G. Point.....	29
3.H. Vinde et sæt.....	29
3.I. Fodfejl under serven	29
3.J. Servefejl.....	29
3.K. Modtagerfejl.....	30
Sektion 4 – Serven og regler for valg af banehalvdel	31
4.A. Valg af side, serveret, modtagerret eller at lade modstanderen vælge først.....	31
4.B. Sideskift.....	31
Sektion 5 – Linjedomme	33
5.C. Etisk kodeks for linjedomme.....	33

Basale retningslinjer	33
Sektion 6 – Fejlregler	36
Sektion 7 – Bolden går ud af spil	38
Sektion 8 – Regler for non-volley zonen.....	39
Sektion 9 – Time-out regler.....	41
9.A. Standard time-out	41
9.B. Medicinsk time-out.....	41
9.C. Kontinuert spil	42
9.D. Udstyrs time-out	42
9.E. Tid mellem sæt	43
9.F. Tid mellem kampe	43
9.G. Afbrudte kampe.....	43
9.H. Yderligere time-out regler.....	43
Sektion 10 – Andre regler.....	45
10.A. Dobbeltslag.....	45
10.B. Håndskifte	45
10.C. To-hånds slag.....	45
10.D. Fejlslag.....	45
10.E. Kompromitteret bold	45
10.F. Skade opstået under en duel.....	46
10.G. Spillerrelateret udstyrsproblem.....	46
10.H. Genstande på banen	46
10.I. Krydse nettet.....	46
10.J. Distraktion.....	46
10.K. Netstolper	47
10.L. Nettet.....	47
10.M. Slag rundt om netstolpe	48
10.N. 1-bats regel	48
10.O. Besiddelse af battet.....	48
10.P. Elektronisk udstyr.....	49
Sektion 11 – Turneringsregler.....	50
11.A. Turneringskategorier	50
11.B. Kampstruktur	50
11.C. Turneringsformater	51

Cupturnering.....	51
Cupturnering med bonusrunde.....	51
Cupturnering med bronzeturnering.....	51
Dobbelt eliminering.....	51
Puljespil.....	51
Puljekvalifikation med efterfølgende cupturnering.....	52
11.D. Lodtrækning og seedning.....	52
11.E. Turneringsplan.....	52
11.F. Trække sig fra en påbegyndt kamp (retirement)	52
11.F. Trække sig før en kamp (withdrawal)	53
11.H. Retningslinjer for walkovers, diskvalifikation og kampe der ikke færdigspilles	54
11.I. Programsætning af kampe	54
11.J. Double.....	55
11.J.2. Skift af doublemakker	55
11.K. Skift af bane	55
11.L. Skinny single.....	55
11.L.2. Spillerpositioner	55
11.L.3. Banens grænser.....	56
Sektion 12 – Turneringsledelse og officials.....	57
12.A. Turneringsledelsen.....	57
12.B. Turneringsinformation	57
12.C. Referees ansvarsområder.....	57
12.D. Dommerens ansvarsområder.....	58
12.E. Ansvar for at dømme linjer og fejl.....	59
12.E.1. Kampe uden dommer.....	59
12.E.2. Kampe med dommer.....	60
12.E.3. Kampe med dommer og linjedommer(e)	60
12.F. Linjedommere	60
12.G. Appeller	61
12.H. Verbale advarsler og tekniske advarsler.....	61
12.I. Tekniske fejl	62
12.J. Konsekvenserne af tekniske fejl og tekniske advarsler.....	62
12.K. Tab af sæt	63
12.L. Tab af kamp.....	63

12.M. Udskiftning af en linjedommer.....	64
12.N. Kampe uden dommer.....	64
12.O. Diskvalifikation/bortvisning.....	64
Sektion 13 – Definitioner.....	66
Afbud.....	66
Anden serv.....	66
Andenserver.....	66
Bandeord.....	66
Bane.....	66
Bathoved.....	66
Bolden i spil.....	66
Bortvisning.....	66
Diagonalt.....	66
Diskvalifikation.....	67
Distraktion.....	67
Dobbelt bounce.....	67
Dobbeltslag.....	67
Duel.....	67
Bolden går ud af spil.....	67
Fast inventar.....	67
Fejl.....	67
Non-volley zonen (køkkenet).....	67
Flugtning.....	68
Førsteserver.....	68
Ført bold.....	68
Grundslag.....	68
Hindring.....	68
Højre/lige banehalvdelen.....	68
Imaginær forlængelse.....	68
Kørestolsspiller.....	68
Linjedom.....	69
Modtager.....	69
Momentum.....	69
Nettets plan.....	69

Ombold.....	69
Rådgivning.....	69
Spilleunderlaget	69
Serv.....	70
Servefelt.....	70
Serveområdet	70
Serven over.....	70
Server.....	70
Startende server	70
Teknisk advarsel	70
Teknisk fejl.....	70
Trække sig.....	71
Venstre/ulige banehalvdel.....	71
Verbal advarsel	71

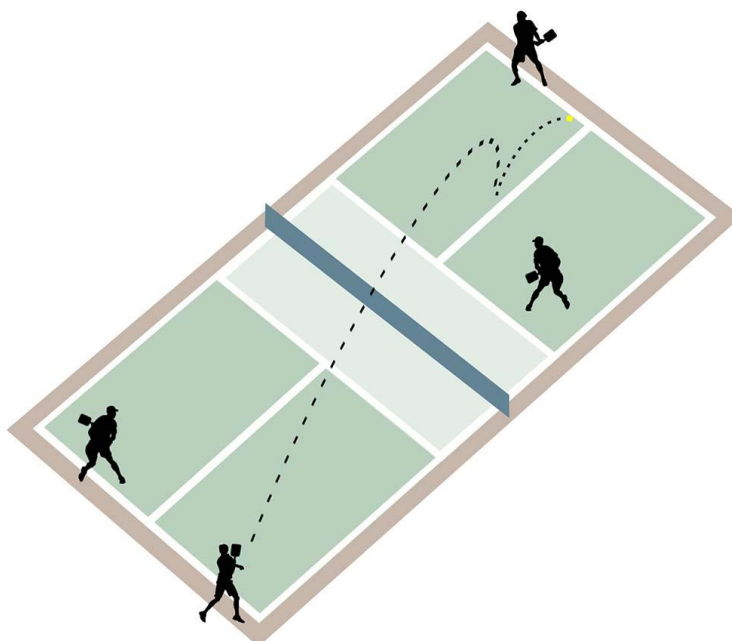
Regel resumé

Basale regler

- Pickleball spilles enten som single med 1 spiller eller som double med 2 spillere.
- Både banens størrelse samt spillereglerne er ens for single og double.

Serven

- I serven skal serverens arm bevæge sig i en opadgående bevægelse ved boldkontakt.
- Boldkontakten i serven må ikke foregå højere end serverens talje.
- Ved boldkontakten i serven må battet ikke befinde sig højere end det øverste punkt på håndledet.
- Det er tilladt at benytte en 'drop serv'. Ved dropservern gælder de ovenstående regler ikke.
- Ved boldkontakten i serven må serverens fødder ikke berøre banen. Serverens fødder må heller ikke være uden for de imaginære forlængelser af hhv. sidelinjen eller centerlinjen. Yderligere skal mindst 1 fod berøre spilleunderlaget bagved baglinjen.
- Serven skal lande inden for det servefelt, der ligger diagonalt over for den side, som serven udføres fra.
- Hver spiller har kun ét forsøg til at udføre en serv.



Figur 1 - illustration af den diagonale serveretning.

Serverækkefølge

- I double skal begge spillere serve. Først den ene, til holdet begår en fejl. Herefter den anden til de igen begår en fejl. Herefter går serveren over til modstanderholdet. Der er dog den undtagelse, at det hold, der starter et sæt med at serve, kun har én serv i første servetur, før serveren går over til modstanderholdet.
- Den første serv efter at serveretten er overgået til modstanderholdet, skal altid serves fra højre/lige side og dermed den spiller, der står i højre/lige side.
- Hvis der scores point ifm. denne serv, skal den efterfølgende serv serves fra venstre/ulige side af samme spiller.
- Fortsætter holdet med at få point, skal serveren skiftevis serves fra højre/lige og venstre/ulige side, indtil holdet begår en fejl og førsteserveren taber sin serv.
- Når førsteserveren har tabt sin serv, skal andenserveren serve fra den side, hvor andenserveren står på nuværende tidspunkt (*undtaget er dog den første servesevens i et sæt hvor serveretten overgår til modstanderholdet).
- Andenserveren fortsætter med at serve skiftevis i højre/lige side og venstre/ulige side indtil holdet begår en fejl og serveretten dermed overgår til modstanderholdet.
- I single serves der fra højre/lige side, når den servende spillers point er lige (0, 2, 4, 6 osv.) og fra venstre/ulige side, når spilleren har ulige point (1, 3, 5, 7 osv.).

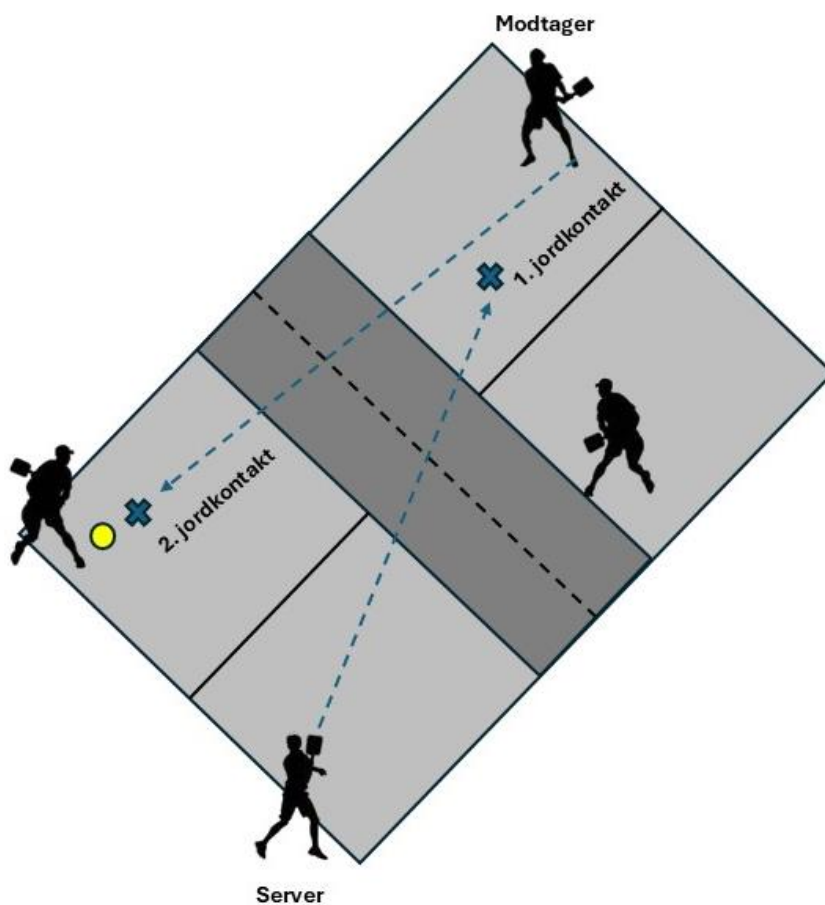
*Ved begyndelsen af et nyt sæt er det kun førsteserveren fra det startende hold, som skal serve.

Pointscoring

- Kun det servende hold har mulighed for at score point.
- Et sæt spilles typisk til 11 point, og skal vindes med minimum 2 overskydende point. Nogle gange er der dog et maksimalt antal point, der kan spilles til.
- Et sæt kan dog også spilles til 15 eller 21 point, også med minimum 2 overskydende point, også med mulighed for et maks. antal point.
- Når det servende holds point er lige (0, 2, 4, 6 osv.), skal holdets førsteserver i det pågældende sæt serve **og** modtage fra højre/lige side. Når holdets point er ulige (1, 3, 5, 7 osv.), skal holdets førsteserver i det pågældende sæt serve/modtage fra venstre/ulige side.

Double bounce reglen

- Efter en serv **skal** det modtagende hold lade bolden ramme jorden, inden den returneres. Ligeledes **skal** returneringen ramme jorden på serverens side, før bolden er fri og dermed må tages i luften (flugtes).



Figur 2 - illustration af double bounce reglen der dikterer at bolden skal ramme jorden på begge sider af nettet før der må foretages en flugtning.

Linjedomme

- En bold betragtes som værende "inde" hvis den helt eller delvist rammer en linje. Server betragtes dog som værende for korte og dermed "ude" hvis de helt eller delvist rammer linjen, der markerer linjen til køkkenet (non-volley-zonen).
- Linjen, der markerer køkkenet (non-volley-zonen) betragtes som en del af køkkenet, så hvis serveren rammer denne linje er den dermed i køkkenet og ikke i servefeltet, hvorfor bolden dømmes "ude".

Non-volley zonen (Køkkenet)

- Non-volley zonen er det område, der ligger på hver side af nettet og strækker sig fra nettet til non-volley linjen. Området er 4,26 m. langt i alt (2,13 m. på hver side af nettet).

OBS: I Danmark spilles pickleball ofte på badmintonbaner hvor badmintonbanens forreste servelinje bruges til at markere non-volley linjen. Når der spilles på en badmintonbane, er området dermed kun 3,96 m. lang (1,98 m. på hver side af nettet).

- Det er ikke tilladt at tage bolden i luften (flugte) i non-volley-zonen.
- Hvis en spiller flugter fra en position i non-volley zonen, eller hvis bevægelsens momentum gør at man træder ind i non-volley zonen efter flugtningen, betragtes det som en fejl, selv hvis dette sker efter at bolden er gået ud af spil.
- Det er tilladt at opholde sig i non-volley zonen på alle andre tidspunkter end når man flugter.
- Non-volley zonen kaldes typisk også "køkkenet".

Fejl

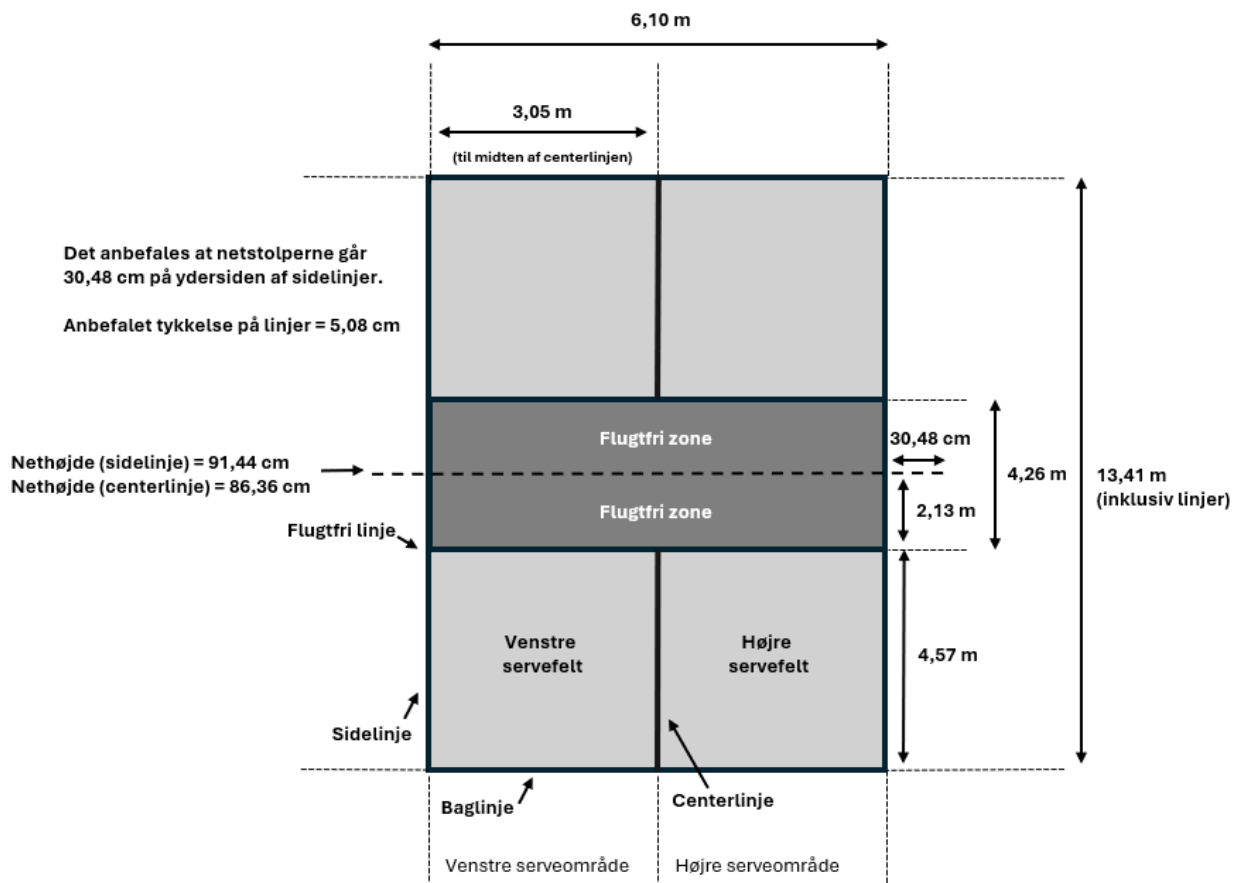
- En fejl betragtes som enhver handling, der medfører at bolden går ud af spil grundet en regelovertrædelse.
- En fejl begået af det modtagende hold medfører ét point til det servende hold.
- En fejl begået af det servende hold resulterer i at den nuværende server mister sin serv (første serv) eller at serveretten overgår til modstanderholdet (anden serv).

Lodtrækning

- Enhver fair metode, f.eks. plat eller krone, kan benyttes til at bestemme hvilken spiller/hold, der har første ret til at vælge mellem følgende valgmuligheder:
 - Vælge side på banen.
 - Vælge at starte med at serve.
 - Vælge at starte med at modtage.
 - Vælge at den anden skal vælge.

Sektion 1 – Spillet

Pickleball er en batsport, der spilles med en perforeret bold på en rektangulær bane, der måler 6,10 x 13,41 meter med et tennislignende net, der deler banen på midten af dens længdeakse. Banen er inddelt i højre/lige og venstre/ulige servefelter og non-volley zoner (se figur 1).



Figur 3 - banens dimensioner.

Der serves diagonalt over nettet til modtagerens servefelt med en tilladt bevægelse. Bolden spilles frem og tilbage over nettet, indtil en spiller ikke returnerer bolden i henhold til reglerne.

Kun den servende spiller (single) eller det servende hold (double) kan score point, når modstanderholdet begår en fejl eller duellen vindes på anden vis. Serveren fortsætter med at serve, skiftevis i hhv. højre/lige og venstre/ulige side, indtil serveren/det servende hold taber en duel eller begår en fejl. Typisk vinder spilleren/holdet, som først opnår 11 point med en margin på minimum 2 point – indtil et vist maks. - det pågældende sæt. Pickleball kan spilles som single eller double.

1.A. Spillerne

1.A.1. Pickleball er et spil, som kræver samarbejde og høflighed. En sans for fairplay og at lade enhver tvivl komme modstanderen til gode er essentielle for at facilitere spillets grundprincipper

omkring sjov og konkurrence. Til dette formål gælder følgende principper:

- **1.A.1.a.** Alle spillede point skal behandles på samme måde uanset tidspunkt i kampen; det første point i kampen er lige så vigtigt som en matchbold.
- **1.A.1.b.** Begge spillere i double kan dømmes, især linjedomme. I pickleball er der ikke plads til at en spiller siger til sin makker "den skulle jeg have dømt, det var ikke din beslutning".
- **1.A.1.c.** Hurtige domme eliminerer muligheden for '2-chance muligheder'. En spiller kan f.eks. ikke påstå at han/hun blev hindret af en bold, der rullede ind på banen, efter at han/hun har slået en bold ud; denne mulighed blev opgivet, da spilleren valgte at slå til bolden.
- **1.A.1.d.** Det forventes at spillerne så vidt muligt samarbejder, når der opstår en situation, som ikke er beskrevet i nærværende reglement. Mulige udfald af sådan en situation kan være, at bolden spilles om, at udfaldet af bolden står ved magt, eller i mere ekstreme tilfælde, at spørge en referee om at løse situationen.
- **1.A.1.e.** Hvor det er muligt, er reglerne akkommoderende over for spillere med diverse særlige behov.
- **1.A.1.f.** Spillere skal undgå at ikklæde sig tøj, der rent farvemæssigt er tæt på boldens farve.
- **1.A.1.g.** Spillere bør undgå at betvivle eller kommentere på modstanderens domme, men enhver spiller kan appellere en pointafsluttende linjedom til referee, så længe at dette gøres før den næste serv.

1.B. Særlige regler

Double bounce reglen

1.B.1. Efter bolden er servet, skal begge sider foretage et grundslag (bolden skal ramme jorden), før bolden må flugtes (bolden tages i luften).

Non-volley zonen

1.B.2. Det 4,26 m. lange areal (2,13 m. på hver side af nettet) hvori spillerne ikke må befinde sig og

samtidig foretage en flugtning eller ende op som resultat af en flugtnings momentum.

Kørestol

1.B.3. Spillere som benytter kørestol, må lade bolden ramme underlaget 2 gange før bolden returneres. Den anden jordkontakt med underlaget kan være hvor som helst på spilleunderlaget, hvilket også inkluderer arealet rundt om selve banens afgrænsende linjer.

Sektion 2 – Bane og udstyr

2.A. Banens dimensioner

Dimensionerne og målene for en standard pickleballbane er som følger:

2.A.1. Banen skal være et rektangel som måler 6,10 m i bredden og 13,41 meter i længden for bade single- og doublekampe (se figur 1 på s. 12).

2. A.2. Banens dimensioner inkluderer bredden på banens linjer og opmåling skal dermed foretages til ydersiden af både yderlinjerne og linjerne som markerer non-volley zonen. Alle linjer skal være 5,08 cm bredde og være af samme farve, som adskiller sig fra resten af underlaget.

OBS: I Danmark spilles pickleball typisk på badmintonbaner, som har en linjebredde på 4 cm. hvilket også tillades.

2.A.3. Spilleområdet skal minimum være 9,14 m. bredt og 18,29 m. langt.

Yderligere anbefalinger for størrelsen på spilleområdet er som følger:

Formål	Bredde (m)	Længde (m)
2.A.5. Ny konstruktion	10,36 m.	19,5 m.
2.A.6. Turneringspil	10,36 m.	19,5 m.
2.A.7. Kørestol	13,41 m.	22,56 m.
2.A.8. Stadionbane	15,24 m.	24,38 m.

Tabel 1 - anbefalinger for størrelsen på spilleområdet

2.A.4. Den anbefalede størrelse på spilleområdet i kørestols-pickleball er 13,41 m i bredden og 22,56 m i længden.

2.B. Linjer og arealer

- **2.B.1.** Baglinjer: Linjerne som er parallelle med nettet og som er placeret i hver af banens længdemæssige yderpunkter.
- **2.B.2.** Sidelinjer: Linjerne som er vinkelrette på nettet og placeret i hver ende af banens breddemæssige yderpunkter.
- **2.B.3.** Non-volley zonen (køkkenet): Det 4,26 m. (2,13 m. på hver side af nettet) lange areal på midten af banen. Alle linjer som markerer dette areal betragtes som hørende til non-volley zone.
OBS: Det er tilladt at spille på en badmintonbane hvor non-volley zonen kun er 3,96 m. (1,98 m. på hver side af nettet).
- **2.B.4.** Servefelter: Arealet bag non-volley zonen på hver side af centerlinjen. Centerlinjen, sidelinjen og baglinjen betragtes som værende en del af servefelterne.
- **2.B.5.** Centerlinjen: Linjen som går midt gennem banen på hver side af nettet startende fra non-volley zone. Centerlinjen adskiller det højre/lige og venstre/ulige servefelt fra hinanden. I skinny single strækker centerlinjen sig ind igennem den non-volley zonen.
- **2.B.6.** Højre/lige banehalvdel: Servefeltet på højre side af banen, når man har front mod nettet.
- **2.B.7.** Ulige/venstre banehalvdel: Servefeltet på venstre side af banen, når man har front

mod nettet.

2.C. Nettet

Materiale

2.C.1. Nettet kan være lavet af ethvert materiale, så længe det ikke tillader bolden at passere igennem.

Netstolper

2.C.2. Afstanden mellem de 2 netstolper skal være 6,71 m. hvilket måles fra indersiden af den ene netstolpe til indersiden af den anden netstolpe. Den maksimale diameter på netstolperne skal være 7,62 cm.

Størrelse

2.C.3. Nettets længde skal være minimum 6,63 m. og gå fra den ene netstolpe til den anden. Nettets højde fra den nederste kant til toppen skal være minimum 76,2 cm.

Kanten.

2.C.4. Toppen af nettet skal afgrænses med 5,08 cm hvidt tape/stof, som omkranser en snor eller et kabel.

Midterstrop og højde

2.C.5. Benyttelse af en midterstrop anbefales for et permanent net og skal placeres på midten af nettet for at gøre det nemt at justere nethøjden på midten (86,36 cm). Toppen af nettet skal være i en højde på 91,44 cm ved sidelinjerne.

Hængende net

2.C.6. Såfremt en bold går over nettet og lander ned på en del af nettet, som hænger ned på banen, spilles bolden om, undtagen hvis dette sker i serveren, hvorved serveren betragtes som værende fejl.

Brug af sænket badmintonnet

2.C.7. Da der i Danmark typisk spilles på en badmintonbane, er det tilladt at benytte et sænket badmintonnet. Rammer bolden netstolpen herpå dømmes bolden ude.

2.D. Bolden

Design

2.D.1. Bolden skal have minimum 26 og maksimum 40 cirkulære huller. Afstanden mellem hullerne og boldens overordnede design skal være i overensstemmelse med boldens flyveegenskaber. Bolden skal have påført enten et trykt logo eller navn på enten producent eller leverandør på overfladen.

Godkendelse

2.D.2. Det påfalder turneringsledelsen at vælge en boldtype, som skal bruges i en given turneringssammenhæng, dog skal bolden være godkendt af USA Pickleball og fremgå på deres liste over godkendte bolde. USA Pickleballs liste over godkendte bolde kan findes her:

<https://equipment.usapickleball.org/ball-list/>

Boldkonstruktion

2.D.3. Bolden skal være lavet af et holdbart materiale, som har en glat og teksturfri overflade. Fraset evt. identifikationsmarkeringer, skal bolden være ensfarvet. Bolden må have en mindre forhøjning ved samlingen, så længe denne ikke påvirker boldens flyveegenskaber i betydelig grad (se figur 2).



Figur 4 – overordnede boldtyper.

2.E. Battet

Materiale

2.E.1. Battet skal være lavet af et sikkert materiale, som ikke bryder med nærværende reglement.

Materialet skal være rigidt og ikke sammenpresseligt og skal yderligere overholde kriterierne, som er udspecificeret på USA Pickleballs hjemmeside på følgende webadresse:

<https://equipment.usapickleball.org/ball-list/>

Overflade

2.E.2. Battets slagflade må ikke være delamineret (bestå af flere separate lag) og må ikke indeholde huller, sprækker, grove teksturer og fordybninger i battets overflade. Battets overflade må ikke have egenskaber, der gør spilleren i stand til at generere overdrevet spin.

Lysrefleksion

2.E.3. Battets slagflade må ikke have lysreflekterende egenskaber i en sådan grad, at det kan påvirke modstanderens syn.

Størrelse

2.E.4. Den kombinerede længde og bredde, inklusiv evt. kantbeskyttelse og/eller ekstra ende på grebet, må ikke overskride 60,96 cm. Battets længde må ikke overskride 43,18 cm. Der er ingen restriktioner angående battets tykkelse.

Vægt

2.E.5. Der er ingen restriktioner angående battets vægt.

Modificeringer

2.E.6. Bat må godt modificeres men skal overholde alle batrelaterede regler.

Modificeringer eller tilføjelser til kommercielt producerede bat kan inkludere kantbeskyttelse, vægttilføjende tape, et integreret vægttilføjende system, tilføjelser som ændrer grebstørrelsen, erstatningsflader, mærkater og/eller andre identifikationsmarkeringer.

Mærkater og tape må ikke gå længere end 2,54 cm. over toppen af grebet eller mere end 1,27 cm. ind over battets yderside eller evt. kantbeskyttelse.

Håndskrevet skrift på battet må kun være med det formål at identificere battets ejer (navn, underskrift, telefonnummer, e-mail etc.).

Ikke-lovlige overflade- og mekaniske egenskaber

2.E.7. Følgende bategenskaber er ikke tilladt:

- Enhver friktionsforbedrende maling.
- Maling blandet med sand eller gummipartikler eller andet materiale, der forøger spin.
- Gummi og syntetisk gummi.
- Materiale med egenskaber som efterligner sandpapir.
- Bevægelige dele, der kan forøge battets momentum.

Mærkebetegnelse

2.E.8. Et bat skal være påført et tydeligt mærke fra den originale producent samt et modelnavn.

Mærke og modelnavn kan afbilledes på battet via et mærkat fra producenten.

Udstyrsgodkendelse og autorisering

2.E.9. Spillerne er selv ansvarlige for at tjekke om spillerens eget bat er godkendt til spil i henhold til USA Pickleballs liste over godkendte bat som kan findes her:

<https://equipment.usapickleball.org/paddle-list/>

Overskridelser

2.F.1. Hvis en spiller under en turnering benytter et bat, der overskrider ovenstående bestemmelser, eller ikke fremgår af listen over godkendte bat, skal disse retningslinjer følges:

- **2.F.1.a.** Hvis overtrædelsen opdages før kampstart, skal spilleren skifte til et godkendt bat, før kampen påbegyndes. Der er ingen yderligere sanktioner.
- **2.F.1.b.** Hvis overtrædelsen opdages, efter kampen er startet, tabes den pågældende kamp, men evt. efterfølgende kampe påvirkes ikke, så længe at disse spilles med et godkendt bat.
- **2.F.1.c.** Hvis overtrædelsen opdages efter at scorearket er overleveret til turneringsledelsen, står resultatet af kampen(e) ved magt.

2.G. Beklædning

Sikkerhed og distrahering

2.G.1. En spiller kan blive pålagt at skifte beklædning som findes upassende, f.eks. beklædning som rent farvemæssigt er for tæt på boldens farve.

Afbildninger

2.G.2. Grafikker, insignier, billeder og skrift på beklædning skal være af god smag.

Skotøj

2.G.3. Skosåler som efterlader aftryk eller på anden måde beskadiger underlaget er ikke tilladt.

Overtrædelser

2.G.4. Turneringsledelsen har mulighed for at pålægge en spiller at skifte beklædning.

Hvis sådan en situation opstår, tæller tidsforbruget til beklædningsskiftet ikke som en time-out. Hvis spilleren nægter at efterkomme beklædningsreglerne medfører det en diskvalifikation.

Sektion 3 – Serven, serverækkefølge og regler for pointtildeling

3.A. Serven

3.A.1. Stillingen skal annonceres før hver serv.

3.A.2. Serveren skal serve til det korrekte servefelt (servefeltet diagonalt over for serveren).

Serven kan enten gå helt over nettet eller berøre nettet, men må ikke berøre non-volley zonen eller de linjer, som markerer denne. Server, der berører enhver anden linje som markerer servefeltet betragtes som værende "god".

3.A.3. Hvis serven går over nettet eller berører dette på vej over og derefter berører modtageren eller dennes makker, vinder det servende hold pointet.

3.A.4. I det øjeblik bolden serves:

- **3.A.4.a.** Skal minimum 1 fod være placeret på spilleunderlaget bagved baglinjen.
- **3.A.4.b.** Må ingen af serverens fødder berøre banen eller inden for baglinjen.
- **3.A.4.c.** Må ingen af serverens fødder berøre underlaget på ydersiden af de imaginære forlængelser af sidelinjen eller centerlinjen.
- **3.A.4.d. Kørestol.** Begge baghjul skal være på underlaget bagved baglinjen og må ikke berøre banen inden for baglinjen eller på ydersiden af de imaginære forlængelser af sidelinjen eller baglinjen.

3.A.5. I forbindelse med serven må bolden kun frigives med 1 hånd. Frigivelsen af bolden skal foregå uden at bolden tildeles unaturligt spin, dog er naturligt spin som produkt af frigivelse af bolden tilladt. Battet må godt bruges til at frigive bolden i forbindelse med en dropserv (se regel 3.A.8.a). Spillere som kun har færlighed i én hånd må godt bruge battet til at frigive bolden i forbindelse med både dropserven og flugtserven.

3.A.6. I kampe **med** dommer skal frigivelsen af bolden være synlig for både dommeren og modtageren. I kampe **uden** dommer skal frigivelsen af bolden være synlig for modtageren. En ikke-synlig boldfrigivelse overfor dommeren og/eller modtageren er ikke en fejl, men medfører derimod at bolden spilles om.

Flugtserven

3.A.7. Flugtserven foretages ved at slå til bolden umiddelbart efter boldfrigivelsen før den har ramt jorden. Flugtserven kan foretages med både en forhånds- eller baghåndsbevægelse. For at være tilladt skal en flugtserv indeholde følgende elementer:

- **3.A.7.a.** Serverens arm skal bevæge sig i en opadgående retning ved boldkontakt (se figur 3.1.)
- **3.A.7.b.** Det højeste punkt på battet må ikke være højere positioneret end det højeste punkt på håndleddet (hvor håndleddet bøjer) i det øjeblik at boldkontakten forekommer (se figur 3.2).
- **3.A.7.c.** Boldkontakten må ikke forekomme højere end taljen (se figur 3.3).

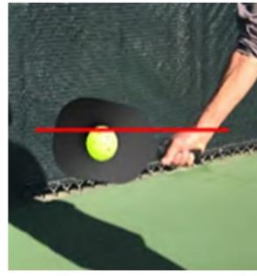
Dropserven

3.A.8. Dropserven foretages ved at slå til bolden efter den har ramt jorden én eller flere gange efter boldfrigivelsen og kan foretages med enten en forhånds- eller baghåndsbevægelse. Der er ingen begrænsninger for hvor mange gange at bolden må ramme jorden eller hvor på spilleunderlaget den rammer. En godkendt dropserv indeholder følgende elementer:

- **3.A.8.a.** Serveren skal frigive bolden fra 1 hånd eller frigive den fra battet fra en naturlig (ikke assisteret) højde.
- **3.A.8.b.** Boldfrigivelsen skal foregå passivt ved hjælp af tyngdekraften.
- **3.A.8.c.** Restriktionerne for flugtserven som defineret i 3.A.7. er ikke gældende for dropserven.



Figur 5.1. lovlig serv



Figur 5.2. ulovlig serv



Figur 5.3. lovlig serv

Figur 5 – eksempler på tilladte og ikke tilladte serveteknikker

Ombold eller fejl

3.A.9. I kampe med dommer kan dommeren dømme en ombold, hvis han/hun ikke er sikker på, at én eller flere af servereglerne er blevet overholdt. Dette skal annonceres før servereturneringen. Referee skal dømme en fejl, hvis han/hun er sikker på, at én eller flere af servebetingelserne ikke er blevet opfyldt, fraset regel 4.A.6. I kampe hvor der ikke er en official tilknyttet, kan modtageren anmode om en ombold, hvis denne vurderer, at bolden har fået unaturligt skru i forbindelse med frigivelsen eller at bolden ikke var synlig. Dette skal dog forekomme før servereturneringen. I kampe uden tilknyttet official, har modtageren ikke autoritet til at dømme en ombold eller fejl på baggrund af én eller flere overtrædelser af reglerne omkring selve servebevægelsen.

3.A.9.a. Overtrædelse af reglerne om servebevægelsen medfører følgende:

	MED DOMMER		UDEN DOMMER
	Dommer er ikke sikker på overtrædelse	Dommer er sikker på overtrædelse	Modstander dømmes en overtrædelse
FLUGTSERV			
3.A.7.a. Bevægelse ikke opadgående	Ombold	Fejl	Serveren tæller
3.A.7.b. Bathoved over håndled	Ombold	Fejl	Serveren tæller
3.A.7.c. Boldkontakt over taljen	Ombold	Fejl	Serveren tæller
3.A.5. Unaturlig spin	Ombold	Fejl	Ombold
3.A.6. Boldfrigivelse ikke synlig	Ombold	Ombold	Ombold
DROPSERV			
3.A.8.a. Frigivelse ikke foretaget med 1 hånd eller fra battet eller fra ikke-assisteret højde	Ombold	Fejl	Serveren tæller
3.A.8.b. Boldfrigivelse ikke passiv	Ombold	Fejl	Serveren tæller
3.A.5. Unaturlig spin	Ombold	Fejl	Ombold
3.A.6. Boldfrigivelse ikke synlig	Ombold	Ombold	Ombold

Tabel 2 – overtrædelser af reglerne omkring servebevægelsen.

3.B. Spillerpositioneringer

3.B.1. Server og modtager: Den korrekte server og modtager og deres positioneringer afhænger af stillingen og hver enkelt spillers startposition i sættet.

3.B.2. I hvilken side den startende server skal serve i begyndelsen af et nyt sæt, dikteres af stillingen (se specifikke regler for single og double senere).

3.B.3. Serveren fortsætter med at serve skiftevis fra højre/lige side og venstre/ulige side indtil spilleren eller holdet taber en duel.

Single

3.B.5.a. Hvis serveren har et lige antal point (0, 2, 4 ...) skal der serves fra højre/lige serveområde og ligeledes modtages fra højre/lige servefelt.

3.B.5.b. Hvis serveren har et ulige antal point (1, 3, 5 ...) skal der serves fra venstre/ulige serveområde og ligeledes modtages fra venstre/ulige servefelt.

3.B.5.c. Hvis serveren taber en duel, eller begår en fejl, overgår serveretten til modstanderen.

Double

3.B.6.a. Begge spillere på hvert hold skal serve før serveretten overgår til modstanderholdet. Denne regel er dog ikke gældende i den første servetur i et nyt sæt, hvor kun den startende server skal serve. Den startende server i hvert sæt kaldes derfor for "andenserveren" da serveretten overgår til modstanderholdet når en duel tabes eller holdet idømmes en fejl.

3.B.6.b. Umiddelbart efter serveretten er overgået skal der serves fra højre/lige serveområde. Når holdets point er lige (0, 2, 4 ...) skal holdets startende server serve fra højre/lige serveområde. Når holdets point er ulige, skal holdets startende server serve fra venstre/ulige serveområde.

3.B.6.c. Efter at serveretten er overgået til modstanderholdet, skal der serves fra spilleren, som er korrekt positioneret på højre/lige side i henhold til holdets point. Denne spiller kaldes derfor "førsteserver" og makkeren kaldes "andenserver".

3.B.6.d. Førsteserveren server skiftevis i højre/lige side og venstre/ulige side indtil holdet taber en duel eller bliver idømt en fejl.

3.B.6.e. Efter førsteserverens hold har tabt en duel eller er blevet idømt en fejl, skal andenserveren serve fra den korrekte position, skiftevis fra højre/lige og venstre/ulige side, så længe at holdet fortsætter med at vinde point.

3.B.7. Fraset reglerne om serverens positionering (3.B.) er der i double ingen begrænsninger for, hvor spillerne må positionere sig, så længe de er på egen side af nettet. Det er således tilladt at positionere sig både på og udenfor banen. Den korrekte server skal serve fra det korrekte serveområde, og den korrekte modtager skal modtage serveren.

3.B.8. Før serveren er det tilladt for enhver af spillerne at bede referee om at annoncere stillingen, hvem der er den korrekte server og modtager samt at oplyse om nogle af spillerne befinder sig i en ukorrekt position. Der kan stilles et generisk spørgsmål som f.eks. "er jeg OK?", som kan omfatte både, om det er den korrekte server og den korrekte serveposition, hvis anmodningen kommer fra det servende hold. I kampe uden tilknyttet official kan sådanne spørgsmål rettes mod modstanderholdet, som

herefter skal respondere efter bedste evne.

3.B.9. Referee skal bekræfte at alle spillere befinder sig på den korrekte position og om den korrekte spiller (server) har bolden før stillingen annonceres. Såfremt referee opdager at én eller flere spillere ikke er korrekt positioneret, eller at den korrekte spiller (serveren) ikke har bolden, skal referee gribe ind og korrigere disse fejl.

3.B.9.a. Hvis referee eller én af spillerne afbryder en igangværende duel for at påpege en spillerfejl eller positionsfejl, skal bolden spilles om. Hvis en spiller fejlagtigt afbryder en igangværende duel for at påpege en spillerfejl eller positionsfejl, betragtes det som en fejl begået af spilleren, som afbrød duellen. Hvis referee fejlagtigt afbryder en igangværende duel, skal duellen spilles om.

3.B.9.b. Hvis en spillerfejl eller positionsfejl opdages efter at duellen er færdigspillet, står udfaldet af duellen ved magt.

3.C At være klar

3.C. Enhver spiller kan proklamere sig selv som værende "ikke klar" før stillingen annonceres.

3.C.1. Ét af følgende signaler kan bruges til at proklamere sig selv som "ikke klar":

- **3.C.1.a.** Løfte battet over hovedet.
- **3.C.1.b.** Løfte den batfrie hånd over hovedet.
- **3.C.1.c.** Vende ryggen imod nettet.

3.C.2. "Ikke klar" proklamationer skal ignoreres hvis disse bekendtgøres under eller efter at stillingen er annonceret, medmindre "ikke klar" proklamationen skyldes at spilleren er blevet hindret. En spiller eller et hold, som er ude af position, betragtes ikke som en hindring.

3.D. Annoncere stillingen

3.D.1. Stillingen skal annonceres efter at serveren og modtageren befinder sig (eller burde befinde sig) i de korrekte positioner og alle spillere er (eller bør være) klar til at spille.

I kampe uden dommer skal serveren som udgangspunkt annoncere stillingen, men det er også tilladt for serverens makker at gøre dette i stedet. Hvem der annoncerer

stillingen fra hvert hold bør dog være konsekvent igennem en hel kamp, således enten den nuværende server annoncerer stillingen eller at den ene af spillerne konsekvent annoncerer stillingen, uagtet hvem der server.

3.D.2. I doublekampe indeholder annonceringen af stillingen 3 separate tal; 1) serveholdets point, 2) modtagerholdets point og 3) serveren. Fører serveholdet 4-2 og det er anden serveren, der server, annonceres dette som "4-2-2". I begyndelsen af hvert sæt er stillingen "0-0-2".

3.D.3. I singlekamp er den korrekte procedure for at annoncere stillingen er ved først at annoncere serverens point efterfulgt af modtagerens point (f.eks. 1-0).

3.D.4. Hvis en fejlagtig stilling annonceres, kan dommeren eller enhver af spillerne afbryde spillet før servereturneringen med henblik på at korrigere stillingen. Duellen skal herefter spilles om, efter at den korrekte stilling er annonceret. Hvis servereturneringen allerede er foretaget, skal spillet fortsætte indtil duellen er færdigspillet, hvorefter den korrekte stilling annonceres før den efterfølgende serv. Hvis en spiller afbryder spillet efter at servereturneringen er foretaget for at korrigere stillingen, betragtes dette som en fejl begået af den pågældende spiller og pointet tabes. Hvis en spiller afbryder spillet efter serveren er sat i gang med henblik på at korrigere stillingen, tabes duellen hvis stillingen var annonceret korrekt.

3.E. 10-sekunders reglen

3.E.1. Efter stillingen er annonceret har serveren 10 sekunder til at sætte serveren i spil.

3.E.2. Hvis serveren ikke sætter serveren i spil inden for 10 sekunder, betragtes det som en fejl begået af serveren.

3.E.3. Hvis det servende hold skifter banehalvdel efter at stillingen er annonceret, skal dommeren stoppe spillet og tillade alle spillere at skifte position og derefter igen annoncere stillingen og dermed genstarte de 10 sekunder. I kampe uden dommer skal den servende spiller ligeledes tillade alle spillere at skifte position og derefter igen annoncere stillingen og dermed genstarte de 10 sekunder.

3.F. Pointtildeling

3.F.1. En spiller eller et hold kan kun tildeles point i dueller, hvor spilleren eller holdet

selv har serveretten. En **undtagelse** til denne regel er dog, at et hold kan tildeles point, når modstanderholdet idømmes en teknisk advarsel på et tidspunkt, hvor holdets point i det igangværende sæt er 0.

3.G. Point

3.G.1. Et point scores når en spiller/hold server og efterfølgende vinder duellen.

3.H. Vinde et sæt

3.H.1. Spilleren eller holdet, som først opnår det prædefinerede antal point (typisk 11, 15 eller 21), der skal til for at vinde et sæt, vinder sættet.

3.I. Fodfejl under serveren

3.I.1. Før og under boldkontakten i serveren må serverens fødder:

- **3.I.1.a.** Ikke røre arealet uden for den imaginære forlængelse af sidelinjen.
- **3.I.1.b.** Ikke røre arealet på den forkerte side af den imaginære forlængelse af centerlinjen.
- **3.I.1.c.** Ikke røre baglinjen eller banen inden for baglinjen.

3.J. Servefejl

3.J.1. Serveholdet begår en fejl og taberdømmes duellen hvis:

- **3.J.1.a.** Bolden berører fast inventar før den rammer jorden.
- **3.J.1.b.** Bolden berører serveren, serverens makker eller noget som én af disse har på eller holder.
- **3.J.1.c.** Bolden lander i non-volley zone eller de linjer, som markerer denne.
- **3.J.1.d.** Bolden lander uden for det korrekte servefelt.
- **3.J.1.e.** Bolden berører nettet og derefter lander i non-volley-zonen eller de linjer, som markerer denne.
- **3.J.1.f.** Bolden berører nettet og derefter lander uden for det korrekte servefelt.
- **3.J.1.g.** Serveren benytter en ulovlig serveteknik i forbindelse med flugtserven (regel 3.A.7) eller i forbindelse med dropserven (regel 3.A.8).
- **3.J.1.h.** Serveren eller servernes makker kalder en time-out efter serveren.
- **3.J.1.i.** Serveren slår til bolden i forbindelse med serveren imens stillingen

annonceres.

- **3.J.1.j.** Serveren bryder én eller flere af reglerne som er listet under regel 3.A.4.

3.K. Modtagerfejl

3.K.1. Det servende hold tildeles point, hvis det modtagende hold begår én eller flere af følgende fejl:

- **3.K.1.a.** Modtageren eller modtagerens makker berører eller interfererer med boldens svævebane før den rammer jorden.
- **3.K.1.b.** Modtageren eller modtagerens makker kalder en time-out efter at serven er sat i gang.

Sektion 4 – Serven og regler for valg af banehalvdel

4.A. Valg af side, serveret, modtagerret eller at lade modstanderen vælge først

4.A.1. Enhver lodtrækningsmetode, der betragtes som fair, kan benyttes til at bestemme hvilken spiller eller hvilket hold, der har førsteret til at vælge imellem følgende valgmuligheder:

- **4.A.1.a.** Vælge banehalvdel.
- **4.A.1.b.** Vælge at serve eller modtage.
- **4.A.1.c.** Vælge at lade modstanderen vælge først.

Hvis vinderen af lodtrækningen vælger banehalvdel, skal taberen vælge enten at serve eller modtage. Når først et valg er truffet, kan det ikke laves om, medmindre det bliver nødvendigt at udskyde kampen inden den påbegyndes.

4.A.2. I double er det muligt at ændre serverækkefølge (førsteserver og andenserver) mellem sæt, men dette skal annonceres til dommeren. I kampe uden dommer skal modstanderholdet informeres, hvis man ønsker at skifte serverækkefølge. Spilleren som er iklædt identifikationsmærkatet, der markerer førsteserveren, betragtes som værende førsteserver i det pågældende sæt. Der er dog ingen straf for at glemme at informere dommeren eller modstanderne om ændring i serverækkefølgen. Hvis dommeren bliver opmærksom på, at et hold har ændret serverækkefølge, skal han/hun lave en anmærkning herom på scorearket så hurtigt som muligt.

4.A.3. I double skal førsteserveren bære et synligt identifikationsmærke/beklædningsgenstand (svedbånd, pandebånd, overtrækstrøje eller lign.), der markerer at denne spiller er førsteserver i det pågældende sæt. Identifikationsmærket/beklædningsgenstanden skal offentliggøres af turneringsledelsen i passende tid inden turneringen.

4.B. Sideskift

4.B.1. Holdene skal bytte side og førsteserveret efter hvert færdigspillet sæt. Husk dog at holdet som server først i et nyt sæt, kun har 1 serv.

4.B.2. Der tillades maks. 2 minutters pause mellem sæt, men spillet kan genoptages før, hvis

begge hold er enige herom. Regel 9.A.6. benyttes i sådanne tilfælde.

4.B.3. I kampe hvor der spilles bedst á 3 sæt til 11, skal holdene i 3. sæt bytte side, når det første af holdene opnår 6 point i det pågældende sæt. Serveretten bibeholdes af det servende hold. Hvis et hold er blevet taberdømt første sæt på baggrund af for sent fremmøde, byttes der dog ikke side i 3. sæt.

4.B.4. I sæt som spilles til 15 point byttes der side, når første hold opnår 8 point. Serveretten bibeholdes af det servende hold.

4.B.5. I sæt som spilles til 21 point bytter holdene side, når første hold opnår 11 point. Serveretten bibeholdes af det servende hold.

4.B.6. Der tillades maks. 1 minuts pause i forbindelse med byt af side. Regel 9.A.6. skal benyttes i sådanne tilfælde.

4.B.7. En teknisk fejl, der medfører tab af point for det servende hold påvirker ikke et planlagt sidebyt i 3. sæt.

4.B.8. I kampe hvor der spilles bedst á 5 sæt skal holdene kun bytte banehalvdel i 5. sæt efter reglerne i 4.B.3, 4.B.4 eller 4.B.5. Serveretten bibeholdes af det servende hold.

4.B.9. Hvis et sidebyt ikke gennemføres som planlagt, skal det gennemføres så snart fejlen opdages jævnfør regel 4.B.3, 4.B.4, 4.B.5 eller 4.B.8. Udfaldet af alle spillede point står ved magt. Et glemt sidebytte betragtes ikke som en fejl af nogle af holdene, stillingen påvirkes ikke og serveretten forbliver hos det servende hold.

Sektion 5 – Linjedomme

5.A. En serv lander i det korrekte servefelt eller helt/delvist på de linjer, som markerer dette betragtes som "god". Enhver anden bold end serven betragtes som "god" hvis den lander på banen eller helst/delvist på de linjer som markerer denne.

5.B. En bold som lander på underlaget på ydersiden af banens linjer og går helt fri af disse betragtes som "ude". En serv som lander i modstanderens non-volley zone, inklusiv de linjer som markerer denne zone, betragtes som "ude".

5.C. Etisk kodeks for linjedomme

5.C.1. Pickleball spilles efter bestemte regler som beskrevet i nærværende reglement, men spillet kræver også et etisk kodeks for linjedomme, når disse udføres af spillerne selv. Retningslinjerne for linjedomme foretaget af spillerne selv, er anderledes end dem, som gælder for dommere og linjedommere. Dommere og linjedommere foretager upartiske linjedomme, som varetager alle spilleres interesser. Når spillerne selv foretager linjedomme, skal disse foretages så præcist og objektivt som muligt, men altid i henhold til princippet omkring 'at tvivl skal komme modstanderholdet til gode'.

Basale retningslinjer

5.C.2. Spillerne er selv ansvarlige for at foretage domme på egen side (eksklusiv er dog for korte server, fodfejl under serven og alle fejl relateret til non-volley-zonen, hvis disse dømmes af en dommer/linjedommer). Hvis en spiller foretager en linjedom på egen side, men efterfølgende søger bekræftelse fra dommeren eller modstanderholdet, opgives retten til at dømme den pågældende situation yderligere. Dommerens eller modstanderholdets dom står derved ved magt, uagtet om der er enighed eller uenighed med den oprindelige dom. Hvis dommeren eller modstanderholdet ikke er sikre på, hvordan den pågældende situation bør dømmes, står den originale linjedom ved magt. En linjedom foretaget af modstanderen kan appelleres til dommeren med henblik på et få en endelig "inde" eller "ude" dom.

5.C.3. I kampe hvor der benyttes linjedommere er spillerne kun selv ansvarlige for at dømme serve "inde" eller "ude" i relation til centerlinjen.

5.C.4. Usikkerhed omkring linjedomme skal altid komme modstanderholdet til gode. Bolde som

ikke med sikkerhed kan dømmes "ude", skal derved betragtes som "inde". Spillere kan ikke anmode om en ombold på baggrund af usikkerhed omkring en linjedom på egen side. Det er dog tilladt for en spiller at anmode dommeren om at foretage en linjedom, hvis spilleren er i tvivl. Hvis dommeren ikke er sikker, vil bolden blive betragtet som "inde". Når en spiller/hold har anmodet dommeren om at foretage en linjedom, opgives holdets ret til selv at dømme bolden.

5.C.5. Tilskuere bør aldrig konsulteres omkring linjedomme.

5.C.6. En spiller/hold kan anmode modstanderholdet om at dømme en bold på egen side. Hvis modstanderholdet er sikre i deres sag, står dommen ved magt. Hvis modstanderholdet ikke er sikre i deres sag, betragtes bolden som "inde". Når en spiller/hold har anmodet modstanderholdet om en linjedom, opgives retten til selv at dømme bolden. Spilleren/holdet kan også anmode dommeren om at foretage en linjedom. Hvis denne ikke er i stand til dette, står modstanderholdets linjedom ved magt.

5.C.7. Det er ikke tilladt for spillere at dømme en bold "ude" medmindre de klart og tydeligt kunne se et mellemrum mellem linjen og bolden i det øjeblik bolden lander.

5.C.8. Alle "ude" kendelser skal foretages straks efter boldens jordkontakt. Dog er én "refleksretournering" tilladt umiddelbart før/imens at bolden dømmes "ude".

5.C.9. "Ude" kendelser skal foretages verbalt og skal være højt og tydeligt nok til at modstanderholdet kan høre det.

5.C.10. Hvis den ene spiller i et doublepar foretager en "ude" linjedom, men den anden dømmer bolden "inde", står sidstnævnte dom ved magt i henhold til princippet om at lade tvivl komme modstanderen til gode. Enhver spiller kan appellere en linjedom til dommeren. Hvis dommeren er i tvivl, betragtes bolden som "inde".

5.C.11. Råb fra spillere som "ude", "nej", "lad den ramme" eller lignende imens bolden er i luften, med henblik på at kommunikere til sin makker, betragtes som spillerkommunikation og ikke en linjedom.

5.C.12. En "ude" kendelse efter bolden har ramt jorden, betragtes som en linjedom. Bolden er hermed ude af spil og spillet skal stoppe. Hvis dommeren på anmodning overruler en "ude" kendelse, betragtes det som fejl begået af spilleren/holdet, som foretog den fejlagtige linjedom.

5.C.13. Efter en duel er afsluttet, kan spillere overrule sin makkers linjedom, sin egen linjedom,

en officials linjedom eller en modstanders "ude" linjedom, såfremt overrulingen er til modstanderholdets fordel (modstanderholdet vinder pointet).

Sektion 6 – Fejlregler

Følgende scenarier betragtes som en fejl:

- **6.A.** Hvis serveren eller servereturneringen ikke rammer jorden før bolden returneres.
- **6.B.** Hvis bolden ryger i nettet uden at have passeret over på modstanderholdets side.
OBS: bolden betragtes først som ude af spil og fejlen som begået i det øjeblik bolden rammer jorden.
- **6.C.** Hvis bolden passerer under nettet eller mellem nettet og netstolpen.
- **6. D.** Hvis bolden, efter at være blevet slået til, lander uden for banen eller på egen banehalvdel.
- **6. E.** Hvis bolden ikke returneres før den har ramt jorden 2 gange (stående spiller) på modtagerens side eller 3 gange (kørestolsspiller).
- **6. F.** Hvis sektion 3, sektion 8 eller sektion 10 af nærværende reglement overskrides.
- **6.G.** Hvis en spiller, en spillers beklædning eller en spillers bat berører nettet, en netstolpe eller modstanderholdets banehalvdel imens bolden stadig er i spil.
- **6.H.** Hvis bolden umiddelbart efter serveren rammer en spiller, en spillers tøj eller noget en spiller holder (undtagen battet eller en spillers bathånd under håndleddet). Hvis spilleren er i gang med at skifte bathånd og derfor har begge hænder på battet eller foretager et 2-hånds slag og én af hænderne rammes under håndleddet, er dette ikke en fejl, så længe hånden har kontakt med battet. Fejlen dømmes på spilleren som rammes af bolden.
- **6.I.** Hvis en bold i spil stoppes af en spiller før bolden er ude af spil (f.eks. hvis bolden gribes/stoppes i luften før at den har ramt jorden. Fejlen dømmes på spilleren som greb/stoppede bolden. **Undtagelse:** se regel 3.B.9.a.
- **6.J.** Hvis bolden rammer fast inventar før den har ramt jorden umiddelbart efter serveren.
- **6.K.** Hvis en spiller slår til bolden før den har passeret nettet helt.
- **6.L.** Hvis en spiller bærer, fører eller griber bolden på battet i forbindelse med udførelsen af et slag.
- **6.M.** Hvis en spiller annoncerer en hindring som dommeren ikke vurderer som værende gyldig.

- **6.N.** I kampe uden dommer må spillere bære på en ekstra bold, så længe at denne ikke er synlig for modstanderholdet under spillet. Hvis denne falder på jorden under en duel, betragtes det som en fejl på spilleren, der tabte bolden.

Sektion 7 – Bolden går ud af spil

Følgende scenarier medfører at bolden går ud af spil og dermed afslutningen på en duel:

7.A. Enhver handling som stopper spillet og resulterer i at bolden går ud af spil.

7.B. En fejl som dømmes af dommeren eller en spiller.

7.C. En hindring som dømmes af dommeren eller af en spiller. Hvis hindringen blev kaldt af en spiller, skal dommeren vurdere om den konkrete situation udgjorde en gyldig hindring. Hvis dommeren vurderer at hindringen var gyldig, eller hvis en spiller kalder en hindring i en kamp uden dommer, skal duellen spilles om.

7.D. Hvis en bold i spil rammer fast inventar efter den har ramt modstanderens banehalvdel, resulterer det i at bolden går ud af spil. Holdet som udførte det konkrete slag, vinder bolden.

7.E. Fraset overtrædelser omhandlende non-volley zonen, kan fejl kun begås når bolden er i spil. Straffen for fejl (fraset overtrædelser omhandlende non-volley-zonen) skal normalt håndhæves når fejlen identificeres (f.eks. distraktioner, dobbelt bounce etc.), men kan lovligt håndhæves indtil igangsættelsen af den næste serv.

Sektion 8 – Regler for non-volley zonen

8.A. Alle flugtninger skal initieres med fødderne placeret uden for non-volley zonen. Hos kørestolspillere må de små forreste hjul berøre non-volley-zonen under en flugtning.

8.B. Hvis en spiller eller noget spilleren er i kontakt med, berører non-volley-zonen under udførelsen af en flugtning, er det en fejl. For kørestolspillere må de små forreste hjul gerne berøre non-volley zonen.

8.B.1. Udførelsen af en flugtning betragtes som svinget, gennemførelsen og evt. bevægelse umiddelbart efter boldkontakten (bevægelsens momentum).

8.B.2. Hvis battet berører non-volley zonen i forbindelse med flugtebevægelsen, enten før eller efter boldkontakten, er det en fejl.

8.C. Hvis den flugtende spillers momentum resulterer i, at spilleren berører en genstand som er i kontakt med non-volley-zonen, herunder spillerens makker, er det en fejl. Hos kørestolspillere må de små forreste hjul gerne berøre non-volley zonen.

8.C.1. Situationen beskrevet i 8.C. betragtes som en fejl selvom bolden er gået ud af spil før berøringen af non-volley-zonen.

8.D. Efter berøring af non-volley-zonen, er det ikke tilladt for den konkrete spiller at foretage en flugtning før begge fødder har berørt spilleunderlaget helt uden for non-volley-zonen. Det er ikke tilladt at stå i non-volley zonen, hoppe og flugte til bolden mens man er i luften, selvom man lander uden for non-volley zonen. Hvis de bagerste hjul hos en kørestolsspiller berører non-volley-zonen, må spilleren ikke foretage en flugtning før begge baghjul har berørt spilleunderlaget uden for non-volley zonen.

8.E. Det er tilladt at berøre non-volley zonen på alle andre tidspunkter end i forbindelse med en flugtning.

8.F. Det er tilladt at berøre non-volley zonen både før, under og efter udførelsen af et grundslag.

8.G. Det er tilladt at forblive i non-volley zonen for at udføre et grundslag samt at forblive i non-volley-zonen efter et grundslag.

8.H. Det er tilladt at opholde sig i non-volley zonen mens ens makker udfører et slag uagtet om

dette er et grundslag eller en flugtning.

Sektion 9 – Time-out regler

9.A. Standard time-out

9.A.1. I sæt der spilles til 11 eller 15 point er hver spiller/hold berettiget til at kalde 2 time-outs pr. sæt. I sæt der spilles til 21 point er hver spiller/hold berettiget til 3 time-outs pr. sæt.

9.A.2. Varigheden af en time-out er 1 minut, spillet kan dog genoptages før, hvis alle spillere tilkendegiver, at de er klar til at genoptage spillet.

9.A.4. Det er tilladt for begge spillere på et hold at kalde en time-out før den næste serv igangsættes (dog betinget af at holdet har minimum 1 time-out til rådighed).

9.A.5. Det betragtes ikke som en fejl, hvis et hold forsøger at kalde en time-out uden at have en time-out til rådighed. Dommeren/modstanderholdet skal i sådan en situation oplyse holdet om, at de ikke har flere tilbageværende time-outs i det pågældende sæt.

9.A.6. Dommeren skal annoncere når der resterer 15 sekunder af en time-out ved at sige "15 sekunder". Når en time-out er slut, skal dommeren annoncere dette ved at sige "tid" og herefter annoncere stillingen, når alle spillere er (eller bør være) klar til at genoptage spillet.

9.B. Medicinsk time-out

9.B.1. En spiller som har brug for behandling under en kamp skal anmode dommeren om en medicinsk time-out. Efter anmodning om en medicinsk time-out skal følgende procedurer benyttes:

9.B.1.a. Dommeren skal oplyse referee om, at der er blevet anmodet om en medicinsk time-out, hvorefter referee skal tilkalde turneringens udpegede behandler. Hvis der ikke er en udpeget behandler til stede, kan referee tillade spilleren at behandle sig selv eller blive behandlet af en anden. I sidstnævnte tilfælde er rådgivning ikke tilladt og referee skal derfor overvære behandlingen.

9.B.2. Hvis den udpegede behandler, eller referee, hvis en behandler ikke er til stede, vurderer at den pågældende spiller har en gyldig skade/medicinsk tilstand, får spilleren tildelt en medicinsk time-out, som ikke må overskride en varighed på 15 minutter.

9.B.2.a. En medicinsk time-out skal foregå uafbrudt og må ikke fragmenteres i flere kortere

sessioner. Hvis behandlingen gives væk fra selve spilleområdet, skal transporttiden til behandlingsstedet ikke inkluderes i de 15 minutter.

9.B.2.b. Hvis en spiller ikke benytter den maksimalt tilladte tid (15 min.) i forbindelse med en medicinsk time-out, kan den resterende tid ikke benyttes senere i kampen.

9.B.2.c. Hvis spilleren ikke er i stand til at genoptage spillet efter en medicinsk time-out betragtes dette som at spilleren trækker sig fra kampen (retirement). Det er tilladt at benytte evt. resterende standard time-outs i forlængelse af en medicinsk time-out for at købe sig selv yderligere tid, dog må behandlingen ikke fortsætte efter de 15 min.

9.B.3. Hvis turneringens behandler, eller referee, hvis en behandler ikke er til stede, vurderer at spilleren ikke har en gyldig skade/medicinsk tilstand, tildeles spilleren/holdet en teknisk advarsel og fratrækkes en standard time-out.

9.B.3.a. Hvis spilleren/holdet ikke har en standard time-out til rådighed, tildeles holdet en teknisk fejl.

9.B.3.b. Herefter kan denne spiller ikke tildeles en medicinsk time-out i resten af kampen, men en evt. makker til denne spiller er stadig berettiget til en medicinsk time-out.

9.B.3.c. Hver spiller kan kun tildeles 1 medicinsk time-out pr. kamp.

9.B.4. Regel 9.A.6. skal bruges til at genoptage spillet efter en medicinsk time-out.

9.B.5. Hvis blod er til stede på en spiller, eller på banen, skal spillet afbrydes og må først genoptages når blødningen er under kontrol og evt. blod på banen er fjernet.

9.B.5.a. Standsning af en blødning betragtes som en time-out taget af dommeren og ikke af den pågældende spiller/hold.

9.B.5.b. Regel 9.A.6. skal bruges til at genoptage spillet.

9.C. Kontinuert spil

9.C.1. Spillet skal foregå kontinuert, dog er hurtige pauser med henblik på at drikke og/eller tørre sved tilladt mellem dueller, så længe at dommeren vurderer, at det ikke negativt påvirker kampens rytme. Dommeren skal annoncere stillingen umiddelbart før spillet genoptages.

9.D. Udstyrs time-out

9.D.1. Det forventes at spillerne holder tøj og udstyr i en stand som er foreneligt med spil. Hvis

dommeren eller referee vurderer at udstyr bør justeres eller skiftes i henhold til fair og sikker fortsættelse af kampen, kan dommeren eller referee tildele en udstyrs time-out af passende varighed. I kampe uden dommer eller referee aftaler spillerne indbyrdes en rimelig tidsramme til at udbedre/udskifte udstyr. Regel 9.A.6. bruges til at fortsætte spillet.

9.D.1.A. Hurtige justeringer af beklædning og/eller udstyr som kan foretages mellem dueller er tilladt (f.eks. binde snørebånd, pudse briller, justere hovedbeklædning).

9.E. Tid mellem sæt

9.E.1. Pausetiden mellem sæt er 2 minutter. Regel 9.A.6. skal bruges til at genoptage spillet.

9.E.1.a. Det er tilladt at benytte sine time-outs tilhørende det kommende sæt i pausen før sættet. Spilleren/holdet skal dog informere dommeren om dette, eller modstanderholdet hvis kampen spilles uden dommer. Hvis spilleren/holdet alligevel er klar til at genoptage spillet før den/de kaldte time-outs er tidsmæssigt påbegyndt, bevarer holdet den/disse time-outs til det kommende sæt. Sætpausen på 2 min. benyttes altid før evt. kaldte time-outs i sådan en situation.

9.F. Tid mellem kampe

9.F.1. Spillere/hold er berettiget til minimum 10 min. pause mellem kampe. Hvis alle spillere tilkendegiver at de er klar til at spille før denne tid er oprindat, kan kampen dog påbegyndes tidligere.

9.G. Afbrudte kampe

9.G.1. Hvis det bliver nødvendigt af afbryde en igangværende kamp, skal den genoptages med samme server, stilling og antal tilbageværende time-outs som da den blev afbrudt.

9.H. Yderligere time-out regler

9.H.1. Det er ikke tilladt at benytte hverken standard eller medicinske time-outs før en kamps påbegyndelse. En kamp kan ikke påbegyndes før alle spillere er til stede og startstillingen er annonceret. Time-outs kan benyttes før starten på 2. og efterfølgende sæt i kampe som spilles bedst á 3 eller 5 sæt.

9.H.2. Dommeren og/eller referee har mulighed for at kalde en dommer/referee time-out for at få styr på uforudsete omstændigheder, som kan påvirke spillet negativt.

9.H.2.a. Hvis dommeren/referee vurderer at en potentiel skade/medicinsk tilstand er opstået (f.eks. varmeudmattelse, hedeslag etc.) og den pågældende spiller ikke er i stand til, eller nægter, at kalde en time-out, kan dommeren/referee kalde en time-out og tilkalde en behandler. Time-outs kaldt af dommeren/referee tæller ikke som en time-out taget af spilleren.

9.H.2.b. Aktive blødninger skal stoppes før spillet kan genoptages i henhold til regel 9.B.5.

9.H.2.c. Fremmede objekter på banen som affald, vand eller andre væsker skal fjernes/ryddes op før spillet kan genoptages.

9.H.2.d. 9.A.6. skal bruges til at genoptage spillet.

Sektion 10 – Andre regler

10.A. Dobbeltslag

10.A.1. Under udførelsen af et slag er det tilladt for en spiller at ramme bolden 2 separate gange med battet, så længe at slagbevægelsen er kontinuerlig og i én retning. Hvis slagbevægelsen ikke er kontinuerlig eller ikke foregår i én retning, er det en fejl. Det er ikke tilladt for begge spillere i et doublepar at berøre bolden umiddelbart efter hinanden.

10.B. Håndskifte

10.B.1. Det er tilladt at overføre battet fra den ene til den anden hånd på et hvilket som helst tidspunkt.

10.C. To-hånds slag

10.C.1. Det er tilladt at føre/holde battet med begge hænder på et hvilket som helst tidspunkt, også under udførelsen af et slag.

10.D. Fejlslag

10.D.1. Hvis en spiller slår efter bolden uden at ramme den, medfører det ikke at bolden går ud af spil. Bolden forbliver i spil indtil den har ramt jorden 2 gange i træk på den ene side eller at der begås en anden fejl.

10.E. Kompromitteret bold

10.E.1. Hvis en spiller har mistanke om at en bold er eller er på vej til at blive kompromitteret (ødelagt, knækket, forringet eller blød) efter servens igangsættelse, skal spillet fortsætte indtil duellen er afsluttet. I kampe med dommer kan spillerne anmode dommeren om at afgøre hvorvidt en bold er ødelagt, knækket, forringet eller blød før næste serv sættes i gang. I kampe uden dommer, kan spillerne anmode referee om dette. Hvis dommeren/referee vurderer at en kompromitteret bold har influeret en duel, kan dommeren/referee dømme at bolden skal spilles om med en ny bold. Hvis begge hold er enige om, at bolden er forringet eller blød skal denne erstattes, men den forudgående duel spilles ikke om. I kampe uden dommer/referee kan en kompromitteret bold udskiftes før næste serv, hvis begge hold er enige herom. Udelukkende når der er tale om en ødelagt eller knækket bold, kan den forudgående duel spilles om, hvis

spillerne er enige om, at dette influerede duellen. Hvis spillerne ikke er enige om, at en knækket bold influerede den forudgående duel, står udfaldet af duellen ved magt. Hvis begge hold er enige om, at en bold er forringet eller blød skal bolden udskiftes, men den forudgående duel spilles ikke om.

10.F. Skade opstået under en duel

10.F.1. Hvis en skade opstår under en duel, skal duellen fortsætte indtil dens naturlige afslutning.

10.G. Spillerrelateret udstyrsproblem

10.G.1. Hvis en spiller oplever et udstyrsproblem, f.eks. hvis spilleren taber og/eller ødelægger sit bat eller anden genstand under en duel, skal duellen fortsætte indtil dens naturlige afslutning, medmindre udstyrsproblemet forårsagede at spilleren begik en fejl.

10.H. Genstande på banen

10.H.1. Hvis en genstand som en spiller er iklædt eller har i hænderne tabes og lander på spillerens egen banehalvdel, og bolden efterfølgende rammer genstanden er bolden fortsat i spil, medmindre genstanden lander i non-volley-zonen, som direkte resultat af en flugtning.

10.I. Krydse nettet

10.I.1. Hvis en spiller krydser nettet før spilleren har slået til bolden, er det en fejl, dog er det tilladt for en spiller at krydse nettet efter at have slået til bolden. Det er ikke tilladt at berøre nettet, modstanderens bane eller modstanderen imens bolden er i spil.

10.I.1.a. Hvis bolden krydser nettet efter at have ramt en spillers side, f.eks. grundet backspin eller vind, er det tilladt for den modtagende spiller at krydse nettet (over, under, eller rundt om netstolpen) for at slå til bolden. Det er dog en fejl hvis spilleren (eller noget denne er iført eller holder) krydser nettet før bolden har passeret. Det er en ligeledes en fejl hvis spilleren berører nettet, modstanderens bane eller en modstander, mens bolden er i spil i forbindelse med krydsning af nettet.

10.J. Distraktion

10.J.1. Det er ikke tilladt at distrahere modstanderen, når denne skal til at slå til bolden. Hvis dommeren/referee vurderer, at der er blev begået en distraktion, skal dommeren/referee

idømme den distraherende spiller/hold en fejl.

10.K. Netstolper

10.K.1. Netstolperne (inklusiv evt. tilsluttede hjul, arme, netkabel eller andre støttende konstruktioner) betragtes som fast inventar.

10.K.2. Hvis en spiller berører en netstolpe, eller en genstand tilhørende en netstolpe, imens at bolden er i spil, er det en fejl.

10.K.2. Hvis bolden berører en netstolpe resulterer det i at spilleren/holdet som foretog slaget, taber duellen.

10.L. Nettet

10.L.1. Hvis bolden berører toppen af nettet/netkablet og efterfølgende lander på modstanderholdets bane er bolden stadig i spil og duellen fortsætter.

10.L.2. Det er ikke tilladt at slå bolden igennem et evt. mellemrum mellem net og netstolpe. Dette betragtes som en fejl på spilleren/holdet der udførte slaget.

10.L.3. Det er tilladt at gå/løbe rundt om netstolpen og krydse den imaginære forlængelse af nettet efter at have slået til bolden, så længe modstanderholdets bane ikke berøres. Hvis en spiller går/løber rundt om netstolpen og krydser den imaginære forlængelse af nettet uden at ramme bolden, eller før bolden rammes, er det en fejl.

10.L.4. Hvis en spiller slår bolden over nettet og den rammer modstanderens bane og derefter hopper tilbage over nettet og rammer spillerens/holdets egen bane, uden at modstanderen har slået til bolden, vindes duellen af spilleren/holdet som udførte slaget.

10.L.5. For net med en tværgående afstiver eller midterfod (se figur 4) gælder følgende:

Hvis bolden rammer den tværgående afstiver eller midterfod før den krydser nettet er det en fejl.

Fraset serven, dømmes en ombold hvis bolden krydser nettet og derefter:

- **10.L.5.a.** Rammer midterfoden.
- **10.L.5.b.** Rammer den tværgående afstiver.
- **10.L.5.c.** Sætter sig fast mellem nettet og den tværgående afstiver.
- **10.L.5.d.** Rammer evt. net draperinger som hænger ned på banen.

Hvis bolden rammer modstanderholdets bane og efterfølgende foretager en af handlingerne

beskrevet fra 10.L.5.a til 10.L.5.d. medfører det ligeledes en ombold.

10.L.7. Hvis serven passerer nettet og efterfølgende berører den tværgående afstiver, berører midterfoden og/eller sætter sig fast mellem nettet og den tværgående afstiver, er det en fejl.

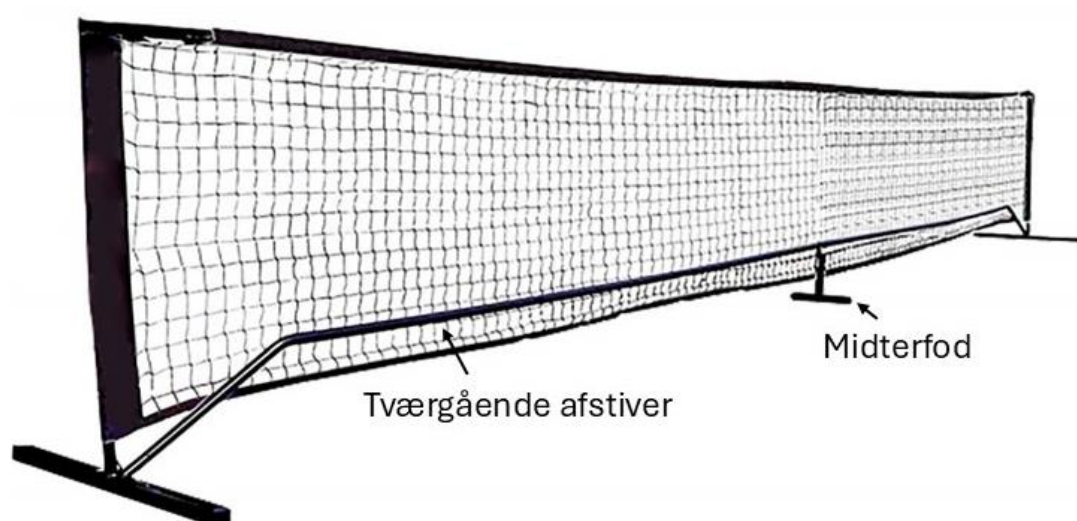
10.L.8. Hvis nettet bliver dysfunktionelt under en duel, betragtes det som en hindring.

10.M. Slag rundt om netstolpe

10.M.1. Det er tilladt at slå bolden rundt om ydersiden af netstolpen.

10.M.1.a. Hvis bolden slås på ydersiden af netstolpen behøver den ikke passere over nettet.

10.M.1.b. Når bolden slås rundt om en netstolpe er der ingen minimumshøjde på dette slag og boldens bane kan derved være lavere end netthøjden.



Figur 6 – afbildning af en typisk tværgående afstiver og midterfod på et pickleballnet.

10.N. 1-bats regel

10.N.1. Det er ikke tilladt at benytte (eller være i besiddelse af) mere end ét bat under en duel.

En overskridelse af denne regel er en fejl på den pågældende spiller.

10.O. Besiddelse af battet

10.O.1. Spillere skal være i besiddelse af battet når det kommer i kontakt med bolden, og det er dermed ikke tilladt at kaste battet for at slå til bolden. En overskridelse af denne regel er en fejl

(regel 10.H.1. er dog en **undtagelse**).

10.P. Elektronisk udstyr

10.P.1. Fraset høreapparater er det ikke tilladt at benytte nogen form for hovedtelefoner under turneringsspil.

Sektion 11 – Turneringsregler

11.A. Turneringskategorier

11.A.1. herrer:

- 11.A.1.a. Single
- 11.A.1.b. Double

11.A.2. Damer:

- 11.A.2.a. Single
- 11.A.2.b. Double

11.A.3. Mixdouble

11.A.4. Kørestol:

- 11.A.4.a. Single
- 11.A.4.b. Double

11.A.5. I kønsspecifikke rækker er det som hovedregel kun tilladt for spillere tilhørende dette køn at deltage. Turneringsarrangører kan dog tillade kvinder at deltage i herrerækker såfremt dette specificeres ved turneringens offentliggørelse.

11.A.6. Mixdouble – et mixdouble hold skal bestå af én mandlig spiller og én kvindelig spiller.

11.A.7. Kørestolspillere må deltage i herredouble, damedouble eller mixdouble med enten en stående makker eller en makker i kørestol.

11.B. Kampstruktur

11.B.1. Den anbefalede kampstruktur til turneringsspil er bedst á 3 sæt til 11 point, hvor hvert sæt skal vindes med minimum 2 overskydende point. Andre alternativer inkluderer, men er ikke begrænset til, bedst á 5 sæt til 11 point og 1 sæt til 15 point. Uanset format skal hvert enkelt sæt vindes med minimum 2 overskydende point. Til turneringer hvor der helt eller delvist benyttes puljespil, kan der også spilles 1 sæt til 11 point.

11.C. Turneringsformater

11.C.1. Der kan vælges imellem 5 forskellige turneringsformater, hvilket bestemmes af turneringsledelsen.

Cupturnering

11.C.1.a. Vinderne af hver enkelt kamp går videre i turneringen. De to sidste tilbageværende hold spiller en finale om guld/sølv.

Cupturnering med bonusrunde

11.C.1.b. Vinderne af alle 1. runde kamp går videre i turneringen, taberne af alle 1. runde kampe fortsætter i en separat bonusturnering.

Cupturnering med bronzeturnering

11.C.1.c. Vinderne af hver kamp går videre i hovedturneringen. Tabere fra alle runder går videre i en bronzeturnering hvor man slås definitivt ud af turneringen efter sit 2. nederlag (1. nederlag i bronzeturneringen). De to sidste hold i hovedturneringen spiller om guld/sølv og de 2 sidste hold i bronzeturneringen spiller om bronze.

Dobbelt eliminering

11.C.1.d. Samme princip som en cupturnering med bronzeturnering, men vinderen af bronzeturneringen spiller imod vinderen af hovedturneringen om den samlede sejr. Hvis vinderen af bronzeturneringen vinder over vinderen af hovedturneringen, spilles en afgørende tiebreak til 15 point om den samlede sejr. Taberen af finalen i bronzeturneringen tildeles bronze.

Puljespil

11.C.1.e. Alle hold/spillere i hver enkelt pulje spiller imod hinanden. Kampene kan afvikles efter ethvert af de godkendte kampformater (se regel 11.B.). Holdet/spilleren med flest vundne kampe vinder. Hvis to eller flere hold/spillere har vundet lige mange kampe, afgøres dette i henhold til regel 11.C.2.a. til 11.C.2.d. Når en pointlighed er løst, skal efterfølgende pointligheder i puljen løses ved at gå tilbage til regel 11.C.2.a. og herefter gå igennem rækken af tiebreakers i listet rækkefølge.

11.C.2. Spillere/hold som har trukket sig fra en kamp kan ikke tages i betragtning ved pointlighed. Kun antallet af sejre skal tages i betragtning for spillere/hold, som har trukket sig fra en kamp (f.eks. har hold A har 3 sejre, hold B har 3 sejre og hold C har 3 sejre. Fordi hold C har trukket sig fra en kamp, skal der kun tages højde for deres 3 sejre, når holdets slutplacering skal bestemmes. Da

hold A har slået hold B, slutter hold A over hold B. Hold B slutter på 2. pladsen og hold C på 3. pladsen).

11.C.2.a. 1. tiebreaker: Indbyrdes opgør imellem hold med lige mange sejre.

11.C.2.b. 2. tiebreaker: Pointforskel i alle spillede sæt. (F.eks. hold A vandt kamp et 11-8, 11-4, en pointforskel på +10. Hold A vinder herefter kamp to 11-9, 2-11, 11-6. Denne kamp giver dem en pointforskel på -2 og de har dermed en samlet pointforskel på +8).

11.C.2.c. 3. tiebreaker: Indbyrdes pointforskel.

11.C.2.d. 4. tiebreaker: Pointforskel imod højest placerede eksterne spiller/hold (f.eks. hvis spillerne/holdene ligger á point på 2. pladsen, så bruges pointforskellen imod spilleren/holdet på 1. pladsen).

Puljekvalifikation med efterfølgende cupturnering

11.C.1.f. Deltagerne inddeles i 2 eller flere puljer. Hver pulje spiller et puljespil hvorfra man kan kvalificere sig til den efterfølgende cupturnering. Spillerne/holdene seedes i cupturneringen baseret på resultaterne fra puljespillet.

11.D. Lodtrækning og seedning

11.D.1. Seedning skal som udgangspunkt baseres på den officielle nationale rangliste. Foreligger der ikke en national rangliste, skal turneringsledelsen efter bedste evne rangere spillerne/holdene og danne basis for en fair lodtrækning.

11.E. Turneringsplan

11.E.1. Hver enkelt spiller er ansvarlig for at holde sig opdateret omkring spillested og tidspunkt for hver enkelt kamp, de er programsat til at spille. Det er spillernes eget ansvar løbende at holde sig opdateret omkring evt. ændringer i programmet indtil 48 timer før turneringens start, hvorefter det er turneringsarrangørens pligt at underrette alle spillere hvis kamp(e) er blevet ændret med hensyn til tidspunkt, spillested og/eller modstander(e).

11.F. Trække sig fra en påbegyndt kamp (retirement)

11.F.1. Efter at scoren (0-0-2) eller (0-0) er annonceret i begyndelsen af en kamp, kan en

spiller/hold kun få stoppet spillet ved at trække sig fra kampen.

11.F.2. Hvis en spiller/hold ikke er i stand til at genoptage spillet efter en medicinsk timeout, er spilleren/holdet nødsaget til at trække sig fra kampen.

11.F.3. Hvis en spiller/hold ønsker at trække sig fra en igangværende kamp, skal dette oplyses til dommeren/referee. Hvis der ikke er tilknyttet en dommer/referee til kampen/turneringen, skal ønsket om at trække sig fra kampen oplyses til modstanderholdet.

11.F.4. Hvis en spiller/hold trækker sig fra en påbegyndt kamp, indberettes holdets resultater i henhold til retningslinjerne som beskrevet i sektion 11.H.1.

11.F.5. Det er tilladt for en spiller/hold, som har trukket sig fra en påbegyndt kamp at fortsætte i turneringen såfremt turneringsstrukturen tillader dette samt turneringsledelsen/referee vurderer, at det er rimeligt at lade spilleren/holdet fortsætte i turneringen.

11.F.6. En spiller/hold kan anmode om at trække sig fra enhver efterfølgende kamp i den pågældende lodtrækning.

11.F. Trække sig før en kamp (withdrawal)

11.G.1. En spiller/hold kan anmode om at trække sig fra enhver række/turnering som endnu ikke er påbegyndt.

11.G.2. Hvis en spiller/hold har færdiggjort én eller flere kampe i en given række, kan spilleren/holdet anmode om at trække sig fra efterfølgende kampe i rækken.

11.G.3. Spilleren/holdet skal anmode om at trække sig fra turneringen til enten turneringsledelsen eller referee.

11.G.4. Efter en spiller/hold har anmodet om at trække sig, skal spilleren/holdet fjernes fra al efterfølgende turneringsaktivitet i den pågældende række.

11.G.5. Spilleren/holdet skal have alle resultater indberettet i henhold til reglerne beskrevet i sektion 11.H.5.

11.H. Retningslinjer for walkovers, diskvalifikation og kampe der ikke færdigspilles

11.H.1. Når en spiller/hold trækker sig (retirement) under en kamp, skal spillerens/holdets point på det givne tidspunkt i det nuværende sæt indberettes. Modstanderholdet skal tildeles det antal point, som det kræver for holdet for at vinde kampen med 2 overskydende point i hvert sæt. Hvis en spiller/hold trækker sig i 1. sæt af en kamp som spilles bedst á 3 sæt ved stillingen 10-5 (til holdet der trækker sig), skal kampresultatet således indberettes som "12-10, 11-0".

11.H.2. Kampresultater efter en diskvalifikation enten før en kamps påbegyndelse eller under en kamp, skal indberettes på følgende måde:

- **11.H.2.a.** Bedst á 3 sæt: "11-0, 11-0".
- **11.H.2.b.** Bedst á 5 sæt: "11-0, 11-0, 11-0".
- **11.H.2.c.** Bedst a 1 sæt til 15 eller 21 point: "15-0" eller "21-0".

11.H.3. Hvis en spiller/hold trækker sig under en påbegyndt kamp, eller holdet taberdømmes på walkover (og holdet ikke selv har trukket sig før kampen), er det tilladt for spilleren/holdet at fortsætte i turneringen.

11.H.4. Hvis en spiller/hold diskvalificeres, taber på walkover eller trækker sig under en påbegyndt kamp, står holdets kampresultater i tidligere kampe ved magt.

11.H.5. Når en spiller/hold trækker sig fra en række skal efterfølgende kampe indberettes på følgende måde:

- **11.H.5.a.** Bedst á 3 sæt: "0-0, 0-0"
- **11.H.5.b.** Bedst á 5 sæt: "0-0, 0-0, 0-0"
- **11.H.5.c.** Bedst á 1 sæt til 15 eller 21 point: "0-0".

11.H.6. Resultater for kampe, der er blevet færdiggjort før en spiller/hold anmoder om at trække sig, står ved magt.

11.I. Programsætning af kampe

11.I.1. Det er tilladt for spillere at tilmelde sig flere rækker i en given turnering, f.eks. single, herre/damedouble og/eller mixdouble, men det er ikke tilladt at tilmelde sig i mere end én turnering pr. spilletermin.

11.J. Double

11.J.1. Et doublepar skal bestå af 2 spillere, som begge opfylder kravene for at deltage i en given turnering/række.

11.J.2. Skift af doublemakker

11.J.2.a. Det er tilladt at skifte doublemakker før første kamp i en given række, hvis dette er på baggrund af en opstået skade, sygdom eller anden omstændighed uden for spillerens kontrol. Turneringsledelsen skal dog altid godkende et skift af doublemakker og har ret til at afvise dette, hvis det vurderes at skiftet medfører en væsentlig forbedring af parrets niveau.

11.J.2.b. Det er under ingen omstændigheder tilladt at skifte doublemakker efter at parret har påbegyndt en given række.

11.K. Skift af bane

11.K.1. Turneringsledelsen/referee kan til enhver tid beslutte at én eller flere kampe skal spilles på en anden bane end tidligere meldt ud.

11.L. Skinny single

11.L.1. Skinny single spilles efter de samme regler som single, dog med følgende undtagelser:

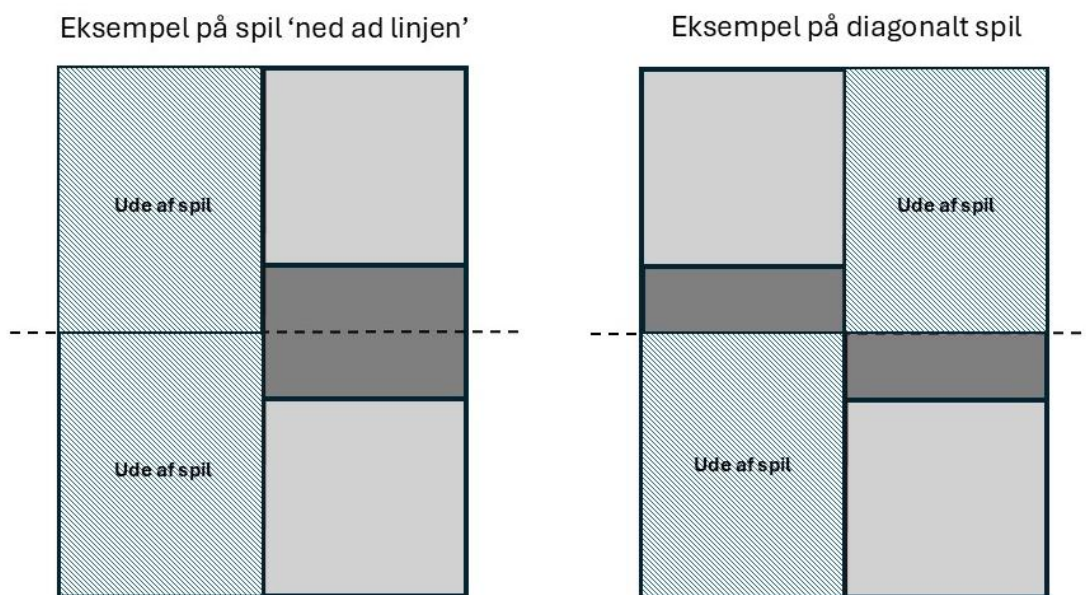
- **11.L.1.a.** Skinny single spilles på en standard pickleballbane som beskrevet i sektion 2. En yderligere linje/markering skal dog benyttes der viderefører/markerer centerlinjen igennem non-volley zonen på begge sider af nettet. Farven på denne linje/markering behøver ikke at være samme farve som banens øvrige linjer.
- **11.L.1.b.** Kun 1 af de 2 banehalvdele på hver side af nettet er "i spil" under en given duel. Hvilken banehalvdel som er "i spil" bestemmes af spillerens point, altså højre/lige banehalvdel eller venstre/ulige banehalvdel.

11.L.2. Spillerpositioner

11.L.2.a. Hver spillers position/banehalvdel bestemmes af spillerens individuelle point. Dette gælder til hver en tid uanset om spilleren er server eller modtager.

11.L.2.b. Når en spillers point er et lige tal, spiller denne spiller fra højre/lige banehalvdel og denne banehalvdel er "i spil". Når spillerens point er ulige, spiller spilleren fra venstre/ulige banehalvdel og denne banehalvdel er "i spil". Der kan således spilles på følgende måder:

- **11.L.2.b.1.** "Ned ad linjen" hvor spiller A dækker højre/lige side og spiller B dækker venstre/ulige side.
- **11.L.2.b.2.** "Ned ad linjen" hvor spiller A dækker venstre/ulige side og spiller B dækker højre/ulige side.
- **11.L.2.b.3.** Diagonalt i højre/lige side.
- **11.L.2.b.4.** Diagonalt i venstre/ulige side.



Figur 7 – Banens konfiguration i skinny single ved hhv. spil "ned ad linjen" (afbilledet til venstre) og diagonalt spil (afbilledet til højre).

11.L.3. Banens grænser

11.L.3.a. Alle slag skal lande på den del af modstanderens banehalvdel, som er i spil.

11.L.3.b. Baglinjen og de ydre sidelinjer determinerer 2 ud af de 3 grænser af banen, som er i spil under en given duel.

11.L.3.c. Da kun 1 ud af de 2 banehalvdelene i hver ende af banen er i spil under en given duel (højre/lige eller venstre/ulige banehalvdel), fungerer centerlinjen, inklusiv dennes forlængelse igennem den non-volley zonen, som den anden sidelinje.

Sektion 12 – Turneringsledelse og officials

12.A. Turneringsledelsen

12.A.1. Turneringsledelsen har det overordnede ansvar for turneringens afvikling. Det er turneringsledelsens ansvar at udpege officials (referee, dommere og stoledommere) samt at uddelegere diverse ansvarsområder mellem disse.

12.A.2. Turneringsledelsen skal forud for turneringen fastlægge en måde hvorpå holdenes førsteserver visuelt skal kunne identificeres (f.eks. en bestemt farve t-shirt, brug af svedbånd/kasket eller lignende), hvilket skal meldes ud i rimelig tid før turneringen. Denne identifikation skal være synlig når spilleren er på banen. Nægter et hold at benytte dette identifikationsmærke, medfører det at holdet bliver diskvalificeret fra den resterende del af turneringen.

12.A.3. Turneringsledelsen bør inden turneringen tjekke at alt nødvendigt udstyr/personale (f.eks. førstehjælpsudstyr, frivillige, etc.) er til stede på turneringsområdet.

12.A.4. Turneringsledelsen har bemyndigelse til at bortvise enhver spiller fra turneringen på baggrund af dennes opførsel.

12.B. Turneringsinformation

12.B.1. Før turneringen skal turneringsledelsen informere spillere og officials om evt. særlige omstændigheder, f.eks. specielle lokale forhold eller faremomenter i relation til banerne.

Turneringsinformationen kan indeholde information om forhold som afviger fra standarden (f.eks. kort afstand fra baglinje/sidelinje til en væg eller afskærmning), lav loftshøjde, ting der hænger betydeligt ned fra loftet, skader på én eller flere baner som kan påvirke spillet. Hvis muligt, skal spillerne informeres om sådanne ting skriftligt som en del af den generelle turneringsinformation.

12.B.2. Turneringsledelsen kan ikke implementere eller håndhæve regler, som ikke er en del af nærværende reglement. Hvis turneringsledelsen ønsker at implementere en ændring af én eller flere regler på baggrund af spillestedets fysiske begrænsninger, skal der søges om tilladelse til dette hos DTF-turnering senest 2 uger før turneringens påbegyndelse.

12.C. Referees ansvarsområder

12.C.1. Referee er øverste sportslige myndighed ved turneringer og har bemyndigelse til at foretage endelige beslutninger i henhold til reglerne. Referee er ansvarlig for alle beslutninger

omhandlende proceduremæssige domme under kampen. En spiller/hold kan til enhver tid appellere beslutninger foretaget af en dommer til referee, hvis appellen er baseret på at spilleren/holdet mener at dommeren misfortolker reglerne. Det er ikke muligt at appellere dommerbeslutninger til referee i situationer, hvor der er tale om faktiske hændelser på banen, f.eks. hvorvidt en bold var ude/inde eller om en spiller trådte ind i non-volley zonen i forbindelse med en flugtning, her er dommerens afgørelse endelig.

12.D. Dommerens ansvarsområder

12.D.1. Dommeren er ansvarlig for at dømme alle linjer, overskridelser relateret til non-volley zonen og fodfejl ifm. serven. Dommerens ansvarsområder kan dog uddelegeres til én eller flere linjedommere, hvis sådanne er til rådighed. Ligeledes kan det på forhånd aftales at spillerne selv er ansvarlige for at dømme visse ting, f.eks. sidelinjen længst væk fra dommerens placering.

12.D.2. Hvis linjedommere, eller spillerne selv, er ansvarlige for at foretage linjedomme og der opstår uenighed om en linjedom, kan spillerne anmode dommeren om at foretage den endelige dom. Hvis dommeren ikke kan foretage en linjedom, står dommen foretaget af linjedommeren eller en spiller ved magt. Hvis et makkerpar kommer med modstridende linjedomme og dommeren ikke kan foretage linjedommen, betragtes bolden som værende god. Spillere kan på ethvert tidspunkt overrule en linjedom foretaget af en dommer, linjedommer eller makker hvis dette er til modstanderholdets fordel i henhold til regel 5.C.13.

12.D.3. Tilskuere bør aldrig inddrages i diskussioner om hverken linjedomme eller andre domme.

12.D.4. Før starten på en ny kamp bør dommeren:

- **12.D.4.a.** Tjekke banens beskaffenhed med hensyn til renhed, lys, nethøjde, banemarkeringer og evt. faremomenter.
- **12.D.4.b.** Tjekke om nødvendigt udstyr som bolde, scorekort, skriveredskaber og stopur er tilgængelige og fungerer hensigtsmæssigt.

12.D.5. Før en ny kamp begynder, skal dommeren mødes med spillerne på banen for at:

- **12.D.5.a.** Inspicere om battene lever op til reglerne.
- **12.D.5.b.** Udpege godkendte regeltillæg/regelændringer, evt. bane anomaliteter og bane omstændigheder, som ikke er standard, som kan være til fare, inklusiv, men ikke begrænset til banereparationer eller anderledes distancer fra linjer til vægge/afspærringer og/eller

tilskuere.

- **12.D.5.c.** Informere spillerne om hvem der har ansvaret for at dømme hvilke linjer, herunder hvad referee dømmer, hvad linjedommerne dømmer, og hvad spillerne dømmer. Denne information kan dog allerede gives i den turneringsinformation, som turneringsledelsen sender ud før turneringen.
- **12.D.5.d.** Benytte en fair metode til at bestemme valg af banehalvdel, server, modtager eller at lade modstanderen/modstanderne vælge først.
- **12.D.5.e.** Sikre sig at førsteserverne for hvert hold er iført den officielle identifikation. Nægter man at iføre sig denne identifikation diskvalificeres man fra kampen.

12.D.6. Under kampen skal dommeren:

- **12.D.6.a.** Tjekke netthøjde og nettets position, hvis dette er blevet påvirket.
- **12.D.6.b.** Annoncere stillingen før hver duel så begge spillere/hold ved, at spillet kan genoptages.
- **12.D.6.c.** Anmærke/opdatere scorekortet efter hver duel eller time-out.
- **12.D.6.d.** Annoncere "anden server" eller "anden serv" efter holdets førsteserver har tabt serveretten i doublekampe.
- **12.D.6.e.** Annoncere "serven over" når serveretten overgår fra det ene til det andet hold.
- **12.D.6.f.** Håndhæve time-out procedurer.
- **12.D.6.g.** Håndhæve spilleradfærd. I DTF sanktionerede turneringer har dommeren bemyndigelse til at uddele verbale advarsler, tekniske fejl eller at taberdømme en spiller/hold et sæt eller en hel kamp grundet en kombination af tekniske advarsler og/eller tekniske fejl. Dommeren kan også anbefale til referee at en spiller/hold diskvalificeres.

12.E. Ansvar for at dømme linjer og fejl

12.E.1. Kampe uden dommer

12.E.1a. Det forventes at spillere idømmer sig selv en fejl, så snart at denne har begået en fejl. Fejlen skal senest dømmes før næste serv sættes i gang.

12.E.1.b. Spillerne dømmer linjerne på deres egen side, inklusive linjerne, der omkranser non-volley-zonen og fodfejl under serven.

Spillere kan dømme fodfejl i relation til non-volley-zonen samt servefodfejl på modstanderens side af nettet. Hvis der er uenighed imellem spillerne om en fodfejl løses uenigheden ved at bolden

spilles om.

12.E.1.c. I kampe uden tilknyttet dommer/linjedommere kan spillere/hold påpege specifikke regler overfor modstanderholdet hvis spilleren/holdet mener, at modstanderholdet har begået en fejl, men (fraset fodfejl under serveren og i relation til non-volley-zonen) spilleren/holdet har ikke autoritet til reelt at dømme fejlen. I sådan en situation er det op til spilleren (eller dennes makker), som angiveligt har begået fejlen, at beslutte om den skal dømmes eller ej.

12.E.2. Kampe med dommer

12.E.2.a. Dommeren er som udgangspunkt ansvarlig for at træffe alle relevante beslutninger, dog kan det som tidligere nævnt aftales på forhånd, at spillerne selv er ansvarlige for at dømme visse ting. Dommeren har dog altid den endelige afgørelse og kan til enhver tid overrulle domme foretaget af spillerne. Spillerne kan dog overrulle dommeren så længe dette er til modstanderholdets fordel i henhold til sektion 12.D.2.

12.E.3. Kampe med dommer og linjedommer(e)

12.E.3.a. Lige som kampe med dommer, som beskrevet i sektion 12.E.2.a. men hvor ansvaret for at foretage linjedomme og fodfejlsdomme helt eller delvist er uddelegeret til én eller flere linjedommere. Spillerne kan til enhver tid overrulle dommeren og linjedommerne, så længe at dette er til modstanderholdets fordel, i henhold til sektion 12.D.2.

12.F. Linjedommere

12.F.1. Turneringsledelsen skal bestemme hvilke kampe, der skal benyttes linjedommere i. Det anbefales at bruge linjedommere, men dette er ikke et krav.

12.F.2. Linjedommere er ansvarlige for at foretage linjedomme og fodfejlsdomme på den/de linjer, som den konkrete linjedommer har ansvaret for, ved enten at sige "out" eller "fodfejl". Ved "out" kendelser skal linjedommeren yderligere vise et håndsignal ved at pege en udstrakt arm i retning af linjens yderside.

12.F.3. Hvis en linjedommer viser signalet "blokeret udsyn" kan dommeren i stedet foretage linjedommen, hvis dommeren havde et tydeligt udsyn til bolden. Hvis dommeren ikke er i stand til at foretage linjedommen, kan de øvrige linjedommere anmodes om at foretage linjedommen.

12.F.4. Hvis dommeren overruler en linjedommers "out" kendelse til en "inde" kendelse efter at linjedommen har været appelleret af en spiller, skal bolden spilles om, medmindre at holdet som udførte slaget, vælger at tildele pointet til modstanderholdet.

12.F.5. Hvis en spiller/hold er uenig med en linjedommers "out" kendelse som var til holdets fordel, har holdet ret til at overrulle linjedommen. Bolden skal som udgangspunkt spilles om, men holdet, der foretog overrulingen har ret til at tildele pointet til modstanderholdet.

12.G. Appeller

12.G.1. Appeller til dommeren angående subjektive domme (f.eks. linjedomme, not-ups, etc.) skal afgøres af dommeren. Dommeren kan dog rådføre sig hos linjedommere og/eller spillere for at afgøre hvad der skal dømmes i den konkrete situation.

12.G.2. Hvis en spiller/hold appellerer en linjedom til dommeren i en kamp uden linjedommere, skal dommeren foretage en endelig afgørelse hvis han/hun tydeligt så bolden som "out" eller "inde". Hvis dommerne ikke er i stand til at foretage en dom, står den originale kendelse ved magt. Hvis der ikke blev foretaget en kendelse, skal bolden betragtes som "inde".

12.G.3. Kun duel-afsluttende linjedomme kan appelleres til dommeren. Appeller af duel-afsluttende linjedomme kan foretages frem til igangsættelsen af den næste serv.

12.G.4. En beslutning fra dommeren i henhold til en appel resulterer altid i tildelingen af et point, tab af en serv eller at bolden spilles om.

12.H. Verbale advarsler og tekniske advarsler

12.H.1. Referee/dommere har autoritet til at uddele en enkelt verbal advarsel til hver spiller/hold samt uddele tekniske advarsler. Følgende handlinger/opførsel bør resultere i en verbal eller teknisk advarsel:

- **12.H.1.a.** Obskønt sprogbrug rettet mod en modspiller, official eller tilskuer.
- **12.H.1.b.** Brug af bandeord og/eller relaterede visuelle fagter/kropssprog.
- **12.H.1.c.** At indgå aggressivt i en diskussion med en official, modspiller eller tilskuer.
- **12.H.1.d.** Boldmisbrug (forsætligt ødelægge eller træde på bolden) eller slå bolden væk i vrede/frustration, specielt hvis dette forstyrrer spillet på en anden bane.
- **12.H.1.e.** Forhaling af spillet. Herved forstås at bruge for lang tid mellem dueller og dermed forstyrre kampens flow.
- **12.H.1.f.** Gentagne gange appellere korrekte linjedomme.
- **12.H.1.g.** Anmode om en medicinsk time-out uden en gyldig medicinsk grund. Dette skal vurderes af det medicinske personale eller referee, hvis medicinsk personale ikke er til stedet (verbal advarsel kan ikke gives for denne forseelse).

- **12.H.1.h.** Mindre usportslige handlinger, inklusiv, men ikke begrænset til, gentagne "out" kendelser som efterfølgende bliver overrulet af dommeren eller spillerens makker.
- **12.H.1.i.** At modtage rådgivning fra andre personer end sin makker uden for time-outs og pausen mellem sæt.

12.I. Tekniske fejl

12.I.1. Referee/dommeren har autoritet til at uddеле tekniske advarsler. Når referee/dommeren uddeler en teknisk fejl skal der fratages 1 point fra den spiller/hold, som modtog advarslen, medmindre holdets point i pågældende sæt er 0, hvorved modstanderholdet tildes 1 point. Følgende handlinger/opførsel bør udløse en teknisk fejl hvis spilleren/holdet ikke allerede har en teknisk fejl:

- **12.I.1.a.** Kaste battet på aggressiv eller hensynsløs måde i frustration eller vrede uden at tænke på konsekvenserne, men uden at en person rammes eller noget går i stykker.
- **12.I.1.b.** Brug af særdeles obscønt sprogbrug, uanset hvem dette er rettet imod.
- **12.I.1.c.** Trusler rettet mod modstandere, officials eller tilskuere.
- **12.I.1.d.** Enhver handling, der betragtes som værende ekstremt usportslig.
- **12.I.1.e.** Anmode om en medicinsk time-out uden en gyldig medicinsk grund på et tidspunkt hvor spilleren/holdet ikke har minimum 1 time-out til rådighed.
- **12.I.1.f.** Forsætligt kaste eller slå til en bold uden for spil, som tilfældigvis rammer en person.

12.J. Konsekvenserne af tekniske fejl og tekniske advarsler

12.J.1. Uddelingen af en teknisk advarsel eller teknisk fejl skal gives sammen med en kort forklaring af den underliggende grund til den pågældende spiller/hold.

12.J.2. En teknisk advarsel resulterer ikke i at spilleren/holdet taberdømmes en duel, eller at modstanderholdet tildes et point.

12.J.3. Forseelser som bør udløse en teknisk advarsel, resulterer i en teknisk fejl, når spilleren/holdet allerede er blevet tildelt en teknisk advarsel.

12.J.4. Tildeling af en teknisk fejl resulterer i at 1 point fratrækkes spillerens/holdets point. Hvis holdets point i det pågældende sæt er 0, tildes modstanderholdet 1 point. Efter 1 point er trukket fra eller uddelt i forbindelse med en teknisk fejl, skal spilleren/holdet som er blevet

fratrullet/tildelt 1 point positionere i henhold til holdets nye point.

12.J.5. Tekniske advarsler eller tekniske fejl påvirker ikke serverækkefølgen.

12.J.6. Verbale advarsler, tekniske advarsler og tekniske fejl kan uddeles på ethvert tidspunkt når spilleren/holdet er på banen uafhængigt af om kampen er i gang, herunder opvarmningsperioden. Spillet skal ikke stoppes med henblik på at uddele en advarsel eller fejl, men tildelingen skal finde sted efter duellen er slut. Dårlig opførsel efter en kamp som ville resultere i en advarsel eller fejl under en kamp skal oplyses til turneringsledelsen.

12.K. Tab af sæt

12.K.1. Referee/dommeren skal idømme tab af et sæt under følgende omstændigheder:

- **12.K.1.a.** Når en spiller/hold tildeles en teknisk fejl listet efter allerede at være blevet tildelt en teknisk advarsel.
- **12.K.1.b.** Når en spiller/hold tildeles en teknisk advarsel efter allerede at være blevet tildelt en teknisk fejl.
- **12.K.1.c.** I kampformater hvor der spilles bedst á 1 sæt til 15 eller 21 point, tabes kampen hvis en spiller/hold tildeles et tab af sæt.
- **12.K.1.d.** I kampformater hvor der spilles bedst á 3 eller 5 sæt, kan referee/dommeren taberdømme en spiller/hold et sæt, hvis de ankommer senere end 10 minutter efter kampen er kaldt ud. Ankommer en spiller/hold senere end 15 minutter efter kampen er kaldt ud, skal referee/dommeren taberdømme spilleren/holdet hele kampen. I kampformater hvor der spilles bedst á 1 sæt til 15 eller 21, bliver spilleren/holdet taberdømt hele kampen ved ankomst senere end 10 minutter efter kampen er kaldt ud. Turneringsledelsen/referee kan tillade for sen ankomst under særlige omstændigheder.

12.L. Tab af kamp

12.L.1. Referee/dommeren kan taberdømme en spiller/hold en hel kamp baseret på en kombination af tekniske advarsler eller tekniske fejl under følgende omstændigheder:

- **12.L.1.a.** En spiller/hold tildeles 2 tekniske advarsler og 1 teknisk fejl eller 1 teknisk advarsel og 2 tekniske fejl.
- **12.L.1.b.** Følgende handlinger/opførsel skal resultere i at spilleren/holdet taberdømmes en

kamp uagtet antal tekniske advarsler/fejl:

- **12.L.1.b.1.** Forsættlig og aggressiv fysisk kontakt med en modstander, official eller tilskuer.
- **12.L.1.b.1.** Hensynsløst og aggressivt slå til eller kaste bold/bat i vrede/frustration og derved bringe andre personer i fare.

12.L.2. Turneringsledelsen/referee kan taberdømme en spiller/hold en kamp hvis spilleren/holdet nægter at overholde turneringsområdets regler eller for dårlig/upassende opførsel på turneringsområdet uden for kamp.

12.M. Udskiftning af en linjedommer

12.M.1. Referee kan vælge at fjerne en linjedommer fra en kamp forankret i enhver rimelig grund, baseret enten på referees egne observationer eller feedback fra spillerne. Hvis referee beslutter at udskifte en linjedommer baseret på egne observationer, er denne beslutning endelig. Spillerne kan anmode referee om at udskifte en linjedommer, hvis alle kampens spillere er enige om dette. Hvis en linjedommer udskiftes, skal turneringsledelsen udpege en ny linjedommer.

12.N. Kampe uden dommer

12.N.1. Enhver spiller har ret til at tilkalde referee under følgende omstændigheder:

- **12.N.1.a.** En spiller mener at modstanderholdet konsekvent og bevidst overtræder én eller flere regler.
- **12.N.1.b.** Der opstår uenighed, som spillerne ikke nemt og hurtigt kan løse internt.
- **12.N.1.c.** En spiller/hold mistænker, at en anden spiller benytter et bat, som ikke er godkendt eller på anden vis ikke overholder reglerne. Spilleren kan hidkalde referee for at få vurderet om battet er lovligt.

12.O. Diskvalifikation/bortvisning

12.O.1. Turneringsledelsen/referee kan diskvalificere en spiller/hold fra turneringen grundet særdeles grove forseelser som turneringsledelsen/referee opfatter som værende skadelige for turneringen. En diskvalifikation kan uddeles på baggrund af forseelser foretaget på ethvert tidspunkt under turneringen og kan inkludere, men er ikke begrænset til:

- **12.O.1.a.** Brug af etnisk, religiøse, racistiske, sexistiske og homofobiske udtryk.
- **12.O.1.b.** Misbrug af bat eller bold som påfører skade til en anden spiller, official eller

tilskuer.

● **12.O.1.c.** At spytte eller hoste på en anden person.

● **12.O.1.d.** Ikke at give "sit bedste".

12.O.2. Udover en diskvalifikation kan turneringsledelsen/referee yderligere vælge at bortvise spilleren/holdet fra turneringsområdet hvis dette findes passende.

Sektion 13 – Definitioner

Afbud

13.1. Anmodning fra en spiller/hold om at blive fjernet fra en given turnering.

Anden serv

13.2. En term, som bruges til at beskrive situationen, når et hold i double har tabt den første af deres tildelte server.

Andenserver

13.3. Makkeren til parrets førsteserver i double. Andenserveren server efter at førsteserveren har tabt sin serv.

Bandeord

13.4. Typiske eller atypiske ord, fraser eller håndtegn, som normalt anses for at være upassende i "godt selskab" eller i selskab med børn.

Bane

13.5. Arealet på indersiden af baglinjernes og sidelinjernes ydre dimensioner.

Bathoved

13.6. Den del af battet, som ikke inkluderer grebet.

Bolden i spil

13.7. Tidsperioden hvor bolden er i spil fra servens igangsættelsen indtil bolden er færdigspillet.

Bortvisning

13.8. En særligt grov overtrædelse af reglerne, der medfører at turneringsledelsen/referee diskvalificerer spilleren/holdet fra turneringen. Spilleren/holdet skal forlade turneringsområdet øjeblikkeligt og må ikke vende tilbage så længe turneringen foregår.

Diagonalt

13.9. Banehalvdelen skråt over for banehalvdelen, hvor bolden sidst blev slået.

Diskvalifikation

13.10. En overtrædelse af reglerne så grov at det medfører, at turneringsledelsen/referee diskvalificerer spilleren/holdet fra turneringen. Spilleren/holdet må forblive på anlægget, men må ikke deltage i flere kampe.

Distraction

13.11. En spillers fysiske aktion som i referees/dommerens vurdering ikke er normalt forekommende i spillet, og som kan distrahere modstanderen. Eksempler herpå inkluderer, men er ikke begrænset til, højlydte lyde, stampe med fødderne, vifte med battet på en forstyrrende måde eller på anden måde interferere med modstanderens koncentrationsevne og/eller mulighed for at slå til bolden.

Dobbelt bounce

13.12. Når en bold hopper 2 gange på den ene side af nettet, før den returneres.

Dobbeltslag

13.13. Når der slås til bolden 2 separate gange, før den returneres til den anden banehalvdel.

Duel

13.14. Det kontinuerlige spil, som foregår mellem serveren og en duel-afsluttende fejl.

Bolden går ud af spil

13.15. En bold som ikke længere er i spil.

Fast inventar

13.16. Ethvert objekt på eller i nærheden af banen, som kan påvirke spillet, inklusive ting, der hænger over banen. Fast inventar inkluderer loftet, vægge, hegn, lys, netstolper, ben til netstolper, tribuner, dommeren, linjedommere, tilskuere, når de befinder sig i en korrekt position og alle andre objekter rundt om banen.

Fejl

13.17. En regelovertrædelse der medfører, at bolden går ud af spil.

Non-volley zonen (køkkenet)

13.18. Det 6,10 x 4,26 m. store areal, som deles på midten af nettet, hvori bolden ikke må

flugtes. Alle linjer som indrammer non-volley zonen betragtes som en del af zonen. Non-volley-zonen er 2-dimensionel og har ikke en højdedimension.

Flugtning

13.19. Et slag, der udføres, før bolden har ramt jorden.

Førsteserver

13.20. Spilleren i et doublepar, som skal serve i lige side i henhold til holdets point.

Ført bold

13.21. Et slag, der udføres på en sådan måde, at bolden føres med battet i stedet for at hoppe væk fra battet.

Grundslag

13.22. Et slag, som slås efter at bolden har ramt jorden.

Hindring

13.23. Ethvert forbigående element eller begivenhed, der påvirker spillet, som ikke er forårsaget af en spiller eller er et permanent objekt. Eksempler herpå inkluderer, men er ikke begrænset til, bolde, flyvende insekter, fremmede materialer eller spillere/officials fra en anden bane der efter dommerens skøn negativt influerede en spillers evne til at spille.

Højre/lige banehalvdel

13.24. Servefeltet på højre side af banen fra et perspektiv med front mod nettet.

Førsteserveren i double eller serveren i single skal serve fra højre/lige banehalvdel ved lige point.

Imaginær forlængelse

13.25. En term, der bruges til at beskrive en linjes forløb, hvis forløbet var længere, end det reelt er tilfældet. Spillere og dommere skal projicere linjens forløb, hvis den ikke var begrænset af spillefeltets ydre grænser.

Kørestolsspiller

13.26. En person med eller uden et handicap, som spiller i en kørestol. Kørestolen betragtes som en del af spillerens krop.

Linjedom

13.27. Højlydt(e) ord som annonceres af en dommer, linjedommer eller spiller for at indikere at en bold i spil ikke er landet inden for spillearealet. Det foretrukne ord at bruge er "OUT". Håndsignaler kan bruges i kombination med en højlydt linjedom. Ord som "bred", "lang", "dyb" eller "nej" accepteres også.

Modtager

13.28. Spilleren, som er positioneret diagonalt overfor serveren, og som skal returnere serveren. Spilleren, som returnerer serveren, er ikke nødvendigvis den korrekte modtager alt afhængig af holdets point.

Momentum

13.29. Momentum refererer til et objekt i bevægelse, f.eks. en spiller, som laver en flugtning, som forårsager at spilleren fortsætter sin bevægelse efter boldkontakten. At udføre en flugtning forårsager momentum, som slutter, når spilleren er tilbage i balance og har kontrol over sine bevægelser eller stopper med at bevæge sig f.eks. mod non-volley-zonen.

Nettets plan

13.30. Det imaginære, vertikale plan på alle sider af nettet, som strækker sig længere end selve nettet.

Ombold

13.31. En gentagelse af en duel som følge af en situation, der gør det relevant at gentage duellen.

Rådgivning

13.32. Kommunikation af verbal, nonverbal eller elektronisk information fra andre personer end spillerens makker, som spilleren/holdet kan benytte til at opnå en spillemæssig fordel eller til at undgå en regelovertrædelse.

Spilleunderlaget

13.33. Banen og det omkringliggende område, som er beregnet til at spille på.

Serv

13.34. Den første kontakt mellem bolden og battet, som starter en duel.

Servefelt

13.35. Området på hver side af centerlinjen, inklusive centerlinjen, sidelinjen og baglinjen, eksklusiv non-volley-zonen.

Serveområdet

13.36. Området bagved baglinjen og på/ved siden af de imaginære forlængelser af centerlinjen og begge sidelinjer.

Serven over

13.37. Modtagerholdet tildeles serveretten efter den servende spiller/hold har tabt serveretten.

Server

13.38. Spilleren, som initierer en duel via serven. Det er muligt at spilleren, som server ikke er den korrekte server alt afhængig af holdets point.

Startende server

13.39. Spilleren fra hvert doublepar, som er udpeget til at serve først i hvert nyt sæt. I doubleturneringer skal den startende server bære et identifikationsmærkat, som bestemmes af turneringsledelsen.

Teknisk advarsel

13.40. En henstilling fra en referee/dommer baseret på en spillers/holds opførsel. En teknisk advarsel medfører ikke tab eller tildeling af point.

Teknisk fejl

13.41. En adfærdsmæssig overtrædelse, der efter referees/dommerens bedømmelse skal medføre at spilleren/holdet bliver frataget 1 point. Hvis spilleren/holdets point er 0 bliver modstanderholdet i stedet tildelt 1 point. En teknisk fejl skal tildeles, hvis der allerede er givet en teknisk advarsel og endnu en advarsel er passende. En teknisk fejl kan også tildeles uden at spilleren/holdet tidligere er tildelt en teknisk advarsel.

Trække sig

13.42. En spiller/holds beslutning om at trække sig før/under en kamp og derved tildele sejren til modstanderholdet.

Venstre/ulige banehalvdel

13.43. Servefeltet på venstre side af banen fra et perspektiv med front mod nettet. Den startende server i double eller serveren i single skal serve fra venstre banehalvdel, når de har ulige point.

Verbal advarsel

13.44. En advarsel udstedt af referee/dommeren til en spiller/hold baseret på en adfærdsmæssig overtrædelse. Der kan maksimal udstedes 1 verbal advarsel til hvert hold i løbet af én kamp.