

Tävlingshandbok (2024:1)

beslutad av Svenska Pickleballförbundets styrelse den 27 februari 2024.

Innehåll

Avsnitt 1 – Allmänt om Pickleball.....	4
1.1 Spelares attityd och uppträdande.....	4
1.2 Två-studsregeln.....	4
1.3 Spelare i rullstol.....	4
Avsnitt 2 Spelplan och utrustning.....	5
2.A. Specifikationer för spelplan och spelområde.....	5
2.B. Linjer och områden.....	6
2.C. Nätspecifikationer.....	6
2.D. Bollspecifikationer.....	7
2.E. Racketspecifikationer.....	7
2.F. Godkännande och auktorisation av utrustning.....	8
2.G. Klädsel.....	9
Avsnitt 3 – Definitioner.....	9
Avsnitt 4 Regler om servar och tilldelning av poäng.....	14
4.A. Gemensamma regler för volley- och droppservar.....	14
4.B. Spelares positioner.....	16
4.C. Om spelare inte är redo.....	18
4.D. Utrop av poängställning.....	18
4.E. 10-sekundersregeln.....	18
4.F. Poängvinst i egen serve.....	18
4.G. Poäng.....	19
4.H. Vinna spelet.....	19
4.I. Utrop av poängställning i singelmatcher.....	19
4.J. Utrop av poängställning i dubbelmatch.....	19
4.K. Om fel poängställning utropas.....	19
4.L. Fotfel vid serve.....	19
4.M. Servefel.....	19

4.N. Fel av servemottagare	20
Avsnitt 5 – Regler för val av planhalva, att serva och ta mot servern	20
5.A. Val av planhalva, serve, servemottagande eller avstående från att välja.	20
5.B. Byte av planhalva	20
Avsnitt 6 – Regler för bedömning om en boll är ”ute” eller ”inne”	21
Avsnitt 7 – Spelregler	23
Avsnitt 8 – Regler om när en boll är död.....	24
Avsnitt 9 – Regler för icke-volley zonen (IZV).....	24
Avsnitt 10 – Regler för time-out m.m.....	25
10.A. Standard time-out.....	25
10.B. Medicinsk Time-out.....	25
10.C. Kontinuerligt spel.	26
10.D. Time-out för utrustning.	26
10.E. Paus mellan två game.....	26
10.F. Tid mellan matcher.....	27
10.G. Avbrutet game.	27
10.H. Andra time-outregler.	27
Avsnitt 11 – Övriga regler.....	27
11.A. Dubbla träffar.....	27
11.B. Byte av hand som håller racketen.....	27
11.C. Tvåhandsslag.	28
11.D. Missat slag.....	28
11.E. Spruckna, mjuka eller på annat sätt försämrade bollar.	28
11.F. Skada under poängspel.	28
11.G. Problem med spelarutrustning.	28
11.H. Föremål på spelplanen.....	28
11.I. Passerande av nätgräns.....	28
11.J. Störningar.....	29
11.K. Nätstolpar.....	29
11.L. Nät.	29
11.M. Slag runt nätstolpen (A.T.P).	30
11.O. Kontroll över racket.	30
11.P. Elektronisk utrustning.	30
Avsnitt 12 – Format m.m. för av Svenska Pickleballförbundet sanktionerade turneringar.....	30
12.A. Tävlingsklasser.	30
12.B. Matchformat.	30

12.C. Turneringssformat.....	31
12.D. Lottning och seedning.....	32
12.E. Information om tid och plats för match.	32
12.F. Walkover till match.....	32
12.G. Walkover till deltagande i tävlingsklass.	32
12.H. Poängräkning när en match avbrutits.....	33
12.I. Poängräkning i matcher som inte påbörjats till följd av walkover.	33
12.J. Varje spelare ska spela minst två matcher.	33
12.K. Deltagande i flera tävlingsklasser.....	33
12.L. Dubbelmatcher.	33
12.M. Byte av spelpartner.	34
12.N. Byte av spelplan.	34
12.O. Minisingel.....	34
Avsnitt 13 – Turneringsledning och disciplinära beslut.....	35
13.A. Tävlingsledare.	35
13.B. Information om turneringen.	35
13.C. Domares uppgifter.	36
13.D. Spelarnas ansvar för linjebedomningar och att påtala fel.....	37
13.E. Linjedomare.....	38
13.F. Överklaganden.....	38
13.G. Verbala varningar, tekniska varningar och tekniska fel.	38
13.H. Förverkande av ett game.	40
13.I. Förverkande av match.....	41
13.J. Utmaning av en domares beslut.	41
13.K. Byte av linjedomare.....	42
13.L. Match utan domare.	42
13.M. Uteslutning och avvisning av spelare.....	42
13.N. Rapport om disciplinärt om beslut till Svenska Pickleballförbundet.....	42
13.O. Bestraffningsärenden.	43
Avsnitt 14 Undantag från tävlingsbestämmelser.	43

Avsnitt 1 – Allmänt om Pickleball

Pickleball är en racketsport som spelas med en speciell perforerad plastboll på en 13,41 X 6,10 m stor spelplan med ett nät som är 92 cm högt på kanterna och 86 cm i mitten. Spelplanen är uppdelad i höger servruta (jämn), vänster (udda) servruta och en icke volley-zon på varje sida om nätet, se figur 2.1 nedan.

Pickleball spelas i form av singelspel eller dubbelspel.¹ Bollen servas diagonalt över nätet till en servruta med en godkänd slagrörelse. Bollen slås fram och tillbaka över nätet tills ena laget misslyckas med att returnera bollen enligt reglerna. Det är endast det servande laget som kan vinna poäng. Vinner laget så fortsätter laget att serva och växlar serveruta efter varje vunnet poängspel till dess att servbyte ska ske enligt reglerna när laget förlorat poängspelet.

Det lag som med 2 poängs marginal först kommer till 11 eller fler poäng vinner ett game. I dubbelspel avgör poängställningen vilken spelare som ska serva respektive ta mot en serve och i vilken serveruta detta då ska ske.

1.1 Spelares attityd och uppträdande

Pickleball är ett spel som ska präglas av samarbete och hövlighet. Vid tveksamhet ska en spelare vara välvillig och döma till motståndarens fördel. Spelare ska även i övrigt uppträda i överensstämmelse med spelets grundläggande principer som innebär att Pickleball ska bidra till glädje, kamratskap och god hälsa.

1.2 Två-studsregeln

Efter att bollen har servats måste varje sidas lag låta bollen studsas en gång innan de får slå bollen på volley. Icke-volleyzon (IVZ) är ett område, som sträcker sig 2,13 meter från nätet på varje sida, där en spelare inte får slå bollen utan att den först studsar. I övrigt får hela spelplanen fritt användas för spel.

1.3 Spelare i rullstol

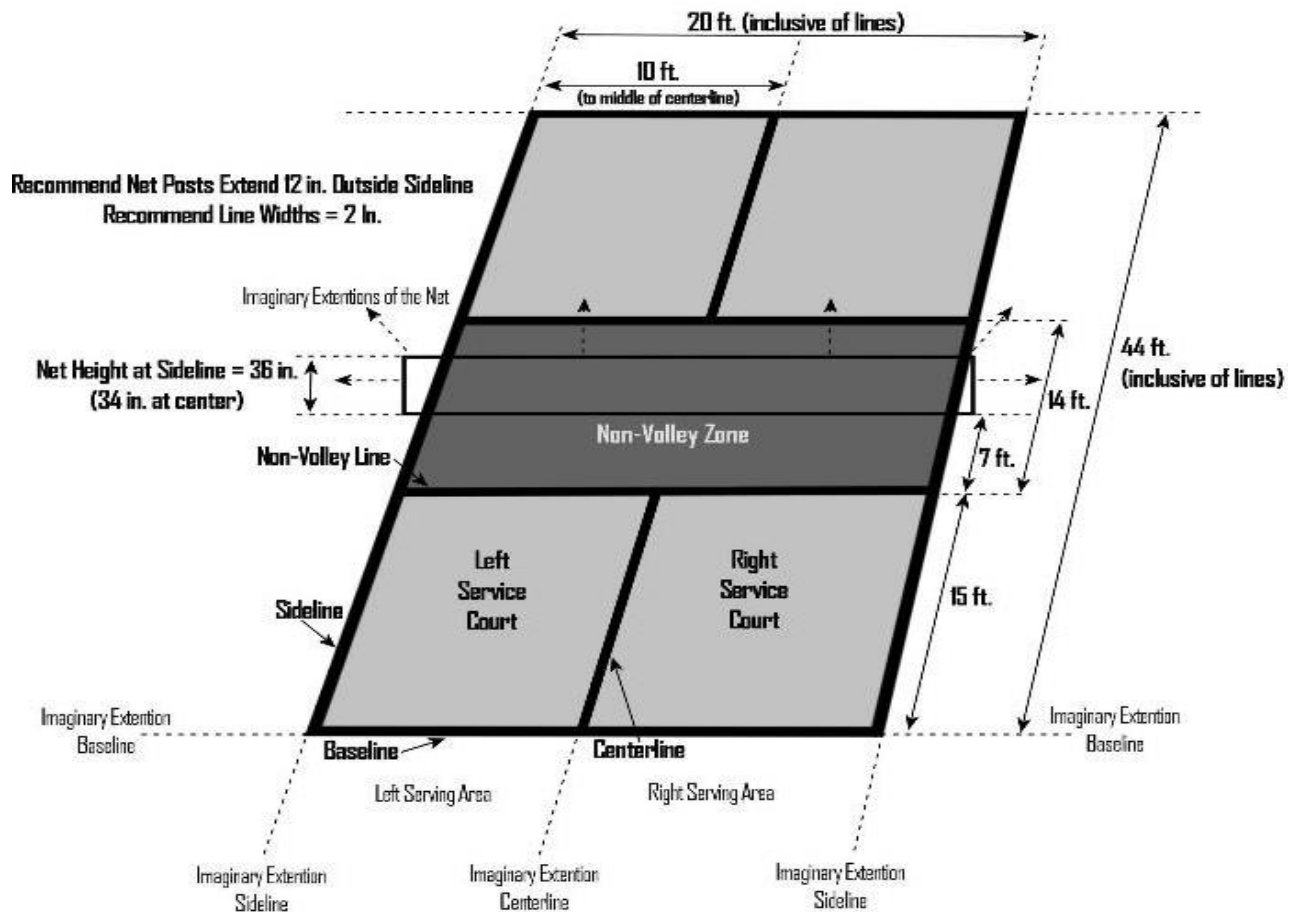
Spelare som använder rullstol får låta bollen studsas två gånger innan de returnerar bollen. Den andra studsens får vara var som helst på spelområdet, vilket inkluderar området utanför spelplanen.

¹ I dessa tävlingsbestämmelser benämns spelare på respektive planhalva som lag oavsett om det är singel- eller dubbelspel.

Avsnitt 2 Spelplan och utrustning

2.A. Specifikationer för spelplan och spelområde

En spelplan för Pickleball ska ha den utformning som anges i figur 2.1 nedan.



Figur 2.1

2.A.1. En spelplan för Pickleball ska vara 6.10 m bred och 13.41 m lång för både singel och dubbelspel.

2.A.2. Mätning av spelplanen ska göras med utgångspunkt från utsidan av linjerna på spelplanen och IVZ. Linjerna ska vara 5.08 cm breda och ha en enhetlig färg som tydligt kontrasterar mot spelplanens övriga färg.

2.A.3. Spelområdet, inklusive spelplanen, bör inte vara mindre än 9.14 m brett och 18.29 m långt. En 3.05 m omgivande marginal mäter 12.19 m med 19.51 m. Andra rekommendationer för spelområdets dimensioner är:

Typ	Bredd	Längd
Nybyggd spelplan	10.36 m	19,5 m
Spelplan turnering	10.36 m	19,5 m
Centercourt	15.24 m	24.38 m
Rullstolsspel turnering	13.41 m	22.56 m
Rullstolsspel centercourt	15.24 m	24.38 m

2.B. Linjer och områden

Nedan beskrivs de linjer och områden som ska finnas på en spelplan, se figur 2.1.

2.B.1. Baslinjer är de linjer som löper parallellt med nätet vid varje kortsida där spelplanen slutar.

2.B.2. Sidlinjer är de linjer som är vinkelräta mot nätet på varje långsida av spelplanen.

2.B.3. IVZ är de områden på spelplanen, som finns närmast nätet på respektive planhalva, och som är avgränsade med en linje mellan de två sidlinjerna (icke-volleyzonslinjen). Samtliga linjer som avgränsar IVZ är en del av IVZ.

2.B.4. Servrutor är de områden, mellan IVZ och baslinjen, som finns på vardera sidan av mittlinjen. Mittlinjen, sidlinjen och baslinjen är en del av servrutan.

2.B.5. Mittlinjen är linjen som på respektive planhalva löper från IVZ-linjen till baslinjen och som avgränsar den högra och vänstra servrutan från varandra.

2.B.6. Höger (jämn) servruta är området på höger sida av mittlinjen, exklusive IVZ, på motståndarlagets planhalva sett från det lagets håll.

2.B.7. Vänster (udda) servruta är området på vänster sida av mittlinjen, exklusive IVZ, på motståndarlagets planhalva sett från det lagets håll.

2.C. Nät-specifikationer.

2.C.1. Ett nät får vara gjort av vilket tyg som helst, i maskor, som hindrar att en boll passerar igenom det.

2.C.2. Nätstolparna bör vara placerade 6,71 m från varandra räknat från insidan av stolparna. Den maximala diametern på en nätstolpe bör vara 7,62 cm.

2.C.3. Nätets längd bör vara minst 6,63 m och höjden minst 76,2 cm.

2.C.4. Toppen på nätet bör bestå av 5.08 cm vit bandremsa, på båda sidorna av nätet, över ett rep eller en vajer som löper genom bandet. Bandremsan ska vila på repet eller vajern.

2.C.5. Ett mittenband bör finnas på permanenta nät och måste placeras i mitten av nätet för att möjliggöra enkel anpassning till kravet på 86 cm höjd.

2.C.6. Nät på spelplanen.

Om bollen slås över nätet och landar på en del av nätet som ligger på spelplanen ska omspel ske. Detta gäller inte då bollen servats.

2.D. Bolls-specifikationer.



Figur 2.2

Bollen som visas till vänster, med större hål, används vanligtvis för inomhusspel, och bollen som visas till höger används normalt för utomhusspel. Färgerna kan variera. Samtliga bollar som är godkända är det för såväl inomhus- som utomhusspel. Uppgifter om bollar som är godkända av Svenska Pickleballförbundet ska finnas på Pickleballförbundets webbplats.

2.D.1. En boll får ha minst 26 och högst 40 cirkulära regelbundna hål. Bollen ska ha tillverkarens eller leverantörens namn eller logotyp präglad på ytan.

2.D.2. Tävlingsledaren för en turnering bestämmer vilken boll som ska användas. Endast bollar som är godkända av Svenska Pickleballförbundet får användas i turneringar som är sanktionerade av förbundet.

2.D.3. En boll ska vara tillverkad av hållbart material, ha en jämn yta och vara fri från textur. Bollen ska, utöver identifieringsmarkeringarna, vara enfärgad. Bollen får ha en lätt förhöjning vid sömmen så länge den inte påverkar bollens flygegenskaper märkbart.

2.E. Racketspecifikationer.

2.E.1. Ett pickleballracket får vara tillverkat av vilket material som helst om det är säkert och inte är förbjudet enligt dessa tävlingsbestämmelser. Racketen ska bestå av ett styvt icke-komprimerbart material.

2.E.2. Ett rackets slagyta får inte innehålla delaminering, hål, sprickor, grova texturer, fördjupningar eller liknande som gör att så att racketen kan ge bollen en överdriven rotation.

2.E.2.a. Racketens slagyta får inte vara så reflekterande att den kan påverka motståndarens syn negativt.

2.E.3. Ett rackets längd och bredd, inklusive eventuellt kantskydd och löstagbart handtagsslut, får tillsammans inte överstiga 60,96 cm. Ett rackets längd får inte överstiga 43,18 cm. Det finns inte någon begränsning av vilken tjocklek ett racket får ha.

2.E.4. Det finns inte någon begränsning av ett rackets vikt.

2.E.5. Ett godkänt racket som har ändrats måste uppfylla specifikationerna i dessa tävlingsbestämmelser.

2.E.5.a. Ett godkänt racket får ändras genom applicerande av kantskyddstejp, vikttejp och liknande, namnetiketter eller andra identifieringsmarkeringar samt åtgärder för att påverka greppomfånget eller greppytan.

2.E.5.b. Etiketter och tejp får inte sträcka sig längre än 2,54 cm över toppen av greppet och inte mer än 1,27 cm över den yttre kanten av racketet.

2.E.5.c. De handskrivna markeringar som får finnas på ett rackets huvud är namn, signatur, telefon och e-postadress.

2.E.6. Ytmaterial och mekaniska egenskaper som anges i 6.a – 6.d är inte tillåtna på ett racket.

2.E.6.a. Halkskyddsfärg eller annan färg med textur som innehåller sand, gummipartiklar eller liknande material som främjar ytterligare spinn.

2.E.6.b. Gummi och syntetiskt gummi.

2.E.6.c. Sandpapper och sandpapperliknande egenskaper.

2.E.6.d. Rörliga delar som kan öka ett rackets rörelsehastighet.

2.E.7. Modellbeteckning.

Ett racket ska ha ett av tillverkaren tillhandahållet och tydligt markerat varumärke samt modellnamn eller modellnummer på racketen. Varumärkes- och modellinformationen kan visas på racketen genom en av tillverkaren fäst etikett.

2.F. Godkännande och auktorisation av utrustning.

2.F.1. Endast racketar som är godkända av Svenska Pickleballförbundet får användas för spel i av förbundet sanktionerade turneringar. Information om racketar som är godkända av Pickleballförbundet ska finnas på förbundets webbplats. Det åligger spelare att under en turnering styrka att det racket han eller hon spelar med är godkänt.

2.F.1.a. *Överträdelse.*

Om det vid något tillfälle under en turnering fastställs att en spelare använder ett racket som strider mot racketspecifikationerna eller att det inte är godkänt av Svenska Pickleballförbundet ska bestämmelserna i 2.F.a.1 – 2.F.a.3 tillämpas.

2.F.1.a.1. Om överträdelsen upptäcks innan matchen påbörjats ska spelaren byta till ett godkänt racket.

2.F.1.a.2. Om överträdelsen upptäcks efter att matchen har börjat förlorar laget den påbörjade matchen.

2.F.1.a.3. Om överträdelsen upptäcks efter att resultatprotokollet har lämnats in till tävlingsledaren ska matchresultatet stå fast.

2.G. Klädsel.

2.G.1. Spelare får inte bära klädsel som är olämplig eller liknar bollens färg.

2.G.2. Grafik, emblem, bilder och text på klädsel får inte väcka anstöt.

2.G.3. Skor ska ha sulor som inte skadar eller färgar av sig på spelplanens yta.

2.G.4. Tävlingsledaren får besluta att ett lag ska byta klädsel som strider mot dessa tävlingsbestämmelser. Om laget inte följer beslutet får tävlingsledaren besluta om att matchen ska förverkas.

Avsnitt 3 – Definitioner

3.A.1. Boll i spel:

Tidpunkten från att bollen servas till att bollen blir död.

3.A.2. Dragslag:

När en spelare slår till bollen på ett sätt så att den inte studsar bort från racketen utan bara följer med på racketens yta till den lämnar racketen.

3.A.3. Coachning:

Kommunikation med en spelare, från annan än spelarens partner, som han eller hon kan agera på för att få fördel eller undvika en regelöverträdelse.

3.A.4. Spelplan:

Området innanför ytterdimensionerna av baslinjerna och sidolinjerna.

3.A.5. Cross-court:

Den halva planhalvan diagonalt mot den halva planhalvan, eller serveområdet, från vilken bollen senast slogs.

3.A.6. Död boll:

En boll som inte längre är i spel.

3.A.7. Störning:

Ljud eller fysiska handlingar av en spelare som inte motiveras av spelet och som på ett negativt sätt kan påverka motståndarens koncentration eller förmåga att slå bollen avsett sätt. Exempel på störningar är att ett lag skriker eller på annat sätt gör höga ljud, stampar i golvet, viftar med racketen eller gör andra omotiverade gester.

3.A.8. Dubbelstuds:

När bollen studsar två gånger på samma planhalva innan den returneras.

3.A.9. Dubbelträff:

När bollen studsar två gånger på racketen under en slagrörelse när bollen returneras.

3.A.10. Uteslutning:

Beslut av tävlingsledaren om att en spelare ska uteslutas från den tävlingsklass denne deltar i och/eller kommande tävlingsklasser i turneringen till följd av en flagrant överträdelse av tävlingsbestämmelserna eller beslut. Spelaren får dock stanna på turneringsområdet.

3.A.11. Avvisning:

Beslut av tävlingsledaren om att avvisa en spelare från tävlingsområdet till följd av ett beslut om uteslutning enligt avsnitt 3.A.10. Beslut om avvisning innebär att spelaren omedelbart ska omedelbart lämna turneringsområdet och att denne inte får vistas där under resten av turneringen.

3.A.12. Fel:

En regelöverträdelse som resulterar i en död boll.

3.A.13. Första servare:

Spelaren som i dubbelspel ska serva från högra (jämna) serveområdet efter ett servbyte.

3.A.14. Förverkande av game eller match:

En sanktion, till följd av en grov beteendemässig överträdelse eller en kombination av tekniska varningar och tekniska fel, som innebär att domare fattar beslut om att tilldela vinsten av ett game eller en match till det felande lagets motståndare.

3.A.15. Markslag:

Ett slag på bollen efter att bollen har studsat (till skillnad mot volleyslag).

3.A.16. Hinder:

En händelse i spelområdet, som inte orsakas av de spelande lagen, som påverkar spelet negativt. Exempel på hinder är när en åskådare, spelare, en boll eller annat föremål kommer in i spelområdet och som kan påverka en spelares koncentration eller förmåga att fullfölja poängspelet.

3.A.17. Imaginär linje:

Ett begrepp som används för att beskriva hur en linje skulle sträcka sig om den var längre än sitt slut.

3.A.18. Vänster (udda) serveområde:

Serveområdet på vänster sida av den imaginära mittlinjen bakom baslinjen, när man tittar mot nätet. Den spelare som ska serva i en dubbel- eller singelmatch ska vara placerad på vänster (udda) serveområde när laget har ett udda antal poäng.

3.A.19. Linjebedömning:

En bedömning som ropas ut av en spelare eller linjedomare för att markera att bollen har landat i ett område som medför att bollen är död. Det ord som bör användas i en linjebedömning är "ut", "bred", "lång" och "nej". Tydliga hand signaler kan också användas.

3.A.20. Levande boll:

Den tidpunkt då domaren eller laget meddelar poängställningen och som indikerar att nästa poängspel påbörjats (Jfr avsnitten 3.A.1 "Boll i spel" och 4.C.2.).

3.A.21. Momentum:

En spelares rörelse, efter ett volleyslag, när denne fortsätter att röra sig efter att ha träffat bollen. Momentumet upphör när spelaren återfår balansen och kontrollen över sin rörelse och slutar röra sig mot icke-volleyzonen.

3.A.22. Icke-volleyzon (IVZ):

Området närmast nätet på respektive planhalva. De linjer som avgränsar IVZ är en del av IVZ (se Figur 2–1 och avsnitt 2.B.3.).

3.A.23. Domarlag:

Huvuddomare, andre domare, spårningsdomare, videouppspelningsdomare och linjedomare.

3.A.24. Greppjusterande material:

Icke-mekaniskt greppjusterande material som ändrar storleken på handtaget och/eller stabiliserar greppet på handtaget.

3.A.25. Rackethuvud:

Racketen utom handtag.

3.A.26. Permanent objekt:

Varje objekt på eller nära spelplanen, inklusive de som hänger över spelplanen, som kan störa spelet. Permanent objekt kan utgöras av taket, väggarna, staketet, belysningsanordningar, nätstolpar, platser för åskådare, domaren, linjedomare, åskådare när de sitter på sina sittplatser och andra objekt runt samt ovanför spelplanen.

3.A.27. Nätets vertikala imaginära linje:

Det imaginära vertikala linjeområde som fortsätter ovanför nätet.

3.A.28. Spelområde:

Spelplanen plus området runt spelplanen som är avsett att användas för att spelaren ska ha tillräckligt med utrymme för att kunna spela obehindrat.

3.A.29. Svordomar:

Ord, fraser eller handgester som normalt anses olämpliga i offentliga sammanhang eller i närheten av barn.

3.A.30. Poängspel:

Det kontinuerliga spel som äger rum efter att bollen har servats och till att ett fel uppstår (se avsnitt 3.A.12).

3.A.31. Servemottagare:

Spelaren som är placerad diagonalt mot servaren på andra sidan nätet för att returnera serven.

3.A.32. Omspel:

Poängspel som startas om av någon anledning utan att någon poäng har delats ut eller att servare har byts.

3.A.33. Walkover till match:

Ett lags beslut att avsluta matchen och att ge segern till andra laget (se också avsnitt 3.A.48).

3.A.34. Höger (jämnt) serveområde:

Serveområdet på höger sida om den imaginär mittlinjen bakom baslinjen, när man tittar på nätet. Den spelare som ska serva i en dubbel- eller singelmatch ska vara placerad i högra (jämn) serveområdet när laget har ett jämnt antal poäng.

3.A.35. Andra serve:

Den serve som ska slås av det servande laget i dubbel när de förlorat sin första av två tilldelade servar.

3.A.36. Andra servare:

Den spelare som ska serva när laget har förlorat sin första av två tilldelade servar (se avsnitt också 4.B.6).

3.A.37. Serve:

Det slag på bollen som startar poängspelet.

3.A.38. Servare:

Den spelaren som servar för att sätta igång poängspelet.

3.A.39. Servruta:

Områdena på respektive sida av mittlinjen, med undantag för IVZ, på motståndarlagets planhalva. Mittlinjen, sidlinjen och baslinjen tillhör respektive servruta.

3.A.40. Serveområde:

Områdena bakom baslinjen mellan de imaginära förlängningarna av spelplanens mittlinje och sidlinjer.

3.A.41. Servebyte:

Tilldelning av serven till motståndarlaget efter ett lag i singelspel har förlorat poängspelet eller när ett lag i dubbelspel har förlorat poängspelet efter sin andra serve.

3.A.42. Startande servare:

Den spelare i laget som börjar serva.

3.A.43. Tekniskt fel:

En domares beslut om en beteendemässig överträdelse som resulterar i att ett poäng tas bort från det felande lagets poäng: Om felande lag inte har någon poäng läggs istället ett poäng till det andra laget. Ett tekniskt fel döms om en teknisk varning redan har delats ut och en andra teknisk varning utdöms, eller när det är motiverat i övrigt av ett lags agerande.

3.A.44. Teknisk varning:

En domares varning för en beteendemässig överträdelse som ges till ett lag. Poäng ska inte tilldelas eller dras bort endast med anledning av en teknisk varning.

3.A.45. Muntlig varning:

En domares varning för en beteendemässig överträdelse. Endast en muntlig varning kan ges till respektive lag per match.

3.A.46. Volley:

När bollen slås i luften innan bollen har studsat.

3.A.47. Rullstolsspelare:

En person som spelar sittande i en rullstol. Rullstolen betraktas som en del av spelarens kropp.

3.A.48. Walkover till tävlingsklass:

Ett lags beslut att dra sig ur en viss tävlingsklass (Jfr avsnitt 3.A.33).

3.A.49. Lag:

Med ska förstås dels en spelare som deltar i en singelmatch, dels två spelare som tillsammans deltar i en dubbelmatch.

Avsnitt 4 Regler om servar och tilldelning av poäng

4.A. Gemensamma regler för volley- och droppservar

4.A.1. Innan en spelare ska serva ska denne tydligt ropa ut poängställningen så att samtliga spelare kan höra den.

4.A.2. Bollen som servas måste landa i servrutan diagonalt mot den servande spelarens serveområde. Bollen får vidröra nätet.

4.A.3. Om den boll som servas träffar en spelare, eller dennes utrustning, i det mottagande laget utan att först studsas ska det servande laget tilldömas en poäng.

4.A.4. När bollen servas

4.A.4.a. ska minst en av den servande spelarens fötter ha kontakt med serveområdet bakom baslinjen.

4.A.4.b. får inte någon av den servarende spelarens fötter ha kontakt med spelplanen.

4.A.4.c. får inte någon av servarens fötter ha kontakt med spelområdet utanför den imaginära förlängningen av sidlinjen eller mittlinjen.

4.A.4.d. vid spel i rullstol, ska båda bakhjulen vara bakom baslinjen och innanför de imaginära förlängningarna av sidlinjen eller mittlinjen.

4.A.5. När bollen servas ska racketen hållas med en hand. En viss oavsiktlig och naturlig rotation av bollen får finnas när bollen släpps för att bli servad, men servaren får inte utöver detta manipulera eller rotera bollen innan serven slås.

En spelare får också använda sitt racket, istället för sin hand, för att släppa bollen innan den servas.

4.A.6. Innan bollen servas ska den hållas synlig för servemottagare och eventuell domare. Om bollen vid något tillfälle inte varit synlig före serven ska den göras om.

4.A.7. Särskilda regler för volleyservar

Volleyserve utförs genom att bollen slås utan att den studsar innan slaget. En korrekt volleyserve ska utföras enligt följande.

4.A.7.a. Servarens racket ska röra sig i en uppåtgående båge när bollen träffas av racketen (Se figur 4–3.).

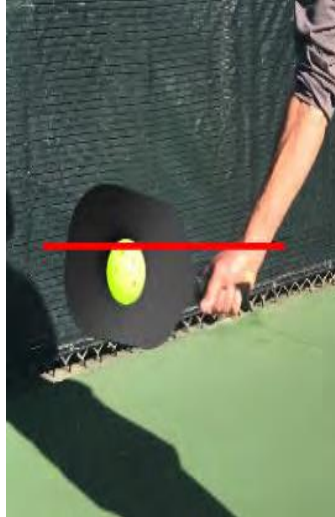
4.A.7.b. Den högsta punkten på rackethuvudet får inte vara över den delen av handleden som kan böjas när racketen träffar bollen (se figurerna 4–1 och 4–2).

4.A.7.c. När bollen slås får racketen inte träffa bollen över servande spelares midjehöjd (se figur 4–1).

Figur 4.1: Tillåten serve.



Figur 4.2: Otillåten serve.



Figur 4.3: Tillåten serve.



4.A.8 Särskilda regler för droppserver

En droppserve utförs genom att bollen slås efter att den studsat i serveområdet. Det finns inte någon begränsning för hur många gånger bollen får studsa. En korrekt droppserve ska utföras enligt följande.

4.A.8.a. Den som servar ska släppa bollen från handen eller racketen från högst axelhöjd.

4.A.8.b. Bollen ska släppas rakt ned mot spelplan.

4.A.8.c. Restriktionerna i avsnitt 4.A.7 gäller inte för en droppserver.

4.A.9. Felaktig serve och fel

Om mottagande lag gör bedömningen att en serve inte utförts i enlighet med gällande regler kan han eller hon begära omspel. Omspel måste begäras innan servern returneras. En domare som bedömer att en serve inte utförts i enlighet med reglerna ska döma den som ett fel.

4.A.9.a. Beslut med anledning av felaktig serve

	Match med domare		Match utan domare
	Domaren <i>osäker</i>	Domare <i>säker</i>	Mottagaren dömer
VOLLEY SERVE			
A.7.a. Ingen uppåtgående rörelse	Omspel	Fel	Ingenting
A.7.b. Paddelhuvudet ovanför handleden	Omspel	Fel	Ingenting
A.7.c. Bollkontakt ovanför midjan	Omspel	Fel	Ingenting
A.5. Spinn med handhjälp	Omspel	Fel	Omspel
A.6. Bollsläpp inte synligt	Omspel	Omspel	Omspel
DROPPSERVE			
A.8.a. Dropp, ej gjord med endast en hand, från racketen eller efter annat hjälpmedel	Omspel	Fel	Ingenting
A.8.b. Inte släppt bollen utan kastat den upp eller ner	Omspel	Fel	Ingenting
A.5. Roterat bollen	Omspel	Fel	Omspel
A.6. Bollsläpp inte synligt	Omspel	Omspel	Omspel

4.B. Spelares positioner.

4.B.1. Vilken spelare som ska serva respektive vara mottagare och vilka positioner de ska ha bestäms av poängställningen och de positioner de hade när ett game påbörjades.

4.B.2. När ett game påbörjas ska serven slås från det serveområde som bestäms av poängställningen.

4.B.3. Varje spelare ska serva till dess att ett poängspel förloras eller ett fel begås av spelarens lag.

4.B.4. Så länge servaren behåller serven, ska servaren för varje vunnen poäng att alternera mellan att serva från höger (jämna poäng) respektive vänster (udda poäng) serveområde.

4.B.5. Singel.

4.B.5.a. Om servarens poäng är jämn (0, 2, 4 ...) ska bollen servas från det högra (jämn) serveområdet och tas mot i motståndarens högra (jämn) serveruta.

4.B.5.b. Om servarens poäng är udda (1, 3, 5 ...) ska bollen servas från det vänstra (udda) serveområdet och tas mot i motståndarens vänstra (udda) serveruta.

4.B.5.c. Om spelaren som servat förlorar poängspelet eller begår ett fel ska servebyte ske och servern tilldelas motståndaren.

4.B.6. Dubbel.

Båda spelarna i ett lag ska serva innan servern går över till andra laget, med undantag för det första poängspelet i varje game då endast en spelare ska serva. Den spelaren som börjat serva i ett game ska betraktas som "andra servare" och servern ska tilldelas motståndarlaget, om det servande laget förlorar det första poängspelet eller begår ett fel.

4.B.6.a. Den första servern, och efter ett servbyte, ska servern slås från höger (jämnt) serveområde.

4.B.6.b. När lagets poäng är jämn (0, 2, 4 ...) ska förste servaren slå servern från höger (jämnt) serveområde. När lagets poäng är udda (1, 3, 5 ...) ska förste servare slå servern från vänster (udda) serveområde.

4.B.6.c. Efter ett servebyte ska servern slås från höger (jämnt) serveområde. Den spelare som börjar serva benämns "Förste servare" och dennes spelpartner benämns "Andre servare".

4.B.6.d. Första servaren ska byta serveområde efter varje vunnen poäng till dess laget förlorar ett poängspel eller begår ett fel.

4.B.6.e. När första servarens lag förlorat ett poängspel, eller begår ett fel, ska andra servaren slå servern från det serveområde denne hade när laget förlorade poängspelet och därefter fortsätta att byta serveområde så länge det servande laget vinner poängspelen.

4.B.7. Partnerpositioner.

I dubbelspel, med undantag för reglerna i avsnitt 4.A.4, finns det inte någon begränsning för hur spelarna får stå och röra sig så länge de är på sitt lags planhalva. Spelarna får befinna sig på eller utanför spelplanen.

4.B.8. Innan servern slås får en spelare fråga om poängställningen, vilken spelare som är rätt servare respektive mottagare och om någon spelare är i fel position.

4.B.9. Om matchen döms av en domare ska denne, om det behövs, korrigera eller bekräfta att alla spelare är i rätt position och att rätt servare har bollen innan poängställningen ropas ut.

4.B.9.a. Om domaren eller en spelare stoppar ett pågående poängspel och påpekar att fel spelare har servat, tagit mot servern eller att annat positionsfel skett, ska omspel ske.

Om en spelare stoppar ett pågående poängspel och felaktigt påpekar att fel spelare servat, tagit mot servern eller att annat positionsfel skett, ska stoppandet betraktas som ett fel.

Om en domare stoppar ett pågående poängspel och felaktigt påpekar att fel spelare servat, tagit mot servern eller att annat positionsfel skett, ska omspel ske.

4.B.9.b. Om det efter poängspelet påtalas att fel spelare servat, tagit mot servern eller att annat positionsfel skett, ska omspel inte ske och poängräkningen inte påverkas.

4.C. Om spelare inte är redo.

En spelare får utropa "inte redo" innan poängställningen anges.

4.C.1. En av följande signaler måste, tillsammans med utropet "inte redo", anges för att servern inte ska få slås.

- Racketen ska höjas över huvudet.
- Hand ska höjas över huvudet.
- Mottagande spelare vänder ryggen mot spelaren som ska serva.

4.C.2. Efter att poängställningen har ropats ut får "inte redo"-signalerna ignoreras, såvida inte ett hinder uppstått. Ett lag som är felplacerat är inte ett hinder.

4.D. Utrop av poängställning

Poängställningen ska utropas när den spelare som ska serva respektive ta mot bollen är i rätt position och samtliga spelare är redo att spela.

4.D.1. I en match utan domare ska spelaren som ska serva, eller dennes spelpartner, ropa ut poängställningen innan bollen servas. Det ska i ett lag vara samma spelare som ropar ut poängställningen om det finns särskilda skäl mot det, t.ex. om den spelaren tappar rösten.

4.E. 10-sekundersregeln.

När poängställningen har utropats ska servern slås inom 10 sekunder från utropet.

4.E.1. Om den spelare som ska serva överskrider 10-sekundersregeln för är det att anse som ett fel.

4.E.2. Om det servande laget, efter att poängställningen har utropats, ändrar sig och vill byta serveområde och serveruta, ska samtliga spelare ges möjlighet att inta rätt positioner laget. Poängställningen ska därefter åter ropas ut och servern slås inom 10 sekunder.

4.F. Poängvinst i egen serve

Ett lag kan endast vinna poäng i egen serve. Ett undantag från denna regel är att ett lag kan tilldelas poäng om motståndarlaget begått ett tekniskt fel.

4.G. Poäng.

Ett lag ska tilldelas en poäng om det efter att ha servat vinner det efterföljande poängspelet.

4.H. Vinna spelet.

Det lag som först vinner den avgörande poängen i det sista game:t vinner matchen.

4.I. Utrop av poängställning i singelmatcher.

Poängställningen i singelmatcher ska anges med servande spelares poängantal först och därefter mottagarens poängantal (t.ex. "1-0").

4.J. Utrop av poängställning i dubbelmatch.

När poängställningen i dubbelmatcher utropas ska det servande lagets poängantal anges först, sedan mottagarens poängantal och därefter om det är första eller andra servare som ska serva (t.ex. "1-0-2").

4.K. Om fel poängställning utropas.

Om fel poängställning utropas får poängspelet stoppas, innan den servade bollen returneras, för att rätta till poängställningen. Därefter ska omspel ske angivande av rätt poängställning.

Om poängspelet inte stoppas innan serven returneras ska spelet fortsätta till det poängspelet avslutats. Poängställningen ska då korrigeras innan nästa serve slås.

Efter att serven har returnerats har en spelare som stoppar spelet, för att fastställa eller begära en poängkorrigering, begått ett fel och dennes lag förlorar poängspelet.

En spelare som stoppar poängspelet, efter att serven har slagits, för att fastställa eller begära en poängkorrigering när poängställningen har utropats korrekt har begått ett fel och dennes lag förlorar då poängspelet.

4.L. Fotfel vid serve.

När racketen träffar bollen i samband med serve får servande spelares fötter inte vara i kontakt med

4.L.1. området utanför den imaginära förlängningen av sidlinjen,

4.L.2. området på fel sida av den imaginära förlängningen av mittlinjen eller

4.L.3. spelplanen.

4.M. Servefel.

En spelare begår servefel, och förlorar sin serve, om

4.M.1. den servade bollen rör vid något permanent föremål innan den träffar marken,

4.M.2. den servade bollen rör servaren eller dennes partner, eller något som servaren eller dennes partner bär eller håller i, förutom servarens racket,

4.M.3. den servade bollen landar i icke volley-zonen,

4.M.4. den servade bollen landar utanför serverutan,

4.M.5. den servade bollen träffar nätet och landar i icke-volley-zonen,

- 4.M.6. den servade bollen träffar nätet och landar utanför serverutan,
- 4.M.7. servaren använder en otillåten serve när denne slår en volleyservice (se avsnitt 4.A.7) eller droppservice (se avsnitt 4.A.8),
- 4.M.8. servaren eller dennes partner begär en time-out efter att serven har slagits,
- 4.M.9. servaren slår serven innan eller medan poängställningen ropas ut eller
- 4.M.10. servaren bryter mot någon av reglerna som anges i avsnitt 4.A.4.

4.N. Fel av servemottagare.

Servande lag ska tilldömas poäng om det mottagande laget

- 4.N.1. rör bollen innan den studsat eller
- 4.N.2. begär time-out efter att den servande spelaren slagit till bollen.

Avsnitt 5 – Regler för val av planhalva, att serva och ta mot serven

5.A. Val av planhalva, serve, servemottagande eller avstående från att välja.

5.A.1. En rättvis metod ska användas för att avgöra vilket lag som får välja planhalva, att serva, ta mot serven eller avstå från att välja. Om det lag som får välja först väljer att serva eller ta mot serven, får det andra laget välja planhalva. Om det lag som får välja först väljer planhalva, får det andra laget välja serven eller att ta mot serven. Efter ett lag gjort sitt val får det inte ändras.

5.A.2. I dubbel får ett lag mellan två game ändra vilken spelare som ska vara första servare. Om ett lag ändrar första servare ska det meddela det andra laget detta och, i förekommande fall, domaren. Det är inte ett fel att underlåta att meddela ändringen.

Om en domare noterar att första spelare har ändrats ska denne anteckna detta på poängbladet efter poängspelet.

5.A.3. I dubbel ska första servaren bära en markering, om detta har bestämts av tävlingsledaren.

5.B. Byte av planhalva

5.B.1. Lagen ska byta planhalva efter varje game. Detsamma gäller viktet lag som ska börja serva.

5.B.2. Mellan två game är en paus på högst två minuter tillåten. Om lagen är överens kan spelet återupptas tidigare. Regeln i avsnitt 10.A.5 ska då tillämpas.

5.B.3. I en match bäst av tre game till 11 poäng, ska lagen byta planhalva när ett lag kommit till 6 poäng i tredje gamet. Spelaren i det lag som har 6 poäng ska då fortsätta att serva.

Undantag: Om ett game i matchen förlorats på grund av sen ankomst ska lagen inte byta planhalva i tredje gamet.

5.B.4. I en match till 15 poäng ska lagen att byta planhalvor när ett lag kommit till 8 poäng. Spelaren i det lag som har 8 poäng ska då fortsätta att serva.

5.B.5 I en match till 21 poäng ska lagen att byta planhalvor när ett lag kommit till 11 poäng. Spelaren i det lag som har 11 poäng ska då fortsätta att serva.

5.B.6. Tid för byte av planhalva.

Byte av planhalva under en match får inte ta längre än 60 sekunder. Regel i avsnitt 10.A.5 ska tillämpas.

5.B.7. När poängställningen för byte av planhalva har uppnåtts ska ett tekniskt fel, som resulterar i förlust av ett poäng för det servande laget, inte påverka bytet av planhalva.

5.B.8. I en match bäst av fem game till 11 poäng, ska lagen byta planhalva när ett lag kommit till 6 poäng i femte gamet. Spelaren i det lag som har 6 poäng ska då fortsätta att serva.

5.B.9. Om byte av planhalva inte genomförs i enlighet med vad som sägs i avsnitten 5.B.3. - 5.B.5. eller 5.B.8. ska byte av planhalva ske när det uppmärksamats att dessa regler inte följts. Överträdelse av någon av dessa regler är inte ett fel som ska påverka poängställningen och den spelare som har serven ska fortsätta att serva.

Avsnitt 6 – Regler för bedömning om en boll är "ute" eller "inne"

6.A. En boll som har servats och får fysiskt kontakt med/landar i rätt serveruta är "inne". Detsamma gäller en boll som under ett poängspel får fysisk kontakt med/landar på spelplanen.

6.B. En boll, som när den landar, inte får fysiskt kontakt med spelplanen är "ute". Detsamma gäller en boll som servats och som får kontakt med/landar i mottagande lags IVZ.

6.C. Kodex för spelares linjebedömningar

Spelares bedömningar av om en boll ska dömas ut eller in kräver en särskild spelarkodex. Förutsättningarna för spelares linjebedömningar skiljer sig i viss mån domares motsvarande bedömningar. Domare kan förväntas vara opartiska när de gör sina bedömningar. Som spelare kan det vara svårare att göra opartiska bedömningar när man samtidigt vill vinna matchen. Spelare ska därför sträva efter noggrannhet och agera under principen att alla tveksamma linjebedömningar ska avgöras till motståndarens fördel. De grundläggande reglerna för en spelares bedömningar är följande.

6.C.1. Varje lag ansvarar för linjebedömningar på sin egen planhalva. Om matchen har domare ska dock lagen inte göra bedömningar av om en serve är för kort, fel begåtts i IVZ eller fotfel vid serve skett.

Om ett lag gör en preliminär linjebedömning men sedan frågar motståndarlaget eller domaren om deras bedömning ska det lagets eller domarens entydiga bedömning gälla. Om motståndarlaget eller domaren inte kan uttala sig med säkerhet om bollen var "ute" eller "inne" ska den preliminära bedömningen gälla. En bedömning som görs av motståndaren kan överklagas till domaren som då ska besluta om bollen var "inne" eller "ute".

6.C.2. Om en match har linjedomare ska respektive lag endast göra linjebedömningar rörande mittlinjen när det gäller servar.

6.C.3. Om det lag som ska döma på sin planhalva är osäker på om en boll var "inne" eller "ute" ska bollen dömas till motståndarlagets fördel. En boll som inte med säkerhet bedöms vara "ute" ska dömas som "inne".

En spelare får inte begära omspel för att en boll inte med säkerhet kan bedömas vara "inne" eller "ute". En spelare som inte kan bedöma om var en boll landade kan vända sig till och överlåta till domaren att göra bedömningen. Om domaren kan inte göra en tydlig bedömning ska bollen dömas "in". I det ögonblick mottagande lag vänder sig till domaren förlorar laget sin rätt att göra en gällande bedömning för det poängspelet.

6.C.4. Åskådare ska inte rådfrågas om linjebedömningar.

6.C.5. Ett lag som ska göra linjebedömningen på egen planhalva kan fråga motståndarlaget om deras bedömning. Om motståndarlaget svarar att bollen var tydligt "inne" eller "ute" ska den bedömningen gälla. Om motståndarlaget inte uttalar att bollen var tydligt "inne" eller "ute" ska bollen "in" ska bollen dömas till mottagande lags fördel.

I det ögonblick mottagande lag frågar motståndarlaget om deras bedömning förlorar de sin rätt att göra linjebedömningen. Mottagande lag kan också vända sig till domaren för att få dennes bedömning. Om domaren inte kan göra en linjebedömning att bollen var "inne" eller "ute" ska motståndarlagets bedömning gälla.

6.C.6. Ett lag får inte döma en boll "ute" om de inte tydligt kan se ett utrymme mellan linjen och bollen i det ögonblick den landar.

6.C.7. Alla linjebedömningar att bollen landade "ute" måste ropas ut innan bollen slås tillbaka av motståndarlaget eller blir död.

6.C.8. Om en spelare i ett lag bedömer att bollen var "ute" medan dennes spelpartner bedömer att den var "inne" ska bollen dömas "in". Samtliga spelare får överklaga en sådan linjebedömning till domaren. Om domaren inte med säkerhet kan bedöma att bollen var "inne" eller "ute" ska den dömas "in".

6.C.9. En linjebedömning att en boll är "ute" ska snabbt signaleras genom utrop och/eller handsignal som beskrivs i avsnitt 13.E.2.

6.C.10. Om en spelare i ett lag, medan bollen befinner sig i luften, ropar till sin spelpartner "ut", "nej", "släpp" eller annat ord för att säga åt partnern att bollen kommer att landa utanför spelplanen, så är det endast att anse som spelarkommunikation och ska inte gälla som en linjebedömning.

6.C.11. Om en spelare signalerar att en boll var "ute" efter att bollen har studsat ska det betraktas som en linjebedömning. Bollen är då död och poängspelet ska stoppas. Om domaren, efter överklagande, upphäver linjebedömningen att bollen var "ute" så är det ett fel av laget som gjorde signalerade linjebedömningen. Detta gäller dock inte om matchen döms av linjedomare. Det är då dessa som är ansvariga för linjebedömningarna.

6.C.12. Om det sker till det egna lagets nackdel får en spelare, efter avslutat poängspel, ändra sin egen, spelpartnerns, domarens eller en motståndares linjebedömning.

Avsnitt 7 – Spelregler

När situationer som beskrivs i avsnitten 7A-N inträffar ska ett fel utdömas.

7.A. Om bollen som servas inte studsar innan den returneras eller om servereturen inte studsar innan den slås tillbaka.

7.B. Om en spelare slår bollen i nätet är bollen död. Felet inträffar när bollen efter nätträffen får fysisk kontakt med spelplanen.

7.C. Om spelaren slår bollen under nätet eller mellan nätet och nätstolpen.

7.D. Om bollen, som slås av ett lag, landar utanför spelplanen eller på lagets egna planhalva.

7.E. Om en mottagande spelare inte returnerar bollen innan den studsar två gånger på den egna planhalvan. Detsamma gäller om en spelare som använder rullstol inte returnerar bollen innan den studsar tre gånger.

7.F. Om reglerna i avsnitt 4, 9 och 11 inte efterlevs.

7.G. Om en spelare eller dennes utrustning kommer i kontakt med nätet, nätstolparna eller motståndarens planhalva när ett poängspel pågår.

7.H. Om bollen, efter att ha blivit servad, träffar en spelare eller dennes utrustning är det ett fel. Detta gäller dock inte om bollen träffar racketen eller spelarens hand under den böjbara delen av handleden. Om en spelare håller på att skifta tvåhandsfattning om racketen eller försöker slå ett tvåhandsslag, och bollen träffar någon av händerna under den böjbara delen av handleden, är det inte ett fel om någon av händerna håller i racketen.

7.I. Om en spelare stoppar en boll i ett poängspel innan den är död. Ett undantag från detta är en situation som beskrivs i avsnitt 4.B.9.a. inträffar.

7.J. Om bollen i ett poängspel träffar ett permanent föremål innan den studsar på spelplanen (t.ex. om den träffar taket).

7.K. Om en spelare i ett poängspel slår bollen innan hela bollen har passerat nätkanten.

7.L. Om en spelare gör ett dragslag (se avsnitt 3.A.2.).

7.M. Om ett hinder påkallats av en spelare som domaren inte bedömer som ett legalt hinder.

7.N. I matcher utan domare får spelare bära en eller flera extra bollar, så länge bollen/bollarna bärs på ett sätt så att de inte är synliga för motståndarlaget under spelet. Om en sådan extra boll faller på ned på spelplanen under spelet är det ett fel.

Avsnitt 8 – Regler om när en boll är död

8.A. Oavsett vad som avbryter ett poängspel så resulterar det i "Död boll".

8.B. Ett fel som påkallas av en domare eller spelare, eller ett fel som begås av en spelare, resulterar i "Död boll".

8.C. Ett hinder som påkallas av domaren eller spelaren ska resultera i en död boll. Om matchen har domare ska denne avgöra om ett hinder som påkallats av en spelare är giltigt. Ett giltigt hinder ska resultera i omspel.

8.D. Om en boll i ett poängspel träffar ett permanent föremål efter att den har studsat på motståndarens planhalva ska resultera i "död boll". Laget som slog bollen vinner det poängspelet.

8.E. Förutom överträdelser av IVZ-reglerna kan ett fel bara begås när bollen är i spel. Ett fel (förutom överträdelser av IVZ-reglerna) ska normalt anses ha skett i det ögonblick som det uppmärksammas (t.ex. störningar, dubbla studsar etc.) men felet får också påtalas därefter men senast innan nästa serve slås.

Avsnitt 9 – Regler för icke-volley zonen (IVZ)

9.A. Alla volleyslag måste påbörjas utanför icke-volleyzonen. För spelare i rullstol får de främre (mindre) hjulen vidröra IVZ under en volley.

9.B. Det är ett fel om den spelare som genomför ett volleyslag, eller något som spelaren har kontakt med, vidrör IVZ. När det gäller spelare i rullstol får de främre (mindre) hjulen vidröra icke-volleyzonen.

9.B.1. I volleyslaget inkluderas svingen, uppföljningen och rörelsen som följer efter slaget.

9.B.2. Om racketen vid volleyslaget vidrör IVZ före, under eller efter kontakten med bollen är det ett fel.

9.C. Det är ett fel om en spelare i ett momentum efter ett volleyslag vidrör IVZ eller kommer i kontakt med något som vidrör icke-volleyzonen, t.ex. spelpartnern (se också 9.H.). För spelare i rullstol får de främre (mindre) hjulen vidröra icke-volleyzonen.

9.C.1. Det är ett fel även om bollen hinner bli död innan spelaren vidrör IVZ.

9.D. Om en spelare har vidrört IVZ får den spelaren inte slå en volleyretur förrän båda fötterna har haft kontakt med spelplanen utanför IVZ. Om en spelare som står i IVZ hoppar upp, slår en volley och sedan landar utanför IVZ är det ett fel.

Om de bakre hjulen på en rullstol har vidrört IVZ av någon anledning, får spelaren i rullstolen inte slå en retur som volley förrän båda bakre hjulen har haft kontakt med spelplanen utanför IVZ.

9.E. En spelare får utöver vad som anges i avsnitten 9.A.- 9.D. vidröra IVZ när som helst under poängspelet.

9.F. En spelare får vidröra IVZ före denne returnerar en boll som studsar och även efter denne har returnerat en boll som har studsat.

9.G. En spelare får stanna i IVZ för att returnera en boll som har studsat. Det är ingen överträdelse om en spelare inte lämnar IVZ efter att ha slagit en boll som har studsat.

9.H. Det är inte något regelbrott om en spelare returnerar bollen medan dennes spelpartner står i IVZ (se 9.c.).

Avsnitt 10 – Regler för time-out m.m.

10.A. Standard time-out.

Ett lag har rätt till två time-out:er per game som går till 11 eller 15 poäng och tre time-out:er för games som går till 21 poäng.

10.A.1. En time-out-period får vara högst till 1 minut.

10.A.2. Spelet kan återupptas tidigare om samtliga spelare är redo.

10.A.3. Om ett lag har rätt att ta time-out kan vilken spelare som helst i det laget begära en time-out innan nästa serve slås.

10.A.4. Om ett lag begär time-out innan serven slås, trots att laget inte har rätt att ta en ytterligare time-out, ska en sanktion för detta inte delas ut.

10.A.5. Domaren ska meddela när 15 sekunder återstår av time-out:en. När time-out:en är slut ska domaren ropa "time in" och sedan meddela poängställningen när samtliga spelare är (eller borde vara) redo att spela.

10.B. Medicinsk Time-out.

En spelare som behöver en medicinsk bedömning eller behandling ska begära en medicinsk time-out. När den medicinska time-out:en har begärts ska följande regler gälla:

10.B.1. Efter begäran gjorts ska sjukvårdskunnig person eller tävlingsledaren omedelbart tillkallas för att bedöma situationen och ge lämplig första hjälp.

10.B.1.a. När sjukvårdskunnig person, eller tävlingsledaren, anlärt ska tiden för högst 15-minuters medicinsk time-out börja löpa.

10.B.2. Om sjukvårdskunnig person, eller tävlingsledaren, bedömer att en giltig medicinsk åkomma föreligger ska spelaren få högst 15 minuter paus för behandling av åkomman.

10.B.2.a. Time-out:en måste vara sammanhängande och får inte överstiga 15 minuter. Om medicinsk behandling utförs utanför spelplanen på en annan plats på arenan, ska tiden för att transportera spelaren till och från den platsen inte räknas in i 15-minutersperioden.

10.B.2.b. Även om inte spelaren utnyttjar hela 15 minutersperioden har denne inte rätt att ta någon ytterligare medicinsk time-out under samma match.

10.B.2.c. Om spelaren inte kan återuppta spelet efter den 15-minuters medicinska time-out:en ska matchen förklaras avslutad. Spelaren får dock efter den medicinska time-out:en använda sina standard time-out-perioder för att få mer tid innan matchen måste avslutas.

10.B.3. Om en medicinsk sjukvårdskunnig person, eller tävlingsledaren, bedömer att det inte finns något skäl för en medicinsk time-out ska laget frånräknas en standard time-out, om sådan är tillgänglig, och en teknisk varning ska utdömas.

10.B.3.a. Om en standard time-out inte är tillgänglig ska ett tekniskt fel dömas ut.

10.B.3.b. En spelare som nekats en medicinsk time-out får inte ta någon ytterligare medicinsk time-out i samma match.

10.B.3.c. En spelare får endast beviljas en medicinsk time-out per match.

10.B.4. Avsnitt 10.A.5. ska tillämpas för att sätta igång spelet efter en medicinsk time-out.

10.B.5. Om blodvite uppstår.

Om en spelare blöder eller om blod det kommit på spelplanen får spelet inte återupptas förrän blödningen har stoppats, blod på kläder och spelplanen har tagits bort.

10.B.5.a. För åtgärder som motiveras av att blodvite uppkommit ska domaren besluta om en domartime-out.

10.B.5.b. Avsnitt 10.A.5. ska tillämpas för att sätta igång spelet efter en domartime-out.

10.C. Kontinuerligt spel.

Spelet ska vara kontinuerligt. Spelare får dock inte vätska och torka av sig mellan poängspelen så länge det enligt domarens bedömning inte påverkar matchen på ett negativt sätt. Domaren ska annonsera poängställningen när spelet ska återupptas.

10.D. Time-out för utrustning.

Spelarna ska hålla klädsel och utrustning i gott skick. Om domaren bedömer att utrustningen behöver justeras för att säkerställa en rättvis och säker fortsättning av matchen får domaren besluta en domartime-out för detta. Avsnitt 10.A.5. ska tillämpas för att sätta igång spelet efter en sådan time-out. I matcher utan domare ska spelarna komma överens om en rimlig lösning för utrustningsfel.

10.D.1. Justeringar av klädsel och utrustning som snabbt kan utföras är tillåtna mellan poängspelen, t.ex. rengöring av glasögon och liknande.

10.E. Paus mellan två game.

Mellan två game ska en standardpaus vara högst två minuter. Avsnitt 10.A.5. ska tillämpas för att sätta igång spelet efter en sådan paus.

10.E.1. Mellan två game får spelarna ta en eller båda av sina tillgängliga time-outperioder. Spelarna måste informera domaren om att så ska ske, eller sina motståndare om matchen inte har någon domare. Om ett lag återgår till spelet innan en eller båda de time-outperioderna som de begärt har börjat, behåller laget den eller de time-outperioderna som inte tagits i anspråk. De två minuterna som är standard för pausen mellan två game ska användas innan eventuella lagtilldelade time-outperioder får utnyttjas.

10.F. Tid mellan matcher.

Standardtiden mellan två matcher i en turnering ska vara minst 10 minuter. Om alla spelare är redo att spela före 10 minuter har gått kan en match börja tidigare.

10.F.1. I en mästerskapsmatch med en tie-break-match:

Om vinnaren av förlorarbracket besegrar vinnaren i vinnarbracket ska en tie-breaksmatch till 15 poäng spelas. Standardpausen mellan mästerskapsmatchen och tie-break-matchen ska vara minst 10 minuter.

10.G. Avbrutet game.

Ett game som avbrutits på grund av extraordinära omständigheter ska återupptas med samma servare, poängställning och återstående time-outperioder som när det avbröts.

10.H. Andra time-outregler.

10.H.1. Inte före en match men mellan två game.

Medicinska eller standard time-outperioder får inte tas innan en match börjar. Time-out får dock tas mellan två game. En match får inte börja förrän alla spelare är närvarande och poängställningen har angetts.

10.H.2. Extraordinära omständigheter:

Domaren kan besluta om time-out för att hantera extraordinära omständigheter som kräver ett längre avbrott i matchen. Exempel på sådana omständigheter är följande.

10.H.2.a. Om domaren bedömer att en medicinsk risksituation föreligger, t.ex. risk för värmeslag, utmattning m.m., och en spelare inte själv begär en medicinsk time-out, får domaren besluta om en domartime-out och kalla på sjukvårdskunnig personal eller tävlingsledare. Time-outperioder som beslutas av domaren frånräknas inte en spelare.

10.H.2.b. Aktiv blödning ska hanteras enligt avsnitt 10.B.5.

10.H.2.c. Oönskade saker och ämnen på spelplanen, såsom skräp, smuts, vätskor eller liknande ska tas bort.

10.H.2.d. Avsnitt 10.A.5. ska tillämpas för att sätta igång spelet time-out som beslutats av en domare.

Avsnitt 11 – Övriga regler

11.A. Dubbla träffar.

En boll får studsas två gånger på racketen under ett slag, gäller även vid serve, men endast om det sker under en kontinuerlig och sammanhängande slagrörelse i en riktning. Om slaget inte är kontinuerligt och sammanhängande eller inte sker i en riktning är det ett fel.

11.B. Byte av hand som håller racketen.

En spelare får under poängspelet byta hand för att hålla i racketen.

11.C. Tvåhandsslag.

Det är tillåtet att hålla racketen med två händer när bollen slås, dock inte när bollen servas (se avsnitt 4.A.5).

11.D. Missat slag.

En boll blir inte död endast för att en spelare som helt missar bollen när han försöker slå den. Bollen förblir fortsatt i spel till den studsar två gånger eller någon annat fel inträffar.

11.E. Sprucken, mjuka eller på annat sätt försämrade bollar.

Om en spelare match misstänker att bollen är sprucken, för mjuk eller på annat sätt försämrad under poängspelet, ska spelet ändå fortsätta till bollen är död.

I matcher med domare får spelarna, innan nästa serve slås, överklaga till domaren för bedömning om bollen är i försämrat skick. Om domaren bedömer att en bolls skick påverkat utgången av poängspelet ska domaren besluta om omspel. Oavsett vilken bedömning domaren gör ska bollen bytas ut om båda lagen är överens om att den är i försämrat skick men det ska inte ske något omspel, om inte domaren beslutat om detta.

Även i matcher utan domare får lagen, om de är överens, byta ut en sprucken, för mjuk eller på annat sätt försämrad boll innan nästa serve slås. Om lagen är överens om att den försämrade bollen påverkat utgången av poängspelet ska omspel ske. Om lagen inte är överens om att bollen påverkade utgången av poängspelet ska poängen räknas som vanligt och omspel ska inte ske.

11.F. Skada under poängspel.

Ett poängspel ska inte avslutas endast av den anledningen att en spelare blivit skadad.

11.G. Problem med spelarutrustning.

Ett poängspel ska inte avbrytas för att en spelare tappar racketen eller något annat och inte heller om racketen går sönder.

11.H. Föremål på spelplanen.

Om en spelare tappar ett föremål på spelplanen, förutom om det landar i IVZ som ett resultat av en volley, ska poängspelet fortsätta även om bollen träffar föremålet.

11.I. Passerande av nätgräns

En spelare får inte med någon del passera nätet innan denne slår bollen. Om så sker är det ett fel. Däremot får en spelare efter att ha slagit till bollen passera nätet. Spelaren får dock inte vidröra någon del av nätets system, motståndarens spelplan eller motståndaren medan bollen fortfarande är i spel.

11.I.1. Undantag:

Om en boll som slagits av motståndarlaget studsar tillbaka in på motståndarlagets planhalva, till följd av backspin eller vind, får andra lagets spelare passera nätet för att slå bollen. Det är dock ett fel om lagets spelare passerar nätet innan bollen t.ex. blåst över nätet in på andra planhalvan. Det är också ett fel om spelaren vidrör nätets system, motståndarens spelplan eller motståndaren medan bollen fortfarande är i spel.

11.J. Störningar.

En spelare får inte störa det andra lagets spelare när denne är i färd med att slå ett slag på bollen. Om domaren bedömer att en störning har inträffat ska domaren omedelbart utdöma ett fel för störningen.

11.K. Nätstolpar.

Nätstolparna ska vara placerade utanför spelplanen.

11.K.1. Det är ett fel om en spelare vidrör en nätstolpe medan poängspelet pågår.

11.K.2. En boll som träffar nätstolpen resulterar i "död boll" och det lag som slog bollen förlorar poängspelet.

11.L. Nät.

11.L.1. Om bollen träffar den övre nätkanten, eller linan mellan nätstolpen och nätet, och sedan landar inom spelplan ska poängspelet fortgå.

11.L.2. Om bollen slås så att den åker mellan nätet och nätstolpen är det ett fel.

11.L.3. En spelare får röra sig runt nätstolpen och passera den imaginära förlängningslinjen för nätet efter att ha slagit bollen, om inte spelaren med någon del rör vid motståndarens spelplan.

Om spelaren rör sig runt nätstolpen och passerar den imaginära förlängningslinjen för nätet men inte slår till bollen ska det betraktas som ett fel.

11.L.4. Om ett lag slår en boll över nätet till motståndarens planhalva som sedan studsar tillbaka över nätet och där blir "död boll" vinner det lag som senast slog bollen poängspelet.

11.L.5. För nätsystem som har en horisontell och/eller en mittbalk gäller följande.

11.L.5.a. Om bollen träffar någon av balkarna innan den går över nätet är det ett fel.

11.L.5.b. Med undantag för då bollen servas, ska omspel ske om bollen slås över nätet och sedan

- träffar mittbalken,
- träffar den horisontella balken,
- fastnar mellan nätet och den horisontella balken,
- träffar ett avledande nät eller
- träffar en nät-del som ligger på spelplan.

Med undantag för då bollen servas, ska omspel ske om bollen slås över nätet och sedan studsar på spelplanen samt om någon situationerna som angetts ovan inträffar.

11.L.5.c. Om bollen servas och, efter att den gått över nätet, träffar den horisontella balken eller mittbalken eller fastnar mellan nätet och den horisontella balken, är det ett fel.

11.L.5.d. Ett funktionsfel i ett nätsystem under spelet ska betraktas som ett hinder.

11.M. Slag runt nätstolpen (A.T.P).

En spelare får slå bollen utanför nätstolpen.

11.M.1. Bollen behöver inte slås tillbaka över nätet.

11.M.2. Det finns inte någon begränsning för vilken höjd returen ska vara. Det innebär att en spelare får returnera bollen runt nätstolpen såväl över som under den övre nätkantens imaginära förlängningslinje.

11.N. Ett racket under poängspel.

En spelare får endast spela med ett racket under ett poängspel. En överträdelse av denna regel är ett fel.

11.O. Kontroll över racket.

En spelare måste hålla i sitt racket när det har kontakt med bollen. En överträdelse av denna regel är ett fel (se undantag i avsnitt 11.H).

11.P. Elektronisk utrustning.

Spelare får inte använda hörlurar, earplugs eller liknande under matchspel.

Undantag: Hörapparater för att förbättra hörseln är tillåtna.

Avsnitt 12 – Format m.m. för av Svenska Pickleballförbundet sanktionerade turneringar

12.A. Tävlingsklasser.

Herrar: Singel och Dubbel

Damer: Singel och Dubbel

Mixed: Dubbel

Rullstol: Singel och Dubbel

12.A.1. I en tävlingsklass som riktar sig till ett kön får endast medlemmar av det könet delta. Tävlingsledare får dock besluta att lägga samman två klasser till en tävlingsklass om en klass inte får tillräckligt med deltagare.

12.A.2. Ett mixeddubbel-lag ska bestå av en manlig och en kvinnlig spelare.

12.A.3. Spelare som använder rullstol får delta i Herrsingel, Damsingel eller Mixeddubbel med spelare som spelar i eller utan rullstol.

12.B. Matchformat.

Den rekommenderade matchlängden i en turnering är bäst av tre game till 11 poäng, eller det högre poängtal som krävs för vinst med minst 2 poängs marginal. Andra alternativa format är bäst fem game till 11 poäng, ett game till 15 eller 21. Samtliga game ska vinnas med minst två poäng.

I turneringsformatet Round Robin kan också användas matchformatet ett game till 11, vinst med minst två poäng, om samtliga lag spelar minst 5 matcher.

12.C. Turneringsformat.

Det finns fem turneringsformat som får användas.

12.C.1. Single Elimination med förlorar-bracket.

De lag som vinner sina matcher spelar vidare i vinnar-bracket. Förlorande lag från alla omgångar i vinnar-bracket går in i förlorar-bracket och det lag som vinner alla sina matcher där kommer på tredje plats. Efter två förluster i förlorar-bracket blir ett lag utslaget ur tävlingen. De två sista spelarna/lagen i vinnar-bracket spelar om första och andra plats.

12.C.2. Single Elimination utan förlorar-bracket.

De två lagen som vunnit alla sina matcher spelar final mot varandra om första och andra plats. Ett lag som förlorar en match blir utslaget ur turneringen.

2.C.3. Dubbel Eliminering.

Det lag som vinner avgörande game med minst två poäng vinner matchen. Vinnande lag spelar vidare i vinnar-bracket. Förlorande lag i vinnar-bracket får spela vidare i förlorar-bracket. Ett lag som förlorar en match i förlorar-bracket blir utslaget. Det lag som vinner alla sina matcher i förlorar-bracket spelar final mot det lag som vunnit alla sina matcher i vinnar-bracket om första och andra plats. Förloraren i finalen i förlorar-bracket kommer på tredje plats.

12.C.4. Round Robin.

Samtliga lag spelar mot varandra. Matcherna kan spelas i de format som anges i avsnitt 12.B. Det lag som vinner flest matcher kommer på första plats. Om två eller fler lag har lika många segrar, ska dessa rangordnas i enlighet med vad som sägs i avsnitt 12.C.4.a. - 12.C.4.e.

12.C.4.a. Om flera lag vid tävlingens slut hamnat på samma poängantal ska inte ett lag som dragit sig ur tävlingen inte vara med i bedömningen när placeringarna ska avgöras t.ex. mellan 3 lag som vunnit lika många matcher. Ett exempel är om lag A har 3 vinster, lag B har 3 vinster och lag C har 3 vinster. Lag C drog sig ur sin sista match. Det avgörande då blir då att Lag A besegrade lag B i deras möte. Lag A kommer då på första plats, lag B andra plats och lag C på tredje plats.

12.C.4.b. *Första kriteriet.* Vid lika antal segrar ska i första hand hänsyn tas till lagens inbördes möten.

12.C.4.c. *Andra kriteriet.* Poängdifferensen med samtliga matcher inräknade. Ett exempel är om Lag A vann första matchen med 11–8, 11–4 så uppnås poängdifferensen +10. Lag A vinner sedan den andra matchen med 11–9, 2–11, 11–6 som ger poängdifferensen -2. Detta ger Lag A den totala poängdifferensen +8.

12.C.4.d. *Tredje kriteriet.* Poängdifferens i lagens inbördes möten.

12.C.4.e. *Fjärde kriteriet.* Poängdifferens mot närmast högre placerade laget. Ett exempel är att om två lag är lika för att få andra platsen. Då

ska det lag som har bäst poängdifferens mot segraren komma på andra plats.

12.C.5. Round Robin med poolspel.

Deltagarna delas upp i två eller flera spelarpooler. Lagen i respektive pool spelar Round Robin för att kvalificera sig till slutspel i form av singel- eller dubbel-eliminering.

12.C.6. Round Robin utan poolspel.

Deltagande lag seedas utifrån resultaten från Round Robin och spelar sedan slutspel i form av single eller dubbel eliminering med matcher som består av matcher i form av bäst av tre game till 11 poäng, ett game till 15 eller ett game till 21. Varje gamevinst kräver en vinst med två poängs marginal.

12.D. Lottning och seedning.

En lottning- och seedningskommitté ska utses av tävlingsledaren för att rangordna lagen och skapa en rättvis lottning för varje tävling. Vid SPT 200- och 300-turnering ska ranking och därefter seedning ske med hänsyn till respektive spelares antal rating-poäng.

12.E. Information om tid och plats för match.

Det är varje spelares ansvar att informera sig om tid och plats varje match. Om en ändring görs i schemat efter den initiala publiceringen ska tävlingsledaren meddela spelare om ändringarna.

12.F. Walkover till match.

12.F.1. Efter att den första poängställningen har ropats ut för att starta matchen är den enda möjligheten för ett lag att avbryta matchen att lämna Walkover.

12.F.2. Om ett lag inte omedelbart efter att en medicinsk time-out:en tagit slut kan fortsätta matchen ska den avbrytas och motståndarlaget tilldömas segern på Walkover.

12.F.3. Ett lag ska lämna sin begäran att en match ska avbrytas till domaren eller motståndarlaget.

12.F.4. Ett lag som begär att en match ska avbrytas ska få sina poäng rapporterade enligt vad som sägs i avsnitt 12.H.1.

12.F.4.a. Ett lag som lämnat Walkover i en match får trots detta spela vidare i nästa match i samma tävlingsklass.

12.F.4.b. Ett lag kan lämna walkover till en eller flera matcher i den tävlingsklass som laget deltar i.

12.G. Walkover till deltagande i tävlingsklass.

12.G.1. Ett lag kan begära att det ska tas bort från en viss tävlingsklass.

12.G.2. Om ett lag spelar en eller flera matcher i en tävlingsklass kan det lämna walkover till resterande matcher i samma klass. Beskedet måste lämnas innan den första poängställningen ropas ut i kommande match.

12.G.3. Laget ska meddela sitt beslut till tävlingsledaren.

12.G.4. Det lag som lämnat walkover ska tas bort från spelschemat för den aktuella tävlingsklassen.

12.G.5. Det lag som lämnat walkover ska noteras för de poäng som rapporterats i enlighet med vad som sägs i avsnitt 12.I.

12.H. Poängräkning när en match avbrutits.

12.H.1. När en match avbrutits ska den poängställning som var då gälla och rapporteras. Motståndarlaget ska tilldelas de poäng som krävs för en vinst av matchen. Om ett lag t.ex. i en match som spelas bäst av tre games, lämnar walkover vid ledning med 10–5 i första game:t ska motståndarlaget tilldömas seger med poängställningen 10–12, 0–11.

Om en match avbryts till följd av avstängning, uteslutning eller förverkande (avsnitt 3.A.10., 3.A.11. eller 3.A.14) ska matchresultatet rapporteras enligt följande.

I matcher som spelar bäst av tre game: "11–0, 11–0"

I matcher som spelar bäst av fem game: "11–0, 11–0, 11–0"

I matcher som spelas till 15- eller 21-poäng: "15–0" eller "21–0"

12.H.2. Även om ett lag har lämnat walkover eller om matchen har förverkats får laget fortsätta att spela i kommande matcher.

12.H.3. Laget får behålla poäng från tidigare spelade matcher i samma tävlingsklass.

12.I. Poängräkning i matcher som inte påbörjats till följd av walkover.

12.I.1. Rapportering av resultat när walkover lämnats för matcher som inte påbörjats.

I matcher bästa av 3 game: "0–0, 0–0"

I matcher bästa av 5 game: "0–0, 0–0, 0–0"

I matcher bästa av 15 poäng: "0–0"

I matcher bästa av 21 poäng: "0–0"

12.I.2. Resultatet från matcher som spelats klart innan walkover lämnades ska kvarstå.

12.J. Varje spelare ska spela minst två matcher.

I av Svenska Pickleballförbundet sanktionerade turneringar ska varje lag spela minst två matcher i den tävlingsklass de deltar i.

Undantag: I turneringar med formatet Single Elimination, utan förlorar-bracket, garanteras endast en match per tävlingsklass (se avsnitt 12.C.2).

12.K. Deltagande i flera tävlingsklasser.

En spelare får inte delta i flera tävlingsklasser om tiderna för spel i de olika klasserna överlappar varandra.

12.L. Dubbelmatcher.

Ett lag som spelar dubbel ska bestå av två spelare som båda uppfyller kraven för att delta i den tävlingsklass som laget ska delta i.

12.L.1. Om det för en tävlingsklass ställs krav på en viss rating ska den spelare med högst rating styra vilken ratingnivå laget ska anses ha.

Om det för en tävlingsklass ställs krav på en viss ålder, t.ex. 19 år eller äldre, ska den yngsta spelarens ålder avgöra lagets åldersklassificering. Spelare som tillhör en äldre åldersklass får spela i en lägre åldersklass om inte Svenska Pickleballförbundet beslutat att annat ska gälla för en viss sanktionerad turnering.

12.L.2. Juniorer (18 år och under) får delta i samtliga tävlingar för juniorer som de är ålder kvalificerade för. För att ett lag ska få delta i en juniorklass ska båda spelarna uppfylla ålderskravet.

Om en tävlingsklass för juniorer inte finns eller inte får tillräckligt många deltagare, eller om tävlingsledaren beslutat om undantag, får juniorer spela i tävlingsklasser för 19 år eller äldre.

12.M. Byte av spelpartner.

Efter tillstånd från tävlingsledaren får ändring av spelpartner ske före första spelomgången om ändringen framtvings av skada, sjukdom eller omständigheter utanför lagets kontroll.

12.M.1. Ändring av spelpartner får inte ske efter att laget påbörjat sin första match i tävlingsklassen.

12.N. Byte av spelplan.

I av Svenska Pickleballförbundet sanktionerade turneringar får turneringsledaren eller av denne utsedd person besluta om ändring av vilken spelplan en match ska spelas på.

12.O. Minisingel.

Minisingel ska spelas enligt samma regler som singelmatcher om inget annat anges nedan.

12.O.1. Spelplan:

Minisingel spelas på del av en standard spelplan.

12.O.1.a. En ytterligare linje ska finnas som förlänger mittlinjen på spelplanen genom IZV. Färgen på denna linje behöver inte ha samma som de andra linjerna på spelplanen.

12.O.1.b. Endast en sida av den av mittlinjen tudelade planhalvan, på båda sidorna av nätet, ska användas under poängspelet. Vilken sida av halvplanen som ska användas vid spel avgörs av spelarnas respektive poäng, dvs. höger när spelaren har jämnt antal poäng och vänster sida när spelaren har ett udda antal poäng.

12.O.2. Spelarpositioner

12.O.2.a. Varje spelares position bestäms av deras individuella poäng. Detta gäller oavsett om spelaren ska serva eller ta mot den servade bollen.

12.O.2.b. När en spelare har ett jämnt antal poäng ska denne, när han eller hon tittar på nätet, spela på höger sida av den tudelade planhalvan. När en spelare har ett udda antal poäng ska denne, när han

eller hon tittar på nätet, spela på vänster sida av den tudelade planhalvan

12.O.3 Avgränsning av spelplan för Minisingel.

12.O.3.a. Den boll som en spelare slår måste landa på motståndarens spelplan enligt reglerna för Minisingel.

12.O.3.b. Baslinjen och sidlinjen utgör två av de tre gränserna för den halva av halvplanen som utgör spelplan.

12.O.3.c. Eftersom endast ena planhalvan "är i spel" under ett poängspel, höger [jämn] halva eller vänster [udda] halva, fungerar mittlinjen, inklusive den del som sträcker sig genom IZV, som den tredje sidlinjen för den halva som "är i spel".

Avsnitt 13 – Turneringsledning och disciplinära beslut

13.A. Tävlingsledare.

Varje tävlingsklass i en av Pickleballförbundet sanktionerad turnering ska ledas av en eller flera tävlingsledare. Tävlingsledare ska ha de kvalifikationer som krävs för att genomföra tävlingsklassen på ett effektivt och säkert sätt samt i överensstämmelse med reglerna i denna tävlingshandbok. En tävlingsledare för en tävlingsklass får inte delta i den klassen som spelare. Det är tävlingsledares ansvar att utse funktionärer och informera dem om deras ansvarsområden.

13.A.1. En spelare får överklaga domares och funktionärens beslut till tävlingsledaren, eller till en av denne utsedd person. Tävlingsledaren har dock rätt att fatta det slutliga beslutet.

13.A.2. I av Svenska Pickleballförbundet sanktionerade turneringar ska tävlingsledaren anvisa en metod för utmärkning av den spelare som ska börja serva så att denne kan identifieras. Utmärkningen ska vara synlig för samtliga spelare i spelområdet och domare. Vågränser att bära denna utmärkning ska resultera i förlust av matchen.

13.A.3. Tävlingsledaren eller av denne utsedd person ska kontrollera att funktionärer, sjukvårdskunnig personal m.fl. är på plats innan turneringsspelet påbörjas.

13.A.4. Tävlingsledaren får utesluta en spelare från turneringsspelet för osportsligt uppträdande.

13.B. Information om turneringen.

Innan turneringen ska turneringsledaren informera spelare, domare och övriga funktionärer om förhållanden såsom avvikande lokala förhållanden, riskfaktorer och andra omständigheter som kan påverka spelarnas säkerhet eller spelets genomförande. Informationen kan t.ex. avse begränsad spelområdesyta, lågt tak och ojämnheter på spelplan. Om möjligt bör spelarna skriftligen meddelas sådan information. Domare ska informeras när de ankommer till spelplatsen av tävlingsledaren eller av denne utsedd person.

13.B.1. Tävlingsledaren ska tillämpa de regler som finns i Svenska Pickleballförbundets tävlingshandbok och får inte införa ytterligare regler än dessa. Tävlingsledare får dock ansöka om undantag från en eller flera tävlingsbestämmelser för en viss turnering.

Ansökan ska ges in senast en månad innan turneringen ska påbörjas. Beslut om undantag fattas av Pickleballförbundets styrelse.

13.C. Domares uppgifter.

Domare ska fatta de beslut som krävs för att genomföra en match i enlighet med dessa tävlingsbestämmelser. Spelare får överklaga domares beslut till tävlingsledaren eller av denne utsedd person.

13.C.1. Domaren ska fatta beslut om överträdelser av regler rörande IVZ, korta servar och fotfel i samband med att en spelare servar.

13.C.2. Om spelare eller linjedomare ropar att en boll är "ute" eller "inne" och det uppstår en tvist kan spelare begära att domaren avgör frågan. Om domaren inte kan avgöra frågan ska spelarens eller linjedomarens ursprungliga bedömning gälla. Om en spelare i ett lag överklagar ett linjedomarbeslut som spelarna i laget inte är överens om och domaren är osäker, ska bollen beslutas vara "inne".

Observera: En spelare kan besluta att upphäva ett linjedomarbeslut till sin nackdel (se avsnitt 6.C.12).

13.C.2.a. Åskådare ska inte rådfrågas om några bedömningar.

13.C.3. Innan varje match börjar ska en domare:

13.C.3.a. Kontrollera att spelplanen är ren, belysningen är tillfredställande, nätet har rätt höjd, spelplanen har rätt linjer och bedöma eventuella riskfaktorer.

13.C.3.b. Kontrollera att nödvändig utrustning finns och fungerar såsom bollar, resultattavlor, pennor och tidtagarutrustning.

13.C.4. Innan varje match börjar ska domare hälsa på spelarna vid sidan av spelplanen för att:

13.C.4.a. kontrollera att spelarnas racketar är godkända.

13.C.4.b. uppmärksamma spelarna på regeländringar, onormala spelplansförhållanden, förhållanden som kan vara säkerhetsrisker t.ex. ojämnheter i spelplanen, begränsat spelområde, närhet till åskådarplatser m.m.

13.C.4.c. Instruera spelarna om deras skyldighet att göra linjebedömningar.

Observera: Detta krav kan ersättas med de instruktioner som tillhandahålls av tävlingsledaren innan turneringen påbörjas.

13.C.4.d. Använda en rättvis metod för att bestämma vilket lag som ska välja planhalva, börja serva, ta mot serven eller avstå.

13.C.4.e. Se till att de spelare som ska börja serva bär den bestämda utmärkningen för detta.

13.C.5. Under matchen ska domaren:

13.C.5.a. Kontrollera nätets höjd och position om nätet vidrörs.

13.C.5.b. Ropa ut poängställningen för att starta varje poängspel. Utropandet av poängställningen signalerar att spelet ska påbörjas.

13.C.5.c. Ska ropa "poäng" efter att poäng har tilldelats ett lag.

13.C.5.d. Ange poängställningen på poängtavlan eller att time-out har begärts.

13.C.5.e. I dubbelmatcher, säga "andra servare" efter att ett lag förlorat ett poängspel då lagets första servare har servat.

13.C.5.f. Ropa "servebyte" när så ska ske.

13.C.5.g. Genomföra begärda och andra time-out:er (se avsnitt 10).

13.C.5.h. Domare har befogenhet att besluta om muntliga varningar, tekniska varningar, tekniska fel och att förverka ett game eller en match till följd av en kombination av tekniska varningar och/eller tekniska fel. Domaren kan också rekommendera tävlingsledaren att utesluta en spelare.

13.D. Spelarnas ansvar för linjebedomningar och att påtala fel.

13.D.1. Matcher utan domare.

13.D.1.a. I god sportsmannaanda förväntas spelare påtala egna fel som de begår så snart felet sker eller upptäcks. Utropet av ett fel ska göras innan nästa serve äger rum.

13.D.1.b. Spelare ska göra linjebedomningar på samtliga linjer på den egna planhalvan, inklusive IVZ och fotfel i samband med servar.

13.D.1.c. Ett lag får också göra linjebedomningar på motståndarlagets planhalva rörande IVZ och för fotfel när motståndarna servar. Om det uppstår oenighet mellan lagen när det gäller fotfel ska omspel ske.

13.D.1.d. Om ett lag tycker att motståndarlaget har begått ett fel, utom rörande IVZ och fotfel i samband med serve, kan de påtala felet för motståndarlaget men de har inte befogenhet att besluta att fel har begåtts. Det slutliga beslutet om ett fel har begåtts fattas av spelaren som påstås ha begått felet.

13.D.2. Matcher med domare.

13.D.2.a. Spelare ska göra linjebedomningar rörande baslinjen, sidlinjen och mittlinjen på egna planhalvan.

13.D.2.b. I god sportsmannaanda ska spelare ropa ut egna fel så snart felet sker eller upptäcks. Utropet ska göras innan nästa serve ska genomföras.

13.D.3. Matcher med linjedomare.

13.D.3.a. Spelare ska göra linjebedömningar rörande mittlinjen.

13.D.3.b. En spelares linjebedömningar och utrop är, med undantag rörande mittlinjen, inte gällande i matcher med linjedomare (jfr avsnitt 6.C.12). Spelare får överklaga en linjebedömning som gjorts av en linjedomare till domaren (se avsnitt 13.F.).

13.D.3.c. Om linjedomare och domare inte med säkerhet kan göra en linjebedömning ska omspel ske.

13.E. Linjedomare.

13.E.1. Tävlingsledaren ska besluta vilka matcher som ska ha linjedomare.

13.E.2. Linjedomare ska göra de fotfelsbedömningar vid serve, linjebedömningar som ingår i deras uppgift och i förekommande fall ropa "fotfel" eller "ute" samt visa "ute"-tecknet, som är en utsträckt arm som pekar i riktning från spelplanen.

13.E.3. Om en linjedomare signalerar att denne "inte ser/är bländad" ska domaren göra ropa ut sin bedömning omedelbart om denne tydligt såg var bollen landade. Om domaren inte tydligt kunde se var bollen landade ska denne fråga andra medlemmar i domarlaget om deras uppfattning för att kunna göra bedömningen.

13.E.4. Om en domare upphäver en linjedomares linjebedömning att bollen var "ute" till "inne" ska omspel ske.

13.E.5. Om ett lag, som gynnades av beslutet, inte delar linjedomarens bedömning att bollen var "ute" får laget överpröva beslutet och bestämma att bollen var "inne" enligt avsnitt 6.C.12. Omspel ska då ske.

13.F. Överklaganden.

Beslut som överklagats, t.ex. gällande linjebedömningar, linjeutrop, dubbla studsar m.m., ska avgöras av domaren. Domaren får för detta ändamål rådfråga spelare och linjedomare.

13.F.1. Om ett lag överklagar en linjebedömning till domaren, i en match utan linjedomare, ska domaren göra linjebedömningen om denne tydligt såg bollen landa "inne" eller "ute".

Om domaren inte kan göra linjebedömningen ska den ursprungliga bedömningen kvarstå. Om någon linjebedömning inte har gjorts ska bollen dömas som "inne".

13.F.2. En domares beslut ska resultera i att poäng delas ut, förlust av serven eller omspel.

13.F.3. Endast linjebedömningar som avslutar ett poängspel kan överklagas. En spelare ska överklaga en linjebedömning som avslutar ett poängspel till domaren innan nästa serve slås.

13.G. Verbala varningar, tekniska varningar och tekniska fel.

13.G.1. Verbala varningar och tekniska varningar.

Domare har befogenhet att dela ut teknisk varning eller verbal varning till spelare. Handlingar och beteenden som kan resultera i en verbal eller teknisk varning är följande.

13.G.1.a. Respektlöst språk som riktas mot en annan person.

13.G.1.b. Svordomar eller motsvarande gester. Domaren avgör allvaret i uppträdandet.

13.G.1.c. Aggressiv argumentation med domare, andra spelare eller åskådare på ett sätt som stör matchen.

13.G.1.d. Vårdslös behandling av bollen såsom att i ilska trampa eller slå iväg bollen på ett omotiverat sätt.

13.G.1.e. Fördröjande av starten av ett poängspel på ett sätt som stör spelets flöde.

13.G.1.f. Frekvent och omotiverat överklaga linjebedömningar så att spelets flöde störs.

13.G.1.g. Frekvent utmana domarens beslut och frekvent förlora utmaningarna, t.ex. för att domarens beslut är korrekta, och det lag som utmanar har en time-out kvar att ta ut. (Verbal varning kan inte ges)

13.G.1.h. Begära en medicinsk time-out utan giltig anledning enligt medicinsk personal eller tävlingsledare. (Verbal varning kan inte ges).

13.G.1.i. Osportsligt uppträdande, t.ex. att upprepade gånger göra linjebedömningar som efter överklagande ändras av domaren.

13.G.1.j. Förutom under time-out ta emot coaching från någon annan än sin spelpartner.

13.G.2. Tekniska fel

Domaren har befogenhet att utdöma tekniska fel. När ett tekniskt fel döms ut ska en poäng dras av från det felande laget om deras poängställning inte är noll. Om poängställningen är noll ska istället en poäng ges till motståndarlaget.

Handlingar eller beteenden som ska resultera i ett tekniskt fel, utan att en teknisk varning delats ut innan, är följande.

13.G.2.a. Om en spelare i frustration kastar ett racket på ett vårdslöst sätt utan att träffa en person eller skada egendom.

13.G.2.b. Om en spelare använder svordomar eller ett extremt klandervärt språk oavsett vem eller vad det riktas mot.

13.G.2.c. Om en spelare hotar eller uppträder utmanade mot någon person.

13.G.2.d. Om en spelare utmanar domarens beslut och förlorar utmaningen (t.ex. för att domarens beslut var korrekt) och ingen time-out är tillgänglig. (Verbal varning kan inte delas ut.)

13.G.2.e. Om en spelare uppvisar extremt osportsligt uppträdande.

13.G.2.f. Om en spelare begär en medicinsk time-out utan anledning och laget inte har någon time-out kvar. (Verbal varning kan inte delas ut.)

13.G.2.g. Om en spelare vårdslöst kastar eller slår en boll, som inte är i spel, och oavsiktligt träffar en person.

13.G.3. Följder av tekniska varningar och fel.

När en teknisk varning eller teknisk fel delas ut ska en kort motivering till åtgärden ges.

13.G.3.a. En teknisk varning ska inte resultera i poängavdrag.

13.G.3.b. Om en teknisk varning har delats ut och en ytterligare varning delas ut till samma spelare, oavsett orsak, ska det resultera i att ett teknisk fel beslutas för laget.

13.G.3.c. Om en domare beslutar om ett tekniskt fel ska en poäng dras av från den felande laget såvida laget inte har noll poäng. Om laget har noll poäng ska istället en poäng tilldelas motståndarlaget. Efter att en poäng har dragits av eller tilldelats ska laget som förlorade eller tilldelades poäng placera sig på de positioner som motsvarar den nya poängställningen.

13.G.3.d. En beslutad teknisk varning eller ett tekniskt fel ska inte medföra servbyte eller påverka vilken spelare som ska serva.

13.G.3.e. Verbala varningar, tekniska varningar och tekniska fel kan utfärdas när spelarna befinner sig på spelplanen oavsett om bollen är i spel eller inte, inklusive under tiden spelarna värmer upp innan matchen. Spelet ska inte stoppas för att en varning eller fel ska kunna beslutas. Beslutet ska tillkännages efter att poängspelet har avslutats. En spelares uppträdande efter matchen som ska resultera i en varning eller ett fel ska rapporteras till tävlingsledaren.

13.H. Förverkande av ett game.

Domaren ska besluta att ett game är förverkat och tilldöma motståndarlaget vinst av ett game om någon av följande situationer föreligger (se avsnitt 3.A.14.).

13.H.1. Om ett lag, efter att ha fått en teknisk varning, begår ett tekniskt fel enligt regel 13.G.2.

13.H.2. Om ett lag, efter att begått ett tekniskt fel enligt avsnitt 13.G.3.b eller 13.G.2, får en teknisk varning oavsett orsak.

13.H.3. För att tilldela segern av en match, som går till 15 eller 21 poäng, till ett lag ska samma regler gälla som för att tilldela ett lag vinsten av ett game.

13.H.4. När det gäller matcher som spelas bäst av tre eller fem game får en domare tilldela motståndarlaget segern av ett game om ett lag inte infinner sig på spelplanen för att spela senast 10 minuter efter att matchen enligt spelschemat skulle ha påbörjats.

Domaren ska tilldela ett lag vinsten av en match om motståndarlaget inte infinner sig på spelplanen för att spela senast 15 minuter efter att matchen enligt spelschemat skulle ha påbörjats.

Tävlingsledaren kan tillåta en längre försening om särskilda skäl finns.

13.I. Förverkande av match.

13.I.1. Domaren ska besluta att en match är förverkad och tilldöma motståndarlaget segern matchen till följd av tekniska varningar eller tekniska fel när någon av följande situationer föreligger.

13.I.1.a. Om ett lag får två tekniska varningar och begår ett tekniskt fel enligt avsnitt 13.G.2 i samma match.

13.I.1.b. Om ett lag begår ett tekniskt fel enligt avsnitt 13.G.3.b eller 13.G.2 och därefter begår ytterligare ett tekniskt fel.

13.I.1.c. Följande uppträdanden eller handlingar av en spelare, utan att teknisk varning eller tekniskt fel har beslutats, ska resultera i att matchen blir förverkad.

13.I.1.c.1. Om en spelare medvetet går till fysiskt angrepp mot motståndarlag, medspelare, domare, annan funktionär eller åskådare.

13.I.1.c.2. Om en spelare på ett vårdslöst sätt slår eller kastar en boll, eller kastar racketen och därigenom utsätter en person eller egendom för skada eller skaderisk.

13.I.2. Tävlingsledaren kan besluta om en match ska förverkas för ett lag om laget inte följer turneringens eller anläggningens regler. Detsamma gäller om ett lag uppträder på ett olämpligt sätt, missbrukar gästfriheten eller på annat sätt inte iakttar de ordningsregler som gäller för turneringsanläggningen.

13.J. Utmaning av en domares beslut.

Om en spelare inte accepterar en domares beslut får spelaren utmana domarens beslut genom att underställa beslutet huvuddomaren eller tävlingsledare.

Om domarens beslut bedöms vara rätt ska utmanande lag tilldelas en teknisk varning enligt avsnitt 13.G.1.g och fråntas en time-out. Om laget inte har någon time-out kvar och domarens beslut är korrekt ska laget tilldelas ett tekniskt fel enligt avsnitt 13.G.2.d.

Om domarens beslut bedöms vara felaktigt ska beslutet ändras och, om det är tillämpligt, ska omspel ske.

13.K. Byte av linjedomare.

När en domare tycker att det finns anledning till det får denne besluta att byta ut en linjedomare med sina egna eller spelares observationer som grund. Om domaren beslutar att ersätta en linjedomare baserat på egen observation är domares beslut slutgiltigt.

Om samtliga spelare är eniga får de begära att domaren ska byta ut en linjedomare. Om domaren inte bifaller spelarnas begäran ska denne rådfråga tävlingsledaren och sedan fatta ett slutligt beslut. Om en linjedomare byts ut ska tävlingsledaren utse en ersättare.

13.K.1. Byte av domare.

Om samtliga spelare är eniga får de begära att tävlingsledaren byter ut en domare. Tävlingsledaren fattar beslutet om en domare ska bytas ut. Om en domare byts ut ska tävlingsledaren utse en ersättare.

13.L. Match utan domare.

En spelare kan begära att en domare eller tävlingsledare ska döma matchen om följande situation föreligger.

13.L.1. Om ett lag anser att en regel konsekvent och avsiktligt överträds av motståndarlaget.

13.L.2. Om de spelande lagen inte kan komma överens om hur en regel ska tolkas eller vilken bedömning som ska gälla.

13.L.2.a. Om en spelare tror att ett racket inte är godkänt enligt Svenska Pickleballförbundet eller på annat sätt inte uppfyller kraven i gällande regler, får spelaren hänskjuta saken till tävlingsledaren som ska fatta beslut i frågan.

13.M. Uteslutning och avvisning av spelare.

En tävlingsledare får besluta om uteslutning av en spelare från turneringen om denne uppvisar ett särskilt dåligt uppträdande och därigenom, enligt tävlingsledarens uppfattning, inverkar menligt på turneringens genomförande eller skadar turneringens anseende.

Ett beslut om uteslutning får kombineras med ett beslut om avvisning av spelaren från turneringsområdet. Beslut om uteslutning och avvisning får fattas t.ex. när följande situationer föreligger.

13.M.1. Om etniska, religiösa, rasistiska, sexistiska eller homofoba glåpor utropas.

13.M.2. Om en spelare, domare, annan funktionär eller åskådare skadas genom att ett racket kastas eller boll slås hårt på denne.

13.M.3. Om någon spottar, eller liknande, på en spelare, domare, annan funktionär eller åskådare.

13.M.4. Om en spelare inte i enlighet med god sportsmannaanda i något avseende inte gör sitt bästa när denne spelar match eller liknande.

13.N. Rapport om disciplinärt om beslut till Svenska Pickleballförbundet

En tävlingsledare eller en domare som har fattat beslut om en verbal eller teknisk varning, teknisk fel, förverkande av game eller match, uteslutning eller avvisning ska, inom 5 dagar från att turneringen

avslutats, skriftligen rapportera detta till Svenska Pickleballförbundet och beskriva grunden för beslutet.

13.O. Bestraffningsärenden

Inom Pickleballförbundet ska bestraffningsärenden handläggas och beslutas av en Disciplinnämnd som utsetts i enlighet med 3 kap. 2 § femte stycket Pickleballförbundets stadgar. Disciplinnämnden ska bestå av tre ledamöter inklusive en ordförande. Bestraffningsärende ska handläggas skyndsamt.

Disciplinnämnden får på grundval av en eller flera rapporter som avses avsnitt 13.N. besluta att

- spelare ska ges en skriftlig varning om avstängning,
- spelare ska stängas av från deltagande i av Pickleballförbundet sanktionerade tävlingar för viss tid eller
- rapporten inte ska föranleda någon disciplinär bestraffning.

Är förseelsen med hänsyn till omständigheterna att anse som ringa, får endast varning ådömas. Är förseelsen att anse som grov eller har spelarens rapporterats för flera förseelser vid en eller flera turneringar ska denna stängas av för viss tid men högst ett år.

Den som rapporterats ska, efter att han eller hon tillställts rapporten och annat åberopat material i ärendet, ges tillfälle att inom 14 dagar inkomma med ett yttrande i saken.

Om en rapporterad förseelse/er med stor sannolikhet kommer att leda till avstängning får Disciplinnämnden, utan hänsyn till att den rapporterade spelaren dessförinnan hunnit yttra sig eller att ärendet har överklagats, om det bedöms vara lämpligt besluta att denne omedelbart ska stängas av i avvaktan på att bestraffningsärendet har blivit slutligt avgjort.

Beslut i bestraffningsärende ska avfattas skriftligt oavsett om beslutet är friande eller fällande. Av beslutet ska framgå vilka ledamöter som deltagit i beslutet. Är beslutet fällande ska det innehålla uppgift om förseelsens art, tillämplad bestämmelse och påföljd. Av beslutet ska vidare framgå att det kan överklagas till Pickleballförbundets styrelse och att detta kan ske senast inom 14 dagar från det datum som den rapporterade fick del av beslutet i bestraffningsärendet.

Avsnitt 14 Undantag från Tävlingshandboken

14.A. Svenska Pickleballförbundet får besluta om undantag från dessa bestämmelser om det finns särskilda skäl.