

# TENNISREGELN

Fassung vom 12.04.2015

Impressum:	
Herausgeber und für den Inhalt verantwortlich:	Österreichischer Tennisverband Eisgrubengasse 2-6/2 2334 Vösendorf Tel: 01/865 45 06-0; Fax: -85 E-Mail: <a href="mailto:info@oetv.at">info@oetv.at</a> Web: <a href="http://www.oetv.at">www.oetv.at</a>
Gesamtherstellung:	Österreichischer Tennisverband Eisgrubengasse 2-6/2 2334 Vösendorf
Erscheinungs- und Versandort:	Eisgrubengasse 2-6/2 2334 Vösendorf

Regel 1	Spielfeld
Regel 2	Ständige Einrichtungen
Regel 3	Bälle
Regel 4	Schläger
Regel 5	Zählweise in einem Spiel
	a) Standard-Spiel
	b) Tie-Break
Regel 6	Zählweise in einem Satz
	a) Vorteil-Satz
	b) Tie-Break-Satz
Regel 7	Zählweise in einem Wettspiel
Regel 8	Aufschläger und Rückschläger
Regel 9	Wahl der Seiten und des Aufschlags
Regel 10	Wechsel der Seiten
Regel 11	Ball im Spiel
Regel 12	Ball berührt eine Linie
Regel 13	Ball berührt eine Ständige Einrichtung
Regel 14	Reihenfolge beim Aufschlag
Regel 15	Reihenfolge beim Rückschlag im Doppel
Regel 16	Aufschlag
Regel 17	Ausführung des Aufschlags
Regel 18	Fußfehler
Regel 19	Aufschlagfehler
Regel 20	Zweiter Aufschlag
Regel 21	Spielbereitschaft
Regel 22	Wiederholung des Aufschlags
Regel 23	Wiederholungen
Regel 24	Punktverlust
Regel 25	Guter Rückschlag
Regel 26	Behinderung
Regel 27	Berichtigung von Irrtümern
Regel 28	Oberschiedsrichter, Schiedsrichter; Linienrichter
Regel 29	Ununterbrochenes Spiel
Regel 30	Beratung

---

Anhang I	Bälle
Anhang II	Schläger
Anhang III	Werbung
Anhang IV	Alternative Zählweisen
Anhang V	Zuständigkeit von Oberschiedsrichter, Schiedsrichter, Linienrichtern
Anhang VI	Offizielle u10 Bewerbe
Anhang VII	Verfahrensregeln für Beschlussfassung hinsichtlich der Tennisregeln, Plan eines Tennisplatzes

## Regel 1: Spielfeld

Das Spielfeld ist ein Rechteck von 23,77 m Länge und für Einzelspiele von 8,23 m Breite. Für Doppelspiele beträgt die Breite des Spielfeldes 10,97 m.

Das Spielfeld ist in der Mitte durch ein Netz geteilt, das an einem Seil oder Metallkabel aufgehängt ist; das Seil oder Metallkabel ist an zwei Netzpfeosten auf einer Höhe von 1,07 m befestigt oder wird darüber hinweggeführt. Das Netz muss so gespannt sein, dass es den Zwischenraum zwischen den beiden Netzpfeosten vollständig ausfüllt und die Maschen des Netzes müssen ausreichend eng sein, um zu gewährleisten, dass ein Ball nicht hindurch kann. Die Höhe des Netzes beträgt in der Mitte 91,4 cm, wo es durch einen Netzhalter straff niedergehalten wird. Das Seil oder Metallkabel sowie der obere Teil des Netzes müssen von einer Netzeinfassung eingefasst sein. Der Netzhalter und die Netzeinfassung müssen vollkommen weiß sein.

Der Durchmesser des Seils oder Metallkabels beträgt höchstens 0,8 cm.

Die maximale Breite des Netzhalters beträgt 5 cm.

Die Netzeinfassung ist auf jeder Seite zwischen 5 cm und 6,35 cm breit.

Für Doppelspiele muss die Mitte der Netzpfeosten auf beiden Seiten jeweils 91,4 cm außerhalb des Doppelspielfeldes liegen.

Wird für Einzelspiele ein Einzelnetz verwendet, muss die Netzpfeostenmitte auf jeder Seite 91,4 cm außerhalb des Einzelspielfeldes liegen. Wird ein Doppelnetz verwendet, muss das Netz auf eine Höhe von 1,07 m von zwei Einzelstützen gestützt werden, deren Mitte auf jeder Seite 91,4 cm außerhalb des Einzelspielfeldes liegt.

Die Netzpfeosten dürfen nicht mehr als 15 cm im Quadrat oder 15 cm Durchmesser haben.

Die Einzelstützen dürfen höchstens 7,5 cm im Quadrat oder 7,5 cm Durchmesser haben.

Die Netzpfeosten und Einzelstützen dürfen nicht mehr als 2,5 cm über der Oberkante des Netzkabels liegen.

Die Linien an den Enden des Spielfeldes werden Grundlinien und die Linien an den Seiten des Spielfeldes werden Seitenlinien genannt.

Parallel zum Netz werden im Abstand von 6,40 m auf beiden Seiten des Netzes zwei Linien zwischen den Einzel-Seitenlinien gezogen. Diese Linien werden Aufschlaglinien genannt. Zu beiden Seiten des Netzes wird die Fläche zwischen der Aufschlaglinie und dem Netz durch die Aufschlagmittellinie in zwei gleiche Hälften, die Aufschlagfelder, geteilt. Die Aufschlagmittellinie wird parallel zu den Einzel-Seitenlinien und genau in der Mitte zwischen diesen gezogen.

Jede Grundlinie wird durch ein 10 cm langes Mittelzeichen, das innerhalb des Spielfeldes und parallel zu den Einzel-Seitenlinien gezogen wird, in zwei Hälften geteilt.

Die Breite der Aufschlagmittellinie und des Mittelzeichens muss 5 cm betragen.

Die anderen Linien des Spielfeldes müssen zwischen 2,5 cm und 5 cm breit sein, ausgenommen die Grundlinien, deren Breite bis zu 10 cm betragen darf.

Alle Spielfeldmaße werden von der Außenkante der Linien gemessen und alle Linien des Spielfeldes müssen von gleicher Farbe sein, die sich eindeutig von der Farbe des Platzbelages abheben muss.

Werbung auf dem Platz, dem Netz, dem Netzhalter, der Netzeinfassung und auf den Netzpfeosten oder den Einzelstützen ist nicht erlaubt, ausgenommen wie im Anhang III festgelegt.

## **Regel 2: Ständige Einrichtungen:**

Die ständigen Einrichtungen des Platzes umfassen die hinteren und seitlichen Einzäunungen, die Zuschauer, die Tribünen und Plätze für Zuschauer, alle anderen Einrichtungen rund um den und über dem Platz, den Schiedsrichter, die Linienrichter, den Netzrichter und die Ballkinder, sofern sich diese auf den ihnen zugewiesenen Positionen befinden.

In einem Einzelspiel, das mit einem Doppelnetz und Einzelstützen gespielt wird, sind die Netzpfeosten und der Teil des Netzes außerhalb der Einzelstützen ständige Einrichtungen und werden nicht als Netzpfeosten oder als Teil des Netzes betrachtet.

## **Regel 3: Bälle**

Bälle, müssen, um nach den Tennisregeln der ITF zugelassen zu sein, den technischen Bestimmungen in Anhang I entsprechen.

Die International Tennis Federation entscheidet über die Frage, ob ein Ball oder Prototyp Anhang I entspricht oder anderweitig für das Spiel zugelassen oder nicht zugelassen wird. Eine solche Entscheidung kann auf Eigeninitiative der ITF oder auf Antrag einer jeden Partei mit einem begründeten Interesse daran, das sind Spieler, Ausrüster oder Nationale Verbände oder deren Mitglieder getroffen werden. Für solche Entscheidungen und Anträge gelten die entsprechenden Prüf- und Anhörungsverfahren der International Tennis Federation.

Veranstalter müssen vor Beginn der Veranstaltung folgendes bekannt geben:

- a. Die Anzahl der Bälle im Spiel (2, 3, 4 oder 6).
- b. Den Ballwechsel, falls vorgesehen.

Ballwechsel können erfolgen, entweder

- a. nach einer vereinbarten ungeraden Zahl von Spielen; in diesem Fall findet der erste Ballwechsel zwei Spiele früher statt als für den Rest des Wettspiels, um das Einschlagen zu berücksichtigen. Ein Tie-Break zählt für den Ballwechsel als ein Spiel. Vor Beginn eines Tie-Breaks findet kein Ballwechsel statt. In diesem Fall wird der Ballwechsel bis zum Beginn des zweiten Spiels des nächsten Satzes verschoben, oder
- b. zu Beginn eines Satzes.

Platzt während des Spiels ein Ball, ist der Punkt zu wiederholen.

Fall 1: Ist ein Ball am Ende eines Punktes weich, ist dann der Punkt zu wiederholen?

Entscheidung: Ist der Ball nur weich und nicht geplatzt, ist der Punkt nicht zu wiederholen.

Anmerkung: Jeder Ball, der bei einem Turnier, das nach den Tennisregeln gespielt wird, verwendet wird, muss auf der offiziellen von der ITF herausgegebenen Liste der zugelassenen Bälle stehen.

## Regel 4: Schläger

Schläger müssen, um zum Spiel nach den Tennisregeln der ITF zugelassen zu sein, den in Anhang II aufgeführten technischen Bestimmungen entsprechen.

Die International Tennis Federation entscheidet über die Frage, ob ein Schläger oder Prototyp dem Anhang II entspricht oder anderweitig für das Spiel zugelassen oder nicht zugelassen wird. Eine solche Entscheidung kann auf Eigeninitiative der ITF oder auf Antrag einer jeden Partei mit einem begründeten Interesse daran, das sind Spieler, Ausrüster, Nationale Verbände oder dessen Mitglieder, getroffen werden. Für solche Entscheidungen und Anträge gelten die entsprechenden Prüf- und Anhörungsverfahren der International Tennis Federation.

Fall 1: Ist mehr als ein Besaitungsmuster auf der Schlagfläche eines Schlägers erlaubt?

Entscheidung: Nein. Die Regel spricht von einem Muster (nicht Mustern) einander kreuzender Saiten (siehe Anhang II).

Fall 2: Gilt das Besaitungsmuster eines Schlägers als gleichmäßig und flach, wenn die Saiten mehr als eine Ebene bilden?

Entscheidung: Nein.

Fall 3: Dürfen Vorrichtungen zur Schwingungsdämpfung auf den Saiten eines Schlägers angebracht werden? Wenn ja, wo dürfen sie angebracht werden?

Entscheidung: Ja. Doch dürfen solche Vorrichtungen nur außerhalb des Musters der einander kreuzenden Saiten angebracht werden.

Fall 4: Während eines Punkts reißen einem Spieler die Saiten. Darf der Spieler mit diesem Schläger einen weiteren Punkt spielen?

Entscheidung: Ja, es sei denn, dies wurde durch die Veranstalter ausdrücklich untersagt.

Fall 5: Darf ein Spieler irgendwann während des Ballwechsels mehr als einen Schläger benutzen?

Entscheidung: Nein.

Fall 6: Darf eine Batterie, die die Spieleigenschaften beeinflusst, in einen Schläger eingebaut werden?

Entscheidung: Nein. Eine Batterie ist untersagt, da sie eine Energiequelle ist, so wie Solarzellen und ähnliche Vorrichtungen.

## Regel 5: Zählweise in einem Spiel

### a. Standard-Spiel

Ein Standard-Spiel wird wie folgt gezählt, wobei der Punktestand des Aufschlägers zuerst genannt wird:

Kein Punkt – "0"

Erster Punkt – "15"

Zweiter Punkt – “30”

Dritter Punkt – “40”

Vierter Punkt – “Spiel”

ausgenommen beide Spieler/Doppelpaare haben drei Punkte gewonnen, so lautet der Spielstand “Einstand”. Nach “Einstand” ist der nächste Spielstand “Vorteil” für den Spieler/das Doppelpaar, der/das den nächsten Punkt gewinnt. Gewinnt dieser Spieler/ dieses Doppelpaar auch den nächsten Punkt, gewinnt dieser Spieler/dieses Doppelpaar das “Spiel”; gewinnt der gegnerische Spieler/das Doppelpaar den nächsten Punkt, ist der Spielstand wieder “Einstand”. Ein Spieler/Doppelpaar der/das die unmittelbar auf “Einstand” folgenden zwei Punkte gewinnt, gewinnt das “Spiel”.

b. Tie-Break

Während eines Tie-Break werden die Punkte “0“, “1“, “2“, “3“, usw. gezählt.

Der Spieler/das Doppelpaar, der/das zuerst sieben Punkte gewinnt, gewinnt das “Spiel” und den “Satz“, vorausgesetzt, er/es führt mit einem Vorsprung von zwei Punkten. Falls nötig, wird das Tie-Break so lange fortgesetzt, bis dieser Vorsprung erreicht ist.

Der Spieler, der an der Reihe ist aufzuschlagen, schlägt zum ersten Punkt des Tie-Breaks auf. Für die nächsten zwei Punkte schlägt/schlagen der/die Gegner auf (im Doppel, der Spieler des gegnerischen Doppelpaars, der als nächster Aufschlag hat). Danach schlägt jeder Spieler/jedes Doppelpaar abwechselnd zwei Punkte hintereinander auf bis zum Ende des Tie-Breaks (im Doppel wird der Aufschlagwechsel innerhalb des Doppelpaars in der gleichen Reihenfolge fortgesetzt wie während des Satzes).

Der Spieler/das Doppelpaar, der/das im Tie-Break-Spiel als erster/erstes an der Reihe ist aufzuschlagen, ist im ersten Spiel des nächsten Satzes Rückschläger.

Zusätzliche alternative Zählweisen sind in Anhang IV zu finden.

## **Regel 6: Zählweise in einem Satz**

Es gibt unterschiedliche Methoden, einen Satz zu zählen. Die zwei Hauptmethoden sind der “Vorteil-Satz“ und der “Tie-Break-Satz“. Beide Methoden dürfen angewandt werden, vorausgesetzt, dass die anzuwendende Methode vor Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben wird. Ist die “Tie-Break-Satz“-Methode anzuwenden, muss zudem bekannt gegeben werden, ob der letzte Satz als “Tie-Break-Satz“ oder als “Vorteil-Satz“ zu spielen ist.

a. “Vorteil-Satz“

Der Spieler/das Doppelpaar, der/das zuerst sechs Spiele gewonnen hat, gewinnt diesen “Satz“, vorausgesetzt, er/es hat einen Vorsprung von zwei Spielen. Wenn nötig, wird der Satz so lange fortgesetzt, bis dieser Vorsprung erreicht ist.

b. “Tie-Break-Satz“

Der Spieler/das Doppelpaar, der/das zuerst sechs Spiele gewonnen hat, gewinnt diesen “Satz“, vorausgesetzt, er/es hat einen Vorsprung von zwei Spielen. Wird der Spielstand von “sechs beide“ erreicht, ist ein Tie-Break-Spiel zu spielen.

Zusätzliche zugelassene alternative Zählweisen sind in Anhang IV aufgeführt.

### **Regel 7: Zählweise in einem Wettspiel**

Ein Wettspiel kann auf zwei Gewinnsätze (ein Spieler/Doppelpaar benötigt zwei gewonnene Sätze, um das Wettspiel zu gewinnen) oder auf drei Gewinnsätze (ein Spieler/Doppelpaar benötigt drei gewonnene Sätze, um das Wettspiel zu gewinnen) gespielt werden.

Zusätzliche zugelassene alternative Zählweisen sind in Anhang IV aufgeführt.

### **Regel 8: Aufschläger und Rückschläger**

Die Spieler/Doppelpaare müssen sich auf den gegenüberliegenden Seiten des Netzes aufstellen. Der Aufschläger ist der Spieler, der den Ball für den ersten Punkt ins Spiel bringt. Der Rückschläger ist der Spieler, der bereit ist, den vom Aufschläger aufgeschlagenen Ball zurückzuschlagen.

Fall 1: Darf der Rückschläger außerhalb der Linien des Spielfelds stehen?

Entscheidung: Ja. Der Rückschläger darf jede Position innerhalb oder außerhalb der Linien auf seiner Seite des Netzes einnehmen.

### **Regel 9: Wahl der Seiten und des Aufschlags**

Die Seitenwahl und die Wahl, Aufschläger oder Rückschläger im ersten Spiel zu sein, muss vor Beginn des Einschlagens durch das Los entschieden werden. Der Spieler/das Doppelpaar, der/das das Los gewinnt, kann wählen:

- a. Aufschläger oder Rückschläger im ersten Spiel des Wettspiels zu sein; in diesem Fall muss/müssen der/die Gegner die Seite des Spielfeldes für das erste Spiel des Wettspiels wählen; oder
- b. die Seite des Spielfeldes für das erste Spiel des Wettspiels; in diesem Fall muss/müssen der/die Gegner wählen, ob er/sie Aufschläger oder Rückschläger für das erste Spiel des Wettspiels sein will/wollen; oder
- c. vom Gegner/von den Gegnern zu verlangen, eine der oben genannten Entscheidungen zu treffen.

Fall 1: Haben beide Spieler/Doppelpaare Anspruch darauf, neu zu wählen, wenn das Einschlagen unterbrochen wurde und die Spieler den Platz verlassen haben?

Entscheidung: Ja. Das Ergebnis des ursprünglichen Losentscheids bleibt bestehen, doch dürfen beide Spieler/Doppelpaare neu wählen.

## **Regel 10: Wechsel der Seiten**

Die Spieler haben in jedem Satz nach dem ersten, dritten und jedem darauf folgenden ungeraden Spiel sowie nach Beendigung eines jeden Satzes die Seiten des Spielfeldes zu wechseln, außer die Summe der Spiele eines Satzes ist eine gerade Zahl. In diesem Fall sind die Seiten erst nach dem ersten Spiel des nächsten Satzes zu wechseln. Während eines Tie-Break-Spiels haben die Spieler nach jeweils sechs Punkten die Seiten des Spielfeldes zu wechseln.

## **Regel 11: Ball im Spiel**

Sofern nicht auf Fehler oder Wiederholung entschieden wird, ist der Ball ab dem Augenblick, in dem der Aufschläger den Ball trifft, im Spiel und bleibt im Spiel, bis der Punkt entschieden ist.

## **Regel 12: Ball berührt eine Linie**

Berührt ein Ball eine Linie, so hat er das von dieser Linie begrenzte Spielfeld berührt.

## **Regel 13: Ball berührt eine ständige Einrichtung**

Berührt der im Spiel befindliche Ball eine ständige Einrichtung, nachdem er das richtige Spielfeld berührt hat, gewinnt der Spieler, der den Ball geschlagen hat, den Punkt. Berührt der im Spiel befindliche Ball eine ständige Einrichtung, bevor er den Boden berührt, verliert der Spieler, der den Ball geschlagen hat, den Punkt.

## **Regel 14: Reihenfolge beim Aufschlag**

Nach Beendigung eines jeden Standard-Spiels wird der Rückschläger zum Aufschläger und der Aufschläger zum Rückschläger für das nächste Spiel.

Im Doppel entscheidet jeweils das Doppelpaar, das im ersten Spiel eines jeden Satzes aufschlägt, welcher Spieler in diesem Spiel aufschlägt. Genauso entscheidet das gegnerische Doppelpaar vor Beginn des zweiten Spiels, welcher Spieler in diesem Spiel aufschlägt. Der Partner desjenigen Spielers, der im ersten Spiel aufgeschlagen hat, schlägt im dritten Spiel und der Partner desjenigen Spielers, der im zweiten Spiel aufgeschlagen hat, schlägt im vierten Spiel auf. Dieser Wechsel muss bis zur Beendigung des Satzes beibehalten werden.



## **Regel 15: Reihenfolge beim Rückschlag im Doppel**

Das Doppelpaar, das im ersten Spiel eines Satzes den Aufschlag zurückzuschlagen hat, entscheidet, welcher Spieler den Aufschlag zum ersten Punkt in diesem Spiel zurückschlägt. Genauso entscheidet das gegnerische Doppelpaar vor Beginn des zweiten Spiels, welcher Spieler den Aufschlag zum ersten Punkt dieses Spiels zurückschlägt. Der Partner desjenigen Spielers, der für den ersten Punkt des Spiels Rückschläger war, wird für den zweiten Punkt Rückschläger; dieser Wechsel muss bis zur Beendigung des Spiels und des Satzes beibehalten werden.

Nachdem der Rückschläger den Ball zurückgeschlagen hat, darf jeder der Spieler eines Doppelpaares den Ball schlagen.

Fall 1: Darf ein Spieler eines Doppelpaares allein gegen das gegnerische Doppelpaar spielen?

Entscheidung: Nein.

## **Regel 16: Aufschlag**

Unmittelbar vor Beginn der Aufschlagbewegung muss der Aufschläger mit beiden Füßen in Ruhestellung hinter der Grundlinie (d. h. weiter vom Netz entfernt als diese) und innerhalb der gedachten Verlängerungen des Mittelzeichens und der Seitenlinie stehen. Der Aufschläger muss dann den Ball mit der Hand in eine beliebige Richtung werfen und den Ball mit dem Schläger schlagen, bevor der Ball den Boden berührt. Die Aufschlagbewegung ist in dem Augenblick beendet, in dem der Schläger des Spielers den Ball trifft oder verfehlt. Ein Spieler, der nur einen Arm benutzen kann, darf den Schläger zum Aufwerfen des Balls benutzen.

## **Regel 17: Ausführung des Aufschlags**

Bei der Ausführung des Aufschlags in einem Standard-Spiel hat der Aufschläger abwechselnd hinter den Hälften des Spielfeldes zu stehen, beginnend in jedem Spiel hinter der rechten Hälfte des Spielfeldes.

In einem Tie-Break muss der Aufschlag abwechselnd hinter den beiden Hälften des Spielfeldes ausgeführt werden, wobei der erste Aufschlag hinter der rechten Hälfte des Spielfeldes erfolgt.

Der aufgeschlagene Ball muss das Netz überfliegen und das diagonal gegenüberliegende Aufschlagfeld treffen, bevor ihn der Rückschläger zurückschlägt.

## **Regel 18: Fußfehler**

Während der Aufschlagbewegung, darf der Aufschläger nicht:

- a. seine Stellung durch Gehen oder Laufen verändern, wobei geringfügige Bewegungen der Füße erlaubt sind, oder

- b. die Grundlinie oder das Spielfeld mit einem Fuß berühren, oder
- c. die Fläche außerhalb der gedachten Verlängerung der Seitenlinie mit einem Fuß berühren, oder
- d. die gedachte Verlängerung des Mittelzeichens mit einem Fuß berühren

Verstößt der Aufschläger gegen diese Regel gilt dies als "Fußfehler".

Fall 1: Darf der Aufschläger in einem Einzelspiel beim ,Aufschlag hinter dem Teil der Grundlinie zwischen der Seitenlinie des Einzel- und der Seitenlinie des Doppelfeldes stehen?

Entscheidung: Nein.

Fall 2: Darf der Aufschläger während der Aufschlagbewegung mit einem Fuß oder beiden Füßen nicht den Boden berühren?

Entscheidung: Ja.

## **Regel 19: Aufschlagfehler**

Es ist ein Aufschlagfehler, wenn:

- a. der Aufschläger gegen die Regeln 16, 17 oder 18 verstößt; oder
- b. der Aufschläger beim Versuch den Ball zu schlagen, diesen verfehlt; oder
- c. der aufgeschlagene Ball eine ständige Einrichtung, Einzelstütze oder Netzpfeiler berührt, bevor er den Boden berührt; oder

der aufgeschlagene Ball den Aufschläger oder den Partner des Aufschlägers oder

irgendetwas, was der Aufschläger oder der Partner des Aufschlägers an sich trägt oder hält, berührt.

Fall 1: Nachdem ein Spieler den Ball zum Aufschlag hochgeworfen hat, entscheidet er sich, den Ball nicht zu schlagen und fängt ihn stattdessen auf. Ist dies ein Aufschlagfehler?

Entscheidung: Nein. Ein Spieler, der den Ball wirft und dann entscheidet, ihn nicht zu schlagen, darf den Ball mit der Hand oder dem Schläger fangen oder den Ball aufspringen lassen.

Fall 2: In einem Einzelspiel, das auf einem Spielfeld mit Netzpfeilern und Einzelstützen ausgetragen wird, trifft der aufgeschlagene Ball eine Einzelstütze und dann das richtige Aufschlagfeld. Ist dies ein Aufschlagfehler?

Entscheidung: Ja

## **Regel 20: Zweiter Aufschlag**

Ist der erste Aufschlag ein Fehler, hat der Aufschläger ohne Verzögerung hinter derselben Hälfte des Spielfeldes, hinter der der Fehler aufgeschlagen wurde, erneut aufzuschlagen, es sei denn, der Aufschlag erfolgte hinter der falschen Hälfte.

## **Regel 21: Spielbereitschaft**

Der Aufschläger darf erst aufschlagen, wenn der Rückschläger spielbereit ist. Jedoch hat der Rückschläger in einem angemessenen Tempo des Aufschlägers zu spielen und innerhalb einer angemessenen Zeit, in der der Aufschläger spielbereit ist, zum Rückschlag bereit zu sein.

Ein Rückschläger, der versucht, den aufgeschlagenen Ball zurückzuschlagen, gilt als spielbereit. Zeigt der Rückschläger an, dass er nicht bereit ist, darf ein Aufschlag nicht als Fehler gewertet werden.

## **Regel 22: Wiederholung des Aufschlags**

Der Aufschlag ist zu wiederholen, wenn:

- a. der aufgeschlagene Ball das Netz, den Netzhalter oder die Netzeinfassung berührt und ansonsten gut ist; oder, nachdem er das Netz, den Netzhalter oder die Netzeinfassung berührt hat, den Rückschläger oder den Partner des Rückschlägers oder irgendetwas, was sie an sich tragen oder halten, trifft, bevor dieser den Boden berührt; oder
- b. der Ball aufgeschlagen wird, obwohl der Rückschläger nicht spielbereit ist.

Ein zu wiederholender Aufschlag zählt nicht und der Aufschläger hat erneut aufzuschlagen; doch wird durch einen zu wiederholenden Aufschlag ein vorheriger Fehler nicht aufgehoben.

## **Regel 23: Wiederholungen**

In allen Fällen, in denen auf Wiederholung entschieden wurde, ausgenommen die Entscheidung auf Wiederholung eines zweiten Aufschlags, ist der ganze Punkt zu wiederholen.

Fall 1: Während ein Ball im Spiel ist, rollt ein anderer Ball auf das Spielfeld. Es wird auf Wiederholung entschieden. Der Aufschläger hat zuvor einen Fehler aufgeschlagen. Hat der Aufschläger nun Anspruch auf einen ersten oder einen zweiten Aufschlag?

Entscheidung: Erster Aufschlag. Der ganze Punkt ist zu wiederholen.

## Regel 24: Punktverlust

Ein Punkt geht verloren, wenn:

- a. der Spieler zwei aufeinander folgende Aufschlagfehler macht; oder
- b. der Spieler den im Spiel befindlichen Ball nicht zurückschlägt, bevor dieser zweimal hintereinander aufspringt; oder
- c. der Spieler den im Spiel befindlichen Ball so zurückschlägt, dass dieser den Boden oder einen Gegenstand außerhalb des richtigen Spielfeldes trifft; oder
- d. der Spieler den im Spiel befindlichen Ball so zurückschlägt, dass dieser eine ständige Einrichtung trifft, bevor er aufspringt; oder
- e. der Spieler den im Spiel befindlichen Ball absichtlich auf dem Schläger trägt oder fängt oder mit dem Schläger absichtlich mehr als einmal berührt; oder
- f. der Spieler oder der Schläger, unabhängig davon, ob dieser sich in der Hand des Spielers befindet oder nicht, oder irgendetwas, was der Spieler an sich trägt oder hält, das Netz, die Netzpfeiler bzw. Einzelstützen, das Seil oder Metallkabel, den Netzhalter, die Netzeinfassung oder das Spielfeld des Gegners zu irgendeinem Zeitpunkt berührt, während der Ball im Spiel ist; oder
- g. der Spieler den Ball schlägt, bevor dieser das Netz überflogen hat; oder
- h. der im Spiel befindliche Ball den Spieler oder irgendetwas, was der Spieler an sich trägt oder hält –ausgenommen den Schläger-, berührt; oder
- i. der im Spiel befindliche Ball den Schläger berührt, ohne dass der Spieler diesen hält; oder
- j. der Spieler absichtlich und wesentlich die Form des Schlägers verändert, während der Ball im Spiel ist; oder
- k. im Doppel beide Spieler den Ball beim Schlagen berühren.

Fall 1: Nachdem der Aufschläger einen ersten Aufschlag ausgeführt hat, fällt der Schläger aus seiner Hand und berührt das Netz, bevor der Ball aufspringt. Ist dies ein Aufschlagfehler oder verliert der Aufschläger den Punkt?

Entscheidung: Der Aufschläger verliert den Punkt, weil der Schläger das Netz berührt, während der Ball im Spiel ist.

Fall 2: Nachdem der Aufschläger einen ersten Aufschlag ausgeführt hat, fällt der Schläger aus seiner Hand und berührt das Netz, nachdem der Ball außerhalb des richtigen Spielfeldes aufgesprungen ist. Ist dies ein Aufschlagfehler oder verliert der Aufschläger den Punkt?

Entscheidung: Dies ist ein Aufschlagfehler, weil der Schläger das Netz berührt hat, nachdem der Ball nicht mehr im Spiel war.

Fall 3: In einem Doppelspiel berührt der Partner des Rückschlägers das Netz, bevor der aufgeschlagene Ball den Boden außerhalb des richtigen Aufschlagfeldes berührt. Was ist die richtige Entscheidung?

Entscheidung: Das rückschlagende Doppelpaar verliert den Punkt, weil der Partner des Rückschlägers das Netz berührt hat, während der Ball im Spiel war.

- Fall 4: Verliert der Spieler den Punkt, wenn er die gedachte Linie in der Verlängerung des Netzes überquert, bevor oder nachdem der Ball geschlagen wurde?
- Entscheidung: In keinem der beiden Fälle verliert der Spieler den Punkt, vorausgesetzt er berührt nicht das Spielfeld des Gegners.
- Fall 5: Darf ein Spieler über das Netz auf das Spielfeld des Gegners springen, während der Ball im Spiel ist?
- Entscheidung: Nein. Der Spieler verliert den Punkt.
- Fall 6: Ein Spieler wirft den Schläger nach dem im Spiel befindlichen Ball. Sowohl der Schläger als auch der Ball landen im gegnerischen Spielfeld und der/die Gegner kann/können den Ball nicht erreichen. Welcher Spieler gewinnt den Punkt?
- Entscheidung: Der Spieler, der den Schläger nach dem Ball geworfen hat, verliert den Punkt.
- Fall 7: Ein aufgeschlagener Ball trifft den Rückschläger oder im Doppel den Partner des Rückschlägers, bevor er den Boden berührt. Welcher Spieler gewinnt den Punkt?
- Entscheidung: Der Aufschläger gewinnt den Punkt, es sei denn, es handelt sich um einen zu wiederholenden Aufschlag.
- Fall 8: Ein außerhalb des Spielfeldes stehender Spieler schlägt den Ball oder fängt ihn, bevor dieser aufspringt und beansprucht den Punkt für sich, weil der Ball mit Sicherheit "aus" gegangen wäre.
- Entscheidung: Der Spieler verliert den Punkt, es sei denn, es ist ein guter Rückschlag. In diesem Fall wird der Punkt weitergespielt.

## Regel 25: Guter Rückschlag

Ein Rückschlag ist gut:

- a. wenn der Ball das Netz, die Netzpfeiler bzw. Einzelstützen, das Seil oder Metallkabel, den Netzhalter oder die Netzeinfassung berührt, vorausgesetzt, dass er diese überfliegt und den Boden innerhalb des richtigen Spielfeldes berührt; ausgenommen es wurde eine Entscheidung gemäß Regel 2 und 24 d getroffen; oder
- b. wenn der im Spiel befindliche Ball den Boden innerhalb des richtigen Spielfeldes berührt hat und über das Netz zurückspringt oder zurückgeweht wird, der Spieler über das Netz reicht und den Ball in das richtige Spielfeld spielt, vorausgesetzt, dass der Spieler nicht gegen Regel 24 verstößt; oder
- c. wenn der Ball außerhalb der Netzpfeiler bzw. Einzelstützen, entweder oberhalb oder unterhalb der Höhe der Netzoberkante zurückgeschlagen wird, auch wenn dieser die Netzpfeiler bzw. Einzelstützen berührt, vorausgesetzt, dass dieser den Boden im richtigen Spielfeld berührt; ausgenommen es wurde eine Entscheidung gemäß Regel 2 und 24 d getroffen; oder
- d. wenn der Ball unterhalb des Seiles oder Metallkabels zwischen der Einzelstütze und dem angrenzenden Netzpfeiler hindurch fliegt, ohne das Netz, das Seil oder Metallkabel oder den Netzpfeiler zu berühren und den Boden im richtigen Spielfeld berührt, oder

- e. wenn der Spieler mit seinem Schläger über das Netz reicht, nachdem er den Ball auf seiner eigenen Seite des Netzes geschlagen hat, und der Ball den Boden im richtigen Spielfeld berührt; oder
- f. wenn der Spieler den im Spiel befindlichen Ball schlägt, der einen anderen im richtigen Spielfeld liegenden Ball getroffen hat.

Fall 1: Ein Spieler schlägt einen Ball zurück, der dann eine Einzelstütze berührt und auf dem Boden im richtigen Spielfeld aufspringt. Ist der Rückschlag gut?

Entscheidung: Ja. Berührt aber ein aufgeschlagener Ball die Einzelstütze, so ist es ein Aufschlagfehler.

Fall 2: Ein im Spiel befindlicher Ball trifft einen anderen Ball, der im richtigen Spielfeld liegt. Was ist die richtige Entscheidung.

Entscheidung: Das Spiel wird fortgesetzt. Ist jedoch unklar, ob tatsächlich der im Spiel befindliche Ball zurückgeschlagen wurde, ist auf Wiederholung zu entscheiden.

## **Regel 26: Behinderung**

Wird ein Spieler beim Spielen eines Punktes durch eine absichtliche Handlung des Gegners/der Gegner behindert, gewinnt der Spieler den Punkt.

Der Punkt ist aber zu wiederholen, wenn ein Spieler beim Spielen eines Punktes entweder durch eine unabsichtliche Handlung des Gegners/der Gegner oder etwas außerhalb seiner eigenen Kontrolle liegendes (mit Ausnahme einer ständigen Einrichtung) behindert wird.

Fall 1: Ist ein unabsichtlicher Doppelschlag eine Behinderung?

Entscheidung: Nein. Siehe auch Regel 24 e.

Fall 2: Ein Spieler behauptet, zu spielen aufgehört zu haben, weil er dachte, dass sein/seine Gegner behindert wurde/wurden. Ist dies eine Behinderung?

Entscheidung: Nein, der Spieler verliert den Punkt.

Fall 3: Ein im Spiel befindlicher Ball trifft einen über das Spielfeld fliegenden Vogel. Ist dies eine Behinderung?

Entscheidung: Ja. Der Punkt ist zu wiederholen.

Fall 4: Während eines Punktes behindert ein Ball oder ein anderer Gegenstand, der zu Beginn des Punktes auf der Seite des Spielers lag, den Spieler. Ist dies eine Behinderung?

Entscheidung: Nein.

Fall 5: Wo dürfen im Doppel der Partner des Aufschlägers und der Partner des Rückschlägers stehen?

Entscheidung: Der Partner des Aufschlägers und der Partner des Rückschlägers dürfen jede Position auf ihrer eigenen Seite des Netzes, innerhalb oder außerhalb des Spielfeldes, einnehmen. Verursacht jedoch ein Spieler eine Behinderung für den/die Gegner, ist die Regel „Behinderung“ anzuwenden.

## Regel 27: Berichtigung von Irrtümern

Wird ein Irrtum hinsichtlich der Tennisregeln der ITF erkannt, bleiben grundsätzlich alle vorher gespielten Punkte bestehen. Erkannte Irrtümer sind wie folgt zu berichtigen:

- a. Schlägt während eines Standard-Spiels oder eines Tie-Break-Spiels ein Spieler hinter der falschen Hälfte des Spielfeldes auf, ist dies zu berichtigen, sobald der Irrtum entdeckt wird und der Aufschläger hat hinter der gemäß dem Punktestand richtigen Hälfte des Spielfeldes aufzuschlagen. Ein vor der Entdeckung des Irrtums begangener Aufschlagfehler zählt.
- b. Befinden sich die Spieler während eines Standard-Spiels oder eines Tie-Break auf den falschen Seiten des Spielfeldes, ist der Irrtum, sobald er bemerkt wird, zu berichtigen und der Aufschläger hat von der gemäß des Spielstands richtigen Seite des Spielfeldes aufzuschlagen.
- c. Schlägt ein Spieler während eines Standard-Spiels auf, ohne an der Reihe zu sein, hat der Spieler, der ursprünglich hätte aufschlagen sollen, aufzuschlagen, sobald der Irrtum entdeckt wird. Wurde jedoch ein Spiel beendet, bevor der Irrtum entdeckt wurde, bleibt die geänderte Reihenfolge beim Aufschlag bestehen. Ein vor der Entdeckung des Irrtums vom Gegner/von den Gegnern begangener Aufschlagfehler wird nicht gewertet.

Schlägt im Doppel der Partner eines Doppelpaars auf, der nicht an der Reihe ist, wird ein vor der Entdeckung des Irrtums begangener Aufschlagfehler gewertet.

- d. Schlägt ein Spieler während eines Tie-Breaks auf, ohne an der Reihe zu sein, und der Irrtum wird entdeckt, nachdem eine gerade Anzahl von Punkten gespielt worden ist, wird der Irrtum sofort berichtigt. Wird der Irrtum entdeckt, nachdem eine ungerade Anzahl von Punkten gespielt worden ist, bleibt die geänderte Reihenfolge beim Aufschlag bestehen.

Schlägt im Doppel der Partner eines Doppelpaars auf, der nicht an der Reihe ist, wird ein vor der Entdeckung des Irrtums begangener Aufschlagfehler gewertet.

- e. Kommt es während eines Standard-Spiels oder eines Tie-Breaks im Doppel zu einem Irrtum in der Reihenfolge beim Rückschlag, bleibt diese geänderte Reihenfolge bestehen bis zur Beendigung des Spiels, in dem der Irrtum entdeckt wurde. Für das nächste Spiel in diesem Satz, in dem sie Rückschläger sind, haben die Partner die ursprüngliche Reihenfolge beim Rückschlag wieder aufzunehmen.
- f. Wird beim Spielstand von 6 beide irrtümlich ein Tie-Break begonnen, obgleich zuvor vereinbart wurde, dass der Satz ein "Vorteil-Satz" sein soll, ist der Irrtum sofort zu berichtigen, wenn nur ein Punkt gespielt worden ist. Wird der Irrtum entdeckt, nachdem der zweite Punkt bereits gespielt wird, ist der Satz als "Tie-Break-Satz" fortzusetzen.
- g. Wird beim Spielstand von 6 beide irrtümlich ein Standard-Spiel begonnen, obgleich zuvor vereinbart wurde, dass der Satz ein "Tie-Break-Satz" sein soll, ist der Irrtum sofort zu berichtigen, wenn nur ein Punkt gespielt worden ist. Wird der Irrtum entdeckt, nachdem der zweite Punkt bereits gespielt wird, ist der Satz bis zum Spielstand von 8 beide (oder einer höheren geraden Zahl) als "Vorteil-Satz" fortzusetzen und dann ein Tie-Break-Spiel zu spielen.
- h. Wird irrtümlich ein "Vorteil-Satz" oder ein "Tie-Break-Satz" begonnen, obgleich zuvor vereinbart wurde, dass der letzte Satz ein entscheidender Wettspiel-Tie-Break sein soll, ist der Irrtum sofort zu berichtigen, wenn nur ein Punkt gespielt worden ist. Wird der Irrtum entdeckt, nachdem der zweite Punkt bereits begonnen wurde, wird der Satz fortgesetzt bis entweder ein Spieler/Doppelpaar drei Spiele (und somit den Satz) gewonnen hat oder bis der Spielstand von 2 beide erreicht ist. Dann ist ein entscheidendes Wettspiel-Tie-Break zu

spielen. Wird der Irrtum jedoch erst entdeckt, nachdem das fünfte Spiel begonnen wurde, wird der Satz als "Tie-Break-Satz" fortgesetzt (siehe Anhang IV).

- i. Wurden die Bälle nicht in der richtigen Reihenfolge gewechselt, ist der Irrtum zu berichtigen, wenn der Spieler/das Doppelpaar, der/das mit neuen Bällen hätte aufschlagen sollen, wieder an der Reihe ist, für ein neues Spiel aufzuschlagen. Danach sind die Bälle jeweils nach der ursprünglich festgelegten Anzahl von Spielen zu wechseln. Die Bälle dürfen nicht während eines Spiels gewechselt werden.

## **Regel 28: Oberschiedsrichter, Schiedsrichter, Linienrichter**

Die Zuständigkeit der bei Wettspielen eingesetzten Oberschiedsrichter, Schiedsrichter und Linienrichter ist im Anhang V zu ersehen.

## **Regel 29: Ununterbrochenes Spiel**

Grundsätzlich darf das Wettspiel ab dem Zeitpunkt des Spielbeginns (nachdem der erste Aufschlag des Wettspiels ins Spiel gebracht wurde) bis zur Beendigung des Wettspiels nicht unterbrochen werden.

- a. Zwischen den Punkten sind höchstens zwanzig (20) Sekunden erlaubt. Wechseln die Spieler am Ende eines Spiels die Seiten, sind höchstens neunzig (90) Sekunden erlaubt. Nach dem ersten Spiel eines jeden Satzes und während eines Tie-Breaks darf das Spiel nicht unterbrochen werden und die Spieler müssen die Seiten ohne Pause wechseln. Nach Beendigung eines jeden Satzes gibt es eine Satzpause von höchstens einhundertundzwanzig (120) Sekunden.

Die maximal zulässige Zeit zählt ab dem Augenblick, in dem ein Punkt entschieden ist, und dauert bis der erste Aufschlag zum nächsten Punkt erfolgt ist.

Veranstalter von professionellen Circuits können bei der ITF eine Genehmigung auf Verlängerung der neunzig (90) Sekunden, die beim Seitenwechsel der Spieler nach Beendigung eines Spiels und der einhundertundzwanzig (120) Sekunden, die bei einer Satzpause erlaubt sind, beantragen.

- b. Wenn aus Gründen, die außerhalb des Einflusses eines Spielers liegen, dessen Kleidung, Schuhwerk oder notwendige Ausrüstung (mit Ausnahme des Schlägers) kaputt geht oder ausgewechselt werden muss, kann dem Spieler eine angemessene zusätzliche Zeit gewährt werden, um das Problem zu beheben.
- c. Keine zusätzliche Zeit darf zur Erholung gewährt werden. Einem Spieler mit behandelbaren medizinischen Beschwerden kann jedoch eine Behandlungspause von drei Minuten für die Behandlung dieser medizinischen Beschwerden gewährt werden. Auch eine begrenzte Anzahl von Toiletten- / Kleiderwechselferien kann gewährt werden, wenn dies vor Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben wurde.
- d. Veranstalter können eine Erholungspause von höchstens zehn (10) Minuten gewähren, wenn dies vor Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben wurde. Diese Erholungspause kann nach dem 3. Satz in einem Wettspiel über drei Gewinnsätze oder nach dem 2. Satz in einem Wettspiel über zwei Gewinnsätze genommen werden.



- e. Die Einschlagzeit darf höchstens fünf (5) Minuten betragen, es sei denn, vom Veranstalter wird anderweitig entschieden.

### **Regel 30: Coaching**

Coaching ist jegliche Art hörbarer oder sichtbarer Kommunikation, jeder Ratschlag, jede Anweisung an einen Spieler. In Mannschaftswettkämpfen, bei denen ein Mitglied des Teams auf dem Platz sitzt, kann dieses den / die Spieler während einer Satzpause und beim Seitenwechsel coachen, jedoch nicht beim Seitenwechsel der Spieler nach dem ersten Spiel eines jeden Satzes und nicht während eines Tie-Breaks.

In allen anderen Wettspielen ist Coaching des Spielers/der Spieler nicht erlaubt.

Fall 1: Darf ein Spieler gecoacht werden, wenn das Coaching in unauffälliger Weise durch Zeichen erfolgt?

Entscheidung: Nein.

Fall 2: Ist es einem Spieler gestattet, gecoacht zu werden, wenn das Spiel unterbrochen ist.

Entscheidung: Ja.

# Regeln des Rollstuhltennis

Für Rollstuhltennis gelten die ITF-Tennisregeln mit folgenden Ausnahmen:

a) Die Zweimal-Aufspringen Regel

Dem Rollstuhltennispieler ist ein zweimaliges Aufspringen des Balls erlaubt. Der Spieler muss den Ball zurückschlagen, bevor er den Boden ein drittes Mal berührt. Der zweite Aufsprung darf innerhalb oder außerhalb der Spielfeldgrenze erfolgen.

b) Der Rollstuhl

Der Rollstuhl wird als Teil des Körpers betrachtet und alle Regeln, die für den Körper des Spielers gelten, gelten für den Rollstuhl.

c) Der Aufschlag

- i. Der Aufschlag hat auf folgende Weise zu erfolgen: Unmittelbar vor dem Aufschlag muss der Spieler stehen. Vor dem Schlagen des Balls ist dem Spieler ein Schub erlaubt.
- ii. Der Aufschläger darf während der Ausführung des Aufschlags mit keinem Rad etwas anderes als den Bereich hinter der Grundlinie innerhalb der gedachten Verlängerung des Mittelzeichens und der Seitenlinie berühren.
- iii. Wenn übliche Aufschlagausführungen für einen Quadriplegic-Spieler physisch unmöglich sind, darf außer dem Spieler auch eine andere Person den Ball aufwerfen. Es muss jedoch immer die gleiche Methode angewandt werden.

d) Punktverlust

Ein Spieler verliert den Punkt, wenn:

- i. Der Spieler den Ball nicht zurückspielt, bevor er den Boden dreimal berührt; oder
- ii. Wenn unter Berücksichtigung der nachfolgenden Regel e) der Spieler während des Aufschlags, beim Schlagen des Balls einen Teil des Fußes oder unteren Extremitäten als Bremse oder Stabilisator benützt.
- iii. Der Spieler beim Treffen des Balls mit dem Gesäß nicht den Rollstuhl berührt.

e) Antrieb des Stuhls mit dem Fuß

- i. Wenn ein Spieler körperlich nicht in der Lage ist, den Rollstuhl am Rad anzutreiben, darf er dazu den Fuß benützen.
- ii. Wenn einem Spieler in Übereinstimmung mit Regel e) i. erlaubt ist, den Stuhl mit dem Fuß anzutreiben, so darf kein Teil des Fußes Bodenkontakt haben
  - a) Während der Vorwärts-Schlagbewegung bis einschließlich Treffen des Balls;
  - b) Von der Einleitung der Aufschlagbewegung bis zum Treffen des Balls.
- iii. Ein Spieler, der diese Regel verletzt, verliert den Punkt.

f) Tennis mit Rollstuhltennispielern und Nichtbehinderten.

Wenn ein Rollstuhltennispieler mit einem oder gegen einen Nichtbehinderten im Einzel oder Doppel spielt, gelten für den Rollstuhltennispieler die Regeln für das Rollstuhltennis und für den Nichtbehinderten die Tennisregeln. In diesem Fall ist für den Rollstuhltennispieler ein zweimaliges Aufspringen des Balls erlaubt, während für den Nichtbehinderten der Ball einmal aufspringen darf.

Anmerkung: Die Definition der unteren Extremitäten lautet: Gliedmaßen einschließlich Gesäß, Becken, Bein, Knöchel und Fuß.

# ANHANG

## I. Bälle

- a. Die äußere Hülle des Balles muss aus Textilgewebe, gleichmäßig, seine Farbe weiß oder gelb sein. Vorhandene Fugen müssen nahtlos sein.
- b. Es gibt mehrere festgelegte Ballarten: schnelle, mittlere und langsame.

Das Gewicht beträgt 56,0 – 59,4 g, der Durchmesser 6,542 – 6,858 cm.

Anmerkung: Darüber hinaus gibt es von der ITF genaue Festlegungen über Sprunghöhe, Deformation und die entsprechenden Tests.

Fall 1: Welche Ballart sollte auf welchem Platzbelag benutzt werden?

Entscheidung: 3 verschiedene Ballarten sind für das Spielen nach den Tennisregeln zugelassen, jedoch:

- a. Ballart 1 (schnell) ist für das Spiel auf langsamen Belägen bestimmt.
- b. Ballart 2 (mittelschnell) ist für das Spiel auf mittleren/mittelschnellen Belägen bestimmt.
- c. Ballart 3 (langsam) ist für das Spiel auf schnellen Platzbelägen bestimmt.

## Klassifizierung der Belagschnelligkeit

Die ITF Testmethode zur Bestimmung der Schnelligkeit eines Platzbelages – wie in der ITF-Informationsschrift mit dem Titel „Grundlegende ITF-Studie über die Standards für Tennisplatzbeläge“ beschrieben - ist die Testmethode ITF CS 01/01 (ITF-Einstufung der Belagsschnelligkeit).

Platzbeläge mit einer ITF-Einstufung der Belagsschnelligkeit zwischen 0 und 35 sind als zur Kategorie 1 (langsam) gehörig einzustufen. Beispiele für Platzbelagtypen, die dieser Einstufung entsprechen, sind die meisten Sandplätze und andere Arten von ungebundenen mineralischen Belägen.

Platzbeläge mit einer ITF-Einstufung der Belagsschnelligkeit zwischen 30 und 45 sind als zur Kategorie 2 (mittel/mittelschnell) gehörig einzustufen. Beispiele für Platzbeläge dieser Einstufung sind die meisten Hartplätze mit verschiedenen acrylartigen Belägen und einige Textilbeläge.

Platzbeläge mit einer ITF-Einstufung der Belagsschnelligkeit von über 40 sind als zur Kategorie 3 (schnell) gehörig einzustufen. Beispiele für Platzbeläge dieser Kategorie sind die meisten Naturrasen-, Kunstrasen- und einige Textilbeläge.

Anmerkung: Die vorgeschlagene Überschneidung in den ITF-Einstufungswerten der Belagsschnelligkeiten für die vorstehenden Kategorien soll einige Freiheit bei der Ballauswahl zu ermöglichen.

## II. Schläger

- a. Die Schlagfläche des Schlägers muss flach sein und aus einem Muster einander kreuzender, abwechselnd verflochtener, an einem Rahmen befestigter Saiten bestehen. Das Besaitungsmuster muss völlig gleichmäßig sein und insbesondere in der Mitte nicht weniger dicht sein als in irgendeinem anderen Bereich. Der Schläger muss so konstruiert und besaitet sein, dass die Spieleigenschaften auf beiden Schlagflächen identisch sind. An den Saiten dürfen keine Gegenstände und hervorstehenden Teile angebracht sein, mit Ausnahme solcher, die ausschließlich und speziell dazu dienen, Verschleiß und Abnutzung oder Schwingungen zu reduzieren oder zu verhindern. Diese Gegenstände und hervorstehenden Teile müssen in Größe und Anordnung für solche Zwecke angemessen sein.
- b. Der Rahmen des Schlägers darf einschließlich Griff eine Gesamtlänge von 73,66 cm und eine Gesamtbreite von 31,75 cm nicht überschreiten. Die Schlagfläche darf eine Gesamtlänge 39,37 cm und eine Gesamtbreite 29,21 cm nicht überschreiten.
- c. Der Rahmen, einschließlich Griff und Saiten, darf keine Vorrichtung aufweisen, die es ermöglicht, während des Spielens eines Punktes die Form des Schlägers oder die Gewichtsverteilung an der Längsachse des Schlägers zu wesentlich zu verändern, was zu einer Änderung der Schwungkraft führt oder absichtlich irgendeine physikalische Eigenschaft zu ändern, um das Spielverhalten des Schlägers zu beeinflussen. Es darf keinerlei Energiequelle, die in irgendeiner Weise die Spieleigenschaften eines Schlägers verändert oder beeinflusst, im Schläger oder am Schläger angebracht sein.

### III. Werbung

1. Werbung auf dem Netz ist gestattet, sofern diese auf dem Teil des Netzes angebracht ist, welcher 0,914 m von der Mitte des Netzpfeostens entfernt ist, und so beschaffen ist, dass sie die Sicht der Spieler oder die Spielbedingungen nicht beeinträchtigt.
2. Hinter dem oder seitlich des Platzes angebrachte Werbung und andere Markierungen oder Materialien sind gestattet, es sei denn sie beeinträchtigen die Sicht der Spieler oder die Spielbedingungen.
3. Auf dem Platzbelag außerhalb der Linien angebrachte Werbung und andere Markierungen oder Materialien sind gestattet, es sei denn sie beeinträchtigen die Sicht der Spieler oder die Spielbedingungen.
4. Ungeachtet der vorstehenden Abschnitte (1), (2) und (3) dürfen jegliche auf dem Netz oder an den hinteren und seitlichen Einzäunungen des Platzes oder auf dem Platzbelag außerhalb der Linien angebrachte Werbung, Markierungen oder Materialien, keine weiße oder gelbe oder andere helle Farben aufweisen, welche die Sicht der Spieler oder die Spielbedingungen beeinträchtigen könnte.
5. Werbung und andere Markierungen oder Materialien auf dem Platzbelag innerhalb der Linien des Platzes sind nicht gestattet.

## **IV. Alternative Zählweisen**

### **Zählweise in einem Spiel - „Ohne Vorteil“ – Zählweise**

Diese alternative Zählweise darf angewandt werden.

Ein „Ohne Vorteil“-Spiel wird wie folgt gezählt, wobei der Punktstand des Aufschlägers zuerst genannt wird:

Kein Punkt – “Null”

Erster Punkt – “15”

Zweiter Punkt – “30”

Dritter Punkt – “40”

Vierter Punkt – “Spiel”

Haben beide Spieler/Doppelpaare je drei Punkte gewonnen, ist der Punktstand “Einstand” und ein Entscheidungspunkt ist zu spielen. Der/die Rückschläger hat/haben zu wählen, ob er/sie den Aufschlag in der rechten Hälfte oder in der linken Hälfte des Spielfeldes annehmen möchte/möchten. Im Doppel dürfen die Spieler des rückschlagenden Doppelpaars die Positionen nicht ändern, um diesen Entscheidungspunkt anzunehmen. Der Spieler/das Doppelpaar, der/das den Entscheidungspunkt gewinnt, gewinnt das “Spiel”.

Im Mixed muss der Spieler des gleichen Geschlechts wie der Aufschläger den Entscheidungspunkt annehmen. Die Spieler des rückschlagenden Doppelpaars dürfen ihre Position für die Annahme des Entscheidungspunkts nicht ändern.

### **Zählweise in einem Satz:**

#### 1. “Kurzsätze“

Der Spieler / das Doppelpaar, der / das zuerst vier Spiele gewonnen hat, gewinnt den Satz, vorausgesetzt, er / es hat einen Vorsprung von zwei Spielen gegenüber dem Gegner / den Gegnern. Wird der Spielstand von 4 beide erreicht, ist ein Tie-Break zu spielen.

#### 2. Entscheidendes Match -Tie-Break bis 7 Punkte

Bei einem Spielstand von 1:1 Sätzen in einem Spiel auf zwei Gewinnsätze oder 2:2 Sätzen in einem Spiel auf drei Gewinnsätze, ist ein Tie-Break zu spielen, um das Spiel zu entscheiden. Dieses Tie-Break ersetzt den entscheidenden letzten Satz. Der Spieler / das Doppelpaar, der / das zuerst sieben Punkte gewonnen hat, gewinnt dieses Tie-Break und das Spiel, vorausgesetzt, es besteht ein Vorsprung von zwei Punkten gegenüber dem Gegner / den Gegnern.

#### 3. Entscheidendes Match -Tie-Break bis 10 Punkte

Bei einem Spielstand von 1:1 Sätzen in einem Spiel auf zwei Gewinnsätze oder 2:2 Sätzen in einem Spiel auf drei Gewinnsätze, ist ein Tie-Break zu spielen, um das Spiel zu entscheiden. Dieses Tie-Break ersetzt den entscheidenden letzten Satz. Der Spieler / das Doppelpaar, der / das zuerst zehn Punkte gewonnen hat, gewinnt dieses Tie-Break und das Spiel, vorausgesetzt, es besteht ein Vorsprung von zwei Punkten gegenüber dem Gegner / den Gegnern.

Anmerkung: Bei Anwendung des Match - Tie-Breaks als Ersatz für den letzten Satzes:

- + wird die ursprüngliche Reihenfolge beim Aufschlag beibehalten (Regeln 5 und 14);
- + darf im Doppel die Reihenfolge beim Aufschlag und Rückschlag geändert werden, wie zu Beginn eines jeden Satzes (Regeln 14 und 15);
- + gibt es vor Beginn des Match – Tie-Breaks eine Satzpause von 120 Sekunden;
- + sind die Bälle vor dem Match – Tie-Breaks nicht zu wechseln, auch wenn ein Wechsel fällig wäre.

### **Seitenwechsel (Regel 10)**

Folgende Alternative kann beim Seitenwechsel im Tie-Break angewendet werden:

Während des Tie-Breaks ist die Seite nach dem ersten Punkt und dann nach jedem vierten Punkt zu wechseln.

### **Wiederholung des Aufschlags (Regel 22)**

Diese Alternative bedeutet das Spielen ohne Aufschlagwiederholung gemäß Regel 22 a. Sie bedeutet, dass der Ball, der beim Aufschlag Netz, Netzeinfassung oder Netzband berührt, im Spiel ist (no-let-rule).



## V. Zuständigkeit von Oberschiedsrichter, Schiedsrichter, Linienrichtern

Der Oberschiedsrichter ist die letzte Instanz für alle Regelfragen und seine Entscheidung ist endgültig.

In Wettspielen, für die ein Schiedsrichter eingesetzt ist, ist dieser die letzte Instanz für alle Tatsachenentscheidungen.

Die Spieler haben das Recht, den Oberschiedsrichter auf den Platz zu rufen, wenn sie mit der Auslegung einer Tennisregel durch den des Schiedsrichters nicht einverstanden sind.

In Wettspielen, für die Linienrichter und Netzrichter eingesetzt sind, werden alle Linienentscheidungen (einschließlich Fußfehlerentscheidungen) und Netzentscheidungen von diesen getroffen. Der Schiedsrichter hat das Recht, die Entscheidung eines Linienrichters oder Netzrichters abzuändern, wenn er sicher ist, dass eine eindeutige Fehlentscheidung getroffen worden ist. Wenn kein Linienrichter oder Netzrichter eingesetzt ist, ist der Schiedsrichter für alle Linienentscheidungen (einschließlich Fußfehler) und Netzentscheidungen zuständig.

Kann ein Linienrichter eine Entscheidung nicht treffen, hat er dies dem Schiedsrichter unverzüglich anzuzeigen, der dann eine Entscheidung zu treffen hat. Kann der Schiedsrichter – mit oder ohne Linienrichter – keine Entscheidung treffen, so ist der Punkt zu wiederholen.

Bei Mannschaftswettbewerben, bei denen sich der Oberschiedsrichter auf dem Platz befindet, ist der Oberschiedsrichter auch die letzte Instanz für Tatsachenentscheidungen.

Hält der Schiedsrichter dies für notwendig oder angemessen, darf er das Spiel jederzeit unterbrechen oder verschieben.

Der Oberschiedsrichter darf das Spiel wegen der Dunkelheit, des Wetters oder schlechter Platzbeschaffenheit ebenfalls unterbrechen oder verschieben. Wird das Spiel wegen Dunkelheit unterbrochen, hat dies nach Beendigung eines Satzes oder nachdem eine gerade Anzahl von Spielen im laufenden Satz gespielt worden ist, zu erfolgen. Nach einer Unterbrechung ist das Spiel bei gleichem Spielstand und in gleicher Position der Spieler wieder aufzunehmen.

Sind anerkannte Verhaltensregeln anzuwenden, hat der Schiedsrichter oder Oberschiedsrichter seine Entscheidungen bezüglich kontinuierlichen Spielens und Beratung nach diesen zu treffen.

Fall 1: Der Schiedsrichter spricht dem Aufschläger nach der Abänderung einer Entscheidung einen ersten Aufschlag zu, doch der Rückschläger behauptet, dass es ein zweiter Aufschlag sein müsste, da der Aufschläger bereits einen Aufschlagfehler begangen hätte. Ist der Oberschiedsrichter zur Entscheidung auf den Platz zu rufen?

Entscheidung: Ja. Der Schiedsrichter trifft die erste Entscheidung über Regelfragen (Fragen bezüglich der Anwendung der Regeln auf bestimmte Sachverhalte). Erhebt jedoch ein Spieler Einspruch gegen die Entscheidung des Schiedsrichters, wird der Oberschiedsrichter gerufen, der eine endgültige Entscheidung trifft.

Fall 2: Ein Ball wird "aus" gegeben, doch ein Spieler behauptet, dass der Ball gut war. Ist der Oberschiedsrichter zwecks Entscheidung auf den Platz zu rufen?

Entscheidung: Nein. Der Schiedsrichter trifft die endgültige Tatsachenentscheidung (Entscheidung, wie sich ein bestimmter Vorfall tatsächlich abgespielt hat).

- Fall 3: Darf ein Schiedsrichter die Entscheidung eines Linienrichters nach Beendigung eines Punktes abändern, wenn, nach Meinung des Schiedsrichters, während des Punktes eine eindeutige Fehlentscheidung getroffen worden ist?
- Entscheidung: Nein. Ein Schiedsrichter darf die Entscheidung eines Linienrichters nur unverzüglich, nachdem die eindeutige Fehlentscheidung getroffen worden ist, abändern.
- Fall 4: Ein Linienrichter gibt den Ball "aus"; der Spieler behauptet, dass der Ball gut war. Darf der Schiedsrichter die Entscheidung des Linienrichters abändern?
- Entscheidung: Nein. Ein Schiedsrichter darf nie eine Entscheidung aufgrund eines Protests oder einer Beschwerde eines Spielers abändern.
- Fall 5: Ein Linienrichter gibt einen Ball „aus“. Der Schiedsrichter hat es nicht eindeutig sehen können, aber denkt, dass der Ball gut war. Darf der Schiedsrichter die Entscheidung des Linienrichters abändern?
- Entscheidung: Nein. Der Schiedsrichter darf eine Entscheidung nur dann abändern, wenn er sicher ist, dass der Linienrichter eine eindeutige Fehlentscheidung getroffen hat.
- Fall 6: Darf ein Linienrichter seine Entscheidung abändern, nachdem der Schiedsrichter den Spielstand bekannt gegeben hat?
- Entscheidung: Ja. Stellt ein Linienrichter den Fehler fest, ist dieser so bald wie möglich zu korrigieren, vorausgesetzt, es erfolgt nicht auf Grund eines Protests oder einer Beschwerde eines Spielers.
- Fall 7: Gibt ein Schiedsrichter oder Linienrichter einen Ball "aus" und korrigiert dann seine Entscheidung zu "guter Ball": Was ist die richtige Entscheidung?
- Entscheidung: Der Schiedsrichter muss entscheiden, ob die ursprüngliche Entscheidung "aus" eine Behinderung für einen der Spieler darstellte. War es eine Behinderung, ist der Punkt zu wiederholen. War es keine Behinderung, gewinnt der Spieler, der den Ball geschlagen hat, den Punkt.
- Fall 8: Ein Ball wird zurück über das Netz geweht und der Spieler reicht korrekt über das Netz, um zu versuchen, den Ball zu schlagen. Der/die Gegner hindert/hindern den Spieler daran. Was ist die richtige Entscheidung?
- Entscheidung: Der Schiedsrichter muss entscheiden, ob die Behinderung absichtlich oder unabsichtlich war und gewährt entweder dem behinderten Spieler den Punkt oder entscheidet auf Wiederholung des Punktes.

### **Vorgangsweise bei der Überprüfung eines Ballabdrucks**

1. Ballabdruckkontrollen sind nur auf Sandplätzen erlaubt.
2. Dem Verlangen eines Spielers (Teams) nach einer Abdruckkontrolle nach einem Punktschlag oder wenn ein Spieler (Team) den Ballwechsel unterbrochen hat (ein Rückschlag ist erlaubt, dann ist sofort zu stoppen) soll vom Schiedsrichter stattgegeben werden, wenn er sich der Entscheidung vom Stuhl aus nicht sicher ist.
3. Entscheidet sich der Schiedsrichter für eine Ballabdruckkontrolle, so hat er vom Stuhl zu steigen und diese selbst durchzuführen. Zum Finden des Abdrucks kann er sich der Hilfe des Linienrichters bedienen, die Kontrolle erfolgt durch ihn selbst.

4. Die ursprüngliche Entscheidung oder Korrektur bleibt bestehen, wenn der Abdruck nicht auffindbar oder nicht zu beurteilen ist.
5. Hat der Schiedsrichter einen Ballabdruck festgestellt und eine Entscheidung getroffen, so ist diese endgültig.
6. Wenn sich der Schiedsrichter auf Sandplätzen nicht absolut sicher ist, soll er mit der Ansage des Spielstands nicht zu schnell sein. Im Zweifel soll er warten, ob eine Ballabdruckkontrolle erforderlich ist.
7. Im Doppel muss der die Ballabdruckkontrolle verlangende Spieler dies so machen, dass entweder das Spiel unterbrochen wird oder der Schiedsrichter unterbricht. Wenn eine Aufforderung an den Schiedsrichter erfolgt, hat dieser zuerst zu entscheiden, ob eine korrekte Vorgangsweise eingehalten wurde. War sie nicht korrekt oder zu spät, so kann der Schiedsrichter auf absichtliche Behinderung entscheiden.
8. Entfernt ein Spieler den Ballabdruck vor einer endgültigen Entscheidung des Schiedsrichters, so bestätigt er die ursprüngliche Entscheidung.
9. Ein Spieler darf zwecks Abdruckkontrollen das Netz nicht überschreiten, dies stellt eine Unsportlichkeit nach den Verhaltensregeln dar.

### **Elektronisches Überwachungssystem**

Dieser Absatz enthält die Vorschriften über die Anwendung dieses Systems („hawk eye“). Wird in Österreich derzeit nicht angewendet.

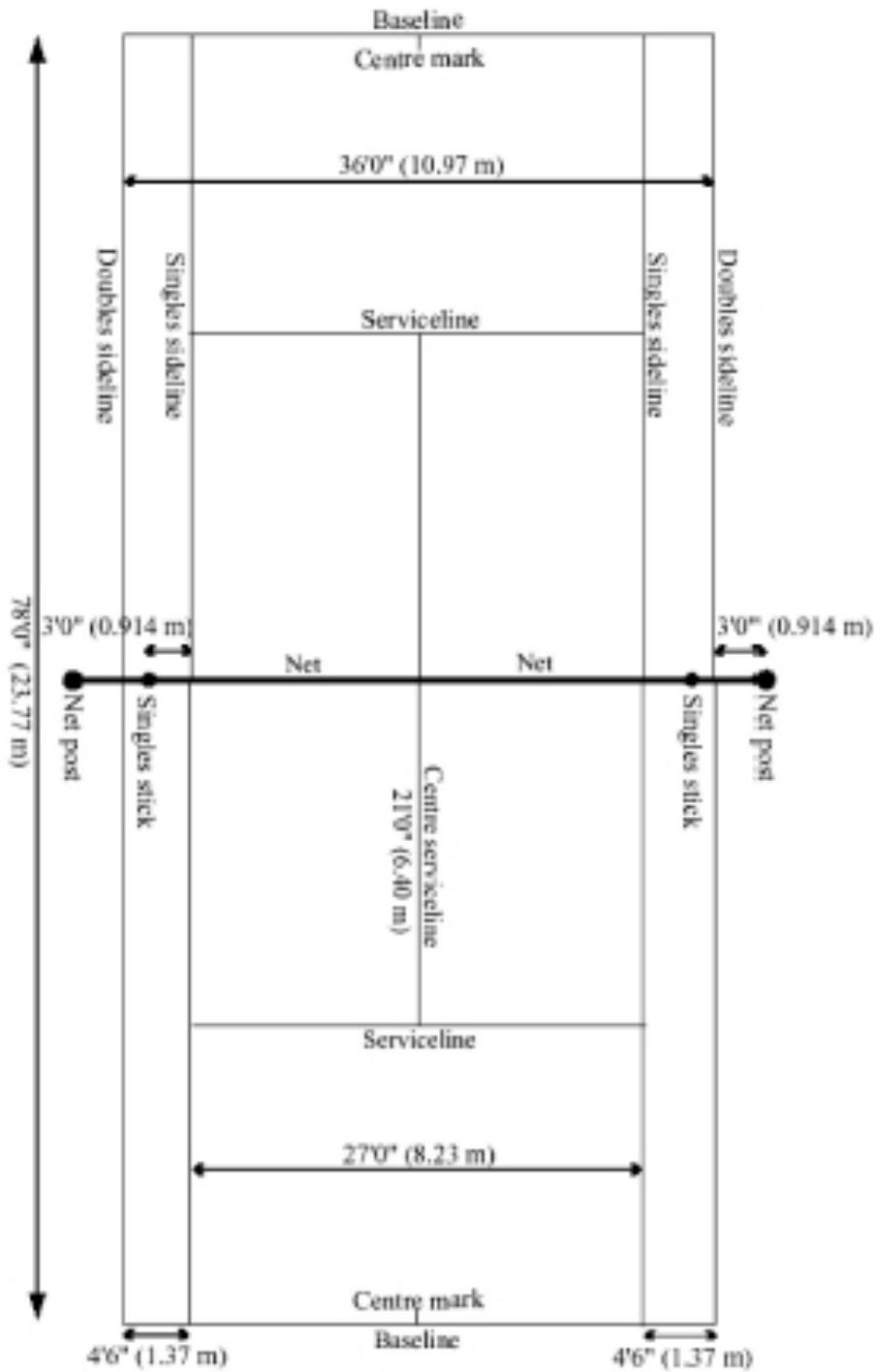
## **VI Offizielle u10 Bewerbe**

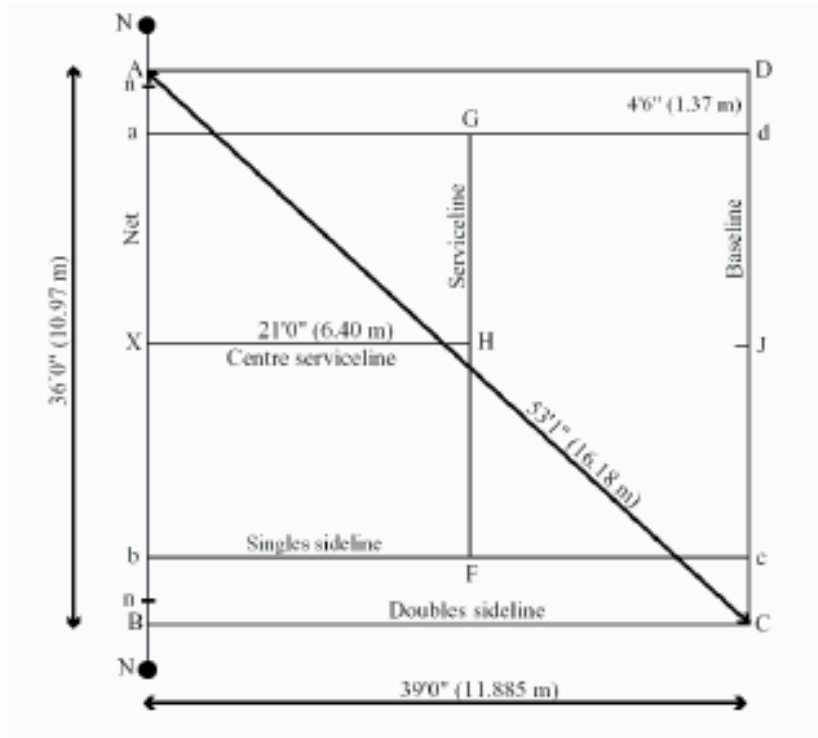
Dieser Anhang enthält Bestimmungen über Platzgrößen und Bälle für u10 Bewerbe fest. In Österreich wurden hierfür die KIDS-Regeln erlassen, die unter [www.kidstennis.at](http://www.kidstennis.at) abgerufen werden können.

## **VII Verfahrenregeln für Beschlussfassung hinsichtlich der Tennisregeln, Plan eines Tennisplatzes**

Enthält in der englischen Originalfassung der ITF die für die Beschlussfassung hinsichtlich der Tennisregeln geltenden Verfahrensbestimmungen.

## Plan eines Tennisplatzes





# ANMERKUNGEN

1. Anmerkungen zum Plan eines Tennisplatzes
2. Auslegungen zu den Tennisregeln
3. Erweiterte Durchführungsbestimmungen
4. Spiel ohne Schiedsrichter
5. Round Robin
6. Ergänzende Regelung für Match-Tie-Break

## 1. ANMERKUNGEN ZUM PLAN EINES TENNISPLATZES

Für internationale Bewerbe beträgt der empfohlene Mindestabstand zwischen Grundlinie und Zaun 6,40 m und zwischen Seitenlinien und Zaun 3.66 m.

Für Club- und Freizeittennis beträgt der empfohlene Mindestabstand zwischen Grundlinie und Zaun 5,48 m und zwischen Seitenlinien und Zaun 3,05 m.

Die empfohlene Mindesthöhe der Decke soll 9,14 m betragen.

## 2. AUSLEGUNGEN

### Spiel mit gerissenen Saiten

Bei Turnieren mit Preisgeld darf ein Spieler keinen Punkt mit einer gerissenen Saite beginnen. Reißt einem Spieler die Saite während eines Punktes, hat er den Punkt fertig zu spielen. Reißt einem Spieler die Saite beim Rückschlag auf einen 1. Netzaufschlag, so hat er den Schläger sofort zu wechseln.

Reißt dem Rückschläger die Saite bei einem ersten Aufschlagfehler, so kann er den Schläger sofort wechseln, in welchem Fall der Aufschläger neuerlich einen ersten Aufschlag zugesprochen erhält, oder er kann mit der gerissenen Saite den Punkt fertig spielen, in welchem Fall dem Aufschläger nur ein zweiter Aufschlag zusteht.

### Netzhöhre, Kamera

Berührt ein Spieler die Netzhöhre/Kamera, so wird sie als Netz betrachtet. Berührt der Ball die Netzhöhre/Kamera, so wird sie als Teil des Bodens betrachtet.

### Wechsel nasser Schuhe/Socken

Verlangt ein Spieler zu Beginn des Seitenwechsels angemessene Zeit zum Wechsel nasser Schuhe/Socken, so ist sie ihm einmal pro Match zu gewähren, vorausgesetzt, sie sind am Platz

vorbereitet. Ist der Tatbestand „Ausrüstung in Unordnung“ gegeben (wenn zum Beispiel die nassen Schuhe/Socken den Platz unbespielbar machen), so kann der Schiedsrichter nach eigenem Ermessen vorgehen.

### **Schiedsrichter kann Tatsachen nicht feststellen**

Ist der Schiedsrichter bei einer In vs. Out-Entscheidung durch einen Spieler oder Sonstiges geblockt und kann den Ball daher nicht entscheiden, so kann er den Punkt wiederholen lassen. Hat er eine andere Regelverletzung nicht gesehen (zweimal aufspringen, Netzberührungen, Ball durch das Netz etc.), so hat sie nicht stattgefunden und der Punkt bleibt bestehen.

### **Kontaktlinsen und Brille**

Trägt ein Spieler ab Spielbeginn Kontaktlinsen oder eine Brille, so sind sie als notwendige Ausrüstung zu betrachten und dem Spieler ist für den Fall, dass sie in Unordnung geraten (Verschmutzung, Beschädigung) angemessene Zeit zum in Ordnung bringen zu gewähren. Dies gilt jedoch nicht für einen unerzwungenen Wechsel von der Brille zu Kontaktlinsen oder umgekehrt.

### **Elektronische Geräte**

Elektronische Geräte (z.B. Mobiltelefon, CD-Player) dürfen während eines Matches vom Spieler nicht benutzt werden (siehe Verhaltensregeln).

## **3. ERWEITERTE DURFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN**

### **1. BÄLLE**

Wird ein Ball unspielbar oder verloren, so ist er durch einen mit gleichwertiger Oberfläche zu ersetzen. Ein während der Einspielzeit oder innerhalb von zwei Spielen nach erfolgtem Ballwechsel unspielbar gewordener oder verloren gegangener Ball ist durch einen neuen zu ersetzen. Das Wettspiel wird hierdurch nicht unterbrochen.

### **2. EINSPIEL-, AUFWÄRMZEITEN**

- (1) Vor dem Spiel: 5 Minuten
- (2) Bei unterbrochenen Spielen:
  1. Unterbrechung bis 15 Minuten: keine
  2. Unterbrechung über 15 Minuten bis 30 Minuten: 3 Minuten
  3. Unterbrechung über 30 Minuten: 5 Minuten
- (3) Nach Übersiedlung in eine Halle gilt:
  1. bei gleichem Belag:
    - Unterbrechung bis zu 10 Minuten: 5 Minuten
    - Unterbrechung über 10 Minuten: 10 Minuten
  2. bei anderem Belag: 20 Minuten Einspielzeit

### **3. PAUSEN, UNTERBRECHUNG BEI VERANSTALTUNGEN, TOILETTENPAUSE, BEKLEIDUNGSWECHSEL**

- (1) Gemäß Tennisregel 29 ist das Wettspiel (Match) grundsätzlich ohne Unterbrechung abzuwickeln.



(2) Eine Pause bis zu zehn Minuten zwischen zweitem und drittem Satz ist nur in Bewerben der Seniorinnen 40+ oder älter und der Senioren 45+ und älter erlaubt.

(3) Verletzungen:

Der Spieler kann für jede Verletzung, die ihm ein Weiterspielen unmöglich macht, eine dreiminütige Unterbrechung verlangen und erhalten (im Falle einer Blutung hat der Spieler fünf Minuten Zeit, diese zu stoppen). Dieses Verlangen muss er entweder sofort nach der Verletzung oder bis zum Ende der nächsten Seitenwechselfpause vorbringen. Sofern ein Turnierarzt anwesend ist, wird die Behandlung durch diesen vorgenommen. Sollte kein Turnierarzt auf der Anlage zur Verfügung stehen, so ist der Spieler berechtigt, sich selbst zu behandeln (es gibt keine Wartezeit auf einen Arzt). Die dreiminütige Verletzungspause startet mit dem Behandlungsbeginn. Zusätzlich darf der Spieler sich für jede Verletzung zwei Mal für die Dauer des Seitenwechsels (keine Extra-Zeit) vom Arzt behandeln lassen.

Nach Beendigung der Verletzungspause ist das Spiel unverzüglich fortzusetzen, bei einer Verzögerung wird dieses Vergehen nach den Verhaltensregeln – absichtliche Verzögerung – bestraft.

Sollte sich ein Spieler während der Einspielzeit verletzen, so hat er die Möglichkeit, entweder eine 90 Sekunden lange Behandlungspause - im Anschluss an die Einspielzeit – oder eine Verletzungspause zu beanspruchen. Eine Verletzung die während der Einspielzeit auftritt, gilt für das Match als bereits existierende Verletzung.

Bei Erbrechen eines Spielers am Platz muss das Spiel so lange unterbrochen werden, bis das Erbrochene wieder entfernt wurde.

Verletzungen die nicht behandelt werden dürfen:

- a) alle Krankheiten die für einen Turnierarzt am Platz nicht behandelbar sind
- b) bereits existierende Verletzungen, die sich während des Spieles nicht verschlechtert haben
- c) Ermüdung, konditionelle Schwierigkeiten,
- d) alle Arten von Infusionen, Injektionen oder Sauerstoffbehandlungen, außer es handelt sich um Diabetiker mit einer ärztlichen Bestätigung. Diese Spieler erhalten die Möglichkeit, ihre nötigen Injektionen und Blutuntersuchungen außerhalb des Platzes durchzuführen.

Spieler dürfen wegen eines Muskelkrampfes keine Verletzungspause erhalten. Ein Spieler darf wegen eines Muskelkrampfes nur während einer Seitenwechselfpause oder einer Satzpause behandelt werden.

Ist ein Spieler auf Grund eines Muskelkrampfes nicht in der Lage weiterzuspielen, so kann er die Punkte bis zur nächsten Seitenwechselfpause/den nächsten Seitenwechselfpausen/der nächsten Satzpause freiwillig abgeben und sich während der/den nun sofort folgenden Wechselfpause(n) bzw. Satzpause 90/120 Sekunden behandeln lassen. Diese Vorgehensweise darf der Spieler zweimal pro Match anwenden. Kommt der behandelnde Physiotherapeut/Turnierarzt erst nach begonnener Wechsel-/Satzpause auf den Platz, so darf er den Krampf sofort für den Rest der Pause behandeln, der Spieler hat jedoch weiterhin das Recht auf 2 Behandlungen in Pausen, die nicht unbedingt aufeinanderfolgen müssen.

(4) 1. Ist das nächste Spiel ein Einzel, so ist die Mindestpause zwischen zwei Wettspielen abhängig von der Dauer des vorangegangenen Wettspiels.

Dauer des vorangegangenen

Wettspiels  
1 Stunde

Pause in der Halle/im Freien

½     ½

1 – 1 ½ Stunden	¾	1
Über 1 ½ Stunden	1	1 ½

2. Ist das nächste Spiel ein Doppel, so beträgt die Mindestpause eine halbe Stunde.
3. Am Finaltag eines Turniers kann von diesen Bestimmungen abgegangen werden.

- (5) 1. Jeder Spieler hat während eines Wettspieles das Recht, beim Schiedsrichter oder Oberschiedsrichter eine (1) Toilettenpause zu beantragen.

Diese Spielunterbrechung soll vorzugsweise während einer Seitenwechsellpause oder in einer Satzpause und in angemessener Zeit erfolgen. Diese Spielunterbrechung darf nicht für eine andere Tätigkeit verwendet werden. Unmittelbar nach Zurückkommen des Spielers ist das Spiel fortzusetzen. Jede weitere Toilettenpause hat während der vorgeschriebenen Unterbrechungen zu erfolgen (20 Sekunden, oder während der Seitenwechsellpause innerhalb der 90 bzw. Satzpause 120 Sekunden). Bei Zeitüberschreitung sind die Verhaltensregeln – absichtliche Spielverzögerung - anzuwenden.

2. Spielerinnen haben das Recht, bei einer Seitenwechsellpause oder in einer Satzpause beim Schiedsrichter oder Oberschiedsrichter eine (1) Pause für einen Bekleidungswechsel zu beantragen.

3. Im Doppel hat das Team das Recht auf zwei (2) Toilettenpausen (bzw. bei Spielerinnen sind auch Kleidungswechsel gemeint). Sollten die Doppelpartner gleichzeitig eine Toilettenpause beanspruchen, so zählt diese als eine (1) der beiden möglichen Pausen.

4. Eine während der Einspielzeit genommene Toilettenpause zählt als eine der erlaubten Pausen.

#### 4. BEHINDERUNG

- (1) Wenn ein Spieler seinen Gegner behindert, kann dies als unabsichtliches oder absichtliches Vergehen bewertet werden.
- (2) 1. Wenn einem Spieler eine unabsichtliche Behinderung passiert (Ball fällt aus der Hosentasche, Kappe fällt herunter, usw.), ist beim ersten Mal der Punkt zu wiederholen und der Spieler davon in Kenntnis zu setzen, dass jeder weitere Vorfall als absichtliche Behinderung behandelt wird.  
2. Jede Behinderung, die als absichtlich bewertet wird, zieht einen Punktverlust nach sich. Hierzu zählt auch das Läuten des Handys eines Spielers oder seines Betreuers während des Ballwechsels.

#### 4. SPIEL OHNE SCHIEDSRICHTER (ITF-Empfehlung)

Jeder Spieler ist für alle Rufe auf seiner Seite des Netzes zuständig.

Alle Rufe sollen prompt und so laut erfolgen, dass sie auch für den Gegner hörbar sind.

Im Zweifelsfall ist zugunsten des Gegners zu entscheiden.

Gibt ein Spieler einen Ball irrtümlich „out“ oder „Fehler“ und erkennt dann seinen Irrtum, so ist der Punkt zu wiederholen (Ausnahme: Sandplatz – siehe unten), es sei denn, es war ein Gewinnschlag oder As oder der Spieler hat bereits vorher im Match einen falschen Ruf gemacht. In diesem Fall verliert der Spieler den Punkt.

Der Aufschläger hat den Spielstand vor dem ersten Aufschlag für den Gegner hörbar anzusagen.

Ist ein Spieler mit der Entscheidung des Gegners nicht einverstanden, hat er den Oberschiedsrichter zu rufen.

Beim Spiel auf Sandplatz sind zusätzlich folgende Punkte zu beachten:

Ein Ballabdruck kann nach einem Gewinnschlag oder wenn das Spiel gestoppt wird (ein Reflexschlag ist erlaubt, dann muss der Spieler sofort stoppen) kontrolliert werden.

Bezweifelt ein Spieler den Ruf des Gegners, so kann er ein Zeigen des Abdrucks verlangen. Er darf dann das Netz zur Besichtigung des Abdrucks überschreiten.

Löscht ein Spieler den Abdruck, gibt er dem Gegner Recht.

Sind sich die Spieler über den Ballabdruck nicht einig, kann der Oberschiedsrichter für eine endgültige Entscheidung gerufen werden.

Gibt ein Spieler einen Ball „out“ oder „Fehler“, so sollte er normalerweise einen Abdruck zeigen können.

Gibt ein Spieler fälschlicherweise einen Ball „out“ oder „Fehler“ und stellt dann fest, dass der Ball „gut“ war, verliert er den Punkt.

Verstöße gegen obige Vorgangsweisen können nach der Behinderungsregel und/oder nach den Verhaltensregeln (unsportliches Verhalten) geahndet werden.

## **5. ROUND ROBIN**

- a) Für jedes gewonnene Spiel wird ein Punkt vergeben.
- b) Bei Punktegleichheit zweier Spieler entscheidet die direkte Begegnung.
- c) Bei Punktegleichheit von mehr als zwei Spielern in der Tabelle werden in weiterer Folge nur mehr die Ergebnisse untereinander herangezogen. Bei Punktegleichheit ist als nächstes Kriterium die Satzdiffferenz heranzuziehen.
- d) Bei Gleichheit der Satzdiffferenz von zwei Spielern entscheidet die direkte Begegnung, bei Gleichheit der Satzdiffferenz von mehr als zwei Spielern ist die Diffferenz der Games als nächstes Kriterium heranzuziehen und wie bei der Satzdiffferenz zu verfahren.
- e) Ergibt sich noch immer keine eindeutige Reihung, so ist diese durch Los zu ermitteln.
- f) Tritt ein Spieler zu einem Spiel nicht an, so wird kein Ergebnis gewertet.
- g) Gibt ein Spieler während eines Spiels auf, so wird das Ergebnis vervollständigt in die Wertung genommen (z.B. Aufgabe bei 4:3 bedeutet 6:3, 6:0 in der Tabelle).

## **6. ERGÄNZENDE REGELUNG FÜR MATCH-TIE-BREAK**

Wenn zur Feststellung einer Platzierung die Anzahl der Sätze und dann der gewonnen Games herangezogen werden müssen, so gilt ein Match-Tie-Break (MTB) als 1 Satz und wenn die Anzahl der Games benötigt werden, so ist ein MTB als 1:0 Games für den Sieger des MTB zu werten.

