

Spielregeln (SPR)

(vom Internationalen Tennisverband ITF)

Inhaltsverzeichnis

I. Spielregeln	3
Art. 1 Spielfeld	3
Art. 2 Ständige Einrichtungen.....	4
Art. 3 Bälle.....	4
Art. 4 Schläger	4
Art. 5 Zählweise in einem Spiel.....	5
Art. 6 Zählweise in einem Satz	6
Art. 7 Zählweise in einem Wettspiel	6
Art. 8 Aufschläger und Rückschläger.....	6
Art. 9 Aufschlagwahl, Seitenwahl	6
Art. 10 Wechsel der Spielfeldseiten.....	6
Art. 11 Ball im Spiel	7
Art. 12 Ball berührt eine Linie.....	7
Art. 13 Ball berührt eine ständige Einrichtung	7
Art. 14 Reihenfolge beim Aufschlag	7
Art. 15 Reihenfolge beim Rückschlag im Doppel.....	7
Art. 16 Aufschlag.....	7
Art. 17 Ausführung des Aufschlags	7
Art. 18 Fussfehler	8
Art. 19 Aufschlagfehler	8
Art. 20 Zweiter Aufschlag.....	8
Art. 21 Spielbereitschaft	9
Art. 22 Wiederholung des Aufschlags.....	9
Art. 23 Wiederholungen	9
Art. 24 Punktverlust.....	9
Art. 25 Guter Rückschlag	10
Art. 26 Behinderung	11
Art. 27 Verhalten bei Irrtümern	11
Art. 28 Verantwortlichkeiten des Platz-Offiziellen (Referee, Schiedsrichter; Linienrichter)	12
Art. 29 Kontinuierliches Spiel / Unterbrechungen.....	12
Art. 30 Beratung	13
Anhang I Bälle	13
Eigenschaften des Balls	13
Erläuterung zu den Balltests	14
Klassifizierung der Platzbelagsschnelligkeit.....	15
Anhang II Schläger	15
Anhang III Werbung	16
Anhang IV Alternative Zählweise	16
Anhang V Verantwortlichkeiten der Offiziellen (Referee, Schiedsrichter, Linienrichter)	17

I. Spielregeln

Art. 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 Netz für das Doppelfeld verwendet, muss das Netz auf einer 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 jeweils im Abstand von 6,40 m von den 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 sollen 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.

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

Als Richtlinie für internationale Wettbewerbe, beträgt die empfohlene Mindestentfernung zwischen den Grundlinien und den hinteren Einzäunungen 6,40 m und zwischen den Seitenlinien und den seitlichen Einzäunungen 3,66 m.

Als Richtlinie beträgt die empfohlene Deckenhöhe mindestens 9,14 m.

Anmerkung:

Für internationale Wettbewerbe gelten betreffend den Ausmassen für den freien Raum hinter den Grundlinien und seitlich des Spielfeldes die Vorschriften des zuständigen Dachverbandes.

Art. 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 Netzpfeiler und der Teil des Netzes ausserhalb der Einzelstützen ständige Einrichtungen und werden nicht als Netzpfeiler oder als Teil des Netzes betrachtet.

Anmerkung: Das Wort „Schiedsrichter“ im Sinne dieses Artikels umfasst den Schiedsrichter selber sowie alle Personen, die Anrecht auf einen Platz auf dem Spielfeld haben, ferner alle diejenigen Personen, die dazu bestimmt sind, den Schiedsrichter in der Leitung einer Partie zu unterstützen.

Art. 3 Bälle

Bälle, die für das Spiel nach den Tennisregeln der ITF zugelassen sind, müssen den in Anhang I aufgeführten technischen Spezifikationen 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, einschliesslich eines jeden Spielers, Ausrüsters oder Nationalen Verbandes oder dessen Mitglieder getroffen werden. Für solche Entscheidungen und Anträge gelten die entsprechenden Prüf- und Anhörungsverfahren der International Tennis Federation.

Die Veranstalter müssen vor Beginn der Veranstaltung Folgendes bekannt geben:

- a) Die Anzahl der Bälle je Wettspiel (2, 3, 4 oder 6).
- b) Den Wechsel der Bälle, falls vorgesehen.

Falls vorgesehen, können die Bälle wie folgt gewechselt werden, entweder:

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

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

Anmerkung:

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

Fallbeispiele:

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

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

Art. 4 Schläger

Schläger, die zum Spiel nach den Tennisregeln der ITF zugelassen sind, müssen den in Anhang II aufgeführten technischen Spezifikationen entsprechen.

Die International Tennis Federation entscheidet über die Frage, ob ein Schläger oder Prototyp 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,

einschliesslich eines jeden Spielers, Ausrüsters, Nationalen Verbandes oder dessen Mitglieder, getroffen werden. Für solche Entscheidungen und Anträge gelten die entsprechenden Prüf- und Anhörungsverfahren der International Tennis Federation.

Fallbeispiele

- Fall 1: Ist mehr als ein Besaitungsmuster auf der Schlagfläche eines Schlägers erlaubt?**
Entscheid: Nein. Die Regel spricht von einem Muster (nicht Mustern) sich kreuzender Saiten (siehe Anhang II).
- Fall 2: Gilt das Besaitungsmuster eines Schlägers im Allgemeinen als gleichmässig und flach, wenn die Saiten mehr als eine Ebene bilden?**
Entscheid: Nein.
- Fall 3: Dürfen Vorrichtungen zur Schwingungsdämpfung auf den Saiten eines Schlägers angebracht werden? Wenn ja, wo dürfen sie angebracht werden?**
Entscheid: Ja. Doch dürfen solche Vorrichtungen nur ausserhalb des Musters der sich kreuzenden Saiten angebracht werden.
- Fall 4: Während eines Punkts, reissen einem Spieler versehentlich die Saiten. Darf der Spieler fortfahren, mit diesem Schläger einen weiteren Punkt zu spielen?**
Entscheid: Ja, es sei denn, dies wurde durch die Veranstalter ausdrücklich untersagt.
- Fall 5: Darf ein Spieler irgendwann während des Spielens mehr als einen Schläger benutzen?**
Entscheid: Nein.
- Fall 6: Darf eine Batterie, die die Spieleigenschaften beeinflusst, in einen Schläger eingebaut werden?**
Entscheid: Nein. Eine Batterie ist untersagt, da sie eine Energiequelle ist. Das Gleiche gilt für Solarzellen und ähnliche Vorrichtungen.

Art. 5 Zählweise in einem Spiel

a) Standard-Spiel

Ein Standard-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"

mit folgender Ausnahme: Haben beide Spieler / Doppelpaare drei Punkte gewonnen, lautet der Punktstand "Einstand". Nach "Einstand" ist der nächste Punktstand "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 Punktstand wieder "Einstand". Ein Spieler / Doppelpaar der / das die unmittelbar auf "Einstand" folgenden zwei Punkte gewinnt, gewinnt das "Spiel".

b) Tiebreak-Spiel

Während eines Tiebreak-Spiels werden die Punkte "Null", "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 über den / die Gegner. Falls nötig, wird das Tiebreak-Spiel so lange fortgesetzt, bis dieser Vorsprung erreicht ist. Der Spieler, der an der Reihe ist aufzuschlagen, schlägt für den ersten Punkt des Tiebreak-Spiels 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 für zwei Punkte hintereinander auf bis zum Ende des Tiebreak-Spiels (im Doppel wird der Aufschlagwechsel innerhalb des Doppelpaars in der gleichen Reihenfolge fortgesetzt wie während des Satzes).

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

Zusätzliche alternative Zählweisen sind in Anhang IV aufgeführt.

Art. 6 Zählweise in einem Satz

Es gibt unterschiedliche Methoden, in einem Satz zu zählen. Die zwei Hauptmethoden sind der "Vorteil-Satz" und der "Tiebreak-Satz". Beide Methoden dürfen angewandt werden, vorausgesetzt, dass die anzuwendende Methode vor Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben wird. Ist die "Tiebreak-Satz"-Methode anzuwenden, muss zudem bekannt gegeben werden, ob der letzte Satz als "Tiebreak-Satz" oder als "Vorteil-Satz" gespielt werden soll.

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 über seine / seinen Gegner. Wenn nötig, wird der Satz so lange fortgesetzt, bis dieser Vorsprung erreicht ist.

b) "Tiebreak-Satz"

Der Spieler / das Doppelpaar, der / das zuerst sechs Spiele gewonnen hat, gewinnt diesen "Satz", vorausgesetzt, er / es hat einen Vorsprung von zwei Spielen über seine / seinen Gegner. Wird der Spielstand von 6 beide erreicht, ist ein Tiebreak-Spiel zu spielen.

Zusätzliche zugelassene alternative Zählweisen sind in Anhang IV aufgeführt.

Art. 7 Zählweise in einem Wettspiel

Ein Wettspiel kann auf zwei Gewinnsätze (ein Spieler / Doppelpaar benötigt 2 gewonnene Sätze, um das Wettspiel zu gewinnen) oder auf drei Gewinnsätze (ein Spieler / Doppelpaar benötigt 3 gewonnene Sätze, um das Wettspiel zu gewinnen) gespielt werden.

Zusätzliche zugelassene alternative Zählweisen sind in Anhang IV aufgeführt.

Art. 8 Aufschläger und Rückschläger

Die Spieler / Doppelpaare stellen sich auf den gegenüberliegenden Seiten des Netzes auf. 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.

Fallbeispiele

Fall 1: Darf der Rückschläger ausserhalb der Linien des Spielfeldes stehen?

Entscheid: Ja. Der Rückschläger darf jede Position innerhalb oder ausserhalb der Linie auf seiner Seite des Netzes einnehmen.

Art. 9 Aufschlagwahl, Seitenwahl

Über die Wahl der Seite und die Wahl darüber, Aufschläger oder Rückschläger im ersten Spiel zu sein, entscheidet vor Beginn des Einschlagens das Los. 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 wählt / wählen der / die Gegner die Seite des Spielfeldes für das erste Spiel des Wettspiels; oder
- b) die Seite des Spielfeldes für das erste Spiel des Wettspiels; in diesem Fall wählt / wählen der / die Gegner, 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.

Fallbeispiele

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

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

Art. 10 Wechsel der Spielfeldseiten

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. Ist aber die Summe der Spiele eines Satzes eine gerade Zahl, so sind die Seiten erst nach dem ersten Spiel des nächsten Satzes zu wechseln. Während eines Tiebreak-Spiels haben die Spieler nach jeweils sechs Punkten die Seiten des Spielfeldes zu wechseln.

Art. 11 Ball im Spiel

Sofern nicht auf Fehler oder Wiederholung des Aufschlags 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.

Art. 12 Ball berührt eine Linie

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

Art. 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.

Anmerkung: Das Wort „Schiedsrichter“ im Sinne dieses Artikels umfasst den Schiedsrichter selber sowie alle Personen, die Anrecht auf einen Platz auf dem Spielfeld haben, ferner alle diejenigen Personen, die dazu bestimmt sind, den Schiedsrichter in der Leitung einer Partie zu unterstützen.

Art. 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.

Art. 15 Reihenfolge beim Rückschlag im Doppel

Das Doppelpaar, das im ersten Spiel eines jeden 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 in einem Doppelpaar den Ball schlagen.

Fallbeispiele

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

Entscheid: Nein.

Art. 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 hat dann den Ball mit der Hand in eine beliebige Richtung zu werfen und den Ball mit dem Schläger zu schlagen, bevor dieser 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 benutzen, um den Ball aufzuwerfen.

Art. 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 Tiebreak-Spiel wird der Aufschlag abwechselnd hinter den beiden Hälften des Spielfeldes ausgeführt, wobei der erste Aufschlag hinter der rechten Hälfte des Spielfeldes erfolgen muss.

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

Art. 18 Fussfehler

Während der Aufschlagbewegung, darf der Aufschläger nicht:

- a) seine Stellung durch Gehen oder Laufen verändern, wobei geringfügige Bewegungen der Füße erlaubt sind,
- b) die Grundlinie oder das Spielfeld mit einem Fuss berühren,
- c) die Fläche ausserhalb der gedachten Verlängerung der Seitenlinie mit einem Fuss berühren,
- d) die gedachte Verlängerung des Mittelzeichens mit einem Fuss berühren.

Verstösst der Aufschläger gegen diese Regel gilt dies als "Fussfehler".

Fallbeispiele

Fall 1: Darf der Aufschläger in einem Einzelspiel beim Aufschlag hinter dem Teil der Grundlinie zwischen der Seitenlinie des Einzel- und der Seitenlinie des Doppelspielfeldes stehen?
Entscheid: Nein.

Fall 2: Darf der Aufschläger während der Aufschlagbewegung mit einem Fuss oder mit beiden Füßen nicht den Boden berühren?
Entscheid: Ja.

Art. 19 Aufschlagfehler

Es ist ein Aufschlagfehler, wenn:

- a) der Aufschläger gegen die Bestimmungen in Art. 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 dieser den Boden berührt; oder
- d) 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.

Fallbeispiele

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

Fall 2: Darf 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?
Entscheid: Ja.

Art. 20 Zweiter Aufschlag

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

Fallbeispiele

Fall 1: Ein Spieler schlägt den Aufschlag von der falschen Seite aus. In der Folge verliert er den Punkt. Er macht geltend, dass er den Punkt verloren habe, weil er von der falschen Seite her aufgeschlagen habe.
Entscheid: Der Punkt ist gültig. Der nächste Aufschlag ist von der gemäss Spielstand richtigen Seite aus auszuführen.

Fall 2: Der Aufschläger schlägt beim Spielstand von 15:15 fälschlicherweise von der linken Seite aus auf. Er gewinnt den Punkt. Er schlägt daraufhin von der rechten Seite aus auf und macht einen Fehler. Nun wird der falsche Standort bemerkt. Darf er den vorausgegangenen Punkt behalten? Von welcher Seite aus ist der zweite Aufschlag auszuführen?
Entscheid: Der vorangegangene Punkt ist gültig. Der zweite Aufschlag ist von der linken Seite aus auszuführen, da der Spielstand 30:15 beträgt und der Aufschläger beim ersten Aufschlag einen Fehler gemacht hat.

Art. 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. Wird aber angezeigt, dass der Rückschläger nicht bereit ist, darf ein Aufschlag nicht als Fehler gewertet werden.

Art. 22 Wiederholung des Aufschlags

Der Aufschlag ist zu wiederholen, wenn:

- a) der aufgeschlagene Ball das Netz, den Netzhalter oder die Netzeinfassung berührt und anderweitig 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, obgleich der Rückschläger nicht spielbereit ist. Im Fall eines zu wiederholenden Aufschlags zählt dieser Aufschlag nicht, und der Aufschläger hat erneut aufzuschlagen; doch wird durch einen zu wiederholenden Aufschlag ein vorheriger Fehler nicht aufgehoben.

Art. 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.

Fallbeispiele

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 Aufschlag oder einen zweiten Aufschlag?

Entscheid: Ersten Aufschlag. Der ganze Punkt ist zu wiederholen.

Art. 24 Punktverlust

Ein Punkt ist 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 Netzpfeile 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 überfliegen hat; oder
- h) der im Spiel befindliche Ball den Spieler oder irgendetwas, was der Spieler an sich trägt oder hält, berührt, mit Ausnahme des Schlägers; 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.

Fallbeispiele

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 Aufschlagsfehler oder verliert der Aufschläger den

Punkt?

Entscheid: 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?**

Entscheid: 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?**

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

- Fall 4: Verliert ein Spieler den Punkt, wenn er die gedachte Linie in der Verlängerung des Netzes überquert, bevor oder nachdem der Ball geschlagen wurde?**

Entscheid: In keinem der beiden Fälle verliert der Spieler den Punkt, vorausgesetzt, dass der Spieler das Spielfeld des Gegners nicht berührt.

- Fall 5: Darf ein Spieler über das Netz auf das Spielfeld des Gegners springen, während der Ball im Spiel ist?**

Entscheid: 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?**

Entscheid: 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?**

Entscheid: 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 ins Aus gegangen wäre.**

Entscheid: Der Spieler verliert den Punkt, es sei denn, es ist ein guter Rückschlag. In diesem Fall wird der Punkt weitergespielt.

Art. 25 Guter Rückschlag

Ein Rückschlag ist gut:

- a) wenn der Ball das Netz, die Netzpfeosten bzw. Einzelstützen, das Seil oder Metallkabel, den Netzhalter oder die Netzeinfassung berührt, vorausgesetzt, dass er diese überfliegt und den Boden innerhalb des richtigen Spielfeldes trifft; ausgenommen wie in Art. 2 und Art. 25 lit. d vorgeschrieben; 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 Art. 24 verstösst; oder
- c) wenn der Ball ausserhalb der Netzpfeosten bzw. Einzelstützen, entweder oberhalb oder unterhalb der Höhe der Netzoberkante zurückgeschlagen wird, auch wenn dieser die Netzpfeosten bzw. Einzelstützen berührt, vorausgesetzt, dass dieser den Boden im richtigen Spielfeld trifft; ausgenommen wie in Art. 2 und Art. 25 lit. d vorgeschrieben; oder
- d) wenn der Ball unterhalb des Seiles oder Metallkabels zwischen der Einzelstütze und dem angrenzenden Netzpfeosten hindurch fliegt, ohne das Netz, das Seil oder Metallkabel oder den Netzpfeosten 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 trifft; oder
- f) wenn der Spieler den im Spiel befindlichen Ball schlägt, der einen anderen im richtigen Spielfeld liegenden Ball trifft.

Fallbespeile

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

Entscheid: Ja. Handelt es sich jedoch um einen aufgeschlagenen Ball, der die Einzelstütze trifft, 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?**

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

Art. 26 Behinderung

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

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

Fallbeispiele

Fall 1: Ist ein unabsichtlicher Doppelschlag eine Behinderung?

Entscheid: Nein. Siehe auch Art. 24 lit. 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?

Entscheid: Nein, der Spieler verliert den Punkt.

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

Entscheid: Ja, der Punkt ist zu wiederholen.

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

Entscheid: Nein.

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

Entscheid: Der Partner des Aufschlägers und der Partner des Rückschlägers dürfen jede Position auf ihrer Seite des Netzes, innerhalb oder ausserhalb des Spielfeldes einnehmen. Ruft jedoch ein Spieler eine Behinderung für den / die Gegner hervor, ist Art. „Behinderung“ anzuwenden.

Art. 27 Verhalten bei Irrtümern

Grundsätzlich gilt: Wird ein Irrtum bezüglich der Tennisregeln der ITF entdeckt, bleiben alle vorher gespielten Punkte bestehen. Entdeckte Irrtümer sind wie folgt zu berichtigen:

- a) Schlägt während eines Standard-Spiels oder eines Tiebreak-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 des Punktstandes richtigen Hälfte des Spielfeldes aufzuschlagen. Ein vor der Entdeckung des Irrtums begangener Aufschlagfehler wird gewertet.
- b) Befinden sich die Spieler während eines Standard-Spiels oder eines Tiebreak-Spiels auf den falschen Seiten des Spielfeldes, ist der Irrtum, sobald er entdeckt 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.
- d) 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) Schlägt ein Spieler während eines Tiebreak-Spiels 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.
- f) Schlägt im Doppel der Partner eines Doppelpaars auf, der nicht an der Reihe ist, wird ein vor der Entdeckung des Irrtums begangener Aufschlagfehler gewertet.
- g) Kommt es während eines Standard-Spiels oder eines Tiebreak-Spiels 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.

- h) Wird beim Spielstand von 6 beide irrtümlich ein Tiebreak-Spiel 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 "Tiebreak-Satz" fortzusetzen.
- i) Wird beim Spielstand von 6 beide irrtümlich ein Standard-Spiel begonnen, obgleich zuvor vereinbart wurde, dass der Satz ein "Tiebreak-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 Tiebreak-Spiel zu spielen.
- j) Wird irrtümlich ein "Vorteil-Satz" oder ein "Tiebreak-Satz" begonnen, obgleich zuvor vereinbart wurde, dass der letzte Satz ein entscheidender Wettspiel-Tiebreak 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 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 entscheidender Wettspiel-Tiebreak zu spielen. Wird der Irrtum jedoch erst entdeckt, nachdem das fünfte Spiel begonnen wurde, wird der Satz als "Tiebreak-Satz" fortgesetzt (siehe Anhang IV).
- k) 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 so zu wechseln, dass die Anzahl der Spiele zwischen den Wechseln der Bälle der ursprünglich festgelegten Anzahl entspricht. Die Bälle dürfen nicht während eines Spiels gewechselt werden.

Art. 28 Verantwortlichkeiten des Platz-Offiziellen (Referee, Schiedsrichter; Linienrichter)

Die Verantwortlichkeiten der in Wettspielen eingesetzten Offiziellen sind in Anhang V dargelegt.

Art. 29 Kontinuierliches Spiel / Unterbrechungen

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

- 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. Jedoch nach dem ersten Spiel eines jeden Satzes und während eines Tiebreak-Spiels, darf das Spiel nicht unterbrochen werden und die Spieler wechseln die Seiten ohne Pause.

Nach Beendigung eines jeden Satzes gibt es eine Satzpause von höchstens einhundertundzwanzig (120) Sekunden.

Die maximal zulässige Zeit beginnt ab dem Augenblick, in dem ein Punkt entschieden ist, 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) Es ist keine zusätzliche Zeit zu gewähren, um dem Spieler zu erlauben, sich zu erholen. Jedoch kann einem Spieler mit behandelbaren medizinischen Beschwerden 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, durch die Veranstalter wird anderweitig entschieden.

Art. 30 Beratung

Beratung ist jegliche / jeglicher hörbare oder sichtbare Kommunikation, Ratschlag oder Anweisung an einen Spieler.

In Mannschaftswettkämpfen, bei denen ein Mannschaftsführer auf dem Platz sitzt, kann der Mannschaftsführer den / die Spieler während einer Satzpause und beim Seitenwechsel der Spieler am Ende eines Spiels beraten, jedoch nicht beim Seitenwechsel der Spieler nach dem ersten Spiel eines jeden Satzes und nicht während eines Tiebreak-Spiels.

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

Anmerkung 1: Der Begriff „Beratung“ schliesst jede Art von Ratschlag und Instruktion ein.

Anmerkung 2: Für die Schweizerischen Interclubmeisterschaften gelten die in der IC-Captain-Broschüre veröffentlichten Weisungen über die Beratung.

Fallbeispiele

Fall 1: Darf ein Spieler beraten werden, wenn die Beratung in unauffälliger Weise durch Zeigen erfolgt?

Entscheid: Nein.

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

Entscheid: Ja.

Anhang I Bälle

Eigenschaften des Balls

- 1 Die äussere Hülle des Balles muss gleichförmig und nahtlos, seine Farbe weiss oder gelb sein.
- 2 Der Ball muss diesen Anforderungen entsprechen und eine Masse von mehr als 56,0 g und weniger als 59,4 g aufweisen.
- 3 Es gibt mehrere spezifizierte Ballarten. Jeder Ball muss eine Sprunghöhe von mehr als 134,62 cm und weniger als 147,32 cm aufweisen, wenn er aus einer Höhe von 254,00 cm auf eine ebene, harte Fläche, z. B. Beton, fallen gelassen wird. Ballart 1 (schnelle Beschleunigung) muss bei einem Druck von 8,165 kg eine Verformung von mehr als 4,95 mm und weniger als 5,97 mm nach innen und bei Entlastung eine Rückverformung von mehr als 6,73 mm und weniger als 9,14 mm haben. Ballart 2 (mittelschnelle Beschleunigung) und 3 (langsame Beschleunigung) müssen bei einem Druck von 8,165 kg eine Verformung von mehr als 5,59 mm und weniger als 7,37 mm nach innen und bei Entlastung eine Rückverformung von mehr als 8,00 mm und weniger als 10,8 mm haben. Beide Verformungsmasse müssen die Durchschnittsergebnisse von drei einzelnen Messungen über drei Achsen des Balles sein, wobei in jedem Fall zwei einzelne Messungen nicht mehr als 0,76 mm voneinander abweichen dürfen.
- 4 Für Spiele in einer Höhe über 1219 m,ü.M. dürfen zwei zusätzliche Balltypen benutzt werden.
 - a) Der erste Balltyp entspricht der vorstehend beschriebenen Ballart 2 (mittelschnelle Beschleunigung) ausgenommen, dass der Ball eine Sprunghöhe von mehr als 121,92 cm und weniger als 134,62 cm und einen Innendruck aufweisen muss, der grösser ist als der Aussendruck. Dieser Tennisballtyp ist allgemein als Druckball bekannt.
 - b) Der zweite Balltyp entspricht der vorstehend beschriebenen Ballart 2 (mittelschnelle Beschleunigung) ausgenommen, dass der Ball einen Innendruck aufweisen muss, der ungefähr dem Aussendruck entspricht und 60 Tage oder mehr in der Höhe des entsprechenden Turniers den klimatischen Verhältnissen angepasst worden sein muss. Dieser Tennisballtyp ist allgemein als Halb-Druckball oder druckloser Ball bekannt.
 - c) Der dritte Balltyp, der für das Spiel auf jedem Platzbelag in einer Höhe von über 1219 m empfohlen wird, ist die vorstehend beschriebene Ballart 3 (langsame Beschleunigung).

5 Alle Tests für Sprunghöhe, Grösse und Verformung sind in Übereinstimmung mit den nachstehenden Bestimmungen durchzuführen.

6 Fallbeispiele

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

Entscheid: 3 verschiedene Ballarten sind für das Spielen nach den Tennisregeln der ITF zugelassen, jedoch:

- a) Ballart 1 (schnelle Beschleunigung) ist für das Spiel auf langsamen Platzbelägen bestimmt.
- b) Ballart 2 (mittelschnelle Beschleunigung) ist für das Spiel auf mittleren / mittelschnellen Platzbelägen bestimmt.
- c) Ballart 3 (langsame Beschleunigung) ist für das Spiel auf schnellen Platzbelägen bestimmt.

Erläuterung zu den Balltests

1 Alle Tests müssen bei einer Temperatur von ca. 20° C und einer relativen Luftfeuchtigkeit von ca. 60% gemacht werden, ausser es ist ausdrücklich anders festgelegt. Alle Bälle sollen aus ihren Behältern genommen und vor dem Test 24 Stunden bei der erwähnten Temperatur und Luftfeuchtigkeit aufbewahrt werden.

2 Wenn es nicht anders bestimmt ist, liegen die Grenzen für einen Test bei einem Luftdruck von 76 cm.

3 Für Orte, an denen die Werte für Temperatur, Luftfeuchtigkeit und Luftdruck erheblich von den oben erwähnten abweichen, müssen andere angemessene Standardwerte festgelegt und von der ITF gebilligt werden.

4 Bei allen Überprüfungen des Durchmessers soll ein Ring benutzt werden, der aus einer möglichst rostfreien Metallplatte mit der gleichmässigen Stärke von 0,318 cm. Im Fall des Balles Typ 1 (schnelle Beschleunigung) und Typ 2 (mittelschnelle Beschleunigung) befinden sich in der Platte zwei runde Öffnungen von 6,541 cm bzw. 6,858 cm Durchmesser. Im Fall des Balles Typ 3 (langsame Beschleunigung) befinden sich in der Platte zwei runde Öffnungen von 6,985 cm bzw. 7,302 cm.

Die innere Oberfläche dieses Masses soll ein konvexes Profil mit einem Radius von 0,159 cm haben. Nun soll der Ball auf Grund seines eigenen Gewichtes bei der kleineren Öffnung nicht und bei der grösseren sehr wohl hindurchfallen.

5 Für den Deformationstest wird eine Maschine von Percy Herbert Stevens, patentiert in Grossbritannien unter Patent Nr. 230250, zusammen mit den folgenden Ergänzungen und Verbesserungen dazu, die alle Modifikationen beinhalten, die Rückdeformationen erfordern, verwendet oder eine solche die gleichwertige Ergebnisse wie die erwähnte, liefert.

6 Verfahren zur Durchführung von Tests

- a) Vorkompression
- b) Bevor der Ball getestet wird, soll er stetig zusammengedrückt werden, und zwar ungefähr um
- c) 2,54 cm, auf jeden der drei Durchmesser im rechten Winkel zueinander, und zwar hintereinander. Dieser Prozess sollte dreimal durchgeführt werden (neun Kompressionen im Ganzen). Alle Tests sollen innerhalb von zwei Stunden der Vorkompression vollendet werden.
- d) Sprungtest Messungen müssen vom Beton bis zur Unterseite des Balles getätigt werden
- e) Grösstentests (wie in Punkt 4 dieser Erläuterungen)
- f) Gewichtstest
- g) Deformationstest

Der Ball soll so in die Stevensmaschine gelegt werden, dass keine Walze der Maschine den Saum des Balles berührt. Das Kontaktgewicht wird angebracht, das Gleichgewicht hergestellt und die Zeiger auf Null gestellt. Das Testgewicht von 8,165 kg wird auf den Waagebalken gehängt, es wird Druck erzeugt, indem man das Rad mit einer gleichförmigen Geschwindigkeit dreht, sodass fünf Sekunden von dem Zeitpunkt an vergehen, wo der Waagebalken seinen Platz verlässt, bis das Gleichgewicht hergestellt ist. Wenn die Umdrehungen aufhören, wird das Ergebnis aufgezeichnet (Vorwärtsdeformation). Das Rad wird erneut gedreht, bis Ziffer 10 auf der Radskala erreicht ist (2,45 cm Deformation). Dann wird das Rad in die entgegengesetzte Richtung gedreht mit einer gleichförmigen Geschwindigkeit (wodurch Druck nachgelassen wird), bis wieder Gleichgewicht hergestellt ist. Nach 10 Sekunden soll, wenn nötig, Gleichgewicht hergestellt werden. Das Ergebnis wird dann aufgezeichnet (Rückwärtsdeformation).

Dieses Verfahren wird für jeden Ball über die zwei Durchmesser wiederholt, und zwar im rechten Winkel zur der Ausgangsposition und zueinander.

Klassifizierung der Platzbelagsschnelligkeit

- 1 Die angewandte ITF Testmethode für die Bestimmung der Schnelligkeit eines Platzbelages ist die Testmethode ITF CS 01/01 (ITF-Einstufung der Belagsschnelligkeit) wie in der ITF Informationsschrift mit dem Titel "Eine Ausgangs-ITF-Studie über die Leistungsstandards für Tennisplatzbeläge" dargelegt.
 - a) Platzbeläge mit einer ITF-Einstufung der Belagsschnelligkeit zwischen 0 und 35 sind als zur Kategorie 1 (langsame Platzbeläge) gehörig einzustufen.
Beispiele für Platzbelagtypen, die dieser Einstufung entsprechen, sind die meisten Sandplätze und andere Arten von ungebundenen mineralischen Belägen.
 - b) Platzbeläge mit einer ITF-Einstufung der Belagsschnelligkeit zwischen 30 und 45 sind als zur Kategorie 2 (mittlere / mittelschnelle Platzbeläge) gehörig einzustufen.
Beispiele für Platzbeläge dieser Einstufung sind die meisten Hartplätze mit verschiedenen acrylartigen Belägen und einige Textilbeläge.
 - c) Platzbeläge mit einer ITF-Einstufung der Belagsschnelligkeit von über 40 sind als zur Kategorie 3 (schnelle Platzbeläge) gehörig einzustufen.
Beispiele für Platzbeläge dieser Kategorie sind die meisten Naturrasen-, Kunstrasen- und einige Textilbeläge.
- 2 Anmerkung: Die vorgeschlagene Überschneidung in den ITF-Einstufungswerten der Belagsschnelligkeiten für die vorstehenden Kategorien ist, um einige Freiheit bei der Ballauswahl zu ermöglichen.

Anhang II Schläger

- 1 Die Schlagfläche des Schlägers muss flach sein und aus einem Muster sich kreuzender Saiten bestehen, die an einem Rahmen befestigt und / oder an ihren Kreuzungspunkten abwechselnd verflochten oder verbunden sind. 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.
- 2 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 einzuschränken oder zu verhindern. Diese Gegenstände und hervorstehenden Teile müssen in Grösse und Anordnung für solche Zwecke angemessen sein.
- 3 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 in der Gesamtlänge 39,37 cm und in der Gesamtbreite 29,21 cm nicht überschreiten.
- 4 Der Rahmen einschliesslich Griff darf keine an ihm befestigten Gegenstände oder Vorrichtungen aufweisen mit Ausnahme solcher, die ausschliesslich und speziell dazu dienen, Verschleiss und Abnutzung oder Schwingungen einzuschränken oder zu verhindern oder das Gewicht zu verteilen. Alle derartigen Gegenstände und Vorrichtungen müssen in Grösse und Anordnung für solche Zwecke angemessen sein.
- 5 Der Rahmen, einschliesslich Griff und Saiten, darf keine Vorrichtung aufweisen, die es ermöglicht, während des Spielens eines Punktes, die Form des Schlägers wesentlich zu verändern oder die Gewichtsverteilung in Richtung der Längsachse des Schlägers zu verändern, was zu einer Änderung der Schwungkraft führen würde, oder vorsätzlich eine physikalische Eigenschaft zu verändern, welche die Leistungsfähigkeit des Schlägers beeinflussen kann. Es darf keinerlei Energiequelle, die in irgendeiner Weise die Spieleigenschaften eines Schlägers verändert oder beeinflusst, im Schläger oder am Schläger angebracht sein.

Anhang III Werbung

- 1 Werbung auf dem Netz ist gestattet, sofern diese auf dem Teil des Netzes angebracht ist, welcher 0,914 m von den Netzpfeilen entfernt ist, und so beschaffen ist, dass sie die Sicht der Spieler oder die Spielbedingungen nicht beeinträchtigt.
- 2 An den hinteren und seitlichen Einzäunungen 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 ist gestattet, es sei denn sie beeinträchtigt die Sicht der Spieler oder die Spielbedingungen.
- 4 Ungeachtet der vorstehenden Abschnitte (1), (2) und (3) darf 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.

Anhang IV Alternative Zählweise

- 1 Zählweise in einem Spiel:

- a) „Ohne-Vorteil-Spiel“

Diese alternative Zählweise darf angewandt werden.

Ein Standard-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, wird der Punktstand als “Einstand” bezeichnet und ein entscheidender Punkt ist zu spielen. Der / die Rückschläger wählt / wählen, ob er / sie den Aufschlag auf der rechten Hälfte oder auf der linken Hälfte des Spielfeldes annehmen möchte / möchten. Im Doppel dürfen die Spieler des rückschlagenden Doppelpaars die Positionen nicht ändern, um diesen entscheidenden Punkt anzunehmen. Der Spieler / das Doppelpaar, der / das den entscheidenden Punkt gewinnt, gewinnt das “Spiel”.

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

- 2 Zählweise in einem Satz:

- a) “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 Tiebreak zu spielen.

- b) Entscheidender Wettspiel-Tiebreak bis 7 Punkte

Bei einem Spielstand von 1:1 Sätzen in einem Wettspiel auf zwei Gewinnsätze oder 2:2 Sätzen in einem Wettspiel auf drei Gewinnsätze, ist ein Tiebreak-Spiel zu spielen, um das Wettspiel zu entscheiden. Dieses Tiebreak-Spiel ersetzt den entscheidenden letzten Satz.

Der Spieler / das Doppelpaar, der / das zuerst sieben Punkte gewonnen hat, gewinnt diesen Wettspiel-Tiebreak und das Wettspiel, vorausgesetzt, es besteht ein Vorsprung von zwei Punkten gegenüber dem Gegner / den Gegnern.

c) Entscheidender Wettspiel-Tiebreak bis 10 Punkte

Bei einem Spielstand von 1:1 Sätzen in einem Wettspiel auf zwei Gewinnsätze oder 2:2 Sätzen in einem Wettspiel auf drei Gewinnsätze, ist ein Tiebreak-Spiel zu spielen, um das Wettspiel zu entscheiden. Dieses Tiebreak-Spiel ersetzt den entscheidenden letzten Satz.

Der Spieler / das Doppelpaar, der / das zuerst zehn Punkte gewonnen hat, gewinnt diesen Wettspiel-Tiebreak und das Wettspiel, vorausgesetzt, es besteht ein Vorsprung von zwei Punkten gegenüber dem Gegner / den Gegnern.

Anmerkung: Bei Anwendung des entscheidenden Wettspiel-Tiebreaks als Ersatz des letzten Satzes:

- Wird die ursprüngliche Reihenfolge beim Aufschlag beibehalten (Art. 4 und 14);
- Darf im Doppel die Reihenfolge beim Aufschlag und Rückschlag geändert werden, wie zu Beginn eines jeden Satzes (Art. 14 und 15);
- Gibt es vor Beginn des entscheidenden Wettspiel-Tiebreaks eine Satzpause von 120 Sekunden;
- Sind die Bälle vor Beginn des entscheidenden Wettspiel-Tiebreaks nicht zu wechseln, auch wenn ein Wechsel anstehen würde.

Anhang V Verantwortlichkeiten der Offiziellen (Referee, Schiedsrichter, Linienrichter)

- 1 Der Referee ist die letzte Instanz für alle Regelfragen und seine Entscheidung ist endgültig.
- 2 In Wettspielen, für die ein Schiedsrichter eingesetzt ist, ist der Schiedsrichter die letzte Instanz für alle Tatsachenentscheidungen während eines Wettspiels.
- 3 Die Spieler haben das Recht, den Referee auf den Platz zu rufen, wenn sie mit der Auslegung einer Tennisregel seitens des Schiedsrichters nicht einverstanden sind.
- 4 In Wettspielen, für die Linienrichter und Netzrichter eingesetzt sind, werden alle Entscheidungen (einschliesslich Fussfehlerentscheidungen) mit Bezug auf die Linie oder das Netz von ihnen getroffen. Der Schiedsrichter hat das Recht, die Entscheidung eines Linienrichters oder Netzrichters abzuändern, wenn sich der Schiedsrichter sicher ist, dass eine eindeutige Fehlentscheidung getroffen worden ist. Wo kein Linienrichter oder Netzrichter eingesetzt ist, ist der Schiedsrichter für jegliche Linienentscheidungen (einschliesslich Fussfehler) oder Netz zuständig.
- 5 Kann ein Linienrichter eine Entscheidung nicht treffen, hat er dies dem Schiedsrichter unverzüglich anzuzeigen, der dann eine Entscheidung zu treffen hat. Kann der Linienrichter eine Entscheidung nicht treffen oder, wenn es keinen Linienrichter gibt und der Schiedsrichter kann eine Entscheidung über eine Tatsachenfrage nicht treffen, ist der Punkt zu wiederholen.
- 6 Bei Mannschaftswettbewerben, bei denen der Referee auf dem Platz sitzt, ist der Referee auch die letzte Instanz für Tatsachenentscheidungen.
- 7 Hält der Schiedsrichter dies für notwendig oder angemessen, darf er das Spiel jederzeit unterbrechen oder verschieben. Der Referee darf das Spiel wegen der Dunkelheit, des Wetters oder schlechter Platzbeschaffenheit ebenfalls unterbrechen oder verschieben. Wird das Spiel wegen Dunkelheit verschoben, ist dies nach Beendigung eines Satzes oder nachdem eine gerade Anzahl von Spielen im laufenden Satz gespielt worden ist, vorzunehmen. Nach einer Spielverschiebung gelten der Spielstand und die Aufstellung der Spieler auf dem Platz, wenn das Wettspiel wieder aufgenommen wird.

8 Wenn ein anerkannter Verhaltenskodex zur Anwendung kommt, hat der Schiedsrichter oder Referee seine Entscheidungen bezüglich kontinuierlichen Spielens und Beratung nach diesem zu treffen.

9 Fallbeispiele

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 Referee zwecks Entscheidung auf den Platz zu rufen?

Entscheid: 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 Referee gerufen, der eine endgültige Entscheidung trifft.

Fall 2: Ein Ball wird „Aus“ gegeben, doch ein Spieler behauptet, dass der Ball gut war, ist der Referee zwecks Entscheidung auf den Platz zu rufen?

Entscheid: Nein. Der Schiedsrichter trifft die Endgültige Entscheidung aller Tatfragen (Fragen bezüglich dessen, was während eines bestimmten Vorfalles tatsächlich geschehen ist.)

Fall 3: Darf ein Schiedsrichter die Entscheidung eines Linienrichters nach Beendigung eines Punktes abändern, wenn, nach Meinung des Schiedsrichters, vorher im Punkt eine eindeutige Fehlentscheidung getroffen worden ist?

Entscheid: 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?

Entscheid: Nein. Ein Schiedsrichter darf nie eine Entscheidung aufgrund eines Protests oder Ersuchens eines Spielers abändern.

Fall 5: Ein Linienrichter gibt einen Ball „Aus“. Der Schiedsrichter hat nicht eindeutig sehen können, aber denkt, dass der Ball gut war. Darf der Schiedsrichter die Entscheidung des Linienrichters abändern?

Entscheid: 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?

Entscheid: Ja. Stellt ein Linienrichter den Fehler fest, ist dieser so bald wie möglich zu korrigieren, vorausgesetzt, es erfolgt nicht aufgrund des Protests oder Ersuchens eines Spielers.

Fall 7: Gibt ein Schiedsrichter oder Linienrichter einen Ball „Aus“ und korrigiert dann die Entscheidung zu „Guter Ball“: Was ist der richtige Entscheid?

Entscheid: 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 richtigerweise über das Netz, um zu ersuchen, den Ball zu schlagen. Der / die Gegner hindert / hindern den Spieler daran. Was ist der richtige Entscheid?

Entscheid: Der Schiedsrichter muss entscheiden, ob die Behinderung absichtlich oder unabsichtlich war, und gewährt entweder dem behinderten Spieler den Punkt oder entscheidet auf Wiederholen des Punktes.