

Regeln für das Tennis-Mixed-Turnier bei den Retrolympics

Für das Tennis-Mixed-Turnier der Retrolympics gelten die nachfolgenden Regeln des DTB, die komplett wiedergegeben werden, da sich die Regeln für das Doppel auf die des Einzel beziehen. Ferner gelten die nachfolgenden Sonderregelungen für die Retrolympics, die der Einfachheit halber dem Regelwerk vorangestellt werden:

Für die Retrolympics gelten im Mixed-Wettbewerb folgende Besonderheiten:

1. Der Aufschlag darf nur von Mann zu Mann bzw. von Frau zu Frau erfolgen.
2. In der 1. Runde wird in Gruppen gespielt. Ein Spiel erfolgt auf zwei Gewinnsätze, wobei die Entscheidung im 3. Satz im Tie Break ausgespielt wird.
3. Sollte die Zahl der erwarteten Spieler zu hoch sein, so wird vom Turnierleiter entschieden, dass bereits der Satz beim Stand von 2:2 begonnen wird.

Das Einzel

Regel 1: Spielfeld

Das Spielfeld ist ein Rechteck von 23,77 m Länge und 8,23 m Breite. Es wird in der Mitte von einem Netz, das an einem Seil oder Metallkabel von höchstens 0,8 cm Durchmesser aufgehängt ist, in zwei gleiche Teile geteilt. Die Enden dieses Seiles oder Kabels sind an zwei Pfosten, den sog. "Netzpfeosten", befestigt oder darüber hinweggeführt. Breite oder Durchmesser der Netzpfeosten dürfen höchstens 15 cm betragen. Sie dürfen nicht mehr als 2,5 cm höher sein als die Oberkante des Netzkabels. Die Netzpfeosten müssen auf beiden Seiten 91,4 cm außerhalb des Spielfeldes stehen (gemessen von der Pfeostenmitte bis zur Außenkante der Seitenlinie). Sie müssen so hoch sein, dass sie die Oberkante des Seils oder Kabels auf eine Höhe von 107 cm über der Platzoberfläche anheben. Wird ein Einzel auf einem für Doppel (siehe Regel 34) und Einzel zu nutzenden Platz mit einem Netz für Doppel gespielt, muss das Netz von zwei Pfeosten, den sog. "Einzelstützen", auf eine Höhe von 107 cm angehoben werden. Breite oder Durchmesser der Einzelstützen dürfen höchstens 7,5 cm betragen. Die Einzelstützen müssen auf jeder Seite 91,4 cm außerhalb des Spielfeldes für Einzel stehen (gemessen von der Mitte der Stütze bis zur Außenkante der Seitenlinie für Einzel). Das Netz muss so gespannt sein, dass es den Zwischenraum zwischen den beiden Netzpfeosten vollständig ausfüllt. Die Maschen des Netzes müssen so eng sein, dass ein Ball nicht hindurch kann. Die Höhe des Netzes muss in der Mitte des Spielfeldes 91,4 cm betragen. Es muss dort von einem höchstens 5 cm breiten Gurt, dem sog. "Netzhalter", straff niedergehalten werden. Dieser muss vollkommen weiß sein. Das Seil oder Kabel sowie der obere Teil des Netzes müssen von einem vollständig weißen Band, "Netzeinfassung" genannt, eingefasst sein. Die Netzeinfassung darf auf jeder Seite des Netzes nicht schmaler als 5 cm und nicht breiter als 6,35 cm sein. Auf Netzhalter, Netzeinfassung und Einzelstützen darf keine Werbung angebracht sein. Werbung auf dem Netz darf nicht weiter als 0,914 m vom jeweiligen Netzpfeosten angebracht sein und muss so beschaffen sein, dass man noch durch das Netz hindurchsehen kann. Diese Werbung darf weder weiße noch gelbe Farbe aufweisen. Die Linien, die das Spielfeld an den Enden und an den Seiten begrenzen, werden "Grundlinien" bzw. "Seitenlinien" genannt. In einem Abstand von 6,40 m werden parallel zum Netz auf beiden Seiten die sog. "Aufschlaglinien"

gezogen. Die Fläche beidseitig des Netzes zwischen diesem und den Aufschlaglinien wird zwischen den beiden Seitenlinien durch die sog. "Aufschlagmittellinie", in zwei Hälften, die sog. "Aufschlagfelder" genannt, geteilt. Die Aufschlagmittellinie verläuft parallel zu den Seitenlinien. Sie muss 5 cm breit sein. Die Grundlinien werden in gedachter Verlängerung der Aufschlagmittellinie durch eine 10 cm lange und 5 cm breite Linie, das sog. "Mittelzeichen", in zwei Hälften geteilt. Das Mittelzeichen wird innerhalb des Spielfeldes angebracht, im rechten Winkel zur Grundlinie und mit dieser verbunden. Alle anderen Linien dürfen nicht schmaler als 2,5 cm und nicht breiter als 5 cm sein, mit Ausnahme der Grundlinie, die nicht breiter als 10 cm sein darf. Alle Spielfeldmaße werden von der Außenkante der Linien gemessen. Alle Linien müssen von gleicher Farbe sein. Werbung oder irgendwelche Gegenstände an den Rückseiten des Platzes, dürfen weder weiße noch gelbe Farbe aufweisen. Eine helle Farbe darf nur verwendet werden, wenn sie die Sicht der Spieler nicht beeinträchtigt. Werbung auf den Stühlen der an den Rückseiten des Platzes sitzenden Linienrichter darf weder Weiß noch Gelb aufweisen. Eine helle Farbe darf nur verwendet werden, wenn sie die Sicht der Spieler nicht beeinträchtigt.

Anmerkung 1:

Beim Davis-Cup, Fed- Cup und den anderen offiziellen Meisterschaften der ITF sind spezielle Anforderungen bezüglich des Auslaufes hinter der Grundlinie und an den Seiten in den entsprechenden Regularien zu diesen Veranstaltungen enthalten.

Anmerkung 2:

Auf Klub- oder Freizeitplätzen sollte der Auslauf hinter jeder Grundlinie mindestens 5,50 m und an den Seiten mindestens 3,05 m betragen.*

Regel 2: Ständige Einrichtungen

"Ständige Einrichtungen" sind nicht nur das Netz, die Netzpfeiler, die Einzelstützen, das Seil bzw. Metallkabel, der Netzhalter und die Netzeinfassung, sondern auch, wenn vorhanden, die hintere und seitliche Einzäunung, die Tribünen, fest verankerte oder bewegliche Sitze und Stühle rund um den Platz samt deren Inhabern sowie alle anderen Einrichtungen rund um den Platz und darüber, ferner der Schiedsrichter, der Netzrichter, die Fußfehlerrichter, die Linienrichter und die Ballkinder, wenn sich diese Personen auf dem ihnen zugewiesenen Platz befinden. Anmerkung: Der Begriff "Schiedsrichter" erfasst im Sinne dieser Regel auch diejenigen Personen, die berechtigt sind, auf dem Platz zu sitzen und alle Personen, deren Aufgabe es ist, den Schiedsrichter bei der Leitung des Wettspiels zu unterstützen.

Regel 3: Bälle

Bälle, die für das Spiel nach den ITF-Tennisregeln zugelassen sind, müssen die nachfolgenden Voraussetzungen erfüllen:

- a) Die äußere Oberfläche des Balles muss gleichförmig und nahtlos, seine Farbe weiß oder gelb sein.
- b) Der Durchmesser eines Balles des Typs 1 (schnell) und des Typs 2 (mittelschnell) muss mehr als 6,541 cm und weniger als 6,858 cm betragen. Der Durchmesser eines Balles des Typs 3 (langsam) muss mehr als 6,985 cm und weniger als 7,302 cm

betragen (entsprechend des Anhang I Ziffer 4 der ITF-Tennisregeln). Das Gewicht für alle v. g. Bälle muss mehr als 56,0 g und weniger als 59,4 g betragen.

* Im Bereich des DTB gilt: Bei der Neuerrichtung von Tennisplätzen, auf denen auch Turnierspiele ausgetragen werden, muss der Auslauf hinter jeder Grundlinie mindestens 6,40 m und an den Seiten mindestens 3,66 m betragen. 71 Tennisregeln der ITF

c) Folgende Bälle sind zugelassen: Der jeweilige Ball muss eine Sprunghöhe von mehr als 134,62 cm und weniger als 147,32 cm aufweisen, wenn er aus einer Höhe von 254 cm auf eine ebene, harte Fläche, z.B. Beton fallen gelassen wird. Bei Ballart 1 (schnelle Beschleunigung) muss bei einem Druck von 8,165 kg die Verformung des Balles mehr als 4,95 mm und weniger als 5,97 mm nach innen sowie bei Entlastung die Rückverformung mehr als 6,73 mm und weniger als 9,14 mm betragen. Bei den Ballarten 2 (mittelschnelle Beschleunigung) und 3 (langsame Beschleunigung) muss bei einem Druck von 8,165 kg die Verformung des Balles mehr als 5,59 mm und weniger als 7,37 mm nach innen sowie bei Entlastung die Rückverformung mehr als 8,0 mm und weniger als 10,8 mm betragen. Beide Verformungsmaße müssen die Durchschnittsergebnisse von drei verschiedenen Messungen über drei Achsen des Balles sein, wobei bei jedem Vergleich zwei Messungen keinesfalls mehr als 0,76 mm voneinander abweichen dürfen.

d) Für Spiele in einer Höhe über 1219 m ü.d. M. sind folgende drei Ballarten zugelassen: Der erste Balltyp weicht von der vorstehend beschriebenen Ballart 2 (mittelschnelle Beschleunigung) nur insofern ab, als der Ball eine Sprunghöhe von mehr als 121,92 cm und weniger als 134,62 cm haben und der Druck im Ball größer als der herrschende Luftdruck sein muss. Diese Ballart wird allgemein als "Druckball" bezeichnet.

Der zweite Balltyp weicht von der vorstehend beschriebenen Ballart 2 (mittelschnelle Beschleunigung) nur insofern ab, als der Ball eine Sprunghöhe von mehr als 134,62 cm und weniger als 147,32 cm haben und der Druck im Ball in etwa dem herrschenden Luftdruck entsprechen muss. Solche Bälle müssen mindestens 60 Tage in der Höhe der entsprechenden Veranstaltung den örtlichen klimatischen Verhältnissen angepasst worden sein. Dieser Ball wird allgemein als "Halb-Druckball oder druckloser Ball" bezeichnet. Der dritte Balltyp ist die vorstehend beschriebene Ballart 3 (langsame Beschleunigung), die für das Spiel auf jedem Belag über 1219 m ü.d.M. empfohlen ist.

e) Alle Tests für Sprunghöhe, Größe und Verformung sind in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der ITF durchzuführen.

f) Die ITF bestimmt, ob ein Ball oder Prototyp die oben angegebenen technischen Daten für das Spiel erfüllt oder anderweitig genehmigt wird. Solche Entscheidungen können auf Eigeninitiative der ITF oder auf Antrag eines Beteiligten, der ein begründetes Interesse daran hat, einschließlich eines jeden Spielers, Ausrüsters, Nationalen Verbandes oder dessen Mitglieder, getroffen werden. Für solche Entscheidungen oder Anträge gelten die entsprechenden Prüf- und Anhörungsverfahren der ITF. Ein Exemplar dieser Bestimmungen kann bei der ITF angefordert werden.

Anmerkung 1: Jeder Ball, der auf einem Turnier, das nach diesen Regeln gespielt wird, verwendet wird, muss auf der offiziellen von der ITF herausgegebenen ITF-Liste der genehmigten Bälle stehen.

Fall 1: Welche Ballart ist für welchen Belag geeignet?

- a) Ballart 1 (schnelle Beschleunigung) ist für langsame Platzbeläge vorgesehen.
- b) Ballart 2 (mittelschnelle Beschleunigung) ist für mittelschnelle Platzbeläge vorgesehen.
- c) Ballart 3 (langsame Beschleunigung) ist für schnelle Platzbeläge vorgesehen.

Regel 4: Schläger

Schläger, die den nachstehenden technischen Daten nicht entsprechen, sind zum Spiel nach den Tennisregeln nicht zugelassen:

- a) Die Schlagfläche des Schlägers muss flach sein und aus einem Muster sich kreuzender Saiten bestehen, die an einem Rahmen befestigt und an ihren Kreuzungspunkten abwechselnd verflochten oder verbunden sind. Das Besaitungsmuster muss völlig gleichmäßig sein; es darf besonders in der Mitte nicht weniger dicht sein als in irgendeinem anderen Bereich. Der Schläger muss so konstruiert und besaitet sein, dass die für das Spiel charakteristischen Merkmale auf beiden Schlagflächen identisch sind. Die Saiten dürfen keine an ihnen befestigte Gegenstände oder hervorstehende Teile aufweisen mit Ausnahme solcher, die ausschließlich dazu dienen, Verschleiß oder Schwingungen einzuschränken oder zu verhindern, vorausgesetzt, dass Größe und Anordnung diesem Zweck angemessen sind.
 - 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 in der Gesamtlänge 39,37 cm und in der Gesamtbreite 29,21 cm nicht überschreiten.
 - c) Rahmen und Griff dürfen keine an ihnen befestigte Gegenstände oder Vorrichtungen aufweisen mit Ausnahme solcher, die ausschließlich dazu dienen, Verschleiß oder Schwingungen einzuschränken oder zu verhindern oder das Gewicht zu verteilen. Alle derartigen Gegenstände oder Vorrichtungen müssen in Größe und Anordnung diesem Zweck angemessen sein.
 - d) Rahmen, Griff und Saiten, dürfen keine Vorrichtungen aufweisen, die es ermöglichen, während des Ballwechsels die Form des Schlägers wesentlich zu verändern oder die Gewichtsverteilung in Richtung der Längsachse des Schlägers zu verändern, so dass die Schwungkraft beeinflusst wird oder vorsätzlich eine Eigenschaft zu verändern, welche die Leistungsfähigkeit des Schlägers beim Spielen beeinflusst. Es darf keine Energiequelle, die in irgendeiner Weise die Spieleigenschaften verändert oder beeinflusst im Schläger bzw. am Schläger angebracht sein. Die ITF entscheidet, ob ein Schläger oder das Modell eines Schlägers der vorstehenden Beschreibung entspricht bzw. zum Spiel zugelassen wird oder nicht. Solche Entscheidungen können auf Eigeninitiative der ITF oder auf Antrag eines Beteiligten, der ein begründetes Interesse daran hat, einschließlich eines jeden Spielers, Ausrüsters, Nationalen Verbandes oder dessen Mitglieder, getroffen werden. Für solche Entscheidungen oder Anträge gelten die entsprechenden Prüf- und Anhörungsverfahren der ITF. Ein Exemplar dieser Bestimmungen können bei der ITF angefordert werden.
- E n t s c h e i d u n g e n**

Fall 1: Darf mehr als eine Anordnungsform der Saiten auf der Schlagfläche des Schlägers sein?

Entscheidung: Nein, da die Regel klar von einem Muster und nicht von Mustern sich kreuzender Saiten spricht.

Fall 2: Gilt das Besaitungsmuster eines Schlägers als völlig 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. Derartige Vorrichtungen dürfen aber nur außerhalb des Musters der sich kreuzenden Saiten angebracht werden.

Fall 4: Während eines Spiels reißen einem Spieler plötzlich die Saiten seines Schlägers. Darf er mit dem Schläger in diesem Zustand das Spielen um den Punkt fortsetzen?

Entscheidung: Ja.

Fall 5: Darf eine Batterie, welche die Schlageigenschaft beeinflusst Bestandteil des Schlägers sein?

Entscheidung: Nein. Eine Batterie ist nicht zugelassen, da es sich dabei um eine Energiequelle handelt. Das gleiche gilt für Solarzellen und ähnliches.

Regel 5: Aufschläger und Rückschläger Die Spieler stellen sich auf den gegenüberliegenden Seiten des Netzes auf. Der Spieler, der als erster den Ball in das Spiel bringt, wird Aufschläger, der andere Rückschläger genannt. E n t s c h e i d u n g e n

Fall 1: Verliert ein Spieler den Punkt, wenn er bei der Ausführung eines Schlages die gedachte Linie in Verlängerung des Netzes überschreitet,

- a) bevor er den Ball getroffen hat,
- b) nachdem er den Ball getroffen hat?

Entscheidung: Der Spieler verliert in keinem der beiden Fälle wegen Überschreitens der gedachten Linie den Punkt, sofern er nicht das Spielfeld des Gegners betritt (Regel 20e). Sollte sich der Gegner behindert gefühlt haben, kann er eine Entscheidung des Schiedsrichters nach den Regeln 21 und 25 verlangen.

Fall 2: Der Aufschläger verlangt, dass der Rückschläger innerhalb der Linien stehen muss, die sein Spielfeld begrenzen. Ist das erforderlich?

Entscheidung: Nein. Der Rückschläger darf auf seiner Seite des Netzes stehen, wo er will.

Regel 6: Wahl der Seiten und des Aufschlags

Vor Spielbeginn ist zu lösen, wer die Wahl der Seite oder das Recht, im 1. Spiel Aufschläger oder Rückschläger zu sein, hat. Der Gewinner des Losentscheids kann wählen oder von seinem Gegner verlangen zu wählen:

- a) Aufschläger oder Rückschläger zu sein; der Gegner hat dann die Seite zu wählen; oder
- b) die Seite; der Gegner hat sich dann zu entscheiden, ob er Aufschläger oder Rückschläger sein will.

Fall 1: Haben die Spieler Anspruch auf eine neue Wahl, wenn ein Wettspiel vor Spielbeginn verlegt oder aufgeschoben wurde?

Entscheidung: Ja. Es bleibt bei der Losentscheidung, aber Aufschlag und Seite können neu gewählt werden.

Regel 7: Aufschlag

Der Aufschlag ist auf folgende Weise auszuführen:

Unmittelbar vor dem Aufschlag muss der Aufschläger mit beiden Füßen in Ruhestellung hinter der Grundlinie (d.h. weiter vom Netz entfernt als diese) stehen, und zwar zwischen den gedachten Verlängerungen des Mittelzeichens und der Seitenlinie. Der Aufschläger hat dann den Ball mit der Hand in beliebiger Richtung in die Luft zu werfen und mit seinem Schläger zu schlagen, bevor der Ball den Boden berührt. Der Aufschlag gilt in dem Augenblick als erfolgt, in dem der Schläger den Ball berührt. Ein Spieler, der nur einen Arm benutzen kann, darf den Schläger benutzen, um den Ball in die Luft zu werfen. E n t s c h e i d u n g e n

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

Entscheidung: Nein.

Fall 2: Ist es ein Aufschlagfehler, wenn ein Spieler beim Aufschlag statt eines Balles zwei oder mehrere hochwirft?

Entscheidung: Nein. Es ist auf Wiederholung des Aufschlags zu entscheiden. Wenn der Schiedsrichter aber den Vorgang als vorsätzlich beurteilt, hat er nach Regel 21 zu entscheiden.

Regel 8: Fußfehler

Während der Ausführung des Aufschlags darf der Aufschläger

- a) seine Stellung weder durch Gehen noch durch Laufen verändern; unbedeutende Bewegungen der Füße, die sich nicht wesentlich auf die ursprüngliche vom Aufschläger eingenommene Stellung auswirken, gelten nicht als "Veränderung seiner Stellung durch Gehen oder durch Laufen";
- b) nur den Boden hinter der Grundlinie zwischen den gedachten Verlängerungen des Mittelzeichens und der Seitenlinie mit den Füßen berühren.

Regel 9: Ausführung des Aufschlages

a) Beim Aufschlag hat der Aufschläger abwechselnd hinter der rechten und hinter der linken Hälfte seiner Spielfeldseite zu stehen, beginnend in jedem Spiel von

rechts. Wenn der Aufschlag von der falschen Hälfte des Spielfeldes erfolgt ist und dies nicht bemerkt worden ist, bleiben alle aus solch falschem Aufschlag oder solchen falschen Aufschlägen herrührenden Spielergebnisse bestehen. Die falsche Aufstellung ist aber sofort nach Feststellung des Irrtums zu berichtigen.

b) Der aufgeschlagene Ball muss das Netz überfliegen und das schräg gegenüberliegende Aufschlagfeld oder eine der Linien, die dieses Feld begrenzen, treffen, bevor der Rückschläger den Ball zurückschlägt.

Regel 10: Aufschlagfehler

Es ist ein Aufschlagfehler:

- a) wenn der Aufschläger gegen eine der Regeln 7, 8 oder 9 b verstößt;
 - b) wenn er beim Versuch, den Ball zu schlagen, diesen verfehlt;
 - c) wenn der aufgeschlagene Ball, bevor er den Boden trifft, eine Ständige Einrichtung mit Ausnahme des Netzes, des Netzhalters oder der Netzeinfassung berührt.
- E n t s c h e i d u n g e n

Fall 1: Ein Spieler wirft den Ball zum Aufschlag hoch, entschließt sich aber dann, den Ball nicht zu schlagen, sondern fängt ihn statt dessen wieder auf. Ist das ein Aufschlagfehler?

Entscheidung: Nein.

Fall 2: Ein Einzel wird auf einem Spielfeld für Doppel mit Netzpfeosten für das Doppel und Einzelstützen gespielt. Der aufgeschlagene Ball trifft eine Einzelstütze und fällt dann in das richtige Aufschlagfeld. Ist das ein Aufschlagfehler oder ist der Aufschlag zu wiederholen?

Entscheidung: Beim Aufschlag ist es ein Aufschlagfehler, weil die Einzelstützen und die Netzpfeosten für das Doppel sowie der Teil des Netzes, der Netzeinfassung und des Seils oder Metallkabels zwischen ihnen ständige Einrichtungen im Sinne der Regeln 2 und 10 sowie der Anmerkung zu Regel 24 sind.

Regel 11: Zweiter Aufschlag

Nach einem Aufschlagfehler beim ersten Aufschlag hat der Aufschläger von derselben Hälfte seiner Spielfeldseite erneut aufzuschlagen. Dies gilt nicht, wenn der erste Aufschlag von der falschen Hälfte aus erfolgt ist. In diesem Fall hat der Aufschläger nach Regel 9 den zweiten Aufschlag von der richtigen Spielfeldhälfte auszuführen.

E n t s c h e i d u n g e n

Fall 1: Ein Spieler schlägt von der falschen Spielfeldhälfte auf. Nachdem er den Punkt verloren hat, fordert er, es sei auf Aufschlagfehler zu entscheiden, weil er vom falschen Standort aufgeschlagen habe.

Entscheidung: Der Punkt ist zu werten wie gespielt. Der nächste Aufschlag hat entsprechend dem Spielstand vom richtigen Standort aus zu erfolgen.

Fall 2: Beim Spielstand von 15 beide schlägt der Aufschläger irrtümlich von links auf. Er gewinnt den Punkt. Den nächsten Aufschlag führt er dann von rechts aus und

macht einen Aufschlagfehler. Der Irrtum bezüglich des Standorts beim Aufschlag wird nun entdeckt. Zählt der vorhergehende Punkt für ihn? Von welcher Spielfeldhälfte muss er den nächsten Aufschlag ausführen?

Entscheidung: Es bleibt dabei, dass der vorhergehende Punkt für den Aufschläger zählt und dass er einen Aufschlagfehler gemacht hat. Der Spielstand ist 30:15, der zweite Aufschlag muss deshalb von links ausgeführt werden.

Regel 12: Spielbereitschaft

Der Aufschläger darf erst aufschlagen, wenn der Rückschläger spielbereit ist. Der Rückschläger gilt als spielbereit, wenn er versucht, den aufgeschlagenen Ball zurückzuschlagen. Hat jedoch der Rückschläger zu erkennen gegeben, dass er nicht spielbereit war, kann er einen Aufschlagfehler nicht geltend machen, weil der aufgeschlagene Ball das für diesen Aufschlag bestimmte Aufschlagfeld nicht getroffen hat.

Regel 13: Wiederholungen

In allen Fällen, in denen nach den Regeln auf Wiederholung zu entscheiden ist oder in denen wegen einer Unterbrechung des Spiels eine Wiederholung anzuordnen ist, gilt:

- a) betrifft die Entscheidung zur Wiederholung lediglich einen Aufschlag, so ist nur dieser Aufschlag zu wiederholen;
- b) betrifft die Entscheidung einen anderen Sachverhalt, so ist der Punkt zu wiederholen.

E n t s c h e i d u n g e n

Fall 1: Ein Aufschlag ist aus anderen als den in der Regel 14 beschriebenen Gründen unterbrochen worden. Ist nur dieser Aufschlag zu wiederholen?

Entscheidung. Nein, der ganze Punkt ist zu wiederholen.

Fall 2: Wenn ein im Spiel befindlicher Ball platzt, ist dann auf Wiederholung des Punktes zu entscheiden?

Entscheidung: Ja.

Regel 14: Wiederholung des Aufschlags

Der Aufschlag ist zu wiederholen:

- a) wenn der aufgeschlagene Ball das Netz, den Netzhalter oder die Netzeinfassung berührt, vorausgesetzt, dass der Aufschlag sonst in jeder Beziehung den Regeln entspricht, oder wenn der aufgeschlagene Ball nach Berührung des Netzes, des Netzhalters oder der Netzeinfassung den Rückschläger trifft oder irgend etwas, was dieser an sich trägt oder hält bevor der Ball den Boden berührt;
- b) wenn ein Aufschlag (auch wenn es ein Aufschlagfehler war) ausgeführt wurde, obgleich der Rückschläger nicht spielbereit war (siehe Regel 12). Der zu wiederholende Aufschlag zählt nicht. Der Aufschläger hat nochmals aufzuschlagen. Durch die

Wiederholung eines 2. Aufschlags wird ein Aufschlagfehler beim vorhergehenden 1. Aufschlag nicht aufgehoben.

Regel 15: Reihenfolge beim Aufschlag

Nach Beendigung des ersten Spieles wird der Rückschläger zum Aufschläger und der Aufschläger zum Rückschläger und so fort, abwechselnd für alle folgenden Spiele eines Wettspiels. Schlägt ein Spieler auf, ohne an der Reihe zu sein, so hat, wenn der Irrtum festgestellt wird, sofort derjenige Spieler aufzuschlagen, der an der Reihe ist. Alle vor der Feststellung des Irrtums erzielten Punkte bleiben gültig, aber ein vorhergegangener Aufschlagfehler zählt nicht. Ist ein Spiel bereits beendet, bevor der Irrtum entdeckt wurde, bleibt es bei der geänderten Reihenfolge beim Aufschlag.

Regel 16: Wechsel der Spielfeldseiten

Die Spieler haben in jedem Satz nach dem ersten, dritten und jedem folgenden ungeraden Spiel sowie am Ende des Satzes die Seiten des Spielfeldes zu wechseln. Ist aber die Summe der Spiele dieses Satzes eine gerade Zahl, sind die Seiten erst nach dem ersten Spiel des nächsten Satzes zu wechseln. Falls hierbei ein Fehler gemacht und die richtige Reihenfolge nicht eingehalten wird, müssen die Spieler die richtige Aufstellung sofort nach Entdeckung des Irrtums einnehmen und die ursprüngliche Reihenfolge fortsetzen.

Regel 17: Ball im Spiel

Ein Ball ist im Spiel, sobald der Aufschlag ausgeführt ist. Falls nicht auf Aufschlagfehler oder Wiederholung des Aufschlags entschieden wird, bleibt der Ball im Spiel, bis der Punkt entschieden ist. E n t s c h e i d u n g

Fall 1: Ein Spieler macht beim Rückschlag einen Fehler. Dieser wird nicht angezeigt und der Ballwechsel fortgesetzt. Kann der Gegner später nach Beendigung des Ballwechsels den Punkt für sich beanspruchen?

Entscheidung: Nein. Wenn nach der unterbliebenen Entscheidung des Schiedsrichters die Spieler den Ballwechsel fortgesetzt haben, kann der Gegner den Punkt nicht mehr für sich beanspruchen, vorausgesetzt, dass er nicht behindert wurde.

Regel 18: Punktgewinn für den Aufschläger

Der Aufschläger gewinnt den Punkt:

- a) wenn der aufgeschlagene Ball, sofern der Aufschlag nicht nach Regel 14 zu wiederholen ist, den Rückschläger oder irgend etwas, was dieser an sich trägt oder hält, berührt, bevor der Ball aufspringt;
- b) wenn der Rückschläger den Punkt auf andere Weise nach Regel 20 verliert.

Regel 19: Punktgewinn für den Rückschläger

Der Rückschläger gewinnt den Punkt:

- a) wenn der Aufschläger zwei aufeinanderfolgende Aufschlagfehler macht;
- b) wenn der Aufschläger den Punkt auf andere Weise nach Regel 20 verliert.

Regel 20: Punktverlust

Ein Spieler verliert den Punkt:

- a) wenn er den im Spiel befindlichen Ball nicht direkt über das Netz zurückschlägt, bevor dieser den Boden ein zweites Mal berührt hat (ausgenommen die Fälle nach Regel 24 a) oder c));
- b) wenn er den im Spiel befindlichen Ball so zurückschlägt, dass dieser den Boden, eine Ständige Einrichtung oder einen anderen Gegenstand außerhalb derjenigen Linien trifft, die das Spielfeld seines Gegners begrenzen (ausgenommen die Fälle nach Regel 24 a) und c));
- c) wenn er den Ball als Flugball annimmt und dabei einen fehlerhaften Rückschlag macht; dies gilt auch dann, wenn der Spieler außerhalb des Spielfeldes steht;
- d) wenn er während der Schlagbewegung den Ball absichtlich auf seinem Schläger trägt oder auffängt oder ihn mit seinem Schläger absichtlich mehr als einmal berührt;
- e) wenn er selbst, sein Schläger (gleich ob er ihn in der Hand hält oder nicht) oder irgend etwas, was er an sich trägt oder hält, das Netz, die Netzpfeosten bzw. Einzelstützen, das Seil oder Metallkabel, den Netzhalter, die Netzeinfassung oder den Boden innerhalb des Spielfelds seines Gegners berührt, solange der Ball im Spiel ist;
- f) wenn er den Ball als Flugball annimmt, bevor dieser das Netz überflogen hat;
- g) wenn der im Spiel befindliche Ball ihn selbst oder irgend etwas, was er an sich trägt oder hält, berührt, mit Ausnahme des Schlägers in seiner Hand oder in seinen Händen;
- h) wenn er seinen Schläger nach dem Ball wirft und den Ball trifft;
- i) wenn er absichtlich und wesentlich die Form seines Schlägers während des Ballwechsels verändert. E n t s c h e i d u n g e n

Fall 1: Beim Aufschlag fliegt der Schläger aus der Hand des Aufschlägers und berührt das Netz, bevor der Ball den Boden berührt. Ist dies ein Aufschlagfehler oder verliert der Aufschläger den Punkt?

Entscheidung: Der Aufschläger verliert den Punkt, weil sein Schläger das Netz berührt hat, während der Ball im Spiel war (Regel 20 e);

Fall 2: Beim Aufschlag fliegt der Schläger aus der Hand des Aufschlägers und berührt das Netz, nachdem der Ball den Boden außerhalb des richtigen Aufschlagfeldes berührt hat. Ist dies ein Aufschlagfehler oder verliert der Aufschläger den Punkt?

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

Fall 3: A und B spielen gegen C und D. A schlägt gegen D auf. C berührt das Netz, bevor der Ball den Boden berührt hat. Da der aufgeschlagene Ball außerhalb des richtigen Aufschlagfeldes aufspringt, wird danach auf Aufschlagfehler entschieden. Verlieren C und D den Punkt?

Entscheidung: Die Entscheidung Aufschlagfehler ist falsch. Weil C das Netz berührt

hatte, während der Ball im Spiel war (Regel 20 e), hatten C und D den Punkt schon verloren, bevor auf Aufschlagfehler hätte entschieden werden können.

Fall 4: Darf ein Spieler über das Netz auf das Spielfeld seines Gegners springen, während der Ball im Spiel ist, ohne dafür bestraft zu werden?

Entscheidung: Nein. Er verliert den Punkt (Regel 20 e).

Fall 5: A spielt einen geschnittenen Ball knapp hinter das Netz. Der Ball springt dadurch wieder auf die Spielfeldseite von A zurück. B kann den Ball nicht erreichen und wirft deshalb seinen Schläger nach dem Ball und trifft ihn. Sowohl der Schläger als auch der Ball fallen über das Netz auf die Spielfeldseite von A. A schlägt den Ball zurück, aber ins "Aus" der Spielfeldseite von B. Gewinnt oder verliert B den Punkt?

Entscheidung: B verliert den Punkt (Regel 20 e und h).

Fall 6: Ein außerhalb des Aufschlagfeldes stehender Spieler wird von einem aufgeschlagenen Ball getroffen, bevor der Ball den Boden berührt hat. Gewinnt oder verliert der Spieler den Punkt?

Entscheidung: Der getroffene Spieler verliert den Punkt (Regel 20 g), es sei denn, es handelt sich um einen Fall nach Regel 14 a.

Fall 7: Ein außerhalb des Spielfeldes stehender Spieler nimmt den Ball als Flugball an oder fängt ihn mit der Hand. Er beansprucht den Punkt für sich, weil der Ball mit Sicherheit "Aus" gewesen wäre.

Entscheidung: In keinem Fall kann er den Punkt für sich beanspruchen:

1. wenn er den Ball auffängt, verliert er den Punkt nach Regel 20 g;
2. wenn er den Ball als Flugball annimmt und einen fehlerhaften Rückschlag macht, verliert er den Punkt nach Regel 20 c;
3. wenn er den Ball als Flugball annimmt und einen den Regeln entsprechenden Rückschlag macht, ist der Ballwechsel fortzusetzen.

Regel 21: Behinderung durch den Gegner

Wenn ein Spieler etwas unternimmt, das den Gegner bei der Ausführung eines Schlages behindert, so verliert er den Punkt, wenn dies absichtlich geschieht, so ist der Punkt zu wiederholen, wenn dies unabsichtlich geschieht. E n t s c h e i d u n g e n

Fall 1: Ist ein Spieler zu bestrafen, wenn er bei der Ausführung eines Schlages seinen Gegner berührt?

Entscheidung: Nein, es sei denn, der Schiedsrichter hält es für notwendig, nach Regel 21 zu entscheiden.

Fall 2: Wenn ein Ball über das Netz zurückspringt, darf der Spieler, der an der Reihe ist zu schlagen, über das Netz langeng, um den Ball zu spielen. Wie ist zu entscheiden, wenn der Spieler dabei von seinem Gegner behindert wird?

Entscheidung: Nach Regel 21 hat der Schiedsrichter entweder dem behinderten Spieler den Punkt zuzusprechen oder den Punkt wiederholen zu lassen (siehe auch Regel 25).

Fall 3: Kann ein unabsichtlicher Doppelschlag als Behinderung des Gegners im Sinne der

Regel 21 gewertet werden?

Entscheidung: Nein.

Regel 22: Linienball

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

Regel 23: Ball berührt Ständige Einrichtungen

Berührt der im Spiel befindliche Ball eine Ständige Einrichtung, ausgenommen Netz, Netzpfeosten bzw. Einzelstützen, Seil oder Metallkabel, Netzhalter oder Netzeinfassung, nachdem der Ball den Boden berührt hat, so gewinnt der Spieler, der den Ball geschlagen hat, den Punkt, bevor der Ball den Boden berührt hat, so gewinnt sein Gegner den Punkt. E n t s c h e i d u n g

Fall 1: Ein im Spiel befindlicher Ball trifft den Schiedsrichter oder seinen Stuhl. Der Spieler macht geltend, der Ball hätte sonst das Spielfeld des Gegners getroffen.

Entscheidung: Er verliert den Punkt.

Regel 24: Guter Rückschlag

Der 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 das Spielfeld des Gegners trifft;
- b) wenn der aufgeschlagene oder zurückgeschlagene Ball das richtige Aufschlagfeld bzw. Spielfeld trifft, dann aber über das Netz zurückspringt oder zurückgeweht wird und der Spieler, der an der Reihe ist zu schlagen, über das Netz reicht und den Ball spielt, vorausgesetzt, dass er dabei nicht gegen Regel 20 e verstößt und der Schlag auch sonst in jeder Beziehung gut ist;
- c) wenn der Ball außen am Netzpfeosten bzw. der Einzelstütze vorbei zurückgeschlagen wird, gleich ob über oder unter der Höhe der Netzoberkante, auch wenn der Ball den Netzpfeosten bzw. die Einzelstütze berührt, vorausgesetzt, er trifft das richtige Spielfeld;
- d) Wenn der Spieler mit seinem Schläger über das Netz reicht, nachdem er den Ball zurückgeschlagen hat, vorausgesetzt, dass der Ball das Netz überflogen hatte, bevor er getroffen wurde, und dass es auch sonst ein guter Rückschlag ist;

e) wenn es einem Spieler gelingt, den aufgeschlagenen oder im Spiel befindlichen Ball zurückzuschlagen, nachdem dieser einen im Spielfeld liegenden Ball getroffen hat.

A n m e r k u n g:

Ein Einzel wird auf einem für das Doppel eingerichteten Spielfeld ausgetragen. Das Netz ist deshalb mit Einzelstützen versehen. In diesem Fall gelten die Netzpfeiler für das Doppel und jene Teile des Netzes, des Seils oder Metallkabels und der Netzeinfassung, die sich zwischen den Einzelstützen und den Doppelpfeilern befinden, immer als Ständige Einrichtung und nicht als Netzpfeiler oder Teile des Netzes für das Einzel. Ein Rückschlag, bei dem der Ball unter dem Netzkabel (Seil) zwischen der Einzelstütze und dem benachbarten Doppelpfeiler hindurchfliegt, ohne das Netzkabel (Seil), das Netz oder den Doppelpfeiler zu berühren und ins Spielfeld fällt, ist ein guter Rückschlag. **E n t s c h e i d u n g e n**

Fall 1: Ein Ball, der aus dem Spielfeld kommt, trifft den Netzpfeiler bzw. die Einzelstütze und springt dann in das Spielfeld des Gegners. Ist der Schlag gut?

Entscheidung: Wenn es sich um einen Aufschlag handelt:

Nein, nach Regel 10 c;

wenn es kein Aufschlag ist:

Ja, nach Regel 24 a und 24 c.

Fall 2: Ist es ein guter Rückschlag, wenn der Spieler dabei seinen Schläger mit beiden Händen gehalten hat?

Entscheidung: Ja. Der Spieler kann generell den Schläger mit beiden Händen halten.

Fall 3: Ein aufgeschlagener oder im Spiel befindlicher Ball trifft einen im richtigen Aufschlag bzw. Spielfeld liegenden Ball. Ist der Punkt damit gewonnen oder verloren?

Entscheidung: Nein. Der Ballwechsel ist fortzusetzen. Wenn der Schiedsrichter jedoch nicht entscheiden kann, ob der richtige Ball zurückgeschlagen wurde, hat er auf Wiederholung des Punktes zu entscheiden.

Fall 4: Darf ein Spieler irgendwann während des Ballwechsels mehr als einen Schläger benutzen?

Entscheidung: Nein. Die Auslegung der Regeln verlangt, dass nur ein Schläger benutzt wird.

Fall 5: Ist ein Spieler berechtigt zu verlangen, dass ein Ball oder mehrere Bälle, die im Spielfeld des Gegners liegen, entfernt werden?

Entscheidung: Ja, aber nicht während der Ball im Spiel ist.

Regel 25: Behinderung eines Spielers

Wird ein Spieler durch irgend etwas, auf das er keinen Einfluss hat, bei der Ausfüh-

ung eines Schlages behindert, so ist auf Wiederholung zu entscheiden, es sei denn, die Behinderung erfolgte durch eine Ständige Einrichtung oder es handelt sich um einen Fall nach Regel 21. E n t s c h e i d u n g e n

Fall 1: Ein Zuschauer gerät einem Spieler in den Weg, so dass dieser den Ball verfehlt. Hat der Spieler Anspruch auf Wiederholung?

Entscheidung: Ja, wenn der Spieler nach Ansicht des Schiedsrichters durch außerhalb seiner Kontrolle liegende Umstände behindert war, jedoch nicht, wenn diese Behinderung von Ständigen Einrichtungen des Platzes oder vom Zustand des Spielfeldbodens herrührte.

Fall 2: Ein Spieler ist gestört worden wie im Fall 1, und der Schiedsrichter entscheidet auf Wiederholung. Der Aufschläger hat zuvor einen Aufschlagfehler gemacht. Hat er das Recht auf zwei Aufschläge?

Entscheidung: Ja. Sobald der Ball im Spiel ist, schreibt die Regel vor, dass nicht nur der Aufschlag, sondern der Punkt zu wiederholen ist.

Fall 3: Hat ein Spieler Anspruch auf Wiederholung nach Regel 25, weil er dachte, sein Gegner sei behindert worden und er infolgedessen nicht erwartet hat, dass der Ball zurückgeschlagen wird?

Entscheidung: Nein.

Fall 4: Ist ein Schlag gut, wenn der im Spiel befindliche Ball einen anderen Ball in der Luft trifft?

Entscheidung: Es ist auf Wiederholung zu entscheiden. Wenn aber der andere Ball durch einen Spieler in die Luft gebracht worden ist, hat der Schiedsrichter nach Regel 21 zu entscheiden.

Fall 5: Wenn der Schiedsrichter oder ein Linienrichter irrtümlich "Fehler" oder "Aus" ruft und diese Entscheidung dann berichtigt wird, welche der beiden Entscheidungen soll dann gelten?

Entscheidung: Es ist auf Wiederholung zu entscheiden, es sei denn, dass nach Auffassung des Schiedsrichters kein Spieler behindert war. In letzterem Fall gilt die korrigierte Entscheidung.

Fall 6: Wenn nach einem 1. Aufschlag, der ein Aufschlagfehler war, der Ball irgendwo abprallt und den Rückschläger während des 2. Aufschlags stört, hat dann der Rückschläger Anspruch auf Wiederholung?

Entscheidung: Ja. Wenn aber der Rückschläger Gelegenheit hatte, den Ball vom Platz zu entfernen und dies aus Nachlässigkeit unterließ, verliert er den Anspruch auf Wiederholung.

Fall 7: Ist ein Schlag gut, wenn der Ball einen unbeweglichen oder einen sich bewegenden Gegenstand auf dem Spielfeld trifft?

Entscheidung: Unbeweglicher Gegenstand: Der Schlag ist gut. Ist aber der unbewegliche Gegenstand erst auf das Spielfeld gekommen, nachdem der Ball ins Spiel gebracht worden ist, ist auf Wiederholung zu entscheiden. Sich bewegender Gegenstand: Wenn der im Spiel befindliche Ball einen Gegenstand trifft, der sich auf oder über der Oberfläche des Spielfeldes bewegt, ist auf Wiederholung zu entscheiden.

Fall 8: Wie ist zu entscheiden, wenn der 1. Aufschlag ein Aufschlagfehler, der 2. Aufschlag gut war und dann im Verlauf des anschließenden Ballwechsels entweder nach Regel 25 oder weil der Schiedsrichter nicht in der Lage ist, über den Punkt eine Entscheidung zu treffen, eine Wiederholung anzuordnen ist?

Entscheidung: Die Entscheidung "Aufschlagfehler" ist aufzuheben und der ganze Punkt zu wiederholen.

Regel 26: Gewinn eines Spieles

a) Vorteil-System

Gewinnt ein Spieler seinen ersten Punkt, so zählt dies für ihn 15; gewinnt er seinen zweiten Punkt, so zählt dies für ihn 30; gewinnt er seinen dritten Punkt, so zählt dies für ihn 40; gewinnt er seinen vierten Punkt, so hat er ein "Spiel" gewonnen mit folgender Ausnahme: Wenn beide Spieler drei Punkte gewonnen haben, wird der Spielstand "Einstand" genannt; der nächste von einem Spieler gewonnene Punkt zählt "Vorteil" für diesen Spieler. Gewinnt derselbe Spieler den nächsten Punkt, so gewinnt er das Spiel. Gewinnt aber der andere Spieler den nächsten Punkt, wird der Spielstand wieder "Einstand" genannt und so weiter, bis einer der Spieler die auf "Einstand" unmittelbar folgenden beiden Punkte gewinnt. Er hat dann das Spiel gewonnen.

b) Fakultative Alternative Zählweise

Das Ohne-Vorteil-System kann als Alternative zur traditionellen Zählweise nach Buchstabe

a) dieser Regel angewendet werden sofern dies vor Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben wurde. In diesem Fall gilt folgendes:

Im Einzel:

Gewinnt ein Spieler seinen ersten Punkt, so zählt dies für ihn 15; gewinnt er seinen zweiten Punkt, so zählt dies für ihn 30; gewinnt er seinen dritten Punkt, so zählt dies für ihn 40; gewinnt er seinen vierten Punkt, so hat er ein "Spiel" gewonnen mit folgender Ausnahme: Wenn beide Spieler drei Punkte gewonnen haben, wird der Spielstand "Einstand" genannt. Der das Spiel entscheidende Punkt wird ausgespielt. Der Rückschläger wählt, ob er den Aufschlag von seiner rechten oder linken Spielfeldhälfte annehmen möchte. Der Spieler, der diesen Punkt gewinnt, hat das Spiel gewonnen.

Im Doppel:

Die vorstehenden Regeln für das Einzel sind auf das Doppel analog anzuwenden. Bei Einstand wählt das Paar, das zurückschlägt, ob es den Aufschlag von der rechten oder der linken Spielfeldhälfte annehmen möchte. Das Paar, das diesen Punkt gewinnt, hat das Spiel gewonnen.

Im Mixed:

Im Mixed gilt die folgende leicht abgeänderte Bestimmung: Der männliche Spieler des Mixed-Paares muss, wenn es an ihm ist aufzuschlagen, ungeachtet in welcher Hälfte des Spielfeldes er steht, zu dem männlichen Spieler des gegnerischen Paares aufschlagen: Die Spielerin muss, wenn es an ihr ist aufzuschlagen, zu der Spielerin des anderen Paares aufschlagen.

Regel 27: Gewinn eines Satzes

a) Vorteilssatz-System

Der Spieler, der zuerst sechs Spiele gewonnen hat, hat einen "Satz" gewonnen, wenn er einen Vorteil von mindestens zwei Spielen hat. Sonst wird der Satz so lange fortgesetzt, bis dieser Vorteil von einem Spieler erreicht wird.

b) Tie-break-System

Statt des Vorteilssatz-Systems nach Absatz a) kann wahlweise das Tie-break-System angewendet werden, sofern dies vor Beginn des Wettspiels bekanntgegeben wurde. In diesem Fall gilt:

Wenn im Satz der Spielstand von 6:6 Spielen erreicht wird, ist ein Tie-break zu spielen. Dies gilt nicht im dritten bzw. fünften Satz eines Dreisatz- bzw. Fünfsatz-Wettspiels. Sofern nichts anderes bestimmt und vor Beginn des Wettspiels bekanntgegeben wurde, sind diese Sätze als Vorteilssatz nach Absatz a) zu spielen. Für ein Tie-break-Spiel gilt:

Im Einzel

1. Im Tie-break-Spiel werden die Punkte fortlaufend numerisch gezählt. Der Spieler, der zuerst sieben Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel und damit den Satz, vorausgesetzt, er hat einen Vorsprung von mindestens zwei Punkten. Kommt es zu einem Spielstand von 6:6 Punkten, wird das Spiel fortgesetzt, bis einer der beiden Spieler den Vorsprung von zwei Punkten hat.

2. Der Spieler, der an der Reihe ist aufzuschlagen, ist Aufschläger für den ersten Punkt. Sein Gegner ist Aufschläger für den zweiten und den dritten Punkt. Danach schlägt jeder Spieler abwechselnd jeweils für zwei Punkte hintereinander auf, bis über den Gewinn von Spiel und Satz entschieden ist.

3. Der Aufschlag für den ersten Punkt erfolgt von rechts. Danach wird abwechselnd von links und von rechts aufgeschlagen. Wenn von der falschen Spielfeldhälfte aufgeschlagen wurde, bleibt der aus einem solchen falschen Aufschlag oder solchen falschen Aufschlägen erzielte Spielstand gültig. Die falsche Aufstellung ist aber sofort nach Entdeckung des Irrtums zu berichtigen.

4. Nach je sechs Punkten sowie nach Beendigung des Tie-break-Spiels haben die Spieler die Seiten zu wechseln.

5. Das Tie-break-Spiel zählt für den Wechsel der Bälle als ein Spiel. Falls die Bälle vor dem Tie-break-Spiel zu wechseln wären, ist der Ballwechsel erst vor Beginn des zweiten Spieles des folgenden Satzes vorzunehmen.

Im Doppel:

Im Doppel sind die Bestimmungen für das Einzel sinngemäß anzuwenden. Der Spieler, der an der Reihe ist aufzuschlagen, ist Aufschläger für den ersten Punkt. Danach

ist jeder Spieler in derselben Reihenfolge wie in den vorausgegangenen Spielen dieses Satzes Aufschläger für je zwei Punkte, bis über den Gewinn von Spiel und Satz entschieden ist.

Wechsel des Aufschlags

Der Spieler (bzw. im Doppel das Spielerpaar), der (das) an der Reihe war, im Tie-break-Spiel für den ersten Punkt aufzuschlagen, ist im ersten Spiel des folgenden Satzes Rückschläger. **E n t s c h e i d u n g e n**

Fall 1: Bei einem Spielstand von 6 beide wird Tie-break gespielt, obwohl vor Beginn des Wettspiels beschlossen und bekanntgegeben wurde, dass ein Vorteilssatz zu spielen ist. Werden bereits gespielte Punkte gewertet?

Entscheidung: Wenn der Irrtum entdeckt wird, bevor der Ball für den zweiten Punkt ins Spiel gebracht wurde, muss der erste Punkt gewertet und der Irrtum sofort berichtigt werden. Wenn der Irrtum erst entdeckt wird, nachdem der Ball für den zweiten Punkt ins Spiel gebracht wurde, muss das Spiel als Tie-break-Spiel fortgesetzt werden.

Fall 2: Bei einem Spielstand von 6 beide wird ein Vorteilssatz gespielt, obwohl vor Beginn des Wettspiels beschlossen und bekanntgegeben wurde, dass Tie-break zu spielen ist. Werden die bereits gespielten Punkte gewertet?

Entscheidung: Wenn der Irrtum entdeckt wird, bevor der Ball für den zweiten Punkt ins Spiel gebracht wurde, muss der erste Punkt gewertet und der Irrtum sofort berichtigt werden. Wenn der Irrtum erst entdeckt wird, nachdem der Ball für den zweiten Punkt ins Spiel gebracht wurde, muss der Satz als Vorteilssatz fortgesetzt werden. Wenn es aber dabei zu einem Spielstand von 8 beide oder einem Gleichstand einer höheren geraden Zahl von Spielen kommt, ist Tie-break zu spielen.

Fall 3: Ist die geänderte Reihenfolge beim Aufschlag bis zum Ende des Spiels beizubehalten, wenn in einem Einzel oder einem Doppel während des Tie-break-Spieles ein Spieler aufschlägt, obwohl er nicht an der Reihe ist?

Entscheidung: Wenn ein Spieler seine Aufschlagfolge bereits abgeschlossen hat, bleibt es bei der geänderten Reihenfolge beim Aufschlag. Wenn der Irrtum entdeckt wird, bevor der Spieler seine Aufschlagfolge abgeschlossen hat, ist die Reihenfolge beim Aufschlag sofort zu berichtigen. Alle bereits gespielten Punkte sind zu werten.

Anhang: Alternative Zählweisen

a) Kurzsätze

Der Spieler/das Team, der/das vier Spiele gewonnen hat, hat den Satz gewonnen, vorausgesetzt er/es hat einen Vorteil von mindestens zwei Spielen. Wenn im Satz der Spielstand von 4:4 Spielen erreicht wird, ist ein Tie-Break zu spielen.

b) Entscheidendes Tie-Break-Spiel bis 7 Punkte Wenn im Spiel der Spielstand von 1:1 Sätzen erreicht ist bzw. von 2:2 bei drei Gewinnsätzen, wird ein Tie-Break gespielt. Dieses Tie-Break-Spiel ersetzt den entscheidenden Satz. Der Spieler, der 7 Punkte gewonnen hat, hat den Tie-Break und damit das Spiel gewonnen, vorausgesetzt, er hat einen Vorteil von mindestens zwei Punkten.

c) Entscheidendes Tie-Break-Spiel bis 10 Punkte Wenn im Spiel der Spielstand von 1:1 Sätzen erreicht ist bzw. von 2:2 bei drei Gewinnsätzen, wird ein Tie-Break gespielt. Dieses Tie-Break-Spiel ersetzt den entscheidenden Satz. Der Spieler, der 10 Punkte gewonnen hat, hat den Tie-Break und damit das Spiel gewonnen, vorausgesetzt, er hat einen Vorteil von mindestens zwei Punkten.

Regel 28: Höchstzahl der Sätze

Ein Match kann auf zwei Gewinnsätze (der Spieler/das Team benötigt zwei gewonnene Sätze, um das Match zu gewinnen) oder drei Gewinnsätze (der Spieler/das Team benötigt drei Sätze zum Matchgewinn) gespielt werden.

Regel 29: Oberschiedsrichter, Schiedsrichter, Hilfsrichter

In Wettspielen, für die ein Schiedsrichter eingesetzt ist, ist dessen Entscheidung endgültig. Wenn ein Oberschiedsrichter ernannt ist, kann bei ihm in Regelfragen gegen die Entscheidung des Schiedsrichters Berufung eingelegt werden. In allen solchen Fällen ist die Entscheidung des Oberschiedsrichters endgültig. In Wettspielen, für die Hilfsrichter (Linienrichter, Netzrichter, Fußfehlerrichter) zur Unterstützung des Schiedsrichters eingesetzt sind, sind deren Entscheidungen in Tatfragen endgültig. Der Schiedsrichter ist aber berechtigt, die Entscheidung eines Hilfsrichters abzuändern oder eine Wiederholung anzuordnen, wenn nach seiner Einschätzung eine eindeutige Fehlentscheidung getroffen worden war. Wenn ein Hilfsrichter nicht in der Lage ist, eine Entscheidung zu treffen, hat er dies dem Schiedsrichter unverzüglich anzuzeigen, der dann selbst zu entscheiden hat. Falls der Schiedsrichter nicht in der Lage ist, in einer Tatfrage eine Entscheidung zu treffen, muss er eine Wiederholung anordnen. Im Davis-Cup und in anderen Mannschaftswettbewerben, bei denen sich ein Oberschiedsrichter auf dem Platz befindet, kann jede Entscheidung vom Oberschiedsrichter abgeändert werden. Er kann auch den Schiedsrichter anweisen, den Punkt wiederholen zu lassen. Der Oberschiedsrichter kann nach seinem Ermessen ein Wettspiel jederzeit wegen der Lichtverhältnisse, des Zustandes des Platzes oder der Witterung unterbrechen. Bei jeder Unterbrechung bleibt der Spielstand und die Aufstellung auf dem Platz vor der Unterbrechung gültig, sofern nicht der Oberschiedsrichter und die Spieler übereinstimmend etwas anderes vereinbaren.

E n t s c h e i d u n g e n

Fall 1: Der Schiedsrichter entscheidet auf Wiederholung des Punktes. Ein Spieler verlangt aber, dass der Punkt nicht wiederholt wird. Darf eine Entscheidung des Oberschiedsrichters gefordert werden?

Entscheidung: Ja, weil es sich um eine Regelfrage handelt. Eine Regelfrage betrifft die Anwendung der Regeln auf einen bestimmten Sachverhalt. Sie ist zuerst vom Schiedsrichter zu entscheiden. Wenn dieser jedoch unsicher ist oder wenn ein Spieler gegen seine Entscheidung Berufung einlegt, ist eine Entscheidung des Oberschiedsrichters einzuholen. Dessen Entscheidung ist endgültig.

Fall 2: Bei einem Ball ist auf "Aus" entschieden worden. Ein Spieler behauptet aber, dass der Ball gut war. Darf der Oberschiedsrichter entscheiden?

Entscheidung: Nein, weil es sich um eine Tatfrage handelt. Eine Tatfrage betrifft das, was sich während eines bestimmten Vorgangs tatsächlich ereignet hat. Entscheidungen von Schiedsrichter und Hilfsrichtern sind deshalb endgültig.

Fall 3: Darf der Schiedsrichter die Entscheidung eines Linienrichters nach Beendigung des Ballwechsels abändern, wenn der Linienrichter nach seiner Meinung während des Ballwechsels eine eindeutige Fehlentscheidung getroffen hat?

Entscheidung: Nein. Ein Schiedsrichter darf die Entscheidung eines Linienrichters nur abändern, wenn er dies unverzüglich nach der Fehlentscheidung tut.

Fall 4: Der Linienrichter entscheidet bei einem Ball auf "Aus". Der Schiedsrichter konnte den Ball nicht genau sehen, glaubt aber, dass er gut war. Darf er die Entscheidung des Linienrichters abändern?

Entscheidung: Nein. Der Schiedsrichter darf eine Entscheidung nur dann abändern, wenn er eindeutig feststellt, dass sie unzweifelhaft falsch war. Er darf die Entscheidung eines Linienrichters, dass der Ball gut war, nur abändern, wenn er zwischen dem Ball und der Linie einen Zwischenraum sehen konnte; er darf die Entscheidung eines Linienrichters "Aus" oder "Aufschlagfehler" nur abändern, wenn er erkennen konnte, dass der Ball die Linie getroffen hat oder innerhalb der Linie aufgesprungen ist.

Fall 5: Darf ein Linienrichter seine Entscheidung ändern, nachdem der Schiedsrichter den Spielstand bekannt gegeben hat?

Entscheidung: Ja. Wenn ein Linienrichter feststellt, dass er sich geirrt hat, darf er sich berichtigen, vorausgesetzt, er tut dies unverzüglich.

Fall 6: Der Linienrichter hat bei einem Rückschlag auf "Aus" entschieden. Der Spieler behauptet, dass sein Schlag gut war. Darf der Schiedsrichter die Entscheidung des Linienrichters abändern?

Entscheidung: Nein. Der Schiedsrichter darf nie eine Entscheidung auf Widerspruch oder Ersuchen eines Spielers abändern.

Regel 30: Kontinuierliches Spiel - Zulässige Unterbrechungen

Das Spielen darf vom ersten Aufschlag bis zur Beendigung des Wettspiels nicht ohne Grund unterbrochen werden.

Dabei ist zu beachten:

a) Wenn der erste Aufschlag ein Aufschlagfehler ist, muss der zweite Aufschlag ohne Verzögerung ausgeführt werden.

Der Rückschläger muss sich einem angemessenen Tempo des Aufschlägers anpassen und zum Rückschlag bereit sein, wenn der Aufschläger bereit ist aufzuschlagen. Werden die Seiten gewechselt, muss der Aufschlag zum ersten Punkt des nächsten Spiels spätestens 90 Sekunden nach dem Zeitpunkt erfolgt sein, zu dem der Ball am Ende des vorangegangenen Spiels nicht mehr im Spiel war. Nach dem ersten Spiel jedes Satzes und während des Tie-Breaks wechseln die Spieler die Seiten ohne

Pause. Nach Beendigung eines Satzes beträgt die Pause höchstens 120 Sekunden beginnend von dem Zeitpunkt an, zu dem der Ball am Ende des vorangegangenen Spieles nicht mehr im Spiel war bis zum Aufschlag zum ersten Punkt des nächsten Spieles. Der Schiedsrichter hat nach seinem Ermessen Störungen zu berücksichtigen, die es unmöglich machen, das Spiel fortzusetzen. Die Veranstalter von internationalen Circuits und von der ITF anerkannten Mannschaftswettbewerben können die Zeit festlegen, die zwischen zwei Punkten vergehen darf. Sie darf vom Augenblick, zu dem der Ball am Ende eines Punktes nicht mehr im Spiel ist, bis zu dem Zeitpunkt, zu dem der Ball für den nächsten Punkt aufgeschlagen wird, höchstens 20 Sekunden betragen.

b) Das Spiel darf niemals unterbrochen, verzögert oder gestört werden, um einen Spieler sich ausruhen oder Atem schöpfen oder sich erholen zu lassen. Bei einer Verletzung durch Unfall kann jedoch der Schiedsrichter eine einmalige Unterbrechung von 3 Minuten wegen dieser Verletzung gewähren.

c) Wenn die Kleidung, das Schuhwerk oder die Ausrüstung (mit Ausnahme des Schlägers) eines Spielers durch Umstände, auf die er keinen Einfluss hat, derartig in Unordnung geraten, dass es für ihn unmöglich oder unzumutbar ist, weiterzuspielen, kann der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, damit der mangelhafte Zustand behoben wird.

d) Der Schiedsrichter kann das Spiel jederzeit unterbrechen oder verzögern, wenn dies nach seinem Ermessen erforderlich und zweckmäßig ist.

e) Nach Beendigung des dritten Satzes - oder wenn Spielerinnen beteiligt sind, des zweiten Satzes - kann jeder Spieler eine Pause von längstens 10 Minuten beanspruchen.

In Ländern, die zwischen 15° nördlicher Breite und 15° südlicher Breite liegen, darf diese Pause bis zu 45 Minuten dauern.

Der Schiedsrichter ist berechtigt, die Dauer der Pause nach eigenem Ermessen festzulegen, wenn Umstände es erfordern, auf welche die Spieler keinen Einfluss haben. Wird ein unterbrochenes Wettspiel an einem anderen Tag fortgesetzt, kann die Pause erst nach drei aufeinanderfolgenden an diesem Tag ohne Unterbrechung gespielten Sätzen genommen werden - oder nach zwei Sätzen, wenn Spielerinnen beteiligt sind. Die Beendigung eines unterbrochenen Satzes zählt als ganzer Satz. Wird ein Spiel unterbrochen und an demselben Tag erst nach Ablauf von 10 Minuten fortgesetzt, kann die Pause erst nach drei aufeinanderfolgenden, ohne Unterbrechung gespielten Sätzen verlangt werden - oder nach zwei Sätzen, wenn Spielerinnen beteiligt sind. Die Beendigung eines unterbrochenen Satzes zählt als ganzer Satz.

Jeder nationale Verband und/oder jeder Veranstalter eines Turniers, eines Wettbewerbs oder Wettspiels ist berechtigt, diese Vorschrift in seinen Wettspielbestimmungen zu ändern oder aufzuheben. Dies muss aber vor Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben werden. Für den Davis-Cup und Fed-Cup kann nur die ITF diese Vorschrift in ihren Wettspielbestimmungen ändern oder aufheben.

f) Jeder Turnierausschuss ist berechtigt, festzulegen, wie lange sich die Spieler vor Beginn des Wettspiels einschlagen dürfen. Die Einschlagzeit darf aber fünf Minuten nicht überschreiten. Sie muss vor Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben werden.

g) Wenn anerkannte Strafpunktsysteme zur Anwendung kommen, hat der Schiedsrichter seine Entscheidungen nach diesen Vorschriften zu treffen.

h) Bei Verstößen gegen den Grundsatz, dass das Spielen nicht unterbrochen werden darf, kann der Schiedsrichter den Schuldigen nach eindeutiger Verwarnung disqualifizieren.

Regel 31: Beratung

In einem Mannschaftswettkampf darf ein Spieler während eines Wettspiels von einem Mannschaftsführer beraten werden, der auf dem Platz sitzt. Die Beratung ist nur während der Pause beim Seitenwechsel nach Beendigung eines Spiels, aber nicht beim Seitenwechsel in einem Tie-break-Spiel zulässig. In allen anderen Wettspielen darf ein Spieler nicht beraten werden. Die Vorschriften dieser Regel sind genau einzuhalten. Ein dagegen verstoßender Spieler kann nach eindeutiger Verwarnung disqualifiziert werden. Wenn ein anerkanntes Strafpunktsystem zur Anwendung kommt, hat der Schiedsrichter die Strafen nach diesem System zu verhängen.
E n t s c h e i d u n g e n

Fall 1: Soll der Spieler verwarnt oder disqualifiziert werden, wenn die Beratung in unauffälliger Weise durch Zeichen erfolgt?

Entscheidung: Der Schiedsrichter muss eingreifen, sobald er feststellt, dass eine Beratung mündlich oder durch Zeichen erfolgt. Wenn der Schiedsrichter nicht bemerkt, dass Ratschläge erteilt werden, darf ihn ein Spieler darauf aufmerksam machen.

Fall 2: Darf ein Spieler während einer nach Regel 30 e) zulässigen Pause sich beraten lassen oder während einer Spielunterbrechung, wenn er den Platz verlassen hat?

Entscheidung: Ja, Wenn sich der Spieler unter diesen Voraussetzungen nicht auf dem Platz befindet, gibt es keine Beschränkung für eine Beratung.
A n m e r k u n g: Der Begriff "Beratung" schließt jede Art von Ratschlägen und Anleitungen ein.

Regel 32: Wechsel der Bälle

Es kann angeordnet werden, dass nach einer vorher festgelegten Zahl von Spielen die Bälle auszuwechseln sind. Wenn der Wechsel der Bälle irrtümlich unterblieben ist, muss er vor dem nächsten Spiel vorgenommen werden, in dem der Spieler (beim Doppel das Spielerpaar) wieder Aufschlag hat, der (das) vorher mit neuen Bällen hätte aufschlagen sollen. Danach sind die Bälle wieder so zu wechseln, dass zwischen den Wechseln die ursprünglich festgelegte Zahl von Spielen liegt.

DAS DOPPEL

Regel 33: Anzuwendende Regeln

Die vorstehenden Regeln für das Einzel gelten auch für das Doppel, sofern nicht in den nachstehenden Regeln etwas anderes bestimmt wird.

Regel 34: Doppelspielfeld

Die Breite des Spielfeldes für das Doppel beträgt 10,97 m, d. h. 1,37 m mehr auf jeder Seite als für das Einzel. Die Teile der Seitenlinien für das Einzel zwischen den beiden Aufschlaglinien werden "Aufschlagseitenlinien" genannt. Im übrigen gelten für das Doppel die für das Einzel in Regel 1 festgelegten Maße. Die zwischen Grundlinie und Aufschlaglinie liegenden Teile der Seitenlinien für das Einzel können auf beiden Seiten des Spielfeldes weggelassen werden.

Regel 35: Reihenfolge beim Aufschlag

Zu Beginn eines jeden Satzes ist die Reihenfolge beim Aufschlag folgendermaßen festzulegen: Das Paar, das im ersten Spiel des Satzes Aufschlag hat, muss entscheiden, welcher der beiden Spieler in diesem Spiel aufschlägt. Das gegnerische Paar hat dasselbe für das zweite Spiel zu tun. Der Partner des Spielers, der im ersten Spiel aufgeschlagen hat, schlägt im dritten Spiel auf. Der Partner des Spielers, der im zweiten Spiel aufgeschlagen hat, schlägt im vierten Spiel auf. In allen folgenden Spielen dieses Satzes ist diese Reihenfolge einzuhalten. E n t s c h e i d u n g:

Fall 1: Ein Spieler erscheint nicht rechtzeitig zu einem Doppel. Sein Partner möchte allein gegen das gegnerische Paar spielen. Ist das erlaubt?

Entscheidung: Nein.

Regel 36: Reihenfolge beim Rückschlag

Zu Beginn eines jeden Satzes ist die Reihenfolge, in welcher der Aufschlag zurückgeschlagen werden muss, folgendermaßen festzulegen: Das Paar, das im ersten Spiel den Aufschlag anzunehmen hat, muss entscheiden, welcher der beiden Spieler den Aufschlag zum ersten Punkt zurückzuschlagen hat. Dieser Spieler hat auch weiterhin in diesem Satz in jedem ungeraden Spiel den Aufschlag zum ersten Punkt anzunehmen. Das gegnerische Paar entscheidet ebenso, welcher der beiden Spieler im zweiten Spiel den Aufschlag für den ersten Punkt zurückzuschlagen hat. Dieser Spieler hat auch weiterhin während dieses Satzes in jedem geraden Spiel den Aufschlag für den ersten Punkt anzunehmen. Die beiden Spieler eines Doppelpaares haben während eines Spieles abwechselnd den Aufschlag zurückzuschlagen. E n t s c h e i d u n g

Fall 1: Ist es in einem Doppel dem Partner des Aufschlägers oder dem Partner des Rückschlägers erlaubt, so zu stehen, dass er die Sicht des Rückschlägers beeinträchtigt?

Entscheidung: Ja. Der Partner des Aufschlägers wie auch der des Rückschlägers dürfen auf ihrer Seite des Netzes innerhalb oder außerhalb des Spielfeldes stehen, wo immer es ihnen beliebt.

Regel 37: Falsche Reihenfolge beim Aufschlag

Wenn ein Spieler eines Doppelpaares aufschlägt, der nicht an der Reihe ist, muss sofort nach Feststellung des Irrtums sein Partner, der eigentlich aufzuschlagen hätte, aufschlagen. Alle vor dieser Feststellung erzielten Punkte sind zu werten. Ein vorausgegangener Aufschlagfehler wird angerechnet. Wird der Irrtum erst nach Beendigung eines Spieles festgestellt, so muss die geänderte Reihenfolge beim Aufschlag beibehalten werden.

Regel 38: Falsche Reihenfolge beim Rückschlag

Wird während eines Spieles die Reihenfolge, in welcher der Aufschlag zurückgeschlagen werden muss, von den Rückschlägern geändert, so bleibt es bei dieser veränderten Reihenfolge bis zum Ende des Spiels, in dem der Irrtum entdeckt wurde.

Die beiden Spieler müssen aber im nächsten Spiel, in dem sie Rückschläger sind, für diesen Satz die ursprüngliche Reihenfolge wieder aufnehmen.

Regel 39: Aufschlagfehler bzw. Punktgewinn durch Aufschlag

Der Aufschlag ist ein Aufschlagfehler in den Fällen nach Regel 10 sowie, wenn der aufgeschlagene Ball den Partner des Aufschlägers berührt oder irgend etwas, was dieser an sich trägt oder hält. Wenn aber der aufgeschlagene Ball, bevor er den Boden trifft, den Partner des Rückschlägers oder irgend etwas, was dieser hält oder an sich trägt, berührt, gewinnt der Aufschläger den Punkt, sofern der Aufschlag nicht nach Regel 14 a) zu wiederholen ist.

Regel 40: Abwechselndes Schlagen des Balles

Der Ball muss abwechselnd von dem einen oder dem anderen Spieler der gegeneinander antretenden Paare zurückgeschlagen werden. Wenn ein Spieler im Widerspruch zu dieser Regel den im Spiel befindlichen Ball mit seinem Schläger berührt, gewinnen die Gegner den Punkt.

Anmerkung 1:

Sofern in den Regeln nicht ausdrücklich etwas anderes bestimmt ist, gelten diese Regeln sowohl für Spieler als auch für Spielerinnen.

Anmerkung 2:

Siehe auch Regel 26 b) im Hinblick auf die Fakultative Alternative Zählweise im Doppel und Mixed.