TENNISREGELN
DER ITF

Regel 1:	Spielfeld	219
Regel 2:	Ständige Einrichtungen	221
Regel 3:	Bälle	221
Regel 4:	Schläger	222
Regel 5:	Zählweise in einem Spiel	223
a.	Standard-Spiel	223
b.	Tie-Break-Spiel	224
Regel 6:	Zählweise in einem Satz	224
a.	»Vorteil-Satz«	225
b.	»Tie-Break-Satz«	225
Regel 7:	Zählweise in einem Wettspiel	225
Regel 8:	Aufschläger und Rückschläger	225
Regel 9:	Wahl der Seiten und des Aufschlags	226
Regel 10:	Wechsel der Spielfeldseiten	226
Regel 11:	Ball im Spiel	226
Regel 12:	Ball berührt eine Linie	227
Regel 13:	Ball berührt eine ständige Einrichtung	227
Regel 14:	Regel 14: Reihenfolge beim Aufschlag	227
Regel 15:	Reihenfolge beim Rückschlag im Doppel	227
Regel 16:	Aufschlag	228
Regel 17:	Ausführung des Aufschlags	228
Regel 18:	Fußfehler	228
Regel 19:	Aufschlagfehler	229
Regel 20:	Zweiter Aufschlag	230
Regel 21:	Spielbereitschaft	230
Regel 22:	Wiederholung des Aufschlags	230
Regel 23:	Wiederholungen	231
Regel 24:	Punktverlust	231
Regel 25:	Guter Rückschlag	233
Regel 26:	Behinderung	234
Regel 27:	Berichtigung von Irrtümern	235
Regel 28:	Verantwortlichkeiten der Platz-Offiziellen (Oberschiedsrichter, Schiedsrichter; Linienrichter).	237
Regel 29:	Kontinuierliches Spiel	237

Regel 30: Beratung _____238
Regel 31: Technik für Spieler-Analysen _____238
Regeln für Rollstuhltennis _____240
Anhang I: Bälle _____243
Anhang II: Schläger _____246
Anhang III: Technik für Spieler-Analysen _____247
Anhang IV: Werbung _____248
Anhang V: Alternative Verfahrens- und Zählweisen _____249
Anhang VI: Verantwortlichkeiten der Platz-Offiziellen (Oberschiedsrichter, Schiedsrichter; Linienrichter) _____252
Handlungsanleitungen zu Anhang VI: _____255
Anhang VII: Wettkämpfe der Junioren/Juniorinnen U10 (10 Jahre und jünger) ___257
Anhänge VIII Platzdarstellung, IX Vorschläge zur Platzmarkierungen und X Verfahrensvorschriften zur Änderung der Tennisregeln: _____259

Regel 1: Spielfeld

Das Spielfeld ist ein Rechteck von 23,77 m Länge und für Einzelspiele von 8,23 m Breite. Für Doppelspiele beträgt die Breite des Spielfeldes 10,97 m.
Das Spielfeld ist in der Mitte durch ein Netz geteilt, das an einem Seil oder Metallkabel aufgehängt ist; das Seil oder Metallkabel ist an zwei Netzpfosten 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 Netzpfosten 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 Netzpfosten auf beiden Seiten jeweils 91,4 cm außerhalb des Doppelspielfeldes liegen.

Wird für Einzelspiele ein Einzelnetz verwendet, muss die Netzpfostenmitte 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 Netzpfosten 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 Netzpfosten 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 IV festgelegt, ist Werbung auf dem Platz, Netz, Netzhalter, der Netzeinfassung und auf den Netzpfosten oder Einzelstützen nicht erlaubt. Neben dem oben beschriebenen Spielfeld können für Wettkämpfe der Junioren/Juniorinnen bis 10 auch die »rot« bzw. »orange« gekennzeichneten Spielfelder gemäß Anhang VII benutzt werden.

Anmerkung: Richtlinien für Mindestabstände zwischen der Grundlinie und den hinteren Einzäunungen und zwischen den Seitenlinien und den seitlichen Einzäunungen sind im Anhang IX enthalten.

Regel 2: Ständige Einrichtungen

Die ständigen Einrichtungen des Platzes umfassen die hinteren und seitlichen Einzäunungen, die Zuschauer, die Tribünen und Plätze für Zuschauer, alle anderen Einrichtungen rund um den und über dem Platz, den Schiedsrichter, die Linienrichter, den Netzrichter und die Ballkinder, sofern sich diese auf den ihnen zugewiesenen Positionen befinden.
In einem Einzelspiel, das mit einem Doppelnetz und Einzelstützen gespielt wird, sind die Netzpfosten und der Teil des Netzes außerhalb der Einzelstützen ständige Einrichtungen und werden nicht als Netzpfosten oder als Teil des Netzes betrachtet.

Fall 1: Können Gegenstände am Netzpfosten befestigt werden? Entscheidung: Ja, vorausgesetzt, diese Gegenstände oder Objekte haben eine angemessene Größe und Platzierung und sind als Spieleranalysetechnologie (Player Analysis Technologie – PAT) zugelassen. Als Richtwert gilt, dass die Gegenstände nicht mehr als 50 cm breit (parallel zum Netz), 40 cm tief (senkrecht zum Netz) und 122 cm hoch sein sollten. Gegenstände sollten so angebracht werden, dass sie nicht mehr als 10 cm in den Netzpfosten hineinragen und nicht mehr als 20 cm über den Netzpfosten hinausragen bzw. nicht mehr als 20 cm über die Netzhöhe hinausragen.

Regel 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:

i. 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 Tie-Break-Spiel zählt für den Wechsel der Bälle als ein Spiel. Vor Beginn eines Tie-Break-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
ii. zu Beginn eines Satzes.

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

Fall 1: Ist ein Ball am Ende eines Punktes weich, ist dann der Punkt zu wiederholen? Entscheidung: Ist der Ball nur weich, nicht geplatzt, ist der Punkt nicht 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 International Tennis Federation herausgegebenen Liste der zugelassenen Bälle stehen.

Regel 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.

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

Fall 3: Dürfen Vorrichtungen zur Schwingungsdämpfung auf den Saiten eines Schlägers angebracht werden? Wenn ja, wo dürfen sie angebracht werden? Entscheidung: Ja. Doch dürfen solche Vorrichtungen nur außerhalb des Musters der 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? Entscheidung: 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?
Entscheidung: Nein.

Fall 6: Darf eine Batterie, die die Spieleigenschaften beeinflusst, in einen Schläger eingebaut werden?
Entscheidung: Nein. Eine Batterie ist untersagt, da sie eine Energiequelle ist.
Das Gleiche gilt für Solarzellen und ähnliche Vorrichtungen.

Regel 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. Tie-Break-Spiel

Während eines Tie-Break-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 Tie-Break-Spiel so lange fortgesetzt, bis dieser Vorsprung erreicht ist.
Der Spieler, der an der Reihe ist, aufzuschlagen, schlägt für den ersten Punkt des Tie-Break-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 Tie-Break-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 Tie-Break-Spiel als erster/erstes an der Reihe ist, aufzuschlagen, ist im ersten Spiel des nächsten Satzes Rückschläger.
Zusätzliche alternative Zählweisen sind in Anhang V aufgeführt.

Regel 6: Zählweise in einem Satz

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

Der Spieler/das Doppelpaar, der/das zuerst sechs Spiele gewonnen hat, gewinnt diesen »Satz«, vorausgesetzt, er/es hat einen Vorsprung von zwei Spielen über seine/seinen Gegner. Wird der Spielstand von 6 beide erreicht, ist ein Tie-Break-Spiel zu spielen. Zusätzliche zugelassene alternative Zählweisen sind in Anhang V aufgeführt.

Regel 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 V aufgeführt.

Regel 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.

Fall 1: Darf der Rückschläger außerhalb der Linien des Spielfeldes stehen? Entscheidung: Ja. Der Rückschläger darf jede Position innerhalb oder außerhalb der Linien auf seiner Seite des Netzes einnehmen.

Regel 9: Wahl der Seiten und des Aufschlags

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.

Fall 1: Haben beide Spieler/Doppelpaare Anspruch darauf, neu zu wählen, wenn das Einschlagen unterbrochen wurde und die Spieler den Platz verlassen?
Entscheidung: Ja. Das Ergebnis des ursprünglichen Losentscheids bleibt bestehen, doch dürfen beide Spieler/Doppelpaare neu wählen.

Regel 10: Wechsel der Spielfeldseiten

Die Spieler haben in jedem Satz nach dem ersten, dritten und jedem darauffolgenden 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 Tie-Break-Spiels haben die Spieler nach jeweils sechs Punkten die Seiten des Spielfeldes zu wechseln.
Zusätzliche zugelassene alternative Verfahrensweisen sind in Anhang V aufgeführt.

Regel 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.

Regel 12: Ball berührt eine Linie

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

Regel 13: Ball berührt eine ständige Einrichtung

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

Regel 14: Regel 14: Reihenfolge beim Aufschlag

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

Regel 15: Reihenfolge beim Rückschlag im Doppel

Das Doppelpaar, das im ersten Spiel eines 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.

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

Regel 16: Aufschlag

Unmittelbar vor Beginn der Aufschlagbewegung muss der Aufschläger mit beiden Füßen in Ruhestellung hinter der Grundlinie (d. h. weiter vom Netz entfernt als diese) und innerhalb der gedachten Verlängerungen des Mittelzeichens und der Seitenlinie stehen.
Der Aufschläger hat dann den Ball mit der Hand in eine beliebige Richtung loszulassen 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.

Regel 17: Ausführung des Aufschlags

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

Regel 18: Fußfehler

Während der Aufschlagbewegung darf der Aufschläger nicht:

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

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?
Entscheidung: Nein.

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

Regel 19: Aufschlagfehler

Es ist ein Aufschlagfehler, wenn:

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

Fall 1: Nachdem ein Spieler den Ball zum Aufschlag hochgeworfen hat, entscheidet er sich, den Ball nicht zu schlagen und fängt ihn stattdessen auf. Ist dies ein Aufschlagfehler?
Entscheidung: Nein. Ein Spieler, der den Ball wirft und 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: In einem Einzelspiel, das auf einem Spielfeld mit Netzpfosten und Einzelstützen ausgetragen wird, trifft der aufgeschlagene Ball eine Einzelstütze und dann das richtige Aufschlagfeld. Ist dies ein Aufschlagfehler?
Entscheidung: Ja.

Regel 20: Zweiter Aufschlag

Ist der erste Aufschlag ein Fehler, hat der Aufschläger 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.

Regel 21: Spielbereitschaft

Der Aufschläger darf erst aufschlagen, wenn der Rückschläger spielbereit ist. Jedoch hat der Rückschläger in einem angemessenen Tempo des Aufschlägers zu spielen und innerhalb einer angemessenen Zeit, in der der Aufschläger spielbereit ist, zum Rückschlag bereit zu sein.
Ein Rückschläger, der versucht, den aufgeschlagenen Ball zurückzuschlagen, gilt als spielbereit. Wird aber angezeigt, dass der Rückschläger nicht bereit ist, darf ein Aufschlag nicht als Fehler gewertet werden.

Regel 22: Wiederholung des Aufschlags

Der Aufschlag ist zu wiederholen, wenn:

a. der aufgeschlagene Ball das Netz, den Netzhalter oder die Netzeinfassung berührt und 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.

Zusätzliche zugelassene alternative Zählweisen sind in Anhang V aufgeführt.

Regel 23: Wiederholungen

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

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

Regel 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, bevor er den Boden berührt, 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 Rückschläger den Aufschlag annimmt, bevor der Ball den Boden berührt; oder
f. der Spieler den im Spiel befindlichen Ball absichtlich auf dem Schläger trägt oder fängt oder mit dem Schläger absichtlich mehr als einmal berührt; oder
g. 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 Netzpfosten 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
h. der Spieler den Ball schlägt, bevor dieser das Netz überflogen hat; oder
i. der im Spiel befindliche Ball den Spieler oder irgendetwas, was der Spieler an sich trägt oder hält, berührt, mit Ausnahme des Schlägers; oder

j. der im Spiel befindliche Ball den Schläger berührt, ohne dass der Spieler diesen hält; oder

k. der Spieler absichtlich und wesentlich die Form des Schlägers verändert, während der Ball im Spiel ist; oder

l. im Doppel beide Spieler den Ball beim Schlagen berühren.

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

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

Fall 3: In einem Doppelspiel berührt der Partner des Rückschlägers das Netz, bevor der aufgeschlagene Ball den Boden außerhalb des richtigen Aufschlagfeldes berührt. Was ist die richtige Entscheidung?
Entscheidung: Das rückschlagende Doppelpaar verliert den Punkt, weil der Partner des Rückschlägers das Netz berührt hat, während der Ball im Spiel war.

Fall 4: Verliert ein Spieler den Punkt, wenn er die gedachte Linie in der Verlängerung des Netzes überquert, bevor oder nachdem der Ball geschlagen wurde?
Entscheidung: In keinem der beiden Fälle verliert der Spieler den Punkt, vorausgesetzt, 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?
Entscheidung: Nein. Der Spieler verliert den Punkt.

Fall 6: Ein Spieler wirft den Schläger nach dem im Spiel befindlichen Ball. Sowohl der Schläger als auch der Ball landen im gegnerischen Spielfeld und der/die Gegner kann/können den Ball nicht erreichen. Welcher Spieler gewinnt den Punkt?
Entscheidung: Der Spieler, der den Schläger nach dem Ball geworfen hat, verliert den Punkt.

Fall 7: Ein aufgeschlagener Ball trifft den Rückschläger oder im Doppel den Partner des Rückschlägers, bevor er den Boden berührt. Welcher Spieler gewinnt den Punkt? Entscheidung: Der Aufschläger gewinnt den Punkt, es sei denn, es handelt sich um einen zu wiederholenden Aufschlag.

Fall 8: Ein außerhalb des Spielfeldes stehender Spieler schlägt den Ball oder fängt ihn, bevor dieser aufspringt, und beansprucht den Punkt für sich, weil der Ball mit Sicherheit ins Aus gegangen wäre.
Entscheidung: Der Spieler verliert den Punkt, es sei denn, es ist ein guter Rückschlag. In diesem Fall wird der Punkt weitergespielt.

Regel 25: Guter Rückschlag

Ein Rückschlag ist gut:

a. wenn der Ball das Netz, die Netzpfosten 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 Regel 2 und 25 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 Regel 24 verstößt; oder

c. wenn der Ball außerhalb der Netzpfosten bzw. Einzelstützen entweder oberhalb oder unterhalb der Höhe der Netzoberkante zurückgeschlagen wird, auch wenn dieser die Netzpfosten bzw. Einzelstützen berührt, vorausgesetzt, dass dieser den Boden im richtigen Spielfeld trifft; ausgenommen wie in Regel 2 und 25 d vorgeschrieben; oder

d. wenn der Ball unterhalb des Seiles oder Metallkabels zwischen der Einzelstütze und dem angrenzenden Netzpfosten hindurch fliegt, ohne das Netz, das Seil oder Metallkabel oder den Netzpfosten 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.

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

Regel 26: Behinderung

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

Fall 1: Ist ein unabsichtlicher Doppelschlag eine Behinderung?
Entscheidung: Nein. Siehe auch Regel 24 f.

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

Fall 3: Ein im Spiel befindlicher Ball trifft einen über das Spielfeld fliegenden Vogel. Ist dies eine Behinderung?
Entscheidung: Ja, der Punkt ist zu wiederholen.

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

Fall 5: Wo dürfen im Doppel der Partner des Aufschlägers und der Partner des Rückschlägers stehen?
Entscheidung: Der Partner des Aufschlägers und der Partner des Rückschlägers dürfen jede Position auf ihrer eigenen Seite des Netzes innerhalb oder außerhalb des Spielfeldes einnehmen. Ruft jedoch ein Spieler

eine Behinderung für den/die Gegner hervor, ist die Regel »Behinderung« anzuwenden.

Regel 27: Berichtigung von 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 Tie-Break-Spiels ein Spieler hinter der falschen Hälfte des Spielfeldes auf, ist dies zu berichtigen, sobald der Irrtum entdeckt wird, und der Aufschläger hat hinter der gemäß dem Punktstand 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 Tie-Break-Spiels auf den falschen Seiten des Spielfeldes, ist der Irrtum, sobald er entdeckt wird, zu berichtigen und der Aufschläger hat von der gemäß dem Spielstand 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. In diesem Fall erfolgt der Ballwechsel ein Spiel später als der ursprünglich festgelegte Wechsel der Bälle.
   Ein vor der Entdeckung des Irrtums vom Gegner/von den Gegnern begangener Aufschlagfehler wird nicht gewertet.
   Schlägt im Doppel der Partner eines Doppelpaars auf, der nicht an der Reihe ist, wird ein vor der Entdeckung des Irrtums begangener Aufschlagfehler gewertet.

d. Schlägt ein Spieler während eines Tie-Break-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.
   Schlägt im Doppel der Partner eines Doppelpaars auf, der nicht an der Reihe ist, wird ein vor der Entdeckung des Irrtums begangener Aufschlagfehler gewertet.

e. Kommt es während eines Standard-Spiels oder eines Tie-Break-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.

f. Wird beim Spielstand von 6 beide irrtümlich ein Tie-Break-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 »Tie-Break-Satz« fortzusetzen.

g. Wird beim Spielstand von 6 beide irrtümlich ein Standard-Spiel begonnen, obgleich zuvor vereinbart wurde, dass der Satz ein »Tie-Break-Satz« sein soll, ist der Irrtum sofort zu berichtigen, wenn nur ein Punkt gespielt worden ist. Wird der Irrtum entdeckt, nachdem der zweite Punkt bereits gespielt wird, ist der Satz bis zum Spielstand von 8 beide (oder einer höheren geraden Zahl) als »Vorteil-Satz« fortzusetzen und dann ein Tie-Break-Spiel zu spielen.

h. Wird irrtümlich ein »Vorteil-Satz« oder ein »Tie-Break-Satz« begonnen, obgleich zuvor vereinbart wurde, dass der letzte Satz ein entscheidender Match-Tie-Break sein soll, ist der Irrtum sofort zu berichtigen, wenn nur ein Punkt gespielt worden ist.
Wird der Irrtum entdeckt, nachdem der zweite Punkt bereits 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 Match-Tie-Break zu spielen. Wird der Irrtum jedoch erst entdeckt, nachdem der zweite Punkt des fünften Spiels begonnen wurde, wird der Satz als »Tie-Break-Satz« fortgesetzt (siehe Anhang V).

i. Wurden die Bälle nicht in der richtigen Reihenfolge gewechselt, ist der Irrtum zu berichtigen, wenn der Spieler/das Doppelpaar, der/das mit neuen Bällen hätte aufschlagen sollen, wieder an der Reihe ist, für ein neues Spiel aufzuschlagen. Danach sind die Bälle 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.

Regel 28: Verantwortlichkeiten der Platz-Offiziellen (Oberschiedsrichter, Schiedsrichter; Linienrichter).

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

Regel 29: Kontinuierliches Spiel

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 fünfundzwanzig (25) 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 Tie-Break-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-/ Kleiderwechselpausen 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.

Regel 30: Beratung

Als Beratung wird jede Art und jede Form der Kommunikation, Ratschlag oder Anweisung an einen Spieler erachtet.
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 Tie-Break-Spiels. In allen anderen Wettspielen ist Beratung des Spielers/der Spieler nicht erlaubt.

Fall 1: Darf ein Spieler beraten werden, wenn die Beratung in unauffälliger Weise durch Zeichen erfolgt?
Entscheidung: Nein.

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

Fall 3: Ist es einem Spieler gestattet, während des Spiels auf dem Platz beraten zu werden?
Entscheidung: Die genehmigende Institution kann bei der ITF beantragen, dass die Beratung von Spielern auf dem Platz erlaubt ist. In Wettkämpfen, bei denen die Beratung auf dem Platz gestattet ist, dürfen ausgewiesene Trainer den Platz betreten und ihren Spieler unter den von der genehmigenden Institution gestatteten Bedingungen beraten.

Regel 31: Technik für Spieler-Analysen

Die Technik für Spieler-Analysen, die zum Spielen gemäß den ITF-Tennisregeln genehmigt sind, müssen die Bestimmungen des Abschnitts III erfüllen.

Die ITF soll die Frage beantworten, ob eine solche Ausstattung genehmigt oder nicht genehmigt wird. Eine solche Entscheidung kann auf Eigeninitiative der ITF oder auf Antrag von jedem Beteiligten sowohl von jedem Spieler als auch von Herstellern, Nationalem Verband oder dessen Mitgliedern, die ein nachvollziehbares, diesbezügliches Interesse haben, getroffen werden. Solche Entscheidungen und Anträge sollen im Einklang mit geeigneten Prüfverfahren und Anhörungen der ITF erfolgen.

Regeln für Rollstuhltennis

Rollstuhltennis folgt den ITF-Tennisregeln mit folgenden Ausnahmen:

a. Die Zwei-Aufsprung-Regel
Der Rollstuhltennisspieler darf den Ball zweimal aufkommen lassen. Der Spieler muss den Ball zurückspielen, bevor er den Boden ein drittes Mal berührt. Der zweite Aufprall kann entweder inner- oder außerhalb des Spielfeldes sein.

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

c. Der Aufschlag
Der Aufschlag soll auf folgende Weise ablaufen:

   i. Unmittelbar vor Beginn des Aufschlags sollte der Aufschläger in einer festen Position sein. Dem Aufschläger soll es dann erlaubt sein, einen Anschub auszuführen, bevor der Ball geschlagen wird.
   ii. Der Aufschläger soll bei der Anfuhr zum Aufschlag mit keinem Rad eine Berührung mit irgendeinem Bereich außer dem hinter der Grundlinie innerhalb der gedachten Linien von der Mitte bis zu den Seitenlinien haben.
   iii. Wenn herkömmliche Methoden beim Aufschlag für einen querschnittsgelähmten Spieler unmöglich sind, können der Spieler oder eine andere Person den Ball für solch einen Spieler fallen lassen. Allerdings muss diese Methode das ganze Spiel durchweg verwendet werden.

d. Punktverlust
Ein Spieler verliert einen Punkt, wenn:

   i. Er es verpasst, den Ball zurückzuspielen, bevor dieser den Boden das dritte Mal berührt hat.
   ii. Zu Regel f). Er irgendeinen Teil seiner Füße oder die unteren Extremitäten[4] als Bremse oder zum Stabilisieren gegen den Boden oder gegen ein Rad

[4] Anmerkung: Die Definition von unteren Extremitäten lautet: die unteren Gliedmaßen inklusive der Gesäßhälften, der Hüften, Oberschenkel, Beine, Fußgelenke und Füße.

benutzt, während er auf einen Aufschlag wartet, den Ball schlägt, dreht oder stoppt, während der Ball im Spiel ist.

iii. Es ihm nicht gelingt, mit einer Gesäßhälfte in Kontakt mit dem Rollstuhlsitz zu bleiben, während er den Ball berührt.

e. Der Rollstuhl

Wo Rollstühle eingesetzt werden, müssen sie den folgenden Regeln/Spezifikationen entsprechen:

i. Der Rollstuhl kann aus jedem Material bestehen, sofern das Material nicht reflektiert und für den Gegner kein Hindernis darstellt.

ii. Die Rollstühle dürfen nur einen einzigen Greifring haben. Keine Änderungen an dem Rollstuhl sind erlaubt, die dem Spieler einen mechanischen Vorteil bringen, wie ein Hebel oder Getriebe. Während des normalen Spiels dürfen die Räder keine dauerhaften Spuren oder andere, die Spieloberfläche schädigende Markierungen, verursachen.

iii. Bezogen auf die Regel E (V), dürfen Spieler nur die Räder (inklusive des Greifrings) verwenden, um den Rollstuhl voranzutreiben. Keine Lenkung, Bremsung, Getriebe oder sonstige Vorrichtungen, die den Betrieb des Rollstuhls unterstützen könnten, inklusive Energiespeichersysteme, sind erlaubt.

iv. Die Höhe des Sitzes (inklusive des Kissens) muss festgelegt werden und das Gesäß der Spieler muss während des Spiels in Kontakt mit dem Sitz bleiben. Ein Gurt kann verwendet werden, um den Spieler an dem Rollstuhl zu sichern.

v. Spieler, die den Anforderungen der Regel 4.5 der ITF Klassifizierung entsprechen, dürfen einen Rollstuhl mit Elektromotor(en) verwenden (ein »E-Rollstuhl«). E-Rollstühle dürfen 15 km/h. nicht überschreiten und nur durch den Spieler selbst gesteuert werden.

vi. Anträge für Änderungen am Rollstuhl aus medizinischen Gründen können gestellt werden. All diese Anträge müssen bei der ITF Sportwissenschaft- und Medizinkommission mindestens 60 Tage vor dem vorgesehenen Gebrauch eingereicht werden. Eine ablehnende Entscheidung kann gemäß Kapitel III der ITF Rollstuhl-Tennis-Regeln angefochten werden.

f. Den Stuhl mit dem Fuß vorantreiben

i. Sofern ein Spieler zu wenig Raum zur Verfügung hat, um den Rollstuhl per Rad voranzutreiben, darf er ihn mit einem Fuß vorantreiben.

ii. Selbst in Übereinstimmung mit Regel f. i., nach der dem Spieler erlaubt ist, den Rollstuhl mit einem Fuß voranzutreiben, darf kein Teil des Fußes des Spielers den Boden berühren:
   - während der Vorwärtsbewegung des Schwungs bis zum Treffen des Balles;
   - von der Einleitung der Schlagbewegung bis hin zum Treffen des Balles.

iii. Ein Spieler, der diese Regeln verletzt, verliert den Punkt.

g. Rollstuhl/Nichtbehindertentennis

Wenn ein Rollstuhltennisspieler mit oder gegen einen nichtbehinderten Spieler im Einzel oder Doppel spielt, sollen die Regeln des Rollstuhltennis für den Rollstuhlspieler gelten und die Tennisregeln der nichtbehinderten Spieler für nichtbehinderte Spieler. In diesem Fall ist es dem Rollstuhltennisspieler erlaubt, den Ball zweimal aufspringen zu lassen, während der nichtbehinderte Spieler den Ball nur einmal aufspringen lassen darf.

Anhang I: Bälle

a. Die äußere Hülle des Balles muss gleichförmig und nahtlos mit Ausnahme der Schaumstoffbälle der Kategorie 3 (rot) sein.

b. Der Ball muss einem der spezifizierten Typen gemäß der folgenden Tabelle oder der unter Buchstabe d. aufgeführten Tabelle entsprechen.

	Balltyp 1 (schnell)	**Balltyp 2 (mittel)1)**	**Balltyp 3 (langsam)2)**	**Höhe über NN3)**
Gewicht (Masse)	56 – 59,4 g	56 – 59,4 g	56 – 59,4 g	56 – 59,4 g
Größe	6,54 – 6,86 cm	6,54 – 6,86 cm	7,00 – 7,30 cm	6,54 – 6,86 cm
Sprunghöhe	138 – 151 cm	135 – 147 cm	135 – 147 cm	122 – 135 cm
Verformung4)	0,56 – 0,74 cm	0,56 – 0,74 cm	0,56 – 0,74 cm	0,56 – 0,74 cm
Rückverformung4)	0,74 – 1,08 cm	0,80 – 1,08 cm	0,80 – 1,08 cm	0,80 – 1,08 cm
Farbe	weiß oder gelb	weiß oder gelb	weiß oder gelb	weiß oder gelb

1) Bei diesem Balltyp kann es sich entweder um einen Druckball oder einen drucklosen Ball handeln. Der drucklose Ball muss einen Innendruck von nicht mehr als 1 psi (7 kPa) haben und kann für das Spielen in einer Höhe von über 1.219 m ü. d. M. benutzt werden, wobei dieser 60 Tage oder mehr in der Höhe des entsprechenden Turniers den klimatischen Verhältnissen angepasst worden sein muss.

2) Auch dieser Balltyp ist für das Spielen in einer Höhe von über 1.219 m ü. d. M. empfohlen.

3) Bei diesem Balltyp handelt es sich um einen Druckball, der ausschließlich für das Spielen in einer Höhe von über 1.219 m ü. d. M. zugelassen ist.

4) Die Verformung muss das Durchschnittsergebnis von drei einzelnen Messungen über drei Achsen des Balles sein, wobei zwei einzelne Messungen nicht mehr als 0,76 mm voneinander abweichen dürfen.

c. Ergänzend müssen sämtliche Balltypen gemäß Buchstabe b. die Voraussetzungen für Haltbarkeit laut folgender Tabelle erfüllen:

	Masse (Gewicht)	**Sprunghöhe**	**Verformung**	**Rückverformung**
Maximale Abweichung1)	0,4 g	4 cm	0,08 cm	0,10 cm

1) Die größte zugelassene Abweichung in den spezifizierten Eigenschaften resultieren aus dem Haltbarkeitstest wie in der aktuellen Version der »ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces« beschrieben. Der Haltbarkeitstest erfolgt unter Laborbedingungen, die den Effekt von neun gespielten Punkten simulieren.

d. Nur die in der folgenden Tabelle spezifizierten Balltypen können bei Wettkämpfen U10 (10 Jahre und jünger) benutzt werden:

	Kategorie 3 (ROT) SCHAUMSTOFF	**Kategorie 3 (ROT) STANDARD**	**Kategorie 2 (ORANGE) STANDARD**	**Kategorie 1 (GRÜN) STANDARD**
Masse (Gewicht)	25,0 – 43,0 g	36,0 – 46,9 g	36,0 – 46,9 g	47,0 – 51,5 g
Größe	8,0 – 9,0 cm	7,0 – 8,0 cm	6,0 – 6,86 cm	6,3 – 6,86 cm
Sprunghöhe	85 – 105 cm	85 – 105 cm	102 – 115 cm	118 – 132 cm
Verformung[1)]	–	–	1,40–1,65 cm	0,80–1,05 cm
Farbe[2)]	jede	rot und gelb oder gelb mit roten Punkten	orange und gelb oder gelb mit orangen Punkten	gelb mit einem grünen Punkt

1) Die Verformung soll der Durchschnitt einer einzelnen Messung entlang jeder von drei Senkrechtachsen sein. Es gibt kein Limit in der Differenz zwischen den einzelnen Messungen der Verformung. Es gibt keine Spezifizierung für die Rückverformung.
2) Sämtliche Farbpunkte sollen in Farbe und Platzierung angemessen sein.

e. Alle Tests betreffend Sprunghöhe, Masse, Größe und Verformung sollen entsprechend den Vorschriften durchgeführt werden, wie sie in der aktuellen Ausgabe der ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces niederlegt sind.

Klassifizierung der Platzbelagsschnelligkeit

Die angewandte ITF-Testmethode für die Bestimmung der Schnelligkeit eines Platzbelages ist die Testmethode ITF CS 01/02 (ITF-Einstufung der Belagsschnelligkeit) wie in der ITF-Informationsschrift mit dem Titel »Eine Ausgangs-ITF-Studie über die Leistungsstandards für Tennisplatzbeläge« dargelegt.

Platzbeläge mit einer ITF-Einstufung der Belagsschnelligkeit zwischen 0 und 29 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.
Platzbeläge mit einer ITF-Einstufung der Belagsschnelligkeit zwischen 30 und 34 sind als zur Kategorie 2 (mittellangsame Platzbeläge), Platzbeläge mit einer ITF-Einstufung zwischen 35 und 39 sind als zur Kategorie 3 gehörig einzustufen (mittlere Platzbeläge). Beispiele für Platzbeläge dieser Einstufungen sind die meisten Hartplätze mit verschiedenen acrylartigen Belägen und einige Textilbeläge.
Platzbeläge mit einer ITF-Einstufung der Belagsschnelligkeit zwischen 40 und 44 sind als zur Kategorie 4 (mittelschnelle Platzbeläge), Platzbeläge mit einer Einstufung ab 45 sind als zur Kategorie 5 gehörig einzustufen (schnelle Platzbeläge). Beispiele für Platzbeläge dieser Einstufungen sind die meisten Naturrasen-, Kunstrasen- und einige Textilbeläge.

Fall 1: Welche Ballart sollte auf welchem Platzbelag benutzt werden?
Entscheidung: Drei 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 mittellangsamen, mittleren und mittelschnellen Platzbelägen bestimmt.
c. Ballart 3 (langsame Beschleunigung) ist für das Spiel auf schnellen Platzbelägen bestimmt.

Anmerkung:
In Ergänzung zu den Balltypen gemäß Buchstabe b. dürfen Bälle der Kategorie 1 (grün) auf sämtlichen Wettkampfebenen benutzt werden bis auf Turniere mit Weltranglistenwertung, Davis Cup, Billie Jean King Cup, Olympische Spiele, Jugendturniere und Jugend-Mannschaftswettbewerbe, die von der ITF oder deren Mitgliedsverbänden sanktioniert werden, ITF Senior Circuit und Mannschaftswettbewerbe sowie ITF Rollstuhltennis Circuit und Mannschaftswettbewerbe. Jeder Mitgliedsverband sollte das Entscheidungsrecht über die Verwendung von Bällen der Kategorie 1 (grün) für nationale Wettkämpfe haben.

Anhang II: Schläger

a. Der Schläger besteht aus einem Rahmen und Saiten. Der Rahmen besteht aus einem Griff sowie einen Schlägerkopf und sollte ebenso einen Schlägerschaft umfassen. Der Schlägerkopf ist definiert als Schlägerteil, an dem die Saiten befestigt sind. Der Griff ist definiert als Schlägerteil, welches die Verbindung zum Schlägerkopf darstellt und vom Spieler normalerweise festgehalten wird. Der Schlägerschaft, sofern vorhanden, ist der Schlägerteil, der Griff und Schlägerkopf zusammenführt.

b. Die Schlagfläche, definiert als die Hauptfläche des Bespannungsmusters, die von den Eintrittspunkten (Ösen) der Saiten in den Schlägerkopf oder den Kontaktpunkten der Saiten mit dem Schlägerkopf (je nachdem welche die kleineren sind) begrenzt wird, muss flach sein und aus einem Muster sich kreuzender Saiten bestehen, die abwechselnd verflochten oder verbunden sein müssen. 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.

c. Der Schläger darf einschließlich Griff eine Gesamtlänge von 73,7 cm und eine Gesamtbreite von 31,7 cm nicht überschreiten. Die Schlagfläche darf in der Gesamtlänge 39,4 cm, gemessen parallel zu der Längsachse des Griffs, und in der Gesamtbreite 29,2 cm nicht überschreiten.

d. Am Schläger dürfen keine Gegenstände und hervorstehenden Teile angebracht sein, die die Form des Schlägers wesentlich verändern und es ermöglichen, während des Spielens eines Punktes vorsätzlich eine physikalische Eigenschaft zu verändern, welche die Leistungsfähigkeit des Schlägers während des Spiels beeinflussen könnte.

e. Gegenstände und hervorstehende Teile, die als Technik für Spieler-Analysen, zur Limitierung/Vorbeugung von Saitenverschleiß und Vibration oder zur Ausbalancierung des Schlägers benutzt werden, sind erlaubt. Sämtliche erlaubten Objekte, Ausbuchtungen und Gegenstände müssen in angemessener Größe und Platzierung für deren Verwendung angebracht sein.

Anhang III: Technik für Spieler-Analysen

Technik für Spieleranalysen sind Vorrichtungen, die eine der folgenden Funktionen hinsichtlich der Leistungsinformation für Spieler beinhalten:

a. Aufnahmen
b. Speicherung
c. Übertragung
d. Analyse
e. Kommunikation jeder Art und in jeder Form

Technik für Spieler-Analysen können Informationen während eines Spieles aufnehmen und speichern. Diese Informationen können durch den Spieler nur in Verbindung mit den Bestimmungen der Regel 30 genutzt werden.

Anhang IV: Werbung

1) Werbung auf dem Netz ist gestattet, sofern diese auf dem Teil des Netzes angebracht ist, welcher sich innerhalb des Bereichs von 0,914 m gemessen von der Netzpfostenmitte befindet und so beschaffen ist, dass sie die Sicht der Spieler oder die Spielbedingungen nicht beeinträchtigt
2) Eine Kennzeichnung (nicht-kommerziell) der genehmigenden Institution ist im unteren Teil des Netzes, mindestens 0,51 m gemessen von der Netzoberkante, erlaubt, solange es in seiner Art und Weise die Sicht des Spielers bzw. die Spielbedingungen nicht beeinträchtigt.
3) 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.
4) Auf dem Platzbelag außerhalb der Linien angebrachte Werbung und andere Markierungen oder Materialien sind gestattet, es sei denn, sie beeinträchtigt die Sicht der Spieler oder die Spielbedingungen.
5) Ungeachtet der vorstehenden Abschnitte (1), (2) und (3) dürfen jegliche auf dem Netz oder an den hinteren und seitlichen Einzäunungen des Platzes oder auf dem Platzbelag außerhalb der Linien angebrachte Werbung, Markierungen oder Materialien kein Weiß oder Gelb oder andere helle Farben aufweisen, welche die Sicht der Spieler oder die Spielbedingungen beeinträchtigen könnte.
6) Werbung und andere Markierungen oder Materialien auf dem Platzbelag innerhalb der Linien des Platzes sind nicht gestattet.

Anhang V: Alternative Verfahrens- und Zählweisen

Die in diesem Anhang V genannten Alternativen dürfen angewandt werden.

Zählweise in einem Spiel (Regel 5)

»Ohne-Vorteil-Spiel« (»No-Ad scoring«)

Ein »No-Ad«-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.

Zählweise in einem Satz (Regel 6 und 7)

1) »Kurzsätze«
   Der Spieler/das Doppelpaar, der/das zuerst vier Spiele gewonnen hat, gewinnt den Satz, vorausgesetzt, er/es hat einen Vorsprung von zwei Spielen gegenüber dem Gegner/den Gegnern. Wird der Spielstand von vier beide erreicht, ist ein Tie-Break zu spielen. Alternativ kann (in Rücksprache mit der genehmigenden Institution) bei einem Spielstand von drei beide ein Tie-Break gespielt werden.
2) Kurzsatz-Tie-Break
   Werden nur Kurzsätze gespielt, findet der Kurzsatz-Tie-Break Anwendung. Der Spieler/das Doppelpaar, der/das zuerst fünf Punkte macht, gewinnt Satz und Spiel. Wird der Spielstand von vier beide erreicht, ist der nächste Punkt

ausschlaggebend. Reihenfolge und Anzahl der Aufschläge legt die genehmigende Institution fest. Die Spieler/Doppelpartner wechseln die Seiten des Spielfeldes erst, nachdem die ersten vier Punkte gespielt wurden.

3) Entscheidender Match-Tie-Break bis sieben 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 Tie-Break-Spiel zu spielen, um das Wettspiel zu entscheiden. Dieses Tie-Break-Spiel ersetzt den entscheidenden letzten Satz.
Der Spieler/das Doppelpaar, der/das zuerst sieben Punkte gewonnen hat, gewinnt diesen Match-Tie-Break und das Wettspiel, vorausgesetzt, es besteht ein Vorsprung von zwei Punkten gegenüber dem Gegner/den Gegnern.

4) Entscheidender Match-Tie-Break bis zehn 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 Tie-Break-Spiel zu spielen, um das Wettspiel zu entscheiden. Dieses Tie-Break-Spiel ersetzt den entscheidenden letzten Satz.
Der Spieler/das Doppelpaar, der/das zuerst zehn Punkte gewonnen hat, gewinnt diesen Match-Tie-Break und das Wettspiel, vorausgesetzt, es besteht ein Vorsprung von zwei Punkten gegenüber dem Gegner/den Gegnern.

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

- wird die ursprüngliche Reihenfolge beim Aufschlag beibehalten (Regeln 4 und 14);
- darf im Doppel die Reihenfolge beim Aufschlag und Rückschlag geändert werden, wie zu Beginn eines jeden Satzes (Regeln 14 und 15);
- gibt es vor Beginn des entscheidenden Match-Tie-Breaks eine Satzpause von 120 Sekunden;
- sind die Bälle vor Beginn des entscheidenden Match-Tie-Breaks nicht zu wechseln, auch wenn ein Wechsel anstehen würde.

Wechsel der Spielfeldseiten (Regel 10)

Während eines Tie-Break-Spiels haben die Spieler nach dem ersten Punkt und danach nach jedem vierten Punkt die Seiten des Spielfeldes zu wechseln.

Wiederholung des Aufschlags (Regel 22)

»No let«-Regel«:
Alternatives Spielen ohne Berücksichtigung der Regel 22 a.
Der aufgeschlagene Ball, der das Netz, den Netzhalter oder die Netzeinfassung berührt, ist im Spiel.
In Rücksprache mit der genehmigenden Institution ist es im Doppel, wenn es in Kurzsätzen ohne Vorteil (»No-Ad scoring«) und ohne Wiederholung des Aufschlags nach Netzberührung (»No-Let rule«) gespielt wird, beiden Spielern erlaubt, einen aufgeschlagenen Ball, der das Netz, den Netzhalter oder die Netzeinfassung berührt und im richtigen Aufschlagfeld landet, zurückzuschlagen.

Anhang VI: Verantwortlichkeiten der Platz-Offiziellen (Oberschiedsrichter, Schiedsrichter; Linienrichter)

Der Oberschiedsrichter ist die letzte Instanz für alle Regelfragen und seine Entscheidung ist endgültig.
In Wettspielen, für die ein Schiedsrichter eingesetzt ist, ist der Schiedsrichter die letzte Instanz für alle Tatsachenentscheidungen während eines Wettspiels.
Die Spieler haben das Recht, den Oberschiedsrichter auf den Platz zu rufen, wenn sie mit der Auslegung einer Tennisregel seitens des Schiedsrichters nicht einverstanden sind.
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 Netzentscheidungen zuständig.
Kann ein Linienrichter eine Entscheidung nicht treffen, hat er dies dem Schiedsrichter unverzüglich anzuzeigen, der dann eine Entscheidung zu treffen hat. Kann der Linienrichter eine Entscheidung nicht treffen oder gibt es keinen Linienrichter und der Schiedsrichter kann eine Entscheidung über eine Tatsachenfrage nicht treffen, ist der Punkt zu wiederholen.
Bei Mannschaftswettbewerben, bei denen der Oberschiedsrichter auf dem Platz sitzt, ist der Oberschiedsrichter auch die letzte Instanz für Tatsachenentscheidungen.
Hält der Schiedsrichter dies für notwendig oder angemessen, darf er das Spiel jederzeit unterbrechen oder verschieben. Der Oberschiedsrichter darf das Spiel wegen der Dunkelheit, des Wetters oder schlechter Platzbeschaffenheit ebenfalls unterbrechen oder verschieben. Wird das Spiel wegen Dunkelheit 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.
Wenn ein anerkannter Verhaltenskodex zur Anwendung kommt, hat der Schiedsrichter oder Oberschiedsrichter seine Entscheidungen bezüglich kontinuierlichen Spielens und Beratung nach diesem zu treffen.

Fall 1: Der Schiedsrichter spricht dem Aufschläger nach der Abänderung einer Entscheidung einen ersten Aufschlag zu, doch der Rückschläger behauptet, dass es ein zweiter Aufschlag sein müsste, da der Aufschläger bereits einen Aufschlagfehler begangen hätte. Ist der Oberschiedsrichter zwecks Entscheidung auf den Platz zu rufen?
Entscheidung: Ja. Der Schiedsrichter trifft die erste Entscheidung über Regelfragen (Fragen bezüglich der Anwendung der Regeln auf bestimmte Sachverhalte). Erhebt jedoch ein Spieler Einspruch gegen die Entscheidung des Schiedsrichters, wird der Oberschiedsrichter gerufen, der eine endgültige Entscheidung trifft.

Fall 2: Ein Ball wird »Aus« gegeben, doch ein Spieler behauptet, dass der Ball gut war. Ist der Oberschiedsrichter zwecks Entscheidung auf den Platz zu rufen?
Entscheidung: Nein. Der Schiedsrichter trifft die endgültige Entscheidung aller Tatfragen (Fragen bezüglich dessen, was während eines bestimmten Vorfalls 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?
Entscheidung: Nein. Ein Schiedsrichter darf die Entscheidung eines Linienrichters nur unverzüglich, nachdem die eindeutige Fehlentscheidung getroffen worden ist, abändern.

Fall 4: Ein Linienrichter gibt den Ball »Aus«; der Spieler behauptet, dass der Ball gut war. Darf der Schiedsrichter die Entscheidung des Linienrichters abändern?
Entscheidung: Nein. Ein Schiedsrichter darf nie eine Entscheidung aufgrund eines Protests oder 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?
Entscheidung: Nein. Der Schiedsrichter darf eine Entscheidung nur dann abändern, wenn er sicher ist, dass der Linienrichter eine eindeutige Fehlentscheidung getroffen hat.

Fall 6: Darf ein Linienrichter seine Entscheidung abändern, nachdem der Schiedsrichter den Spielstand bekannt gegeben hat?

Entscheidung: Ja. Stellt ein Linienrichter den Fehler fest, ist dieser so bald wie möglich zu korrigieren, vorausgesetzt, es erfolgt nicht 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 die richtige Entscheidung?
Entscheidung: Der Schiedsrichter muss entscheiden, ob die ursprüngliche Entscheidung »Aus« eine Behinderung für einen der Spieler darstellte. War es eine Behinderung, ist der Punkt zu wiederholen. War es keine Behinderung, gewinnt der Spieler, der den Ball geschlagen hat, den Punkt.

Fall 8: Ein Ball wird zurück über das Netz geweht und der Spieler reicht richtigerweise über das Netz, um zu versuchen, den Ball zu schlagen. Der/die Gegner hindert/hindern den Spieler daran. Was ist die richtige Entscheidung?
Entscheidung: Der Schiedsrichter muss entscheiden, ob die Behinderung absichtlich oder unabsichtlich war, und gewährt entweder dem behinderten Spieler den Punkt oder entscheidet auf Wiederholung des Punktes.

Handlungsanleitungen zu Anhang VI:

Vorgehensweisen zur Überprüfung von Ballabdrücken

1) Ballabdrücke können nur auf Sandplätzen überprüft werden.
2) Wird von einem Spieler/Team die Überprüfung eines Ballabdrucks gefordert, ist dies nur erlaubt, wenn der Schiedsrichter von seinem Schiedsrichterstuhl aus nicht mit Sicherheit eine Entscheidung treffen kann und es sich um einen Schlag zum Punktgewinn handelt oder ein Spieler/Team den Ballwechsel unterbrochen hat (Ein Reflexrückschlag ist erlaubt, aber der Spieler/das Team muss danach unverzüglich aufhören, weiterzuspielen).
3) Wenn der Schiedsrichter sich dazu entscheidet, den Ballabdruck zu überprüfen, sollte der Schiedsrichter den Schiedsrichterstuhl verlassen und die Prüfung eigenständig vornehmen. Falls der Schiedsrichter nicht weiß, wo der Ballabdruck ist, kann der Linienrichter um Hilfe gebeten werden, um den Ballabdruck zu lokalisieren. Die Überprüfung des Ballabdrucks selbst hat aber der Schiedsrichter durchzuführen.
4) Die ursprüngliche Entscheidung oder ein »Overrule« bleiben immer bestehen, wenn der Schiedsrichter oder der Linienrichter den richtigen Ballabdruck nicht finden können oder der Abdruck nicht lesbar ist.
5) Wenn der Schiedsrichter den Ballabdruck überprüft und eine Entscheidung getroffen hat, ist die Entscheidung endgültig und kann nicht geändert werden.
6) Bei Sandplatzspielen sollte der Schiedsrichter den Spielstand nicht zu schnell ansagen, wenn er sich seiner Entscheidung nicht absolut sicher ist. Im Zweifelsfall sollte mit der Ansage des Spielstandes abgewartet werden, ob eine Überprüfung des Ballabdrucks notwendig ist.
7) Im Doppel muss der Spieler, der eine Überprüfung des Ballabdrucks fordert, dieses in einer Weise tun, dass entweder das Spiel stoppt oder der Schiedsrichter das Spiel unterbricht. Wird der Schiedsrichter aufgefordert, den Ballabdruck zu überprüfen, muss er zunächst entscheiden, ob die korrekte Vorgehensweise eingehalten wurde. War dies nicht der Fall oder wird die Überprüfung zu spät gefordert, kann der Schiedsrichter bestimmen, dass das gegnerische Team absichtlich behindert wurde.
8) Wenn ein Spieler den Ballabdruck wegwischt, bevor der Schiedsrichter eine endgültige Entscheidung treffen kann, erkennt er an, dass sein Gegner den Punkt gewinnt.

9) Ein Spieler darf nicht die Platzseite des Gegners betreten, um einen Ballabdruck zu überprüfen, ohne nach dem Verhaltenskodex für unsportliches Verhalten bestraft zu werden.

Die Vorgehensweisen zur elektronischen Überprüfung von Ballabdrücken (»electronic review procedures«) finden Sie in den ITF Rules of Tennis unter http://www.itftennis.com/officiating/rulebooks/rules-of-tennis.aspx

Anhang VII:Wettkämpfe der Junioren/Juniorinnen U10 (10 Jahre und jünger)

Spielfeld:

Neben dem Standardfeld, wie es in der Regel 1 beschrieben wird, sind für die Wettkämpfe der Junioren/Juniorinnen bis U10 die folgenden Spielfeldmaße zu verwenden:

- Ein Spielfeld, welches zum Zweck der Wettkämpfe der Junioren/Juniorinnen bis 10 »rot« gekennzeichnet ist, soll ein Rechteck von 10,97 bis 12,80 m Länge und 4,27 bis 6,10 m Breite sein. Die Höhe des Netzes soll in der Mitte zwischen 80,0 und 83,8 cm betragen.
- Ein Spielfeld, welches »orange« gekennzeichnet ist, soll ein Rechteck von 17,68 bis 18,29 m Länge und 6,10 bis 8,23 m Breite sein.5 Die Höhe des Netzes soll in der Mitte zwischen 80,0 und 91,4 cm betragen.

Bälle:

Für die Wettkämpfe der Junioren/Juniorinnen bis U10 sind nur die folgenden Arten von Bällen gemäß Anhang I Buchstabe d. zu benutzen. Andere Balltypen, wie sie im Anhang I beschrieben sind, dürfen für die Wettkämpfe der Junioren/Juniorinnen bis U10 nicht verwendet werden.

- Ein Ball der Kategorie 3 (rot) für Spieler bis zu 8 Jahren, die einen Schläger mit bis zu 58,4 cm Länge benutzen und auf einem »rot« gekennzeichneten Spielfeld spielen.
- Ein Ball der Kategorie 2 (orange) für Spieler von 8 bis zu 10 Jahren, die einen Schläger von 58,4 bis 63,5 cm Länge benutzen und auf einem »orange« gekennzeichneten Spielfeld spielen.
- Ein Ball der Kategorie 1 (grün) für fortgeschrittene Spieler von 9 bis 10 Jahren, die einen Schläger von 63,5 bis 66,0 cm Länge benutzen und auf einem Standardfeld spielen.

---

[5] Der DTB empfiehlt, sämtliche Wettkämpfe auf den Spielfeldern »orange« mit den Maßen 18 m Länge und 6,40 m Breite auszutragen. Wettkämpfe im Zuständigkeitsbereich des DTB dürfen nur auf Spielfeldern »orange« (18 x 6,40 m) ausgetragen werden.

Zählweisen:

Für U10-Wettkämpfe, bei denen Bälle gemäß Anhang I Buchstabe d. verwendet werden, können Zählweisen gemäß den Tennisregeln inklusive des Anhangs V Alternative Verfahrens- und Zählweisen mit Zählweisen zur Verkürzung der Spieldauer ergänzt werden wie ein Match-Tie-Break, Gewinn von zwei Tie-Breaks/ Match-Tie-Breaks, ein Kurzsatz oder ein Normal-Satz.
Wettspiele mit Zeitlimit:
Für U10-Wettkämpfe kann der Turnierausschuss ein Zeitlimit für die Matches in einem Wettkampf festlegen.
Nähere Angaben zu den Ballkategorien 1,2 und 3

	Kategorie 3 (ROT) SCHAUMSTOFF	**Kategorie 3 (ROT) STANDARD**	**Kategorie 2 (ORANGE) STANDARD**	**Kategorie 1 (GRÜN) STANDARD**
Masse (Gewicht)	25,0 – 43,0 g	36,0 – 46,9 g	36,0 – 46,9 g	47,0 – 51,5 g
Größe	8,0 – 9,0 cm	7,0 – 8,0 cm	6,0 – 6,86 cm	6,3 – 6,86 cm
Sprunghöhe	85 – 105 cm	85 – 105 cm	102 – 115 cm	118 – 132 cm
Verformung	–	–	1,40–1,65 cm	0,80–1,05 cm

Alle Tests betreffend Sprunghöhe, Masse, Größe und Verformung sollen entsprechend den Vorschriften durchgeführt werden, wie sie in der aktuellen Ausgabe der ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces niedergelegt sind.

Anhänge VIII Platzdarstellung, IX Vorschläge zur Platzmarkierungen und X Verfahrensvorschriften zur Änderung der Tennisregeln: Es wird auf die ITF Tennisregeln unter https://www.itftennis.com/en/about-us/governance/rules-and-regulations/ verwiesen.

Auszug aus Anhang IX: Mindestabstände zwischen der Grundlinie und den hinteren Einzäunungen und zwischen den Seitenlinien und den seitlichen Einzäunungen

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 für Freizeit- und Vereinsplätze beträgt die empfohlene Mindestentfernung zwischen den Grundlinien und den hinteren Einzäunungen 5,48 m und zwischen den Seitenlinien und den seitlichen Einzäunungen 3,05 m.6
Als Richtlinie beträgt die empfohlene Deckenhöhe, gemessen am Netz, mindestens 9,0 m.

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