

Beach Tennis Austria

Regelwerk

18.12.2009

Beachtennisreferat – Tennis Austria

Regel 1: Spielfeld	3
Regel 2: Ständige Einrichtungen:	3
Regel 3: Bälle	3
Regel 4: Schläger	4
Regel 5: Zählweise in einem Spiel	4
Regel 6: Zählweise in einem Satz	5
Regel 7: Zählweise in einem Wettspiel	5
Regel 8: Aufschläger und Rückschläger	5
Regel 9: Wahl der Seiten und des Aufschlags	6
Regel 10: Wechsel der Seiten	6
Regel 11: Ball im Spiel	7
Regel 12: Ball berührt eine Linie	7
Regel 13: Ball berührt eine ständige Einrichtung	7
Regel 14: Reihenfolge beim Aufschlag	7
Regel 15: Aufschlag	7
Regel 16: Ausführung des Aufschlags	8
Regel 17: Fußfehler	8
Regel 18: Aufschlagfehler	8
Regel 19: „Netzaufschlag“	9
Regel 20: Spielbereitschaft	9
Regel 21: Wiederholung des Aufschlags	9
Regel 22: Wiederholungen	9
Regel 23: Punktverlust	9
Regel 24: Guter Rückschlag	11
Regel 25: Behinderung	12
Regel 26: Berichtigung von Irrtümern	12
Regel 27: Ununterbrochenes Spiel	13
Regel 28: Beratung	14

Regel 1: Spielfeld

Das Spielfeld ist ein Rechteck von 16 m Länge und 8 m Breite.

Das Spielfeld ist in der Mitte durch ein Netz geteilt, das an einem Seil oder Metallkabel aufgehängt ist; das Seil oder Metallkabel ist an zwei Netzpfeosten auf einer Höhe von 1,7 m befestigt. Das Netz muss so gespannt sein, dass es den Zwischenraum zwischen den beiden Netzpfeosten vollständig ausfüllt und die Maschen des Netzes müssen ausreichend eng sein, um zu gewährleisten, dass ein Ball nicht hindurch kann. Die Höhe des Netzes beträgt in der Mitte ebenso 1,7 m wie an den Außenpfeosten. Das Seil oder Metallkabel sowie der obere Teil des Netzes müssen von einer Netzeinfassung eingefasst sein. Die Netzeinfassung ist auf jeder Seite zwischen 5 cm und 6,35 cm breit

Die Linien an den Enden des Spielfeldes werden Grundlinien und die Linien an den Seiten des Spielfeldes werden Seitenlinien genannt. Die Linien dürfen maximal 10 cm breit sein.

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

Werbung auf dem Platz, dem Netz, dem Netzhalter, der Netzeinfassung und auf den Netzpfeosten oder den Einzelstützen ist **möglich**.

Regel 2: Ständige Einrichtungen:

Die ständigen Einrichtungen des Platzes umfassen die hinteren und seitlichen Abgrenzungen, 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.

Regel 3: Bälle

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

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

Veranstalter müssen vor Beginn der Veranstaltung folgendes bekannt geben:

- a. Die Anzahl der Bälle im Spiel (2, 3, 4 oder 6).

- b. Den Ballwechsel, falls vorgesehen.

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

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

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

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

Regel 4: Schläger

Die maximale Länge: 50 cm

Die maximale Breite: 26 cm

Die maximale Schlagflächenbreite: 38 mm

Die Schlagfläche kann glatt oder rau sein, darf aber eine Länge von 30 cm und eine Breite von 26 cm nicht überschreiten.

Regel 5: Zählweise in einem Spiel

- a. Standard-Spiel

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

Kein Punkt – "0"

Erster Punkt – "15"

Zweiter Punkt – "30"

Dritter Punkt – "40"

Vierter Punkt – "Spiel"

- b. Tie-Break

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

Das Doppelpaar, das zuerst sieben Punkte gewinnt, gewinnt das "Spiel" und den "Satz", vorausgesetzt, es führt mit einem Vorsprung von zwei Punkten. Falls nötig, wird das Tie-Break so lange fortgesetzt, bis dieser Vorsprung erreicht ist.

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

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

Zusätzliche alternative Zählweisen sind in Anhang IV zu finden.

Regel 6: Zählweise in einem Satz

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

a. "Vorteil-Satz"

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

b. "Tie-Break-Satz"

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

Zusätzliche zugelassene alternative Zählweisen sind in Anhang IV aufgeführt.

Regel 7: Zählweise in einem Wettspiel

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

Zusätzliche zugelassene alternative Zählweisen sind in Anhang IV aufgeführt.

Regel 8: Aufschläger und Rückschläger

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

Fall 1: Dürfen die Rückschläger außerhalb der Linien des Spielfelds stehen?

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

Fall 2: Darf der Partner des Aufschlagenden Spielers so stehen, dass er die Sicht der returnierenden Spieler behindert?

Entscheidung: Ja. Der Partner des Aufschlägers darf jede Position innerhalb oder außerhalb der Linien auf der Seite des Aufschlägers einnehmen.

Regel 9: Wahl der Seiten und des Aufschlags

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

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

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

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

Regel 10: Wechsel der Seiten

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

Regel 11: Ball im Spiel

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

Regel 12: Ball berührt eine Linie

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

Regel 13: Ball berührt eine ständige Einrichtung

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

Regel 14: Reihenfolge beim Aufschlag

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

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

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

Entscheidung: Nein.

Regel 15: 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) stehen. Der Aufschläger muss dann den Ball mit der Hand in eine beliebige Richtung werfen und den Ball mit dem Schläger schlagen, bevor der Ball den Boden berührt. Die Aufschlagbewegung ist in dem Augenblick beendet, in dem der Schläger des Spielers den Ball trifft oder verfehlt. Ein Spieler, der nur einen Arm benutzen kann, darf den Schläger zum Aufwerfen des Balls benutzen.

Regel 16: Ausführung des Aufschlags

Bei der Ausführung des Aufschlags in einem Standard- oder Tie-Break Spiel hat der Aufschläger hinter dem Spielfeld zu stehen.

Der aufgeschlagene Ball muss das Netz überfliegen bevor ihn der Rückschläger zurückschlägt.

Es gibt nur einen Aufschlag

Regel 17: Fußfehler

Während der Aufschlagbewegung, darf der Aufschläger nicht:

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

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

Fall 1: Darf der Aufschläger beim „Aufschlag hinter dem Teil der Grundlinie außerhalb der Seitenlinie stehen?

Entscheidung: Nein.

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

Entscheidung: Ja.

Regel 18: Aufschlagfehler

Es ist ein Aufschlagfehler, wenn:

- a. der Aufschläger gegen die Regeln 15, 16 oder 17 verstößt; oder
- b. der Aufschläger beim Versuch den Ball zu schlagen, diesen verfehlt; oder
- c. der aufgeschlagene Ball eine ständige Einrichtung, oder Netzpfeiler berührt, bevor er den Boden berührt; oder der aufgeschlagene Ball den Aufschläger oder den Partner des Aufschlägers oder irgendetwas, was der Aufschläger oder der Partner des Aufschlägers an sich trägt oder hält, berührt.

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

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

Regel 19: „Netzaufschlag“

Berührt der Ball beim Aufschlag das Netz oder die Netzfassung trifft keine Let Regel (Wiederholung des Ballwechsels) in Kraft- der Ball bleibt somit im Spiel.

Regel 20: Spielbereitschaft

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

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

Regel 21: Wiederholung des Aufschlags

Der Aufschlag ist zu wiederholen, wenn:

- a. der Ball aufgeschlagen wird, obwohl der Rückschläger nicht spielbereit ist.

Regel 22: Wiederholungen

In allen Fällen, in denen auf Wiederholung entschieden wurde, ist der ganze Punkt zu wiederholen.

Wenn während ein Ball im Spiel ist, ein anderer Ball auf das Spielfeld rollt wird auf Wiederholung entschieden.

Wenn während ein Ball im Spiel ist, der gespielte Ball aufplatzt wird auf Wiederholung entschieden.

Wenn während ein Ball im Spiel ist, eine ständige Einrichtung, Netzpfeiler oder Linie beschädigt wird, dann ist der Ballwechsel zu wiederholen.

Regel 23: Punktverlust

Ein Punkt geht verloren, wenn:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Entscheidung: Nein. Der Spieler verliert den Punkt.

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

Entscheidung: Der Spieler, der den Schläger nach dem Ball geworfen hat, verliert den Punkt.

Fall 7: Ein aufgeschlagener Ball trifft den Rückschläger oder im Doppel den Partner des Rückschlägers, bevor er den Boden berührt. Welcher Spieler gewinnt den Punkt?

Entscheidung: Der Aufschläger gewinnt den Punkt, es sei denn, es handelt sich um einen zu wiederholenden Aufschlag.

Fall 8: Ein außerhalb des Spielfeldes stehender Spieler schlägt den Ball oder fängt ihn, bevor dieser aufspringt und beansprucht den Punkt für sich, weil der Ball mit Sicherheit "aus" gegangen wäre.

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

Regel 24: Guter Rückschlag

Ein Rückschlag ist gut:

- a. wenn der Ball das Netz, die Netzpfeosten bzw. Einzelstützen, das Seil oder Metallkabel, den Netzhalter oder die Netzeinfassung berührt, vorausgesetzt, dass er diese überfliegt und den Boden innerhalb des richtigen Spielfeldes berührt; ausgenommen es wurde eine Entscheidung gemäß Regel 2 und 23 d getroffen; oder
- b. wenn der im Spiel befindliche Ball den Boden innerhalb des richtigen Spielfeldes berührt hat und über das Netz zurückspringt oder zurückgeweht wird, der Spieler über das Netz reicht und den Ball in das richtige Spielfeld spielt, vorausgesetzt, dass der Spieler nicht gegen Regel 24 verstößt; oder
- c. wenn der Ball außerhalb der Netzpfeosten bzw. Einzelstützen, entweder oberhalb oder unterhalb der Höhe der Netzoberkante zurückgeschlagen wird, auch wenn dieser die Netzpfeosten bzw. Einzelstützen berührt, vorausgesetzt, dass dieser den Boden im richtigen Spielfeld berührt; ausgenommen es wurde eine Entscheidung gemäß Regel 2 und 24 d getroffen; oder
- d. wenn der Spieler mit seinem Schläger über das Netz reicht, nachdem er den Ball auf seiner eigenen Seite des Netzes geschlagen hat, und der Ball den Boden im richtigen Spielfeld berührt; oder
- e. wenn der Spieler den im Spiel befindlichen Ball schlägt, der einen anderen im richtigen Spielfeld liegenden Ball getroffen hat.

Regel 25: Behinderung

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

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

Fall 1: Ist ein unabsichtlicher Doppelschlag eine Behinderung?

Entscheidung: Nein. Siehe auch Regel 24 e.

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

Entscheidung: Nein, der Spieler verliert den Punkt.

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

Entscheidung: Ja. Der Punkt ist zu wiederholen.

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

Entscheidung: Nein.

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

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

Regel 26: Berichtigung von Irrtümern

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

- a. Schlägt während eines Standard-Spiels oder eines Tie-Break-Spiels ein Spieler hinter der falschen Hälfte des Spielfeldes auf, ist dies zu berichtigen, sobald der Irrtum entdeckt wird und der Aufschläger hat hinter der gemäß dem Punktestand richtigen Hälfte des Spielfeldes aufzuschlagen. Ein vor der Entdeckung des Irrtums begangener Aufschlagfehler zählt.
- b. Befinden sich die Spieler während eines Standard-Spiels oder eines Tie-Break auf den falschen Seiten des Spielfeldes, ist der Irrtum, sobald er bemerkt wird, zu berichtigen und der Aufschläger hat von der gemäß des Spielstands richtigen Seite des Spielfeldes aufzuschlagen.
- c. Schlägt ein Spieler während eines Standard-Spiels auf, ohne an der Reihe zu sein, hat der Spieler, der ursprünglich hätte aufzuschlagen sollen, aufzuschlagen, sobald der Irrtum

entdeckt wird. Wurde jedoch ein Spiel beendet, bevor der Irrtum entdeckt wurde, bleibt die geänderte Reihenfolge beim Aufschlag bestehen. Ein vor der Entdeckung des Irrtums vom Gegner/von den Gegnern begangener Aufschlagfehler wird nicht gewertet.

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

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

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

- e. Kommt es während eines Standard-Spiels oder eines Tie-Breaks im Doppel zu einem Irrtum in der Reihenfolge beim Rückschlag, bleibt diese geänderte Reihenfolge bestehen bis zur Beendigung des Spiels, in dem der Irrtum entdeckt wurde. Für das nächste Spiel in diesem Satz, in dem sie Rückschläger sind, haben die Partner die ursprüngliche Reihenfolge beim Rückschlag wieder aufzunehmen.
- f. Wird beim Spielstand von 6 beide irrtümlich ein Tie-Break begonnen, obgleich zuvor vereinbart wurde, dass der Satz ein "Vorteil-Satz" sein soll, ist der Irrtum sofort zu berichtigen, wenn nur ein Punkt gespielt worden ist. Wird der Irrtum entdeckt, nachdem der zweite Punkt bereits gespielt wird, ist der Satz als "Tie-Break-Satz" fortzusetzen.
- g. Wird beim Spielstand von 6 beide irrtümlich ein Standard-Spiel begonnen, obgleich zuvor vereinbart wurde, dass der Satz ein "Tie-Break-Satz" sein soll, ist der Irrtum sofort zu berichtigen, wenn nur ein Punkt gespielt worden ist. Wird der Irrtum entdeckt, nachdem der zweite Punkt bereits gespielt wird, ist der Satz bis zum Spielstand von 8 beide (oder einer höheren geraden Zahl) als "Vorteil-Satz" fortzusetzen und dann ein Tie-Break-Spiel zu spielen.
- h. Wird irrtümlich ein "Vorteil-Satz" oder ein "Tie-Break-Satz" begonnen, obgleich zuvor vereinbart wurde, dass der letzte Satz ein entscheidender Wettspiel-Tie-Break sein soll, ist der Irrtum sofort zu berichtigen, wenn nur ein Punkt gespielt worden ist. Wird der Irrtum entdeckt, nachdem der zweite Punkt bereits begonnen wurde, wird der Satz fortgesetzt bis entweder ein Spieler/Doppelpaar drei Spiele (und somit den Satz) gewonnen hat oder bis der Spielstand von 2 beide erreicht ist. Dann ist ein entscheidendes Wettspiel-Tie-Break zu spielen. Wird der Irrtum jedoch erst entdeckt, nachdem das fünfte Spiel begonnen wurde, wird der Satz als "Tie-Break-Satz" fortgesetzt (siehe Anhang IV).
- i. Wurden die Bälle nicht in der richtigen Reihenfolge gewechselt, ist der Irrtum zu berichtigen, wenn der Spieler/das Doppelpaar, der/das mit neuen Bällen hätte aufschlagen sollen, wieder an der Reihe ist, für ein neues Spiel aufzuschlagen. Danach sind die Bälle jeweils nach der ursprünglich festgelegten Anzahl von Spielen zu wechseln. Die Bälle dürfen nicht während eines Spiels gewechselt werden.

Regel 27: Ununterbrochenes Spiel

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

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

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

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

- b. Wenn aus Gründen, die außerhalb des Einflusses eines Spielers liegen, dessen Kleidung, Schuhwerk oder notwendige Ausrüstung (mit Ausnahme des Schlägers) kaputt geht oder ausgewechselt werden muss, kann dem Spieler eine angemessene zusätzliche Zeit gewährt werden, um das Problem zu beheben.
- c. Keine zusätzliche Zeit darf zur Erholung gewährt werden. Einem Spieler mit behandelbaren medizinischen Beschwerden kann jedoch eine Behandlungspause von drei Minuten für die Behandlung dieser medizinischen Beschwerden gewährt werden. Auch eine begrenzte Anzahl von Toiletten- / Kleiderwechselferien kann gewährt werden, wenn dies vor Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben wurde.
- d. Veranstalter können eine Erholungspause von höchstens zehn (10) Minuten gewähren, wenn dies vor Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben wurde. Diese Erholungspause kann nach dem 3. Satz in einem Wettspiel über drei Gewinnsätze oder nach dem 2. Satz in einem Wettspiel über zwei Gewinnsätze genommen werden.
- e. Die Einschlagzeit darf höchstens fünf (5) Minuten betragen, es sei denn, vom Veranstalter wird anderweitig entschieden.

Regel 28: Beratung

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

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.

