

# Überblick Dokumente

## ÖTV:

- *Tennisregeln*
- Verhaltensregeln
- Disziplinarordnung
- Wettspielordnung
- Turnier-Rulebook
- *ITN-Austria Rulebook*
- Kids-Rulebook

## OÖTV:

- *Durchführungsbestimmungen OÖMM 2026*

# Tennisregeln

Quelle: [ÖTV Tennisregeln](#) (Stand 1.1.2023)

# Spielfeld

- Größe Einzel: 23,77x8,23m (Doppel: 23,77x10,97m)
- Netzhöhe: 1,07m bei Pfosten und 91,4cm in der Mitte
- Netzpfosten: jeweils 91,4cm außerhalb Einzel- oder Doppelfeld
- Einzel bei Doppelnetz: Einzelstützen (h=1,07m) 91,4cm außerhalb Einzelfeld
- Linienbreite zwischen 2,5-5cm, Grundlinie bis max. 10cm (Grundlinie muss 10cm langes Mittelzeichen haben)
- Div. andere Abmessungen geregelt: Dicke Seil, DM & Höhe Netzpfosten, Breite Netzhalter/Netzeinfassung, DM & Höhe Einzelstützen, Werbung (Platzierung, Farben)



# Bälle, Beläge & Schläger

- Bälle: weiß oder gelb. Gemäß ITF schnelle, mittlere und langsamere. Anmerkung: wird ein Ball unspielbar oder verloren, so ist er durch einen mit gleichwertiger Oberfläche zu ersetzen.
- Beläge: schnell (Rasen, Kunstrasen), mittel/mittelschnell (Teppich, Hardcourt), langsam (Sand). Klassifizierung regelt die möglichen Bälle.
- Schläger: Schlagfläche flach, Besaitungsmuster gleichmäßig, beide Schlagflächen identisch, max. Größe vorgegeben

# Zählweise & Reihenfolge

- Zählweise Spiel: 0/15/30/40 oder Punkte wie im Tie-Break
- Zählweise Satz: Vorteil-Satz (Vorsprung v. 2 Spielen) oder Tie-Break Satz
- Zählweise Match: 2 oder 3 Gewinnsätze
- Seitenwechsel nach jedem ungeraden Game, im Tie-Break nach 6 Punkten
- Im Doppel entscheidet jeweils das Doppelpaar, das im ersten Spiel eines jeden Satzes aufschlägt, welcher Spieler in diesem Spiel aufschlägt. Selbiges gilt für den Rückschlag.
- 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



# Punktgewinn oder -verlust

- 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.
- 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. Macht der Ball das bevor er den Boden berührt, verliert der Spieler, der den Ball geschlagen hat, den Punkt.

\*sind die Umzäunungen, Zuschauer, Plätze für Zuschauer, alle anderen Einrichtungen rund um den und über den Platz, Schieds-/Linien-/Netzrichter, Ballkinder und bei einem Einzelspiel mit Doppelnetz der Bereich außerhalb der Einzelstützen bis Netzpfeosten.

# Aufschlagfehler

- Fußfehler während Aufschlagbewegung sind:
  - Stellung durch Gehen oder Laufen verändert
  - Grundlinie/Spielfeld berührt
  - Gedachte Verlängerung vom Mittelzeichen berührt
- Wenn Aufschläger beim Versuch den Ball zu schlagen, diesen verfehlt
- der aufgeschlagene Ball eine ständige Einrichtung, Einzelstütze oder Netzpfeosten berührt, bevor er den Boden berührt
- Bei Fehler: zweiter Aufschlag ohne Verzögerung



# Wiederholung des Aufschlags

- Wenn der Ball das Netz berührt und im richtigen Aufschlagfeld landet oder das Netz und im Anschluss den Rückschläger oder Partner des Rückschlägers trifft, bevor der Ball den Boden berührt
- Wenn der Rückschläger nicht spielbereit ist. Der Rückschläger muss in einer angemessenen Zeit spielbereit 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
- In allen Fällen, in denen auf Wiederholung entschieden wurde, ausg. die Entscheidung auf Wiederholung des 2. Aufschlags, ist der ganze Punkt zu wiederholen



# Punktverlust

- ...
- absichtlich mehr als 1x berührt
- der Spieler oder der Schläger, unabhängig davon, ob dieser sich in der Hand des Spielers befindet oder nicht, das Netz oder das Spielfeld des Gegners zu irgendeinem Zeitpunkt berührt, während der Ball im Spiel ist oder
- der Spieler den Ball schlägt, bevor dieser das Netz überflogen hat oder
- Der im Spiel befindliche Ball den Spieler berührt
- der im Spiel befindliche Ball den Schläger berührt, ohne dass der Spieler diesen hält

# Guter Rückschlag

- Darf die Netzpfeosten bzw. Einzelstützen berühren
- Darf über das Netz zurückspringen oder zurückgeweht werden (Gegenspieler darf über das Netz reichen)
- Darf außerhalb der Netzpfeosten auch unterhalb der Höhe der Netzoberkante zurück
- wenn der Spieler mit seinem Schläger über das Netz reicht, nachdem er den Ball auf seiner eigenen Seite des Netzes geschlagen hat
- Wenn der Spieler den Ball schlägt und dieser einen anderen Ball im richtigen Spielfeld trifft



# Behinderung

- Durch absichtliche Handlung des Gegners (hierzu zählt auch Läuten des Handys während Ballwechsel): Punktverlust
- Durch unabsichtliche Handlung (Ball fällt aus der Hosentasche, Kappe fällt herunter etc.) oder außerhalb der eigenen Kontrolle (z.B. Ball trifft Vogel): Wiederholung
- Bei einer weiteren unabsichtlichen Handlung wird der Vorfall jedoch als absichtliche Behinderung angesehen und führt zu Punktverlust.

# Berichtigung von Irrtümern

- Wird ein Irrtum erkannt, bleiben alle vorher gespielten Punkte bestehen
- Aufschlagseite sofort berichtigen, ein etwaiger voriger Aufschlagfehler bleibt
- Spielseite sofort berichtigen, ein etwaiger voriger Aufschlagfehler wird nicht gewertet
- Falscher Aufschläger abhängig von Standardspiel, Tie-Break und Einzel/Doppel



# Spielunterbrechungen

- Einschlagzeit: max. 5min
- Zwischen Punkte: max. 25s
- Seitenwechsel: max. 90s
- Seitenwechsel nach dem ersten Game und im Tie-Break: 0s
- Satzpause: max. 120s
- Verletzung: 3min (Blutung 5min). Krampf ist keine Verletzung.
- Toilettenpause: 1x Spiel in angemessener Zeit sowie in den anderen Pausen in der vorgegebenen Pausenzeit
- Bei Wechsel in Halle: Einspielzeit 20min bei anderem Belag
- Zusätzliche Zeit für kaputtes Schuhwerk etc. bzw. Reinigung/Wechsel Brille/Kontaktlinsen

# Coaching

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



# Sonstiges

- Zählweise „ohne Vorteil“: bei Einstand hat der/die Rückschläger die Aufschlagseite zu wählen. Im Mixed muss der Spieler des gleichen Geschlechts den Aufschlag annehmen.
- Elektronische Geräte (Mobiltelefon etc.) dürfen während eines Matches vom Spieler nicht benutzt werden

# Spiel ohne Schiedsrichter (ITF Empfehlung)

- Der Aufschläger hat den Spielstand vor dem ersten Aufschlag für den Gegner hörbar anzusagen.
- Jeder Spieler ist für alle Rufe auf seiner Seite des Netzes zuständig. Sollen prompt und laut erfolgen.
- Im Zweifelsfall ist zugunsten des Gegners zu entscheiden.
- Gibt ein Spieler einen Ball irrtümlich „out“ oder „Fehler“ und erkennt dann seinen Irrtum, so ist der Punkt zu wiederholen (Ausnahme: Sandplatz - siehe nächste Folie), es sei denn, es war ein Gewinnschlag oder As oder der Spieler hat bereits vorher im Match einen falschen Ruf gemacht. In diesem Fall verliert der Spieler den Punkt.



# Spiel ohne Schiedsrichter (ITF Empfehlung)

- Spiel auf Sandplatz:
  - Ein Ballabdruck kann nach einem Gewinnschlag oder wenn das Spiel gestoppt wird (ein Reflexschlag ist erlaubt, dann muss der Spieler sofort stoppen) kontrolliert werden.
  - Bezweifelt ein Spieler den Ruf des Gegners, so kann er ein Zeigen des Abdrucks verlangen. Er darf dann das Netz zur Besichtigung des Abdrucks überschreiten.
  - Löscht ein Spieler den Abdruck, gibt er dem Gegner Recht.
  - Gibt ein Spieler einen Ball „out“ oder „Fehler“, so sollte er einen Abdruck zeigen können.
  - Gibt ein Spieler fälschlicherweise einen Ball „out“ oder „Fehler“ und stellt dann fest, dass der Ball „gut“ war, verliert er den Punkt.
  - Verstöße können nach der Behinderungsregel geahndet werden