



Good to know

- Die wichtigsten Tennisregeln von A-Z im Überblick -

Behinderung im Spiel

Bei einer Behinderung (z. B. Ball fliegt vom Nachbarplatz ins Feld) ist der ganze Punkt zu wiederholen. Der Aufschläger fängt also wieder mit dem ersten Aufschlag an.

Als Behinderung zählt auch eine unabsichtliche Handlung eines Spielers (z. B. Ball fällt aus der Hosentasche oder Brille fällt runter, während der Ball im Spiel ist). Als unabsichtlich wird gewertet, wenn es einmalig passiert. In diesem Fall ist der Punkt zu wiederholen. Eine absichtliche (wiederholte Handlung) Behinderung führt zum Punktverlust.

Tie-Break und Match-Tie-Break

In den ersten beiden Sätzen wird bei einem Spielstand von 6:6 (bzw. im Midcourt 4:4) ein Tie-Break bis 7 Punkte gespielt. Das Spiel geht so lange weiter, bis einer der beiden Spieler oder Doppelpaar zuerst 7 Punkte erreicht hat und mit einen Punktevorsprung von 2 Punkten führt.

Der erste Aufschlag wird von rechts ausgeführt, wie zu Beginn eines normalen Aufschlagsspiels. Danach wird nach jeden Aufschlagswechsel zuerst von links und dann von rechts aufgeschlagen. Im nachfolgenden Satz hat derjenige das Aufschlagsrecht, der im Tie-Break beim ersten Ballwechsel Rückschläger war.

Bei einem Spielstand von 1:1 Sätzen wird in allen Einzel- und Doppelbegegnungen anstatt des dritten Satzes ein Match-Tie-Break bis 10 Punkte gespielt. Auch hier geht das Spiel so lange weiter, bis einer der beiden Spieler einen Punktevorsprung von 2 Punkten erreicht hat.

Doppelaufstellung

Die Doppelaufstellung muss spätestens 15 Min nach dem letzten Einzel eingetragen werden. Spätestens 30 Min nach Beendigung des letzten Einzels müssen die Doppelspiele beginnen. Alle Doppelspieler müssen bei Abgabe der Doppelaufstellung anwesend sein. Die Summe der Platzziffern aus der Rangfolge der Spieler der vorausgegangenen Doppeln, darf nicht größer sein als die der folgenden.

Falls die Summe aller drei Doppel gleich ist, darf der Spieler mit der Platzziffer 1 nicht im dritten Doppel spielen (dies gilt nicht bei nur 2 Doppeln einer 4er Mannschaft).

Beispiele für Doppelaufstellung einer 4er-Mannschaft:

1. Doppel	2. Doppel
Spieler 1 + 2 (=3)	Spieler 3 + 4 (=7)
Spieler 1 + 3 (=4)	Spieler 2 + 4 (=6)
Spieler 1 + 4 (=5)	Spieler 2 + 3 (=5)
Spieler 2 + 3 (=5)	Spieler 1 + 4 (=5)

Entscheidung über „Gut“ oder „Aus“

Jeder Spieler ist für Tatsachentscheidungen auf seiner Platzseite zuständig. Das bedeutet, der Spieler entscheidet auf seiner Seite und im Zweifel zu Gunsten des Gegners. Wertet ein Spieler den Ball aus, so sollte er auch in der Lage sein, den Ballabdruck zeigen zu können.

Hinweis: ein Spieler sollte nicht einfach so die Platzseite des Gegners betreten, um einen Ballabdruck zu prüfen, sondern ihn vorher fragen.

Festgespielt

Hat ein Spieler dreimal in der spielstärkeren Mannschaft derselben Altersklasse gespielt, so darf er nicht mehr in der spielschwächeren Mannschaft dieser Altersklasse spielen.

Hinweis: Bei unterschiedlichen Altersklassen gibt es kein „Festspielen“ (dies gilt für Bayernliga und tiefer).

Mehrere Altersklassen

Spieler dürfen in beliebig vielen Altersklassen eines Vereins gemeldet und unbegrenzt eingesetzt werden.

Besonderheit im Jugendsport: H (15 bzw. 18) und D (15 bzw. 18) gelten als unterschiedliche Altersklassen, daher darf z. B. ein Mädchen aus der D15 auch bei den H15, D18 und H18 gemeldet sein (gleiches gilt für Bambini und Bambina).

Ausnahme im Profisport: wird ein Spieler mehr als zweimal in Bundes- oder Regionalligamannschaften in den Altersklassen Damen, Herren und Herren 30 eingesetzt, darf er in der laufenden Spielsaison maximal zwei Mal in unteren Ligen anderer Altersklassen eingesetzt werden.

Netzberührung

Wenn ein Spieler das Netz berührt, während der Ball im Spiel ist, verliert er den Punkt. Als Netzberührung zählt im Einzel der Bereich zwischen den Einzelstützen und beim Doppel der Bereich zwischen den Netzposten.

Außerdem darf ein Spieler nicht mit seinem Schläger über das Netz auf die gegnerische Seite greifen. Einzige Ausnahme: Der Ball des Gegners ist zurück auf seine Seite gesprungen („angeschnittener Stoppball“). In diesem Fall darf der Spieler mit dem Schläger über das Netz greifen, um den Ball zu bekommen (aber Achtung, er darf dabei nicht das Netz berühren).

No-Ad-Regel (Ohne-Vorteil-Spiel):

In allen Einzel- und Doppelbegegnungen der Altersklasse U10 und U12 kommt die No-Ad-Regel zum Einsatz. Das bedeutet, dass bei Einstand der nächste Punkt entscheidet. Der Returnierer entscheidet dabei, auf welche Spielseite der Aufschläger den Ball schlagen soll. Erstmals ab 2025 gilt die No-Ad-Regel auch bei Doppelbegegnungen für die Altersklassen U15 und U18.

Oberschiedsrichter – wer wird eingetragen?

Grundsätzlich wird der am höchsten lizenzierte Oberschiedsrichter eingetragen. Wenn kein lizenzierter Oberschiedsrichter vor Ort ist, dann wird der Mannschaftsführer des Gastvereins bzw. sein Vertreter eingetragen. Der Oberschiedsrichter muss während des gesamten Wettkampfes anwesend sein, volljährig sein und vor Spielbeginn eingetragen werden.

Reihenfolge Aufschlag/Rückschlag im Doppel

Nach einem Satz kann ein Doppelpaar entscheiden, die Aufschlagsreihenfolge zu wechseln, also wer zuerst Aufschläger bzw. Rückschläger ist. Dieser Wechsel muss dann aber bis zur Beendigung des Satzes beibehalten werden.

Spielgemeinschaft

Ein Verein kann pro Altersklasse beliebig viele Spieler von bis zu zwei anderen Vereinen aufnehmen (sog. Spielgemeinschaft).

Ein Spieler darf für ein und dieselbe Altersklasse nur bei einem Verein gemeldet werden.

Ein Spieler darf immer nur in bis zu zwei Vereinen gemeldet werden – ein Spielen in einem dritten Verein ist nicht möglich.

Spielstanddiskussion

Sind sich die Spieler nicht über den Spielstand einig, so kann der Oberschiedsrichter zum Platz gerufen werden. Der Oberschiedsrichter entscheidet dann, dass alle Punkte und Spiele, über die sich die Spieler einig sind, bestehen bleiben („gemeinsamer Nenner“).

Beispiel A:

Spieler 1 behauptet es steht 40:15

Spieler 2 behauptet es steht 30:30

Entscheidung OSR: 30 (Spieler 1):15 (Spieler 2)

Beispiel B:

Spieler 1 behauptet es steht 4:2

Spieler 2 behauptet es steht 2:2

Entscheidung OSR: 2 (Spieler 1): 2 (Spieler 2)

Spielverlegung

Spielverlegungen sind im gegenseitigen Einverständnis der beteiligten Mannschaften wie folgt möglich:

- Spielverlegung auf eine andere Uhrzeit am selben Spieltag
- Spielverlegung auf einen früheren Spielbeginn
- Spielverlegung auf einen späteren Spieltermin, bis einschließlich 27. Juli 2025
(Spielverlegungen auf einen Termin nach dem 27. Juli 2025 sind unzulässig)

Unvollständige Mannschaft bei Spielbeginn

Wenn einzelne Spieler bei Beginn des Matches und Eintragung der Einzelspieler nicht anwesend sind, müssen die nachfolgenden Spieler aufrücken.

Verspätungen bei Spielbeginn

Sollten sich die Mannschaftsführer im Vorfeld darauf einigen, dass wegen Verspätung von einem oder mehreren Spielern „Nachsicht“ gewährt wird, sollte dies in den Spielberichtsbogen eingetragen werden. Als verspätet gilt eine Mannschaft oder ein Spieler bei einer Verspätung von mehr als 60 Minuten nach Spielbeginn. Wird kein Nachweis erbracht, dass der Grund für die Verspätung „Höhere Gewalt“ war, so wird im Falle der Verspätung der ganzen Mannschaft der Wettkampf mit 0 Matchpunkten, bei Verspätung einzelner Spieler deren Einzel sowie alle nachrangigen Einzel als verloren gewertet.

Wechsel der Spielfeldseiten

Die Spieler müssen während eines Satzes nach dem ersten, dritten und jeden darauffolgenden ungeraden Spiel die Spielfeldseite wechseln. Ist die Summe der Spiele nach einem Satz eine gerade Zahl, so muss folgender Satz nicht gewechselt werden. Während eines Tie-Break-Spiels haben die Spieler nach jeweils sechs Punkten die Seiten zu wechseln.

w/o-Eintragung im Spielbericht

Wenn ein Gegner kampflos aufgibt – also das Spiel noch nicht begonnen hat, wird w/o eingetragen. In diesem Fall hat die w/o-Eintragung keine Auswirkungen auf die LK-Wertung. Wenn hingegen das Spiel bereits begonnen wurde und ein Spieler aufgibt, wird der Punktestand eingetragen und w/o. Dann zählt das auch für die LK-Wertung.