

**Wettspielordnung**  
des Niedersächsischen  
Tennisverbandes e.V.  
(NTV-WSpO)

Stand: 01.10.2010

**Ansprechpartner  
im Niedersächsischen Tennisverband e.V.**

**Vizepräsident Sport:**

Henner Steuber, Berliner Straße 15, 31737 Rinteln,  
Tel. 05751 918827, Fax 05751 918829, Mobil 0173 6047791,  
E-Mail: [hennersteuber@t-online.de](mailto:hennersteuber@t-online.de)

**Vizepräsidentin Jugendsport:**

Andrea Kalbe, Josua-Stegmann-Wall 7, 31737 Rinteln, Tel. 05751 951515,  
Fax 05751 951530, E-Mail: [andrea@kalbe-kant.de](mailto:andrea@kalbe-kant.de)

**Referent für Regelkunde und Schiedsrichterwesen:**

Jörg Ziemke, Stettiner Str. 3, 21435 Stelle,  
Tel. 04174 2185 (p), Fax 04174 5909634, Mobil 0171 6013591,  
E-Mail: [joerg.ziemke@t-online.de](mailto:joerg.ziemke@t-online.de)

**Referentin für Seniorentennis:**

Sandra Fritsch, Plathnerstr. 64, 30175 Hannover, Tel.: 0511 9809730 (d),  
0511 3880165 (p), E-Mail: [sandra.fritsch@ntb-infoline.de](mailto:sandra.fritsch@ntb-infoline.de)

**Referent für Jüngstentennis:**

Jens Langkopf, Mahlockweg 9, 31275 Lehrte OT Ahlten, Tel.: 05132 865947,  
Mobil: 0177 2731816, E-Mail: [jens-langkopf@gmx.de](mailto:jens-langkopf@gmx.de)

**Referent Jugend- und Leistungssport und  
Staffelleitung auf Verbandsebene:**

Volker Jäcke, NTV-Geschäftsstelle Jugend+Sport, Bonner Str. 12a,  
30173 Hannover, Tel. (0511) 800598-27, Fax (0511) 800598-23,  
E-Mail: [volker.jaecke@ntv-tennis.de](mailto:volker.jaecke@ntv-tennis.de)  
Erreichbar: Montag-Donnerstag von 09.00 – 16.00 Uhr und  
Freitag von 09.00 – 14.00 Uhr.

**Ansprechpartner  
in den NTV-Bezirken – Sportwarte**

**Braunschweig:**

Günther Schultz, Hubertusring 40, 38446 Wolfsburg, Tel. 05361 51292,  
Fax 05361 55343, Mobil 0170 1176380, E-Mail: [g Schultz@wolfsburg.de](mailto:g Schultz@wolfsburg.de)

**Hannover:**

Hartmut Kott, Otto-Hahn-Straße 32, 30880 Laatzen, Mobil 0171 4818425,  
Fax 0511 363305, E-Mail: [kothh@t-online.de](mailto:kothh@t-online.de)

**Lüneburg-Stade:**

Udo Dolla, Brahmstr. 4, 29339 Wathlingen, Tel. 05144 2804,  
Fax 05144 490976, Mobil 0177 5622033, E-Mail: [udo.dolla@t-online.de](mailto:udo.dolla@t-online.de)

**Weser-Ems:**

Jörg Kutkowski, Laischaftstraße 67, 49080 Osnabrück, Tel. 0541 8602198,  
Fax: 0541 1208817, Mobil 0177 5527411, E-Mail: [joerg.kutkowski@osnanet.de](mailto:joerg.kutkowski@osnanet.de)

**Ansprechpartner  
in den NTV-Bezirken – Jugendwarte**

**Braunschweig:**

Freddy Pedersen, Bert-Brecht-Str. 127, 38229 Salzgitter, Tel. 05341 268906,  
Mobil 0170 5661857, E-Mail: [tennis.pedersen@email.de](mailto:tennis.pedersen@email.de)

**Hannover:**

N.N., Geschäftsstelle NTV-Bezirk Hannover, Bonner Str. 12a, 30173 Hannover,  
Tel. 0511 321816, Fax: 0511 363305, E-Mail: [ntv-bezirk-hannover@t-online.de](mailto:ntv-bezirk-hannover@t-online.de)

**Lüneburg-Stade:**

Oliver Ellenbeck, Nicolaus Harms Ring 28, 21407 Deutsch Evern,  
Tel. 04131 79689, Fax: 04131 79688, Handy 0172 266 7553,  
E-Mail: [1.jugendwart@ntv-lueneburg.de](mailto:1.jugendwart@ntv-lueneburg.de)

**Weser-Ems:**

Wolfgang Murer, Seetzenstr.31, 26434 Wangerland, Tel. 04463 5119,  
Fax 04463 5119, Mobil 0170 8075469, E-Mail: [wogumurer@t-online.de](mailto:wogumurer@t-online.de)

## Inhaltsverzeichnis

§		<u>Seite</u>
<b>A.</b>	<b>Allgemeiner Teil</b>	<b>6</b>
	Präambel	6
1	Geltungsbereich	6
2	Bälle	7
<b>B.</b>	<b>NTV-Wettbewerbe</b>	<b>7</b>
<b>I.</b>	<b>Mannschaftswettbewerbe</b>	<b>7</b>
3	Wettbewerbskategorien	7
4	Altersklassen	8
5	Spielklassen	9
6	Durchführung der Mannschaftswettbewerbe	9
7	Zuständigkeit bei Mannschaftswettbewerben	10
8	Meldung zu den Mannschaftswettbewerben	10
9	Staffeleinteilung	12
10	Spielgemeinschaften	13
11	Spielberechtigung	13
12	Namentliche Mannschaftsmeldung	15
13	Plätze	17
14	Wettkampftermine	17
15	Anfangszeit am Wettkampftermin	18
16	Mannschaftsaufstellungen	18
17	Oberschiedsrichter	19
18	Schiedsrichter	20
19	Mannschaftsführer und Betreuer	20
20	Wettspielunterbrechungen – Pausen	21
21	Verspätetes und Nichtantreten von Mannschaften	22
22	Nicht begonnene / abgebrochene Wettkämpfe	23
23	Fortsetzung unter-/abgebrochener Wettkämpfe – Einsatz von Ersatzspielern	24
24	Wertung des Wettkampfes	24
25	Spielbericht – Ergebnisdienst	25
26	Auf- und Abstieg	25
27	Proteste	26
28	Einsprüche	27
29	Ordnungsgelder	27

<b>C.</b>	<b>Jugendordnung</b>	28
30	Allgemeines	28
31	Altersklassen (Einzelwettbewerbe)	28
32	Mannschaftswettbewerbe	28
33	Teilnahmerecht von Spielern	29
34	Pokalspiele	29
35	Niedersächsische Meisterschaften	29
36	Jugendliche und Erwachsenenwettbewerbe	30
37	Ranglisten	30
<b>II.</b>	<b>Offizielle Meisterschaften und sonstige Turnierveranstaltungen</b>	30
38	Niedersächsische Meisterschaften	30
39	Bezirks-/Kreismeisterschaften	31
40	Durchführung von Meisterschaften/Turnieren	31
41	Bälle	32
<b>Anhang</b>		
	Ordnungsgeldkatalog	33
	Behandlung von Sport- und Disziplinarangelegenheiten	34
	Mitgliedsstaaten der Europäischen Union	34
	Höhe der Mannschaftsmeldegebühren	34
	Spielerpassordnung NTV-Bezirk Braunschweig	35
	ITF-Regelung für das Spiel ohne Schiedsrichter	38
	ITF-Regeln für die Zählweise in einem Tie-Break-Spiel	41
	ITF-Regeln	42
	LK-Ordnung des DTB	56
	Spiellizenzordnung des DTB	62

## A. Allgemeiner Teil

### Präambel

Alle Wettspielklassen im Geltungsbereich dieser WSpO sind Amateurklassen. An den Wettspielen dieser Klassen dürfen keine Spieler teilnehmen, die ein Arbeitsverhältnis mit ihrem Verein als Spieler haben. Für die Spieler darf außer Kostenersatz keine Vergütung für Mannschaftsspiele geleistet werden.

Die Bestimmungen dieser Wettspielordnung sind im Geiste der Fairness und der gegenseitigen Rücksichtnahme anzuwenden. Sie dürfen nicht dazu missbraucht werden, einem anderen in unsportlicher Weise einen Schaden zuzufügen.

Der NTV bekämpft das Doping (vgl. NTV-Satzung). Einzelheiten regelt die DTB-Anti-Dopingordnung.

### § 1 Geltungsbereich

1. Die Wettspielveranstaltungen des Niedersächsischen Tennisverbandes e.V. (NTV) und seiner Untergliederungen werden nach den Tennisregeln der ITF, der Wettspiel- und Turnierordnung des DTB sowie den Bestimmungen dieser NTV-WSpO durchgeführt.

Der Punktspielbetrieb in Niedersachsen wird nach der gültigen NTV-WSpO durchgeführt, d.h. von der Oberliga bis zur untersten Klasse findet in allen Altersklassen in allen Kreisen, Bezirken und auf Verbandsebene die NTV-Wettspielordnung Anwendung.

2. Änderungen der NTV-WSpO werden – soweit sie den Spielbetrieb betreffen – vom Sportkommission bzw. vom Jugendkommission beraten und beschlossen.

Sie treten jeweils am 01.10. eines Jahres in Kraft.

In notwendigen Ausnahmefällen können diese Ausschüsse Durchführungsbestimmungen zu einzelnen Regelungen der NTV-WSpO erlassen. Diese müssen umgehend bekannt gemacht werden und dürfen nicht in einen gerade stattfindenden Spielbetrieb eingreifen.

Ebenso kann die Mitgliederversammlung Beschlüsse zur Änderung der Wettspielordnung fassen. Diese sind dann durch den Sportkommission bzw. Jugendkommission in die Wettspielordnung für die folgende Saison einzuarbeiten. Alle finanziellen Belange fallen in den Zuständigkeitsbereich der Mitgliederversammlung des NTV.

3. Im NTV-Bezirk Braunschweig gilt für Spielerinnen und Spieler aller Altersklassen der Bezirksligen, Bezirksklassen, Kreisligen und Kreisklassen im Erwachsenen- und Jugendbereich die im Anhang beigefügte Spielpassordnung.

## **§ 2 Bälle**

1. Die Ballmarken für alle Wettspielveranstaltungen des NTV werden für das jeweilige Veranstaltungsjahr rechtzeitig durch die offiziellen Publikationen des Verbandes bekannt gegeben.

Sie sind für die jeweiligen Altersklassen für alle NTV-Veranstaltungen bindend vorgeschrieben.

2. a) Bei Mannschaftswettbewerben sind für jedes Einzel 3 neue Bälle bereitzustellen.  
b) Für die Doppel können jeweils vier der im Einzel gespielten Bälle verwendet werden.
3. Wird in einem Wettspiel die falsche Ballmarke verwendet, folgt daraus ein Ordnungsgeld gemäß § 29<sup>1</sup>.

## **B. NTV-Wettbewerbe**

### **I. Mannschaftswettbewerbe**

#### **§ 3 Wettbewerbskategorien**

1. Jeder Verein, der dem NTV angehört, kann sich an den Mannschaftswettbewerben beteiligen.
2. Die Teilnahme von Vereinen des NTV an den Mannschaftswettbewerben eines anderen Landesverbandes bedarf der Zustimmung des NTV-Präsidiums.  
  
Zu den Mannschaftswettbewerben des NTV gehören folgende Kategorien:
3. Damen / Damen 30 / Damen 40 / Damen 50 / Damen 55 / Damen 60

---

<sup>1</sup> Soweit nicht anders gekennzeichnet beziehen sich alle Paragraphen auf die NTV-WSpO

4. Herren / Herren 30 / Herren 40 / Herren 50 / Herren 55 / Herren 60 / Herren 65 / Herren 70
5. Junioren A / Junioren B / Junioren C / Junioren D  
Juniorinnen A / Juniorinnen B / Juniorinnen C / Juniorinnen D
6. Pokalwettbewerbe können von den Bezirken und Kreisen gesondert ausgeschrieben werden.

#### § 4 Altersklassen

1. Damen und Herren sind, wer bis zum 31.12. des Veranstaltungsjahres das 13. Lebensjahr vollendet hat.
2. Jungseniorinnen und Jungsenioren sind Damen und Herren 30.
3. Seniorinnen und Senioren sind  
Damen 40, 50, 55, 60  
Herren 40, 50, 55, 60, 65, 70

Die Altersangaben bezeichnen das Lebensjahr, das bis zum 31.12. des jeweiligen Veranstaltungsjahres vollendet sein muss.

4. Junioren, Juniorinnen in seiner/ihrer Altersklasse ist ein Spieler/eine Spielerin, der/die in
  - a) Altersklasse A das 18. Lebensjahr  
(18 und jünger)
  - b) Altersklasse B das 15. Lebensjahr  
(15 und jünger)
  - c) Altersklasse C das 12. Lebensjahr  
(12 und jünger)
  - d) Altersklasse D das 10. Lebensjahr  
(10 und jünger)

am 31.12. des Vorjahres noch nicht vollendet hat.

5. Soweit Hallenwettbewerbe bereits am 01.10. eines jeden Jahres beginnen (Damen ab 30, Herren ab 30), gelten Spielerinnen und Spieler – abweichend von § 4, Nr. 3 bis 4 – als spielberechtigt, wenn sie das ihrer Altersklasse jeweils entsprechende Lebensjahr bis zum 31.12. des folgenden Jahres vollenden.

## § 5 Spielklassen

1. Die Vereinsmannschaften spielen ihrer Spielstärke entsprechend in verschiedenen Klassen. Die Bezeichnungen lauten von der höchsten Spielklasse des Verbandes abwärts:

Oberliga Niedersachsen-Bremen (OLNB)

Landesliga (LL)

Verbandsliga (VL)

Verbandsklasse (VK)

1. Bezirksliga (1. BL)

2. Bezirksliga (2. BL)

1. Bezirksklasse (1. BK)

2. Bezirksklasse (2. BK)

1. Kreisliga (1. KL)

2. Kreisliga (2. KL)

1. Kreisklasse (1. KK)

2. Kreisklasse (2. KK)

## § 6 Durchführung der Mannschaftswettbewerbe

1. Soweit im Folgenden von Spielern die Rede ist, sind Spieler und Spielerinnen gemeint.
2. **Mannschaftsstärke**

**6-er Mannschaften:** Im Rahmen der Mannschaftswettbewerbe wird während eines Mannschaftswettkampfes in den Oberligen der

Damen / Damen 30 / Damen 40

Herren / Herren 30 / Herren 40 / Herren 50 / Herren 55 / Herren 60

mit 6-er Mannschaften gespielt.

Es werden folgende Wettspiele ausgetragen: 6 Einzel und 3 Doppel

**4-er Mannschaften:** Im Rahmen der Mannschaftswettbewerbe wird während eines Mannschaftswettkampfes in den Spielklassen

Oberliga Damen 50, 55 und 60, Herren 65 und Herren 70

und in den Mannschaftswettbewerben von der Landesliga bis zur untersten Spielklasse bei den

Damen / Damen 30 / Damen 40 / Damen 50 / Damen 55 / Damen 60

Herren / Herren 30 / Herren 40 / Herren 50 / Herren 55 / Herren 60 /

Herren 65 / Herren70

Junioren A, Junioren B  
Juniorinnen A, Juniorinnen B

mit 4-er Mannschaften gespielt.

Es werden folgende Wettspiele ausgetragen: 4 Einzel und 2 Doppel

**2-er Mannschaften:** Im Rahmen der Mannschaftswettbewerbe wird während eines Mannschaftswettkampfes von der Bezirksliga bis zur unterstem Spielklasse bei den

Junioren C, Midcourt U10 Jungen  
Juniorinnen C, Midcourt U10 Mädchen  
Kleinfeld U8 (gemischte Mannschaften)

mit 2-er Mannschaften gespielt.

Es werden folgende Wettspiele ausgetragen: 2 Einzel und 1 Doppel

## **§ 7 Zuständigkeiten bei Mannschaftswettbewerben**

1. Für die ordnungsgemäße Durchführung der Mannschaftswettbewerbe ist zuständig auf
  - a) Verbandsebene der Landessport- bzw. Landesjugendwart
  - b) Bezirksebene der zuständige Bezirkssport- bzw. Bezirksjugendwart
  - c) Kreisebene der zuständige Kreis-/Bezirkssportwart bzw. Kreis-/Bezirksjugendwart bzw. die Staffelleiter
2. Zur Abwicklung des Spielbetriebes können Staffelleiter eingesetzt werden; diese haben, soweit nicht anders geregelt, folgende Aufgaben:
  - a) Prüfung der Spielberichte
  - b) Verhängung von Ordnungsgeldern

## **§ 8 Meldung zu den Mannschaftswettbewerben**

1. Für die Teilnahme an Mannschaftswettbewerben der Erwachsenen gemäß § 3.1 gelten die Mannschaften eines Vereines für die Freiluft- bzw. Hallen-Saison als gemeldet, die bereits im Vorjahr an denselben Mannschaftswettbewerben teilgenommen haben und die im Spielsystem theLeague mit dem Status „gemeldet“ versehen sind.

Jugendmannschaften müssen in jedem Jahr neu gemeldet werden (siehe § 32 ff).

Termine zur Freiluftsaison:	Erwachsene:	31.12.
	Jugend:	31.12.
Termine zur Hallensaison:	Erwachsene:	31.05.

2. Neu gemeldete Mannschaften sind Mannschaften, die im Vorjahr nicht an Mannschaftswettbewerben teilgenommen haben. Diese Mannschaften beginnen ihren Mannschaftswettbewerb in der untersten Spielklasse des Bezirkes (Kreises). Über begründete Ausnahmen entscheidet die zuständige Sportkommission.
3. Bei Abmeldungen von Mannschaften handelt es sich um Mannschaften, die im Vorjahr an Mannschaftswettbewerben teilgenommen haben, aber im darauf folgenden Jahr am Spielbetrieb nicht mehr teilnehmen. Diese Mannschaften müssen im Spielsystem theLeague mit dem Status „abgemeldet“ versehen werden.
4. Bei einem Altersklassenwechsel verliert diese Mannschaft ihre bisherige Spielklassenzugehörigkeit. Will der Verein die bisherige Spielklasse für die umgemeldete Mannschaft beibehalten, muss er zusammen mit der Um Anmeldung einen begründeten Antrag auf Beibehaltung der Spielklasse stellen. Dieses wird, soweit möglich, bei der Einstufung in die neue Altersspielklasse berücksichtigt. Hierüber entscheidet die zuständige Sportkommission. Diese Mannschaften müssen im Spielsystem theLeague mit dem Status „Wechsel in ...“ versehen werden.
5. Spielzeiten

Freiluftsaison	01.05.-30.09.
Hallensaison	01.10.-30.04.
6. Zieht ein Verein eine gemeldete Mannschaft nach dem Meldetermin für die Freiluftsaison (31.12.) bzw. Hallensaison (31.05.) bis einen Tag vor Beginn der Spielzeit zurück, wird diese Mannschaft vom Wettbewerb ausgeschlossen. Nachfolgende Mannschaften des Vereins dieser Altersklassen sind umzubenennen. Gleichzeitig ist der Verein mit einem Ordnungsgeld gemäß § 29 zu belegen.
7. Zieht ein Verein eine gemeldete Mannschaft während der bereits begonnenen Spielzeit zurück, ist der Verein mit einem Ordnungsgeld gemäß § 29 zu belegen; die Ergebnisse bereits ausgetragener Wettkämpfe werden für alle Mannschaften annulliert.
8. Bei Zurückziehungen von Mannschaften handelt es sich um Mannschaften, die in den Tabellen mit dem Vermerk "zurückgezogen" geführt werden und die für die nächste Freiluft-/Hallensaison als abgemeldet gelten. Sollen diese Mannschaften an den Mannschaftsspielen der darauf folgenden

Saison (Freiluft/Halle) wieder teilnehmen, so sind sie wieder neu anzumelden.

9. Für jede gemeldete Mannschaft wird eine Meldegebühr erhoben, deren Höhe von der Mitgliederversammlung des NTV festgelegt wird.
10. Diese Mannschaftsmeldegebühren werden für die Freiluftsaison zum 01.05. und für die Hallensaison zum 01.10. zentral vom NTV eingezogen. Zahlt ein Verein die Gebühren nicht, wird er für die kommende Spielzeit mit allen Mannschaften von den Wettbewerben ausgeschlossen; die Mannschaften steigen in die nächst tiefere Spielklasse ab. Es wird ein Ordnungsgeld gemäß § 29 erhoben.
11. Die Einstufung der Jugend-Mannschaften in die Bezirksliga, Bezirksklasse, Kreisliga bzw. Kreisklasse ist vom zuständigen Bezirksjugendwart / Kreisjugendwart vorzunehmen. Die Einstufung der Mannschaften wird anhand der NTV-Rangliste vom 01.10. eines jeden Jahres vorgenommen.
12. Bei Nichteinhaltung der in §8.1 genannten Termine in Verbindung mit §8.2, §8.3 und §8.4 wird ein Ordnungsgeld gemäß §29 erhoben.

## **§ 9 Staffeleinteilung**

1. Innerhalb der Spielklassen werden die Vereine in Staffeln eingeteilt. Über die Staffelgröße entscheidet die zuständige Sportkommission.
2. Die Staffeleinteilung nimmt vor auf
  - a) Verbandsebene der Landessportwart und die Sportkommission
  - b) Bezirksebene der zuständige Bezirkssportwart/Bezirksjugendwart
  - c) Kreisebene der zuständige Kreissport- bzw. Kreisjugendwart oder Bezirkssport- bzw. Bezirksjugendwart
3. Kein Verein darf mit 2 Mannschaften in einer Staffel spielen (Ausnahme: in allen eingleisigen Ligen; in diesem Fall haben beide Mannschaften dieses Vereins ihren Wettkampf gegeneinander am ersten Spieltag zu bestreiten).
4. Die 2. Mannschaft eines Vereines darf in einem Wettbewerb nicht in einer höheren Spielklasse als eine 1. Mannschaft spielen. Falls durch Auf- oder Abstieg eine 2. Mannschaft in einer höheren Spielklasse als die 1. Mannschaft spielen würde, steht der Platz in der höheren Spielklasse der 1. Mannschaft des betreffenden Vereins zu. Gleiches gilt für die 3. Mannschaft bezüglich der 2. Mannschaft usw.

## **§ 10 Spielgemeinschaften**

1. Die Bildung von Spielgemeinschaften (SG) ist gestattet.
2. Eine Spielgemeinschaft wird aus mehreren Vereinen gebildet, die demselben Bezirk angehören müssen. Es dürfen keine bezirksübergreifenden Spielgemeinschaften gebildet werden.
3. Der meldende Verein ist für die Abwicklung der Punktspiele namensgebend und verantwortlich.
4. Der meldende Verein trägt die finanziellen Lasten der SG gemäß § 8.
5. Vereine, die Spieler in eine Spielgemeinschaft abgeben, dürfen keine eigene Mannschaft in dieser Altersklasse haben.

## **§ 11 Spielberechtigung**

1. Spielberechtigt an den Mannschaftswettbewerben sind alle Spieler, die Mitglied eines dem NTV angeschlossenen Vereins sind. Sie dürfen innerhalb einer Saison nur für einen Verein gemeldet werden und Mannschaftswettbewerbe bestreiten.
2. Für die Freiluftsaison müssen alle Spieler eine NTV-Spiellizenz besitzen (siehe Spiellizenzordnung des NTV).
3. Ein gleichzeitiges Spielen in einem anderen Landesverband ist nicht gestattet.
4. Jugendliche dürfen sowohl für Jugend- als auch für Erwachsenenmannschaften gemeldet werden, wenn sie bis zum 31.12. des jeweiligen Kalenderjahres das 13. Lebensjahr vollendet haben.
5. Ein Spieler, der für eine Mannschaft spielberechtigt ist, darf außer in dieser Mannschaft nur einmal ersatzweise in einer höheren Mannschaft dieser Altersklasse eingesetzt werden, jedoch nicht am selben Tag. Bei einem weiteren Einsatz in einer höheren Mannschaft in dieser Altersklasse verliert der Spieler die Spielberechtigung für die nachfolgenden Mannschaften. Bei einem Verstoß wird ein Ordnungsgeld gemäß § 29 erhoben.
6. In einem Wettkampf (Einzel und Doppel) darf für eine Mannschaft nur ein Spieler eingesetzt werden, der nicht die Staatsangehörigkeit eines Mitgliedsstaates der EU besitzt. EU-Ausländer gelten als Deutsche. Werden in einer Mannschaft mehr als ein Spieler, der nicht die Staatsangehörigkeit eines Mitgliedsstaates der EU besitzt, gemeldet, muss die entsprechende Anzahl der nachfolgenden deutschen Spieler dieser Mannschaft zugerechnet werden. Sie verlieren für nachfolgende Mannschaften

ihre Spielberechtigung.

Hinweis: Die Mitgliedstaaten der EU sind im Anhang aufgeführt.

7. Setzt eine Mannschaft in einem Wettkampf einen Spieler unter falschem Namen ein, steigt diese Mannschaft in die nächsttiefere Spielklasse ab. Es wird ein Ordnungsgeld gemäß § 29 erhoben. Die gegen diese Mannschaften erzielten Ergebnisse gehen nicht in die Wertung ein. Die an diesem Wettkampf beteiligten Spieler werden für die laufende und die zwei folgenden Spielzeiten vom Spielbetrieb ausgeschlossen.

8. Setzt eine Mannschaft einen nicht spielberechtigten Spieler im Einzel ein, wird der Wettkampf für sie mit 0:9 (0:6) Punkten, 0:18 (0:12) Sätzen sowie 0:108 (0:72) Spielen gewertet. Wird der nicht spielberechtigte Spieler nur im Doppel eingesetzt, werden sämtliche Doppel verloren gewertet. Es wird ein Ordnungsgeld gemäß § 29 erhoben.

## 9. Spielen in zwei Altersklassen

- 9.1 Ein Spieler darf in zwei Altersklassen seines Vereines gemeldet und in diesen beiden Altersklassen eingesetzt werden.

Voraussetzung dafür ist, dass er das Mindestalter für die jeweilige Altersklasse erreicht hat!

**Sind Spieler in einer zweiten Altersklasse gemeldet, dürfen sie einmal ersatzweise in dieser Mannschaft spielen, jedoch nicht am selben Tag.**

- 9.2 Es gelten folgende Ausnahmen **für Mannschaften auf Verbandsebene:**

Die ersten vier (bzw. sechs bei 6er-Mannschaften) in einer Altersklasse gemeldeten Spieler dürfen nicht in einer zweiten Altersklasse gemeldet und damit auch nicht eingesetzt werden!

Dieses gilt entsprechend für die ersten acht (zwölf) Spieler bei zwei in einer Altersklasse gemeldeten Mannschaften, sowie für die ersten zwölf (achtzehn) Spieler bei drei gemeldeten Mannschaften, usw.!

- 9.3 Bei Verstößen wird ein Ordnungsgeld gemäß § 29 erhoben.

10. Jugendliche dürfen während der Freiluftsaison (01.05.-30.09.) nur in der Jugendmannschaft spielen, für die sie gemeldet sind; des Weiteren gilt § 11 Abs. 4.

Sind sie ebenfalls in einer höheren Altersklasse gemeldet, dürfen sie einmal ersatzweise in der Jugendmannschaft einer höheren Spiel- oder Altersklasse spielen, jedoch nicht am selben Tag. Bei einem weiteren Einsatz in einer Jugendmannschaft höherer Spiel- oder Altersklasse verlieren sie die Spielberechtigung für die Mannschaft nachfolgender Spiel- oder Altersklassen.

## **Der Einsatz in einer Jugend- und einer Erwachsenenmannschaft am gleichen Tag ist nicht gestattet.**

11. Für den Einsatz in Mannschaften der Erwachsenen-Wettbewerbe gelten die entsprechenden Paragraphen der NTV-Wettspielordnung.

Verantwortlich für die gemeldeten Jugendlichen hinsichtlich der Sporttauglichkeit und dem Einverständnis des/der Erziehungsberechtigten ist der meldende Verein; der Jugend-/ Sportwart des Vereins bestätigt dieses durch seine Eingabe in theLeague.

12. Jugendliche der U 12 und U 10 erhalten keine Genehmigung für Punktspiele und Turniere der Erwachsenen.

## **§ 12 Namentliche Mannschaftsmeldung**

1. Jeder Verein muss seine Spieler (einschließlich der Bundes-, Regional- und Nordligaspieler) namentlich in der Reihenfolge der Spielstärke, gemäß DTB-/NTV-Rangliste, LK-Rangliste in das Spielsystem theLeague eingeben.

Termin: für die Freiluftsaison: bis zum 10.04.

für die Hallensaison: bis zum **15.10.**  
für Damen ab 30 und Herren ab 30

bis zum 10.12. für Damen und Herren

Spieler mit B- und B/A-Nummern gem. § 5 DTB-Ranglistenordnung sind gerechneten Spielern nachgestellt.

**Für Spieler, welche auf Grund Ihrer Leistungsklasse im Erwachsenenbereich in einer höheren Mannschaft gemeldet werden müssten, dort aber nicht spielen möchten, kann ein „Sperrvermerk“ beantragt werden. Dieser Antrag muss während der namentlichen Mannschaftsmeldung formlos mit Begründung an die spielleitende Stelle erfolgen. Spieler mit einem „Sperrvermerk“ dürfen nicht in höheren Mannschaften aushelfen. Sie werden bei der Kontrolle durch die Spielleitung an die angegebene Position in der niedrigeren Mannschaft gesetzt.**

- 1.1 Nach Meldeschluss ist theLeague für Eingaben durch die Vereine gesperrt und die Meldungen sind öffentlich. Änderungen und Nachmeldungen sind nicht mehr möglich.

Über einzelne begründete Ausnahmen entscheidet danach der Bezirkssport bzw. Bezirksjugendwart auf Antrag eines Vereins; Frist 7 Tage. An-

derungen und Nachmeldungen erfolgen durch die zuständige Staffelleitung. Als Bestätigung gilt die Eingabe in theLeague. Für Änderungen und Nachmeldungen wird ein Ordnungsgeld nach § 29 erhoben.

- 1.2 Bei unvollständiger oder nicht fristgerechter Eingabe der namentlichen Mannschaftsmeldung in theLeague wird ein Ordnungsgeld gemäß § 29 erhoben.
- 1.3 Die veröffentlichten Meldungen sind insoweit nicht endgültig, da jeder Verein das Recht hat, die Meldungen anderer Vereine einzusehen und bis spätestens 10 Tage nach Meldeschluss gegen sie schriftliche Beschwerde mit sachlicher Begründung beim zuständigen Bezirkssportwart einzulegen. Über die Beschwerde ist vom Bezirkssportwart zu entscheiden. Seine Entscheidungen sind unanfechtbar.
- 1.4 Beabsichtigt der Bezirkssportwart aufgrund eigener Kenntnis oder einer Beschwerde die Änderung einer Mannschaftsmeldung, ist dies dem Verein umgehend schriftlich zur Stellungnahme mitzuteilen. Beantwortet der Verein die Mitteilung innerhalb von 7 Tagen nicht, gilt die Änderung als akzeptiert. Die namentliche Mannschaftsmeldung wird in theLeague entsprechend korrigiert.
2. 6er-Mannschaften: Die ersten 6 Spieler der namentlichen Mannschaftsmeldung sind nur für die 1. Mannschaft spielberechtigt. Gleiches gilt für die Nummern 7 bis 12 in Bezug auf die 2. Mannschaft, usw.; kein Spieler darf in einer niedrigeren Mannschaft als für die gemeldete spielen.
- 2.1 4er-Mannschaften: Die ersten 4 Spieler der namentlichen Mannschaftsmeldung sind nur für die 1. Mannschaft spielberechtigt. Gleiches gilt für die Nummern 5 bis 8 in Bezug auf die 2. Mannschaft, usw.; kein Spieler darf in einer niedrigeren Mannschaft als für die gemeldete spielen.
- 2.2 2er-Mannschaften: Die ersten 2 Spieler der namentlichen Mannschaftsmeldung sind nur für die 1. Mannschaft spielberechtigt. Gleiches gilt für die Nummern 3 und 4 in Bezug auf die 2. Mannschaft, usw.; kein Spieler darf in einer niedrigeren Mannschaft als für die gemeldete spielen.
- 2.3 Bei nachträglicher Abmeldung einer Mannschaft nach § 8 Abs.8 sind die ersten 4, (6) Spieler der namentlichen Mannschaftsmeldung für die nächsttiefer spielende Mannschaft spielberechtigt. Gleiches gilt für die Spieler 5 (7) bis 8 (12) für die nächsttiefer spielende Mannschaft.

Bei nachträglicher Abmeldung einer Mannschaft nach § 8 Abs.7 sind die ersten 4 (6) Spieler der namentlichen Mannschaftsmeldung für die nächsttiefer spielende Mannschaft nicht spielberechtigt. Gleiches gilt für die Spieler 5 (7) bis 8 (12) für die nächsttiefer spielende Mannschaft, usw.

Vorstehende Regelungen gelten entsprechend für 2er-Mannschaften.

## § 13 Plätze

1. Ein Mannschaftswettkampf muss auf mindestens 2 Freiluftplätzen gleichen Belages durchgeführt werden, jedoch dürfen bereits laufende Wettspiele nicht unter- oder abgebrochen werden. Bei gemischten Anlagen hat die höher spielende Mannschaft Aschenplätze zu benutzen. Bei Klassen- gleichheit entscheidet der Oberschiedsrichter durch Los.  
**Sind für Freiluftplätze (keine Aschenplätze) besondere Schuhe erforderlich, ist dies dem Gastverein zusammen mit der Einladung zum Spieltermin mitzuteilen.**
2. Für die Teilnahme an den Hallenwettbewerben sind für die Durchführung einer jeden Begegnung erforderlich
  - a) auf Verbandsebene 2 Spielfelder gleichen Bodens in einer Tennishalle, d.h. in einer Halle, in der nur Tennisfeldbegrenzungen vorhanden sind
  - b) für auf Bezirks- und Kreisebene spielende Mannschaften besteht eine eigene Regelung.Der Heimverein muss dem Gastverein mitteilen, welcher Bodenbelag sich in der Halle befindet und welche Schuhe vorgeschrieben sind.
3. Die Austragung von Mannschaftswettkämpfen und Fortsetzung begonnener Wettspiele in einer Halle ist nur statthaft, wenn die beteiligten Mannschaftsführer einverstanden sind; das Gleiche gilt für das Spielen unter Flutlicht. Über das beiderseitige Einverständnis ist ein entsprechender Vermerk in den Spielbericht aufzunehmen.

## § 14 Wettkampftermine

1. Die Wettkampf- und Ausweichtermine auf Verbandsebene werden von der Sportkommission in Abstimmung mit der Jugendkommission festgelegt. Anhand dieser Termine legen die Bezirke/Kreise die Termine für ihre Wettkampfebene fest. Die Wettkämpfe müssen zu den angesetzten Terminen ausgetragen werden.
2. Die im Terminplan angegebenen Ausweichtermine gelten nur für aus Witterungsgründen oder Dunkelheit ausgefallene oder abgebrochene Wettkämpfe in der vorgesehenen zeitlichen Reihenfolge, d.h. offizielle Ausweichtermine dürfen nicht für Verlegungen benutzt werden.
3. Vorverlegte und nachverlegte Wettkampftermine ersetzen den offiziellen Wettkampftermin und sind in theLeague einzutragen.

## **§ 15      Anfangszeit am Wettkampftermin**

1.      Anfangszeit ist an Sonn- und Feiertagen zwischen 09.00 und 14.00 Uhr. Der Heimverein bestimmt die Anfangszeit und gibt diese spätestens 14 Tage vor dem 1. Punktspieltag der Saison in das Terminmodul von theLeague ein. Eine Anfangszeit im o. g. Zeitraum kann vom Gastverein nicht abgelehnt werden. Der Gastverein muss diese Einladung innerhalb von acht Tagen im Terminmodul bestätigen. Bei Verstößen wird ein Ordnungsgeld gemäß § 29 erhoben.
  
2.      Andere Anfangszeiten, auch an anderen Tagen, sind nur in gegenseitigem Einvernehmen beider Vereine möglich. Die Beweislast für das Wirksamwerden der Vereinbarung hat der beantragende Verein. Das Gleiche gilt für etwaige zeitliche Verlegungen am Wettkampftag selbst. Bei Verstößen wird ein Ordnungsgeld gemäß § 29 erhoben.
  
3.      Für die Hallensaison gelten Absatz 1 und 2 mit folgender Regelung:  
Der Heimverein bestimmt die Anfangszeit an Samstagen zwischen 15.00 und 18.00 Uhr oder an Sonntagen zwischen 9.00 und 14.00 Uhr.  
  
Für auf Bezirks- und Kreisebene spielende Mannschaften kann eine eigene Regelung getroffen werden.
  
4.      Wettkampfbeginn ist der erste Aufschlag eines beliebigen Einzels.
  
5.      Bei schlechter Witterung darf der Oberschiedsrichter den Wettkampf erst nach dreistündiger Wartezeit nach der festgelegten Anfangszeit absagen.
  
6.      Jugendpunktspieltermine werden von den jeweiligen Bezirken bekannt gegeben.

## **§ 16      Mannschaftsaufstellungen**

1.      Spätestens 15 Minuten vor der festgesetzten Anfangszeit haben die Mannschaftsführer dem Oberschiedsrichter (OSR) die namentliche Aufstellung der Einzelspieler in der Reihenfolge der namentlichen Mannschaftsmeldung schriftlich zu übergeben, der sie in den Spielberichtsbogen einträgt. Anschließend gibt er den beiden Mannschaftsführern gleichzeitig die jeweilige Mannschaftsaufstellung zur Kenntnis (Offenlegung).  
  
Auch bei fehlendem Meldeformular ist das Spiel durchzuführen. Vom Oberschiedsrichter ist ein entsprechender Vermerk im Spielberichtsbogen und in theLeague vorzunehmen.
  
2.      Spätestens 15 Minuten nach Beendigung des letzten Einzels haben die Mannschaftsführer dem Oberschiedsrichter die namentliche Aufstellung

der Doppel schriftlich zu übergeben, der wie unter Absatz 1 verfährt.  
Die Doppel beginnen spätestens 15 Minuten nach Abgabe der Aufstellung, es sei denn, die Mannschaftsführer und der Oberschiedsrichter einigen sich auf eine andere Regelung.

3. Die Aufstellung der Einzel und Doppel ist nach Offenlegung an diesem Tag endgültig und darf nicht mehr geändert werden.
4. Spielberechtigt für die Einzel und Doppel sind die Spieler der Mannschaftsmeldung, die bei Abgabe der Einzel- bzw. Doppelaufstellung anwesend und objektiv spielfähig sind.“  
Dabei gilt: Spieler die anwesend, aber objektiv nicht spielfähig sind - z.B. Gips, Krücken, etc. ... - dürfen nicht aufgestellt werden um ein Aufrücken der nachfolgenden Spieler zu verhindern. Denn Spielberechtigung setzt eine objektive Spielfähigkeit voraus.

Wer sein Einzel ohne zu spielen abgegeben hat, ist im Doppel nicht spielberechtigt.

5. Sind zu dem Zeitpunkt, der für die Abgabe der Mannschaftsaufstellung festgesetzt ist, in der Mannschaftsaufstellung aufgeführte Einzel- oder Doppelspieler nicht anwesend, so rücken die anwesenden Einzelspieler oder Doppelpaare auf.  
Der Oberschiedsrichter muss so viele Wettspiele mit dem Ergebnis 6:0 / 6:0 der vollzählig aufgestellten Mannschaft gutschreiben, wie der gegnerischen Mannschaft Einzelspieler oder Doppelpaare – unter Berücksichtigung von § 16 Abs. 3 – fehlen.

Die in den Doppeln einzusetzenden Spieler erhalten Platzziffern von 1 bis 6 (1 bis 4) in der Reihenfolge der Mannschaftsmeldung. Die Summe der Platzziffern eines Doppelpaares darf nicht größer sein als die der folgenden. Der Spieler mit der Platzziffer 1 darf bei gleicher Platzziffer auch im zweiten, aber nicht im dritten Doppel genannt werden.

6. Die Einzel werden in der Reihenfolge 2-4-6 (2-4) und 1-3-5 (1-3), die Doppel 1-2-3 (1-2) gespielt, es sei denn, die Mannschaftsführer und der Oberschiedsrichter einigen sich auf eine andere Regelung.

## **§ 17    Oberschiedsrichter**

1. Alle Mannschaftswettkämpfe müssen von einem Oberschiedsrichter geleitet werden.
2. Vor jedem Mannschaftswettkampf kann vom gastgebenden Verein ein Oberschiedsrichter benannt werden, der nicht am Wettkampf teilnehmen darf. Dieser hat sich bei den Mannschaftsführern als Oberschiedsrichter vor Beginn des Wettkampfes vorzustellen.

Ist dieses nicht der Fall, übernimmt seine Rechte und Pflichten – sofern sich die Mannschaftsführer nicht auf eine andere Person einigen – der Mannschaftsführer des Gastvereins für die Dauer des gesamten Wettkampfes. In diesem Fall ist er von der Verpflichtung, nicht am Wettkampf teilzunehmen, enthoben. Für die Dauer des eigenen Wettspiels muss er einen Vertreter benennen.

Der Oberschiedsrichter ist namentlich im Spielberichtsbogen und in the-League zu vermerken; sein Einsatz gilt für den Tag.

**Ist dies nicht der Fall, wird ein Ordnungsgeld nach §29 erhoben.**

3. Der Oberschiedsrichter hat vor Beginn des Wettkampfes mit den Mannschaftsführern eine Besprechung abzuhalten. Dabei sollen alle mit der Durchführung des Wettkampfes zusammenhängenden Fragen geklärt und entsprechende Vereinbarungen oder Entscheidungen getroffen werden.
4. Der Oberschiedsrichter hat die Rechte und Pflichten gemäß § 62 der DTB-WSpO; insbesondere ist er berechtigt, sämtliche für die Durchführung der Mannschaftswettkämpfe erforderlichen Anordnungen und Entscheidungen zu treffen. Seine Entscheidungen sind endgültig.
5. Falls Wettspiele ohne Schiedsrichter durchgeführt werden, muss der Oberschiedsrichter die Rechte des Schiedsrichters bezüglich der Unterbrechungen und pünktlichen Wiederaufnahme nach erlaubten Pausen wahrnehmen (siehe § 20).

## **§ 18 Schiedsrichter**

Alle Mannschaftswettkämpfe sollen mit Schiedsrichtern durchgeführt werden. Der Gast hat das Recht, bis zu 4 Schiedsrichter zu stellen.

Hinweis: Die ITF-Regelung für das Spiel ohne Schiedsrichter ist im Anhang abgedruckt.

## **§ 19 Mannschaftsführer und Betreuer**

1. Jede Mannschaft hat vor Beginn des Wettkampfes dem Oberschiedsrichter einen Mannschaftsführer (MF) zu benennen, der namentlich im Spielberichtsbogen zu vermerken und allein berechtigt ist, als Sprecher seiner Mannschaft gegenüber dem Oberschiedsrichter aufzutreten.
2. Reklamationen von Spielern während des Wettkampfes sind nur über den Mannschaftsführer dem Oberschiedsrichter vorzutragen. Nimmt der Mannschaftsführer am Wettkampf teil, muss er für die Dauer seines Wettspiels einen Stellvertreter benennen.

3. Spieler dürfen bei einem Wettkampf während des Wettspiels (Einzel bzw. Doppel) von einem Betreuer beraten werden, wenn dieser auf dem Platz sitzt. Die Rechte des Mannschaftsführers bleiben hiervon unberührt. Diese Beratung ist, während einer Satzpause und beim Seitenwechsel am Ende eines Spieles, jedoch nicht beim Seitenwechsel nach dem ersten Spiel eines jeden Satzes und nicht während eines Tie-Break-Spieles, erlaubt.

## § 20 Wettspielunterbrechungen - Pausen

1. Bei einer jeden während des Wettspiels durch Unfall erlittenen Verletzung kann der Schiedsrichter eine Unterbrechung des Wettspiels von drei Minuten zulassen. Diese Pause muss entweder sofort oder spätestens beim nächsten Seitenwechsel bzw. nach Abschluss eines Satzes genommen werden.  
Als Verletzung durch Unfall gelten u.a. Verrenkungen, Verstauchungen, Zerrungen, blutende Verletzungen, die unfallbedingt während des Wettspiels auftreten.  
Als Verletzung durch Unfall gelten nicht vor Wettspielbeginn vorhandene Krankheiten, Leiden oder Verletzungen, letztere, sofern sie sich nicht während des Wettspiels ernsthaft verschlechtern.  
Eine Beeinträchtigung der körperlichen Leistungsfähigkeit aus natürlicher Ursache, also z.B. auf Grund von Krankheit, Anstrengung oder Ermüdung, darf nicht als Verletzung durch Unfall gewertet werden.  
Zur Untersuchung und Behandlung von Krämpfen darf jedem Spieler nur einmal eine Unterbrechung von drei Minuten ab Beginn der Behandlung gewährt werden.
2. Damen und Herren ab 40 können eine Ruhepause von zehn Minuten nach dem 2. Satz beanspruchen, aber nur in Wettkämpfen dieser Altersklassen; hierbei darf der Platz verlassen werden. Für die o.g. Ruhepause gilt, dass Spieler beraten und behandelt werden dürfen, falls sie den Platz während der Pause verlassen.
3. **Bei Spielen, die im 3.Satz im Match-Tie-Break entschieden werden, entfällt der Anspruch auf die Ruhepause nach dem 2. Satz.**
4. Wenn ein Spieler nach einer Unterbrechung oder Pause das Wettspiel nicht rechtzeitig wieder aufnimmt, hat er dieses verloren (siehe § 17 Abs.5).
5. Jugendliche der U 12 und U 10 haben Anspruch auf 5 Minuten Pause nach dem ersten Satz und 10 Minuten Pause nach dem zweiten Satz; dies gilt auch, wenn sie bei den Mannschaftswettbewerben höherer Altersklassen eingesetzt werden.

## § 21 Verspätetes oder Nichtantreten von Mannschaften

1. Tritt eine Mannschaft innerhalb von 30 Minuten nach der offiziellen oder sonst vereinbarten Anfangszeit an, muss der Wettkampf ausgetragen und gewertet werden; es wird ein Ordnungsgeld gemäß § 29 erhoben. Die Verspätung ist auf dem Spielberichtsbogen vom Oberschiedsrichter zu vermerken und vom Heimverein in theLeague einzutragen.
2. Tritt eine Mannschaft zu einem angesetzten Wettkampf nicht an, wird dieser mit 0:9 (0:6) (0:3) verloren gewertet. Der Spielbericht ist mit entsprechendem Vermerk (Status: „w.o. - Mannschaft nicht zur Begegnung angetreten“) in theLeague einzugeben.
3. Eine Mannschaft gilt als nicht angetreten, wenn sie 30 Minuten nach der offiziellen oder sonst vereinbarten Anfangszeit mit weniger als 4 Spielern bei 6er-Mannschaften oder mit weniger als 3 Spielern bei 4er-Mannschaften erscheint.  
Eine 2er Mannschaft gilt nur als angetreten, wenn sie mit 2 Spielern erscheint.
4. Mannschaften, die zweimal nicht antreten, scheiden aus der laufenden Runde aus, verlieren die Zugehörigkeit zu ihrer Spielklasse und steigen in die nächsttiefere Spielklasse ab. Alle bisher erzielten Ergebnisse werden nicht gewertet.
5. Der Wettkampf wird für beide Mannschaften mit 0:9 (0:6) (0:3) gewertet, wenn eine nicht zulässige Verlegung abgesprochen wurde. Gleichzeitig erhalten beide Vereine ein Ordnungsgeld gemäß § 29.
6. Wird ein Wettkampf nicht ausgetragen und in den Spielbericht ein manipuliertes Wettkampfergebnis eingetragen, steigen beide Mannschaften in die unterste Spielklasse ab. Es wird gegen beide Vereine ein Ordnungsgeld gemäß § 29 erhoben. Die gegen diese Mannschaften erzielten Ergebnisse gehen nicht in die Wertung ein.
7. Bei Nichtantreten wegen eines unabwendbaren Ereignisses erfolgt Neuansetzung des Wettkampfes durch den zuständigen Sportwart. Dessen Entscheidung ist endgültig.
8. Bei Nichtantreten einer Mannschaft wird ein Ordnungsgeld gemäß § 29 erhoben.  
Bei Hallenpunktspielen wird dem Gastgeber auf Antrag beim NTV bis zu 50% des verhängten Ordnungsgeldes erstattet.

## § 22 Nicht begonnene / abgebrochene Wettkämpfe

1. Verzichtet eine Mannschaft in einem begonnenen Wettkampf auf die Austragung einzelner Wettspiele – wobei verletzungsbedingte Ausfälle ausgenommen sind – oder weigert sie sich ansonsten den Anordnungen des Oberschiedsrichters Folge zu leisten, **werden die nicht beendeten Wettspiele des entsprechenden Wettkampfes (Einzel oder Doppel) und alle bisher gewonnenen Wettspiele gegen sie mit w.o. (0:6,0:6)** gewertet. Es wird ein Ordnungsgeld gemäß § 29 erhoben.
2. Bricht eine Mannschaft oder ein Spieler bzw. Doppelspieler ein Wettspiel vor dessen Beendigung ab oder wird das Wettspiel infolge Verschuldens eines Spielers abgebrochen, werden die bis zum Abbruch gewonnenen Spiele und Sätze gezählt. Im theLeague-Spielbericht ist die Markierung beim unterlegenen Spieler auf „w.o.“ zu setzen und der Spielstand zum Zeitpunkt des Spielabbruches einzutragen. Die zum Gewinn der Begegnung noch erforderliche Anzahl von Sätzen und Spielen werden für den Gegner gewertet.
3. Ein Abbruch wegen schlechter Witterung darf erst nach dreistündiger Wartezeit nach der festgelegten Anfangszeit erfolgen.
- 3.1 Konnte ein Wettkampf aufgrund der Wettersituation überhaupt nicht begonnen werden, kann beim neuen Spieltermin (spätestens nächster Ausweichtermin) neu aufgestellt werden. Der neue Spieltermin ist in theLeague (Status: „unterbrochen und/oder verschoben auf“) einzugeben.
- 3.2 Bei Spielabbruch ist der Spielbericht mit dem Spielstand beim Abbruch, einem entsprechenden Vermerk und der neuen Terminvereinbarung (spätestens nächster Ausweichtermin) über die Fortsetzung des Wettkampfes zu versehen und in theLeague (Status: „unterbrochen und/oder verschoben auf“) einzugeben. Bei Fortsetzung des Wettkampfes ist ein neuer Spielbericht zu erstellen, in dem sämtliche Ergebnisse einzutragen sind.
- 3.3 Sind zwar die Einzelwettspiele beendet worden, konnten aber alle Doppel, obwohl deren Aufstellung bereits erfolgt war, noch nicht begonnen werden, können die Doppel beim Fortsetzungstermin neu aufgestellt werden.
4. Muss ein Wettkampf in der Halle aus Zeit-/Platzmangel vorzeitig beendet werden, werden zunächst die bis zum Abbruch der Begegnung beendeten Wettspiele gezählt. Angefangene Wettspiele werden zugunsten der Gastmannschaft aufgerundet, noch nicht begonnene Wettspiele werden der Gastmannschaft mit 6:0, 6:0 gutgeschrieben. Ein Ordnungsgeld ist gemäß § 29 zu erheben.

## § 23 Fortsetzung unter-/abgebrochener Wettkämpfe – Einsatz von Ersatzspielern

1. Wird auf Anordnung des Oberschiedsrichters wegen Unbespielbarkeit der Plätze, Einbruchs der Dunkelheit oder ähnlichen anderen außergewöhnlichen Umständen ein Einzel- oder Doppelspiel unter- bzw. abgebrochen, ist bei Fortsetzung des Wettspiels in jedem Falle beim Stand im Augenblick des Abbruchs weiter zu spielen; bis dahin erzielte Sätze, Spiele und Punkte bleiben erhalten.
2. Das abgebrochene Wettspiel und die Fortsetzung dieses Wettspiels gelten als ein Wettspiel auch im Hinblick auf den einmaligen ersatzweisen Einsatz eines Spielers in einer höheren Mannschaft bzw. Altersklasse. Im Falle der Bespielbarkeit der Plätze haben die bereits begonnenen Spiele der höherklassigen Mannschaften Vorrang.
3. Ersatzspieler können für noch nicht begonnene Wettspiele eingesetzt werden. Es sind Spieler, die in der Mannschaftsaufstellung nicht benannt wurden und in der Mannschaftsmeldung hinter dem zu Ersetzenden stehen. Dies gilt für Einzel- und Doppelspiele.
4. Werden Ersatzspieler im Einzel eingesetzt, gilt für die Aufstellung der Doppel an diesem Spieltag die Reihenfolge der Mannschaftsmeldung.

## § 24 Wertung des Wettkampfes

1. Die Mannschaftswettkämpfe werden nach gewonnenen oder verlorenen Begegnungen mit jeweils 2 Gewinn- oder Verlustpunkten gewertet. Bei 4er-Mannschaften erfolgt bei Gleichstand 3:3 Punktteilung.
2. Jedes gewonnene Einzel- oder Doppelwettspiel wird mit einem Matchpunkt sowie mit 2:0 oder 2:1 Sätzen und der Anzahl der Spiele gewertet. **In den Altersklassen Damen 50 und älter sowie Herren 60 und älter ist von der Oberliga bis zur Verbandsklasse der 3. Satz im Einzel und im Doppel als Match-Tie-Break (bis 10 Punkte) zu spielen, siehe Anhang IV ITF-Tennisregeln. Das Match-Tie-Break-Ergebnis ist mit dem tatsächlich erzielten Ergebnis in theLeague einzugeben (z.B. 10:2 oder 15:13). Der Match-Tie-Break wird für den Sieger im Spielberichtsbo- gen und in der Tabelle mit 1:0 Sätzen und 1:0 Spielen gewertet.**
3. Nicht ausgetragene Einzel- oder Doppelwettspiele werden jeweils mit einem Matchpunkt sowie 2:0 Sätzen und 12:0 Spielen gewertet.
4. Haben Einzel- oder Doppelpaarungen entgegen der richtigen Aufstellung gegen falsche Gegner gespielt, werden diese Wettspiele nicht gewertet. Es wird ein Ordnungsgeld gemäß § 29 erhoben.

Sind die Wettspiele noch nicht beendet, beginnen die richtigen Paarungen neu.

5. Hat eine Mannschaft ein oder mehrere Einzel oder Doppel falsch aufgestellt, werden diese Einzel oder Doppel mit 6:0, 6:0 für den Gegner gewertet. Es wird ein Ordnungsgeld gemäß § 29 erhoben.
6. Bei Spielen, in denen ein Sieger ermittelt werden muss, z.B. im KO-System oder bei Entscheidungsspielen, ist bei Punktegleichstand von 3:3 derjenige Sieger, der mehr Sätze gewonnen hat. Sind auch diese gleich, entscheiden die Spiele. Sollte auch bei diesen ein Gleichstand herrschen, entscheidet der Gewinn des ersten Doppels.

## **§ 25 Spielbericht – Ergebnisdienst**

1. Vor Beginn eines jeden Wettkampfes ist vom Oberschiedsrichter der Spielbericht auf dem vom Verband vorgeschriebenen Formular vorzubereiten, auf dem die Resultate der Wettkämpfe eingetragen werden.
2. Jeder Spielbericht muss vom Oberschiedsrichter sowie den beiden Mannschaftsführern unterschrieben werden; dies gilt auch bei nicht begonnenen oder abgebrochenen Wettkämpfen.
3. Das Spielergebnis ist vom gastgebenden Verein vollständig und richtig bis zum nächsten Tag um 10.00 Uhr in theLeague einzugeben. Bei Verstößen wird ein Ordnungsgeld gemäß § 29 erhoben.

## **§ 26 Auf- und Abstieg**

1. Der Wechsel von einer Spielklasse zur anderen wird durch Auf- und Abstieg wie folgt geregelt:
  - 1.1 Der Sieger jeder Staffel steigt in die nächsthöhere Spielklasse auf, über zusätzliche Aufstiegsplätze entscheidet die zuständige Sportkommission bei der Staffeleinteilung zur nächsten Saison.
  - 1.2 In Staffeln mit 6 Mannschaften steigt auf Landesebene in der Regel der Letzte ab, auf Bezirksebene steigen in der Regel der Letzte und Vorletzte ab, in Staffeln mit 7 Mannschaften steigen Letzter und Vorletzter ab, in Staffeln mit 8 oder 9 Mannschaften steigen die letzten drei Mannschaften ab; über zusätzliche Abstiegsplätze entscheidet die zuständige Sportkommission bei der Staffeleinteilung zur nächsten Saison.
- 1.3 Mannschaften, die aus der Nordliga absteigen, werden in die Oberliga eingegliedert.

- 1.4 Mannschaften, die aus der Verbandsklasse absteigen, werden von dem zuständigen Bezirk in die Bezirksligen eingegliedert, sollten mehr Mannschaften eines Bezirkes aus der Verbandsklasse absteigen als Aufstiegsplätze zur Verfügung stehen, kann sich die Zahl der Absteiger aus der Bezirksliga in die Bezirksklasse entsprechend erhöhen.
- 1.5 Die Bestimmungen in Absatz 1.4 gelten sinngemäß für Bezirke und Kreise.
2. Die in theLeague veröffentlichten Abschlusstabellen sind drei Wochen nach dem letzten Spieltag verbindlich.
3. Haben in einer Staffel zwei oder mehrere Mannschaften das gleiche Punkteverhältnis, entscheidet über die Platzierung in der Tabelle bei Punktgleichheit nacheinander die Differenz der Matches, der Sätze bzw. der Spiele und bei absoluter Gleichheit der direkte Vergleich.
4. Die Abschlusstabellen werden im theLeague mit der Kennzeichnung Auf- und Absteiger versehen.
5. In allen Spielklassen gibt es bei den Jugendmannschaftswettbewerben keinen Auf- oder Abstieg. Die Jugendmannschaften werden jährlich aufgrund der Spielstärke der gemeldeten Spieler in die einzelnen Spielklassen eingestuft.

## **§ 27 Proteste**

1. Gegen die Wertung eines Wettkampfes gemäß § 24, Entscheidungen des zuständigen Staffelleiters bzw. die Erhebung eines Ordnungsgeldes kann innerhalb von 7 Tagen nach dem Spieltag (Poststempel) bzw. der Zustellung der anzufechtenden Entscheidung Protest
  - a) für die Verbandsebene (Oberliga bis Verbandsklasse) bei der Geschäftsstelle Jugend und Sport des Verbandes
  - b) für die Bezirksebene bei der zuständigen Bezirksgeschäftsstelle eingelegt werden.
2. Der Protest muss schriftlich bei gleichzeitiger Zahlung der Protestgebühr in Höhe von 50,- Euro erfolgen.
3. Über den Protest entscheidet auf Landesebene der Protestausschuss, auf Bezirks- und Kreisebene der jeweilige Protestobmann.
4. Die Protestentscheidung wird den beteiligten Vereinen mitgeteilt.
5. Die Protestgebühr ist vom rechtlich unterliegenden Verein zu tragen. Bei einem Vergleich ist nach billigendem Ermessen zu entscheiden.

6. Verstöße gegen die Bestimmungen der Absätze 1 und 2 haben die sofortige Verwerfung des Protestes zur Folge.

## **§ 28 Einsprüche**

1. Gegen eine Protestentscheidung kann der Betroffene innerhalb von 14 Tagen nach Zustellung der Entscheidung Einspruch mit Begründung bei der Geschäftsstelle Jugend und Sport des Niedersächsischen Tennisverbandes e.V., Bonner Str. 12a, 30173 Hannover, einlegen.
2. Der Einspruch muss schriftlich in einfacher Ausfertigung bei gleichzeitiger Zahlung der Einspruchsgebühr in Höhe von 100,- Euro erfolgen.
3. Über die Einsprüche entscheidet der Spelausschuss.
4. Die Einspruchsentscheidung wird den beteiligten Vereinen mitgeteilt.
5. Die Einspruchsgebühr ist vom rechtlich unterliegenden Verein zu tragen; eine Doppelbestrafung (d.h. die gleichzeitige Auferlegung eines Ordnungsgeldes und der Einspruchsgebühr bei einem fremdeingelegten Protest) ist jedoch nicht vorgesehen. Bei einem Vergleich ist nach billigem Ermessen zu entscheiden.
6. Verstöße gegen die Bestimmungen der Absätze 1 und 2 haben die sofortige Verwerfung des Einspruchs zur Folge.
7. Die Entscheidung des Spelausschusses ist endgültig.
8. Der ordentliche Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## **§ 29 Ordnungsgelder**

1. Der Verband, Bezirk oder Kreis erhebt Ordnungsgelder in folgender Höhe: siehe Anhang!
2. Die Ordnungsgelder werden von den für die Durchführung der Wettbewerbe Verantwortlichen ausgesprochen.
3. Zahlt ein Verein die Ordnungsgelder nicht innerhalb der jeweils angegebenen Frist, so wird er – nach erfolgloser Mahnung - für die kommende Spielzeit mit allen Mannschaften von den Wettbewerben ausgeschlossen. Die Mannschaften steigen in die nächst tiefere Spielklasse ab; in dieser spielen sie in der darauffolgenden Saison.

## C. Jugendordnung

### § 30 Allgemeines

Die §§ 1–29 sind sinngemäß auf alle Wettbewerbe der Jugend anzuwenden, soweit nicht durch die nachfolgenden Bestimmungen hierzu Erweiterungen oder Abweichungen festgelegt werden.

### § 31 Altersklassen (Einzelwettbewerbe)

1. Jugendlicher ist, wer am 31.12. des Vorjahres das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet hat.
2. Junioren, Juniorinnen in seiner/ihrer Altersklasse ist ein Spieler/eine Spielerin, der/die in
  - a) U 18 das 18. Lebensjahr (18 und jünger)
  - b) U 16 das 16. Lebensjahr (16 und jünger)
  - c) U 14 das 14. Lebensjahr (14 und jünger)
  - d) U 12 das 12. Lebensjahr (12 und jünger)
  - e) U 10 das 10. Lebensjahr (10 und jünger)

am 31.12. des Vorjahres noch nicht vollendet hat.

Soweit Meisterschaften (gemäß § 34) in der Zeit zwischen dem 01.10. und dem 31.12. eines jeden Jahres stattfinden, haben Jugendliche der U 18 – U 10 bereits in der Altersklasse zu starten, die für sie jeweils im Folgejahr gilt, wenn sie sich zu diesem Zeitpunkt im letzten Jahr ihrer jeweiligen Altersklasse befinden.

Jugendliche der U 18, die sich zu diesem Zeitpunkt im letzten Jahr ihrer Altersklasse befinden, sind an Meisterschaften in der vorgenannten Zeit nicht mehr teilnahmeberechtigt.

### § 32 Mannschaftswettbewerbe

Zu den Mannschaftswettbewerben des NTV gehören:

- a) Kleine Henner-Henkel-Spiele (Junioren)
- b) Kleine Cilly-Aussem-Spiele (Juniorinnen).

Die Landesjugendkommission legt das Austragungssystem fest, nach dem der Niedersachsenmeister ausgespielt wird.

### **§ 33      Teilnahmerecht von Spielern**

1. Für den Einsatz in Mannschaften der Erwachsenen-Wettbewerbe gelten die entsprechenden Paragraphen der NTV-Wettspielordnung.

Verantwortlich für die gemeldeten Jugendlichen hinsichtlich der Sporttauglichkeit und dem Einverständnis des/der Erziehungsberechtigten ist der meldende Verein; der Jugend-/ Sportwart des Vereins bestätigt dieses durch seine Eingabe in theLeague.

2. Jugendliche der U 12 und U 10 erhalten keine Genehmigung für Punktspiele und Turniere der Erwachsenen.

### **§ 34      Pokalspiele**

Für die Vereins-Jugendmannschaften können auf Bezirksebene Pokalwettbewerbe durchgeführt werden, für deren Durchführung die Bezirksjugendwarte den Austragungsmodus festzulegen haben.

### **§ 35      Niedersächsische Meisterschaften**

1. Die Niedersächsischen Meisterschaften im Einzel werden in allen Altersklassen gemäß § 31 Absatz 2 sowohl im Freien als auch in der Halle durchgeführt. Statt der U 18 kann auch ein Wettbewerb U 21 ausgetragen werden.
2. Doppelmeisterschaften können durchgeführt werden.
3. Die Ausrichtung der Bezirks-, Regional- und Kreismeisterschaften obliegt den zuständigen Bezirken und Kreisen.
4. Die Meldungen zu den Verbandsmeisterschaften werden vom zuständigen Bezirksjugendwart vorgenommen.
5. Die Meldungen zu den Bezirksmeisterschaften sind von den Regional- bzw. Kreisjugendwarten vorzunehmen.
6. Werden Verbands-, Bezirks-, Regional- oder Kreismeisterschaften an einem Wochenende ausgetragen, können nur Einzelwettbewerbe ausgeschrieben werden. Doppelmeisterschaften müssen auf einen anderen Termin verlegt werden.
7. Der Landes- bzw. Bezirksjugendwart kann Jugendliche zur Teilnahme an Verbands- bzw. Bezirksmeisterschaften nominieren.

## **§ 36 Jugendliche und Erwachsenenwettbewerbe**

1. Jugendliche der U 18 – U 14 dürfen an Mannschaftswettbewerben, Turnieren und Meisterschaften der Erwachsenen teilnehmen.
2. Bei allen Veranstaltungen haben die Veranstaltungen der Jugend Vorrang vor den Erwachsenenwettbewerben. Dieses gilt nicht für die Jugendlichen der U 18. Über weitere Ausnahmen entscheidet der Landes- bzw. zuständige Bezirksjugendwart.
3. Fallen überregionale Jugendturniere oder Mannschaftswettkämpfe auf Punktspiele der Erwachsenen, zu denen Jugendliche gemeldet sind, haben die für einen überregionalen Einsatz vorgesehenen Jugendlichen zu diesen Terminen keine Spielberechtigung für Punktspiele der Erwachsenen.
4. Die Berufung in eine überregional zum Einsatz kommende Verbandsjungendmannschaft oder die Meldung für ein überregionales Jugendturnier (Deutsche bzw. Norddeutsche Meisterschaften) bzw. zu Lehrgängen, die der Vorbereitung auf solche Veranstaltungen dienen, ist dem/der Jugendlichen schriftlich mitzuteilen. Falls der Verein daraufhin einen Antrag auf Verlegung des betreffenden Punktspieles stellt, muss diesem stattgegeben werden.

## **§ 37 Ranglisten**

1. Für die Jugendlichen sind Ranglisten der U 18 – U 12 aufzustellen.
2. Maßgebend für die Aufstellung der Ranglisten sind die geltenden Richtlinien einschließlich des geltenden Ranglisten-Punktsystems.

## **II. Offizielle Meisterschaften und sonstige Turnierveranstaltungen**

### **§ 38 Niedersächsische Meisterschaften**

1. Die Niedersächsischen Meisterschaften können in getrennten Turnieren durchgeführt werden:
  - a) Damen und Herren
  - b) Damen ab 30, Herren ab 30
2. An den NTV-Meisterschaften sind teilnahmeberechtigt:
  - Ranglistenspieler des DTB und NTVFreie Plätze werden vom Sportwart oder Jugendwart vergeben.

3. Den Turnierausschüssen haben anzugehören:
  - der Turnierleiter
  - der Oberschiedsrichter
  - der Landessport-/Landesjugendwart sowie
  - zwei weitere Mitglieder der Sport-/Jugendkommission

### **§ 39 Bezirks-/Regional-/Kreismeisterschaften**

1. An den Bezirks-/Regional-/Kreismeisterschaften sind nur Spieler teilnahmeberechtigt, die von einem Verein im Bereich des veranstaltenden Bezirkes, Kreises bzw. der Region gemeldet werden und nicht für einen Verein außerhalb des Bezirkes, Kreises bzw. der Region Punktspiele bestreiten. Meldeberechtigt für die Bezirksmeisterschaften sind bei Erwachsenen nur die jeweiligen Vereine bzw. bei Jugendlichen die zuständigen Kreise und Regionen.
2. Spieler, die mehreren Vereinen angehören, dürfen in der Freiluft- bzw. Hallensaison nur an einer Kreis-/Regional- und Bezirksmeisterschaft teilnehmen.

### **§ 40 Durchführung von Meisterschaften/Turnieren**

1. Die in den §§ 38 und 39 aufgeführten Meisterschaften sollten terminlich in folgender Reihenfolge ausgetragen werden:
  - Kreismeisterschaften
  - Regionalmeisterschaften
  - Bezirksmeisterschaften
  - NTV-Meisterschaften.
2. Die **Termine** der unter Absatz 1 aufgeführten offiziellen Meisterschaften gelten als Sperrtermine für alle sonstigen Turnierveranstaltungen gemäß der DTB-Turnierordnung.
3. Hinsichtlich der Zustimmung zu den Turnierveranstaltungen gilt ebenfalls die DTB-Turnierordnung.
4. Die Ausschreibung von Turnierveranstaltungen (gemäß Vorgabe des NTV) ist vor Veröffentlichung dem NTV bzw. dem zuständigen Bezirkssportwart zur Genehmigung einzureichen.

## **§ 41 Bälle**

Bei allen Meisterschaften und Turnieren muss jeweils mit dem Ball gespielt werden, der für die Altersklassen in den Mannschaftswettbewerben vorgeschrieben ist.

Wird die falsche Ballmarke verwendet folgt daraus ein Ordnungsgeld gemäß § 29 (siehe § 2).

## Anhang

### Ordnungsgeldkatalog

§ 2 Abs.3 u. § 41	Verwendung falscher Bälle	100	100
§ 8 Abs.6	Verspätete Zurückziehung einer gemeldeten Mannschaft	75	150
§ 8 Abs.7	Verspätete Zurückziehung einer gemeldeten Mannschaft in der Saison	75	250
§ 8 Abs.10	Nichtzahlung der Mannschaftsmeldegebühr	250	250
§ 8 Abs.12	Verspätete Meldung von Mannschaften	50	50
§ 11 Abs.5; 8; 9	Einsatz von Spielern ohne Spielberechtigung	75	250
§ 12 Abs.1.1	Änderungen und Nachmeldungen der namentlichen Mannschaftsmeldung	50	50
§ 12 Abs.1.2	Unvollständige oder nicht fristgerechte Eingabe der namentlichen Mannschaftsmeldung	50	50
§ 21 Abs.5	Unzulässige Nachverlegung von	50	150
§ 21 Abs.1	Verspätetes Antreten	25	100
§ 21 Abs.8	Nichtantreten zu einem Wettkampf	75	250
§ 21 Abs.6	Manipulierter Spielbericht bei	100	250
§ 22 Abs.1	Abbruch eines Wettkampfes	100	250
§ 22 Abs.4	Vorzeitige Beendigung eines Wettkampfes aus Zeit-/ Platzmangel	50	100
§ 24 Abs.4	Entgegen der richtigen Aufstellung gegen falsche Gegner gespielt	25	50
§ 24 Abs.5	Einzel oder Doppel falsch aufgestellt	25	50
	Sonstige Nichteinhaltung der NTV-/ DTB-WSpO bzw. -Turnierordnung	100	100
<b>Spielbericht / Ergebnismeldung</b>			
§ 15 Abs.1	Verspätetes Einladen und Bestätigen des Spieltermins, Nichteingabe des Spieltermins in theLeague	15	15
§ 17 Abs. 2	Keine namentliche Nennung des Oberschiedsrichters im Spielbericht	15	15
§ 25 Abs.3	Keine bzw. verspätete oder unrichtige Eingabe des Ergebnisses in	15	15

## Behandlung von Sport- und Disziplinarangelegenheiten

Entscheidungsträger in	erster Instanz	letzter Instanz
	Protest, § 27 NTV-WSpO	Einspruch, § 28 NTV-WSpO
Antrag des Vereins gegen die	Protest	Einspruch
Wertung eines Wettspiels, Erhebung eines Ordnungsgeldes, Entscheidungen oder Maßnahme des zuständigen Staffelleiters, Protestobmannes/-ausschusses,	auf Bezirksebene Bezirksprotestobmann auf Verbandsebene Protestausschuss	Spielausschuss
Nichteinhaltung des sportlichen Anstandes (§ 14 NTV-Satzung)	Disziplinarausschuss	Sportgericht des DTB

### Mitgliedsstaaten der Europäischen Union:

- Belgien
- Bulgarien
- Dänemark
- Deutschland
- Estland
- Finnland
- Frankreich
- Griechenland
- Großbritannien
- Irland
- Italien
- Lettland
- Litauen
- Luxemburg
- Malta
- Niederlande
- Österreich
- Polen
- Portugal
- Rumänien
- Schweden
- Slowakische Republik
- Slowenien
- Spanien
- Tschechische Republik
- Ungarn
- Zypern

### Höhe der Mannschaftsmeldegebühren

(Beschluss der NTV-Mitgliederversammlung am 08.05.2010)

**Erwachsene: 45,00 €**

**Jugend: 30,00 €**

**Aktualisierung der Spielerpassordnung (Stand 01.10.2009)**

**§ 1 Zweck des Spielerpasses**

Der Spielerpass dient zum Nachweis der Spielberechtigung der Spielerin bzw. des Spielers für den im Pass eingetragenen Verein bei allen Mannschaftsspielen und Meisterschaften.

**§ 2 Geltungsbereich**

Die Spielerpassordnung gilt für alle Spielerinnen und Spieler der Bezirksligen, Bezirksklassen, Kreisligen und Kreisklassen im Erwachsenen- und im Jugendbereich des NTV-Bezirk Braunschweig. Spielberechtigt für diese Klassen sind nur Spielerinnen und Spieler, die einen gültigen Spielerpass vorlegen können.

**§ 3 Anträge auf Ausstellung eines Spielerpasses**

1. Im Falle eines Vereinswechsels müssen Anträge auf Änderung eines Spielerpasses spätestens bis zum 31. Dezember eines jeden Jahres - hierbei gilt der Poststempel als Eingangsdatum - für alle Altersklassen einschließlich der Jugend bei der Passstelle des NTV-Bezirk Braunschweig auf dem dafür vorgesehenen Formular oder formlos maschinengeschrieben gestellt werden (handgeschriebene Anträge werden nicht bearbeitet).  
Danach eingehende Änderungsanträge bedürfen der schriftlichen Einwilligungserklärung des abgebenden Vereins. Antragsberechtigt sind nur Vereine. Bei Spielgemeinschaften ist zu berücksichtigen, dass der Spielerpass nur vom Stammverein beantragt werden kann.  
Anträge auf Erstausstellung von Spielerpässen (ohne Vereinswechsel) können bis zum 15. März für die Sommersaison und bis zum 01. September (Damen 30 / Herren 30 und älter) bzw. 01. Dezember (Damen und Herren) für die Wintersaison gestellt werden.  
In dem Antrag sind die in § 4 aufgeführten Spielerdaten anzugeben. Der Antrag muss vom Sportwart bzw. Jugendwart des Vereins unterschrieben werden.  
Ein Passbild jüngeren Datums ist beizufügen. Auf der Rückseite des Bildes sind Name, Vorname und Geburtsdatum anzugeben. Die Gebühr von € 3,00 pro Spielerpass wird vom Bezirk per Lastschrift von den Vereinen eingezogen. Die Passbilder können auch in digitaler Form eingereicht werden, müssen dann aber auch alle Spielerdaten wie oben beschrieben enthalten und dürfen eine Bildgröße von 2,5 x 3,3 cm nicht über- oder unterschreiten. Das Bildformat muss unter JPEG gespeichert sein.
2. Anträge, die nach den genannten o.g. Terminen eingehen, werden gegen eine Gebühr von € 4,00 bearbeitet.
- 2.a Anträge, die nach dem 1. Spieltag eingehen, werden für die laufende Saison nicht mehr bearbeitet.
3. Ein Antrag, bei dem die in § 4 geforderten Angaben nicht vollständig sind, das Passbild oder ggf. der alte Spielerpass bzw. die in § 5 geforderte Erklärung fehlt, gilt als nicht gestellt, wenn er nach einmaliger Anmahnung durch die Passstelle nicht innerhalb von zehn Tagen vervollständigt wird.

#### **§ 4 Ausstellung des Spielerpasses**

1. Der Spielerpass wird von der Passstelle des NTV-Bezirk Braunschweig ausgestellt. Er enthält: Vor- und Zuname, Geburtsdatum, Lichtbild des Inhabers **neueren Datums**, Staatsangehörigkeit, Name des Vereins, Passnummer, ID-Nummer, Ausstellungsdatum und Erneuerungsdatum.
2. Für jeden Spieler/jede Spielerin darf nur ein Spielerpass ausgestellt werden. Der Spielerpass ist Eigentum des NTV-Bezirk Braunschweig.

#### **§ 5 Wechsel der Spielberechtigung**

Wird für einen Spieler/eine Spielerin, der/die bereits einen Spielerpass des NTV-Bezirk Braunschweig besitzt, ein Wechsel der Spielberechtigung beantragt, so ist diesem Antrag der bisherige Spielerpass zwecks Ausstellung eines neuen Spielerpasses beizufügen. Der bisherige Verein ist verpflichtet, für einen Wechsel der Spielberechtigung dem Spieler/der Spielerin seinen/ihren Pass auszuhändigen. Ist dem Spieler/der Spielerin oder dem beantragenden Verein die Rückgabe des Spielerpasses nicht möglich, so ist eine entsprechende schriftliche Erklärung unter Angabe der Gründe dem Antrag beizufügen.

#### **§ 6 Ersatz eines Spielerpasses**

1. Bei Verlust eines Spielerpasses wird auf Antrag des Vereins durch den NTV-Bezirk Braunschweig ein neuer Spielerpass ausgestellt. Die Kosten betragen € 4,00.
2. Der Antrag muss hierzu entsprechend die in § 4, Abs. 1, verlangten Angaben sowie ein Passbild enthalten.

#### **§ 7 Gültigkeit von Spielerpässen**

1. Mit der Neuausstellung eines Spielerpasses wird der alte Pass ungültig.
2. Bei Missbrauch von Spielerpässen werden alle damit in Zusammenhang stehenden Spielerpässe auf Veranlassung des Bezirkssportwartes für ungültig erklärt und durch den NTV-Bezirk Braunschweig eingezogen.
3. Der Spieler/die Spielerin verliert automatisch die Spielberechtigung zum Zeitpunkt des Austritts oder des Ausschlusses aus dem Verein, für den er/sie bisher gespielt hat.
4. Mit Vollendung des 18. Lebensjahres verlieren Spielerpässe, die älter als 8 Jahre sind, ihre Gültigkeit und müssen mit aktuellem Lichtbild neu beantragt werden.

#### **§ 8 Namentliche Mannschaftsmeldung**

1. Bei der namentlichen Mannschaftsmeldung ist die Passnummer in theLeague einzutragen.
2. Spieler/innen ohne gültigen Spielerpass dürfen nicht auf der namentlichen Mannschaftsmeldung aufgeführt werden.

## **§ 9 Verwendung der Spielerpässe beim Wettkampf**

1. Die Spielerpässe der im Wettkampf einzusetzenden Spieler/innen sind vom Mannschaftsführer dem Oberschiedsrichter mit der Einzel- bzw. Doppelaufstellung vorzulegen. Die Spielerpassnummern sind im Spielberichtsbogen in dem dafür vorgesehenen Feld einzutragen.
2. Kann ein Spielerpass nicht vorgelegt werden, so hat der Mannschaftsführer die Identität des Spielers/der Spielerin anhand eines anderen, mit einem Lichtbild versehenen Ausweises nachzuweisen. Dies kann entfallen, wenn der Spieler/die Spielerin dem Oberschiedsrichter oder dem gegnerischen Mannschaftsführer persönlich bekannt ist. Anderenfalls darf der Spieler/die Spielerin nicht aufgestellt werden.
3. Das Fehlen des Spielerpasses ist vom Oberschiedsrichter im Spielbericht zu vermerken und wird mit einem Ordnungsgeld geahndet. Dies entfällt, wenn der Pass dem Oberschiedsrichter noch während des Wettkampfes vorgelegt wird.
4. Wird ein Spieler bzw. eine Spielerin ohne gültigen Spielerpass eingesetzt, kommt § 11.8 der NTV-WSpO zur Anwendung.

## **§ 10 Ordnungsgelder**

1. Für die Anmahnung gemäß § 3, Ziffer 3, wird ein Ordnungsgeld von € 12,00 erhoben.
2. Für das Fehlen des Spielerpasses beim Wettkampf wird ein Ordnungsgeld von € 15,00 erhoben.
3. Verstoß gegen § 9.4 der Passordnung siehe §§ 11.8 und 29 der NTV-WSpO.
4. Schuldner der Ordnungsgebühr ist der betroffene Verein.

## **§ 11 Änderung der Spielerpassordnung**

Änderungen oder Ergänzungen der Spielerpassordnung werden vom Vorstand des NTV-Bezirktes Braunschweig beschlossen.

## **Für das Spiel ohne Schiedsrichter gilt folgende ITF-Regelung**

Wenn bei Tennis-Veranstaltungen (Turnieren, Mannschaftswettkämpfen) im Verantwortungsbereich des DTB oder eines seiner Verbände Wettspiele ohne Stuhlschiedsrichter durchgeführt werden, gelten die nachfolgenden grundlegenden Verfahrensweisen, die entsprechenden Regelungen der ITF angepasst sind. Es ist durch Aushang und/oder anderweitige schriftliche Information sicherzustellen, dass diese Richtlinien allgemein bekannt sind.

### **Richtlinien für Spieler**

Alle Spieler haben die folgenden Grundsätze zu beachten, wenn sie ein Match ohne Stuhlschiedsrichter bestreiten:

- Jeder Spieler ist für Tatsachenentscheidungen auf seiner Seite zuständig.
- Alle „Aus“- oder „Fehler“- Rufe müssen unmittelbar, nachdem der Ball aufgesprungen ist, erfolgen und zwar so laut, dass der Gegner es hören kann.
- Im Zweifelsfall muss der Spieler zugunsten seines Gegners entscheiden.
- Ruft ein Spieler irrtümlich einen Ball „aus“ und bemerkt dann, dass der Ball gut war, wird der Punkt wiederholt, es sei denn, dass es sich um einen Schlag zum Punktgewinn gehandelt hat. (Der Gegner erhält dann automatisch den Punkt!)
- Der Aufschläger soll vor jedem ersten Aufschlag den Punktstand deutlich hörbar für seinen Gegner ansagen.
- Ist ein Spieler mit dem Verhalten oder den Entscheidungen seines Gegners nicht einverstanden, ruft er den Oberschiedsrichter (oder Assistenten).

Für Spiele auf Asheplätzen gelten die nachfolgenden zusätzlichen Verfahrensweisen, die alle Spieler befolgen sollten:

- Der Ballabdruck kann nach dem Schlag zum Punktgewinn oder, wenn das Spiel unterbrochen ist, kontrolliert werden (ein Reflex-Rückschlag ist erlaubt).
- Zweifelt ein Spieler die Entscheidung seines Gegners an, darf er ihn bitten, ihm den Ballabdruck zu zeigen. Um den Ballabdruck anzuschauen, darf er die Spielhälfte des Gegners betreten.
- Verwischt ein Spieler den Ballabdruck, erhält sein Gegner den Punkt.
- Gibt es Meinungsverschiedenheiten über den Ballabdruck, kann der Oberschiedsrichter (oder Assistent) gerufen werden. Dieser trifft eine endgültige Entscheidung.
- Ruft der Spieler fälschlicherweise einen Ball „aus“ und stellt dann fest, dass der Ball gut war, verliert er den Punkt.

Spieler, die diese Verfahrensweisen nicht fair einhalten, werden wegen Behinderung oder unsportlichen Verhaltens nach dem Verhaltenskodex bestraft.

Alle Fragen zu diesen Verfahrensweisen sollten dem Supervisor/Oberschiedsrichter gestellt werden.

## **Richtlinien für Oberschiedsrichter**

Beim Spiel ohne Schiedsrichter können einige Probleme auftreten durch unterschiedliche Meinungen der Spieler über Tatsachenentscheidungen oder Regelauslegungen. Daher ist es sehr wichtig, dass der Oberschiedsrichter (und die Assistenten) so häufig wie möglich von Platz zu Platz geht. Die Spieler schätzen es, beim Auftreten von Problemen einen Offiziellen schnell zu Rate ziehen zu können. Oberschiedsrichter (oder Assistenten) sollten sich an die nachfolgenden Richtlinien halten, um derartige Situationen zu bewältigen:

### **Linienball (gilt für Spiele, die nicht auf Asche ausgetragen werden)**

Wird der Oberschiedsrichter (oder Assistent), der das Spiel nicht selbst beobachtet hat, wegen einer Linienballentscheidung zum Platz gerufen, sollte er den Spieler, der die Entscheidung auf seiner Seite getroffen hat, fragen, ob er seiner Entscheidung sicher ist. Bestätigt der Spieler dies, ist der Punkt damit entschieden.

Wenn es als sinnvoll erscheint, das Spiel von einem Schiedsrichter weiterführen zu lassen, hat der Oberschiedsrichter zu versuchen, einen Stuhlschiedsrichter zu finden, der alle Aufgaben übernimmt und für die Linienentscheidungen zuständig ist. Ist dies nicht möglich (z.B. steht kein erfahrener Stuhlschiedsrichter zur Verfügung oder kein Schiedsrichterstuhl), hat der Oberschiedsrichter (oder Assistent) die Möglichkeit, auf dem Platz zu bleiben, um den Fortgang des Spieles zu beobachten. Er sollte dann die Spieler darauf hinweisen, dass er alle offensichtlich verkehrten Entscheidungen der Spieler korrigieren wird.

Ist der Oberschiedsrichter (oder Assistent) nicht auf dem Platz, aber sieht zufällig, wie ein Spieler eine eklatant verkehrte Entscheidung trifft, kann er auf das Spielfeld gehen und dem Spieler mitteilen, dass die falsche Entscheidung eine unabsichtliche Behinderung gegenüber seinem Gegner war, und dass der Punkt zu wiederholen ist.

Der Oberschiedsrichter (oder Assistent) muss dem betroffenen Spieler auch mitteilen, dass jede weitere offensichtlich verkehrte Entscheidung als absichtliche Behinderung angesehen werden könnte und dass in diesem Fall der Spieler den Punkt verlieren würde. Zusätzlich kann der Oberschiedsrichter (oder Assistent) eine Kodex-Verletzung wegen unsportlichen Verhaltens aussprechen, wenn er sich sicher ist, dass der Spieler offensichtlich eine verkehrte Entscheidung trifft.

Oberschiedsrichter (und Assistenten) sollen stets darauf achten, sich nur in Spiele einzumischen, wenn es gewünscht oder nötig ist und auch die Behinderungs-Regel nur auf knappe Bälle anwenden, die fälschlicherweise „aus“ gerufen wurden.

Bevor der Oberschiedsrichter auf Behinderung entscheidet, muss er absolut sicher sein, dass eine absolut falsche Entscheidung vorliegt.

### **Ballabdruck (gilt nur für Asche-Plätze)**

Wird der Oberschiedsrichter (oder Assistent) auf den Platz gerufen, um einen Streit über einen Ballabdruck zu schlichten, sollte er zunächst herausfinden, ob die Spieler sich über den Ballabdruck einig sind.

Sind sich die Spieler zwar einig, um welchen Abdruck es sich handelt, aber interpretieren diesen unterschiedlich, entscheidet der Oberschiedsrichter (oder Assistent) endgültig.

tig, ob der Ball gut war oder nicht.

Sind sich die Spieler nicht einig, um welchen Abdruck es sich handelt, sollte der Oberschiedsrichter (oder Assistent) die Spieler fragen, was für ein Schlag gespielt wurde und in welche Richtung der Ball geschlagen wurde. Dies hilft ihm möglicherweise, den richtigen Ballabdruck festzustellen. Falls diese Informationen nicht hilfreich sind, gilt die Entscheidung des Spielers, auf dessen Hälfte sich der Abdruck befindet.

## **Spielstand-Diskussion**

Wird der Oberschiedsrichter (oder Assistent) auf den Platz gerufen, um einen Streit über den Spielstand zu schlichten, sollte er zusammen mit den Spielern die relevanten Punkte oder Spiele nachvollziehen, über welche sie sich einig sind. Alle Punkte oder Spiele, über die sich die Spieler einig sind, bleiben bestehen und nur jene, die strittig sind, werden wiederholt.

Zum Beispiel:

Ein Spieler behauptet, der Spielstand sei 40:30, sein Gegner behauptet aber 30:40. Der Oberschiedsrichter bespricht die gespielten Punkte mit den Spielern und stellt fest, dass nur über den ersten gewonnenen Punkt in diesem Spiel Uneinigkeit besteht. Die richtige Entscheidung ist demnach, das Spiel bei 30:30 fortzusetzen, da beide darin übereinstimmen, jeweils zwei Punkte in diesem Spiel gewonnen zu haben. Wenn ein Spiel zur Diskussion steht, wird genauso verfahren.

Zum Beispiel:

Ein Spieler behauptet, er führe 6:5; sein Gegner widerspricht ihm und behauptet, er führe 6:5. Nach Diskussion mit den Spielern kommt der Oberschiedsrichter zu dem Schluss, dass beide Spieler der Meinung sind, das erste Spiel gewonnen zu haben. Die richtige Entscheidung ist, den Satz beim Stand von 5:5 fortzusetzen, da beide Spieler übereinstimmen, dass jeder von ihnen 5 Spiele gewonnen hat. Derjenige Spieler, der im letzten Spiel Rückschläger war, ist im nächsten Spiel Aufschläger. Nach Lösung der Spielstand-Diskussion ist es für den Oberschiedsrichter (oder Assistenten) wichtig, die Spieler darauf hinzuweisen, dass der Aufschläger den Spielstand vor jedem ersten Aufschlag deutlich hörbar für seinen Gegner ansagt.

## **Andere Streitfragen**

Es gibt einige weitere Schwierigkeiten und Probleme, die beim Spiel ohne Schiedsrichter nicht leicht zu handhaben sind. Wenn es Streit über Netzaufschläge, zweimaliges Aufspringen des Balles und regelwidrige Schläge gibt, sollte der Oberschiedsrichter (oder Assistent) versuchen, von den Spielern zu erfahren, was passiert ist und entweder die getroffene Entscheidung bestätigen oder den Punkt wiederholen lassen, je nachdem, was er für angemessen hält. Ist der Oberschiedsrichter (oder Assistent) direkt an oder auf dem Platz, hat die strittige Situation selbst beobachtet und ist sich absolut sicher, hat er das Recht, die Entscheidung entsprechend seiner zweifelsfreien Wahrneh-

mung zu treffen.

Fußfehler können nur durch den Oberschiedsrichter (oder Assistenten) gegeben werden, nicht durch den Rückschläger. Um Fußfehler zu geben, muss der Offizielle jedoch während des Spieles auf dem Platz sein. Steht er außerhalb des Platzes, ist er nicht berechtigt, auf Fußfehler zu entscheiden.

Coaching ebenso wie auch andere Verhaltenskodex-Verletzungen sowie Zeitüberschreitungen können nur vom Oberschiedsrichter (oder Assistenten) geahndet werden. Daher ist es äußerst wichtig, dass zusätzliche Offizielle vor Ort sind, die das Verhalten von Spielern und Betreuern beobachten. Wenn eine Kodex-Verletzung oder Zeitüberschreitung gegeben wird, sollte der Oberschiedsrichter (oder Assistent) so schnell wie möglich nach dem Vergehen auf den Platz gehen und die Spieler kurz darüber informieren, dass eine Kodex-Verletzung oder Zeitüberschreitung gegeben worden ist. Dies muss geschehen, bevor um den nächsten Punkt weitergespielt wird.

Spieler, die diese Vorgehensweisen nicht fair akzeptieren, können nach dem Verhaltenskodex wegen unsportlichen Verhaltens bestraft werden. Dies sollte aber nur in äußerst offensichtlichen Situationen geschehen.

## **ITF-Regel 5: Zählweise in einem 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.

## TENNISREGELN DER INTERNATIONAL TENNIS FEDERATION (ITF)

- Regel 1 Spielfeld
- Regel 2 Ständige Einrichtungen
- Regel 3 Bälle
- Regel 4 Schläger
- Regel 5 Zählweise in einem Spiel
  - a) Standard-Spiel
  - b) Tie-Break-Spiel
- Regel 6 Zählweise in einem Satz
  - a) Vorteil-Satz
  - b) Tie-Break-Satz
- Regel 7 Zählweise in einem Wettspiel
- Regel 8 Aufschläger und Rückschläger
- Regel 9 Wahl der Seiten und des Aufschlags
- Regel 10 Wechsel der Spielfeldseiten
- Regel 11 Ball im Spiel
- Regel 12 Ball berührt eine Linie
- Regel 13 Ball berührt eine Ständige Einrichtung
- Regel 14 Reihenfolge beim Aufschlag
- Regel 15 Reihenfolge beim Rückschlag im Doppel
- Regel 16 Aufschlag
- Regel 17 Ausführung des Aufschlags
- Regel 18 Fußfehler
- Regel 19 Aufschlagfehler
- Regel 20 Zweiter Aufschlag
- Regel 21 Spielbereitschaft
- Regel 22 Wiederholung des Aufschlags
- Regel 23 Wiederholungen
- Regel 24 Punktverlust
- Regel 25 Guter Rückschlag
- Regel 26 Behinderung
- Regel 27 Berichtigung von Irrtümern
- Regel 28 Verantwortlichkeiten der Platz-Offiziellen  
(Oberschiedsrichter, Schiedsrichter; Linienrichter)
- Regel 29 Kontinuierliches Spiel
- Regel 30 Beratung

- Anhang I Bälle
- Anhang II Schläger
- Anhang III Werbung
- Anhang IV Alternative Zählweisen
- Anhang V Verantwortlichkeiten der Platz-Offiziellen  
(Oberschiedsrichter, Schiedsrichter; Linienrichter)

### 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 Netzpfeosten auf einer Höhe von 1,07 m befestigt oder wird darüber hinweg geführt. 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 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 Netzpfeile auf beiden Seiten jeweils 91,4 cm außerhalb des Doppelspielfeldes liegen. Wird für Einzelspiele ein Einzelnetz verwendet, muss die Netzpfeilmittellinie auf jeder Seite 91,4 cm außerhalb des Einzelspielfeldes liegen. Wird ein Netz für das Doppelspiel 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 Netzpfeile 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 Netzpfeile 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 III festgelegt, ist Werbung auf dem Platz, Netz, Netzhalter, der Netzeinfassung und auf den Netzpfeilen oder Einzelstützen nicht erlaubt.

*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.\* Als Richtlinie beträgt die empfohlene Deckenhöhe mindestens 9,14 m.*

## **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 Netzpfeile und der Teil des Netzes außerhalb der Einzelstützen ständige Einrichtungen und werden nicht als Netzpfeile oder als Teil des Netzes betrachtet.

## **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 berücksichti-

gen. 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.

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, 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.

\* 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.

## **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 IV 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 IV 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 IV 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 des 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:

- 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
- 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
- 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 darauf folgenden 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.

#### **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: 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 zu werfen 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 Netzpfeosten 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 Netzpfeosten 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.

### **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 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 Netzpfeosten 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 überfliegen hat; oder

h. der im Spiel befindliche Ball den Spieler oder irgendetwas, was der Spieler an sich trägt oder hält, berührt, mit Ausnahme des Schlägers; 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 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 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 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 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 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 Netzpfeosten hindurch fliegt, ohne das Netz, das Seil oder Metallkabel oder den Netzpfeosten 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 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 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 des Punktstandes 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 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 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. 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 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 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 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 so zu wechseln, dass die Anzahl der Spiele zwischen den Wechslen 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 V 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 zwanzig (20) 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 ausgetauscht 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-/Kleiderwechspausen 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**

Beratung ist jegliche/jeglicher hörbare oder sichtbare Kommunikation, Ratschlag oder 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 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

### **Anhang I: Bälle**

a. Die äußere Hülle des Balles muss gleichförmig und nahtlos, seine Farbe weiß oder gelb sein.

b. Der Ball muss diesen Anforderungen entsprechen und eine Masse von mehr als 56,0g und weniger als 59,4 g aufweisen.

c. Es gibt mehrere spezifizierte Ballarten. Jeder Ball muss eine Sprunghöhe von mehr als 134,62 cm und weniger als 147,32 cm aufweisen, wenn er aus einer Höhe von 254,00 cm auf eine ebene, harte Fläche,

z. B. Beton, fallen gelassen wird. Ballart 1 (schnelle Beschleunigung) muss bei einem Druck von 8,165 kg eine Verformung von mehr als 4,95 mm und weniger als 5,97 mm nach innen und bei Entlastung eine Rückverformung von mehr als 6,73 mm und weniger als 9,14 mm haben. Ballart 2 (mittelschnelle Beschleunigung) und 3 (langsame Beschleunigung) müssen bei einem Druck von 8,165 kg eine Verformung von mehr als 5,59 mm und weniger als 7,37 mm nach innen und bei Entlastung eine Rückverformung von mehr als 8,00 mm und weniger als 10,8 mm haben. Beide Erfordernismaße müssen die Durchschnittsergebnisse von drei einzelnen Messungen über drei Achsen des Balles sein, wobei in jedem Fall zwei einzelne Messungen nicht mehr als 0,76 mm voneinander abweichen dürfen.

d. Für Spiele in einer Höhe über 1219 m ü.d.M. dürfen zwei zusätzliche Balltypen benutzt werden.

i. Der erste Balltyp entspricht der vorstehend beschriebenen Ballart 2 (mittelschnelle Beschleunigung) ausgenommen, dass der Ball eine Sprunghöhe von mehr als 121,92 cm und weniger als 134,62 cm und einen Innendruck aufweisen muss, der größer ist als der Außendruck. Dieser Tennisballtyp ist allgemein als Druckball bekannt.

ii. Der zweite Balltyp entspricht der vorstehend beschriebenen Ballart 2 (mittelschnelle Beschleunigung) ausgenommen, dass der Ball einen Innendruck aufweisen muss, der ungefähr dem Außendruck entspricht und 60 Tage oder mehr in der Höhe des entsprechenden Turniers den klimatischen Verhältnissen angepasst worden

sein muss. Dieser Tennisballtyp ist allgemein als Halb-Druckball oder druckloser Ball bekannt.

iii. Der dritte Balltyp, der für das Spiel auf jedem Platzbelag in einer Höhe von über 1219 m empfohlen wird, ist die vorstehend beschriebene Ballart 3 (langsame Beschleunigung).

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

**Fall 1:** Welche Ballart sollte auf welchem Platzbelag benutzt werden?

*Entscheidung:* 3 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 mittleren/mittelschnellen Platzbelägen bestimmt.

c. Ballart 3 (langsame Beschleunigung) ist für das Spiel auf schnellen Platzbelägen bestimmt.

## Klassifizierung der Platzbelagsschnelligkeit

Die angewandte ITF Testmethode für die Bestimmung der Schnelligkeit eines Platzbelages ist die Testmethode ITF CS 01/01 (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 35 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 45 sind als zur Kategorie 2 (mittlere/mittelschnelle Platzbeläge) gehörig einzustufen. Beispiele für Platzbeläge dieser Einstufung sind die meisten Hartplätze mit verschiedenen acrylartigen Belägen und einige Textilbeläge.

Platzbeläge mit einer ITF-Einstufung der Belagsschnelligkeit von über 40 sind als zur Kategorie 3 (schnelle Platzbeläge) gehörig einzustufen. Beispiele für Platzbeläge dieser Kategorie sind die meisten Naturrasen-, Kunstrasen- und einige Textilbeläge.

**Anmerkung:** Die vorgeschlagene Überschneidung in den ITF-Einstufungswerten der Belagsschnelligkeiten für die vorstehenden Kategorien ist, um einige Freiheit bei der Ballauswahl zu ermöglichen.

## Anhang II: Schläger

a. Die Schlagfläche des Schlägers muss flach sein und aus einem Muster sich kreuzender Saiten bestehen, die an einem Rahmen befestigt und/oder an ihren Kreuzungspunkten abwechselnd verflochten oder verbunden sind. 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. An den Saiten dürfen keine Gegenstände und hervorstehenden Teile angebracht sein, mit Ausnahme solcher, die ausschließlich und speziell dazu dienen, Verschleiß und Abnutzung oder Schwingungen einzuschränken oder zu verhindern.

Diese Gegenstände und hervorstehenden Teile müssen in Größe und Anordnung für solche Zwecke angemessen sein.

b. Der Rahmen des Schlägers darf einschließlich Griff eine Gesamtlänge von 73,66 cm und eine Gesamtbreite von 31,75 cm nicht überschreiten. Die Schlagfläche darf in der Gesamtlänge 39,37 cm und in der Gesamtbreite 29,21 cm nicht überschreiten.

c. Der Rahmen einschließlich Griff darf keine an ihm befestigten Gegenstände oder Vorrichtungen aufweisen mit Ausnahme solcher, die ausschließlich und speziell dazu dienen, Verschleiß und Abnutzung oder Schwingungen einzuschränken oder zu verhindern oder das Gewicht zu verteilen. Alle derartigen Gegenstände und Vorrichtungen müssen in Größe und Anordnung für solche Zwecke angemessen sein.

d. Der Rahmen, einschließlich Griff und Saiten, darf keine Vorrichtung aufweisen, die es ermöglicht, während des Spielens eines Punktes, die Form des Schlägers wesentlich zu verändern oder die Gewichtsverteilung in Richtung der Längsachse des Schlägers zu verändern, was zu einer Änderung der Schwingkraft führen würde, oder vorsätzlich eine physikalische Eigenschaft zu verändern, welche die Leistungsfähigkeit des Schlägers beeinflussen kann. Es darf keinerlei Energiequelle, die in irgendeiner Weise die Spieleigenschaften eines Schlägers verändert oder beeinflusst, im Schläger oder am Schläger angebracht sein.

### **Anhang III: Werbung**

1. Werbung auf dem Netz ist gestattet, sofern diese auf dem Teil des Netzes angebracht ist, welcher 0,914 m von den Netzpfosten entfernt ist, und so beschaffen ist, dass sie die Sicht der Spieler oder die Spielbedingungen nicht beeinträchtigt.

2. 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.

3. Auf dem Platzbelag außerhalb der Linien angebrachte Werbung und andere Markierungen oder Materialien ist gestattet, es sei denn sie beeinträchtigt die Sicht der Spieler oder die Spielbedingungen.

4. Ungeachtet der vorstehenden Abschnitte (1), (2) und (3) darf 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, keine weiße oder gelbe oder andere helle Farben aufweisen, welche die Sicht der Spieler oder die Spielbedingungen beeinträchtigen könnte.

5. Werbung und andere Markierungen oder Materialien auf dem Platzbelag innerhalb der Linien des Platzes sind nicht gestattet.

### **Anhang IV: Alternative Zählweisen**

#### **Zählweise in einem Spiel: »Ohne-Vorteil-Spiel«**

Diese alternative Zählweise darf angewandt werden.

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«

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 Punktes nicht ändern.

#### **Zählweise in einem Satz:**

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 4 beide erreicht, ist ein Tie-Break zu spielen.

2. Entscheidender Match-Tie-Break bis 7 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.

### 3. Entscheidender Match-Tie-Break bis 10 Punkte

Bei einem Spielstand von 1:1 Sätzen in einem Match 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 5 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.

## Anhang V: 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 Netz 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, wenn es keinen Linienrichter gibt 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 ändern, 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, ändern.

**Fall 4:** Ein Linienrichter gibt den Ball »Aus«; der Spieler behauptet, dass der Ball gut war. Darf der Schiedsrichter die Entscheidung des Linienrichters ändern?

Entscheidung: Nein. Ein Schiedsrichter darf nie eine Entscheidung aufgrund eines Protests oder Ersuchens eines Spielers ändern.

**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 ändern?

Entscheidung: Nein. Der Schiedsrichter darf eine Entscheidung nur dann ändern, wenn er sicher ist, dass der Linienrichter eine eindeutige Fehlentscheidung getroffen hat.

**Fall 6:** Darf ein Linienrichter seine Entscheidung ändern, 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.



## Leistungsklassenordnung (LKO) des Deutschen Tennis Bundes (DTB)

-Stand: 11.9.2010-

### Präambel

1. In der Absicht, für die Einstufung von Spielerinnen und Spieler in Leistungsklassen ein einheitliches System im Deutschen Tennis Bund (DTB) einzuführen, wird empfohlen, die folgende Ordnung der Leistungsklassen (LKO) für die Einführung des Leistungsklassensystems (LKS) in den Landesverbänden zugrunde zu legen. Zu gegebener Zeit soll die Leistungsklassenordnung in das Regelwerk des DTB aufgenommen werden.
2. Das LKS des DTB regelt die Einstufung von Spielern und Spielerinnen in Leistungsklassen, die an Mannschaftswettbewerben und offiziellen Turnieren des DTB und seiner Landesverbände teilnehmen. Die bundesweite Leistungsklassenzuordnung von Spielern wird übergreifend in allen Landesverbänden ohne Einschränkung anerkannt.
3. Das LKS ist anwendbar auf Spieler und Spielerinnen, die Mitglied eines Vereins in den Mitgliedsverbänden des DTB sind.
4. Für jedes Geschlecht gibt es eine Gesamtreihung, in der alle Altersklassen vertreten sind.
5. Sofern das LKS nicht ausdrücklich etwas anderes bestimmt, gilt es sowohl für Spielerinnen als auch für Spieler in allen Altersklassen.

### I. LK-Einstufung Einzel

#### § 1 Allgemeiner Teil

1. Die LK-Einstufung wird jährlich einmal nach Ablauf des Spieljahres erstellt. Sie gilt stets für den Zeitraum vom 1. Oktober bis zum 30. September des Folgejahres.
2. In die LK-Einstufung fließen nur Ergebnisse von Siegen ein, die in offiziellen Wettbewerben auf Großfeld erspielt werden. Dazu zählen Mannschaftswettbewerbe (von der Bundesliga bis zur untersten Spielklasse der Bezirke) sowie vom DTB oder seinen Landesverbänden genehmigte Turniere mit Ranglisten- oder LK-Wertung.

## § 2 Leistungsklassen

Die LK-Einstufung ist in insgesamt 23 Leistungsklassen eingeteilt, dabei bedeutet die LK1 die beste und die LK 23 die schlechteste Leistungsklasse. In der LK 1 befinden sich nur Damen und Herren, die in der zum 30.09. j.d. Jahres berechneten Jahresrangliste des DTB geführt werden. (s. auch § 8)

## § 3 Punktwerte

Durch Siege können folgende Punkte zur Einstufung in Leistungsklassen erzielt werden. W.O.-Siege können nur gewertet werden, wenn mindestens ein Spiel beendet wurde.

1. Siege gegen Spieler, die in der LK - Einstufung geführt werden:

Siege	Punkte
gegen Spieler, die 2 und mehr LK besser eingestuft sind	150
gegen Spieler, die 1 LK besser eingestuft sind	100
gegen Spieler, die in der gleichen LK eingestuft sind	50
gegen Spieler, die 1 LK schlechter eingestuft sind	30
gegen Spieler, die 2 LK schlechter eingestuft sind	15
gegen Spieler, die 3 LK schlechter eingestuft sind	10
gegen Spieler, die 4 und mehr LK schlechter eingestuft sind	5

2. Siege gegen Spieler, die nicht in der LK - Einstufung geführt werden:

- 2.1 Spieler **mit** LK und **einer** Position auf der jeweils gültigen DTB-Rangliste

		Punkte
gegen Spieler <u>ohne</u> DTB-Ranglistenposition	Wie ein Sieg gegen zwei LK schlechter eingestufte Spieler	15
gegen Spieler <u>mit</u> DTB-Ranglistenposition	Wie ein Sieg gegen gleiche LK eingestufte Spieler	50

- 2.2 Spieler **mit** LK und **keiner** Position auf der jeweils gültigen DTB-Rangliste

		Punkte
gegen Spieler <u>ohne</u> DTB-Ranglistenposition	Wie ein Sieg gegen gleiche LK eingestufte Spieler	50
gegen Spieler <u>mit</u> DTB-Ranglistenposition	Wie ein Sieg gegen zwei LK besser eingestufte Spieler	150

Für Jugendliche (ausgenommen U 10 und jünger) gelten die Punkte 2.1 und 2.2 entsprechend, wobei die DTB Jugend-Rangliste nur bis Position 150 in der eigenen Altersklasse angewandt wird.

## § 4 Bonus- und Maluspunkte

### 1. Mannschaftswettbewerbe

- 1.1 Bei Mannschaftswettbewerben (Sommer und Winter) erhält der Spieler für die LK-Einstufung Einzel bei einem Sieg im Einzel 10 Bonuspunkte (pro Spieljahr maximal 50 Punkte) und zusätzlich 10 Bonuspunkte für einen Sieg im Doppel (pro Spieljahr maximal 50 Punkte) gut geschrieben.
- 1.2 Tritt ein Spieler im Einzel zu einem Mannschaftswettkampf nicht an oder ist nicht anwesend, erhält sein Gegner nur 10 Bonuspunkte. Voraussetzung ist, dass die Begegnung der beiden Mannschaften stattgefunden hat. Tritt eine Doppelpaarung nicht an, so werden keine Bonuspunkte für die LK-Einstufung Einzel vergeben.
- 1.3 Spiele gegen Mannschaften, die nicht angetreten sind, bleiben ohne LK-Wertung und Bonuspunkte.

### 2. Turniere

- 2.1 Für die Teilnahme an Landesverbands-, Bezirks- und Kreismeisterschaften werden entsprechend der Meisterschaftsebene pro Teilnahme 25, 15 oder 5 Bonuspunkte (pro Spieljahr maximal 65 Punkte) vergeben.
- 2.2 Bei Nichtantreten des Gegners erhält der anwesende Spieler 10 Bonuspunkte.
- 2.3 Nichtangetretene Spieler werden mit 40 Maluspunkten belastet. Nichtantreten bedeutet Zurückziehen nach Auslosung.

Davon ausgenommen sind Spieler, die in Folge von Krankheit/Unfall zu einem Wettkampf nicht antreten können. Die Spieler sind verpflichtet, ein ärztliches Attest innerhalb von 3 Tagen nach dem Ereignis dem Turnierveranstalter vorzulegen. Dieser bestätigt mit Datum und Unterschrift den rechtzeitigen Eingang und vermerkt im Tableau: „o. Sp. Attest“. Das Attest ist auf Aufforderung dem Landesverband vorzulegen.

## § 5 Auf- und Abstieg sowie Verbleib

Zum 1.10. des Jahres erfolgt die Neuberechnung der Leistungsklassen, nach der der Spieler in seiner Leistungsklasse verbleibt, auf- oder absteigt.

### 1. Aufstieg

Für den **Aufstieg** in eine bessere Leistungsklasse sind neben dem Erreichen der erforderlichen Punktzahlen gem. 1.1 zusätzlich die Voraussetzungen gem. 1.2 - 1.5 zu erfüllen.

- 1.1 Erforderliche Punktzahlen für den Aufstieg in eine bessere Leistungsklasse:

Aufstieg	Erforderliche Punktzahl
Um 5 LK	1500 oder mehr
Um 4 LK	1110 bis 1499
Um 3 LK	750 bis 1109
Um 2 LK	500 bis 749
Um 1 LK	250 bis 499

- 1.2 Ein Spieler kann in die LK 2 bis 6 nur aufsteigen, wenn er mindestens drei Siege gegen Spieler der möglichen neuen oder besseren LK erzielt hat. Diese Siege können auch mehrfach gegen den gleichen Spieler erzielt werden.
  - 1.3 Ein Spieler kann in die LK 7 bis 14 nur aufsteigen, wenn er mindestens zwei Siege gegen Spieler der möglichen neuen oder besseren LK erzielt hat. Diese Siege können auch zweimal gegen den gleichen Spieler erzielt werden.
  - 1.4 Ein Spieler kann in die LK 15 bis 19 nur aufsteigen, wenn er mindestens einen Sieg gegen Spieler der möglichen neuen oder besseren LK erzielt hat.
  - 1.5 Der Aufstieg in die Leistungsklassen 20 bis 22 erfolgt ausschließlich auf Basis der erforderlichen Punktzahl.
2. Verbleib
- Für den Verbleib in einer Leistungsklasse sind neben dem Erreichen der erforderlichen Punktzahlen gem. 2.1 zusätzlich die Voraussetzungen gem. 2.2 – 2.3 zu erfüllen.
- 2.1 Erforderliche Punktzahlen: 80 bis 249 Punkte.
  - 2.2 Ein Spieler verbleibt in der LK 2 bis einschließlich 12, wenn er mindestens zwei Siege gegen Spieler der gleichen oder besseren LK erzielt hat.
  - 2.3 Ein Spieler verbleibt in der LK 13 bis einschließlich 19, wenn er mindestens einen Sieg gegen einen Spieler erzielt hat, der sich in der gleichen oder besseren LK befindet.
3. Abstieg
- 3.1 Hat ein Spieler zwar die erforderliche Punktzahl aber nicht die erforderliche Anzahl an Mindestsiegen zum Verbleib, steigt er um eine LK ab. (Ausnahme siehe 1.5).
  - 3.2 Ein Abstieg aus der bisherigen Leistungsklasse erfolgt außerdem grundsätzlich beifolgenden Punktzahlen:

Abstieg	Erspielte Punktzahl
Um 1 LK	30 bis 79
Um 2 LK	Bis 29

## § 6 Ergebniserfassung

1. Die Ergebnisse der Spieler in den verschiedenen Alterskonkurrenzen werden automatisch erfasst und zentral gerechnet.

Ausnahme: Spiele von Jugendlichen U10 werden nicht gewertet. Ab 1.10. des Jahres in dem ein Jugendlicher 10 Jahre alt wird, werden seine Ergebnisse in die LK-Berechnung übernommen. Nach Vollendung des 11. Lebensjahres wird die LK veröffentlicht, die der Jugendliche im zurückliegenden Spieljahr erreicht hat. Gewinnt ein älterer Jugendlicher gegen U10 Spieler (Mannschaftswettbewerbe oder Turniere), werden diesem die Punkte wie bei einem Sieg gegen einen Spieler der LK 23 gut geschrieben.

2. Bei Spielen außerhalb des automatischen Erfassungsbereiches des jeweiligen Landesverbandes müssen durch den Spieler von der jeweiligen Turnierleitung bestätigte Turniertableaus, die in der Wertung für die LK berücksichtigt werden sollen bis spätestens drei Wochen nach Turnierende, die letzten bis spätestens 30. September der zuständigen Geschäftsstelle vorgelegt werden. Es werden nur die offiziellen Turniere gewertet,

die im Turnierkalender eines nationalen Tennisverbandes aufgeführt sind. Die Tableaus müssen vollständig ausgefüllt sein und neben den Namensangaben auch ID - Nummer, Verband, Verein und Ranglistenposition des Gegners beinhalten. Unvollständige Angaben gehen zu Lasten der Spieler und können nicht in die Wertung aufgenommen werden.

## **§ 7 Festschreibung der LK – Position**

1. Ein Spieler kann einen Antrag auf Festschreibung seiner LK-Position für das kommende Spieljahr stellen. Der vom Spieler unterschriebene Festschreibungsantrag muss, mit beigefügter Begründung bis spätestens 30. September an die zuständige Geschäftsstelle des jeweiligen Landesverbandes fristgerecht eingereicht werden.
2. Hat der Spieler mehr als ein LK-relevantes Einzel im laufenden Spieljahr ausgetragen, ist eine Festschreibung nicht mehr möglich. Doppelspiele bei Mannschaftswettbewerben und Turnieren sind davon ausgenommen.
3. Eine Festschreibung kann nur in Krankheits- und Verletzungsfällen, Schwangerschaft und aufgrund längerer berufsbedingter oder schulischer Abwesenheit erfolgen. Festschreibungen in zwei aufeinanderfolgenden Jahren ist nicht möglich.

## **§ 8 Einstufungen**

1. Damen und Herren, die in der veröffentlichten Jahresrangliste des Deutschen Tennis Bundes vom 30. September geführt werden, werden der LK 1 zugeordnet. Bei Verlust der DTB-Ranglistenposition erhält der Spieler seine gerechnete Leistungsklasse.
2. Bei Jugendlichen und Senioren, die in der jeweils gültigen Jahresrangliste des Deutschen Tennis Bundes vom 30. September geführt werden, kann die LK durch den zuständigen Sport- bzw. Jugendwart des jeweiligen Landesverbandes angepasst werden. Eine solche Anpassung kann auch durch den Spieler oder durch den Verein formlos beantragt werden.
3. Eine bereits erfolgte Einstufung kann nur aufgrund von Spielerergebnissen verändert werden. Bei neu hinzu kommenden Spielern von außerhalb des Geltungsbereichs des LKS und bei Spielern, die erstmals oder nach einer zwei- oder mehrjährige Spielpause wieder am Spielbetrieb teilnehmen, kann auf Antrag durch den Vereinssportwart (formlos) bei der für die Spielklasse zuständigen Sportgremien des jeweiligen Landesverbandes eine Einstufung erfolgen.
4. Bei Vereinswechsel oder Altersklassenwechsel bleibt die LK bestehen.
5. Ohne Genehmigung können von den jeweiligen Vereinen lediglich Einstufungen in die LK 23 vorgenommen werden.

## II. Schlussbestimmungen

### **§ 9 Korrekturanspruch**

Nach den Neuberechnungen der Leistungsklassen zum 30. September des jeweiligen Jahres können Korrekturen wegen fehlender oder falscher Ergebnisse bis 4 Wochen nach dem Datum der Veröffentlichung des ersten Einstufungsentwurfes bei der für die Spielklasse zuständigen Sportgremien des Landesverbandes beantragt werden. Später eingehende Beantragungen von Korrekturen sind unzulässig.

### **§ 10 Zuständigkeiten**

Bei allen Streitfragen, die sich aus dem LK - System ergeben, entscheiden die jeweils zuständigen Sportgremien des entsprechenden Landesverbandes.

### **§ 11 Einspruch**

Gegen die Entscheidung des zuständigen Sportgremiums kann innerhalb einer Woche nach Bekanntgabe der Entscheidung die Einspruchsinstanz des jeweiligen Landesverbandes angerufen werden. Diese entscheidet endgültig. Mit Einlegung dieses Einspruchs kann durch den jeweiligen Landesverband eine Einspruchsgebühr erhoben werden.

### **§ 12 Durchführungsbestimmungen**

In Ergänzung zu dieser LKO können die Landesverbände in deren jeweiligen Zuständigkeiten Durchführungsbestimmungen beschließen.

Saarbrücken, den 11.10.2010

---

#### Außerhalb der LKO liegende Hinweise:

1. Zusätzlich notwendige Änderungen der WSpO und TO
  - 2.1 Die Setzung von Spielern bei Turnieren und die Reihung in der namentlichen Mannschaftsmeldung erfolgt zunächst nach der aktuellen, offiziellen Rangliste des DTB. Weitere Setzungen bzw. Reihenfolgen werden durch die LK-Einstufung bestimmt. In den Mannschaftswettbewerben der Jugend können in begründeten Fällen durch den zuständigen Jugendwart des jeweiligen Bezirks abweichende Aufstellungen genehmigt werden.
  - 2.2 Spieler, die sich in der gleichen LK oder in den LK 20 bis 23 befinden, können in beliebiger Reihenfolge gesetzt werden.

Wenn sich die Landesverbände mehrheitlich für die Einführung einer LK-Einstufung Doppel entscheiden werden, kann die Sportwartekommission des DTB eine Aufnahme der Regularien für eine LK-Einstufung Doppel in diese Ordnung bzw. eine eigenständige Ordnung dafür zu gestalten, beschließen.



## 1. Allgemeines

In der Spiellizenzordnung sind alle Angelegenheiten geregelt, die mit der Spiellizenz eines Spielers für einen Mitgliedsverein des NTV und mit der Spiellizenzverwaltung zusammenhängen. Spiellizenzen erhalten ihre Gültigkeit durch Aufnahme in die Spiellizenzdatenbank des NTV über das NTV-Internet-Spielsystem „theLeague“.

## 2. Erfordernis und Inhalt der Spiellizenz

### 2.1.

An den Mannschaftswettbewerben des NTV dürfen nur Spieler/-innen teilnehmen, die eine gültige Spiellizenz besitzen.

### 2.2.

Die Spiellizenz wird durch eine rechtskräftige mit dem Status „endgültig“ versehene Namentliche Mannschaftsmeldung nachgewiesen. Die Spiellizenz kann nur unter Beachtung der WSpO des NTV erteilt werden.

### 2.3.

Die Spielberechtigung kann nur für einen Verein (Stammverein) erteilt werden. Dem Spieler (Der Spielerin) steht es frei, Mitglied weiterer Vereine zu sein, für die er (sie) aber keine Spiellizenz besitzt, es sei denn, es besteht eine Spielgemeinschaft (siehe §10 NTV-WSpO). Stellen mehrere Vereine für denselben Spieler (dieselbe Spielerin) zum gleichen Saisonbeginn einen Spiellizenzantrag und bestehen alle auf Erteilung, so ist die Spiellizenz dem Verein zu erteilen, der als Erster den Spiellizenzantrag gestellt hat und über die erforderliche Einverständniserklärung des Spielers (der Spielerin) verfügt.

## 3. Vorlage der namentlichen Mannschaftsmeldung

### 3.1.

Jeder Mannschaftsführer ist verpflichtet, vor Beginn des Wettkampfes dem Oberschiedsrichter die endgültige "Namentliche Mannschaftsmeldung" seiner Mannschaft vorzulegen.

### 3.2.

Im Zweifelsfall hat der Oberschiedsrichter die Identität des Spielers (der Spielerin) durch Kontrolle eines mit einem Lichtbild versehenen Ausweises oder auf sonstige Weise festzustellen.

### 3.3.

Kann sich ein Spieler (eine Spielerin) nicht ausweisen, hat er (sie) für diesen Wettkampf nur eine eingeschränkte Spielberechtigung. Erfolgt der Nachweis noch während des Wettkampfes (bis Spielende), wird dieser anerkannt und die erzielten Ergebnisse entsprechend gewertet. Kann der Nachweis bis Spielende nicht erbracht werden, hat der Spieler (die Spielerin) keine Spielberechtigung und die auf niedrigeren Ranglistenplätzen Spielenden müssen nachrücken. Beharrt der Spieler (die Spielerin) auf sein (ihr) Spielrecht, in der Hoffnung, den Nachweis bis Spielende erbringen zu können und dieser erfolgt nicht, gelten die Spiele an denen der Spieler (die Spielerin) teilgenommen

hat, ebenso die Wettspiele der auf niedrigeren Ranglistenpositionen Spielenden mit 0:6, 0:6 als verloren und sind so in den Spielbericht einzutragen.

#### **4. Zuständigkeit für die Erteilung der Spiellizenz**

##### 4.1.

Die Spiellizenz eines Spielers (einer Spielerin) für einen Mitgliedsverein erteilt auf dessen Antrag der NTV.

##### 4.2.

Der Einsatz von Spielern (Spielerinnen) für die Mannschaftswettkämpfe der Freiluftsaison ist im Rahmen der Wettspielbestimmungen nur dann zulässig, wenn die Spiellizenz bis zum 10.04. des Jahres im NTV-Internet-Spielsystem „theLeague“ beantragt wird. Die genannten Termine gelten sowohl im Fall des Vereinswechsels eines Spielers (einer Spielerin) (siehe dazu auch Ziffer 5.2) als auch für die Ersterteilung einer Spiellizenz.

##### 4.3.

Der Mitgliedsverein beantragt unmittelbar im NTV-Internet-Spielsystem „theLeague“ die Erteilung der Spiellizenz. Für den Verein besteht die Pflicht, bei Beantragung die offizielle Einverständniserklärung des Spielers (der Spielerin) auszudrucken und vom Spieler (von der Spielerin) unterzeichnen zu lassen. Auf Verlangen ist das Original der Einverständniserklärung an die zuständige Stelle im NTV zu senden.

#### **5. Freigabebestimmungen für Wechselanträge**

##### 5.1.

Bei Wechselanträgen, welche bis zum 31.12. des Jahres gestellt werden, ist ein Verein in jedem Fall verpflichtet, einen Spieler (eine Spielerin) nach Ablauf der Sommerrunde für einen anderen Verein freizugeben, es sei denn, der Spieler (die Spielerin) hat zuvor auf die Freigabe für das nachfolgende Spieljahr verzichtet. Ein derartiger Verzicht ist schriftlich auf dem offiziellen Formular über das NTV-Internet-Spielsystem „theLeague“ zu erklären und bei der zuständigen Stelle im NTV einzureichen.

##### 5.2.

Bei Wechselanträgen, welche im Zeitraum 01.02. bis 10.04. des Jahres gestellt werden, ist ein Spiellizenzwechsel nur möglich, wenn die Freigabe durch den abgebenden Verein erfolgt. Diese Freigabe wird durch den abgebenden Verein über das NTV-Internet-Spielsystem „theLeague“ bis zum 10.04. des Jahres abgewickelt. Wird ein Spieler/-Spielerin vom abgebenden Verein nicht freigegeben, bleibt die Spielberechtigung beim abgebenden Verein bestehen.

#### **6. Aufgabe und Verlust der Spiellizenz**

Der Spieler (Die Spielerin) verliert automatisch die Spiellizenz zum Zeitpunkt des Austritts oder des Ausschlusses aus dem Verein, für den er (sie) bisher spielberechtigt war. In beiden Fällen ist der Verein verpflichtet, die Spiellizenz im NTV-Internet-Spielsystem „theLeague“ für seinen Verein während der beiden Lizenzierungsphasen sofort zu löschen. (Siehe dazu auch Ziffer 8)

#### **7. Spiellizenzverwaltung**

##### 7.1.

Für jeden Spieler (jede Spielerin) darf nur eine Spiellizenz erteilt werden.

7.2.

Änderungen der Personalien (Siehe Ziffer 4.2) sind vom Verein unverzüglich im NTV-Internet-Spielsystem „theLeague“ vorzunehmen. Ein Antrag auf Änderung der Personen-Stammdaten (Name, Vorname, Geburtsdatum, Nationalität, Geschlecht) hat im NTV-Internet-Spielsystem „theLeague“ zu erfolgen und wird von der zuständigen Stelle im NTV legitimiert.

#### **8. Organisationshinweise**

Organisationshinweise zur NTV-Spiellizenz werden im NTV-Internet-Spielsystem „theLeague“ zur Verfügung gestellt.