

Die Junioren lernen das Zählen und die Tennisregeln in unseren Trainings von Grund auf. Hier geht es deshalb nicht um eine Wiederholung der allgemeinen Spielregeln. Das offizielle Regelwerk stellt swisstennis zur Verfügung (siehe www.swisstennis.ch unter Play Tennis, Regeln & Reglemente). Wir beschränken uns hier auf einige ausgewählte «Leckerbissen».

Wenn zwei sich streiten

Sind sich zwei Spieler einig gibt es keine Probleme. Hier die offiziellen Regeln wenn das nicht klappt. Quelle und mehr Infos: Weisung swisstennis «Spiel ohne Schiedsrichter» unter www.swisstennis.ch

- Der «**Out**» oder «**Fehler**» Ruf muss sofort nachdem der Ball am Boden aufgesprungen ist erfolgen. Der Ruf muss so laut sein, dass der Gegner es hören kann. Ein Zurückschlagen des Balles («Reflexschlag») ist erlaubt, der «Out»-Ruf muss dann aber sofort erfolgen.
- Jeweils vor dem ersten Aufschlag soll der Aufschläger laut und deutlich den **Punktstand** durchgeben (also z. B. 30:0). Das ist freiwillig, aber wer es macht ist im Vorteil.
- Jeder Spieler ist für die Entscheidungen **auf seiner Spielseite** zuständig. Ist der Spieler nicht sicher muss er im Zweifelsfall zugunsten des Gegners entscheiden.
- Gibt ein Spieler den Ball **fälschlicherweise** «aus/out» und stellt später den Fehler fest, wird der Punkt wiederholt (andere Regel für Sand siehe unten).
- Bei Turnieren: ist ein Spieler mit den Entscheidungen oder dem Verhalten des Gegners nicht einverstanden, ruft er den Schiedsrichter.

Bei Spielen auf Sand gilt:

- Der Ballabdruck kann kontrolliert werden, wenn der Schlag zum Punktgewinn geführt hat oder das Spiel unterbrochen ist. Ein Reflexrückschlag ist auch hier erlaubt.
- Zweifelt ein Spieler an der Entscheidung des Gegners, kann er ihn bitten den Ballabdruck zu zeigen. Um den Abdruck anzuschauen, darf er die Spielhälfte des Gegners betreten.
- Verwischt der Spieler den Ballabdruck vor der Kontrolle, geht der Punkt an den Gegner.
- Gibt ein Spieler den Ball fälschlicherweise «Aus» und stellt später den Fehler fest, geht der Punkt an den Gegner (andere Bodenbeläge: siehe oben).



Sprachvielfalt

In der Region Bern trifft man auf Gegner, die nur französisch sprechen. Zwar gilt die Sprache des Spielorts, es ist aber von Vorteil wenn auch schon die Junioren die «Tenniszahlen» (15, 30, 40, 0 -10) verstehen und sprechen können. Oft werden im Deutschen oder Französischen auch die englischen Ausdrücke eingeflochten. Zur Ergänzung noch einige Begriffe:

	Deutsch	Französisch	Englisch
Kein Punkt z. B. 30:0	30 : Null	30 : zéro	30: love (Herkunft ist nicht restlos klar)
Gleiche Punkte z. B. 30:30	30 beide	30 à (Kurzform von «30 à deux», manchmal wird auch «30 partout» verwendet)	30 all
Gleichstand 40:40	Einstand	égalité	deuce
Vorteil für einen der beiden Spieler	Vorteil Aufschlag Vorteil Return	avantage service avantage retour	advantage service advantage return
Begriffe	Punkt, Spiel, Satz, Match	point, jeu, manche, match	point, game, set, match

Platzwahl und Wahl des Aufschlagbeginns

Gemäss Spielregeln (Art. 9 der Spielregeln)	Praxis-Tipp
Platzwahl und Beginn werden <u>vor</u> dem Einspielen ausgelost (sieht man z. B. bei intern. Turnieren).	In der Praxis wird erst nach dem Einspielen «ausgelost» und die Platzhälften werden aus Bequemlichkeit nicht mehr gewechselt. Wer eine bestimmte Platzhälfte will überlegt sich dies deshalb schon vorher und nimmt die bevorzugte Hälfte schon für das Einspielen «in Beschlag».
Wer die Losentscheidung gewonnen hat kann wählen: a) wer mit dem Aufschlag beginnt <u>oder</u>	Wer das Los gewonnen hat, muss sich zwischen a), b) oder c) entscheiden: a) Aufschlagwahl: sichere Aufschlagsspieler wählen normalerweise den Aufschlagbeginn um das erste Game zu gewinnen. b) Platzwahl: Das kann Sinn machen, wenn Licht- oder Windbedingungen auf den Platzhälften nicht gleich sind. c) macht selten Sinn. <u>Beispiel:</u> Eine Platzhälfte liegt gegen die blendende Sonne. Wer bereits auf dieser Platzhälfte einspielt kann sich schon einige Minuten daran gewöhnen. Vielleicht macht es dann aber Sinn, dem Gegner den Aufschlag zu überlassen damit man nicht im ersten Game gegen die Sonne aufschlagen muss?
b) wer auf welcher Platzhälfte spielt <u>oder</u>	
c) dass der Gegner eine der beiden Entscheidungen trifft.	
Wer das Los verloren hat, kann bei a) die Platzwahl treffen und bei b) entscheiden, wer beginnt.	Wird selten genutzt. Wer diese Regel aber zu seinem Vorteil nutzen will, hat das Recht dazu.



Max und Fridolin

Max und Fridolin - zwei hoffnungsvolle Jungtalente - spielen an einem Turnier gegeneinander. Die Regeln kennen sie ganz gut. Trotzdem gibt es im Spiel Situationen bei denen sie nicht 100% sicher sind was gilt: Quelle und mehr Beispiele: Regeln & Reglemente unter www.swisstennis.ch

Ball im Aus: Fridolin ist für seine Hammervorhand bekannt. Dieser Ball bei 40:15 wird aber deutlich hinter der Grundlinie landen. Max steht schon hinter der Grundlinie bereit (Details siehe Art. 24 der Spielregeln):

Damit er den Ball später nicht einsammeln muss fängt ihn Max hinter der Grundlinie direkt mit der Hand auf und gibt ihn «out» (bevor der Ball auf den Boden fällt).	Fehler für Max, weil er den Ball nicht zu Boden gelassen hat. Game.
Nachdem der Ball auf dem Boden gelandet ist (im Out hinter der Linie) schlägt ihn Max zurück und ruft dann «out».	Fehler für Fridolin, sofern Max sofort «out» gerufen hat (erlaubter Reflexschlag). 40:30
Bevor der Ball auf den Boden fällt schlägt ihn Max noch in der Luft zurück und ruft «out».	Fehler für Max weil er den Ball nicht zu Boden gelassen hat. Wenn der Schlag von Max aber im Feld von Fridolin landet, geht das Spiel weiter.

Diskussionen im Spiel: Das Spiel ist in vollem Gange und die beiden diskutieren die eine oder andere Situation (Art. 19 und 23 der Spielregeln).

Max will aufschlagen, trifft aber den Ball nicht. Der Ball fällt Max zu allem Übel noch auf den Kopf. Fridolin behauptet, dass sei ein Aufschlagfehler, weil Max den Ball berührt habe.	Ja es ist ein Aufschlagfehler. Dies aber nur weil Max den Ball schlagen wollte und ihn verfehlt hat (Fehlschlag).
Bei nächsten Aufschlag wird Max von der Sonne geblendet. Er bricht den Aufschlag ab und lässt den Ball jetzt aber auf den Boden fallen.	Keine Konsequenzen: Max hat den Aufschlag abgebrochen (kein Schlag). Was mit dem Ball passiert ist egal.
Fridolin's Querschläger geht zur Überraschung aller statt ins Aus an den Netzpfeosten und von dort via Netzoberkante ins Feld von Max. Alle sind sich einig, dass das wohl nicht zählen darf.	Doch, wenn der Ball den Netzpfeosten berührt und im richtigen Feld landet gilt der Punkt. Dazu mehr: Art. 19 der Spielregeln. Hier ist knifflig, was noch zum Spielfeld gehört und was nicht (z. B. mit/ohne Einzelstützen).
Nach einem langem Ballwechsel und noch längerer Diskussion um einen Ballabdruck entscheiden die zwei auf Wiederholung. Fridolin macht geltend, dass Max aber nicht nochmals 2 Aufschläge bekommen soll (der erste ging ins Netz).	Doch, bei Wiederholung des Punktes wird der ganze Punkt nochmals gespielt (beginnend beim 1. Aufschlag).
Wieder eine Wiederholung. Dabei stritten sie um einen Aufschlagball von Max. Sie sind sich nicht sicher, ob dieser 2. Aufschlag im Out war oder nicht.	Bei Wiederholung des Aufschlags wird nur dieser Aufschlag wiederholt (hier also der 2. Aufschlag).



Am Netz: Max ist «voll motiviert mann» und geht zum Netzanriff über (Art. 24 + 25 der Spielregeln)	
Prompt macht er einen schönen Punkt. Fridolin reklamiert aber dass Max dabei mit seinem T-Shirt das Netz berührt habe. Der Punkt gehöre deshalb ihm und nicht Max.	Ja, wer Netz oder Netzposten berührt während der Ball noch im Spiel ist, verliert den Punkt (sei es mit dem Körper, dem Schläger oder mit einem Kleidungsstück).
Max blockt Fridolins Ball schon zurück, bevor der Ball über das Netz gekommen ist. Er achtet jetzt aber darauf, dass er das Netz nicht berührt.	Trotzdem nicht erlaubt, der Ball muss zuerst über das Netz (in oder über die Platzhälfte von Max). Wieder Punkt für Fridolin.
Max hat genug und greift den 2. Aufschlag von Fridolin direkt am Netz an. Er smasht den schwachen Aufschlag direkt und für Fridolin unhaltbar zurück.	Geht aber auch nicht. Punkt für Fridolin. Der Aufschlag muss immer zuerst zu Boden gelassen werden (kein direktes Rückschlagen erlaubt).
Fridolins hoher Stoppball ist kurios: Der Ball landet im Feld von Max knapp hinter dem Netz. Er hat so viel Drall, dass er mit dem Wind gleich wieder zurück übers Netz ins Spielfeld von Fridolin fliegt. Max kann den Ball nicht schlagen.	Pech, aber Punkt für Fridolin weil Max den Ball nicht gespielt hat.
Gleicher fieser Stoppball. Max ist diesmal auf Zack, greift übers Netz und kann den Ball beim Zurückfallen noch schlagen.	Ist erlaubt, wenn Max dabei das Netz nicht berührt (der Ball war ja hier schon im Spielfeld von Max).
Der liegen gelassene Ball: Fridolin lässt den letzten Ball im Feld liegen. Er hat keine Lust zum Wegräumen. Der nächste Aufschlag von Max trifft den liegen gelassenen Ball. (Art. 25 Spielregeln)	
Fridolin kann noch zurück spielen.	Es passiert nichts, das Spiel geht normal weiter. Glück für Fridolin.
Fridolin kann nicht mehr returnieren.	Punkt für Max. Pech für Fridolin.
Beide Bälle springen hoch. Fridolin spielt einen davon zurück.	Das Spiel geht weiter. Falls Zweifel darüber bestehen, ob es der richtige Ball war, muss auf Wiederholung entschieden werden.



Stellungsfehler: Jetzt lässt die Konzentration bei Max nach. Beim 3. Mal «deuce» schlägt er von der falschen Aufschlags-Seite auf (Art. 27 der Spielregeln)

Er macht einen Doppelfehler. Er merkt danach die falsche Seite und möchte eine Wiederholung.	Nein, keine Wiederholung, der Punkt ist gültig. Der nächste Aufschlag wird aber von der richtigen Seite ausgeführt.
Der 1. Aufschlag zappelt im Netz. Max bemerkt nun die falsche Seite, geht auf die richtige Seite und möchte nochmals einen ersten Aufschlag.	Keine Wiederholung des 1. Aufschlags. Der 2. Aufschlag muss nun aber von der richtigen Seite ausgeführt werden.
Max schlägt ein Ass. Jetzt will Fridolin den Ball wiederholen lassen, weil Max von der falschen Seite aufgeschlagen hat.	Nein, auch hier gilt der Grundsatz, dass bereits gespielte Punkte gelten. Aber jetzt muss wieder auf die richtige Seite gewechselt werden fürs Weiter-spielen.

Konzentrationsfehler: Ende des zweiten Satzes ist die Konzentration nun definitiv weg. Die Fehler häufen sich (Art. 27 der Spielregeln):

Seitenwechsel heisst nicht nur Pause sondern auch Seiten wechseln. Dennoch stehen sie wieder auf der gleichen Seite wie vor der Pause und spielen weiter.	Seite wechseln bei nächster Gelegenheit. Die gespielten Punkte bleiben.
Max schlägt auf obwohl Fridolin eigentlich an der Reihe wäre. Es steht schon 40:30. Sie haben im ganzen Game nichts gemerkt und falsch gespielt.	Das Game läuft noch: Der Aufschlag wird sofort richtig gewechselt. Fridolin schlägt für den Rest des Game auf. Dann wechselt der Aufschlag zu Max.
Unsere Helden haben den falschen Aufschlag von Max nicht bemerkt. Das Game ist gerade beendet. Erst jetzt fällt es auf.	Weil das Game hier schon beendet ist, wird der Aufschlag nun «falsch» weitergeführt. Fridolin schlägt auf. Die «falsche» Reihenfolge bleibt bis zum Ende des Matches.

Im Tiebreak: Ein Tiebreak zur Entscheidung haben beide noch nie gespielt. Nicht ganz einfach, sich auf alles zu konzentrieren (Art. 27 der Spielregeln):

Sie vergessen nach 6 Games die Seite zu wechseln.	Wie oben, jetzt wechseln und richtig weiterspielen. Alle Punkte bleiben.
Nach dem 5:3 merken sie, dass aus Versehen Max nochmals aufgeschlagen hat (zum 3. Mal aufgeschlagen)	Gerader Spielstand (8 Punkte): es wird richtig weitergespielt (d. h. Wechsel: Fridolin bekommt den einen nächsten Aufschlag, dann wechselt es schon wieder zu Max)
Es dauert an. Beim 11:10 merkt der Turnierleiter, dass eigentlich Max vorher hätte aufschlagen sollen.	Ungerader Spielstand (21 Punkte): es wird «falsch» weitergespielt bis zum Schluss (Aufschlag wechselt zu Max)

