

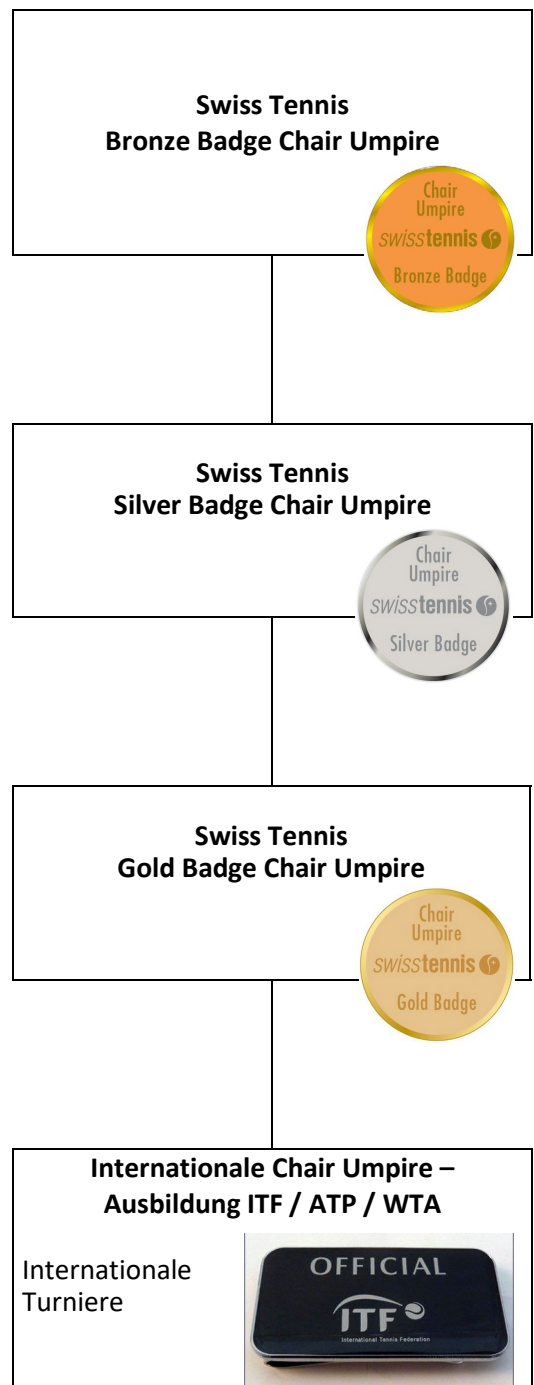
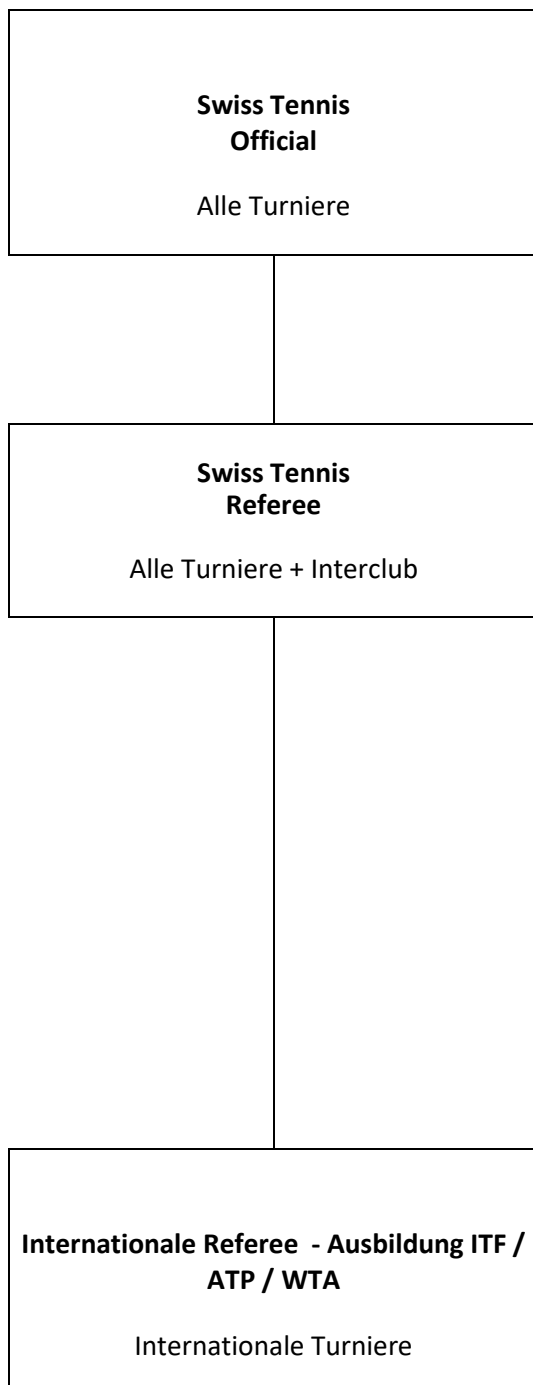


# Swiss Tennis Chair Umpire

Dokumentation

## Ausbildungsinformationen Wettkampffunktionäre

### Ausbildungsstruktur



# Checkliste für Schiedsrichter

## Ziel: Professionelles Verhalten

### 1. Material

- Bleistift mit Gummi, Kugelschreiber
- Stoppuhr (in der Hand zu halten, nicht um den Hals gehängt)
- Messband (91,4 cm muss messbar sein)
- Schiedsrichterblätter (ca. 2-3)
- Tennisregeln
- Münze (für Pre-match meeting)
- Schnur, Messer, Verbandsmaterial, Papiertaschentücher, Tasche mit Bällen (inkl. 2 - 3 gebrauchte)

### 2. Ankunft am Turnierort

Am ersten Tag mindestens 1 Stunde vor Beginn, um sich mit den Begebenheiten vertraut zu machen.

- Austragungsmodus, Tie-break, Verhaltenskodex (CH oder International)
- Bälle (Marke, Anzahl, Wechsel)
- SR-Blatt vorbereiten
- Tableau
- Namen der Spieler, Länder (Aussprache)
- Kleidervorschriften (inkl. Aufwärmen)
- Spieleraufruf
- Getränke, Handtücher, evtl. Sägemehl

### 3. Platzbesichtigung

- Zustand des Platzes, Linien, Netz (Höhe)
- Platzwart: Platz wischen, Linien putzen, anschliessend wässern, Schiedsrichterstuhl (Standort, Sonne, Publikum)
- Stühle für Spieler (neben SR, nicht gegenüber)
- Stühle für Linienrichter (Sonne), Teppiche für Netz-Ballboys
- Einzelstützen
- Resultatanzeige
- Elektronische Anzeige (Spielernamen)
- Mikrophon (mit Abschaltmöglichkeit)
- Kühlschrank, Flaschen, Becher (Sauberkeit!)

### 4. Kontakt mit Linienrichtern und Ballboys

- Anzahl, Standort, Instruktionen (Kontaktpflege)
- Grundregeln wiederholen (Aussage, Handzeichen, Ballmarkenkontrolle, Overrule, Haltung, Augenkontakt)

## 5. Sich konzentrieren auf Matchbeginn

- Vorstellen des Spiels (Wettbewerb, Runde, Spieler)
- Sprechweise der Spielernamen

## 6. Spielbeginn

- Auf dem Platz auf Spieler warten.

### 6.1 Vor dem Aufwärmen

- keine gegenseitige Begrüssung der Spieler mittels Handschlag veranlassen
- sich den Spielern vorstellen
- Netzhöhe und Distanz Einzelstützen kontrollieren
- Bälle vorbereiten
- sich auf Netzhöhe in der Mitte des Netzes bereithalten, um mit den Spielern das Pre-Match Meeting vorzunehmen
- den Spielern klarmachen, dass sie sich an den Schiedsrichter wenden sollen (bei Unklarheiten) und nicht an die Linienrichter
- Kleiderkontrolle
- mit Münze Auslosung vornehmen
- dem Aufschlag-Linienrichter mitteilen, auf welche Seite er zuerst sitzen soll
- Bälle an Spieler geben (evtl. mittels Ballboys) und 5 Minuten einspielen lassen
- Stoppuhr starten
- auf den Stuhl steigen, Aufwärmen beobachten, Bälle beobachten (Auge angewöhnen), Standort der Coaches ausfindig machen
- Schiedsrichterblatt fertig vorbereiten

### 6.2. Aufwärmzeit (5 Minuten) ansagen

- „3 Minuten“
- "2 Minuten"
- "1 Minute"
- "Time", zum Spielbeginn vorbereiten
- an Ballboys: "alle Bälle auf die linke/rechte Seite, bitte"

### 6.3. Vorstellen der Spieler

(zwischen "1 Minute" und "Time" ansagen)

- (Turniername), Einzel, 2.Runde, auf zwei Gewinnsätze mit Tie-break in allen Sätzen.
- Auf der linken Seite des SR-Stuhls, aus der Schweiz: XY.
- Auf der rechten Seite des SR-Stuhls, aus Spanien: AB.
- XY hat die Wahl gewonnen und Rückschlag gewählt.

Ist der Rückschläger bereit? Sind alle Bälle da? Ist das Publikum ruhig? Ist nichts Fremdes auf dem Platz? Beobachten, sich konzentrieren (Spielbeginn und Spielschluss sind oft die heikelsten Momente).

"Aufschlag XY, erster Satz, bereit?, spielen"

Die Ansage des Aufschlägernamens erfolgt in den ersten zwei Spielen des Einzels und in den ersten vier Spielen im Doppel im 1. Satz.

Im Doppel wird die alphabetische Reihenfolge für die Ansage der Namen gewählt, im Mixed immer die Damen zuerst. Bei "Vorteil" wird nur der Name des Aufschlägers angesagt, resp. des Rückschlägers. Dagegen wird bei "Spiel" das Paar genannt.

### 7. Während dem Spiel (konzentriert bleiben)

- Aufschlag:
- in Uebereinstimmung mit dem SR-Blatt?
  - Fussfehler
  - Ball verfolgen, Vorsicht wegen "Net" beim Aufschlag

#### 7.1 Während dem Ballwechsel

- visuell den Ball verfolgen
- Körper nach vorn gebeugt, Präsenz zeigen, aber nicht aus dem Stuhl fallen
- Punktestand im Gedächtnis behalten
- Spielstand nach einem Unterbruch oder einer Änderung deutlich wiederholen
- eine Aussage evtl. ab und zu mit einem kleinen Zeichen (Finger, Hand, Kopf, Augenkontakt)
- wenn eine Aussage nicht gehört wurde, sofort "STOP" rufen
- falls ein Störball ins Feld rollt: "STOP"
- bei einem zweimaligen Auftreffen des Balles: rasch entscheiden („not up“)
- trifft ein Ball die Bekleidung oder den Spieler, sofort "Touch" rufen
- geht ein Ball während dem Spiel kaputt, muss der Punkt wiederholt werden. Wird ein Ball "weich", wird der Punkt gespielt, gezählt und der Ball ersetzt
- dem Spieler sagen: "ich habe den Ball gut gesehen" und nicht: "er war gut"
- falls ein Ball nicht beurteilt werden kann (blockierte Sicht wegen Spieler), muss der Punkt wiederholt werden
- falls ein Spieler eine Frage stellt: Mikrophon ausschalten, sich nach vorn lehnen, aufmerksam zuhören, antworten. Nach der Erklärung "weeterspielen", Uhr starten, Spiel fortsetzen
- Platz spritzen; nur wenn beide Spieler und der Referee einverstanden sind
- ständigen Augenkontakt mit Linienrichtern und Ballboys pflegen

## 7.2 Kontrolle Ballabdruck

- nur auf Sandplatz möglich
- ist möglich, wenn der SR nicht sicher ist oder wenn ein Spieler den Ballwechsel unterbricht
- bei einem offensichtlichen Fehler eines Linienrichters kann der SR overrulen (korrigieren). In diesem Fall findet keine Ballabdruckskontrolle statt, ausser zur Bestätigung oder auf Verlangen
- die Aussage des Spielstandes bestätigt den Entscheid. Falls der SR Zweifel hegt, wartet er die sofortige Aussage ab
- im Doppel: beide Partner müssen das Spiel unterbrechen, falls sie eine Entscheidung beanstanden wollen
- Ballabdruck-Kontrolle muss rasch, bestimmt und genau in Richtung Ball erfolgen (ehrlich sein, Fehler korrigieren)
- falls der SR direkt entschieden hat (nicht der Linienrichter), muss der SR den Abdruck feststellen.
- der SR kann den LR fragen, welcher Abdruck es ist. Dieser zeigt nur die Marke, doch der SR liest sie, d.h. fällt die Entscheidung

## 7.3 Abschluss eines Ballwechsels

(die Nase nicht auf dem SR-Blatt, sondern den Spieler beobachten, der den Punkt verloren hat, jedoch nicht anstarren)

"Spiel X, 1. Spiel"

"Spiel Y, er führt 2:1"

"Spiel Y, X führt 3:2"

"Spiel und 1. Satz, X, 6:4", "2. Satz: Aufschlag Y"

"2. Satz Y, 6:3, 1 Satz beide"

„letzter Satz, Aufschlag X“

1. Stoppuhr

2. Ansage (mit Blick zum Spieler, der den Punkt verloren hat)

3. Spieler beobachten

4. Anzeigetafel/Spielstandanzeige

5. SR-Blatt

6. Linienrichter, Ballboys, Bälle, Publikum, Spieler

## 7.4 SR-Blatt

A für Ace, D für Doppelfehler, C für Verhaltenskodex-Strafe (Code Violation), Schrägstrich für Punkte, Punkte für Fehler des ersten Aufschlages

## 7.5 Merke bei gerader Anzahl Spiele:

Bälle auf andere Seite. LR für Aufschlaglinie wechselt ebenfalls Seite.

## 7.6 Merke bei ungerader Anzahl Spiele:

Spieler beobachten (Coaching, Kleider, Getränke, Handtücher), SR-Blatt vervollständigen.

Bälle bleiben auf derselben Seite.

## 7.7 Nach 1 Minute resp. beim Satzende nach 90 Sekunden

"Time"-Ansaage. Nach 1'10" (resp. 100 Sekunden) "15 Sekunden" ansagen, sofern ein Spieler immer noch auf dem Stuhl sitzt (dies ist der einzige Grund, "15 Sekunden" anzusagen).

## 7.8 Die Ansagen

Nur die reglementarischen Ansagen verwenden, klar, bestimmt, verständlich.

### 7.8.1 Gegenüber dem Publikum

immer freundlich und rücksichtsvoll:

- "Nehmen Sie bitte rasch Platz, danke."
- "Ruhe bitte, danke."
- "Bitte bleiben Sie während den Ballwechselln an Ihrem Platz, danke."
- "Bitte bleiben Sie ruhig bis zum Ende des Ballwechsels, danke."
- "Mit Rücksicht auf die Spieler, bleiben Sie während den Ballwechselln bitte ruhig, danke."
- "Bitte kein Blitzlicht!"
- "Bitte schalten Sie Ihre Mobiltelefone aus, danke!"

### 7.8.2 Während dem Spiel

"let" (Wiederholung), "net" (Netzberührung des Balles beim Aufschlag), "out" (Ball ausserhalb des Feldes), "fault" (Fehler beim Aufschlag), "not up" (zweimaliges Aufspringen des Balles), "stop" (Unterbrechen), "Correction" (Korrektur), „touch“ (Berührung des Körpers, der Bekleidung mit dem Ball, Netzberührung des Körpers, Bekleidung, Schlägers während Ballwechsel), „Hindrancel“ (Behinderung), „foul shot“ (z.B. absichtlicher Doppelschlag).

### 7.8.3 Vor dem Tie-break

"Spiel XY, 6 beide, 1. Satz, Tie-break."

### 7.8.4 Während dem Tie-break

1:0 Meier, 1:1 (1 beide), 2:1 Müller; Englisch = Zero für 0 (nicht love)

### 7.8.5 Ende des Tie-breaks

„Spiel und erster Satz, Müller, 7:6“

## 7.9 Verhaltenskodex (Code of Conduct)

- National: Verwarnung, Punktstrafe, Spielstrafe, Disqualifikation (durch Referee)
  - International: Verwarnung, Punktstrafe, Spielstrafe (ab 3.Stufe ff.), dann möglich: Disqualifikation (durch Referee zu beurteilen, ob weitere Strafe, Spielstrafe oder Disqualifikation)
- Ansagen: siehe Kapitel Verhaltenskodex

## 7.10 "15 Sekunden" (nach Diskussion nicht möglich) / „let's play“

Bleibt ein Spieler nach "time" länger als 10 Sekunden sitzen, kann "15 Sekunden" angesagt werden. Nach einer Diskussion mit einem Spieler sagt der SR: "let's play" und

startet seine Stoppuhr. Nach 30 Sekunden muss der Verhaltenskodex angewendet werden.

## **7.11 Verletzungsunterbrechung (3 Minuten plus allfälliger Seitenwechsel)**

"Noch 2 Minuten", "noch 1 Minute", "noch 30 Sekunden", "time". 30 Sekunden später muss das Spiel wieder beginnen, sonst muss der Verhaltenskodex angewandt werden. Es gibt pro Verletzung eine solche Behandlungspause, die bei nicht akuten Verletzungen während dem Seitenwechsel oder während der Satzpause genommen werden muss. Nur bei akuten Verletzungen, die ein Weiterspielen bis zum Seitenwechsel oder bis zum Satzende verhindern, darf die Behandlung vorher beginnen. Ob eine akute oder eine nicht akute Verletzung vorliegt, entscheidet der Physiotherapeut. Zusätzlich darf man pro Verletzung zwei Behandlungen während dem Seitenwechsel oder während der Satzpause erhalten.

## **7.12 Ball-Wechsel**

"Spiel Meier, neue Bälle, Meier führt 5:2"

## **8. Spielschluss**

- "Spiel, Satz und Sieg Müller, 2:1 Sätze, 7:6, 6:7, 7:6"
- Verlierer beobachten
- Händedruck nicht verlangen
- Zeit, Resultat auf SR-Blatt notieren
- Bälle einsammeln, evtl. Handtücher
- rasch, ohne Spielerkontakt Platz verlassen
- Dank an Linienrichter und Ballboys, Manöverkritik ausserhalb des Platzes im privaten Rahmen)
- im SR-Raum SR-Blatt vervollständigen, ev. Verhaltenskodex-Blatt ausfüllen und an Referee abgeben (falls dies der Fall ist, den Referee darauf aufmerksam machen und ihm den Sachverhalt erklären!)
- nächstes Spiel vorbereiten

## **9. Zur Erinnerung**

- der SR hat ein professionelles Benehmen
- er trinkt keinen Alkohol
- er sucht keinen Kontakt zu Spielern
- er applaudiert nicht, auch nicht als Zuschauer
- er gibt keine Pressekommentare ab ohne Zustimmung des Referees resp. eines Mitgliedes der Officiating-Kommission
- er kritisiert öffentlich keine Kollegen (nur unter 4 Augen) und auch dann immer konstruktiv
- er ist bescheiden, diskret und wirkungsvoll



## Verhaltenskodex (Code of Conduct) / Zeitkodex

**Ziel: Verhindern gefährlicher und beleidigender Aktionen und Erhalten der Sportlichkeit.**

Der Schiedsrichter muss gesunden Menschenverstand, Unterscheidungsvermögen, Strenge und Gerechtigkeit zeigen, wenn er den Verhaltenskodex anwendet.

### 1. Vergehen gegen den Verhaltenskodex (Code Violation)

#### 1.1. Spielverzögerung ("Delay of Game")

(nicht zu verwechseln mit der Zeitüberschreitung, siehe Ziff. 2)

Es handelt sich um eine **absichtliche** (gewollte) Verzögerung, z.B.:

- nach zweiter Toiletten-Pause zu spät zurück (Männer)
- wenn nach einer 3 Min. Verletzungspause der Spieler nicht bereit ist, nach "time" innerhalb der 30 Sekunden weiterzuspielen

Bei diesen Fällen (es gibt deren weitere) muss die Ansage wie folgt erfolgen:

- „Code Violation, Delay of Game, Warning X“

Die **unbeabsichtigte** Zeitüberschreitung (der Spieler sich nicht bewusst), führt **nicht** zu einer Verletzung des Verhaltenskodexes (z.B. 25 Sek. oder 90/120 Sek.).

Dagegen ist der Spieler zu bestrafen, falls der Schiedsrichter ihn mit "Let's play" (bitte spielen) aufmerksam gemacht hat.

#### 1.2. Hörbare Obszönität ("Audible Obscenity")

Beschimpfung, Schimpfwörter, Gotteslästerung

Bestrafung nur, wenn die Wörter für einen Offiziellen oder einen Zuschauer hörbar sind (aber nicht gegen jemanden gerichtet sind).

#### 1.3. Coaching

Hörbare oder sichtbare Verständigung zwischen Spieler und Coach (auch Eltern, die die Spieler begleiten).

Der Spieler ist für das Verhalten seines Coaches verantwortlich.

Der Schiedsrichter soll vor dem Spiel den Standort des Coaches ausfindig machen.

#### 1.4. Sichtbare Obszönität ("Visible Obscenity")

Beleidigende Zeichen machen (u.a. auch mit dem Racket oder der Hand)

#### 1.5. Ballmissbrauch ("Ball Abuse")

Den Ball mit Absicht und in Wut nach einem Ballwechsel heftig und gefährdend schlagen, einen Offiziellen, Spieler, Zuschauer oder sonst jemanden gefährdend. Wird der Ball vor sich auf den Boden oder in die Höhe geschlagen, ohne jemanden in Gefahr zu bringen und ohne dass der Ball das Spielfeld verlässt, wird keine Strafe ausgesprochen. Jedoch schon, wenn der Ball aus dem Platz weit weg geschlagen wird. Dabei muss niemand gefährdet sein.

## 1.6. Schläger werfen oder Beschädigen der Ausrüstung („**Abuse of Racquet or Equipment**“)

Mit Absicht Schläger beschädigen oder unbrauchbar machen. Den Schläger von der Grundlinie fest ins Netz werfen. Der Schläger springt über den Kopf des Spielers ins Publikum. Wirft der Spieler seinen Schläger beim Platzwechsel "kontrolliert" zu seinem Stuhl oder seiner Tasche, wird keine Strafe ausgesprochen.

## 1.7. Beleidigung mit Worten gegenüber Dritten ("**Verbal Abuse**")

Vulgäre Worte gegen einen Offiziellen, den Gegner, einen Zuschauer oder sonst jemanden. Einschreiten, um Wort-Tiraden einzudämmen.

## 1.8. Tätlichkeit ("**Physical Abuse**")

Gegen einen Offiziellen, den Gegner oder einen Zuschauer handgreiflich werden. Fusstritt gegen Material (TV-Kamera, Photoapparat). Schütteln des Schiedsrichterstuhls. Sofortige Disqualifikation sehr möglich!

## 1.9. Unsportliches Verhalten („**Unsportsmanlike Conduct**“)

Einen Offiziellen oder Zuschauer bespucken. Eine Flasche treten und jemanden benetzen. Die Platzhälfte des Gegners betreten und Ballmarke inspizieren. Den Gegner stören (Rhythmus des Aufschlägers brechen), indem man klare Outbälle immer wieder zurückschlägt, den 2. Ball wegwerfen, wenn der 1. Service gut war.

## 2. Unbeabsichtigte Zeitüberschreitung ("**Time Violation**")

(nicht zu verwechseln mit Art. 1.1)

- Wenn einer einfach zu langsam ist. Nach „Time“ nicht bereit (beim Seitenwechsel).
- Ohne Ballboys muss dies mit Vernunft und Vorsicht behandelt werden.

## 3. Vorgehen (Anwendung des Verhaltenskodexes)

- jedes Vergehen wird mit einer Sanktion geandert (nicht zu leicht damit umgehen)
- der Verhaltenskodex gilt während des ganzen Turniers, auch vor und nach dem Match.
- Vergehen sofort ansagen, vor dem Resultat, ohne aggressiv zu wirken, jedoch laut und deutlich für Spieler und Zuschauer (dies nur während dem Match)
- in internationalen Turnieren ist Englisch die offizielle Sprache (jedoch ist es auch in der Schweiz unabdingbar, die englische Sprache zu beherrschen).

## 4. Die Strafen

1. ITF/ATP/WTA - Reglement:

- erstes Vergehen : Verwarnung
- zweites : Strafpunkt (Punkt für Gegner)
- drittes und fortfolgendes: Strafspiel (Spiel für Gegner), dann möglich: Disqualifikation (durch Referee)

## 5. Ansagen

- „Code Violation, Racket Abuse, Warning X.“
- „Code Violation, audible obscenity, Point Penalty X, 30 : 15.“
- „Time Violation, Warning X.“ Spielt nun der X nicht, muss der
- Verhaltenskodex (Code Violation) (nicht mehr "Zeitkodex" (Time Violation)) angewandt werden, d.h.:
- „Code Violation, Delay of Game, Warning X.“
- Bei einer möglichen Disqualifikation muss der Schiedsrichter den Referee verlangen, welcher (unumstösslich) entscheidet.
- Für die unabsichtlichen Zeitüberschreitungen erfolgt die Bestrafung mittels "Verwarnung" und nachher mit "Punktstrafe", usw.
- Deshalb soll nach Ansage einer Punktstrafe "let's play" angesagt werden.
- Erfolgt das Weiterspielen nicht nach 25 Sek., muss der Verhaltenskodex angewandt werden.

## 6. Strafblatt

Das Strafblatt mit den Erklärungen, die sich auf den Verhaltenskodex beziehen, muss dem Referee nach dem Spiel abgegeben werden.

## Richtlinien zum Ausfüllen des Schiedsrichterblattes

### 1. Kolonne „BW“ (Ballwechsel)

Ist der Ballwechsel nach 9 Spielen festgelegt, so wird für den ersten Ballwechsel die Zahl 7 eingekreist. Das Einspielen zählt für 2 Spiele. Das 9. Spiel nach dem ersten Ballwechsel wird gleichermaßen eingekreist. Der Ballwechsel erfolgt je nach Wahl nach 7/9, bzw. 9/11, bzw. 11/13 oder 13/15 Spielen. Das „tie-break-Spiel“ zählt als 1 Spiel. Falls die Bälle unmittelbar vor dem „tie-break-Spiel“ ausgewechselt werden sollten, ist mit dem Auswechseln bis zum Abschluss des ersten Spiels des folgenden Satzes zuzuwarten.

### 2. Kolonne „AUFSCHLAG“

Der Anfangsbuchstabe des aufschlagenden Spielers wird neben jeder Spielnummer eingetragen. Befindet sich, vom Schiedsrichter aus gesehen, der Spieler „V“ links, so kommt das „V“ in das linke Feld. Nach dem ersten Spiel wechseln die Spieler die Seite. Jetzt hat Spieler „D“ Aufschlag von links. Beim dritten Spiel schlägt „V“ von rechts auf, der Buchstabe „V“ gehört also in das rechte Feld usw..

### 3. Kolonne „PUNKTE“

Die Felder zwischen den horizontalen fetten Linien sind wie folgt reserviert:

- Das obere Feld für den Aufschläger
- Das untere Feld für den Rückschläger

Der erste Fehlaufsschlag wird mit einem Punkt (.) im Feld des Aufschlägers notiert. Ein gewonnener Punkt (z. B. 15/0) wird mit einem Schrägstrich im Feld des betreffenden Spielers eingetragen. Zwei Schrägstriche dürfen nie direkt übereinander eingetragen werden, da sich so das Spiel nicht mehr nachvollziehen lässt. Ein Schrägstrich wird durch ein „A“ ersetzt, wenn dem Aufschläger ein „ace“ gelingt oder durch ein „D“ bei einem Doppelfehler. Reicht der Platz nicht aus, ein Spiel auf einer Linie zu beenden, wird auf dem freien Raum oben weitergeschrieben (Beispiel: 10. Spiel im 1. Satz).

### 4. Kolonne „GAMES“

Der Anfangsbuchstabe jedes Spielers wird im fetten Feld eingetragen. Die gewonnenen Spiele werden von oben nach unten fortlaufend im Feld des betreffenden Spielers nummeriert.

### 5. Kolonne „TIE-BREAK“

Der Anfangsbuchstabe jedes Spielers wird im fetten Feld eingetragen. Der erste Fehlaufsschlag wird mit einem Punkt (.) vor der „tie-break-Kolonne“ notiert. Jeder gewonnene Punkt wird als Zahl im Feld des betreffenden Spielers eingetragen, so dass der Spielstand jederzeit abgelesen werden kann. Die fetten horizontalen Linien zeigen den Seitenwechsel an.

# Aufgaben und Befugnisse der Schieds- und Linienrichter

## 1. Allgemeines

- 1.1 Der Schiedsrichter sorgt für eine regelkonforme Abwicklung der Partie. Er fällt endgültig alle Tatsachenentscheide (Ausnahmen: siehe Art. 28 SPR), in Fragen der Regelauslegung unter dem Vorbehalt der Berufung an den Referee. Die Berufung ist unbeachtlich, wenn sie nicht spätestens bis zum Beginn des nächsten Punktes erklärt wird (Art. 47 TUR).
- 1.2 Tatsachenentscheide von Linien-, Fuss- und Netzrichtern sind grundsätzlich endgültig. Liegt jedoch nach Ansicht des Schiedsrichters ein klarer Fehlentscheid vor, so kann er diesen abändern oder den Punkt bzw. beim Service den Ball wiederholen lassen (Art. 28 SPR).
- 1.3 Ein Ball wird solange als gut erachtet, als er nicht als «Fehler» erklärt wird. Ist ein Linienrichter nicht in der Lage, einen Entscheid zu treffen, so hat der Schiedsrichter zu entscheiden. Kann auch er keinen Entscheid treffen, so ist der Punkt bzw. beim Service der Ball zu wiederholen (Art. 28 SPR). Vorbehalten bleibt eine andere Einigung der Spieler unter sich. Schieds- und Linienrichter dürfen weder die Zuschauer noch die Spieler konsultieren.
- 1.4 Wird ein Ball irrtümlicherweise als «Fehler» erklärt, so ist der Punkt bzw. beim Service der Ball zu wiederholen.
- 1.5 Schieds- und Linienrichter dürfen sich mit den Spielern nur über den technischen Ablauf der Partie unterhalten. Auf keinen Fall dürfen sie auf einen Spieler wetten.

## 2. Aufgaben und Befugnisse des Schiedsrichters im Einzelnen

- 2.1 Vor Beginn der Partie Prüfung der Netzhöhe, der Platzierung der Einzelstützen und des allgemeinen Zustands des Platzes.
- 2.2 Überwachung der Platz- und Aufschlagswahl der Spieler.
- 2.3 Kontrolle der Einhaltung der Einspielzeit (Art. 49 TUR).
- 2.4 Anzeige der Fehler (sofern keine Linien-, Fuss- und Netzrichter anwesend sind), der Punkte, Spiele und Sätze.
- 2.5 Nachführen des Schiedsrichterblatts.
- 2.6 Kontrolle des richtigen Seiten-, Aufschlag- und Ballwechsels.
- 2.7 Gewährleistung eines ununterbrochenen Spielverlaufs. Ermahnung von Spielern im Falle einer absichtlichen Spielverzögerung. (Art. 29 SPR).
- 2.8 Kontrolle der Unterbrechung einer Partie infolge Verletzung eines Spielers (Art. 50 TUR).
- 2.9 Überwachung des Benehmens der Spieler und Ermahnung oder Verwarnung von fehlbaren Spielern. Gegebenenfalls Antragstellung an den Official oder Referee auf Disqualifikation von Spielern (Art. 53 TUR).

## 3. Aufgaben und Befugnisse der Linienrichter im einzelnen

- 3.1 Unaufgeforderte Anzeige der Fehler im Bereich der zu überwachenden Linie.
- 3.2 Anzeige von Fussfehlern durch den Grundlinienrichter, sofern kein Fussfehlerrichter anwesend ist.

## Weisung bei Spielen ohne Schiedsrichter

1. Jeder Einzelspieler bzw. jedes Doppel ist für Tatsachenentscheide auf seiner Seite zuständig. Berührt jedoch der Ball beim Aufschlag das Netz, so kann dies jeder Spieler auf dem Platz ansagen.
2. Ist ein Spieler ausserstande, einen Ball auf seiner Seite zu entscheiden, oder sind die Doppelspieler über eine Entscheidung auf ihrer Seite uneinig, so kann der Punkt dem Gegner zugesprochen werden, wenn dieser eine eindeutige Entscheidung treffen kann, es sei denn, der Gegner verzichte freiwillig zu Gunsten der für die Entscheidung zuständigen Partei oder erkläre sich einverstanden, den Punkt (beim Aufschlag den Ball) zu wiederholen.
3. Zählen und Ansagen des Spielstands sind Aufgaben des Aufschlägers und sollten laut und deutlich erfolgen. Bei Uneinigkeit über den Spielstand wird bei jenem Spielstand weitergespielt, an welchen sich die beteiligten Spieler erinnern.
4. Zuschauer dürfen für Tatsachenentscheide nicht zugezogen werden.
5. Bei Meinungsverschiedenheiten muss, falls kein Referee im Einsatz ist, der Official oder dessen Stellvertreter zugezogen werden. Dieser kann:
  - a) bei Tatsachenentscheiden vermitteln;
  - b) bei Regelinterpretationen endgültige Entscheidungen treffen.

Auf jeden Fall müssen Unterbrechungen wegen Meinungsverschiedenheiten auf ein Minimum reduziert werden; die 25- bzw. 90/120-Sekunden-Unterbrechungsregel ist einzuhalten.

## Verhaltenskodex (Code of Conduct)

### 1. Vergehen

Bei folgenden Vergehen muss eingegriffen werden:

- Nicht-Einhalten der 90/120-Sekunden-Regel bei Seitenwechsel.
- Nicht-Einhalten der 25-Sekunden-Regel bei Spielunterbruch.
- Unerlaubtes Verlassen des Platzes
- Unerlaubte vorzeitige Spielbeendigung
- Hörbare Obszönität.
- Sichtbare Obszönität.
- Missbrauch von Bällen.
- Missbrauch von Schläger oder Ausrüstung.
- Schlechtes Benehmen gegenüber Dritten (Zuschauern, Offiziellen u.a.).
- Coaching
- Unsportliches Verhalten
- Tätlichkeit (sofortige Disqualifikation).

### 2. Strafmassnahmen

Den Funktionären (SR, Official, Referee) stehen folgende Strafmassnahmen zur Verfügung:  
International/National:

– Verwarnung	} Schiedsrichter	} Official / Referee
– Punktstrafe		
– Spielstrafe		
– Disqualifikation		

## CODE OF CONDUCT

**INTERNATIONAL CODE OF CONDUCT sowie  
SWISS TENNIS CHAIRED CODE OF CONDUCT**  
(bei Matches MIT Chair Umpire)

<b>CODE VIOLATION (Verhalten)</b>	<b>TIME VIOLATION (Zeit)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Audible Obscenity (Hörbare Obszönität) Fluchen/Schimpfworte, nicht gegen Dritte gerichtet</li> <li>• Verbal Abuse (Beschimpfung) Fluchen/Schimpfworte, gegen Dritte gerichtet</li> <li>• Visible Obscenity (Sichtbare Obszönität) Beleidigende Zeichen machen</li> <li>• Ball Abuse (Ballmissbrauch) Wegschlagen des Balles, Ball aus dem Platz hinaus schlagen, Ball in Richtung von Personen schlagen</li> <li>• Racquet Abuse (Schlägermissbrauch) Schläger auf den Boden knallen, über grössere Distanz wegwerfen bzw. schleudern</li> <li>• Abuse of Equipment (Missbrauch der Ausrüstung) Bekleidung, Gegenstände, Blumen etc. kaputt machen bzw. herum werfen</li> <li>• Delay of Game (Spielverzögerung) nicht verwechseln mit Time Violation!</li> <li>• Physical Abuse (Tätlichkeit) Jemanden anspucken, körperlich bedrohen, unerlaubter Körperkontakt</li> <li>• Coaching Technische und taktische Hinweise und Zeichen</li> <li>• Unsportsmanlike Conduct (Unsportliches Verhalten) Alle anderen unsportlichen Vergehen, die nicht unter eine der oben genannten Kategorien fallen, z.B. in die Richtung von jemandem spucken (jedoch nicht treffen).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Überschreiten der 120 / 90 Sekunden- respektive der 25 Sekunden-Regel nicht verwechseln mit Code Violation, Delay of Game</li> </ul>

**STRAFEN**

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stufe: <b>Warning</b> (Verwarnung)</li> <li>2. Stufe: <b>Point Penalty</b> (Punktgewinn für Gegner)</li> <li>3. Stufe: <b>Game Penalty</b> (Spielgewinn für Gegner)</li> <li>4. ff. Stufen: <b>Game Penalty</b> oder <b>Default</b> (Spielgewinn für Gegner oder Disqualifikation)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stufe: <b>Warning</b> (Verwarnung)</li> <li>2. ff. Stufen: <b>Point Penalty</b> (Punktgewinn für den Gegner)</li> </ol>
---	---



**SWISS TENNIS NON-CHAired CODE OF CONDUCT**  
(bei Matches **OHNE** Chair Umpire)

**CODE VIOLATION**  
(Verhalten)

- **Audible Obscenity** (Hörbare Obszönität)  
Fluchen/Schimpfworte, nicht gegen Dritte gerichtet
- **Verbal Abuse** (Beschimpfung)  
Fluchen/Schimpfworte, gegen Dritte gerichtet
- **Visible Obscenity** (Sichtbare Obszönität)  
Beleidigende Zeichen machen
- **Ball Abuse** (Ballmissbrauch)  
Wegschlagen des Balles, Ball aus dem Platz hinaus schlagen, Ball in Richtung von Personen schlagen
- **Racquet Abuse** (Schlägermissbrauch)  
Schläger auf den Boden knallen, über grössere Distanz wegwerfen bzw. schleudern
- **Abuse of Equipment** (Missbrauch der Ausrüstung)  
Bekleidung, Gegenstände, Blumen etc. kaputt machen bzw. herum werfen
- **Delay of Game** (Alle Spielverzögerung, unabsichtlich **oder/und** absichtlich)  
Überschreiten der 120 / 90 Sekunden- respektive der 25 Sekunden-Regel
- **Physical Abuse** (Tätlichkeit)  
Jemanden anspucken, körperlich bedrohen, unerlaubter Körperkontakt
- **Coaching**  
Technische und taktische Hinweise und Zeichen
- **Unsportsmanlike Conduct** (Unsportliches Verhalten)  
Alle anderen unsportlichen Vergehen, die nicht unter eine der oben genannten Kategorien fallen, z.B. in die Richtung von jemandem spucken (jedoch nicht treffen)

**STRAFEN**

1. Stufe: **Warning** (Verwarnung)
2. Stufe: **Point Penalty** (Punktgewinn für Gegner)
3. Stufe: **Game Penalty** (Spielgewinn für Gegner)
4. ff. Stufen: **Game Penalty** oder **Default**  
(Spielgewinn für den Gegner oder Disqualifikation)

Bei Matches ohne Chair Umpire wird nicht zwischen Code Violation und Time Violation unterschieden. Sämtliche Überschreitungen der Zeit (ungeachtet der Differenzierung Code Violation/Time Violation) werden bei Matches ohne Chair Umpire als Code Violation geahndet.

## ANNOUNCEMENTS / ANSAGEN

Die folgenden Ansagen müssen für beide Spieler resp. Teams klar hörbar, laut und deutlich gemacht werden.

CODE VIOLATION (Verhalten)	TIME VIOLATION (Zeit)
<p><b>1. Stufe:</b> „Code Violation, Ball Abuse, <b>Warning X.</b>“</p> <p><b>2. Stufe:</b> „Code Violation, Ball Abuse, <b>Point Penalty X.</b>“</p> <p><b>3. Stufe:</b> „Code Violation, Ball Abuse, <b>Game Penalty X.</b>“</p> <p><b>4. und evtl. darauf folgende Stufen (alleiniger Entscheid des Referees!):</b> „Code Violation, Ball Abuse, <b>Game Penalty X.</b>“ <b>oder</b> „Code Violation, Ball Abuse, <b>Default X.</b>“</p>	<p><b>1. Stufe:</b> „Time Violation, <b>Warning X.</b>“</p> <p><b>2. und alle darauf folgenden Stufen:</b> „Time Violation, <b>Point Penalty X.</b>“</p>

Anstelle „Ball Abuse“ wird das jeweilige Vergehen gemäss den Listen auf Seiten 1 und 2 genannt.

## WICHTIGES / BEMERKUNGEN

- Ein Spieler kann bei sehr groben Verstössen gegen den Code of Conduct direkt vom Referee oder Official disqualifiziert werden, ohne dass vorher die anderen Stufen durchlaufen werden (z.B. bei einem Schlag mit dem Schläger gegen eine Person, oder wenn während einer Toilettenpause eine Dusche genommen wird).
- Disqualifikationen müssen in allen Fällen zwingend durch den Referee oder Official ausgesprochen werden.
- Wenn ein Referee resp. Assistant Referee oder der Official ein Vergehen bemerkt, so hat dieser so schnell wie es dem Referee resp. Assistant Referee oder Official möglich ist zum Spieler resp. zur Spielerin zu gehen und ihn/sie auf die Verfehlung hinzuweisen. Der Referee resp. Assistant Referee oder Official muss dem Spieler resp. der Spielerin den Code mitteilen (siehe Ansagen oben).

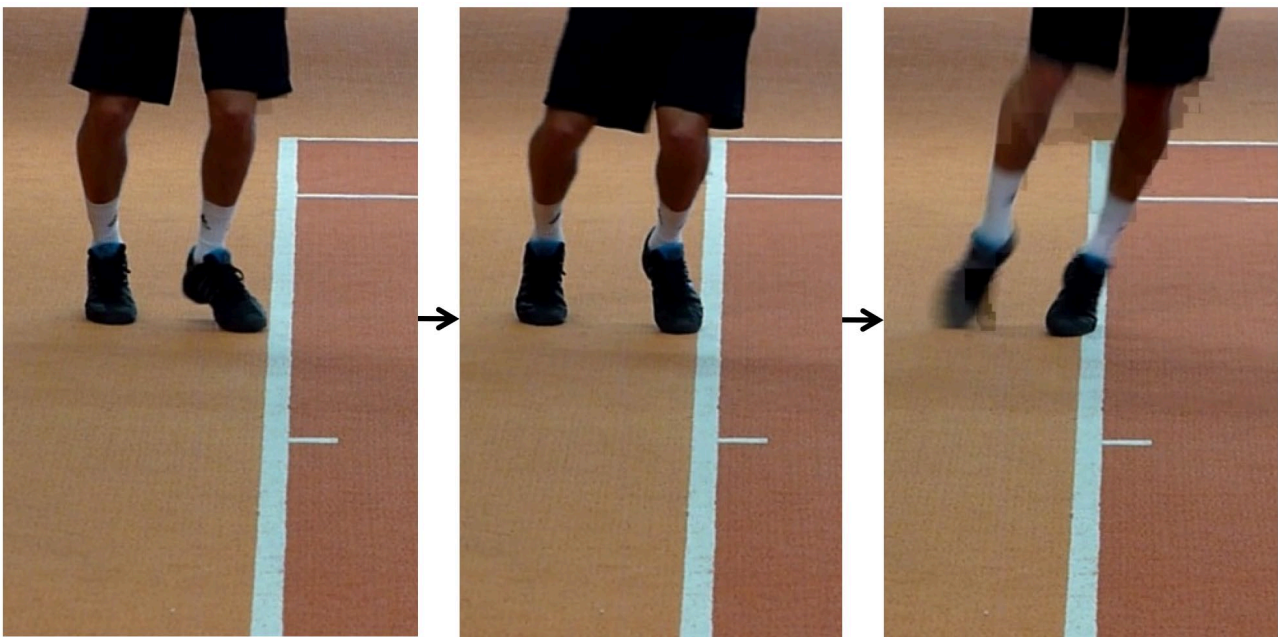
## Fussfehler

### *Spielregeln*

#### **Art. 8 Fussfehler**

Während des Aufschlags darf der Aufschläger:

- a) Seine Stellung weder durch Gehen noch durch Laufen verändern. Für geringfügige Bewegungen der Füße, welche praktisch keinen Einfluss auf die ursprünglich eingenommene Stellung haben, darf der Aufschläger nicht wegen Veränderung der Stellung durch Gehen oder Laufen bestraft werden.
- b) Mit keinem der beiden Füße irgend eine andere Fläche berühren, als diejenige hinter der Grundlinie und zwar zwischen der gedachten Verlängerung des Mittelzeichens und den Seitenlinien



## Ballboys

- **Standorte:** zwei beim Netz, vier in den Platzecken
- Der Spieler erhält den Ball aus einer Ecke zugeworfen
- Bälle erst werfen, wenn mit dem Empfänger (Spieler oder anderer Ballboy) **Sichtverbindung** hergestellt ist
- **Wurfarten:** Aufsetzer zum Spieler, Roller zum anderen Ballboy
- **Keine Bewegung** während der Ballwechsel!
- Keine Bälle aus der Luft abfangen, wenn Ball noch im Spiel ist
- Beim Ausruf "New balls, please" des CU werden zuerst die gebrauchten Bälle eingesammelt und versorgt, dann erst erfolgt die Ausgabe der neuen Bälle
- Ein Boy beim Netz ist verantwortlich, dass genügend Bälle für mehrere Wechsel vorhanden sind. Er sollte auch in der Lage sein, mitzurechnen, wann neue Bälle zur Ausgabe kommen.

# Turnierreglement / Referee

## Anhang IV, Aufgaben und Befugnisse des Referees

### 1. Allgemeines

- 1.1 Der Referee überwacht die Arbeit des Officials, der Schieds- und Linienrichter und das Verhalten der Turnierteilnehmer, Familienangehörigen, Betreuer, Coaches und Zuschauer. Er entscheidet endgültig in allen Fragen der Spielregelanwendung und in Fragen, die den unmittelbaren Fortgang des Turniers betreffen (Art. 18 TUR).
- 1.2 Der Referee darf weder gleichzeitig Official sein noch selber am Turnier aktiv teilnehmen (Art. 18 TUR).
- 1.3 Für die Zeit während der Referee nicht persönlich am Turnierort anwesend ist, hat er einen Stellvertreter zu bezeichnen (Art. 18 TUR).

### 2. Aufgaben und Befugnisse im Einzelnen

- 2.1 Endgültiger Entscheid über die Zulassung eines Spielers zu einem Turnier (Art. 25 TUR).
- 2.2 Endgültiger Entscheid über die Disqualifikation eines Spielers bei Nichterfüllung der finanziellen Verpflichtungen (Art. 30 TUR).
- 2.3 Beaufsichtigung der Auslosung und Setzung (Art. 33, 35 TUR).
- 2.4 Endgültiger Entscheid betr. Auslosung und Setzung (Art. 55 TUR).
- 2.5 Endgültiger Entscheid betr. Spielplangestaltung (Art. 55 TUR).
- 2.6 Endgültiger Entscheid betr. Zusprechung von Preisen (Art. 44 TUR).
- 2.7 Ersetzung von ungenügenden Schieds- und Linienrichtern (Art. 47 TUR).
- 2.8 Anordnung des Auswechselns der Bälle (Art. 48 TUR).
- 2.9 Endgültiger Entscheid betr. Disqualifikation von Spielern (vgl. Art. 49, 53 und 56 TUR).
- 2.10 Endgültiger Entscheid über die Spielbarkeit der Plätze sowie die Unterbrechung oder den Abbruch einer Partie oder des Turniers nach Rücksprache mit dem Official (Art. 52 TUR).
- 2.11 Endgültiger Entscheid im Falle von Meinungsverschiedenheiten zwischen Official und Turnierteilnehmer (Art. 53 TUR).
- 2.12 Verwarnung, Punktstrafe, Spielstrafe und Disqualifikation von Spielern resp. Zurechtweisung und gegebenenfalls Wegweisung von Familienangehörigen, Betreuern, Coaches und Zuschauern wegen unkorrekten Verhaltens; endgültiger Entscheid betr. Proteste von verwarnten und disqualifizierten Spielern (TUR inkl. Anhänge resp. RPR).
- 2.13 Bewilligung betr. Fortsetzung des Turniers durch einen Verlierer anstelle eines w. o. erklärenden Siegers (Art. 54 TUR).
- 2.14 Bewilligung zum vorzeitigen Abbruch einer Partie aus wichtigen Gründen (Art. 54 TUR).
- 2.15 Beantragung eines Disziplinarverfahrens gegen Spieler, Familienangehörige, Betreuer und Coaches wegen unkorrekten Verhaltens innerhalb von 10 Tagen nach Turnierende (Art. 56 TUR).
- 2.16 Zurechtweisung und gegebenenfalls Wegweisung von Zuschauern, die sich unkorrekt benehmen.
- 2.17 Korrektur von Entscheiden des Schiedsrichters, die den Spielregeln oder dem TUR widersprechen (Art. 28 SPR).

## Turnierreglement / Durchführung

### IV. Durchführung

#### Art. 46 Spielregeln

- 1 Für alle offiziellen Turniere sind die Spielregeln des Internationalen Tennisverbands anwendbar.
- 2 Die Partien werden über mindestens zwei Gewinnsätze mit Tiebreak in allen Sätzen beim Stande von 6:6 gespielt.
- 3 Die Anwendung eines Tiebreak-Spiels anstelle des 3. Satzes bei 1:1 Sätzen ist grundsätzlich bei sämtlichen Turnieren der Klassierungskategorien R1-R9 gestattet. Die Anwendung der Tiebreak-Regelung muss in der Ausschreibung ausdrücklich angekündigt werden.

#### Art. 47 Schieds- und Linienrichter

- 1 An Turnieren mit Konkurrenzen N1- bis N4 sowie an Turnieren, bei denen die Zuschauer ein Eintrittsgeld zu bezahlen haben, ist der Einsatz von Schiedsrichtern im Hauptturnier ab den Halbfinals obligatorisch. An allen übrigen Turnieren ist der Einsatz von Schiedsrichtern empfohlen, steht jedoch im Ermessen des Veranstalters.
- 2 In der Ausschreibung ist anzugeben, ob mit oder ohne Schiedsrichter gespielt wird.
- 3 Der Schiedsrichter sorgt für eine regelkonforme Abwicklung der Partie. Er fällt endgültig alle Tatsachenentscheide, in Fragen der Regelauslegung unter dem Vorbehalt der Berufung an den Referee. Die Berufung ist unbeachtlich, wenn sie nicht spätestens bis zum Beginn des nächsten Punktes erfolgt. Der Schiedsrichter kann einen Spieler gemäss dem Verhaltenskodex (vgl. Anhang VII) sanktionieren. Im Übrigen wird auf die Spielregeln sowie auf die Ausführungsvorschriften von Swiss Tennis und die Weisung beim Spielen ohne Schiedsrichter (vgl. Anhang VI) verwiesen.
- 4 Swiss Tennis legt fest, an welchen Turnieren (Konkurrenzen/Partien) Linienrichter einzusetzen sind; ansonsten entscheidet der Veranstalter.
- 5 Fühlt sich ein Spieler durch einen Schieds- oder Linienrichter benachteiligt, kann er beim Referee dessen Ersetzung beantragen; dieser entscheidet endgültig.

#### Art. 48 Bälle

- 1 An offiziellen Turnieren darf nur mit Swiss Tennis-Partnerbällen gespielt werden.
- 2 Für jede Partie sind mindestens vier Bälle von guter Qualität zur Verfügung zu stellen. Der Rhythmus für das allfällige Auswechseln der Bälle ist vor der Partie bekannt zu geben. Der Referee kann nach eigenem Ermessen das Auswechseln von Bällen anordnen.
- 3 Bei Turnieren der Kategorien N1-N4 sind für jedes Einzel neue Bälle zur Verfügung zu stellen.
- 4 Bei Turnieren der Alterskategorie J5/10&U und jünger müssen zwingend Bälle der Kategorie Stage 1 verwendet werden.

#### Art. 49 Einspielzeit

- 1 Die Zeitdauer des Einspielens darf:
  - a) vor einer Partie;
  - b) nach einer Unterbrechung von mehr als 20 Minuten;
  - c) nach Verlegung einer unterbrochenen Partie vom Freien in die Halle oder umgekehrt.  
5 Minuten nicht überschreiten.

**Art. 50 Unterbrechung einer Partie infolge Verletzung**

- 1 Muss eine Partie infolge einer Verletzung eines Spielers unterbrochen werden, kann der Schiedsrichter, Official oder Referee für diese Verletzung eine einmalige Unterbrechung der Partie von höchstens 3 Minuten bewilligen.
- 2 Die Unterbrechungsdauer von 3 Minuten gilt ab Behandlungsbeginn der Verletzung.

**Art. 51 Verlegung in die Halle**

- 1 Die ganze oder teilweise Verlegung von Konkurrenzen im Freien in eine Halle oder auf Plätze mit andern Belägen ist nur bei entsprechender Voranzeige in der Ausschreibung gestattet.
- 2 In einer Halle begonnene oder dorthin verlegte Partien müssen dort zu Ende gespielt werden.

**Art. 52 Unterbrechung eines Turniers**

- 1 Der Referee entscheidet nach Rücksprache mit dem Official endgültig über die Spielbarkeit der Plätze, die Unterbrechung einer Partie oder des Turniers oder dessen Abbruch (vgl. Art. 28 SPR). Die Spieler sind verpflichtet, das Turnier an den in der Ausschreibung angegebenen Verschiebungsdaten fortzusetzen.

**Art. 53 Verhalten der Spieler und Begleitpersonen**

- 1 Die Spieler sind verpflichtet, den Anordnungen und Weisungen des Officials und des Referees Folge zu leisten. Beim Auftreten von Meinungsverschiedenheiten sind alle Anstrengungen zu einer gütlichen Beilegung zu unternehmen. Wenn eine solche nicht gelingt, entscheiden der Official und in letzter Instanz endgültig der Referee.
- 2 Ein Spieler darf den Platz während einer Partie nur mit dem Einverständnis des Schiedsrichters, Officials oder Referee verlassen.
- 3 Hinsichtlich Benehmen, Bekleidung, Reklameaufschriften usw. gelten die Vorschriften von Swiss Tennis.
- 4 Familienangehörige sowie Betreuer resp. Coaches der Spieler sind verpflichtet, im Bestreben zur Sicherstellung eines geordneten Turnierbetriebs die Gebote der Sportlichkeit einzuhalten.

**Art. 54 Aufnahme einer Partie, vorzeitige Spielbeendigung (w.o.)**

- 1 Eine Partie gilt als aufgenommen, wenn mit dem Einspielen begonnen wurde.
- 2 Nimmt ein Spieler eine Partie an einem Turnier nicht auf, verliert er diese w.o. und scheidet damit, unabhängig vom Turniermodus, unwiderruflich aus der Konkurrenz aus.
- 3 Beendet ein Spieler eine Partie vorzeitig, so geht sie für ihn w.o. verloren. Bei Turnieren nach dem direkten Ausscheidungsverfahren (Cup-System) scheidet er unwiderruflich aus der Konkurrenz aus. Bei Turnieren mit Gruppenspielen oder Ranglistenturnieren darf er bei den folgenden Partien wieder mitspielen.
- 4 Wenn der Sieger einer Partie die nächste Partie der gleichen Konkurrenz aus irgendeinem Grund nicht aufnimmt und daher durch w.o. ausscheidet, kann der Verlierer der vorhergehenden Partie, im Einverständnis mit dem Referee, an Stelle des durch w.o. ausgeschiedenen Siegers zur nächsten Partie zugelassen werden, vorausgesetzt, dass er die vorhergehende Partie nicht durch w.o. (vgl. Abs. 2) verloren hatte.
- 5 Eine aufgenommene Partie darf nur beim Auftreten einer akuten Verletzung oder eines anderen wichtigen Grundes und nur mit dem Einverständnis des Referees vorzeitig beendet werden.
- 6 Das Nichtaufnehmen einer Partie wird für den Spieler gemäss Art. 5, Abs. 8 KR geahndet.

## Kleidungs- und Ausrüstungsbestimmungen

### für Wettkampfspieler (gemäss ITF) im Interclub der NLA/NLB, an CH-Meisterschaften sowie für Turniere mit Konkurrenzen N1-N4

Jeder Spieler soll sich zum Spiel in angemessener Art kleiden und zeigen. Es ist saubere und gängige Tenniskleidung zu tragen.

#### 1. Nicht zugelassene Kleidung

Sweatshirts, Turnhosen, T-Shirts oder jegliche andere unangemessene Kleidung dürfen während des Spieles nicht getragen werden (inkl. Einspielzeit).

#### 2. Beschriftung und Werbung

Während eines Wettspiels, der Siegerehrung oder der Pressekonferenz ist auf Kleidung und Ausrüstung keine Beschriftung oder Werbung erlaubt, **ausser:**

##### a) Leibchen, Pullover, Jacke

###### 1) Ärmel:

Zwei kommerzielle Logos oder Logos des Herstellers\* an jedem Ärmel, welche die Grösse von je 39 cm<sup>2</sup> nicht überschreiten. Maximal dürfen zwei kommerzielle Logos innerhalb der jeweiligen 39 cm<sup>2</sup> Position platziert werden. Die Logos dürfen Schriftzüge beinhalten.

###### 2) Ärmellose Leibchen:

Zwei kommerzielle/Hersteller\*-Logos mit einer Maximalgrösse von je 39 cm<sup>2</sup> sind auf der Vorderseite oder dem Kragen erlaubt. Falls nur ein Logo auf der Vorderseite oder dem Kragen platziert ist, darf auf der Rückseite noch ein Hersteller-Logo angebracht werden, welches maximal 26 cm<sup>2</sup> gross sein darf. Die Logos dürfen Schriftzüge beinhalten.

###### 3) Vorderseite, Rückseite, Kragen:

Zwei Logos des Herstellers oder kommerzielle Logos mit einer Maximalgrösse von je 39 cm<sup>2</sup> oder ein Logo des Herstellers\* mit einer Maximalgrösse von 39 cm<sup>2</sup> auf der Vorderseite oder dem Kragen, und dann ein weiteres Hersteller-Logo mit maximal 26 cm<sup>2</sup> auf der Rückseite. Identifikationen/Logos dürfen Schriftzüge enthalten.

Andere:

Identifikationen des Kleidungsherstellers ohne den Namen des Herstellers oder sonstigen Schriftzügen, dürfen in den folgenden Positionen mit maximal 77.5 cm<sup>2</sup> angebracht sein: Auf den Ärmeln oder auf den Aussennähten (beim Torso).

##### b) Hosen (Shorts/Jupe)

**Zwei** Logos des Herstellers, keines grösser als 13 cm<sup>2</sup>, auf der Vorder- oder Rückseite **oder ein** Logo des Herstellers, das die Grösse von 26 cm<sup>2</sup> nicht übersteigt auf der Vorder- **und** Rückseite. Zusätzlich **zwei** Standardlogos des Herstellers auf „Tights“, welche die Grösse von 13 cm<sup>2</sup> nicht übersteigen.

##### c) Socken/Schuhe

Logo des Herstellers auf jeder Socke und jedem Schuh sind erlaubt.

##### d) Schläger

Standardlogo des Herstellers sowie dem Saitenhersteller auf dem Schläger und auf der Bespannung.

##### e) Kopfbedeckung, Stirn- oder Armband

Ein Logo des Herstellers und/oder ein kommerzielles Logo mit einer Maximalgrösse von 26 cm<sup>2</sup> ist auf dem Hut oder dem Stirnband erlaubt. Das kommerzielle Logo muss auf der Seite des Hutes / Stirnbandes sein, und auch so getragen werden, dass es auf der Seite des Kopfes positioniert ist. Ein Herstellerlogo mit maximaler Grösse von 26 cm<sup>2</sup> ist auf dem Armband erlaubt.



**f) Taschen, Frottiertücher oder andere Ausrüstung und Zubehör**

Standardlogos des Ausrüstungsherstellers auf jedem Gegenstand plus **zwei** separate, kommerzielle Kennzeichen auf **einer Tasche**, von denen keines 39 cm<sup>2</sup> überschreitet.

**g) Interclub: Clubname, Team-Sponsor**

Clubname von höchstens 100 cm<sup>2</sup> zusätzlich einmal auf der Tennisbekleidung.  
Fremdwerbung für den Team-Sponsor von höchstens 100 cm<sup>2</sup> zusätzlich einmal auf der Tennisbekleidung.

\*) Mit Hersteller ist der Produzent der in Frage stehenden Kleider oder Ausrüstung gemeint.

**3. Einspiel-Kleidung**

Spieler dürfen während der Einspielzeit und dem Match nur dann Einspielkleidung tragen, wenn diese Kleidung mit den oben beschriebenen Vorschriften übereinstimmt und der Spieler vorgängig vom Referee die Erlaubnis zum Tragen von Einspielkleidung während dem Match respektive während der Einspielzeit erhalten hat.

**4. Allgemein**

Kein Logo darf Tabak, hochprozentigen Alkohol, politische Aktivität oder eine andere, dem Tennissport schädliche, Kategorie darstellen/promoten.

## Auftreten des Schiedsrichters

- Er tritt sicher auf, höflich aber bestimmt.
- Er ist gepflegt, sauber, riecht nicht nach Alkohol!
- Er fällt klare Entscheide ohne zu zögern.
- Er spricht laut und deutlich.
- Wenn er nicht sicher ist, so lässt er den Ball wiederholen, ohne zu diskutieren (es sei denn, die Spieler einigen sich sofort).
- Er steigt nur vom SR-Stuhl, wenn er dadurch den Abdruck besser sehen kann (Ball Mark Inspection), oder aber der Spieler ihn um eine BMI ersucht.

## Ansagen: Deutsch / Französisch

Aufschläger	/	Serveur
Rückschläger	/	Relanceur
Fünfzehn null	/	Quinze zéro
Fünfzehn beide	/	Quinze à
Dreissig fünfzehn	/	Trente quinze
Vierzig dreissig	/	Quarante trente
Einstand	/	Quarante à (erstes Mal) / Egalité (ab zweites Mal)
Vorteil	/	Avantage
Spiel	/	Jeu
Satz	/	Set, (manche)
Null	/	Zéro
Eins	/	Un
Zwei	/	Deux
Drei	/	Trois
Vier	/	Quatre
Fünf	/	Cinq
Sechs	/	Six
Sieben	/	Sept
Acht	/	Huit
Neun	/	Neuf
Zehn	/	Dix

## Zeit zwischen den Punkten

Die verschiedenen Verbände erlauben zwischen den Ballwechseln verschiedene Maximalzeiten, die jeweils eingehalten werden müssen:

ITF, WTA                      20' Sek.

ATP, Swiss Tennis            25' Sek.