



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK
PADERBORN

Handbuch des Damen-Sport

Heydebrand und der Lasa, Leopold von
Wien [u.a.], 1886

Das Spiel unter Zweien.

[urn:nbn:de:hbz:466:1-61140](#)

Jeder fernere Wurf ist gut, wenn der Ball das Netz überfliegt, aber nicht ausserhalb der Umgrenzungslinie *A B C D* niederfällt.

Die nachfolgenden Regeln wurden im December 1884 in England von den Lawn Tennis Representatives aufgestellt und werden dort überall als massgebend und unumstösslich anerkannt.

Das Spiel unter Zweien (match).

1. Die Einrichtung des Platzes ist so, wie sie die Zeichnung (Seite 117) und die vorstehende Beschreibung angibt.
2. Die Bälle dürfen im Durchmesser nicht kleiner als 5 Centimeter, und nicht grösser als 6 Centimeter sein; nicht weniger als 58 Gramm und nicht mehr als 62·50 Gramm wiegen.
3. Der Ausspruch des Unparteiischen ist endgültig.
4. Die Wahl des Anfanges wird durch das Los bestimmt und der Gegner hat dann die Platzwahl, oder umgekehrt.
5. Die Parteien nehmen auf den entgegengesetzten Seiten des Netzes Aufstellung; der, welcher den ersten Ball schlägt, heisst „Server“, der andere „Striker out“.
6. Nach dem Ende der ersten Serie wird der Server Striker out, und so abwechselnd fort in den aufeinanderfolgenden Serien eines Spieles.
7. Der Server nimmt die im Vorhergehenden beschriebene Aufstellung.

8. Der Ball muss schräg über das Netz innerhalb des vom Spieler bezeichneten Feldes niedergefallen.

9. Ein Fehler ist gemacht, wenn der erste Ball aus einem falschen Felde geschleudert wird, oder wenn sich der Server beim Wurf nicht in der vorgeschriebenen Stellung befindet, oder der Ball das Netz nicht überfliegt, oder in einem anderen als dem bezeichneten Felde, oder ausserhalb der Umgrenzungslinie des Spielplatzes niedergfällt.

10. Ein Fehler wird nicht als Wurf gezählt.

11. Nach einem Fehler hat der Server wieder von demselben Felde zu serviren, von welchem aus der Fehler gemacht wurde, ausser wenn der Fehler entstand, weil der Ball aus dem falschen Felde servirt wurde.

12. Ein Fehler darf nicht mehr zur Geltung gebracht werden, nachdem bereits von neuem servirt wurde.

13. Der erste Ball darf nicht zurückgeschlagen werden, bevor er nicht einmal den Boden berührt hat.

14. Der Server darf nicht eher serviren, bis der Striker out schlagfertig ist.

15. Ein Wurf oder Fehler, ehe der Striker out fertig ist, wird nicht gerechnet.

16. Der Ball befindet sich im Spiel von dem Augenblick an, wo er ohne Fehler servirt wurde,

wenn er nicht vom Stricker out im Fluge zurückgeschlagen wurde, oder wenn er vor dem Netz oder ausserhalb der Grenzlinie niederfällt, oder wenn er einen der Spieler, seine Bekleidung oder was er trägt, mit Ausnahme des zum Schlag bereitgehaltenen Rackets, berührt, oder wenn er von einem der Spieler mehr als einmal hintereinander mit dem Racket geschlagen wurde, oder wenn er im Fluge geschlagen wurde, ehe er das Netz passirt hat, oder wenn er nicht vor seinem ersten Aufschlag auf die Erde über das Netz geflogen ist, oder wenn er auf einer Seite des Netzes zweimal hintereinander den Boden berührt hat, wenn auch die zweite Berührung der Erde ausser den Grenzen des Spielraumes stattgefunden hat.

17. Wenn ein Ball beim Rückschlag das Netz berührt, so gilt er doch für gut, berührt aber der servirte Ball das Netz und der Wurf ist sonst gut, so zählt er nicht.

18. Der Server gewinnt einen Schlag, wenn der Striker out den servirten Ball im Fluge zurückschlägt, oder wenn er den servirten Ball oder überhaupt den Ball im Spiele nicht trifft, oder wenn er den Ball so zurückschleudert, dass er ausserhalb der seines Gegners Feld begrenzenden Linien niederfällt, und sonst verliert er auch noch einen Schlag in den unter Nr. 20 vorgesehenen Fällen.

19. Der Striker out gewinnt einen Schlag, wenn der Server zwei Fehler hintereinander macht, oder

den im Spiel befindlichen Ball nicht trifft, oder den Ball im Spiel so zurückschleudert, dass er ausserhalb der das Feld des Gegners begrenzenden Linien niederfällt und ausserdem verliert er ebenfalls einen Schlag in den unter Nr. 20 vorgesehenen Fällen.

20. Jeder Spieler verliert einen Schlag, wenn der Spielball ihn selbst oder etwas, was er anhat oder trägt, berührt, mit Ausnahme des zum Schlage bereiten Rackets; oder wenn er den Spielball mehr als einmal hintereinander mit dem Racket schlägt, oder wenn er das Netz berührt, während der Ball im Spiel ist; oder wenn er den Ball im Fluge schlägt, bevor er das Netz passirt hat.

21. Der erste gewonnene Schlag zählt dem Spieler 15, der zweite 30, der dritte 40 und mit dem vierten ist das Spiel gewonnen, mit folgender Ausnahme:

Wenn beide Spieler drei Schläge gewonnen haben, so ist das Spiel Null und der nächste von irgend einem Spieler gewonnene Schlag zählt zu seinen Gunsten, ohne das Spiel zu beenden; erst wenn derselbe Spieler auch den nächsten Schlag gewinnt, so ist er Sieger in diesem Spiele; gewinnt ihn aber sein Gegner, so ist das Spiel wieder Null und so fort, bis einer der Spieler zwei Schläge hintereinander gewinnt.

22. Der Spieler, welcher zuerst sechs Spiele gewinnt, hat die Partie gewonnen mit folgender Ausnahme:

Wenn beide Spieler fünf Spiele gewonnen haben, so ist das Spiel Null und das nächste gewonnene Spiel zählt zu Gunsten des Spielers, ohne die Partie zu beenden, bis nicht einer der Spieler durch zwei hintereinander gewonnene Spiele als Sieger der Partie hervorgeht.

Die Spieler können sich auch dahin einigen, dass Derjenige die Partie gewinnt, welcher zuerst sechs Spiele gewonnen hat, ohne Rücksicht darauf, ob Beide bereits fünf Spiele gewonnen hatten oder nicht.

23. Nach Beendigung jeder Partie wechseln die Spieler die Seiten; aber der vor der Auslosung von beiden Parteien gewählte Schiedsrichter kann auch die Seiten nach Beendigung eines jeden Spieles wechseln lassen, wenn nach seiner Ueberzeugung eine der Seiten sich in Rücksicht auf Sonne, Wind oder eine sonstige zufällige Ursache im Vortheil befindet; wenn die Wahl des Schiedsrichters aber erst nach Beginn der Match stattgefunden hat, so darf er den Wechsel der Seiten nach jedem Spiel erst nach Beendigung der bereits begonnenen Partie eintreten lassen.

24. Wenn eine Reihe von Partien gespielt wird, so tritt derjenige Spieler, welcher im letzten Spiele einer Partie Server war, im ersten Spiele der nächsten Partie als Striker out ein.