

Beachtennis-Regeln mit Tennisschlägern

Die Feldabmessungen

Das Einzelfeld hat die Maße 18x6 Meter, das Doppelfeld 18x9 Meter. Das Netz ist 1,60 Meter hoch und kann/darf an den Seiten umspielt werden. Die Freizone an Seiten- und Grundlinien sollte etwa drei Meter betragen. Das Feld umfassen je zwei Einzel- bzw. Doppelseitenlinien.

Netz/Pfosten/Bälle

Das Netz entspricht einem handelsüblichen Tennisnetz, kann aber auch etwas großmaschiger sein (Ein Durchfliegen des Balles durch die Maschen sollte jedoch nicht möglich sein). Das Netz muss die gesamte Feldbreite überspannen (Einzel 6 Meter, Doppel 9 Meter), in der Mitte des Feldes aufgestellt werden und muss (in der Mitte gemessen) eine Höhe von 1,60 Metern haben. Die Pfosten müssen verstellbar und stabil sein um die Netzspannung und -höhe zu erreichen und stehen außerhalb des Feldes. Die Bälle sind handelsübliche Methodikbälle und unterscheiden sich farblich deutlich vom Sand.

Punkt-, Satz- und Spielgewinn

Das Spiel beginnt mit dem Losen um Aufschlag oder Platzseitenwahl. Der Sieger der Wahl kann Aufschlag, Rückschlag oder Seite wählen. Der Aufschläger darf beim Aufschlag das Spielfeld nicht berühren, bevor er den Ball gespielt hat. Der Ball wird mit Aufschlag von unten ins Spiel gebracht. Beim Aufschlag kann das ganze gegnerische Feld angespielt werden. Es gibt nur einen Aufschlagversuch. Bei Netzberührung wird weitergespielt. Der Ball darf, wie im normalen Tennisspiel, einmal springen. Da der Sand dies meist verhindert, wird er im Allgemeinen mit Volleys im Spiel gehalten. Bei festem sandigem Untergrund ist ein Tennisspiel mit einmaligem Aufspringen des Balles möglich. Ein Satz endet mit sechs Gewinnspielen bei einem Vorsprung von zwei Gewinnspielen, wie im Tennis üblich. Bei 6:6 tritt die normale Tiebreak-Regelung in Kraft. Es gilt die traditionelle Zählweise mit 15, 30, 40 und Spiel mit einer Einschränkung: Die Zählweise der einzelnen Spiele erfolgt im Modus "no ad", das heißt, bei Einstand entscheidet der nächste Ball über den Spielgewinn.

Der Modus

Im Allgemeinen wird im so genannten Ligasystem gespielt, das heißt, in Gruppen spielt jeder gegen jeden einen Satz. Zwei Gewinnsätze werden nur in den Endrunden unter Anwendung des K.O.-Systems gespielt.

Der Schiedsrichter

Im Einvernehmen mit den Spielern wird ein Schiedsrichter bestellt. Es ist jedoch - nach Absprache - erlaubt, selbst das Schiedsrichteramt auszuüben, da die Abdrücke des Balles im Sand deutlich sichtbar sind. Dabei entscheidet jeder Spieler auf seiner Seite. Bei Unstimmigkeiten wird in jedem Falle ein neutraler Schiedsrichter durch die Turnierleitung bestellt.

Vorbereitung des Spiels

Der Gewinner des Auslosens wählt entweder das Recht, den Aufschlag auszuführen bzw. ihn anzunehmen, oder die Spielfeldseite. Dem Verlierer bleibt die Alternative. Vor dem Spiel ist die Einspielzeit auf fünf Minuten begrenzt. Spieler im Doppel dürfen nicht ausgewechselt werden. Vor dem Aufschlag müssen sich die Spieler vergewissern, ob die Gegner spielbereit sind. Es gibt keine Positionsfehler.

Zustand des Spiels

Der Ball ist mit Ausführung des Aufschlages von unten im Spiel. Der Ball ist innerhalb, wenn er den Boden des Spielfeldes einschließlich der Begrenzungslinie berührt. Der Ball ist außerhalb, wenn er vollständig außerhalb der Begrenzungslinie auf den Boden fällt bzw. einen Gegenstand oder eine Person berührt. Der Ball muss mit einem Teil des Schlägers gespielt werden. Bei mehreren Fehlern zählt nur der zuerst begangene.

Das Spielen des Balles

Der schlagende Spieler darf den Ball nicht zweimal hintereinander berühren, berührt er ihn allerdings während des Durchschwungs, so ist dies erlaubt. Ein Zusammenprall der Schläger eines Doppels beim Schlag ist kein Fehler. Eine Hilfestellung durch Partner oder andere Geräte als den Schlägern ist nicht erlaubt. Der Ball darf nicht gefangen oder mit dem Schläger geworfen werden. Der Ball bleibt im Spiel, wenn er bei Überquerung das Netz berührt. Netzberührung durch einen Spieler ist nicht erlaubt. Wenn der Gegner nicht in Netznähe ist oder nicht behindert wird, ist ein kurzzeitiges Unterlaufen des gegnerischen Netzbereiches erlaubt, zum Beispiel nach einem Stopp des Gegners.

Auszeiten und Verzögerungen

Das Spiel ist ohne Verzug fortzuführen. Wird der Ball nicht binnen 20 Sekunden nach Aufforderung durch den Schiedsrichter ins Spiel gebracht, erfolgt ein Punktverlust. Bei Verletzungen ist dem verletzten Spieler eine Behandlungspause von fünf Minuten zu geben. Wird das Spiel durch äußere Einflüsse unterbrochen, wird es anschließend beim selben Spielstand fortgesetzt. Eine Einspielzeit wird nicht gewährt.