



DANSK TENNIS FORBUNDS SPILLEREGLER

Opdateret d. 3. maj 2018

DTF Turnering

Single

- § 01 Banen
- § 02 Fast tilbehør
- § 03 Bolden
- § 04 Ketsjeren
- § 05 Server og modtager
- § 06 Valg af side og serv
- § 07 Serven
- § 08 Fodfejl
- § 09 Aflevering af serv
- § 10 Servefejl
- § 11 Anden serv
- § 12 Hvornår serves
- § 13 "Let"
- § 14 "Let" i servern
- § 15 Serverækkefølge
- § 16 Hvornår spillerne skifter side
- § 17 Bolden i spil
- § 18 Serveren vinder point
- § 19 Modtageren vinder point
- § 20 Spiller taber point
- § 21 Spiller generer modspiller
- § 22 Bold rammer på linie
- § 23 Bold rører fast tilbehør
- § 24 En korrekt returnering
- § 25 En spiller forhindres i at spille
- § 26 Scoren i et parti
- § 27 Scoren i et sæt
- § 28 Maksimalt antal sæt
- § 29 Baneofficials opgaver
- § 30 Uafbrudt spil og hvileperioder
- § 31 Rådgivning
- § 32 Boldudskiftning

Double

- § 33 Doublespillet
- § 34 Doublebanen
- § 35 Serverækkefølge i double
- § 36 Modtagerrækkefølgen i double
- § 37 Serv uden for tur i double
- § 38 Fejl i modtagerrækkefølgen i double
- § 39 Fejlserv i double
- § 40 Hvordan bolden spilles i double

SINGLE

§1. Banen

Banen skal være et rektangel, der er 23,77 meter langt og 8,23 meter bredt.

Den skal deles tværs over på midten af et net, som er ophængt på en snor eller wire, der højst må være 0,8 cm i diameter. Wirens ender skal være fastgjorte til eller strakt hen over toppen af 2 stolper, som ikke må være mere end 15 cm i firkant (15 x 15 cm) eller 15 cm i diameter. Disse stolper må ikke være mere end 2,3 cm højere end overkanten af netwiren. Stolpernes centrum skal placeres 0,914 meter uden for banen på hver side, og stolpernes højde over jorden skal være sådan, at overkanten af snoren eller wiren er 1,07 meter over jorden.

Når der til single anvendes en kombineret double- (se § 34) og singlebane med et double-net, skal nettet understøttes ved hjælp af 2 netstolper - kaldet singlepinde - således at det bliver 1,07 meter højt. Singlepindene må ikke være mere end 7,5 cm i firkant eller 7,5 cm i diameter. Centrum af singlepindene skal placeres 0,914 meter fra singlebanen i begge sider.

Nettet skal strækkes helt ud, sådan at det helt udfylder rummet mellem de to stolper, og det skal have tilstrækkeligt små masker, således at bolden ikke kan passere igennem det. Nettets højde skal på midten være 0,914 meter, og det skal holdes stramt nede af en helt hvid rem, som ikke må være mere end 5 cm bred. Til at dække snoren eller metalwiren og toppen af nettet skal der bruges et bånd, som skal være helt hvidt, og som ikke må være mindre end 5 cm og højst 6,3 cm bredt på hver side af nettet. Der må ikke forekomme reklamer på rem, bånd eller singlepinde. Reklame er tilladt på nettet så længe den er placeret på den del af nettet, der er inden for 0,914 meter fra netstolpen, og er produceret på en sådan måde, at det fortsat er muligt at se gennem nettet. Denne reklame må ikke indeholde hvid eller gul.

Linierne, som begrænser enderne og siderne af banen, kaldes henholdsvis bag- og sidelinierne. På hver side af nettet, parallelt med dette og i en afstand af 6,40 meter fra dette, trækkes servelinierne. Feltet på begge sider af nettet, mellem servelinien og sidelinierne, deles i to ens felter, som kaldes servefelterne, af en midterservelinie, som skal være 5 cm bred, og som trækkes midt imellem og parallelt med sidelinierne. Hver baglinie skal deles i to dele med en 5 cm bred og 10 cm lang linie, som er en tænkt forlængelse af midterservelinien. Denne linie trækkes inden for baglinierne, vinkelret på disse og kaldes midtermærket. Alle andre linier skal være mindst 2,5 cm og højst 5 cm brede - undtagen baglinien, som højst må være 10 cm bred. Alle mål regnes til den yderste del af linierne. Alle linier skal være af ensartet farve. Hvis reklamer eller lignende anbringes for enden af banen, må disse ikke indeholde hvid eller gul farve. En lys farve kan kun anvendes, hvis den ikke er visuelt forstyrrende for spillerne.

Hvis reklamer placeres på liniedommernes stole placeret for enden af banen, må disse ikke indeholde hvid eller gul farve. En lys farve kan kun anvendes, hvis den ikke er visuelt forstyrrende for spillerne.

Note 1

I Davis Cup; Fed Cup samt det Internationale Tennis Forbunds officielle mesterskaber, udarbejdes der særlige krav til afstanden bag baglinien og ud fra sidelinierne, hvilke er inkluderet i de respektive reglementer for disse turneringer.

Note 2

Ved DTF's officielle mesterskaber samt divisions kampe på højeste niveau skal afstanden bag baglinien ikke være mindre end 5,5 meter og ud fra sidelinierne ikke under 3,05 meter. Det er alene DTF, der kan træffe afgørelse om at en bane til brug ved DTF's officielle mesterskaber ikke opfylder de gældende retningslinier.

Ved øvrige turneringer og på klubniveau samt divisionstennis i lavere rækker er førnævnte mål vejledende.

Note 3

DTF anbefaler at loftshøjden er minimum 9 meter, når afstanden måles fra toppen af nettet op til loftet. Denne måling foretages ved netbåndet midt på banen.

Note 4

DTF anbefaler at lyssætningen indendørs møder en standard på min 500 Lux.

§ 2. Fast tilbehør

Til banens faste tilbehør regnes ikke alene net, stolper, singlepinde, snor eller wire, netbånd og -kant, men også - hvor sådanne findes - bag- og sidenet, tribune, faste eller flyttelige siddepladser og stole omkring banen, samt de der bruger disse, samt alle faste genstande omkring og over banen, samt dommeren, net- og fodfejlsdommere, liniedommere og boldsamlere på deres respektive pladser.

Note: Med ordet "dommer" i denne regel menes ikke kun hoveddommeren, men også andre personer, som er udset til at hjælpe denne med at dømme kampen, og som sådan er berettigede til at sidde på banen.

§ 3. Bolden

Bolde skal for at kunne benyttes til spil under Rules of Tennis opfylde følgende specifikationer:

- a.** Bolden skal have en ensartet ydre overflade bestående af en vævet beklædning og dens farve skal være hvid eller gul. Hvis der er søm eller sammenføjninger, skal disse være uden sting.
- b.** Bolden skal opfylde de krav, der er beskrevet i Rules of Tennis, Appendix I, section iv, med hensyn til størrelse og veje mindst 56 gram og højst 59,4 gram.
- c.** Der kan anvendes tre typer bolde. Boldtype 1 (høj hastighed), boldtype 2 (medium hastighed og boldtype 3 (langsom hastighed). For nærmere teknisk beskrivelse af de tre boldtyper henvises til Rules of Tennis.
 1. Boldtype 1 bør anvendes på langsomt underlag.
 2. Boldtype 2 bør anvendes på middel hurtigt underlag.
 3. Boldtype 3 bør anvendes på hurtigt underlag.
- d.** Alle afprøvningerne for opspring, størrelse og deformation skal udføres i overensstemmelse med de regler, der er omtalt i Rules of Tennis, Appendix I.
- e.** Det Internationale Tennis Forbund skal afgøre spørgsmål om, hvorvidt enhver bold eller prototype overholder ovennævnte specifikationer, eller på anden måde enten kan eller ikke kan godkendes til spil. Sådanne bedømmelser kan enten foretages på eget initiativ eller på anmodning fra enhver, der måtte have en særlig interesse heri, det være sig en spiller, fabrikant, nationale forbund eller medlemmer heraf. Sådanne afgørelser og anmodninger skal foretages i overensstemmelse med det internationale forbunds regler herom, som kan rekvireres fra ITF's sekretariat.

Note 1: Enhver bold, der benyttes i en turnering, hvor det Internationale Tennis Forbunds spilleregler "Rules of Tennis" er gældende, skal være opført på den officielle ITF liste over tilladte bolde udgivet af det Internationale Tennis Forbund.

§ 4. Ketsjeren

Ketsjere, som ikke opfylder følgende specifikationer, kan ikke godkendes til spil i henhold til spillereglerne:

- a. Ketsjerens slagflade skal være plan og bestå af et mønster af krydsede strenge, der er forbundet til en ramme, og som skiftevis er flettet over og under hinanden eller fastgjort til hinanden, der hvor de krydser. Strengenes mønster skal i det hele taget være ensartet og må specielt ikke på midten være mindre tæt end på noget andet sted af fladen. Ketsjerens design og opstregning skal være af en sådan karakter, at begge flader til enhver tid under spil er identiske. Strengene skal være fri for fastgjorte genstande og fremspring udover de, der udelukkende og specielt anvendes for at begrænse eller forhindre slitage, overrivninger eller rystelser, og som til dette formål er rimelige med hensyn til størrelse og placering.
- b. Ketsjerrammen inklusive skaftet og håndtaget må ikke være længere end 73,66 cm. inkl. håndtaget og ikke mere end 31,75 cm i bredden. Den opstregede flade må ikke være længere end 39,37 cm og ikke bredere end 29,21 cm.
- c. Rammen inklusive håndtaget og strengene skal være fri for fastgjorte genstande og anordninger udover de, der udelukkende og specielt anvendes til at begrænse eller forhindre slitage, overrivninger eller rystelser, eller til at fordele vægten med. Enhver genstand eller anordning skal være rimelig i størrelse og placering med hensyn til disse formål.
- d. Rammen inklusive håndtaget og strengene skal være fri for enhver anordning, der gør det muligt for spilleren materielt at ændre ketsjerens form, eller at ændre vægtfordelingen i retning af ketsjerens længdeakse, eller bevidst at ændre enhver fysisk egenskab der måtte påvirke ketsjerens optræden, når der spilles om et point. Der må ikke indbygges i eller tilknyttes ketsjeren nogen form for energidreven kilde, der påvirker eller ændrer ketsjerens spillemæssige karakteristika.

Det Internationale Tennis Forbund skal afgøre spørgsmål om, hvorvidt enhver ketsjer eller prototype overholder ovennævnte specifikationer, eller på anden måde enten kan eller ikke kan godkendes til spil.

Sådanne bedømmelser kan enten foretages på eget initiativ eller på anmodning fra enhver, der måtte have en særlig interesse heri, det være sig en spiller, fabrikant, nationale forbund eller medlemmer heraf. Sådanne afgørelser og anmodninger skal foretages i overensstemmelse med det internationale forbunds regler herom, som kan rekvireres fra ITF's sekretariat.

Tvilstilfælde og afgørelser

1. Kan der være mere end et sæt strenge på ketsjerens slagflade?
Afgørelse: Nej. Reglen siger klart et mønster og ikke mønstre af krydsede strenge.
2. Kan strengenes mønster betragtes som ensartet og plant, hvis strengene ligger i mere end et plan?
Afgørelse: Nej.

3. Kan en vibrationsdæmpende genstand placeres på ketsjerens strenge ? Hvis ja, hvor må den så placeres?
Afgørelse: Ja, men genstanden må kun placeres uden for det mønster, hvor strengene krydser hinanden.
4. Under spillet knækker strengene i en spillers ketsjer ved et uheld. Kan han fortsætte spillet med ketsjeren i denne tilstand?
Afgørelse: Ja.
5. Kan der i ketsjeren indbygges et batteri, der påvirker ketsjerens spillemæssige karakteristika?
Afgørelse: Nej. Et batteri er forbudt, da det er en energidreven kilde på linje med solceller o.lign.

§ 5. Server og modtager

Spillerne skal være placeret på hver sin side af nettet. Den spiller, som først afleverer bolden, kaldes "serveren" og den anden spiller kaldes "modtageren".

Tvilstilfælde og afgørelser

1. Taber en spiller pointet, hvis han i et forsøg på at udføre et slag passerer den tænkte forlængelse af nettet?
 - a. Før han slår til bolden
 - b. Efter at have slået til bolden**Afgørelse:** Han taber ikke pointet i nogle af tilfældene ved at passere den tænkte forlængelse af nettet og forudsat han ikke træder på eller kommer inden for linierne, der afgrænser modstanderens banehalvdel (§ 20 e.). Med hensyn til at være generet eller forhindret kan modstanderen anmode dommeren om en afgørelse i henhold til § 21 og 25.
2. Serveren forlanger, at modtageren skal stå inden for linierne, der afgrænser dennes banehalvdel. Er det nødvendigt?
Afgørelse: Nej. Modtageren må stå, hvor som helst han ønsker det på sin side af nettet.

§ 6. Valg af side og serv

Valget af side og retten til at være server eller servemodtager i det første parti skal afgøres ved lodtrækning. Den spiller, der vinder lodtrækningen, må vælge eller bede modspilleren om at vælge:

- a. Retten til at være server eller servemodtager, hvorved den anden spiller skal vælge side, eller
- b. At vælge side, hvorved den anden spiller skal vælge at være server eller servemodtager.

Tvilstilfælde og afgørelser

1. Har en spiller ret til nye valg, hvis kampen er blevet udsat eller afbrudt, før den blev påbegyndt?
Afgørelse: Ja. Lodtrækningen står, men nye valg må foretages med hensyn til valg af serv og banehalvdel.

§ 7. Serven

Serven skal udføres på følgende måde:

Umiddelbart før påbegyndelsen af serveren skal serveren være placeret med begge fødder i ro, bagved baglinien og mellem de tænkte forlængelser af servemidtermærket og ydersiden af sidelinien. Serveren begynder ved at lade bolden forlade hånden i en hvilken som helst retning ud i luften, og derpå slå til den med sin ketsjer, inden den rammer jorden. Serveren betragtes som afleveret, når bold og ketsjer er i berøring med hinanden. En spiller, der kun bruger én arm, må bruge sin ketsjer til boldopkastet.

Tvilstilfælde og afgørelser

1. Må serveren i singlespil placere sig bagved den del af baglinien, der ligger mellem single- og doublesidelinierne, når han server?

Afgørelse: Nej

2. Hvis en spiller under udførelsen af en serv kaster to eller flere bolde op i stedet for én, taber han så denne serv?

Afgørelse: Nej, den dømmes "let". Men hvis dommeren betragter handlingen som forsætlig, må han handle i henhold til § 21.

§ 8. Fodfejl

Serveren må gennem hele udførelsen af serveren:

- a. Ikke ændre sin udgangsstilling ved at gå eller løbe. Serveren kan derimod ikke ved mindre fodbevægelser, som ikke væsentligt påvirker hans oprindelige placering, dømmes for "at have ændret sin udgangsstilling ved at gå eller løbe".
- b. Ikke med nogen fod berøre andet område end det, der er bagved baglinien inden for de tænkte forlængelser af midtermærket og ydersiden af sidelinien.

§ 9. Aflevering af serv

- a. Ved udførelsen af serveren skal serveren være placeret skiftevis bag den højre og den venstre side af banen, i hvert parti begyndende i højre side. Hvis serveren udføres fra den forkerte side af banen, og det ikke opdages, skal alle bolde, der er spillet under den forkerte serv eller server alligevel tælle med, men den forkerte opstilling skal rettes straks, efter den opdages.
- b. Bolden skal i serveren passere over nettet og ramme i det servfelt, der er placeret diagonalt overfor serveren, eller på de linier, der afgrænser dette felt, før servemodtageren returnerer bolden.

§ 10. Servfejl

Serveren er fejl:

- a. Hvis serveren overtræder §§ 7, 8 eller 9 b.
- b. Hvis han ikke rammer bolden i sit forsøg på at slå til den.
- c. Hvis den serverede bold berører et fast tilbehør til banen, før den rammer jorden, dog med undtagelse af nettet, netbåndet eller netkanten.

Tvilstilfælde og afgørelser

1. Efter at have kastet bolden op for at serve, bestemmer serveren sig for ikke at slå til bolden og griber den i stedet. Er det en fejl?
Afgørelse: Nej.
2. Ved udførelsen af en serv i en singlekamp, der spilles på en bane med doubletstolper og singlepinde, rammer bolden en singlepind og springer derpå ind på banen inden for linierne i det rigtige felt. Er det en fejl eller en "let"?
Afgørelse: I en serv er det en fejl, fordi singlepinden, doubletstolpen og den del af nettet og båndet, der er imellem dem, er fast tilbehør (§§ 2 og 10, og bemærkningen til § 24).

§ 11. Anden serv

Efter en fejl (hvis det er den første fejl) skal serveren igen serve fra samme side af banen, hvorfra han serverede fejl, medmindre serveren var udført fra den forkerte side, hvorefter serveren under henvisning til § 9 kun er berettiget til én serv, som udføres fra den anden side af banen.

Tvilstilfælde og afgørelser

1. En spiller server fra den forkerte side. Han taber pointet og hævder derefter, at det var en fejl serv, fordi han stod i den forkerte side. Hvad dømmes?
Afgørelse: Pointet tæller som spillet, og den næste serv skal afleveres fra den korrekte side i henhold til stillingen.
2. Stillingen er 15-15, og serveren server ved en fejltagelse fra ulige side. Han vinder pointet. Derpå server han en fejl fra lige side. Man opdager nu, at der serveres fra den forkerte side. Kan han gøre krav på det foregående point? Fra hvilken side skal der nu serveres?
Afgørelse: Det foregående point tæller. Den næste serv skal afleveres fra ulige side, da stillingen er 30-15, og serveren har serveret en fejl.

§ 12. Hvornår der serveres

Serveren må ikke serve, før servemodtageren er parat. Hvis servemodtageren forsøger at returnere serveren, skal han regnes for at have været klar. Hvis servemodtageren imidlertid tilkendegiver, at han ikke er klar, kan han ikke kræve, at bolden dømmes fejl, selv om bolden ikke rammer banen inden for det afgrænsede servefelt.

§ 13. Let

I alle tilfælde, hvor der må dømmes let i henhold til reglerne, eller for at tillade en afbrydelse af spillet, skal dette have følgende fortolkninger:

- a. Når dette er dømt alene i forbindelse med en serv, skal kun denne ene serv spilles om.
- b. Dømmes bolden "let" under alle andre omstændigheder, skal pointet spilles om.

Tvilstilfælde og afgørelser

1. En serv bliver afbrudt af årsager, som ikke er defineret i § 14. Skal kun serveren spilles om?
Afgørelse: Nej. Hele pointet skal spilles om.

2. Hvis en bold i spil går i stykker, skal der da dømmes en "let"?

Afgørelse: Ja.

§ 14. "Let" i serven

Serven dømmes "let", hvis:

- a. Servebolden berører nettet, netkanten eller netbåndet og ellers rammer banen i servefeltet, eller efter at bolden har berørt nettet, netkanten eller netbåndet, berører modtageren eller noget, enne er iført eller bærer, før bolden rammer banen.
- b. En serv eller fejl afleveres, når modtageren ikke er parat (se § 12). Er serven "let", tæller den pågældende serv ikke med, og serveren skal serve igen; men en serv, der er "let", kan ikke annullere en forudgående fejl.
- c. Valgfri alternativ regel "No let".
Der spilles uden "let" reglen i § 14a, så hvis en serv berører nettet, netkanten eller netbåndet er den i spil.

§ 15. Serverækkefølge

Efter slutningen af 1. parti skal servemodtageren være server, og serveren bliver servemodtager, og således skiftes der i alle efterfølgende partier i kampen.

Hvis en spiller server uden for tur, skal den spiller, der skulle have servet, serve, så snart fejlen opdages, men alle point scoret før fejlens opdagelse skal medregnes. Hvis et parti færdigspilles, før end fejlen bliver opdaget, skal rækkefølgen af serven fortsætte som ændret. En fejl, der er servet før opdagelsen, skal ikke medregnes.

§ 16. Hvornår spillerne skifter side

Spillerne skal skifte banehalvdel efter 1., 3. og alle efterfølgende ulige partier samt efter hvert sæt, medmindre det totale antal partier er lige. I så tilfælde skiftes først side efter 1. parti i næste sæt.

Hvis der laves en fejl, og den korrekte rækkefølge ikke bliver fulgt, skal spillerne indtage deres korrekte placering, så snart fejlen opdages, og derefter følge deres oprindelige rækkefølge for sideskift.

§ 17. Bolden i spil

En bold er i spil fra det øjeblik, hvor den er afleveret i serven. Med mindre der dømmes en fejl eller en let, forbliver bolden i spil, indtil pointet er afgjort.

Tvilstilfælde og afgørelser

1. En spiller slår en bold fejl. Der kommer ingen udråb fra dommer / linedommer, og bolden forbliver i spil. Kan hans modspiller senere gøre krav på pointet, når bolden er færdigspillet?
Afgørelse: Nej. Der kan ikke gøres krav på pointet, hvis spillerne fortsætter spillet, efter at der er lavet en fejl, forudsat at modspilleren ikke blev forhindret deraf.

OBS: Se ”Retningslinier for kampe spillet uden dommer” for tilsvarende situation i kampe spillet uden dommer.

§ 18. Serveren vinder point

Serveren vinder point, hvis:

- a. En servebold, der ikke dømmes ”let” iflg. § 14, rammer servemodtageren eller noget, denne er iført eller bærer, før bolden rammer jorden.
- b. Servemodtageren på anden måde taber pointet iflg. § 20

§ 19. Modtageren vinder point

Servemodtageren vinder pointet, hvis:

- a. Serveren server to på hinanden følgende fejl.
- b. Serveren på anden måde taber pointet iflg. § 20.

§ 20. Spiller taber point

En spiller taber point, hvis:

- a. Bolden i spil rammer jorden to på hinanden følgende gange, inden det lykkes spilleren at returnere den direkte over nettet, undtagen som bestemt i § 24 a. eller c., eller
- b. Spilleren returnerer bolden, som er i spil, således at den rammer jorden, fast tilbehør eller en anden genstand uden for linierne, som begrænser modspillerens banehalvdel, undtagen som bestemt i § 24 a. og c., eller
- c. Spilleren, selvom han står udenfor banen, flugter bolden uden at ramme modspillerens banehalvdel, eller
- d. Spilleren forsætligt bærer eller fanger bolden på sin ketsjer, eller forsætligt rører den med sin ketsjer mere end én gang i udførelsen af et slag, eller
- e. Spilleren eller dennes ketsjer (i hånden eller på anden måde), eller noget spilleren er i ført eller bærer, berører nettet, netstolper, singlepinde, netwire, netkant eller netbånd, eller jorden på modspillerens banehalvdel på noget tidspunkt, mens bolden er i spil, eller
- f. Spilleren flugter bolden, før den har passeret nettet, eller
- g. Bolden i spil berører spilleren eller noget, denne er iført eller bærer, undtagen ketsjeren (i dennes hånd eller hænder), eller
- h. Spilleren kaster ketsjeren og rammer bolden, eller

- i. Spilleren forsætligt og materielt ændrer ketsjerenes form under spillet af et point.

Tvilstilfælde og afgørelser

1. Under udførelsen af en første serv, hvor bolden rammer uden for det rigtige felt, ryger serverens ketsjer ud af hånden på ham og rammer nettet. Taber han pointet?
Afgørelse: Hvis ketsjeren rører nettet, mens bolden er i spil, mister serveren pointet
2. Under udførelsen af serven ryger serverens ketsjer ud af hånden på serveren og rammer nettet, efter at bolden har ramt jorden uden for banen. Er dette en fejl serv, eller taber spilleren point?
Afgørelse: Dette er en fejl serv, fordi bolden var ude af spil, da ketsjeren ramte nettet.
3. A og B spiller mod C og D. A server til D. C berører nettet, før bolden rammer banen. Der dømmes en fejl, fordi bolden har ramt uden for servefeltet. Har C og D tabt pointet?
Afgørelse: Dommen "fejl" er ikke korrekt. C og D har allerede tabt pointet, før der dømmes "fejl", fordi C har rørt nettet, mens bolden var i spil (§ 20 e.).
4. Må en spiller hoppe over nettet til modspillernes bane, mens bolden er i spil, og undgå at blive straffet?
Afgørelse: Nej. Spilleren mister pointet (§ 20 e.).
5. A slår bolden lige over nettet, og bolden springer tilbage til A's side. B, som ikke kan nå bolden, kaster sin ketsjer og rammer bolden. Både ketsjer og bold falder over nettet ned på A's bane. A returnerer bolden, men uden for B's bane. Taber eller vinder B pointet?
Afgørelse: B taber pointet (§ 20 e. og h.).
6. En spiller, som står uden for servefeltet, bliver ramt af en servebold, før den rører banen. Taber eller vinder han pointet?
Afgørelse: Spilleren, som bliver ramt, taber pointet (§ 20 g.), undtagen som der er forudsat i § 14a.
7. En spiller, som står uden for banen, flugter bolden eller griber den med hånden og forlanger at få pointet, idet han hævder, at bolden helt sikkert ville være gået ud af banen.
Afgørelse: Han kan under ingen omstændigheder forlange at få pointet:
 1. Hvis han fanger bolden, mister han pointet i henhold til § 20 g.
 2. Hvis han flugter bolden og derved laver en fejlreturnering, mister han pointet i henhold til § 20c.
 3. Hvis han flugter bolden og derved foretager en korrekt returnering, skal spillet fortsætte.

§ 21. Spiller generer modspiller

Hvis en spiller med vilje eller uforsætligt foretager sig noget, som efter dommerens skøn forhindrer modspilleren i udførelsen af et slag, skal dommeren i første tilfælde tilkende modspilleren pointet, og i andet tilfælde dømme pointet spillet om (let).

Tvilstilfælde og afgørelser

1. Skal en spiller straffes, hvis han under udførelsen af et slag berører modspilleren?
Afgørelse: Nej, med mindre dommeren skønner det nødvendigt at dømme i henhold til § 21.

2. Når en bold springer tilbage over nettet, må den spiller, hvis tur det er til at slå, række over nettet i forsøg på at slå til bolden. Hvad skal der dømmes, hvis spilleren bliver forhindret i at gøre dette af modspilleren?

Afgørelse: I henhold til § 21 skal dommeren enten tildele pointet til spilleren, som bliver forhindret, eller bede om at få pointet spillet om. (Se også § 25).

3. Kan et uforsætligt dobbeltslag forårsage en handling, som forhindrer modspilleren i at spille i henhold til § 21?

Afgørelse: Nej.

§ 22. Bold rammer på linie

En bold, der rammer en linie, betragtes som havende ramt i det felt, der begrænses af linien.

§ 23. Bold rører fast tilbehør

Hvis en bold i spil rammer noget af banens faste tilbehør - med undtagelse af net, netstolper, singlepinde, netwire eller -kant, efter at den har ramt jorden - vinder den spiller, som har udført slaget, pointet. Hvis det sker, før bolden rammer jorden, vinder den anden spiller pointet.

Tvilstilfælde og afgørelser

1. En returnering rammer dommeren eller dennes stol eller stude. Spilleren hævder, at bolden ville være gået ind på banen.

Afgørelse: Spilleren mister pointet.

§ 24. En korrekt returnering

En returnering er god, hvis:

- a. Bolden rammer net, netstolper, singlepinde, netkant eller -bånd, netwire, forudsat den passerer over disse og rammer jorden inden for modspillerens banehalvdel, eller
- b. bolden i serveren eller returneringen rammer jorden inden for modspillerens banehalvdel og springer eller blæser tilbage over nettet, og den spiller - hvis tur det er til at slå - rækker over nettet og slår til bolden, forudsat han ikke overtræder § 20 e., eller
- c. bolden bliver returneret uden om netstolper eller singlepinde, hvad enten den er over eller under den øverste kant af nettet, også selv om den berører disse, forudsat den blot rammer jorden indenfor selve banen, eller
- d. en spillers ketsjer passerer ind over nettet, efter at han har returneret bolden, forudsat at bolden passerer nettet, før der slås til den, og returneringen ellers er god, eller
- e. det lykkes en spiller i serveren eller under spil at returnere bolden, der forinden har ramt en anden bold, der ligger på banen.

Note: I en singlekamp, der spilles på en doublebane, og hvor der derfor skal bruges singlepinde, betragtes doublestolperne samt det stykke af nettet, der er uden for singlepindene, samt netbånd, netkant og netwire som hørende til det faste tilbehør, og betragtes ikke som stolper eller dele af nettet ved singlespil. En returnering, der passerer under netwiren mellem singlepinden og den tilstødende doublestolpe, og uden at berøre netwire, net eller doublestolpen, og i øvrigt rammer inden for banen, dømmes "god".

Tvilstilfælde og afgørelser

1. En bold på vej ud af banen rammer en netstolpe eller en singlepind og falder ned på modspillerens banehalvdel inden for linierne. Er bolden god?
Afgørelse: Hvis det er en serv: Nej, iflg. § 10 c. I alle andre tilfælde end serv: Ja, iflg. § 24 a.
2. Dømmes returneringen god, hvis spilleren returnerer bolden ved at holde begge hænder på ketsjeren?
Afgørelse: Ja
3. Hvis en serv eller en bold i spil rammer en bold, der ligger på banen, er pointet dermed vundet eller tabt?
Afgørelse: Spillet skal fortsætte. Er det ikke muligt for dommeren at se, om det er den rigtige bold, der returneres, skal han dømme en "let".
4. Må en spiller benytte mere end 1 ketsjer på noget tidspunkt under spillet?
Afgørelse: Nej. Reglerne foreskriver 1 ketsjer under spillet.
5. Kan en spiller forlange en bold eller bolde, der ligger på modspillerens banehalvdel, fjernet?
Afgørelse: Ja, men ikke mens bolden er i spil.

§ 25. En spiller forhindres i at spille

Såfremt en spiller hindres i udførelsen af et slag af noget, denne ikke har kontrol over, med undtagelse af banens faste tilbehør, eller de i § 21 nævnte regler, skal der dømmes "let".

Tvilstilfælde og afgørelser

1. En tilskuer kommer i vejen for en spiller, som derved forhindres i at returnere bolden. Kan spilleren forlange, at der dømmes "let"?
Afgørelse: Ja, hvis dommeren skønner, at spilleren blev forhindret af omstændigheder, som lå uden for hans kontrol, men ikke på grund af fast tilbehør eller indretning af banen.
2. En spiller bliver forhindret som beskrevet i 1. tilfælde, og dommeren dømmer "let". Serveren har forud servet en fejl. Har han ret til 2 server?
Afgørelse: Ja, når en bold er i spil, skal pointet, ikke kun den serv, spilles om som reglen foreskriver det.
3. Kan en spiller forlange en "let" under § 25, fordi han troede, at hans modspiller blev forhindret og derfor ikke forventede, at denne returnerede bolden?
Afgørelse: Nej.

4. Er en returnering god, når en bold i spil rammer en anden bold i luften?
Afgørelse: Der dømmes en "let", med mindre den anden bold er i luften som følge af en spillers handling, hvorved dommeren må dømme i henhold til § 21.
5. Hvis hoveddommeren eller en anden dommer fejlagtigt dømmes "out" eller "fejl" og derefter korrigerer sig selv, hvilken af kendelserne skal da gælde?
Afgørelse: Der dømmes en "let", med mindre ingen af spillerne - efter dommerens skøn - er blevet forhindret i sit spil, hvorved den korrigerede kendelse skal gælde.
6. Hvis første servebold, som er fejl, ruller ind på banen og forstyrrer modtageren, idet der bliver servet anden serv, kan modtageren da forlange en "let"?
Afgørelse: Ja. Men hvis han havde en mulighed for at fjerne bolden og valgte ikke at gøre dette, kan han ikke forlange en "let".
7. Er det en korrekt returnering, hvis bolden rammer en stationær eller bevægelig genstand på banen?
Afgørelse: Det er en korrekt returnering, med mindre den stationære genstand kom ind på banen efter at bolden var sat i spil, hvorved der dømmes en "let". Hvis bolden rammer en bevægelig genstand langs med eller over banens overflade, skal der dømmes en "let".
8. Hvad skal der dømmes, hvis 1. serveren er fejl, 2. serveren er korrekt og det bliver nødvendigt at dømme en "let" enten i henhold til § 25 eller fordi dommeren er ude af stand til at afgøre pointet?
Afgørelse: Fejlen annulleres og hele pointet spilles om.

§ 26. Scoren i et parti

- a. Hvis begge spillere har vundet tre point, er stillingen i regnskabet lige, og det næste point, der vindes af en spiller, betyder at stillingen i regnskabet er "fordel" til denne spiller. Hvis den samme spiller vinder det næste point, vinder spilleren partiet; hvis den anden spiller vinder pointet, er stillingen igen lige, og sådan fortsættes, indtil en spiller vinder to på hinanden følgende point umiddelbart efter stillingen "lige". Partiet tilfalder da denne spiller.
- b. Valgfri alternativ tællemåde (The No - Ad Scoring System)
The No - Ad Scoring System kan anvendes som et alternativ til den under pkt. a i denne paragraf beskrevne traditionelle tællemåde under forudsætning af, at dette valg annonceres forud for turneringen.
I dette tilfælde er følgende regler gældende:
Når en spiller vinder sin første bold, kaldes det i regnskabet 15 til denne spiller; når spilleren vinder sin anden bold, står der i regnskabet 30 til denne spiller; efter at have vundet sin tredje bold, står der 40 i regnskabet til denne spiller, og det fjerde point, som spilleren vinder, beregnes som parti til denne, undtagen som følger:

Hvis begge spillere har vundet tre point, er stillingen i regnskabet lige; et afgørende point skal derefter spilles, hvor modtageren skal vælge om pågældende ønsker at modtage serveren fra højre eller venstre side. Spilleren, der vinder dette afgørende point, har vundet partiet.

Double

I double anvendes en tilsvarende tællemåde som for single. Ved lige skal det modtagende par vælge, om de ønsker at modtage serveren fra højre eller venstre side. Det par, der vinder dette afgørende point, har vundet partiet.

Mixdouble

I mixed double anvendes en lidt anderledes procedure: Ved lige og med den mandlige spiller som server skal der serveres til den mandlige spiller - uanset fra hvilken side denne modtager, og med den kvindelige spiller som server skal der serveres til den kvindelige spiller fra modstanderparret.

§ 27. Scoren i et sæt

a. En spiller (eller spillere), som først vinder 6 partier, vinder et sæt, dog kan sættet kun vindes, når han har opnået en margin på 2 partier i forhold til modspilleren, og i tilfælde, hvor dette er nødvendigt, forlænges sættet, indtil denne margin er nået.

b. Tie-break systemet kan bruges som alternativ til det under punkt a. nævnte system, forudsat at beslutningen herom er annonceret forud for kampens start.

I tilfælde af dette skal følgende regler gælde:

Tie-break træder i kraft, når stillingen er 6 - 6 i partier. Det gælder alle sæt, medmindre der er besluttet noget andet, og dette er meddelt forud for kampens start.

Følgende scoringssystem skal bruges i en tie-break:

Single

- I. En spiller, som først vinder 7 point, vinder partiet og sættet, forudsat at han fører med 2 point. Hvis stillingen bliver 6-6, skal partiet forlænges, indtil den margin er opnået. Der skal bruges numerisk tællesystem i hele tie-break-partiet.
- II. Den spiller, hvis tur det er til at servere, skal være server ved det første point. Modspilleren skal være server i det andet og tredje point, og derefter skal hver spiller skiftes til at servere to på hinanden følgende point, indtil vinderen af partiet og sættet er fundet.
- III. Fra det første point skal hver serv afleveres skiftevis fra den højre og den venstre side af banen, begyndende fra højre. Hvis der serveres fra en forkert baneside, og det ikke opdages, vil alt spil, der følger af sådan forkert serv eller server, være gældende, men den forkerte position skal rettes øjeblikkeligt, når den opdages.
- IV. Spillerne skal skifte side efter hvert sjette point og ved afslutningen af tie-break-partiet.
- V. Tie-break-partiet skal tælle med som et parti med hensyn til boldudskiftning, undtagen hvis boldene skal udskiftes ved starten af et tie-break-parti. I så fald skal udskiftningen udsættes, indtil det andet parti i det efterfølgende sæt.

Double

I double skal anvendes samme fremgangsmåde som i single. Den spiller, hvis tur det er til at servere, skal være server ved det første point. Derefter skal hver spiller skiftevis servere to point i den rækkefølge som forud i sættet, indtil vinderen af partiet og sættet er fundet.

Serveskift

Den spiller (eller i double det par), hvis tur det var til at serve først i tie-break partiet skal være modtager af serveren i det første parti i det efterfølgende sæt.

Tvilstilfælde og afgørelser

1. Ved 6-6 spilles tie-break, selvom det var bestemt og annonceret forud for kampen, at et normalt langt sæt skulle spilles. Tæller de allerede spillede points?
Afgørelse: Hvis fejlen opdages, før bolden er sat i spil til det andet point, tæller det første point, men fejlen skal korrigeres øjeblikkeligt. Hvis fejlen opdages, efter at bolden er sat i spil til det andet point, skal partiet fortsætte som et tie-break-parti.
2. Ved 6-6 spilles et normalt langt sæt, selv om det var bestemt og annonceret forud for kampen, at der skulle spilles en tie-break. Tæller de allerede spillede points?
Afgørelse: Hvis fejlen opdages, før bolden sættes i spil til det andet point, skal det første tælles med, men fejlen rettes øjeblikkeligt. Hvis fejlen opdages efter at bolden er sat i spil til det andet point, skal der spilles normalt langt sæt. Hvis stillingen derefter bliver 8-8 eller et højere lige antal, skal der spilles tie-break (der skal i dette tilfælde spilles 4 extra således at begge spillere har samme spilleforhold).
Hvis stillingen derimod er 8-6 (og den ene spiller fører med 2 overskydende partier), betragtes sættet som færdigspillet og der spilles derfor ikke tiebreak.
3. Hvis der under et tie-break-parti i single- eller doublekamp serves uden for tur, skal serveordenen så forblive som ændret indtil partiets afslutning?
Afgørelse: Hvis en spiller er færdig med sin serverunde, skal rækkefølgen forblive som ændret. Hvis fejlen opdages, inden serverunden er færdig, skal serverækkefølgen korrigeres øjeblikkeligt. Alle allerede spillede point tæller.

Følgende alternative tællemåder kan anvendes:

1. "Korte" sæt

En spiller (eller spillere), som først vinder fire partier, vinder det pågældende sæt, dog forudsat at der er en margin på to partier i forhold til modspilleren. Hvis stillingen er 4-4, spilles der en tiebreak.

2. Afgørende Match Tie-Break (7 point)

Hvis stillingen i en kamp er 1-1 i sæt, eller 2-2 i sæt i en bedst af fem sæts kamp, skal der spilles en tie-break (hvor reglerne tilsiger dette), der afgør kampen. Denne tie-break erstatter det afgørende sæt.

Den spiller, der først vinder syv point, vinder tie-breaken og dermed matchen, forudsat at han fører med to overskydende point.

3. Afgørende Super Tie-Break (10 point)

Hvis stillingen i en kamp er 1-1 i sæt, eller 2-2 i sæt i en bedst af fem sæts kamp, skal der spilles en super tie-break (hvor reglerne tilsiger dette), der afgør kampen. Denne super tie-break erstatter det afgørende sæt.

Den spiller, der først vinder ti point, vinder super tie-breaken og dermed matchen, forudsat at han fører med to overskydende point.

Reglene under § 27 Tvivlstilfælde og Afgørelser nr. 2, gør sig ligeledes gældende ved en super tie-break.

4. DTF NextGen regler

I DTF NextGen turneringer spilles efter følgende regler.

Alle kampe spilles bedst af 3 sæt til 4 partier, med Tiebreak (7) ved stillingen 3-3.

Der anvendes traditionel tællemåde i single og No-ad scoring i double.

No let regelen benyttes.

En medical timeout pr. spiller

En toiletpause pr. spiller, kan kun holdes i en sætpause

Yderligere toiletpauser sker på egen tid

5 minutters opvarmning der begynder når sidste spiller er på banen

§ 28. Maksimale antal sæt

En kamp kan spilles bedst af 3 sæt (spilleren/spillerne skal vinde to sæt for at vinde kampen) eller bedst af 5 sæt (spilleren/spillerne skal vinde tre sæt for at vinde kampen).

§ 29. Baneofficials opgaver

I kampe, hvor der er udpeget en dommer, er dennes afgørelser endelige, men hvor der er udnævnt en referee, kan enhver dommerkendelse vedrørende tolkning af loven appelleres til referee, og i alle sådanne tilfælde er referees afgørelse endeligt gældende.

I kampe, hvor der er udpeget hjælpedommere (liniedommere, netdommer og fodfejlsdommer), er deres afgørelser vedrørende fakta endelige, undtagen hvor der efter dommerens opfattelse er sket en klar fejl; her har dommeren ret til at ændre en sådan dom, eller bede om, at der spilles en "let". Når en sådan hjælpedommer ikke er i stand til at træffe en afgørelse, skal han tilkendegive dette øjeblikkeligt over for dommeren, som så skal træffe afgørelsen. Hvis dommeren ikke er i stand til at træffe en afgørelse vedrørende fakta, skal han bede om, at der spilles en "let".

I Davis Cup kampe eller andre holdkampe, hvor der er en referee på banen, kan enhver afgørelse ændres af denne, og han kan også bede dommeren om at beordre, at der spilles en "let".

Referee kan på ethvert tidspunkt udsætte en kamp på grund af mørke, banens tilstand eller på grund af vejret. I alle tilfælde af afbrydelser, skal den øjeblikkelige stilling i regnskabet og den øjeblikkelige brug af baner opretholdes, med mindre referee og spillerne i forening bestemmer andet.

Tvivlstilfælde og afgørelser

1. Dommeren dømmer en "let", men en spiller hævder, at pointet ikke skal spilles om. Skal referee anmodes om at træffe en afgørelse?

Afgørelse: Ja. Et spørgsmål om anvendelse af tennisregler, dvs. et spørgsmål, som angår fortolkningen af bestemte kendsgerninger, skal først afgøres af dommeren. Hvis dommeren imidlertid er i tvivl, eller hvis en spiller appellerer dommerens afgørelse, så skal referee anmodes om at træffe en afgørelse, og hans afgørelse er endelig.

2. En bold dømmes ude, men en spiller hævder, at bolden var god. Kan referee afgøre dette?

Afgørelse: Nej. Dette er et spørgsmål om fakta. Det er et spørgsmål, der drejer sig om, hvad der faktisk skete ved et bestemt tilfælde, og banedommerens afgørelse er derfor endelig.

3. Kan en hoveddommer overdømme en liniedommer, efter at en bold er færdigspillet, hvis der efter hans mening under forløbet af spillet er begået en helt klar fejl?
Afgørelse: Nej, ikke med mindre modspilleren efter hans mening blev generet. Ellers kan en hoveddommer kun overdømme en liniedommer, hvis han gør det øjeblikkeligt efter, at fejlen er begået.
4. En liniedommer dømmer en bold "ude". Hoveddommeren var ikke i stand til at se det helt tydeligt, men han synes dog, at bolden var "god". Kan han overdømme en liniedommer?
Afgørelse: Nej. En dommer må kun overdømme, hvis han mener, at en afgørelse uden for al tvivl var forkert. Han kan kun overdømme en liniedommer, som har dømt en bold "god", hvis han er i stand til at se et mellemrum mellem bold og linie; og han må kun overdømme en liniedommer, som dømmer en bold "ude" eller "fejl", hvis han har set bolden ramme linien eller falde inden for linien.
5. Kan en liniedommer ændre sin afgørelse, efter at hoveddommeren har nævnt stillingen?
Afgørelse: Ja. Hvis en liniedommer erkender at have gjort en fejl, kan han rette fejlen under forudsætning af, at han gør det med det samme.
6. En spiller hævder, at hans returnering var "god", efter at en liniedommer har dømt den "out". Kan hoveddommeren overdømme liniedommeren?
Afgørelse: Nej. En hoveddommer må aldrig overdømme som resultat af en protest eller appel fra en spiller.

§ 30. Uafbrudt spil og hvileperioder

Spillet skal foregå uden afbrydelse, fra den første serv er afleveret, og indtil kampen er færdigspillet i overensstemmelse med følgende bestemmelser:

- a. Hvis førsteserven er fejl, skal andenserven slås uden forsinkelse fra serveren. Modtageren skal følge serverens rytme og skal være klar til at modtage, når serveren er klar til at serve. Ved sideskift må der højst gå 1 minut og 30 sekunder fra det øjeblik, bolden er ude af spil, til bolden rammes i det første point i næste parti. Dette gælder ikke efter første parti i hver sæt og under en tie-break, hvor der skiftes side uden pause, samt efter hvert sæt, hvor der – uanset stillingen – holdes en pause på 2 minutter. Dommeren bør udvise konduite, hvis noget forhindrer spillet i at foregå uden afbrydelse. Fra det øjeblik en bold er ude af spil til den rammes i serveren i næste point må der højst gå 20 sekunder.
- b. Spillet må aldrig afbrydes, udsættes eller hindres med det formål at give en spiller mulighed for at genvinde sine kræfter, få luft eller for at genvinde den fysiske kondition. Dommeren kan imidlertid - i tilfælde af en skade som følge af indtruffet uheld - én gang tillade en afbrydelse på 3 minutter for denne skade.
- c. Hvis en spillers tøj, fodtøj eller andet udstyr (bortset fra ketsjeren) - på grund af omstændigheder uden for spillerens kontrol - kommer i uorden på en sådan måde, at det er umuligt eller ubehageligt for ham at spille, kan dommeren afbryde spillet, mens det bringes i orden.
- d. Dommeren kan afbryde eller udsætte spillet, når som helst det måtte være nødvendigt og passende.

- e. Med godkendelse fra DTF kan følgende regel anvendes:
Efter tredje sæt - eller hvor damer deltager efter andet sæt - er enhver af spillerne berettiget til en pause, som ikke må overskride 10 minutter. Ydermere kan dommeren, hvis det bliver nødvendigt på grund af omstændigheder uden for spillernes kontrol, afbryde spillet for en periode, som han finder nødvendig. Hvis spillet afbrydes og ikke genoptages før en senere dag, kan pausen kun tages, efter at det tredje sæt (eller hvor damer deltager: Det andet sæt er spillet på denne senere dag, idet færdiggørelse af et sæt tæller som et sæt.
Hvis spillet afbrydes og ikke genoptages samme dag indenfor 10 minutter, må pausen først tages, efter at der er spillet tre sæt (for kvinder to sæt) uden afbrydelse på den samme dag, hvor færdigspillet sæt tæller som et spillet sæt.
- f. Den tilladte opvarmningstid før en kamp er 5 minutter.
- g. Når godkendte pointstraf- og tidsstrafsystemer anvendes, skal dommeren træffe sine afgørelser inden for rammerne af disse systemer.
- h. Ved overtrædelse af princippet om, at spillet skal være uden afbrydelser, kan dommeren – efter at have givet passende advarsel - diskvalificere den overtrædende.

§ 31. Rådgivning

Under en kamp i en holdmatch må en spiller modtage råd og vejledning fra en holdkaptajn, som sidder på banen, dog kun ved sideskift efter afslutning af et parti, men ikke ved sideskift i et tiebreak- parti.

En spiller må ikke modtage råd eller vejledning i nogen anden match. Bestemmelserne i denne regel skal fortolkes strengt. Efter en passende advarsel skal den spiller, der forser sig, diskvalificeres. Når et godkendt pointstrafsystem anvendes, skal dommeren idømme straffe efter dette system.

Tvilstilfælde og afgørelser

1. Skal der gives advarsel, eller skal spilleren diskvalificeres, hvis rådgivningen sker ved signaler/tegngivning på en diskret måde?
Afgørelse: Dommeren skal gribe ind øjeblikkeligt, når han bliver klar over, at rådgivning finder sted mundtligt eller ved brug af signaler. Hvis dommeren ikke er opmærksom på, at rådgivning finder sted, kan en spiller henlede hans opmærksomhed på det faktum, at der bliver givet råd.
2. Må spiller modtage rådgivning under en godkendt pause ifølge § 30 E, eller når spillet er afbrudt, og han forlader banen?
Afgørelse: Ja, i disse tilfælde, når spilleren ikke er på banen, er der ingen begrænsninger for rådgivningen.

Note: Ordet “rådgivning” omfatter ethvert råd eller rådgivning.

§ 32. Boldudskiftning

Når der skal skiftes bolde efter et bestemt antal partier, og boldene ikke skiftes korrekt efter det fastsatte antal partier, skal fejltagelsen rettes, når den spiller - eller i double det par - som skulle have servet med nye bolde, næste gang skal serve.

Derefter skal boldene skiftes således, at antal partier mellem skiftene bliver det oprindeligt aftalte.

DOUBLE

§ 33. Doublespil

De foranstående regler gælder for både single- og doublespil. Efterfølgende §§ dog kun for double.

§ 34. Doublebanen

Til doublespillet skal banen være 10,97 meter bred, dvs. 1.37 meter bredere på hver side end banen til singlespil, og de dele af singlelinierne, som ligger mellem de to servelinier kaldes nu servesidelinierne. I alle andre henseender skal banen have et udseende som beskrevet i § 1, men de dele af singlesidelinierne, som ligger mellem baglinien og servelinien på begge sider af nettet, må gerne fjernes, hvis det ønskes.

§ 35. Serverækkefølgen i double

Serverækkefølgen bestemmes forud for hvert sæt som følger:

Det par, som skal serve først i det første parti i hvert sæt, skal beslutte, hvilken af parrets spillere, der skal begynde med at serve, og på tilsvarende måde skal modspillerne bestemme, hvilken af spillerne fra dette par, der skal serve det andet parti. Makkeren til den spiller, der serverede i første parti, skal serve tredje parti. Makkeren til den spiller, der serverede det andet parti, skal serve fjerde parti, og således fortsættes i samme serverækkefølge i de følgende partier af sættet.

Tvilstilfælde og afgørelser

1. Kan en spiller i double, hvor hans medspiller ikke kommer til den fastsatte tid, gives tilladelse til at spille alene?
Afgørelse: Nej.

§ 36. Modtagerrækkefølgen i double

Den orden, i hvilken man skal modtage serveren, skal bestemmes i starten af hvert sæt som følger:

Det par, som skal modtage serveren i det første parti, skal bestemme, hvem af partnerne, der skal modtage den første serv, og han skal gennem hele sættet modtage serveren først i alle ulige partier. Modparten skal ligeledes bestemme, hvem af partnerne, der skal modtage den første serv i andet parti, og denne skal herefter modtage serveren først i alle lige partier gennem hele sættet. Partnerne skal skiftes til at modtage serveren i hvert parti.

Tvilstilfælde og afgørelser

1. Er det i double tilladt serverens medspiller at indtage en stilling, der hindrer modtagerens udsyn?
Afgørelse: Ja, serverens partner må indtage en hvilken som helst placering, han ønsker, på sin egen banehalvdel - inden for eller uden for banen.

§ 37. Serv uden for tur i double

Hvis en medspiller server uden for tur, skal den spiller, som skulle have servet, serve, så snart fejlen opdages, men alle points, der er spillet, og fejl, der er servet, inden fejlen opdages, tæller med. Hvis partiet færdigspilles, inden fejlen opdages, skal den ændrede serverækkefølge forblive som ændret.

§ 38. Fejl i modtagerrækkefølgen i double

Hvis der i et parti sker ændring i servemodtagerrækkefølgen, skal denne forblive uændret, indtil partiet, i hvilket fejlen er opdaget, er færdigspillet. Men partnerne skal indtage deres oprindelige modtagerrækkefølge i det næste parti, hvor de skal modtage serveren.

§ 39. Fejlserv i double

Serveren er fejl, som beskrevet i § 10, eller hvis bolden berører serverens partner eller noget, denne bærer eller er iført, men hvis servebolden berører modtagerens partner eller noget, denne bærer eller er iført, og den ikke er "let" iflg. § 14 a., førend den rammer jorden, da vinder serveren pointet.

§ 40. Hvordan bolden spilles i double

Bolden skal slås skiftevis af den ene eller den anden spiller fra hvert par, og hvis en spiller berører en bold i spil med sin ketsjer i strid med denne §, så vinder modspillerne pointet.

Note 1: Hvor der i spillereglerne henvises til hankøn, inkluderer det også hunkøn, undtagen i de tilfælde, hvor andet er fastlagt.

Note 2: Se 26(b) med hensyn til den valgfri alternative tælle måde i double og mixed.