

Pravila Tenisa

IGRA POSAMEZNO

1.1 IGRIŠČE

Igrišče je pravokotno, 23.77 m dolgo in 8.23 m široko. Na sredini je razdeljeno z mrežo, ki jo nosi (običajno) jeklena vrv, premera največ 0.80 cm. Vrv je vpet na ali položena preko dveh nosilcev, ki sta kvadratna, s stranico do 15.00 cm, ali okrogla, s premerom do 15.00 cm. Nosilca nista več kot 2.50 cm višja od zgornjega roba vrvi. Sredina nosilcev je 91.40 cm od igrišča, višina pa tolikšna, da je zgornji rob vrvi 107.00 cm od tal. Kadar se dvoboj posameznikov igra na igrišču za dvojice, mora biti mreža podprta na višino 107.00 cm z dvema letvama, ki imata stranico ali premer do 7.50 cm. Središče letvic mora biti 91.40 cm od igrišča za posameznike. Mreža mora biti razpeta po celi širini tako, da v celoti zapre prostor med nosilcema; biti mora dovolj gosta, da žoga ne more skozi odprtine. Višina mreže mora biti 91.40 cm v sredini, kjer je pripeta k tlom z napenjalom bele barve, ki ne sme biti širši od 5.00 cm. Zgornji rob mreže in vrv morata biti obrobljena z obrobo, ki je bele barve ter ni ožja od 5.00 cm in širša od 6.30 cm. Na mreži, napenjalu, obrobi in nosilcih ne sme biti nobenih napisov ali reklam, razen če to dovoli Tekmovalno-registracijska komisija (TRK) TZS. Črte, ki omejujejo igrišče, se imenujejo stranske črte in osnovne črte. Na vsaki strani mreže, vzporedno z njo in v oddaljenosti 6.40 m od nje, je servisna črta. Na vsaki strani mreže je prostor med servisno črto in stranskima črtama s 5.00 cm široko središčno servisno črto razdeljen na dve enaki servisni polji. Obe osnovni črti sta prepolovljeni z navideznim podaljškom središčne servisne črte na notranji strani igrišča z 10.00 cm dolgo in 5.00 cm široko črto. Vse druge črte so široke od 2.50 cm do 5.00 cm, razen osnovne črte, ki je lahko široka do 10.00 cm. Vse meritve oziroma mere veljajo do zunanjih strani črt, ki morajo biti enotne barve. Kadar so za igriščem postavljene reklame ali drugi predmeti, ne smejo vsebovati bele, rumene ali druge svetle barve. Isto velja za stole in podstavke pomožnih sodnikov.

Opomba: Na tekmovanjih s koledarja ITF, ETA, ATP ali WTA mora biti prostor za osnovno črto najmanj 6.40 m dolg in na straneh 3.66 m širok. V svetovnih skupinah

Davisovega pokala in Pokala federacij mora biti prostor za osnovno črto dolg najmanj 8.23 m, na straneh pa širok 4.57 m. Na vseh tekmovanjih, ki jih organizira TZS in/ali klubi (OP, lige, itd.) in ki niso na koledarju zgoraj omenjenih organizacij, se priporoča, da je prostor za osnovno črto najmanj 5,50 m dolg, na straneh pa najmanj 2,50 m širok. Stoli linijskih sodnikov lahko segajo v ta prostor največ 91.40 cm.

1.2 STALNE NAPRAVE

Stalne naprave na igrišču vključujejo stransko in zadnjo ograjo, tribune, premične in nepremične stole okrog igrišča in osebe na njih, vse druge stalne naprave okrog in nad igriščem, glavnega sodnika, pomožne sodnike in pobiralce žog, kadar so na njihovih ustreznih mestih. Kadar se dvoboj posameznikov igra na igrišču za dvojice, se oba nosilca mreže ter oba dela mreže in obrobe, ki se nahajata med letvicama za igro posameznikov in nosilcema, smatrata za stalne naprave (to je t.i. pasivni del mreže; v igri dvojic postane ta del mreže aktivni del mreže).

1.3 ŽOGA

Žoge morajo imeti enakomerno zunanjo površino bele ali rumene barve. Če imajo stik, morajo biti brez šiva. Žoga mora imeti premer od 6.54 cm do 7.30 cm in težo od 56.0 g do 59.4 g. Žoga mora imeti odboj od 134.62 cm do 147.32 cm, če je spuščena z višine 254.00 cm na betonska tla. Žoga (Tip 1- t.i. hitra žoga) mora imeti prednjo deformacijo od 0.49 cm do 0.59 cm in povratno deformacijo od 0.67 cm do 91.4 cm, oziroma (Tip 2 – t.i. počasna žoga) prednjo deformacijo od 0.56 cm do 0.73 cm in povratno deformacijo od 0.80 cm do 1.08 cm, če jo obremenimo s težo 8.165 kg. Deformacije morajo biti popreček treh merjenj vzdolž treh osi žoge. Razlika med dvema posameznima merjenjima ne sme biti večja od 0.08 cm. Za igro na tekmovanjih, ki so več kot 1219 m nad morjem, se lahko uporablja še dva druga tipa žog (oba sta znana kot Tip 3 – srednje hitra žoga). Prvi tip žog je enak zgoraj opisanemu tipu žoge, le da je odboj od 121.92 cm do 134.62 00 cm ter da je notranji pritisk večji kot zunanji. Takšne žoge so znane kot žoge pod pritiskom. Drugi tip žoge je enak zgoraj opisanemu tipu žoge, le da je notranji pritisk enak zunanjemu. Takšne

žoge morajo biti aklimatizirane vsaj šestdeset (60) dni na nadmorski višini tekmovanja. Takšne žoge so znane kot žoge brez pritiska.

Opomba: Vsi preizkusi odboja, velikosti in deformacij morajo biti opravljeni v skladu z odredbami ITF (mednarodna teniška zveza).

1.4 LOPAR

Lopar, ki ne ustreza naslednjim določilom, ni dovoljen za igro:

a) Ploskev za udarjanje mora biti ravna mreža prekržanih strun, ki so prepletene ali povezane na mestih, kjer se križajo. Razmak med strunami mora biti približno enakomeren, posebno v sredini strune ne smejo biti redkejše kot drugje. Na strunah ne smejo biti pritrjeni nobeni predmeti, razen tistih, ki so izključno namenjeni preprečevanju obrabe in vibracij, so ustrezne velikosti in na mestih za ta namen. Naprava za preprečevanje vibracij je lahko pritrjena na strune samo zunaj vzorca prekržanih strun.. Mreža ni enakomerna in ravna, če je v več kot enem nivoju. Lopar mora biti napet tako, da so igralne karakteristike enake na obeh straneh ploskve za udarjanje.

b) Okvir loparja ne sme preseči 73.66 cm skupne dolžine, vključno z ročajem, in 31.75 cm širine. Napeta ploskev ne sme preseči 39.37 cm dolžine in 29.21 cm širine.

c) Na okvir in ročaj ne smejo biti pritrjeni predmeti, razen tistih, ki so namenjeni preprečevanju obrabe in vibracij ali spremembi težišča. Vsi ti predmeti morajo biti ustrezne velikosti in na mestih, ki ustrezajo tem namenom.

d) Okvir, ročaj in strune ne smejo imeti naprave, s katero je mogoče spremeniti obliko ali težišče loparja med igranjem točke. Mednarodna teniška zveza (ITF) na pobudo proizvajalca, igralca, nacionalnih zvez ali drugih oceni, če loparji ali njihovi prototipi ustrezajo navedenim pogojem.

1.5 SERVER IN BRANILEC

Igralca se postavita na nasprotni strani mreže. Igralec, ki prvi udari žogo, se imenuje server, drugi je branilec. Igralec, ki izvede udarec in pred ali po udarcu prečka navidezni podaljšek mreže, ne izgubi točke, razen če je stopil v aktivni del (v dvoboju posameznikov je to igrišče za igro posameznikov, v dvoboju dvojic pa igrišče za igro dvojic) nasprotnikovega igrišča, medtem ko je žoga še v igri (pravilo 1.20 e). Branilec lahko stoji na svoji strani mreže, kjerkoli želi.

1.6 IZBIRA STRANI IN SERVISA

Izbira strani in pravice biti server ali branilec v prvi igri se določi z žrebom. Igralec, ki dobi žreb, lahko izbere ali prepusti izbor nasprotniku:

- a) da bo server ali branilec - v tem drugem primeru nasprotnik izbira stran.
- b) stran - v tem primeru nasprotnik izbira, ali bo server ali branilec.

Igralci imajo pravico do nove izbire (žreba ne ponovimo), če je bil dvoboj prekinjen ali preložen, še predno se je začel.

1.7 SERVIS

Servis mora biti izveden na sledeč način:

Pred serviranjem mora server stati z obema nogama za osnovno črto in med navideznim podaljškom središčne servisne črte ter stransko črto. Server vrže ali spusti žogo v katerokoli smer in jo udari z loparjem, preden pade na tla. Udarec je končan, ko se lopar dotakne žoge. Igralec, ki lahko uporablja samo eno roko, sme vreči ali spustiti žogo z loparjem. Igralec ima lahko v trenutku udarca eno ali obe nogi v zraku. Server v dvoboju posameznikov ne sme stati za delom osnovne črte med stranskima črtama igrišča posameznikov in igrišča za dvojice. Igralec, ki med serviranjem vrže v zrak dve ali več žog, mora servis ponoviti, razen če sodnik oceni, da je dejanje storil namerno. V tem primeru velja pravilo 1.21.

1.8 PRESTOP

Server med izvajanjem servisa:

- a) Ne sme menjati svojega mesta, tako da hodi ali teče, v kar ne šteje manjše premikanje nog, ki ne vpliva bistveno na spremembo položaja serverja.
- b) Z nobeno nogo se ne sme dotakniti drugega prostora, kot prostora za osnovno črto med navideznim podaljškom središčne servisne črte in stransko črto.
- c) Beseda "noga" pomeni del noge pod gležnjem.

1.9 SERVIRANJE

- a) Server pri serviranju stoji izmenično na levi ali desni strani igrišča, tako da v vsaki igri začne z desne. Če je serviral z napačne strani in napaka ni bila ugotovljena, rezultat, dosežen na ta način, velja, stran serviranja pa se, ko se napaka ugotovi, takoj popravi.
- b) Servirana žoga mora prečkati mrežo in zadeti servisno polje, ki je diagonalno nasproti, ali črto, ki to polje omejuje, preden jo branilec udari.

1.10 NAPAČEN SERVIS

Servis je napačen:

- a) Če server krši pravilo 1.7, 1.8 ali 1.9 b.
- b) Če server namerava servirati, a žogo zgreši.
- c) Če se servirana žoga dotakne stalne naprave, letvice za igro posameznikov ali nosilca mreže predno pade v pravo servisno polje...

Pri serviranju se ne šteje za napako, če server vrže žogo v zrak, si premisli in žogo ujame (z roko ali loparjem) ali pa jo pusti pasti na tla. Običajno se pri nas igrajo

dvoboji posameznikov na igrišču za dvojice z nosilci mreže za dvojice in letvicami za igro posameznikov. Če v takem primeru pri servisu žoga zadene letvico in pade v pravo servisno polje, je servis napačen (pravili 1.2 in 1.10 ter opomba pri pravilu 1.24).

1.11 DRUGI SERVIS

Po napaki (če je prva) server servira ponovno z istega mesta, razen če je prvič serviral z napačne strani, drugič servira s pravilne strani. Ko se ugotovi, da je server serviral z napačne smeri, veljajo vse do tedaj odigrane točke in od tedaj naprej server servira s pravilne strani.

1.12 KDAJ SERVIRATI

Server ne sme servirati, dokler branilec ni pripravljen. Branilec pa mora biti pripravljen, ko je pripravljen server, ki pa mora servirati v normalnem, razumnem času . Če branilec poskuša servis vrniti, pomeni, da je bil pripravljen. Če na katerikoli način pokaže, da ni pripravljen, ne sme zahtevati, da se serverju šteje napaka, če žoga ne pade v servisno polje.

1.13 PONAVLJANJE (LET)

V vseh primerih (razen v primerih po pravilu 1.14), ko mora biti dosojeno ponavljanje, velja, da se ponavlja cela točka. Med igranjem točke se na igrišče prikotali žoga. Sodnik zaustavi igro in dosodi ponavljanje. Ali mora sodnik zaradi dejstva, da je server prvi servis v zadnji točki zgrešil, dosoditi prvi ali drugi servis? Sodnik mora dosoditi prvi servis. Ponavljati se mora cela točka.

Če počí žoga, ki je v igri, se dosodi ponavljanje. (mehka žoga ni razlog za ponavljanje).

1.14 PONAVLJANJE SERVISA

Servis se ponavlja:

- a) Če se servirana žoga dotakne aktivnega dela mreže, napenjala ali obrobe, preden pade v pravilno servisno polje, ali če se po dotiku aktivnega dela mreže, napenjala ali obrobe dotakne branilca ali česarkoli, kar ima oblečeno ali drži, preden pade na tla.
- b) Če igralec servira, ko branilec ni pripravljen (pravilo 1.12). V primeru ponavljanja servisa ta ne šteje, server servira ponovno, ponavljanje pa ne izniči predhodne napake.

1.15 VRSTNI RED SERVIRANJA

Konec prve igre postane branilec server, server pa branilec in tako izmenično v vseh naslednjih igrah dvoboja. Če servira igralec, ki ni na vrsti, bo igralec, ki bi moral servirati, serviral takoj, ko se napaka odkrije, vse točke, odigrane pred tem, pa veljajo. Če je igralec, ki ni bil na vrsti, prvi servis serviral napačno in se napaka odkrije, ta napaka ne šteje. Če se igra konča, preden se odkrije napaka, ostane vrstni red serviranja spremenjen.

1.16 MENJAVA STRANI

Igralci menjajo strani konec prve, tretje in po vseh naslednjih neparnih igrah v vsakem nizu ter po koncu vsakega niza, razen če je seštevek iger v nizu parno število. V tem primeru je menjava po prvi igri v naslednjem nizu. Če igralci ne menjajo strani pravilno, se mora napaka popraviti takoj, ko se odkrije, rezultat pa ostane tak, kakršen je bil ob odkritju napake.

1.17 ŽOGA V IGRI

Žoga je v igri od trenutka, ko je servirana, in je v igri, dokler točka ni zaključena. V primeru, če igralec ne uspe žoge vrniti pravilno v nasprotnikov del igrišča, sodnik pa

ne dosodi ničesar in žoga ostane v igri, nasprotnik po koncu igre ne more zahtevati točke v svojo korist.

1.18 SERVER DOBI TOČKO

a) Če se servirana žoga, ki se ne ponavlja po pravilu 1.14, dotakne branilca ali nečesa, kar ima ta oblečeno ali drži, preden pade na tla.

b) Če branilec drugače izgubi točko, kot je predvideno v pravilu 1.20.

1.19 BRANILEC DOBI TOČKO

a) Če server dvakrat zaporedoma napačno servira.

b) Če server drugače izgubi točko, kot je predvideno v pravilu 1.20.

1.20 IGRALEC IZGUBI TOČKO

a) Če žoge ne uspe vrniti preko mreže, preden se dvakrat odbije od tal, razen tako, kot je predvideno v pravilu 1.24 a in c.

b) Če vrne žogo tako, da pade na tla, v stalne naprave ali drug predmet zunaj črt, ki omejujejo nasprotnikov del igrišča, razen tako, kot je predvideno v pravilu 1.24 a in c.

c) Če udari žogo z volejem in je ne vrne pravilno v nasprotnikov del igrišča, tudi če stoji zunaj igrišča.

d) Če žogo namerno nosi, ujame na lopar ali se žoge namerno več kot enkrat dotakne z loparjem.

e) Če se igralec, njegov lopar ali nekaj, kar ima oblečeno ali nosi, dotakne aktivnega dela mreže in/ali obrobe (v igri posameznikov je aktivni del mreže tisti del, ki je med obema letvicama za igro posameznikov; pasivni del mreže pa je tisti del, ki je med

letvico za igro posameznikov in nosilcem), nosilcev (velja samo za igro dvojic), letvic, napenjala, ali aktivnega dela nasprotnikovega igrišča, medtem ko je žoga v igri.

f) Če igra volej, preden žoga prečka mrežo.

g) Če se žoga v igri dotakne igralca ali nečesa, kar ima oblečeno ali nosi, razen loparja v roki ali rokah.

h) Če vrže lopar in zadene žogo.

i) Če namerno spremeni obliko svojega loparja, medtem ko je žoga v igri.

V primeru, da serverju pri servisu uide lopar iz rok in poleti v mrežo, izgubi točko, če je v trenutku dotika loparja z mrežo žoga še v igri (pravilo 1.20 e). V enakem primeru, če je bil servis pred dotikom loparja z mrežo odigran izven servisnega polja (napaka), se dosodi napačen servis. Pri igranju dvojic je točka izgubljena takoj, ko se nekdo od para, medtem ko je žoga v igri, dotakne mreže (pravilo 1.20 e).

Točka ne velja, če je bila dosežena z loparjem, ki v času stika z žogo ni bil v igralčevi roki (pravilo 1.20 e in h). Če se žoga igralca pri sprejemanju servisa dotakne, predno pade na tla, ta izgubi točko, ne glede na to, ali stoji v ali izven servisnega polja (pravilo 1.20 g), razen v primeru pravila 1.14 a.

V primeru, da se igralec dotakne žoge ali jo ujame, predno le-ta pade na tla, v vsakem primeru izgubi točko, razen če jo odbije z loparjem v nasprotno stran igrišča. V tem primeru se igra nadaljuje (pravili 1.20 c, 1.20 g).

1.21 OVIRANJE NASPROTNIKA

Kadar igralec stori dejanje, ki ovira ali zmoti nasprotnika med udarcem, izgubi točko, če je bilo oviranje namerno. Če je bilo oviranje nenamerno, se točka ponovi. Pri dotiku igralca z nasprotnikom sodnik ukrepa po pravilu 1.21. Kadar se žoga odbije nazaj preko mreže, lahko igralec seže čez mrežo, da bi jo udaril. Če ga nasprotnik pri tem ovira, mu lahko sodnik dosodi točko ali ponavljanje (pravili 1.21 in 1.25)

Nenamerni "dvojni" udarec ne predstavlja dejanja, ki zmoti nasprotnika po pravilu

1.22 ŽOGA PADE NA ČRTO

Za žogo, ki je padla na črto, velja, da je padla v polje, ki ga ta črta omejuje.

1.23 ŽOGA ZADENE STALNE NAPRAVE

Če žoga zadene stalno napravo potem ko je padla na tla, dobi točko igralec, ki jo je udaril. Če zadene žoga stalno napravo, preden je padla na tla, dobi točko njegov nasprotnik. Če vrnjena žoga zadene sodnika ali njegov stol, igralec izgubi točko.

1.24 DOBRO VRNJENA ŽOGA

Žoga je dobro vrnjena:

- a) če se žoga dotakne aktivnega dela mreže, nosilcev (samo v igri dvojic), letvic, vrvi, napenjala ali obrobe pod pogojem, da jih je prečkala, preden je padla v igrišče.
- b) kadar se servirana ali vrnjena žoga odbije ali jo veter nese nazaj preko mreže, lahko igralec, ki je na vrsti za udarec, seže za njo in jo udari, če se pri tem z oblačili, loparjem ali drugače ne dotakne aktivnega dela mreže, nosilcev (samo v igri dvojic), letvic, vrvi, napenjala, obrobe ali nasprotnikovega igrišča in če je udarec tudi drugače dober.
- c) če je žoga vrnjena zunaj nosilcev ali letvic, nad ali pod nivojem roba mreže, tudi če se dotakne nosilcev (velja za igro dvojic, v igri posmeznikov je to napaka) ali letvic, in pade v pravo polje.
- d) če igralčev lopar seže preko mreže po udarcu (žoga mora prečkati mrežo, preden jo igralec udari) in je žoga vrnjena pravilno.
- e) če igralec uspe vrniti servirano žogo ali žogo v igri, ki je zadela žogo, ki je ležala v igrišču.

Opomba: V tekmovanju posameznikov, ki se igra na igrišču za dvojice, je mreža podprta z letvicama. V tem primeru so nosilci mreže za dvojice in del mreže, vrvi in obrobe zunaj letvic za igrišče posameznikov ves čas del stalnih naprav in se ne štejejo kot del mreže za igro posameznikov (to je t.i. pasivni del mreže). Žoga, ki je vrnjena pod vrvjo mreže med letvico in nosilcem mreže za igrišče dvojic in se pri tem ne dotakne vrvi, mreže ali nosilcev in pade v pravo polje, je dobro vrnjena žoga. Žoga, ki bi padla izven igrišča, zadene letvico za igro posameznikov in pade v pravo polje.

Pri serviranju je tak udarec napačen (pravilo 1.10 c), če ni servis, je udarec dober (pravilo 1.24 a). Žoga je dobro vrnjena, če igralec drži lopar z eno ali obema rokama. Servirana ali vrnjena žoga zadene žogo, ki leži v igrišču. Igra se mora nadaljevati. Če sodnik ni prepričan, da je igralec vrnil pravo žogo, mora dosoditi ponavljanje.

Igralec sme med igranjem točke uporabljati samo en lopar.

Igralec lahko zahteva, da se žoga ali žoge, ki ležijo na nasprotnikovi strani igrišča, odstranijo, vendar ne, dokler je žoga v igri.

1.25 OVIRANJE

V primeru, da je igralec oviran ali moten pri izvedbi udarca na način, na katerega ne more vplivati, razen s stalno napravo ali s primeri iz pravila 1.21, se dosodi ponavljanje.

V primeru oviranja igralca s strani gledalca lahko sodnik dosodi ponavljanje, če je bil po sodnikovem mnenju igralec oviran z okoliščinami, na katere nima vpliva.

Igralec je oviran kot v prejšnjem primeru in sodnik dosodi ponavljanje. Server je pred tem napačno serviral.

V tem primeru ima igralec pravico do dveh servisov. Ker je bila žoga v igri, se ponavlja cela točka.

Igralec ne more zahtevati ponavljanja po pravilu 1.25, ker je mislil, da je bil nasprotnik oviran, in zato ni pričakoval, da bo žoga vrnjena. Če žoga v igri zadene

drugo žogo v zraku, se dosodi ponavljanje, razen če je žoga v zraku zaradi dejanja enega od igralcev. V tem primeru sodnik dosodi po pravilu 1.21.

Sodnik pomotoma dosodi out ali napako in se nato popravi. Dosodi se ponavljanje, razen če po mnenju sodnika noben igralec ni bil moten. V tem primeru velja popravljeni klic.

Prvi servis je napačen, žoga se odbije in zmoti branilca med sprejemanjem drugega servisa. Branilec lahko zahteva ponavljanje, razen če je imel možnost žogo odstraniti, tega pa zaradi malomarnosti ni storil. Ali je udarec dober, če žoga zadene stalni ali premikajoči se predmet na igrišču ?

Udarec je dober, razen če je predmet prišel na igrišče, ko je bila žoga v igri, potem se dosodi ponavljanje. Ponavljanje se dosodi tudi, če žoga zadene predmet, ki se giblje nad igriščem.

Kaj dosoditi, če je prvi servis napačen in drugi pravilen, nato pa mora biti dosojeno ponavljanje po pravilu 1.25 ali ker sodnik ne more odločiti točke?

Napaka ne velja, ponavlja se cela točka.

1.26 REZULTAT V IGRI

Če igralec dobi prvo točko, je rezultat 15 za tega igralca, če dobi naslednjo točko, je rezultat 30 za tega igralca, ko dobi tretjo točko, je rezultat 40 za tega igralca, in če dobi četrto točko, dobi igro, razen če oba igralca dobita po tri točke in je rezultat izenačen (deuce). Naslednja točka je prednost. Če isti igralec dobi še naslednjo točko, dobi igro, če pa to točko dobi nasprotnik, je rezultat ponovno izenačen. To se nadaljuje toliko časa, da tekmovalec po izenačenju dobi dve zaporedni točki in s tem igro (game). Na tekmovanjih TZS v zimski sezoni je možna uporaba pravila NO AD - po rezultatu enaka (40:40) se igra samo še ena točka, pri čemer branilec/ca izbira/ta stran, v katero servira nasprotnik. Pri igranju mešanih dvojic pri pravilu NO AD smeri serviranja ne določata branilca – če v igri servira moški, mora servirati v smeri moškega branilca, ženska pa v smeri ženske branilke.

1.27 REZULTAT V NIZU

Igralec (igralca), ki prvi dobi šest iger, je dobil niz (set), razen če razlika nista vsaj dve igri (6:5) in se mora niz podaljšati do 7:5. Pri rezultatu 6:6 se v vseh nizih uporabi pravilo odločilne igre (tie-break). (glej tudi Podaljšani tie-break v tej točki). Na tekmovanjih TZS je možna uporaba kratkega niza – igranja na 4 dobljene igre s tiebreakom pri rezultatu 4:4 – samo po predhodni odobritvi TRK TZS (na dva ali tri dobljene nize).

Odločilna igra (TIE-BREAK)

Igra posameznikov:

- Igralec, ki prvi doseže sedem točk, dobi igro in niz pod pogojem, da ima prednost vsaj dveh točk. Če je rezultat šest točk oba, se igra podaljša, dokler eden od igralcev ne doseže prednosti dveh točk. V tie-breaku se uporablja običajno numerično štetje.
- Igralec, ki je na vrsti za servis, servira prvo točko. Njegov nasprotnik servira drugo in tretjo in tako dalje izmenično po dve točki do odločitve o zmagovalcu igre in niza.
- Od prve točke dalje bo vsak servis izveden izmenično z desne in leve strani igrišča tako, da se začne na desni. Če igralec servira z napačne strani, rezultat in servis veljata, nepravilen položaj pa se takoj, ko se odkrije, popravi.
- Igralca menjata strani po vsakih odigranih šestih točkah in po končani odločilni igri (tie-breaku).
- Odločilna igra (tie-break) šteje kot ena igra za menjavo žog, razen če bi morala biti menjava na začetku te igre. V tem primeru se žoge menjajo pred pričetkom druge igre v naslednjem nizu.

Igra dvojic:

V igrah dvojic se v primeru igranja odločilne igre (tie-breaka) uporabljajo enaka pravila kot za igro posameznikov. Igralec, ki je na vrsti, da servira, bo serviral prvo točko, ostali pa izmenično po dve točki v istem vrstnem redu, kot prej v tem nizu.

Menjava servisa:

Igralec (igralca), ki naj bi serviral prvo točko v odločilni igri (tie-breaku), je v prvi igri naslednjega niza branilec. Pri rezultatu šest iger oba začneta igralca igrati igro na razliko, čeprav je bilo vnaprej odločeno in objavljeno, da se igra odločilna igra (tie-break). Ali odigrane točke veljajo?

Če se napaka odkrije, preden je žoga v igri za drugo točko, bo prva točka veljala, napaka se takoj popravi. Če se napaka odkrije, potem ko je žoga v igri za drugo točko, se nadaljuje igra na razliko. Če nato igralca dosežeta osem iger oba ali višjo parno številko, se odigra odločilna igra (tie-break).

Med odločilno igro (tie-breakom) servira igralec, ki ni na vrsti. Ali ostane red serviranja spremenjen do konca igre?

Če je bila odigrana samo ena točka, se red serviranja takoj popravi, odigrana točka velja. Če se napaka odkrije, potem ko je bila odigrana druga točka, ostane red serviranja spremenjen, rezultat velja.

ODLOČILNI NIZ (ODLOČILNI TIE-BREAK)

V primeru igranja odločilnega tie-breaka se uporabljajo enaka pravila (glej tudi izjeme) kot v primeru igranja normalnega tie-breaka z eno samo izjemo: igralec, ki prvi doseže deset točk, dobi igro, niz in s tem dvoboj pod pogojem, da ima prednost vsaj dveh točk. Odločilni tie-break se igra v konkurenci veteranov in sicer pri rezultatu en niz oba in nadomešča celoten tretji niz.

Izjeme:

- v igri dvojic se vrstni red serviranja in branjenja pred začetkom odločilnega niza lahko zamenja (začetek novega niza)
- pred začetkom odločilnega tie-breaka imajo igralci pravico do odmora (120 sekund; odmor med nizi)
- pred odločilnim tie-breakom ni menjave žog (pa četudi bi jo bilo potrebno narediti)

1.28 NAJVEČJE ŠTEVILO NIZOV

Moški in ženske igrajo na največ dva dobljena tie-break niza, razen v finalu državnega moškega članskega prvenstva, kjer se lahko igra na tri dobljene tie-break nize.

1.29 VLOGA URADNIH OSEB

V dvobojih, ki ji sodijo glavni sodniki, je njihova odločitev glede vprašanj dejstev končna. Igralec se lahko vrhovnemu sodniku pritoži, samo če gre za tolmačenje pravil. V tem primeru je odločitev vrhovnega sodnika dokončna. Če je pomožni sodnik (linijski ali sodnik na mreži) po mnenju glavnega sodnika storil očitno napako, ima glavni sodnik pravico odločitev pomožnega sodnika spremeniti. Kadar se pomožni sodnik ne more odločiti (bil je blokiran), to takoj pokaže glavnemu sodniku, ki se odloči glede na dejstva, ki jih je videl on sam.

V moštvenih srečanjih je vrhovni sodnik lahko na igrišču in lahko spremeni odločitev glavnega sodnika, a le v primeru, da srečanje sodijo domači sodniki. Vrhovni sodnik lahko dvoboj preloži zaradi mraka ali drugih pogojev. V vsakem primeru velja doseženi rezultat in ista postavitve igralcev na igrišču. Server servira drugi servis. Sodnik dosodi napako (fault) in se zaradi očitne napake takoj popravi ter dododi ponavljanje drugega servisa. Igralec zahteva, da se ponavlja cela točka (želi prvi servis).

1.30 NEPREKINJENO IGRANJE IN ODMORI

Igra mora potekati neprekinjeno od prvega servisa do zaključka dvoboja.

a) Če je prvi servis napačen, mora biti izveden drugi servis brez odlašanja. Branilec mora spremljati normalno hitrost serverja in mora biti pripravljen, ko je server pripravljen za serviranje. Med menjavo strani med nizom lahko poteče največ 90 sekund od trenutka, ko je šla žoga iz igre, do trenutka, ko je servirana za prvo točko v naslednji igri, po zaključku vsakega niza pa 120 sekund. Pri menjavi strani po prvi igri vsakega niza in med tie-breakom se mora igra nadaljevati brez prekinitve (odmora). Sodnik ima pravico, da oceni, če okoliščine onemogočajo nadaljevanje v tem času. Organizatorji mednarodnih tekmovanj in ekipnih srečanj, ki jih priznava

ITF, lahko sami določijo čas, dovoljen med točkami, vendar ta ne sme presegati 25 sekund – v primeru, ko so na igrišču pobiralci žog, ta čas ne sme presegati 20 sekund.

b) Igra se ne sme prekiniti, zadrževati ali ovirati z namenom, da se igralcu omogoči predah ali počitek. Sodnik lahko v primeru poškodbe ali drugega medicinskega stanja dovoli enkratno prekinitev treh minut za vsako tako medicinsko stanje. Uradni zdravnik tekmovanja je oseba, ki odloči, ali je igralec upravičen do prekinitve; če uradnega zdravnika na tekmovanju ni, je ta oseba vrhovni sodnik.

c) Kadar zaradi okoliščin, na katere igralec nima vpliva, postanejo njegova oblačila, obutev ali oprema (razen loparja) neprimerni za igro, tako da ne more ali ni primerno, da bi nadaljeval igro, lahko glavni sodnik igro prekine (za razumen čas), dokler igralec pomanjkljivosti ne odpravi.

d) Glavni sodnik dvoboja lahko prekine ali zadrži igro, ko oceni, da je to potrebno.

e) Glavni sodnik dvoboja lahko zaradi okoliščin, na katere igralci nimajo vpliva, dvoboj prekine za toliko časa, kolikor oceni, da je potrebno.

f) Vrhovni sodnik ima pravico, da določi čas za ogrevanje pred dvobojem, vendar ta ne sme preseči pet minut (v izjemnih primerih deset) in mora biti objavljen pred začetkom tekmovanja.

g) Kadar glavni sodnik uporabi postopek za prekrške vedenja ali postopek za prekrške časa, izreče svoje odločitve z ustreznimi izrazi.

h) Zaradi kršenja pravila, da mora dvoboj potekati brez prekinitev, lahko glavni sodnik po opominu, kazenski točki in kazenski igri igralca diskvalificira.

1.31 SVETOVANJE (coaching)

Med igro v moštvenem tekmovanju lahko igralcem svetuje kapetan moštva, ki sme biti na igrišču. V drugih dvobojih igralec med igro ne sme dobivati nasvetov. To pravilo se mora strogo spoštovati. Svetovanje se kaznuje po postopkih kaznovanja za prekrške vedenja (opomin, kazenska točka, kazenska igra, diskvalifikacija).

Ali je lahko igralec kaznovan, če dobiva nasvete ustno ali z znaki, ne da bi to kogarkoli motilo?

Sodnik mora ukrepati takoj, ko ugotovi, da je igralec dobil nasvet, neglede na način. Če sodnik tega ne opazi, ga lahko na to opozori igralec.

Opomba: Beseda "svetovanje" vključuje kakršenkoli nasvet ali navodilo.

1.32 MENJAVA ŽOG

Število (2, 3, 4 ali 6) žog in njihovo menjavo na nekem tekmovanju določi TRK TZS.

Žoge se lahko menjajo:

a) po lihem številu odigranih iger (7/9 ali 9/11 ali 11/13) – v tem primeru se prva menjava žog opravi dve igri prej kot vse naslednje menjave (prva menjava žog je, recimo, po sedmih odigranih igrah, druga menjava je potemtakem po šestnajstih odigranih igrah, tretja menjava je po petindvajsetih odigranih igrah, itd.) - ogrevanje se za menjavo žog šteje kot dve odigrani igri;

b) na začetku zadnjega niza V primeru, ko bi morali žoge menjati po določenem številu iger, a niso bile menjane pravočasno, se napaka popravi, ko je igralec ali dvojica, ki bi morala servirati z novimi žogami, spet na vrsti za serviranje. Potem se žoge menjajo tako, kot je bilo prvotno dogovorjeno.

DVOJICE

1.33 Igra dvojic

Vsa predhodna pravila veljajo tudi za igro dvojic, razen pri naslednjih pravilih:

1.34 IGRIŠČE ZA DVOJICE

Za dvojice je igrišče široko 10,97 m in je na vsaki strani za 1,37 m širše od igrišča za posameznike. Dele stranskih črt med dvema servisnima črtama imenujemo servisne stranske črte. Druge mere igrišča so iste kot v pravilu 1.1. Del črt med osnovno črto in servisno črto na vsaki strani mreže postane nepotreben in se lahko odstrani.

1.35 VRSTNI RED SERVIRANJA V IGRI DVOJIC

Vrstni red serviranja se določi na začetku vsakega niza. Dvojica, ki servira v prvi igri, se odloči, kateri igralec bo prvi serviral, nasprotnika pa odločita, kateri igralec bo serviral v drugi igri. Partner igralca, ki je serviral v prvi igri, bo serviral v tretji, partner nasprotnika, ki je serviral v drugi igri, bo serviral v četrti igri in tako dalje v istem vrstnem redu v naslednjih igrah. V igri dvojic en igralec ne pride pravočasno, njegov partner zahteva, da mu sodnik dovoli, da začne igrati sam. Je to dovoljeno? Ne.

1.36 VRSTNI RED SPREJEMANJA SERVISA V IGRI DVOJIC

Vrstni red sprejemanja servisa se odloči na začetku vsakega niza. Dvojica, ki sprejema prvi servis v prvi igri, se odloči, kateri igralec bo prvi sprejel servis in ta igralec bo sprejemal prvi servis v vsaki neparni igri tega niza. Nasprotnika se na isti način odločita, kateri igralec bo sprejel prvi servis v drugi igri in ta igralec bo sprejemal prvi servis v vsaki parni igri tega niza. Ali je dovoljeno, da serverjev ali branilčev partner stoji tako, da ovira pogled branilcu?

Da, serverjev ali branilčev partner lahko stoji kjerkoli na svoji strani mreže ali izven igrišča.

1.37 SERVIRANJE IZVEN VRSTNEGA REDA V IGRI DVOJIC

Če partner servira izven vrstnega reda, bo igralec, ki bi moral servirati, serviral takoj, ko se napaka odkrije, vse odigrane točke in napake veljajo. Če se igra konča, preden se napaka odkrije, ostane vrstni red serviranja spremenjen.

1.38 NAPAKA PRI SPREJEMANJU SERVISA V IGRI DVOJIC

Če se med igro vrstni red sprejemanja servisa spremeni, ostane spremenjen do konca igre, v kateri je bila odkrita napaka, toda igralca morata zavzeti svoje položaje v naslednjih igrah, ko sta spet branilca, v tem nizu.

1.39 NAPAČEN SERVIS V IGRI DVOJIC

Servis je napačen po pravilu 1.10, če se žoga dotakne serverjevega partnerja ali nečesa, kar ima oblečeno ali drži. Če se žoga dotakne branilčevega partnerja ali nečesa, kar ima oblečeno ali drži in ni ponavljanje po pravilu 1.14 a, preden pade žoga na tla, dobi točko server.

1.40 IGRANJE V IGRI DVOJIC

Žogo udarjajo izmenično igralci ene in druge dvojice. Če se igralec dotakne z loparjem žoge drugače, kot predvideva to pravilo, izgubi točko.