

A TENISZ JÁTÉKSZABÁLYAI 2022.

ELŐSZÓ

A Nemzetközi Tenisz Szövetség (International Tennis Federation, ITF) a tenisz sport irányító szerve. Feladatai közé tartozik a tenisz sport integritásának biztosítása a játékszabályok meghatározásának eszközével.

Annak érdekében, hogy ezt a feladatát maradéktalanul elláthassa, az ITF egy Szabályszerkesztő bizottságot hozott létre, amely folyamatosan figyeli a játékot és a játékszabályokat, és szükség szerint javaslatokat tesz az ITF Igazgató Tanácsának azok megváltoztatására. Az ITF igazgatótanácsa a javaslatot az ITF éves közgyűléséhez továbbítja. A játékszabályok bármilyen változtatásában a végső döntést az ITF közgyűlése mondja ki.

Az V. számú Függelék tartalmazza az engedélyezett alternatív eljárásokat és számolási módszereket. Ezekon kívül az ITF, vagy más érintett javaslatára születhet ideiglenes jellegű, vagy csak meghatározott versenyekre alkalmazható olyan döntés, amely alapján tesztelési szándékkal engedélyezésre kerül a jelen szabályoktól történő eltérés. Az ilyen jellegű eseti felmentések nem részei a hivatalosan kihirdetett játékszabályoknak, és a tesztek végrehajtói beszámolásra kötelesek a tapasztalatokról.

Megjegyzés: Amennyiben a jelen szabályok angol nyelvű szövege, és bármely más nyelvre történő lefordított változata között jelentős eltérés mutatkozna, akkor az angol verzió az irányadó.

1.§ A JÁTÉKTÉR

A játéktér egy 23,77 méter hosszú és egyesjáték esetén 8,23 méter, párosjáték esetén pedig 10,97 méter széles derékszögű négyszög.

A játéktér közepén háló választja ketté, amelyet egy kötélre vagy fémhuzalra függesztenek fel. Ez a kötélen vagy huzal két hálótartó oszlophoz, vagy azokon átmenően van felerősítve 1,07 méter magasan. A hálót egész terjedelmében úgy kell kifeszíteni, hogy teljesen kitöltse a két hálótartó oszlop közötti teret, és megfelelően sűrű szövésűnek kell lennie ahhoz, hogy a labda ne juthasson keresztül rajta. A háló magassága közepén 0,914 méter, itt egy hálólekötő hevederrel kell azt a talajhoz feszesre rögzíteni. A háló tetején a kötelet vagy fémhuzalt egy szegélyszalaggal kell befedni. A szegélyszalagnak és a hálólekötő hevedernek teljesen fehér színűnek kell lennie.

- A kötélen vagy fémhuzal legfeljebb 0,8 centiméter átmérőjű lehet.
- A hálólekötő heveder legfeljebb 5 centiméter széles kell, hogy legyen.

- A szegélyszalag szélessége 5 centiméter és 6,35 centiméter között lehet a háló mindkét oldalán.

Páros mérkőzéseknél a hálótartó oszlopok középvonalai 0,914 méterre legyenek a páros játéktér két szélétől kifelé.

Egyes mérkőzéseknél, ha egyeshálót használunk, a hálótartó oszlopok középvonalai 0,914 méterre kell, hogy legyenek az egyes játéktér két szélétől kifelé. Ha páros hálót használunk, a hálót két úgynevezett egyesléccel fel kell támasztani 1,07 méter magasságban. Az egyeslécek középvonalának az egyes játéktér két szélétől kifelé 0,914 méterre kell lenniük.

- A hálótartó oszlopok legfeljebb 15 centiméter oldalszélességű négyzetes vagy 15 centiméter átmérőjű kör alaprajzúak kell, hogy legyenek.
- Az egyeslécek legfeljebb 7,5 centiméter oldalszélességű négyzetes vagy 7,5 centiméter átmérőjű kör alaprajzúak kell, hogy legyenek.
- A hálótartó oszlopok és az egyeslécek legfeljebb 2,5 centiméterrel nyúlhatnak a hálótartó kötél vagy fémhuzal fölé.

A játéktér két végén levő vonalakat alapvonalnak, a játéktér oldalán levő vonalakat pedig oldalvonalnak nevezzük.

Az egyes oldalvonalak közé, a hálóval párhuzamosan és attól mindkét irányban 6,4 méter távolságban két vonalat kell húzni, ezek az adogatóvonalak. A háló mindkét oldalán a háló és az adogatóvonalak közötti területet a középadogatóvonallal két egyenlő részre, adogatóudvarra kell osztani. A középadogatóvonal párhuzamos az oldalvonalakkal és azoktól egyenlő távolságra helyezkedik el.

Mindkét alapvonalat egy 10 centiméter hosszúságú középpjellel két egyenlő részre kell osztani. A középpjel legyen párhuzamos az egyes oldalvonalakkal és mutasson a háló felé.

- A középadogatóvonalak és a középpjelek 5 centiméter szélességűek kell legyenek.
- A többi vonal legalább 2,5 centiméter és legfeljebb 5 centiméter széles lehet, kivéve az alapvonalakat, amelyek maximális megengedett szélessége 10 centiméter.

A méreteket minden esetben a vonalak külső szélétől kell mérni. A vonalak legyenek azonos színűek és üssenek el a játéktér színétől.

A játéktéren, hálón, szegélyszalagon, hevederen, hálótartó oszlopokon és egyesléceken a IV. Függelékben meghatározottakon kívül nem szabad hirdetést elhelyezni.

A fentiekben meghatározott pályaméreteken kívül a VII. Függelékben leírt „piros” és „narancs” pályákat a 10 éven aluliak versenyein lehet használni.

Megjegyzés: A hátsó és az oldalkifutók minimális mérete tekintetében a IX. Függelék tartalmaz útmutatót.

2. § AZ ÁLLANDÓ TARTOZÉKOK

A pálya állandó tartozékai közé soroljuk a hátsó és oldalkerítéseket, a nézőket, a lelátót és a nézők székeit, illetve minden más tartozékot, ami a pálya körül vagy felett helyezkedik el, a játékvezetőt, a vonalbírót, a hálóbírót és a labdaszedőket, amennyiben kijelölt helyükön tartózkodnak.

Ha egyes mérkőzést páros hálóval és egyeslécekkal játszanak, a hálótartó oszlopokat és a háló egyesléceken kívüli részeit szintén állandó pályatartozékoknak, nem pedig a háló részének kell tekinteni.

3. § A LABDA

A tenisz játékszabályai szerint használható labdáknak az I. Függelékben megfogalmazott tulajdonságoknak kell megfelelni.

Az ITF jogosult annak eldöntésére, hogy egy adott labda, vagy prototípus megfelel-e az I. Függelékben megfogalmazott követelményeknek, vagy ha nem, alkalmas-e játékra. Az elbírálás az ITF kezdeményezésére, illetve az érdekelt fél, például a gyártó, vagy bármely játékos, vagy nemzeti szövetség kérésére történhet. A kérelem előterjesztése és az elbírálás az ITF vonatkozó szabályzata szerint történik. (lásd XI. Függelék)

A verseny szervezője a verseny megkezdése előtt köteles bejelenteni:

- a. A mérkőzéseken használt labdák számát (2,3,4 vagy 6)
- b. A labdacserék idejét, ha van ilyen.

Ha a mérkőzésen van labdacseré, akkor annak ideje:

- i. Az előre kihirdetett páratlan számú játék lejátszása után, amely esetben az első labdacseré a többinél két játékkal korábban kell legyen azért, hogy a labdák bemelegítés alatti kopását is figyelembe vegyük. A labdacseré szempontjából a döntő játék egy játéknak számít. Döntő játék előtt nem szabad labdát cserélni. Ebben az esetben a labdacserét a következő játszma második játéka előtt kell végrehajtani.
- ii. Új játszma kezdetekor.

Ha labdamenet közben a labda kilyukad, újra kell játszani a pontot.

1. Eset: Újra kell-e játszani a pontot, ha a labdamenet végén puha a labda?

Döntés: Ha a labda nem lyukas, csak puha, a pontot nem kell újra játszani.

Megjegyzés: A tenisz hivatalos játékszabályai alapján játszott mérkőzéseken csak olyan labdák használhatók, amelyek szerepelnek az ITF által kiadott engedélyezett labdák listáján.

4. § AZ ÜTŐ

A tenisz játékszabályainak megfelelő ütők jellemzőit a II. Függelék tartalmazza.

Az ITF jogosult annak eldöntésére, hogy egy bizonyos ütő vagy prototípus megfelel-e a II. Függelék követelményeinek, illetve engedélyezett vagy nem engedélyezett a vele való játék. Ilyen döntés történhet az ITF kezdeményezésére, illetve az érdekelt fél, például a gyártó, bármely játékos vagy nemzeti szövetség kérheti azt. A kérelem előterjesztése és az elbírálás az ITF vonatkozó szabályzata szerint történik (Lásd XI. Függelék).

1. Eset: Lehet-e egy garnitúra húrnál több az ütő felületén?

Döntés: Nem. A szabály az egymást keresztező húrok egyetlen mintázatáról (és nem mintázatairól) beszél. (Lásd II. Függelék)

2. Eset: Az ütő húrozásának mintázata egészében egyenletesnek és síknak tekinthető-e, ha a húrok egynél több síkban vannak? Döntés: Nem.

3. Eset: Felszerelhetők-e az ütő húrozatára rezgéscsillapító szerkezetek, és ha igen, hova? Döntés: Igen, de ilyen szerkezet csak az egymást keresztező húrokon kívül helyezhető el.

4. Eset: A játékos húrja labdamentet közben véletlenül elszakad. Elkezdheti-e a következő pontot ezzel az ütővel? Döntés: Igen, hacsak bizonyos versenyek szervezői ezt kifejezetten nem tiltják.

5. Eset: A mérkőzés folyamán bármikor használhat-e a játékos egyszerre több mint egy ütőt? Döntés: Nem.

6. Eset: Lehet-e áramforrást (elemet) beépíteni az ütőbe, amely hatással van annak játéktulajdonságaira? Döntés: Nem. Az elem használata tiltott, mivel az energiaforrás. Ugyanez vonatkozik a napelemekre, vagy más hasonló szerkezetekre is.

5.§ A LABDAMENETEK SZÁMOLÁSA

a) Hagyományos játék

Hagyományos játék esetén a pontokat a következő sorrendben számoljuk, az adogató pontjait mondva először:

nincs pont „semmi”, első pont „15”, második pont „30”, harmadik pont „40”, negyedik pont „játék”,

kivéve, ha mindkét játékos/pár három pontot szerzett, ebben az esetben az eredmény „egyenlő”. Az „egyenlő” állás után következő pontot nyerő játékos/pár javára „előny” az állás. Ha az ezt követő pontot ugyanez a játékos/pár nyeri, akkor ő/ők nyerik a „játékot” is. Ha a másik játékos/pár nyeri a következő pontot, az állás ismét „egyenlő” lesz. Ahhoz, hogy egy játékos/pár megnyerhesse a „játékot”, két egymás utáni labdamentet kell nyerniük „egyenlő” állás után.

b) Döntő játék

Döntő játékban a pontokat egyesével számolva („Nulla”, „Egy”, „Kettő”, „Három” stb.) jelezzük, a játékban vezető játékos/pár pontjait mondva először. Az első játékos/pár, amelyik hét pontot nyer, nyeri a „Játékot” és a „Játszmát”, feltéve, hogy két pont különbség van az eredményük között. Szükség esetén a döntő játék addig folytatódik, amíg el nem érik ezt a két pontos különbséget.

Az adogatni következő játékos adogat a döntő játék első pontjáért. Az ezt következő pontért az ellenfél (páros játék esetén az a játékos, aki az ellenfél részéről következik az adogatásban) adogat. Ezek után, mindkét játékos/pár két-két egymást követő pontért fog adogatni a döntő játék végéig (páros játék esetén az adogatók a játszma során meghatározott sorrendje folytatódik a játszma végéig). Az a játékos/pár, amely a döntő játék első pontjáért adogatott, a következő játszma első játékában fogadni fog.

Az V. Függelékben található egyéb engedélyezett alternatív számolási módok.

6. § A JÁTÉKOK SZÁMOLÁSA

A játszmán belüli számolásra különböző módszerek vannak. A két fő módszer, az „Előny játszma”, illetve a „Döntő játék” számolási rendszerek. Bármelyik választható, de a verseny előtt ki kell hirdetni, hogy melyiket alkalmazzák. Ha a „Döntő játék” rendszert használják, azt is meg kell mondani, hogy egy esetleges döntő játszmában melyik módszer szerint fognak számolni.

a) „Az előny játszma”

Az a játékos/pár, amelyik elsőként nyer hat játékot, nyeri az adott „játszmát” is feltéve, ha legalább két nyert játék különbség is adott, és a játszmát mindaddig folytatni kell, amíg ezt a különbséget az egyik játékos/pár el nem éri.

b) „A döntő játékkal befejezett játszma”

Az a játékos/pár, amelyik elsőként nyer hat játékot, nyeri az adott „játszmát” is. A győzelemhez az ellenféllel szemben legalább két nyert játékkülönbség szükséges. Ha a játékállás 6:6, a játszmát döntő játékkal fejezik be.

Egyéb, választható számolási módszerek az V. Függelékben találhatóak.

7. § A JÁTSZMÁK SZÁMA

A mérkőzés tarthat kettő nyert játszmáig (a játékos vagy pár kettő játszmát kell nyerjen a mérkőzés megnyeréséhez).

Egyéb, választható számolási módszerek az V. Függelékben találhatóak.

8. § AZ ADOGATÓ ÉS A FOGADÓ

A játékosok/párok a háló két egymással szemben levő oldalán helyezkedjenek el. A labdát elsőként játékba hozó játékos az adogató, az adogatást visszaütni kész játékos pedig a fogadó.

1. Eset: Állhat-e a fogadó a játéktér vonalain kívül? Döntés: Igen. A fogadó a saját térfelén bárhol állhat a játéktéren kívül vagy belül.

9. § Az adogatás, a fogadás, illetve a térfélválasztás

A térfélválasztást és azt, hogy az első játékban ki lesz az adogató, illetve a fogadó, a bemelegítés előtt sorsolással kell eldönteni. A sorsolást nyerő játékos/pár a következő lehetőségek közül választhat:

- a. Övé az első adogatás vagy fogadás joga, ebben az esetben az ellenfél választhatja a térfelet, vagy
- b. Térfelet választ, ekkor viszont ellenfele dönti el, hogy adogatni vagy fogadni kíván először, vagy
- c. Kérheti ellenfelét, hogy válasszon a fenti lehetőségek közül.

1. Eset: Joga van-e mindkét játékosnak/párnak újra választani, ha a bemelegítés félbeszakad, és a játékosok elhagyják a pályát? Döntés: Igen. A sorsolás eredménye érvényben marad, de mindkét játékos/pár jogosult újra választani.

10. § A TÉRFÉLCSERE

A játékosok minden játszmában az első, harmadik és azt követően minden páratlan játék után térfelet cserélnek. Ugyanúgy térfélcseré következik minden játszma végén is, kivéve, ha a játszma játékainak összege páros szám. Ebben az esetben térfélcserére csak a következő játszma első játéka után kerül sor.

A döntő játékban a játékosok minden hatodik pont után térfelet cserélnek.

Egyéb, választható számolási módszerek az V. Függelékben találhatóak.

11. § A labdament tartama

A labda attól a pillanattól kezdve játékban van, amikor azt az adogató megüti, és játékban marad mindaddig, amíg a pont sorsa el nem dől, kivéve, ha semmis labdamentet, vagy lábhibát kell ítélni.

12. § A labda a vonalat érinti

Ha a labda a játékteret határoló vonalak valamelyikét érinti, úgy kell tekinteni, hogy az adott vonal által határolt érvényes játéktérre esett.

13. § A labda állandó tartozékot érint

Ha a játékban levő labda a megfelelő játéktéren való földet érés után a pálya valamely állandó tartozékát érinti, a pontot az a játékos nyeri, aki a labdát ütötte. Ha az érintés a földet érés előtt történik, akkor a labdát ütő játékos elveszíti a pontot.

14. § Az adogatás sorrendje Minden hagyományos játékot követően a fogadó lesz az adogató és az adogató lesz a fogadó.

Páros játéknál a játszma első játékában adogatásra jogosult pár eldönti, hogy melyik tagjuk adogat. Az ellenfél párosa hasonló módon dönti el a kérdést a második játék előtt. A harmadik játékban az első játékban adogató játékos partnere lesz az adogató, míg a negyedikben a második játékban adogató játékos partnere fog adogatni. Ebben a sorrendben történik az adogatás az adott játszma végéig.

15. § A fogadás sorrendje páros játék esetén

Az a pár, amelyik a játszma első játékában az adogatást fogadja, eldönti, hogy a pár melyik tagja fogadja az első adogatást. Ugyanúgy, a második játék előtt ellenfeleik is eldöntik, melyikük

fogadja az első adogatást. Az első pontot fogadó játékos partnere fogja a második adogatást fogadni és ez marad a fogadás sorrendje a játék, illetve a játszma végéig. Miután a fogadó visszaütötte a labdát, a párok bármelyik tagja megütheti azt.

1. Eset: Megengedhető-e, hogy a páros egyik tagja egyedül játsszon az ellenfelek ellen? Döntés: Nem.

16. § Az adogatás

Közvetlenül az adogató mozdulat megkezdése előtt az adogató mindkét lábával az alapvonal mögött (az alapvonal hálótól távolabb eső oldalán), nyugalmi helyzetben kell, hogy álljon, az oldalvonal és a középjel képzeletbeli meghosszabbításai között.

Ezután az adogató kézzel feldobja a labdát tetszés szerinti irányba és mielőtt az földet érne, ütőjével megüti. Az adogató mozdulat akkor ér véget, amikor az adogató ütője megérinti, vagy elvéteti a labdát. Ha a játékos csak egyik karját tudja használni, igénybe veheti ütőjét a labda feldobásához.

17. § Az adogatás végrehajtása

A hagyományos játékban az adogatónak felváltva a játéktér hosszanti jobb és bal fele mögül kell adogatnia, minden játékban jobboldalról kezdve az adogatást.

A döntő játékban az adogatásokat felváltva a játéktér hosszanti jobb és bal fele mögül kell végrehajtani, az első pontot a jobb oldalról adogatva.

Az adogatott labdának át kell haladnia a háló fölött úgy, hogy az átlósan szemben levő adogatóudvarban érjen földet, mielőtt a fogadó visszaütné.

18. § A lábhiba

Az adogató adogatás közben:

- a. Nem változtathatja helyzetét járással vagy futással, de a lábfejek csekély mértékű mozgása megengedett.
- b. Egyik lábával sem érintheti a játéktér vagy az alapvonalat.
- c. Egyik lábával sem érintheti az oldalvonal képzeletbeli meghosszabbításán kívül eső területet.
- d. Egyik lábával sem érintheti vagy lépheti át a középjel képzeletbeli meghosszabbítását.

Ha az adogató megszegi a fenti szabályok bármelyikét, „lábhibát” követ el.

1. Eset: Egyes mérkőzés esetén állhat-e az adogató az alapvonal mögött, az egyes és páros oldalvonalak képzeletbeli meghosszabbításai között? Döntés: Nem.

2. Eset: Felemelheti-e az adogató egyik vagy mindkét lábát adogatás közben? Döntés: Igen.

19. § A hibás adogatás

Az adogatás hibás, ha:

- a. az adogató megszegi a 16, 17 vagy 18 szabályok valamelyikét, vagy
- b. az adogató megkísérli megütni a labdát, de elvéti azt, vagy
- c. a megütött labda a talaj érintése előtt a pálya valamely állandó tartozékát, az egyeslécet vagy a hálótartó oszlopot érinti, vagy
- d. a megütött labda megérinti az adogatót, az adogató partnerét, vagy bármit, amit az adogató vagy partnere a kezében tart vagy visel.

1. Eset: Miután az adogatás előkészítése közben az adogató feldobta a labdát, úgy dönt, hogy az ütés helyett inkább elkapja azt. Hibás adogatás ez?

Döntés: Nem. Ha a játékos feldobja a labdát és úgy dönt, hogy nem üti meg, elkaphatja azt akár kézzel, akár az ütőjével, vagy hagyhatja leesni.

2. Eset: Amikor az egyes játékot páros pályán játsszák - ahol a páros játékhoz szükséges hálótartó oszlopok vannak, de egyeslécek is megtalálhatók - és az adogatásnál a labda érinti az egyeslécet, majd a helyes adogatóudvarban ér talajt, hibásnak tekintendő-e ez az adogatás?

Döntés: Igen.

20. § A második adogatás

Ha az első adogatás hibás, az adogató ismételten adogathat ugyanarról az oldalról, ahonnan a hibát elkövette. Ez alól kivétel, ha a hibás adogatás helytelen oldalról történt, mert akkor a helyes oldalról következik a második adogatás.

21. § Az adogatás és a fogadás megtörténte Az adogató csak akkor adogathat, ha a fogadó kész a labda fogadására. A fogadó ellenben köteles az adogató ritmusához igazodni és készen állni az adogatás fogadására ésszerű időn belül.

Amennyiben a fogadó kísérletet tesz a labda megütésére, úgy kell tekinteni, hogy készen állt az adogatás fogadására. Ha a fogadó jelezte, hogy nem áll készen, a megtörtént adogatást nem lehet „hibásnak” ítélni.

22. § A semmis adogatás

Az adogatás semmis (érvénytelen), ha:

- a. Az adogatott labda a hálót, hevedert vagy szegélyszalagot érinti, de a megfelelő udvarban ér talajt, vagy érintette a hálót, hevedert vagy szegélyszalagot, de a talajt még nem, és megérinti a fogadót, vagy partnerét, vagy bármit, ami rajtuk vagy náluk van, vagy
- b. Az adogatás pillanatában a fogadó még nincs kész.

Semmis adogatás esetén a kérdéses adogatás nem számít, és az adogató játékos újra adogathat, viszont semmis adogatás esetén az azt megelőző hibás adogatás érvényben marad.

Egyéb engedélyezett módszerek az V. Függelékben találhatóak.

23. § A semmis labdamenet

Ha labdamenet közben „állj-t” ítélnék, minden esetben újra kell játszani az egész pontot, kivéve, ha egy második adogatást ítélnék semmisnek.

1. Eset: Labdamenet közben egy másik labda gurul a pályára. A labdamenetet semmisnek ítélik. Eredetileg az adogató első adogatása hibás volt. Első vagy második adogatás következik?

Döntés: Első adogatás. Az egész pontot újra kell játszani.

24. § A játékos elveszíti a pontot

A játékos elveszíti a pontot, ha:

- a. egymás után kétszer adogat hibásan, vagy
- b. nem tudja visszaütni a labdát mielőtt az másodszor is földet ér, vagy
- c. visszaüti a labdát, de az a megfelelő játéktéren kívül érinti a talajt, vagy mielőtt földet érne, a megfelelő játéktéren kívüli tárgyat érint, vagy
- d. visszaüti a labdát, de az egy állandó pályatartozékot érint mielőtt földet érne, vagy
- e. a játékos visszaüti az adogatást mielőtt az földet érne, vagy
- f. ütőjével szándékosan egynél többször ér a labdához, vagy szándékosan ütőjén viszi azt, vagy
- g. a játékos, vagy bármi, amit a kezében hord, vagy visel, beleértve az ütőt is, labdamenet közben a hálózhoz, hálótartó oszlophoz/egyesléchez, hálótartó huzalhoz, hevederhez, szegélyszalaghoz vagy az ellenfél térfeléhez hozzáér, vagy
- h. megüti a labdát még mielőtt az áthaladt volna a háló fölött, vagy
- i. a játékban levő labda hozzáér a játékoshoz, vagy bármihez, amit a kezében tart vagy magán visel, kivéve az ütőt, vagy
- j. a játékban levő labda akkor ér az ütőhöz, amikor a játékos nem tartja azt a kezében, vagy
- k. labdamenet közben a játékos szándékosan és jelentősen megváltoztatja az ütő alakját, vagy
- l. páros játékban mindkét partner megérinti a labdát.

1. Eset: Első adogatás után az ütő kirepül a játékos kezéből és még mielőtt a labda földet érne, hozzáér a hálózhoz. Ez hibás adogatásnak számít, vagy az adogató elveszíti a pontot?

Döntés: Az adogató elveszti a pontot, mert az ütő a hálózhoz ér, miközben a labda játékban van.

2. Eset: Első adogatás után az ütő kirepül a játékos kezéből és a hálózhoz ér miután a labda rossz helyen ért földet. Ez hibás adogatás, vagy az adogató elveszti a pontot?

Döntés: Hibás adogatás, mert a labda már nem volt játékban, amikor az ütő a hálózhoz ért.

3. Eset: Páros mérkőzésnél a fogadó partnere a hálózhoz ér, mielőtt az adogatott labda rossz helyen földet érne. Mi a helyes döntés?

Döntés: A fogadó páros elveszíti a pontot, mert a fogadó partnere akkor ért a hálózhoz, amikor a labda még játékban volt.

4. Eset: Elveszíti-e a játékos a pontot, ha a labda megütése előtt vagy után átlépi a háló képzeletbeli meghosszabbítását?

Döntés: Egyik esetben sem veszíti el a pontot, hacsak nem érinti az ellenfél játékkerét.

5. Eset: Labdamenet közben átugorhat-e a játékos a hálón az ellenfél játékkerére? Döntés: Nem, ez esetben elveszti a pontot.

6. Eset: A játékos a játékban levő labda felé dobja az ütőjét. Mind a labda, mind az ütő az ellenfél játékkerén landolnak, az ellenfél az így visszaütött labdát nem képes elérni. Melyik játékos nyeri a pontot?

Döntés: Az ütőjét eldobó játékos elveszíti a pontot.

7. Eset: Adogatásnál a labda eltalálja a fogadó játékost, vagy páros játéknál annak partnerét, mielőtt földet érne. Melyik játékos nyeri a pontot?

Döntés: Az adogató nyeri a pontot, hacsak az adogatás nem semmis.

8. Eset: A pályán kívül álló játékos megüti a labdát, vagy megfogja azt, és arra hivatkozva kéri a pontot, hogy a labda mindenképpen az érvényes játéktéren kívül ért volna földet.

Döntés: A játékos elveszíti a pontot, vagy, ha megfelelő helyre ütötte vissza a labdát, a labdamenet folytatódik.

25. § A jó ütés

Labdamenet közben a labda jó, ha:

- a. Hozzáér a hálóhoz, hálótartó oszlophoz/egyesléchez, kötélhez vagy fémhuzalhoz, hevederhez vagy szegélyszalaghoz, feltéve, hogy átjut a háló felett és a megfelelő helyen ér földet, kivéve a 2.§. illetve a 24.§. d) pontjában megfogalmazott eseteket, vagy
- b. miután a labda átjutott a háló fölött és a megfelelő helyen ért földet, a szél vagy a saját pörgése következtében visszakerül a másik térfélre és a játékos a háló fölött átnyúlva éri el azt, de közben a játékos nem sértheti meg a 24.§. szabályt, vagy
- c. a labda a hálótartó oszlopokon kívül halad el, akár a háló szintje fölött akár alatta, még akkor is, ha közben érinti a hálótartó oszlopokat, illetve egyes játékban az egyeslécet, kivétel a 2.§. illetve a 24.§. d) pontját, vagy
- d. a labda a hálótartó huzal alatt, az egyesléc és a hálótartó oszlop között halad el anélkül, hogy a hálót, huzalt vagy hálótartó oszlopot érintené és a megfelelő helyen ér földet, vagy
- e. a játékos ütője a labda saját térfélen való megütése után áthalad a háló fölött, de maga a labda a megfelelő helyen ér földet, vagy
- f. a játékos megüti a játékban levő labdát, amely eltalál egy másik labdát, amely a megfelelő játéktéren fekszik.

1. Eset: A játékos visszaüti a labdát, amely eltalálja az egyeslécet. aztán a megfelelő helyen ér földet.

Döntés: A labda jó, azonban ha adogatás találja el az egyeslécet, akkor az adogatás hibás.

2. Eset: A játékban levő labda eltalál egy másik labdát, amely a megfelelő térfélen fekszik. Mi a döntés?

Döntés: A labdamenet folytatódik. Amennyiben nem biztos, hogy a játékban levő labdát ütötte vissza az ellenfél, újra kell játszani a pontot.

26. § Az akadályozás

Ha egy játékost az ellenfele szándékosan akadályoz a játékban, akkor az akadályozott játékos megnyeri a pontot.

Ellenben a pontot újra kell játszani, ha az ellenfele nem szándékosan zavarja meg a játékost, vagy külső akadályozó körülmény lép fel (az állandó tartozékok nem lehetnek akadályozó tényezők).

1. Eset: Akadályozás-e az, ha egy játékos véletlenül kétszer ér a labdához?

Döntés: Nem. Lásd még a 24. szabály f) pontját.

2. Eset: A játékos megállítja a labdamenetet, mert úgy gondolja, hogy az ellenfele akadályozva volt.

Döntés: Nem teheti, a játékos elveszíti a pontot.

3. Eset: A labda eltalál egy madarat, amely a pálya fölött repül. Ez akadályoztatásnak számít?

Döntés: Igen, újra kell játszani a pontot.

4. Eset: Labdamenet közben egy olyan labda vagy más tárgy zavarja a játékost, amely a labdamenet megkezdésekor már a pályán volt. Ez akadályozás?

Döntés: Nem.

5. Eset: Páros játéknál hol állhatnak az adogató, illetve fogadó játékosok partnerei?

Döntés: Az adogató és fogadó játékosok partnerei bármilyen pozíciót felvehetnek a saját térfelükön. Azonban, ha egy játékos valamilyen módon zavarja az ellenfeleit, az akadályozásról szóló szabály alkalmazandó.

27. § A tévedések helyesbítése

Az alapelv az, hogy ha a tenisz játékszabályainak hibás alkalmazását fedezzük fel, az addig lejátszott pontok érvényben maradnak. A felfedezett tévedéseket a következőképp kell kijavítani:

a. Hagyományos, vagy döntő játék során, ha az adogató rossz oldalról adogat, a hibát azonnal helyesbítjük és a továbbiakban a játékos az eredménynek megfelelő oldalról kell, hogy adogasson. A tévedés felfedezése előtti hibás adogatás érvényben marad.

b. Ha a hagyományos, vagy döntő játék során a játékosok nem a megfelelő térfélen vannak, a hibát azonnal korrigáljuk és az adogató az eredménynek megfelelő térfélről adogat tovább.

c.

Ha a hagyományos játék során egy játékos soron kívül adogat, a hiba felfedezése után azonnal a megfelelő játékos kell, hogy tovább adogasson. Ha a tévesen adogató játékos egy egész játékban hibásan adogatott, akkor a megváltozott adogatási sorrend marad érvényben.

A tévedés felfedezése előtt az ellenfél által adogatott hiba nem marad érvényben, de ha páros játék esetén az adogató partnere adogatott tévesen, úgy a hibás adogatás is érvényben marad.

d.

Ha döntő játék során egy játékos soron kívül adogat, és a tévedést páros számú pont lejátszása után fedezzük fel, úgy azt azonnal korrigáljuk. Ha a tévedést páratlan számú pont lejátszása után fedezzük fel, az adogatás megváltozott sorrendje marad érvényben.

Az ellenfél által a tévedés felfedezése előtt adogatott hibák érvénytelenek, de ha páros játék esetén az adogató partnere adogatott tévesen, úgy a hibás adogatás is érvényben marad. e.)

Ha páros játéknál akár a hagyományos, akár döntő játék során felfedezik, hogy a pár nem soron következő tagja fogadja az adogatást, a megváltozott felállítás a kérdéses játék végéig érvényben marad. Az általuk fogadott következő játékban ismét az eredeti felállításban kell, hogy tovább játsszanak.

f.

Ha 6:6 játékállásnál tévedésből döntő játékot kezdenek játszani, amikor előny játszmát kellene, és a tévedést az első pont lejátszása után fedezik fel, azt azonnal korrigálni kell. Ha a hibát csak a második pont elkezdése után, vagy később veszik észre, úgy a játszmát döntő játékkal kell befejezni.

g.

Ha 6:6 játékállásnál tévedésből hagyományos játékot kezdenek játszani, amikor döntő játék következne, és a tévedést az első pont lejátszása után fedezik fel, azt azonnal korrigálni kell. Ha a hibát csak a második pont elkezdése után, vagy később veszik észre, úgy az előny játszma folytatódik. Ha az eredmény 8:8 lesz, (vagy ennél magasabb páros számú játék), akkor döntő játékkal kell a játszmát befejezni.

h.

Ha tévedésből teljes játszmát kezdenek el, amikor a döntő játszma helyett döntő játékot kellene játszani, és a tévedést az első pont lejátszása után fedezik fel, azt azonnal korrigálni kell. Ha a hibát csak a második pont elkezdése után, vagy később veszik észre, az első játékos (vagy pár) amelyik három játékot nyer, nyeri a mérkőzést is. 2:2 játék állásnál döntő játékot kell játszani. Ha a tévedést csak az ötödik játék második pontjának megkezdése után fedezik fel, úgy a játszma normál döntő játékos játszmaként folytatódik tovább. (Lásd az V. Függelékét)

i. Ha eltévesztik a labdacsere időpontját, a hibát akkor kell korrigálni, amikor az új labdákhoz eredetileg jogosult játékos (pár) következik ismét az adogatással. Ezt követően az eredetileg meghatározott időközönként kell a labdákat ismét cserélni. Befejezetlen játék közben nem szabad labdát cserélni.

28. § A pályabírók szerepe

Amennyiben bírók is közreműködnek a mérkőzéseken, az ő feladataikat a VI. Függelékben találhatjuk meg.

29. § A folyamatos játék

Az alapelv az, hogy a mérkőzés elejétől (amikor az első adogatást megütik) a végéig a játék folyamatos kell, hogy legyen.

a. Két pont között legfeljebb huszonöt (25) másodperc telhet el.

Amikor egy játék végén a játékosok térfelet cserélnek, legfeljebb kilencven (90) másodperc pihenő engedélyezett, azonban minden játszma első játékát követően és döntő játék közben a játék folyamatos, és a játékosoknak pihenés nélkül kell térfelet cserélniük.

Minden játszma végén legfeljebb százhusz (120) másodperces pihenőt kapnak a játékosok. Az időket az utolsó pont befejezésétől a

következő pont első adogatásáig kell mérni. A professzionális versenyek szervezői kérhetik az ITF-től a kilencven (90) és százhusz (120) másodperces szünetek meghosszabbítását.

b. Ha a játékoson kívül álló okból annak ruházata, cipője, vagy más felszerelése (kivéve az ütőt) megrongálódik, vagy cserére szorul, a játékosnak megfelelő időt lehet biztosítani, hogy a problémát orvosolhassa, vagy a megrongálódott felszerelést kicserélhesse.

c. Külön pihenőidő nem adható arra, hogy a játékos visszanyerhesse fizikai állóképességét. Ellenben, ha a játékosnak olyan egészségügyi problémája van, ami a pályán kezelhető, annak ellátására három perc ápolási szünetet kaphat. A toalett meglátogatására, illetve mezcsere szünetet kaphatnak szünetet a játékosok, ezeknek számát és rendjét a verseny előtt ki kell hirdetni.

d. Versenysorozatok rendezői tíz (10) perc pihenőszünetet is engedélyezhetnek, ha ezt előzetesen bejelentik. Ez a pihenő szünet lehet a három nyert játszóra játszott mérkőzések harmadik játszója, vagy a két nyert játszóra játszott mérkőzések második játszója után.

e.) A bemelegítés ideje legfeljebb öt (5) perc lehet, hacsak a versenysorozatok szervezői máshogy nem határoznak.

30. § A tanácsadás

Tanácsadásnak számít minden a játékos felé intézett látható, vagy hallható kommunikáció, tanács vagy utasítás.

Csapatversenyek esetében, amikor a csapatkapitány a pályán tartózkodik, ő adhat tanácsokat a játékosoknak, de kizárólag a játszmák és a térfélcserék közötti szünetekben. A játszmák első játéka utáni, illetve a döntő játékok közben történő térfélcserék közben nem megengedett a tanácsadás. Minden más mérkőzésen tilos a tanácsadás.

1. Eset: Kaphat-e a játékos tanácsot úgy, hogy az diszkrét jelzésekkel

történik? Döntés: Nem.

2. Eset: Kaphat-e a játékos tanácsot, amikor valamilyen okból a mérkőzést félbeszakították? Döntés: Igen.

3. Eset: Kaphat-e a játékos mérkőzés közben a pályán tanácsadást?

Döntés: Versenyrendszerek működtetői kérhetnek felmentést a szabály alól az ITF-től. Ilyen esetben a kijelölt edzők a versenyt kiíró szervezet által meghatározott módon beléphetnek a pályára és folytathatnak tanácsadást.

31. §. JÁTÉK ELEMZŐ TECHNOLOGIA (PAT)

A Tenisz Játékszabályai által megengedett játékos elemző technológiáknak meg kell felelni a III. Függelékben foglalt előírásoknak.

A Nemzetközi Tenisz Szövetség jogosult eldönteni, hogy egy-egy ilyen technológia elfogadott, vagy sem. A döntés történhet saját kezdeményezésre, vagy bármely jóhiszemű érintett, beleértve játékos, felszerelésgyártót, vagy nemzeti szövetséget, kezdeményezésére. A kérelmezés és az elbírálás módja az ITF szabályok szerint történik, melyek a XI. Függelékben találhatók.

A Kerekesszékes Tenisz Játékszabályai

A kerekesszékes tenisz játékszabályai megegyeznek az ITF által kiadott tenisz játékszabályokkal, a következő kivételekkel:

a) A két lepattanás

A kerekesszékes tenisz esetében a labda kétszer pattanhat, mielőtt azt visszaütik. A játékosnak elég a harmadik lepattanás előtt a labdát megütni. A második pattanás a játéktéren belül, illetve azon kívül is történhet.

b) A kerekesszék

A kerekesszék a test részének tekintendő és a játékos testére vonatkozó összes szabály itt is érvényes.

c) Az adogatás

Az adogatást a következő módon kell végrehajtani:

i. Közvetlenül az adogató mozdulat megkezdése előtt, az adogatónak nyugalmi helyzetben kell állnia. A labda megütése előtt a székek egy lendületvétel engedélyezett.

ii. Az adogatás közben a játékos székének az alapvonal mögött, a középvonal és az oldalvonal képzeletbeli meghosszabbításai mögött kell maradnia, a kerekek nem érinthetik az alapvonalat.

iii. Ha a súlyosan korlátozott játékos fizikailag képtelen a szokásos módon adogatni, akkor külső segítő dobhatja fel az ilyen játékos számára a labdát és engedi lepattanni megütés előtt. Ekkor azonban minden egyes adogatásnál ugyanezt a módszert kell alkalmazni.

d) A játékos elveszíti a pontot, ha:

i. Nem képes visszaütni a labdát, mielőtt az harmadszor földet érne.

ii. Az f) paragrafus értelmében alsó végtagja segítségével a talajon fékezi vagy stabilizálja magát adogatás, visszaütés, fordulás vagy megállás közben amíg a labda játékban van.

iii. Ülőrésze nem érintkezik székének ülésével a labda megütésének pillanatában.

e. A kerekesszék

A kerekesszékes tenisz szabályai keretében játszott versenyeken használt székeknek az alábbi tulajdonságokkal kell rendelkezni:

i. A szék bármely olyan anyagból készülhet, ami nem fényvisszaverő és nem zavarja az ellenfelet.

ii. A kerekeken csak egyetlen hajtó keret lehet. Semmi olyan változtatás nem történhet a széken, ami mechanikus előnyt adna a használójának, például hajtókar vagy sebességváltó. Rendeltetésszerű használat során a kerekek nem hagyhatnak maradandó nyomot és nem károsíthatják a pálya talaját.

iii. A játékosok csak a kerekeket (beleértve a hajtó kereteket) használva mozgathatják a széket. Tiltott szerkezetnek minősül kormány, fék, sebességváltó és más olyan eszköz,

beleértve energia tárolók használata, amelyet a szék működtetéséhez lehet használni.

- iv. Az ülés magassága (a párnázatot is beleértve) állandó kell legyen, és labdament közben a játékos teste nem távolodhat el az üléstől. Szíjak használatával megengedett a játékos rögzítése a székéhez.
- v. Azok a játékosok, akik megfelelnek az ITF Kerekesszékes Tenisz osztályba sorolási szabályzata 10.cikkelyének, használhatnak villany motor által hajtott széket („motoros szék”), amelyek maximális sebessége nem haladhatja meg a 15 km/óra értéket, és amelyeket kizárólag a játékos irányíthat.
- vi. Orvosiilag indokolt esetekben lehet kérelmezni a kerekesszék különféle átalakítását. Az ilyen kérelmet az ITF Sporttudományi és Orvosi bizottságához kell benyújtani legalább 60 nappal az ITF versenyen tervezett indulás előtt. Elutasított kérelem esetén az ITF Kerekesszékes Szabályzata III. fejezetében foglaltak szerint lehet fellebbezni.

f) A kerekesszék lábbal hajtása

i. Ha a játékos képtelen a kerekesszék kézzel hajtására, akkor erre a célra az egyik lábát is használhatja.

ii. Ha a fenti körülmény miatt a játékos a lábát kell használja székének hajtására, akkor sem megengedett, hogy a lába a földdel érintkezzen:

a) az ütőmozdulat előre haladó mozgása közben, beleértve azt a pillanatot, amikor az ütő a labdát érinti,

b) az adogató mozdulat megkezdésétől a labda megütéséig.

iii. Ha a játékos ezt a szabályt megszegi, elveszíti a pontot.

g. Kerekesszékes játékos mozgásban nem korlátozott játékos ellen

Ha egy kerekesszékes játékos mozgásában nem korlátozott játékosal játszik egyes vagy páros játékot, a kerekesszékes játékosra a Kerekesszékes tenisz szabályai, a mozgásban nem korlátozott játékosra pedig a Tenisz játékszabályai érvényesek. Ebben az esetben a kerekesszékes játékosnak megengedett a labda kétszer pattanása, míg a mozgásban nem korlátozottnál csak egyszeri lepattanás engedélyezett.

Megjegyzés: az alsó végtag meghatározásába beletartozik a csípő, far, comb, lábszár, térd, boka és a lábfej is.

A TENISZ JÁTÉKSZABÁLYOK MÓDOSÍTÁSA
(Az ITF Ltd Alapszabálya 28. cikkelye)

A Tenisz Játékszabályok hivatalos és irányadó nyelve mindörökké az angol lesz, és ezen szabályokon és azok értelmezésén senki nem változtathat, kivéve a Tanács éves Közgyűlését, és csak abban az esetben, ha a 17. cikkely szerint kapta meg az ITF a módosítási döntést, és ez a döntés kétharmados támogatással történt.

Bármely változás a következő év január 1-jén lép hatályba, kivéve, ha a közgyűlés hasonló többséggel nem dönt másként.

Az Igazgató Tanács jogában áll sürgős értelmezési ügyekben állást foglalni, amelyet a következő Közgyűlésnek meg kell erősíteni.

Ezt a szöveget a Tanács Közgyűlésének egyhangú jóváhagyása nélkül nem lehet módosítani.

I. FÜGGELÉK A LABDA*

- a. A labda felszíne egynemű, filc borítással rendelkezik, kivéve a 3. Fázisú (piros) szivacs labdát. Lehetnek rajta szegélyek, de azon nem lehetnek varratok.
- b. A labdák tulajdonságaik alapján négy osztályba vannak sorolva:
 - 1. típus (gyors)
 - 2. típus (közepes)
 - 3. típus (lassú)
 - 4. magas hegyi

A labdák színe fehér vagy sárga.

- c. A labdák tartósságának meg kell felelni a technikai előírásoknak.
- d. A 10 éven aluliak versenyein az alábbi típusok használhatók:

3.Fázis (piros) szivacs, 3.Fázis (piros) standard, 2. Fázis (narancs) standard, 1. Fázis (zöld) standard.

- e. Minden olyan mérést, ami a labdák rugalmasságát, tömegét, méretét, alak változását és tartósságát vizsgálja az ITF szabályzata alapján kell végezni.

**Jelen fejezet az ITF Tenisz Játékszabályok specifikációinak kivonatos változata. A teljes szöveg a Nemzetközi Tenisz Szövetség honlapján, www.itftennis.com található*

A PÁLYABORÍTÁSOK GYORSASÁG SZERINTI OSZTÁLYOZÁSA*

Azok a pályák, amelyeket az ITF osztályozási rendszerében 0 és 29 pont között értékelnek 1. Kategóriásnak (lassú) minősülnek. Ezek jellemzően a salak és más hasonló ásványi granulátum borítások.

Azok a pályák, amelyeket az ITF osztályozási rendszerében 30 és 34 pont között értékelnek 2. Kategóriásnak (közepesen lassú) minősülnek, a 35 és 39 pont közöttiek a 3. Kategóriások (átmenet a lassú és gyors között). Ide tartoznak jellemzően a különféle szintetikus felszínek és néhány szőnyeg borítás.

Azok a pályák, amelyeket az ITF osztályozási rendszerében 40 és 44 pont között értékelnek 4. Kategóriásnak (közepesen gyors)

minősülnek, míg a 45-ös vagy magasabb értékkel besoroltak alkotják az 5. Kategóriát (gyors). Ezek jellemzően a természetes és a mesterséges gyep, illetve néhány szőnyeg.

1.Eset: Melyik borításon milyen labdát kell használni?

Döntés: A Játékszabályok 3 különböző labda típus használatát teszik lehetővé, ezen belül:

- a. az 1.típus (gyors labda) lassú borításokon használandó
- b. a 2.típus (közepesen gyors) a közepesen lassú, és a közepesen gyors pályákhoz illik
- c. a 3.típus (lassú labda) a gyors pályákhoz való.

Megjegyzés: A nemzeti tenisz szövetségek joga eldönteni, milyen eseményükön akarnak 1.Fázisú (zöld) labdát használni.

**Jelen fejezet az ITF Tenisz Játékszabályok specifikációinak kivonatos változata. A teljes szöveg a Nemzetközi Tenisz Szövetség honlapján, www.itftennis.com található*

II. FÜGGELÉK*

AZ ÜTŐ

A II. Függelékben található méretek mindegyike SI mértékegységben értendő.

- a. Az ütőt egy keret és a húrozat alkotja. A keret egy nyélből és egy fejből áll, a kettőt egy torok rész kötheti össze. A fej az ütőnek azon része, amelyhez a húrok kapcsolódnak. A nyél az ütő azon része, amely a fejhez kapcsolódik, és amelyet normál esetben a játékosok fognak. A torok, ha van, a nyél és a fej összekapcsolására szolgál.
- b. A kontakt felület, amelyet a húrok a keretbe történő be és kilépése között a húrozatot képez, legyen sík, és az egymást keresztező húrok váltakozva legyenek egymás alá fűzve. A húrozat mintázata egészében legyen egyenletes és különösen a közepén ne legyen kevésbé sűrű, mint a felületen bárhol másutt. Az ütőt és a húrozást úgy kell elkészíteni, hogy mindkét ütőfelület játéktulajdonságai azonosak legyenek.
- c. Az ütő keretének teljes hossza nem haladhatja meg a 73,7 cm-t, a szélessége pedig a 31,7 cm-t. A kontakt felület legnagyobb hossza a nyél hossz tengelyével párhuzamosan nem lehet több, mint 39,4 cm, és 29,2 cm a nyél hossz tengelyére merőlegesen.
- d. Az ütőn nem lehet felszerelve más tárgy, kiemelkedés, vagy olyan eszköz, amely az ütő alakjának megváltoztatására szolgál, vagy befolyásolja a forgónyomatékot, illetve bármely más fizikai tulajdonságot labdamenet közben. Kivételt képeznek azok

a tárgyak, kiemelkedések, vagy eszközök, amelyek az engedélyezett PAT elemző technika részei, vagy amelyeket a kopás és rezgés enyhítésére és megelőzésére használnak. A súlyelosztást befolyásoló tárgyak kizárólag a nyélen engedélyezettek. Minden ilyen megengedett eszköz mérete és elhelyezése a célszerűség mértékét nem haladhatja meg. Semmi olyan energia tároló eszköz, amely az ütő jellemzőit befolyásolhatná nem lehet beépítve, vagy ráerősítve.

III. FÜGGELÉK

JÁTÉKOS ELEMZŐ TECHNOLÓGIA

Játékos elemző technológiának nevezzük azt a berendezést, amely az alábbi funkciók ellátására képes és információt ad a játékosok teljesítményéről:

- a. Adatrögzítés
- b. Adattárolás
- c. Adat továbbítás
- d. Adat elemzés
- e. A játékosal történő bármilyen jellegű kommunikáció

A játékos elemző technológia adatot gyűjthet és tárolhat mérkőzés közben. A 30.§. értelmében ezekhez az adatokhoz csak a játékos férhet hozzá.

IV. FÜGGELEK

HIRDETÉSEK

1. Hirdetés elhelyezése megengedett a hálón, amennyiben az a hálótartó oszlop közepétől mérve nem nyúlik be többel, mint 91,4 cm a pálya felé, és úgy van elkészítve, hogy nem zavarja a játékosokat és a játék feltételeit.

A versenyrendszer működtetőjének (nem üzleti jellegű) megjelenítése a háló alján megengedett, de legalább 51 cm-rel legyen a háló teteje alatt, és úgy legyen elkészítve, hogy ne zavarja a játékosokat és a játék feltételeit.

2. A pályát hátul vagy oldalt határoló felületeken elhelyezhető hirdetés, amennyiben nem zavarja a játékosokat vagy a játékot.
3. A játéktér határoló vonalain kívül a pályaborításon hátul vagy oldalt elhelyezett hirdetés vagy jel megengedett, amennyiben nem zavarja a játékosokat vagy a játékot.
4. A fenti három paragrafusban megengedett lehetőségek figyelembe vételével a hálón, vagy a pálya hátsó vagy oldali határoló felületein, vagy a pályaborításon elhelyezett hirdetések, jelzések vagy más anyagok nem tartalmazhatnak fehér vagy sárga, vagy egyéb olyan világos színt, ami zavarhatja a játékosokat vagy a játékot.
5. A játéktér határoló vonalakon belül semmilyen hirdetés nem megengedett.

V. FÜGGELÉK

ALTERNATÍV SZÁMOLÁSI MÓDSZEREK ÉS MÁS ELJÁRÁSOK

A jelen Függelékben felsorolt alternatív módszereket megengedett használni:

A LABDAMENETEK SZÁMOLÁSA (5.§.)

AZ „ELŐNY NÉLKÜLI” JÁTÉK

Az „előny nélküli” játékokban a pontok számolása a következő (elsőnek az adogató eredményét mondva)

Nincs nyert pont	-	„semmi”
Első nyert pont	-	„15”
Második nyert pont	-	„30”
Harmadik nyert pont	-	„40”
Negyedik nyert pont	-	„játék”

Amennyiben mindkét játékos/pár 3 pontot nyert, akkor az eredmény „egyenlő” és egy döntő pontot kell játszani. A fogadó dönti el, hogy a jobb, vagy a baloldali adogatóudvarban akarja fogadni az adogatást, de a páros játékokban a partnerek nem cserélhetik fel eredeti fogadó pozíciójukat. A döntő pont nyertese nyeri a „játékot”.

Vegyespárosban az adogatóval azonos nemű ellenfél lesz a döntő pont fogadója. A fogadó páros tagjai nem cserélhetik fel eredeti pozíciójukat.

A JÁTÉKOK SZÁMOLÁSA (6.§ és 7.§)

1. A „RÖVID JÁTSZMA”

Az a játékos/pár, aki először nyer kettő különbséggel nyer négy játékot, nyeri a játszmát. Négy-négy állásnál döntő játékot kell játszani. Megengedett (a versenyt kiíró szerv döntése alapján), hogy 3:3 állásnál játsszanak döntő játékot).

2. A „RÖVID DÖNTŐ JÁTÉK”

Amikor csak rövid játszmákat játszanak, akkor megengedett a döntő játék rövid formájának alkalmazása is. Az a játékos/pár, aki először nyer 5 pontot nyeri a játékot és a játszmát, ebben az esetben 4:4 pont állásnál kell döntő pontot játszani. A versenyt kiíró szervezet határoz az adogatások sorrendjéről. Az ellenfelek csak az első négy pont lejátszása után cserélnek térfelet.

3. MÉRKŐZÉST ELDÖNTŐ JÁTÉK (7 PONTOS)

Amikor a játszmák állása 1:1, vagy három nyert játszmára menő mérkőzésen 2:2, akkor egy olyan játékot kell játszani, ami eldönti a mérkőzés sorsát. Ez a játék helyettesíti a döntő játszmát. Az a játékos/pár. aki először nyer 7 pontot nyeri a játékot és a mérkőzést, feltéve, ha legalább 2 pontos különbség alakult ki köztük.

4. MÉRKŐZÉST ELDÖNTŐ JÁTÉK (10 PONTOS)

Amikor a játszmák állása 1:1, vagy három nyert játszmára menő mérkőzésen 2:2, akkor egy olyan játékot kell játszani, ami eldönti a mérkőzés sorsát. Ez a játék helyettesíti a döntő játszmát. Az a játékos/pár. aki először nyer 10 pontot nyeri a játékot és a mérkőzést, feltéve, ha legalább 2 pontos különbség alakult ki köztük.

Megjegyzés: Amikor döntő játszma helyett döntő játékot játszanak, akkor:

- az adogatás eredeti sorrendje nem változik (5.§ és 14.§)
- párosban a partnerek egymás között felcserélhetik az adogatás és fogadás sorrendjét, hasonlóan egy új játszma kezdetéhez (14.§ és 15.§)
- a mérkőzést eldöntő játék előtt 120 másodperces szünetet kell tartani.
- a mérkőzést eldöntő játék előtt nincs labdacseré, abban az esetben sem, ha egyébként sorra kerülne.

A TÉRFÉLCSERE (10.§)

Döntő játékokban az első, majd minden negyedik pont után kell térfelet cserélni.

A SEMMIS ADOGATÁS (22.§)

„a HÁLÓ nem érvényes” szabály

Ez a választható lehetőség felmentést ad a 22.§ szabály alkalmazása alól, tehát a hálót, szegélyszalagot vagy a lekötő hevedert érintő adogatás nyomán a labda játékban marad. A versenyt kiíró szervezet döntése alapján, amikor páros játékokban rövid játszmákat játszanak előny nélküli számolással és hálós adogatás nélkül kombinálva, akkor a fogadó pár bármelyik tagja visszaütheti azt az adogatást, amely a háló, vagy a szegélyszalag, vagy a lekötő heveder érintése után a megfelelő adogató udvarban ér talajt.

VI. FÜGGELEK

A PÁLYABÍRÓK SZEREPE

A versenybíró hoz végleges döntést minden szabálykérdésben.

A játékvezető által vezetett mérkőzéseken ő hoz végleges döntést minden ténykérdésben.

A játékosoknak jogában áll a versenybíróhoz fordulni, ha nem értenek egyet a játékvezető szabálykérdésben hozott döntésével.

Ha a mérkőzésen vonalbírók és hálóbíró tevékenykednek, a saját hatáskörükben (vonalukon) ők hozzák a döntést (a lábhibákat is beleértve). A játékvezető a vonalbírókat és a hálóbírót is felülbíráhatja abban az esetben, ha teljesen biztos abban, hogy hibáztak. Azokon a vonalakon, amelyeken nem dolgozik vonalbíró, minden döntést a játékvezetőnek kell meghoznia (beleértve a lábhibákat és a hálót érintő adogatást is).

Ha egy vonalbíró nem tud döntést hozni, ezt azonnal jeleznie kell a játékvezetőnek, aki meghozza a döntést. Ha nincs vonalbíró, és a játékvezető nem tud ténykérdésben döntést hozni, akkor a pontot meg kell ismételni.

Csapatversenyek során, amikor a versenybíró is a pályán tartózkodik, ténykérdésekben is az övé a végső döntés joga.

A játékot meg lehet állítani és fel lehet függeszteni, ha a játékvezető ezt szükségesnek és helyesnek tartja.

A versenybírónak is jogában áll megállítani és felfüggeszteni a játékot sötétedés, rossz időjárás vagy a pálya alkalmatlansága miatt. Sötétedés miatt valamelyik játszma végén, vagy páros számú játékok esetén lehet a mérkőzést elhalasztani. A folytatásban a játékosok korábbi pozíciója és minden eredmény érvényben marad.

A folyamatos játék és a tanácsadás kérdésében, illetve minden fegyelmi ügyben a játékvezető és a versenybíró hozhatnak döntést.

1.Eset: Egy szerva felülbírálását követően a játékvezető újra első adogatást ítél. A fogadó ezt vitatja, mert szerinte az adogató előzőleg már egy hibát adogatott. Hívható-e versenybíró a pályára eldönteni a kérdést?

Döntés: Igen. A játékvezető hozza meg az első döntést a specifikus tények alapján, de ha a játékos fellebbez a döntés ellen, akkor a versenybírókat kell a pályára hívni a végső döntésért.

2.Eset: A labdát kintnek ítélik, a játékos szerint azonban bent volt. Pályára hívhatják-e a versenybírókat, hogy eldöntse a vitát?

Döntés: Nem. Ténykérdésben a végső döntés a játékvezetőé.

(ténykérdés: egy adott szituációban a pályán lezajlott történések menete)

3.Eset: Felülbíráhatja-e a játékvezető a vonalbíró a labdament végén, amennyiben véleménye szerint a labdament során a vonalbíró nyilvánvalóan tévedett?

Döntés: Nem. A játékvezető csak a hiba észlelését követően azonnal alkalmazhatja a felülbíráást.

4.Eset: A vonalbíró „kintnek” ítéli a labdát. A játékos vitatkozik, mert szerinte az ütés jó volt. Felülbíráhatja a játékvezető a vonalbíró?

Döntés: Nem. A játékvezető sohasem bírálhat felül a játékosok reklamációja, vagy tiltakozása eredményeként.

5.Eset: A vonalbíró „kintet” ítél. A játékvezető nem látta tisztán a labdát, de azt gondolja, hogy az ütés jó volt. Felülbíráhatja-e a vonalbíró?

Döntés: Nem. A játékvezető csak abban az esetben bírálhat felül, ha teljesen biztos abban, hogy a vonalbíró tévedett.

6.Eset: Változtathat-e a vonalbíró az ítéletén, ha a játékvezető már bement a eredményt?

Döntés: Igen. Ha a vonalbíró rájön, hogy hibázott, akkor amint lehet korrigálnia kell az ítéletét, feltéve, hogy a korrekció nem a játékos tiltakozása vagy reklamációja alapján születik.

7.Eset: Mi a helyes döntés, ha a vonalbíró vagy a játékvezető a „kint” ítéletet „jóra” helyesbíti?

Döntés: A játékvezetőnek el kell döntenie, hogy az elhangzott „kint” ítélet akadályozta-e valamelyik játékost a további játékban. Ha bárki akadályozva volt, akkor a pontot újra kell játszani. Amennyiben senki nem volt akadályozva, akkor a „jónak” ítélt labdát ütő játékos nyeri a pontot.

8.Eset: A labdát a szél visszafújja a háló fölött és a játékos utána nyúl a háló túlsó oldalára az ellenfél térfelére. Ellenfele viszont ezt megakadályozza. Mi a helyes döntés?

Döntés: A játékvezető döntse el, hogy az akadályozás szándékos volt-e, vagy akaratlan, és ennek megfelelően vagy az akadályozott játékos javára ítéli a pontot, vagy megismételteti a labdamentet.

LABDANYOM ELLENŐRZÉSI ELJÁRÁSOK

1. Labdanyom ellenőrzést csak salakpályán lehet végezni.
2. Labdanyom ellenőrzést csak akkor lehet a játékos(ok) kérésére végezni, ha a játékvezető nem képes a székéből teljes bizonyossággal eldönteni a labda sorsát, abban az esetben, ha ez egy pontbefejező ütés volt, vagy ha a játékos/pár megáll a labdament közben (az ilyen labdák visszaütése megengedett, de utána a játékosnak azonnal meg kell állnia).
3. Ha a játékvezető úgy dönt, hogy a labdanyomot ellenőrizni kell, akkor lejön a székéből, és személyesen végzi el a műveletet. Ha bizonytalan a nyom elhelyezkedését illetően, akkor megkérheti a

- vonalbírót, segítsen az azonosításban, amelyet követően a játékvezető végzi el az ellenőrzést.
4. Az eredeti ítélet (vagy felülbírálat) marad érvényben minden olyan esetben, ha sem a vonalbíró, sem a játékvezető nem talál azonosítható nyomot.
 5. Miután a játékvezető azonosította a labdanyomot és meghozta döntését, az a döntés végleges és megfellebbezhetetlen.
 6. Salakpályán a játékvezető ne siessen az eredmény bemondásával, kivéve, ha abszolút biztos a döntésében. Ha bármilyen kétely felmerül, akkor várjon addig, amíg ki nem derül szükség van-e labdanyom vizsgálatra.
 7. Páros mérkőzésen akkor lehet vizsgálatot kérni, ha vagy megállnak a játékban, vagy a játékvezető állítja meg a labdamenetet. Az ilyen kérelem esetén a játékvezető első teendője annak elbírálása, hogy megfelelően történt-e a kérelmezés. Amennyiben nem, vagy már elkéstek vele, akkor a játékvezető dönthet úgy, hogy szándékosan akadályozták az ellenfelüket.
 8. Ha a játékos megsemmisíti a labda nyomát még mielőtt a játékvezető dönthetne, akkor ezzel az ellenfele javára lemond az azonosításról.
 9. A játékosok nem mehetnek át az ellenfelük térfelére labdanyom vizsgálat céljából anélkül, hogy megsértenék a Fegyelmi Szabályzat sportszerűtlen magatartásról szóló előírásait.

AZ ELEKTRONIKUS LABDANYOM ELLENŐRZÉS

Azokon a versenyeken, ahol elektronikus labdanyom ellenőrzést (ELE) használnak, akkor azokon a mérkőzéseken, amelyek ilyen pályán kerülnek megrendezésre, az alábbiakat kell alkalmazni:

1. ELE iránti kérelemmel akkor élhet a játékos/pár, ha vagy pontbefejező ütésről van szó, vagy megállnak labdamenet közben (egy visszaütés megengedett, de azután azonnal meg kell állni).
2. A játékvezető akkor alkalmazza az ELE eljárást, ha bizonytalan a vonalbírói ítélet, vagy felülbírálat helyességében. Vissza kell utasítsa a játékos kérését, ha megítélése szerint a játékos indokolatlanul, vagy túl későn kérte az ellenőrzést.
3. Páros mérkőzésen akkor lehet vizsgálatot kérni, ha vagy megállnak a játékban, vagy a játékvezető állítja meg a labdamenetet. Az ilyen kérelem esetén a játékvezető első teendője annak elbírálása, hogy megfelelően történt-e a kérelmezés. Amennyiben nem, vagy már elkéstek vele, akkor a játékvezető dönthet úgy, hogy szándékosan akadályozták az ellenfelüket és a pár elveszíti a pontot.
4. Az eredeti ítélet marad érvényben, ha az ELE során bármilyen okból nem sikerül öntést hozni a vonalbírói ítélet vagy felülbírálat helyességéről.
5. A játékvezető végső döntése megegyezik az ELE eredményével, és nem lehet megfellebbezni. Amennyiben több ütés közül kell manuálisan kiválasztani a vizsgálandó földet érést, a

versenybíró által kijelölt Ellenőrző Bíró fogja eldönteni, melyik a vizsgálandó nyom.

6. Mindkét játékos (pár) 3 sikertelen kísérlettel rendelkezik játszmánként, és egy ráadással döntő játék esetén. Előnyjátzmák esetén 6-6 állásnál, és ezt követően minden 12 játék után újra nyílik a 3 tévedés lehetősége. Mérkőzést eldöntő rövid játék esetén ez a rövidítés új játszmának számít, és mindkét játékos (pár) 3 új lehetőséghez jut. A játékosok (párok) sikeres reklamációi korlátlanul igénybe vehetők.

VII. FÜGGELÉK

A 10 ÉVNÉL FIATALABBAK VERSENYEI

Pályák:

Az 1.§ meghatározott teljes méretű pályán kívül a 10 évnél fiatalabbak versenyein használhatók az alábbi pálya méretek:

- A „Piros” pálya téglalap alakú, hossza 10,97 m és 12,80 m között lehet, szélessége pedig 4,27 m és 6,10 m között változhat. A háló közepén 80 cm és 83,8 cm magasságot érhet el.
- A „Narancs” pálya téglalap alakú, hossza 17,68 m és 18,29 m között lehet, szélessége pedig 6,10 m és 8,23 m között változhat. A háló közepén 80 cm és 91,4 cm közötti magasságot érhet el.

Labdák:

Csak az I. Függelékben meghatározott labda fajták használhatók a 10 évnél fiatalabbak versenyein:

- 3-as fázisú (piros) labda, amelyet „piros” pályán ajánlott használni a 8 évnél fiatalabbak számára, akik legfeljebb 58,4 cm hosszú ütővel játszanak.
- 2-es fázisú (narancs) labda, amelyet „narancs” pályán ajánlott használni a 8-10 évesek számára, akik 58,4 – 63,5 cm hosszúságú ütőkkel játszanak.
- 1-es fázisú (zöld) labda, amelyet teljes méretű pályán ajánlott használni a 9-10 éves haladók számára, akik 63,5 és 66 cm hosszúságú ütőkkel játszanak.

Megjegyzés: Egyéb, az I. Függelékben felsorolt labdatípus használata nem engedélyezett a 10 éven aluliak számára.

Számolási módszerek:

A 10 éven aluliak versenyein, ahol Piros, Narancs vagy Zöld labdákat használnak, alkalmazhatók a Tenisz Játékszabályaiban (beleértve az V. Függelék) leírt számolási módszerek, az egyébként a mérkőzés gyors lebonyolítását segítő mérkőzést eldöntő játékkal, a két nyert döntő játékig tartó, vagy egy rövid játszma, vagy egy hagyományos játszma lehetőségével egyetemben.

Meghatározott ideig tartó mérkőzések:

A 10 éven aluliak versenyein a rendező választhatja a határozott ideig tartó lebonyolítást.

IX. FÜGGELÉK*

A PÁLYA KITŰZÉSE vegyes vonalazás lehetőségével

**Jelen fejezet az ITF Tenisz Játékszabályok specifikációinak kivonatos változata. A teljes szöveg a Nemzetközi Tenisz Szövetség honlapján, www.itftennis.com található, vagy a MTSZ kérésre rendelkezésre bocsájtja.*

Ahol a versenyrendszert engedélyező szervezet lehetővé teszi, alkalmazhatók az úgynevezett „vegyes vonalazások” az alábbi feltételekkel:

Szín:

- Származzon azonos színcsoportból, mint a talaj színe
- Legyen egy árnyalattal világosabb a talaj színénél.
- Az L* skálán legfeljebb 22 ponttal térjen el (a háttért fedő festékhez 25% fehér festéket lehet keverni)

Tapadás:

- A játékfelület tapadásától legfeljebb 5 CPR-el térhet el

Méret:

- 1,0-1,5 centiméterrel keskenyebb a fő vonalaknál

Kiterjedés:

- A fehér standard vonalak előtt legalább 8 centivel érjen véget

Megjegyzés:

Nemzetközi versenyeken a játéktér alapvonala és a hátsó kerítés között ajánlott a 6,4 m legkisebb távolság, az oldalonlak és a kerítés között pedig a 3,66 m legkisebb távolság.

Az amatőr, vagy klubszintű játék számára az ajánlott hátsó kifutó legalább 5,48 m, az oldal kifutó 3,05 m legyen.

Fedett pályán az ajánlott legkisebb belmagasság a talaj és a mennyezet között legyen 9,0 m.

X. FÜGGELEK

A STRAND TENISZ SZABÁLYAI

A strand tenisz szabályait a Szabályszerkesztő bizottság és az Igazgató Tanács hagyja jóvá, és megtalálhatók a <https://www.itftennis.com/en/itf-tours/beach-tennis-tour> címen.

XI. FÜGGELEK*

A TENISZ JÁTÉKSZABÁLYOKKAL ÖSSZEFÜGGŐ VIZSGÁLATI ÉS MEGHALLGATÁSI LEHETŐSÉGEK

***Jelen fejezet az ITF Tenisz Játékszabályok specifikációinak kivonatos változata. A teljes szöveg a Nemzetközi Tenisz Szövetség honlapján, www.itftennis.com található*

© ITF Limited t/a International Tennis Federation
All rights reserved
2021

© Magyar szöveg Nyirő László 2022.

