

Pravidlá tenisu

Slovenský preklad (2020)

OBSAH

1.	DVOREC	4
2.	TRVALÉ ZARIADENIE DVORCA.....	5
3.	LOPTA	5
4.	RAKETA	5
5.	STAV V HRE	6
6.	STAV V SETE	6
7.	STAV V ZÁPASE.....	7
8.	PODÁVAJÚCI A PRIJÍMAJÚCI.....	7
9.	VOĽBA STRÁN A PODANIE	7
10.	STRIEDANIE STRÁN.....	7
11.	LOPTA V HRE	8
12.	DOTYK LOPTY A ČIARY.....	8
13.	DOTYK LOPTY A TRVALÉHO ZARIADENIA DVORCA.....	8
14.	PORADIE PODANIA.....	8
15.	PORADIE PRIJÍMANIA VO ŠTVORHRE.....	8
16.	PODANIE	8
17.	PRIEBEH PODANIA.....	8
18.	CHYBA NOHOU.....	9
19.	CHYBNÉ PODANIE.....	9
20.	DRUHÉ PODANIE	9
21.	KEDY MOŽNO PODÁVAŤ A PRIJÍMAŤ.....	9
22.	NEPLATNÉ PODANIE	10
23.	NEPLATNÁ LOPTA.....	10
24.	HRÁČ STRÁCA BOD.....	10
25.	SPRÁVNE VRÁTENÁ LOPTA	11
26.	BRÁNENIE V HRE	11
27.	OPRAVA CHÝB.....	12
28.	POSTAVENIE ROZHODCOV	13
29.	PLYNULOSŤ HRY	13
30.	KOUČING.....	13
31.	TECHNOLÓGIA ANALÝZY HRÁČA.....	14
	PRAVIDLÁ PRE TENIS NA VOZÍKU	15
	DODATOK K PRAVIDLÁM TENISU	17
	PRÍLOHA 1 – LOPTA.....	18
	PRÍLOHA 2 – RAKETA	20
	PRÍLOHA 3 – TECHNOLÓGIA ANALÝZY HRÁČA	22
	PRÍLOHA 4 – REKLAMA	23
	PRÍLOHA 5 – ALTERNATÍVNE POSTUPY A METÓDY POČÍTANIA BODOV	24
	PRÍLOHA 6 – POSTAVENIE ROZHODCOV	26
	PRÍLOHA 7 – TENISOVÉ TURNAJE PRE DETI VO VEKU 10 ROKOV A MLADŠIE.....	30
	PRÍLOHA 8 – PLÁN TENISOVÉHO DVORCA	31
	PRÍLOHA 9 – POKYNY NA VYZNAČENIE DVORCA	32
	PRÍLOHA 10 – PRAVIDLÁ PLÁŽOVÉHO TENISU	34
	PRÍLOHA 11 – POSTUPY PRE PRESKÚMANIE A PREROKOVANIE PRAVIDIEL TENISU	35

PREDSLOV

Medzinárodná tenisová federácia (The International Tennis Federation - ITF) je riadiaci orgán pre hru – tenis. Jeho úlohy a povinnosti zahŕňajú ochranu integrity hry prostredníctvom stanovenia pravidiel tenisu.

V súvislosti s touto povinnosťou ITF ustanovila Výbor pre pravidlá tenisu, ktorý neustále sleduje hru a jej pravidlá a odporúča Správnej rade ITF zmeny buď trvalé alebo na skúšobnú dobu. Správna rada ITF odporúča tieto zmeny Výročnému valnému zhromaždeniu, ktoré je najvyššou autoritou pre schvaľovanie akýchkoľvek zmien pravidiel tenisu.

V Prílohe 5 sú uvedené všetky známe a schválené alternatívne postupy a metódy počítania bodov. Okrem toho môže ITF schváliť určité zmeny pravidiel vo vlastnom mene alebo na žiadosť zainteresovaných strán na pokusné účely a to na obmedzený počet turnajov alebo udalostí a / alebo na obmedzené časové obdobie. Takéto zmeny nie sú zahrnuté v týchto uverejnených pravidlách a vyžadujú správu pre ITF o záveroch schváleného skúšobného postupu.

Poznámka: kde nie je uvedené inak, každá zmienka o mužskom pohlaví v týchto Pravidlách tenisu zahŕňa tiež ženské pohlavie.

1. DVOREC

Dvorec je obdĺžnik s dĺžkou 23,77 m a so šírkou 8,23 m pre zápasy v dvojhre. Pre zápasy v štvorhre má dvorec šírku 10,97 m.

Dvorec je uprostred predelený sieťou zavesenou na povraze alebo kovovom lane, ktoré je buď vedené cez hornú plochu dvoch stĺpikov alebo je na nich upevnené vo výške 1,07 m. Sieť musí byť napnutá tak, aby úplne vyplňala plochu medzi oboma stĺpikmi a musí mať oká dostatočne malé, aby nimi lopta nemohla prejsť. Výška siete musí byť uprostred 0,914 m a sieť je tu pevne upevnená popruhom. Povraz alebo kovové lano a horný okraj siete sú potiahnuté páskou. Popruh a páska musia byť úplne biele.

- Maximálny priemer povrazu alebo kovového lana je 0,8 cm.
- Maximálna šírka popruhu je 5 cm.
- Šírka pásky musí byť z každej strany najmenej 5 cm a najviac 6,35 cm.

Pre zápasy v štvorhre musia byť stredy stĺpikov na každej strane vzdialené 0,914 m od čiar ohraničujúcej dvorec pre štvorhru.

Ak je použitá sieť pre dvojhru na zápasy v dvojhre, stredy stĺpikov musia byť na každej strane vzdialené 0,914 m od čiar ohraničujúcej dvorec pre dvojhru. Ak je použitá sieť pre štvorhru, tak táto musí byť podopretá vo výške 1,07 cm dvomi tyčkami pre dvojhru, ktorých stredy musia byť na každej strane vzdialené 0,914 m od čiar ohraničujúcej dvorec pre dvojhru.

- Stĺpiky nesmú mať stranu alebo priemer väčší ako 15 cm.
- Tyčky pre dvojhru nesmú mať stranu alebo priemer väčší ako 15 cm.
- Stĺpiky a tyčky pre dvojhru nesmú byť viac ako 2,5 cm nad horným okrajom siete

Čiary na koncoch dvorca sa nazývajú základné čiary (base-lines) a čiary po stranách dvorca sa nazývajú bočné čiary (side-lines).

Vo vzdialenosti 6,40 m od siete sú rovnobežne so sieťou čiary pre podanie (service-lines). Priestor po oboch stranách siete medzi čiarou pre podanie a sieťou je rozdelený stredovou čiarou podania na dve rovnaké polovice - polia pre podanie. Stredová čiara podania je rovnobežná s bočnými čiarami a nachádza sa v strede medzi nimi.

Každá základná čiara je v polovici rozdelená stredovou značkou dlhou 10 cm a vyznačenou do vnútra dvorca rovnobežne s bočnými čiarami.

- Stredová čiara podania a stredová značka sú 5 cm široké.
- Ostatné čiary musia byť najmenej 2,5 cm a najviac 5 cm široké okrem základnej čiar, ktorá môže byť široká najviac 10 cm.

Všetky rozmery dvorca sa počítajú po vonkajší okraj čiar a všetky čiary musia byť rovnakej farby, jasne sa odlišujúcej od farby povrchu dvorca.

Na dvorci, na sieti, na popruhu, na páske, na stĺpikoch a na tyčkách pre dvojhru nesmie byť žiadna reklama okrem výnimiek uvedených v Prílohe 4.

Navyše k vyššie uvedenému popisu dvorca, tak dvorec označený ako „červený“ a dvorec označený ako „oranžový“ v Prílohe 7 môže byť turnaje vekovej kategórie 10 a nižšie.

Poznámka: usmernenia pre minimálnu vzdialenosť medzi základnou čiarou a zadným hradením dvorca a medzi bočnými čiarami a bočným ohradením dvorca je možné nájsť v Prílohe 9.

2. TRVALÉ ZARIADENIE DVORCA

Trvalé zariadenie dvorca zahŕňa zadné a bočné ohradenie dvorca, divákov, tribúny a sedadlá pre divákov a všetky zariadenia okolo a nad dvorcom, hlavného rozhodcu, čiarových rozhodcov, rozhodcu na sieti a zberačov, pokiaľ sú na príslušných miestach.

V zápasoch dvojhry, v ktorých sa používa sieť pre štvorhru a tyčky pre dvojhru, sú stĺpiky a časť siete z vonkajšej strany tyčiek pre dvojhru trvalé zariadenia a nie sú považované za stĺpiky alebo časť siete.

3. LOPTA

Lopty schválené na hru podľa Pravidiel tenisu musia vyhovovať podmienkam uvedeným v Prílohe 1.

Medzinárodná tenisová federácia rozhodne o tom, či akákoľvek lopta alebo jej prototyp vyhovuje podmienkam v Prílohe 1 a či je alebo nie je schválená na hru. Takéto rozhodnutie sa môže vykonať z jej vlastnej iniciatívy alebo na žiadosť ktorejkoľvek strany, ktorá má na veci záujem, vrátane hráčov, výrobcu alebo národného zväzu, vrátane jeho členov. Takéto rozhodnutia a ich výklady musia byť v súlade s platnými procedúrami Medzinárodnej tenisovej federácie (pozri Prílohu 11).

Usporiadatelia musia pred začiatkom podujatia oznámiť:

- a. Počet lôpt určených na hru (2, 3, 4 alebo 6).
- b. Ak sa uskutočňuje výmena lôpt, tak spôsob ich výmeny.

V prípade výmeny lôpt tieto výmeny musia byť realizované buď:

- i. Po dohodnutom nepárnom počte hier a v takom prípade sa prvá výmena v zápase vzhľadom na rozohrávku musí uskutočniť o dve hry skôr ako ostatné výmeny v zápase. Rozhodujúca hra (tie-break) sa v súvislosti s výmenou lôpt počíta ako jedna hra. Výmena lôpt sa nesmie uskutočniť na začiatku rozhodujúcej hry (tie-break). V takom prípade sa výmena odloží na začiatok druhej hry nasledujúceho setu; alebo
- ii. Na začiatku setu.

Ak lopta praskne počas hry, bod sa musí opakovať.

Prípady 1: *Musí sa bod opakovať, ak je lopta po jeho ukončení mäkká?*

Rozhodnutie: *Ak je lopta mäkká a nie prasknutá, bod sa neopakuje.*

Poznámka: Všetky lopty, ktoré sa používajú na turnajoch hraných podľa Pravidiel tenisu, musia byť uvedené na oficiálnom zozname lôpt schválenom ITF, ktorý vydáva Medzinárodná tenisová federácia.

4. RAKETA

Rakety schválené na hru podľa Pravidiel tenisu musia vyhovovať podmienkam uvedeným v Prílohe 2.

Medzinárodná tenisová federácia rozhodne o tom, či akákoľvek raketa alebo jej prototyp vyhovuje podmienkam v Prílohe 2 a či je alebo nie je schválená na hru. Takéto rozhodnutie sa môže vykonať z jej vlastnej iniciatívy alebo na žiadosť ktorejkoľvek strany, ktorá má na veci záujem, vrátane hráčov, výrobcu alebo národného zväzu, vrátane jeho členov. Takéto rozhodnutia a ich výklady musia byť v súlade s platnými procedúrami Medzinárodnej tenisovej federácie (pozri Prílohu 11).

Prípady 1: *Môže byť úderová plocha rakety pokrytá viac ako jednou vrstvou strún?*

Rozhodnutie: *Nie. Pravidlo sa jasne zmieňuje o ploche (nie plochách) krížom prepletených strún. (pozri Prílohu 2)*

Prípado 2: Ak sú struny na viac ako jednej ploche, je povrch výpletu považovaný za jednotný a rovný?

Rozhodnutie: Nie.

Prípado 3: Môžu byť na strunách rakety umiestnené tlmiče vibrácií? Ak áno, na ktorom mieste?

Rozhodnutie: Áno, ale tieto zariadenia môžu byť umiestnené iba mimo plochy prekrížených strún.

Prípado 4: V priebehu hry hráč neúmyselne roztrhne struny na svojej rakete. Môže s touto raketou pokračovať v hre a hrať aj nasledujúci bod?

Rozhodnutie: Áno, okrem prípadu, keď je to výslovne zakázané usporiadateľom podujatia.

Prípado 5: Môže hráč kedykoľvek počas hry použiť viac ako jednu raketu?

Rozhodnutie: Nie.

Prípado 6: Môže byť do rakety zabudovaná batéria, ktorá by mala vplyv na hracie vlastnosti rakety?

Rozhodnutie: Nie. Batéria je zakázaná, pretože je to energetický zdroj, ako aj solárne články a podobné zariadenia.

5. STAV V HRE

a. Štandardná hra

Stav v štandardnej hre sa hlási nasledujúcim spôsobom (skóre podávajúceho hráča sa hlási ako prvé):

Žiadny bod	-	„0“
Prvý bod	-	„15“
Druhý bod	-	„30“
Tretí bod	-	„40“
Štvrtý bod	-	„Hra“

okrem stavu, ak každý hráč/tím získa tri body, vtedy je stav „Zhoda“. Po „Zhode“ je stav „Výhoda“ pre hráča/tím, ktorý získa ďalší bod. Ak ten istý hráč/tím získa ďalší bod, získava „Hru“; ak získa tento bod súper, stav je znovu „Zhoda“. Hráč/tím musí získať po „Zhode“ dva body za sebou, aby získal „Hru“.

b. Rozhodujúca hra (Tie-break)

Počas rozhodujúcej hry sa stav v hre hlási „0“, „1“, „2“, „3“ atď. Hráč/tím, ktorý získa 7 bodov, získava „Hru“ a „Set“, za predpokladu rozdielu aspoň dvoch bodov. V prípade potreby rozhodujúca hra pokračuje až do dosiahnutia tohto rozdielu.

Hráč, ktorý má podľa poradia podávať, je podávajúcim pre prvý bod rozhodujúcej hry. Nasledujúce dva body podáva jeho súper (vo štvorhre podáva hráč súperiaceho tímu) a potom podáva každý hráč/tím striedavo dva po sebe nasledujúce body, pokiaľ nie je rozhodnuté o víťazovi rozhodujúcej hry (vo štvorhre sa pokračuje v striedaní podania pri každom tíme v takom istom poradí ako predtým v sete).

Hráč/tím, ktorý mal začať podávať prvý v rozhodujúcej hre, bude prijímajúcim v prvej hre nasledujúceho setu.

Ďalšie schválené alternatívne metódy počítania bodov sa nachádzajú v Prílohe 5.

6. STAV V SETE

Existujú rozličné spôsoby stanovenia stavu v sete. Dva hlavné spôsoby sú „Set hraný s rozdielom dvoch hier“ a „Set s rozhodujúcou hrou“.

Použitie ktoréhokolvek spôsobu musí byť oznámené pred začiatkom podujatia. Ak je použitý spôsob setu s rozhodujúcou hrou, musí sa tiež oznámiť, či sa rozhodujúci set bude hrať ako set s rozhodujúcou hrou alebo set hraný s rozdielom dvoch hier.

a. „Set hraný s rozdielom dvoch hier“

Hráč/tím, ktorý prvý získa šesť hier, vyhráva set, musí však získať najmenej o dve hry viac ako jeho súper a keď je to potrebné, musí sa set predĺžiť, kým sa nedosiahne tento rozdiel.

b. „Set s rozhodujúcou hrou“

Hráč/tím, ktorý prvý získa šesť hier, vyhráva set, musí však získať najmenej o dve hry viac ako jeho súper. Ak sa v sete dosiahne stav 6:6, nasleduje rozhodujúca hra.

Ďalšie schválené alternatívne systémy počítania bodov sú v Prílohe 5.

7. STAV V ZÁPASE

Zápas sa môže hrať na 3 sety (hráč/tím musí získať 2 sety na víťazstvo v zápase) alebo na 5 setov (hráč/tím musí získať 3 sety na víťazstvo v zápase).

Ďalšie schválené alternatívne systémy počítania bodov sa nachádzajú v Prílohe 5.

8. PODÁVAJÚCI A PRIJÍMAJÚCI

Hráči/tímy stoja proti sebe na protíahlých stranách siete. Podávajúci je hráč, ktorý podáva loptu do hry pri prvom bode. Hráč, ktorý je pripravený vrátiť loptu podávajúcemu, sa nazýva prijímajúci.

Prípado 1: Môže prijímajúci stáť mimo čiar, ktoré ohraničujú jeho dvorec?

Rozhodnutie: Áno. Prijímajúci môže stáť kdekoľvek, vonku, či vo vnútri dvorca ohraničeného čiarami, na svojej strane siete.

9. VOĽBA STRÁN A PODANIE

O voľbe strán a o práve podávať alebo prijímať v prvej hre rozhoduje žrebovanie pred začiatkom rozohrávky. Hráč/tím, ktorý vyhral žrebovanie si môže:

- zvoliť, či bude podávajúcim alebo prijímajúcim v prvej hre zápasu, v tomto prípade si volí súper (súperi) stranu dvorca pre prvú hru zápasu; alebo
- zvoliť stranu dvorca pre prvú hru zápasu, v tomto prípade si volí súper (súperi), či bude podávajúcim alebo prijímajúcim v prvej hre zápasu; alebo
- požiadať súpera (súperov), aby si vybral jednu z vyššie uvedených možností.

Prípado 1: Majú hráči právo na novú voľbu v prípade, že rozohrávka bola prerušená a hráči opustili dvorec?

Rozhodnutie: Áno. Pôvodné vyžrebovanie platí, oboma hráčmi/tímami však môže byť vykonaná nová voľba.

10. STRIEDANIE STRÁN

Hráči striedajú strany po ukončení prvej, tretej a každej ďalšej nepárnej hry v každom sete. Hráči tiež striedajú strany po ukončení každého setu, ak celkový počet hier v tomto sete nie je párny. Ak je celkový počet hier v sete párny, strany sa striedajú po ukončení prvej hry v nasledujúcom sete. Počas rozhodujúcej hry hráči striedajú strany po odohraní každých šiestich bodov.

Ďalšie schválené alternatívne postupy je možné nájsť v Prílohe 5.

11. LOPTA V HRE

S výnimkou prípadu hlásenia chyby alebo neplatnej lopty je lopta v hre od momentu, kedy podávajúci loptu zasiahne a ostáva v hre až do rozhodnutia bodu.

12. DOTYK LOPTY A ČIARY

Ak sa lopta dotkne čiary, je považovaná za loptu, ktorá sa dotkla dvorca ohraničeného touto čiarou.

13. DOTYK LOPTY A TRVALÉHO ZARIADENIA DVORCA

Ak sa lopta v hre po správnom dopade na dvorec dotkne trvalého zariadenia, získava bod hráč, ktorý úder zahral. Ak sa dotkne lopta trvalého zariadenia pred dopadom na zem, hráč, ktorý úder zahral, stráca bod.

14. PORADIE PODANIA

Po ukončení každej štandardnej hry sa stáva prijímajúci podávajúcim a podávajúci prijímajúcim pre nasledujúcu hru.

Vo štvorhre sa tím, ktorý má podávať v prvej hre každého setu dohodne, ktorý z hráčov bude podávať v tejto hre. Podobne sa dohodnú ich súperia pred začiatkom druhej hry. Spoluhráč hráča, ktorý podával v prvej hre, bude podávať v tretej hre a spoluhráč hráča, ktorý podával v druhej hre, bude podávať vo štvrtej hre. Toto poradie ostáva až do ukončenia setu.

15. PORADIE PRIJÍMANIA VO ŠTVORHRE

Tím, ktorý má prijímať podanie v prvej hre setu, sa dohodne, ktorý zo spoluhráčov bude prijímajúcim pre prvý bod v hre. Podobne, pred začiatkom druhej hry si ich súperia určia, ktorý z hráčov bude prijímajúcim pre prvý bod v tejto hre. Spoluhráč prijímajúceho pre prvý bod v hre bude prijímajúcim pre druhý bod a toto poradie ostáva až do ukončenia hry a setu. Po odohraní lopty prijímajúcim môže odohrať loptu ktorýkoľvek zo spoluhráčov.

Prípád 1: Môže vo štvorhre hrať jeden hráč proti súperom?

Rozhodnutie: Nie.

16. PODANIE

Bezprostredne pred zahájením podania musí podávajúci stáť v pokoji oboma nohami za základnou čiarou (t.j. ďalej od siete) a vo vnútri medzi pomyselným predĺžením strednej značky a bočnej čiary. Podávajúci potom vypustí loptu rukou ktorýmkoľvek smerom a udrie ju raketou skôr, ako dopadne na zem. Podanie je dokončené v okamihu, keď sa hráčova raketa dotkne lopty alebo ju minie. Hráč, ktorý môže používať iba jednu ruku, môže na vypustenie lopty použiť raketu.

17. PRIEBEH PODANIA

Pri podaní v štandardnej hre stojí podávajúci striedavo na pravej a ľavej polovici dvorca, začínajúc v každej hre z pravej strany dvorca.

Pri podaní v rozhodujúcej hre (tie-breaku) sa podáva striedavo z pravej a ľavej polovice dvorca, začínajúc z pravej strany dvorca.

Pri podaní musí lopta prejsť ponad sieť a skôr ako ju prijímajúci vráti, musí dopadnúť na zem do toho pol'a pre podanie, ktoré leží uhlopriečne oproti polovici dvorca, z ktorého sa podáva.

18. CHYBA NOHOU

Podávajúci v priebehu podania nesmie:

- meniť postavenie chôdzou alebo behom, i keď mierne pohyby nôh sú povolené; alebo
- dotknúť sa ktoroukoľvek nohou základnej čiary dvorca; alebo
- dotknúť sa ktoroukoľvek nohou územia za pomyselným predĺžením bočnej čiary; alebo
- dotknúť sa ktoroukoľvek nohou pomyselného predĺženia stredovej značky.

Ak podávajúci poruší toto pravidlo ide o „chybu nohou“.

Prípad 1: *Môže sa pri podaní v dvojhre podávajúci postaviť za tú časť čiary, ktorá je medzi bočnými čiarami dvorca pre dvojhru a dvorca pre štvorhru?*

Rozhodnutie: *Nie.*

Prípad 2: *Môže mať podávajúci jednu alebo obe nohy vo vzduchu?*

Rozhodnutie: *Áno.*

19. CHYBNÉ PODANIE

Podanie je chybné, ak:

- podávajúci poruší niektoré ustanovenie pravidiel 16, 17, alebo 18; alebo
- podávajúci minie loptu pri pokuse o úder; alebo
- sa lopta pri podaní dotkne trvalého zariadenia dvorca, tyčky na dvojhru alebo stĺpika skôr ako dopadne na zem; alebo
- sa lopta pri podaní dotkne podávajúceho alebo jeho spoluhráča, prípadne ak sa dotkne čohokoľvek, čo má podávajúci alebo jeho spoluhráč na sebe, alebo čo drží.

Prípad 1: *Po nadhodení lopty ako prípravy na podanie sa podávajúci rozhodne, že ju neudrie a namiesto toho ju chytí. Je to chyba?*

Rozhodnutie: *Nie. Hráč, ktorý si nadhodí loptu a potom sa rozhodne, že ju neudrie, môže chytiť loptu rukou alebo raketou, alebo ju môže nechať spadnúť na zem.*

Prípad 2: *Pri podaní vo dvojhre, ktorá sa hrá na dvorci pre štvorhru so stĺpkami pre štvorhru a s tyčkami pre dvojhru zasiahne lopta tyčku pre dvojhru a potom dopadne na zem v správnom poli pre podanie. Je to chyba?*

Rozhodnutie: *Áno*

20. DRUHÉ PODANIE

Po prvom chybnom podaní, podávajúci podáva opäť bez zbytočného zdržovania z tej polovice dvorca, z ktorej prvýkrát podal chybné, pokiaľ toto podanie nebolo hrané z nesprávnej polovice dvorca.

21. KEDY MOŽNO PODÁVAŤ A PRIJÍMAŤ

Podávajúci nesmie podávať, pokiaľ nie je prijímajúci pripravený. Avšak prijímajúci musí hrať v primeranom tempe podávajúceho a musí byť pripravený prijímať v primeranom čase, ak je podávajúci pripravený podávať.

Ak prijímajúci urobí pokus vrátiť podanie, pokladá sa za pripraveného. Ak je zjavné, že prijímajúci nie je pripravený, nemôže byť podanie hlásené za chybné.

22. NEPLATNÉ PODANIE

Podanie je neplatné ak:

- a. sa lopta pri podaní dotkne siete, popruhu alebo pásky a je inak zahraná správne, alebo sa dotkne siete, popruhu alebo pásky, a skôr, než dopadne na zem, dotkne sa prijímajúceho alebo jeho spoluhráča alebo čohokoľvek, čo majú na sebe, alebo čo držia; alebo
- b. bolo uskutočnené, keď prijímajúci nebol pripravený.

Ak je podanie neplatné, nepočíta sa a podávajúci podáva znova. Neplatné podanie však neruší predchádzajúcu chybu.

Ďalšie schválené alternatívne postupy je možné nájsť v Prílohe 5.

23. NEPLATNÁ LOPTA

Vo všetkých prípadoch, keď je hlásená neplatná lopta, s výnimkou hlásenia neplatného podania pri druhom podaní, sa musí celý bod opakovať.

Prípad 1: Počas hry sa dostane na dvorec iná lopta. Zahlásená bola neplatná lopta. Podávajúci predtým podával chybné. Má podávajúci nárok na prvé alebo na druhé podanie?

Rozhodnutie: Prvé podanie. Celý bod sa musí opakovať.

24. HRÁČ STRÁCA BOD

Bod je stratený ak:

- a. podávajúci hráč podá dvakrát za sebou chybné podanie; alebo
- b. hráč nevráti loptu, ktorá je v hre skôr, než sa lopta dotkne dvakrát za sebou zeme; alebo
- c. hráč vráti loptu, ktorá je v hre tak, že dopadne na zem alebo zasiahne objekt mimo správnej časti dvorca; alebo
- d. hráč vráti loptu, ktorá je v hre tak, že táto lopta pred dopadom zasiahne trvalé zariadenie dvorca; alebo
- e. hráč vráti loptu po podaní predtým, ako spadne na zem; alebo
- f. hráč loptu, ktorá je v hre, úmyselne nesie alebo zachytí do svojej rakety, alebo sa jej raketou úmyselne dotkne viac ako raz; alebo
- g. sa hráč dotkne siete, stĺpikov/tyčiek pre dvojhru, povrazu alebo kovového lana, popruhu alebo pásky, alebo časti dvorca na strane súpera ktoroukoľvek časťou tela, alebo raketou (či už v jeho ruke alebo nie), alebo čímkoľvek, čo má na sebe, alebo čo drží, pokiaľ je lopta v hre; alebo
- h. hráč zahrá loptu skôr, ako prejde ponad sieť; alebo
- i. sa lopta, ktorá je v hre, dotkne hráča alebo čohokoľvek, čo má na sebe alebo čo drží, s výnimkou rakety; alebo
- j. sa lopta, ktorá je v hre, dotkne rakety, pokiaľ ju hráč nedrží; alebo
- k. ak hráč úmyselne a podstatne zmení počas hry tvar svojej rakety; alebo
- l. ak sa vo štvorhre obaja hráči dotknú lopty pri jej odohraní.

Prípad 1: Po odohraní prvého podania, vypadne podávajúcemu raketa z ruky a dotkne sa siete skôr, ako lopta dopadne na zem. Je to chyba pri podaní alebo podávajúci stráca bod?

Rozhodnutie: Podávajúci stráca bod, pretože raketa sa dotkla siete v dobe, keď lopta bola v hre.

Prípad 2: Po odohraní prvého podania vypadne podávajúcemu raketa z ruky a dotkne sa siete až potom, keď lopta dopadla mimo správneho pol'a podania. Je to chyba pri podaní alebo podávajúci stráca bod?

Rozhodnutie: Toto je chyba pri podaní, pretože raketa sa dotkla siete v čase, keď lopta už nebola v hre.

Prípad 3: Vo štvorhre sa spoluhráč prijímajúceho dotkne siete skôr, ako lopta dopadne na zem mimo správneho pol'a podania. Aké je správne rozhodnutie?

Rozhodnutie: Prijímajúca dvojica stráca bod, pretože spoluhráč prijímajúceho sa dotkol siete v dobe, keď lopta bola v hre.

Prípad 4: Stráca hráč bod, ak prekročí pomyselné predĺženie siete pred alebo po údere?

Rozhodnutie: Hráč nestráca bod ani v jednom prípade za predpokladu, že sa nedotkol súperovho dvorca.

Prípad 5: Môže hráč preskočiť sieť a skočiť do súperovho dvorca v čase, keď je lopta v hre?

Rozhodnutie: Nie. Hráč stráca bod.

Prípad 6: Hráč hodí raketu po lopte, ktorá je v hre. Raketa aj lopta dopadnú na súperovu stranu dvorca a súper(i) nie je schopný loptu zasiahnúť. Ktorý z hráčov získava bod?

Rozhodnutie: Hráč, ktorý hodil raketu po lopte stráca bod.

Prípad 7: Lopta pri podaní zasiahne prijímajúceho alebo jeho partnera vo štvorhre predtým ako dopadne na zem. Ktorý z hráčov získava bod?

Rozhodnutie: Podávajúci získava bod za predpokladu, že pri podaní nebola hlásená neplatná lopta.

Prípad 8: Hráč, ktorý stojí mimo ihriska, zahrá loptu alebo ju chytí a vyžaduje si priznanie bodu, pretože lopta určite smerovala mimo správnej časti dvorca.

Rozhodnutie: Hráč stráca bod. Jedine za predpokladu, že loptu odohrá správne, hra pokračuje.

25. SPRÁVNE VRÁTENÁ LOPTA

Lopta je vrátená správne:

- ak sa dotkne siete, stĺpikov/tyčiek pre dvojhru, povrazu alebo kovového lana, popruhu alebo pásky, prejde ponad ne a dopadne na zem v správnom poli, okrem prípadov uvedených v článku 2 a 24 (d); alebo
- ak lopta v hre po dopade do správneho pol'a má takú rotáciu a odrazí sa, alebo je vetrom zaviata naspäť ponad sieť a hráč sa za ňou načiahne ponad sieť a loptu zahrá do správnej časti dvorca, za predpokladu, že neporuší pravidlo 24; alebo
- ak je vrátená z vonkajšej časti stĺpikov, buď nad úrovňou alebo pod úrovňou hornej časti siete, i keď sa dotkne stĺpikov, za predpokladu, že dopadne na zem v správnom poli okrem prípadov uvedených v článku 2 a 24 (d); alebo
- ak prejde pod povrazom siete medzi tyčkou pre dvojhru a vedľajším stĺpikom bez toho, aby sa dotkla siete, povrazu siete, alebo stĺpikov a dopadne do správnej časti dvorca; alebo
- ak hráčova raketa prejde cez sieť po odohraní lopty na svojej strane a lopta dopadne na zem v správnom poli; alebo
- ak hráč odohrá loptu, ktorá je v hre a táto zasiahne loptu ležiacu v správnom poli.

Prípad 1: Hráč odohrá loptu, ktorá potom zasiahne tyčku pre dvojhru a dopadne do správneho pol'a. Je toto správny úder?

Rozhodnutie: Áno. Avšak ak lopta pri podaní zasiahne tyčku pre dvojhru, je to chybné podanie.

Prípad 2: Lopta v hre zasiahne loptu ležiacu v správnom poli. Aké je správne rozhodnutie?

Rozhodnutie: Hra pokračuje. Ak však nie je jasné, či bola vrátená správna lopta, lopta je vyhlásená za neplatnú.

26. BRÁNENIE V HRE

V prípade, že hráčovi bráni pri zahraní úderu úmyselné konanie súpera (súperov), hráč získava bod.

Avšak bod sa opakuje v prípade, že hráčovi bráni pri zahraní úderu neúmyselné konanie súpera (súperov) alebo niečo, nad čím nemá kontrolu (s výnimkou trvalého zariadenia dvorca).

Prípád 1: Je neúmyselný dvojdotyč považovaný za bránenie v hre?

Rozhodnutie: Nie. Pozri tiež Pravidlo 24 (f).

Prípád 2: Hráč žiada zastaviť hru, pretože sa domnieval, že súperovi (súperom) bolo bránené v hre. Ide o bránenie v hre?

Rozhodnutie: Nie, hráč stráca bod.

Prípád 3: Lopta v hre zasiahne vtáka letiaceho nad dvorcom. Ide o bránenie v hre?

Rozhodnutie: Áno, bod sa opakuje.

Prípád 4: Počas hry lopta alebo iný predmet, ktorý sa nachádzal na hráčovej strane dvorca, ešte pred začiatkom hry bráni hráčovi v hre. Ide o bránenie v hre?

Rozhodnutie: Nie

Prípád 5: Kde môže stáť spoluhráč podávajúceho a spoluhráč prijímajúceho vo štvorhre?

Rozhodnutie: Spoluhráč podávajúceho a spoluhráč prijímajúceho môžu stáť kdekoľvek na svojej strane siete, vo vnútri dvorca alebo mimo neho. Ak však je hráč príčinou bránenia v hre súperovi (súperom), uplatní sa pravidlo o bránení v hre.

27. OPRAVA CHÝB

V zásade platí, že ak sa zistí chyba týkajúca sa Pravidiel tenisu, všetky predtým odohrané body ostávajú v platnosti. Takto zistené chyby sa opravujú nasledujúcim spôsobom:

- a. Pokiaľ počas štandardnej alebo rozhodujúcej hry (tie-breaku) hráč podáva z nesprávnej polovice dvorca, k oprave príde ihneď, ako sa chyba zistí a podávajúci začne podávať zo správnej polovice dvorca v závislosti od stavu v hre. Chybné podanie odohrané pred zistením chyby ostáva v platnosti.
- b. Pokiaľ počas štandardnej alebo rozhodujúcej hry (tie-breaku) sú hráči na nesprávnych stranách dvorca, k oprave príde ihneď, ako sa chyba zistí a podávajúci začne podávať zo správnej strany dvorca v závislosti od stavu v hre.
- c. Ak v štandardnej hre podáva hráč mimo poradia, potom hráč, ktorý mal podávať, musí začať podávať hneď, ako sa chyba zistí. Ak by sa skončila hra pred zistením takejto chyby, poradie podania ostáva zmenené. V tomto prípade výmena lôpt bude uskutočnená o jednu hru neskôr, ako bolo pôvodne dohodnuté.
Chybné podanie, ktoré odohrá súper(i) pred zistením chyby sa nepočíta.
Ak vo štvorhre podávajú mimo poradia spoluhráči, tak chybné podanie odohrané pred zistením chyby ostáva v platnosti.
- d. Ak v rozhodujúcej hre podáva hráč mimo poradia, chyba sa opraví ihneď, ak sa zistí po odohraní párneho počtu bodov. Ak sa zistí po odohraní nepárneho počtu bodov, poradie podania ostáva zmenené.
Chybné podanie, ktoré odohrá súper(i) pred zistením chyby sa nepočíta.
Ak vo štvorhre podávajú mimo poradia spoluhráči, tak chybné podanie odohrané pred zistením chyby ostáva v platnosti.
- e. Ak v priebehu štandardnej alebo rozhodujúcej hry vo štvorhre príde k chybe v poradí prijímania podania, toto poradie zostane zmenené až do konca hry, v ktorej bola chyba zistená. V najbližšej hre tohto setu, v ktorej sú prijímajúcimi, zaujmú spoluhráči svoje pôvodné postavenie pre príjem.
- f. Ak sa omylom začne hrať za stavu 6:6 rozhodujúca hra (tie-break), aj keď bolo predtým rozhodnuté, že sa bude hrať set hraný s rozdielom dvoch hier, tak sa chyba opraví ihneď iba za predpokladu, že bol odohraný iba jeden bod. Ak sa chyba zistí až po začiatku rozohrania druhého bodu, set pokračuje ako set s rozhodujúcou hrou (tie-breakom).
- g. Ak sa omylom začne hrať za stavu 6:6 štandardná hra, aj keď bolo predtým rozhodnuté, že sa bude hrať set s rozhodujúcou hrou (tie-breakom), tak sa chyba opraví hneď iba za predpokladu, že bol odohraný iba jeden bod. Ak sa chyba zistí až po začiatku rozohrania druhého bodu, set pokračuje ako set hraný s rozdielom dvoch hier. Ak sa potom dosiahne stav 8:8, alebo vyššie párne číslo, bude sa hrať rozhodujúca hra (tie-break).
- h. Ak sa omylom začne hrať set hraný s rozdielom dvoch hier alebo set s rozhodujúcou hrou (tie-breakom), aj keď bolo predtým rozhodnuté, že sa bude hrať namiesto rozhodujúceho setu rozhodujúca hra (tie-

break), tak sa chyba opraví hneď iba za predpokladu, že bol odohraný iba jeden bod. Ak sa chyba zistí až po začiatku rozohrania druhého bodu, set pokračuje dovtedy, dokedy hráč alebo pár nezíska 3 hry (a teda celý set), alebo stav v hre nedosiahne skóre 2:2, kedy sa bude hrať rozhodujúca hra (tie-break). Avšak ak sa chyba zistí až po začiatku piatej hry, set bude pokračovať ako set s rozhodujúcou hrou (tie-breakom) (Pozri Prílohu 5).

- i. Ak sa výmena lôpt neuskutoční v správnom poradí, chyba sa opraví, keď hráč/tím, ktorý mal s novými loptami podávať, má podávať v najbližšej novej hre. Potom sú lopty menené tak, aby počet hier medzi týmito výmenami lôpt bol taký, aký bol pôvodne odsúhlasený. Lopty sa nemenia v priebehu hry.

28. POSTAVENIE ROZHODCOV

Pre zápasy, na ktoré sú určené rozhodcovia, sú ich úlohy a povinnosti uvedené v Prílohe 6.

29. PLYNULOSŤ HRY

Hra musí byť v zásade plynulá od začiatku zápasu (od uskutočnenia prvého podania v zápase) až do jeho ukončenia.

- a. Medzi jednotlivými bodmi môže uplynúť maximálne 25 sekúnd. Pri striedaní strán po ukončení hry môže uplynúť maximálne 90 sekúnd. Avšak po ukončení prvej hry v každom sete a počas rozhodujúcej hry (tie-breaku) musí byť hra plynulá a hráči si striedajú strany bez odpočinku.
Po ukončení každého setu nasleduje prestávka, počas ktorej môže uplynúť maximálne 120 sekúnd. Prestávka začína momentom ukončenia bodu a končí prvým podaním bodu nasledujúceho.
Usporiadatelia profesionálnych okruhov môžu požiadať ITF o predĺženie času 90 sekúnd, keď hráči striedajú strany na konci hry a 120 sekúnd povolených pre prestávku medzi setmi.
- b. Ak sa bez hráčovej viny jeho odev, obuv alebo výstroj (okrem rakety) poškodí alebo sa musí vymeniť, hráčovi môže byť poskytnutý primeraný čas na odstránenie tohto problému.
- c. Hráčovi sa nemôže poskytnúť dodatočný čas na obnovenie telesnej kondície. Iba v prípade, ak utrpí zranenie, ktoré je možné ošetriť, môže mu byť poskytnutý čas 3 minúty na ošetrovanie tohto zranenia. Hráčovi môže byť tiež povolený obmedzený počet prestávok na návštevu toalety/prezlečenie, ak je to oznámené pred podujatím.
- d. Usporiadatelia môžu povoliť prestávku v maximálnej dĺžke 10 minút, ak je táto skutočnosť oznámená pred začiatkom podujatia. Takáto prestávka môže byť po tretom sete v zápase hranom na 3 víťazné sety alebo po druhom sete v zápase hranom na 2 víťazné sety.
- e. Čas na rozohrávku je stanovený maximálne na 5 minút, pokiaľ usporiadatelia nerozhodnú inak.

30. KOUČING

Za koučing je považovaný akýkoľvek druh komunikácie, poskytovanie rád alebo pokynov smerom k hráčovi.

V stretnutiach družstiev, keď je kapitán družstva prítomný na dvorci, môže tento kapitán koučovať hráča v prestávke po ukončení setu a pri striedaní strán po ukončení hry, nie však pri striedaní strán po prvej hre každého setu a v rozhodujúcej hre (tie-breaku).

V akýchkoľvek iných zápasoch nie je koučing povolený.

Prípad 1: Môže byť hráč koučovaný diskretným spôsobom prostredníctvom signálov?

Rozhodnutie: Nie.

Prípad 2: Môže byť hráč koučovaný v čase, keď je hra prerušená?

Rozhodnutie: Áno.

Prípad 3: Môže byť hráč koučovaný počas zápasu?

Rozhodnutie: Riadiace orgány môžu požiadať ITF o povolenie koučingu na dvorci. Na podujatiach, kde je koučing povolený, môžu dezignovaní tréneri vstúpiť na dvorec a koučovať ich hráčov na základe postupov schválených riadiacim orgánom.

31. TECHNOLÓGIA ANALÝZY HRÁČA

Technológia analýzy hráča, ktorá je schválená pre hru podľa Pravidiel tenisu, musí spĺňať špecifikácie uvedené v Prílohe 3.

Medzinárodná tenisová federácia rozhoduje o otázke, či takéto vybavenie je schválené alebo neschválené. Takéto rozhodnutie sa môže vykonať z jej vlastnej iniciatívy, alebo na žiadosť ktorejkoľvek strany, ktorá má na veci záujem, vrátane hráčov, výrobcu alebo národného zväzu, vrátane jeho členov. Takéto rozhodnutia a ich výklady musia byť v súlade s platnými procedúrami Medzinárodnej tenisovej federácie (pozri Prílohu 11).

PRAVIDLÁ PRE TENIS NA VOZÍKU

Pre tenis na vozíku platia tie isté pravidlá ITF s nasledujúcimi výnimkami:

a. Pravidlo dvoch odskokov

Hráč – vozičkár má povolené dva odskoky lopty. Hráč musí vrátiť loptu skôr, ako sa po tretíkrát dotkne zeme. Druhý odskok môže byť buď v poli dvorca alebo mimo neho.

b. Invalidný vozík

Invalidný vozík je chápaný ako súčasť tela a všetky príslušné pravidlá, ktoré sa týkajú tela hráča, sa vzťahujú aj na vozík.

c. Podanie

Podanie musí byť uskutočnené nasledujúcim spôsobom.

- i. Bezprostredne pred začiatkom podania musí byť podávajúci v stabilnej pozícii. Podávajúcemu je povolené jedno odstrčenie sa pred úderom do lopty.
- ii. Podávajúci sa nesmie počas podania dotknúť ktorýmkoľvek kolesom iného územia než územia za základnou čiarou medzi pomyselným predĺžením stredovej značky a pozdĺžnej čiary.
- iii. Ak sú obvyklé spôsoby podávania pre quadruplegika fyzicky nemožné, potom si takýto hráč alebo ďalšia osoba môže nadhodit loptu na podanie. Avšak tento spôsob podávania potom musí byť používaný po celý zápas.

d. Hráč stráca bod

Hráč stráca bod ak:

- i. Nevráti loptu skôr, ako sa táto tretíkrát dotkne zeme; alebo
- ii. Podľa pravidla f) uvedeného nižšie použije akúkoľvek časť svojej dolnej končatiny na pribrzdenie alebo stabilizáciu pri podaní alebo údere, otočenie alebo zastavenie dotykom so zemou alebo kolesom vozíka pokiaľ je lopta v hre.
- iii. Sa mu nepodarí udržať časť sedacej partie v kontakte so sedadlom vozíka pri dotyku s loptou.

e. Invalidný vozík

Invalidné vozíky používané vo všetkých súťažiach, ktoré sa hrajú podľa Pravidiel pre tenis na vozíku, musia spĺňať nasledujúce špecifikácie:

- i. Invalidný vozík môže byť konštruovaný z akéhokoľvek materiálu za predpokladu, že takýto materiál nie je reflexný a nepredstavuje prekážku pre súpera.
- ii. Kolesá môžu mať iba jedinú obruč na odrážanie. Na invalidnom vozíku nie sú povolené žiadne zmeny, ktoré by umožnili hráčovi mechanickú výhodu, ako sú páky alebo prevodové stupne. Počas bežnej hry kolesá nesmú zanechávať trvalé stopy na povrchu dvorca alebo ho inak poškodzovať.
- iii. Podľa pravidla e(v) hráči môžu na pohon vozíka používať iba kolesá (vrátane obrúči). Nie je povolené riadenie, brzdenie alebo prevodovka, alebo iné zariadenie, ktoré by mohlo pomôcť pri práci s invalidným vozíkom, vrátane systémov na uchovávanie energie.
- iv. Výška sedadla (vrátane vankúša) musí byť fixovaná a počas hrania bodu musí sedacia partia hráča zostať v kontakte so sedadlom. Na zaistenie hráča na invalidnom vozíku môžu byť použité pásy.
- v. Hráči, ktorí spĺňajú požiadavky pravidla 4.5 v príručke pre klasifikáciu ITF, môžu používať invalidný vozík poháňaný elektromotorom ("poháňaný invalidný vozík"). Elektrické invalidné vozíky nesmú byť schopné prekročiť rýchlosť 15 km/h a musia byť ovládané iba hráčom.
- vi. Žiadosti o modifikáciu invalidného vozíka môžu byť podané z oprávnených zdravotných dôvodov. Všetky takéto žiadosti sa musia predložiť Komisii ITF pre vedu v športe & medicínu (ITF Sport Science & Medicine Commission) na schválenie najmenej 60 dní pred plánovaným použitím na turnaji po hlavičkou ITF. Rozhodnutie o zamietnutí navrhovanej zmeny sa môže odvolávať na Prílohu A ITF Pravidlá pre tenis vozíku.

- f. Pohyb vozíka prostredníctvom nohy
- i. Ak hráč nie je schopný pohybovať vozíkom prostredníctvom kolesa, môže tak urobiť prostredníctvom jednej nohy.
 - ii. Aj keď podľa pravidla e) i. hráčovi je dovolené pohybovať vozíkom prostredníctvom jednej nohy, žiadna časť hráčovej nohy nesmie byť v kontakte so zemou:
 - a) počas náprahu, vrátane času dotyku rakety s loptou,
 - b) od začiatku pohybu pri podaní až po okamih dotyku rakety s loptou.
 - iii. Porušenie tohto pravidla má za následok stratu bodu.
- g. Tenis na vozíku / tenis telesne nepostihnutých
- Tam, kde hráč vozičkár hrá s alebo proti telesne nepostihnutej osobe dvojhru alebo štvorhru, platia pre vozičkára Pravidlá pre tenis na vozíku a pre telesne nepostihnutého hráča Pravidlá tenisu. V tomto prípade má vozičkár povolené dva odskoky, kým telesne nepostihnutý hráč má povolený iba jeden odskok.

Poznámka: Definícia dolných končatín je: dolná končatina vrátane sedacej časti, bedro, stehno, lýtko, členok a chodidlo.

DODATOK K PRAVIDLÁM TENISU

Oficiálny a rozhodujúci text pravidiel tenisu je vždy v anglickom jazyku a žiadna zmena alebo výklad týchto pravidiel nie je povolený, okrem tých, ktoré sa uskutočnia na Výročnom valnom zhromaždení Rady alebo zmien oznámených rozhodnutím, ktoré federácia získa v súlade s Článkom 17 Stanov ITF (Oznámenie rozhodnutí) a toto rozhodnutie je schválené 2/3-ovou väčšinou hlasov.

Akákolvek prijatá zmena vstúpi do platnosti prvý deň v januári s výnimkou, ak by Valné zhromaždenie rozhodlo inak.

Avšak, správna rada má oprávnenie vyriešiť všetky naliehavé otázky týkajúce sa výkladu a podliehajúce schváleniu na nasledujúcom Valnom zhromaždení.

Toto pravidlo nesmie byť nikdy zmenené bez súhlasu Valného zhromaždenia Rady.

PRÍLOHA 1 – LOPTA

Pre všetky merania v prílohe 1, majú prednosť jednotky SI.

- a. Lopta musí mať povrch všade rovnaký, pozostávajúci z tkaninového plášt'a s výnimkou penovej lopty Stupeň 3 (červená). Ak má švy, tieto musia byť bez stehov.
- b. Lopta musí zodpovedať jednému z typov uvedených v nasledujúcej tabuľke alebo v tabuľke podľa písmena (d).

	TYP 1 (RÝCHLA)	TYP 2 (STREDNÁ) ¹	TYP 3 (POMALÁ) ²	VYSOKÁ NADMORSKÁ VÝŠKA ³
VÁHA	56,0 - 59,4 g	56,0 - 59,4 g	56,0 - 59,4 g	56,0 - 59,4 g
VELKOSŤ	6,54 - 6,86 cm	6,54 - 6,86 cm	7,00 - 7,30 cm	6,54 - 6,86 cm
ODRAZ	138 - 151 cm	135 - 147 cm	135 - 147 cm	122 - 135 cm
PREDNÁ DEFORMÁCIA⁴	0,56 - 0,74 cm	0,56 - 0,74 cm	0,56 - 0,74 cm	0,56 - 0,74 cm
SPÄTNÁ DEFORMÁCIA⁴	0,74 - 1,08 cm	0,80 - 1,08 cm	0,80 - 1,08 cm	0,80 - 1,08 cm
FARBA	Biela alebo žltá	Biela alebo žltá	Biela alebo žltá	Biela alebo žltá

Poznámka:

¹ Lopta typu 2 (stredná) musí byť pod tlakom alebo beztlaková lopta. Beztlaková lopta by nemala mať vnútorný tlak väčší ako 7 kPa a mala by byť používaná k hre v nadmorskej výške nad 1219 m. Lopta musí byť aklimatizovaná pred zápasom po dobu minimálne 60 dní v nadmorskej výške organizovaného turnaja.

² Lopta typu 3 (pomalá) sa odporúča k hre v nadmorskej výške nad 1219 m.

³ Lopta je pod tlakom a je ďalším typom lopty k hre v nadmorskej výške nad 1219 m.

⁴ Veľkosť deformácie by mala byť priemer troch samostatných meraní pozdĺž troch osí lopty, pričom žiadne dve samostatné merania sa nesmú od seba líšiť viac ako o 0,08 cm.

- c. Okrem toho všetky typy lôpt špecifikované v odseku b) musia spĺňať požiadavky na životnosť, ako je uvedené v nasledujúcej tabuľke:

	HMOTNOSŤ	ODRAZ	PREDNÁ DEFORMÁCIA	SPÄTNÁ DEFORMÁCIA
MAXIMÁLNA ZMENA¹	0,4 g	4 cm	0,08 cm	0,10 cm

Poznámka:

¹ Najväčšia prípustná zmena špecifikovaných vlastností vyplývajúca z testu životnosti popísanej v aktuálnom vydaní *ITF schválené tenisové lopty, klasifikované povrchy a uznané dvorce*. Test životnosti bol uskutočnený v laboratórnych podmienkach a simulovaný na účinnok deviatich hier.

d. Pre súťaže detí do 10 rokov môžu byť použité iba lopty uvedené v nasledujúcej tabuľke:

	STUPEŇ 3 (ČERVENÁ) PENA	STUPEŇ 3 (ČERVENÁ) ŠTANDARD	STUPEŇ 2 (ORANŽOVÁ) ŠTANDARD	STUPEŇ 1 (ZELENÁ) ŠTANDARD
VÁHA	25,0 - 43,0 g	36,0 - 49,0 g	36,0 - 46,9 g	47,0 - 51,5 g
VEĽKOSŤ	8,00 - 9,00 cm	7,00 - 8,00 cm	6,00 - 6,86 cm	6,30 - 6,86 cm
ODRAZ	85 - 105 cm	95 - 105 cm	105 - 120 cm	120 - 135 cm
PREDNÁ DEFORMÁCIA ¹	-----	-----	1,40 - 1,65 cm	0,80 - 1,05 cm
FARBA ²	Akákoľvek	Červená a žltá alebo žltá s červenými bodkami	Oranžová a žltá alebo žltá s oranžovými bodkami	Žltá so zelenými bodkami

Poznámka:

¹ Deformácia je priemerom jediného odčítania pozdĺž každej z troch kolmých osí. Rozdiel medzi jednotlivými údajmi o prednej deformácii nie je obmedzený. Neexistuje žiadna špecifikácia pre spätnú deformáciu.

² Všetky farebné bodky musia mať primerané rozmery a umiestnenie.

e. Všetky testy na odskok, hmotnosť, veľkosť, deformáciu a životnosť sa vykonávajú v súlade s predpismi opísanými v aktuálnom vydaní *ITF schválené tenisové lopty, klasifikované povrchy a uznané dvorce*.

KLASIFIKÁCIA RÝCHLOSTI POVRCHU DVORCA

Metódou testovania ITF použitou na stanovenie rýchlosti povrchu dvorca je testovacia metóda ITF CS 01/02 (ITF Court Pace Rating) uvedená v publikácii ITF s názvom „ITF sprievodca metódami testovania povrchov tenisového dvorca”.

Povrchy dvorcov, ktorých je ITF Surface Pace Rating medzi 0 a 29 sú klasifikované ako Kategória 1 (pomalý povrch). Do tejto kategórie je zaradená napr. väčšina antukových dvorcov a ďalšie typy povrchov zo sypaných minerálov.

Povrchy dvorcov, ktorých je ITF Surface Pace Rating medzi 30 a 34 sú klasifikované ako Kategória 2 (stredne – pomalý povrch), kým dvorce so Surface Pace Rating medzi 35 a 39 sú klasifikované ako Kategória 3 (stredný povrch). Príkladom tejto kategórie je väčšina dvorcov s akrylovým povrchom a niektoré kobercové povrchy.

Povrchy dvorcov, ktorých je ITF Surface Pace Rating medzi 40 a 44 sú klasifikované ako Kategória 4 (stredne – rýchly povrch), kým dvorce so Surface Pace Rating nad 45 sú klasifikované ako Kategória 5 (rýchly povrch). Do tejto kategórie je zaradená napr. väčšina dvorcov s prírodnou, umelou trávou a niektoré kobercové povrchy.

Prípád 1: Aký typ lôpt sa má používať na akom type povrchu?

Rozhodnutie: Podľa Pravidiel tenisu sú schválené 3 rôzne typy lôpt, avšak:

- Lopta typu 1 (rýchla) je určená na hru na pomalých povrchoch.
- Lopta typu 2 (stredná) je určená na hru na stredne – pomalých, stredných a stredne – rýchlych povrchoch.
- Lopta typu 3 (pomalá) je určená na hru na rýchlych povrchoch.

Poznámka:

Okrem typov lôpt špecifikovaných v odseku b) môže byť lopta stupňa 1 (zelená) použitá pre všetky úrovne súťažnej hry s výnimkou profesionálnych tenisových podujatí pre svetový rebríček, Davis Cupu a Fed Cupu, Olympijského tenisového turnaja, juniorských turnajov a tímových súťaží schválenými ITF a pridruženými regionálnymi asociáciami, podujatí ITF seniorského okruhu a tímových súťaží, a ITF okruhu pre vozíčkarov a tímových súťaží.

Každá národná asociácia má právo rozhodnúť, ktoré národné súťaže by mali použiť loptu stupňa 1 (zelenú).

PRÍLOHA 2 – RAKETA

Pre všetky merania v Prílohe 2 majú jednotky SI prednosť.

- a. Raketa sa skladá z rámu a strún. Rám sa skladá z rukoväte a hlavy a môže tiež obsahovať hrdlo. Hlava je definovaná ako tá časť rakety, ku ktorej sa pripájajú struny. Rukoväť je definovaná ako tá časť rakety pripojenej k hlave, ktorá je držaná hráčom pri normálnom používaní. Hrdlo, ak je prítomné, je tá časť rakety, ktorá spája rukoväť s hlavou.
- b. Úderová plocha, ktorá je definovaná ako hlavná oblasť výpletu ohraničená bodmi vstupu strún do hlavy alebo bodmi dotyku strún s hlavou, nech sa akokoľvek zmenšuje, musí byť plochá a pozostávať zo vzoru krížených strún, ktoré sa striedavo preplietajú alebo zväzujú tam, kde sa križujú. Štruktúra výpletu musí byť vo všeobecnosti rovnomerná a hustota strún v strede rakety nesmie byť menšia než na ostatnej ploche. Raketa musí byť navrhnutá a vypletená tak, aby herné vlastnosti boli rovnaké na oboch stranách.
- c. Raketa nesmie presiahnuť celkovú dĺžku 73,7 cm a celkovú šírku 31,7 cm. Úderová plocha nesmie presiahnuť celkovú dĺžku 39,4 cm, meranou rovnobežne s pozdĺžnou osou rukoväte a celkovú šírku 29,2 cm meranou kolmo k pozdĺžnej osi rukoväte.
- d. Na rakete nesmie byť umiestnený žiadny predmet, výčnelok alebo zariadenie, ktoré umožňuje podstatne zmeniť tvar rakety, alebo jej moment zotrvačnosti okolo ktorejkoľvek hlavnej osi, alebo zmeniť akúkoľvek fyzickú vlastnosť, ktorá môže ovplyvniť výkonnosť rakety počas hry. Umiestnené predmety, výčnelky a zariadenia, ktoré sú schválené ako technológia analýzy hráčov, alebo ktoré sa používajú na obmedzenie, alebo zabránenie opotrebovaniu alebo vibráciám, alebo len na rozloženie hmotnosti, sú povolené. Všetky prípustné objekty, výčnelky a zariadenia musia byť primeranej veľkosti a umiestnené pre ich príslušný účel. Žiadny zdroj energie, ktorý by akýmkoľvek spôsobom mohol zmeniť alebo ovplyvniť herné vlastnosti rakety, nemôže byť zabudovaný alebo pripevnený k rakete.

PRÍLOHA 3 – TECHNOLOGIA ANALÝZY HRÁČA

Technológia analýzy hráča je zariadenie, ktoré môže vykonávať niektorú z nasledujúcich funkcií týkajúcich sa informácií o výkonnosti hráča:

- A. Nahrávanie,
- B. Uchovávanie,
- C. Prenos,
- D. Analýza,
- E. Komunikácia k hráčovi akéhokol'vek druhu a akýmkoľvek spôsobom.

Technológia analýzy hráča môže zaznamenávať a/alebo ukladať informácie počas zápasu. K týmto informáciám môže mať prístup iba hráč v súlade s Pravidlom 30.

PRÍLOHA 4 – REKLAMA

1. Reklama je povolená na sieti, pokiaľ je umiestnená na časti siete do 0,914 m od stredu stĺpika a je vytvorená tak, že nenarušuje výhľad hráčov alebo podmienky hry.
Značka (nekomerčná) riadiaceho orgánu je povolená na spodnej časti siete, minimálne 0,51 m od hornej časti siete, pokiaľ je vyrobená tak, aby nenarušovala výhľad hráčov alebo podmienky hry.
2. Reklama a iné značky alebo materiály umiestnené v zadnej časti alebo po stranách dvorca sú povolené iba vtedy, ak nenarušujú výhľad hráčov alebo podmienky hry.
3. Reklama a iné značky alebo objekty umiestnené na povrchu dvorca z vonkajšej strany čiar sú povolené iba vtedy, ak nenarušujú výhľad hráčov alebo podmienky hry.
4. Napriek vyššie uvedeným článkom (1, 2 a 3) akákoľvek reklama, značky alebo objekty umiestnené na sieti, v zadnej časti a po stranách dvorca alebo na povrchu dvorca z vonkajšej strany čiar nesmú obsahovať bielu, žltú alebo inú svetlú farbu, ktorá môže narušiť výhľad hráčov alebo podmienky hry.
5. Reklama a ďalšie značky alebo objekty nesmú byť umiestnené na povrchu dvorca z vnútornej strany čiar.

PRÍLOHA 5 – ALTERNATÍVNE POSTUPY A METÓDY POČÍTANIA BODOV

Alternatívy uvedené v (tejto) Prílohe 5 môžu byť použité.

STAV V HRE (pravidlo č. 5):

SYSTÉM POČÍTANIA „BEZ VÝHODY“

Stav v štandardnej hre sa hlási nasledujúcim spôsobom (skóre podávajúceho hráča sa hlási ako prvé):

Žiadny bod	-	„0“
Prvý bod	-	„15“
Druhý bod	-	„30“
Tretí bod	-	„40“
Štvrtý bod	-	„Hra“

Ak obaja hráči / tímy získajú po tri body, tak je stav „Zhoda“ a nasleduje rozhodujúci bod. Prijímajúci si zvolí, či chce prijímať podanie z pravej polovice alebo z ľavej polovice dvorca. Vo štvorhre hráči nemôžu meniť svoje postavenie pri prijímaní rozhodujúceho bodu. Hráč / tím, ktorý získal rozhodujúci bod, získava „Hru“.

V zmiešanej štvorhre prijíma podanie hráč rovnakého pohlavia, ako je podávajúci. Hráči nemôžu meniť svoje postavenie pri prijímaní rozhodujúceho bodu.

STAV V SETE (Pravidlo č. 6 a 7):

1. KRÁTKE SETY

Hráč/tím, ktorý prvý získa štyri hry, vyhráva set za predpokladu rozdielu najmenej dvoch hier. Ak sa v sete dosiahne stav 4:4, hrá sa rozhodujúca hra (Tie-break). Prípadne (podľa uváženia riadiaceho orgánu), sa rozhodujúca hra (Tie-break) môže hrať za stavu 3:3.

2. KRÁTKA ROZHODUJÚCA HRA (SKRÁTENÝ TIE-BREAK)

V prípade, že sa hrá krátky set, môže byť využitá aj krátka rozhodujúca hra (skrátенý tie-break). Hráč/tím, ktorý prvý získa päť bodov, získava „Hru“ a „Set“, vrátane rozhodujúceho bodu, ak bol dosiahnutý stav 4:4. Poradie a počet podaní musí byť určený riadiacim orgánom. Hráči/tímy si vymenia strany iba po prvých štyroch odohraných bodoch.

3. ZÁPASOVÁ ROZHODUJÚCA HRA (7 BODOV)

Ak je stav v zápase 1:1 na sety alebo 2:2 pri hre na 3 víťazné sety, hrá sa na rozhodnutie zápasu jedna rozhodujúca hra (tie-break). Táto rozhodujúca hra nahrádza rozhodujúci set.

Hráč/tím, ktorý prvý získa sedem bodov, vyhráva túto rozhodujúcu hru a zápas za predpokladu rozdielu najmenej dvoch bodov voči súperovi.

4. ZÁPASOVÁ ROZHODUJÚCA HRA - SUPER TIE-BREAK (10 BODOV)

Ak je stav v zápase 1:1 na sety alebo 2:2 pri hre na 3 víťazné sety, hrá sa na rozhodnutie zápasu jedna rozhodujúca hra (tie-break). Táto rozhodujúca hra nahrádza rozhodujúci set.

Hráč/tím, ktorý prvý získa desať bodov, vyhráva túto rozhodujúcu hru a zápas za predpokladu rozdielu najmenej dvoch bodov voči súperovi.

Poznámka: Pri použití zápasovej rozhodujúcej hry namiesto rozhodujúceho setu:

- Pôvodné poradie pri podaní ostáva. (Pravidlo 5 a 14)

- Vo štvorhre môže byť poradie v rámci tímu pri podaní a prijímaní zmenené tak, ako na začiatku každého setu. (Pravidlo 14 a 15)
- Pred začiatkom zápasovej rozhodujúcej hry je prestávka 120 sekúnd.
- Výmena lôpt sa neuskutočňuje, ak by k nej malo prísť pred začiatkom rozhodujúcej hry (tie-breaku).

STRIEDANIE STRÁN (Pravidlo č. 10):

Počas rozhodujúcej hry (tie-breaku) si hráči vymenia strany po prvom bode a potom po každom štvrtom.

NEPLATNÉ PODANIE (Pravidlo č. 22):

„NO LET“ PRAVIDLO

Táto alternatíva umožňuje hrať bez neplatného podania (Pravidlo č. 22 a), čo znamená, že sa v hre pokračuje, aj keď sa lopta pri podaní dotkne siete, popruhu alebo pásky. Je na rozhodnutí riadiaceho orgánu, kedy hrať štvorhru s využitím krátkych setov v kombinácii s pravidlom bez výhod a no-let pravidlom, keď prijímajúci hráč môže vrátiť podanie, ktoré sa dotkne siete, popruhu alebo pásky a dopadne do správneho poľa pre podanie.

PRÍLOHA 6 – POSTAVENIE ROZHODCOV

Vrchný rozhodca je konečnou autoritou v otázke výkladu pravidiel a jeho rozhodnutie je konečné.

V zápasoch, v ktorých je určený hlavný rozhodca, je tento hlavný rozhodca konečnou autoritou v otázkach faktu počas zápasu.

Ak hráči nesúhlasia s interpretáciou výkladu pravidiel hlavným rozhodcom, majú právo privolať na dvorec vrchného rozhodcu.

V zápasoch, v ktorých sú určení čiaroví rozhodcovia a rozhodca na sieti, títo rozhodcovia vykonávajú všetky hlásenia (vrátane hlásenia chýb nohou) týkajúce sa ich čiary alebo siete. Ak si je hlavný rozhodca istý, že išlo o jasnú chybu, má právo zmeniť rozhodnutie čiarového alebo sieťového rozhodcu. Hlavný rozhodca je zodpovedný za hlásenia na všetkých čiarach alebo na sieti (vrátane hlásenia chýb nohou) v prípadoch, kde nie je určený čiarový alebo sieťový rozhodca.

Ak čiarový rozhodca nemôže rozhodnúť, tak to okamžite musí signalizovať hlavnému rozhodcovi a ten rozhodne sám. Ak v zápase nie je čiarový rozhodca, alebo nevie rozhodnúť a ak ani hlavný rozhodca nevie rozhodnúť v otázke faktu, bod sa opakuje.

V stretnutiach družstiev, pri ktorých je vrchný rozhodca prítomný na dvorci, je vrchný rozhodca konečnou autoritou aj v otázkach faktu.

Ak to hlavný rozhodca uzná za potrebné alebo vhodné, môže byť hra kedykoľvek zastavená alebo prerušená. Vrchný rozhodca môže tiež zastaviť alebo prerušiť hru v prípade tmy, nevyhovujúceho počasia alebo nevyhovujúceho stavu dvorca. Ak je hra prerušená pre tmu, mala by byť prerušená po ukončení setu alebo po odohraní párneho počtu hier. Dohrávka zápasu pokračuje od stavu a postavenia hráčov, v ktorom bol zápas prerušený.

Rozhodnutia hlavného alebo vrchného rozhodcu súvisiace s plynulosťou hry a dostávaním pokynov musia byť v súlade so schváleným a používaným Kódexom správania.

Prípád 1: *Hlavný rozhodca po opravení pôvodného hlásenia prizná podávajúcemu prvé podanie, ale prijímajúci namieta, že by malo nasledovať druhé podanie, pretože podávajúci už raz podával chybne. Môže byť vrchný rozhodca požiadaný o rozhodnutie?*

Rozhodnutie: *Áno. Hlavný rozhodca urobil prvé rozhodnutie v otázke výkladu pravidiel tenisu (vzťahujúcej sa k uplatneniu určitej skutočnosti). Avšak ak hráč nesúhlasí s rozhodnutím hlavného rozhodcu, môže byť vrchný rozhodca požiadaný o konečné rozhodnutie.*

Prípád 2: *Lopta je hlásená „za“, ale hráč tvrdí, že bola zahraná správne. Môže byť privolaný vrchný rozhodca, aby rozhodol?*

Rozhodnutie: *Nie. Hlavný rozhodca urobil konečné rozhodnutie v otázke faktu (rozhodnutie vzťahujúce sa k tomu, čo sa skutočne udialo).*

Prípád 3: *Môže hlavný rozhodca po odohraní bodu opraviť čiarového rozhodcu, ak podľa jeho názoru došlo k jasnej chybe počas hry?*

Rozhodnutie: *Nie. Hlavný rozhodca môže opraviť čiarového rozhodcu len vtedy, ak to urobí okamžite po tom, ako sa stala chyba.*

Prípád 4: *Čiarový rozhodca ohlásí loptu „za“ a potom hráč tvrdí, že lopta, ktorú zahral, bola dobrá. Môže hlavný rozhodca zmeniť rozhodnutie čiarového rozhodcu?*

Rozhodnutie: *Nie. Hlavný rozhodca nemôže nikdy zmeniť rozhodnutie na základe protestu alebo intervencie hráča.*

Prípado 5: Čiarový rozhodca hlási loptu „za“. Hlavný rozhodca dobre nevidel, ale i napriek tomu sa domnieva, že lopta bola dobrá. Môže zmeniť rozhodnutie čiarového rozhodcu?

Rozhodnutie: Nie. Hlavný rozhodca môže toto rozhodnutie zmeniť, len ak je presvedčený, že čiarový rozhodca urobil jasnú chybu.

Prípado 6: Môže čiarový rozhodca zmeniť svoje rozhodnutie po ohlásení stavu hlavným rozhodcom?

Rozhodnutie: Áno, ak čiarový rozhodca urobí chybu, môže sa opraviť, ak to urobí okamžite a nie na základe protestu alebo intervencie hráča.

Prípado 7: Aké je správne rozhodnutie, ak hlavný alebo čiarový rozhodca hlási loptu „za“ a potom opraví svoje hlásenie?

Rozhodnutie: Hlavný rozhodca musí rozhodnúť, či pôvodné hlásenie nevyrušilo niektorého z hráčov. Ak áno, bod sa opakuje. Ak nie, hráč, ktorý odohral loptu, získava bod.

Prípado 8: Lopta je zaviata naspäť ponad sieť a hráč sa správne nakloní ponad sieť a pokúsi sa loptu zahrat'. Súper(i) mu v tom bráni. Aké je správne rozhodnutie?

Rozhodnutie: Hlavný rozhodca musí rozhodnúť, či bránenie v hre bolo úmyselné alebo neúmyselné a buď prizná bod hráčovi, ktorému bolo bránené v hre, alebo nariadi, aby sa bod opakoval.

POSTUP PRI KONTROLE STOPY DOPADU LÔPT

1. Kontrola stopy dopadu lopty sa môže vykonávať iba na antuke.
2. Na základe žiadosti hráča (tímu) môže hlavný rozhodca skontrolovať stopu dopadu lopty, pokiaľ nevie s určitosťou rozhodnúť zo svojej pozície – empajra a to po víťaznom údere hráča, alebo keď hráč (tím) preruší hru počas výmeny (1 úder je povolený, ale potom hráč musí okamžite zastaviť hru).
3. Ak sa hlavný rozhodca rozhodne vykonať kontrolu stopy, musí zísť z empajra a kontrolu urobiť osobne. Ak nevie, kde sa nachádza stopa po lopte, môže požiadať čiarového rozhodcu, aby mu danú stopu ukázal, ale potom kontrolu tejto stopy musí vykonať hlavný rozhodca.
4. Pokiaľ hlavný alebo čiarový rozhodca nenájde správnu stopu dopadu lopty, alebo pokiaľ je stopa nečitateľná, pôvodné hlásenie či oprava čiarového rozhodcu vždy zostáva v platnosti.
5. Rozhodnutie hlavného rozhodcu v prípade stopy dopadu lopty je vždy konečné.
6. V zápasoch hraných na antuke by nemal hlavný rozhodca hlásiť stav príliš rýchlo, pokiaľ si hlásením nie je úplne istý. Ak si nie je úplne istý, mal by počkať, či si situácia nevyžiada kontrolu stopy.
7. Protestujúci hráč počas štvorhry musí svoju žiadosť vykonať tak, že buď preruší výmenu sám, alebo ju preruší hlavný rozhodca. Ak také niečo nastane, tak hlavný rozhodca musí najskôr zohľadniť to, či bol postup prerušenia výmeny zo strany hráča správny. V prípade, že nebol správny, alebo bol neskorý, hlavný rozhodca môže toto posúdiť ako úmyselné bránenie v hre súperovi.
8. Ak hráč zmaže stopu lopty skôr, než hlavný rozhodca urobí konečné rozhodnutie, priznáva bod súperovi.
9. Pokiaľ hráč prekročí sieť, aby sám skontroloval stopu dopadu lopty, rozhodca je povinný postupovať v zmysle Kódexu správania (Nešportové správanie).

POSTUP PRI POUŽÍVANÍ ELEKTRONICKÉHO PRESKÚMANIA

Na turnajoch, kde sa používa elektronické preskúmanie, platia nasledovné pravidlá pri všetkých zápasoch hraných na dvorcoch, kde je systém používaný:

1. Hráč (tím) môže žiadať o kontrolu stopy lopty pomocou tohto elektronického systému len v prípade, ak ide o víťazný úder, alebo pokiaľ hráč (tím) preruší výmenu (1 úder je povolený, pokiaľ potom hráč okamžite zastaví hru).
2. Hlavný rozhodca môže použiť elektronické preskúmanie, ak existuje pochybnosť o správnosti hlásenia alebo opravy hlásenia. Hlavný rozhodca môže túto kontrolu i odmietnuť, ak je presvedčený, že žiadosť hráča je bezdôvodná alebo neskorá.
3. Protestujúci hráč počas štvorhry musí svoju žiadosť vykonať tak, že buď preruší výmenu sám, alebo ju preruší hlavný rozhodca. Ak také niečo nastane, tak hlavný rozhodca musí najskôr zohľadniť to, či bol postup prerušenia výmeny zo strany hráča správny. V prípade, že nebol správny, alebo bol neskorý, hlavný rozhodca môže toto posúdiť ako úmyselné bránenie v hre súperovi.
4. Pôvodné hlásenie zostáva v platnosti, pokiaľ z akéhokolvek dôvodu nie je možné vykonať elektronické preskúmanie.
5. Rozhodnutie hlavného rozhodcu vyplývajúce z výsledku elektronického preskúmania je konečné a nespochybniteľné. V prípade manuálnej voľby (viac stôp prichádza do úvahy) potrebnej pre systém na prehľadnutie konkrétneho dopadu lopty, rozhodca schválený vrchným rozhodcom rozhodne, ktorá stopa resp. dopad lopty bude posúdený.

6. Každý hráč (tým) má povolené tri (3) neúspešné žiadosti o preskúmanie na každý set, plus 1 dodatočnú žiadosť v rozhodujúcej hre (tie-breaku). Pre zápasy so setom hraným s rozdielom dvoch hier, hráči (tímy) začnú opäť s možnosťou maximálne troch (3) povolených neúspešných žiadostí o preskúmanie za stavu 6/6 a to vždy po každých ďalších 12-tich hrách. Pre zápasy hrané so zápasovou rozhodujúcou hrou (super tie-breakom) sa super tie-break chápe ako nový set a každý hráč (tým) začína s tromi (3) žiadosťami. Hráči (tímy) majú neobmedzený počet úspešných žiadostí.

PRÍLOHA 7 – TENISOVÉ TURNAJE PRE DETI VO VEKU 10 ROKOV A MLADŠIE

Dvorce:

Okrem dvorca (riadnej veľkosti) popísaného v Pravidle 1, môžu byť pre súťaže detí vo veku do 10 rokov použité nasledovné rozmery dvorca:

- Dvorec označovaný ako „červený“ pre súťaže detí do 10 rokov musí byť obdĺžnik, ktorý môže mať dĺžku v rozmedzí od 10,97 m do 12,80 m a šírku v rozmedzí od 4,27 m do 6,10 m. Výška siete v jej strede by mala byť v rozmedzí od 0,800 m do 0,838 m.
- Dvorec označovaný ako „oranžový“ musí byť obdĺžnik, ktorý môže mať dĺžku v rozmedzí od 17,68 m do 18,29 m a šírku v rozmedzí od 6,10 m do 8,23 m. Výška siete v jej strede by mala byť v rozmedzí od 0,800 m do 0,838 m.

Lopty:

Len lopty, ktoré sú uvedené v Prílohe 1, môžu byť pre súťaže detí vo veku do 10 rokov:

- Lopta stupňa 3 (červená), ktorá je odporúčaná pre hru na „červenom“ dvorci pre hráčov do 8 rokov, hrajúcich s raketou, ktorá má dĺžku do 58,4 cm.
- Lopta stupňa 2 (oranžová), ktorá je odporúčaná pre hru na „oranžovom“ dvorci pre hráčov od 8 do 10 rokov, hrajúcich s raketou, ktorá má dĺžku v rozmedzí od 58,4 do 63,5 cm.
- Lopta stupňa 1 (zelená), ktorá je odporúčaná pre hru na dvorci riadnej veľkosti pre pokročilých hráčov od 9 do 10 rokov, hrajúcich s raketou, ktorá má dĺžku v rozmedzí od 63,5 do 66 cm.

Poznámka: ďalšie typy lôpt popísané v Prílohe 1 nemôžu byť použité pre súťaže detí do 10 rokov.

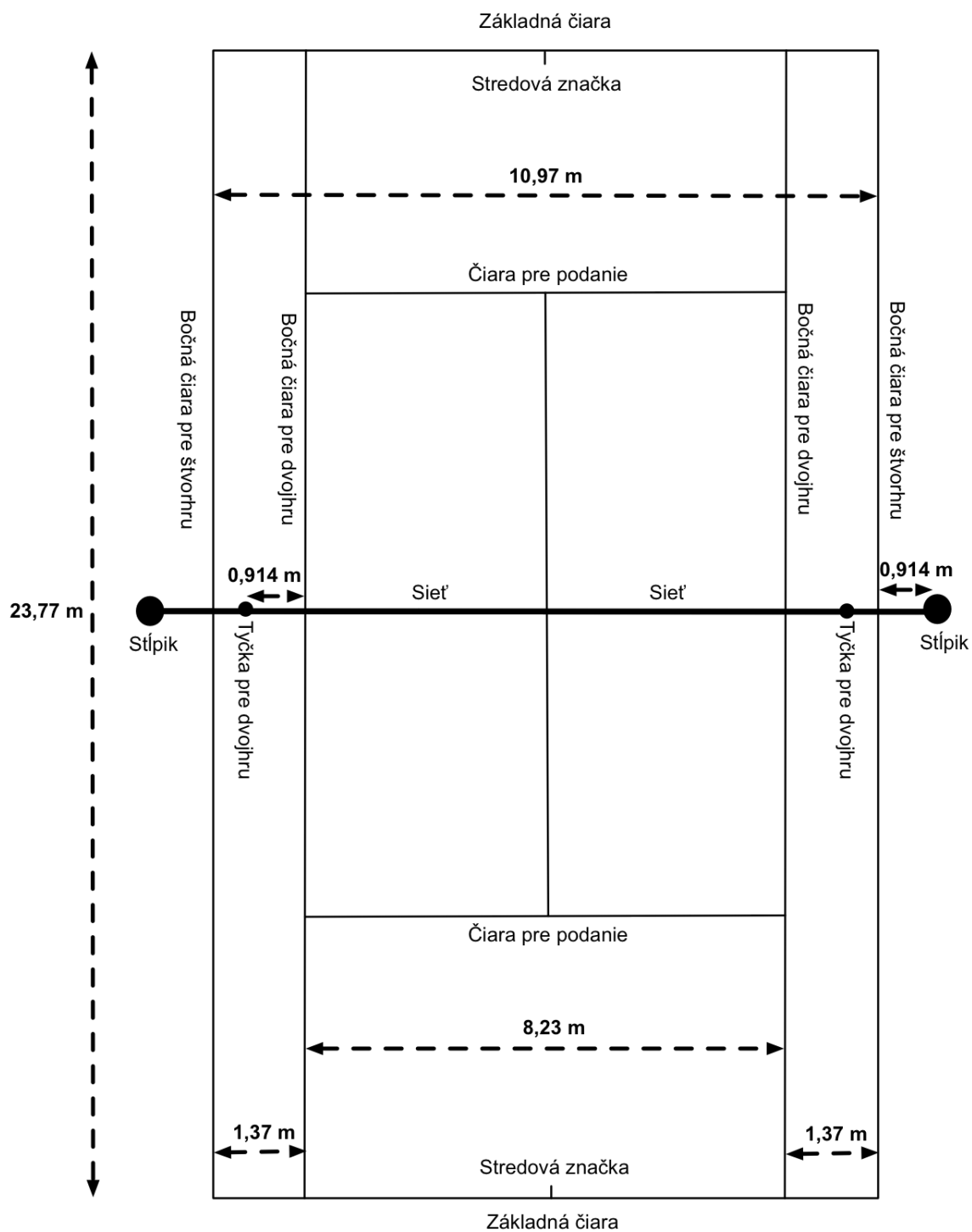
Metódy počítania bodov:

Pre súťaže detí vo veku do 10 rokov, kde sa používajú lopty stupňa 3 (červené), stupňa 2 (oranžové), stupňa 1 (zelené), môžu byť navyše ku skráteným metódam počítania bodov zahŕňajúce zápasy hrané na 1 super tie-break, na 3 víťazné tie-breaky/super tie-breaky, jeden skrátený set alebo normálny set, využívané aj metódy počítania bodov popísané v Pravidlách tenisu (vrátane ich špecifikácie v Prílohe 5).

Časový plán zápasov:

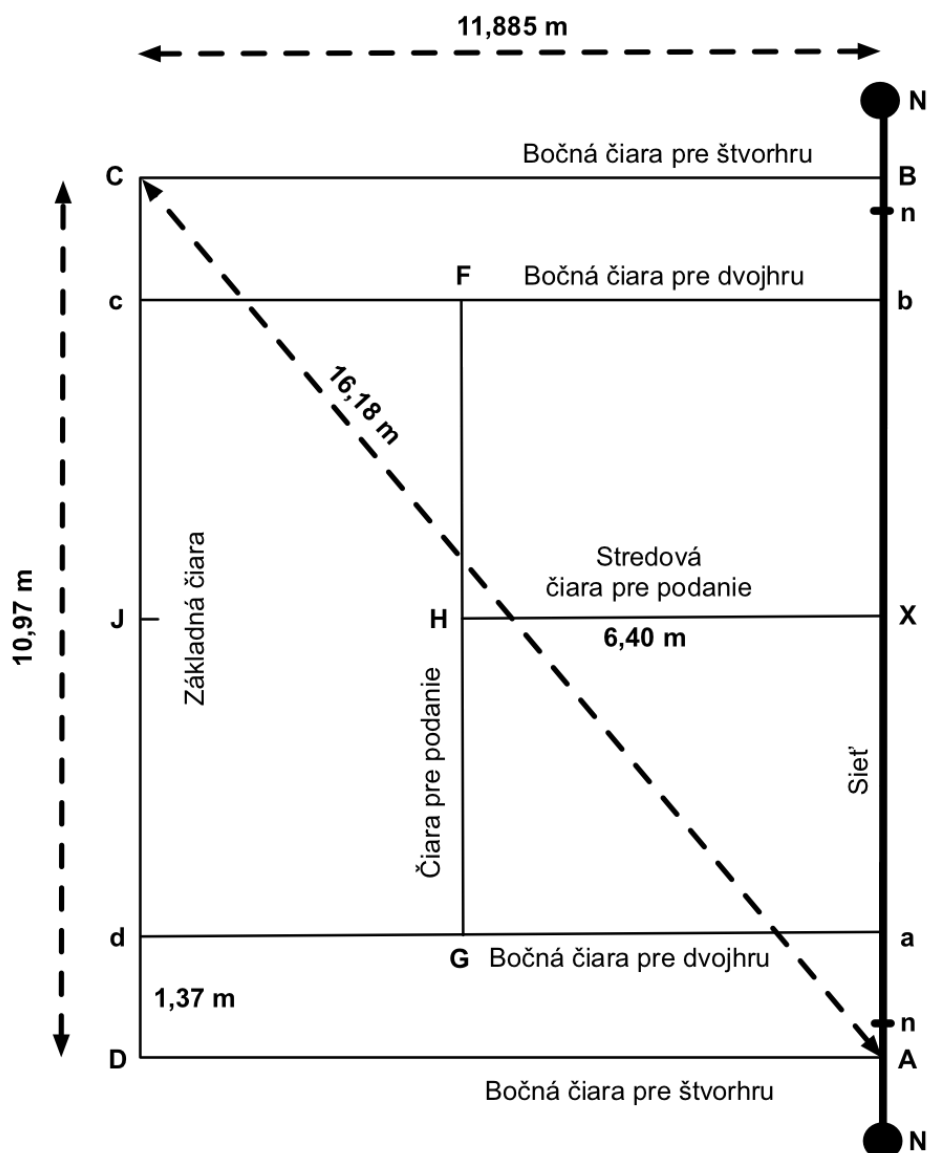
Pre súťaže detí vo veku do 10 rokov môže organizačný výbor súťaže stanoviť špecifický časový plán zápasov v rámci danej súťaže.

PRÍLOHA 8 – PLÁN TENISOVÉHO DVORCA



Poznámka: Všetky merania na dvorci sa vykonávajú na vonkajšej strane čiar.

PRÍLOHA 9 – POKYNY NA VYZNAČENIE DVORCA



Nasledujúci postup je vhodný na vyznačenie kombinovaného dvorca pre dvojhru a štvorhru. (Nižšie je uvedené vyznačenie dvorca iba pre dvojhru.)

Najskôr stanovte polohu siete priamou čiarou dlhou 12,80 m. Na tejto čiare vyznačte stred (značka X na plánu) a od neho vymerajte na obe strany a označte:

- vo vzdialenosti 4,11 m body a, b, v ktorých sieť pretína vnútorné bočné čiary,
- vo vzdialenosti 5,03 m polohu tyčiek pre dvojhru (body n, n),
- vo vzdialenosti 5,48 m body A, B, v ktorých sieť pretína vonkajšie bočné čiary,
- vo vzdialenosti 6,40 m umiestnenie stĺpikov pre sieť body N, N, ktoré sú na koncoch pôvodných čiar dlhé 12,80 m.

Zarazte kolíky do bodov A a B a upevnite na ne príslušné konce dvoch meracích pásiem. Jedným z nich zmerajte uhlopriečku polovice dvorca dlhú 16,18 m a druhým vonkajšiu bočnú čiaru dlhú 11,89 m. Napnite obe pásma tak, aby sa v týchto vzdialenostiach stretli v bode C, je to jeden z rohov dvorca. Rovnakým spôsobom nájdete druhý roh D. Pre kontrolu sa odporúča overiť si dĺžku čiary CD, ktorá je základnou čiarou

a musí byť 10,97 m dlhá. Vyznačte jej stred J a tiež konce vnútorných bočných čiar (c d) vo vzdialenosti 1,37 m od bodov C a D.

Stredná čiara a čiara pre podanie sú vyznačené pomocou bodov F, H, G, ktoré sú vo vzdialenosti 6,40 m od siete na čiarach bc, XJ, ad.

Rovnakým spôsobom sa vyznačí na opačnej strane siete druhá polovica dvorca.

Ak sa má vyznačiť len dvorec pre dvojhru, nie je potrebné vyznačovať čiary zvonka bodov a, b, c, d, avšak dvorec môže byť vymieraný tak, ako je uvedené vyššie. Rohy základných čiar (c, d) sa môžu určiť upevnením dvoch pásiem na kolíky v bodoch a, b, namiesto v bodoch A a B použitím dĺžok 14,46 m a 11,89 m. Stĺpiky pre sieť budú v bodoch n, n a použije sa 10 m dlhá sieť pre dvojhru.

Ak je pre dvojhru použitý kombinovaný dvorec pre štvorhru a dvojhru so sieťou pre štvorhru, musí byť sieť podpretá v bodoch n, n, vo výške 1,07 m pomocou dvoch stĺpikov, nazývaných tyčky pre dvojhru, ktoré majú prierez buď štvorcový o strane najviac 7,5 cm, alebo kruhový o priemere najviac 7,5 cm. Stredy tyčiek pre dvojhru musia byť na každej strane vo vzdialenosti 0,914 mimo dvorca pre dvojhru.

Ako pomôcka pre umiestnenie týchto tyčiek sa odporúča pri vymieraní dvorca vyznačiť každý z bodov n, n bielou bodkou.

Keď riadiaci orgán schváli využitie tzv. „zmiešaných čiar“ na dvorcoch, tak musia byť dodržané tieto pokyny:

Farba:

- Z príbuznej farby ako je pozadie hracej plochy,
- Svetlejšia ako je pozadie hracej plochy,
- Limit na odchýlky farby je +22 bodov na stupnici L*.
(Pridajte $\leq 25\%$ objemu bielej farby na farbu pozadia)

Rýchlosť:

- Do 5 CPR hracej plochy.

Rozmery:

- O 1,0 – 1,5 cm užšie ako je štandardná čiara.

Značenie:

- Ukončenie 8 cm od priesečníka bielych hracích čiar.

Poznámka:

Pre medzinárodné súťaže je odporúčaná minimálna vzdialenosť medzi základnými čiarami a zadným hradením 6,40 m a medzi bočnými čiarami a bočným ohradením 3,66 m.

Pre rekreačnú hru a klubové súťaže je odporúčaná minimálna vzdialenosť medzi základnými čiarami a zadným ohradením 5,48 m a medzi bočnými čiarami a bočným ohradením 3,05 m.

Odporúčaná minimálna výška stropu je 9,0 m.

PRILOHA 10 – PRAVIDLA PLAZOVEHO TENISU

Pravidlá plážového tenisu sú schválené Komisiou pre pravidlá tenisu a Správnou radou. Tieto pravidlá je možné nájsť na <http://www.itftennis.com/beachtennis/home>.

PRÍLOHA 11 – POSTUPY PRE PRESKÚMANIE A PREROKOVANIE PRAVIDIEL TENISU

1 ÚVOD

- 1.1. Uvedené postupy boli schválené Správnou radou Medzinárodnej tenisovej federácie dňa 17. mája 1998.
- 1.2. Správna rada môže občas doplniť, opraviť alebo pozmeniť tieto postupy.

2 CIELE

- 2.1 Medzinárodná tenisová federácia má dozor nad Pravidlami tenisu a je zviazaná:
 - a. Zachovávať tradičný charakter a bezúhonnosť tenisu.
 - b. Aktívne zachovávať schopnosti tradične potrebné ku hre.
 - c. Podporovať zlepšenia, ktoré udržuujú súťaživosť hry.
 - d. Zabezpečovať spravodlivé súťaženie.
- 2.2 Na zabezpečenie spravodlivého, dôsledného a pohotového preskúmania a prerokovania Pravidiel tenisu sa použijú nižšie uvedené postupy.

3 OBLASŤ PÔSOBNOSTI

- 3.1 Tieto postupy sa týkajú rozhodnutí v nasledujúcej oblasti pravidiel:
 - a. Pravidlo 1 - Dvorec
 - b. Pravidlo 3 - Lopta
 - c. Pravidlo 4 - Raketa
 - d. Prílohy 1 a 2 k Pravidlám tenisu
 - e. Ktorékoľvek ďalšie pravidlá, o ktorých Medzinárodná tenisová federácia môže rozhodnúť.

4 ŠTRUKTÚRA

- 4.1 Podľa týchto postupov vydáva Rozhodnutia Rada pre pravidlá.
- 4.2 Tieto Rozhodnutia sú konečné s možnosťou odvolať sa podľa týchto postupov k Odvolacej komisii.

5 POUŽITIE

- 5.1 Rozhodnutia môžu byť vydané:
 - a. Na podnet Správnej rady.
 - b. Po obdržaní žiadosti podľa nižšie uvedených postupov.

6 MENOVANIE A ZLOŽENIE RADY PRE PRAVIDLÁ

- 6.1 Rada pre pravidlá je menovaná prezidentom Medzinárodnej tenisovej federácie (Prezident) alebo ním poverenou osobou a má taký počet členov, aký určí Prezident, alebo ním poverená osoba.
- 6.2 Ak je do Rady pre pravidlá vymenovaná viac ako jedna osoba, Rada pre pravidlá nominuje spomedzi svojich členov predsedu.
- 6.3 Predseda je oprávnený riadiť postupy pred a v každom preskúmaní alebo prerokovaní pred Radou pre pravidlá.

7 NÁVRHY ROZHODNUTÍ RADY PRE PRAVIDLÁ

- 7.1 Podrobnosti každého vydaného návrhu Rozhodnutia na podnet Správnej rady môžu byť poskytnuté v dobrej viere akejkoľvek osobe alebo hráčovi, výrobcovi výstroje alebo národnej asociácii alebo jej členovi, pre ktorých má návrh Rozhodnutia význam.
- 7.2 Uvedeným osobám bude poskytnutá primeraná doba na zaslanie pripomienok, námietok alebo požiadaviek Prezidentovi alebo ním poverenej osobe v súvislosti s navrhovaným Rozhodnutím.

8 ŽIADOSŤ O ROZHODNUTIE

- 8.1 Žiadosť o Rozhodnutie môže byť podaná ktoroukoľvek stranou v dobrom záujme o Rozhodnutí, vrátane akéhokoľvek hráča, výrobcu výstroje alebo národnej asociácie alebo jej člena.
- 8.2 Akákoľvek žiadosť o Rozhodnutie musí byť predložená Prezidentovi v písomnej forme.

- 8.3 Platná žiadosť musí obsahovať minimálne nasledujúce informácie:
- Úplné meno a adresu žiadateľa.
 - Dátum žiadosti.
 - Jasnú formuláciu označujúcu záujem žiadateľa na probléme v súvislosti s ktorým je požadované rozhodnutie.
 - Všetky podstatné dôkazy, na ktoré sa má žiadateľ v úmysle pri prerokovaní spoliehať.
 - Ak je podľa názoru žiadateľa potrebný znalecký dôkaz, musí byť priložená žiadosť na prerokovanie tohto dôkazu. Žiadosť musí obsahovať meno navrhovaného znalca a jeho odborný posudok.
 - Ak sa žiadosť týka rakety alebo inej časti výstroje, musí byť spolu so žiadosťou predložený prototyp alebo vzor výstroje.
 - Ak podľa názoru žiadateľa existujú mimoriadne alebo neobvyklé okolnosti, ktoré vyžadujú rozhodnutie v určitom čase alebo do určitého dátumu, žiadateľ doloží vyjadrenie popisujúce tieto mimoriadne alebo neobvyklé okolnosti.
- 8.4 Ak žiadosť o rozhodnutie neobsahuje informácie alebo vzor výstroje podľa vyššie uvedeného článku 8.3 (a-g), Prezident alebo ním poverená osoba o tom upovedomí žiadateľa a poskytne mu presne určený, primeraný čas na odstránenie nedostatkov. Ak žiadateľ neodstráni nedostatky žiadosti v určenom čase, žiadosť sa nebude brať do úvahy.

9 ZVOLANIE RADY PRE PRAVIDLÁ

- 9.1 Po obdržaní platnej žiadosti alebo na podnet Správnej rady môže Prezident, alebo ním poverená osoba, zvolať Radu pre pravidlá, aby sa zaoberala žiadosťou alebo podnetom.
- 9.2 Rada pre pravidlá nemusí uskutočniť prerokovanie v súvislosti so žiadosťou alebo podnetom, ak podľa názoru Predsedu žiadosť alebo podnet môže byť spravodlivo vyriešený bez prerokovania.

10 POSTUPY RADY PRE PRAVIDLÁ

- 10.1 Predseda rady pre pravidlá určí príslušný spôsob, postup a dátum akéhokoľvek preskúmania alebo prerokovania.
- 10.2 Predseda písomne oznámi žiadateľovi alebo akejkol'vek osobe alebo združeniu, ktorá vyjadrila záujem na vydaní Rozhodnutia skutočnosti uvedené v ods. 10.1.
- 10.3 Predseda rozhodne o všetkých záležitostiach týkajúcich sa dokazovania a nie je viazaný právnymi predpismi týkajúcimi sa riadenia konania a prijímania dôkazov, za predpokladu, že prerokovanie je vedené spravodlivo, s primeranými možnosťami prezentovať svoje stanovisko pre zúčastnené strany.
- 10.4 Podľa týchto postupov sa akékoľvek preskúmanie alebo prerokovanie:
- uskutoční bez prítomnosti verejnosti,
 - môže prerušiť alebo odložiť Radou pre pravidlá.
- 10.5 Predseda má možnosť podľa potreby kooptovať do Rady pre pravidlá ďalších členov s odbornými skúsenosťami, aby sa zaoberali otázkami, ktoré vyžadujú takéto odborné skúsenosti.
- 10.6 Rada pre pravidlá prijíma Rozhodnutia jednoduchou väčšinou. Žiadny člen sa nesmie zdržať hlasovania.
- 10.7 Predseda má voľnosť konania pri určení nákladov pre žiadateľa (alebo iné osoby alebo organizácie, ktoré vznášajú námietky, alebo požadujú informácie v preskúmaní, alebo prerokovaní) týkajúcich sa žiadosti a primeraných výdavkov, ktoré vznikli Rade pre pravidlá za prevedené testy, alebo vypracované správy týkajúce sa výstroje v súvislosti s Rozhodnutím.

11 OZNÁMENIE

- 11.1 Vždy, keď Rada pre pravidlá dosiahne rozhodnutie, musí ho poskytnúť v rozumnom čase v písomnej forme žiadateľovi, alebo akejkol'vek osobe, alebo združeniu, ktoré vyjadrilo záujem o Rozhodnutie.
- 11.2 Písomné oznámenie musí obsahovať zdôvodnenie Rozhodnutia Rady pre pravidlá.
- 11.3 Po oznámení žiadateľovi alebo po inom dátume určenom Radou pre pravidlá, bude Rozhodnutie bezodkladne zaradené do Pravidiel tenisu.

12 POUŽITIE SÚČASNÝCH PRAVIDIEL TENISU

- 12.1 Aj keď je Rada pre pravidlá oprávnená vydávať dočasné Rozhodnutia, súčasné pravidlá tenisu ostávajú v platnosti až do skončenia preskúmania alebo prerokovania a vydania Rozhodnutia Radou pre pravidlá.

- 12.2 Pred a počas akéhokolvek preskúmania, alebo prerokovania, môže predseda Rady pre pravidlá vydať také nariadenie, aké považuje za potrebné v súvislosti s Pravidlami tenisu a týmito postupmi, vrátane vydania dočasných Rozhodnutí.
- 12.3 Takéto dočasné rozhodnutie môže v sebe zahŕňať príkaz obmedzujúci použitie akejkoľvek výstroje podľa Pravidiel tenisu v priebehu procesu rozhodovania Radou pre pravidlá, pokiaľ ide o to, či výstroj spĺňa podmienky stanovené v Pravidlách tenisu.

13 MENOVANIE A ZLOŽENIE ODVOLACÍCH KOMISIÍ

- 13.1 Odvolacie komisie sú menované Prezidentom alebo ním poverenou osobou spomedzi (členov správnej rady/Technickej komisie).
- 13.2 Žiadny člen Rady pre pravidlá, ktorý vykonal pôvodné rozhodnutie, nemôže byť členom Odvolacej komisie.
- 13.3 Počet členov Odvolacej komisie určuje Prezident, alebo ním poverená osoba. Počet členov nesmie byť menší ako traja.
- 13.4 Odvolacia komisia si určí spomedzi svojich členov predsedu.
- 13.5 Predseda je oprávnený usmerňovať postupy pred a v každom odvolacom konaní.

14 ODVOLANIE

- 14.1 Žiadateľ (alebo osoba alebo združenie, ktoré vyjadrilo záujem a zaslalo akékoľvek pripomienky, námietky alebo požiadavky k Rozhodnutiu) môže podať odvolanie voči Rozhodnutiu Rady pre pravidlá.
- 14.2 Platné odvolanie:
- musí byť písomne podané do 45 dní od oznámenia Rozhodnutia predsedovi Rady pre pravidlá, ktorý vykonal rozhodnutie, voči ktorému je odvolanie podané,
 - musí popisovať detaily Rozhodnutia, voči ktorému je odvolanie podané, a
 - musí obsahovať všetky dôvody odvolania.
- 14.3 Na základe obdržania platného odvolania, predseda rady pre pravidlá, ktorá prijala pôvodné rozhodnutie, môže požadovať od žiadateľa uhradenie primeraného poplatku za odvolanie ako podmienku odvolacieho konania. Tento poplatok bude v prípade úspešného odvolania vrátený odvolávajúcemu.

15 ZVOLANIE ODVOLACIEHO SENÁTU

- 15.1 Prezident, alebo ním poverená osoba zvolá odvolaciu komisiu po uhradení poplatku za odvolanie.

16 POSTUPY ODVOLACIEHO SENÁTU

- 16.1 Odvolacia komisia a jeho predseda vedú konania a preskúmania v súlade s vyššie uvedenými článkami 10, 11 a 12.
- 16.2 Po oznámení Rozhodnutia Odvolacej komisie odvolávajúcemu, alebo po inom dátume, ktorý určí Odvolacia komisia bude Rozhodnutie bezodkladne zaradené do Pravidiel tenisu.

17 VŠEOBECNÉ USTANOVENIA

- 17.1 Ak sa Rada pre pravidlá skladá iba z jedného člena, tento je zodpovedný, podobne ako predseda za vedenie prerokovania a určuje postupy pred a počas preskúmania alebo prerokovania.
- 17.2 Všetky preskúmania alebo prerokovania sa uskutočňujú v anglickom jazyku. Ak žiadateľ alebo iné osoby alebo organizácie, ktoré namietajú, alebo vyžadujú informácie, nehovoria po anglicky, počas každého prerokovania musí byť prítomný tlmočník. Kdekoľvek je to možné, tlmočník by mal byť nezávislý.
- 17.3 Rada pre pravidlá a Odvolacia komisia môžu uverejňovať výňatky z ich vlastných rozhodnutí.
- 17.4 Všetky oznámenia realizované podľa týchto postupov musia byť vyhotovené v písomnej forme.
- 17.5 Akékoľvek oznámenie v súvislosti s týmito postupmi sa pokladá za uskutočnené dátumom, kedy bolo oznámené, odoslané alebo doručené žiadateľovi alebo ďalšej dotknutej strane.
- 17.6 Rada pre pravidlá rozhodne o odmietnutí žiadosti, ak podľa jej odôvodneného názoru je žiadosť v podstate rovnaká ako žiadosť alebo podnet, o ktorom rada už rozhodla v lehote do 36 mesiacov od dátumu žiadosti.