



Затверджую

Лагур С.М.

Офіційний переклад Правил тенісу 2017 року

ЗМІСТ

- Правило 1 КОРТ
- Правило 2 ПОСТІЙНЕ ОБЛАДНАННЯ
- Правило 3 М'ЯЧ
- Правило 4 РАКЕТКА
- Правило 5 РАХУНОК У ГЕЙМІ
- Правило 6 РАХУНОК У СЕТІ
- Правило 7 РАХУНОК У МАТЧІ
- Правило 8 ГРАВЕЦЬ, ЩО ПОДАЄ ТА ГРАВЕЦЬ, ЩО ПРИЙМАЄ
- Правило 9 ВИБІР СТОРОНИ ТА ПОДАЧІ
- Правило 10 ЗМІНА СТОРІН
- Правило 11 М'ЯЧ У ГРІ
- Правило 12 М'ЯЧ ТОРКАЄТЬСЯ ЛІНІЇ
- Правило 13 М'ЯЧ ТОРКАЄТЬСЯ ПОСТІЙНОГО ОБЛАДНАННЯ
- Правило 14 ПОРЯДОК ВИКОНАННЯ ПОДАЧІ
- Правило 15 ПОРЯДОК ПРИЙОМУ В ПАРІ
- Правило 16 ПОДАЧА
- Правило 17 ПРОЦЕДУРА ПОДАЧІ
- Правило 18 ЗАСТУП ("FOOT FAULT")
- Правило 19 ПОМИЛКА ПРИ ПОДАЧІ
- Правило 20 ДРУГА ПОДАЧА
- Правило 21 ПОРЯДОК ПОДАЧІ ТА ПРИЙОМУ
- Правило 22 ПЕРЕГРАВАННЯ ПРИ ПОДАЧІ
- Правило 23 ПЕРЕГРАВАННЯ ("LET")
- Правило 24 ГРАВЕЦЬ ПРОГРАЄ ОЧКО
- Правило 25 ПРАВИЛЬНО ВІДБИТИЙ М'ЯЧ
- Правило 26 ПЕРЕШКОДА
- Правило 27 ВИПРАВЛЕННЯ ПОМИЛОК
- Правило 28 ПОВНОВАЖЕННЯ СУДДІВ
- Правило 29 БЕЗПЕРЕРВНІСТЬ ГРИ
- Правило 30 ПІДКАЗКИ ТРЕНЕРА
- Правило 31 ТЕХНОЛОГІЯ АНАЛІЗУ ГРАВЦЯ
- ПРАВИЛА ТЕНІСУ НА ВІЗКАХ
- ДОПОВНЕННЯ ДО ПРАВИЛ
- Додаток I М'ЯЧ
- КЛАСИФІКАЦІЯ ПОКРИТТЯ КОРТА

Додаток II	РАКЕТКА
Додаток III	ТЕХНОЛОГІЯ АНАЛІЗУ ГРАВЦЯ
Додаток IV	РЕКЛАМА
Додаток V	АЛЬТЕРНАТИВНІ ПРОЦЕДУРИ І МЕТОДИ РАХУНКУ
Додаток VI	ПОВНОВАЖЕННЯ СУДДІВ
Додаток VII	ТУРНІРИ ДО 10 РОКІВ
Додаток VIII	СХЕМА КОРТУ
Додаток IX	РЕКОМЕНДАЦІЇ З РОЗМІТКИ КОРТУ
Додаток X	ПРАВИЛА ПЛЯЖНОГО ТЕНІСУ
Додаток XI	ПРОЦЕДУРИ РОЗГЛЯДУ І СЛУХАННЯ ПРАВИЛ ТЕНІСУ

Посилання на Міжнародну федерацію тенісу або ITF повинні далі означати ITF.

ПЕРЕДМОВА

Міжнародна федерація тенісу (ITF) є керівним органом тенісу і її обов'язки і відповідальність включають визначення правил тенісу.

Для надання допомоги ITF у виконанні цього обов'язку, ITF призначила Комітет з Правил тенісу, який постійно стежить за грою і її правилами, і коли це вважається необхідним дає рекомендації щодо змін Правил до Ради Директорів ITF, які в свою чергу, надають рекомендацію на Щорічних Загальних Зборах ITF, які є кінцевою інстанцією для внесення будь-яких змін в Правила тенісу.

В Додатку V перераховані всі відомі й затверджені альтернативні процедури і методи рахунку. Крім того, від свого імені або за заявою зацікавлених сторін, певні зміни в правила можуть бути затверджені ITF для цілей тестування, тільки в обмеженій кількості турнірів або подій, і/або протягом обмеженого періоду часу. Такі варіанти не включені в опубліковані правила і вимагають звіт ITF за висновком затвердженої пробної версії.

Примітка: Якщо не вказано інше, всі посилання в цих правилах тенісу в чоловічому роді включають в себе жіночий рід.

1. КОРТ.

Корт повинен бути прямокутним, довжиною 23,77 м (78 футів) для одиночних матчів, 8,23 м (27 футів) в ширину. Для парних матчів, корт повинен становити 10,97 м (36 футів) в ширину.

Корт повинен бути розділений по середині сіткою, закріпленою на дроті, або металевому тросі, закріпленому двома стовпами на висоті 1,07 м (3 ½ футів). Сітка повинна бути повністю витягнута так, щоб заповнити простір між двох стовпів і мати гнізда такої величини, щоб гарантувати, що м'яч не зможе пролетіти крізь них. Сітка повинна бути щільно підтиснута ременем в центрі на висоті 0,914 м (3 фути). Тканинна смуга повинна охоплювати дріт шнура або металу у верхній частині сітки. Ремінь і смуга повинні бути повністю білими.

- Максимальний діаметр дроту шнура або металу повинен бути 0,8 см (1/3 дюйма).
- Максимальна ширина ремня повинна бути 5 см (2 дюйма).
- Завширшки смуга тканини повинна бути в межах 5-6,35 см (2-2 ½ дюймів) з кожної сторони.

Для парних матчів центри стовпів кріплення сітки повинні бути на відстані 0,914 м (3 футів) із зовнішньої сторони кожної бічної лінії парного корту.

Для одиночних матчів, якщо використовується одиночка сітка, центри стовпів кріплення сітки повинні знаходитись на відстані 0,914 м (3 футів) за межами одиночного корту з кожної сторони. Якщо використовується сітка для парної гри, вона повинна підтримуватися стійками заввишки 1,07 м (3 ½ фути), центри яких мають бути розташовані на відстані 0,914 м (3 футів) із зовнішньої сторони кожної бічної лінії одиночного корту.

- Площа перетину стовпа кріплення сітки не повинна бути більшою за 15 кв. см (6 дюймів) або 15 см (6 дюймів) в діаметрі.
- Площа перетину одиночної стійки не повинна бути більшою 7,5 кв. см (3 дюймів) або 7,5 см (3 дюймів) в діаметрі.
- Стовп кріплення сітки й одиночна стійка не повинні виступати над дротом або металевим тросом сітки більше ніж на 2,5 см (1 дюйм).

Лінії в торцях корту називаються задніми лініями, а лінії з боків корту називаються бічні лінії.

Дві лінії повинні бути накреслені між одиночними лініями на відстані 6,40 м (21 фут) по обидві сторони від сітки, паралельно їй. Ці лінії називаються лініями подачі. Центральна лінія подачі повинна бути накреслена паралельно одиночним бічним лініям і посередині між ними.

Кожна задня лінія повинна бути розділена навпіл центральною міткою, 10 см (4 дюйма) в довжину, яка повинна бути накреслена у середині корту і паралельно з бічними лініями.

- Центральна мітка й центральна лінія подачі повинні бути завширшки 2 дюйми (5 см).
- Ширина інших ліній корту повинна бути в діапазоні від 1 дюйма (2,5 см) до 2 дюймів (5 см), за винятком задніх ліній, вони можуть бути до 4 дюймів (10 см) в ширину.

Всі вимірювання корту повинні бути зроблені до зовнішнього краю лінії. Всі лінії корту повинні бути однакового кольору, контрастного з кольором покриття. Жодна реклама на корті, сітці, ремені, смужці, стовпах кріплення сітки або одиночних стійках не дозволяється, за винятком випадків, передбачених у Додатку IV.

Додатково до описаного вище корту, корти позначені як "червоні" і корти позначені як "жовтогарячі" в Додатку VII можуть бути використані для змагань у віці до 10 років.

***Примітка:** Рекомендацію мінімальної відстані між задньою лінією і заднім огородженням, та між бічною лінією і бічним огородженням можна знайти в Додатку IX.*

2. ПОСТІЙНЕ ОБЛАДНАННЯ.

Постійне обладнання корту містить у собі огороження за й збоку від корту, глядачів, трибуни й сидіння для глядачів, а також усі інші пристосування навколо й над кортом, суддю на вищці, лінійних суддів, суддю на сітці і дітей, що подають м'ячі, визначених для них правилами.

Коли одиночний матч грається з парною сіткою й одиночними стійками, стовпи кріплення сітки й частина сітки між одиночною стійкою й стовпом є постійним

обладнанням, і не розглядаються в якості ігрової частини сітки або стовпами.

3. М'ЯЧ.

М'ячі, придатні для гри у відповідності з Правилами тенісу, повинні відповідати технічним вимогам в Додатку І.

Міжнародна федерація тенісу виносить рішення з питань відповідності або невідповідності м'ячів для гри. Таке рішення може бути прийнято за власною ініціативою, або за клопотанням зацікавленої сторони, в тому числі будь-якого гравця, виробника обладнання або членів Національної асоціації. Такі постанови і заяви повинні бути прийняті відповідно до застосовуваної процедури перевірки й слухання Міжнародної федерації тенісу (див. Додаток ХІ).

Організатори турніру повинні повідомити заздалегідь про:

- Кількість м'ячів у грі (2, 3, 4 або 6).
- Порядок зміни м'ячів у грі, якщо така передбачена.

Зміна м'ячів, якщо така передбачена, повинна здійснюватися:

І. Після затвердженої непарної кількості геймів, в цьому випадку, перша зміна м'ячів в матчі, повинна відбутися на два гейми раніше, ніж для решти геймів у матчі, щоб урахувати знос м'ячів на розминці. Тай-брейк вважається як один гейм для зміни м'ячів. Зміна м'ячів не повинна здійснюватися перед тай-брейком. У цьому випадку зміна м'ячів повинна бути здійснена перед другим геймом наступного сету; або

ІІ. На початку сету.

Якщо м'яч луснув під час розіграшу, очко переграється.

Випадок 1: Якщо м'яч виявився м'яким наприкінці розіграшу, чи треба перегравати очко?

Рішення: Якщо м'яч м'який, але не луснув, очко не переграється.

Примітка: *Будь-який м'яч, який використовується на турнірі у відповідності з Правилами тенісу повинен бути з офіційного списку м'ячів, затверджених Міжнародною федерацією тенісу.*

4. РАКЕТКА.

Ракетки, що затверджені для гри у відповідності з Правилами тенісу, повинні відповідати технічним вимогам в Додатку II.

Міжнародна федерація тенісу виносить рішення з питань відповідності будь-якої ракетки або її прототипу за Додатком II. Таке рішення може бути здійснено за своєю власною ініціативою або за клопотанням будь-якої зацікавленої сторони, включаючи будь-якого гравця, виробника обладнання, Національної асоціації або їх членів. Такі постанови і заяви повинні бути прийняті відповідно до застосовуваної процедури перевірки й слухання Міжнародної федерації тенісу (див. Додаток XI).

Випадок 1: Чи дозволяється використовувати подвійну сітку струн на ударній поверхні ракетки?

Рішення: Ні. Правило говорить про сітку (а не сітки) пересічених струн (Додаток II).

Випадок 2: Чи можна вважати струнну поверхню однорідною і плоскою, якщо струни розташовуються на більш ніж одній площині?

Рішення: Ні.

Випадок 3: Чи можуть пристрої, що гасять вібрацію бути розміщені на струнах ракетки? Якщо так, тоді де вони можуть бути розміщені?

Рішення: Так, але ці пристрої можуть бути розміщені тільки за межами сітки перехрещених струн.

Випадок 4: Під час розіграшу, гравець випадково порвав ракетку. Чи може гравець продовжувати грати цією ракеткою наступні розіграші?

Рішення: Так, за винятком випадків, коли це заборонено організаторами турніру.

Випадок 5: Чи дозволено гравцю використовувати більш ніж одну ракетку в будь-який момент матчу?

Рішення: Ні.

Випадок 6: Чи може акумулятор, що поліпшує ігрові характеристики ракетки, бути вбудований в неї?

Рішення: Ні. Акумулятор заборонений, оскільки він є джерелом енергії, так само як сонячні батареї й інші подібні пристрої.

5. РАХУНОК У ГРІ.

А. Стандартний гейм

В стандартному геймі рахунок гравця, що подає, повідомляють першим:

Немає очка - "0"

Перше очко - "15"

Друге очко - "30"

Третє очко - "40"

Четверте очко - "Гейм"

За винятком коли кожен з гравців виграв по три очки - рахунок "Рівно". Після "Рівно", рахунок стає "Більше" для гравця, котрий виграє наступний розіграш. Якщо той же гравець виграє наступне очко, цей гравець виграє "Гейм", якщо ж наступне очко виграє суперник, рахунок знову "Рівно". Після рахунку "Рівно" гравець повинен виграти два очка поспіль, щоб виграти "Гейм".

Б. Тай-брейк гейм.

Під час тай-брейка рахунок ведеться в такій спосіб: "0", "1", "2", "3" і так далі. Гравець/пара, що перші набирають сім очок з перевагою не менше двох очок над противником виграє "Гейм" і "Сет". При необхідності, тай-брейк гейм триває, поки перевага у два очка не буде досягнута.

Гравець, чия черга подавати, подаватиме перший у тай-брейку. Наступні два розіграші подає противник (у парному матчі, гравці подають у відповідності з черговістю подач у парі). Після цього кожен гравець/пара повинні подавати по черзі по два розіграша до кінця тай-брейку (у парному матчі, черговість всередині кожної команди повинна продовжуватись в тому ж порядку, що і під час сету). Гравець/пара, чия подача була першою на тай-брейку, повинен приймати в першому геймі наступного сету.

Додатково затверджені альтернативні методи рахунку можна знайти в Додатку V.

6. РАХУНОК У СЕТІ.

Існують різні методи рахунку в сеті. Два основних способи є "Повний сет" і "Тай-брейк сет". Будь-який метод може бути використаний за умови, якщо рішення оголошено заздалегідь до початку турніру. Якщо використовується метод "Тай-

брейк сету", необхідне уточнення, який формат вирішального сету, "Тай-брейк сет" або "Повний сет".

А. "Повний сет".

Гравець/пара, що перші набирають шість геймів з перевагою не менше двох геймів над противником виграє "Сет". При необхідності, гра триває, поки перевага у два гейми не буде досягнута.

Б. "Тай-брейк сет"

Гравець/пара, що перші набирають шість геймів з перевагою не менше двох геймів над противником виграє "Сет". Якщо рахунок досягає "по шести", грається тай-брейк.

Додатково затверджені альтернативні методи рахунку можна знайти в Додатку V.

7. РАХУНОК У МАТЧІ.

Матч може бути зіграний з 3 сетів (гравець / пара повинні виграти 2 сету, щоб виграти матч) або з 5 сетів (гравець / пара повинні виграти 3 сету, щоб виграти матч).

Додатково затверджені альтернативні методи рахунку можна знайти в Додатку V.

8. ГРАВЕЦЬ, ЩО ПОДАЄ ТА ГРАВЕЦЬ, ЩО ПРИЙМАЄ.

Суперники повинні перебувати на протилежних сторонах сітки. Гравець, що подає – гравець, що вводить м'яч у гру для розіграшу першого очка в геймі. Гравець, що приймає – гравець, що готовий відбити м'яч, поданий гравцем, що подає.

Випадок 1: Чи дозволено гравцю, що подає стояти за межами корту?

Рішення: Так. Приймаючий може займати будь-яку позицію, всередині або поза лініями корту, на своїй половині корту.

9. ВИБІР СТОРОНИ ТА ПОДАЧІ.

Право вибору сторони корту або черговості подачі в першому геймі вирішується жеребом перед початком розминки. Гравець / пара, яка виграє жереб може вибрати:

- А. Подавати або приймати в першому геймі матчу, і в цьому випадку суперник(и) повинен обрати сторону корту для першого гейму матчу; або
- Б. Сторону корту для першого гейму матчу, і в цьому випадку суперник(и) повинен обрати, подавати або приймати в першому геймі матчу; або
- В. Зобов'язати суперника вибрати першим.

Випадок 1: Чи мають право обидва гравці змінити свій вибір, якщо розминка зупинена, і гравці залишили корт?

Рішення: Так. Результат жереба залишається незмінним, але гравці мають право зробити новий вибір.

10. ЗМІНА СТОРІН.

Гравці повинні змінити сторони корту в кінці першого, третього і кожної наступної непарної кількості геймів. Також гравці повинні змінити сторони корту в кінці кожного сету, якщо загальна кількість геймів в цьому сеті непарна. Якщо ж сума геймів, зіграних у сеті, парна, зміна сторін відбудеться після першого гейму наступного сету.

Під час тай-брейку гравці повинні мінятися сторонами після кожних шести очок. Додатково затверджені альтернативні процедури можна знайти в Додатку V.

11. М'ЯЧ У ГРІ.

Якщо не зафіксовано помилку при подачі ("Fault") і не оголошено перегравання ("Let"), м'яч перебуває в грі з моменту його введення, до моменту закінчення розіграшу.

12. М'ЯЧ ТОРКАЄТЬСЯ ЛІНІЇ.

Якщо м'яч торкається лінії, це вважається дотиком частини корту, обмеженою цією лінією.

13. М'ЯЧ ТОРКАЄТЬСЯ ПОСТІЙНОГО ОБЛАДНАННЯ.

Якщо м'яч в грі зачіпає постійне обладнання після правильного попадання в корт, гравець, який зробив цей удар, виграє очко. Якщо м'яч в грі зачіпає постійне обладнання, перш ніж він торкнеться землі, гравець, який зробив цей удар програє очко.

14. ПОРЯДОК ВИКОНАННЯ ПОДАЧІ.

В кінці кожного стандартного гейму, гравець, що приймав повинен стати гравцем, що подає, а гравець, що подавав повинен стати гравцем, що приймає у наступному геймі.

У парному матчі гравці пари, які подають, повинні вирішити, хто подає в першому геймі. Перед другим геймом те ж саме повинні вирішити їх суперники. Партнер гравця, що подавав у першому геймі, повинен подавати в третьому, а партнер гравця, що подавав у другому геймі, повинен подавати у четвертому. Ця послідовність повинна зберігатися до кінця сету.

15. ПОРЯДОК ПРИЙОМУ В ПАРІ.

Пара, яка буде приймати в першому геймі сету повинна вирішити, який гравець прийматиме перше очко. Відповідно, його партнер буде приймати друге очко. Суперники, також, повинні вирішити, кому приймати перше очко другого гейму, а кому друге. Ця послідовність повинна зберігатися до закінчення сету. Після того як гравець, що приймає, відбив м'яч, кожен партнер може завдати удар.

*Випадок 1: Чи дозволено залишитися грати одному проти пари суперників?
Рішення: Ні.*

16. ПОДАЧА.

Безпосередньо перед початком руху подачі, гравець, що подає, повинен стояти обома ногами за задньою лінією (задня лінія повинна знаходитись між гравцем і сіткою) і в межах уявного продовження центральної мітки та бічної лінії.

Гравець, що подає, повинен підкинути м'яч рукою в будь-якому напрямку і вдарити по м'ячу ракеткою, перш ніж м'яч упаде на землю. Рух подачі завершується в момент удару або промаху по м'ячу. Гравець, в якого тільки одна робоча рука, може використовувати ракетку для підкидання м'яча.

17. ПРОЦЕДУРА ПОДАЧІ.

Процедура подачі в стандартному геймі наступна: гравець, що подає, по черзі займає положення за межами різних половин своєї сторони корту, в кожному геймі починаючи з правої половини.

Під час тай-брейку, гравець, що подає, по черзі займає положення за межами різних половин своєї сторони корту, починаючи з правої сторони.

М'яч після подачі повинен перелетіти через сітку і торкнутися квадрату подачі, розташованого по діагоналі навпроти, до того, як гравець, що приймає, відіб'є

його.

18. ЗАСТУП ("FOOT FAULT").

Під час руху подачі, гравець не повинен:

А. Змінювати своє положення за допомогою ходьби або бігу, хоча невеликі рухи ніг дозволені; або

Б. Торкатися задньої лінії або корту ногою; або

В. Торкатися ногою за межами уявного продовженням бічної лінії; або

Г. Торкатися ногою за межами уявного продовженням центральної мітки.

Якщо, гравець, що подає, порушує це правило, оголошується "Заступ" ("Foot Fault").

Випадок 1: Чи дозволяється, гравцю, що подає, під час одиночного матчу, знаходитись в момент подачі між одиночною і парною лініями?

Рішення: Ні.

Випадок 2: Чи дозволено гравцю, що подає, відривати від землі одну або обидві ноги?

Рішення: Так.

19. ПОМИЛКА ПРИ ПОДАЧІ.

Подача вважається помилкою, якщо:

А. Гравець, що подає, порушує Правила 16, 17 або 18; або

Б. Гравець, що подає, пропускає м'яч під час спроби вдарити його; або

В. М'яч, після виконання подачі, до моменту його приземлення, торкається постійного обладнання, одиночної стійки або стовпа кріплення сітки; або

Г. М'яч, після виконання подачі торкається гравця, що подає, або його партнера, або їх одягу.

Випадок 1: Чи вважається подача помилковою, якщо після підкидання м'яча гравець, передумав вводити м'яч в гру і спіймав його?

Рішення: Ні. Гравцю, який підкинув м'яч, а потім вирішив, не вводити його в гру, дозволяється зловити м'яч рукою або ракеткою, або дати йому опуститися на землю.

Випадок 2: Під час одиночного матчу, проведеному на корті з парною сіткою і одиночними стійками, м'яч після подачі зачепив одиночку стійку й потрапив в правильний квадрат корту. Чи є ця подача помилкою?

Рішення: Так.

20. ДРУГА ПОДАЧА.

Якщо перша подача потрапила в аут, гравець, що подає, повинен виконувати другу подачу без затримки, з тієї ж половини корту, що й перша, за винятком, коли перша подача була виконана з неправильної сторони.

21. ПОРЯДОК ПОДАЧІ ТА ПРИЙОМУ.

Гравець, що подає, не може подавати до тих пір, поки гравець, що приймає, не буде готовий. Проте, гравець, що приймає, повинен грати в розумному темпі гравця, що подає, і бути готовим до прийому протягом розумного періоду часу, коли гравець, що подає, готовий розпочинати наступний розіграш. Якщо гравець, що приймає, зробив спробу відбити м'яч на прийомі, він вважається готовим до прийому. Якщо буде доведено, що гравець, що приймає, не був готовий до прийому, помилка при виконанні цієї подачі, не зараховується.

22. ПЕРЕГРАВАННЯ ПРИ ПОДАЧІ.

Подачу слід переграти, якщо:

А. М'яч після подачі торкається сітки, ремня або металевго троса й потрапляє в правильний квадрат подачі; або, після дотику до сітки, ремня або металевго троса, торкається гравця, що приймає або його партнера, або предметів, які перебувають у них в руках; або

Б. М'яч був поданий, в момент коли гравець, що приймає, не готовий до розіграшу.

У разі перегравання подачі, виконана подача не зараховується, а гравець, що подавав, буде подавати ще раз, але попередня помилка не скасовується. Додаткові затверджені альтернативні процедури можна знайти в Додатку V.

23. ПЕРЕГРАВАННЯ ("LET").

Щоразу, коли призначається перегравання, переграється повністю очко, за винятком, коли призначено перегравання подачі після виконання другої подачі.

Випадок 1: Під час розіграшу на корт залітає м'яч з сусіднього корту. Призначається перегравання очка. Гравець, що подає, перед тим не влучив першу подачу. Гравець повинен виконувати першу або другу подачу?

Рішення: Перша подача. Повинно бути перегране повністю очко.

24. ГРАВЕЦЬ ПРОГРАЄ ОЧКО.

Очко вважається програним, якщо:

- А. Гравець виконує дві послідовні помилки при подачі; або
- Б. Гравець не зміг відбити м'яч, що перебуває в грі, перш ніж м'яч відскочить другий раз; або
- В. Гравець відбиває м'яч, що перебуває в грі, посилаючи його за межі корту або в об'єкти, що перебувають поза межами корту суперника; або
- Г. Гравець відбиває м'яч, так що, перш ніж торкнутися землі, він потрапляє в постійне обладнання; або
- Ґ. Гравець, що приймає, відбиває м'яч перш ніж він доторкнеться землі вперше; або
- Д. Гравець навмисно ловить м'яч в грі на ракетку, або навмисно двічі поспіль завдає удар по м'ячу; або
- Е. Якщо гравець, ракетка, будь то в руці гравця чи ні, або одяг гравця, або предмети, що перебувають в руках гравця, торкаються сітки, стовпів кріплення сітки/одиночної стійки, проводу або металевого тросу, смужки або ремня сітки, або корту суперника в будь-який момент, коли м'яч перебуває в грі; або
- Є. Гравець відбиває м'яч, перш ніж той перетне сітку; або
- Ж. М'яч, перебуваючи у грі, торкається гравця, його одягу або те, що він носить, крім ракетки; або
- З. М'яч, перебуваючи у грі, торкається ракетки, в момент коли гравець не тримає її; або
- И. Гравець навмисно і суттєво змінює форму ракетки коли м'яч знаходиться в грі; або
- І. У парному матчі, обидва гравці торкаються м'яча при відбиванні його.

Випадок 1: Після виконання першої подачі, ракетка гравця, що подає, вилітає з руки і потрапляє в сітку до приземлення м'яча. Чи вважається це помилкою при подачі, або ж гравець втрачає очко?

Рішення: Гравець, що подає, програє очко, тому що ракетка доторкнулася до сітки, коли м'яч знаходиться у грі.

Випадок 2: Після виконання першої подачі, ракетка гравця, що подає, вилітає з руки і потрапляє в сітку після приземлення м'яча за межами поля подачі. Чи вважається це помилкою при подачі, або ж гравець втрачає очко?

Рішення: Це вважається помилкою при подачі, тому що, коли ракетка торкнулася сітки м'яч не був у грі.

Випадок 3: У парному матчі партнер гравця, що приймає, торкається сітки перед тим, як поданий м'яч потрапив за межі квадрату подачі. Яке рішення буде вірним?

Рішення: Гравці, що приймають, програють очко, тому що гравець торкнувся сітки, коли м'яч був у грі.

Випадок 4: Чи програє гравець очко, якщо він перетинає уявне продовження сітки до або після удару по м'ячу?

Рішення: Гравець не програє очко в будь-якому випадку, за умови, що гравець не торкається корту суперника.

Випадок 5: Чи дозволено гравцеві стрибати через сітку на корт суперника, коли м'яч знаходиться в грі?

Рішення: Ні. Гравець програє очко.

Випадок 6: Гравець кидає ракетку у бік м'яча, що перебуває в грі. Ракетка і м'яч падають на сторону суперника так, що той неспроможний відбити м'яч. Хто із гравців виграє очко?

Рішення: Гравець, який викинув ракетку з рук, втрачає очко.

Випадок 7: Поданий м'яч, до приземлення, торкається гравця, що приймає, або його партнера. Хто виграє очко?

Рішення: Гравець, що подає, виграє очко, за винятком випадку, коли подачу треба перегравати.

Випадок 8: Гравець, перебуваючи поза межами корту, відбиває м'яч або ловить його на ракетку, перш ніж м'яч відскакує, і стверджує, що він виграв очко, тому що м'яч очевидно летів поза межі корту.

Рішення: Гравець програє очко, за винятком випадку, якщо відбитий м'яч потрапив в корт суперника, тоді розіграш триває.

25. ПРАВИЛЬНО ВІДБИТИЙ М'ЯЧ.

М'яч вважається правильно відбитим, якщо:

А. М'яч торкається сітки, стовпа кріплення/одиначної стійки, троса, смужки або ремня, перелітає зверху та потрапляє в межі корту, за винятком випадків, передбачених Правилами 2, і 24 (г); або

Б. Після того, як м'яч під час гри, вдарився в межах правильної половини корту гравця, і до удару у відповідь, повертається на сторону суперника, гравець наздоганяє його на чужій стороні і відбиває м'яч в межі корту, за умови, що гравець не порушує Правило 24; або

В. М'яч, пролітаючи поза межами сітки, вище або нижче рівня верхньої частини сітки, навіть якщо торкається стовпів кріплення сітки, попадає в корт, за винятком випадків, передбачених в Правилах 2 і 24 (г); або

Г. М'яч пролітає під тросом сітки між одиначною стійкою і стовпом кріплення сітки, не зачіпаючи її, попадає в корт, не порушуючи Правил 2 і 24 (г); або

Ґ. Ракетка гравця перелітає через сітку, після правильно виконаного удару гравцем на своїй стороні, і м'яч потрапляє в корт суперника; або

Д. Гравець відбиває м'яч, який влучив в інший м'яч, що лежав у межах корту.

Випадок 1: Гравець відбиває м'яч, який потім зачіпає одиначну стійку і потрапляє в корт суперника. Чи правильно розіграний м'яч?

Рішення: Так. Проте, якщо м'яч при подачі зачіпає одиначну стійку, він вважається неправильним.

Випадок 2: М'яч під час розіграшу потрапляє в інший м'яч, який лежить в межах корту. Яке правильне рішення?

Рішення: Розіграш продовжується. За винятком випадку, коли виникає сумнів, чи дійсно був відбитий м'яч, який був у грі, тоді признається перегравання.

26. ПЕРЕШКОДА.

Гравець виграє очко, якщо навмисна дія суперника стала перешкодою для нього під час розіграшу.

Проте, розіграш повинен бути переграний, якщо перешкода була викликана ненавмисною дією суперника, або чимось незалежним від контролю гравця (не включаючи постійне обладнання).

Випадок 1: Чи є перешкодою випадковий подвійний удар?

Рішення: Ні. Дивитись Правило 24 (д).

Випадок 2: Гравець стверджує, що зупинив розіграш, тому що подумав, що щось заважало його супернику. Чи є це перешкодою?

Рішення: Ні, гравець програє очко.

Випадок 3: М'яч під час гри потрапляє у птаха, що пролітав над кортом. Чи є це перешкодою?

Рішення: Так, очко повинно бути переграним.

Випадок 4: Під час розіграшу, м'яч або інший об'єкт, які лежали на корті до початку розіграшу, перешкоджали гравцеві. Чи є це перешкодою?

Рішення: Ні.

Випадок 5: Де дозволено стояти партнерові гравця, що подає або приймає, в парному матчі?

Рішення: Партнер гравця, що подає або приймає може займати будь-яку позицію на своєму боці сітки, всередині або поза кортом. Проте, якщо гравець створює перешкоду для суперника слід використовувати правило перешкоди.

27. ВИПРАВЛЕННЯ ПОМИЛОК.

Визначальним принципом виправлення помилок згідно з Правилами тенісу повинно бути наступне: якщо виявлена помилка, всі попередньо зіграні очки зараховуються. Виявлені помилки виправляються таким чином:

А. Якщо під час звичайного гейму або тай-брейку гравець подає в неправильне поле подачі, це виправляється негайно, як тільки виявлена помилка. Гравець, що подає, повинен подавати в правильний квадрат подачі, відповідно до рахунка. Якщо помилка була виявлена перед другою подачею, неправильно подана перша подача залишається.

Б. Під час звичайного гейму або тай-брейку, якщо гравці помилково не помінялися сторонами, помилка повинна бути виправлена негайно. Гравець, що подає, повинен подавати з правильної сторони корту, відповідно до рахунку.

В. Якщо гравець помилково подає не у свою чергу у звичайному геймі, гравець, чия черга подавати, повинен подавати, як тільки помилка виявлена. Проте, якщо

гейм було завершено до виявлення помилки, порядок подачі повинен залишитись. У цьому випадку зміна м'ячів відбуватиметься на один гейм пізніше раніше встановленої схеми.

Якщо помилка виявлена після першої неправильно поданої подачі, подається перша подача.

У парному матчі, якщо партнери однієї команди подають позачергово, помилка, допущена партнером при виконанні першої подачі залишається.

Г. Якщо гравець подає позачергово під час тай-брейку і помилка виявлена після парної кількості зіграних очок, помилка виправляється негайно. Якщо помилка виявлена після непарної кількості очок, нова черговість подачі зберігається.

Якщо помилка виявлена після неправильно поданої першої подачі, подача не зараховується.

Якщо допущена помилка в черговості подачі в парному матчі, помилка, партнера при виконанні першої подачі залишається.

Г. Якщо під час звичайного гейму або тай-брейку в парному матчі виявлена помилка в черговості прийому подачі, нова черговість повинна зберігатися до кінця гейму, у якому виявлена помилка. У наступному геймі цього сету первинна черговість прийому повинна бути відновлена.

Д. Якщо при оголошеному «Повному сеті», при рахунку «по шести» гравці почали тай-брейк, помилка виправляється негайно, якщо під час тай-брейку було зіграно тільки одне очко. Якщо помилка виявлена після другого розіграшу, сет триває як «Тай-брейк сет».

Е. Якщо, при оголошеному «Тай-брейк сеті», при рахунку «по шести» гравці почали звичайний гейм, помилка виправляється негайно, якщо зігране тільки одне очко. Якщо помилка виявлена після другого розіграшу, сет триває як «Повний сет» до рахунку «по восьми» (або до інших рівних парних чисел), після чого повинен бути зіграний тай-брейк.

Є. Якщо помилково замість «Матч тай-брейку» гравці почали вирішальний сет, «Повний сет» або «Тай-брейк сет», помилка виправляється негайно, якщо зігране тільки одне очко. Якщо помилка виявлена, після початку розіграшу другого очка, гравці повинні продовжувати сет доти, поки один з них не виграє 3 гейма (а, отже, і сет), або, якщо рахунок стане «по два», повинен бути розіграний «Матч тай-брейк». У той же час, якщо помилка виявлена після початку 5-го гейму, сет повинен бути продовжений, як «Тай-брейк сет» (див. Додаток V).

Ж. Якщо схема зміни м'ячів не була дотримана, помилка повинна бути виправлена перед геймом, у якому, наступного разу, буде подавати гравець (пара), який повинен був подавати новими м'ячами при правильній послідовності зміни м'ячів. Після цього м'ячі повинні бути замінені відповідно до попередньо оголошеної кількості геймів. М'ячі не можуть бути змінені в середині гейму.

28. ПОВНОВАЖЕННЯ СУДДІВ.

Для матчів, де призначаються судді, їх ролі та обов'язки, можуть бути знайдені в Додатку VI.

29. БЕЗПЕРЕРВНІСТЬ ГРИ.

Є принциповим, щоб гра була безперервною, з моменту початку матчу (коли подана перша подача матчу) до закінчення матчу.

А. Проміжок часу між розіграшами повинен бути не більш 20 секунд. При зміні гравцями сторін після завершення гейму, проміжок часу повинен бути не більш 90 секунд, але після першого гейму кожного сету й при зміні сторін під час тай-брейку гра повинна тривати й гравці змінюють сторони без відпочинку.

По закінченню кожного сету повинен бути сет-брейк, тривалістю не більш 120 секунд.

Відлік часу починається після виходу м'яча із гри в останньому розіграші, до введення м'яча у гру в наступному розіграші.

Організатори турнірів можуть запросити у Міжнародної Федерації Тенісу дозвіл на збільшення проміжків, дозволених для зміни сторін (90 секунд) і для сет-брейку (120 секунд).

Б. Якщо через причину, що не залежить від гравця: одяг, взуття або необхідне обладнання (крім ракетки), вийшло з ладу або потребує заміни, гравець може одержати доцільний додатковий час для усунення проблеми.

В. Не може бути наданий додатковий час для відновлення фізичного стану. Також, якщо гравець страждає від фізичного нездужання, яке може бути вилікуване, то має право на одну медичну перерву тривалістю 3 хвилини для лікування цього нездужання. Також може бути дозволено обмежену кількість перерв на туалет або для зміни одягу, якщо це оголошено до початку турніру.

Г. Організатори турніру можуть дозволити відпочинок, що не перевищує десяти (10) хвилин, якщо це було оголошено напередодні події. Ця перерва може бути взята по закінченню 3-го сету в 5-ти сетовому матчі або по закінченню 2-го сету в 3-х сетовому матчі.

Г. Час розминки має складати не більше п'яти (5) хвилин, якщо організатори не оголосили іншого.

30. ПІДКАЗКИ ТРЕНЕРА (COACHING).

Підказкою тренера вважається спілкування, поради або інструкції будь-якого характеру і будь-якими засобами до гравця.

У командних змаганнях, де є капітан команди, котрий знаходиться на корті, він може підказувати гравцю під час сет-брейку або при зміні сторін після геймів, але тільки не при зміні сторін після першого гейму кожного сету або під час тай-брейку.

У всіх інших випадках підказки тренера заборонені.

Випадок 1: Чи дозволено отримувати підказки тренера гравцю, якщо вони надаються стримано й обережно?

Рішення: Ні.

Випадок 2: Чи дозволено отримувати підказки тренера гравцю, коли матч припинено?

Рішення: Так.

Випадок 3: Чи дозволено викликати тренера на корт під час матчу?

Рішення: Ви можете подати заяву до ITF для дозволу знаходження тренера на корті. У випадках, коли на корт допускається призначений тренер та особистий тренер гравця, вони повинні дотримуватись правил.

31.ТЕХНОЛОГІЯ АНАЛІЗУ ГРАВЦЯ.

Технологія аналізу гравця це оснащення, що схвалене для гри у відповідності з Правилами тенісу, повинне відповідати технічним вимогам в Додатку III.

Міжнародна федерація тенісу виносить рішення з питань відповідності або невідповідності обладнання для гри. Таке рішення може бути прийнято за власною ініціативою, або за клопотанням зацікавленої сторони, в тому числі будь-якого гравця, виробника обладнання або членів Національної асоціації. Такі постанови і заяви повинні бути прийняті відповідно до застосовуваної процедури перевірки й слухання Міжнародної федерації тенісу (див. Додаток XI).

ПРАВИЛА ТЕНІСУ НА ВІЗКАХ

Гра в теніс на візках дотримується Правил Тенісу з нижчезазначеними виключеннями.

А. Правило двох відскоків.

Гравцю на інвалідній колясці дозволено два відскоки м'яча. Гравець повинен відбити м'яч перше ніж той торкнеться землі втретє. Другий відскок може бути як у межах корту, так і поза межами корту.

Б. Інвалідна коляска.

Коляска вважається частиною тіла гравця, і згідно з усіма правилами, які застосовуються до тіла гравця, мають застосовуватись до його візка.

В. Подача.

Подача повинна відбуватися в такий спосіб:

I. Безпосередньо перед початком подачі, гравець, що подає, повинен знаходитися в нерухомому положенні. Після цього, гравцю, що подає, дозволено один поштовх перед підкидання м'яча.

II. Під час виконання подачі, гравець, що подає, не повинен торкатися колесами поверхні обмеженої задньою лінією, а також за умовним продовженням бічної лінії й центральної мітки.

III. Якщо традиційний метод подачі фізично недоступний, інший гравець або помічник може підкидати м'яч для такого гравця. У цьому випадку, щоразу повинен бути застосований однаковий спосіб подачі.

Г. Гравець програє очко.

Гравець програє очко, якщо:

I. Гравець не зміг відбити м'яч, перш ніж той відскочив втретє; або

II. Відповідно до правила Е), якщо гравець використовує будь-яку частину ступні або нижньої кінцівки як гальма або стабілізатор при подачі й удару, чи при повороті або відштовхуванні від землі під час розіграшу; або

III. Гравець не зміг втримати одну сідницю в контакті з сидінням коляски при виконанні удару.

Д. Інвалідна коляска.

Інвалідні коляски, що використовуються на всіх змаганнях, повинні відповідати наступним технічним вимогам Правил Тенісу на візках:

I. Коляска може бути виготовлена з будь-якого матеріалу, за умови, що такий матеріал не є світло відбивним, та не завдає перешкоди для суперника.

II. Колеса можуть мати тільки натискні диски. Не допускається жодних змін в кріслі, що надають гравцю механічну перевагу, такі як важелі чи зубчасті колеса. Під час нормальної гри, колеса не повинні залишати сліди, або іншим чином псувати корт.

III. Відповідно до Правила Д (II), гравці повинні використовувати тільки колеса (включаючи натискні диски) для приведення в рух коляски. Не допускається рульове управління або гальмівна передача, або інший пристрій, що може надати перевагу гравцю, в тому числі система зберігання енергії.

IV. Висота сидіння (в тому числі подушки) повинні бути закріплені і тіло гравця повинне залишатися в контакті з кріслом під час розіграшу. Може бути використане прикріплення гравця до візка для його захисту.

V. Гравці, які відповідають вимогам Правила 4.5, вказаному в «Керівництві по класифікації візків ІТФ» можуть використовувати інвалідне крісло з живленням електродвигуна(ів). Крісла не повинні мати можливість перевищувати швидкість у 15 км/год в будь-якому напрямку і повинні контролюватися тільки гравцем.

VI. Додатки можуть бути зроблені для змін в інвалідному візку, при наявності законних медичних причин. Всі заяви повинні бути представлені Науковій та Медичній Комісії ІТФ для затвердження, як мінімум за 60 днів до передбачуваного використання, в разі дозволу ІТФ.

Рішення про відхилення запропонованих змін може бути оскаржене відповідно до Додатку А ІТФ Правил Тенісу на візках.

Е. Рух коляски ногою.

I. Якщо внаслідок недостатньої рухливості гравець не може рухати коляску шляхом відштовхування від колеса рукою, він може пересувати її за допомогою однієї з ніг.

II. Якщо, завдяки попередньому пункту, гравцю дозволено рухати коляску за допомогою ноги, жодна частина стопи не повинна контактувати із землею:

- Під час маху ракеткою вперед, включаючи удар по м'ячу;
- З моменту початку руху подачі до удару ракеткою по м'ячу.

Ш. Гравець, що порушив це правило програє очко.

Є. Матч між гравцем на колясці та звичайним гравця.

Якщо в одиночному або парному матчі зустрічаються гравець на колясці й звичайний гравець, Правила Гри на колясках застосовуються для гравця на візках, тоді як для звичайного гравця застосовуються Правила тенісу. Тобто, гравцю на візку дозволено відіграти м'яч після двох відскоків від землі, тоді як звичайному гравцю тільки після одного.

***Примітка:** до нижніх кінцівок відносяться: нижні кінцівки, сідниці, стегна, ноги та щиколотки ніг.*

ДОПОВНЕННЯ ДО ПРАВИЛ

Офіційний і вирішальний текст Правил тенісу повинен бути завжди англійською мовою і будь-яка зміна або тлумачення цих правил обов'язково затверджується на Щорічних Загальних Зборах ІТФ. Зміни в резолюції повинні мати альтернативи, які були затвердженні Федерацією відповідно до статті 17 Статуту ІТФ Ltd. (Додатки до резолюції) і такі зміни або зміна, яка має вплив, повинна бути затверджена що найменше 2/3 голосуючих.

Будь-яка зміна сконструйована таким чином, вступає в силу з 1 січня, якщо інше рішення не буде прийняте на Загальних Зборах більшістю голосів.

Рада директорів ІТФ має повноваження щодо улагодження термінових питань, але остаточне внесення змін відбувається виключно на Щорічних Загальних Зборах.

Зміни щодо цього правила не можливі без одноголосної згоди під час Загальних зборів Ради.

ДОДАТОК І

М'ЯЧ

Для всіх вимірювань в Додатку І, основні одиниці SI повинні мати пріоритет.

А. М'яч повинен мати однорідну зовнішню поверхню з покриттям із тканини білого або жовтого кольору. Якщо м'яч має шви, вони повинні бути рівними й не мати вузлів.

Б. М'яч повинен відповідати одному з типів, зазначених у таблиці зображеної нижче або в таблиці в пункті (Г).

	Тип 1 (Швидкий)	Тип 2 (Помірний) 1	Тип 3 (Повільний)²	HIGH ALTITUDE 3
Маса (вага)	56.0-59.4 грам (1.975-2.095 унцій)	56.0-59.4 грам (1.975-2.095 унцій)	56.0-59.4 грам (1.975-2.095 унцій)	56.0-59.4 грам (1.975-2.095 унцій)
Розмір	6.54-6.86 см (2.57-2.70 унцій)	6.54-6.86 см (2.57-2.70 унцій)	7.00-7.30 см (2.76-2.87 унцій)	6.54-6.86 см (2.57-2.70 унцій)
Відскок	138-151 см (54-60 унцій)	135-147 см (53-58 унцій)	135-147 см (53-58 унцій)	122-135 см (48-53 унцій)
Деформація стиску⁴	0.56-0.74 см (0.220-0.291 унцій)	0.56-0.74 см (0.220-0.291 унцій)	0.56-0.74 см (0.220-0.291 унцій)	0.56-0.74 см (0.220-0.291 унцій)
Деформація під час відскоку⁴	0.74-1.08 см (0.291-0.425 унцій)	0.80-1.08 см (0.315-0.425 унцій)	0.80-1.08 см (0.315-0.425 унцій)	0.80-1.08 см (0.315-0.425 унцій)
Колір	Білий або жовтий	Білий або жовтий	Білий або жовтий	Білий або жовтий

Примітки:

¹ Цей тип м'ячів може бути під тиском або без тиску. М'ячі без тиску повинні мати внутрішній тиск, який не більше, ніж 7 кПа (1 psi) і використовуватись на висоті 1219 м (4000 футів) над рівнем моря. Ці м'ячі проходять акліматизацію протягом 60 днів і більше, на висоті конкретного турніру.

² Цей тип м'ячів також рекомендується для гри на будь-якому типі покриття корту на висоті вище 1219 м (4000 футів) над рівнем моря.

³ Цей тип м'ячів знаходиться під тиском і призначений лише для гри на висоті більше ніж 1219 м (4000 футів) над рівнем моря.

⁴ Дві величини деформації повинні бути середнім значенням трьох окремих вимірів по трьом осям м'яча. При цьому два окремо взяті виміри не можуть відрізнятися більш ніж на 0,08 см (0,031 дюйма) при кожному вимірі.

В. Крім того, всі види м'ячів, зазначених в пункті (Б), повинні відповідати вимогам міцності, як відображено в таблиці нижче:

	Маса (вага)	Відскок	Деформація стиску	Деформація повернення
Максимальна зміна¹	0.4 грам (0.014 унцій)	4.0 см (1.6 унцій)	0.08 см (0.031 унцій)	0.10 см (0.039 унцій)

Примітка:

¹ Найбільша допустима зміна зазначених властивостей в результаті випробування на довговічність, описано в поточному виданні *ITF Approved Tennis Balls, Classified Surfaces & Recognised Courts*. Для випробування міцності використовується лабораторне обладнання, що імітує дев'ять типів гри.

Г. Лише наступні типи м'ячів можуть використовуватись для змагань у віці до 10 років і молодше:

	Рівень 3	Рівень 3	Рівень 2	Рівень 1
--	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

	(Червоний) ФОАМ	(Червоний) СТАНДАРТ	(Жовтогарячий) СТАНДАРТ	(Зелений) СТАНДАРТ
Маса (вага)	25.0-43.0 грам (0.882- 1.517 унцій)	36.0-49.0 грам (1.270-1.728 унцій)	36.0-46.9 грам (1.270-1.654 унцій)	47.0-51.5 грам (1.658-1.817 унцій)
Розмір	8.00-9.00 см (3.15-3.54 унцій)	7.00-8.00 см (2.76-3.15 унцій)	6.00-6.86 см (2.36-2.70 унцій)	6.30-6.86 см (2.48-2.70 унцій)
Відскок	85-105 см (33-41 унцій)	90-105 см (35-41 унцій)	105-120 см (41-47 унцій)	120-135 см (47-53 унцій)
Деформація під час відскоку¹	————	————	1.40-1.65 см (0.551-0.650 унцій)	0.80-1.05 см (0.315-0.413 унцій)
Колір²	Будь-які	Червоний і жовтий, або жовтий з червоною точкою	Жовтогарячий і жовтий або жовтий з жовтогарячою точкою	Жовтий з зеленою точкою

Примітка:

¹ Деформації повинні бути середнім значенням трьох окремих вимірів по трьох осях м'яча. Відсутні обмеження на різниці між окремими показниками деформації. Відсутні специфікації для зворотної деформації.

² Всі кольорові точки повинні бути розумними за розміром і розміщенням.

Г. Всі тести властивостей відскоку, маси, розмірів, деформації та міцності м'ячів повинні бути відповідні до Положення, описані в поточному виданні ITF Approved Tennis Balls, Classified Surfaces & Recognised Courts.

КЛАСИФІКАЦІЯ ПОКРИТТЯ КОРТІВ.

Методом перевірки швидкості покриття кортів, затвердженим Міжнародною Федерацією Тенісу, є метод ITF CS 01/02 (ITF рейтинг швидкісних характеристик покриття, РШХП), який описаний у публікації «Дослідження

Міжнародної Федерації тенісу в області затверджених стандартів покриттів тенісних кортів».

Покриття кортів, що має РШХП між 0 і 29, класифікується, як Категорія 1 (повільне). Прикладом повільних покриттів є більшість ґрунтових кортів, а також поверхня на основі не пружних мінералів.

Покриття кортів, що має РШХП між 30 і 34, класифікується, як Категорія 2 (помірно-повільне покриття). Покриття кортів, що має РШХП між 35 і 39, класифікується, як Категорія 3 (помірне покриття). Прикладами таких поверхонь корту є більшість акрилових покриттів, а також, деякі килимові покриття.

Покриття кортів, що має РШХП 40 і 44, класифікується, як Категорія 4 (помірно-швидке покриття). Покриття кортів, що має РШХП понад 45, класифікуються, як Категорія 5 (швидке покриття). Прикладами є більшість трав'яних кортів, штучна трава, і деякі килимові покриття.

Випадок 1: Який тип м'яча повинен бути використаний на кожному з типів покриттів корту?

Рішення: 3 різних види м'ячів схвалені для гри у відповідності з Правилами тенісу, проте:

- а. М'яч Типу 1 (висока швидкість) призначений для гри на повільному покритті.*
- б. М'яч Типу 2 (помірна швидкість) призначений для гри на помірно-повільному, помірному і помірно-швидкому покритті.*
- в. М'яч Типу 3 (повільна швидкість) призначений для гри на швидкому покритті.*

Примітка:

Протягом двох років (2016-2017), до додатку про типи м'ячів, зазначених у пункті (Б), 1-й етап (зелений) м'ячі можуть бути використані для всіх рівнів змагальної гри за світовий рейтинг професійних тенісних турнірів, за винятком, Кубок Девіса і Кубок Федерації, дитячо-юнацьких турнірів і командних змагань, санкціонованих ІТФ та афілійованими регіональними асоціаціями, змагання ветеранів та змагання на візках. Протягом цього випробувального терміну кожна національна асоціація має право вирішувати, які національні заходи повинні використовувати 1-й етап (зелений) м'яч.

ДОДАТОК II

РАКЕТКА

Для всіх вимірювань в Додатку I, одиниці SI повинні мати пріоритет.

А. Ударна поверхня ракетки повинна бути плоскою й складатися із сітки струн, що перетинаються шляхом переплетення, з'єднаних з ободом. Гнізда струнної сітки повинні бути однакової форми. Натяг струнної поверхні повинне бути однаковим по всій площі, як у центрі, так і з країв. Ракетка повинна бути сконструйована таким чином, щоб мати однакові характеристики з однієї й іншої сторони.

Б. Обід ракетки, ручка й струни не повинні містити елементів і пристосувань, які створюють можливість значної зміни характеристик ракетки під час гри, або можливість моментального значного перерозподілу ваги по довжині ракетки, яке може змінити маховий момент інерції, або приводять до зміни будь-якої властивості ракетки під час гри. Заборонено використовувати будь-яке вбудоване або змонтоване на ободі джерело енергії, яке дозволить змінити або вплинути на ігрові характеристики ракетки.

В. Обід ракетки, включаючи ручку повинен бути не більш 73,7 см (29,0 дюймів) довжиною. Ширина обода не повинна перевищувати 31,7 см (12,5 дюймів). Довжина ударної поверхні обода повинна бути не більш 39,4 см (15,5 дюймів), а ширина не більш 29,2 см (11,5 дюймів), при вимірюванні перпендикулярно до поздовжньої осі ручки.

Г. На струнах ракетки не повинні перебувати жодні пристосування, крім тих, що використовуються для запобігання або обмеження зрушень і переміщень струн, та вібрації. Ці пристосування повинні відповідати за розміром й розташуванням вищевказаним цілям.

Заборонено, під час матчу, використовувати на ракетці обладнання, що дозволяють здійснювати зв'язок з іншим обладнанням, одержувати допомогу або інструкції будь-якого змісту, звукові або візуальні.

ДОДАТОК III

АНАЛІЗ ТЕХНОЛОГІЇ ГРАВЦЯ.

Аналіз Технології Гравця це оснащення яке може виконувати будь-які наступні функції з урахуванням потреб гравця:

А. Запис

Б. Зберігання

В. Передача

Г. Аналіз

Г. Зв'язок з гравцем будь-якого роду і будь-якими засобами.

Аналіз Технології Гравця може записувати і/або зберігати інформацію під час матчу.

Така інформація може бути доступна гравцю тільки у відповідності з Правилком 30.

ДОДАТОК IV

РЕКЛАМА

1. Реклама на сітці дозволяється в тій її частині, яка обмежена відстанню 0,914 м (3 фути) від центру стовпа кріплення сітки й виготовлена таким чином, щоб не закривати видимість гравцям.

Знак (некомерційний) дозволяється на нижній частині сітки, на відстані мінімум 0,51 м (20 дюймів) від верхньої частини сітки й виготовлена таким чином, щоб не закривати видимість гравцям.

2. Реклама та інші матеріали, розміщені уздовж або в торці корту дозволяються, якщо вони не є візуальною перешкодою для гравців або не впливають на умови гри.

3. Рекламні написи дозволені на поверхні корту, поза його лініями, якщо вони не є візуальною перешкодою для гравців або не впливають на умови гри.

4. Незважаючи на попередні пункти (1), (2), (3), рекламні матеріали, розташовані на сітці, з боків і торця корту, а також на його поверхні поза межами ліній корту, не повинні містити білий, жовтий або інші світлі кольори, які можуть бути перешкодою для гравців, або впливати на умови гри.

5. Заборонені рекламні матеріали усередині границь корту.

ДОДАТОК V

АЛЬТЕРНАТИВНІ ПРОЦЕДУРИ І МЕТОДИ РАХУНКУ

РАХУНОК В ГЕЙМІ (Правило 5):

Система рахунку «No-Ad» (No advantage).

Ця альтернативна система рахунку може бути використана.

В геймі «No-Ad» рахунок гравця, що подає, повідомляють першим:

Немає очка - "0"

Перше очко - "15"

Друге очко - "30"

Третє очко - "40"

Четверте очко - "Гейм"

Якщо обидва гравця/пари виграють по три очка, рахунок стає «Рівно» і розігрується вирішальне очко. Гравець, що приймає повинен вибрати, у якому квадраті подачі він буде приймати м'яч. У парі гравці пари не можуть міняти свої квадрати прийому, тому вони повинні вирішити, хто буде приймати. Гравець/пара, що виграла вирішальне очко, виграє гейм.

У матчі змішаних пар, якщо гравець, що подає, чоловік, він повинен подавати вирішальне очко в квадрат, з якого буде приймати чоловік пари суперників, а якщо гравець, що подає, жінка, тоді в квадрат, з якого буде приймати жінка. Гравцям не дозволено міняти поля прийому перед прийомом вирішального очка.

РАХУНОК У СЕТІ (Правило 6 і 7):

1. «КОРОТКИЙ СЕТ» (Short Set).

Гравець/пара, який першим виграє 4 гейми, з перевагою в 2 гейми над суперником, виграє сет. При рахунку «по чотири» грається тай-брейк.

2. «МАТЧ ТАЙ-БРЕЙК» (до 7 очок).

Коли рахунок у матчі по сетах стає «по одному» у трьохсетовому матчі або «по два» у п'ятисетовому, для визначення переможця може бути зіграно один тай-брейк. Цей тай-брейк заміняє вирішальний сет.

Гравець/пара, що виграв першим 7 очок, з перевагою в 2 очка над суперником, виграє цей матч-тай-брейк і матч.

3. «Матч тай-брейк» (до 10 очок).

Коли рахунок у матчі по сетах стає «по одному» у трьохсетовому матчі або «по два» у п'ятисетовому, для визначення переможця може бути зіграно один тай-брейк. Цей тай-брейк заміняє вирішальний сет.

Гравець/пара, що першим виграв 10 очок, з перевагою в 2 очка над суперником, виграє цей «матч тай-брейк» і матч.

Примітка: При використанні «матч тай-брейку» для заміни вирішального сету:

- встановлена черговість подачі зберігається. (Правило 5 і 14)
- в парному матчі, порядок подачі та прийому всередині команди може бути змінений, як і на початку кожного сету. (Правило 14 і 15)
- перед початком «Матч тай-брейку» повинен бути 120 секундний сет-брейк.
- зміна м'ячів перед «Матч тай-брейком» не проводиться, навіть якщо вона повинна бути зроблена за встановленою послідовністю.

ЗМІНА СТОРІН (Правило 10):

Ця альтернативна послідовність зміни сторін у геймі тай-брейк може бути застосована.

Протягом тай-брейк гейму, гравці повинні змінювати сторону після зіграного першого очка й потім, після кожних чотирьох зіграних очок.

ПЕРЕГРАВАННЯ ПРИ ПОДАЧІ (Правило 22):

Альтернативний метод гри без перегравання при подачі за Правилем 22 А.

Тобто коли м'яч при подачі торкається сітки, троса або ременя гра триває.

(Цей альтернативний метод відомий як «No let rule»).

ДВОРІЧНИЙ ВИПРОБУВАЛЬНИЙ (2016-2017) АЛЬТЕРНАТИВНИЙ ФОРМАТ FAST4.

Коли використовується формат FAST4 можуть бути використані наступні альтернативні методи рахунку:

РАХУНОК У СЕТІ:

Сет буде завершено, як тільки гравець/пара виграє 4 гейми.

Тай-брейк грається, коли рахунок стає 3-3.

У FAST4 тай-брейк гравець/пара, котра першою виграє 5 очок виграють сет, з вирішальним очком на рахунку 4-4. Гравець, чия черга подавати на початку тай-брейка (Гравець А) буде подавати 2 очка, починаючи з правої половини корту. Суперник (Гравець В) буде подавати 2 очка, починаючи з правої половини корту. Гравець А (або партнер, гравець С, в парному розряді) подаватиме 2 очка. Гравець В (або партнер, гравець D, в парному розряді) подаватиме наступні 2 очка. Якщо рахунок досягає 4-4, гравець В (або гравець D в парному розряді) буде подавати вирішальне очко тай-брейка. Гравець, що приймає, в свою чергу, повинен обрати в якому квадраті подачі він буде примати вирішальне очко. Гравці/пари змінять сторони після перших зіграних 4 очок.

ПЕРЕГРАВАННЯ ПРИ ПОДАЧІ

FAST4 грається з «No let rule».

У парному матчі, якщо м'яч при подачі торкається сітки, ременя або смуги і відскакує в межах правильного квадрату подачі, розіграш продовжується.

ДОДАТОК VI

ПОВНОВАЖЕННЯ СУДДІВ

Головний Суддя є вищою інстанцією з усіх питань Правил тенісу і рішення Судді є остаточним.

У матчах, де призначається Суддя на Вищці, він є вищою інстанцією з усіх питань факту під час матчу.

Гравці мають право викликати на корт Головного Суддю, якщо вони не згодні з трактуванням Правил тенісу Суддею на Вищці.

Якщо на матч призначаються Лінійні Судді, вони ухвалюють рішення (включаючи футфолт (Foot Fault)) на тих лініях, за якими вони закріплені й з питань сітки. Суддя на Вищці має право змінити рішення Лінійного Судді у тому випадку, коли він певен, що Лінійний Суддя зробив явну помилку. Суддя на вищці відповідає за рішення на тих лініях, або сітці, на які не призначені Лінійні Судді.

Лінійний Суддя, який не може прийняти рішення, повинен негайно подати сигнал про це Судді на Вищці, який повинен прийняти рішення. Якщо Лінійний Суддя не прийняв рішення або він відсутній, а Суддя на Вищці не може прийняти рішення щодо приземлення м'яча, або іншого питання факту, очко повинне бути перегране.

Під час командних змагань, у яких Головний Суддя перебуває безпосередньо на корті, він є останньою інстанцією в питаннях факту.

Гра може бути зупинена, або перенесена в будь-який момент, коли Суддя на Вищці вважатиме це необхідним або доцільним.

Головний Суддя також може зупинити гру у випадку настання темряви, погіршення погодних умов або кондиції поверхні корту. Перенос гри через темряву повинні відбуватися по закінченню сету або після парного числа геймів, зіграних у сеті. Після поновлення гри, рахунок і розташування гравців на корті повинні бути збережені.

Суддя на Вищій й Головний Суддя повинні приймати рішення щодо тимчасових проміжків у грі, підказок тренера, затвердженому та діючому Кодексу поведінки гравців на корті.

Ситуація 1. Після виправлення рішення Судді на Лінії, Суддя на Вищій призначив перегравання з першої подачі. Гравець що приймає заперечує, що, гравець що подає помилився, виконуючи першу подачу до перегравання й повинен подавати другу. Чи може Головний Суддя бути викликаний на корт для вирішення ситуації?

Рішення: Так. Суддя на Вищій робить первинне рішення (трактуючи правила щодо, того що відбувається на корті). Тоді як, в випадку коли гравець не згодний з його рішенням щодо правил, для ухвалення остаточного рішення на корт викликається Головний Суддя.

Ситуація 2. Суддя на вищій вирішив, що м'яч потрапив в «аут». Гравець вважає, що м'яч потрапив у корт. Чи може Головний Суддя бути викликаний на корт для вирішення ситуації?

Рішення: Ні. Суддя на Вищій ухвалює остаточне рішення з питань факту (того, що безпосередньо відбувалося в цей момент).

Ситуація 3. Чи може Суддя на Вищій виправити лінійного по закінченню розіграшу, якщо він вважає, що Лінійний Суддя явно помилився в середині розіграшу?

Рішення: Ні. Суддя на вищій може змінити рішення Лінійного Судді тільки негайно, після зробленої помилки.

Ситуація 4. Лінійний Суддя крикнув «аут», і гравець відразу ж заперечив, вважаючи, що м'яч потрапив у корт. Чи може Суддя на Вищій виправити Лінійного Суддю?

Рішення: Ні. Суддя на Вищій не може змінювати рішення Лінійного Судді, після протесту або сумніву з боку гравця.

Ситуація 5. Лінійний Суддя вирішив, що м'яч потрапив в «аут». Суддя на вищці не міг бачити чітко, але вважає, що м'яч був вірний. Чи може Суддя на Вищці виправити Лінійного Суддю?

Рішення: Ні. Суддя на вищці може виправити Лінійного Суддю тільки у випадку явної помилки.

Ситуація 6. Чи може Суддя на Лінії виправити сам себе після оголошення рахунку Суддею на Вищці?

Рішення: Так. Як тільки Суддя на Лінії усвідомив, що зробив помилку, він повинен виправитись негайно, якщо це не робиться під тиском гравця.

Ситуація 7. Як правильно вирішити ситуацію, якщо Суддя на Вищці або Суддя на Лінії сказавши «аут», виправляє себе, вважаючи, що м'яч вірний?

Рішення: Суддя на Вищці повинен вирішити, чи був вигук «аут» перешкодою для гравців. Якщо він міг бути перешкодою, розіграш переграється. Якщо ні, гравець, який зробив останній удар, виграє очко.

Ситуація 8. М'яч, після відскоку на стороні суперника, повертається на іншу половину й гравець правильно дістає його на чужій половині, намагаючись завдати удару. Його суперник заважає йому нанести цей удар. Яке рішення буде правильним?

Рішення: Суддя на Вищці повинен вирішити чи була ця переешкода навмисною або випадковою. У випадку навмисної переешкоди він повинен присудити очко гравцю, якому заважали. Якщо ж переешкода була випадковою, очко повинне бути перегране.

ПРОЦЕДУРА ПЕРЕВІРКИ СЛІДУ

1. Перевірка сліду може бути здійснена тільки на ґрунтових кортах.
2. Перевірка сліду, по запиту гравця (пари), допускається тільки в тому випадку, коли Суддя на Вищі не може однозначно визначити приземлення м'яча зі свого місця, коли в розіграші очка це був останній удар, або коли гравець (пара) зупинив гру під час розіграшу очка (повернення м'яча дозволено, але гравець зобов'язаний негайно зупинитися).
3. Якщо Суддя на Вищі вирішив зробити перевірку сліду, він/вона повинен спуститися з вишки й зробити інспектування самостійно. Якщо він/вона не здатний визначити, де знаходиться слід, він/вона може попросити Лінійного Суддю допомогти визначити місцезнаходження сліду, але після цього Суддя на Вищі повинен зробити інспектування сліду.
4. Якщо Лінійний Суддя й Суддя на Вищі не змогли визначити місцезнаходження сліду або слід неможливо прочитати, залишається рішення яке було прийнято з початку.
5. Як тільки Суддя на Вищі визначив і ухвалив рішення щодо приземлення м'яча, це рішення є остаточним і оскарженню не підлягає.
6. На ґрунтових кортах Суддя на Вищі не повинен поспішати з оголошенням рахунку поки він не буде абсолютно певен у точності вигуку. Якщо є сумніви, почекайте перед оголошенням рахунку, щоб визначити, чи потрібно інспектувати слід.
7. Під час парного матчу гравець повинен апелювати таким чином, щоб розіграш був зупинений ним або Суддя на Вищі зупинив гру. Після апеляції, Суддя на Вищі, у першу чергу, повинен визначити чи була процедура апеляції гравцем зроблена правильно. Якщо ця процедура була зроблена неправильно або пізно, тоді суддя на вищі може схвалити рішення, що пара робить навмисну перешкоду суперникам, у такому випадку команда, що апелює, програє очко.
8. Якщо гравець стирає слід до того, як Суддя на Вищі прийняв остаточне рішення, це сприймається як те, що він/вона погоджується з первинним рішенням Судді.

9. Гравець не має право перетинати сітку для перевірки сліду на стороні суперника. В противному разі, гравець повинен бути покараний за Неспортивну Поведінку згідно з Кодексом Поведінки.

ПРОЦЕДУРА ЕЛЕКТРОННОЇ ПЕРЕВІРКИ СЛІДУ

На турнірах, де використовується Система Електронної Перевірки сліду, повинна бути застосована наступна процедура:

1. Електронна перевірка сліду, по запиту гравця, на вигук або скасування повинна здійснюватися тільки після останнього удару у розігрішці або, коли гравець (пара) зупиняють гру вчасно (повернення м'яча дозволено, але гравець зобов'язаний негайно зупинитися).
2. Суддя на вищці може дозволити використання Електронної Системи Перевірки сліду, коли він сумнівається в правильності вигуку або скасуванні. Незважаючи на це, Суддя на Вищці може відмовити у використанні Електронної Системи Перевірки сліду, якщо він\вона вважає, що гравець робить необґрунтований запит або якщо це було зроблено не вчасно.
3. У парному матчі гравець повинен апелювати таким чином, щоб гра була зупинена або Суддя на Вищці зупинив гру. Після апеляції гравця, Суддя на Вищці, у першу чергу, повинен визначити чи була процедура апеляції зроблена правильно. Якщо процедура була зроблена неправильно або пізно, тоді він\вона може ухвалити рішення, що пара робить навмисну перешкоду суперникам, у такому випадку команда, що апелює, програє очко.
4. Якщо Електронна Система Перевірки сліду з будь-якої причини не в змозі визначити приземлення м'яча, тоді первісний вигук або скасування завжди залишаються.
5. Остаточне рішення Судді на Вищці повинне бути зроблене виходячи з Електронної Системи Перевірки сліду, і не повинне підлягати оскарженню. Якщо необхідно вибрати в Електронній Системі приземлення м'яча, рефері ухвалює рішення, яке приземлення необхідно переглянути.
6. У кожного гравця (пари) є можливість трьох (3) невдалих звернень за сет, плюс одне (1) додаткове звернення під час тай-брейку. Для матчів з методом рахунку «Повний сет», при рахунку «по шести» і кожні наступні 12 геймів гравці (пари) будуть продовжувати з можливістю трьох (3) невдалих звернень. Тай-брейку, під час «Матч тай-брейку», вважається, як новий сет і кожен гравець

(пара) будуть продовжувати можливістю трьох (3) невдалих звернень. Гравці (пари) мають необмежену кількість успішних звернень.

ДОДАТОК VII

ТЕНІСНІ ТУРНІРИ ДО 10 РОКІВ

КОРТ:

Як додаток до повних розмірів корту ці розміри можуть бути використані для офіційних турнірів у віці до 10 років:

- Корт, для тенісних змагань у віці до 10 років, позначений як «червоний», повинен бути прямокутним, довжиною від 10,97 м (36 футів) до 12,80 м (42 футів) та шириною від 4,27 м (14 футів) до 6,10 м (20 футів). Висота сітки по центру повинна бути від 0,800 м (31,5 дюймів) до 0,838 м (33,0 дюймів).
- Корт, позначений як «жовтогарячий», повинен бути прямокутним, довжиною від 17,68 м (58 футів) до 18,29 м (60 футів), та шириною від 6,10 м (20 футів) до 8,23 м (27 футів). Висота сітки по центру повинна бути від 0,800 м (31,5 дюймів) до 0,914 м (36,0 дюймів).

М'ЯЧІ:

Лише наступні типи м'ячів можуть використовуватися на змаганнях у віці до 10 років і молодше:

- Рівень 3 (червоний), рекомендований для гри на «червоному» корті для гравців у віці до 8 років, з використанням ракетки довжиною до 58,4 см (23 дюймів).
- Рівень 2 (жовтогарячий) рекомендований для гри на «жовтогарячому» корті для гравців віком від 8 до 10 років, з використанням ракетки довжиною від 58,4 см (23 дюймів) до 63,5 см (25 дюймів).
- Рівень 1 (зелений) рекомендований для гри на корті повних розмірів для гравців підвищеного рівня віком від 9 до 10 років, з використанням ракетки довжиною від 63,5 см (25 дюймів) до 66,0 см (26 дюймів).

Примітка: Інші типи м'ячів, описані в Додатку I, не можуть бути використані на офіційних змаганнях віком до 10 років.

МЕТОДИ РАХУНКУ:

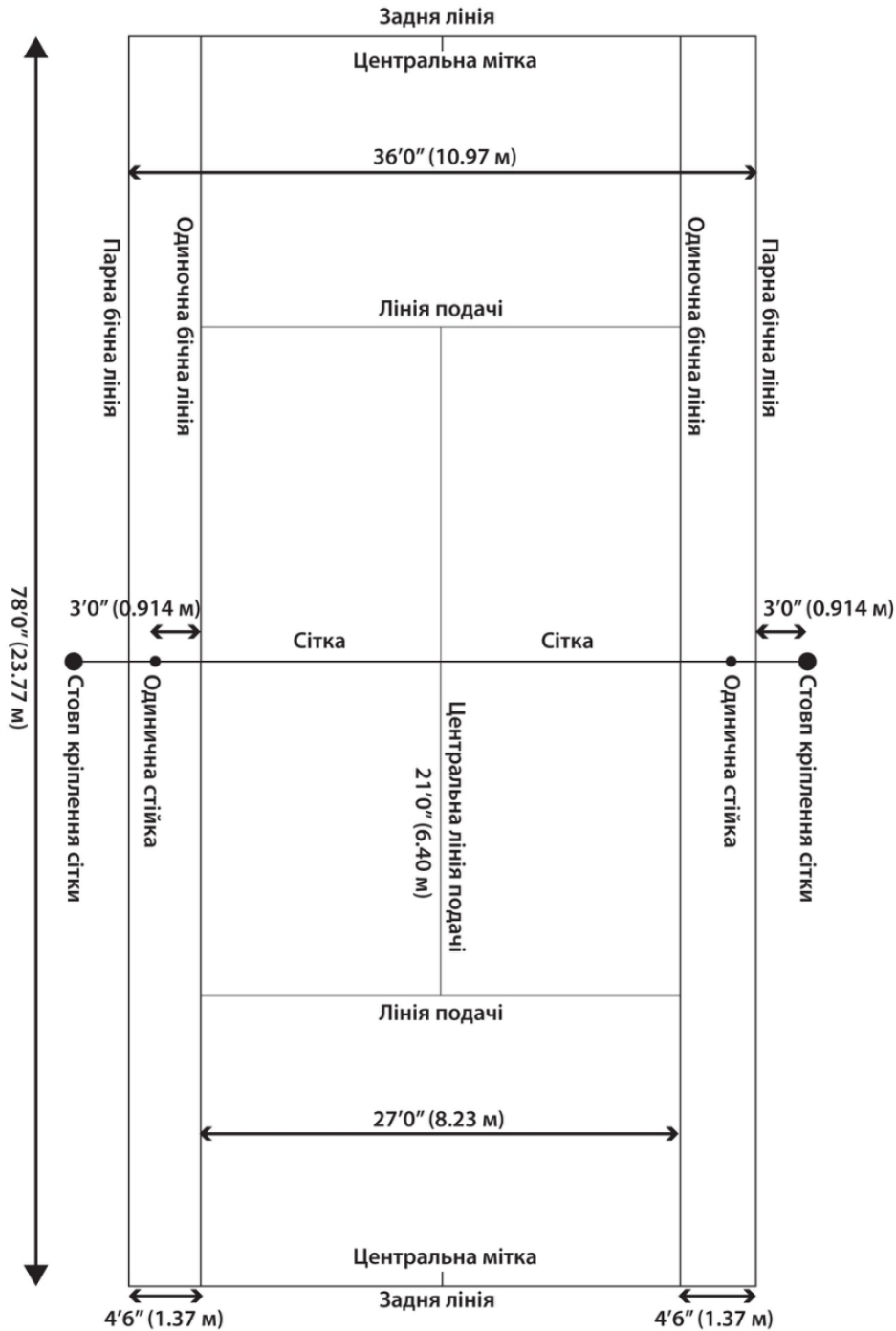
На тенісних змаганнях для дітей віком до 10 років з використанням м'ячів Рівня 3 (червоний), Рівня 2 (жовтогарячий) або Рівня 1 (зелений) методи нарахування очок, вказані в Правилах тенісу (включаючи Додаток V), можуть бути використані, в додаток до вкороченого методу рахунку (матчі з одного «Матч тай-брейк», з 3 тай-брейків/матч тай-брейк або один сет).

ЧАС МАТЧУ:

На змаганнях для дітей віком до 10 років і молодше, організатори турніру можуть встановити певний період часу для матчів на цих змаганнях.

ДОДАТОК VIII

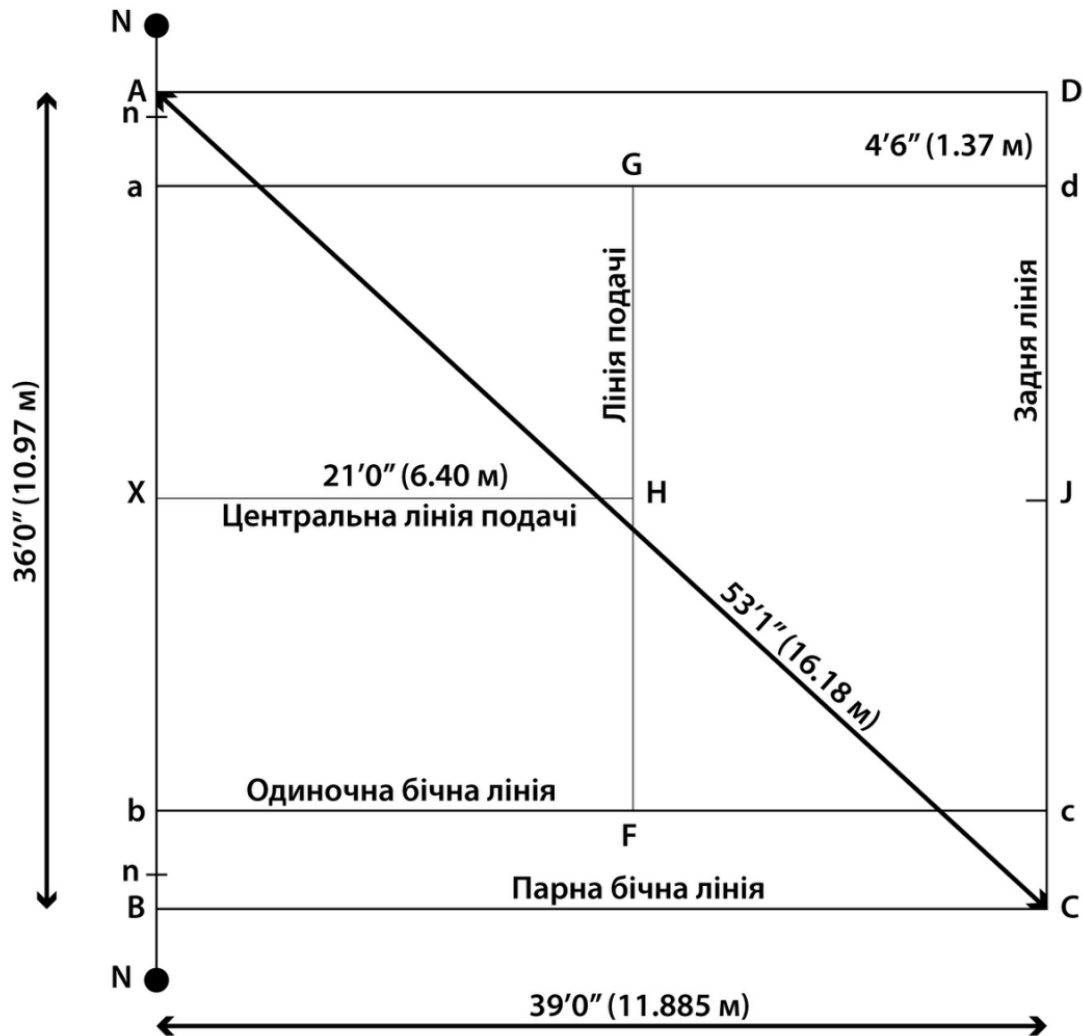
СХЕМА КОРТУ



Примітка: Всі вимірювання корту повинні бути зроблені до зовнішньої лінії.

ДОДАТОК ІХ

РЕКОМЕНДАЦІЇ З РОЗМІТКИ КОРТУ



Примітка: Всі вимірювання корту повинні бути зроблені до зовнішньої лінії.

Наступна процедура для звичайного комбінування парного і одиночного корту.
(Див примітку знизу схеми корту.)

Спочатку оберіть позицію для сітки; пряма лінія 12,80 м (42 футів) в довжину. Позначте центр (X на діаграмі вище) і, вимірюючи звідти в кожному напрямку, марки:

на 4,11 м (13'6 ") точки a, b, де сітка перетинає внутрішні бічні лінії;

на 5,03 м (16'6 ") позиції одиночних стійок (n,n);

на 5,48 м (18'0 ") точки A, B, де сітка перетинає зовнішні бічні лінії;

на 6,40 м (21'0 ") позиції стовпів кріплення сітки (N, N) довжиною 12,80 м (42'0").

Відмітьте точки A і B, і прокладіть до них дві відповідні вимірювальні лінії. Одна з них, буде вимірювати діагоналі половини корту, довжиною 16,18 м (53'1 "), а інша, для вимірювання бічної лінії, довжиною 11,89 м (39'0 "). Прокладіть відповідні вимірювальні лінії так, щоб вони зустрілися в точці C, в одному куті корту. Зворотний вимір, щоб знайти інший кут D. В якості перевірки цієї операції бажано на даному етапі перевірити довжину лінії C і D, котрі, будучи базовою лінією, повинні бути довжиною 10,97 м (36'0 "); і, в той же час, його центр J може бути відзначений, а також кінці внутрішньої сторони (в, г), 1,37 м (4'6 ") від C і D.

Центральна лінія та лінія подачі відзначені за допомогою точок F, H, G, які вимірюються 6,40 м (21'0 ") від сітки до точок bc, XJ, ad, відповідно. Ідентична процедура на іншій стороні корту.

Якщо потрібен тільки одиночний корт, жодні лінії не потрібні поза точок a, b, c, d, але корт може бути виміряний, як описано вище. В якості альтернативи, кути задньої лінії (C, D) можуть бути знайдені, прокладені лініями в точках a і b, а не A і B, а потім з використанням довжин 14,46 м (47'5 ") і 11,89 м (39'0 "). Стовпи кріплення сітки будуть позначені n,n, і 10 м (33'0 ") одиночна сітка повинна бути використана.

Коли використовується парний або одиночний корт з парною сіткою для одиночних ігор, сітка повинна підтримуватися в точках n,n, на висоті 1,07 м (3 фути 6 дюймів) за допомогою двох одиночних стійок, які повинні бути не більше 7,5 см (3 дюймів) квадратних або 7,5 см (3 дюйма) в діаметрі. Центри одиночних стійок повинні бути 0,914 м (3 футів) за межами одиночного корту з кожної сторони.

Для того, щоб допомогти в розміщенні одиночних стійок, бажано, щоб точки n,n, з кожної сторони корту були відмічені білими точками.

Коли відповідальні органи схвалюють так звані «Тимчасові лінії» на кортах, повинні бути дотримані наступні правила:

Колір:

- У тій же гаммі кольорів, що використовувалися в якості фону ігрової поверхні.
- Яскравий фон ігрової поверхні.
- Обмеження кольорової варіації +22 одиниці шкали кольорів.

(Додати $\leq 25\%$ за обсягом білої фарби з кольором фону)

Темп:

- У межах 5 РТК ігрової поверхні.

Розміри:

- На 1,0-1,5 см вужче, ніж стандартні лінії.

Маркування:

- Закінчуються в 8 см від перетину з білими ігровими лініями.

Примітка:

Як орієнтир для міжнародних змагань, рекомендована мінімальна відстань між задньою лінією і фоном складає не менше 6,40 м (21 футів), а також між бічною лінією і бічним фоном, рекомендована мінімальна відстань складає 3,66 м (12 футів).

В якості керівництва для відпочинку та Клубу гри, рекомендується мінімальна відстань між задньою лінією і фоном складає не менше 5,48 м (18 футів), а також між бічною лінією і бічним фоном, рекомендована мінімальна відстань складає 3,05 м (10 футів).

Як орієнтир, рекомендована мінімальна висота, виміряна від поверхні корту до стелі повинна складати 9,14 м (30 футів).

ДОДАТОК X

ПРАВИЛА ПЛЯЖНОГО ТЕНІСУ

Правила Пляжного тенісу затверджені Комітетом Правил Тенісу та Радою Директорів, і можуть бути знайдені на сайті <http://www.itftennis.com/beachtennis/home>.

ДОДАТОК XI

ПРОЦЕДУРИ РОЗГЛЯДУ І СЛУХАННЯ ПРАВИЛ ТЕНІСУ

1. ВСТУП

1.1. Ці процедури були затверджені Радою Директорів ІТФ («Рада директорів») від 17 травня 1998 року.

1.2. Рада директорів може час від часу варіювати, змінювати або доповнювати ці процедури.

2. ЦІЛІ

2.1. ІТФ є хранителем Правил тенісу і зобов'язується:

- а. Зберігати традиційний характер і цілісність гри в теніс.
- б. Активно зберігати навички обов'язково необхідні для гри.
- в. Стимулювати конкуренцію.
- г. Забезпечення справедливої конкуренції.

2.2. Для забезпечення справедливого, послідовного і оперативного розгляду та слухання щодо Правил тенісу повинні застосовуватися процедури, викладені нижче.

3. ОБЛАСТЬ ЗАСТОСУВАННЯ

3.1. Ці процедури повинні застосовуватися відносно:

- а. Правило 1 - Корт.
- б. Правило 3 - М'яч.
- с. Правило 4 - Ракетка.
- д. Додаток I і II Правил тенісу.
- е. Будь-які інші Правила тенісу, які вирішить ІТФ.

4. СТРУКТУРА

4.1. Відповідно до цих процедур повинна бути виділена Рада Правління.

4.2. Такі Постанови є остаточними, для права апелювати до Трибуналу. Апеляція подається відповідно до цих процедур.

5. ЗАСТОСУВАННЯ

5.1. Постанови повинні бути прийняті:

- а. Після пропозиції Ради Правління; або
- б. Після отримання заявки відповідно до процедур, вказаних нижче.

6. ПРИЗНАЧЕННЯ І СКЛАД РАДИ ПРАВЛІННЯ

6.1. Рада Правління призначається президентом ІТФ («Президент») або його заступником і повинна складатися з такої кількості членів, котру визначить президент або його заступник.

6.2. Якщо більш ніж одна людина призначається в Раду Правління, члени Ради Правління призначають між собою одну людину, щоб буде виступати в якості голови.

6.3. Голова має право регламентувати процедури в будь-якому вигляді.

7. ПРОПОНОВАНІ ПОСТАНОВИ РАДИ ПРАВЛІННЯ

7.1. Деталі будь-якої пропонованої постанови, видані за пропозицією Ради Директорів, можуть бути надані будь-якій сумлінній особі або будь-якому гравцю, виробнику електронного пристрою або Національній Асоціації або його членам, зацікавленим в пропонованій Постанові.

7.2. Будь-яка особа, таким чином проінформована, має розумний термін, протягом якого повинна надати зауваження, заперечення або запити про надання додаткової інформації Президенту або його заступнику у зв'язку з пропонованою Постановою.

8. ЗАЯВА НА ПОСТАНОВИ

8.1. Заява на Постанову може бути надана будь ким, включаючи будь-якого гравця, виробника обладнання, Національну Асоціацію або його члена.

8.2. Будь-який додаток до Постанови повинен бути наданий Президенту в письмовому вигляді.

8.3. Для того, щоб додатки до Постанови мали силу вони повинні містити наступну мінімальну інформацію:

а. Повне найменування та адреса заявника.

б. Дата надання заяви.

в. Заява має мати чітко визначені питання, що цікавлять Заявника, на які проситься Постанова.

г. Заява повинна мати всі відповідні документальні докази, на яких Заявник має намір покладатися на будь-якому слуханні.

г. Якщо, на думку Заявника, потрібен експерт доказ, він повинен містити запит на такі висновки експертів, щоб бути почутим. Такий запит повинен визначити назву будь-якого фахівця, запропонованого і їх відповідну експертизу.

д. Якщо додаток до Постанови на ракетку або на іншу частину обладнання, повинен бути виготовлений прототип або, точніше, копія обладнання, та надана в додаток до Постанови.

ж. Якщо, на думку Заявника, є надзвичайні і незвичайні обставини, які вимагають терміну проведені протягом певного часу або до вказаної дати. він повинен містити заяву, що описує екстраординарні або незвичайні обставини.

8.4. Якщо додаток до Постанови не містить інформацію і / або обладнання, передбачене в пункті 8.3.(а)-(ж), вище, Президента або його замісник повинен повідомити Заявнику, надаючи йому вказаний розумний термін, протягом якого він повинен усунути будь-який дефект. Якщо Заявник не може усунути дефект протягом зазначеного часу заявка підлягає звільненню.

9. СКЛИКАННЯ РАДИ ПРАВЛІННЯ

9.1. При отриманні дійсної заяви або за пропозицією Ради Директорів Президент або його замісник можуть скликати Раду Правління, щоб мати справу з додатками або питаннями заяви.

9.2. Правлячий Ради не повинен проводити слухання, щоб мати справу з додатком або питаннями заяви, коли додаток або питання заяви, на думку Голови можуть бути справедливо вирішені без слухання.

10. ПРОЦЕДУРИ РАДИ ПРАВЛІННЯ

10.1. Голова Ради Правління визначає відповідну форму, порядок і дату будь-якого огляду та / або слухання.

10.2. Голова повинен надати письмове повідомлення по ті питання, що викладені у 10.1, вище, будь-якому Заявнику або Асоціації, яка виявляє зацікавленість в пропонованій Постанові.

10.3. Голова визначає всі питання, які повинні бути пов'язані з доказами і не пов'язані з судовими правилами процедур, що регулюють допустимість доказів за умови, що розгляд і / або слухання проводиться за принципом справедливості з розумною можливістю для зацікавлених сторін, з пропозицією подати свої справи.

10.4. В цих процедурах будь-які перевірки та / або слухання:

а. Повинні бути приватними.

б. Можуть бути призупинені і / або відстрочені Радою Правління.

10.5. Голова має право, на свій розсуд, час від часу кооптувати додаткових членів в Раду Правління з особливою майстерністю і досвідом для вирішення конкретних питань, які вимагають таких спеціальних навичок або досвіду.

10.6. Рада Правління приймає рішення простою більшістю голосів. Жоден член Ради Правління не може утриматися.

10.7. Голова повинен мати повну свободу дій, щоб зробити такий порядок щодо Заявника [і / або інших осіб або організацій, які коментують, заперечують або запитують інформацію в будь-якого огляду та / або слухання], щодо витрат, пов'язаних із застосуванням і / або розумні витрати, понесені Радою Правління в проведенні випробувань або отриманні звітів, що відносяться до предмету обладнання в Постанові, як він вважатиме доцільно.

11. ПОВІДОМЛЕННЯ

11.1. Після того, як Рада Правління прийняла рішення вони повинні надати письмове повідомлення Заявнику, або будь-якій особі або Асоціації, які виявили зацікавленість у запропонованій Постанові, як тільки це можливо.

11.2. Таке письмове повідомлення повинно містити короткий виклад міркування Ради Правління, позаду рішення.

11.3. Після отримання повідомлення Заявника або за іншою датою, зазначеною Радою Правління, Рада Правління повинна негайно вирішити питання відповідно Правил тенісу.

12. ЗАСТОСУВАННЯ СУЧАСНИХ ПРАВИЛ ТЕНІСУ

12.1. Прийшли до висновку Рада Правління видаватиме тимчасові постанови поточних Правил тенісу, продовжуючи застосовувати їх до будь-якого огляду та / або слухання Постанов Ради Правління.

12.2. До і під час будь-якого огляду та / або слухання Голова Ради Правління може видавати такі напрямки, які вважаються розумно необхідними при здійсненні Правил тенісу і ці процедури, в тому числі питання про тимчасові постанови.

12.3. Такі тимчасові Постанови можуть включати заборонені накази на використання будь-якого обладнання відповідно до Правил тенісу до винесення постанови Ради Правління про те, чи відповідає або ні, обладнання специфікації Правил тенісу.

13. ПРИЗНАЧЕННЯ І СКЛАД АПЕЛЯЦІЙНОГО СУДУ

13.1. Члени Апеляційного Суду призначаються Президентом або його заступником від [членів Ради директорів / Технічна комісія].

13.2. Жоден член Ради Правління, який зробив початкову Постанову може бути членом Апеляційного трибуналу.

13.3. Апеляційний суд повинен складатися з такого числа, яке визначить Президент або його заступник, але повинно бути не менше трьох членів.

13.4. Апеляційний суд повинен призначити Голову.

13.5. Голова має право регламентувати процедуру будь-якого апеляційного слухання.

14. АПЕЛЯЦІЙНА ЗАЯВА

14.1. Заявник [або особа, або Асоціація, яка виявляє зацікавленість і надає будь-які коментарі, заперечення або запити до пропонованої Постанови] може оскаржити будь-яку постанову Ради Правління.

14.2. Дійсний додаток для апеляції має бути:

а. Зроблений в письмовій формі Голові Ради Правління, оскарженню підлягає не пізніше, ніж за [45] днів після повідомлення щодо справедливої сатисфакції;

б. Викладені подробиці Постанови можуть оскаржуватися; і

с. Повинен містити підстави для апеляції.

14.3. Після отримання дійсної заяви про звернення до Голови Ради Правління, можлива розумну плата за апеляцію, що виплачує апелянт. Такий збір Апеляції повинен бути повернутий апелянтові, якщо апеляція буде успішною.

15. СКЛИКАННЯ АПЕЛЯЦІЙНОГО СУДУ

15.1. Голова або його заступник скликає Апеляційний суд після виплати апелянтом будь-якої плати оскарження.

16. ПРОЦЕДУРИ АПЕЛЯЦІЙНОГО ТРИБУНАЛУ

16.1. Апеляційний суд і їх Голова проводить процедури і слухання відповідно до питань, викладених в розділах 10, 11 і 12.

16.2. Після повідомлення Заявника або за іншою датою, зазначеною Апеляційним трибуналом в Постанові Апеляційного суду, повинно бути негайно прийняте рішення щодо Правил тенісу.

17. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

17.1. Якщо Рада Правління складається тільки з одного члена, тоді один член несе відповідальність за регулювання слухання в якості Голови та визначає процедури, яких необхідно дотримуватися до і під час будь-якого огляду та / або слухання.

7.2. Весь огляд і / або слухання повинні проводитися англійською мовою. У будь-якому слуханні, коли заявник і / або інші особи або організація, що коментує, заперечує або запитує інформації, не говорять англійською, повинен бути присутній перекладач. Скрізь, де це можливо перекладач повинен бути незалежним.

17.3. Рада Правління або Апеляційний суд може публікувати уривки зі своїх власних постанов.

17.4. Всі повідомлення, які будуть зроблені відповідно до цих процедур, повинні бути в письмовій формі.

17.5. Будь-які повідомлення, зроблені відповідно до цих процедур, вважаються повідомлені цією датою, що вони були повідомлені Заявнику.

17.6. Рада має право на свій розсуд відхилити заяву, якщо в їх обґрунтованій думці, заява за змістом аналогічна додаткам, по яким Рада Правління прийняла рішення і / або постанову протягом 36 місяців до дати складання застосування.