

ÜKSIKMÄNG

1. Väljak

Väljak on 23,77 m pikkune ja 8,23 m laiune ristkülik. Vörk jagab väljaku kaheks pooleks. Vörk pingutatakse maksimaalselt 0,8 cm läbimõõduga trossi abil. Trossi otsad kinnitatakse või jooksevad üle kahe kandilise (maksimaalselt 15×15 cm) või ümmarguse (maksimaalse läbimõõduga 15 cm) posti, mis ei tohi trossist üle ulatuda rohkem kui 2,5 cm ja mille keskpunktid on väljaspool väljakut mõlemal pool sellest 0,914 m kaugusel. Postide kõrgus on selline, et trossi ülemine serv on maast 1,07 m kõrgusel.

Kui kombineeritud üksik- ja paarismänguväljakut (vt. Reegel 34) kasutatakse üksikmänguks paarismänguvõrguga, siis peab kasutama kandilisi (maksimaalselt 7,5×7,5 cm) või ümmargusi (maksimaalse läbimõõduga 7,5 cm) võrgutugesid kõrgusega 1,07 m, mille keskpunktid on väljaspool üksikmängu väljakut 0,914 m kaugusel.

Vörk peab olema pingutatud kahe posti vahele ilma vaheta võrgu ja posti vahel. Võrgusilmadest ei tohi pall läbi mahtuda. Väljaku keskel on võrgu kõrgus 0,914 m. Keskelt pingutatakse vörk täielikult valget värvi rihmaga laiusega kuni 5 cm. Võrgu ülaosas katab trossi mõlemalt poolt täielikult valget värvi üle 5 cm ja kuni 6,3 cm laiune võrgulint. Võrgul, rihmal ega võrgulindil ei tohi olla reklaamkirjasid.

Väljakut tagant ja külgedelt piiravaid jooni nimetatakse vastavalt taga- ja külgjoonteks. Mõlemale väljakupoolele võrgust 6,40 m kaugusele ja sellega paralleelselt tõmmatakse pallingujooned. Ala pallingujoonte ja külgjoonte vahel jagatakse 5 cm laiuse keskjoonega kaheks võrdseks pallingualaks. Mõlema tagajoone ja keskjoone mõttelise pikenduse ristumiskohas on risti tagajoonega 10 cm pikkune ja 5 cm laiune keskmärk vastu tagajoont ja suunaga väljaku poole. Kõik jooned on üle 2,5 cm ja kuni 5 cm laiad, väljaarvatud tagajoon, mis võib olla kuni 10 cm lai. Jooned kuuluvad väljakumõõdudesse. Kõik jooned peavad olema sama värvi. Ükski reklaam väljaku taga ei või sisaldada valget ega kollast värvi. Heledaid värve võib kasutada vaid nii, et see ei sega mängijatel palli jälgimist.

Kui reklaamimaterjalid on paigutatud väljaku tagaosas istuvate joonekohtunike toolidele, ei või need sisaldada valget ega kollast värvi. Heledaid värve võib kasutada vaid nii, et see ei sega mängijatel palli jälgimist.

Märkus: Davis Cup'i kohtumistel ja Rahvusvahelise Tenniseföderatsiooni ametlikel meistrivõistlustel peab tagajoone taga olema vähemalt 6,4 m ja külgedel vähemalt 3,66 m vaba ruumi. Joonekohtunike toolid ei tohi ulatuda enam kui 0,914 m selle ala sisse.

2. Püsitakistused

Püsitakistusteks on väljakul asuvad vörk, postid, võrgutoed, võrgutross, võrgulint ja rihm, väljakut ümbritsevad piirded, istmete alused, alalised ja ajutised istmed ja toolid koos nendel istujatega ning kõik teised takistused väljaku ümber ja kohal, aga ka kohtunik, võrgukohtunik ja pallipoisid nendele määratud kohtadel.

Märkus: Selle reegli kontekstis tähistab termin "kohtunik" kõiki isikuid, kellele on antud õigus väljaku ääres istuda või kes on määratud kohtuniku abistama.

3. Pall

Pall peab olema ühtlase pealispinnaga, valget või kollast värvi, liitekohad ilma õmblusteta. Palli läbimõõt on üle 6,35 cm ja alla 6,67 cm, kaal üle 56,7 grammi ja alla 58,5 grammi.

Kukkudes 254 cm kõrguselt betoonpinnale peab pall pörkama üle 135 cm ja alla 147 cm. 8,165 kg raskuse mõjul peab palli deformatsioon otsesuunas olema üle 0,56 cm ja alla 0,74 cm ning pörkesuunas üle 0,89 cm ja alla 1,08 cm. Need kaks deformatsiooni näitajat arvutatakse kolme üksikkatse tulemuse keskmisena palli kolme telje suunas. Iga üksikkatse tulemus ei tohi erineda teistest rohkem kui 0,08 cm.

Üle 1219 m kõrgusel merepinnast võib kasutada mänguks kahte eelmisest erinevat pallitüüpi. Esimene pallitüüp on identne ülalkirjeldatuga, väljaarvatud see, et ta peab pörkama üle 121,92 cm ja alla 135 cm ning tema siserõhk peab ligikaudu võrguma välisrõhuga ning ta peab olema aklimatiseeritud vähemalt 60 päeva samal kõrgusel turniiri toimumise koha kõrgusega. Sellist pallitüüpi tuntakse rõhuta või nullrõhuga palli nime all.

Kõik testid palli pörke, mõõtude ja deformatsiooni määramiseks tuleb teha vastavuses eeskirjadega.

4. Reket

Reketeid, mis ei vasta järgnevale nõuetele, ei tohi kasutada võistlustel:

Reketi löögipind ehk keelestu peab olema sile ja ristuvate keeltega. Keeled ühendatakse raamiga nende ristumispunktides sidumise või läbipõimimise teel. Keelte joonis peab olema enam-vähem ühtlane, keskel ei tohi keelte tihedus olla väiksem kui mujal. Keeltele ri tohi kinnitada lisa- ega väljaulatuvaid objekte, väljaarvatud need, mida kasutatakse ainult spetsiaalselt kulumise, purunemise või vibratsiooni piiramiseks või vältimiseks ja mis nende eesmärkide saavutamiseks on mõistlike mõõtmete ja paigutusega.

Reketi raami pikkus koos käepidemega ei tohi ületada 81,28 cm ja kogulaius 31,75 cm.

Keelestatud pind ei tohi ületada 39,37 cm pikisuunas ja 29,21 cm põikisuunas.

Raamil, samuti käepidemel, ei tohi olla lisaobjekte ega seadiseid, väljaarvatud need, mida kasutatakse ainult või spetsiaalselt kulumise, purunemise, vibratsiooni piiramiseks või vältimiseks, kaalu ümberjaotamiseks. Kõik nende eesmärkide saavutamiseks kasutatavad objektid või seadised peavad olema mõistliku suuruse ja paigutusega.

Reketil, kaasaarvatud käepide ja keelestu, ei tohi olla ühtegi seadist, mis võimaldaks muuta reketi kuju või kaalu jaotust punkti mängimise ajal.

Rahvusvaheline Tenniseföderatsioon otsustab, kas reket või prototüüp vastab ülaltoodud nõuetele või lubatakse temaga sellele vaatamata mängida võistlustel. Selline otsus võetakse vastu kas Rahvusvahelise Tenniseföderatsiooni enda initsiatiivil või mõne muu huvitatud osapoole – mängijad, varustuse tootjad, rahvuslikud liidud või nende liikmed – hea tahte vaimus tehtud taotluse alusel. Sellised taotlused ja otsused tehakse vastavuses Rahvusvahelise Tenniseföderatsiooni taotluste läbivaatamise ja ärakuulamise protseduuridega (Review and Hearing Procedures). Taotluse planke saab Rahvusvahelise Tenniseföderatsiooni sekretariaadist.

Juht 1. Kas reketil võib olla rohkem kui üks keelestu?

Otsus. Ei. Reeglis räägitakse selgelt ühest ristuvatest keeltest moodustatud keelestust, mitte aga keelestutest.

Juht 2. Kas võib lugeda keelte joonist enam-vähem ühtlaseks ja siledaks, kui keeled on rohkem kui ühes tasapinnas?

Otsus. Ei.

Juht 3. Kas vibratsiooni vähendamise seadise võib panna keeltele ja kui, siis kuhu?

Otsus. Jah, kuid ainult väljaspoole ristuvate keelte ala.

5. Pallija ja vastuvõtja

Mängijad on teine teisel pool võrku; mängija, kes esimesena pallib, on pallija, ja teine vastuvõtja.

Juht 1. Kas mängija, kes palli lüües ületab võrgu mõttelise pikenduse joone,

enne palli löömist,
pärast palli löömist,
kaotab punkti?

Otsus. Mängija ei kaota punkti kummalgi juhul, kui ta ei astu vastavasse väljakualasse (Reegel 20 (e)). Kui ta seejuures aga segas vastast, võib viimane pöörduda pukikohtuniku poole, kes otsustab Reeglite 21 ja 25 alusel.

Juht 2. Pallija väidab, et vastuvõtja peab seisma joontega piiratud väljakualas. Kas see on tarvilik?

Otsus. Ei. Vastuvõtja võib seista ükskõik kus omal pool võrku.

6. Poole või pallingu valik

Enne mängu algust otsustatakse loosiga, kes mängijatest saab valida poole või õifuse olla pallija või vastuvõtja esimeses geimis. Loosi võitja võib valida või pakkuda oma vastasele valida:

õiguse olla pallija või vastuvõtja, mispuhul teine mängija peab valima poole; või poole, mispuhul teine mängija peab valima õiguse olla kas pallija või vastuvõtja.

Juht 1. Kas mängijatel on õigus uueks valikuks, kui kohtumine lükati edasi või katkestati enne mängu algust?

Otsus. Jah. Loosi tulemus kehtib, kuid mängijad võivad teha uue valiku.

7. Palling

Palling sooritatakse järgmiselt: vahetuslt enne pallingu sooritamist peab pallija seisma, mõlemad jalad paigal, ühes kahest pallimise tsoonist, s.o. tagajoone taguses alas (vaadates võrgu poolt) keskmärgi ja küljejoone mõtteliste pikenduste vahel. Pallija peab seejärel palli

mistahes suunas käest õhku viskama ja enne, kui see maad puudutab seda reketiga lööma. Palling loetakse sooritatuks, kui reket puudutab palli. Ühekäeline mängija võib palli ülesviskamiseks kasutada reketit.

Juht 1. Kas üksikmängus võib pallida üksik- ja paarismängu külgjoonte mõtteliste pikenduste vahelt?

Otsus. Ei.

Juht 2. Pallija viskab õhku kaks või enam palli. Kas ta kaotab selle pallingu?

Otsus. Ei. Palling mängitakse ümber. Vaid juhul, kui kohtunik peab seda tahtlikuks, võib ta tegutseda Reegli 21 järgi.

8. Jalaviga

Pallingu sooritamise ajal ei tohi pallija:

Muuta oma asukohta käies või joostes. Pallijal on lubatud vähesel määral muuta oma jalgade asendit nii, et see oluliselt ei muuda tema esialgset asendit.

Puudutada ükskõik kumma jalaga muud ala kui tagajoone taga keskmärgi ja külgjoone mõtteliste pikenduste vahel olevat pallimise tsooni.

“Jalg” tähendab siin jalga põlvest allpool.

9. Pallingu sooritamine

Pallija pallib vaheldumisi kas parempoolsest või vasakpoolsest pallimise tsoonist, alustades iga geimi parempoolsest tsoonist. Kui avastatakse, et pallija pallis vales tsoonist, siis kõik mängitud punktid (ja ka sooritatud pallinguviga) kehtivad, kuid õige asetuse taastatakse kohe pärast avastamist.

Pallingul peab pall ületama võrgu ja tabama teisel pool võrku diagonaalset pallinguala või jooni, mis seda ala piiravad, enne, kui vastuvõtja pallingu vastu võtab.

10. Pallinguviga

Palling loetakse veaks:

Kui pallija rikub Reeglit 7, 8 või 9(b);

Kui ta üritades palli lüüa ei taba seda;

Kui pall puudutab enne maapõrget mõnda püsitakistust, väljaarvatud võrk, rihm, võrgulint.

Juht 1. Pärast palli ülesviskamist otsustab pallija seda mitte lüüa ja püüab palli kinni. Kas see on viga?

Otsus. Ei.

Juht 2. Mängitakse üksikmängu paarismängu väljakul paarismängu postide ja üksikmängu võrgutagedega. Pallingul riivab pall võrgutuge ja kukub õigesse pallingualasse. Kas see on viga või mängitakse palling ümber?

Otsus. Pallingul on see viga, kuna üksikmängu võrgutoed, paarismängu postid ja võrk ning tross nende vahel on püsitakistused (Reeglid 2 ja 10, märkus Reegli 24 juures).

11. Teine palling

Pärast esimest pallinguviga pallib pallija veelkord samast pallimise tsoonist, väljaarvatud juhul, kui ta pallis valest pallimise tsoonist, mispuhul Reegli 9 järgi pallib ta ühe pallingu õigest pallimise tsoonist.

Juht 1. Pallija pallis valest pallimise tsoonist. Ta kaotab seejärel punkti ja nõuab pallingu lugemist veaks, kuna see oli pallitud valest tsoonist.

Otsus. Punkt kehtib nagu mängitud. Järgmine palling pallitakse õigest tsoonist vastavalt punktide seisule.

Juht 2. Seisul “viisteist tasa” pallib pallija vasakult poolt ja võidab punkti. Siis pallib ta paremalt poolt ja teeb pallinguvea, misjärel asetuse viga avastatakse. Kas eelmine punkt jääb kehtima? Kummast tsoonist peab ta pallima järgmise pallingu?

Otsus. Eelmine punkt jääb kehtima. Seis on “kolmkümmend: viisteist” ja pallija on teinud ühe pallinguvea. Järgmine palling pallitakse vasakust tsoonist.

12. Millal pallida

Pallija ei tohi enne pallida, kui vastuvõtja on vastuvõtmiseks valmis. Kui vastuvõtja püüab palli vastu võtta, siis loetakse, et ta oli valmis. Kui vastuvõtja ei olnud vastuvõtmiseks valmis ja andis sellest märku, siis ei või ta nõuda pallingu lugemist pallinguveaks, kui see ei tabanud vastavat pallinguala.

13. Übermängimine

Kui kohtunik peatas mängu võistlusmääruste järgi, siis übermängimine toimub järgnevalt:

Kui peatati palling, siis mängitakse ümber vaid see palling.

Kui peatati mäng, siis mängitakse ümber punkt.

Juht 1. Palling peatati põhjusel, mida Reeglis 14 ei ole loetletud. Kas mängitakse ümber vaid palling?

Otsus. Mängitakse ümber punkt.

14. Pallingu übermängimine

Palling mängitakse ümber:

Kui pall riivab võrku, rihma või võrgulinti ja on muidu määrustepärane; või kui pall pärast võrgu, rihma või võrgulindi riivamist puudutab enne mahakukkumist puudutab vastuvõtjat või viimase riietust.

Kui palliti või pallinguviga tehti ajal, mil vastuvõtja ei olnud vastuvõtmiseks valmis (Reegel 12).

Pallingu übermängimisel pallija pallib uuesti ja mängitakse ümber vaid see palling. Pallingu übermängimine ei tühista eelnenud pallinguviga.

15. Pallimise järjekord

Esimese geimi lõppedes saab vastuvõtjast pallija ja pallijast vastuvõtja ja nii igas järgnevas geimis. Kui selgub, et pallija pallis väljaspool järjekorda, siis taastatakse kohe õige pallimise järjekord, kõik mängitud punktid aga kehtivad. Vaid esimene pallinguviga, mis tehtud pallimise järjekorra vea avastamise eel, ei kehti. Kui geim mängiti lõpuni enne pallimise vea avastamist, siis jätkatakse kohtumise lõpuni muudetud pallimise järjekorras.

16. Poolte vahetus

Mängijad vahetavad väljakupooli esimese, kolmanda ja iga järgneva paariarvulise geimide summaga geimi järel, igas setis, samuti ka seti lõppedes, kui mängitud geimide summa selles setis on paari arv. Järgmine poolte vahetus seejärel toimub järgmise seti esimese geimi järel. Kui selgub, et on tehtud viga poolte vahetamises, siis parandatakse see kohe pärast avastamist. Mängijad asuvad õigetele pooltele ja järgivad esialgset poolte vahetamise järjekorda.

17. Pall on mängus

Pall on mängus alates pallingu sooritamisest ja kui ei ole tegemist pallinguveaga või pallingu või punkti übermängimisega, jääb pall mängu kuni punkti mängimise lõpuni.

Juht 1. Mängija lööb palli välja, kohtuniku hüüet ei järgne ja pall jääb mängu. Kas tema vastane võib pärast pallivahetuse lõppu nõuda punkti omale?

Otsus. Ei. Mängija ei või nõuda punkti, kui pärast viga mängijad mängisid edasi, eeldusel, et see viga ei seganud mängijat.

18. Pallija võidab punkti

Pallija võidab punkti:

Kui palling, mis ei kuulu übermängimisele Reegli 14 järgi, puudutab enne maapõrget vastuvõtjat või tema riietust;

Kui vastuvõtja mõnel teisel Reeglis 20 kirjeldatud viisil kaotab punkti.

19. Vastuvõtja võidab punkti

Vastuvõtja võidab punkti:

Kui pallija teeb kaks järjestikust pallinguviga;

Kui pallija mõnel teisel Reeglis 20 kirjeldatud viisil kaotab punkti.

20. Mängija kaotab punkti

Mängija kaotab punkti, kui:

Ta ei löö palli üle võrgu vastase poolele tagasi enne, kui see on kaks korda põrganud (erandid Reeglis 24(a) ja (c)); või

Ta lööb palli tagasi nii, et see puudutab maad, püsitaakistust või mõnda teist objekti väljaspool vastase väljakupiire (erandid on Reeglis 24(a) ja (c)); või

Seistes kas väljakul või väljaspool seda, võtab ta palli vastu lennult ja eksib palli tagasilöömisel; või

Ta kannab palli tahtlikult reketil, püüab selle reketile või lööb seda rohkem kui üks kord; või

Ta ise või tema reket (käes või käest lahti) või tema riietus puudutab võrku, poste, võrgutugesid, trossi, rihma, võrgulinti või vastase väljakut kui pall on mängus; või
Ta lööb palli lennult enne, kui see on ületanud võrgu; või
Pall puudutab mängijat või tema riietust, väljaarvatud reketit tema käes või kätes; või
Ta viskab reketi käest ja puudutab palli; või
Ta muudab punkti mängimise ajal tahtlikult ja tegelikult reketi kuju.
Juht 1. Reket lendab pallingu pallija käest ja puudutab võrku enne, kui pall on puudutanud maad. Kas see on pallinguviga või kaotab pallija punkti?

Otsus. Pallija kaotab punkti, kuna tema reket puudutas võrku, kui pall oli mängus (Reegel 20(e)).

Juht 2. Reket lendab pallingul pallija käest ja puudutab võrku pärast seda, kui pall on puudutanud maad väljaspool pallinguala. Kas see on pallinguviga või kaotab pallija punkti?

Otsus. See on pallinguviga, kuna pall oli mängust väljas, kui reket puudutas võrku.

Juht 3. A ja B mängivad C ja D vastu. A pallib D-le. C puudutab võrku enne kui pakk puudutab maad. Kohtunik hüüab "Viga", kuna pall ei taba pallinguala. Kas C ja D kaotavad punkti?

Otsus. Kohtuniku hüüe "Viga" oli ebaõige. C ja D kaotasid punkti, kui C puudutas võrku ajal, kui pall oli mängus (Reegel 20 (e)),

Juht 4. Kas mängija võib hüpata üle võrgu vastase väljakupoolele kui pall on mängus?

Otsus. Ei. Ta kaotab punkti (Reegel 20(e)).

Juht 5. A lööb löigatud palli, mis pörkab tagasi A poolele. B ei ulatu pallini ja viskab seda reketiga. Pall ja reket kukuvad üle võrgu A poolele. A lööb palli tagasi, kui välja. Kas B võidab või kaotab punkti?

Otsus. B kaotab punkti (Reegel 20 (e) ja (h)).

Juht 6. Vastuvõtja, kes seisab väljaspool pallinguala, saab palliga pihta enne, kui pall puudutab maad. Kas ta võidab või kaotab punkti?

Otsus. Vastuvõtja kaotab punkti (Reegel 20 (g)), väljaarvatud juhul, mis kirjeldatud reeglis 14 (a).

Juht 7. Mängija, seistes väljaspool väljaku piire, lööb palli lennult või püüab selle kinni ja nõuab punkti endale, kuna pall oli minemas välja.

Otsus. Mingil juhul ei või ta nõuda punkti, kuna:

Kui ta palli kinni püüab, kaotab ta punkti Reegli 20 (g) järgi.
Kui ta lööb palli lennult ja eksib, kaotab ta punkti Reegli 20 (c) järgi.
Kui ta lööb palli lennult ja ei eksi, jätkub punkti mängimine.
21. Mängija segab vastast

Kui mängija teeb midagi, mis segab vastast löögi sooritamisel, siis juhul, kui see oli tahtlik, kaotab ta punkti, juhul, kui mittetahtlik, mängitakse punkt ümber.

Juht 1. Mängija, sooritades lööki, puudutab vastast. Kas ta kaotab punkti?

Otsus. Ei, kui vaid kohtuniku arvates ei ole vaja rakendada Reeglit 21.

Juht 2. Pall põrkab tagasi üle võrgu, mängija lööb seda kummardudes üle võrgu vastase väljakupoolel teisel pool võrku. Kuidas peab kohtunik otsustama, kui vastane segab mängijat seejuures?

Otsus. Vastavalt Reeglile 21 võib kohtunik anda punkti mängijale, keda segati, või lasta punkti ümber mängida (vt. ka Reegel 25).

Juht 3. Kas tahtmatu kahekordne löök kujutab endast vastase segamist Reegli 21 kontekstis?

Otsus. Ei.

22. Joonepall

Väljakuala piiravale joonele kukkunud pall loetakse kukkunuks sellele väljakualale, mida see joon piirab.

23. Pall puudutab püsitakistust

Kui pall on mängus ja puudutab püsitakistust (väljaarvatud võrku, poste, võrgutugesid, trossi, rihma või võrgulinti) pärast maapõrget, võib punkti mängija, kes palli löi; kui aga enne maapõrget, siis tema vastane.

Juht 1. Mängija, kelle löödud pall tabab kohtunikku, tema tooli või toolialust, väidab, et pall oleks läinud väljakule.

Otsus. Mängija kaotab punkti.

24. Määrustepärane löök

Löök on määrustepärane:

Kui pall pärast võrgu, postide, võrgutugede, trossi, rihma või võrgulindi puudutamist läheb neist üle ja kukub õigele väljakupoolele; või

Kui pallitud või löödud pall kukub õigesse väljakualasse ja põrkab (või puhub tuul ta) tagasi üle võrgu ning mängija, kelle kord on lüüa, kummardudes üle võrgu, mängib palli muidu määrustepäraselt rikkumata Reeglit 20 (e); või

Kui pall on löödud väljapoolt poste või võrgutugesid ka võrgulindist kõrgemalt või madalamalt, isegi kui ta puudutab poste või võrgutugesid, eeldusel, et ta kukub õigele väljakupoolele; või

Kui reket pärast lööki ületab võrku, eeldusel, et löödi juba võrgu ületanud palli ja löök oli muidu määrustepärane; või

Kui mängijal õnnestub lüüa palli, mis tabas väljakul asuvat teist palli.

Märkus: Üksikmängus, mida mängitakse paarismängu väljakul üksikmängu võrgutugedega,

on paarismängu postid ja see võrgu-, trossi- ja võrgulindi osa, mis jääb väljaspoole võrgutugesid, püsitakistuseks ja neid ei peeta üksikmängu postideks ega võrguks.

Löök, mis läheb üksikmängu võrgutoe ja selle kõrval asuva paarismängu posti vahelt trossist altpoolt läbi puutumata trossi, võrku või paarismängu posti ja kukub vastase väljakule, on määrustepärane löök.

Juht 1. Pall, mis on minemas välja, tabab võrguposti või võrgutuge ja kukub vastase väljaku piiridesse. Kas see on määrustepärane löök?

Otsus. Kui see oli palling, siis ei ole see määrustepärane Reegli 10 (c) järgi. Kui see oli löök, siis on see määrustepärane Reegli 24 (a) järgi.

Juht 2. Kas löök oli määrustepärane, kui mängija lööb palli hoides reketit kahe käega?

Otsus. Jah.

Juht 3. Palling või löök tabab väljakul olevat palli. Kas sellega on punkt võidetud või kaotatud?

Otsus. Ei. Punkti mängimine jätkub; kui aga pukikohtunik ei ole kindel, et tagasi löödi õige pall, mängitakse punkt ümber.

Juht 4. Kas punkti mängimise ajal võib mängija kasutada rohkem kui ühte reketit?

Otsus. Ei. Kõikides reeglites esineb "reket" ainsuses.

Juht 5. Kas mängija võib paluda, et vastase väljakupoolel olev pall eemaldatakse väljakult?

Otsus. Jah, kuid mitte sel ajal, kui pall on mängus.

25. Mängijat segatakse

Kui mängijat segavad löögi sooritamisel välised asjaolud, mida ta ei saa kontrollida, peale püsitakistuste, siis mängitakse punkt ümber, väljaarvatud juhtudel, mis toodud Reeglis 21.

Juht 1. Pealtvaataja jäi mängijale ette ja seetõttu viimase löök ebaõnnestub. Kas mängija võib nõuda punkti ümbermängimist?

Otsus. Jah. Kui vaid kohtuniku arvates segasid asjaolud, mida ta ei kontrolli, väljaarvatud püsitakistused väljakul või väljaku seisukord.

Juht 2. Mängijat segatakse nagu kirjeldatud juhus 1 ja pukikohtunik peatab mängu. Pallija oli pallinud ühe korra ja teinud pallinguvea. Kas tal on õigus kahele pallingule?

Otsus. Jah. Kui pall on mängus, mängitakse reeglite järgi ümber punkt, mitte ainult löök.

Juht 3. Kas mängija võib nõuda punkti ümbermängimist Reegli 25 järgi põhjusel, et ta mõtles, et vastast segati ja seetõttu ei oodanud palli?

Otsus. Ei.

Juht 4. Kas löök on määrustepärane, kui pall põrkab õhus vastu teist palli?

Otsus. Punkt mängitakse ümber. Kui aga teine pall sattus õhku mängija tahtliku tegevuse tagajärjel, siis lähtub pukikohtunik reeglist 21.

Juht 5. Kui kohtunik hüüab ekslikult “Viga” või “Väljas” ja kohe parandab oma eksimuse, siis milline otsus jääb kehtima?

Otsus. Pall mängitakse ümber. Kui aga pukikohtuniku arvates ekslik hüüe ei muutnud mängu käiku ja kumbagi mängijat ei seganud, siis jääb kehtima viimane otsus.

Juht 6. Esimene palling oli viga ja foonist tagasipõrkav pall segas vastuvõtjat teise pallingu vastuvõtul. Kas vastuvõtja võib nõuda pallingu ümbermängimist?

Otsus. Jah. Kui tal oli varem võimalus pall väljakult ära korjata ja ta ei kasutanud seda, siis ei ole tal õigust nõuda pallingu ümbermängimist.

Juht 7. Kas löök on määrustepärane, kui pall puudutab liikumatut/liikuvat objekti väljakul?

Otsus. Kui liikumatu objekt oli väljakul enne palli mängupanemist, on löök määrustepärane. Kui ta sattus sinna pärast palli mängupanemist, mängitakse punkt ümber. Kui pall tabab väljakul või selle kohal liikuvat objekti, siis mängitakse punkt ümber.

Juht 8. Esimene palling oli viga, teine õige. Kohtunik peatab mängu Reegli 25 järgi või sellepärast, et ei näinud palli. Kas pallijal on üks või kaks pallingut?

Otsus. Pallinguviga tühistatakse. Mängitakse ümber punkt.

26. Seis geimis

Kui mängija võidab geimi esimese punkti, on seis “15” tema eduks; kui teise, siis “30” tema eduks; kui kolmanda, siis “40” tema eduks ja neljanda punkti võitmisel loetakse ta geimi võitnuks, väljaarvatud alljärgnevatel juhtudel:

Kui mõlemad mängijad on võitnud kolm punkti, loetakse seis “mäng tasa”, järgmine punkt loetakse “edu” selle punkti võitnud mängijal. Kui sama mängija võidab ka järgmise punkti, võidab ta geimi; kui teine mängija võidab järgmise punkti, siis on seis jälle “mäng tasa” jne. kuni üks mängijatest võidab kaks järjestikust punkti seisul “mäng tasa” ja seega ka geimi.

27. Seis setis

Mängija (mängijad), kes esimesena võidab kuus geimi, võidab seti, kui tal on vähemalt kahegeimine edu vastase ees. Setti mängitakse niikaua, kuni selline edu on saavutatud. Kiiret lõõpmängu (tie-break) võib kasutada selle Reegli punktis (a) toodud tavalise süsteemi asemel, kui nii otsustati ja teatati enne kohtumise algust. Sellisel juhul rakendatakse reeglit:

Kiire lõppmängu rakendatakse, kui seis setis on “kuus tasa”, väljaarvatud kolmandas või viiendas setis vastavalt parem kolmest või parem viiest kohtumises, kus mängitakse tavaline sett, kui vaid enne kohtumise algust teisiti ei otsustatud ja teatatud.

Kiire lõppmängu geim mängitakse järgmiselt:

Üksikmäng

Mängija, kes esimesena võidab seitse punkti, võidab geimi ja seti, kui ta seejuures juhib vähemalt kahepunktalise vahega. Kui jõutakse seisuni “kuus:kuus”, mängitakse geimi niikaua, kuni jõutakse kahepunktalise vaheni. Seisu loetakse numbriliselt kuni kuni kiire lõppmängu geimi lõpuni.

Mängija, kelle kord on pallida, on pallija esimese punkti mängimisel. Tema vastane on pallija teise ja kolmanda punkti mängimisel ning seejärel mängijad pallivad vaheldumisi kumbki kaks korda järjest kuni saabub geimi võitja.

Pallitakse vahelduvalt kas paremast või vasakust pallimise tsoonist, alustades paremalt. Kui pallija pallib ekslikult vales pallimise tsoonist ja seda ei märgata, jäävad kõik mängitud punktid kehtima, viga pallimise tsooni valikul parandatakse kohe pärast selle avastamist.

Mängijad vahetavad väljakupooli iga kuu punkti järel ja kiire lõppmängu geimi järel.

Pallide vahetamisel arvestatakse kiire lõppmängu geimi ühe geimina. Kui pallide vahetus peaks toimuma kiire lõppmängu geimi alguses, siis lükatakse see edasi kuni järgmise seti teise geimini.

Paarismäng

Paarismängus rakendatakse samu reegleid kui üksikmängus. Mängija, kelle kord on pallida, on pallija esimese punkti mängimisel. Seejärel pallib iga mängija kaks punkti järjest samas järjekorras kui varem selles setis, kuni geimi ja seti võitjad on selgunud.

Pallingu vaheldumine

Mängija (paarismängus paar), kelle kord oli pallida esimesena kiire lõppmängu geimis, on vastuvõtja järgneva seti esimeses geimis.

Juht 1. Vaatamata sellele, et enne mängu algust otsustati ja teatati tavalise süsteemi kasutamisest, mängiti geimide seisul “kuus tasa” ekslikult kiire lõppmängu geimi. Kas juba mängitud punktid kehtivad?

Otsus. Kui viga avastati enne palli mängupanemist teise punkti mängimiseks, siis esimene punkt kehtib, aga viga parandatakse kohe. Kui viga avastati pärast palli mängupanemist teise punkti mängimiseks, siis mängitakse kiire lõppmängu geim.

Juht 2. Vaatamata sellele, et enne mängu algust otsustati ja teatati kiire lõppmängu kasutamisest, mängiti geimide seisul “kuus tasa” ekslikult tavalist geimi. Kas juba mängitud punktid kehtivad?

Otsus. Kui viga avastati enne palli mängupanemist teise punkti mängimiseks, siis esimene punkt kehtib, aga viga parandatakse kohe. Kui viga avastati pärast palli mängupanemist teise punkti mängimiseks, siis jätkatakse tavalise seti mängimist. Kui seis on setis “kaheksa (või kõrgem paarisarv) tasa”, siis mängitakse kiire lõppmängu geim.

Juht 3. Kiire lõppmängu geimis, kas üksik- või paarismängus, pallib mängija väljaspool järjekorda. Kas muudetud pallimise järjekord jääb kehtima kuni geimi lõpuni?

Otsus. Kui mängija on juba lõpetanud oma pallimise korra, jääb geimi lõpuni kehtima muudetud pallimise järjekord. Kui viga avastatakse enne pallimise korra lõppu, siis mängitud punktid jäävad kehtima, pallimise järjekorra viga aga parandatakse kohe.

28. Maksimaalne settide arv

Kohtumises on maksimaalne settide arv viis; või kui naised osalevad, siis kolm.

29. Kohtunike tegevus väljakul

Kui kohtumisele on määratud pukikohtunik, siis on tema otsused lõplikud. Kui võistlusele on määratud peakohtunik ja tema poole apelleeritakse pukikohtuniku otsuse peale võistlusmääruste tõlgendamise küsimustes, siis on peakohtuniku otsused lõplikud.

Kui pukikohtunikule on abiks määratud kohtunikud (joonekohtunikud, võrgukohtunik, jalavea kohtunikud), siis on nende otsused fakti küsimuses lõplikud, väljaarvatud juhul, kui pukikohtuniku arvates kohtunik tegi ilmse vea, mispuhul pukikohtunikul on õigus muuta kohtuniku otsus või lasta punkt ümber mängida. Kui kohtunik ei suuda otsustada, siis peab ta sellest kohe pukikohtunikule märku andma, kes seljuhul otsustab ise. Kui pukikohtunik ei suuda otsustada fakti küsimuses, siis laseb ta palli ümber mängida.

Davis Cup'i ja teistel võistkondlikel kohtumistel, kus peakohtunik on otse väljaku ääres, on tal õigus muuta kõiki otsuseid, samuti võib ta pukikohtunikul lasta punkt ümber mängida.

Peakohtunik võib oma äranägemisel igal ajal kohtumise katkestada pimeduse, väljaku seisundi või ilmaolude tõttu. Kõikide katkestatud kohtumiste jätkamisel kehtib katkestamise hetke punktide seis ja pooled, kui ainult peakohtunik ja mängijad ühehäälselt ei otsusta teisiti.

Juht 1. Pukikohtunik palub punkti ümber mängida, mängija aga kinnitab, et punkti ei pea ümber mängima. Kas võib paluda peakohtunikku otsustama?

Otsus. Võistlusmääruste tõlgendamine, s.t. võistlusmääruste õige rakendamine mängusündmuste suhtes, on pukikohtuniku ülesanne. Kui aga pukikohtunik kahtleb või mängija apelleerib peakohtuniku poole pukikohtuniku otsuse peale võistlusmääruste tõlgendamise küsimuses, siis palutakse peakohtunikul langetada otsus ja tema otsus on lõplik.

Juht 2. Pall loeatkse välja. Mängija kinnitab, et see oli sees. Kas peakohtunik võib siin otsustada?

Otsus. Ei. Siin on tegemist fakti küsimusega, s.t. toimunud sündmuse fikseerimisega, ja seepärast on väljakul viibivate kohtunike otsus lõplik.

Juht 3. Kas pukikohtunik võib muuta joonekohtuniku otsuse pärast pallivahetuse lõppu, kui tema arvates viimane tegi ilmse vea pallivahetuse ajal?

Otsus. Ei. Vaid juhul, kui pukikohtuniku arvates mängijat sellega segati, võib ta seda teha. Muudel juhtudel võib pukikohtunik joonekohtuniku otsuse muuta vaid vahetult vea järel.

Juht 4. Joonekohtunik hüüab: “Väljas”. Pukikohtunik ei näinud päris selgelt, kuid talle tundud, et pall oli sees. Kas ta võib muuta joonekohtuniku otsuse?

Otsus. Ei. Pukikohtunik võib muuta joonekohtuniku otsuse vaid siis, kui tal ei ole mingit kahtlust, et joonekohtunik eksis. Pukikohtunik võib muuta joonekohtuniku otsuse “sees” vaid juhul, kui ta näeb vahet palli ja joone vahel; ta võib muuta otsuse “väljas” või “viga” vaid siis, kui ta nägi, et pall oli joonel või väljakul.

Juht 5. Kas joonekohtunik võib muuta oma otsust pärast seda, kui pukikohtunik on teatanud seisu?

Otsus. Jah. Kui joonekohtunik on teinud vea, võib ta selle parandada, kui ta teeb seda viivitamatult.

Juht 6. Pärast seda, kui joonekohtunik hüüdis: “Väljas”, väidab mängija, et pall oli sees. Kas pukikohtunik võib muuta joonekohtuniku otsuse?

Otsus. Ei. Pukikohtunik ei või kunagi muuta joonekohtuniku otsust mängija protesti või apellatsiooni tõttu.

30. Mängu pidevus ja vaheajad

Mäng peab olema pidev esimesest pallingust kuni kohtumise lõpuni vastavalt järgmistele tingimustele:

Pallija peab pallima teise pallingu esimese pallinguvea järel ilma viivitusega. Vastuvõtja peab järgima pallija mõistlikku tempot ja peab olema valmis vastu võtma, kui pallija on valmis pallima.

Poolte vahetuseks, s.o. momendist, kui pall on mängust väljas geimi lõpus, kuni momendini, kui pall pannakse mängu järgmise geimi esimese punkti mängimiseks, on aega maksimaalselt üks minut ja kolmkümmend sekundit.

Pukikohtunik otsustab oma äranägemise järgi, millal välised asjaolud ei võimalda pidevat mängu.

Rahvusvahelise Tenniseföderatsiooni poolt tunnustatud rahvusvaheliste seeriavõistluste ja võistkondlike võistluste korraldajad võivad määrata ise lubatud pausi pikkuse punktide mängimise vahel, kuid mingil tingimusel ei tohi see ületada kahtkümmet viit (25) sekundit.

Mängu ei tohi kunagi ajutiselt katkestada, edasi lükata või tema kulgu häirida mängija füüsilise seisundi halvenemise tõttu, s.t. kui mängija ei suuda taastada oma jõudu, hingamist või füüsilist valmisolekut.

Siiski, juhusliku vigastuse korral võib pukikohtunik lubada mängu ühekordse kolmeminutilise ajutise katkestuse selle vigastuse tõttu.

Rahvusvahelise Tenniseföderatsiooni poolt tunnustatud rahvusvaheliste seeriavõistluste ja võistkondlike võistluste korraldajad võivad pikendada ühekordset mängu katkestust kolmelt minutilt viie minutini.

Kui mängija riietuse, jalanõude või varustuse (välja arvatud reket) väljakul tekkinud defekt ei võimalda või teeb ebasoovitavaks mängu jätkamise, võib pukikohtunik anda loa mängu ajutiseks katkestamiseks defekti kõrvaldamiseni.

Pukikohtunik võib mängu ajutiselt katkestada igal ajal, kui see on vajalik ja asjakohane.

Pärast kolmandat setti või kui naised osalevad kohtumises, siis pärast teist setti, on mängijail õigus vaheajale kuni 10 minutit või maades, mis asetsevad 15 põhjalaiuskraadi ja 15 lõunalaiuskraadi vahel, vaheajale 45 minutit ja enam, kus, kui selleks sunnivad mängijatest sõltumatud asjaolud, võib pukikohtunik katkestada kohtumise nii pikaks ajaks, kui ta peab vajalikuks. Kui mäng katkestati ja seda jätkati hilisemal päeval, siis võib vaheaja võtta vaid sel päeval mängitud kolmanda seti järel (või kui naised osalevad kohtumises, siis pärast teist setti), kusjuures lõpetamata seti lõpunimängimist loetakse ühe setina.

Kui mäng katkestati ajutiselt ja jätkatakse samal päeval enam kui 10-minutilise vaheaja järel, siis võib vaheaja võtta vaid kolme järjekordse ilma katkestuseta seti mängimise järel (või kui naised osalevad, siis pärast teist setti), kusjuures lõpetamata seti lõpunimängimist loetakse ühe setina. Kõigil rahvuslikel föderatsioonidel ja turniiride, kohtumiste või võistluste, väljaarvatud Davis Cup ja Föderatsioonikarikas, korraldamiskomiteedel on õigus muuta seda punkti või ta välja jätta oma võistlusjuhendist eeldusel, et sellest teatatakse enne võistluste algust.

Võistluste korralduskomiteel on õigus määrata mängueelse soojenduse kestus, aga see ei või ületada viit minutit ja sellest peab olema teatatud enne võistluste algust.

Kui võistlustel rakendatakse tavalist karistuste süsteemi või mitteliidetavate karistuste süsteemi, peab pukikohtunik lähtuma rakendatava süsteemi nõuetest.

Mängu pidevuse printsiibi rikkuja võib pukikohtunik pärast vastava hoiatuse tegemist diskvalifitseerida.

31. Nõuandmine

Võistkondlikel kohtumistel võib mängija saada nõuandeid kaptenilt väljaku ääres ainult poolte vahetuse ajal, väljaarvatud vahetused kiire lõppmängu geimi kestel.

Ühegi teise kohtumise vältel ei või mängija saada mingeid nõuandeid. Selle reegli nõudeid tuleb täpselt järgida.

Pärast sel põhjusel tehtud hoiatust võib seda reeglit teistkordselt rikkunud mängija diskvalifitseerida. Kui kohtumises rakendatakse tavalist karistuste süsteemi, siis rakendab pukikohtunik karistusi vastavalt sellele süsteemile.

Juht 1. Kas peab tegema hoiatuse või diskvalifitseerima mängija, kellele vargsi antakse nõu leppemärkidega?

Otsus. Pukikohtunik peab reageerima kohe, kui ta märkab nõuandmist kas sõna või leppemärkidega. Kui pukikohtunik ei märka nõuandmist, võib teine mängija juhtida sellele tema tähelepanu.

Juht 2. Kas mängija võib saada nõuandeid Reegli 30 (e) järgi lubatud vaheajal, või kui kohtumine on katkestatud ja mängija lahkunud väljakult?

Otsus. Jah. Nendel juhtudel ei ole nõuandmine keelatud.

32. Pallide vahetamine

Kui teatud arvu geimide järel on ette nähtud pallide vahetamine ja seda ei tehtud õigel ajal, siis viga parandatakse momendil, kui mängija või paarismängus paar, kes oleks pidanud pallima uute pallidega, on järgmine pallija. Seejärel vahetatakse palle esialgu kokku lepitud geimide arvu järel.

PAARISMÄNG

33. Paarismäng

Kõik ülaltoodud reeglid kehtivad ka paarismängus. Erinevused on väljatoodud allpool.

34. Paarismängu väljak

Paarismängu väljak on 10,97 m lai, s.t. 1,37 m mõlemalt poolt laiem kui üksikmängu väljak. Üksikmängu külgjooni kahe pallingujoone vahel nimetatakse pallingu külgjoonteks. Muidu on väljak samasugune nagu kirjeldatud Reeglis 1; üksikmängu külgjooned tagajoone ja pallingujoone vahel võib soovi korral ära jätta.

35. Pallimise järjekord

Iga seti alguses otsustatakse pallimise järjekord:

Paar, kelle kord on pallida selle seti alguses, otsustab, kes partneritest pallib esimeses geimis ja teine paar otsustab sama teise geimi alguses. Esimeses geimis pallinud mängija partner pallib kolmandas geimis; teises geimis pallinud mängija partner pallib neljandas geimis jne. samas järjekorras kõigis selle seti järgnevates geimides.

Juht 1. Üks mängijatest ei ilmu õigeks ajaks paarismängukohtumisele. Tema partner väidab, et on lubatud mängida ka üksi kahe vastu. Kas tal on õigus?

Otsus. Ei.

36. Vastuvõtmise järjekord

Iga seti alguses otsustatakse pallingu vastuvõtmise järjekord:

Paar, kelle kord on vastu võtta esimeses geimis, otsustab, kes partneritest võtab vastu esimesena. Sama mängiga peab vastu võtma esimesena kõikides paaritutesgeimides selle seti vältel. Teine paar otsustab teise geimi alguses, kes partneritest võtab vastu esimesena teises geimis. Sama mängija peab vastu võtma esimesena kõikides paarisarvulistes geimides selle seti vältel. Partnerid võtavad geimi vältel pallingut vastu vaheldumisi.

Juht 1. Kas paarismängus võib pallija partner või vastuvõtja partner valida positsiooni, mis segab vastuvõtjal palli jälgimast?

Otsus. Jah. Pallija partner või vastuvõtja partner võib seista oma väljakupoolel seal, kus ta tahab: kas väljakul või selle piiridest väljaspool.

37. Pallimine vales järjekorras

Kui üks partneritest pallis väljaspool järjekorda, siis taastatakse õige järjekord kohe pärast vea avastamist. Kõik mängitud punktid kehtivad, ka pallinguviga, mis tehtud enne vea avastamist. Kui geim mängiti lõpuni enne vea avastamist, siis jätkatakse muudetud pallimise järjekorras seti lõpuni.

38. Vastuvõtmine vales järjekorras

Kui geimi kestel üks partneritest võttis vastu väljaspool järjekorda, siis jääb see muudetud järjekord kehtima kuni geimi, milles viga avastati, lõpuni. Järgmises geimis, kus see paar on vastuvõtja, taastatakse esialgne vastuvõtmise järjekord.

39. Pallinguviga paarismängus

Palling on viga nagu kirjeldatud Reeglis 10, või kui pall puudutab pallija partnerit, tema riietust või midagi, mis ta kannab. Aga kui pall puudutab enne maapõrget vastuvõtja partnerit, tema riietust või midagi, mis ta kannab, ja ei kuulu ümbermängimisele Reegli 14 (a) järgi, võib punkti pallija.

40. Palli mängimine paarismängus

Palli löövad vaheldumisi ükskõik kumb partneritest ühest ja teisest paarist. Kui mängija puudutab oma reketiga palli, mis on mängus, selle Reegli vastaselt, siis võib punkti vastaspaar.

Märkus: Kõik ülaltoodud reeglid kehtivad ka naismängijate kohta, kui reeglites ei ole seda teisiti kehtestatud.