

PRAVIDLA TENISU (1. 3. 2010)

PRAVIDLA TENISU

Obsah

Předmluva

1. Dvorec
2. Stálá zařízení
3. Míč
4. Raketa
5. Stav ve hře
6. Stav v sadě
7. Stav v zápase
8. Podávající a přijímající
9. Volba stran a podání
10. Střídání stran
11. Míč ve hře
12. Míč na čáře
13. Dopad míče na stálá zařízení
14. Pořadí podání
15. Pořadí přijímání ve čtyřhře
16. Podání
17. Průběh podání
18. Chyba nohou
19. Chybné podání
20. Druhé podání
21. Kdy lze podávat a přijímat
22. Neplatné podání
23. Neplatný míč
24. Hráč ztrácí bod
25. Správně vrácený míč
26. Bránění ve hře
27. Oprava chyb
28. Postavení rozhodčích
29. Plynulost hry
30. Koučování

Pravidla tenisu na vozíčku

Dodatek k pravidlům tenisu

Příloha I

Míč

Předpisy pro provádění zkoušek

Klasifikace vlastností povrchu dvorce

Příloha II

Raketa

Příloha III

Reklama

Příloha IV

Doplňkově povolené metody počítání

Příloha V

Postavení rozhodčích

Postupy při posuzování pravidel tenisu

Plán dvorce

Návod k vytyčení dvorce

PŘEDMLUVA

Mezinárodní tenisová federace (ITF) je hlavní autoritou pro hru tenis a její povinnosti a odpovědnosti zahrnují určení Pravidel tenisu.

K přispění k výkonu této odpovědnosti sestavila Výbor ITF pro pravidla tenisu, který neustále monitoruje hru a její pravidla a následně zpracovává doporučení změn, jak trvalých, tak i s omezenou zkušební dobou pro představenstvo Mezinárodní tenisové federace ITF, které následně vyhotoví doporučení pro Výroční valné zasedání Mezinárodní tenisové federace ITF, které je nejvyšší autoritou pro jakékoliv změny v pravidlech tenisu.

Poznámka: Pokud není stanoveno jinak, jakýkoliv odkaz obsažený v těchto pravidlech tenisu uvedený v mužském rodě zahrnuje i rod ženský.

1. DVOREC

Dvorec pro dvouhru je obdélník 23,77 m dlouhý a 8,23 m široký. Pro čtyřhru je dvorec široký 10,97 m.

Dvorec je uprostřed předělen sítí zavěšenou na provaze nebo na kovovém laně, které přechází přes dva sloupky nebo je k nim připevněno ve výšce 1,07 m. Síť musí být napjata tak, aby zcela vyplňovala plochu mezi oběma

sloupky a musí mít oka tak malá, aby jimi míč nemohl projít. Výška sítě uprostřed je 0,914 m, kde je síť pevně stažena dolů popruhem. Provaz nebo kovové lano a horní okraj sítě jsou potaženy páskou. Popruh i páska jsou zcela bílé. Maximální průměr provazu nebo kovového lana je 0,8 cm. Maximální sířka popruhu je 5 cm. Páska je široká nejméně 5 cm a nejvýše 6,35 cm na obou stranách. Pro zápasy čtyřhry jsou středy sloupků umístěny 0,914 m vně dvorce (vnějšího okraje čar) pro čtyřhru na obou stranách.

Pro zápasy dvouhry, pokud je používána síť pro dvouhru, jsou středy sloupků umístěny 0,914 m vně dvorce (vnějšího okraje čar) pro dvouhru na obou stranách. Pokud je používána síť pro čtyřhru, pak musí být síť podepřena dvěma tyčkami pro dvouhru ve výšce 1,07 m, jejichž středy budou vzdáleny 0,914 m vně dvorce (vnějšího okraje čar) pro dvouhru na obou stranách.

Sloupky jsou čtvercového průřezu o straně maximálně 15 cm nebo kruhového průřezu o průměru maximálně 15 cm. Tyčky pro dvouhru jsou čtvercového nebo kruhového průřezu o maximální straně resp. průměru 7,5 cm. Sloupky a tyčky pro dvouhru nepřesahují více než 2,5 cm přes vrchol provazu sítě.

Čáry, které ohraničují koncové strany dvorce, se nazývají základní čáry, čáry ohraničující boční strany dvorce se nazývají podélné čáry.

Ve vzdálenosti 6,40 m od sítě jsou rovnoběžně se sítí a mezi podélnými čarami nakresleny čáry pro podání. Prostor po obou stranách sítě mezi čarami pro podání a podélnými čarami je rozdělen na dvě poloviny střední čarou pro podání, která je nakreslena uprostřed mezi podélnými čarami a rovnoběžná s nimi.

Každá základní čára je rozdělena v polovině střední značkou 10 cm dlouhou, vyznačenou kolmo dovnitř dvorce rovnoběžně s podélnými čarami pro dvouhru.

Střední čára pro podání a střední značka jsou široké 5 cm. Ostatní čáry dvorce jsou široké 2,5 cm až 5 cm, krom základních čar, které mohou být až 10 cm široké. Všechny rozměry se počítají k vnějšímu okraji čar a veškeré čáry dvorce mají stejnou barvu, která jasně kontrastuje s barvou povrchu.

Na dvorci, síti, popruhu, páse, sloupcích nebo tyčkách pro dvouhru není povolena žádná reklama mimo výjimek uvedených v Příloze III.

2. STÁLÁ ZAŘÍZENÍ

Stálá zařízení dvorce zahrnují zadní a postranní ohrazení, diváky, stání a sedadla pro diváky, veškerá zařízení okolo nebo nad dvorcem, hlavního rozhodčího, čárové rozhodčí, rozhodčího u sítě a sběrače míčků, pokud jsou na určených místech.

Pokud je dvouhra hrána se sítí pro čtyřhru a s tyčkami pro dvouhru, pak jsou sloupky a části sítě za tyčkami pro dvouhru brány jako stálá zařízení a nejsou považovány za sloupky nebo součást sítě.

3. MÍČ

Míč schválený pro hru dle pravidel tenisu musí splňovat specifikace uvedené v Příloze I.

Mezinárodní tenisová federace rozhodne o tom, zda míč nebo jeho prototyp vyhovuje Příloze I nebo zda je jinak schválen či neschválen pro hru. Tato rozhodnutí může učinit z vlastní iniciativy nebo na žádost kterékoliv strany, která má na věci oprávněný zájem, tedy hráče, výrobce nebo národního svazu a jeho členů. Tato rozhodnutí a jejich uplatňování musí být v souladu s příslušnými Postupy pro jednání a usnesení Mezinárodní tenisové federace (viz Příloha VI).

Pořadatel akce musejí před turnajem ohlásit:

- a. Počet míčů pro hru (2, 3, 4 nebo 6).
- b. Pravidla pro výměnu míčů, pokud nějaké jsou.

Výměny míčů, pokud nějaké jsou, mohou být provedeny buď:

- i. po stanoveném lichém počtu her, přičemž první výměna míčů v zápase se provede o dvě hry dříve než pro zbytek zápasu tak, aby byla zohledněna rozehrávka. Pro výměnu míčů se tie-break počítá jako jedna hra. Výměna míčů se neprovede na začátku tie-breaku. V takovém případě bude výměna míče posunuta až na začátek druhé hry nebo další sady; nebo
- ii. na začátku sady.

Pokud míč během hry praskne, tak bude bod zahrán znovu.

Případ 1: Pokud je míč na konci bodu měkký, má být bod zahrán znovu?

Rozhodnutí: Pokud je míč měkký, ale ne prasklý, pak bod nebude hrán znovu.

Poznámka: Všechny míče, které budou použity v turnajích hraných podle pravidel tenisu, musí být uvedeny na oficiálním seznamu ITF schválených míčů, který vydává Mezinárodní tenisová federace.

4. RAKETA

Rakety, které jsou schváleny pro hru dle pravidel tenisu, musejí odpovídat specifikacím uvedeným v Příloze II.

Mezinárodní tenisová federace rozhodne o tom, zda raketa nebo prototyp vyhovuje Příloze II, nebo zda je jinak schválena či neschválena pro hru. Tato rozhodnutí může učinit z vlastní iniciativy nebo na žádost kterékoliv strany, která má na věci oprávněný zájem, tedy hráče, výrobce nebo národního svazu a jeho členů. Tato rozhodnutí a jejich výklady musí být v souladu s Postupy pro jednání a usnesení Mezinárodní tenisové federace (viz Příloha VI).

Případ 1: Může být úderová plocha rakety pokryta více než jednou vrstvou strun ?

Rozhodnutí: Ne. Pravidlo jasně hovoří o jednom povrchu křížem propletených strun. (viz Příloha II)

Případ 2: Jsou-li struny na více než jedné ploše, je povrch výpletu považován za jednotný a rovný?

Rozhodnutí: Ne

Případ 3: Mohou být na strunách rakety umístěna tlumítka vibrační a pokud ano, na kterém místě?

Rozhodnutí: Ano, tlumítka však mohou být umístěna pouze mimo místo křížení strun.

Případ 4: Hráči během hry náhle prasknou struny na jeho raketě. Může za těchto okolností pokračovat s touto raketou ve hře?

Rozhodnutí: Ano, vyjma případů, kdy je toto výslovně zakázáno pořadatelí akce.

Případ 5: Může hráč kdykoliv během hry používat více než jednu raketu?

Rozhodnutí: Ne.

Případ 6: Může být do rakety zahrnuta baterie, která má vliv na herní vlastnosti?

Rozhodnutí: Ne. Baterie, stejně jako ostatní zdroje energie, jakými jsou například solární články a podobná zařízení jsou zakázány.

5. STAV VE HŘE

a. STANDARDNÍ HRA

Standardní hra je počítána následovně, s tím, že skóre podávajícího se uvádí první:

Bez bodů – „nula“

První bod – „15“

Druhý bod – „30“

Třetí bod – „40“

Čtvrtý bod – „hra“

Získají-li oba hráči/páry po třech bodech, je stav označován za „shodu“. Po „shodě“ má hráč/pár, který vyhraje další bod „výhodu“.

Pokud ten samý hráč/pár získá i další bod, pak tento hráč/pár vyhrává „hru“; pokud další bod vyhraje opačný hráč/pár, pak je stav opět „shoda“. Hráč/pár musí vyhrát dva body za sebou jdoucí po „shodě“, aby vyhrál „hru“.

b. TIE-BREAK

V průběhu tie-breaku jsou body uváděny jako „nula“, „1“, „2“, „3“ atd. První hráč/pár, který získá sedm

bodů vyhrává „hru“ a „sadu“, pokud vede nad soupeřem rozdílem dvou bodů. Pokud je to třeba, tie-break pokračuje dokud není tohoto rozdílu dosaženo.

Hráč, který je na řadě s podáním podává první bod tie-breaku. Následující dva body podává soupeř (ve čtyřhře hráč opačného páru, který je na řadě s podáním). Poté každý hráč/pár podává střídavě dva body za sebou až do konce tie-breaku (u čtyřhry se změna podání v rámci každého týmu provádí ve stejném pořadí jako během dané sady). Hráč/pár, který podával první v tie-breaku bude jako první přijímat podání v první hře následující sady. Doplnkově povolené způsoby počítání jsou uvedeny v Příloze IV.

6. STAV V SADĚ

Existuje několik způsobů počítání v sadě. Dvě hlavní metody se nazývají „sada hraná s rozdílem dvou her“ a „tie-break sada“. Mohou být použity obě metody s tím, že příslušná metoda, která bude používána, bude oznámena před akcí. Pokud je použita metoda „tie-break sady“, pak musí být taktéž oznámeno, zda bude závěrečná sada bude hrána jako „tie-break sada“ nebo „sada hraná s rozdílem dvou her“.

a. „SADA HRANÁ S ROZDÍLEM DVOU HER“

První hráč/pár, který vyhraje šest her, vyhrává i danou sadu, pokud vede nad soupeřem(i) rozdílem dvou her. Pokud je třeba, sada pokračuje, až je tohoto rozdílu dosaženo.

b. „TIE-BREAK SADA“

První hráč/pár, který vyhraje šest her, vyhrává i danou sadu, pokud vede nad soupeřem(i) rozdílem dvou her. Pokud je dosažen stav her šest-šest, následuje hra tie-break. Doplnkově povolené způsoby počítání jsou uvedeny v Příloze IV.

7. STAV V ZÁPASE

Zápas může být hraný na 3 sady (hráč/pár musí vyhrát 2 sady, aby vyhrál zápas, tzn. na 2 vítězné sady) nebo na 5 sad (hráč/pár musí vyhrát 3 sady, aby vyhrál zápas, tzn. na 3 vítězné sady).

Doplnkově povolené způsoby počítání jsou uvedeny v Příloze IV.

8. PODÁVÁJÍCÍ A PŘIJÍMAJÍCÍ

Hráč(i)/ pár(y) stojí proti sobě na protilehlých stranách sítě. Podávající je hráč, který podává míč do hry při prvním bodu. Přijímající je hráč, který je připraven vrátit míč podaný podávajícím.

Případ 1: Může přijímající stát vně čar ohraničujících dvorec?

Rozhodnutí: Ano. Přijímající může stát kdekoliv, vně či uvnitř čar ohraničujících dvorec, na své straně sítě.

9. VOLBA STRAN A PODÁNÍ

O volbě stran a právu podávat nebo přijímat v první hře se rozhoduje losem před rozehrávkou. Hráč/pár, který vyhraje losování, si může:

- zvolit podání nebo příjem v první hře zápasu, a v tom případě si soupeř volí stranu dvorce pro první hru zápasu; nebo
- zvolit stranu dvorce pro první hru zápasu, a v tom případě si soupeř volí podání nebo příjem v první hře zápasu; nebo
- požadovat po soupeři, aby si vybral jednu z výše uvedených možností.

Případ 1: Mají oba hráči/páry právo na novou volbu v případě, že zápas byl zastaven nebo odložen dříve, než byl zahájen a hráči opustí dvorec?

Rozhodnutí: Ano. Výsledek (tzn. vítěz) losování platí, mohou však být učiněny nové volby oběma hráči/páry.

10. STŘÍDÁNÍ STRAN

Hráči střídají strany po ukončení první, třetí a každé další liché hry ve všech sadách. Hráči také střídají strany po ukončení každé sady, pokud není celkový počet her v této sadě sudý. V takovém případě hráči střídají strany po ukončení první hry v následující sadě.

V průběhu tie-breaku hráči střídají strany po každých šesti bodech.

11. MÍČ VE HŘE

Míč je ve hře od okamžiku, kdy jej podávající udeří, a zůstává ve hře až do rozhodnutí bodu, pokud není ohlášena chyba nebo není míč prohlášen za neplatný.

12. MÍČ NA ČÁŘE (DŘÍVE 22)

Dopadne-li míč na čáru nebo se jí při dopadu dotkne, považuje se za míč, který dopadl do pole ohraničeného touto čarou.

13. DOPAD MÍČE NA STÁLÉ ZAŘÍZENÍ

Dotkne-li se míč ve hře stálého zařízení dvorce po dopadu do správného pole, získává bod hráč, který míč zahrál. Dotkne-li se míč těchto zařízení před dopadem na zem, hráč, který míč zahrál, bod ztrácí.

14. POŘADÍ PODÁNÍ

Po skončení každé standardní hry se přijímající stává podávajícím a podávající se pro příští hru stává přijímajícím.

Ve čtyřhře se pár, který má podávat v první hře každé sady rozhodne, který hráč bude tuto hru podávat. Stejně tak před započítím druhé hry se rozhodne jejich soupeř, který hráč bude danou hru podávat. Spoluhráče hráče, který podával v první hře, podává ve třetí hře, a spoluhráče hráče, který podával v druhé hře, podává ve hře čtvrté. Takovoto střídání trvá až do konce dané sady.

15. POŘADÍ PŘIJÍMÁNÍ VE ČTYŘHŘE

Pár, který má přijímat v první hře sady, se rozhodne, který hráč bude přijímat první bod dané hry. Stejně tak před započítím druhé hry se jejich soupeři rozhodnou, který hráč bude přijímat první bod dané hry. Hráč, který byl spoluhráčem přijímajícím v prvním bodě hry, bude přijímat druhý bod a toto střídání bude dodržováno až do skončení hry a sady. Poté, co přijímající odehraje míč, se může míče dotknout jakýkoliv hráč páru.

Případ 1: Může jeden člen dvojice pro čtyřhru hrát sám proti soupeřům?

Rozhodnutí: Ne.

16. PODÁNÍ

Bezprostředně před podáním musí podávající zůstat stát oběma nohama v klidu za základní čarou (t.j. dále od sítě než je základní čára) a uvnitř mezi pomyslným prodloužením střední značky a podélné čáry.

Podávající poté nadhodí rukou míč do vzduchu kterýmkoliv směrem a udeří jej raketou dříve než míč dopadne na zem. Podání je provedeno v okamžiku, kdy se raketa dotkne míče nebo jej mine (byl učiněn pokus udeřit míč). Hráč, který může používat jen jednu paži, smí k nadhození použít rakety.

17. PRŮBĚH PODÁNÍ

Při podání ve standardní hře stojí podávající střídavě na pravé a levé polovině dvorce, počínaje pravou polovinou v každé hře.

V tie-breaku je podání hráno střídavě z pravé a levé poloviny dvorce, počínaje pravou polovinou dvorce. Podání musí přejít přes síť a dopadnout do toho pole pro

podání, které leží úhlopříčně proti polovině dvorce, ze které se podává, dříve než jej přijímající vrátí.

18. CHYBA NOHOU

Podávající v průběhu podání nesmí:

- změnit postavení chůzí nebo během, avšak nepatrné pohyby nohou jsou povoleny,
- dotknout se nohou základní čáry,
- dotknout se nohou prostoru vně pomyslného prodloužení podélné čáry,
- dotknout se nohou pomyslného prodloužení střední značky.

Pokud podávající poruší toto pravidlo, jedná se o „chybu nohou“.

Případ 1: Může podávající ve dvouhře podávat, když stojí za částí základní čáry mezi podélnými čarami pro dvouhru a čtyřhru?

Rozhodnutí: Ne.

Případ 2: Může mít podávající jednu nebo obě nohy ve vzduchu?

Rozhodnutí: Ano.

19. CHYBNÉ PODÁNÍ

Podání je chybné když:

- podávající poruší pravidla 16, 17, nebo 18; nebo
- podávající mine míč při pokusu ho udeřit; nebo
- míč při podání se dotkne stálého zařízení dvorce, tyčky pro dvouhru nebo sloupku před tím, než dopadne na zem; nebo
- míč při podání se dotkne spoluhráče podávajícího nebo čehokoliv, co má podávající nebo jeho spoluhráče na sobě nebo co drží.

Případ 1: Podávající nadhodí míč na podání do výše, pak se ale rozhodne, že jej neudeří a místo toho jej chytne. Je to chybné podání?

Rozhodnutí: Ne. Hráč, který míč vyhodí a pak se rozhodne jej neudeřit, může míč chytit rukou nebo raketou nebo míč nechat dopadnout na zem.

Případ 2: Při podání ve dvouhře hrané na hřišti pro čtyřhru se sloupky pro čtyřhru a s tyčkami pro dvouhru zasáhne míč tyčku pro dvouhru a potom dopadne na zem ve správném poli pro podání. Je to chybné podání?

Rozhodnutí: Ano. Při podání je to chyba.

20. DRUHÉ PODÁNÍ

Pokud bylo první podání chybné, pak podávající podává bez prodlevy znovu z prostoru za stejnou polovinou dvorce, odkud bylo podáváno chybné podání, pokud toto podání nebylo hráno z nesprávné poloviny.

21. KDY LZE PODÁVAT A PŘIJÍMAT

Podávající nemůže podávat dříve, než je přijímající připraven přijímat. Nicméně přijímající se musí přizpůsobit přiměřenému rytmu podávajícího a musí být připraven přijímat v přiměřeném čase, když je podávající připraven podávat.

Učiní-li přijímající pokus vrátit podání, pokládá se za připraveného. Dá-li však najevo, že není připraven, nemůže být podání považováno za chybné.

22. NEPLATNÉ PODÁNÍ

Podání je neplatné, když:

- se podávající míč dotkne sítě, popruhu nebo pásky a je jinak správný, nebo dotkne-li se sítě, popruhu nebo pásky a před tím než dopadne na zem, se dotkne přijímajícího nebo jeho spoluhráče nebo čehokoli co mají na sobě nebo co drží; nebo
- podání je provedeno v době, kdy přijímající není připraven.

Bylo-li podání neplatné, nepočítá se a podávající podává znovu. Neplatné podání však neruší předchozí chybu.

23. NEPLATNÝ MÍČ

Ve všech případech, kdy je míč prohlášen za neplatný, mimo případů neplatného podání při druhém podání, se musí celý bod opakovat.

Případ 1: Během bodu se na dvorec dostane míč z vedlejšího dvorce. Míč je prohlášen za neplatný. Podávající měl předtím chybné podání. Má nyní právo na první nebo druhé podání?

Rozhodnutí: První podání. Musí být opakován celý bod.

24. HRÁČ ZTRACÍ BOD

Bod je ztracen, když:

- hráč podá dvakrát za sebou chybné podání; nebo
- hráč nevrátí míč do hry dříve, než se míč dvakrát za sebou dotkne země; nebo
- hráč vrátí míč do hry tak, že se míč dotkne země nebo objektu vně správného dvorce; nebo
- hráč vrátí míč do hry tak, že dříve než dopadne na zem se míč dotkne stálého zařízení; nebo
- hráč chytí na raketu míč, který je ve hře, a úmyslně jej nese nebo jej úmyslně udeří raketou při úderu vícekrát než jednou; nebo
- hráč se dotkne kteroukoli částí těla nebo raketou (ať ji drží v ruce či nikoli) nebo čímkoli, co má na sobě nebo co drží, sítě, sloupků/tyček pro dvouhru, provazu nebo kovového lana, popruhu nebo pásky nebo země v soupeřově poli, pokud je míč ve hře; nebo
- hráč odehraje míč před tím, než míč přeletěl síť na jeho vlastní polovinu; nebo
- míč, který je ve hře, se dotkne hráče nebo čehokoli, co má na sobě nebo co drží, s výjimkou rakety; nebo
- míč, který je ve hře, se dotkne rakety, když jí hráč nedrží; nebo
- hráč úmyslně a podstatně změní tvar rakety, když je míč ve hře; nebo
- ve čtyřhře se oba spoluhráči dotknou míče při odehrání.

Případ 1: Poté, co podávající odehrál první podání, vypadne podávajícímu raketa z ruky a dotkne se sítě dříve, než míč dopadne na zem. Je to chybné podání nebo podávající ztrácí bod?

Rozhodnutí: Podávající ztrácí bod, protože se raketa dotkne sítě v momentě, kdy je míč ve hře.

Případ 2: Poté, co podávající odehrál první podání, vypadne podávajícímu raketa z ruky a dotkne se sítě poté, co míč dopadne na zem mimo správné pole. Je to chybné podání nebo podávající ztrácí bod?

Rozhodnutí: Je to chybné podání, protože v momentě, kdy se raketa dotkla sítě, nebyl již míč ve hře.

Případ 3: Ve čtyřhře se spoluhráč přijímajícího dotkne sítě dříve, než se podaný míč dotkne země mimo správné pole pro podání. Jaké je správné rozhodnutí?

Rozhodnutí: Přijímající pár ztrácí bod, jelikož se spoluhráč přijímajícího dotkl sítě, když byl míč ve hře.

Případ 4: Ztrácí hráč bod, pokud přesáhne pomyslné prodloužení sítě poté nebo předtím, než udeří míč?

Rozhodnutí: Hráč neztrácí bod ani v jednom případě, pokud se nedotkl pole soupeře.

Případ 5: Může hráč přeskočit síť na pole soupeře, když je míč ve hře?

Rozhodnutí: Ne. Hráč ztrácí bod.

Případ 6: Hráč ve hře hodí po míči raketu. Raketa i míč dopadnou na dvorec do pole na straně soupeře, soupeř na míč nedosáhne. Který hráč získává bod?

Rozhodnutí: Hráč, který hodil raketu po míči, ztrácí bod.

Případ 7: Podaný míč zasáhne přijímajícího nebo ve čtyřhře spoluhráče přijímajícího dříve, než dopadne na zem. Který hráč získává bod?

Rozhodnutí: Podávající získává bod, pokud to nebylo neplatné podání.

Případ 8: Hráč, který stojí mimo dvorec, udeří míč nebo jej chytí dříve, než míč dopadne na zem a požaduje příznání bodu, protože míč šel určitě mimo správné pole.

Rozhodnutí: Hráč ztrácí bod, pokud to nebyl správně vrácený míč. V tomto případě hra (bod) pokračuje.

25. SPRÁVNĚ VRÁCENÝ MÍČ

Míč je vrácen správně, když:

- se míč dotkne sítě, sloupků, tyček pro dvouhru, provazu nebo kovového lana, popruhu nebo pásky s tím, že přes ně přejde a dopadne na zem ve správném poli; vyjma případů obsažených v pravidlech 2 a 24(d); nebo
- míč ve hře dopadne na zem ve správném poli a odrazí se z něho zpět přes síť nebo jej tam zažene vítr a hráč se nahne přes síť a odehraje jej do správného pole s tím, že neporuší pravidlo 24; nebo
- je vrácen vně sloupků, ať již nad nebo pod úrovní sítě, i když se dotkne sloupku s tím, že dopadne do správného pole; mimo případů popsanych v pravidlech 2 a 24(d); nebo
- je zahrán tak, že projde pod provazem sítě mezi tyčkou pro dvouhru a vedlejším sloupkem, aniž by se dotknul sítě, provazu sítě nebo sloupku a dopadne na zem ve správném poli (při dvouhře); nebo
- hráčova raketa přejde přes síť po odehrání míče na hráčově straně a míč dopadne do správného pole; nebo
- hráč udeří míč ve hře, který dopadne na další míč ležící ve správném poli.

Případ 1: Hráč vrátí míč, který poté zasáhne tyčku pro dvouhru a dopadne na zem ve správném poli. Je toto dobrý míč?

Rozhodnutí: Ano. Nicméně pokud míč při podání zasáhne tyčku pro dvouhru, je to chybné podání.

Případ 2: Míč ve hře udeří do jiného míčku, který leží ve správném poli. Jaké je správné rozhodnutí?

Rozhodnutí: Hra pokračuje. Nicméně pokud není jasné, jestli byl odehrán správný míč, měl by být míč prohlášen za neplatný.

26. BRÁNĚNÍ VE HŘE

Pokud je hráči zabráněno zahrát bod úmyslným činem soupeře, pak tento hráč získává bod.

Avšak bod bude opakován, pokud je hráči bráněno ve hře neúmyslným činem soupeře nebo něčím, nad čím nemá hráč kontrolu (mimo stálého zařízení dvorce).

Případ 1: Je neúmyslný dvojitok považován za bránění ve hře?

Rozhodnutí: Ne. Viz také pravidlo 24 (e).

Případ 2: Hráč tvrdí, že přestal hrát, protože myslel, že je soupeřovi bráněno ve hře. Je toto považováno za bránění ve hře?

Rozhodnutí: Ne, hráč ztrácí bod.

Případ 3: Míč ve hře udeří ptáka letícího nad dvorcem. Je to bránění ve hře?

Rozhodnutí: Ano, bod bude opakován.

Případ 4: V průběhu bodu míč nebo jiný objekt, který ležel na hráčově straně sítě již když bod byl započat, brání hráči ve hře. Je toto považováno za bránění ve hře?

Rozhodnutí: Ne. Hráč je povinen odstranit míče a další objekty na své straně před započítáním bodu. Hráč taktéž může požadovat, aby byly odstraněny míče nebo jiné objekty ležící na opačné straně sítě před započítáním bodu.

Případ 5: Kde mohou stát spoluhráči podávajícího a přijímajícího ve čtyřhře?

Rozhodnutí: Spoluhráči podávajícího a přijímajícího mohou zaujmout jakékoliv postavení na své straně sítě, uvnitř nebo vně dvorce.

Nicméně pokud tím hráč brání soupeřovi ve hře, pak je třeba použít pravidla pro bránění ve hře.

27. OPRAVA CHYB

Zásadně platí, že při odhalení chyby proti „Pravidlům tenisu“ všechny dosud odehrané body zůstávají v platnosti. Takto zjištěné chyby se opravují následovně:

a. Pokud v průběhu standardní hry nebo tie-breaku hráč podává z nesprávné poloviny dvorce, chybné postavení se opraví, jakmile je omyl zjištěn a podávající bude podávat ze správné poloviny dvorce podle stavu ve hře. Chybné podání zahrané před tím, než byla chyba odhalena, zůstává v platnosti.

b. Pokud v průběhu standardní hry nebo tie-breaku jsou hráči na špatných stranách dvorce, chybné postavení se opraví, jakmile je omyl zjištěn a podávající bude podávat ze správné strany dvorce podle stavu ve hře.

c. Pokud hráč podává mimo pořadí během standardní hry, pak hráč, který měl podávat, bude podávat, jakmile se chyba zjistí. Nicméně pokud je hra dokončena dříve, než je chyba odhalena, zůstane pořadí podání již změněno. Chybné podání zahrané soupeřem(-fi) před tím, než byla odhalena chyba, neplatí. Pokud ve čtyřhře spoluhráči z jednoho páru podávají mimo pořadí, chybné podání, zahrané před zjištěním chyby platí.

d. Pokud hráč podává mimo pořadí během tie-breaku a chyba je odhalena poté, co byl odehrán sudy počet bodů, pak je chyba opravena okamžitě. Pokud je chyba odhalena poté, co byl odehrán lichý počet bodů, zůstane pořadí podávání změněné. Chybné podání zahrané soupeřem(-fi) před tím, než byla chyba odhalena, neplatí. Pokud při čtyřhře spoluhráči z jednoho páru podávají mimo pořadí, chybné podání, které bylo zahráno dříve, než byla chyba odhalena, platí.

e. Pokud se v průběhu standardní hry nebo tie-breaku v zápase čtyřhry zjistí chyba v postavení přijímajících, zůstane postavení změněné až do konce hry/tie-breaku, ve kterém byla chyba odhalena. V další hře, ve které přijímají, zaujmou spoluhráči své původní postavení pro přijímání.

f. Pokud byl za stavu 6:6 chybně započat tie-break, když bylo dříve dohodnuto, že se sada bude hrát jako sada s rozdílem dvou her, opraví se chyba okamžitě pouze pokud byl odehrán jen jeden bod. Pokud je chyba odhalena až když je hrán druhý bod, pak bude sada dále pokračovat jako tie-break sada.

g. Pokud byla za stavu 6:6 chybně započata standardní hra, ačkoliv bylo dříve dohodnuto, že se sada bude hrát jako tie-break sada, opraví se chyba okamžitě pouze pokud byl odehrán jen jeden bod. Pokud je chyba odhalena až když je hrán druhý bod, bude tato sada pokračovat jako „sada hraná s rozdílem dvou her“, a to až do té doby, kdy stav dosáhne 8:8 (nebo vyššího sudého čísla), a bude hrán tie-break.

h. Pokud byla chybně započata sada hraná s rozdílem dvou her nebo tie-break sada, když bylo dříve dohodnuto, že namísto závěrečné sady bude hrán rozhodující královský tie-break, opraví se chyba okamžitě pouze pokud byl odehrán jen jeden bod. Pokud je chyba odhalena až když je hrán druhý bod, bude sada pokračovat buď dokud některý hráč nebo pár nevyhraje 3 hry (a tím i sadu) nebo dokud není dosaženo stavu 2:2, kdy bude sehrán rozhodující královský tie-break. Je-li však chyba odhalena až poté, co začala pátá hra, bude sada pokračovat jak tie-break sada.

i. Pokud nejsou míče vyměněny ve správném sledu, chyba se opraví tehdy, když hráč nebo pár, který měl podávat s novými míči, má podávat v nejbližší další hře po zjištění chyby. Poté jsou míče měněny tak, aby počet her mezi výměnami míčů odpovídal předem stanovenému systému (tzn. nekompenzuje se zapomenuté hry). Míče se nemění v průběhu hry.

28. POSTAVENÍ ROZHODČÍCH

Pro zápasy, pro které jsou určeni rozhodčí jsou jejich úlohy a povinnosti uvedeny v Příloze V.

29. PLYNULOST HRY

Zásadně platí, že hra má plynule pokračovat od začátku (když je zahráno první podání v zápase) až do konce zápasu.

- a. Mezi body je povoleno maximálně dvacet (20) vteřin. Pokud hráči mění na konci hry strany, je povoleno maximálně devadesát (90) vteřin. Nicméně po první hře v každé sadě a během tie-breaku musí být hra plynulá a hráči si mění strany bez odpočinku. Na konci každé sady je stanovena přestávka mezi sadami maximálně sto dvacet (120) vteřin. Maximální čas se začíná počítat od okamžiku, kdy je dohrán poslední bod ukončeného gamu a končí okamžikem, kdy je zahráno podání prvního bodu následující hry. Požadatelé profesionálních turnajů mohou požádat ITF o schválení prodloužení povolených devadesáti (90) vteřin, když hráči střídají strany na konci hry, a sto dvaceti (120) vteřin povolených pro přestávku mezi sadami.
- b. Pokud je z důvodů, které jsou mimo hráčovu kontrolu, poškozeno oblečení, obutí nebo nezbytné vybavení (mimo rakety) tak, že musí být vyměněno, pak může být hráči udělen přiměřený čas navíc potřebný k nápravě tohoto problému.
- c. Hráči nebudou udělen čas navíc k tomu, aby nabral tělesnou kondici. Nicméně pokud hráč utrpí ošetřitelné zranění, může mu být povolena jedna třímínutová přestávka na ošetření tohoto zranění. Taktéž může být stanoven omezený počet přestávek na toaletu nebo převlečení, pokud je toto ohlášeno před začátkem akce.
- d. Požadatelé akce mohou povolit odpočinkový čas až do výše deseti (10) minut, pokud toto bylo ohlášeno před začátkem akce. Tento odpočinkový čas může být vyhrán po třetí sadě při zápasu na 5 sad, nebo po druhé sadě v zápase na 3 sady.
- e. Čas pro rozehrávku je stanoven maximálně na pět (5) minut, pokud organizátoři akce nerozhodnou jinak.

30. KOUČOVÁNÍ

Za koučování se považuje jakákoliv komunikace s hráčem, tzn. zvukový nebo vizuální rada nebo pokyn jakéhokoliv druhu. V případě týmových utkání, kdy sedí kapitán družstva na dvorci, může kapitán družstva koučovat hráče během přestávky mezi sadami a v okamžiku, kdy si hráči mění strany na konci hry, ne však když si hráči mění strany po první hře každé sady a v průběhu tie-breaku. U všech ostatních zápasů není koučování povoleno.

- Případ 1: Může být hráč koučován, pokud je tak činěno diskretními signály?
- Rozhodnutí: Ne.
- Případ 2: Může být hráč koučován, pokud je hra přerušena?
- Rozhodnutí: Ano.

PRAVIDLA TENISU NA VOZÍČKU

Tenis na vozíčku se řídí stejnými pravidly tenisu ITF s následujícími výjimkami:

- a. PRAVIDLO DVOU DOPADŮ
Hráč tenisu na vozíčku má před odehráním povoleny dva dopady míče. Hráč musí míč odehrát dříve, než se míč dotkne země po třetí. Druhý dopad může být uvnitř i vně čar dvorce.
- b. VOZÍČEK
Vozíček je považován za součást hráčova těla a veškerá pravidla, která se vztahují na hráčovo tělo, se vztahují i na vozíček.
- c. PODÁNÍ
- Podání je prováděno následovně. Bezprostředně před započítáním podání stojí podávající na místě. Podávající se může před zahráním míče jednou odrazit.
 - Podávající se během podání nesmí dotknout ani jedním kolem jakéhokoliv jiného prostoru než prostoru za základní čarou, mezi pomyslným prodloužením střední značky a podélné čáry.
 - Pokud jsou běžné metody podání pro hráče fyzicky nemožné – kvadruplegik, pak může hráč nebo jiná osoba takovému hráči míč nadhodit. Nicméně pokaždé musí být dodržen stejný způsob podání.
- d. HRÁČ ZTRÁCÍ BOD
Hráč ztrácí bod pokud:
- nevrátí míč dříve, než míč dopadl na zem třikrát; nebo

- dle níže uvedeného pravidla e) použije jakoukoliv část svých nohou nebo dolní část končetin jako brzdy nebo ke stabilizaci při podání, úderu míče, otáčení nebo zastavení o zem nebo o kolo, když je míč ve hře.
 - neudrží alespoň část hýždí v kontaktu se sedadlem vozíčku při úderu.
- e. POHÁNĚNÍ VOZÍČKU NOHOU
- Pokud nemůže hráč v důsledku postižení pohybovat vozíčkem pomocí kola, pak může vozíček pohánět pomocí jedné nohy.
 - I v případě, že v souladu s výše uvedeným pravidlem e-i.) může hráč pohánět vozíček jednou nohou, nemůže být jakákoliv část hráčovy nohy v kontaktu se zemí:
 - během vstředního pohybu rakety při hraní úderu včetně okamžiku, kdy raketa udeří míč;
 - od zahájení pohybu k podání až do okamžiku, kdy raketa udeří míč.
 - Hráč, který poruší toto pravidlo, ztrácí bod
- f. TENIS HRÁČŮ NA VOZÍČKU S NEHANDICAPOVANÝMI HRÁČI
Hraje-li hráč na vozíčku s nebo proti nehandicapovanému hráči dvouhru nebo čtyřhru, platí pravidla tenisu na vozíčku pro vozíčkáře a pravidla tenisu pro nehandicapovaného hráče. V tom případě jsou hráči na vozíčku povoleny dva dopady a nehandicapovanému hráči pouze jeden dopad míče.

Poznámka: Definice dolních končetin je: dolní končetina včetně hýždí, boku, stehna, lýtky, holeně, kotníku a chodidla.

DODATEK K PRAVIDLŮM TENISU

Oficiální a rozhodující znění pravidel tenisu musí být vždy publikováno v anglickém jazyce a jakékoli změny nebo výklad těchto pravidel mohou být provedeny pouze na výročním valném zasedání rady, ani kdyby rozhodnutí obsahující takovou změnu bylo přijato Federací v souladu s Článkem 17 Ustanovovací listiny ITF Ltd (Přijímání rezolucí) a toto rozhodnutí nebo rozhodnutí podobného účinku musí být v téže věci schváleno dvoutřetinovou většinou hlasů. Každá takto provedená změna nabude platnosti od následujícího prvního ledna, ledaže by zasedání předepsanou většinou rozhodlo jinak. Představenstvo je však oprávněno urovnat naléhavé otázky věcného výkladu ke schválení následujícímu valnému zasedání.

Toto pravidlo nesmí být změněno bez jednomyslného souhlasu valného zasedání rady ITF.

PŘÍLOHA I

MÍČ

- Míč musí mít vnější povrch všude stejný, sestávající z látkového potahu, který je bílý nebo žluté barvy. Má-li švy, musí být bez stehů.
- Míč musí odpovídat těmto požadavkům a mít hmotnost větší než 56,0 gramů a menší než 59,4 gramů.
- Je stanoveno více než jeden typ míče. Každý míč má mít odskok vyšší než 134,62 cm a nižší než 147,32 cm, pustí-li se volně na rovný a tuhý povrch, např. beton z výše 254,00 cm. Míč typu 1 (rychlý) musí mít při zatížení 8,165 kg přední deformaci větší než 0,495 cm a menší než 0,597 cm a zadní deformaci větší než 0,749 cm, a menší než 0,965 cm. Míče typu 2 (středně rychlý) a 3 (pomalý) musejí mít při zatížení 8,165 kg přední deformaci větší než 0,559 cm a menší než 0,737 cm a zadní deformaci větší než 0,800 cm a menší než 1,080 cm. Velikost obou těchto deformací určuje průměr tří samostatných měření podél tří os míče, přitom se dvě samostatná měření nesmí od sebe lišit o více než 0,076 cm.
- Ke hře v nadmořské výšce nad 1219 mm mohou být použity další dva typy míčů.
 - První typ míče je totožný s výše popsáným typem 2 (středně rychlý), kromě toho, že míč má mít odskok vyšší než 121,92 cm a nižší než 134,62 cm a má vnitřní tlak větší než vnější tlak. Tento typ míče je všeobecně znám jako tlakovaný míč.
 - Druhý typ míče je totožný s výše popsáným typem 2 (středně rychlý), kromě toho, že míč má vnitřní

tlak odpovídající přibližně vnějšímu tlaku. Míč má být skladován před použitím po dobu šedesáti dnů nebo déle v nadmořské výšce místa pořádaného turnaje. Tento typ míče je všeobecně znám jako míč nulového tlaku nebo jako netlakovaný míč. Třetí typ míče, který je doporučen pro hru na jakémkoliv povrchu dvorce v nadmořské výšce nad 1219 mm je míč typu 3 (pomalý), dle výše uvedených specifikací.

- e. Všechny zkoušky odskoků, rozměrů a deformací se provádějí podle níže uvedených pravidel.

Případ 1: Který typ míče má být používán na kterém povrchu dvorce?

Rozhodnutí: Dle pravidel tenisu jsou pro hru povoleny 3 různé typy míčů, nicméně:

- Míč typu 1 (rychlý) je určen pro hru na dvorcích s pomalým povrchem
- Míč typu 2 (středně rychlý) je určen pro hru na dvorcích se středním/středně rychlým povrchem
- Míč typu 3 (pomalý) je určen pro hru na dvorcích s rychlým povrchem

PŘEDPISY PRO PROVÁDĚNÍ ZKOUŠEK

- Pokud není stanoveno jinak, mají se všechny zkoušky provádět při teplotě přibližně 20° C a při relativní vlhkosti přibližně 60%. Všechny míče se mají vyjmout z obalu a po dobu 24 hodin před zkouškami skladovat v předepsané teplotě a vlhkosti. Tato teplota a vlhkost má být dodržena též při počátku zkoušky.
- Pokud není stanoveno jinak, jsou limity určeny pro zkoušku v atmosférickém tlaku odpovídajícímu barometrickému odečtu přibližně 76 cm.
- Jiná měřítka mohou být stanovena pro místa, kde se průměrná teplota, vlhkost a průměrný barometrický tlak, při nichž se hraje, podstatně liší od 20°C, 60% a 76 cm. Žádosti o tato upravená měřítka musí podat každý národní svaz Mezinárodní tenisové federaci, a jsou-li schválena, musí se jich pro tato místa užívat.
- Při všech zkouškách průměru se musí použít kruhové míry skládající se z kovové desky, nejlépe z kovu nepodléhajícímu korozi, jednotné tloušťky 0,318 cm. V případě míčů typu 1 (rychlý) a 2 (středně rychlý) musejí být v desce dva kruhové otvory s průměrem 6,541 cm a 6,858 cm. V případě míče typu 3 (pomalý) musejí být v desce dva kruhové otvory o průměru 6,985 cm a 7,302 cm. Vnitřní povrch míry musí mít vypouklý profil s poloměrem 0,159 cm. Míč nesmí vlastní hmotností propadnout menším otvorem a musí vlastní hmotností propadnout větším otvorem.
- Při všech zkouškách deformací prováděných podle pravidla 3 se musí používat přístroje konstruované Percym Herbertem Stenvenem a patentované ve Velké Británii pod patentovým číslem 230250, spolu s pozdějšími dodatky a zlepšeními, včetně úprav potřebných pro snímání zpětných deformací. Jiné takové přístroje, které dochází ke stejným výsledkům rovnocenným Stevensovu přístroji mohou být specifikovány a využity pro testování deformace míčů pouze pokud byly schváleny Mezinárodní tenisovou federací ITF.
- Postup při provádění zkoušek:
 - Předběžné stlačení. Dříve než se míč začne zkoušet, musí být pevně stlačen o přibližně 2,54 cm, a to postupně ve třech průměrech navzájem svírajících pravý úhel. To se musí třikrát opakovat (celkem devět stlačení). Všechny zkoušky musí být dokončeny do dvou hodin od předběžného stlačení.
 - Zkouška odskoku (jak je uvedeno výše) – měření se provádí od betonové základny ke spodku míče.
 - Zkouška velikosti (jak je uvedeno výše v odstavci (iv)).
 - Zkouška hmotnosti (jak je uvedeno výše).
 - Zkouška deformace – míč se umístí na upraveném Stevensově přístroji do takové polohy, aby se žádná deska nedotýkala švu potahu. Přisune se dotykové závaží, ručička a značka se nastaví do stejné polohy a číselník se nastaví na nulu. Zkušební závaží o hmotnosti 8,165 kg se umístí na páku a vyvíjí se

tlak tím, že se otáčí kolečkem stále stejnou rychlostí, aby uplynulo 5 sekund od okamžiku, kdy se ručička odchýlí od značky. Když se přestane otáčet, zaznamená se výsledná hodnota (přední deformace). Pak se opět otáčí kolečkem, dokud nedosáhne značky 10 na stupnici kolečka (2,54 cm deformace). Potom se otáčí kolečkem opačným směrem stejnou rychlostí (tím se zmenšuje tlak), dokud se ručička páky opět nekryje se značkou. Po uplynutí 10 sekund se ručička srovná se značkou, je-li to třeba. Hodnota se poté zaznamená (zpětná deformace). Tato zkouška se provádí na každém míči podél dvou průměrů, které svírají pravý úhel s počátečním postavením a navzájem mezi sebou.

KLASIFIKACE VLASTNOSTÍ POVRCHU DVORCE

Testovací metodou pro určení povrchu dvorce je testovací metoda ITF CS 01/02 (Řazení povrchů dvorců ITF), popsaná v publikaci ITF nazvané „Úvodní studie ITF norem vlastností povrchů tenisových dvorců“.

Povrchy dvorců, které mají označení povrchu ITF mezi 0 a 29, jsou klasifikovány jako dvorce kategorie 1 (pomale). Příklady typů povrchů dvorců, které odpovídají této klasifikaci, zahrnují většinu antukových dvorců a další typy z neodráživého minerálního povrchu.

Povrchy dvorců, které mají označení povrchu dle ITF mezi 30 a 34, jsou klasifikovány jako dvorce kategorie 2 (středně/pomale).

Příklady typů povrchů dvorců, které odpovídají této klasifikaci, zahrnují většinu tvrdých dvorců s různými akrylovými nátěry a některé textilní povrchy.

Povrchy dvorců, které mají označení povrchu dle ITF 35-39, jsou klasifikovány jako dvorce kategorie 3 (střední). Příklady typů povrchů dvorců, které odpovídají této klasifikaci, zahrnují většinu dvorců na přírodní trávě, uměle trávnicku a některé textilní povrchy.

Povrchy dvorců, které mají označení povrchu dle ITF mezi 40 a 44, jsou klasifikovány jako dvorce kategorie 4 (středně rychlé). Povrchy s hodnotou 45 a více jsou klasifikovány jako kategorie 5 (rychlé). Příklady takových povrchů jsou přírodní tráva, umělá tráva a některé koberce.

Poznámka: Přesah v hodnotách označení povrchu dle ITF u výše uvedených kategorií jsou určeny k získání volnosti při volbě míče.

PŘÍLOHA II RAKETA

- Úderová plocha rakety musí být rovná a tvoří ji struny střídavě propletené a/nebo svázané v místech křížení a připojené k rámu rakety. Povrch výpletu je jednotný a hustota strun ve středu rakety nesmí být menší než na ostatní ploše. Raketa musí být vyrobena a vypletena tak, aby herní vlastnosti byly stejné na obou stranách. Na stranách nesmí být připevněny žádné předměty a výstupky kromě těch, které slouží výhradně k účelům ochrany před opotěbením nebo nežádoucími vibracemi, jsou přiměřených rozměrů a jsou k tomu účelu vhodně umístěny.
- Rám rakety s držadlem nesmí mít celkovou délku větší než 73,66 cm. Rám rakety nesmí mít celkovou šířku větší než 31,75 cm. Plocha výpletu nesmí mít celkovou délku větší než 39,37 cm a celkovou šířku větší než 29,21 cm.
- Na rámu rakety a na držadle nesmí být připevněny žádné předměty a zařízení kromě těch, které slouží výhradně k účelům ochrany před opotěbením, před nežádoucími vibracemi nebo které slouží k rozložení hmotnosti rakety, jsou přiměřených rozměrů a k tomuto účelu jsou vhodně umístěny.
- Na rámu rakety, držadle a strunách rakety nesmí být žádné zařízení umožňující podstatně změnit tvar rakety nebo rozložení hmotnosti ve směru podélné osy, které by pozmenilo setrvačný pohyb rakety nebo záměrně změnilo fyzikální vlastnosti takovým způsobem, že by během hry byl ovlivněn pohyb rakety. Na raketě nebo v ní nemůže být zabudován žádný zdroj energie, který jakkoliv mění nebo ovlivňuje herní vlastnosti rakety.

PŘÍLOHA III

REKLAMA

- Reklama na síti je povolena, pokud je umístěna na části sítě do 0,914 m od sloupků a je vyrobena tak, že nenarušuje výhled hráčů nebo hrací podmínky.
- Reklamy a podobné značky nebo materiály umístěné po stranách dvorce jsou povoleny, pokud nenarušují výhled hráčů nebo hrací podmínky.
- Reklamy a podobné značky nebo materiály, které jsou umístěny na povrchu dvorce mimo čáry, jsou povoleny, pokud nenarušují výhled hráčů nebo hrací podmínky.
- Nehledě na ustanovení výše uvedených odstavců (1), (2) a (3) nemůže jakákoliv reklama, značka, nebo materiál umístěný na síti nebo po stranách dvorce nebo na povrchu dvorce mimo čáry obsahovat bílou, žlutou nebo jinou světlou barvu, které mohou splývat s viděním hráčů a tím narušovat jejich výhled nebo hrací podmínky.
- Reklama a podobné značky nebo materiály na povrchu dvorce uvnitř jeho čar nejsou povoleny.

PŘÍLOHA IV

DOPLŇKOVĚ POVOLENÉ METODY POČÍTÁNÍ

STAV VE HŘE:

Hra bez výhod „No-Ad“

Tato doplňková metoda počítání se může používat.

Standardní hra je počítána následovně, s tím, že skóre podávajícího se uvádí jako první:

Žádný bod – „nula“

První bod – „15“

Druhý bod – „30“

Třetí bod – „40“

Čtvrtý bod – „hra“

Získají-li oba hráči/páry po třech bodech, je stav označován za „shodu“ a bude hrán rozhodující bod. Přijímající si vybere/ou, zda chce/chtějí přijímat podání z levé nebo z pravé poloviny dvorce. U čtyřhry si hráči přijímajícího páru nemohou vyměnit pozice pro přijímání tohoto rozhodujícího bodu. Hráč nebo tým, který vyhraje rozhodující bod vyhrává i „hru“.

U smíšených dvojic přijímá podání rozhodujícího bodu hráč stejného pohlaví jako podávající hráč. Hráči přijímajícího páru si nemohou vyměnit pozice pro přijímání rozhodujícího bodu.

STAV V SADĚ:

1. „KRÁTKÉ“ SADY

Hráč/pár, který jako první vyhraje čtyři hry, vyhrává i příslušnou sadu, pokud vede nad soupeřem(i) rozdílem dvou her. Pokud je dosažen stav čtyři-čtyři, bude hrán tie-break.

2. ROZHODUJÍCÍ SADA TIE-BREAK (7 BODŮ)

Pokud je stav v zápase jedna-jedna na sady nebo dva-dva (hraje-li se na pět sad), pak se může hrát jeden tie-break, který zápas rozhodne. Tento tie-break nahrazuje rozhodující sadu. První hráč/pár, který získá sedm bodů vyhrává „rozhodující sadu tie-break“ a „zápas“ pokud vede nad soupeřem(i) rozdílem dvou bodů.

3. ROZHODUJÍCÍ SADA TIE-BREAK (10 BODŮ) – KRÁLOVSKÝ TIE-BREAK

Pokud je stav v zápase jedna-jedna na sety nebo dva-dva na sety (hraje-li se na pět sad), pak se může hrát jeden tie-break, který zápas rozhodne. Tento tie-break nahrazuje rozhodující sadu. První hráč/pár, který získá deset bodů, vyhrává „rozhodující sadu tie-break“ a „zápas“ pokud vede nad soupeřem(i) rozdílem dvou bodů.

V případě, že je používán královský tie-break místo rozhodující sady, platí:

Původní pořadí podání zůstává v platnosti (pravidlo 5 a 14). Ve čtyřhře se mohou hráči libovolně rozhodnout, kdo v páru bude podávat, stejně tak, kdo bude přijímat první bod (tak jako na začátku každého setu, pravidlo 14 a 15).

Před začátkem tie-breaku je přestávka 120 vteřin (pauza po setu). Nedochozí k výměně míčů za nové, i když by měla následovat (stejně jako před normálním tie-breakem za stavu 6-6 se míče nemění).

Výměna stran (pravidlo 10):

Toto je alternativa výměny stran v tie-breaku: hráči si vymění strany po prvním odehraném bodu a poté po každých 4 bodech.

Neplatný míč (pravidlo 22)

Možnost hrát podání bez neplatného podání, když se míč dotkne sítě (pravidlo 22a). Což znamená, že se podaný míč v době, kdy je ve hře, dotkne sítě, popruhu nebo pásky.

PŘÍLOHA V

POSTAVENÍ ROZHODČÍCH

Vrchní rozhodčí je konečnou autoritou ve všech otázkách týkajících se pravidel tenisu a rozhodnutí vrchního rozhodčí je konečné.

V zápasech, kde je určen hlavní rozhodčí, je tento hlavní rozhodčí konečnou autoritou ve všech otázkách a situacích faktu, které nastanou během zápasu.

Hráči mají právo zavolat na dvorec vrchního rozhodčího, pokud nesusouhlasí s výkladem tenisových pravidel tak, jak je podává hlavní rozhodčí.

V zápasech, kde jsou určení čaroví rozhodčí a rozhodčí na síti, pak tito jsou zodpovědní za všechna hlášení (včetně hlášení chyby nohou) týkající se příslušné čáry nebo sítě. Hlavní rozhodčí má právo opravit čárového rozhodčího nebo rozhodčího na síti, je-li si jist, že se jedná o zřejmou chybu. Hlavní rozhodčí je zodpovědný za všechna hlášení na čarách (včetně hlášení chyby nohou) nebo doteku míče sítě, kde nejsou čaroví rozhodčí nebo rozhodčí na síti určení.

Pokud čarový rozhodčí nemůže rozhodnout, naznačí toto bezprostředně hlavnímu rozhodčímu, který rozhodne. Pokud čarový rozhodčí nemůže rozhodnout, nebo v zápase není žádný čarový rozhodčí a hlavní rozhodčí nemůže faktickou situaci rozhodnout, bod se opakuje.

U týmových zápasů, kde vrchní rozhodčí sedí na dvorci, je vrchní rozhodčí také konečnou autoritou pro řešení faktických situací.

Hlavní rozhodčí může zastavit nebo přerušit hru kdykoliv, když to považuje za vhodné nebo nezbytné.

Vrchní rozhodčí může také zastavit nebo přerušit hru pro tmu, nepříznivé počasí nebo kvůli nevhodnému stavu dvorce. Jestliže je hra přerušována pro tmu, pak by tak mělo být učiněno buď na konci sady nebo při dosažení sudého počtu her v probíhající sadě.

Dohrávka pokračuje od stavu a postavení hráčů, ve kterém byl zápas přerušen.

Hlavní nebo vrchní rozhodčí rozhoduje ve věcech týkajících se plynulosti hry a koučování s ohledem na „Pravidla chování“, která jsou schválena a používána.

Případ 1: Hlavní rozhodčí udělí podávajícímu první podání po změně rozhodnutí, ale přijímající tvrdí, že by to mělo být podání druhé, jelikož podávající již jednou podával chybně. Měl by být na dvorec povolán vrchní rozhodčí a rozhodnout?

Rozhodnutí: Ano. Hlavní rozhodčí dělá první rozhodnutí v otázkách tenisových pravidel (otázky týkající se aplikace daných skutečností). Nicméně pokud hráč nesusouhlasí s rozhodnutím hlavního rozhodčího, pak bude povolán vrchní rozhodčí aby učinil konečné rozhodnutí.

Případ 2: Míč je obhlášen „aut“, ale hráč tvrdí, že míč byl dobrý. Může rozhodnout vrchní rozhodčí?

Rozhodnutí: Ne. Hlavní rozhodčí rozhoduje s konečnou platností ohledně faktických otázek (situace se vztahuje k tomu, co se skutečně stalo v daném momentě).

Případ 3: Může hlavní rozhodčí po dohrání bodu opravit – podle vlastního názoru – prokazatelnou chybu čárového rozhodčího, která se stala dříve v průběhu hry?

Rozhodnutí: Ne. Hlavní rozhodčí může opravit rozhodnutí čárového rozhodčího pouze tehdy, učiní-li tak ihned po tom, kdy se prokazatelná chyba stala.

Případ 4: Čárový rozhodčí ohlásí, že míč byl „aut“ a hráč tvrdí, že míč byl dobrý. Může hlavní rozhodčí změnit rozhodnutí čárového rozhodčího?

Rozhodnutí: Ne. Hlavní rozhodčí nikdy nemůže změnit rozhodnutí na základě protestu nebo tvrzení hráče.

Případ 5: Čárový rozhodčí ohlásí, že míč byl „aut“. Hlavní rozhodčí dopad míče dobře neviděl, ale přesto se domníval, že míč byl dobrý. Může hlavní rozhodčí změnit rozhodnutí čárového rozhodčího?

Rozhodnutí: Ne. Hlavní rozhodčí může změnit rozhodnutí pouze pokud si je jistý, že čárový rozhodčí udělal prokazatelnou chybu.

Případ 6: Může čárový rozhodčí změnit své rozhodnutí po ohlášení stavu hry hlavním rozhodčím?

Rozhodnutí: Ano. Pokud si čárový rozhodčí uvědomí, že udělal chybu, může ohlásit nápravu co možná nejdříve za předpokladu, že to není na základě protestu nebo žádosti hráče.

Případ 7: Hlavní rozhodčí nebo čárový rozhodčí prohlásí nejprve míč za „aut“ a poté změni své rozhodnutí na dobrý míč, jaké rozhodnutí je správné?

Rozhodnutí: Hlavní rozhodčí musí rozhodnout, zda původní „aut“ nebyl bránění ve hře některému z hráčů. Pokud to bylo bránění ve hře, bod se opakuje. Pokud ne, hráč, který udeřil míč vyhrává bod.

Případ 8: Míč je zavát zpět přes síť a hráč se správně natáhne přes síť a pokusí se míč odehrát. Soupeř hráči v tomto brání. Jaké je správné rozhodnutí?

Rozhodnutí: Hlavní rozhodčí musí rozhodnout, zda bránění ve hře bylo úmyslné nebo neúmyslné a dle toho buď udělí bod hráči, kterému bylo bráněno ve hře, nebo nařídí, opakovat bod (pokud bylo bránění neúmyslné).

PRAVIDLA PRO „JESTŘÁBÍ OKO“

Na turnajích, které používají systém Elektronického přezkoumání platí následující postupy při všech zápasech hraných na daném dvorci, kde je systém používán.

1. Hráč (pár) může požádat o Elektronické přezkoumání dopadu míče při výroku čárového rozhodčího nebo (o Elektronické přezkoumání dopadu míče) při opravě výroku čárového rozhodčího hlavním rozhodčím, a to pouze u konečného míče nebo pokud hráč (pár) zastaví hru během výměny (vrácení míče/return je povolen, ale poté musí hráč okamžitě přestat hrát-zastavit hru).

2. Hlavní rozhodčí rozhodne o použití Elektronického přezkoumání, pokud existují pochybnosti o přesnosti hlášení míče nebo o opravě chybného hlášení. Hlavní rozhodčí může zamítnout žádost o Elektronické přezkoumání, pokud se domnívá, že hráč požádal bezdůvodně nebo příliš pozdě.

3. Ve čtyřhře musí žádající hráč učinit požadavek takovým způsobem, že je hra přerušena nebo hlavní rozhodčí zastaví hru. Pokud je žádost vznesena ke hlavnímu rozhodčímu, ten musí nejprve posoudit, zda byl dodržen oprávněný postup odvolání. Pokud nebyl postup správný nebo byl učiněn pozdě, hlavní rozhodčí může rozhodnout, že soupeři-protihráči vznikla úmyslná překážka, a v takovém případě apeluující hráč (pár) ztrácí bod.

4. Původní hlášení nebo oprava rozhodnutí zůstávají vždy v platnosti, pokud není možné, z jakéhokoliv důvodu, použít Elektronické přezkoumání k učinění rozhodnutí o dopadu míče.

5. Konečné rozhodnutí hlavního rozhodčího bude výsledkem Elektronického přezkoumání a je nezpochybnitelné. V případě nutnosti ručního výběru určitého dopadu míče k opakování systémem, rozhodne rozhodčí zvolený vrchním rozhodčím, který dopad míče bude přezkoumán.

POSTUP PŘI KONTROLE STOPY DOPADU MÍČE (Ball Mark Inspection)

1. Kontrola stopy dopadu míče je možná pouze na antukových dvorcích.
2. Kontrola dopadu míče požadovaná hráčem (párem) může být povolena pouze pokud hlavní rozhodčí není schopen učinit rozhodnutí o stopě dopadu míče ze své židle – a to buď při konečném míči nebo když hráč (pár) přestane hrát během výměny (reflexivní vrácení míče nebo return jsou dovoleny, ale poté musí být hra okamžitě přerušena).
3. Pokud se hlavní rozhodčí rozhodne zkontrolovat stopu dopadu míče, musí tak učinit sám, tzn. opustit stolicí rozhodčího a sejít k místu dopadu míče. Pokud neví, kde stopa je, vyzve čárového rozhodčího, aby mu stopu dopadu míče ukázal. Čárový rozhodčí pouze ukáže stopu a hlavní rozhodčí rozhodne, zda je míč „dobrý“ nebo „aut“.
4. Původní hlášení nebo oprava chybného hlášení zůstává vždy v platnosti, pokud čárový rozhodčí a hlavní rozhodčí nemohou stopu dopadu míče nalézt nebo pokud je stopa nečitelná.
5. Jakmile hlavní rozhodčí jednou určil a rozhodl o stopě dopadu míče, je toto rozhodnutí konečné a nezpochybnitelné.
6. Při hře na antuce by hlavní rozhodčí neměl ohlašovat stav hry příliš rychle, pokud si není hlášením zcela jist. Když si není naprosto jistý, počká s ohlášením stavu hry na případné rozhodnutí hráče požádat o kontrolu stopy dopadu míče.
7. Ve čtyřhře musí protestující hráč projevit svou žádost takovým způsobem, že zastaví hru nebo hru přeruší hlavní rozhodčí. Pokud je vznesena žádost o kontrolu stopy dopadu míče k hlavnímu rozhodčímu, ten musí nejprve určit, zda byl zvolen správný postup. Jestliže postup nebyl správný nebo byla žádost učiněna pozdě, hlavní rozhodčí může situaci posoudit jako úmyslné bránění soupeři ve hře.
8. Pokud hráč smaže stopu míče, souhlasí s tím, že byl míč dobrý.
9. V zápasech s hlavním rozhodčím nesmí hráč přejít na soupeřovu polovinu zkontrolovat stopu dopadu míče. Pokud tak učiní, je penalizován za Nesportovní chování v souladu s Penalty systémem.

MANUÁL PRO HRU BEZ HLAVNÍHO ROZHODČÍHO

Postupy a pokyny pro vrchní rozhodčí a jejich asistenty v zápasech hraných bez hlavních rozhodčích

Mezinárodní tenisová federace ITF vytvořila tento manuál ve snaze sjednotit rozhodování v zápasech hraných bez hlavního rozhodčího stejným způsobem na celém světě.

V příloze jsou uvedeny „Pokyny pro hráče“, kteří se účastní zápasů hraných bez hlavního rozhodčího. Pokud jste vrchním rozhodčím na turnaji, který bude sehrán za takovýchto podmínek, nezapomeňte vyvěsit hráčský manuál na turnajové nástěnce.

Během zápasů hraných bez hlavního rozhodčího může nastat řada problémů, proto je velmi důležité, aby vrchní rozhodčí a jeho asistenti sledovali dění na dvorcích co nejvíce. Hráči ocení, když mohou při sporné situaci snadno přivolat rozhodčího.

Vrchní rozhodčí (a jejich asistenti) by se měli při řešení různých situací řídit tímto manuálem.

Sporné míče na čarách v zápasech, které se nehrají na antuce

Pokud je vrchní rozhodčí (nebo asistent) zavolán na dvorec ke spornému míči na čáře, a sám osobně zápas nesledoval, měl by se zeptat hráče, který ohlásil míč (na vlastní polovině dvorce), zda si je hlášením jistý. Pokud hráč potvrdí dané hlášení, bod zůstává tak, jak byl ohlášen.

Pokud se zdá, že by zápasu pomohlo, kdyby byl soudcován, pokuste se najít hlavního rozhodčího, který převezme hlášení míčů a všechny povinnosti týkající se rozhodování z empirie. Pokud to není možné (není k dispozici žádný zkušený rozhodčí, židle pro rozhodčího), dalším řešením je přítomnost vrchního rozhodčího (asistenta) na dvorci a sledování hry do konce zápasu. Ten by měl hráčům říct, že bude opravovat jakákoliv zjevně chybná hlášení hráčů na čarách.

Pokud je vrchní rozhodčí (nebo asistent) mimo dvorec a uvidí hráče ohlásit zřetelně chybné jasné míč, může jít na dvorec a říct hráči, že jeho chybný výrok byl neúmyslnou překážkou pro jeho soupeře a bod se musí opakovat. Vrchní rozhodčí (nebo asistent) musí též oznámit hráči, že jakékoliv další zřetelně chybné hlášení bude příště považováno za úmyslnou překážku a hráč ztratí bod. Pokud si je vrchní rozhodčí (asistent) jist, že hráč ohlašuje míče očividně nesprávně, může hráče penalizovat za porušení řádu – Nesportovní chování.

Vrchní rozhodčí (asistent) by ale měl být opatrný, aby se nezapojoval do zápasu příliš, pokud to není nezbytně nutné, nebo aby nepoužíval pravidlo o překážce u míčů, které nejsou zřetelnou chybou v hlášení. Vrchní rozhodčí si musí být naprosto jist, že bylo učiněno zřetelně chybné hlášení než použije pravidlo o překážce.

Sporné míče na čarách – antukové dvorce

Pokud je vrchní rozhodčí (asistent) zavolán na dvorec k vyřešení sporného míče, měl by nejdříve zjistit, zda se hráči shodli na stopě míče.

Pokud se hráči na stopě shodli, ale neshodli se, zda je míč dobrý nebo aut, vrchní rozhodčí (asistent) rozhodne, zda je stopa míče dobrá nebo v autu.

Pokud se hráči na stopě neshodli, vrchní rozhodčí (asistent) by se měl pokusit zjistit od hráčů jaký druh úderu byl zahrán (return, lob, ..) a jakým směrem (cross, po čáře,..), což může napomoci rozhodnout, která stopa dopadu míče je ta správná. Pokud taková informace nepomůže, platí hlášení hráče, na jehož polovině dvorce se stopa míče nachází.

Řešení sporů týkajících se stavu hry

Pokud je vrchní rozhodčí (asistent) zavolán na dvorec k vyřešení sporného stavu ve hře, měl by s hráči probrat jednotlivé body dané hry nebo gamy v setu, aby zjistil, na kterých odehraných bodech, resp. hrách, se hráči shodnou. Všechny body nebo hry, na nichž se hráči shodnou, zůstávají v platnosti jako odehrané. Hrany

znovu jsou pouze ty body (hry), na nichž se hráči neshodnou.

Například: Hráč tvrdí, že stav hry je 40-30 a jeho soupeř tvrdí, že stav hry je 30-40. Vrchní rozhodčí prodiskutuje jednotlivé odehrané body s hráči a zjistí, že se hráči nemohou shodnout pouze na tom, kdo z nich vyhrál první bod ve hře. Rozhodnutí: pokračovat v zápase od stavu 30-30, protože se oba hráči shodli na tom, že každý z nich vyhrál v dané hře 2 body.

Pokud se spor týká stavu her v sadě, řídí se vrchní rozhodčí (asistent) stejným principem.

Například: Hráč tvrdí, že vede 6-5, ale jeho soupeř tvrdí, že je to on, kdo vede 6-5. Vrchní rozhodčí prodiskutuje jednotlivé odehrané hry s hráči a zjistí, že se hráči nemohou shodnout pouze na tom, kdo z nich vyhrál první hru. Rozhodnutí: pokračovat v zápase za stavu 5-5, protože se oba hráči shodli na tom, že každý z nich vyhrál 5 her. Hráč, který přijímal v poslední odehrané hře, bude podávat ve hře následující.

Poté, co vrchní rozhodčí (asistent) vyřeší spor týkající se stavu ve hře/v setu, musí zdůraznit hráčům upozornění, že po zbytek zápasu podávající hráč před každým svým 1.podáním ohlásí stav hry dostatečně nahlas, aby toto hlášení stavu slyšel i jeho soupeř.

DALŠÍ SITUACE

Existuje řada dalších situací, které je obtížné řešit, pokud je zápas hran bez hlavního rozhodčího.

Pokud se spor týká neplatných míčů, dvojpodadů, dvojdoteků nebo tečí, vrchní rozhodčí (asistent) by se měl pokusit zjistit od hráčů, co se stalo, a podle svého uvážení buď potvrdit původní hlášení, které bylo učiněno, nebo nechat opakovat bod (pokud nelze objektivně zjistit, co se stalo).

Chyby nohou mohou být hlášeny pouze vrchním rozhodčím (asistentem), nikoliv přijímajícím. Rozhodčí může ohlásit chybu nohou pouze je-li přítomen na dvorci. Rozhodčí, který není na dvorci, nemůže hlásit chyby nohou; může však hráče upozornit, že chyby nohou dělá, a po příchodu na dvorec mu může chybu nohou ohlásit, pokud ji stále dělá.

Koučování, stejně jako porušení řádu a překročení času může být trestáno pouze vrchním rozhodčím (asistentem), proto je velmi důležité, aby rozhodčí co nejvíce sledovali chování a případné prohřešky hráčů i trenérů.

Při udělování postihu za porušení řádu nebo překročení času by měl jít rozhodčí na dvorec co nejdříve po provinení hráče a stručně ho informovat, že mu byl udělen trest za porušení řádu nebo překročení času. Rozhodčí může udělit napomenutí či další stupně penalty systému, i když sleduje zápas mimo dvorec, viděl-li prohřešek osobně, ne však z doslechu.

Hráči, kteří se důkladně neřídí těmito pokyny, mohou být penalizováni za Nesportovní chování v rámci penalty systému, avšak pouze ve zřejmých případech.

POKYNY HRÁČŮM V ZÁPASECH HRANÝCH BEZ HLAVNÍHO ROZHODČÍHO

Pokud budou některé zápasy hrány bez hlavního rozhodčího, musí všichni hráči respektovat tyto základní principy.

- každý hráč je zodpovědný za všechna hlášení na své straně dvorce
- všechna hlášení „aut“ musí být učiněna ihned po dopadu míče (pouze reflexivní odehrání míče povoleno) a dostatečně nahlas, aby je slyšel soupeř
- pokud hráč váhá, musí ponechat soupeři výhodu (pokud si hráč není jistý, že míč byl „aut“, musí pokračovat ve hře)
- pokud hráč nesprávně ohlásí míč „aut“ a poté si uvědomí, že udělal chybné hlášení a míč byl dobrý, přizná tuto skutečnost protihráči a ztrácí bod
- podávající by měl před každým prvním podáním ohlásit stav skóre, a to dostatečně nahlas tak, aby ho slyšel soupeř
- pokud hráč nesouhlasí s tím, jak se jeho protihráč chová nebo jaká činí hlášení, může zavolat Vrchního rozhodčího nebo jeho Asistenta.

V zápasech hraných na antuce platí pro všechny hráče následující principy:

- stopa dopadu míče může být zkontrolována buď u konečných míčů, nebo když je hra přerušena / zastavena (jedno reflexní vrácení míče je povoleno, ale poté musí hráč okamžitě zastavit hru)
- pokud si hráč není jistý hlášením protihráče, může ho požádat, aby mu stopu ukázal. Poté může hráč sám přejít na soupeřovu polovinu dvorce, aby se na stopu podíval.
- pokud hráč smaže stopu dopadu míče, přiznává bod soupeři
- jestliže se hráči neshodnou na přečtení stopy, zavolají Vrchního rozhodčího nebo jeho Asistenta, aby učinil konečné rozhodnutí
- pokud hráč ohlásí „aut“, měl by být, za normálních podmínek, schopen ukázat stopu dopadu míče
- pokud hráč nesprávně ohlásí míč „aut“ a poté zjistí, že míč byl dobrý, daný hráč ztrácí bod.

Hráči, kteří úmyslně nedodržují tyto principy, mohou být potrestáni za „Vytváření překážek soupeři“ a Nesportovní chování v souladu s Penalty systémem.

DESATERO PRAVIDEL PRO TENISOVÉ RODIČE a TRENÉRY

1. Za nevhodné chování a prohřešky rodičů či trenérů v areálu konání turnaje nebo v průběhu zápasu jsou trestáni hráči podle Penalty systému (Napomenutí, Ztráta bodu, Ztráta hry,... Skreč; např. za Koučing, Neslušné vyjadřování, apod.)
2. Na toaletu by hráči a hráčky měli chodit při přestávce po setu, doprovod rodiče nebo trenéra na turnajích jednotlivců není přípustný, případný koučing bude trestán podle Penalty systému (Napomenutí, Ztráta bodu, Ztráta hry,... Skreč)
3. V zápasech dvouhry mají hráči nárok na 1 toaletní přestávku na zápas (POZOR! po začátku rozehrávky se přestávka již započítává); hráčky mají nárok ve dvouhře na 2 toaletní přestávky (POZOR! po začátku rozehrávky se přestávka již započítává)
4. V zápasech čtyřhry mají všechny kategorie nárok na 2 toaletní přestávky na pár (přestávka se počítá jako jedna, ať odejde pouze 1 ze spoluhráčů nebo oba zároveň; POZOR! po začátku rozehrávky se přestávka již započítává)
5. Pokud přeletí raketa na soupeřovu polovinu, ale nikoho neohrozí, není nebezpečím nebo nezraní, nejedná se o automatickou skreč
6. Zranění se v průběhu zápasu rozlišuje na akutní (stalo se přímo na dvorci – př.vymknutý kotník, krvácející zranění, křeče); a neakutní (již existující nebo zhoršující se). Pouze akutní může být ošetřeno ihned, neakutní při střídání stran nebo pauze po setu.
7. Kvalifikovaný rozhodčí ve funkci zástupce Vrchního rozhodčího má stejné pravomoci v rozhodování o situaci na kurtě jako VR.
8. V zápase hraném na tvrdém povrchu bez hlavních rozhodčích může Vrchní rozhodčí nebo jeho zástupce, sleduje-li osobně hru (i mimo dvorec), nařídít opakování bodu, pokud vidí značné velkou, velmi zřejmou chybu (min. 20 cm) v hlášení hráče. Při další takové situaci hráč ztrácí bod.
9. V zápasech hraných na antuce, pokud se hráči nemohou shodnout na tom, která stopa dopadu je ta správná, přivolaný Vrchní rozhodčí nebo jeho zástupce určí, který otisk míče odpovídá odehranému úderu. Pokud otisk, který hráč na své polovině ukazuje, není stopou míče nebo neodpovídá odehranému úderu (a protihráčova stopa ano), udělí se bod protihráči. Pokud hráči ani VR (zástupce) nemohou stopu najít nebo přečíst, zůstává v platnosti původní hlášení.
10. Pravidla maximální velikosti a počtu log výrobce / komerčních na oblečení platí i pro rozehrávku.

POSTUPY PŘI POSUZOVÁNÍ PRAVIDEL

1. ÚVOD
 - 1.1 Tyto postupy byly schváleny představenstvem Mezinárodní tenisové federace ITF (dále jen „představenstvem“) 17. května 1998.
 - 1.2 Představenstvo může kdykoliv tyto postupy doplnit nebo změnit.
2. CÍLE
 - 2.1 Mezinárodní tenisová federace provádí pravidla tenisu a má za cíl:
 - a. Ochránit tradiční charakter a integritu hry tenisu.
 - b. Aktivně zachovávat tradičně potřebné dovednosti k hraní hry.
 - c. Podněcovat vylepšení, které udržují výzvu, kterou v sobě hra skrývá.
 - d. Zaručit spravedlivost soutěže.
 - 2.2 K tomu, aby bylo zaručeno spravedlivé a jednotné posuzování pravidel tenisu jsou určeny níže uvedené postupy.
3. ROZSAH
 - 3.1 Tyto postupy se vztahují k pravidlům uvedeným pod:
 - a. Pravidlo 1 – Dvorec.
 - b. Pravidlo 3 – Míč.
 - c. Pravidlo 4 – Raketá.
 - d. Příloha 1 pravidel tenisu.
 - e. Jakékoliv další pravidla tenisu dle rozhodnutí Mezinárodní tenisové federace.
4. STRUKTURA
 - 4.1 Dle těchto postupů jsou rozhodnutí vydávána rozhodovací komisí.
 - 4.2 Tato rozhodnutí jsou konečná, s tím, že je možné se odvolat k odvolacímu tribunálu dle těchto postupů.
5. PROVÁDĚNÍ
 - 5.1 Rozhodnutí jsou udělována:
 - a. Na základě usnesení představenstva; nebo
 - b. Na základě obdržené žádosti v souladu s níže uvedenými postupy.
6. SESTAVOVÁNÍ A SLOŽENÍ ROZHODOVACÍCH KOMISÍ
 - 6.1 Rozhodovací komise jsou sestavovány Prezidentem Mezinárodní tenisové federace (dále jen „prezident“) nebo osobou jím pověřenou a má takový počet členů, jak prezident nebo osoba jím pověřená rozhodne.
 - 6.2 Pokud je jmenováno do rozhodovací komise více než jeden člen, pak rozhodovací komise jmenuje jednu osobu ze svých řad jako svého předsedu.
 - 6.3 Předseda je oprávněn regulovat postupy před a během jakéhokoliv řízení nebo posuzování u rozhodovací komise.
7. NAVRŽENÁ ROZHODNUTÍ ROZHODOVACÍ KOMISÍ
 - 7.1 Podrobnosti jakéhokoliv navrženého rozhodnutí vydaného na základě žádosti představenstva může být poskytnuto jakéhokoliv oprávněné osobě nebo hráči, výrobci vybavení nebo národnímu svazu nebo jeho členům, kteří mají zájem na tomto navrženém rozhodnutí.
 - 7.2 Jakákoliv osoba, která byla takto upozorněna má přiměřený čas, během kterého předá své připomínky, námítky nebo žádosti o informace prezidentovi nebo osobě jím pověřené ve věci navrhovaného rozhodnutí.
8. ŽÁDOST O ROZHODNUTÍ
 - 8.1 Žádost o rozhodnutí může být vyhotovena jakoukoliv zainteresovanou stranou, včetně jakéhokoliv hráče, výrobce vybavení nebo národního svazu nebo jeho členů.
 - 8.2 Jakákoliv žádost o rozhodnutí musí být předána písemně prezidentovi.
 - 8.3 K tomu, aby žádost o rozhodnutí byla platná, musí obsahovat následující minimální informace:
 - a. Celé jméno a adresu žadatele.
 - b. Datum žádosti.
 - c. Prohlášení, které jasně uvádí zájem žadatele ve sporu, pro který se rozhodnutí požaduje.
 - d. Veškeré relevantní důkazní materiály na kterých žadatel zakládá své tvrzení pro případné slyšení.
 - e. Pokud je dle názoru žadatele nezbytné vyjádření znalce, pak uvede i žádost o vyjádření

znalce. Tato žádost musí obsahovat jméno každého navrženého znalce a jejich relevantní expertízu.

- f. Pokud je podávána žádost o rozhodnutí o raketě nebo jiné součásti vybavení, musí být k žádosti přiložen prototyp nebo věrná kopie daného vybavení.
 - g. Pokud se dle názoru žadatele vyskytují zvláštní nebo výjimečné skutečnosti, díky kterým je nutné rozhodnutí vydat v rámci stanoveného času nebo před určitým datem, pak k tomuto přiloží prohlášení, které popisuje takovéto zvláštní nebo výjimečné okolnosti.
- 8.4 Pokud žádost o rozhodnutí neobsahuje informace nebo vybavení uvedené výše v článku 8.3 a–g, pak prezident nebo osoba jím pověřená o tomto zpraví žadatele a udělí žadateli přiměřený čas, během kterého tyto chyby může napravit. Pokud žadatel nenapraví v rámci daného času příslušné nedostatky, pak bude žádost vyřazena.
9. SVOLÁVÁNÍ ROZHODOVACÍ KOMISE
 - 9.1 Na základě obdržené platné žádosti nebo na základě rozhodnutí představenstva může prezident nebo osoba jím pověřená svolat rozhodovací komisi k projednání této žádosti.
 - 9.2 Rozhodovací komise nemusí k rozhodnutí žádosti vést slyšení, pokud žádost může být dle názoru předsedy spravedlivě vyřízena bez slyšení.
 10. POSTUP ROZHODOVACÍ KOMISE
 - 10.1 Předseda rozhodovací komise stanoví vhodnou formu, postup a datum jakéhokoliv posuzování a/nebo slyšení.
 - 10.2 Předseda o skutečnostech stanovených dle bodu 10.1 vyhotoví písemné upozornění pro žadatele nebo jakoukoliv osobu nebo svaz, který projevil zájem na navrhovaném rozhodnutí.
 - 10.3 Předseda může stanovit veškeré podrobnosti týkající se důkazů a není v tomto vázán právním řádem, který upravuje postup a přístupnost důkazů s tím, že řízení nebo slyšení je vedeno spravedlivě a příslušné strany mají přiměřený prostor k prezentaci své kauzy.
 - 10.4 Dle těchto postupů jakéhokoliv řízení nebo slyšení:
 - a. Bude vedeno s výlučením veřejnosti.
 - b. Může být přerušeno nebo odloženo rozhodovací komisí.
 - 10.5 Předseda má možnost přibrat do rozhodovací komise další členy, z důvodu jejich zvláštních dovedností nebo zkušeností ve vyřizování daných záležitostí, které tyto zvláštní dovednosti nebo zkušenosti vyžadují.
 - 10.6 Rozhodovací komise přijme své rozhodnutí prostou většinou. Žádný z členů rozhodovací komise se nemůže zdržet hlasování.
 - 10.7 Je na uvážení předsedy, aby vydal jakýkoliv příkaz žadateli (a/nebo dalším jednotlivcům nebo organizacím, které komentují, odporují nebo požadují informace týkající se řízení a/nebo slyšení) ve vztahu k nákladům na danou žádost a/nebo přiměřeným výdajům rozhodovací komise na provádění testů nebo zpráv, vztahujících se k vybavení, které bylo předmětem rozhodnutí a to dle jeho uvážení.
 11. UPOZORNĚNÍ
 - 11.1 Poté, co rozhodovací komise dosáhla rozhodnutí, vydá o tomto písemné upozornění pro žadatele nebo jakoukoliv osobu nebo asociaci, která vyjádřila zájem na navrhovaném rozhodnutí a to jakmile to bude možné.
 - 11.2 Toto písemné upozornění obsahuje souhrn důvodů, které vedly k rozhodnutí rozhodovací komise.
 - 11.3 Po upozornění žadatele nebo po jiném datu specifikovaném rozhodovací komisí je rozhodnutí rozhodovací komise ihned závazné dle pravidel tenisu.
 12. PROVÁDĚNÍ STÁVAJÍCÍCH PRAVIDEL TENISU
 - 12.1 S tím, že rozhodovací komise může vydávat prozatímní rozhodnutí, jsou aktuální pravidla tenisu platná až do doby, kdy je uzavřeno příslušné řízení nebo slyšení rozhodovací komise a rozhodovací komise rozhodnutí vydá.
 - 12.2 Před a v průběhu jakéhokoliv řízení nebo slyšení může předseda rozhodovací komise vydat nařize-

ní, které jsou považovány za přiměřeně nezbytné pro implementaci pravidel tenisu a těchto postupů, včetně vydávání prozatímních rozhodnutí.

- 12.3 Prozatímní rozhodnutí mohou obsahovat omezo- vací příkazy ohledně používání jakéhokoliv vybavení dle pravidel tenisu, pro které nebylo dosud vydáno rozhodnutí rozhodovací komise s ohledem na to, zda vybavení splňuje požadavky dané pravidly tenisu.
13. SESTAVOVÁNÍ A SLOŽENÍ ODVOLACÍCH TRIBUNÁLŮ
 - 13.1 Odvolací tribunály jsou sestavovány prezidentem nebo osobou jím pověřenou z členů představenstva nebo technické komise.
 - 13.2 Žádný ze členů rozhodovací komise, který se podílel na původním rozhodnutí nemůže být členem odvolacího tribunálu.
 - 13.3 Odvolací tribunál má takový počet členů, jaký určí prezident nebo osoba jím pověřená, v každém případě však alespoň tři.
 - 13.4 Odvolací tribunál jmenuje jednu osobu ze svých řad, která bude jednat jako její předseda.
 - 13.5 Předseda je oprávněn regulovat postupy před a v průběhu jakéhokoliv odvolacího řízení.
 14. ODVOLÁNÍ
 - 14.1 Žadatel (nebo osoba nebo asociace, která vyjádřila zájem a předala jakékoli připomínky, námítky nebo žádosti o informace vztahující se k navrženému rozhodnutí) se může odvolat proti jakémukoli rozhodnutí rozhodovací komise.
 - 14.2 Aby odvolání bylo platné, musí:
 - a. Být vyhotoveno písemně a adresováno předsedovi rozhodovací komise, která dané rozhodnutí udělila, a to do 45 dnů od upozornění na rozhodnutí;
 - b. Uvádět podrobnosti rozhodnutí, proti kterému se odvolává; a
 - c. Uvádět skutečnosti, na základě kterých se odvolává.
 - 14.3 Po obdržení platné žádosti o odvolání může předseda rozhodovací komise, která udělila původní rozhodnutí, požadovat jako podmínku pro odvolání přiměřený odvolací poplatek, který žadatel zaplatí. Tento odvolací poplatek bude žadateli vrácen, pokud bude jeho odvolání úspěšné.
 15. SVOLÁVÁNÍ ODVOLACÍHO TRIBUNÁLU
 - 15.1 Prezident nebo osoba jím pověřená svolá odvolací tribunál po zaplacení odvolacího poplatku žadatelem.
 16. POSTUPY ODVOLACÍHO TRIBUNÁLU
 - 16.1 Odvolací tribunál a jeho předseda vedou řízení a slyšení v souladu se skutečnostmi výše uvedenými v částech 10, 11 a 12.
 - 16.2 Po upozornění žadatele nebo od data uvedeného odvolací tribunál je rozhodnutí odvolacího tribunálu ihned závazné a konečné dle pravidel tenisu.
 17. VŠEOBECNÉ
 - 17.1 Pokud se rozhodovací komise skládá z jednoho člena, pak je tento člen odpovědný za usměrňování slyšení z pozice předsedy a stanoví postupy, podle kterých bude řízení vedeno před nebo v průběhu tohoto řízení nebo slyšení.
 - 17.2 Veškerá řízení a/nebo slyšení budou vedena v anglickém jazyce. V případě slyšení, kdy žadatel a/nebo další osoby nebo organizace, které připomínkují, námítají nebo vyžadují informace nemluví anglickým jazykem, pak musí být přítomen tlumočnick. Pokud je to možné, tlumočnick by měl být nezávislý.
 - 17.3 Rozhodovací komise nebo odvolací tribunál může zveřejňovat výtahy ze svých rozhodnutí.
 - 17.4 Veškerá upozornění vyhotovená dle těchto postupů budou vyhotovena písemně.
 - 17.5 Veškerá upozornění vyhotovená dle těchto postupů budou považována za sdělená k datu, kdy byla sdělena, poslána nebo přenesena žadateli nebo jině příslušné straně.
 - 17.6 Rozhodovací komise má právo vyřadit žádost, pokud dle jejího uvážení, je žádost podstatně podobná žádosti, v které rozhodovací komise rozhodla během uplynulých 36ti měsíců před dnem podání žádosti.

VÝKLAD ZMĚN PRAVIDEL ATP, WTA, ITF, ČTS – KŘEČE HRÁČŮ

1. Co bylo smyslem změny pravidel?

Již dlouho se diskutovalo o tom, zda hráči trpícím křečemi má být povoleno zastavit hru a dostat 3-minutový čas na ošetření. Je to ošetřitelný medicínský stav nebo jde spíše o nedostatečnou kondici? Vzárustá přesvědčení lékařů, že velká většina svalových křečí v průběhu zápasu je důsledkem dehydratace, vyčerpání – či nedostatek kondice s projevy únavy – a není důsledkem nemoci z přehřátí. Stará pravidla o svalových křečích nedovolovala u hráče s křečemi ošetření žádného druhu; současné pravidlo jde v rozsahu na druhou stranu za předpokladu, že všechny svalové křeče jsou projevem nemoci z přehřátí, čímž dovoluje hráči zastavit hru a dostat 3minutový čas na ošetření. Pravidlo platné od roku 2010 je považováno za dobrý kompromis, pomocí něhož se uchová celistvost zápasu a zároveň je chráněno hráčovo zdraví.

2. A jak toto nové pravidlo ovlivní hráčovo právo na dvěminutovou přestávku na ošetření u nemoci z přehřátí?
Nemoc z přehřátí je akutní medicínský stav, který se obvykle projevuje nevolností, zvracením, pomalými reakcemi, a zvýšenou teplotou. Velká většina hráčů, kteří mají svalové křeče, nemají klinické projevy nemoci z přehřátí. Pravidlo roku 2010 posuzuje „svalové křeče“ jako stav, který je vyjmut z nároku na medicínské ošetření. Fyzioterapeut / zdravotník má konečné slovo rozhodnout, zda hráč trpí ošetřitelným medicínským stavem, který není pouze svalovou křečí.

3. Kdy může být hráč ošetřen pro svalové křeče?

Ošetření svalových křečí je omezeno na 2 celá střídání stran (pauly po sadě). Pokud fyzioterapeut stihne ošetřovat pouze část dané přestávky (z důvodu času stráveného stanovením diagnózy nebo pozdním příchodem na kurt), hráči zůstává nárok na ošetření při dalších dvou (2) střídáních stran (pauly po sadě), ne nutně následujících po sobě.

4. Kdo rozhodne, zda hráč trpí svalovými křečemi?

Všechna lékařská rozhodnutí jsou určena fyzioterapeutem / zdravotníkem.

5. Proč musí být rozhodnutí o svalových křečích učiněno pouze fyzioterapeutem / zdravotníkem?

Mohou být situace, kdy hráč svalové křeče předstírá, stejně tak jako příčinou mohou být závažnější okolnosti vedoucí ke svalovým křečím, a které v případě nedиагностиčování mohou znamenat pro hráče vážné zdravotní riziko.

6. Pokud zdravotník určí, že hráč si přivodil svalovou křeč (spasmus) spojenou se zraněním, je tento stav považován za svalové křeče?

Ne, svalový spasmus vyvolající křeč jako ochranu je specifický druh svalové reakce, který může vzniknout ve spojení se zraněním typu svalové deformace, svalového přepětí nebo zranění zad, aby ochránil danou oblast

7. Stav zápasu je 6-3 3-1 a hráč A oznámí hlavnímu rozhodčímu, že potřebuje zdravotníka. Co hlavní rozhodčí (dále jen HR) hráči odpoví?

HR: Zavolám zdravotníka a může přijít při střídání stran. Jakou máte zdravotní potíže, abych mohl informovat zdravotníka?

Hráč: Nemůžu hrát dál, potřebuji zdravotníka hned teď.

HR: Zavolám zdravotníka, jaké máte zdravotní potíže?

Hráč: Poranil jsem si nohu.

HR: Zavolá Vrchního rozhodčího (dále jen VR) a oznámí mu, že na dvorec byl přivolán zdravotník pro hráče A, zranění nohy, hra je přerušena.

8. Stejný stav zápasu jako výše, ale hráč přijde k hlavnímu rozhodčímu, že potřebuje zavolat zdravotníka, protože má křeče.

HR: Zavolám zdravotníka, může přijít při nejbližším střídání stran. /HR by měl zavolat zdravotníka, aby přišel co nejdříve ke kurtu pro případ, že hráč bude potřebovat jeho pomoc dříve než při střídání stran (zkrátí se tak případná čekací doba)/

Hráč: Nemůžu hrát dál, potřebuji zdravotníka hned teď.

HR: Zavolám zdravotníka (HR přeruší hru a počká na příchod zdravotníka, který určí medicínský stav – hlavní rozhodčí ani hráč sám nemohou určit hráčovu diagnózu, tzn. zda se jedná o křeče nebo ne)

HR: Zavolá VR a oznámí mu, že na dvorec č. ... byl přivolán zdravotník, pravděpodobně křeče, hra je přerušena.

9. Hráč vypadá, že dostal křeče v první hře závěrečné sady. Jeho stav je natolik vážný, že hráč nemůže pokračovat ve hře, stav je 40-0 pro daného hráče. Co se stane? Pouze zdravotník může určit, zda hráč opravdu trpí křečemi. V případě, že hráč nemůže pokračovat ve hře, hra je přerušena a na dvorec je přivolán zdravotník, aby hráče vyšetřil pokud zdravotník určí, že se jedná o svalové křeče, hlavní rozhodčí oznámí hráči, že musí pokračovat ve hře pokud hráč není schopen bez ošetření pokračovat ve hře, nemůže být ošetřen, dokud skóre nedosáhne lichého stavu her (pauly při střídání stran) nebo pauly po setu, proto se hlavní rozhodčí ujistí v komunikaci s hráčem, že hráč vzdává následující body potřebné pro to, aby bylo dosaženo lichého stavu her (pauly při střídání stran) nebo pauly po setu. Po odsouhlasení HR ohlásí nové skóre (v případě, že komunikace s hráčem probíhá na zemi či u lavičky, vrátí se HR nejdříve na umpire) pokud je hráč v kritickém stavu, případně se svíjí na kurtě, měli by HR, VR či ostatní rozhodčí přítomní na dvorci, pomoci a poskytnout hráči nejnmutnější pomoc, dokud nedorazí zdravotník.

10. Za stavu 7-6 a 2-3 hráč požádá HR o zavolání zdravotníka. Zdravotník, který byl upozorněn na možnost ošetřování předem a byl již na cestě na kurt, dorazí za 30 vteřin z uplynulého času střídání stran a vyšetřením zjistí, že hráč má svalové křeče. Jaký je postup? Zdravotník může ošetřit hráče po zbytek pauly střídání stran (do 90 vteřin ale musí být zahájena hra, aby nedošlo k penalizaci) a poté 2 celé střídání stran (nemusí to být následně po sobě jdoucí střídání stran).

11. Za stavu 2-1 v závěrečné sadě je hráč poprvé v zápase ošetřován pro svalové křeče po celou dobu trvání pauly při střídání stran. Když HR ohlásí „Čas“, hráč cítí, že potřebuje delší čas na ošetření křečí, aby byl schopen znovu hrát. Může se hráč rozhodnout, že vzdá následující dvě hry ve prospěch soupeře, a díky tomu může okamžitě využít pauzu pro následující střídání stran na pokračující ošetření křečí?

Ano, hráč toto může udělat. HR vynuluje stopky po uplynutí prvních 90 vteřin (určených na pauzu při střídání stran) a začne měřit další pauzu 90 vteřin (následně střídání stran). Učiní příslušná hlášení, aby vysvětlil situaci divákům a ohlásil aktuální stav skóre (2-3).

12. Počítají se vzdané body (hry) do systému Porušení řádu?

Ne, hráč může vzdát takový počet bodů, aby se dostal ke stavu skóre s nejbližším střídání stran, bez souvislosti s Porušením řádu.

13. Stav zápasu je 7-6 a 1-3, kdy HR a/nebo VR si všimnou, že hráč vypadá, jako by ho začínaly brát křeče. Co by měli HR a/nebo VR udělat?

Měli by zavolat zdravotníka a informovat ho o pravděpodobném vzniku křečí, a aby se co nejdříve dostavil ke kurtu a byl připraven ošetřovat.

14. Za stavu 7-6 a 6-7 délka trvání zápasu dosáhla 2 hodin. Je velmi horko. Co by měl HR udělat?

Pokyny hlavním rozhodčím pro daný den, pocházející od VR a zdravotníka, by měly znít – aby HR informoval VR a zdravotníka v okamžiku, kdy zápas bude trvat 2 hodiny. V tu chvíli by se měl zdravotník přemístit k danému kurtu a podívat se, zda hráči nemají nějaké příznaky svalových křečí nebo jiného medicínského stavu. Zdravotník se rovněž může zeptat HR v okamžiku, kdy podává informaci o 2 hod. délce zápasu, zda hráči vypadají OK.

15. Co se stane v případě, že hráč již byl ošetřován po dobu dvou pauz střídání stran, ale stále má křeče a úroveň jeho hry nedosahuje profesionální úrovně?

VR, po konzultaci se zdravotníkem, může určit, že zápas by neměl dále pokračovat, a měl by hráči zápas skrečovat, aby byla zachována celistvost profesionality zápasu.

To může být učiněno v případě splnění jedné z následujících podmínek:

- 1) Zdravotníkův názor je, že pokud hráč bude pokračovat ve hře, ohrozí tak svoje vlastní zdraví a bezpečnost
 - 2) hráč není schopen hrát na profesionální úrovni
- Takové rozhodnutí nesmí být bráno na lehkou váhu a pokud hráčovo zdraví a bezpečnost nejsou v ohrožení, musíte si být jisti, že není pravděpodobné, aby se hráč v průběhu hry zotavil natolik, aby hrál na dostatečně vysoké úrovni a případně i vyhrál.

16. Pokud zdravotník poskytuje pouze léky, počítá se to jako jedna za dvou povolených ošetření při střídání stran?

Ne

17. V průběhu závěrečné sady dlouhého zápasu dvouhry mají oba hráči křeče a potřebují ošetření od zdravotníka při stejném střídání stran. Co by měl HR nebo VR udělat?

Pokud není možnost zajistit 2. zdravotníka k ošetření, oba hráči budou ošetřováni po dobu 60 vteřin v průběhu stejné přestávky střídání stran, zdravotník určí, který hráč bude ošetřen jako první.

18. V zápase WTA při použití pravidla extrémního horka (přestávka 10 minut před 3.setem), za stavu 1-1 na sety si hráčka zavolá zdravotníka před tím, než opustí dvorec. Zdravotník určí, že hráčka má křeče. Jaký je časový průběh přestávky?

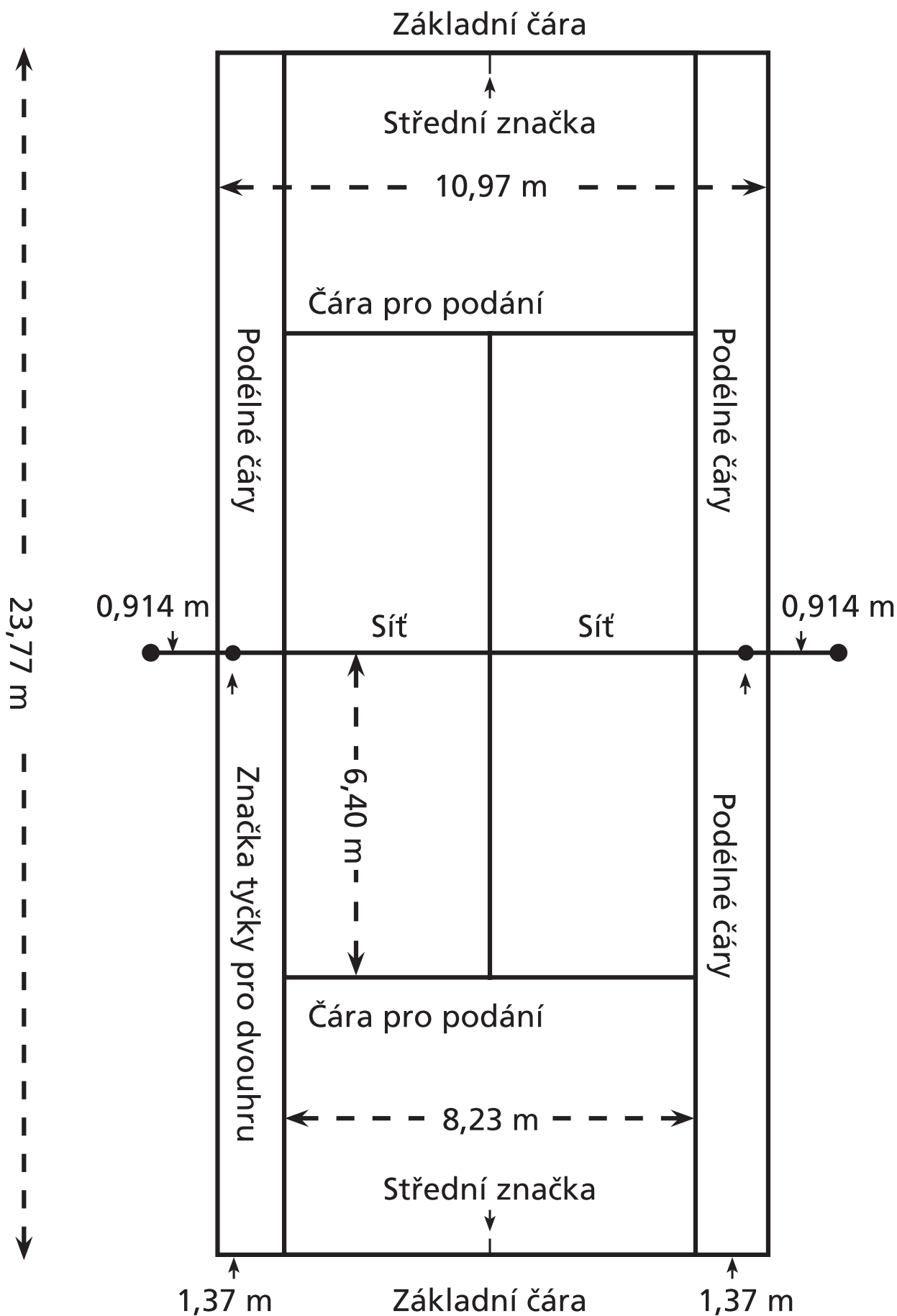
Zdravotník může ošetřovat křeče po dobu 120 vteřin (doba pauly po setu) a poté může hráčka opustit dvorec po zbytek času 10minutové přestávky.

19. V zápase WTA – bude soupeře povolen koučink na kurtě v době, kdy bude její protihráčka ošetřována pro křeče?

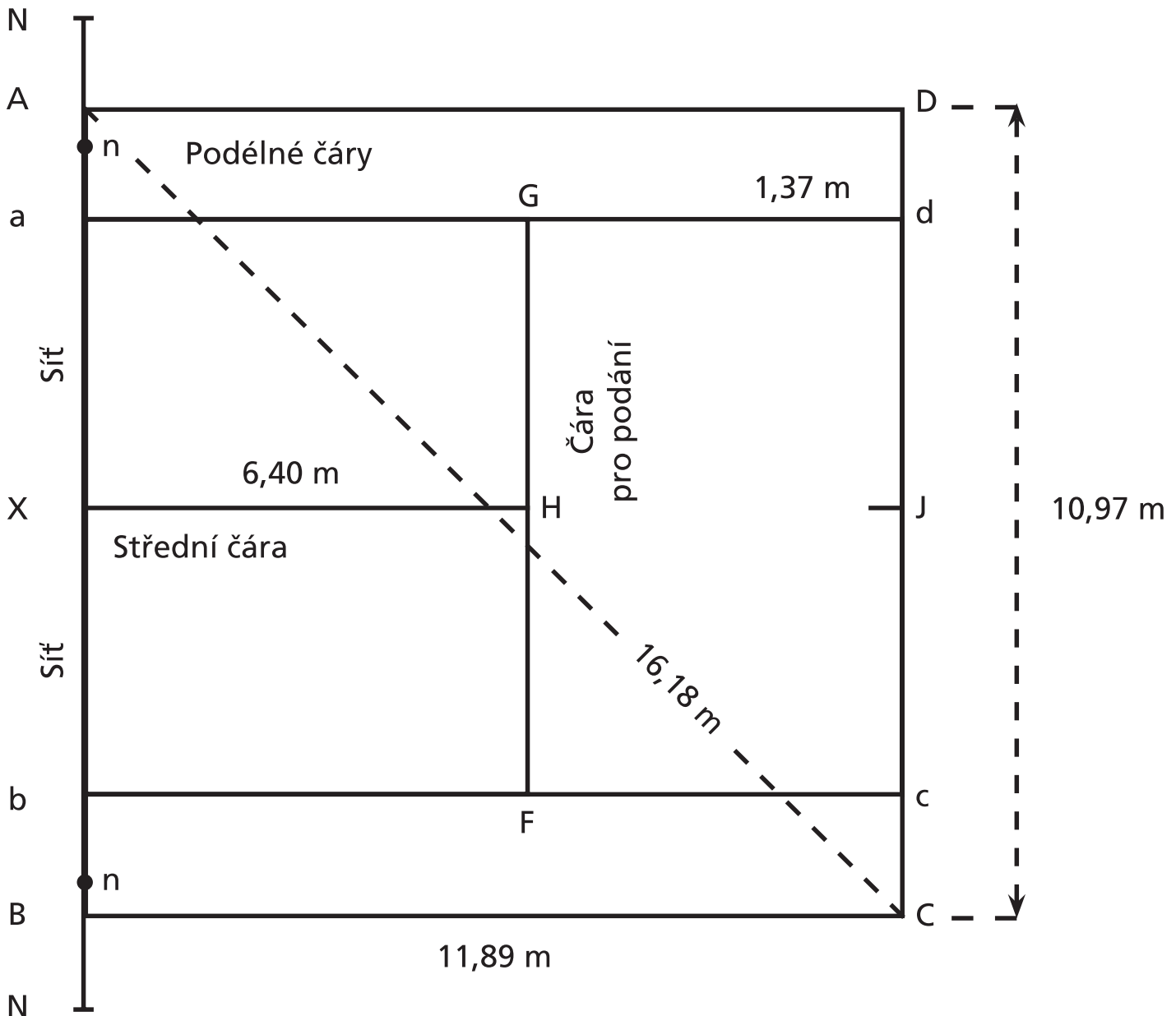
Ne, ošetření křečí při střídání stran jsou posuzovány stejně jako následující ošetření zranění po pauze na ošetření (MTO) – speciální případ pouze pro turnaje WTA. V případě, že je zdravotník poprvé zavolán na dvorec ke stanovení diagnózy, může si protihráčka zavolat svého trenéra na kurt v době čekání na příchod / stanovení diagnózy / rozhodnutí zdravotníka, zda hráčka trpí křečemi či nikoliv. Pokud zdravotník určí, že hráčka má křeče, trenér protihráčky bude vyzván k okamžitému opuštění dvorce, a to i v případě, že se hráčka s křečemi rozhodne vzdát body k dosažení nejbližšího střídání stran, aby mohla být okamžitě ošetřena.

V případě, že hlavní nebo vrchní rozhodčí posoudí situaci jako nespportovní chování (úmyslné zdržování zápasu), hráčka bude penalizována podle systému Porušení řádu za Nespportovní chování.

PLÁN DVORCE



NÁVOD K VYTYČENÍ DVORCE



Následující postup slouží k vytyčení obvyklého kombinovaného dvorce pro dvouhru a čtyřhru. (Viz dále - Poznámka k vytyčení jednoúčelového dvorce.)

Nejprve stanovte polohu sítě; přímou čáru dlouhou 12,80 m. Na této čáře vyznačte střed (značka X na pláncu) a od něho vyměřte na obě strany a označte: ve vzdálenosti 4,11 m body a, b, v nichž síť protíná vnitřní podélné čáry, ve vzdálenosti 5,03 m polohu sloupků pro dvouhru (nebo tyček pro dvouhru) (n, n), ve vzdálenosti 5,49 m body A, B, v nichž síť protíná vnější podélné čáry, ve vzdálenosti 6,40 m umístění sloupků pro síť (N, N), které jsou na koncích původní čáry dlouhé 12,80 m.

Zarazte kolíky do bodů A a B a upevněte na ně příslušné konce dvou pásem. Jedním z nich změřte úhlopříčku poloviny dvorce dlouhou 16,18 m a druhým vnější podélnou čáru dlouhou 11,89 m. Napněte obě pásma tak, aby se v těchto vzdálenostech setkala v bodě C, což je jeden z rohů dvorce. Stejným způsobem najdete druhý roh D. Pro kontrolu se

doporučuje ověřit si nyní délku čáry CD, která tvoří základní čáru a musí být 10,97 m dlouhá. Vyznačte přitom její střed J a také konce vnitřních podélných čar (c, d) ve vzdálenosti 1,37 m od bodů C a D.

Nyní vyznačte střední čáru a čáru pro podání pomocí bodů F, H, G, které vyznačte ve vzdálenosti 6,40 m od sítě na čarách bc, XJ, ad.

Stejným způsobem vyznačte na opačné straně sítě druhou polovinu dvorce.

Má-li se vyznačit pouze dvorec pro dvouhru, není třeba vyznačovat čáry vně bodů a, b, c, d, avšak dvorec může být vyměřen, jak je uvedeno. Konce základní čáry (c, d) se jinak mohou určit upevněním dvou pásem na kolíky v bodech a a b místo v bodech A a B použitím délek 14,46 m a 11,89 m. Sloupky pro síť budou v bodech n, n a použije se 10 m dlouhá síť pro dvouhru.

Má-li se použít pro dvouhru kombinovaného dvorce pro čtyřhru a dvouhru se síť pro čtyřhru, musí být síť podepře-

na v bodech n, n vzdálených 0,914 m od podélných čar pro dvouhru, pomocí dvou 1,07 m vysokých sloupků pro dvouhru zvaných tyčky pro dvouhru, které mají průřez buď čtvercový o straně nejvýše 7,5 cm, nebo kruhový o průměru nejvýše 7,5 cm.

Pro snazší umístění těchto tyček se doporučuje při vyměření dvorce vyznačit body n, n bílou značkou.

Poznámka:

Pro mezinárodní soutěže je doporučena minimální vzdálenost mezi zadními čarami a zadním hrazením 6,4 m a mezi podélnými čarami a postranním hrazením je doporučena minimální vzdálenost 3,66 m.

Pro rekreační a klubové hry je doporučena minimální vzdálenost mezi zadními čarami a zadním hrazením 5,5 m a mezi podélnými čarami a postranním hrazením je doporučena minimální vzdálenost 3,05 m.

Doporučená minimální výška stropu je 9,14 m.