

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΕΝΙΣ 2010

I.T.F.

**ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗΣ:
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΑΡΑΤΖΙΔΗΣ**

ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΑΝΤΙΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 1. Το γήπεδο**
 - 2. Μόνιμα εξαρτήματα**
 - 3. Η μπάλα**
 - 4. Η ρακέτα**
 - 5. Το σκορ στο game**
 - 6. Το σκορ στο set**
 - 7. Το σκορ στον αγώνα**
 - 8. Ο σερβίρων και ο δέκτης**
 - 9. Επιλογή πλευράς γηπέδου και service**
 - 10. Αλλαγή πλευράς γηπέδου**
 - 11. Η μπάλα είναι στο παιχνίδι (παίζεται)**
 - 12. Η μπάλα ακουμπάει στη γραμμή**
 - 13. Η μπάλα ακουμπάει σε μόνιμο εξάρτημα**
 - 14. Η σειρά στο service**
 - 15. Η σειρά της υποδοχής στο διπλό**
 - 16. Το service**
 - 17. Σερβίροντας**
 - 18. Footfault**
 - 19. Fault στο service**
 - 20. Δεύτερο service**
 - 21. Πότε εκτελείται το service και η υποδοχή**
 - 22. Το let κατά τη διάρκεια του service**
 - 23. Το let**
 - 24. Πότε ο παίκτης χάνει πόντο**
 - 25. Έγκυρη επιστροφή της μπάλας**
 - 26. Παρενόχληση (Hindrance)**
 - 27. Διόρθωση λαθών**
 - 28. Ο ρόλος των court officials (επιδιαιτητών-διαιτητών καρέκλας-κριτών γραμμών)**
 - 29. Συνέχεια παιχνιδιού**
 - 30. Καθοδήγηση (coaching)**
- Κανονισμοί Τένις με καροτσάκι (Wheelchair Tennis)**
- Παράρτημα I: Η μπάλα**
Κατηγορίες γηπέδων ανάλογα με ταχύτητα επιφάνειας
- Παράρτημα II: Η ρακέτα**
- Παράρτημα III: Διαφημίσεις**
- Παράρτημα IV: Εναλλακτικές μέθοδοι καταμέτρησης σκορ**
- Παράρτημα V: Ο ρόλος των court officials (επιδιαιτητών-διαιτητών καρέκλας-κριτών γραμμών)**

**Πλάνο του γηπέδου
Πρόταση για χάραξη γραμμών**

1. Το γήπεδο

Έχει σχήμα ορθογώνιου παραλληλόγραμμου, μήκους 23,77 μ. και πλάτους για αγώνες μονού 8,23 μ. Για αγώνες διπλού το πλάτος είναι 10,97μ.

Το γήπεδο χωρίζεται στη μέση από ένα δίχτυ κρεμασμένο σε σχοινί ή μεταλλικό καλώδιο, το οποίο περνάει πάνω ή είναι ενωμένο με δύο πασσάλους σε ύψος 1,07 μ. Το δίχτυ είναι απλωμένο πλήρως ώστε να γεμίζει το χώρο ανάμεσα στους δύο πασσάλους και πρέπει να έχει αρκετά πυκνή πλέξη ώστε να μην μπορεί η μπάλα να περάσει μέσα από αυτό. Το ύψος του φιλέ είναι 0,914 μ. στο κέντρο, όπου συγκρατείται χαμηλά από μια κορδέλα. Μία ταινία καλύπτει το σχοινί ή το μεταλλικό καλώδιο στο πάνω μέρος του φιλέ. Η κορδέλα και η ταινία είναι τελείως λευκές.

- * Η μέγιστη διάμετρος του σχοινιού ή μεταλλικού καλωδίου είναι 0,8 εκ.
- * Το μέγιστο φάρδος της κορδέλας είναι 5 εκ.
- * Η ταινία του φιλέ θα έχει πλάτος από 5εκ. έως 6,35 εκ. σε κάθε πλευρά του φιλέ.

Για αγώνες διπλού, το κέντρο των πασσάλων είναι 0,914 μ. έξω από το γήπεδο του διπλού σε κάθε πλευρά.

Για αγώνες μονού, αν χρησιμοποιείται δίχτυ του μονού, το κέντρο των πασσάλων είναι 0,914 μ. έξω από το γήπεδο του μονού σε κάθε πλευρά. Αν χρησιμοποιείται δίχτυ του διπλού, τότε το δίχτυ στηρίζεται σε ύψος 1,07 μ., από δύο πασσάλους του μονού (single sticks), τα κέντρα των οποίων είναι 0,914 μ. έξω από το γήπεδο του μονού σε κάθε πλευρά.

- * Οι πάσσαλοι του φιλέ δεν μπορεί να είναι πάνω από 15 εκ. ανά πλευρά αν είναι τετράγωνοι ή 15 εκ. σε διάμετρο.
- * Οι πάσσαλοι του μονού δεν μπορεί να είναι πάνω από 7,5 εκ. ανά πλευρά αν είναι τετράγωνοι ή 7,5 εκ. σε διάμετρο.
- * Οι πάσσαλοι του φιλέ και οι πάσσαλοι του μονού δεν μπορεί να εξέχουν πάνω από 2,5 εκ. από το πάνω μέρος του σχοινιού ή καλωδίου που στηρίζει το δίχτυ.

Οι γραμμές στα άκρα του γηπέδου ονομάζονται βασικές γραμμές (baselines) και οι γραμμές στις πλευρές του γηπέδου ονομάζονται πλαϊνές γραμμές (sidelines).

Δύο γραμμές ενώνουν τις πλαϊνές γραμμές του μονού, 6,4 μ. από κάθε πλευρά του φιλέ, παράλληλα προς το δίχτυ. Αυτές οι γραμμές ονομάζονται γραμμές του service (servicelines). Σε κάθε πλευρά του δικτυού, η περιοχή ανάμεσα στη γραμμή του service και το δίχτυ χωρίζεται σε δύο ίσα μέρη, που ονομάζονται γήπεδα service (service courts), από την κεντρική γραμμή του service (centre serviceline). Η κεντρική γραμμή του service είναι παράλληλη με τις πλαϊνές γραμμές του μονού και ακριβώς ανάμεσά τους.

Η κάθε βασική γραμμή χωρίζεται στη μέση από το κεντρικό σημάδι (centre mark), που έχει μήκος 10 εκ., το οποίο βρίσκεται μέσα στο γήπεδο και παράλληλα με τις πλαϊνές γραμμές του μονού.

* Η κεντρική γραμμή του service και το κεντρικό σημάδι έχουν πλάτος 5 εκ.

* Οι άλλες γραμμές του γηπέδου έχουν πλάτος από 2,5 εκ. έως 5 εκ., εκτός από τις βασικές γραμμές που μπορεί να έχουν πλάτος έως 10 εκ.

Όλες οι μετρήσεις στο γήπεδο γίνονται έως την εξωτερική πλευρά των γραμμών και όλες οι γραμμές του γηπέδου πρέπει να έχουν το ίδιο χρώμα που να έχει ξεκάθαρη αντίθεση με το χρώμα του γηπέδου.

Καμία διαφήμιση δεν επιτρέπεται στο γήπεδο, το δίχτυ, την κορδέλα, την ταινία, τους πασσάλους, τους πασσάλους του μονού εκτός από τις περιπτώσεις που προβλέπονται στο Παράρτημα III.

2. Μόνιμα εξαρτήματα

Τα μόνιμα εξαρτήματα του γηπέδου περιλαμβάνουν την περίφραξη πίσω και στο πλάι, τις κερκίδες και τα καθίσματα των θεατών, οποιεσδήποτε άλλες μόνιμες κατασκευές γύρω και πάνω από το γήπεδο, τον διαιτητή, τους κριτές γραμμών, τον κριτή του φιλέ και τα παιδιά που μαζεύουν τις μπάλες στις αντίστοιχες αναγνωρισμένες θέσεις τους (recognized positions).

Σε αγώνα μονού που διεξάγεται με δίχτυ διπλού και πασσάλους του μονού, οι πάσσαλοι του φιλέ και το μέρος του φιλέ έξω από τους πασσάλους του μονού είναι μόνιμα εξαρτήματα και δεν θεωρούνται ως πάσσαλοι ή μέρος του φιλέ.

3. Η μπάλα

Οι μπάλες οι οποίες είναι εγκεκριμένες για παιχνίδι σύμφωνα με τους Κανονισμούς Τένις πρέπει να είναι σύμφωνες με τις προδιαγραφές που περιγράφονται στο Παράρτημα I.

Η I.T.F. είναι η μόνη που θα καθορίζει αν οι μπάλες είναι σύμφωνες με αυτά τα πρότυπα και άρα αν είναι εγκεκριμένες ή όχι για παιχνίδι.

Οι διοργανωτές των αγώνων πρέπει να ανακοινώσουν πριν την έναρξη των αγώνων:

- α. Τον αριθμό των μπαλών για τον αγώνα 2,3,4 ή 6
- β. Την πολιτική αλλαγής των μπαλών, αν υπάρχει τέτοια.

Αλλαγή στις μπάλες, αν υπάρχει, μπορεί να γίνει:

- i. Μετά από συμφωνημένο μονό αριθμό games, στην οποία περίπτωση η πρώτη αλλαγή μπαλών στον αγώνα θα γίνει δύο games νωρίτερα από ότι στον υπόλοιπο αγώνα, λόγω της φθοράς στο ζέσταμα. Ένα tie-break game μετράει ως ένα game για την αλλαγή στις μπάλες. Η αλλαγή στις μπάλες δεν μπορεί να γίνει στην αρχή ενός tie-break game. Σε αυτή τη περίπτωση, η αλλαγή θα καθυστερήσει μέχρι την αρχή του δεύτερου game στο επόμενο set. Ή
- ii. Στην αρχή ενός set.

Αν μια μπάλα σπάσει κατά τη διάρκεια ενός πόντου, ο πόντος θα επαναληφθεί.

Περίπτωση 1: Αν η μπάλα είναι μαλακή (soft) στο τέλος ενός πόντου, πρέπει ο πόντος να επαναληφθεί;

Απόφαση: Αν η μπάλα είναι μαλακή και όχι σπασμένη, ο πόντος δεν πρέπει να επαναληφθεί.

Σημείωση: Κάθε μπάλα που χρησιμοποιείται σε τουρνουά που διεξάγεται σύμφωνα με τους Κανονισμούς Τένις, πρέπει να βρίσκεται στην επίσημη λίστα της I.T.F. με τις εγκεκριμένες μπάλες.

4. Η ρακέτα

Οι ρακέτες οι οποίες είναι εγκεκριμένες για παιχνίδι σύμφωνα με τους Κανονισμούς Τένις πρέπει να είναι σύμφωνες με τις προδιαγραφές που περιγράφονται στο Παράρτημα II.

Η I.T.F. είναι η μόνη που θα καθορίζει αν οι ρακέτες είναι σύμφωνες με αυτά τα πρότυπα και άρα αν είναι εγκεκριμένες ή όχι για παιχνίδι.

Περίπτωση 1: Επιτρέπεται πάνω από ένα πλέγμα χορδών στην επιφάνεια μιας ρακέτας;

Απόφαση: Όχι. Ο κανονισμός αναφέρει ένα πλέγμα (όχι πλέγματα) χορδών.

Περίπτωση 2: Θεωρείται το πλέγμα μιας ρακέτας γενικά ομοιόμορφο και επίπεδο αν οι χορδές βρίσκονται σε πάνω από ένα επίπεδα;

Απόφαση: Όχι.

Περίπτωση 3: Μπορούν να τοποθετηθούν μηχανισμοί απορρόφησης κραδασμών στις χορδές μιας ρακέτας και αν ναι, πού;

Απόφαση: Ναι, αλλά οι μηχανισμοί αυτοί μπορούν να τοποθετηθούν μόνο έξω από τις τελευταίες εγκάρσιες (οριζόντιες) χορδές.

Περίπτωση 4: Κατά τη διάρκεια ενός πόντου σπάνε οι χορδές της ρακέτας ενός παίκτη. Μπορεί ο παίκτης να παίζει άλλο πόντο με αυτή τη ρακέτα;

Απόφαση: Ναι, εκτός και αν απαγορεύεται ρητώς από τους διοργανωτές των αγώνων.

Περίπτωση 5: Επιτρέπεται ο παίκτης να χρησιμοποιήσει περισσότερες από μια ρακέτα οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του πόντου;

Απόφαση: Όχι.

Περίπτωση 6: Μπορεί μια μπαταρία που επηρεάζει τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού της ρακέτας να ενσωματωθεί σε μια ρακέτα;

Απόφαση: Όχι. Η μπαταρία απαγορεύεται επειδή είναι πηγή ενέργειας, όπως και ηλιακές κυψέλες ή παρόμοιες συσκευές.

5. Το σκορ στο game

α. Κανονικό game

Το σκορ σε ένα κανονικό game έχει την ακόλουθη μορφή, και το σκορ του παίκτη που σερβίρει καλείται πρώτο:

Κανένας πόντος	-	«Μηδέν»
Πρώτος πόντος	-	«15»
Δεύτερος πόντος	-	«30»
Τρίτος πόντος	-	«40»
Τέταρτος πόντος	-	«game»

εκτός από την περίπτωση που και οι δύο παίκτες/ομάδες έχουν κερδίσει τρεις πόντους, οπότε το σκορ είναι ισοπαλία «Deuce». Μετά την ισοπαλία, το σκορ είναι πλεονέκτημα «Advantage» για τον

παίκτη/ομάδα που κερδίζει τον επόμενο πόντο. Αν ο ίδιος παίκτης/ομάδα κερδίσει τον επόμενο πόντο, αυτός ο παίκτης/ομάδα κερδίζει το «Game», ενώ αν ο αντίπαλος παίκτης/ομάδα κερδίσει τον επόμενο πόντο το σκορ είναι ξανά ισοπαλία. Ένας παίκτης πρέπει να κερδίσει δύο συνεχόμενους πόντους αμέσως μετά την ισοπαλία, για να κερδίσει το Game.

β. Tie-break game

Κατά τη διάρκεια ενός tie-break game οι πόντοι ονομάζονται «Μηδέν», «1», «2», «3», κ.ο.κ. Ο πρώτος παίκτης/ομάδα που θα κερδίσει επτά(7) πόντους κερδίζει το «Game» και το «Set», υπό την προϋπόθεση ότι υπάρχει διαφορά δύο πόντων από τον αντίπαλό του. Αν είναι αναγκαίο, το tie-break game συνεχίζεται μέχρι να επιτευχθεί αυτή η διαφορά.

Ο παίκτης του οποίου είναι η σειρά να σερβίρει, θα σερβίρει τον πρώτο πόντο του tie-break game. Στους επόμενους δύο πόντους θα σερβίρει ο αντίπαλος (στα διπλά ο παίκτης της αντίπαλης ομάδας που είχε σειρά να σερβίρει). Μετά από αυτό, ο κάθε παίκτης/ομάδα θα σερβίρει εναλλάξ για δύο συνεχόμενους πόντους μέχρι το τέλος του tie-break game (στα διπλά η εναλλαγή του service μέσα στην κάθε ομάδα θα ακολουθεί τη σειρά που είχε κατά τη διάρκεια του set).

Ο παίκτης/ομάδα του οποίου η σειρά ήταν να σερβίρει πρώτος στο tie-break game, θα υποδεχθεί το service στο πρώτο game του επόμενου set.

Επιπλέον εγκεκριμένες εναλλακτικές μέθοδοι μέτρησης του σκορ υπάρχουν στο Παράρτημα IV.

6. Το σκορ στο set

Υπάρχουν διαφορετικές μέθοδοι μέτρησης του σκορ στο set. Οι δύο κύριες μέθοδοι είναι το set με πλεονέκτημα «Advantage Set» και το set με tie-break «Tie-break Set». Οποιαδήποτε από τις δύο μεθόδους μπορεί να χρησιμοποιηθεί, υπό την προϋπόθεση ότι αυτό θα ανακοινωθεί πριν την έναρξη του τουρνουά. Αν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί το «Tie-break Set» πρέπει επίσης να ανακοινωθεί αν το τελικό set θα παιχτεί σαν «Advantage Set» ή σαν «Tie-break Set».

α. «Advantage Set»

Ο πρώτος παίκτης/ομάδα που θα κερδίσει έξι(6) game κερδίζει το set, υπό την προϋπόθεση ότι υπάρχει διαφορά δύο games με τον

αντίπαλο. Αν είναι αναγκαίο, το set θα συνεχιστεί μέχρι αυτή η διαφορά να επιτευχθεί.

β. «Tie-break Set»

Ο πρώτος παίκτης/ομάδα που θα κερδίσει έξι(6) game κερδίζει το set, υπό την προϋπόθεση ότι υπάρχει διαφορά δύο games με τον αντίπαλο. Αν το σκορ φτάσει στο έξι όλα θα παιχτεί ένα tie-break game.

Επιπλέον εγκεκριμένες εναλλακτικές μέθοδοι μέτρησης του σκορ υπάρχουν στο Παράρτημα IV.

7. Το σκορ στον αγώνα

Ένας αγώνας μπορεί να διεξαχθεί στα 2 νικηφόρα set (ο παίκτης/ομάδα πρέπει να κερδίσει 2 set για να κερδίσει τον αγώνα) ή στα 3 νικηφόρα set (ο παίκτης/ομάδα πρέπει να κερδίσει 3 set για να κερδίσει τον αγώνα).

Επιπλέον εγκεκριμένες εναλλακτικές μέθοδοι μέτρησης του σκορ υπάρχουν στο Παράρτημα IV.

8. Ο σερβίρων και ο δέκτης (αυτός που υποδέχεται)

Οι παίκτες/ομάδες στέκονται στις απέναντι πλευρές του φιλέ. Ο σερβίρων (server) είναι αυτός που ξεκινάει τον πρώτο πόντο (σερβίροντας). Ο δέκτης (receiver) είναι αυτός που είναι έτοιμος να επιστρέψει τη μπάλα που σερβίρει ο σερβίρων.

Περίπτωση 1: Επιτρέπεται στον δέκτη να σταθεί έξω από τις γραμμές του γηπέδου;

Απόφαση: Ναι. Ο δέκτης μπορεί να σταθεί σε οποιαδήποτε θέση μέσα ή έξω από τις γραμμές στη δικιά του πλευρά του φιλέ.

9. Επιλογή πλευράς γηπέδου και service

Η επιλογή πλευράς γηπέδου και η επιλογή να είναι ο παίκτης σερβίρων ή δέκτης στο πρώτο game, αποφασίζεται με το στρίψιμο του νομίσματος πριν αρχίσει το ζέσταμα. Ο παίκτης/ομάδα που κερδίζει μπορεί να διαλέξει:

α. Να είναι σερβίρων ή δέκτης στο πρώτο game του αγώνα, οπότε ο αντίπαλος του θα διαλέξει την πλευρά του γηπέδου για το πρώτο game του αγώνα.

β. Την πλευρά του γηπέδου για το πρώτο game του αγώνα, οπότε ο αντίπαλος του θα διαλέξει να είναι σερβίρων ή δέκτης στο πρώτο game του αγώνα. Ή

γ. Να απαιτήσει από τον αντίπαλό του να κάνει μια από τις παραπάνω επιλογές.

Περίπτωση 1: Έχουν και οι δύο παίκτες το δικαίωμα νέων επιλογών αν το ζέσταμα διακοπεί και οι παίκτες φύγουν από το γήπεδο;

Απόφαση: Ναι. Το αποτέλεσμα της αρχικής κλήρωσης παραμένει, αλλά καινούργιες επιλογές μπορούν να γίνουν και από τους δύο παίκτες/ομάδες.

10. Αλλαγή πλευράς γηπέδου

Οι παίκτες αλλάζουν πλευρές στο τέλος κάθε πρώτου, τρίτου και κάθε επόμενου μονού game του κάθε set. Οι παίκτες αλλάζουν επίσης πλευρές στο τέλος του κάθε set, εκτός και αν ο συνολικός αριθμός games σε αυτό το set είναι ζυγός, οπότε οι παίκτες αλλάζουν πλευρές στο τέλος του πρώτου game του επόμενου set.

Κατά τη διάρκεια ενός tie-break game, οι παίκτες αλλάζουν πλευρές κάθε έξι(6) πόντους.

11. Η μπάλα είναι στο παιχνίδι (παίζεται)

Αν δεν γίνει σφάλμα (fault) ή let, η μπάλα παίζεται από τη στιγμή που ο σερβίρων τη χτυπήσει, και συνεχίζει να παίζεται μέχρι να κριθεί ο πόντος.

12. Η μπάλα ακουμπάει στη γραμμή

Αν η μπάλα ακουμπήσει τη γραμμή, θεωρείται ότι ακούμπησε το γήπεδο που ορίζεται από αυτή τη γραμμή.

13. Η μπάλα ακουμπάει σε μόνιμο εξάρτημα

Αν η μπάλα που παίζεται ακουμπήσει σε μόνιμο εξάρτημα αφού χτυπήσει στο σωστό γήπεδο, ο παίκτης που χτύπησε τη μπάλα κερδίζει τον πόντο. Αν η μπάλα που παίζεται ακουμπήσει σε μόνιμο εξάρτημα πριν χτυπήσει στο έδαφος, ο παίκτης που χτύπησε τη μπάλα χάνει τον πόντο.

14. Η σειρά στο service

Στο τέλος του κάθε κανονικού game, ο δέκτης γίνεται σερβίρων και ο σερβίρων γίνεται ο δέκτης για το επόμενο game.

Στο διπλό, η ομάδα που πρόκειται να σερβίρει στο πρώτο game του κάθε set θα αποφασίσει ποιος παίκτης θα σερβίρει σε εκείνο το game. Παρομοίως, πριν να αρχίσει το δεύτερο game, οι αντίπαλοί τους θα αποφασίσουν ποιος παίκτης θα σερβίρει σε εκείνο το game. Ο συμπαίκτης του παίκτη που σέρβριε στο πρώτο game θα σερβίρει στο τρίτο game και ο συμπαίκτης του παίκτη που σέρβριε στο δεύτερο

game θα σερβίρει στο τέταρτο game. Αυτή η εναλλαγή θα συνεχιστεί μέχρι το τέλος του set.

15. Η σειρά της υποδοχής στο διπλό

Η ομάδα που πρόκειται να υποδεχθεί στο πρώτο game ενός set θα αποφασίσει ποιος παίκτης θα υποδεχθεί τον πρώτο πόντο του game. Παρομοίως, πριν να αρχίσει το δεύτερο game, οι αντίπαλοί τους θα αποφασίσουν ποιος θα υποδεχθεί τον πρώτο πόντο εκείνου του game. Ο παίκτης που είναι ο συμπαίκτης του παίκτη που υποδέχθηκε στον πρώτο πόντο του game θα υποδεχθεί τον δεύτερο πόντο και αυτή η εναλλαγή θα συνεχιστεί μέχρι το τέλος του game και του set.

Αφού ο δέκτης έχει επιστρέψει τη μπάλα, οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας μπορεί να χτυπήσει τη μπάλα.

Περίπτωση 1: Επιτρέπεται ένα μέλος μιας ομάδας διπλού να παίζει μόνος του εναντίων των αντιπάλων;

Απόφαση: Όχι.

16. Το service

Ακριβώς πριν αρχίσει την κίνηση του service, ο σερβίρων στέκεται με τα δυο του πόδια πίσω (δηλ. μακρύτερα από το φιλέ) από τη βασική γραμμή και ανάμεσα στις νοητές προεκτάσεις του κεντρικού σημαδιού και της πλαϊνής γραμμής.

Ο σερβίρων τότε πετάει τη μπάλα με το χέρι σε οποιαδήποτε κατεύθυνση και χτυπάει τη μπάλα με τη ρακέτα του πριν η μπάλα ακουμπήσει στο έδαφος. Η κίνηση του service ολοκληρώνεται τη στιγμή που ο παίκτης χτυπήσει ή αποτύχει να χτυπήσει τη μπάλα. Ένας παίκτης που μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνο ένα χέρι, μπορεί να χρησιμοποιήσει τη ρακέτα του για να πετάξει τη μπάλα.

17. Σερβίροντας

Κατά την εκτέλεση του service σε ένα κανονικό game, ο σερβίρων στέκεται εναλλάξ πίσω από το δεξί και αριστερό μισό του γηπέδου, ξεκινώντας από το δεξί μισό του γηπέδου σε κάθε game.

Σε ένα tie-break game, το service θα εκτελείται εναλλάξ πίσω από το δεξί και αριστερό μισό του γηπέδου, ξεκινώντας από το δεξί μισό του γηπέδου.

Το service πρέπει να περάσει πάνω από το δίχτυ και να χτυπήσει στο έδαφος μέσα στο γήπεδο του service που βρίσκεται διαγώνια απέναντι, πριν ο δέκτης το επιστρέψει.

18. Footfault

Κατά τη διάρκεια της κίνησης του service, ο σερβίρων δεν πρέπει:

- α. Να αλλάξει θέση περπατώντας ή τρέχοντας, αν και μικρές κινήσεις των ποδιών επιτρέπονται. Ή
- β. Να αγγίζει τη βασική γραμμή ή το γήπεδο με οποιοδήποτε πόδι. Ή
- γ. Να αγγίζει την περιοχή έξω από τη νοητή επέκταση της πλαϊνής γραμμής με οποιοδήποτε πόδι. Ή
- δ. Να αγγίζει τη νοητή επέκταση του κεντρικού σημαδιού με οποιοδήποτε πόδι.

Αν ο σερβίρων παραβιάσει αυτόν τον κανόνα είναι σφάλμα ποδιού «Foot Fault».

Περίπτωση 1: Σε έναν αγώνα μονού, επιτρέπεται ο σερβίρων να σερβίρει καθώς στέκεται πίσω από το μέρος της βασικής γραμμής που βρίσκεται ανάμεσα στην πλαϊνή γραμμή του μονού και την πλαϊνή γραμμή του διπλού;

Απόφαση: Όχι.

Περίπτωση 2: Επιτρέπεται ο σερβίρων να έχει το ένα ή και τα δύο πόδια στον αέρα;

Απόφαση: Ναι.

19. Σφάλμα (Fault) στο service

Το service είναι λανθασμένο (fault) αν:

- α. Ο σερβίρων παραβιάσει τους κανόνες 16,17 ή 18. Ή
- β. Ο σερβίρων αποτύχει να χτυπήσει τη μπάλα ενώ κάνει προσπάθεια για αυτό. Ή
- γ. Όταν η μπάλα που «σερβιρίστηκε» αγγίζει ένα μόνιμο εξάρτημα, πάσσαλο μονού ή πάσσαλο του διπλού πριν χτυπήσει στο έδαφος. Ή
- δ. Όταν η μπάλα που «σερβιρίστηκε» αγγίζει τον σερβίρων ή τον συμπαίκτη του, ή οτιδήποτε ο σερβίρων ή ο συμπαίκτης του φοράει ή κρατάει.

Περίπτωση 1: Αφού πετάξει τη μπάλα για να σερβίρει, ο σερβίρων αποφασίζει να μην τη χτυπήσει και την πιάνει. Είναι σφάλμα (fault) το service;

Απόφαση: Όχι. Ένας παίκτης που πετάει τη μπάλα και μετά αποφασίζει να μην τη χτυπήσει, επιτρέπεται να πιάσει τη μπάλα με το χέρι ή τη ρακέτα ή να την αφήσει να αναπηδήσει στο έδαφος.

Περίπτωση 2: Κατά τη διάρκεια μονού αγώνα που διεξάγεται σε γήπεδο με πασσάλους διπλού και πασσάλους μονού, η μπάλα που «σερβιρίστηκε» χτυπάει σε έναν πάσσαλο του μονού και μετά

αναπηδάει στο σωστό γήπεδο του service. Είναι σφάλμα (fault) το service;

Απόφαση: Ναι.

20. Δεύτερο service

Αν το πρώτο service είναι σφάλμα (fault), ο σερβίρων πρέπει να σερβίρει ξανά χωρίς καθυστέρηση πίσω από το ίδιο μισό του γηπέδου που εκτελέστηκε το fault εκτός και αν το service εκτελέστηκε από το λάθος μισό του γηπέδου.

21. Πότε εκτελείται το service και η υποδοχή

Ο σερβίρων δεν εκτελεί service αν ο δέκτης δεν είναι έτοιμος. Παράλληλα όμως ο δέκτης πρέπει να αγωνίζεται σύμφωνα με τον λογικό ρυθμό του σερβίρων και θα είναι έτοιμος να υποδεχθεί μέσα σε λογικό χρονικό διάστημα από τη στιγμή που ο σερβίρων θα είναι έτοιμος.

Ο δέκτης που επιχειρεί να επιστρέψει το service θα θεωρείται ότι ήταν έτοιμος. Αν έχει δείξει ο δέκτης ότι δεν είναι έτοιμος, το service δεν μπορεί να κληθεί σφάλμα (fault).

22. Το let κατά τη διάρκεια του service

Το service είναι let αν:

- α. Η μπάλα που «σερβιρίστηκε» αγγίζει το φιλέ την κορδέλα ή την ταινία, και καταλήξει μέσα στο γήπεδο service, ή αφού αγγίζει το φιλέ την κορδέλα ή την ταινία, αγγίζει τον σερβίρων ή τον συμπαίκτη του, ή οτιδήποτε αυτοί φοράνε ή κρατάνε πριν χτυπήσει στο έδαφος. Ή
- β. Η μπάλα σερβιριστεί όταν ο δέκτης δεν είναι έτοιμος.

Στην περίπτωση του let στο service, εκείνο το συγκεκριμένο service δεν θα μετρήσει και ο σερβίρων θα σερβίρει ξανά, αλλά ένα service let δεν ακυρώνει ένα προηγούμενο fault.

23. Το let (επανάληψη)

Σε όλες τις περιπτώσεις που δίνεται let, εκτός και αν δοθεί service let σε δεύτερο service, όλος ο πόντος επαναλαμβάνεται.

Περίπτωση 1: Καθώς η μπάλα παίζεται, μια άλλη μπάλα κυλάει μέσα στο γήπεδο. Δίνεται let. Ο σερβίρων είχε προηγουμένως σερβίρει fault. Δικαιούται ο σερβίρων πρώτο ή δεύτερο service;

Απόφαση: Πρώτο service. Ολόκληρος ο πόντος πρέπει να επαναληφθεί.

24. Πότε ο παίκτης χάνει πόντο

Ο πόντος χάνεται αν:

- α. Ο παίκτης σερβίρει δύο συνεχόμενα fault. Ή
- β. Ο παίκτης δεν επιστρέψει την μπάλα που παίζεται πριν αυτή αναπηδήσει δύο συνεχόμενες φορές. Ή
- γ. Ο παίκτης επιστρέψει την μπάλα που παίζεται έτσι ώστε αυτή να χτυπήσει στο έδαφος ή σε ένα αντικείμενο έξω από το σωστό γήπεδο. Ή
- δ. Ο παίκτης επιστρέψει την μπάλα που παίζεται έτσι ώστε αυτή πριν να αναπηδήσει να χτυπήσει ένα μόνιμο εξάρτημα. Ή
- ε. Ο παίκτης εσκεμμένα να κουβαλήσει ή να πιάσει τη μπάλα που παίζεται πάνω στη ρακέτα του ή εσκεμμένα να την αγγίξει με την ρακέτα του πάνω από μία φορά. Ή
- στ. Ο παίκτης ή η ρακέτα του, είτε την κρατάει είτε όχι ή οτιδήποτε ο παίκτης φοράει ή κρατάει αγγίξει το φιλέ, τους πασσάλους του διπλού, τους πασσάλους του μονού, το σχοινί ή μεταλλικό καλώδιο, την κορδέλα ή την ταινία, ή το γήπεδο του αντιπάλου οποιαδήποτε στιγμή η μπάλα παίζεται. Ή
- ζ. Ο παίκτης χτυπήσει τη μπάλα πριν αυτή περάσει το φιλέ. Ή
- η. Η μπάλα που παίζεται αγγίξει τον παίκτη ή οτιδήποτε ο παίκτης φοράει ή κρατάει εκτός από την ρακέτα. Ή
- θ. Η μπάλα που παίζεται αγγίξει την ρακέτα όταν ο παίκτης δεν την κρατάει. Ή
- ι. Ο παίκτης εσκεμμένα αλλάξει το σχήμα της ρακέτας του ενώ η μπάλα παίζεται. Ή
- ια. Στα διπλά, και οι δύο παίκτες ακουμπήσουν την μπάλα καθώς την επιστρέφουν.

Περίπτωση 1: Αφού ο σερβίρων έχει σερβίρει το πρώτο service, η ρακέτα πέφτει από το χέρι του και αγγίζει το φιλέ πριν η μπάλα αναπηδήσει στο έδαφος. Είναι αυτό service fault ή ο σερβίρων χάνει τον πόντο;

Απόφαση: Ο σερβίρων χάνει τον πόντο επειδή η ρακέτα αγγίζει το φιλέ ενώ η μπάλα παίζεται.

Περίπτωση 2: Αφού ο σερβίρων έχει σερβίρει πρώτο service, η ρακέτα πέφτει από το χέρι του και ακουμπάει το φιλέ αφού η μπάλα έχει αναπηδήσει έξω από το σωστό γήπεδο service. Είναι αυτό service fault ή ο σερβίρων χάνει τον πόντο;

Απόφαση: Αυτό είναι service fault επειδή όταν η ρακέτα άγγιξε το φιλέ η μπάλα δεν παιζόταν ποια.

Περίπτωση 3: Σε αγώνα διπλού, ο συμπαίκτης του δέκτη αγγίζει το φιλέ πριν η μπάλα που «σερβιρίστηκε» αγγίξει το έδαφος έξω από το σωστό γήπεδο του service. Ποια είναι η σωστή απόφαση;

Απόφαση: Η ομάδα που υποδέχεται χάνει τον πόντο επειδή ο συμπαίκτης του δέκτη άγγιξε το φιλέ ενώ η μπάλα παιζόταν.

Περίπτωση 4: Χάνει ο παίκτης τον πόντο αν περάσει μια νοητή γραμμή στην προέκταση του φιλέ πριν ή αφού χτυπήσει την μπάλα;

Απόφαση: Ο παίκτης δεν χάνει τον πόντο και στις δύο περιπτώσεις υπό την προϋπόθεση ότι δεν θα αγγίξει το γήπεδο του αντιπάλου.

Περίπτωση 5: Επιτρέπεται ένας παίκτης να πηδήξει πάνω από το φιλέ μέσα στο γήπεδο του αντιπάλου ενώ η μπάλα παίζεται;

Απόφαση: Όχι. Ο παίκτης χάνει τον πόντο.

Περίπτωση 6: Ένας παίκτης πετάει την ρακέτα του προς τη μπάλα που παίζεται. Και η ρακέτα και η μπάλα προσγειώνονται στο γήπεδο στη μεριά του αντιπάλου και ο αντίπαλος δεν μπορεί να φτάσει τη μπάλα.

Ποιος παίκτης κερδίζει τον πόντο;

Απόφαση: Ο παίκτης που πέταξε τη ρακέτα του προς τη μπάλα χάνει τον πόντο.

Περίπτωση 7: Η μπάλα που μόλις «σερβιρίστηκε» χτυπάει τον δέκτη ή σε διπλό αγώνα τον συμπαίκτη του δέκτη πριν να αγγίξει το έδαφος.

Ποιος παίκτης κερδίζει τον πόντο;

Απόφαση: Ο σερβίρων κερδίζει τον πόντο, εκτός και αν ήταν service let.

Περίπτωση 8: Ένας παίκτης που στέκεται έξω από το γήπεδο χτυπάει τη μπάλα ή την πιάνει πριν αυτή αναπηδήσει και διεκδικεί τον πόντο επειδή η μπάλα έβγαινε οπωσδήποτε έξω από το σωστό γήπεδο.

Απόφαση: Ο παίκτης χάνει τον πόντο, εκτός αν η επιστροφή του είναι σωστή (μέσα), στην οποία περίπτωση ο πόντος συνεχίζεται.

25. Έγκυρη επιστροφή της μπάλας

Η επιστροφή είναι σωστή αν:

α. Η μπάλα αγγίζει το φιλέ, τους πασσάλους του διπλού, τους πασσάλους του μονού, το σχοινί ή μεταλλικό καλώδιο, την κορδέλα ή την ταινία, υπό την προϋπόθεση ότι θα περάσει πάνω από αυτά και θα χτυπήσει μέσα στο σωστό γήπεδο, εκτός από ότι προβλέπουν οι κανόνες 2 και 24δ. Η

β. Αφού η μπάλα που παίζεται έχει χτυπήσει στο έδαφος μέσα στο σωστό γήπεδο και αναπηδάει με spin ή ο αέρας την παρασύρει πάνω από το φιλέ (πίσω στο γήπεδο του παίκτη που τη χτύπησε), ο παίκτης που είναι η σειρά του να χτυπήσει την φτάνει σκύβοντας πάνω από το φιλέ και την χτυπάει στο σωστό γήπεδο, υπό την προϋπόθεση ότι δεν παραβαίνει τον κανόνα 24. Ή

γ. Η μπάλα επιστρέφεται έξω από τους πασσάλους του διπλού, είτε πάνω είτε κάτω από το επίπεδο της κορυφής του φιλέ, ακόμα και αν αγγίξει τους πασσάλους του διπλού, υπό την προϋπόθεση ότι θα χτυπήσει στο έδαφος στο σωστό γήπεδο, εκτός από ότι προβλέπουν οι κανόνες 2 και 24δ. Ή

δ. Η μπάλα περάσει κάτω από το σχοινί του φιλέ ανάμεσα στον πάσσαλο του μονού και τον διπλανό του πάσσαλο του διπλού, χωρίς να αγγίξει το φιλέ, το σχοινί ή τον πάσσαλο του διπλού, και χτυπήσει στο σωστό γήπεδο. Ή

ε. Η ρακέτα του παίκτη περάσει πάνω από το φιλέ αφού χτυπήσει τη μπάλα στη δικιά του πλευρά του φιλέ, και η μπάλα χτυπήσει στο σωστό γήπεδο. Ή

στ. Ο παίκτης χτυπήσει τη μπάλα που παίζεται, και αυτή χτυπήσει μια άλλη μπάλα που βρίσκεται μέσα στο σωστό γήπεδο.

*Περίπτωση 1: Ένας παίκτης επιστρέφει τη μπάλα η οποία μετά χτυπάει στον πάσσαλο του μονού και έπειτα στο έδαφος στο σωστό γήπεδο. Είναι αυτή έγκυρη επιστροφή;
Απόφαση: Ναι. Όμως αν το service χτυπήσει στον πάσσαλο του μονού είναι service fault.*

*Περίπτωση 2: Η μπάλα που παίζεται χτυπάει μια άλλη μπάλα που βρίσκεται στο σωστό γήπεδο. Ποια είναι η σωστή απόφαση;
Απόφαση: Το παιχνίδι συνεχίζεται. Όμως αν δεν είναι ξεκάθαρο ότι η μπάλα που παιζόταν έχει επιστραφεί, πρέπει να δοθεί let.*

26. Παρενόχληση (Hindrance)

Αν ένας παίκτης παρενοχληθεί στην προσπάθειά του να παίξει τον πόντο από μια εσκεμμένη πράξη του αντιπάλου του, ο παίκτης αυτός κερδίζει τον πόντο.

Όμως ο πόντος επαναλαμβάνεται αν ένας παίκτης παρενοχληθεί στην προσπάθειά του να παίξει τον πόντο είτε από μια μη εσκεμμένη πράξη του αντιπάλου του, είτε από κάτι εκτός ελέγχου του παίκτη (δεν συμπεριλαμβάνεται ένα μόνιμο εξάρτημα).

*Περίπτωση 1: Είναι ένα μη εσκεμμένο διπλό χτύπημα παρενόχληση;
Απόφαση: Όχι. Δείτε επίσης τον κανόνα 24 ε.*

Περίπτωση 2: Ένας παίκτης ισχυρίζεται ότι σταμάτησε να παίζει τον πόντο γιατί νόμισε ότι ο αντίπαλός του παρενοχλήθηκε. Είναι αυτό παρενόχληση;

Απόφαση: Όχι, ο παίκτης χάνει τον πόντο.

Περίπτωση 3: Η μπάλα χτυπάει ένα πουλί που πετάει πάνω από το γήπεδο. Είναι αυτό παρενόχληση;

Απόφαση: Ναι, ο πόντος πρέπει να επαναληφθεί.

Περίπτωση 4: Κατά τη διάρκεια ενός πόντου, η μπάλα ή ένα άλλο αντικείμενο, που βρισκόταν στην πλευρά του γηπέδου του παίκτη όταν ο πόντος ξεκίνησε, παρενοχλεί τον παίκτη. Είναι αυτό παρενόχληση;

Απόφαση: Όχι

Περίπτωση 5: Στο διπλό, πού επιτρέπεται να στέκονται ο συμπαίκτης του σερβίρων και ο συμπαίκτης του δέκτη;

Απόφαση: Ο συμπαίκτης του σερβίρων και ο συμπαίκτης του δέκτη μπορούν να πάρουν οποιαδήποτε θέση μέσα ή έξω από το γήπεδο στη δική τους πλευρά του φιλέ. Όμως αν ένας παίκτης δημιουργεί παρενόχληση στον αντίπαλο, τότε πρέπει να χρησιμοποιηθεί ο κανονισμός της παρενόχλησης.

27. Διόρθωση λαθών

Σαν βασική αρχή, όταν ανακαλύπτεται ένα λάθος στην εφαρμογή των Κανονισμών Τένις, όλοι οι πόντοι που παίχτηκαν έως εκείνη τη στιγμή μετράνε. Λάθη που ανακαλύπτονται πρέπει να διορθώνονται με τους ακόλουθους τρόπους:

α. Κατά τη διάρκεια ενός κανονικού game ή ενός tie-break game, αν ο παίκτης σερβίρει από το λάθος μισό του γηπέδου (δεξί αντί για αριστερό κουτάκι ή αντίστροφα) αυτό πρέπει να διορθωθεί αμέσως μόλις το λάθος ανακαλυφθεί και ο σερβίρων πρέπει να σερβίρει από το σωστό μισό του γηπέδου σύμφωνα με το σκορ. Ένα fault που εκτελέστηκε πριν την ανακάλυψη του λάθους μετράει.

β. Κατά τη διάρκεια ενός κανονικού game ή ενός tie-break game, αν οι παίκτες βρίσκονται σε λάθος πλευρές του γηπέδου, το λάθος πρέπει να διορθωθεί αμέσως μόλις ανακαλυφθεί και ο σερβίρων πρέπει να σερβίρει από τη σωστή πλευρά του γηπέδου σύμφωνα με το σκορ.

γ. Αν ένας παίκτης σερβίρει ενώ δεν είναι η σειρά του σε ένα κανονικό game, ο παίκτης που αρχικά έπρεπε να σερβίρει θα σερβίρει

αμέσως μόλις το λάθος ανακαλυφθεί. Αν όμως το game έχει ολοκληρωθεί πριν την ανακάλυψη του λάθους, η σειρά του service θα παραμείνει αλλαγμένη.

Ένα fault που σέρβιρε ο αντίπαλος πριν την ανακάλυψη του λάθους δεν θα μετρήσει.

Στο διπλό, αν οι συμπαίκτες μιας ομάδας σερβίρουν με λανθασμένη σειρά, το fault που σέρβιραν πριν ανακαλυφθεί το λάθος μετράει.

δ. Αν ένας παίκτης σερβίρει ενώ δεν είναι η σειρά του σε ένα tie-break game και το λάθος ανακαλυφθεί μετά από ζυγό αριθμό πόντων, το λάθος διορθώνεται αμέσως. Αν το λάθος ανακαλυφθεί μετά από μονό αριθμό πόντων, η σειρά του service θα παραμείνει αλλαγμένη.

Ένα fault που σέρβιρε ο αντίπαλος πριν την ανακάλυψη του λάθους δεν θα μετρήσει.

Στο διπλό, αν οι συμπαίκτες μιας ομάδας σερβίρουν με λανθασμένη σειρά, το fault που σέρβιραν πριν ανακαλυφθεί το λάθος μετράει.

ε. Κατά τη διάρκεια ενός κανονικού game ή ενός tie-break game στο διπλό, αν υπάρξει λάθος στην σειρά της υποδοχής του service, η σειρά θα παραμείνει αλλαγμένη μέχρι το τέλος του συγκεκριμένου game που ανακαλύφθηκε το λάθος. Για το επόμενο game που θα υποδεχθεί αυτή η ομάδα στο ίδιο set, οι συμπαίκτες θα επιστρέψουν στις αρχικές τους θέσεις υποδοχής.

στ. Αν από λάθος ξεκινήσει tie-break game στα έξι όλα game, ενώ ήταν συμφωνημένο ότι το set θα ήταν Advantage set, το λάθος θα διορθωθεί αμέσως αν έχει παιχτεί ένας μόνο πόντος. Αν το λάθος ανακαλυφθεί ενώ ο δεύτερος πόντος είναι σε εξέλιξη, το set θα συνεχιστεί σαν Tie-break set.

ζ. Αν από λάθος ξεκινήσει κανονικό game στα έξι όλα game, ενώ ήταν συμφωνημένο ότι το set θα ήταν Tie-break set, το λάθος θα διορθωθεί αμέσως αν έχει παιχτεί ένας μόνο πόντος. Αν το λάθος ανακαλυφθεί ενώ ο δεύτερος πόντος είναι σε εξέλιξη, το set θα συνεχιστεί σαν Advantage set, μέχρι το σκορ να φτάσει στα 8 όλα (ή σε μεγαλύτερο ζυγό αριθμό), οπότε και θα παιχτεί tie-break game.

η. Αν από λάθος ξεκινήσει Advantage set ή Tie-break set ενώ είχε συμφωνηθεί ότι τι τελικό set θα ήταν Deciding match Tie-break, το λάθος θα διορθωθεί αμέσως αν έχει παιχτεί ένας μόνο πόντος. Αν το λάθος ανακαλυφθεί ενώ ο δεύτερος πόντος είναι σε εξέλιξη, το set θα

συνεχιστεί μέχρι ο ένας παίκτης ή ομάδα να κερδίσει 3 games (και έτσι το set) ή μέχρι το σκορ να φτάσει 2 όλα, οπότε θα παιχτεί Deciding match Tie-break. Όμως αν το λάθος ανακαλυφθεί αφού έχει αρχίσει το πέμπτο game, το set θα συνεχιστεί σαν Tie-break set.

θ. Αν οι μπάλες δεν αλλαχτούν στη σωστή σειρά, το λάθος θα διορθωθεί όταν ο παίκτης/ομάδα που έπρεπε κανονικά να σερβίρει με καινούργιες μπάλες έχει σειρά να σερβίρει ένα καινούργιο game. Από εκεί και πέρα οι μπάλες θα αλλαχτούν έτσι ώστε να τηρηθεί ο προκαθορισμένος αριθμός games ανάμεσα στις αλλαγές. Οι μπάλες δεν μπορούν να αλλαχτούν κατά τη διάρκεια ενός game.

28. Ο ρόλος των court officials (επιδιαιτητών-διαιτητών καρέκλας-κριτών γραμμών)

Για αγώνες όπου υπάρχουν court officials, οι ρόλοι και οι αρμοδιότητές τους αναλύονται στο Παράρτημα V.

29. Συνέχεια παιχνιδιού

Σαν βασική αρχή, το παιχνίδι πρέπει να είναι συνεχόμενο, από τη στιγμή που ο αγώνας ξεκινάει (όταν εκτελεστεί το πρώτο service του αγώνα) μέχρι τη στιγμή που ο αγώνας τελειώνει.

α. Ανάμεσα στους πόντους επιτρέπονται ως μέγιστο τα 20 δευτερόλεπτα. Όταν οι παίκτες αλλάζουν πλευρές στο τέλος ενός game επιτρέπονται ως μέγιστο τα 90 δευτερόλεπτα. Όμως μετά το πρώτο game ενός set και κατά τη διάρκεια του tie-break game οι παίκτες αλλάζουν πλευρές χωρίς να ξεκουραστούν.

Στο τέλος του κάθε set θα υπάρχει set break με μέγιστο τα 120 δευτερόλεπτα.

Ο μέγιστος χρόνος ξεκινάει τη στιγμή που ένας πόντος τελειώνει μέχρι τη στιγμή που εκτελείται το πρώτο service του επόμενου πόντου.

Οι διοργανωτές επαγγελματικών αγώνων μπορούν να κάνουν αίτηση στην I.T.F. για να εγκρίνει την παράταση των 90 δευτερολέπτων που επιτρέπονται όταν οι παίκτες αλλάζουν πλευρές στο τέλος ενός game και των 120 δευτερολέπτων που επιτρέπονται στο set break.

Αν για λόγους πέρα από τον έλεγχο του παίκτη, ρουχισμός, παπούτσια, ή αναγκαίος εξοπλισμός (με εξαίρεση τη ρακέτα) καταστραφεί ή χρειάζεται αντικατάσταση, μπορεί να επιτραπεί στον παίκτη λογικό χρονικό διάστημα για να διορθώσει το πρόβλημα.

γ. Δεν δίνεται κανένα εξτρά χρονικό διάστημα στον παίκτη για να ανακτήσει τη φυσική του κατάσταση. Όμως αν ένας παίκτης υποφέρει

από μια ιατρική κατάσταση που μπορεί να βελτιωθεί/θεραπευτεί, τότε μπορεί να του δοθεί ένα medical time-out διάρκειας τριών λεπτών για αυτή την ιατρική κατάσταση.

Ένας περιορισμένος αριθμός toilet/change of attire breaks μπορεί να επιτραπεί, αν έχει ανακοινωθεί πριν το τουρνουά.

δ. Οι διοργανωτές μπορούν να επιτρέψουν μια περίοδο ξεκούρασης 10 λεπτών αν αυτό έχει ανακοινωθεί πριν το τουρνουά. Αυτή η περίοδος ξεκούρασης πρέπει να είναι μετά το 3^ο set σε αγώνα στα 3 νικηφόρα set ή μετά το 2^ο set σε αγώνα στα 2 νικηφόρα set.

ε. Το ζέσταμα πρέπει να έχει μέγιστη διάρκεια 5 λεπτών, εκτός και αν οι διοργανωτές αποφασίσουν διαφορετικά.

30. Καθοδήγηση (coaching)

Καθοδήγηση θεωρείται η επικοινωνία, συμβουλές ή οδηγίες κάθε είδους, λεκτικές ή με νοήματα προς έναν παίκτη.

Σε ομαδικούς αγώνες όπου ο αρχηγός της ομάδας κάθεται μέσα στο γήπεδο, ο αρχηγός της ομάδας μπορεί να καθοδηγεί τον παίκτη κατά τη διάρκεια του set break ή όταν οι παίκτες αλλάζουν πλευρές στο τέλος ενός game, αλλά όχι όταν οι παίκτες αλλάζουν πλευρές μετά το πρώτο game ενός set και όχι κατά τη διάρκεια του tie-break game.

Σε όλους τους άλλους αγώνες η καθοδήγηση απαγορεύεται.

Περίπτωση 1: Επιτρέπεται να καθοδηγείται ένας παίκτης, αν η καθοδήγηση δίνεται με νοήματα με διακριτικό τρόπο;

Απόφαση: Όχι.

Περίπτωση 2: Επιτρέπεται να δεχτεί καθοδήγηση ένας παίκτης όταν το παιχνίδι έχει διακοπεί;

Απόφαση: Ναι.

**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι
Η ΜΠΑΛΑ**

.....
.....

**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ
Η ΡΑΚΕΤΑ**

.....
.....

**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙΙ
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**

.....
.....

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ IV ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ ΜΕΤΡΗΣΗΣ ΣΚΟΡ

ΤΟ ΣΚΟΡ ΣΤΟ GAME:

«No-Ad» Μέθοδος μέτρησης σκορ:

Αυτή η εναλλακτική μέθοδος μέτρησης σκορ μπορεί να χρησιμοποιηθεί.

Το σκορ σε ένα «No-Ad» game έχει την ακόλουθη μορφή, και το σκορ του παίκτη που σερβίρει καλείται πρώτο:

Κανένας πόντος	-	«Μηδέν»
Πρώτος πόντος	-	«15»
Δεύτερος πόντος	-	«30»
Τρίτος πόντος	-	«40»
Τέταρτος πόντος	-	«game»

Αν και οι δύο παίκτες/ομάδες έχουν κερδίσει 3 πόντους, τότε το σκορ είναι ισοπαλία «Deuce» και θα παιχτεί ένας αποφασιστικός πόντος «Deciding point». Ο δέκτης θα αποφασίσει αν θα υποδεχθεί το service στο δεξί ή το αριστερό μισό του γηπέδου του. Στα διπλά οι παίκτες της ομάδας που υποδέχεται δεν μπορούν να αλλάξουν θέσεις για να υποδεχθούν τον αποφασιστικό πόντο. Ο παίκτης/ομάδα που κερδίζει τον αποφασιστικό πόντο κερδίζει το game.

Στα μικτά διπλά ο παίκτης του ίδιου φύλου με τον σερβίρων πρέπει να υποδεχθεί τον αποφασιστικό πόντο. Οι παίκτες της ομάδας που υποδέχεται δεν μπορούν να αλλάξουν θέσεις για να υποδεχθούν τον αποφασιστικό πόντο.

ΤΟ ΣΚΟΡ ΣΤΟ SET:

1. «SHORT» SETS

Ο πρώτος παίκτης/ομάδα που κερδίζει τέσσερα (4) games κερδίζει το set υπό την προϋπόθεση ότι υπάρχει διαφορά δύο games με τον αντίπαλο. Αν το σκορ φτάσει 4 όλα, θα παιχτεί ένα tie-break game.

2. DECIDING MATCH TIE-BREAK (7 ΠΟΝΤΩΝ)

Όταν το σκορ σε έναν αγώνα είναι ένα όλα set, ή δύο όλα set σε αγώνα 3 νικηφόρων set, θα παιχτεί ένα tie-break game που θα κρίνει τον αγώνα. Το tie-break game αντικαθιστά το τελικό set.

Ο παίκτης/ομάδα που πρώτος κερδίσει 7 πόντους, κερδίζει το match tie-break και τον αγώνα υπό την προϋπόθεση ότι υπάρχει διαφορά δύο πόντων από τον αντίπαλο.

3. DECIDING MATCH TIE-BREAK (10 ΠΟΝΤΩΝ)

Όταν το σκορ σε έναν αγώνα είναι ένα όλα set, ή δύο όλα set σε αγώνα 3 νικηφόρων set, θα παιχτεί ένα tie-break game που θα κρίνει τον αγώνα. Το tie-break game αντικαθιστά το τελικό set.

Ο παίκτης/ομάδα που πρώτος κερδίσει 10 πόντους, κερδίζει το match tie-break και τον αγώνα υπό την προϋπόθεση ότι υπάρχει διαφορά δύο πόντων από τον αντίπαλο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν χρησιμοποιείται το *deciding match tie-break* αντικαθιστώντας το τελικό set:

- * Η αρχική σειρά του *service* συνεχίζεται. (Κανόνες 5 και 14)
- * Στα διπλά η σειρά του *service* και της υποδοχής μέσα στην ομάδα μπορεί να αλλάξει όπως στο ξεκίνημα του κάθε set. (Κανόνες 14 και 15)
- * Πριν την αρχή του *deciding match tie-break* θα υπάρχει *set break* 120 δευτερολέπτων.
- * Οι μπάλες δεν μπορούν να αλλαχτούν στην αρχή του *deciding match tie-break* ακόμα και αν ήταν η στιγμή για την αλλαγή.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ IV

Ο ρόλος των court officials (επιδιαιτητών-διαιτητών καρέκλας-κριτών γραμμών)

Ο επιδιαιτητής έχει την τελική δικαιοδοσία σε όλα τα θέματα κανονισμού και η απόφαση του επιδιαιτητή είναι τελική.

Σε αγώνες όπου υπάρχει διαιτητής, ο διαιτητής έχει την τελική δικαιοδοσία σε όλα τα ζητήματα γεγονότος κατά τη διάρκεια του αγώνα.

Οι παίκτες έχουν το δικαίωμα να καλέσουν τον επιδιαιτητή στο γήπεδο αν διαφωνούν με την ερμηνεία του διαιτητή σε κάποιο θέμα κανονισμού.

Σε αγώνες όπου υπάρχουν κριτές γραμμών και κριτής φιλέ, αυτοί παίρνουν όλες τις αποφάσεις που έχουν σχέση με αυτή τη γραμμή ή το φιλέ. Ο διαιτητής έχει το δικαίωμα να διορθώσει (overrule) τον κριτή γραμμής ή φιλέ αν ο διαιτητής είναι σίγουρος ότι έγινε ένα ξεκάθαρο λάθος. Ο διαιτητής είναι υπεύθυνος για τις αποφάσεις σε οποιαδήποτε γραμμή (και στα footfault) ή στο φιλέ όπου δεν υπάρχει κριτής.

Ένας κριτής που δεν μπορεί να πάρει μια απόφαση πρέπει αμέσως να κάνει το αντίστοιχο σήμα στον διαιτητή, ο οποίος θα πάρει την απόφαση. Αν ο κριτής δεν μπορεί να πάρει την απόφαση, ή αν δεν υπάρχει κριτής, και ο διαιτητής δεν μπορεί να πάρει την απόφαση σε ένα ζήτημα γεγονότος, τότε ο πόντος επαναλαμβάνεται.

Σε ομαδικούς αγώνες όπου ο επιδιαιτητής κάθεται μέσα στο γήπεδο, ο επιδιαιτητής έχει την τελική δικαιοδοσία και σε ζητήματα γεγονότος.

Ο αγώνας μπορεί να σταματήσει ή να διακοπεί προσωρινά σε οποιαδήποτε στιγμή ο διαιτητής κρίνει ότι κάτι τέτοιο είναι αναγκαίο ή σωστό.

Ο επιδιαιτητής μπορεί επίσης να σταματήσει ή να διακόψει προσωρινά το παιχνίδι σε περίπτωση σκότους, καιρού ή ακατάλληλου αγωνιστικού χώρου. Όταν το παιχνίδι διακόπτεται για σκοτάδι, αυτό πρέπει να γίνει στο τέλος του set ή μετά από ζυγό αριθμό games στο set που βρίσκεται σε εξέλιξη. Μετά από προσωρινή διακοπή του αγώνα, το σκορ και οι θέσεις των παικτών στο γήπεδο θα είναι τα ίδια όταν ο αγώνας ξεκινήσει ξανά.

Ο διαιτητής και ο επιδιαιτητής παίρνουν τις αποφάσεις που αφορούν το συνεχόμενο παιχνίδι και την καθοδήγηση σύμφωνα με τον Κώδικα Συμπεριφοράς που είναι εγκεκριμένος και σε χρήση.

Περίπτωση 1: Ο διαιτητής δίνει στον παίκτη πρώτο service μετά από μια αλλαγή απόφασης του κριτή (ouverrule), αλλά ο παίκτης υποστηρίζει ότι πρέπει να είναι δεύτερο service, αφού ο σερβίρων είχε ήδη σερβίρει ένα fault. Πρέπει ο επιδιαιτητής να κληθεί στο γήπεδο για να πάρει απόφαση;

Απόφαση: Ναι. Ο διαιτητής έχει την πρώτη απόφαση για θέματα κανονισμών (θέματα που έχουν σχέση με την επεξήγηση στα συγκεκριμένα γεγονότα). Όμως αν ο παίκτης αμφισβητήσει μια απόφαση του διαιτητή, τότε ο επιδιαιτητής πρέπει να κληθεί για να πάρει την τελική απόφαση.

Περίπτωση 2: Η μπάλα φωνάζεται έξω, αλλά ο παίκτης ισχυρίζεται ότι η μπάλα ήταν έξω. Μπορεί να κληθεί ο επιδιαιτητής στο γήπεδο για να πάρει απόφαση.

Απόφαση: Όχι. Ο διαιτητής παίρνει την τελική απόφαση σε θέματα γεγονότος (θέματα που έχουν να κάνουν με το τι ακριβώς έγινε σε ένα συγκεκριμένο περιστατικό)

Περίπτωση 3: Επιτρέπεται ο διαιτητής να αλλάξει την απόφαση ενός κριτή στο τέλος του πόντου, αν κατά τη γνώμη του διαιτητή ένα καθαρό λάθος έγινε νωρίτερα στον πόντο;

Απόφαση: Όχι. Ο διαιτητής μπορεί να αλλάξει την απόφαση ενός κριτή μόνο αμέσως μόλις γίνει ένα καθαρό λάθος.

Περίπτωση 4: Ένας κριτής φωνάζει μια μπαλιά out και τότε ο παίκτης διαμαρτύρεται ότι η μπάλα ήταν μέσα. Επιτρέπεται ο διαιτητής να διορθώσει τον κριτή;

Απόφαση: Όχι. Ο διαιτητής δεν πρέπει ποτέ να αλλάξει απόφαση κριτή σαν αποτέλεσμα διαμαρτυρίας παίκτη.

Περίπτωση 5: Ένας κριτής φωνάζει τη μπάλα out. Ο διαιτητής δεν μπόρεσε να δει καθαρά, αλλά νομίζει ότι η μπάλα ήταν μέσα. Μπορεί ο διαιτητής να αλλάξει την απόφαση του κριτή;

Απόφαση: Όχι. Ο διαιτητής μπορεί να αλλάξει μια απόφαση όταν είναι σίγουρος ότι ο κριτής έκανε ένα καθαρό λάθος.

Περίπτωση 6: Επιτρέπεται ένας κριτής να αλλάξει μια απόφαση αφού ο διαιτητής έχει αναγγείλει το σκορ;

Απόφαση: Ναι. Αν ο κριτής συνειδητοποιήσει ένα λάθος, πρέπει να κάνει διόρθωση όσο το δυνατόν πιο γρήγορα, υπό την προϋπόθεση ότι δεν είναι αποτέλεσμα διαμαρτυρίας του παίκτη.

Περίπτωση 7: Αν ένας διαιτητής ή κριτής φωνάζει out και μετά διορθώσει την απόφαση σε μέσα, ποια είναι η σωστή απόφαση;

Απόφαση: Ο διαιτητής πρέπει να αποφασίσει αν το αρχικό out ήταν παρενόχληση για οποιονδήποτε από τους παίκτες. Αν ήταν παρενόχληση, ο πόντος πρέπει να επαναληφθεί. Αν δεν ήταν παρενόχληση, ο παίκτης που χτύπησε τη μπάλα κερδίζει τον πόντο.

Περίπτωση 8: Ο αέρας επιστρέφει μια μπάλα πάνω από το φιλέ και ο παίκτης σωστά σκύβει πάνω από το φιλέ για να προσπαθήσει να παίξει τη μπάλα. Ο αντίπαλος του τον εμποδίζει να το κάνει αυτό. Ποια είναι η σωστή απόφαση;

Απόφαση: Ο διαιτητής πρέπει να αποφασίσει αν η παρενόχληση ήταν εσκεμμένη ή μη και ή να δώσει τον πόντο στον παίκτη που παρενοχλήθηκε ή να διατάξει την επανάληψη του πόντου.

**ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗΣ:
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΑΡΑΤΖΙΔΗΣ**

ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΑΝΤΙΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ