



Regulile Tenisului 2006



NOTĂ

Federația Română de Tenis își face o datorie din a prezenta versiunea română a ediției RULES of TENNIS 2006 publicată de Federația Internațională de Tenis, valabilă pentru anul 2006. Această versiune are scopul să ajute persoanele interesate, nefamiliarizate cu limba engleză, la înțelegerea mai ușoară a regulilor tenisului, în vederea aplicării lor corecte.

Intenția a fost ca această traducere a textului să fie redată cât mai aproape de original. Este însă posibil, așa cum se întâmplă cu orice traducere, să existe unele abateri de la versiunea engleză, mai ales atunci când este vorba de rigurozitatea unor termeni. Dacă în versiunea română apar astfel de diferențe față de textul englez, pentru eventualele neînțelegeri sau divergențe apărute este valabilă numai versiunea engleză, singura oficială și autentică.

CUPRINS

Introducere

Regula 1 Terenul

Regula 2 Anexe permanente

Regula 3 Mingea

Regula 4 Racheta

Regula 5 Scorul într-un game

Regula 6 Scorul într-un set

Regula 7 Scorul într-un meci

Regula 8 Servant și primitor

Regula 9 Alegerea părții de teren și a serviciului

Regula 10 Schimbarea părții de teren

Regula 11 Mingea în joc

Regula 12 Mingea atinge o linie

Regula 13 Mingea atinge o anexă permanentă

Regula 14 Ordinea la serviciu

Regula 15 Ordinea la primire la dublu

Regula 16 Serviciul

Regula 17 Executarea serviciului

Regula 18 Greșeala de picior

Regula 19 Greșeala la serviciu

Regula 20 Al doilea serviciu

Regula 21 Când se servește și se primește

Regula 22 LET (rejucare) la serviciu

Regula 23 LET (rejucarea punctului)

Regula 24 Jucătorul pierde punctul

Regula 25 O returnare bună

Regula 26 Incomodare

Regula 27 Corectarea erorilor

Regula 28 Rolul arbitrilor pe teren

Regula 29 Jocul continuu

Regula 30 Îndrumări

REGULILE TENISULUI IN SCAUN CU ROTILE AMENDAMENT LA REGULILE TENISULUI

Anexa I Mingea

Clasificarea tipurilor de suprafețe de joc

Anexa II Racheta

Anexa III Reclame

Anexa IV Metode alternative de evidență a scorului

Anexa V Rolul arbitrilor pe teren

Anexa VI Proceduri de revizuire și examinare a Regulilor Tenisului

Planul terenurilor

Sugestii asupra modului de marcarea a unui teren

Referirile la Federația Internațională de Tenis sau ITF trebuie să însemne de acum înainte ITF Limited.

CUVÂNT ÎNAINTE

Federația Internațională de Tenis (ITF) este forul de administrare al jocului de tenis și sarcinile și responsabilitățile ei includ definirea Regulilor Tenisului.

Pentru a asista ITF în îndeplinirea acestei responsabilități, ITF a numit un Comitet la Regulilor Tenisului care monitorizează continuu jocul și regulile sale, și recomandă schimbări ori permanente ori pe o perioadă limitată de încercare Comitetului Director al ITF care la rândul său face recomandări Adunării Generale Anuale a ITF care este autoritatea finală pentru efectuarea oricărei schimbări în Regulile Tenisului.

Din motive de referință în această ediție numărul regulii vechi este pus în paranteze.

Notă: În afara cazului în care este altfel stabilit, toate referirile din aceste Reguli ale Tenisului la masculin includ și genul feminin.

1. TERENUL (VECHI 1 & 34)

Terenul trebuie să fie un dreptunghi lung de 78 picioare (23.77 m) și, pentru meciuri de simplu, lat de 27 picioare (8.23 m). Pentru meciurile de dublu, terenul trebuie să fie lat de 36 picioare (10.97m).

El trebuie să fie împărțit transversal, în partea mediană, de un fileu susținut de o coardă sau un cablu metalic ale căror capete trebuie prinse de, sau trecute peste doi stâlpi la o înălțime de 3 ½ picioare (1.07 m). Fileul trebuie să fie întins în întregime, astfel încât să acopere complet spațiul dintre cei doi stâlpi și trebuie să aibă ochiuri suficient de mici pentru a preveni trecerea mingii prin ele. Înălțimea fileului trebuie să fie de 3 picioare (0.914 m) la mijloc, unde trebuie să fie bine fixat de jos cu o chingă. O bandă trebuie să acopere coarda sau cablul metalic și partea de sus a fileului. Chinga și banda vor fi complet albe.

- Diametrul maxim al coardei sau cablului metalic trebuie să fie de 1/3 inci (0.8 cm)
- Lățimea maximă a chingii trebuie să fie 2 inci (5 cm)
- Banda trebuie să fie între 2 inci (5 cm) și 2 ½ inci pe fiecare parte

Pentru meciurile de dublu, centrul stâlpilor trebuie să fie la 3 picioare (0.914 m) în afara terenului de dublu în fiecare parte.

Pentru meciurile de simplu, dacă este folosit un fileu de simplu, centrul stâlpilor trebuie să fie la 3 picioare (0.914 m) în afara terenului de simplu în fiecare parte. Dacă este folosit un fileu de dublu fileul trebuie să fie sprijinit la o înălțime de 3 ½ picioare (1.07 m) de două bețe de simplu, a căror centre trebuie să fie la 3 picioare (0.914 m) în afara terenului de simplu în fiecare parte.

- Stâlpii fileului nu vor avea o suprafață mai mare de 6 inci (15 cm) latura pătratului sau 6 inci (15 cm) diametru.
- Bețele de simplu nu vor avea o suprafață mai mare de 3 inci (7.5 cm) latura pătratului sau 3 inci (7.5 cm) diametru.
- Stâlpii fileului și bețele de simplu nu vor depăși cu mai mult de 1 inci (2.5 cm) partea superioară a fileului.

Liniile care delimitează capetele se numesc linii de fund și cele care delimitează părțile laterale ale terenului se numesc linii laterale.

Două linii trebuie să fie trasate între liniile laterale de simplu, la 21 picioare (6.40 m) de fiecare parte a fileului, paralel cu fileul. Aceste linii se numesc linii de serviciu. De fiecare parte a fileului, spațiul cuprins între linia de serviciu și fileu trebuie să fie împărțită în două părți egale, careurile de serviciu, de linia mediană de serviciu. Linia mediană de serviciu trebuie să fie trasată paralel cu liniile laterale de simplu și la jumătatea distanței dintre ele.

Fiecare linie de fund trebuie să fie împărțită în două părți egale de un "semn de mijloc" cu lungimea de 4 inci (10 cm), care va fi trasat în interiorul terenului și paralel cu liniile laterale de simplu.

- Linia mediană de serviciu și semnul de mijloc trebuie să aibe o lățime de 2 inci (5 cm).
- Toate celelalte linii ale terenului trebuie să aibe o lățime între 1 inci (2.5 cm) și 2 inci (5 cm), cu excepția liniilor de fund care pot avea până la 4 inci (10 cm) lățime.

Toate măsurătorile pe teren trebuie făcute spre exteriorul liniilor și toate liniile terenului trebuie să aibe aceeași culoare contrastând vizibil cu culoarea suprafeței de joc.

Niciun fel de reclamă nu este permisă pe teren, fileu, chingă, bandă, stâlpi de fileu sau bețe de simplu cu excepția celor prevăzute în Anexa III.

2. ANEXE PERMANENTE (VECHI 2)

Anexele permanente ale terenului includ gardul din fundul terenului și din părțile laterale, spectatorii, tribunele și scaunele pentru spectatori, toate celelalte anexe din jurul și de deasupra terenului, arbitrul de scaun, arbitrii de linie, arbitrul de fileu și copiii de mingi când sunt pe locurile lor prestabilite.

Într-un meci de simplu jucat cu fileu de dublu și bețe de simplu, stâlpii de fileu și partea fileului din afara bețelor de simplu sunt anexe permanente și nu sunt considerate stâlpi de fileu sau parte a fileului.

3. MINGEA (VECHI 3, 13, 27 & 32)

Mingile care sunt aprobate pentru joc în conformitate cu Regulile Tenisului trebuie să fie conforme cu specificațiile din Anexa I.

ITF va decide în chestiunile legate de conformitatea unei mingi sau prototip cu Anexa I și deci aprobată sau nu pentru joc. Această hotărâre poate fi luată din propria ei inițiativă sau ca urmare a cererii oricărei părți de bună credință, interesată în aceasta, cuprinzând orice jucător, producător de echipament sau Asociație Națională sau membrii ai acesteia. Astfel de hotărâri și cereri trebuie făcute în conformitate cu Procedurile de Revizuire și Examinare corespunzătoare ale Federației Internaționale de Tenis (vezi Anexa VI).

Organizatorii de competiții trebuie să anunțe înaintea competiției:

- a. Numărul de mingi pentru joc (2, 3, 4 sau 6).
- b. Schimbul de mingi, dacă există.

Schimbul de mingi, dacă există, se poate face în felurile următoare:

- i. După un număr impar precizat de game-uri, în care caz primul schimb de mingi din meci va avea loc cu două game-uri mai devreme decât pentru restul meciului, pentru a ține cont de încălzire. Un tie-break contează ca un game pentru schimbul de mingi. Schimbul de mingi nu va avea loc la începutul unui tie-break. În acest caz, schimbul de mingi va fi întârziat până la începutul celui de-al doilea game al setului următor; sau
- ii. La începutul unui set.

Dacă o minge se sparge în timpul jocului, punctul se va rejuca.

Cazul 1: Dacă o minge este moale la sfârșitul unui punct, se va rejuca punctul?

Decizie: Dacă mingea este moale, nu spartă punctul nu se rejuacă.

Notă: Orice minge care va fi folosită la o competiție care se joacă în conformitate cu Regulile Tenisului trebuie să fie trecută pe lista oficială de mingi aprobate ITF, emisă de Federația Internațională de Tenis.

4. RACHETA (VECHI 4)

Rachetele care sunt aprobate pentru joc în conformitate cu Regulile Tenisului, trebuie să fie conforme specificațiilor din Anexa II.

ITF va decide în chestiunile legate de conformitatea unei rachete sau prototip cu Anexa II și deci aprobată sau nu pentru joc. Această hotărâre poate fi luată din propria ei inițiativă sau ca urmare a cererii oricărei părți de bună credință, interesată în aceasta, cuprinzând orice jucător, producător de echipament sau Asociație Națională sau membrii ai acesteia. Astfel de hotărâri și cereri trebuie făcute în conformitate cu Procedurile de Revizuire și Examinare corespunzătoare ale Federației Internaționale de Tenis (vezi Anexa VI).

Cazul 1: Poate exista mai mult de un set de corzi pe suprafața de lovire a rachetei?

Decizie: Nu. Regulamentul menționează clar o textură (nu texturi) de corzi încrucișate. (Vezi Anexa II)

Cazul 2: Este textura de racordare a unei rachete considerată a fi general uniformă și plată, dacă corzile sunt pe mai mult de un plan?

Decizie: Nu.

Cazul 3: Poate fi plasat un dispozitiv de atenuare a vibrațiilor pe corzile unei rachete? Dacă da, unde poate fi plasat?

Decizie: Da, dar aceste dispozitive pot fi plasate numai în afara texturii de corzi încrucișate.

Cazul 4: În timpul jocului, un jucător își rupe accidental corzile rachetei. Poate continua să joace un alt punct cu aceeași racheta?

Decizie: Da, în afara cazului în care este interzis în mod specific de organizatorii competiției.

Cazul 5: Are voie un jucător să folosească mai mult de o rachetă oricând în timpul jocului?

Decizie: Nu.

Cazul 6: Poate fi incorporată într-o rachetă o baterie care afectează caracteristicile de joc?

Decizie: Nu. O baterie este prohibită deoarece este o sursă de energie, așa cum sunt celulele solare sau alte sisteme similare.

5. SCORUL ÎNTR-UN GAME (VECHI 26 & 27)

a. Game-ul standard

Scorul într-un game standard se ține după cum urmează cu scorul servanului anunțat primul:

Niciun un punct	–	“zero”
Primul punct	–	“15”
Al doilea punct	–	“30”
Al treilea punct	–	“40”
Al patrulea punct	–	“Game”

cu excepția cazului în care fiecare jucător / echipă a câștigat trei puncte și scorul va fi “Egalitate” După “Egalitate” scorul va fi “Avantaj” pentru jucătorul / echipa care a câștigat următorul punct. Dacă același jucător / echipă câștigă de asemenea următorul punct, acel jucător / echipă câștigă “Game”-ul; dacă jucătorul / echipa adversă câștigă următorul punct, scorul este din nou “Egalitate”. Un jucător / echipă trebuie să câștige două puncte consecutive imediat după “Egalitate” pentru a câștiga “Game”-ul.

c. Tie-break

În tie-break, scorul se ține “Zero”, “1”, “2”, “3”, etc. Primul jucător / echipă care câștigă șapte puncte câștigă “Game”-ul și “Set”-ul, cu condiția să fie o diferență de două puncte față de oponent(ți). Dacă este necesar, tie-break-ul va continua până această diferență este realizată.

Jucătorul care urmează la serviciu va servi primul punct al tie-break-ului. Următoarele două puncte va servi oponentul(ți) (la dublu jucătorul echipei adverse care urmează la serviciu). După aceasta fiecare jucător / echipă va servi alternativ câte două puncte până la sfârșitul tie-break-ului (la dublu, alternanța la serviciu în fiecare echipă va continua în aceeași ordine ca în timpul aceluși set).

Jucătorul / echipa care a cărui rând a fost să servească primul în tie-break va fi primitor în primul game al setului următor.

Metode alternative de evidență a scorului pot fi găsite în Anexa IV.

6. SCORUL ÎNTR-UN SET (VECHI 27)

Există diferite moduri de a ține scorul într-un set. Cele două moduri principale sunt “Advantage Set” și “Tie-break Set”. Oricare mod poate fi folosit cu condiția ca cel care va fi folosit să fie anunțat înaintea competiției. Dacă este folosit “Tie-break set” trebui de asemenea anunțat dacă setul decisiv va fi jucat ca “Tie-break Set” sau “Advantage Set”.

a. “Advantage Set”

Primul jucător / echipă care câștigă șase game-uri câștigă acel “Set”, cu condiția să fie o diferență de două game-uri față de oponent(ți). Dacă este necesar, setul va continua până această diferență este realizată.

b. “Tie-break Set”

Primul jucător / echipă care câștigă șase game-uri câștigă acel “Set”, cu condiția să fie o diferență de două game-uri față de oponent(ți). Dacă scorul este 6 – 6 se va juca un tie-break.

Alte metode alternative de evidență a scorului pot fi găsite în Anexa IV.

7. SCORUL ÎNTR-UN MECI (VECHI 28)

Un meci poate fi jucat după sistemul “cel mai bun din 3 seturi” (un jucător / echipă trebuie să câștige 2 seturi ca să câștige meciul) sau după sistemul “cel mai bun din 5 seturi” (un jucător / echipă trebuie să câștige 3 seturi ca să câștige meciul).

Metode alternative de ținere a scorului pot fi găsite în Anexa IV.

8. SERVANT & PRIMITOR (VECHI 5)

Jucătorii / echipele vor sta de-o parte și alta a fileului. Servantul este cel care pune mingea în joc pentru primul punct. Primitorul este jucătorul care este gata să returneze mingea servită de către servant.

Cazul 1: Are primitorul voie să stea în afara liniilor terenului?

Decizie: Da. Primitorul poate ocupa orice poziție în interiorul sau exteriorul liniilor în partea de teren.

9. ALEGEREA PĂRȚII DE TEREN ȘI A SERVICIULUI (VECHI 6)

Alegerea părții de teren și alegerea de a fi serviant sau primitor în primul game va fi decisă de o tragere la sorți înainte de începerea încălzirii. Jucătorul / echipa care câștigă tragerea la sorți poate alege:

- a. Să fie serviant sau primitor în primul game al meciului, caz în care oponentul(ții) va alege partea de teren pentru primul game al meciului; sau
- b. Partea de teren pentru primul game al meciului, caz în care oponentul(ții) va alege să fie serviant sau primitor în primul game al meciului; sau
- c. Să ceară oponentului(lor) să aleagă din posibilitățile de mai sus.

Cazul 1: Au amândoi jucătorii / echipele dreptul la noi alegeri dacă încălzirea este oprită și jucătorii / echipele părăsesc terenul?

Decizie: Da. Rezultatul tragerii la sorți rămâne valabil, dar ambii jucători / echipe pot face noi alegeri.

10. SCHIMBAREA PĂRȚII DE TEREN (VECHI 16 & 27)

Jucătorii trebuie să schimbe partea de teren la sfârșitul primului, al celui de-al treilea și la fiecare următor număr impar de game-uri al fiecărui set. De asemenea jucătorii trebuie să schimbe partea de teren la sfârșitul fiecărui set în afara cazului în care numărul de game-uri din acel set este par, caz în care jucătorii vor schimba partea de teren la sfârșitul primului game al setului următor.

Într-un tie-break jucătorii trebuie să schimbe partea de teren după fiecare șase puncte.

11. MINGEA ÎN JOC (VECHI 17)

În afara cazului în care este anunțată o greșeală la serviciu ("fault") sau o rejucare ("let") mingea este în joc din momentul în care servantul lovește mingea și rămâne în joc până la deciderea punctului.

12. MINGEA ATINGE O LINIE (VECHI 22)

Dacă o minge atinge o linie, se consideră că a atins terenul delimitat de acea linie.

13. MINGEA ATINGE O ANEXĂ PERMANENTĂ (VECHI 23)

Dacă mingea în joc atinge o anexă permanentă după ce a atins terenul corect, jucătorul care a lovit mingea câștigă punctul. Dacă mingea în joc atinge o anexă permanentă înainte de a atinge terenul, jucătorul care a lovit mingea pierde punctul.

14. ORDINEA LA SERVICIU (VECHI 15 & 35)

La sfârșitul fiecărui game standard, primitorul va deveni serviant și servantul va deveni primitor pentru game-ul următor. La dublu, echipa care urmează să servească în primul game al fiecărui set va hotărî care din jucători va servi în acel game. În mod similar, înaintea începerii celui de-al doilea game oponentii lor vor hotărî care jucător va servi în acel game. Partenerul celui care a servit în primul game va servi în al treilea game iar partenerul celui care a servit în al doilea game va servi în al patrulea. Această alternanță va continua până la terminarea setului.

15. ORDINEA LA PRIMIRE LA DUBLU (VECHI 35, 36 & 40)

Echipa care urmează să primească în primul game al fiecărui set va hotărî care din jucători va fi primitor pentru primul punct din acel game. În mod similar, înaintea începerii celui de-al doilea game oponentii lor vor hotărî care jucător va fi primitor pentru primul punct din acel game. Jucătorul care a fost partenerul primitorului pentru primul punct al game-ului va fi primitor pentru al doilea punct și această alternanță va continua până la terminarea game-ului și a setului. După ce primitorul a returnat mingea, oricare din jucătorii unei echipe poate lovi mingea.

Cazul 1: Are voie unul din jucătorii unei echipe de dublu să joace singur împotriva oponentilor?

Decizie: Nu.

16. SERVICIUL (VECHI 7)

Imediat înainte de a începe mișcarea de serviciu, servantul trebuie să se afle în repaus cu ambele picioare în spatele (adică mai departe de fileu decât) liniei de fund și între extensiile imaginare ale semnului de mijloc și liniei laterale.

Atunci servantul va arunca mingea din mână în orice direcție și va lovi mingea cu racheta înainte ca mingea să atingă pământul. Mișcarea de serviciu este terminată în momentul când racheta jucătorului lovește sau ratează mingea. Un jucător care poate folosi doar o mână are voie să folosească racheta pentru aruncarea mingii.

17. EXECUTAREA SERVICIULUI (VECHI 9 & 27)

Când servește într-un game standard servantul trebuie să stea alternativ în spatele jumătăților terenului, începând cu jumătatea dreaptă a terenului în fiecare game.

Într-un tie-break serviciul se va executa alternativ din spatele jumătăților terenului, cu primul serviciu din jumătatea dreaptă a a terenului.

Mingea servită trebuie să treacă peste fileu și să atingă careul de serviciu diagonal opus înainte de a fi returnată de primitor.

18. GREȘEA LA PICIOR (VECHI 7 & 8)

În timpul mișcării de serviciu, servantul nu va:

- a. Schimba poziția mergând sau alergând, doar ușoare mișcări ale picioarelor fiind permise; sau
- b. Atinge cu oricare din picioare linia de fund; sau
- c. Atinge cu oricare din picioare suprafața din afara extensiei imaginare a liniei laterale; sau
- d. Atinge cu oricare din picioare extensia imaginară a semnelor de mijloc.

Dacă servantul încalcă această regulă este o "GREȘEALĂ DE PICIOR"

Cazul 1: Într-un meci de simplu, are voie servantul să servească stând în spatele liniei de fund în partea dintre linia laterală de simplu și cea de dublu?

Decizie: Nu.

Cazul 2: Are voie servantul să aibe unul sau amândouă picioarele deasupra pământului?

Decizie: Da.

19. GREȘEA LA SERVICIU (VECHI 10 & 39)

Serviciul este greșit (fault) dacă:

- a. Servantul încalcă regulile 16, 17 sau 18; sau
- b. Servantul ratează mingea în încercarea de a o lovi; sau
- c. Mingea servită atinge o anexă permanentă, un băț de simplu sau stâlp de fileu înainte de a atinge terenul; sau
- d. Mingea atinge servantul sau partenerul servantului, sau orice obiect de îmbrăcăminte sau echipament al servantului sau partenerului acestuia.

Cazul 1: După ce a aruncat mingea pentru serviciu, servantul decide să nu o lovească și o prinde. Este greșeală la serviciu?

Decizie: Nu. Un jucător care aruncă mingea și apoi decide să nu o lovească are voie să prindă mingea cu mâna sau racheta, sau să lase mingea să cadă.

Cazul 2: În timpul unui meci de simplu jucat cu stâlpi de fileu și bețe de simplu, mingea servită lovește un băț de simplu și apoi ajunge în careul de serviciu corect. Este greșeală la serviciu?

Decizie: Da.

20. AL DOILEA SERVICIU (VECHI 11)

Dacă primul serviciu a fost greșit (fault), servantul va servi din nou, fără întârziere din spatele aceleiași jumătăți de teren de unde a fost servit primul serviciu greșit, în afara cazului în care primul serviciu s-a executat din jumătatea de teren greșită.

21. CÂND SE SERVEȘTE & PRIMEȘTE (VECHI 12 & 30)

Servantul nu va servi până când primitorul nu este gata de joc. În orice caz, primitorul trebuie să joace în ritmul rezonabil al servantului și să fie pregătit să primească într-un timp rezonabil de când este gata servantul.

Primitorul care încearcă să returneze serviciul este considerat gata de joc. Dacă se demonstrează că primitorul nu a fost gata de joc serviciul nu poate fi anunțat ca greșit.

22. REJUCAREA LA SERVICIU (VECHI 14)

Un serviciu se rejoacă dacă:

- a. Dacă mingea servită atinge fileul, chinga sau banda și este în altă privință bună sau dacă, după ce atinge fileul, chinga sau banda, atinge primitorul sau partenerul primitorului sau orice lucru pe care îl poartă sau îl ține înainte de a atinge terenul; sau
- b. Mingea este servită când primitorul nu este gata de joc.

În cazul unei rejucări, acel serviciu nu trebuie considerat, iar servantul trebuie să servească din nou, dar un serviciu rejucat nu anulează o greșeală la serviciu anterioară.

23. REJUCAREA (VECHI 13 & 25)

În toate cazurile când se decide o rejucare, cu excepția rejucării la al doilea serviciu trebuie rejucat întreg punctul.

Cazul 1: În timp ce mingea este în joc o altă minge intră în teren. Este decis o rejucare. Servantul greșise primul serviciu. Are acum servantul dreptul la primul sau al doilea serviciu?

Decizie: Primul serviciu. Întreg punctul trebuie rejucat.

24. JUCĂTORUL PIERDE PUNCTUL (VECHI 18, 19, 20 & 40)

Punctul este pierdut dacă:

- a. Jucătorul face două greșeli consecutive la serviciu; sau
- b. Jucătorul nu returnează mingea în joc înainte de a cădea de două ori consecutiv; sau
- c. Jucătorul returnează mingea în joc în așa fel încât lovește pământul sau un obiect în afara terenului corect; sau
- d. Jucătorul returnează mingea în așa fel încât, înainte de a cădea, lovește o anexă permanentă; sau
- e. Jucătorul în mod deliberat conduce sau prinde mingea în joc pe rachetă sau o atinge deliberat cu racheta mai mult de o dată; sau
- f. Jucătorul sau racheta, indiferent dacă este în mâna jucătorului sau nu, sau orice poartă sau ține jucătorul atinge fileul, stâlpii de fileu / bețe de simplu, coarda sau cablul metalic, chinga sau banda sau terenul adversarului în orice moment când mingea este în joc; sau
- g. Jucătorul lovește mingea înainte de a trece fileul; sau
- h. Mingea în joc atinge jucătorul sau orice poartă sau ține jucătorul, cu excepția rachetei; sau
- i. Mingea în joc atinge racheta când nu este ținută de jucător; sau
- j. Jucătorul schimbă în mod deliberat forma rachetei în timp ce mingea este în joc; sau
- k. La dublu când ambii jucători ating mingea în timp ce o returnează.

Cazul 1: După ce servantul a servit primul serviciu, racheta îi scapă din mână și atinge fileul înainte de căderea mingii. Este o greșeală la serviciu sau servantul pierde punctul?

Decizie: Servantul pierde punctul deoarece racheta atinge fileul în timp ce mingea este în joc.

Cazul 2: După ce servantul a servit primul serviciu, racheta îi scapă din mână și atinge fileul după ce mingea a atins suprafața de joc în afara părții de teren corecte. Este o greșeală la serviciu sau servantul pierde punctul?

Decizie: Este o greșeală la serviciu deoarece mingea ieșise din joc atunci când racheta a atins fileul.

Cazul 3: Într-un meci de dublu, partenerul primitorului atinge fileul înainte ca mingea servită să atingă terenul în afara careului corect de serviciu. Care este decizia corectă?

Decizie: Echipa primitorului pierde punctul deoarece partenerul primitorului a atins fileul în timp ce mingea era în joc.

Cazul 4: Pierde un jucător punctul dacă depășește linia imaginată din prelungirea fileului înainte sau după ce a lovit mingea?

Decizie: Jucătorul nu pierde punctul în niciunul din cazuri cu condiția să nu atingă terenul adversarului.

Cazul 5: Are voie un jucător să sară peste fileu în terenul adversarului în timp ce mingea este în joc?

Decizie: Nu. Jucătorul pierde punctul.

Cazul 6: Un jucător își aruncă racheta spre mingea în joc. Și racheta și mingea aterizează în terenul adversarului și adversarul(ii) nu reușește să ajungă mingea. Care din jucători câștigă punctul?

Decizie: Jucătorul care a aruncat racheta spre minge pierde punctul.

Cazul 7: O minge care tocmai a fost servită lovește primatorul sau la dublu partenerul primatorului înainte să atingă terenul. Care din jucători câștigă punctul?

Decizie: Servantul câștigă punctul, în afara cazului în care se anunță o rejucare la serviciu.

Cazul 8: Un jucător stând în afara terenului lovește mingea sau o prinde înainte să cadă și reclamă punctul deoarece mingea în mod sigur era în afara terenului corect.

Decizie: Jucătorul pierde punctul, în afara cazului în care este o returnare bună, caz în care punctul continuă.

25. O RETURNARE BUNĂ (VECHI 24)

Este o returnare bună dacă:

- a. Dacă mingea atinge fileul, stâlpii / bețele de simplu, coarda sau cablul metalic, chinga sau banda, cu condiția să treacă peste oricare din ele și să lovească suprafața de joc în terenul corect; ce excepția celor prevăzute de Regula 2 și Regula 24 (d); sau
- b. După ce mingea în joc lovește suprafața de joc în interiorul terenului corect, sare sau este dusă de vânt înapoi peste fileu, iar jucătorul se întinde peste fileu și joacă mingea în terenul corect cu condiția să nu contravină regulii 24; sau
- c. Mingea este returnată prin exteriorul stâlpilor sau al bețelor de simplu, atât peste cât și sub nivelul părții superioare a fileului, chiar dacă atinge stâlpii sau bețele de simplu, cu condiția să lovească suprafața de joc în interiorul terenului corect, cu excepția celor prevăzute de Regula 2 și Regula 24 (d); sau
- d. Mingea trece pe sub coarda sau cablul metalic între bățul de simplu și stâlpul de fileu adiacent fără să atingă fileul, coarda sau cablul metalic sau stâlpul de fileu și lovește suprafața de joc în terenul corect; sau
- e. Racheta jucătorului trece peste fileu după ce jucătorul a lovit mingea în partea sa de teren și lovește suprafața de joc în terenul corect; sau
- f. Jucătorul lovește mingea în joc, care lovește o altă minge care stătea pe suprafața de joc în terenul corect.

Cazul 1: Un jucător returnează o minge care apoi lovește un băț de simplu și lovește pământul în terenul corect. Este o returnare bună?

Decizie: Da. Oricum, dacă mingea este servită și lovește bățul de simplu este o greșeală la serviciu.

Cazul 2: O minge în joc lovește o altă minge care stă în terenul corect. Care este decizia corectă?

Decizie: Jocul continuă. Oricum, dacă nu este clar că mingea în joc a fost cea returnată trebuie decisă o rejucare.

26. INCOMODARE (VECHI 21, 25 & 36)

Dacă un jucător este incomodat în a juca punctul de o acțiune deliberată a adversarului(lor), acel jucător va câștiga punctul.

În orice caz, punctul trebuie rejucat dacă un jucător este incomodat în a juca punctul de o acțiune neintenționată a adversarului(lor) sau de ceva în afara controlului jucătorului (neincluzând o anexă permanentă).

Cazul 1: Este o lovitură dublă neintenționată o incomodare?

Decizie: Nu. Vezi și Regula 24 (e).

Cazul 2: Un jucător pretinde că a oprit jocul pentru că a crezut că oponentul(ții) a fost incomodat. Este aceasta o incomodare?

Decizie: Nu, jucătorul pierde punctul.

Cazul 3: O minge în joc lovește o pasăre care zboară deasupra terenului. Este aceasta o incomodare?

Decizie: Da, punctul trebuie rejucat.

Cazul 4: În timpul unui punct, o minge sau alt obiect care era în terenul jucătorului la începutul punctului incomodează jucătorul. Este aceasta o incomodare?

Decizie: Nu.

Cazul 5: La dublu, unde au voie să stea partenerul servantului și partenerul primatorului?

Decizie: Partenerul servantului și partenerul primatorului pot sta oriunde pe partea lor de teren în interiorul sau în afara liniilor ce delimitează terenul. În orice caz, dacă un jucător își incomodează adversarul(ii), regula incomodării trebuie aplicată.

27. CORECTAREA ERORILOR (NOU)

Ca principiu, când o eroare în aplicarea Regulilor Tenisului este descoperită toate punctele jucate deja rămân valabile. Erorile descoperite trebuie corectate după cum urmează:

- a. (VECHI 9a, 11 & 27 b.iii)
Într-un game standard sau tie-break, dacă un jucător servește din jumătatea greșită a terenului, eroarea trebuie corectată imediat ce a fost descoperită și servantul va servi din jumătatea corectă de teren în concordanță cu scorul. O greșeală la serviciu făcută înainte de descoperirea erorii va rămâne valabilă.
- b. (VECHI 16)
Într-un game standard sau tie-break, dacă jucătorii sunt în părțile de teren greșite, eroarea trebuie corectată imediat ce a fost descoperită și servantul va servi din jumătatea corectă de teren în concordanță cu scorul.
- c. (VECHI 15 & 37)
Dacă într-un game standard un jucător servește în afara rândului jucătorul care trebuia să servească va servi de îndată ce eroarea este descoperită. Dacă s-a încheiat un game înainte să se descopere eroarea ordinea la serviciu va rămâne cea modificată.
O greșeală la serviciu făcută de oponent(ți) înainte de a se descoperi eroarea nu va rămâne valabilă.
La dublu, dacă partenerii aceleiași echipe servesc în afara rândului o greșeală la serviciu făcută înainte de descoperirea erorii va rămâne valabilă.
- d. (VECHI 27, Cazul 3)
Dacă un jucător servește în afara rândului într-un tie-break și eroarea este descoperită după ce un număr par de puncte au fost jucate, eroarea trebuie corectată imediat. Dacă eroarea este descoperită după ce un număr impar de puncte au fost jucate ordinea la serviciu va rămâne cea modificată.
O greșeală la serviciu făcută de oponent(ți) înainte de a fi descoperită eroarea nu va rămâne valabilă.
La dublu, dacă partenerii aceleiași echipe servesc în afara rândului o greșeală la serviciu făcută înainte de descoperirea erorii va rămâne valabilă.
- e. (VECHI 38)
Într-un game standard sau tie-break la dublu, dacă este o eroare în ordinea primirii, aceasta va rămâne modificată până la terminarea game-ului în care a fost descoperită eroarea. La următorul game în care vor fi primitori în acel set partenerii își vor relua ordinea inițială la primire.
- f. (VECHI 27, Cazul 1)
Dacă din greșeală la scorul de 6-6 este început un tie-break și inițial era convenit ca setul să fie "advantage set", eroarea va fi corectată imediat dacă numai un punct a fost jucat. Dacă eroarea este descoperită când al doilea punct este în joc, setul va continua ca "tie-break set".
- g. (VECHI 27, Cazul 2)
Dacă din greșeală la scorul de 6-6 este început un game standard când inițial era convenit ca setul să fie "tie-break set", eroarea va fi corectată imediat dacă numai un punct a fost jucat. Dacă eroarea este descoperită când al doilea punct este în joc, setul va continua ca "advantage set" până când scorul ajunge la 8-8 (sau un număr par mai mare), când se va juca un tie-break.
- h. (NOU)
Dacă din greșeală un "advantage set" sau "tie-break set" este început, când inițial era convenit ca setul decisiv să fie un "tie-break decisiv", eroarea va fi corectată imediat dacă numai un punct a fost jucat. Dacă eroarea este descoperită când al doilea punct este în joc setul va continua fie până ce un jucător / echipă câștigă 3 game-uri (și prin urmare setul) fie până scorul ajunge 2-2, când un "tie-break decisiv" trebuie jucat. În orice caz, dacă eroarea este descoperită după începerea celui de-al cincilea game, setul va continua ca "tie-break set". (Vezi Anexa IV)
- i. (VECHI 32)
Dacă mingile nu sunt schimbate în succesiunea corectă, eroarea trebuie corectată atunci când jucătorul / echipa care ar fi trebuit să servească cu mingi noi este următorul îndreptățit să servească într-un nou game. Ulterior mingile trebuie schimbate în așa fel încât numărul de game-uri dintre schimburile de mingi să fie cel inițial stabilit.
Mingile nu trebuie schimbate în timpul unui game.

28. ROLUL ARBITRILOR PE TEREN (VECHI 29)

La meciurile unde sunt desemnați arbitri, rolurile și responsabilitățile lor sunt descrise în Anexa V.

29. JOCUL CONTINUU (VECHI 29 & 30)

Ca principiu, jocul trebuie să fie continuu, din clipa în care începe meciul (când este pus în joc primul serviciu al meciului) până când se termină.

- a. Între puncte, un maximum de 20 de secunde sunt permise. Când jucătorii schimbă partea de teren la sfârșitul unui game, un maximum de 90 de secunde sunt permise. Oricum, după primul game al fiecărui set și în

timpul unui tie-break jocul trebuie să fie continuu și jucătorii trebuie să schimbe partea de teren fără timp de odihnă.

La sfârșitul fiecărui set va fi o pauză de set de maximum 120 de secunde.

Timpul maxim începe din momentul în care se termină un punct până când primul serviciu este lovit pentru următorul punct. Organizatorii de circuite profesionale au dreptul de a aplica pentru aprobarea ITF de a extinde cele 90 de secunde admise când jucătorii schimbă partea de teren la sfârșitul unui game și cele 120 de secunde admise la pauza de set.

- b. Dacă, din motive în afara controlului jucătorului, îmbrăcămintea, încălțămintea sau echipamentul necesar (excluzând racheta) este stricat și necesită o înlocuire, jucătorului îi poate fi acordat un timp suplimentar rezonabil pentru a remedia problema.
- c. Nu se va acorda timp suplimentar unui jucător pentru a-și recupera condiția fizică. În orice caz, un jucător suferind de o problemă medicală tratabilă are dreptul la o pauză medicală de trei minute pentru tratarea acelei probleme medicale. Un număr limitat de pauze de toaletă / schimbare de ținută poate fi permisă, dacă este anunțat înainte de competiție.
- d. Organizatorii competiției pot acorda o pauză de odihnă de 10 minute dacă este anunțat înainte de competiție. Această pauză de odihnă poate avea loc după al treilea set într-un meci disputat după sistemul "cel mai bun din 5 seturi sau după al doilea set într-un meci disputat după sistemul "cel mai bun din 3 seturi.
- e. Timpul de încălzire trebuie să fie de maximum 5 minute, în afara cazului în care organizatorii competiției au decis altfel.

30. ÎNDRUMĂRI (VECHI 31)

Îndrumările sunt considerate a fi comunicarea, sfaturile sau instrucțiunile de orice fel, audibile sau vizibile, adresate unui jucător.

În competițiile pe echipe în care există un căpitan de echipă care stă în teren, căpitanul de echipă poate da îndrumări jucătorului(lor) în timpul pauzei de set și când jucătorii schimbă partea de teren la sfârșitul unui game, dar nu când jucătorii schimbă partea de teren la sfârșitul primului game al fiecărui set și nu în timpul unui tie-break.

În orice alt meci, îndrumările nu sunt permise.

Cazul 1: Are voie un jucător să primească îndrumări, dacă acestea sunt date prin semne într-un mod discret?

Decizie: Nu.

Cazul 2: Are voie un jucător să primească îndrumări când jocul este suspendat?

Decizie: Da.

REGULILE TENISULUI ÎN SCAUN CU ROTILE

Jocul de tenis în scaun cu roțile urmează Regulile Tenisului ale ITF cu următoarele excepții:

a. Regula celor două sărituri.

Jucătorului în scaun cu roțile îi sunt admise două sărituri ale mingii. Jucătorul trebuie să returneze mingea înainte ca ea să lovească terenul pentru a treia oară. A doua săritură poate fi în interiorul sau în afara limitelor terenului.

b. Scaunul cu roțile

Scaunul cu roțile este considerat parte a corpului și toate regulile corespunzătoare care se aplică corpului unui jucător trebuie să se aplice scaunului cu roțile.

c. Serviciul

i. Serviciul trebuie să fie executat în felul următor. Imediat înainte de a începe să servească, servantul trebuie să fie într-o poziție staționară. Servantului trebuie să i se permită o singură împingere înaintea lovirii mingii.

ii. Servantul, în timpul executării serviciului, trebuie să nu atingă, cu vreuna din roțile, orice altă suprafață în afară de cea din spatele liniei de fund cuprinsă între continuarea imaginată a semnului de mijloc și linia laterală.

iii. Dacă metodele convenționale pentru serviciu sunt din punct de vedere fizic imposibile pentru un jucător tetraplegic, atunci jucătorul sau o persoană poate arunca mingea pentru un astfel de jucător. Dar aceeași metodă de serviciu trebuie să fie folosită de fiecare dată.

d. Jucătorul pierde punctul

Un jucător pierde un punct dacă:

i. Nu reușește să returneze mingea înainte ca ea să atingă terenul de trei ori.

ii. În conformitate cu regula e) de mai jos utilizează oricare parte a picioarelor sau a extremităților inferioare ca frâne sau ca elemente de stabilizare în timpul executării serviciului, lovirii mingii, întoarcerii sau opririi asupra terenului sau asupra oricărei roți în timp ce mingea este în joc.

iii. Nu reușește să mențină o fesă în contact cu fundul scaunului cu roți când atinge mingea.

e. Împingerea scaunului cu piciorul

i. Dacă datorită incapacității un jucător nu poate să împingă scaunul cu roțile prin intermediul rotilei, atunci el poate împinge scaunul folosind un picior.

ii. Chiar dacă în concordanță cu regula e) i. de mai sus unui jucător i se permite să împingă scaunul utilizând un picior, nicio parte a piciorului nu poate fi în contact cu terenul:

a) în timpul mișcării spre înainte a balansului, inclusiv atunci când racheta lovește mingea;

b) de la începerea mișcării serviciului până când racheta lovește mingea.

iii. Un jucător care încalcă această regulă, va pierde punctul.

f. Tenis în scaun cu roțile /persoane normale

Acolo unde un jucător de tenis în scaun cu roțile joacă la simplu sau la dublu cu sau împotriva unei persoane normale, Regulile Tenisului în scaun cu roțile trebuie să se aplice pentru jucătorul în scaun cu roțile, în timp ce Regulile Tenisului pentru tenisul normal trebuie să se aplice jucătorului normal. În această situație, jucătorului în scaun cu roțile i se permit două sărituri în timp ce jucătorului normal i se permite doar o singură săritură.

Nota: Definiția de extremitate inferioară este:- membrul inferior, incluzând fesele, șoldul, coapsa, glezna și laba piciorului.

AMENDAMENTE LA REGULILE TENISULUI

Textul final și oficial al Regulilor Tenisului va fi pentru totdeauna în limba engleză și nicio modificare sau interpretare a acestor Reguli nu va fi făcută decât la o Adunare Generală Anuală a Consiliului nu fără ca o notificare asupra rezoluției conținând o astfel de modificare să fie primită de Federație în concordanță cu Articolul 17 al Constituției ITF Ltd (Notificarea asupra Rezoluțiilor) și o astfel de rezoluție sau alta având efect asemănător trebuie susținută de o majoritate de două treimi din voturile înregistrate în raport cu aceeași.

Orice modificare va intra în vigoare din 1 ianuarie a anului următor, în afara cazului în care majoritatea decide altfel.

În orice caz Consiliul Director va avea competența să rezolve orice problemă urgentă de interpretare ce va face subiectul confirmării la următoarea Adunare Generală.

Această Regulă nu poate fi modificată vreodată fara consensul unanim al Adunării Generale a Consiliului.

ANEXA I

MINGEA

- Mingea de tenis trebuie să aibă o suprafață exterioară uniformă alcătuită dintr-un înveliș țesut și trebuie să fie de culoare albă sau galbenă. Dacă există îmbinări, acestea trebuie să fie fără cusături.
- Mai multe decât un singur tip de minge sunt specificate. Mingea trebuie să se conformeze cerințelor arătate în tabelul de mai jos.
- Toate testele de săritură, dimensiuni și deformație trebuie făcute în conformitate cu reglementările de mai jos.

Cazul 1. Ce tip de minge trebuie folosit pe ce fel de suprafață a terenului?

Decizie: 3 tipuri diferite de mingi sunt aprobate pentru jocul după Regulile Tenisului, după cum urmează:

- Mingea Tip 1 (viteză mare) este destinată jocului pe suprafețe de teren lente*
- Mingea Tip 2 (viteză medie) este destinată jocului pe suprafețe de teren medii / medii-rapide*
- Mingea Tip 3 (viteză mică) este destinată jocului pe suprafețe de teren rapide*

	TIPUL 1 (VITEZA MARE)	TIPUL 2 (VITEZA MEDIE) ¹	TIPUL 3 (VITEZA MICĂ) ²	ALTITUDINE MARE ³
GREUTATE (MASA)	1.975-2.095 uncii (56.0-59.4 grame)	1.975-2.095 uncii (56.0-59.4 grame)	1.975-2.095 uncii (56.0-59.4 grame)	1.975-2.095 uncii (56.0-59.4 grame)
DIMENSIUNE	2.575-2.700 inci (6.541-6.858 cm)	2.575-2.700 inci (6.541-6.858 cm)	2.750-2.875 inci (6.985-7.303 cm)	2.575-2.700 inci (6.541-6.858 cm)
SĂRITURA	53-58 inci (135-147 cm)	53-58 inci (135-147 cm)	53-58 inci (135-147 cm)	48-53 inci (122-135 cm)
DEFORMARE LA APĂSARE ⁴	0.195-0.235 inci (0.495-0.597 cm)	0.220-0.290 inci (0.559-0.737 cm)	0.220-0.290 inci (0.559-0.737 cm)	0.220-0.290 inci (0.559-0.737 cm)
DEFORMARE LA REVENIRE ⁴	0.265-0.360 inci (0.673-0.914 cm)	0.315-0.425 inci (0.800-1.080 cm)	0.315-0.425 inci (0.800-1.080 cm)	0.315-0.425 inci (0.800-1.080 cm)

Note:

^{1,2} Această minge poate fi presurizată sau fără presiune. Mingea nepresurizată trebuie să aibe o presiune nu mai mare de 1 psi (7 kPa) și poate fi folosită pentru jocul la altitudine mare peste 4 000 de picioare (1 219 m) deasupra nivelului mării și trebuie să fi fost aclimatizată timp de 60 de zile sau mai mult la altitudinea competiției specificate.

² Această minge este de asemenea recomandată pentru jocul la altitudine mare peste 4 000 de picioare (1 219 m) deasupra nivelului mării.

³ Această minge este presurizată și este o minge adițională specifică numai pentru jocul la altitudine mare peste 4 000 de picioare (1 219 m) deasupra nivelului mării.

⁴ Deformarea va fi media unei singure citiri de-a lungul fiecăreia din cele trei axe perpendiculare. Diferența dintre două citiri individuale nu trebuie să depășească 0.030 inci (0.076 cm).

REGLEMENTĂRI PENTRU EFECTUAREA TESTELOR

i. Afară de cazul în care s-a specificat altfel, toate testele trebuie făcute la o temperatură de aproximativ 68° Fahrenheit (20° Celsius), o umiditate relativă de aproximativ 60 % și, afară de cazul în care s-a specificat altfel, o presiune atmosferică de aproximativ 30 inci coloană de mercur (102 kPa). Toate mingile trebuie să fie scoase din container și ținute la temperatura și umiditatea recunoscută pentru 24 ore înainte de testare și trebuie să fie la acea temperatură și umiditate când se începe testul.

ii. Alte standarde pot fi fixate pentru localități unde temperatura medie, umiditatea sau presiunea barometrică medie la care se desfășoară jocul diferă substanțial de 68° Fahrenheit (20° Celsius), 60 % și 30 inci coloană de mercur (102 kPa).

Cereri pentru astfel de standarde ajustate pot fi făcute de orice Asociație Națională la Federația Internațională de Tenis și dacă este aprobată trebuie să fie adoptată pentru astfel de localități.

iii. În toate testele pentru diametru trebuie utilizat un calibru inelar constituit dintr-o placă de metal, de preferință necorosivă, cu grosime uniformă de o optime dintr-un inci (0.318 cm). În cazul mingilor Tip 1 (viteză mare) și Tip 2 (viteză medie) în placă trebuie să existe două deschizături circulare cu diametrele de 2.575 inci (6.541 cm) și respectiv 2.700 inci (6.858 cm). În cazul mingilor Tip 3 (viteză mică) în placă trebuie să existe două deschizături circulare cu diametrele de 2.750 inci (6.985 cm) și respectiv 2.875 inci (7.303 cm). Suprafața interioară a calibrului trebuie să aibă un profil convex cu o rază de o șaisprezecime dintr-un inci (0.159 cm). Mingea nu trebuie să cadă prin deschizătura mai mică datorită propriei greutate în nicio orientare și trebuie să cadă prin deschizătura mai mare datorită propriei greutate în toate orientările.

iv. În toate testele de deformare desfășurate în conformitate cu regula 3, trebuie utilizată mașina proiectată de Percy Herbert Stevens și patentată în Marea Britanie sub Patentul nr. 230250, împreună cu completările aduse și a îmbunătățirilor ce vor urma, incluzând modificările cerute pentru a măsura deformarea de revenire. Se pot specifica și alte mașini care să furnizeze indicații echivalente mașinii Stevens dar acestea pot fi utilizate doar acolo unde astfel de mașini au fost aprobate de Federația Internațională de Tenis.

v. Procedura de desfășurare a testelor este după cum urmează și trebuie să aibe loc în ordinea specificată:

a. Pre-comprimare. Înainte de testarea oricărei mingi ea trebuie să fie comprimată static cu aproximativ un inci (2.54 cm) pe fiecare din trei diametre perpendiculare succesiv unul față de altul; acest proces trebuie să fie desfășurat de trei ori (nouă comprimări în total). Toate testele trebuie să fie finalizate în intervalul a două ore de la pre-comprimare.

b. Testul de greutate.

c. Testul dimensional (ca în paragraful iii de mai sus).

d. Testul de deformare. Mingea este plasată pe mașina Stevens modificată într-o poziție astfel încât niciuna din plăcile mașinii să nu fie în contact cu îmbinarea învelișului. Este aplicată greutatea de contact, indicatorul și semnul nivelului de aducere precum și cadranele sunt puse la zero. Greutatea pentru test, echivalentă cu 18 lb (8.165 kg), este plasată pe brațul balanței și sarcina este aplicată prin învârtirea roții cu o turație uniformă astfel încât să treacă cinci secunde din momentul când brațul balanței părăsește sediul său și până când indicatorul este adus la nivelul semnului. Când rotirea încetează, citirea este înregistrată (deformația frontală). Roata este învârtită din nou până când se atinge numărul zece pe scală (un inci/2.54 cm) deformație). Roata este apoi învârtită în sens opus cu o turație constantă (eliberând sarcina) până când indicatorul brațului balanței coincide iar cu semnul. Dacă este necesar, după așteptarea a zece secunde, indicatorul este aranjat la semn. Citirea este apoi înregistrată (deformația de revenire). Această procedură se repetă la fiecare minge pe direcția celor două diametre perpendiculare față de poziția inițială și unul față de celălalt.

e. Testul de săritură (ca mai sus) – mingea este lăsată să cadă de la 100 inci (254 cm) pe o suprafață netedă rigidă și orizontală. Măsurătorile pentru înălțimea de la care este lăsată să cadă mingea și pentru înălțimea săriturii trebuie să fie făcute de la suprafața de bază la partea de jos a mingii.

CLASIFICAREA VITEZEI SUPRAFETEI TERENULUI

Metoda de testare ITF utilizată la determinarea vitezei unei suprafețe de teren este metoda de testare ITF CS 01/01 (Clasificarea vitezei suprafeței de teren) descrisă în publicația ITF intitulată “An initial ITF study on performance standards for tennis court surfaces”.

Suprafețele de teren care s-au găsit că au un coeficient ITF de viteză a suprafeței între 0 și 35 trebuie să fie clasificate ca fiind în Categoria 1 (ritm lent). Exemple de tipuri de suprafețe de teren care se conformează cu această clasificare vor include în cea mai mare măsură terenuri de zgură și alte tipuri de suprafețe minerale.

Suprafețe de teren care s-au găsit că au un coeficient ITF de viteză a suprafeței între 30 și 45 trebuie să fie clasificate ca fiind în Categoria 2 (ritm mediu/mediu-rapid). Exemple de tipuri de suprafețe de teren care se conformează cu această clasificare vor include în cea mai mare măsură terenuri dure cu diferite tipuri de îmbrăcăminte acrilică precum și unele suprafețe textile.

Suprafețe de teren care s-au găsit că au un coeficient ITF de viteză a suprafeței peste 40 trebuie să fie clasificate ca fiind în Categoria 3 (ritm rapid). Exemple de tipuri de suprafețe de teren care se conformează cu această clasificare vor include în cea mai mare măsură iarba naturală, gazon artificial și unele suprafețe textile.

Notă: Propunerea de acoperire cu valorile cifrei ITF de viteză a suprafeței de teren pentru categoriile de mai sus este făcută pentru a permite o orientare în alegerea mingilor.

ANEXA II

RACHETA

a. Suprafața de lovire, definită ca suprafața principală a texturii racordajului mărginită de punctele de intrare a corzilor în ramă sau punctele de contact a corzilor cu rama, oricare din ele sunt mai mici, trebuie să fie plană și consistă dintr-o textură de corzi încrucișate prinse de o ramă și împletite sau legate alternativ în locul de încrucișare. Textura racordajului trebuie să fie în general uniformă și în particular nu mai puțin deasă în centru decât în oricare altă zonă. Racheta trebuie să fie proiectată și racordată astfel încât caracteristicile de joc să fie identice pe ambele fețe. Racheta trebuie să fie lipsită de obiecte atașate, proeminente și dispozitive altele decât cele utilizate exclusiv și în mod special pentru a limita sau a preveni uzura și ruperea corzilor sau vibrațiile ori, numai pentru ramă, pentru distribuirea greutateii. Aceste obiecte, proeminente și dispozitive trebuie să fie rezonabile ca dimensiuni și amplasare pentru astfel de scopuri.

b. Rama rachetei nu trebuie să depășească 29.0 inci (73.7 cm) ca lungime totală, inclusiv mânerul. Rama rachetei nu trebuie să depășească 12.5 inci (31.7 cm) ca lățime totală. Suprafața de lovire nu trebuie să depășească 15.5 inci (39.4 cm) ca lungime totală și 11.5 inci (29.2 cm) ca lățime totală.

c. Rama, inclusiv mânerul, și corzile trebuie să fie lipsite de orice dispozitiv care face posibilă modificarea materială a formei rachetei sau schimbarea distribuției greutateii pe direcția axei longitudinale a rachetei care ar schimba momentul de inerție de balans, sau schimbarea deliberată a oricărei proprietăți fizice care poate afecta performanța rachetei în timpul jucării unui punct. Nicio sursă de energie care în vreun fel schimbă sau afectează caracteristicile de joc ale unei rachete nu poate fi implantată sau atașată rachetei.

ANEXA III

RECLAMA

1. Reclamele sunt permise pe fileu atâta timp cât sunt amplasate pe partea fileului care este nu mai departe de 3 picioare (0.914 m) de la centrul stâlpului de fileu și sunt făcute în așa fel încât să nu interfereze cu vizibilitatea jucătorilor sau cu condițiile de joc.
2. Reclamele sau alte semne sau materiale amplasate în spatele sau pe lateralele terenului sunt permise atâta timp cât nu interferează cu vizibilitatea jucătorilor sau cu condițiile de joc.
3. Reclamele sau alte semne sau materiale amplasate pe suprafața terenului în afara liniilor ce-l delimitează sunt permise atâta timp cât nu interferează cu vizibilitatea jucătorilor sau cu condițiile de joc.
4. În ciuda paragrafelor (1), (2) și (3) de mai sus, orice reclame, semne sau materiale amplasate pe fileu sau amplasate în spatele sau pe lateralele terenului sau pe suprafața terenului în afara liniilor ce-l delimitează nu pot conține culorile alb sau galben sau alte culori deschise care pot interfera cu vizibilitatea jucătorilor sau cu condițiile de joc.
5. Reclamele sau alte semne sau materiale nu sunt permise pe suprafața terenului în interiorul liniilor terenului.

ANEXA IV

METODE ALTERNATIVE DE EVIDENȚĂ A SCORULUI

SCORUL ÎNTR-UN GAME

Metoda de evidență a scorului “No-Ad”

Această metodă alternativă de evidență a scorului poate fi folosită.

Într-un game “No-ad” scorul este ținut după cum urmează, cu scorul servanului anunțat primul:

Niciun punct	–	“zero”
Primul punct	–	“15”
Al doilea punct	–	“30”
Al treilea punct	–	“40”
Al patrulea punct	–	“Game”

Dacă fiecare jucător / echipă a câștigat trei puncte, scorul va fi “Egalitate” și se va juca un punct decisiv. Primitorul(ii) va decide în care jumătate de teren să primească, în stânga sau în dreapta. La dublu jucătorii echipei primitoare nu pot schimba pozițiile pentru a primi în acest punct decisiv. Jucătorul / echipa care câștigă punctul decisiv câștigă game-ul.

La dublu mixt jucătorul de același sex cu servanul va primi în punctul decisiv. Jucătorii echipei primitoare nu pot schimba pozițiile pentru a primi în acest punct decisiv.

SCORUL ÎNTR-UN SET

1. SETURI “SCURTE”

Primul jucător / echipă care câștigă patru game-uri câștigă acel set, cu condiția să fie o diferență de două game-uri față de oponent(ți). Dacă scorul devine 4-4 se va juca un tie-break.

2. TIE-BREAK-UL CARE DECIDE MECIUL (7 PUNCTE)

Când scorul la seturi într-un meci este 1-1, sau 2-2 într-un meci jucat după sistemul “cel mai bun din 5 seturi”, un tie-break va fi jucat pentru a decide învingătorul. Acest tie-break înlocuiește setul decisiv.

Primul jucător / echipă care câștigă șapte puncte câștigă acest tie-break decisiv și meciul, cu condiția să fie o diferență de două puncte față de oponent(ți).

3. TIE-BREAK-UL CARE DECIDE MECIUL (10 PUNCTE)

Când scorul la seturi într-un meci este 1-1, sau 2-2 într-un meci jucat după sistemul “cel mai bun din 5 seturi”, un tie-break va fi jucat pentru a decide învingătorul. Acest tie-break înlocuiește setul decisiv.

Primul jucător / echipă care câștigă zece puncte câștigă acest tie-break decisiv și meciul, cu condiția să fie o diferență de două puncte față de oponent(ți).

Notă: Când se folosește “tie-break-ul care decide meciul” în locul setului decisiv:

- ordinea inițială a serviciului continuă. (Regulile 5 și 14)
- la dublu, ordinea serviciului și a primirii într-o echipă poate fi modificată, ca la începutul fiecărui set (Regulile 14 și 15)
- înaintea începerii unui “tie-break-ul care decide meciul” va fi o pauză de set de 120 de secunde.
- mingile nu trebuie schimbate înainte de începerea unui “tie-break-ul care decide meciul” chiar dacă secvența game-urilor o cere.

ANEXA V

ROLUL ARBITRILOR PE TEREN

Arbitrul principal este autoritatea finală pentru toate problemele legate de regulile tenisului și decizia sa este finală.

La meciuri la care este desemnat un arbitru de scaun, arbitru de scaun este autoritatea finală pentru toate problemele de fapt în timpul meciului.

Jucătorii au dreptul să cheme în teren arbitru principal dacă nu sunt de acord cu o interpretare a unei reguli a tenisului de către arbitru de scaun.

La meciuri la care sunt desemnați arbitri de linie și de fileu, ei iau toate deciziile (inclusiv greșelile de picior) relativ cu acea linie sau fileu. Arbitru de scaun are dreptul de a corecta decizia unui arbitru de linie sau de fileu dacă arbitru de scaun este sigur că o greșeală clară a fost făcută. Arbitru de scaun este responsabil de toate deciziile la linie (inclusiv greșelile de picior) sau la fileu atunci când nu sunt desemnați arbitri de linie sau de fileu.

Un arbitru de linie care nu poate lua o decizie trebuie să-i semnalizeze aceasta imediat arbitru de scaun care va lua o decizie. Dacă arbitru de linie nu poate lua o decizie sau nu există arbitri de linie și arbitru de scaun nu poate lua o decizie într-o problemă de fapt, punctul va fi rejucat.

La competițiile pe echipe la care arbitru principal stă în teren, arbitru principal are de asemenea autoritatea finală în chestiuni de fapt.

Jocul poate fi oprit sau suspendat oricând arbitru de scaun hotărăște că este necesar sau potrivit.

Arbitru principal poate de asemenea opri sau suspenda jocul în caz de întineric, din cauza vremii sau altor condiții din teren adversare jocului. Când jocul este suspendat datorită întinericului, aceasta trebuie făcută la sfârșitul unui set sau după ce un număr par de game-uri au fost jucate în setul respectiv. După o suspendare a jocului scorul și pozițiile jucătorilor pe teren trebuie păstrate când se reia jocul.

Arbitru de scaun sau arbitru principal trebuie să ia deciziile privitoare la jocul continuu și la îndrumări în raport cu Codul de Conduită aprobat și în vigoare.

Cazul 1: Arbitru de scaun îi acorda servanului primul serviciu după o corectare iar primitorul reclamă că ar trebui să fie un al doilea serviciu întrucât servanul făcuse deja o greșeală la serviciu. Trebuie chemat arbitru principal pe teren să ia o decizie?

Decizie: Da. Arbitru de scaun ia prima decizie în privința chestiunilor de regulament (chestiuni referitoare la aplicarea unor chestiuni de fapt). În orice caz, dacă un jucător face apel referitor la decizia arbitru de scaun atunci arbitru principal trebuie chemat să ia decizia finală.

Cazul 2: O minge este anunțată "out" iar jucătorul pretinde că mingea a fost bună. Poate fi chemat arbitru principal pe teren să ia o decizie?

Decizie: Nu. Arbitru de scaun ia deciziile finale legate de chestiuni de fapt (probleme legate de ceea ce s-a întâmplat exact în timpul unui eveniment specific).

Cazul 3: Are voie un arbitru de scaun să corecteze un arbitru de linie la sfârșitul unui punct dacă, în opinia arbitru de scaun, o greșeală clară a fost făcută mai devreme în timpul punctului?

Decizie: Nu. Un arbitru de scaun poate corecta un arbitru de linie numai imediat ce o greșeală clară a fost făcută.

Cazul 4: Un arbitru de linie anunță o minge "out" iar jucătorul pretinde că mingea a fost bună. Are voie arbitru de scaun să corecteze arbitru de linie?

Decizie: Nu. Arbitru de scaun niciodată nu trebuie să facă o corectare ca urmare a protestului sau recursului unui jucător.

Cazul 5: Un arbitru de linie anunță o minge "out". Arbitru de scaun nu a putut vedea clar, însă crede că mingea a fost bună. Poate arbitru de scaun să corecteze arbitru de linie?

Decizie: Nu. Arbitru de scaun poate corecta arbitru de linie doar când este sigur că acesta a făcut o greșeală clară.

Cazul 6: Poate un arbitru de linie să-și schimbe decizia după ce arbitru de scaun a anunțat scorul?

Decizie: Da. Dacă un arbitru de linie își dă seama că a comis o eroare, el poate face o corectare, cu condiția să o facă imediat și cu condiția să nu fie ca urmare a protestului sau recursului unui jucător.

Cazul 7: Dacă un arbitru de scaun sau de linie anunță "out" și apoi corectează anunțul (minge bună), care este decizia corectă?

Decizie: Arbitrul de scaun trebuie să decidă dacă anunțul original "out" a incomodat vreun jucător. Dacă a fost incomodat, punctul va fi rejucat. Dacă nu a fost incomodat, jucătorul care a lovit mingea câștigă punctul.

Cazul 8: O minge este împinsă înapoi de vânt deasupra fileului și jucătorul, în mod corect ajunge mingea și încearcă să o joace de deasupra fileului. Adversarul(ii) îl incomodează. Care este decizia corectă?

Decizie: Arbitrul de scaun trebuie să decidă dacă incomodarea a fost intenționată sau neintenționată și ori acordă punctul jucătorului incomodat ori decide rejucarea punctului.

PROCEDURI PENTRU INSPECTAREA URMEI DE MINGE

1. Inspectarea urmei de minge se poate face numai pe terenuri de zgură.
2. O inspectare a urmei de minge cerută de un jucător (echipă) este permisă numai dacă arbitrul de scaun nu poate hotărî cu certitudine din scaunul său ori la o lovitură decisivă ori când un jucător (echipă) se oprește din joc în timpul disputării punctului (returnările sunt permise dar după aceea jucătorul trebuie să se oprească imediat).
3. Când arbitrul de scaun a hotărât să facă o inspectare a urmei de minge, el/ea trebuie să coboare din scaun și să facă inspectarea personal. Dacă el/ea nu știe unde este urma, el/ea poate cere ajutorul arbitrului de linie pentru localizarea urmei dar după aceea trebuie ca arbitrul de scaun s-o inspecteze.
4. Anunțul original sau corectarea rămân întotdeauna valabile dacă dacă arbitrul de linie și arbitrul de scaun nu pot localiza urma sau dacă urma nu poate fi citită.
5. Odată ce arbitrul de scaun a identificat și decis asupra unei urme de minge decizia acestuia este finală și neapelabilă.
6. În jocul pe terenuri de zgură arbitrul de scaun nu trebuie să fie prea rapid în anunțarea scorului decât dacă este absolut sigur de anunț. Dacă are dubii trebuie să aștepte înainte de a anunța scorul pentru a determina dacă este necesară o inspectare a urmei de minge.
7. La dublu jucătorul apelant trebuie să-și facă cererea în așa fel încât ori jocul se oprește ori arbitrul de scaun oprește jocul. Dacă o cerere este făcută către arbitrul de scaun, acesta trebuie întâi să determine dacă a fost urmată procedura de apelare. Dacă nu a fost corectă sau a fost făcută târziu, atunci arbitrul de scaun poate decide că echipa oponentă a fost incomodată intenționat.
8. Dacă un jucător șterge urma de minge înainte ca arbitrul de scaun să ia o decizie definitivă, el/ea este de acord că anunțul a fost eronat.
9. Un jucător nu are voie să treacă de cealaltă parte a fileului să verifice o urmă de minge fără a încălca prevederea privind Comportarea Nesportivă din Codul de Conduită.

PROCEDURI DE REVIZUIRE ELECTRONICĂ

La turneele unde este folosit un Sistem de Revizuire Electronică, următoarele proceduri trebuie folosite la meciurile de pe terenurile unde este folosit.

1. O cerere de Revizuire Electronică a unui anunț de la linie sau a unei corectări cerută de un jucător (echipă) trebuie permisă numai la o lovitură decisivă ori când un jucător (echipă) se oprește din joc în timpul disputării punctului (returnările sunt permise dar după aceea jucătorul trebuie să se oprească imediat).
2. Arbitrul de scaun trebuie să decidă dacă să folosească Revizuirea electronică atunci când are dubii în privința acurateții anunțului de la linie sau a corectării. În orice caz, arbitrul de scaun poate refuza Revizuirea Electronică dacă el/ea crede că jucătorul face o cerere care nu e rezonabilă sau care nu a fost făcută la timp.
3. La dublu jucătorul apelant trebuie să-și facă cererea în așa fel încât ori jocul se oprește ori arbitrul de scaun oprește jocul. Dacă o cerere este făcută către arbitrul de scaun, acesta trebuie întâi să determine dacă a fost urmată procedura de apelare. Dacă nu a fost corectă sau a fost făcută târziu, atunci arbitrul de scaun poate decide că echipa oponentă a fost incomodată intenționat, caz în care echipa apelantă pierde punctul.
4. Anunțul original sau corectarea rămân întotdeauna valabile dacă Revizuirea Electronică nu poate, din orice motiv, să dea o decizie asupra aceluia anunț sau corectare.
5. Decizia finală a arbitrului de scaun va fi rezultatul Revizuirii Electronice și nu este apelabilă. Dacă o alegere manuală este cerută ca sistemul să revadă un anume impact al mingii, un arbitru aprobat de arbitrul principal trebuie să decidă care impact a mingii este revăzut.

PROCEDURI DE REVIZUIRE ȘI EXAMINARE A REGULILOR TENISULUI

1. INTRODUCERE

1.1. Aceste proceduri au fost aprobate de Comitetul Director al Federației Internaționale de Tenis ("Comitetul Director") la 17 Mai 1998.

1.2. Comitetul Director poate adăuga, amenda sau modifica aceste proceduri din timp în timp.

2. OBIECTIVE

2.1. Federația Internațională de Tenis este custodele Regulilor Tenisului și își ia obligația pentru:

- a. Conservarea caracterului tradițional și integritatea jocului de tenis.
- b. Conservarea în mod activ a abilității cerute tradițional pentru acest joc.
- c. Incurajarea îmbunătățirilor care mențin combativitatea jocului.
- d. Asigurarea competiției corecte.

2.2. Pentru a asigura revizuirea și examinarea corectă, consecventă și promptă referitoare la Regulile Tenisului, trebuie să se aplice procedurile expuse mai jos.

3. SCOP

3.1. Aceste proceduri trebuie să se aplice reglementărilor prevăzute în:

- a. Regula 1 - Terenul.
- b. Regula 3 - Mingea.
- c. Regula 4 - Racheta.
- d. Anexa I și II la Regulile Tenisului.
- e. Orice altă regulă a tenisului asupra căruia Federația Internațională de Tenis poate decide.

4. STRUCTURA

4.1. Potrivit acestor proceduri reglementările trebuie emise de o Comisie de Reglementare.

4.2. Aceste reglementări trebuie să fie în final apărute, față de un drept de recurs, de un Tribunal de apel în conformitate cu aceste proceduri.

5. APLICARE

5.1. Regulamentele trebuie să fie făcute:

- a. Urmare a unei moțiuni a Comitetului Director, sau
- b. După primirea unei cereri în conformitate cu procedurile expuse mai jos.

6. DESEMNAREA ȘI ALCĂTUIREA COMISIEI DE REGLEMENTARE

6.1. Comisia de Reglementare trebuie să fie desemnată de Președintele Federației Internaționale de Tenis ("Președinte") sau împuternicitul său și trebuie să cuprindă acel număr de membri pe care Președintele sau împuternicitul său trebuie să îl stabilească.

6.2. Dacă se desemnează mai mult de o persoană pentru Comisia de Reglementare, Comisia de Reglementare trebuie să desemneze o persoană din cadrul său care să acționeze ca președinte al comisiei.

6.3. Președintele comisiei trebuie să aibă dreptul să organizeze modul de lucru al Comisiei de Reglementare înainte de și pentru orice revizuire și/sau examinare.

7. REGLEMENTĂRI PROPUSE DE COMISIA DE REGLEMENTARE

7.1. Detaliile oricărei reglementări propuse, emise ca urmare a unei moțiuni a Comitetului Director pot fi date oricărei persoane de bună credință sau oricărui jucător, producător de echipament sau Asociație Națională sau membri ai acestora ce sunt interesați în reglementarea propusă.

7.2. Oricărei persoane astfel înștiințate trebuie să i se acorde o perioadă de timp rezonabilă în care să înainteze Președintelui sau împuternicitului său comentariile, obiecțiile sau solicitările de informații în legătură cu reglementarea propusă.

8. CERERE DE REGLEMENTARE

8.1. O cerere de reglementare poate fi făcută de orice parte de bună credință interesată în reglementare cuprinzând orice jucător, producător de echipament sau Asociație Națională sau membru al acesteia.

8.2. Orice cerere de reglementare trebuie să fie trimisă în scris Președintelui.

8.3. Pentru a fi valabilă, o cerere de reglementare trebuie să cuprindă următoarele informații minime:

- a.** Numele complet și adresa petiționarului.
- b.** Data cererii.
- c.** O expunere care să precizeze clar interesul petiționarului în problema pentru care este solicitată reglementarea.
- d.** Toate probele documentare relevante pe care petiționarul intenționează să se bazeze la orice audiere.
- e.** Dacă în opinia petiționarului, este necesar un expert, el trebuie să includă o solicitare pentru audierea unui astfel de expert. Această solicitare trebuie să precizeze numele fiecărui expert propus și expertiza sa relevantă.
- f.** Când se face o cerere de reglementare pentru o rachetă sau altă piesă de echipament trebuie să fie trimisă o dată cu cererea de reglementare un prototip sau o copie exactă a echipamentului în cauză.
- g.** Dacă, în opinia petiționarului, există circumstanțe extraordinare sau neobișnuite, care cer ca o reglementare să fie făcută într-un anumit timp sau înaintea unei anumite date, el trebuie să includă o expunere în care să descrie circumstanțele extraordinare sau neobișnuite.

8.4. Dacă o cerere de reglementare nu conține informațiile și/sau echipamentul la care se referă clauza 8.3(a) - (g) de mai sus, Președintele sau împuternicitul său trebuie să anunțe petiționarul, dând petiționarului un anumit timp rezonabil în care să remedieze deficiența. Dacă petiționarul nu reușește să remedieze deficiența într-un anumit timp, cererea trebuie respinsă.

9. ÎNTRUNIREA COMISIEI DE REGLEMENTARE

9.1. La primirea unei cereri valabile sau pe baza moțiunii Comitetului Director Președintele sau împuternicitul său poate întruni o Comisie de Reglementare pentru a se ocupa de cerere sau moțiune.

9.2. Comisia de Reglementare nu are nevoie să facă o audiere care să se ocupe cu cererea sau moțiunea atunci când cererea sau moțiunea, în opinia Președintelui comisiei poate fi rezolvată în mod corect fără examinare.

10. MOD DE LUCRU AL COMISIEI DE REGLEMENTARE

10.1. Președintele Comisiei de reglementare trebuie să stabilească forma corespunzătoare, procedurile și termenul oricărei revizuirii și/sau audieri.

10.2. Președintele comisiei trebuie să dea anunțuri scrise legate de acele chestiuni prezentate în paragraful 10.1 de mai sus oricărui petiționar sau oricărei persoane sau asociație care și-a exprimat un interes în reglementarea propusă.

10.3. Președintele comisiei trebuie să stabilească toate chestiunile legate de probe și nu trebuie să fie limitat de procedurile de decizie juridice și de acceptare a probelor cu condiția că revizuirea și/sau examinarea este condusă în mod corect cu posibilitate rezonabilă pentru părțile relevante în a-și prezenta cazul.

10.4. În conformitate cu aceste proceduri orice revizuire și/sau examinare:

- a.** trebuie să aibă loc confidențial
- b.** poate fi suspendată și/sau amânată de Comisia de Reglementare.

10.5. Președintele comisiei are libertatea de a coopta din timp în timp membri suplimentari în Comisia de Reglementare cu calificare sau experiență deosebită să se ocupe cu chestiuni specifice, care solicită o astfel de calificare sau o experiență specifică.

10.6. Comisia de reglementare trebuie să ia decizia prin majoritate simplă. Niciun membru al comisiei de reglementare nu se poate abține.

10.7. Președintele comisiei trebuie să aibă deplina libertate să facă petiționarului (și/sau altor persoane sau organizații ce comentează, obiectează sau cer informații pentru orice revizuire și/sau examinare) acea comandă, pe care o consideră potrivită, legată de costurile cererii și/sau cheltuielilor rezonabile făcute de Comisia de Reglementare pentru efectuarea testelor sau obținerea rezultatelor referitoare la echipamentul supus reglementării.

11. COMUNICARE

11.1. O dată ce Comisia de Reglementare a ajuns la o decizie ea trebuie să dea o comunicare scrisă petiționarului, sau oricărei persoane sau asociație care și-a exprimat un interes în reglementarea propusă, atât cât se poate, în mod rezonabil, de repede.

11.2. Această comunicare scrisă trebuie să includă o expunere sumară a raționamentului pe care se bazează decizia Comisiei de Reglementare.

11.3. După comunicarea către petiționar sau după alt fel de asemenea informații precizate de Comisia de Reglementare, hotărârea Comisiei de Reglementare trebuie să devină obligatorie în conformitate cu Regulile Tenisului.

12. APLICAREA REGULILOR TENISULUI CURENTE

12.1. Supuse posibilității Comisiei de Reglementare de a emite reglementări interimare, Regulile Tenisului curente trebuie să se aplice în continuare până când orice revizuire și/sau examinare a Comisiei de Reglementare este finalizată și este emisă o hotărâre a Comisiei de Reglementare.

12.2. Înainte de și în timpul oricărei revizuirii și/sau examinării Președintele Comisiei de Reglementare poate emite acele instrucțiuni pe care le consideră rezonabil necesare pentru implementarea Regulilor Tenisului și a acelor proceduri care includ emiterea reglementărilor interimare.

12.3. Astfel de reglementări interimare pot cuprinde dispoziții restrictive privind utilizarea oricărui echipament conform Regulilor Tenisului în așteptarea unei hotărâri a Comisiei de Reglementare care să decidă dacă echipamentul îndeplinește sau nu specificațiile din Regulile Tenisului.

13. DESEMNAREA ȘI ALCĂTUIREA TRIBUNALULUI DE APEL

13.1. Tribunalul de Apel trebuie să fie desemnat de Președinte sau împuternicitul său dintre membrii Comitetului Director/Comisia Tehnică.

13.2. Niciun membru al Comisiei de Reglementare care a făcut reglementarea inițială nu trebuie să fie membru al Tribunalului de Apel.

13.3. Tribunalul de Apel trebuie să cuprindă acel număr pe care Președintele sau împuternicitul său trebuie să îl stabilească, dar nu trebuie să fie mai mic de trei.

13.4. Tribunalul de Apel trebuie să desemneze o persoană din rândul său care să acționeze ca Președinte de Tribunal.

13.5. Președintele Tribunalului trebuie să aibă dreptul să organizeze modul de lucru înainte de și pentru orice examinare de apel.

14. CERERE DE APEL

14.1. Un petiționar (sau o persoană sau asociație care și-a exprimat interesul și a înaintat orice comentariu, obiecție sau solicitare la o reglementare propusă) poate face recurs la orice hotărâre a Comisiei de Reglementare.

14.2. Pentru a fi valabilă o cerere pentru un recurs trebuie:

- a. să fie făcută în scris președintelui Comisiei de Reglementare care face reglementarea supusă recursului nu mai târziu de (45) de zile după comunicarea hotărârii;
- b. să fie prezentate detaliile împotrivirii la hotărârea supusă recursului;
- c. să conțină toate motivele recursului.

14.3. După primirea unei cereri valabile pentru recurs președintele Comisiei de Reglementare care a făcut reglementarea inițială poate solicita o taxă de apel rezonabilă care să fie plătită de apelant, ca o condiție pentru apel. Această taxă de recurs trebuie returnată apelantului dacă câștigă recursul.

15. ÎNTRUNIREA TRIBUNALULUI DE APEL

15.1. Președintele sau împuternicitul său trebuie să întrunească Tribunalul de Apel în urma plății de către apelant a unei taxe de recurs.

16. MOD DE LUCRU AL TRIBUNALULUI DE APEL

16.1. Tribunalul de Apel și președintele trebuie să desfășoare procedurile și examinările în conformitate cu materialele prezentate în secțiunile 10,11 și 12 de mai sus.

16.2. După comunicarea către apelant sau după alt fel de asemenea informații precizate de Tribunalul de Apel hotărârea Tribunalului de Apel trebuie să devină imediat obligatorie și neapelabilă în conformitate cu Regulile Tenisului.

17. CONDIȚII GENERALE

17.1. Dacă o Comisie de Reglementare este alcătuită dintr-un singur membru, acel membru este responsabil de organizarea examinării în calitate de Președinte de Comisie și trebuie să stabilească procedurile de urmat înainte de și în timpul oricărei revizuirii și/sau examinări.

17.2. Toate revizuirile și/sau examinările trebuie să se desfășoare în limba engleză. La orice examinare unde petiționarul și/sau alți indivizi sau organizații ce comentează, obiectează sau cer informații nu vorbesc limba engleză, trebuie să fie de față un translator. Acolo unde este posibil, translatorul trebuie să fie independent.

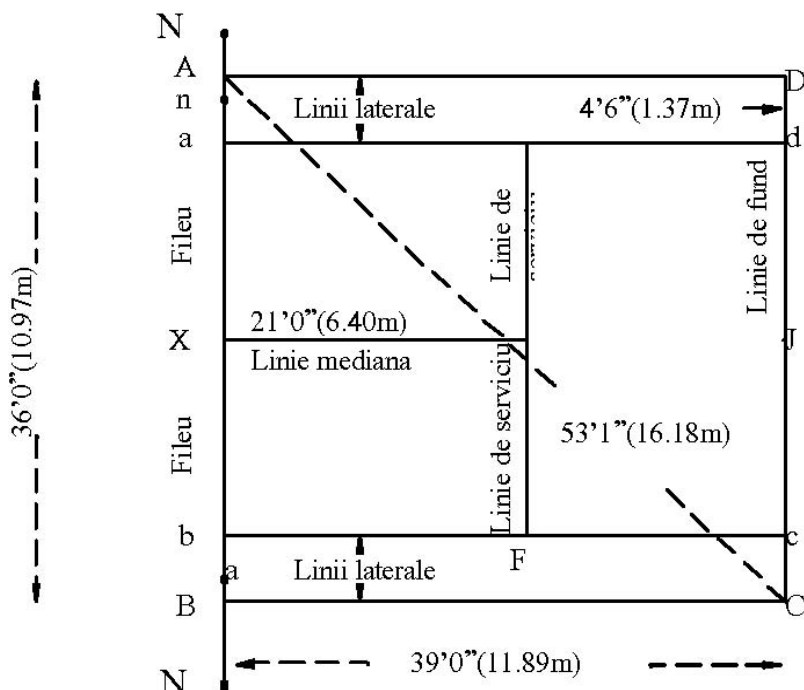
17.3. Comisia de Reglementare sau Tribunalul de Apel poate publica extrase din propriile reglementări.

17.4. Toate comunicările care se fac conform acestor proceduri trebuie să fie scrise.

17.5. Orice comunicare făcută ca urmare a acestor proceduri trebuie considerată anunțată după data la care a fost comunicată, expediată sau transmisă petiționarului sau altei părți relevante.

17.6. Comisia de Reglementare trebuie să aibă latitudinea să refuze un petiționar dacă în opinia sa rezonabilă cererea este în mare măsură similară cu o cerere sau moțiune asupra căreia Comisia de reglementare a dat o decizie și/sau reglementare în perioada de 36 de luni înainte de data cererii.

SUGESTII ASUPRA MODULUI DE MARCARE A UNUI TEREN



Procedeeul următor este pentru terenul uzual, comun de dublu și simplu. (Vezi nota de la sfârșit pentru un teren cu folosință unică).

Mai întâi alegeți poziția fileului; o linie dreaptă lungă de 42 de picioare (12.80 m). Marcați centrul (X pe diagrama de deasupra) și, măsurând de aici în fiecare direcție, marcați:

- la 13'6" (4.11 m) punctele a,b, unde fileul intersectează liniile laterale interioare,
- la 16'6" (5.03 m) pozițiile stâlpilor (sau bețe) de simplu (n,n),
- la 18'0" (5.49 m) punctele A,B, unde fileul intersectează liniile laterale exterioare,
- la 21'0" (6.40 m) pozițiile stâlpilor fileului (N,N), ca fiind capetele liniei inițiale de 42'0" (12,80 m).

Introduceți țărșii în A și B și agățați de ei capetele corespunzătoare ale două rulete de măsurare. Pe una, care va măsura diagonală unei jumătăți de teren, se ia o lungime de 53'1" (16.18 m) iar pe cealaltă (pentru a măsura linia laterală) o lungime de 39'0" (11.89 m). Trageți bine de ambele astfel încât la aceste distanțe ele să se întâlnească într-un punct C, care este unul din colțurile terenului. Inversați măsurătorile pentru a găsi celălalt colț D. Ca o verificare asupra acestei operații este recomandabil ca la acest stadiu să verificați lungimea liniei CD care, fiind linia de fund, trebuie să rezulte ca fiind de 36'0" (10.97 m); în același timp poate fi marcat centrul ei J, ca și capetele liniilor laterale interioare (c,d), la 4'6" (1.37 m) de C și D.

Linia mediană și linia de serviciu sunt acum marcate cu ajutorul punctelor F, H, G, care sunt măsurate la 21'0" (6.40m) de la fileu respectiv în lungul liniilor bc, XJ și ad.

Procedura identică de pe cealaltă parte a fileului completează terenul.

Dacă este nevoie numai de un teren de simplu, nu sunt necesare liniile din exteriorul punctelor a, b, c, d, dar terenul poate fi măsurat ca mai sus. Ca alternativă, colțurile liniei de fund (c, d) pot fi găsite, dacă se preferă, prin agățarea

celor două rulete în a și b în loc de A și B, iar apoi prin utilizarea lungimilor de 47'5" (14.46 m) și 39'0" (11.89 m). Stâlpii fileului vor fi în n, n, și se va utiliza un fileu de simplu de 33'0" (10 m).

Când pentru simplu se utilizează un teren comun de dublu și de simplu, cu un fileu de dublu, fileul trebuie să fie susținut în punctul n, n, la o înălțime de 3 picioare 6 inci (1.07 m) cu ajutorul a doi stâlpi, denumiți }bețe de simplu“, care nu trebuie să aibă mai mult de 3 inci (7.5 cm) latură pătrat sau 3 inci (7.5 cm) diametru. Centrele bețelor de simplu trebuie să fie la 3 picioare (.914 m) în afara terenului de simplu de fiecare parte. Pentru a ajuta la plasarea acestor bețe de simplu este de dorit ca punctele n, n să fie fiecare însemnate cu un semn alb atunci când terenul este marcat.

Notă:

Ca îndrumare pentru competițiile internaționale, distanța minimă recomandată între liniile de fund și spatele terenului ar trebui să fie de 21 picioare (6.40 m) și între liniile laterale și marginea laterală a terenului distanța minimă recomandată ar trebui să fie de 12 picioare (3.66 m).

Ca îndrumare pentru jocul recreativ și de club, distanța minimă recomandată între liniile de fund și spatele terenului ar trebui să fie de 18 picioare (5.48 m) și între liniile laterale și marginea laterală a terenului distanța minimă recomandată ar trebui să fie de 10 picioare (3.05 m).

Ca îndrumare, înălțimea minimă a tavanului ar trebui să fie de 30 picioare (9.14 m).