

# Pravidlá tenisu 2006

Slovenská verzia

## PREDSLOV

Medzinárodná tenisová federácia (The International Tennis Federation - ITF) je riadiaci orgán pre hru - tenis a medzi jej úlohy a povinnosti patrí vymedzenie Pravidiel tenisu. V súvislosti s touto povinnosťou ITF ustanovila Výbor pre pravidlá tenisu, ktorý neustále sleduje hru a jej pravidlá a doporučuje Správnej rade ITF zmeny buď trvalé alebo na skúšobnú dobu. Správna rada ITF doporučuje tieto zmeny Výročnému valnému zhromaždeniu, ktoré je najvyššou autoritou pre schvaľovanie akýchkoľvek zmien Pravidiel tenisu.

Podobne ako v predchádzajúcich rokoch je počet podstatných zmien obmedzený, ale formát a štruktúra pravidiel bola prepracovaná do modernejšieho jazyka a do jednoduchšie nadväzujúcich častí. Výsledkom je redukcia počtu článkov a z dôvodu nadväznosti na minulé pravidlá je bývalé číslo pravidiel v tomto novom vydaní uvedené v zátvorke.

**Poznámka:** Kde nie je uvedené inak, každá zmienka o mužskom pohlaví v týchto Pravidlách tenisu zahŕňa tiež ženské pohlavie.

## OBSAH

1. DVOREC .....	1
2. TRVALÉ ZARIADENIE DVORCA .....	2
3. LOPTA .....	2
4. RAKETA .....	3
5. STAV V HRE.....	3
6. STAV V SETE .....	4
7. STAV V ZÁPASE.....	5
8. PODÁVAJÚCI A PRIJÍMAJÚCI .....	5
9. VOĽBA STRÁN A PODANIE .....	5
10. STRIEDANIE STRÁN.....	5
11. LOPTA V HRE.....	6
12. DOTYK LOPTY A ČIARY.....	6
13. DOTYK LOPTY A TRVALÉHO ZARIADENIA DVORCA.....	6
14. PORADIE PODANIA.....	6
15. PORADIE PRIJÍMANIA VO ŠTVORHRE.....	6
16. PODANIE.....	6
17. USKUTOČNENIE PODANIA .....	7
18. CHYBA NOHOU.....	7
19. CHYBNÉ PODANIE .....	7
20. DRUHÉ PODANIE.....	8
21. KEDY MOŽNO PODÁVAŤ A PRIJÍMAŤ .....	8
22. NEPLATNÉ PODANIE .....	8
23. NEPLATNÁ LOPTA .....	8
24. HRÁČ STRÁCA BOD .....	9
25. SPRÁVNE VRÁTENÁ LOPTA .....	10
26. BRÁNENIE V HRE.....	11
27. OPRAVA CHÝB.....	11
28. POSTAVENIE ROZHODCOV.....	13
29. PLYNULOSŤ HRY.....	13
30. POKYNY HRÁČOVI (COACHING).....	14
PRAVIDLÁ PRE TENIS NA VOZÍKU .....	14
DODATOK K PRAVIDLÁM TENISU.....	15
PRÍLOHA 1 LOPTA .....	16
KLASIFIKÁCIA RÝCHLOSTI POVRCHU DVORCA..	18
PRÍLOHA 2 RAKETA .....	19
PRÍLOHA 3 REKLAMA.....	20
PRÍLOHA 4 ALTERNATÍVNE SYSTÉMY BODOVANIA.....	21
PRÍLOHA 5 POSTAVENIE ROZHODCOV.....	23
POSTUPY PRE PRESKÚMANIE A PREROKOVANIE PRAVIDIEL TENISU .....	25
PLÁN DVORCA.....	30

## 1. DVOREC (bývalé pravidlo 1 a 34)

Dvorec je obdĺžnik s dĺžkou 23,77 m a so šírkou 8,23 m pre zápasy v dvojhre. Pre zápasy v štvorhre má dvorec šírku 10,97 m.

Dvorec je uprostred predelený sieťou zavesenou na povraze alebo kovovom lane, ktoré je buď vedené cez hornú plochu dvoch stĺpikov alebo je na nich upevnené vo výške 1,07 m. Sieť musí byť napnutá tak, aby úplne vyplňala plochu medzi oboma stĺpikmi a musí mať oká dostatočne malé, aby nimi lopta nemohla prejsť. Výška siete musí byť uprostred 0,914 m a sieť je tu pevne upevnená popruhom. Povraz alebo kovové lano a horný okraj siete sú potiahnuté páskou. Popruh a páska musia byť úplne biele.

- Maximálny priemer povrazu alebo kovového lana je 0,8 cm.
- Maximálna šírka popruhu je 5 cm.
- Šírka pásky musí byť z každej strany najmenej 5 cm a najviac 6,35 cm.

Pre zápasy v štvorhre musia byť stredy stĺpikov na každej strane vzdialené 0,914 m od čiar ohraničujúcej dvorec pre štvorhu.

Ak je použitá sieť pre dvojhru na zápasy v dvojhre, stredy stĺpikov musia byť na každej strane vzdialené 0,914 m od čiar ohraničujúcej dvorec pre dvojhru. Ak je použitá sieť pre štvorhu, táto musí byť podpretá vo výške 1,07 cm dvomi tyčkami pre dvojhru, ktorých stredy musia byť na každej strane vzdialené 0,914 m od čiar ohraničujúcej dvorec pre dvojhru.

- Stĺpiky nesmú mať stranu alebo priemer väčší ako 15 cm.
- Tyčky pre dvojhru nesmú mať stranu alebo priemer väčší ako 15 cm.
- Stĺpiky a tyčky pre dvojhru nesmú byť viac ako 2,5 cm nad horným okrajom siete

Čiary na koncoch dvorca sa nazývajú základné čiar (base-lines) a čiar po stranách dvorca sa nazývajú bočné čiar (side-lines). Vo vzdialenosti 6,40 m od siete sú rovnobežne so sieťou čiar pre podanie (service-lines). Priestor po oboch stranách siete medzi čiarou pre podanie a sieťou je rozdelený stredovou čiarou podania na dve rovnaké polovice - polia pre podanie. Stredová čiara podania je rovnobežná s bočnými čiarami a nachádza sa v strede medzi nimi. Každá základná čiara je v polovici rozdelená stredovou značkou dlhou 10 cm a vyznačenou do vnútra dvorca rovnobežne s bočnými čiarami.

- Stredová čiara podania a stredová značka sú 5 cm široké.
- Ostatné čiar musia byť najmenej 2,5 cm a najviac 5 cm široké okrem základnej čiar, ktorá môže byť široká najviac 10 cm.

Všetky rozmery dvorca sa počítajú po vonkajší okraj čiar a všetky čiar musia byť rovnakej farby, jasne sa odlišujúcej od farby povrchu dvorca.

Na dvorci, na sieti, na popruhu, na páske, na stĺpikoch a na tyčkách pre dvojhru nesmie byť žiadna reklama okrem výnimiek uvedených v Prílohe 3.

## 2. TRVALÉ ZARIADENIE DVORCA (bývalé pravidlo 2)

Trvalé zariadenie dvorca zahŕňa zadné a bočné ohradenie dvorca, divákov, tribúny a sedadlá pre divákov a všetky zariadenia okolo a nad dvorcom, hlavného rozhodcu, čiarových rozhodcov, rozhodcu na sieti, a zberačov, pokiaľ sú na príslušných miestach.

V zápasoch dvojhry, v ktorých sa používa sieť pre štvorhu a tyčky pre dvojhru, sú stĺpiky a časť siete z vonkajšej strany tyčiek pre dvojhru trvalé zariadenia a nie sú považované za stĺpiky alebo časť siete.

## 3. LOPTA (bývalé pravidlo 3, 13, 27 a 32)

Lopty schválené na hru podľa Pravidiel tenisu musia vyhovovať podmienkam uvedeným v Prílohe 1.

Medzinárodná tenisová federácia rozhodne o tom, či akákoľvek lopta alebo jej prototyp vyhovuje podmienkam v Prílohe 1 a či je alebo nie je schválená na hru. Takéto rozhodnutie sa môže vykonať z jej vlastnej iniciatívy alebo na žiadosť ktorejkoľvek strany, ktorá má na veci záujem, vrátane hráčov, výrobcu alebo národného zväzu, vrátane jeho členov. Takéto rozhodnutia a ich výklady musia byť v súlade s platnými procedúrami Medzinárodnej tenisovej federácie (pozri Prílohu Postupy pre preskúmanie a prerokovanie pravidiel tenisu).

Usporiadatelia musia pred začiatkom podujatia oznámiť:

- a. Počet lôpt určených na hru (2, 3, 4 alebo 6)
- b. Ak sa uskutočňuje výmena lôpt, tak spôsob ich výmeny

V prípade výmeny lôpt tieto výmeny musia byť realizované buď:

- a. Po dohodnutom nepárnom počte hier a v takom prípade sa prvá výmena v zápase vzhľadom na rozohrávku musí uskutočniť o dve hry skôr ako ostatné výmeny v zápase. Rozhodujúca hra sa v súvislosti s výmenou lôpt počíta ako jedna hra. Výmena lôpt sa nesmie uskutočniť na začiatku rozhodujúcej hry. V takom prípade sa výmena odloží na začiatok druhej hry nasledujúceho setu; alebo
- b. Na začiatku setu

Ak lopta praskne počas hry, bod sa musí opakovať.

**Prípád 1:** Musí sa bod opakovať ak je lopta po jeho ukončení mäkká (vyfučaná)?

**Rozhodnutie:** Ak je lopta mäkká a nie prasknutá, bod sa neopakuje

**Poznámka:** Všetky lopty, ktoré sa používajú na turnajoch hraných podľa Pravidiel tenisu, musia byť uvedené na oficiálnom zozname lôpt schválenom ITF, ktorý vydáva Medzinárodná tenisová federácia.

#### **4. RAKETA (bývalé pravidlo 4)**

Rakety schválené na hru podľa Pravidiel tenisu musia vyhovovať podmienkam uvedeným v Prílohe 2. Medzinárodná tenisová federácia rozhodne o tom, či akákoľvek raketa alebo jej prototyp vyhovuje podmienkam v Prílohe 2 a či je alebo nie je schválená na hru. Takéto rozhodnutie sa môže vykonať z jej vlastnej iniciatívy alebo na žiadosť ktorejkoľvek strany, ktorá má na veci záujem, vrátane hráčov, výrobcu alebo národného zväzu, vrátane jeho členov. Takéto rozhodnutia a ich výklady musia byť v súlade s platnými procedúrami Medzinárodnej tenisovej federácie (pozri Prílohu Postupy pre preskúmanie a prerokovanie pravidiel tenisu).

**Prípád 1:** Môže byť úderová plocha rakety pokrytá viac ako jednou vrstvou strún?

**Rozhodnutie:** Nie. Pravidlo sa jasne zmieňuje o ploche (nie plochách) krížom prepletených strún. (pozri Prílohu 2)

**Prípád 2:** Ak sú struny vo viac ako jednej rovine, považuje sa to za jednotnú a rovnú plochu výpletu?

**Rozhodnutie:** Nie.

**Prípád 3:** Môžu byť na strunách rakety umiestnené tlmiče vibrácií a ak áno, na ktorom mieste?

**Rozhodnutie:** Áno, ale tieto zariadenia môžu byť umiestnené iba mimo plochy prekrížených strún.

**Prípád 4:** V priebehu hry hráč náhodne roztrhne struny na svojej rakete. Môže s touto raketou pokračovať v hre a hrať aj nasledujúci bod?

**Rozhodnutie:** Áno, okrem prípadu keď je to výslovne zakázané usporiadateľom podujatia.

**Prípád 5:** Môže hráč kedykoľvek počas hry použiť viac ako jednu raketu?

**Rozhodnutie:** Nie.

**Prípád 6:** Môže byť do rakety zabudovaná batéria, ktorá by mala vplyv na hracie vlastnosti rakety?

**Rozhodnutie:** Nie. Batéria je zakázaná, pretože je to energetický zdroj, ako aj solárne články a podobné zariadenia.

#### **5. STAV V HRE (bývalé pravidlo 26 a 27)**

a. Štandardná hra

Stav v štandardnej hre sa hlási nasledujúcim spôsobom (skóre podávajúceho hráča sa hlási ako prvé):

Žiadny bod	-	„0“
Prvý bod	-	„15“
Druhý bod	-	„30“
Tretí bod	-	„40“
Štvrtý bod	-	„Hra“

okrem stavu ak obaja hráči / páry získajú po troch bodoch. Vtedy je stav „Zhoda“. Po „Zhode“ je stav „Výhoda“ pre hráča / pár ktorý získa ďalší bod. Ak ten istý hráč / pár získa ďalší bod, získava „Hru“; ak získa tento bod súper stav je znovu „Zhoda“. Hráč / pár musí získať po „Zhode“ dva body za sebou aby získal „Hru“.

b. Rozhodujúca hra

Počas rozhodujúcej hry sa stav v hre hlási „0“, „1“, „2“, „3“ atď. Hráč / pár, ktorý získa 7 bodov získava „Hru“ a „Set“ za predpokladu rozdielu aspoň dvoch bodov. V prípade potreby rozhodujúca hra pokračuje až do dosiahnutia tohto rozdielu.

Hráč, ktorý má podľa poradia podávať, je podávajúcim pre prvý bod rozhodujúcej hry. Jeho súper je podávajúcim pre dva nasledujúce body (vo štvorhre podáva hráč súperiaceho tímu) a potom podáva každý hráč / pár striedavo pre dva po sebe nasledujúce body, pokiaľ nie je rozhodnuté o víťazovi rozhodujúcej hry (vo štvorhre sa pokračuje v striedaní podania pri každom páre v takom istom poradí ako predtým v sete).

Hráč / pár, ktorý mal začať podávať prvý v rozhodujúcej hre, bude prijímajúcim v prvej hre nasledujúceho setu.

Ďalšie schválené alternatívne systémy bodovania sa nachádzajú v Prílohe IV.

#### **6. STAV V SETE (bývalé pravidlo 27)**

Existujú rozličné spôsoby stanovenia stavu v sete. Dva hlavné spôsoby sú „Set bez rozhodujúcej hry“ a „Set s rozhodujúcou hrou“.

Použitie ktoréhokoľvek spôsobu musí byť oznámené pred začiatkom podujatia. Ak je použitý spôsob setu s rozhodujúcou hrou musí sa tiež oznámiť či sa rozhodujúci set bude hrať ako Set s rozhodujúcou hrou alebo Set bez rozhodujúcej hry.

a. Set bez rozhodujúcej hry

Hráč / pár, ktorý prvý získa šesť hier, vyháva set, musí však získať najmenej o dve hry viac ako jeho súper a keď je to potrebné, musí sa set predĺžiť, kým sa nedosiahne tento rozdiel.

b. Set s rozhodujúcou hrou

Hráč / pár, ktorý prvý získa šesť hier, vyháva set, musí však získať najmenej o dve hry viac ako jeho súper. Ak sa v sete dosiahne stav 6:6, nasleduje rozhodujúca hra.

Ďalšie schválené alternatívne systémy bodovania sú v Prílohe IV.

### **7. STAV V ZÁPASE (bývalé pravidlo 28)**

Zápas sa môže hrať na 3 sety (hráč / pár musí získať 2 sety na víťazstvo v zápase) alebo na 5 setov (hráč / pár musí získať 3 sety na víťazstvo v zápase).

Ďalšie schválené alternatívne systémy bodovania sa nachádzajú v Prílohe IV.

### **8. PODÁVAJÚCI A PRIJÍMAJÚCI (bývalé pravidlo 5)**

Hráči / páry stoja proti sebe na protiľahlých stranách siete. Hráč, ktorý prvý podáva loptu do hry pre prvý bod sa nazýva podávajúci. Hráč, ktorý je pripravený vrátiť loptu podávajúcemu sa nazýva prijímajúci.

*Prípad 1.* Môže prijímajúci stáť mimo čiar, ktoré ohraničujú jeho dvorec?

*Rozhodnutie:* Áno. Prijímajúci môže na svojej vlastnej strane siete stáť kdekoľvek.

### **9. VOĽBA STRÁN A PODANIE (bývalé pravidlo 6)**

O voľbe strán a o práve podávať alebo prijímať v prvej hre rozhoduje žrebovanie pred začiatkom rozohrávky. Hráč / pár, ktorý vyhral žrebovanie, môže voľiť:

a. Či bude podávajúcim alebo prijímajúcim v prvej hre zápasu, v tomto prípade si volí súper (súperi) stranu dvorca pre prvú hru zápasu; alebo

b. Stranu dvorca pre prvú hru zápasu, v tomto prípade si volí súper (súperi) či bude podávajúcim alebo prijímajúcim v prvej hre zápasu; alebo

c. Požiadat' súpera (súperov) aby previedol uvedenú voľbu.

*Prípad 1.* Majú hráči právo na novú voľbu v prípade, že rozohrávka bola prerušená a hráči opustili dvorec?

*Rozhodnutie:* Áno. Pôvodné vyžrebovanie platí, oboma hráčmi / pámi však môže byť vykonaná nová voľba.

### **10. STRIEDANIE STRÁN (bývalé pravidlo 16 a 27)**

Hráči striedajú strany po ukončení prvej, tretej a každej ďalšej nepárnej hry v každom sete. Hráči tiež striedajú strany po ukončení každého setu, ak celkový počet hier v tomto sete nie je párný. Ak je celkový počet hier v sete párný, strany sa striedajú po ukončení prvej hry v nasledujúcom sete. Počas rozhodujúcej hry hráči striedajú strany po odohraní každých šiestich bodov. Ak sa omylom naruší správny postup striedania, musia hráči zaujať správne postavenie, len čo sa chyba zistí a pokračovať v pôvodnom postupe striedania.

### **11. LOPTA V HRE (bývalé pravidlo 17)**

S výnimkou prípadu hlásenia chyby alebo neplatnej lopty je lopta v hre od momentu, kedy podávajúci zasiahne loptu a ostáva v hre až do rozhodnutia bodu.

### **12. DOTYK LOPTY A ČIARY (bývalé pravidlo 22)**

Ak sa lopta dotkne čiar, je považovaná za loptu, ktorá sa dotkla dvorca ohraničeného touto čiarou.

### **13. DOTYK LOPTY A TRVALÉHO ZARIADENIA DVORCA (bývalé pravidlo 23)**

Ak sa lopta v hre po správnom dopade na dvorec dotkne trvalého zariadenia, získava bod hráč, ktorý úder zahral. Ak sa dotkne lopta trvalého zariadenia pred dopadom na zem, hráč, ktorý úder zahral stráca bod.

### **14. PORADIE PODANIA (bývalé pravidlo 15 a 35)**

Po ukončení každej štandardnej hry sa stáva prijímajúci podávajúcim a podávajúci prijímajúcim pre nasledujúcu hru.

Vo štvorhre sa pár, ktorý má podávať v prvej hre každého setu dohodne, ktorý z hráčov bude podávať v tejto hre. Podobne sa dohodnú ich súper pred začiatkom druhej hry. Spoluhráč hráča, ktorý podával v prvej hre, bude podávať v tretej hre a spoluhráč hráča, ktorý podával v druhej hre, bude podávať vo štvrtnej hre. Toto poradie ostáva až do ukončenia setu.

### **15. PORADIE PRIJÍMANIA VO ŠTVORHRE (bývalé pravidlo 35, 36 a 40)**

Dvojica, ktorá má prijímať podanie v prvej hre setu, sa dohodne, ktorý zo spoluhráčov bude prijímačom pre prvý bod v hre. Podobne, pred začiatkom druhej hry si ich súper určia, ktorý z hráčov bude prijímačom pre prvý bod v tejto hre. Spoluhrač prijímačom pre prvý bod v hre bude prijímačom pre druhý bod a toto poradie ostáva až do ukončenia hry a setu.

Po odohraní lopty prijímačom môže odhrať loptu ktorýkoľvek zo spoluhráčov.

**Prípad 1.** Môže vo štvorhre hrať jeden hráč proti súperom?

**Rozhodnutie:** Nie.

### **16. PODANIE (bývalé pravidlo 7)**

Bezprostredne pred zahájením podania musí podávajúci stáť v pokoji oboma nohami za základnou čiarou (t.j. ďalej od siete) a vo vnútri medzi pomysleným predĺžením strednej značky a bočnej čiary. Podávajúci potom vypustí loptu rukou ktorýkoľvek smerom a udrie ju raketou skôr, ako dopadne na zem. Podanie je dokončené v okamihu, keď sa hráčova raketa dotkne lopty alebo ju minie. Hráč, ktorý môže používať iba jednu ruku, môže na vypustenie lopty použiť raketu.

### **17. USKUTOČNENIE PODANIA (bývalé pravidlo 9 a 27)**

Pri podaní v štandardnej hre stojí podávajúci striedavo za pravou a ľavou polovicou dvorca, začínajúc v každej hre z pravej strany dvorca.

Pri podaní v rozhodujúcej hre stojí podávajúci striedavo za pravou a ľavou polovicou dvorca, začínajúc z pravej strany dvorca.

Pri podaní musí lopta prejsť ponad sieť a skôr ako ju prijímač vráti musí dopadnúť na zem v poli pre podanie, ktoré leží uhlopriečne oproti polovici dvorca, z ktorého sa podáva.

### **18. CHYBA NOHOU (bývalé pravidlo 7 a 8)**

Podávajúci počas uskutočnenia podania nesmie:

- meniť postavenie chôdzou alebo behom, i keď mierne pohyby nôh sú povolené; alebo
  - dotknúť sa ktoroukoľvek nohou základnej čiary dvorca; alebo
  - dotknúť sa ktoroukoľvek nohou územia za pomysleným predĺžením bočnej čiary; alebo
  - dotknúť sa ktoroukoľvek nohou pomysleného predĺženia stredovej značky.
- Ak podávajúci poruší toto pravidlo ide o „chybu nohou“.

**Prípad 1.** Môže sa pri podaní v dvojhre podávajúci postaviť za tú časť čiary, ktorá je medzi bočnými čiarami dvorca pre dvojhru a dvorca pre štvorhru?

**Rozhodnutie:** Nie.

**Prípad 2.** Môže mať podávajúci jednu alebo obe nohy vo vzduchu?

**Rozhodnutie:** Áno.

### **19. CHYBNÉ PODANIE (bývalé pravidlo 10 a 39)**

Podanie je chybné, ak:

- podávajúci poruší niektoré ustanovenie pravidiel 16, 17, alebo 18; alebo
- podávajúci minie loptu pri pokuse o úder; alebo
- sa lopta pri podaní dotkne trvalého zariadenia dvorca, tyčky na dvojhru alebo stĺpika skôr ako dopadne na zem; alebo
- sa lopta pri podaní dotkne podávajúceho alebo jeho spoluhráča, prípadne ak sa dotkne čohokoľvek, čo má podávajúci alebo jeho spoluhráč na sebe alebo čo drží

**Prípad 1.** Po nadvhodení lopty ako prípravy na podanie sa podávajúci rozhodne, že ju neudrie a namiesto toho ju chytí. Je to chyba?

**Rozhodnutie:** Nie. Hráč, ktorý si nadhodí loptu a potom sa rozhodne, že ju neudrie môže chytiť loptu rukou alebo raketou alebo ju môže nechať spadnúť na zem.

**Prípad 2.** Pri podaní v dvojhre, ktorá sa hrá na dvorci pre štvorhru so stĺpkami pre štvorhru a s tyčkami pre dvojhru zasiahne lopta tyčku pre dvojhru a potom dopadne na zem v správnom poli pre podanie. Je to chyba?

**Rozhodnutie:** Áno

## 20. DRUHÉ PODANIE (bývalé pravidlo 11)

Po prvom chybnom podaní, podávajúci ihneď podáva znova z tej polovice dvorca, z ktorej prvýkrát podal chybné, s výnimkou prípadu, že prvé podanie sa uskutočnilo z nesprávnej polovice dvorca.

## 21. KEDY MOŽNO PODÁVAŤ A PRIJÍMAŤ (bývalé pravidlo 12 a 30)

Podávajúci nesmie podávať, pokiaľ nie je prijímajúci pripravený. Avšak prijímajúci musí hrať v primeranom tempe podávajúceho a musí byť pripravený prijímať v primeranom čase, ak je podávajúci pripravený podávať.

Ak prijímajúci urobí pokus vrátiť podanie, pokladá sa za pripraveného. Ak je zjavné, že prijímajúci nie je pripravený, nemôže byť hlásená chyba pri podaní.

## 22. NEPLATNÉ PODANIE (bývalé pravidlo 14)

Podanie je neplatné ak:

- a. sa lopta pri podaní dotkne siete, popruhu alebo pásky a je inak zahraná správne, alebo sa dotkne siete, popruhu alebo pásky, a skôr, než dopadne na zem, dotkne sa prijímajúceho alebo jeho spoluhráča alebo čohokoľvek, čo majú na sebe alebo čo držia; alebo
- b. bolo uskutočnené, keď prijímajúci nebol pripravený.

Ak je podanie neplatné, nepočíta sa a podávajúci podáva znova. Neplatné podanie však neruší predchádzajúcu chybu.

## 23. NEPLATNÁ LOPTA (bývalé pravidlo 13 a 25)

Vo všetkých prípadoch, keď je hlásená neplatná lopta sa bod opakuje, s výnimkou hlásenia neplatného druhého podania.

**Prípad 1:** Počas hry sa dostane na dvorec iná lopta. Zahlásená bola neplatná lopta. Podávajúci predtým podával chybné. Má podávajúci nárok na prvé alebo na druhé podanie?

**Rozhodnutie:** Prvé podanie. Celý bod sa musí hrať znova.

## 24. HRÁČ STRÁCA BOD (bývalé pravidlo 18, 19, 20 a 40)

Hráč stráca bod:

- a. Ak sa podávajúci dopustí pri podaní dvoch následných chýb; alebo
- b. Ak sa mu nepodarí vrátiť loptu, ktorá je v hre skôr, než sa lopta dotkne dvakrát za sebou zeme; alebo
- c. Ak vráti loptu, ktorá je v hre tak, že dopadne na zem alebo zasiahne objekt mimo správnej časti dvorca; alebo
- d. Ak vráti loptu, ktorá je v hre tak, že táto pred dopadom zasiahne trvalé zariadenie dvorca; alebo
- e. Ak loptu, ktorá je v hre úmyselne nesie alebo ju zachytí do svojej rakety alebo sa jej raketou úmyselne dotkne viac ako raz; alebo
- f. Ak sa dotkne siete, stĺpikov / tyčiek pre dvojhru, povrazu alebo kovového lana, popruhu alebo pásky alebo časti dvorca na strane súperu ktoroukoľvek časťou tela alebo raketou (či už v jeho ruke alebo nie) alebo čímkoľvek, čo má na sebe alebo čo drží, pokiaľ je lopta v hre alebo;
- g. Ak zahrá loptu, skôr ako prejde ponad sieť; alebo
- h. Ak sa lopta, ktorá je v hre, dotkne hráča alebo čohokoľvek, čo má na sebe alebo čo drží, s výnimkou rakety; alebo
- i. Ak sa lopta, ktorá je v hre, dotkne rakety pokiaľ ju hráč nedrží; alebo
- j. Ak úmyselne a podstatne zmení počas hry tvar svojej rakety; alebo
- k. Ak sa vo štvorhre obaja hráči dotknú lopty pri jej odohraní.

**Prípad 1:** Po odohraní prvého podania vypadne podávajúcemu raketa z ruky a dotkne sa siete skôr, ako lopta dopadne na zem. Je to chyba pri podaní alebo podávajúci stráca bod?

**Rozhodnutie:** Podávajúci stráca bod, pretože raketa sa dotkla siete v dobe, keď lopta bola v hre.

**Prípad 2:** Po odohraní prvého podania vypadne podávajúcemu raketa z ruky a dotkne sa siete až potom, keď lopta dopadla mimo správneho poľa podania. Je to chyba pri podaní alebo podávajúci stráca bod?

**Rozhodnutie:** Toto je chyba pri podaní, pretože raketa sa dotkla siete v dobe, keď lopta už nebola v hre.

**Prípad 3:** Vo štvorhre sa spoluhráč prijímajúceho dotkne siete skôr, ako lopta dopadne na zem mimo správneho poľa podania. Aké je správne rozhodnutie?

**Rozhodnutie:** Prijímajúca dvojica stráca bod, pretože spoluhráč prijímajúceho sa dotkol siete v dobe, keď lopta bola v hre.

**Prípad 4:** Stráca hráč bod ak prekročí pomyslené predĺženie siete pred alebo po údere?

**Rozhodnutie:** Hráč nestráca bod ani v jednom prípade za predpokladu, že sa nedotkol súperovho dvorca.

**Prípad 5:** Môže hráč preskočiť sieť a skočiť do súperovho dvorca v dobe, keď je lopta v hre?

**Rozhodnutie:** Nie. Hráč stráca bod.

**Prípad 6:** Hráč hodí raketu po lopte, ktorá je v hre. Raketa aj lopta dopadnú na súperovu stranu dvorca a súper(i) nie je schopný loptu zasiahnuť. Ktorý z hráčov získava bod?

**Rozhodnutie:** Hráč, ktorý hodil raketu po lopte stráca bod.

**Prípad 7:** Lopta pri podaní zasiahne prijímajúceho alebo jeho partnera vo štvorhre predtým ako dopadne na zem. Ktorý z hráčov získava bod?

**Rozhodnutie:** Podávajúci získava bod za predpokladu, že pri podaní nebola hlásená neplatná lopta.

**Prípad 8:** Hráč, ktorý stojí mimo ihriska, zahrá loptu alebo ju chytí a vyžaduje si priznanie bodu, pretože lopta smerovala určite mimo správnej časti dvorca.

**Rozhodnutie:** Hráč stráca bod. Jedine za predpokladu, že loptu odohrá správne, hra pokračuje.

## 25. SPRÁVNE VRÁTENÁ LOPTA (bývalé pravidlo 24)

Lopta je vrátená správne:

- Ak sa dotkne siete, stĺpikov / tyčiek pre dvojhru, povrazu alebo kovového lana, popruhu alebo pásky, prejde ponad ne a dopadne na zem v správnom poli, okrem prípadov uvedených v článku 2 a 24d.; alebo
- Ak lopta v hre po dopade do správneho poľa má takú rotáciu a odrazí sa alebo je vetrom zaviata naspäť ponad sieť a hráč sa za ňou načiahne ponad sieť a loptu zahrá do správnej časti dvorca, za predpokladu, že neporuší pravidlo 24; alebo
- Ak je vrátená z vonkajšej časti stĺpikov, buď nad úrovňou alebo pod úrovňou hornej časti siete i keď sa dotkne stĺpikov, za predpokladu, že dopadne na zem v správnom poli okrem prípadov uvedených v článku 2 a 24d.; alebo
- Ak prejde pod povrazom siete medzi tyčkou pre dvojhru a vedľajším stĺpikom bez toho, aby sa dotkla siete, povrazu siete, alebo stĺpikov a dopadne do správnej časti dvorca; alebo
- Ak hráčova raketa po odohraní lopty na svojej strane presiahne sieť, za predpokladu, že lopta dopadne na zem v správnom poli; alebo
- Ak hráč odohrá loptu, ktorá je v hre a táto zasiahne loptu ležiacu v správnom poli.

**Prípad 1:** Hráč odohrá loptu, ktorá potom zasiahne tyčku pre dvojhru a dopadne do správneho poľa. Je toto správny úder?

**Rozhodnutie:** Áno, avšak ak ide o podanie je to chyba.

**Prípad 2:** Lopta v hre zasiahne loptu ležiacu v správnom poli. Aké je správne rozhodnutie?

**Rozhodnutie:** Hra pokračuje. Avšak ak nie je jasné, či bola vrátená správna lopta, lopta je vyhlásená za neplatnú.

## 26. BRÁNENIE V HRE (bývalé pravidlo 21, 25 a 36)

V prípade, že hráčovi bráni pri zahraní úderu úmyselné konanie súpera (súperov), hráč získava bod. Avšak bod sa opakuje v prípade, že hráčovi bráni pri zahraní úderu buď neúmyselné konanie súpera (súperov) alebo niečo, na čo on nemá vplyv (s výnimkou trvalého zariadenia dvorca).

**Prípad 1:** Je neúmyselný dvojdotyk považovaný za bránenie v hre?

**Rozhodnutie:** Nie. Pozri tiež Pravidlo 24.e.

**Prípad 2:** Hráč žiada zastaviť hru, pretože sa domnieval že súperovi (súperom) bolo bránené v hre. Ide o bránenie v hre?

**Rozhodnutie:** Nie, hráč stráca bod.

**Prípad 3:** Lopta v hre zasiahne vtáka letiaceho nad dvorcom. Ide o bránenie v hre?

**Rozhodnutie:** Áno, bod sa opakuje.

**Prípad 4:** Počas hry lopta alebo iný predmet ktorý sa nachádzal na hráčovej strane dvorca ešte pred začiatkom hry bráni hráčovi v hre. Ide o bránenie v hre?

**Rozhodnutie:** Nie

**Prípad 5:** Kde môže stáť spoluhráč podávajúceho a spoluhráč prijímajúceho vo štvorhre?

**Rozhodnutie:** Spoluhráč podávajúceho a spoluhráč prijímajúceho môžu stáť kdekoľvek na svojej strane siete, vo vnútri dvorca alebo mimo neho. Avšak ak hráč je príčinou bránenia v hre súperovi (súperom), uplatní sa pravidlo o bránení v hre.

## 27. OPRAVA CHÝB (nový)

V zásade platí, že ak sa zistí chyba týkajúca sa Pravidiel tenisu, všetky predtým odohrané body ostávajú v platnosti. Takto zistené chyby sa opravujú nasledujúcim spôsobom:

a. (bývalé pravidlo 9a, 11 a 27b.iii)

Počas štandardnej alebo rozhodujúcej hry ak hráč podáva z nesprávnej strany dvorca k oprave príde hneď ako sa chyba zistí a podávajúci začne podávať zo správnej strany dvorca v závislosti od stavu v hre. Chybné podanie odohrané pred zistením chyby ostáva v platnosti.

b. (bývalé pravidlo 16)

Počas štandardnej alebo rozhodujúcej hry ak sú hráči na nesprávnych stranách dvorca k oprave príde hneď ako sa chyba zistí a podávajúci začne podávať zo správnej strany dvorca v závislosti od stavu v hre.

c. (bývalé pravidlo 15 a 37)

Ak v štandardnej hre podáva hráč mimo poradia, potom hráč, ktorý mal podávať, musí začať podávať hneď, ako sa chyba zistí. Ak by sa skončila hra pred zistením takejto chyby, poradie podania ostáva zmenené. Chybné podanie, ktoré odohrá súper(i) pred zistením chyby sa nepočíta. Vo štvorhre ak podávajú mimo poradia spoluhráči chybné podanie odohrané pred zistením chyby ostáva v platnosti.

d. (bývalé pravidlo 27, Prípad 3)

Ak v rozhodujúcej hre podáva hráč mimo poradia, chyba sa opraví ihneď ak sa zistí po odohraní párneho počtu bodov. Ak sa zistí po odohraní nepárneho počtu bodov, poradie podania ostáva zmenené.

Chybné podanie, ktoré odohrá súper(i) pred zistením chyby sa nepočíta. Vo štvorhre ak podávajú mimo poradia spoluhráči chybné podanie odohrané pred zistením chyby ostáva v platnosti.

e. (bývalé pravidlo 38)

Ak v priebehu štandardnej alebo rozhodujúcej hry vo štvorhre príde k chybe v poradí prijímania podania, toto poradie zostane zmenené až do konca hry, v ktorej bola chyba zistená. Spoluhráči sa ale musia vrátiť k pôvodnému poradiu príjmu v najbližšej hre tohto setu, v ktorej sú prijímajúcimi.

f. (bývalé pravidlo 27, prípad 1)

Ak sa omylom začne hrať za stavu 6:6 rozhodujúca hra, aj keď bolo predtým rozhodnuté, že sa bude hrať set bez rozhodujúcej hry, tak sa chyba opraví ihneď iba za predpokladu, že bol odohraný iba jeden bod. Ak sa chyba zistí až po začiatku rozohrania druhého bodu, set pokračuje ako set s rozhodujúcou hrou.

g. (bývalé pravidlo 27, prípad 2)

Ak sa omylom začne hrať za stavu 6:6 štandardná hra, aj keď bolo predtým rozhodnuté, že sa bude hrať set s rozhodujúcou hrou, tak sa chyba opraví hneď iba za predpokladu že bol odohraný iba jeden bod. Ak sa chyba zistí až po začiatku rozohrania druhého bodu, set pokračuje ako set bez rozhodujúcej hry. Ak sa potom dosiahne stav 8:8, alebo vyššie párne číslo, bude sa hrať rozhodujúca hra.

h. (nové)

Ak sa omylom začne hrať set bez rozhodujúcej hry alebo set s rozhodujúcou hrou, aj keď bolo predtým rozhodnuté, že sa bude hrať namiesto rozhodujúceho setu rozhodujúca hra, tak sa chyba opraví hneď iba za predpokladu že bol odohraný iba jeden bod. Ak sa chyba zistí až po začiatku rozohrania druhého bodu, set pokračuje dovtedy dokedy hráč alebo pár nezíska 3 hry (a teda celý set) alebo stav v hre nedosiahne skóre 2:2, kedy sa bude hrať rozhodujúca hra. Avšak ak sa chyba zistí až po začiatku piatej hry, set bude pokračovať ako set s rozhodujúcou hrou. (Pozri Prílohu 4)

i. (bývalé pravidlo 30)

Ak sa výmena lôpt neuskutoční v správnom poradí, chyba sa opraví, keď hráč / pár vo štvorhre, ktorý mal s novými loptami podávať, bude opäť na rade podávať v novej hre. Ďalšie výmeny lôpt budú uskutočnené tak, že počet hier medzi týmito výmenami bude taký, aký bol pôvodne odsúhlasený. Výmena lôpt by sa nemala uskutočniť v priebehu hry.

## **28. POSTAVENIE ROZHODCOV (bývalé pravidlo 29)**

Úlohy a zodpovedností rozhodcov v zápasoch, v ktorých sú určení rozhodcovia sa nachádzajú v Prílohe 5.

## **29. PLYNULOSŤ HRY (bývalé pravidlo 29 a 30)**

Hra musí byť v zásade plynulá od začiatku zápasu (od uskutočnenia prvého podania v zápase) až do jeho ukončenia.

a. Medzi jednotlivými bodmi môže uplynúť maximálne 20 sekúnd. Pri striedaní strán po ukončení hry môže uplynúť maximálne 90 sekúnd. Avšak po ukončení prvej hry v každom sete a počas rozhodujúcej hry musí byť hra súvislá a hráči si striedajú strany bez nároku na odpočinok.

Po ukončení každého setu nasleduje prestávka, počas ktorej môže uplynúť maximálne 120 sekúnd.

Prestávka začína momentom ukončenia jedného bodu a končí prvým podaním bodu nasledujúceho.

Usporiadatelia profesionálnych okruhov môžu požiadať ITF o predĺženie času 90 sekúnd určeného na striedanie strán po ukončení hry a času 120 sekúnd po ukončení každého setu.

b. Ak sa bez hráčovej viny jeho odev, obuv alebo výstroj (okrem rakety) poškodí alebo sa musí vymeniť, hráčovi môže byť poskytnutý primeraný čas na odstránenie tohto problému.

c. Hráčovi sa nemôže poskytnúť dodatočný čas na obnovenie telesnej kondície. Iba v prípade ak utrpí zranenie, ktoré je možné ošetriť, môže mu byť poskytnutý čas 3 minúty na ošetrovanie tohto zranenia. Hráčovi môže byť tiež povolený obmedzený počet prestávok na návštevu toalety / výmenu poškodeného výstroja ak je to oznámené pred podujatím.

d. Usporiadatelia môžu povoliť prestávku v maximálnej dĺžke 10 minút, ak je táto skutočnosť oznámená pred začiatkom podujatia. Takáto prestávka môže byť po treťom sete v zápase hranom na 3 víťazné sety alebo po druhom sete v zápase hranom na 2 víťazné sety.



e. V prípade, ak usporiadatelia nerozhodnú inak, môže byť dĺžka rozohrania pred zápasom maximálne 5 minút.

### **30. POKYNY HRÁČOVI (COACHING) (bývalé pravidlo 31)**

Za pokyny hráčovi je považovaný akýkoľvek druh komunikácie, poskytovanie rád alebo pokynov smerom k hráčovi.

V stretnutiach družstiev, keď je kapitán družstva prítomný na dvorci môže tento dávať pokyny hráčovi v prestávke po ukončení setu a pri striedaní strán po ukončení hry, nie však pri striedaní strán po prvej hre každého setu a v rozhodujúcej hre.

V ktoromkoľvek inom zápase nie sú pokyny hráčovi dovolené.

**Prípad 1:** Je hráčovi dovolené prijímať pokyny diskretným spôsobom prostredníctvom znamení?

**Rozhodnutie:** Nie.

**Prípad 2:** Môže hráč prijímať pokyny v čase, keď je hra prerušená?

**Rozhodnutie:** Áno.

### **PRAVIDLÁ PRE TENIS NA VOZÍKU**

Pre tenis na vozíku platia tie isté pravidlá ITF s nasledujúcimi výnimkami:

#### a. Pravidlo dvoch odskokov

Hráč – vozičkár má povolené dva odskoky lopty. Hráč musí vrátiť loptu skôr ako sa po tretíkrát dotkne zeme. Druhý odskok môže byť buď v poli dvorca alebo mimo neho.

#### b. Vozík

Vozík je súčasťou tela a všetky príslušné pravidlá, ktoré sa týkajú tela hráča sa vzťahujú aj na vozík.

#### c. Podanie

i. Podanie musí byť uskutočnené nasledujúcim spôsobom. Bezprostredne pred začiatkom podania musí byť podávajúci v stabilnej pozícii. Podávajúcemu je povolené jedno odstrčenie sa pred úderom do lopty.

ii. Podávajúci sa nesmie počas podania dotknúť ktorýmkoľvek kolesom iného územia než územia za základnou čiarou medzi pomysleným predĺžením stredovej značky a pozdĺžnej čiary.

iii. Ak sú obvyklé spôsoby podávania pre quadruplegika fyzicky nemožné, potom si takýto hráč alebo ďalšia osoba môže nahodiť loptu na podanie. Avšak tento spôsob podávania potom musí používať vždy.

#### d. Hráč stráca bod

Hráč stráca bod ak:

i. Nevráti loptu skôr ako sa táto tretíkrát dotkne zeme; alebo

ii. Podľa pravidla e) uvedeného nižšie použije akúkoľvek časť svojej dolnej končatiny na pribrzdzenie alebo stabilizáciu pri podaní alebo údere, otočenie alebo zastavenie dotykom so zemou alebo kolesom vozíka pokiaľ je lopta v hre.

iii. Sa mu nepodarí udržať časť sedacej partie v kontakte so sedadlom vozíka pri dotyku s loptou.

#### e. Pohyb vozíka prostredníctvom nohy

i. Ak hráč nie je schopný pohybovať vozíkom prostredníctvom kolesa, môže tak urobiť prostredníctvom jednej nohy

ii. Aj keď podľa pravidla e), hráčovi je dovolené pohybovať vozíkom prostredníctvom jednej nohy, žiadna časť hráčovej nohy nesmie byť v kontakte so zemou

a) počas náprahu, vrátane času dotyku rakety s loptou

b) od začiatku podávania až po okamih dotyku rakety s loptou

iii. Porušenie tohto pravidla má za následok stratu bodu

#### f. Tenis na vozíku / tenis telesne nepostihnutých

Tam, kde hráč vozičkár hrá s alebo proti osobe telesne nepostihnutej dvojhru alebo štvorhru platia Pravidlá pre tenis na vozíku pre vozičkára a Pravidlá tenisu pre telesne schopného hráča. V tomto prípade má vozičkár povolené dva odskoky, kým telesne schopný hráč má povolený iba jeden odskok.

**Poznámka:** Definícia dolných končatín je: dolná končatina vrátane sedacej časti, bedro, stehno, lýtko, členok a chodidlo.

## **DODATOK K PRAVIDLÁM TENISU**

Oficiálny a rozhodujúci text pravidiel tenisu je vždy v anglickom jazyku a žiadna zmena alebo výklad týchto pravidiel nie je povolená, okrem tých, ktoré sa uskutočnia na Výročnom valnom zhromaždení Rady alebo zmien oznámených rozhodnutím, ktoré federácia obdrží v súlade s Článkom 17 Stanov ITF (Oznámenie rozhodnutí) a toto rozhodnutie je schválené 2/3-ovou väčšinou hlasov.

Akákoľvek prijatá zmena vstúpi do platnosti prvý deň v januári s výnimkou, ak by Valné zhromaždenie rozhodlo inak.

Avšak správna rada má oprávnenie vyriešiť všetky naliehavé otázky týkajúce sa výkladu a podliehajúce schváleniu nasledujúceho Valného zhromaždenia.

Toto pravidlo nesmie byť nikdy zmenené bez súhlasu Valného zhromaždenia Rady.

## Príloha 1

### LOPTA

a. Lopta musí mať povrch všade rovnaký pozostávajúci z textilného pláštá a je zásadne bielej alebo žltej farby. Ak má švy, tieto musia byť bez stehov.

b. Lopta musí spĺňať nasledovné požiadavky uvedené v tabuľke.

c. Všetky testy odskokov, rozmerov a deformácií sa vykonávajú podľa nižšie uvedených predpisov.

**Prípád 1.** Aký typ lôpt sa má používať na tom, ktorom type povrchu?

**Rozhodnutie:** Podľa Pravidiel tenisu sú schválené 3 rôzne typy lôpt, avšak:

a. Lopta typu 1 (rýchla) je určená na hru na pomalých povrchoch

b. Lopta typu 2 (stredná) je určená na hru na stredne rýchlych povrchoch

c. Lopta typu 3 (pomalá) je určená na hru na rýchlych povrchoch

	Typ 1 (rýchla)	Typ 2 (stredná) <sup>1</sup>	Typ 3 (pomalá) <sup>2</sup>	Vysoká nadmorská výška <sup>3</sup>
Váha	56,0-59,4 g	56,0-59,4 g	56,0-59,4 g	56,0-59,4 g
Veľkosť	6,541-6,858 cm	6,541-6,858 cm	6,541-6,858 cm	6,541-6,858 cm
Odraz	135-147 cm	135-147 cm	135-147 cm	122-135 cm
Predná deformácia <sup>4</sup>	0,495-0,597 cm	0,559-0,737 cm	0,559-0,737 cm	0,559-0,737 cm
Spätná deformácia <sup>4</sup>	0,673-0,914 cm	0,800-1,080 cm	0,800-1,080 cm	0,800-1,080 cm

#### Poznámka:

<sup>1</sup> Lopta typu 2 (stredná) musí byť pod tlakom alebo beztlaková lopta. Beztlková lopta by nemala mať vnútorný tlak väčší ako 7 kPa a mala by byť používaná k hre v nadmorskej výške nad 1219 m. Lopta musí byť aklimatizovaná pred zápasom po dobu minimálne 60 dní v nadmorskej výške poriadaného turnaja.

<sup>2</sup> Lopta typu 3 (pomalá) sa doporučuje k hre v nadmorskej výške nad 1219 m.

<sup>3</sup> Lopta je pod tlakom a je ďalším typom lopty k hre v nadmorskej výške nad 1219 m.

<sup>4</sup> Veľkosť deformácie by mal byť priemer troch samostatných meraní pozdĺž troch osí lopty, pričom žiadne dve samostatné merania sa nesmú od seba líšiť viac ako o 0,76 cm.

### PREDPISY PRE VYKONÁVANIE TESTOV

i. Pokiaľ nie je stanovené inak, všetky testy sa majú vykonávať pri teplote približne 20°C a relatívnej vlhkosti približne 60%. Všetky lopty sa musia vybrať z obalu a skladovať pri uvedenej teplote a vlhkosti počas 24 hodín pred testovaním až do zahájenia testovania.

ii. Iné kritériá môžu byť stanovené pre lokality, kde počas hry sú buď priemerná teplota, vlhkosť alebo priemerný barometrický tlak podstatne odlišné ako 20°C, 60% a 76 cm. Žiadosti o takúto úpravu kritérií môže podať každý národný zväz na Medzinárodnú tenisovú federáciu a ak ich táto schváli budú používané pre túto lokalitu.

iii. Vo všetkých testoch na meranie priemeru musí byť použitý kruhový kaliber vyrobený z pokiaľ možno z nehrdzavejúcej kovovej platne rovnomernej hrúbky 0,318 cm. V prípade lôpt Typu 1 (rýchla) a Typu 2 (stredná) majú byť v platni dva okrúhle otvory s veľkosťou priemeru 6,541 cm a 6,858 cm. V prípade lôpt Typu 3 (pomalá) majú byť v platni dva okrúhle otvory s veľkosťou priemeru 6,985 cm a 7,302 cm. Vnútrovný povrch meradla má mať konvexný profil s polomerom 0,159 cm. Lopta nesmie vlastnou hmotnosťou prepadnúť cez menší otvor a musí vlastnou hmotnosťou prepadnúť cez väčší otvor.

iv. Pri všetkých testoch deformácie vykonávaných podľa pravidla 3 musí byť použitý prístroj, ktorý navrhol Percy Herbert Stevens a je patentovaný vo Veľkej Británii ako Patent No. 230250, spolu s následnými úpravami a zlepšeniami vrátane úprav nutných na zistenie spätnej deformácie. Iné prístroje na testovanie deformácie lôpt môžu byť použité ak namerané hodnoty sú ekvivalentné hodnotám Stevensovho prístroja a ak sú schválené Medzinárodnou tenisovou federáciou.

v. Pokyny pre vykonávanie testov

a. Predkompresia - pred testovaním lopty musí byť táto rovnomerne stlačená približne 2,54 cm postupne v každom z troch na seba vzájomne kolmých priemerov; tento postup sa musí vykonať trikrát (celkovo deväť stlačení). Všetky testy sa musia uskutočniť do dvoch hodín od stlačenia.

b. Test hmotnosti (pozri vyššie)

c. Test veľkosti (pozri vyššie odstavec iii)

d. Deformačný test - lopta je umiestnená na upravenom Stevensovom prístroji tak, že ani jedna platňa prístroja sa nedotýka šva pláštá. Prisunie sa dotykové závažie, ručička a značka sa zarovnajú a číselník sa nastaví na nulu. Testovacie závažie s hmotnosťou 8,165 kg sa umiestni na rameno váhy a rovnomerným otáčaním kolieska po dobu 5 sekúnd sa vyvinie tlak od okamihu keď páka váhy opustí sedlo až do okamihu ustálenia ručičky. Po zastavení otáčania sa zaznamená načítaná hodnota (predná deformácia). Potom sa znovu otáča kolieskom, pokiaľ sa nedosiahne značka 10 na stupnici (deformácia 2,54 cm). Potom sa otáča kolieskom rovnakou rýchlosťou opačným smerom (teda tlak sa znižuje), pokiaľ sa ručička nekryje so značkou. Ak je to potrebné po uplynutí 10 sekúnd sa ručička zarovná so značkou. Táto nameraná hodnota sa zaznamená (spätná deformácia). Pri každej lopte sa tento postup opakuje kolmo na dva priemery, ktoré sú kolmé navzájom a vzhľadom na počiatočnú pozíciu.

e. Test odskoku (pozri vyššie) - merania musia byť vykonané od podkladu po spodnú časť lopty

### **Klasifikácia rýchlosti povrchu dvorca**

Metódou testovania ITF použitou na stanovenie rýchlosti povrchu dvorca je testovacia metóda ITF CS 01/01 (ITF Surface Pace Rating) uvedená v publikácii ITF s názvom "An initial ITF study on performance standards for tennis court surfaces".

Povrchy dvorcov, ktorých je ITF Surface Pace Rating medzi 0 a 35 sú klasifikované ako Kategória 1 (pomalý povrch). Do tejto kategórie je zaradená napr. väčšina antukových dvorcov a ďalšie typy povrchov zo sypaných materiálov.

Povrchy dvorcov, ktorých je ITF Surface Pace Rating medzi 30 a 45 sú klasifikované ako Kategória 2 (stredný/stredne rýchly povrch). Do tejto kategórie je zaradená napr. väčšina dvorcov s tvrdým povrchom s rôznymi typmi náterov a niektoré s textilným povrchom.

Povrchy dvorcov, ktorých je ITF Surface Pace Rating nad 40 sú klasifikované ako Kategória 3 (rýchly povrch). Do tejto kategórie je zaradená napr. väčšina dvorcov s prírodnou s umelou trávou a niektoré s textilným povrchom

Poznámka: Navrhované prekryvanie hodnôt v ITF Surface Pace Rating v horeuvedených kategóriách je uvedené s cieľom povoliť možnosti vo výbere lôpt.

## **PRÍLOHA 2**

### **RAKETA**

a. Úderová plocha rakety musí byť rovná a tvoria ju struny striedavo prepletené alebo zviazané v miestach križenia a pripojené k rámu rakety. Plocha výpletu musí byť jednotná a hustota strún v strede rakety nesmie byť menšia ako na ostatnej ploche. Tvar rakety a strún musia mať takú úpravu, aby ich vlastnosti boli identické na oboch stranách. Na strunách nesmú byť pripojené žiadne objekty, okrem tých, ktoré slúžia výhradne na preventívnu ochranu pred opotrebovaním, pred nežiadúcim pohybom strún alebo nežiadúcimi vibráciami, ak majú primerané rozmery a sú na tento účel vhodne umiestnené.

b. Rám rakety spolu s držadlom nesmie mať celkovú dĺžku väčšiu ako 73,7 cm. Šírka rámu rakety nesmie presahovať 31,7 cm. Plocha výpletu nesmie presahovať dĺžku 39,37 cm a šírku 29,2 cm.

c. Na ráme rakety a na držadle nesmie byť žiadne zariadenie, ktoré umožňuje v priebehu hry podstatne zmeniť tvar rakety alebo rozloženie jej hmotnosti v smere pozdĺžnej osi rakety, ktoré by mohli vplyvať na jej moment zotrvačnosti (zotrvačný pohyb) pri údere alebo úmyselne zmeniť akúkoľvek jej fyzikálnu vlastnosť, ktorá by mohla mať vplyv na vlastnosti rakety počas hry. Do rakety nesmie byť zabudovaný ani pripojený žiadny energetický zdroj, ktorý by akýmkoľvek spôsobom zmenil alebo mal vplyv na hracie vlastnosti rakety.

## **PRÍLOHA 3**

### **REKLAMA**

1. Reklama je povolená na sieti pokiaľ je umiestnená na tej časti siete vo vzdialenosti 0,914 m od stredu stĺpika a je vytvorená tak, že nemá vplyv na videnie hráčov a na podmienky hry.

2. Reklama a iné znaky alebo objekty umiestnené v zadnej časti alebo po stranách dvorca sú povolené iba vtedy, ak nemajú vplyv na videnie hráčov a na podmienky hry.

3. Reklama a iné znaky alebo objekty umiestnené na povrchu dvorca z vonkajšej strany čiar sú povolené iba vtedy, ak nemajú vplyv na videnie hráčov a na podmienky hry.

4. Napriek vyššie uvedeným článkom (1, 2 a 3) akákoľvek reklama, znaky alebo objekty umiestnené na sieti, v zadnej časti a po stranách dvorca alebo na povrchu dvorca z vonkajšej strany čiar nesmú obsahovať bielu, žltú alebo inú svetlú farbu ktorá môže mať vplyv na videnie hráčov a na podmienky hry.

5. Reklama a ďalšie znaky alebo objekty nesmú byť umiestnené na povrchu dvorca z vnútornej strany čiar.

## PRÍLOHA 4

### Alternatívne systémy bodovania

#### STAV V HRE:

SYSTÉM BODOVANIA „Bez výhody“

Môže byť použitý tento alternatívny systém bodovania.

Stav v štandardnej hre sa hlási nasledujúcim spôsobom (skóre podávajúceho hráča sa hlási ako prvé):

Žiadny bod	-	„0“
Prvý bod	-	„15“
Druhý bod	-	„30“
Tretí bod	-	„40“
Štvrtý bod	-	„Hra“

Ak obaja hráči / páry získajú po troch bodoch je stav „Zhoda“ a nasleduje rozhodujúci bod. Prijímajúci si zvolí stranu kde chce prijímať. Vo štvorhre hráči nemôžu meniť svoje postavenie pri prijímaní rozhodujúceho bodu. Hráč / pár, ktorý získal rozhodujúci bod, získava „Hru“.

V zmiešanej štvorhre prijíma podanie hráč rovnakého pohlavia ako je podávajúci. Hráči nemôžu meniť svoje postavenie pri prijímaní rozhodujúceho bodu.

#### STAV V SETE:

##### 1. „KRÁTKE“ SETY

Hráč/dvojica, ktorý prvý získa štyri hry vyhráva set, za predpokladu rozdielu najmenej dvoch hier. Ak sa v sete dosiahne stav 4:4, hrá sa rozhodujúca hra.

##### 2. ROZHODNUTIE ROZHODUJÚCOU HROU (7 BODOV)

Ak je stav v zápase 1:1 na sety alebo 2:2 pri hre na 3 víťazné sety, hrá sa na rozhodnutie zápasu jedna rozhodujúca hra (tajbrejk). Táto rozhodujúca hra nahrádza rozhodujúci set.

Hráč, ktorý prvý získa sedem bodov vyhráva túto rozhodujúcu hru a zápas, za predpokladu rozdielu najmenej dvoch bodov voči súperovi.

##### 3. ROZHODNUTIE ROZHODUJÚCOU HROU (10 BODOV)

Ak je stav v zápase 1:1 na sety alebo 2:2 pri hre na 3 víťazné sety, hrá sa na rozhodnutie zápasu jedna rozhodujúca hra (tajbrejk). Táto rozhodujúca hra nahrádza rozhodujúci set.

Hráč, ktorý prvý získa desať bodov vyhráva túto rozhodujúcu hru a zápas, za predpokladu rozdielu najmenej dvoch bodov voči súperovi.

**Poznámka:** Pri použití rozhodujúcej hry namiesto rozhodujúceho setu:

- Pôvodné poradie pri podaní ostáva. (Pravidlo 5 a 14)
- Vo štvorhre môže byť poradie v rámci páru pri podaní a prijímaní zmenené tak, ako na začiatku každého setu. (Pravidlo 14 a 15)
- Pred začiatkom rozhodujúcej hry je prestávka 120 sekúnd.
- Výmena lôpt, ak by k nej malo prísť pred začiatkom rozhodujúcej hry sa neuskutočňuje.

## PRÍLOHA 5

### POSTAVENIE ROZHODCOV

Vrchný rozhodca je konečnou autoritou v otázke výkladu pravidiel a jeho rozhodnutie je konečné.

V zápasoch, v ktorých je určený hlavný rozhodca je tento konečnou autoritou v skutkových otázkach počas zápasu.

Ak hráči nesúhlasia s interpretáciou výkladu pravidiel hlavným rozhodcom, majú právo privolať na dvorec vrchného rozhodcu.

V zápasoch, v ktorých sú určení čiaroví a sieťoví rozhodcovia, títo vykonávajú všetky hlásenia (vrátane hlásenia chýb nohou) týkajúce sa ich čiary alebo siete. Ak si je hlavný rozhodca istý, že išlo o jasnú chybu, má právo zmeniť rozhodnutie čiarového alebo sieťového rozhodcu. Hlavný rozhodca je zodpovedný za hlásenia na všetkých čiarach alebo na sieti (vrátane hlásenia chýb nohou) v prípadoch, kde nie je určený čiarový alebo sieťový rozhodca.

Ak nie je čiarový rozhodca schopný rozhodnúť, okamžite to musí signalizovať hlavnému rozhodcovi a ten rozhodne sám. Ak v zápase nie je čiarový rozhodca alebo tento nie je schopný rozhodnúť a ak nie je ani hlavný rozhodca schopný rozhodnúť v skutkovej otázke, bod sa opakuje V stretnutiach družstiev, pri ktorých je vrchný rozhodca prítomný na dvorci, je vrchný rozhodca konečnou autoritou aj v skutkových otázkach.

Ak to hlavný rozhodca uzná za potrebné alebo primerané môže byť hra kedykoľvek zastavená alebo prerušená.

Vrchný rozhodca tiež môže zastaviť alebo prerušiť hru v prípade tmy, nevyhovujúceho počasia alebo nevyhovujúceho stavu ihriska. Ak je hra prerušená pre tmu, mala by byť prerušená po ukončení setu alebo po odohraní párneho počtu hier. Pri pokračovaní prerušeného zápasu ostáva v platnosti stav a postavenie hráčov na ihrisku dosiahnuté po prerušení.

Rozhodnutia hlavného alebo vrchného rozhodcu súvisiace s plynulosťou hry a dostávaním pokynov musia byť v súlade so schváleným a používaným Kódexom správania.

**Prípada 1.** Hlavný rozhodca po opravení pôvodného hlásenia prizná podávajúcemu prvé podanie. Prijímajúci namieta, že by malo nasledovať druhé podanie, pretože podávajúci už raz podával chybné. Môže byť vrchný rozhodca požiadaný o rozhodnutie?

**Rozhodnutie:** Áno. Hlavný rozhodca urobil prvé rozhodnutie v otázke výkladu pravidiel tenisu (vzťahujúcej sa k uplatneniu určitej skutočnosti). Avšak ak hráč nesúhlasí s rozhodnutím hlavného rozhodcu, môže byť vrchný rozhodca požiadaný o konečné rozhodnutie.

**Prípada 2:** Lopta je hlásená „za“, ale hráč tvrdí, že bola zahraná správne. Môže byť privolaný vrchný rozhodca aby rozhodol?

**Rozhodnutie:** Nie. Hlavný rozhodca urobil konečné rozhodnutie v otázke skutkovej podstaty (rozhodnutie vzťahujúce sa k tomu, čo sa skutočne udialo).

**Prípada 3:** Môže hlavný rozhodca po odohraní bodu opraviť čiarového rozhodcu, ak podľa jeho názoru došlo k jasnej chybe počas hry?

**Rozhodnutie:** Nie. Hlavný rozhodca môže opraviť čiarového rozhodcu len vtedy, ak to urobí okamžite po tom, ako sa stala chyba.

**Prípada 4:** Potom, čo rozhodca na čiare ohlásil loptu „za“, hráč tvrdí, že lopta, ktorú zahral, bola dobrá. Môže hlavný rozhodca zmeniť rozhodnutie čiarového rozhodcu?

**Rozhodnutie:** Nie. Hlavný rozhodca nemôže nikdy zmeniť rozhodnutie na základe protestu alebo intervencie hráča.

**Prípada 5:** Rozhodca na čiare hlási loptu „za“. Hlavný rozhodca dobre nevidel, ale i napriek tomu sa domnieva, že lopta bola dobrá. Môže zmeniť rozhodnutie čiarového rozhodcu?

**Rozhodnutie:** Nie. Hlavný rozhodca môže toto rozhodnutie zmeniť, len ak je presvedčený, že čiarový rozhodca urobil jasnú chybu.

**Prípada 6:** Môže čiarový rozhodca zmeniť svoje rozhodnutie po ohlásení stavu hlavným rozhodcom?

**Rozhodnutie:** Áno, ak čiarový rozhodca urobí chybu, môže sa opraviť, ak to urobí okamžite a nie na základe protestu alebo intervencie hráča.

**Prípada 7:** Aké je správne rozhodnutie, ak hlavný alebo čiarový rozhodca hlási loptu „za“ a potom opraví svoje hlásenie?

**Rozhodnutie:** Hlavný rozhodca musí rozhodnúť či pôvodné hlásenie nerušilo niektorého z hráčov. Ak áno, bod sa opakuje. Ak nie, hráč, ktorý odohral loptu získava bod.

**Prípada 8:** Lopta je zaviata naspäť ponad sieť a hráč sa správne nakloní ponad sieť a pokúsi sa loptu zahrať. Súper(i) mu v tom bráni. Aké je správne rozhodnutie?

**Rozhodnutie:** Hlavný rozhodca musí rozhodnúť či bránenie v hre bolo úmyselné alebo neúmyselné a buď prizná bod hráčovi, ktorému bolo bránené v hre alebo nariadi aby sa bod opakoval.

## POSTUP PRI KONTROLE STOPY LÔPT

1. Kontrola stopy lopty sa môže vykonávať iba na antuke.

2. Na základe žiadosti hráča môže hlavný rozhodca skontrolovať stopu lopty (za predpokladu, že nevie s určitosťou rozhodnúť zo svojej pozície – stoličky) v prípadoch:

- po víťaznom údere hráča

- po prerušení výmeny hráčom (1 úder je povolený, pokiaľ potom hráč okamžite zastaví výmenu)

3. Hlavný rozhodca musí skontrolovať stopu lopty osobne, môže však požiadať čiarového rozhodcu, aby mu ukázal kde sa stopa nachádza.

4. Pokiaľ hlavný alebo čiarový rozhodca nenájdu správnu stopu lopty, alebo pokiaľ je táto nečitateľná, pôvodné hlásenie či oprava čiarového rozhodcu vždy zostávajú v platnosti.

5. Rozhodnutie hlavného rozhodcu v prípade stopy lopty je vždy konečné.

6. V zápasoch hraných na antuke by mal hlavný rozhodca hlásiť stav až v prípade, že je úplne presvedčený o správnosti svojho hlásenia. Ak si nie je úplne istý, mal by počkať, či si situácia nevyžiada kontrolu stopy.

7. Protestujúci hráč počas štvorhry musí prerušiť výmenu sám, alebo ju môže prerušiť hlavný rozhodca, ktorý v prvom rade musí zohľadniť to, či bol postup prerušenia výmeny zo strany hráča správny. V prípade porušenia pravidiel, hlavný rozhodca môže toto posúdiť ako úmyselné bránenie v hre súperovi.

8. Ak hráč zmaže stopu lopty skôr než hlavný rozhodca označí loptu za dobrú alebo chybu, rozhodca priznáva bod súperovi.

9. Pokiaľ hráč prekročí sieť, aby sám skontroloval stopu lopty, rozhodca je povinný postupovať v zmysle Kódexu správania (Nešportové správanie).

## POSTUP PRI POUŽÍVANÍ ELEKTRONICKÉHO PREHLIADAČA

Na turnajoch, kde sa používa elektronický prehladač, musia byť dodržané nasledovné pravidlá:

1. Hráč môže žiadať o kontrolu stopy lopty pomocou tohto prehladača len v prípade, ak ide o víťazný úder, alebo pokiaľ hráč preruší výmenu (1 úder je povolený, pokiaľ potom hráč okamžite zastaví výmenu).

2. Hlavný rozhodca môže použiť elektronický prehladač, keď si nie je istý správnosťou hlásenia alebo opravy hlásenia. Môže túto kontrolu i odmietnuť, ak je presvedčený, že žiadosť hráča je neoprávnená.

3. Protestujúci hráč počas štvorhry musí prerušiť výmenu sám, alebo ju môže prerušiť hlavný rozhodca, ktorý v prvom rade musí zohľadniť to, či bol postup prerušenia výmeny zo strany hráča správny. V prípade porušenia pravidiel, hlavný rozhodca môže toto posúdiť ako úmyselné bránenie v hre súperovi.

4. Pôvodné hlásenie zostáva v platnosti, pokiaľ z akéhokoľvek dôvodu nie je možné vykonať kontrolu cez elektronický prehliadač

5. Rozhodnutie hlavného rozhodcu vyplývajúce z výsledku Elektronického Prehliadača je finálne a nie je možné sa proti tomu rozhodnutiu odvolať. V prípade manuálnej voľby (viac stôp prichádza do úvahy) potrebnej pre systém na prehliadnutie konkrétneho dopadu lopty, rozhodca schválený vrchným rozhodcom rozhodne, ktorá stopa resp. dopad lopty bude posúdený.

## **POSTUPY PRE PRESKÚMANIE A PREROKOVANIE PRAVIDIEL TENISU**

### **1. ÚVOD**

1.1 Uvedené postupy boli schválené Správnou radou Medzinárodnej tenisovej federácie dňa 17. mája 1998.

2.1 Správna rada môže čas od času doplniť, opraviť alebo pozmeniť tieto postupy.

### **2. CIELE**

2.1 Medzinárodná tenisová federácia má dozor nad Pravidlami tenisu a je zaviazaná:

- a. Zachovávať tradičný charakter a bezúhonnosť tenisu.
- b. Aktívne zachovávať schopnosti tradične potrebné ku hre.
- c. Podporovať zlepšenia, ktoré udržujú súťaživosť hry.
- d. Zabezpečovať spravodlivé súťaženie.

2.2 Na zabezpečenie spravodlivého, dôsledného a pohotového preskúmania a prerokovania Pravidiel tenisu sa použijú nižšie uvedené postupy.

### **3. OBLASŤ PÔSOBNOSTI**

3.1 Tieto postupy sa týkajú rozhodnutí v nasledujúcej oblasti pravidiel:

- a. Pravidlo 1 - Dvorec
- b. Pravidlo 3 - Lopta
- c. Pravidlo 4 - Raketa
- d. Príloha 1 k Pravidlám tenisu
- e. Ktorékoľvek ďalšie pravidlá, o ktorých Medzinárodná tenisová federácia môže rozhodnúť.

### **4. ŠTRUKTÚRA**

4.1 Podľa týchto postupov vydáva Rozhodnutia Rada pre pravidlá.

4.2 Tieto Rozhodnutia sú konečné s možnosťou odvolať sa podľa týchto postupov k Odvolacej komisii.

### **5. POUŽITIE**

5.1 Rozhodnutia môžu byť vydané:

- a. Na podnet Správnej rady.
- b. Po obdržaní žiadosti podľa nižšie uvedených postupov.

26

### **6. MENOVANIE A ZLOŽENIE RADY PRE PRAVIDLÁ**

6.1 Rada pre pravidlá je menovaná prezidentom Medzinárodnej tenisovej federácie (Prezident) alebo ním poverenou osobou a má taký počet členov, aký určí Prezident alebo ním poverená osoba.

6.2 Ak je do Rady pre pravidlá vymenovaná viac ako jedna osoba, Rada pre pravidlá nominuje spomedzi svojich členov predsedu.

6.3 Predseda je oprávnený riadiť postupy pred a v každom preskúmaní alebo prerokovaní pred Radou pre pravidlá.

### **7. NÁVRHY ROZHODNUTÍ RADY PRE PRAVIDLÁ**

7.1 Podrobnosti každého vydaného návrhu Rozhodnutia na podnet Správnej rady môžu byť poskytnuté bona fide akejkolvek osobe alebo hráčovi, výrobcovi výstroja alebo národnej asociácii alebo jej členovi, pre ktorých má návrh Rozhodnutia význam.

7.2 Uvedeným osobám bude poskytnutá primeraná doba na zaslanie pripomienok, námietok alebo požiadaviek Prezidentovi alebo ním poverenej osobe v súvislosti s navrhovaným Rozhodnutím.

### **8. ŽIADOSŤ O ROZHODNUTIE**

8.1 Žiadosť o Rozhodnutie môže byť podaná ktoroukoľvek stranou s bona fide záujmom na Rozhodnutí, vrátane akéhokoľvek hráča, výrobcu výstroja alebo národnej asociácie alebo jej člena.

8.2 Akákoľvek žiadosť o Rozhodnutie musí byť predložená Prezidentovi v písomnej forme.

8.3 Platná žiadosť musí obsahovať minimálne nasledujúce informácie:

- a. Úplné meno a adresu žiadateľa.
- b. Dátum žiadosti.
- c. Jasnú formuláciu označujúcu záujem žiadateľa na probléme v súvislosti s ktorým je požadované Rozhodnutie.

- d. Všetky podstatné dôkazy, na ktoré má žiadateľ v úmysle spoľahnúť sa pri prerokovaní.
- e. Ak je podľa názoru žiadateľa potrebný znalecký dôkaz, musí byť priložená žiadosť na prerokovanie tohto dôkazu. Žiadosť musí obsahovať meno navrhovaného znalca a jeho odborný posudok.
- f. Ak sa žiadosť týka rakety alebo inej časti výstroja, musí byť spolu so žiadosťou predložený prototyp alebo vzor výstroja.
- g. Ak podľa názoru žiadateľa existujú mimoriadne alebo neobvyklé okolnosti, ktoré vyžadujú rozhodnutie v určitom čase alebo do určitého dátumu, žiadateľ doloží vyjadrenie popisujúce tieto mimoriadne alebo neobvyklé okolnosti.

8.4 Ak žiadosť o rozhodnutie neobsahuje informácie alebo vzor výstroja podľa vyššie uvedeného článku 8.3 (a-g), Prezident alebo ním poverená osoba o tom upovedomí žiadateľa a poskytne mu presne určený, primeraný čas na odstránenie nedostatkov. Ak žiadateľ neodstráni nedostatky žiadosti v určenom čase, žiadosť sa nebude brať do úvahy.

## **9. ZVOLANIE RADY PRE PRAVIDLÁ**

9.1 Po obdržaní platnej žiadosti alebo na podnet Správnej rady môže Prezident alebo ním poverená osoba zvolať Radu pre pravidlá, aby sa zaoberala žiadosťou alebo podnetom.

9.2 Rada pre pravidlá nemusí uskutočniť prerokovanie v súvislosti so žiadosťou alebo podnetom, ak podľa názoru Predsedu žiadosť alebo podnet môže byť spravodlivo vyriešený bez prerokovania.

## **10. POSTUPY RADY PRE PRAVIDLÁ**

10.1 Predseda rady pre pravidlá určí príslušný spôsob, postup a dátum akéhokoľvek preskúmania alebo prerokovania.

10.2 Predseda písomne oznámi žiadateľovi alebo akejkoľvek osobe alebo združeniu, ktorá vyjadrila záujem na vydaní Rozhodnutia skutočnosti uvedené v ods. 10.1.

10.3 Predseda rozhodne o všetkých záležitostiach týkajúcich sa dokazovania a nie je viazaný právnymi predpismi týkajúcimi sa riadenia konania a prijímania dôkazov, za predpokladu, že prerokovanie je vedené spravodlivo, s primeranými možnosťami prezentovať svoje stanovisko pre zúčastnené strany.

10.4 Podľa týchto postupov sa akékoľvek preskúmanie alebo prerokovanie:

a. uskutoční bez prítomnosti verejnosti,

b. môže prerušiť alebo odložiť Radou pre pravidlá.

10.5 Predseda má možnosť podľa potreby kooptovať do Rady pre pravidlá ďalších členov s odbornými skúsenosťami, aby sa zaoberali otázkami, ktoré vyžadujú takéto odborné skúsenosti.

10.6 Rada pre pravidlá prijíma Rozhodnutia jednoduchou väčšinou. Žiadny člen sa nesmie zdržať hlasovania.

10.7 Predseda má voľnosť konania pri určení nákladov pre žiadateľa (alebo iné osoby alebo organizácie, ktoré vznášajú námietky alebo požadujú informácie v preskúmaní alebo prerokovaní) týkajúcich sa žiadosti a primeraných výdavkov, ktoré vznikli Rade pre pravidlá za prevedené testy alebo vypracované správy týkajúce sa výstroja v súvislosti s Rozhodnutím.

## **11. OZNÁMENIE**

11.1 Vždy, keď Rada pre pravidlá dosiahne rozhodnutie, musí toto poskytnúť v rozumnom čase v písomnej forme žiadateľovi alebo akejkoľvek osobe alebo združeniu, ktoré vyjadrilo záujem na Rozhodnutí.

11.2 Písomné oznámenie musí obsahovať zdôvodnenie Rozhodnutia Rady pre pravidlá.

11.3 Po oznámení žiadateľovi alebo po inom dátume určenom Radou pre pravidlá bude Rozhodnutie bezodkladne zaradené do Pravidiel tenisu.

## **12. POUŽITIE SÚČASNÝCH PRAVIDIEL TENISU**

12.1 Aj keď je Rada pre pravidlá oprávnená vydávať dočasné Rozhodnutia, súčasné pravidlá tenisu ostávajú v platnosti až do skončenia preskúmania alebo prerokovania a vydania Rozhodnutia Radou pre pravidlá.

12.2 Pred a počas akéhokoľvek preskúmania alebo prerokovania môže predseda Rady pre pravidlá vydať také nariadenie, aké považuje za potrebné v súvislosti s Pravidlami tenisu a týmito postupmi, vrátane vydania dočasných Rozhodnutí.

12.3 Takéto dočasné rozhodnutie môže v sebe zahŕňať príkaz obmedzujúci použitie akéhokoľvek výstroja podľa Pravidiel tenisu v priebehu procesu rozhodovania Radou pre pravidlá, pokiaľ ide o to, či výstroj spĺňa podmienky stanovené v Pravidlách tenisu.

## **13. MENOVANIE A ZLOŽENIE ODVOLACÍCH KOMISIÍ**

13.1 Odvolacie komisie sú menované Prezidentom alebo ním poverenou osobou spomedzi (členov správnej rady/Technická komisia).

13.2 Žiadny člen Rady pre pravidlá, ktorý vykonal pôvodné rozhodnutie, nemôže byť členom Odvolacej komisie.

13.3 Počet členov Odvolacej komisie určuje Prezident alebo ním poverená osoba. Počet členov nesmie byť menší ako traja.

13.4 Odvolacia komisia si určí spomedzi svojich členov predsedu.

13.5 Predseda je oprávnený usmerňovať postupy pred a v každom odvolacom konaní.



#### **14. ODVOLANIE**

14.1 Žiadateľ (alebo osoba alebo združenie, ktoré vyjadrilo záujem a zaslalo akékoľvek pripomienky, námietky alebo požiadavky k Rozhodnutiu) môže podať odvolanie voči Rozhodnutiu Rady pre pravidlá.

14.2 Platné odvolanie:

a. musí byť písomne podané do 45 dní od oznámenia Rozhodnutia predsedovi Rady pre pravidlá, ktorý vykonal rozhodnutie, voči ktorému je odvolanie podané,

b. musí popisovať detaily Rozhodnutia, voči ktorému je odvolanie podané, a

c. musí obsahovať všetky dôvody odvolania.

14.3 Na základe obdržania platného odvolania, predseda rady pre pravidlá, ktorá prijala pôvodné rozhodnutie, môže požadovať od žiadateľa uhradenie primeraného poplatku za odvolanie ako podmienku odvolacieho konania. Tento poplatok bude v prípade úspešného odvolania vrátený odvolávajúcemu.

#### **15. ZVOLANIE ODVOLACIEHO SENÁTU**

15.1 Prezident alebo ním poverená osoba zvolá odvolaciu komisiu po uhradení poplatku za odvolanie.

#### **16. POSTUPY ODVOLACIEHO SENÁTU**

16.1 Odvolacia komisia a jeho predseda vedú konania a preskúmania v súlade s vyššie uvedenými článkami 10, 11 a 12.

16.2 Po oznámení Rozhodnutia Odvolacej komisie odvolávajúcemu sa alebo po inom dátume, ktorý určí Odvolacia komisia bude Rozhodnutie bezodkladne zaradené do Pravidiel tenisu.

#### **17. VŠEOBECNÉ USTANOVENIA**

17.1 Ak sa Rada pre pravidlá skladá iba z jedného člena, tento je zodpovedný podobne ako predseda za vedenie prerokovania a určuje postupy pred a počas preskúmania alebo prerokovania.

17.2 Všetky preskúmania alebo prerokovania sa uskutočňujú v anglickom jazyku. Ak žiadateľ alebo iné osoby alebo organizácie, ktoré namietajú alebo vyžadujú informácie nehovoria po anglicky, počas každého prerokovania musí byť prítomný prekladateľ.

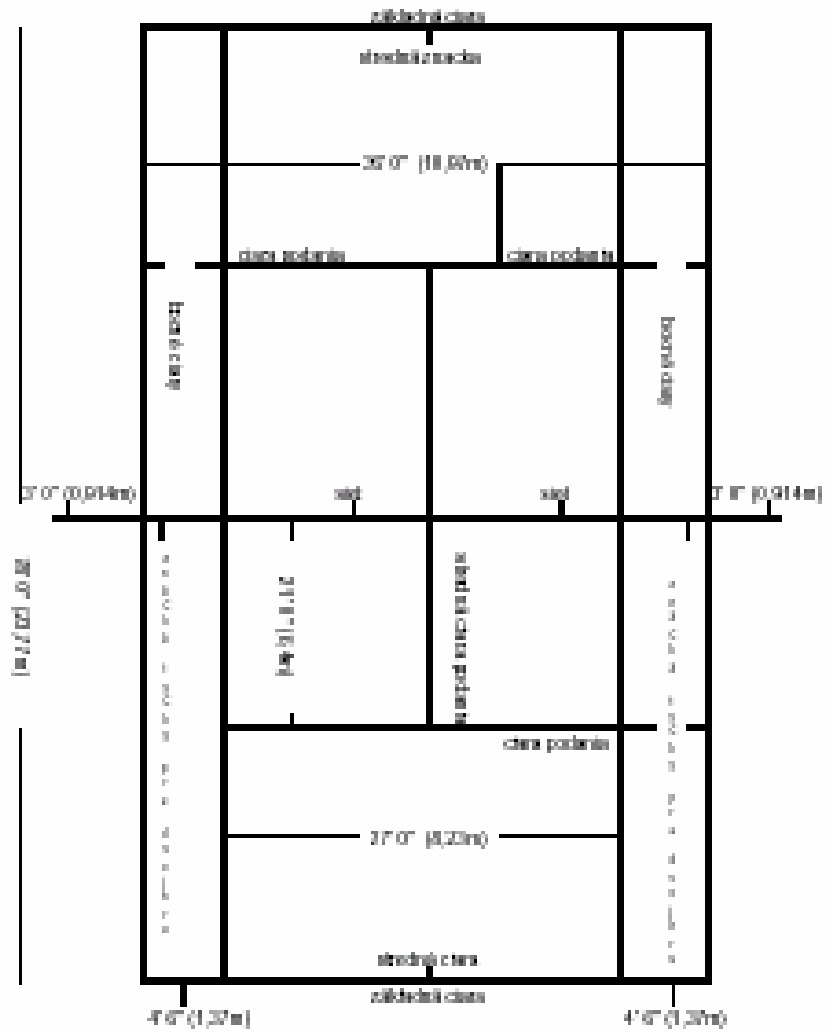
17.3 Rada pre pravidlá a Odvolacia komisia môžu uverejňovať výňatky z ich vlastných rozhodnutí.

17.4 Všetky oznámenia realizované podľa týchto postupov musia byť vyhotovené v písomnej forme.

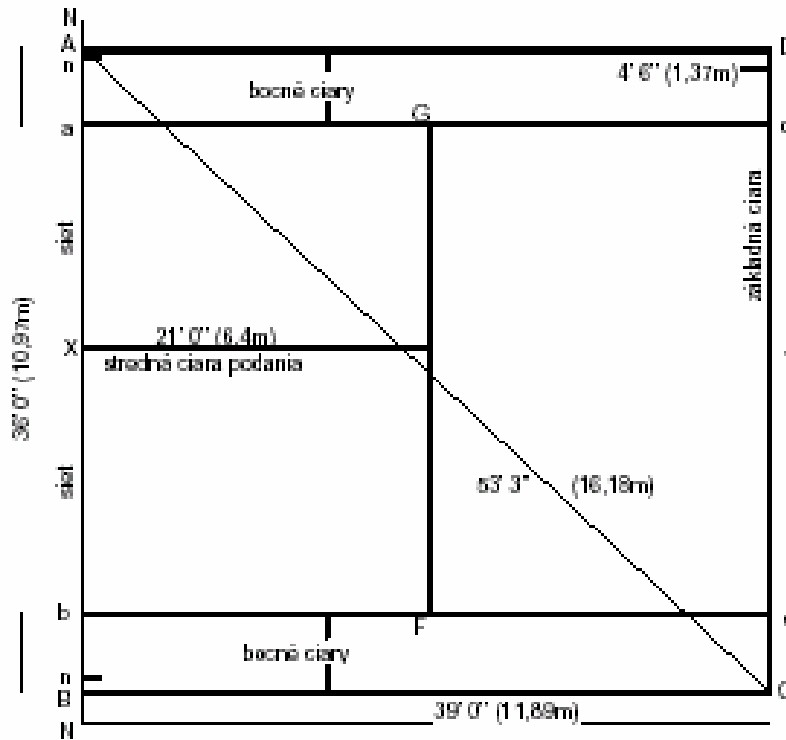
17.5 Akékoľvek oznámenie v súvislosti s týmito postupmi sa pokladá za uskutočnené dátumom, kedy bolo oznámené, odoslané alebo doručené žiadateľovi alebo ďalšej dotknutej strane.

17.6 Rada pre pravidlá rozhodne o odmietnutí žiadosti, ak podľa jej odôvodneného názoru je žiadosť v podstate rovnaká ako žiadosť alebo podnet, o ktorom rada už rozhodla v lehote do 36 mesiacov od dátumu žiadosti.

# PLÁN DVORCA



## POKYNY NA VYZNAČENIE DVORCA



Nasledujúci postup je vhodný na vyznačenie kombinovaného dvorca pre dvojhru a štvorhru. (Nižšie je uvedené vyznačenie dvorca iba pre dvojhru.)

Najskôr stanovte polohu siete priamou čiarou dlhou 12,80 m. Na tejto čiare vyznačte stred (značka X na plánu) a od neho vmerajte na obe strany a označte:

vo vzdialenosti 4,11 m body a, b, v ktorých sieť pretína vnútorné bočné čiary,

vo vzdialenosti 5,03 m polohu tyčiek pre dvojhru (body n, n),

vo vzdialenosti 5,48 m body A, B, v ktorých sieť pretína vonkajšie bočné čiary,

vo vzdialenosti 6,40 m umiestnenie stĺpikov pre sieť body N, N, ktoré sú na koncoch pôvodných čiar dlhé 12,80 m.

Zarazte kolíky do bodov A a B a upevnite na ne príslušné konce dvoch meracích pásiem. Jedným z nich zmerajte uhlopriečku polovice dvorca dlhú 16,18 m a druhým vonkajšiu bočnú čiaru dlhú 11,89 m. Napnite obe pásma tak, aby sa v týchto vzdialenostiach stretli v bode C, je to jeden z rohov dvorca. Rovnakým spôsobom nájdete druhý roh D. Pre kontrolu sa odporúča overiť si dĺžku čiar CD, ktorá je základnou čiarou a musí byť 10,97 m dlhá. Vyznačte jej stred J a tiež konce vnútorných bočných čiar (c, d) vo vzdialenosti 1,37 m od bodov C a D. Stredná čiara a čiara pre podanie sú vyznačené pomocou bodov F, H, G, ktoré sú vo vzdialenosti 6,40 m od siete na čiarach bc, XJ, ad.

Rovnakým spôsobom sa vyznačí na opačnej strane siete druhá polovica dvorca.

Ak sa má vyznačiť len dvorec pre dvojhru, nie je potrebné vyznačovať čiary zvonka bodov a, b, c, d, avšak dvorec môže byť vmeraný tak, ako je uvedené vyššie. Rohy základných čiar (c,d) sa môžu určiť upevnením dvoch pásiem na kolíky v bodoch a, b, namiesto v bodoch A a B použitím dĺžok 14,46 m a 11,89 m. Stĺpiky pre sieť budú v bodoch n,n a použije sa 10 m dlhá sieť pre dvojhru.

Ak je pre dvojhru použitý kombinovaný dvorec pre štvorhru a dvojhru, so sieťou pre štvorhru, musí byť sieť podopretá v bodoch n,n, vo výške 1,07 m pomocou dvoch stĺpikov, nazývaných tyčky pre dvojhru, ktoré majú prierez buď štvorcový o strane najviac 7,5 cm, alebo kruhový o priemere najviac 7,5 cm. Stredy tyčiek pre dvojhru musia byť na každej strane vo vzdialenosti 0,914 mimo dvorca pre dvojhru.

Ako pomôcka pre umiestnenie týchto tyčiek sa odporúča pri vymeriavaní dvorca vyznačiť každý z bodov n,n bielu bodkou.

**Poznámka:**

Pre medzinárodné súťaže je odporúčaná minimálna vzdialenosť medzi základnými čiarami a zadným hradením 6,40 m a medzi bočnými čiarami a bočným ohradením 3,66 m.

Pre rekreačnú hru a klubové súťaže je odporúčaná minimálna vzdialenosť medzi základnými čiarami a zadným ohradením 5,48 m a medzi bočnými čiarami a bočným ohradením 3,05 m.

Odporúčaná minimálna výška stropu je 9,14 m.