

PROCEDURY I OBOWIĄZKI SĘDZIÓW PZT

2022

SPIS TREŚCI

I.	OBOWIAZKI SĘDZIÓW PZT.....	3
A	ZAKRES DZIAŁANIA	3
B	SĘDZIA NACZELNY	3
C	SZEF SĘDZIÓW.....	6
D	SĘDZIA GŁÓWNY	6
E	REVIEW OFFICIAL	8
F	SĘDZIA LINIOWY	9
II.	PROCEDURY SĘDZIÓW PZT.....	10
A	ZAKRES DZIAŁANIA	10
B	DECYZJE DOTYCZĄCE INTERPRETACJI PRZEPISÓW	10
C	DECYZJE DOTYCZĄCE FAKTÓW ZAISTNIAŁYCH NA KORCIE.....	10
D	ROZPOCZĘCIE TURNIEJU I MECZU	12
E	PRZERWY NA ODPOCZYNEK, POMOC MEDYCZNĄ I TOALETĘ	13
F	ZATRZYMANIE/ ZAWIESZENIE/ PRZEŁOŻENIE MECZU.....	17
G	ZAPOWIEDZI	17
H	SYGNAŁY WERBALNE.....	21
I	SYGNAŁY PRZY UŻYCIU RĘKI	22
J	PROTOKÓŁ MECZU/ URZĄDZENIE PDA	23
K	SYGNAŁY WERBALNE POSZCZEGÓLNYCH SĘDZIÓW	24
M	SĘDZIOWANIE Z NIEPEŁNYM SKŁADEM SĘDZIÓW LINIOWYCH.....	24
N	SĘDZIOWANIE BEZ SĘDZIÓW LINIOWYCH.....	25
O	PROCEDURY DOTYCZĄCE MECZÓW BEZ SĘDZIÓW GŁÓWNYCH	25
P	PRZESZKODA.....	25
Q	CIĄGŁOŚĆ/OPÓŹNIANIE GRY	26
R	NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE ZAWODNIKA.....	27
S	NARUSZENIE KODEKSU NIEZAUWAŻONE PRZEZ SĘDZIEGO GŁÓWNEGO	27
T	NATYCHMIASTOWA DYSKWALIFIKACJA.....	27
U	PRAWO WŁAŚCIWE	28
V	ZASADA WZAJEMNOŚCI	28
III.	INTERPRETACJE.....	29
	ZAŁĄCZNIK A ITF OFFICIATING PORTAL.....	30
	ZAŁĄCZNIK B PROTOKÓŁ MECZU	31
	ZAŁĄCZNIK C PROCEDURY DOTYCZĄCE PRZERWY NA POMOC MEDYCZNĄ	32
	ZAŁĄCZNIK D POZYCJE SĘDZIÓW LINIOWYCH	33
	ZAŁĄCZNIK E PROCEDURY DLA SĘDZIÓW NACZELNYCH	36

Jeżeli nie zostało stwierdzone inaczej, wszystkie sformułowania odnoszące się do mężczyzn dotyczą również kobiet.

I. OBOWIĄZKI SĘDZIÓW PZT

A ZAKRES DZIAŁANIA

Przepisy niniejszego rozdziału mają zastosowanie do turniejów organizowanych przez ITF oraz wszystkich turniejów wojewódzkich i ogólnopolskich i zaliczanych do klasyfikacji PZT. Na turniejach międzynarodowych, zarządzanych przez TE, ITF, ATP, czy WTA nadrzędnymi są obowiązki sędziów zatwierdzone przez te organizacje.

B SĘDZIA NACZELNY

Procedury i obowiązki określone w tym punkcie dotyczą sędziego naczelnego. W niektórych przypadkach funkcja ta jest wykonywana przez jedną osobę. W innych przypadkach lokalny sędzia z pomocą szefa sędziów zajmują się przygotowaniem turnieju. Sędzia naczelny (po przyjeździe na obiekt) zajmuje się przeprowadzeniem wszystkich innych czynności, które są niezbędne do prawidłowego przeprowadzenia turnieju.

Sędzia naczelny ma obowiązek:

1. Występować jako ostateczny autorytet w zakresie interpretacji odpowiednich regulaminów turniejowych, *Kodeksu Postępowania Zawodnika*, *Przepisów Gry w Tenisa* oraz *Procedur i Obowiązków Sędziów PZT* we wszystkich sprawach, które wymagają natychmiastowego rozwiązania na miejscu rozgrywania turnieju.
2. Zorganizować przed turniejem spotkanie z sędziami, podczas którego zaznajomi ich z obowiązującymi przepisami i regulaminami.
3. Wyznaczyć szefa sędziów i nadzorować jego pracę.
4. Zatwierdzać przydział sędziów głównych i sędziów liniowych na poszczególne mecze.
5. Usunąć sędziego głównego i/lub usunąć lub zamienić sędziego liniowego, jeżeli w jego opinii jest to konieczne do poprawy poziomu sędziowania meczu.
6. Oceniać pracę wszystkich sędziów głównych.
7. Sprawdzić czy wszystkie korty, siatki, słupki siatki i podpórki do gry pojedynczej są zgodne z *Przepisami Gry w Tenisa*, a także czy każdy kort wyposażony jest w sposób następujący:
 - a. Stołek sędziego głównego
 - Powinien mieć wysokość pomiędzy 1,83 m a 2,44 m;
 - Powinien znajdować się na przedłużeniu siatki w odległości ok. 0,91 m od słupka;
 - Jeśli używany jest mikrofon, musi on mieć wyłącznik, musi on być łatwy do wyregulowania oraz przymocowany w taki sposób, aby sędzia główny nie trzymał go w ręce. Inne mikrofony nie powinny znajdować się na stołku sędziego głównego lub w jego pobliżu (na wysokości między liniami końcowymi kortu);
 - W przypadku turniejów na kortach otwartych, stołek powinien być wyposażony w daszek lub parasol.
 - b Krzesła sędziów liniowych
 - Krzesła sędziów na liniach końcowych i serwisowych powinny znajdować się na przedłużeniu odpowiednich linii, przy bocznym ogrodzeniu kortu. Nie powinny się one znajdować powyżej poziomu kortu, a ich odległość od linii bocznych nie powinna być mniejsza niż 3,66 m;

- Krzesła sędziów na liniach środkowych serwisowych i liniach bocznych powinny znajdować się w rogach kortu, jeśli nie wskazano inaczej;
 - Jeśli słońce utrudnia widoczność, krzesła sędziów liniowych powinny zostać umieszczone tak, żeby nie byli oni skierowani twarzą w jego stronę;
 - Jeżeli słońce nie utrudnia widoczności, krzesła sędziów liniowych powinny zostać umieszczone po stronie przeciwnej do stołka sędziego głównego.
- c Urządzenie do wywoływania netów
- Jeśli jest używane urządzenie do wywołania netów, należy upewnić się, że jest ono odpowiednio zamontowane na siatce.
- d Krzesła zawodników
- Krzesła zawodników muszą zostać umieszczone po tej samej stronie, co stołek sędziego głównego.
- e Udogodnienia dostępne na korcie
- Woda, inne napoje, kubeczki, ręczniki i trociny muszą być zapewnione podczas każdego meczu.
- f Przyrząd do mierzenia
- Kort powinien być wyposażony w kij do mierzenia, miarkę lub inny przyrząd, za pomocą którego można zmierzyć wysokość siatki oraz położenie podpórek.
- g PDA lub protokół meczu, stoper
- Powinno zaopatrzyć się sędziów głównych w PDA lub protokoły do prowadzenia meczu oraz stoper.
8. Sprawdzić czy tyle ogrodzenie, banery lub ściany znajdujące się z tyłu kortu nie są koloru białego, żółtego czy jakiegokolwiek innego jasnego koloru, który mógłby zakłócać widoczność zawodnikom.
 9. Sprawdzić i powiadomić zawodników przed rozpoczęciem turnieju o warunkach gry, tj. marce, liczbie i zmianie piłek, rodzaju nawierzchni, formacie gry itp.
 10. Wyznaczyć w dobrze widocznym miejscu oficjalną tablicę informacyjną turnieju oraz poinformować zawodników o jej położeniu. Plan gier powinien zostać umieszczony na tablicy informacyjnej od razu po jego opublikowaniu.
Do obowiązków zawodników należy uzyskanie informacji o wyznaczonym czasie ich meczu.
 11. Wyznaczyć oficjalny zegar turnieju oraz poinformować zawodników o jego położeniu. Nie uznaje się używania w tym celu zegarków na rękę czy zegarków kieszonkowych.
 12. Przed losowaniem uzyskać od dyrektora turnieju informację o przyznanych dzikich kartach. Ustalić wspólnie z dyrektorem turnieju oraz przedstawicielem zawodników:
 - Ostateczną listę akceptacyjną;
 - Listę rankingową, która zostanie użyta na potrzeby rozstawienia zawodników;
 - Inne kwestie niezbędne do przeprowadzenia losowania.
 13. Przeprowadzić losowanie turnieju eliminacyjnego i głównego we wszystkich konkurencjach turnieju.
 14. Wyłożyć w biurze sędziego naczelnego wszystkie dokumenty (drabinki, listy zapisów zawodników oczekujących oraz szczęśliwych przegranych) oraz umieścić taką informację na tablicy informacyjnej.

15. Codziennie przygotować plan gier na dzień następny, tak, żeby mecze na poszczególnych kortach odbywały się bez przerw lub, gdy to konieczne, wyznaczyć mecze na „nie przed” konkretną godziną. Po opublikowaniu planu gier nie powinien być zmieniany.

a Przed turniejem

- Przed przygotowaniem planu gier na pierwszy dzień turnieju sędzia naczelny powinien skontaktować się z sędzią naczelnym poprzedzającego turnieju, aby uzyskać informacje czy jakkolwiek zawodnik w dalszym ciągu gra w turnieju i może mieć problemy z dotarciem na czas. O ile to możliwe, sędzia naczelny powinien zaplanować mecze tych zawodników tak, żeby mieli oni możliwość dotrzeć na czas.

b Eliminacje

- Turniej eliminacyjny w grze pojedynczej powinien być tak zaplanowany, aby został zakończony na dzień przed rozpoczęciem turnieju głównego. Zawodnik nie powinien grać więcej niż dwóch meczów eliminacyjnych w ciągu jednego dnia, chyba że warunki atmosferyczne lub inne obiektywne czynniki zakłócą jego przebieg.

Jeśli konieczne jest rozegranie więcej niż jednej rundy turnieju eliminacyjnego, mecze z tej samej sekcji drabinki powinny być rozgrywane w podobnym czasie.

c Turnieje główne

Mecze powinny być zaplanowane tak, aby żaden zawodnik nie musiał grać więcej niż jednego meczu gry pojedynczej i jednego meczu gry podwójnej w ciągu dnia, chyba że niekorzystne warunki pogodowe lub inne obiektywne czynniki spowodują opóźnienie w rozgrywaniu meczów.

Rozegranie meczu gry pojedynczej powinno zostać zaplanowane przed meczem gry podwójnej, chyba że sędzia naczelny zdecyduje inaczej.

16. Przed rozpoczęciem meczów sprawdzić czy korty ziemne są przygotowane do gry.
17. Decydować czy kort nadaje się do gry.
18. Wyznaczyć miejsce, z którego wywoływane będą wszystkie mecze zgodnie z planem gier. Zawodnicy muszą być gotowi do gry, kiedy ich mecz zostanie wywołany. W wyjątkowych przypadkach sędzia naczelny podejmuje decyzję o tym, kiedy mecz został faktycznie wywołany.
19. Podejmować decyzje o wydłużeniu czasu rozgrzewki (zwykle 8 lub 10 minut), jeśli zawodnicy nie mogli rozgrzać się przed meczami ze względu na niekorzystne warunki atmosferyczne.
20. Podejmować decyzje o przeniesieniu meczu na inny kort.

Jeżeli niekorzystne warunki atmosferyczne lub inne obiektywne czynniki spowodują opóźnienie w rozgrywaniu meczów lub przerwanie trwającego meczu, sędzia naczelny może zdecydować o przesunięciu meczu na inny kort, otwarty bądź kryty, z dowolną nawierzchnią, aby uniknąć konieczności rozegrania przez zawodnika dwóch meczów gry pojedynczej jednego dnia lub jeśli jest to niezbędne, żeby zakończyć turniej.

We wszystkich pozostałych przypadkach mecz, który się rozpoczął, nie powinien zostać przesunięty na inny kort po jego rozpoczęciu, tj. po tym, gdy wykonano pierwsze podanie w pierwszym punkcie tego meczu, chyba że zawodnicy wyrażą na to zgodę.

Jeśli to możliwe, zmiana kortu powinna nastąpić po zakończeniu seta lub po rozegraniu

parzystej liczby gemów w secie.

21. Podejmować decyzje o zawieszeniu meczu ze względu na warunki atmosferyczne, nieodpowiednie oświetlenie czy inne obiektywne okoliczności. Jeśli mecz zostaje zawieszony z powodu zapadających ciemności, powinno to nastąpić po zakończeniu seta lub po rozegraniu parzystej liczby gemów w secie.
22. Podejmować decyzje dotyczące naruszenia *Kodeksu Postępowania Zawodnika* oraz nakładać odpowiednie kary.
23. Być obecnym na obiekcie przez cały czas trwania turnieju.
24. Sędzia naczelny turnieju nie powinien pracować na nim jako sędzia główny.
25. Każdy sędzia naczelny powinien posiadać przyrząd do mierzenia, komputer z programem niezbędnym do prowadzenia turnieju oraz adres e-mail.
26. Sędziowie naczelni prowadzący turnieje ITF World Tennis Tour muszą być zaznajomieni z urządzeniami PDA i umieć je obsługiwać.

C SZEFSĘDZIÓW

Szef sędziów ma obowiązki:

1. Wybrać do pracy na turnieju wystarczającą liczbę odpowiednio wykwalifikowanych sędziów.
2. Przed turniejem przeprowadzić szkolenie dotyczące *Przepisów Gry w Tenisa*, odpowiednich regulaminów turniejowych, *Kodeksu Postępowania Zawodnika* i *Procedur i Obowiązków Sędziów PZT*.
3. Przygotować listę wszystkich sędziów pracujących na turnieju zawierającą ich adresy e-mail oraz uprawnienia. Lista ta powinna zostać przekazana sędziemu naczelnemu oraz, jeśli to konieczne, ITF Officiating.
4. Przydzielać sędziów głównych do meczów oraz opracować rotacje dla sędziów liniowych na poszczególne dni. Przedstawić je sędziemu naczelnemu i uzyskać jego akceptację.
5. Prowadzić spotkania z sędziami, podczas których omawiany jest przydział sędziów głównych i rotacja sędziów liniowych na dany dzień. Podczas nich przekazuje się również wytyczne co do wywoływania piłek, sygnałów przy użyciu ręki, zmian na korcie i innych obowiązków sędziego. Więcej szczegółów dostępnych jest w *ITF Line Umpire Guide*.
6. Oceniać pracę wszystkich sędziów.
7. Być obecnym na obiekcie przez cały czas trwania gier.
8. Szef sędziów danego turnieju nie powinien pracować na tym turnieju jako sędzia główny czy sędzia liniowy, chyba że zezwoli na to sędzia naczelny w przypadku niekorzystnych warunków atmosferycznych lub z powodu innych obiektywnych czynników.
9. Pomagać sędziemu naczelnemu w wykonywaniu jego obowiązków.
10. Szefowie sędziów pracujący podczas turniejów ITF World Tennis Tour muszą być zaznajomieni z urządzeniami PDA i umieć je obsługiwać.

D SĘDZIA GŁÓWNY

Sędzia główny ma obowiązki:

1. Znać dokładnie *Przepisy Gry w Tenisa*, odpowiednie regulaminy turniejowe, *Kodeks Postępowania Zawodnika* oraz *Procedury i Obowiązki Sędziów PZT*. Sędzia główny powinien wykonywać swoje obowiązki zgodnie z procedurami PZT.

2. Ubierać się zgodnie z zaleceniami sędziego naczelnego.
3. Dowiedzieć się przed każdym meczem, jaka jest właściwa wymowa nazwisk zawodników.
4. Być na korcie przed zawodnikami.
5. Przed meczem przeprowadzić z zawodnikami spotkanie przedmeczowe w celu:
 - a Przekazania zawodnikom wszystkich istotnych informacji;
 - b Przeprowadzenia losowania w obecności obu zawodników/ par, w wyniku którego ustala się podającego i strony kortu na początku meczu. Jeżeli gra jest zawieszona przed rozpoczęciem meczu, zawodnicy mają prawo do ponownego wyboru, ale wynik losowania pozostaje niezmienny;
 - c Sprawdzenia zgodności strojów zawodników z *Kodeksem Postępowania Zawodnika*. Po upływie 15 minut na zmianę nieprzepisowego stroju zawodnik może zostać zdyskwalifikowany przez sędziego naczelnego. Po zmianie nieprzepisowego stroju zawodnikom może zostać przyznana dodatkowa rozgrzewka.
6. Posiadać stoper i mierzyć nim czas rozgrzewki, 25 sekund pomiędzy punktami, 90 sekund podczas przerwy na zmianę stron i 120 sekund podczas przerwy setowej. Sędzia główny powinien używać stopera również do mierzenia czasu wszystkich innych przerw, których długość wyznaczają przepisy lub regulaminy PZT.
7. Posiadać przygotowaną odpowiednią liczbę piłek na mecz, łącznie z używanymi piłkami o różnym stopniu zużycia. Puszki z nowymi piłkami powinno otwierać się tuż przed meczem/zmianą piłek.
8. Podejmować decyzje dotyczące faktów, które zaistniały na korcie w trakcie meczu (łącznie z wywoływaniem piłek na poszczególnych liniach w przypadku braku sędziów liniowych).
9. Dbać o to, aby zawodnicy i sędziowie przestrzegali obowiązujących przepisów i procedur.
10. Usunąć lub zamienić sędziego liniowego, jeśli w jego opinii jest to konieczne do poprawy poziomu sędziowania meczu.
11. Podejmować decyzje dotyczące interpretacji przepisów podczas meczu. W tym przypadku zawodnik ma prawo wezwać na kort sędziego naczelnego, który może zmienić decyzję sędziego głównego.
12. Po każdym punkcie ogłosić wynik zgodnie z obowiązującymi procedurami.
13. Potwierdzić decyzję sędziego liniowego, jeśli sygnał werbalny został wydany zbyt cicho lub jeśli zachodzi potrzeba potwierdzenia podjętej decyzji.
14. Wypełnić protokół meczu zgodnie z obowiązującymi procedurami (patrz str. 39 Załącznik B). Wszyscy sędziowie główni pracujący podczas turniejów ITF World Tennis Tour muszą być zaznajomieni z urządzeniami PDA i umieć je obsługiwać..
15. Niezwłocznie sprostować decyzję sędziego liniowego gdy popełnił on oczywisty błąd. Wszystkie sprostowania muszą być dokonywane z zachowaniem obowiązujących procedur (patrz str. 13). Wywoływać oczywiste błędy stóp, które nie zostały wywołane przez sędziego liniowego.
16. Sprawdzać ślady zgodnie z obowiązującymi procedurami (patrz Procedury Sprawdzania Śladów, str. 14). Ślady można sprawdzać tylko na korcie ziemnym.
17. Kontrolować publiczność. Jeśli widzowie przeszkadzają w przebiegu meczu, sędzia główny powinien w uprzejmy sposób zwrócić im uwagę i poprosić o stosowne zachowanie.
18. Kierować pracą dzieci do podawania piłek tak, by nie zakłócały one przebiegu meczu.

19. Nadzorować wszystkie zmiany piłek oraz decydować czy piłka nadaje się do gry. Sędzia główny dba także o odpowiednią liczbę piłek w grze. Zagubione piłki powinny zostać wymienione najszybciej jak to możliwe. Zagubiona piłka powinna zostać zastąpiona nową, jeśli ma to miejsce podczas rozgrzewki lub przed rozpoczęciem trzeciego gema od ostatniej zmiany piłek. W każdym innym przypadku należy zamienić ją na piłkę o podobnym stopniu zużycia.
Odpowiednia liczba puszek powinna zostać otwarta i sprawdzona odpowiednio wcześniej tak, aby nie zakłócało to przebiegu meczu.
20. Decydować czy kort nadaje się do gry. Jeśli podczas meczu zmieniają się warunki atmosferyczne i sędzia główny uzna, że kort nie nadaje się do gry, powinien zawiesić mecz i niezwłocznie poinformować o tym sędziego naczelnego. Od momentu zawieszenia meczu aż do jego ewentualnego przełożenia, sędzia główny musi być w gotowości do jego wznowienia i dopilnować sędziowie liniowi również byli w gotowości.
Jeśli mecz zostaje zawieszony z powodu zapadających ciemności, powinno to nastąpić po zakończeniu seta lub po rozegraniu parzystej liczby gemów w secie.
W momencie zawieszenia lub przełożenia meczu sędzia główny powinien zanotować godzinę, wynik, nazwisko zawodnika podającego, strony kortu, po których znajdowali się zawodnicy oraz zebrać piłki, które były w grze.
21. Po zakończeniu meczu poinformować sędziego naczelnego o wszystkich karach nałożonych na zawodników za naruszenie *Kodeksu Postępowania Zawodnika*.

E REVIEW OFFICIAL

Review Official ma obowiązek:

1. Znać dokładnie *Przepisy Gry w Tenisa*, w szczególności *Procedury Systemu Elektronicznego Podglądu*, odpowiednie regulaminy turniejowe oraz *Procedury i Obowiązki Sędziów PZT*. Review Official powinien wykonywać swoje obowiązki zgodnie z obowiązującymi procedurami.
2. Ubierać się zgodnie z zaleceniami sędziego naczelnego.
3. Przybyć do pomieszczenia, w którym będzie nadzorował elektroniczny podgląd co najmniej 30 minut przed rozpoczęciem pierwszego meczu dnia lub sesji oraz co najmniej 10 minut przed rozpoczęciem kolejnego meczu.
4. Sprawdzić łączność z sędzią głównym, sędzią naczelnym, operatorem tablicy i telewizją.
5. Potwierdzić z operatorem VR, że system jest dostosowany do rozgrywanego meczu, tj. gra pojedyncza czy podwójna, odpowiedni format gry itd.
6. Przetestować system podczas rozgrzewki sprawdzając ślad wybranego uderzenia. Test systemu ma na celu sprawdzenie poprawności jego funkcjonowania, a jego wynik nie może ukazać się w telewizji czy na tablicy przy korcie.
7. Potwierdzić przed rozpoczęciem meczu z operatorem systemu i operatorem VR, że system działa poprawnie.
8. Podejmować decyzje o tym, które ślady mogą być potencjalnie sprawdzane.
9. Decydować czy jest możliwość sprawdzenia śladu, o weryfikację którego poproszono.
10. Zarządzać procesem pokazywania wyniku weryfikacji śladu piłki na tablicy oraz przekazywaniem go do telewizji.
11. Sprawdzać czy system funkcjonuje prawidłowo.

12. Poinformować sędziego głównego i sędziego naczelnego o tym, że system przestał działać. Ponownie poinformować sędziego głównego i sędziego naczelnego o tym, że system znowu działa i został uprzednio sprawdzony.
13. Poinformować sędziego głównego o konieczności podtrzymania pierwotnej decyzji, jeśli nie ma możliwości weryfikacji śladu piłki.
14. Poinformować sędziego głównego o wyniku weryfikacji śladu piłki, jeśli wyświetlony na tablicy przy korcie ślad piłki jest niezgodny z tym, co jest pod nim napisane. Review Official, jeśli to możliwe, powinien zarządzić wyświetlenie poprawnego tekstu.
15. Niezwłocznie poinformować sędziego głównego gdy monitor Review Official działa prawidłowo, ale wszystkie tablice na korcie przestały działać.
16. Prowadzić dokumentację dotyczącą przeprowadzonych weryfikacji śladów piłek z uwzględnieniem liczby wygranych i przegranych prób sprawdzenia. W razie potrzeby poinformować sędziego głównego, sędziego naczelnego lub operatora tablicy o liczbie pozostałych prób sprawdzenia, przy których zawodnik/para może się pomylić.
17. Występować, jako ostateczny autorytet, co do liczby pozostałych prób sprawdzenia, przy których zawodnik/para może się pomylić. Potwierdzić z sędzią głównym, jeśli zawodnikowi pozostała jedna próba błędnego sprawdzenia oraz gdy zawodnik przegrał wszystkie dostępne próby.
18. Upewnić się przed każdym setem, że liczba dostępnych prób błędnego sprawdzenia wynosi 3.

F SĘDZIA LINIOWY

Sędzia liniowy ma obowiązek:

1. Wykonywać swoje obowiązki zgodnie z obowiązującymi procedurami. Więcej szczegółów dostępnych jest w *ITF Line Umpire Guide*.
2. Ubierać się zgodnie z zaleceniami sędziego naczelnego. Strój sędziego liniowego nie może być biały, żółty lub innego koloru, który mógłby zakłócać widoczność zawodnikom.
3. Być na czas przed każdą swoją zmianą na korcie.
4. Przyjąć pozycję, która umożliwia najlepszą ocenę piłki na danej linii.
5. Wywoływać wszystkie piłki wyłącznie na swojej linii i nie wydawać żadnych opinii o decyzjach innych sędziów liniowych.
6. Wywoływać błędy stóp na linii końcowej, bocznej lub środkowej serwisowej.
7. Zasygnalizować *nie widziałem*, jeśli piłka została zasłonięta przez zawodnika i sędzia nie mógł podjąć decyzji.
8. Natychmiast sprostować swoją błędną decyzję.
9. Nie wywoływać *outu* przed kontaktem piłki z kortem.
10. Zachować ciszę, jeśli sędzia główny sprostuje jego decyzję. Kierować wszelkie zapytania zawodników do sędziego głównego.
11. Natychmiast poinformować sędziego głównego o naruszeniu przez zawodnika *Kodeksu Postępowania Zawodnika*, jeśli sędzia główny nie zauważył przewinienia.
12. Towarzyszyć zawodnikowi podczas przerwy na toaletę lub zmianę stroju oraz dopilnować, by zawodnik nie wykorzystał takiej przerwy w jakimkolwiek innym celu. Jeśli podczas przerwy dojdzie do naruszenia obowiązujących przepisów, sędzia liniowy powinien powiedzieć zawodnikowi, że łamie przepisy, a następnie poinformować o tym sędziego

głównego.

13. Sędzia liniowy nie powinien łapać piłek oraz podawać ręczników zawodnikom.
14. Sędzia liniowy nie powinien rozmawiać z widzami.
15. Sędzia liniowy nigdy nie powinien okłaskiwać zawodników.
16. Sędzia liniowy nie powinien opuszczać kortu bez zgody sędziego głównego.

II. PROCEDURY SĘDZIÓW PZT

A ZAKRES DZIAŁANIA

Przepisy niniejszego rozdziału mają zastosowanie do turniejów organizowanych przez ITF oraz wszystkich turniejów wojewódzkich i ogólnopolskich zaliczanych do klasyfikacji PZT. Zapisy tego rozdziału nie powinny ograniczać odpowiednich organizacji tenisowych do tworzenia własnych przepisów pod warunkiem, że przepisy te nie są sprzeczne z niniejszym rozdziałem. W przypadku turniejów drużynowych nazwa drużyny powinna być używana zamiast nazwiska zawodnika lub pary.

B DECYZJE DOTYCZĄCE INTERPRETACJI PRZEPISÓW

Decyzje odnośnie interpretacji przepisów są to decyzje dotyczące sposobu postępowania wobec faktów zaistniałych na korcie i zgodności tych decyzji z *Przepisami Gry w Tenisa*, regulaminami turniejowymi i *Kodeksem Postępowania Zawodnika*. Podczas meczu, pierwszą decyzję odnośnie interpretacji przepisów podejmuje sędzia główny. Jeżeli sędzia główny nie jest pewien swojej decyzji lub zawodnik uważa, że interpretacja sędziego głównego jest niewłaściwa, ostateczną decyzję powinien podjąć sędzia naczelny.

1. Odwołanie zawodnika

Zawodnik ma prawo odwołać się od każdej decyzji sędziego głównego dotyczącej interpretacji przepisów do sędziego naczelnego turnieju zgodnie z poniższą procedurą.

Jeżeli zawodnik uważa, że decyzja sędziego głównego dotycząca interpretacji przepisów jest niewłaściwa, może odwołać się do sędziego naczelnego. Zawodnik ten powinien zwrócić się w sposób grzeczny i profesjonalny do sędziego głównego z prośbą o wezwanie sędziego naczelnego. Sędzia główny powinien zatrzymać grę, wyłączyć wszystkie mikrofony znajdujące się w okolicy krzesła sędziego i wezwać sędziego naczelnego. Po jego przybyciu na kort, sędzia główny powinien przedstawić dokładnie wszystkie fakty zaistniałe na korcie. Następnie sędzia główny przedstawia podjętą interpretację przepisów, a zawodnik przedstawia swoje stanowisko wobec decyzji sędziego głównego. Sędzia naczelny powinien wyjaśnić zawodnikowi i sędziemu głównemu odpowiedni przepis oraz potwierdzić lub zmienić decyzję sędziego głównego. Po tym wyjaśnieniu sędzia naczelny nakazuje zawodnikowi wznowić grę stwierdzeniem *Proszę grać*. Cała procedura powinna zająć jak najmniej czasu, a po komendzie *Proszę grać*, sędzia główny powinien rozpocząć odliczanie 25 sekund.

C DECYZJE DOTYCZĄCE FAKTÓW ZAISTNIAŁYCH NA KORCIE

Decyzje dotyczące faktów zaistniałych na korcie są to decyzje o tym, co wydarzyło się podczas meczu. Decyzje dotyczące faktów zaistniałych na korcie mogą podejmować wyłącznie sędziowie danego meczu.

Zawodnik może zwrócić się do sędziego głównego z prośbą o weryfikację decyzji, którą podjął

sędziego liniowego jedynie w przypadku piłki kończącej punkt. Prośba zawodnika, weryfikacja decyzji i wznowienie gry nie powinny trwać dłużej niż 25 sekund, chyba że sędzia główny uzna, że wydłużenie tego czasu jest konieczne. Jeżeli sędzia podjął decyzję o wydłużeniu czasu, gra powinna być wznowiona stwierdzeniem *Proszę grać*.

1. Prawo zawodnika do odwołania się od decyzji sędziego głównego

Zawodnik nie ma prawa odwołać się od decyzji sędziego głównego dotyczącej faktów zaistniałych na korcie do sędziego naczelnego.

2. Sprostowanie

Sędzia główny może sprostować decyzję sędziego liniowego jedynie w przypadku oczywistego błędu i jeśli sprostowanie nastąpi natychmiast po zauważonym błędzie.

a. Oczywisty błąd

Trudno jest zdefiniować oczywisty błąd dokładnie. Przyjmuje się, że sędzia główny musi być pewny, że błąd został popełniony. Sędzia główny nie powinien nigdy prostować decyzji sędziego liniowego odnośnie piłki, która spadła bardzo blisko linii. Aby sprostować decyzję sędziego liniowego, który uznał, że piłka była dobra, sędzia główny musi wyraźnie widzieć przerwę między piłką a linią. Aby sprostować decyzję *Out* czy *Fault*, sędzia główny musi wyraźnie widzieć, że piłka upadła na lub przed linią.

Błędy stóp niewywołane przez sędziego liniowego powinny zostać niezwłocznie wywołane przez sędziego głównego z zachowaniem procedur dotyczących prostowania oczywistych błędów.

b. Natychmiast

Przepisy Gry w Tenisa zakładają nie tylko, że sędzia główny powinien prostować oczywiste błędy, ale także, że robi to natychmiast, tj. natychmiast po popełnieniu przez sędziego liniowego oczywistego błędu. Sprostowanie powinno nastąpić niemal równocześnie z decyzją sędziego liniowego.

Sędzia główny nie może sprostować decyzji sędziego liniowego wskutek protestu zawodnika.

Sędzia liniowy nie może zmienić swojej decyzji wskutek protestu zawodnika.

3. Procedury Sprawdzania Śladów

a Ślady można sprawdzać jedynie na korcie ziemnym.

b Sędzia główny może sprawdzić ślad piłki na prośbę zawodnika/pary jedynie jeśli nie jest w stanie stwierdzić bez schodzenia ze stołka czy decyzja co do tej piłki była prawidłowa. Może to zrobić tylko w przypadku zagrania kończącego wymianę lub gdy zawodnik/para zatrzymuje grę w trakcie wymiany (dozwolone jest odbicie piłki, ale natychmiast po nim zawodnik/para musi przerwać grę).

c Jeżeli sędzia główny zdecydował się sprawdzić ślad, powinien zejść ze stołka i sam go ocenić. Jeżeli nie jest pewny, który ślad ocenić, może poprosić o pomoc w jego zlokalizowaniu sędziego liniowego, jednak sam musi go ocenić.

d Pierwotna decyzja lub sprostowanie sędziego głównego pozostaje w mocy, jeżeli sędzia główny ani sędzia liniowy nie mogą zlokalizować śladu lub gdy ślad jest nieczytelny.

e Jeżeli sędzia główny znalazł i ocenił ślad, jego decyzja jest ostateczna.

f Na kortach ziemnych sędzia główny nie powinien zbyt szybko ogłaszać wyniku, chyba że jest absolutnie pewny swojej decyzji. Jeżeli ma wątpliwości, powinien poczekać z

ogłoszeniem wyniku i upewnić się czy nie trzeba sprawdzić śladu piłki.

- g W grze podwójnej zawodnik, który przerywa grę, musi zrobić to w taki sposób, żeby jego partner również przerwał grę lub by zrobił to sędzia główny. Jeżeli zawodnik przerwie grę, sędzia główny rozstrzyga czy zostało to zrobione zgodnie z przepisami. Jeżeli zostało to zrobione niezgodnie z przepisami lub zbyt późno, sędzia może uznać to za celowe przeszkadzanie przeciwnikom w grze.
 - h Jeżeli zawodnik celowo ściera ślad przed wydaniem przez sędziego głównego decyzji, oznacza to, że przyjmuje decyzję niekorzystną dla siebie.
 - i Zawodnik nie może przejść na drugą stronę siatki, żeby sprawdzić ślad. Jeśli to zrobi, należy go ukarać za niesportowe zachowanie zgodnie z Kodeksem Postępowania Zawodnika
4. Procedury podglądu elektronicznego (Electronic Line Calling)
- Następujące procedury powinny być stosowane podczas turniejów, gdzie używa się podglądu elektronicznego.
- a Sprawdzenie decyzji bądź sprostowania decyzji przez sędziego głównego jest dozwolone tylko w przypadku uderzenia kończącego wymianę lub gdy zawodnik/para przerwie (dozwolone jest odbicie piłki, ale natychmiast po nim zawodnik/para musi przerwać wymianę).
 - b Sędzia główny podejmuje decyzję o użyciu systemu jeśli nie ma pewności co do wydanej decyzji lub jej sprostowania. Jednakże, jeśli w ocenie sędziego głównego prośba zawodnika o sprawdzenie decyzji jest bezzasadna lub zawodnik poprosił o to zbyt późno, sędzia główny może odmówić zawodnikowi użycia systemu.
 - c W grze podwójnej zawodnik, który przerywa grę, musi zrobić to w taki sposób, żeby jego partner również przerwał grę lub by zrobił to sędzia główny. Jeżeli zawodnik przerwie grę, sędzia główny rozstrzyga czy zostało to zrobione zgodnie z przepisami. . Jeżeli zostało to zrobione niezgodnie z przepisami lub zbyt późno, sędzia może uznać to za celowe przeszkadzanie przeciwnikom w grze, a para, której zawodnik przerwał wymianę, przegrywa punkt.
 - d Pierwotna decyzja lub jej sprostowanie pozostaje w mocy, gdy z jakiegokolwiek powodu nie ma możliwości jej sprawdzenia przy użyciu systemu.
 - e Sędzia główny podejmuje ostateczną decyzję w oparciu o to, co zostanie pokazane przez system. Jeśli system wymaga ręcznego wskazania sprawdzonego śladu, decyzja ta należy do wyznaczonego przez sędziego naczelnego Review Official.
 - f Zawodnik/para może pomylić się 3 razy w secie podczas sprawdzania decyzji sędziego. Jeśli rozgrywany jest tie-break, otrzymuje on/ona jedną, dodatkową możliwość na pomylenie się podczas sprawdzania decyzji sędziego. Podczas meczów, w których ostatni set jest rozgrywany do przewagi dwóch gemów, zawodnicy/pary otrzymują trzy kolejne możliwości na pomylenie się podczas sprawdzenia decyzji sędziego przy stanie po sześć, a następnie co 12 gemów. Podczas meczów, w których zamiast ostatniego seta rozgrywany jest match tie-break, traktuje się go jako pełnego seta i zawodnicy/pary mają trzy możliwości na pomylenie się podczas sprawdzania decyzji sędziego. Zawodnicy/pary mają nielimitowaną liczbę sprawdzeń decyzji sędziego, podczas których mają rację.

D ROZPOCZĘCIE TURNIEJU I MECZU

Turniej uważa się za rozpoczęty w momencie wykonania pierwszego podania w pierwszym punkcie pierwszego meczu turnieju. Mecz uważa się za rozpoczęty w momencie wykonania pierwszego podania w pierwszym punkcie meczu.

E PRZERWY NA ODPOCZYNEK, POMOC MEDYCZNĄ I TOALETĘ

1. Pomiędzy turniejami

Jeśli sędzia naczelny otrzyma od zawodnika informację o dacie i godzinie jego ostatniego meczu w poprzednim turnieju, powinien to uwzględnić i dać zawodnikowi co najmniej jeden dzień przerwy przed jego pierwszym meczem turnieju głównego. Wyjątkiem są niekorzystne warunki atmosferyczne lub inne obiektywne czynniki oraz sytuacja, gdy zawodnik grał w finale turnieju, który został wydłużony.

2. Pomiędzy turniejem eliminacyjnym a głównym

Za wyjątkiem niektórych wyjątkowych sytuacji, zawodnik nie powinien rozgrywać swojego meczu pierwszej rundy turnieju głównego gry pojedynczej mniej niż 12 godzin po zakończeniu przez tego zawodnika meczu finału eliminacji. Jeżeli gra dwa mecze turnieju eliminacyjnego jednego dnia, nie powinien on rozgrywać meczu pierwszej rundy turnieju głównego gry pojedynczej w dniu następnym, chyba że dostał się do turnieju jako szczęśliwy przegrany.

3. Pomiędzy meczami

Za wyjątkiem niekorzystnych warunków atmosferycznych lub innych obiektywnych czynników, zawodnik nie powinien grać więcej niż jednego meczu gry pojedynczej i jednego meczu gry podwójnej dziennie. Mecze te nie powinny zostać zaplanowane do rozegrania na mniej niż 12 godzin od momentu zakończenia ostatniego meczu tego zawodnika w dniu poprzednim. Jeżeli jest zaplanowanie więcej niż jednego meczu dziennie, z wyjątkiem sytuacji, gdy zawodnik dotarł do finału gry pojedynczej i podwójnej, które to mecze są zaplanowane jednego dnia, zawodnik powinien otrzymać minimalny czas na odpoczynek. Gdy mecz zawodnika trwał:

- | | | |
|---------------------------------------|---|------------------------------|
| • mniej niż godzinę | - | pół godziny odpoczynku, |
| • pomiędzy godziną a półtorej godziny | - | godzina odpoczynku, |
| • więcej niż półtorej godziny | - | półtorej godziny odpoczynku. |

4. Pomoc medyczna

a Stan medyczny

Stan medyczny to choroba lub uraz, które wymagają przeprowadzenia w trakcie rozgrzewki lub meczu badania medycznego i/lub udzielenia pomocy medycznej przez uprawnioną osobę.

- Stan medyczny nadający się do udzielenia pomocy medycznej
 - Stan, który wymaga natychmiastowej pomocy medycznej - podczas rozgrzewki lub meczu u zawodnika nastąpi nagły rozwój choroby lub dozna on urazu.
 - Stan, przy którym pomoc medyczna może zostać udzielona zawodnikowi podczas przerwy na zmianę stron lub przerwy setowej – podczas rozgrzewki lub meczu stan choroby lub urazu zawodnika ulegnie pogorszeniu.
- Stan medyczny nienadający się do udzielenia pomocy medycznej
 - Stan medyczny, którego nie można wyleczyć podczas przerwy na pomoc medyczną.
 - Stan medyczny, który nie powstał lub nie uległ pogorszeniu w trakcie rozgrzewki lub meczu.

- Ogólne wyczerpanie organizmu.
- Stan medyczny, którego leczenie wymagałoby zastrzyków lub transfuzji. Wyjątkiem są zawodnicy chorzy na cukrzycę, którzy po przedstawieniu zaświadczenia lekarskiego mają prawo do kontrolowania poziomu cukru we krwi oraz aplikowania sobie insuliny.
- Stan medyczny, którego leczenie wymagałoby podania tlenu, z wyjątkiem sytuacji, kiedy organ zarządzający rozgrywkami wydał stosowne pozwolenie.

b Badanie medyczne

Podczas rozgrzewki lub meczu zawodnik za pośrednictwem sędziego głównego może poprosić osobę uprawnioną do udzielania pomocy medycznej o ocenę stanu zdrowia podczas najbliższej zmiany stron lub przerwy setowej. Jedynie w przypadku stanu, który wymaga natychmiastowej pomocy medycznej zawodnik może poprosić sędziego o niezwłoczne zatrzymanie gry i wezwanie osoby uprawnionej do udzielania pomocy medycznej.

Badanie medyczne przeprowadza się w celu stwierdzenia czy stan zawodnika nadaje się do udzielenia pomocy medycznej i kiedy pomoc medyczna powinna zostać udzielona. Badanie powinno zostać przeprowadzone w rozsądnym czasie – powinno się wziąć pod uwagę bezpieczeństwo zawodnika i potrzebę zachowania ciągłości gry. Osoba uprawniona do udzielania pomocy medycznej może zdecydować o przeprowadzeniu badania medycznego poza kortem.

Jeśli osoba uprawniona do udzielania pomocy medycznej uzna, że stan zawodnika nie nadaje się do udzielenia pomocy medycznej, pomoc taka nie może zostać udzielona.

c Przerwa na pomoc medyczną

Przerwa na pomoc medyczną jest przyznawana przez sędziego głównego lub naczelnego, jeżeli po przeprowadzeniu badania osoba uprawniona do udzielania pomocy medycznej stwierdzi, że potrzebuje dodatkowego czasu na udzielenie pomocy. Przerwa na pomoc medyczną udzielana jest podczas przerwy na zmianę stron lub przerwy setowej, chyba że fizjoterapeuta zdecyduje, że zawodnik wymaga natychmiastowej pomocy medycznej.

Przerwa na pomoc medyczną rozpoczyna się, kiedy osoba uprawniona jest gotowa do jej udzielenia. Osoba uprawniona do udzielenia pomocy medycznej może zdecydować o udzieleniu pomocy medycznej poza kortem.

Przerwa na pomoc medyczną trwa 3 minuty. Sędzia naczelny ma prawo do wydłużenia czasu przerwy, jeżeli jest to konieczne.

Zawodnik może otrzymać jedną przerwę na pomoc medyczną na każdą chorobę/kontuzję nadającą się do udzielenia pomocy medycznej. Wszystkie objawy udaru cieplnego powinny być traktowane jako jeden stan medyczny, nadający się do udzielenia przerwy na pomoc medyczną.

Skurcze mięśni: Zawodnikowi, który odczuwa skurcze mięśni, można udzielić pomocy medycznej wyłącznie podczas przerwy na zmianę stron lub przerwy setowej. Na skurcze nie przysługuje 3-minutowa przerwa na pomoc medyczną.

Ocena, czy stan medyczny zawodnika, którego elementem są odczuwane skurcze, nadaje się do udzielenia pomocy medycznej i czy musi ona zostać udzielona

natychmiastowo, należy do osoby uprawnionej do udzielania pomocy medycznej. Jeśli osoba uprawniona do udzielenia pomocy medycznej stwierdzi, że skurcze mięśni są objawem udaru cieplnego, zawodnikowi przysługuje przerwa na pomoc medyczną na objawy udaru cieplnego.

Uwaga:

Jeżeli zawodnik przerwie grę, twierdząc że skurcze są objawem stanu medycznego, który wymaga natychmiastowej pomocy medycznej, a osoba uprawniona do udzielania pomocy medycznej tego nie potwierdzi, musi on niezwłocznie kontynuować grę.

Jeśli zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry z powodu skurczów mięśni, może mu zostać udzielona pomoc medyczna, ale musi on oddać wszystkie punkty/gemy do najbliższej przerwy na zmianę stron lub przerwy setowej. Na pomoc medyczną na skurcze mięśni można przeznaczyć dwie pełne przerwy na zmianę stron, które nie muszą następować po sobie.

Jeśli w ocenie sędziego głównego albo sędziego naczelnego zawodnik nadużywa możliwości otrzymywania pomocy medycznej, żeby wytrącić przeciwnika z rytmu, zawodnik ten może zostać ukarany zgodnie z narastającym systemem kar za niesportowe zachowanie.

Za zgodą sędziego głównego albo sędziego naczelnego zawodnik może otrzymać maksymalnie dwie przerwy na pomoc medyczną, które następują bezpośrednio po sobie. Zgoda taka może zostać udzielona jeśli osoba uprawniona do udzielania pomocy medycznej podczas jednego badania stwierdzi, że zawodnik doznał co najmniej dwóch kontuzji, które nadają się do udzielenia pomocy medycznej. Osoba uprawniona do udzielenia pomocy medycznej podczas jednego badania ocenia czy dwie przerwy na pomoc medyczną z rzędu są niezbędne.

- d Pomoc medyczna w trakcie przerwy na zmianę stron lub przerwy setowej
Osoba uprawniona do udzielania pomocy medycznej może udzielić takiej pomocy bądź dostarczyć niezbędne środki medyczne w trakcie przerwy na zmianę stron lub przerwy setowej. Na każdą kontuzję pomoc taka może zostać udzielana nie więcej niż podczas dwóch przerw, które nie muszą następować po sobie. Pomocy takiej można udzielić przed lub po przerwie na pomoc medyczną. Zawodnik nie może otrzymać pomocy medycznej podczas przerwy na zmianę stron lub przerwy setowej, gdy jego stan nie nadaje się do udzielenia pomocy medycznej.
- e Kary
Po zakończeniu przerwy na pomoc medyczną lub po udzieleniu pomocy medycznej podczas przerwy na zmianę stron lub przerwy setowej każda zwłoka w podjęciu gry jest karana zgodnie z narastającym systemem kar za opóźnianie gry. Jeśli zawodnik nadużywa możliwości otrzymania pomocy medycznej, będzie karany zgodnie z narastającym systemem kar za niesportowe zachowanie.
- f Krwawienie
Jeżeli zawodnik krwawi, sędzia powinien zatrzymać grę najszybciej jak to możliwe i wezwać osobę uprawnioną do udzielania pomocy medycznej do przeprowadzenia badania i udzielenia pomocy medycznej. Na prośbę osoby uprawnionej do udzielania

pomocy medycznej sędzieja główny lub sędzieja naczelny może zezwolić na to, aby przerwa na pomoc medyczną została wydłużona do pięciu minut.

Jeżeli krew znajduje się na korcie lub w jego bezpośrednim sąsiedztwie, gra nie może zostać wznowiona dopóki kort nie zostanie odpowiednio wyczyszczony.

g Wymioty

Jeżeli zawodnik wymiotuje, sędzia powinien zatrzymać grę jeśli wymiociny znajdują się na korcie lub jeśli zawodnik poprosi o przeprowadzenie badania medycznego. W takiej sytuacji osoba upoważniona do udzielania pomocy medycznej ocenia czy wymioty są symptomem stanu medycznego nadającego się do udzielenia pomocy medycznej, a jeśli tak, czy pomoc medyczna musi zostać udzielona natychmiast czy podczas najbliższej przerwy na zmianę stron lub przerwy setowej.

Jeżeli wymiociny znajdują się na korcie lub w jego bezpośrednim sąsiedztwie, gra nie może zostać wznowiona dopóki kort nie zostanie odpowiednio wyczyszczony.

h Niezdolność do gry

Jeżeli istnieją obawy, że ze względu na swój stan, zawodnik może być niezdolny do gry lub stanowić ryzyko dla innych zawodników, sędziów czy obsługi turnieju, osoba uprawniona do udzielenia pomocy medycznej powinna niezwłocznie udzielić pomocy temu zawodnikowi.

Jeżeli taka sytuacja zaistnieje podczas meczu, sędzia główny powinien niezwłocznie wezwać osobę uprawnioną do udzielenia pomocy medycznej, aby ta udzieliła zawodnikowi pomocy.

Osoba uprawniona do udzielania pomocy medycznej jest odpowiedzialna za jakość pomocy udzielanej zawodnikom oraz za to, żeby nie narażać ich na pogorszenie stanu zdrowia, a także ich stan zdrowia nie stanowił ryzyka dla innych zawodników i publiczności. Wszystkie rozmowy fizjoterapeuty z zawodnikiem powinny odbywać się na zasadach relacji lekarz-pacjent i nie powinny być udostępniane osobom trzecim bez zgody zawodnika. Jednakże, jeżeli osoba uprawniona do udzielenia pomocy medycznej uzna, że kontynuowanie przez zawodnika gry zagrażałoby poważnie jego zdrowiu, osoba ta ma prawo poinformować sędziego naczelnego. Jeżeli sędzia naczelny w porozumieniu z osobą uprawnioną do udzielenia pomocy medycznej uzna, że kontuzja lub stan zdrowia zawodnika jest na tyle poważny, że podjęcie gry przez tego zawodnika mogłoby zagrażać jego zdrowiu lub wpłynęłoby bardzo niekorzystnie na poziom i jakość meczu, ma on prawo do natychmiastowego wycofania lub niedopuszczenia tego zawodnika do gry. Sędzia naczelny powinien podjąć tę decyzję mając na uwadze dobro dyscypliny oraz zawodnika.

Jeżeli osoba uprawniona do udzielenia pomocy medycznej stwierdzi, że stan zdrowia zawodnika uległ znacznej poprawie, powinna niezwłocznie poinformować o tym sędziego naczelnego, który może zezwolić zawodnikowi na kontynuowanie gry w pozostałych rozgrywkach turnieju, nawet tego samego dnia.

5. Przerwa na toaletę lub zmianę stroju

Zawodnik może otrzymać zgodę na opuszczenie kortu i otrzymanie rozsądnego czasu na skorzystanie z toalety lub zmianę stroju. Przerwa na toaletę lub zmianę stroju nie może być brana w jakimkolwiek innym celu.

Przerwa na toaletę powinna być brana w trakcie przerwy między setami. Przerwa na

zmianę stroju musi być brana w trakcie przerwy między setami.

W meczu gry pojedynczej do dwóch wygranych setów zawodnik ma prawo do jednej przerwy na toaletę lub zmianę stroju. W meczu do trzech wygranych setów zawodnik ma prawo do dwóch przerw na toaletę lub zmianę stroju.

W meczu gry podwójnej para ma prawo do dwóch przerw na toaletę lub zmianę stroju. Jeśli para opuszcza kort razem, liczy się to jako jedna z dozwolonych przerw.

Każde opuszczenie kortu przez zawodnika w celu wykorzystania przerwy na toaletę lub zmianę stroju liczy się jako jedna z dozwolonych przerw dla tego zawodnika, niezależnie od tego czy jego przeciwnik również opuści kort.

Każda przerwa na toaletę wzięta po rozpoczęciu rozgrzewki jest traktowana jako jedna z dozwolonych przerw.

Zawodnik udając się na przerwę na toaletę lub zmianę stroju powinien skorzystać z najbliższej toalety lub innego przeznaczonego do tego pomieszczenia. W przypadku przerwy na zmianę stroju, zawodnik powinien mieć na korcie niezbędny strój.

Zawodnikowi można udzielić dodatkowych przerw na toaletę, ale jeżeli nie wróci on na kort na czas, będzie karany zgodnie z narastającym systemem kar za opóźnianie gry.

Zawodnik, który naruszy zapisy powyższej sekcji może zostać ukarany zgodnie z narastającym systemem kar za niesportowe zachowanie.

F ZATRZYMANIE/ ZAWIESZENIE/ PRZEŁOŻENIE MECZU

Sędzia główny lub sędzia naczelny mogą zatrzymać lub zawiesić mecz z powodu ciemności, złego stanu nawierzchni lub niekorzystnych warunków atmosferycznych. Jeśli mecz zawiesza sędzia główny, musi niezwłocznie poinformować o tym sędziego naczelnego. Do momentu, w którym sędzia naczelny podejmie decyzję o przełożeniu meczu, zawodnicy, sędzia główny oraz sędziowie liniowi muszą pozostać w gotowości do jego wznowienia. Sędzia naczelny podejmuje decyzje o przełożeniu meczu na kolejny dzień.

Jeśli mecz zostaje zawieszony z powodu zapadających ciemności, powinno to nastąpić po zakończeniu seta lub po rozegraniu parzystej liczby gemów w secie.

W momencie zawieszenia lub przełożenia meczu, sędzia główny powinien zanotować godzinę, wynik, nazwisko zawodnika podającego, strony kortu, po których znajdowali się zawodnicy oraz zebrać piłki, które były w grze.

Jeśli mecz został zatrzymany, zawieszony lub przełożony, zawodnikom przysługuje następujący czas na rozgrzewkę w zależności od długości przerwy:

- | | | |
|-------------------------------|---|----------------------|
| • do 15 minut przerwy | - | brak rozgrzewki, |
| • 15-30 minut przerwy | - | 3 minuty rozgrzewki, |
| • więcej niż 30 minut przerwy | - | 5 minut rozgrzewki. |

G ZAPOWIEDZI

Sędzia główny w trakcie meczu powinien używać zapowiedzi w języku angielskim i/ lub polskim. W turniejach drużynowych zamiast nazwisk należy używać nazw klubów lub krajów.

1. A Rozgrzewka

- *Trzy minuty* – na trzy minuty przed końcem rozgrzewki.
- *Dwie minuty* – na dwie minuty przed końcem rozgrzewki.

- *Jedna minuta* – na jedną minutę przed końcem rozgrzewki.
 - *30 sekund* – na trzydzieści sekund przed końcem rozgrzewki.
 - *Czas* – kiedy upłynie czas rozgrzewki. Piłki należy skierować na stronę podającego w pierwszym gemie.
 - *Podaje _____, gramy* – przed wykonaniem pierwszego podania w pierwszym punkcie meczu.
1. B Rozgrzewka w przypadku rozgrywania meczu rozgrywanego zgodnie z zasadą 1-5-1 lub 1-4-1
 - *Trzy minuty* – na trzy minuty przed końcem rozgrzewki.
 - *Dwie minuty* – na dwie minuty przed końcem rozgrzewki.
 - *Jedna minuta* – na jedną minutę przed końcem rozgrzewki.
 - *30 sekund* – na trzydzieści sekund przed końcem rozgrzewki.
 - *Koniec rozgrzewki* – kiedy upłynie czas rozgrzewki. Piłki należy skierować na stronę podającego w pierwszym gemie.
 - *Podaje _____, gramy* – przed wykonaniem pierwszego podania przed pierwszym punktem meczu.
 2. Przedstawienie zawodników
 - a Jeżeli sędzia główny przedstawia zawodników, powinien to zrobić po zapowiedzi *dwie minuty*, ogłaszając:
 - *NAZWA TURNIEJU, RUNDA, Mecz zostanie rozegrany do dwóch/ trzech wygranych setów. Przy stanie 6-6 zostanie rozegrany tie-break. Na prawo _____, na lewo _____. Losowanie wygrał _____ i wybrał _____.*
 - *NAZWA TURNIEJU, RUNDA. Mecz zostanie rozegrany do dwóch wygranych setów. Przy stanie 6-6 zostanie rozegrany tie-break. Przy stanie 1-1 w setach zostanie rozegrany match tie-break do dziesięciu wygranych punktów.*
 - b Jeżeli inna osoba, np. spiker przedstawia zawodników, sędzia główny podczas rozgrzewki ogłasza jedynie:
 - *Losowanie wygrał _____ i wybrał _____.*
 3. Zapowiedzi kierowane bezpośrednio do publiczności
Wszelkie prośby do publiczności powinny być kierowane uprzejmie i z szacunkiem:
 - *Uprzejmie proszę o ciszę. Dziękuję.*
 - *Proszę o (szybkie) zajęcie miejsc. Dziękuję.*
 - *W imieniu zawodników, bardzo proszę o _____.*
 - *Proszę o niewykonywanie zdjęć z fleszem. Dziękuję.*
 4. Wynik
 - a. Wynik podającego zawsze podawany jest na początku, (z wyjątkiem tie-breaka)-
 - b. Wynik w gemie:
 - *„Piętnaście-zero, zero-piętnaście, trzydzieści-zero, zero-trzydzieści, czterdzieści-zero, zero-czterdzieści, po piętnaście, piętnaście-trzydzieści, trzydzieści- piętnaście, piętnaście-czterdzieści, czterdzieści-piętnaście, po trzydzieści, czterdzieści-trzydzieści, trzydzieści-czterdzieści, równowaga (nigdy: po czterdzieści), przewaga.*
 - c. W przypadku gry bez przewag po równowadze sędzia zapowiada:

- *Punkt decydujący. Wybór odbierających.*
- d. Wynik powinien być podawany głośno i wyraźnie. Sędzia powinien podać wynik niezwłocznie po zakończeniu punktu i zanim zapisze go w protokole meczu, chyba że zwłoka w zapowiedzi jest w jego opinii niezbędna.
- e. Po zakończeniu każdego gema lub seta sędzia podaje wynik w gemach zgodnie z poniższymi przykładami:
 - *Gem Kowalski. Kowalski prowadzi cztery-dwa, set pierwszy.* lub
 - *Gem Kowalski. Po trzy. Set pierwszy.* lub
 - *Gem i set trzeci Nowak, siedem-pięć. Nowak prowadzi w setach dwa-jeden.*
 Jeżeli przy korcie znajduje się tablica wyników, sędzia główny nie musi podawać numeru seta.
 Na początku każdego seta sędzia może zapowiedzieć:
 - *Set _____. Podaje _____.*
- f. Gdy dojdzie do tie-breaka, sędzia główny zapowiada:
 - *Gem _____. Po sześć. Tie-break.*
 Przed rozpoczęciem match tie-breaka, sędzia powinien zapowiedzieć:
 - *Panie i panowie, zamiast seta trzeciego zwycięzcę meczu wyłoni match tie-break do dziesięciu wygranych punktów.*
- g. W tie-breaku sędzia zawsze podaje najpierw wynik, a potem nazwisko zawodnika, który prowadzi:
 - *Jeden-zero _____*
 - *Po jeden*
 - *Dwa jeden _____*
 Po zakończeniu tie-breaka sędzia główny zapowiada:
 - *Gem i _____ set _____, siedem-sześć*
- h. Po zakończeniu meczu sędzia główny zapowiada:
 - *Gem, set, mecz _____, (dwa-jeden w setach), sześć-cztery, sześć-siedem, sześć-trzy*
 W każdym secie najpierw wymienia się liczbę gemów wygranych przez zwycięzcę meczu.
- 5. Kodeks Postępowania Zawodnika
 - a. Naruszenie przepisu dotyczącego rozpoczęcia meczu powinno być ogłoszone zgodnie z procedurą:
 - *Opóźnienie rozpoczęcia meczu,*
 - b. Naruszenie Kodeksu Postępowania Zawodnika zapowiadamy zgodnie z następującymi przykładami:
 - *Naruszenie Kodeksu. Opóźnianie gry, ostrzeżenie _____*
 - *Naruszenie Kodeksu. Nadużycie rakiety. Kara punktu _____*
 - *Naruszenie Kodeksu. Obraza słowna. Kara gema _____*
 - c. Przewinienia dotyczące zachowania publiczności (dotyczy rozgrywek drużynowych) powinny być ogłaszane w sposób następujący:
 - *Naruszenie Kodeksu, Niesportowe zachowanie publiczności, Ostrzeżenie _____*
 - *Naruszenie Kodeksu, Niesportowe zachowanie publiczności, Kara punktu _____*

- d Przewinienia dotyczące zachowania kapitana (dotyczy rozgrywek drużynowych) powinny być ogłaszane w sposób następujący:
- *Niesportowe zachowanie, Kapitan, Pierwsze ostrzeżenie* _____
 - *Niesportowe zachowanie, Kapitan, Drugie ostrzeżenie* _____
 - *Niesportowe zachowanie, Kapitan, Wykluczenie* _____
- e Przekroczenie limitu czasu sędzia zapowiada zgodnie z następującymi przykładami:
- *Przekroczenie limitu czasu. Ostrzeżenie* _____
- Kolejne naruszenie:
- *Przekroczenie limitu czasu, Utrata podania* _____, *Drugie podanie* lub *wynik* lub
 - *Przekroczenie limitu czasu, Kara punktu* _____
- f Po nałożeniu kary punktu lub kary gema sędzia główny ogłasza wynik.
- g Jeżeli sędzia główny wzywa na kort sędziego naczelnego, aby omówić ewentualną karę dyskwalifikacji, powinien powiadomić o tym zawodników oraz, jeśli to konieczne, publiczność:
- *Naruszenie Kodeksu. Wzywam sędziego naczelnego na kort.*
- Jeśli sędzia naczelnny podejmie decyzję o dyskwalifikacji, sędzia główny zapowiada:
- *Naruszenie Kodeksu. Obraza czynna. Dyskwalifikacja* _____
- h Zawodnik nie może wnosić do sędziego głównego o cofnięcie kary za przekroczenie limitu czasu lub naruszenie kodeksu nałożonej na jego przeciwnika.
- i W turniejach międzynarodowych zapowiedzi dotyczące przekroczenia limitu czasu lub naruszenia *Kodeksu Postępowania Zawodnika* powinny być podawane wyłącznie w języku angielskim.
6. Przerwa na pomoc medyczną
- a Jeżeli sędzia główny podejmie decyzję o wezwaniu osoby uprawnionej do udzielenia pomocy medycznej, zapowiada:
- *Pomoc medyczna została wezwana na kort*
- b Jeżeli osoba uprawniona do udzielania pomocy medycznej podjęła decyzję o udzieleniu trzyminutowej przerwy na pomoc medyczną, sędzia główny zapowiada:
- _____ *otrzymuje przerwę na pomoc medyczną*
- c Podczas przerwy na pomoc medyczną sędzia główny informuje zawodników i osobę udzielającą przerwę na pomoc medyczną o upływającym czasie (zapowiedzi te nie są kierowane do publiczności):
- *Pozostały dwie minuty*
 - *Pozostała jedna minuta*
 - *Pozostało trzydzieści sekund*
 - *Leczenie zakończone*
- d Po upływie czasu przerwy na pomoc medyczną sędzia główny powinien dać zawodnikowi odpowiedni czas na założenie odpowiednich elementów odzieży i zapowiedzieć:
- *Czas*
- Jeżeli po upływie trzydziestu sekund zawodnik nie jest gotowy do wznowienia gry, zostaje ukarany zgodnie z narastającym systemem kar.

- e Jeżeli przerwa na pomoc medyczną została rozpoczęta podczas przerwy na zmianę stron lub przerwy setowej, do czasu na przerwę na pomoc medyczną należy doliczyć odpowiednio pozostały do zakończenia czas przerwy zmianę stron lub przerwy setowej.
 - f Jeżeli zawodnik zdecyduje się poddać punkty/ gemy w celu otrzymania leczenia na skurcze mięśni, sędzia główny zapowiada:
 - _____ *prosi o natychmiastową pomoc medyczną na skurcze mięśni. Może on otrzymać taką pomoc wyłącznie podczas przerwy na zmianę stron lub przerwy setowej. W związku z tym oddaje wszystkie punkty/gemy do następnej przerwy na zmianę stron/przerwy setowej.*
 - g Procedury dotyczące pomocy medycznej dla sędziów głównych i osób uprawnionych do udzielania pomocy medycznej znajdują się w załączniku C.
7. System Podglądu Elektronicznego
- a W momencie, gdy zawodnik poprosi o sprawdzenie śladu piłki i zrobi to zgodnie z obowiązującą procedurą, sędzia główny powinien ogłosić:
 - *Mr/ Ms is challenging the call on the Base Line (należy podać nazwę linii), the ball was called IN/OUT*
 - b W zależności od czasu, sędzia główny powinien również ogłosić:
 - *Mr/ Ms _____ has X challenges remaining* – wtedy, gdy zawodnik przegrywa próbę sprawdzenia
 - c Wtedy, gdy nie ma możliwości sprawdzenia śladu piłki, sędzia główny powinien ogłosić (po poinformowaniu zawodników):
 - *Electronic Review is unavailable, the original call of IN/OUT stands.*

H SYGNAŁY WERBALNE

Sędziowie na korcie wyrażnie i głośno wywołują:

1. *Fault*
Jeśli pierwsze lub drugie podanie odbija się poza właściwym polem serwisowym. Nie ma odmiennego sygnału, jeśli został popełniony podwójny błąd serwisowy.
2. *Out*
Jeśli piłka odbije się od kortu, stałego urządzenia kortu lub innego przedmiotu, który znajduje się poza polem gry.
Nie wywołuje się *outside, over, just missed* itp.
3. *Net*
Jeśli podana piłka dotknie górnej części siatki, a następnie przejdzie nad nią na drugą stronę kortu.
4. *Through/Przez*
Jeśli piłka przejdzie przez siatkę.
5. *Foot fault/Błąd stóp*
Jeśli zawodnik naruszy Przepis 18 *Przepisów Gry w Tenisa*.
6. *Let*
Jeśli sędzia uzna, że punkt powinien zostać powtórzony lub jeśli któreś podanie powinno zostać powtórzone zgodnie z Przepisem 22 i 23 *Przepisów Gry w Tenisa*.
7. *Not up*

Jeśli zawodnik przebiję piłkę na drugą stronę po drugim koźle (Przepis 24 *Przepisów Gry w Tenisa*).

8. *Foul shot/Błąd*

Jeśli zawodnik umyślnie odbije piłkę dwa razy lub uderzy ją zanim przejdzie ona nad siatką na jego stronę kortu (Punkt 24 *Przepisów Gry w Tenisa*).

9. *Touch/Dotknięcie*

Jeśli zawodnik dotknie siatki gdy piłka jest w grze, piłka w grze dotknie zawodnika bądź zawodnik lub cokolwiek, co ma on na sobie lub trzyma, dotknie siatki albo kortu w obrębie pola gry przeciwnika (Przepis 24 *Przepisów Gry w Tenisa*).

10. *Przeszkoda*

Jeśli zawodnik umyślnie lub nieumyślnie przeszkodzi przeciwnikowi w rozgrywaniu punktu (Przepis 26 *Przepisów Gry w Tenisa*).

11. *Czekaj, proszę*

Jeśli jakiś czynnik spowoduje, że rozpoczęcie punktu lub wykonanie drugiego podania powinno zostać opóźnione.

12. *Sprostowania*

Sprostowanie, piłka dobra w przypadku sprostowania piłki, która była wywołana, jako outowa. *Fault* lub *out* w przypadku sprostowania piłki, która została zasygnalizowana, jako dobra.

I SYGNAŁY PRZY UŻYCIU RĘKI

Wyróżniamy następujące sygnały przy użyciu ręki:

1. *Out* lub *fault*

Ręka wyciągnięta w bok, w kierunku, w którym piłka była outowa. Spód dłoni skierowany w stronę sędziego głównego, palce wyprostowane i złączone.

Sygnał ten nie może być używany zamiast sygnału werbalnego. Sygnał przy użyciu ręki jest zawsze uzupełnieniem sygnału werbalnego, jakim jest okrzyk *out* lub *fault*.

2. *Piłka dobra*

Ręce złączone, ułożone dłońmi do dołu. Nie ma sygnału werbalnego na *piłkę dobrą*. Sygnał ten używany jest w ciszy w trakcie wymiany oraz w przypadku piłki kończącej wymianę, aby potwierdzić, że piłka była dobra (około 1 metr wewnątrz kortu).

3. *Nie widziałem*

Dłonie zwrócone ku twarzy, poniżej oczu, tyłem dłoni w kierunku sędziego głównego. Sygnał ten informuje, że sędzia liniowy nie widział piłki, ponieważ został z jakiegoś powodu zasłonięty. Nie ma sygnału werbalnego *nie widziałem*, a sygnał rękoma używany jest w ciszy.

4. *Net* lub *Through/Przez*

Ręka wyciągnięta pionowo do góry, jednocześnie z sygnałem werbalnym *Net* lub *Through/Przez*.

5. *Foot fault/Błąd stóp*

Ręka wyciągnięta pionowo do góry, jednocześnie z sygnałem werbalnym *Foot fault/ Błąd stóp*.

6. *Correcton/Sprostowanie*

Ręka wyciągnięta pionowo do góry, jednocześnie z sygnałem werbalnym *Correction/ Sprostowanie*.

J PROTOKÓŁ MECZU/ URZĄDZENIE PDA

a. PROTOKÓŁ MECZU

Sędzia główny notuje przebieg meczu w protokole meczu według następujących zasad:

1. Przed meczem

Przed spotkaniem przedmeczowym należy wypełnić informacje dotyczące nazwisk zawodników, nazwy turnieju, formatu meczu, rundy, zmiany piłek itd.

2. Losowanie

Po losowaniu należy zanotować, kto wygrał losowanie oraz co wybrali zawodnicy.

3. Czas/Przerwy w grze

Należy zanotować czas rozpoczęcia i zakończenia każdego seta oraz czas i powód wszystkich przerw w grze.

4. Strony podania

Należy zaznaczyć inicjałami zawodników kolejność podawania w każdym secie odpowiednio do stron kortu, które zajmują w kolumnie *strona podającego*.

5. Zmiana piłek

Należy zaznaczyć z odpowiednim wyprzedzeniem gema, po którym dojdzie do zmiany piłek po prawej stronie protokołu meczu.

6. Punkty

Zdobyte punkty zaznacza się ukośnymi kreskami w odpowiednich kratkach.

Specjalnymi znakami zaznacza się następujące zdarzenia:

„A” – as serwisowy

„D” – podwójny błąd serwisowy

Błąd przy pierwszym serwisie powinno zaznaczyć się używając kropki „.” pośrodku dolnej linii kratki zawodnika podającego

7. Gemy

Liczbę wygranych przez poszczególnych zawodników gemów zaznacza się w sposób narastający w kolumnie *Gemy*.

8. Naruszenie Kodeksu i Przekroczenie Limitu Czasu

Jeśli sędzia nałożył karę za Naruszenie Kodeksu lub Przekroczenie Limitu Czasu, powinien wstawić odpowiednio „C” lub „T” w kratce ukaranego zawodnika. Jeśli nałożona została Kara Punktu lub Kara Gema stawia się „X” w kratce zawodnika, któremu zostały przyznane punkty lub gemy. Jeśli zawodnik zostaje ukarany Utratą podania, stawia się kropkę „.” w przypadku utraty pierwszego podania lub „X” w przypadku utraty drugiego podania. Każda kara powinna być dokładnie opisana w stosownej rubryce.

9. Sprawozdanie

Wszystkie sytuacje, w których zawodnik naruszył przepisy, powinny być dokładnie opisane w rubryce *Sprawozdanie*, razem z cytatami, które mogły zostać uznane za niewłaściwe lub obraźliwe.

10. Skurcze

Jeśli zawodnik poddaje punkty lub gemy, aby otrzymać pomoc medyczną na skurcze, stawia się „X” w kratce zawodnika, któremu zostają przyznane punkty.

Prawidłowo wypełniony protokół meczu znajduje się w załączniku B.

b. URZĄDZENIE PDA

Sędzia główny powinien wprowadzać informacje dotyczące wszystkich zdarzeń do urządzenia PDA:

1. Przed meczem
Przed spotkaniem przedmeczowym należy upewnić się, że wszystkie dane dotyczące zawodników, formatu meczu, zmiany piłek itd. Zostały prawidłowo wprowadzone do urządzenia PDA.
2. Losowanie
Po losowaniu, należy wprowadzić informacje o tym, kto wygrał losowanie oraz wybory zawodników.
3. Czas/przerwy w grze/zawieszenia
Należy dokładnie wprowadzić informacje o wszystkich przerwach w meczu np. przerwach na toaletę lub zmianę stroju, 10-minutowej przerwie, zawieszeniu meczu oraz przerwach spowodowanych niekorzystnymi warunkami atmosferycznymi.
4. Punkty
Należy dokładnie i bez niepotrzebnej zwłoki wprowadzić wszystkie punkty meczu.
5. Naruszenia Kodeksu oraz Przekroczenia Limitu Czasu
Należy niezwłocznie wprowadzić wszelkie kary za Naruszenie Kodeksu oraz Przekroczenie Limitu Czasu. Wszystkie sytuacje, w których zawodnik naruszył przepisy należy dokładnie opisać w pisemnym sprawozdaniu, razem z cytataми, które mogły zostać uznane za nieodpowiednie lub obraźliwe.

Dokładne instrukcje obsługi urządzeń PDA znajdują się na portalu ITF Officiating Portal i powinny być dostępne podczas rozgrywania turniejów ITF World Tennis Tour.

K SYGNAŁY WERBALNE POSZCZEGÓLNYCH SĘDZIÓW

Poszczególni sędziowie mają obowiązek wywoływać:

1. Sędziowie liniowi na liniach końcowych, liniach bocznych, linii środkowej serwisowej oraz linii serwisowej wywołują *Out* lub *Fault* – każdy na swojej linii.
2. Sędziowie liniowi na liniach końcowych, bocznych i linii środkowej serwisowej wywołują *Foot fault/Błąd stóp* – każdy na swojej linii, nawet jeśli oznacza to wywoływanie błędu po drugiej stronie siatki.
3. Sędzia główny wywołuje *Let*, *Foul shot/Błąd*, *Touch/Dotknięcie*, *Not up*, i *Przeszkoda*.

L SĘDZIOWANIE Z PEŁNYM SKŁADEM SĘDZIÓW LINIOWYCH

Jeśli sędzia główny ma pełny skład sędziów liniowych, obowiązki co do wywoływania piłek są jak powyżej. Sędziowie liniowi nie mogą wtedy wywoływać piłek przez siatkę. Sędziowie na liniach bocznych i środkowych serwisowych powinni stać.

M SĘDZIOWANIE Z NIEPEŁNYM SKŁADEM SĘDZIÓW LINIOWYCH

Jeśli nie ma pełnego składu sędziów liniowych, należy zastosować następujące zasady:

1. Siedmiu sędziów liniowych
 - a Linie boczne i środkowe serwisowe są obsadzone przez czterech stojących sędziów liniowych.
 - b Sędziowie na liniach bocznych nie wywołują piłek przez siatkę.
 - c Podania są wywoływane przez sędziów liniowych, którzy znajdują się po stronie

odbierającego, a sędzia linii środkowej serwisowej po podaniu przechodzi na linię boczną.

- d Sędziowie poruszają się podczas rozgrywania punktu.
 - e Zadania siedmioosobowego zespołu sędziów liniowych powinny być wykonywane jak opisano powyżej.
2. Sześciu sędziów liniowych
- a Linie boczne i środkowe serwisowe są obsadzone przez trzech stojących sędziów liniowych.
 - b Podczas podania sędziowie na liniach bocznych wołają przez siatkę, a sędzia linii środkowej serwisowej stoi po stronie odbierającego.
 - c Nie ma ruchu podczas rozgrywania punktu.
 - d Zadania sześcioosobowego zespołu sędziów liniowych powinny być wykonane jak opisano powyżej.
3. Pięciu sędziów liniowych
- a Linie boczne i środkowe serwisowe są obsadzone przez dwóch stojących sędziów.
 - b Linie są obsadzone przez sędziów liniowych w taki sam sposób, jak w przypadku sześcioosobowego zespołu sędziów liniowych za wyjątkiem sędziego na linii środkowej serwisowej, który po podaniu przechodzi na linię boczną.
 - c Sędziowie poruszają się w trakcie rozgrywania punktu.
 - d Zadania pięcioosobowego zespołu sędziów liniowych powinny być wykonane jak opisano powyżej.
4. Mniej niż pięciu sędziów liniowych
- a Sędzia główny powinien obsadzić sędziami liniowymi te linie, które uzna za najważniejsze do obsadzenia.
 - b Sędzia główny wywołuje piłki na wszystkich nieobsadzonych liniach.
 - c Zadania sędziów liniowych powinny być wykonywane, jak opisano powyżej.

Diagramy przedstawiające sposoby sędziowania z niepełnym składem sędziów liniowych znajdują się w Załączniku D.

N SĘDZIOWANIE BEZ SĘDZIÓW LINIOWYCH

Jeśli nie ma sędziów liniowych, sędzia główny jest odpowiedzialny za wywoływanie piłek na wszystkich liniach.

O PROCEDURY DOTYCZĄCE MECZÓW BEZ SĘDZIÓW GŁÓWNYCH

Procedury dla sędziów naczelnych oraz Informacja dla zawodników znajdują się w załączniku E.

P PRZESZKODA

1. Przeszkoda spowodowana przez sędziego
- a Jeśli sędzia sprostował piłkę z autowej na dobrą, powinien zarządzić powtórzenie punktu, chyba że w jego opinii był to oczywisty as serwisowy lub piłka kończąca wymianę, a zawodnik nie miał najmniejszych szans na odbicie piłki. Jeżeli jednak występuje choćby najmniejsze podejrzenie, że zawodnik mógł odbić tę piłkę, należy powtórzyć punkt.
 - b Jeśli sędzia sprostował piłkę dobrą na autową, punkt jest zakończony i nie można mówić o przeszkodzie podczas gry.

- c Jeśli sędzia wywołał *Foot fault/Błąd stóp* zanim podający uderzył piłkę, należy powtórzyć punkt.
- 2. Przeszkoda z zewnątrz
Jeżeli zawodnikowi przeszkodziło cokolwiek, na co nie miał wpływu (np. piłka wtaczająca się na kort, kartka papieru przywiana przez wiatr itp.) podczas rozgrywania punktu lub w trakcie wykonywania ruchu serwisowego, należy powtórzyć punkt.
Hałas na widowni, okrzyki *out* wydawane przez publiczność i inne tego typu zakłócenia nie są traktowane jako przeszkoda podczas gry.
- 3. Przeszkoda spowodowana przez zawodnika
Jeśli zawodnik przeszkadza przeciwnikowi, decyzja sędziego zależy od oceny czy przeszkoda ta była umyślna czy nieumyślna.
 - a Jeżeli zawodnik przeszkadza nieumyślnie (np. jeżeli wypadnie mu z kieszeni piłka, spadnie mu z głowy czapka itp.), za pierwszym razem punkt powinien zostać powtórzony, a zawodnik powinien zostać poinformowany, że każda kolejna tego typu przeszkoda będzie traktowana jako umyślna.
 - b Jeżeli zawodnik przeszkadza umyślnie, w każdym przypadku powinien przegrać punkt.

Q CIĄGŁOŚĆ/OPÓŹNIANIE GRY

W przypadku meczu, w którym obowiązuje przepis 1-5-1 lub 1-4-1, maksymalnie 60 sekund powinno upłynąć od momentu, gdy drugi zawodnik dotrze do swojej ławki/krzesła do rozpoczęcia spotkania przedmeczowego. Niezwłocznie po zakończeniu spotkania przedmeczowego rozpoczyna się rozgrzewka. Zawodnicy mają 60 sekund na przygotowanie się do rozpoczęcia meczu od momentu zakończenia rozgrzewki. Zawodnik, który nie jest gotowy do rozpoczęcia meczu po upływie 60 sekund od zakończenia rozgrzewki, powinien zostać ukarany za *Opóźnienie rozpoczęcia meczu*.

Od momentu zakończenia rozgrzewki, gra powinna być kontynuowana bez nieuzasadnionych przerw, a zawodnicy nie powinni jej opóźniać.

Maksymalnie 25 sekund może upłynąć od momentu zakończenia punktu do czasu wykonania podania w kolejnym punkcie za wyjątkiem przerw na zmianę stron lub przerwy setowej. Na potrzeby niniejszego przepisu, należy zastosować następujące procedury:

- 1. Czas pomiędzy punktami
 - a Sędzia włącza stoper w momencie zakończenia punktu lub jeśli nakazał zawodnikowi kontynuowanie gry.
 - b Sędzia nakłada karę za Przekroczenie Limitu Czasu lub Naruszenie Kodeksu, jeżeli zawodnik nie wykonał podania w ciągu 25 sekund. Nie nakłada się kary za Przekroczenie Limitu Czasu przed upływem 25 sekund.
- 2. Przerwa na zmianę stron (90 sekund) i przerwa setowa (120 sekund)
 - a Sędzia włącza stoper w momencie zakończenia punktu.
 - b Po upływie sześćdziesięciu/dziewięćdziesięciu sekund sędzia ogłasza *Czas*.
 - c Jeżeli po ogłoszeniu *Czas* zawodnik lub obaj zawodnicy w dalszym ciągu siedzą i/lub nie zmierzają w kierunku linii końcowej by rozpocząć punkt, sędzia, po upływie odpowiednio 75/105 sekund, ogłasza *15 sekund*.
 - d Sędzia nakłada karę za Przekroczenie Limitu Czasu lub Naruszenie Kodeksu (po przerwie na pomoc medyczną lub pomocy medycznej podczas przerwy na zmianę stron

przerwy setowej), jeśli po upływie odpowiednio 90 lub 120 sekund zawodnik nie wykona podania, za wyjątkiem sytuacji, w których obiektywne czynniki uniemożliwiły zawodnikowi rozpoczęcie punktu w przepisowym czasie.

3. Odbierający nie dostosowuje się do tempa podającego
 - a Sędzia włącza stoper w momencie zakończenia punktu lub jeśli nakazał zawodnikowi kontynuowanie gry.
 - b Sędzia nakłada karę za Przekroczenie Limitu Czasu (również przed upływem 25 sekund), jeżeli odbierający opóźnia wykonanie podania.
 - c Sędzia nakłada karę za Niesportowe Zachowanie, jeżeli odbierający systematycznie i celowo opóźnia wykonanie podania.

R NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE ZAWODNIKA

Sędzia główny ma obowiązek egzekwować Kodeks Postępowania Zawodnika przez cały czas trwania meczu. Kara za Naruszenie Kodeksu powinna zostać nałożona niezwłocznie po każdym niewłaściwym zachowaniu zawodnika. Po zakończeniu meczu sędzia główny musi przedstawić sędziemu naczelnemu sprawozdanie ze wszystkich nałożonych podczas meczu kar.

S NARUSZENIE KODEKSU NIEZAUWAŻONE PRZEZ SĘDZIEGO GŁÓWNEGO

Zdarza się, że naruszenie przez zawodnika Kodeksu Postępowania Zawodnika zauważy tylko sędzia liniowy.

Jeżeli sędzia liniowy zauważy przewinienie, powinien natychmiast podejść do sędziego głównego i szczegółowo opisać zdarzenie. Na czas rozmowy z sędzią liniowym sędzia główny powinien wyłączyć wszystkie mikrofony znajdujące się w pobliżu stołka sędziego głównego.

Sędzia główny może zwrócić się do zawodnika o wyjaśnienie okoliczności naruszenia *Kodeksu*. Następnie sędzia główny musi podjąć decyzję o tym czy nałożyć karę za Naruszenie Kodeksu. Jeżeli sędzia główny zdecydował się nałożyć karę, musi poinformować o tym zawodnika, jego przeciwnika oraz ogłosić to publiczności.

Jeśli w opinii sędziego głównego od przewinienia upłynęło zbyt wiele czasu (rozegrano kolejny punkt) i niewłaściwym byłoby nałożenie *ostrzeżenia*, *kary punktu* lub *kary gema*, wówczas sędzia główny powinien poinformować zawodnika o tym, że po zakończeniu meczu przekaze informację o tym przewinieniu sędziemu naczelnemu.

Jeśli zawodnik naruszył Kodeks Postępowania Zawodnika w sposób, który może skutkować natychmiastową dyskwalifikacją, a sędzia główny został o tym poinformowany nie później niż przed zakończeniem następnej przerwy na zmianę stron lub przerwy setowej, powinien niezwłocznie wezwać sędziego naczelnego w celu przedyskutowania potencjalnej dyskwalifikacji.

T NATYCHMIASTOWA DYSKWALIFIKACJA

Sędzia naczelny może zdyskwalifikować zawodnika za pojedyncze naruszenie Kodeksu Postępowania Zawodnika.

Decyzja o natychmiastowej dyskwalifikacji z pominięciem narastającego systemu kar musi zostać podjęta ze szczególną rozważą, a sędzia naczelny musi kierować się szczególną starannością i rzetelnością przy ustalaniu faktów zaistniałego wykroczenia.

U PRAWO WŁAŚCIWE

Procedury i Obowiązki Sędziów PZT oraz wszystkie wątpliwości wynikające lub mające związek z ich stosowaniem (dotyczące również wątpliwości wynikających z przepisów, które nie zostały tutaj zawarte) powinny być wyjaśniane zgodnie z obowiązującym prawem.

Każdy sędzia jest zobowiązany poinformować właściwy organ o wątpliwościach w stosowaniu *Procedur i Obowiązków Sędziów PZT* (również w przypadku wątpliwości, które nie zostały tutaj zawarte) z zachowaniem procedur rozstrzygania sporów.

Zawarte przepisy nie powinny mieć zastosowania w przypadku wątpliwości w stosowaniu niniejszych procedur w odniesieniu do przepisów ATP, WTA, przepisów Wielkich Szlemów, *Kodeksu Sędziego PZT*, *the Tennis Anti-Doping Programme* oraz *the Tennis Anti-Corruption Program*.

V ZASADA WZAJEMNOŚCI

1. Przedstawiciele odpowiednich Kolegiów Sędziów zastrzegają sobie prawo do wniesienia pytania do Panelu Dyscyplinarnego ITF w celu potwierdzenia, przyjęcia, zmiany lub odrzucenia nałożonej na sędziego przez kierownictwo odpowiedniej organizacji lub upoważnionej do tego instytucji (Związku Tenisowego) kary oraz kary zawieszenia.
2. Kierownictwa ATP, WTA, Wielkich Szlemów oraz ITF posiadają wyłączne kompetencje do podjęcia decyzji o ewentualnym uznaniu nałożonej kary oraz potwierdzenia, przyjęcie lub wydłużenie nałożonej kary zawieszenia lub innej kary nałożonej zgodnie z obowiązującym *Kodeksem Postępowania Sędziego*.

III. INTERPRETACJE

Przepisy niniejszego rozdziału mają zastosowanie do turniejów organizowanych przez ITF oraz wszystkich turniejów wojewódzkich i ogólnopolskich zaliczanych do klasyfikacji PZT.

Gra z pękniętą struną

Zawodnik nie może rozpocząć punktu rakieta z pękniętą struną w profesjonalnym turnieju. Jeśli zawodnikowi pęknie struna w rakiecie w trakcie rozgrywania punktu, musi on dokończyć punkt tą rakieta. Jeżeli odbierającemu pęknie struna w rakiecie podczas odbierania pierwszego podania, które zostało unieważnione, zawodnik musi natychmiast zmienić rakieta. Jeżeli zawodnikowi pęknie struna w rakiecie podczas odbierania błędnego pierwszego podania, może on zmienić rakieta natychmiast, ale w tym przypadku podający ma prawo do pierwszego podania. Odbierający może też dokończyć ten punkt rakieta z pękniętą struną (lub w grze podwójnej zamienić się bez zbędnej zwłoki rakieta z partnerem) i w tym przypadku podający powinien wykonać drugie podanie.

Podpora siatki i kamery zainstalowane pod siatką

Jeżeli zawodnik dotknie podpory siatki lub kamery, przegrywa punkt, ponieważ są one uznawane za część siatki. Jeżeli piłka dotknie podpory siatki lub kamery, są one traktowane jako część kortu.

Zmiana mokrych butów/ skarpetek

Na początku zmiany stron/przerwy setowej zawodnik może poprosić sędziego głównego o dodatkowy czas na zmianę mokrych butów lub skarpetek, o ile są one przygotowane. Dodatkowy czas na zmianę mokrych butów/ skarpetek zawodnik może otrzymać tylko raz w meczu, chyba, że sprzęt nie nadaje się do użytku (np. mokre buty/skarpetki sprawiają, że kort nie nadaje się do gry). W tym przypadku decyzja o przyznaniu dodatkowego czasu należy do sędziego głównego.

Sędzia główny nie widzi zdarzenia na korcie

Sędzia główny ma obowiązek niezwłocznie podejmować decyzje odnośnie zdarzeń zaistniałych na korcie (Not up, Touch/Dotknięcie, Net i Through/Przez). Jeśli sędzia główny nie widzi zaistniałego zdarzenia oznacza to, że nie miało ono miejsca, a punkt musi być kontynuowany.

Okulary i szkła kontaktowe

Jeżeli zawodnik używa okularów lub szkieł kontaktowych podczas meczu, są one traktowane jako niezbędne wyposażenie. W tym przypadku, jeżeli okulary lub szkła kontaktowe nie nadają się do użytku (np. okulary ulegną zniszczeniu lub szkła kontaktowe będą brudne) zawodnikowi przysługuje rozsądny czas na ich zmianę. Zawodnik może zmienić szkła kontaktowe na okulary (i na odwrót), jednak nie otrzyma on na to dodatkowego czasu, chyba że nie nadają się one do użytku.

Urządzenia elektroniczne

Podczas meczu zawodnik nie może używać żadnych urządzeń elektronicznych bez zgody sędziego naczelnego z wyjątkiem urządzeń zwanych Player Analysis Technology (PAT), które zostały zatwierdzone przez ITF.

ZAŁĄCZNIK A

ITF OFFICIATING PORTAL

Następujące informacje można znaleźć na stronie ITF Officiating Portal – <https://officiating.itftennis.com>:

- Lista sędziów międzynarodowych
- Wymagania, jakie należy spełnić, by utrzymać uprawnienia
- Przewodniki dla sędziów
- Przepisy i procedury
- Zasady dot. używania telefonów komórkowych
- Formularze oceny i wskazówki oceniania
- Informacje o organizowanych szkoleniach
- Desygnacje (ITF World Tennis Tour, Davis Cup, Billie Jean King Cup, Turnieje Wielkiego Szlema)
- Eye Test Form
- Coroczny test dla sędziów międzynarodowych (ITF Education Portal)
- Plik zawierający zapowiedzi w różnych językach
- Instrukcje obsługi oprogramowania wykorzystywanego do prowadzenia turniejów profesjonalnych, juniorskich, drużynowych, tenisa na wózkach i seniorskich
- Pliki wykorzystywane podczas turniejów
 - ITF World Tennis Tour
 - ITF World Tennis Tour Juniors
 - ITF Seniors Tour
 - ITF Wheelchair Tennis Tour
 - ITF Beach Tennis
 - Davis Cup
 - Billie Jean King Cup

ZAŁĄCZNIK B PROTOKÓŁ MECZU

SET 1

Tie-break	Strona Podający ego	G E M	Forma Tie-break No Ad	Odbierający	Godz. rozpoczęcia	Gemy K N	Zmiana piłek
			☒	 CU	12:35		
	K	1	/ A / /			1	
			D C				
	N	2	C /			2	
			/ / X /				
	K	3	/ / T / /			3	
			/				
	N	4	C			4	
			D X X X				
		5					

PRZEKROCZENIE LIMITU CZASU

ostrz. P P P

Zawodnik	Set	1			
J. KOWALSKI	Gemy	2-0	-	-	-
Uwagi	Punkty	30:0			
	Zaw 25/90s	K 25			
Zawodnik	Set				
M. NOWAK	Gemy	-	-	-	-
Uwagi	Punkty				
	Zaw 25/90s				

NARUSZENIE KODEKSU

Zawodnik (Zawodnicy)						
M. NOWAK						
	Set	Gem	Wynik	Zaw.	Rodzaj	Opis
OSTRZEŻENIE	1	2	0-0	N	RA	Po przegranej punkcie, zawodnik połamał rakietę.
PUNKT	1	2	0-30	N	BA	Po przegranej punkcie, zawodnik wybij piłkę poza kort.
GEM	1	4	0-15	N	UnC	Zawodnik splunął w kierunku sędziego liniowego, który wywołał foot fault.
GEM			-			
GEM			-			
DYSKwalifikacja			-			

ZAŁĄCZNIK C PROCEDURY DOTYCZĄCE PRZERWY NA POMOC MEDYCZNĄ

NIE PODCZAS PRZEWY NA ZMIANĘ STRON LUB PRZERWY SETOWEJ	
POMOC MEDYCZNA	SĘDZIA GŁÓWNY
	Włącza stoper
	Ogłasza: „ <i>Pomoc medyczna została wezwana na kort</i> ”
Przychodzi na kort	
Rozpoczyna badanie	
Mówi: „ <i>Rozpaczynam leczenie</i> ”	Włącza ponownie stoper i ogłasza: „ <i>_____otrzymuje przerwę na pomoc medyczną</i> ”
	Mówi: „ <i>Pozostały dwie minuty</i> ”*
	Mówi: „ <i>Pozostała jedna minuta</i> ”*
	Mówi: „ <i>Pozostało trzydzieści sekund</i> ”*
	Mówi: „ <i>Leczenie zakończone</i> ”* ; „ <i>Czas</i> ”#
	Jeśli zawodnik nie jest gotowy do gry w ciągu 30 sekund, sędzia główny nakłada karę za opóźnianie gry.

PODCZAS PRZEWY NA ZMIANĘ STRON LUB PRZERWY SETOWEJ	
POMOC MEDYCZNA	SĘDZIA GŁÓWNY
	Włącza stoper i zaczyna odliczać 60/ 90 sekund
Rozpoczyna badanie	
Mówi: „ <i>Rozpaczynam leczenie</i> ” przed upływem 60/ 90 sekund	Ogłasza: „ <i>_____otrzymuje przerwę na pomoc medyczną</i> ”
	Po upływie 60/90 sekund, włącza ponownie stoper
	Mówi: „ <i>Pozostały dwie minuty</i> ”*
	Mówi: „ <i>Pozostała jedna minuta</i> ”*
	Mówi: „ <i>Pozostało trzydzieści sekund</i> ”*
	Mówi: „ <i>Leczenie zakończone</i> ”* ; „ <i>Czas</i> ”#
	Jeśli zawodnik nie jest gotowy do gry w ciągu 30 sekund, sędzia główny nakłada karę za opóźnianie gry.

PO PRZEWIE NA ZMIANĘ STRON LUB PRZERWIE SETOWEJ	
POMOC MEDYCZNA	SĘDZIA GŁÓWNY
	Włącza stoper i zaczyna odliczać 60/ 90 sekund
Przychodzi na kort	
Rozpoczyna badania	
	Po upływie 55/ 85 sekund, sędzia główny pyta: „ <i>Minęło już prawie 60/ 90 sekund. Czy rozpaczynamy leczenie?</i> ”
Mówi: „ <i>Nie. Tylko podczas przerwy na zmianę stron/ przerwy setowej</i> ”	Ogłasza: „ <i>Czas</i> ”
Mówi: „ <i>Ciągle badam</i> ”	lub Czeka
Mówi: „ <i>Rozpaczynam leczenie</i> ”	Włącza ponownie stoper i ogłasza: „ <i>_____otrzymuje przerwę na pomoc medyczną</i> ”
	Mówi: „ <i>Pozostały dwie minuty</i> ”*
	Mówi: „ <i>Pozostała jedna minuta</i> ”*
	Mówi: „ <i>Pozostało trzydzieści sekund</i> ”*
	Mówi: „ <i>Leczenie zakończone</i> ”* ; „ <i>Czas</i> ”#
	Jeśli zawodnik nie jest gotowy do gry w ciągu 30 sekund, sędzia główny nakłada karę za opóźnianie gry.

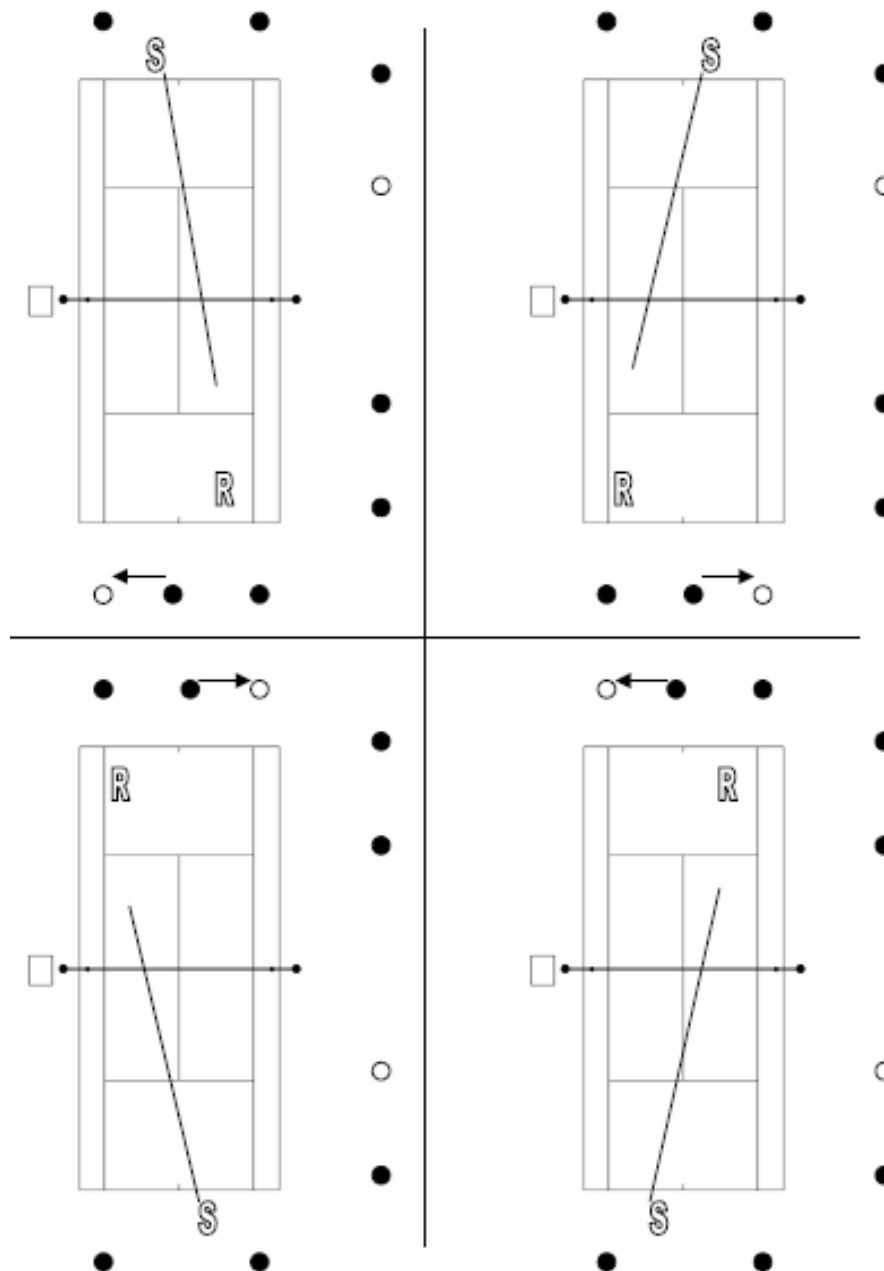
Sędzia główny ogłasza głośno jedynie te zapowiedzi, które są pogrubione. Pozostałe zapowiedzi powinny być kierowane wyłącznie do zawodników i pomocy medycznej.

* Jeżeli leczenie zostało zakończone i pomoc medyczna opuszcza kort przed upływem 3 minut, sędzia główny zapowiada: *Leczenie zakończone*; i ogłasza *Czas*.

Po zapowiedzi *Leczenie zakończone*, sędzia główny powinien dać zawodnikowi odpowiedni czas na założenie odpowiednich elementów odzieży i ogłosić: *Czas*.

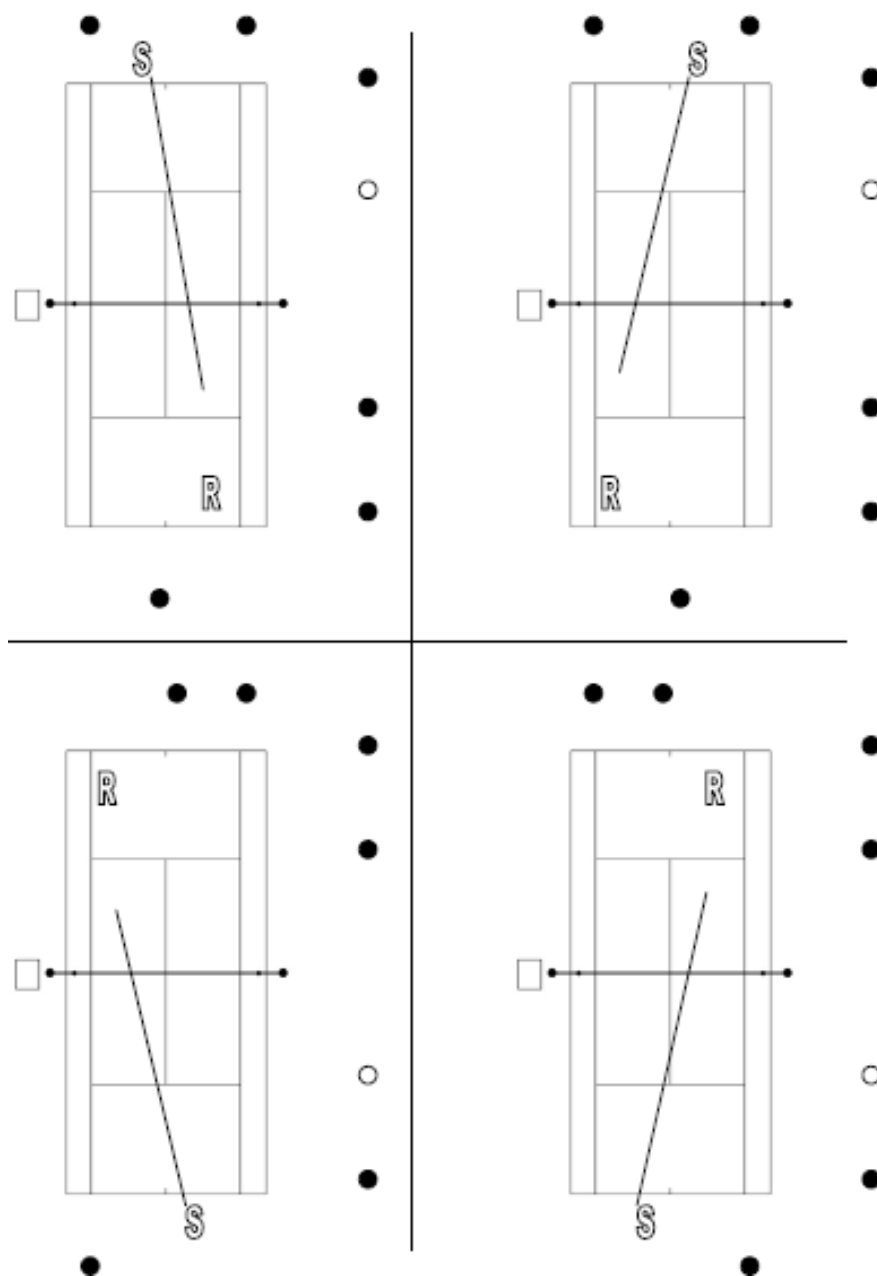
Sędzia Naczelny powinien również zostać wezwany na kort po wezwaniu osoby uprawnionej do udzielania pomocy medycznej i komunikować się razem z osobą uprawnioną do udzielania pomocy medycznej oraz sędzią głównym zgodnie z procedurami.

Siedmiu sędziów liniowych



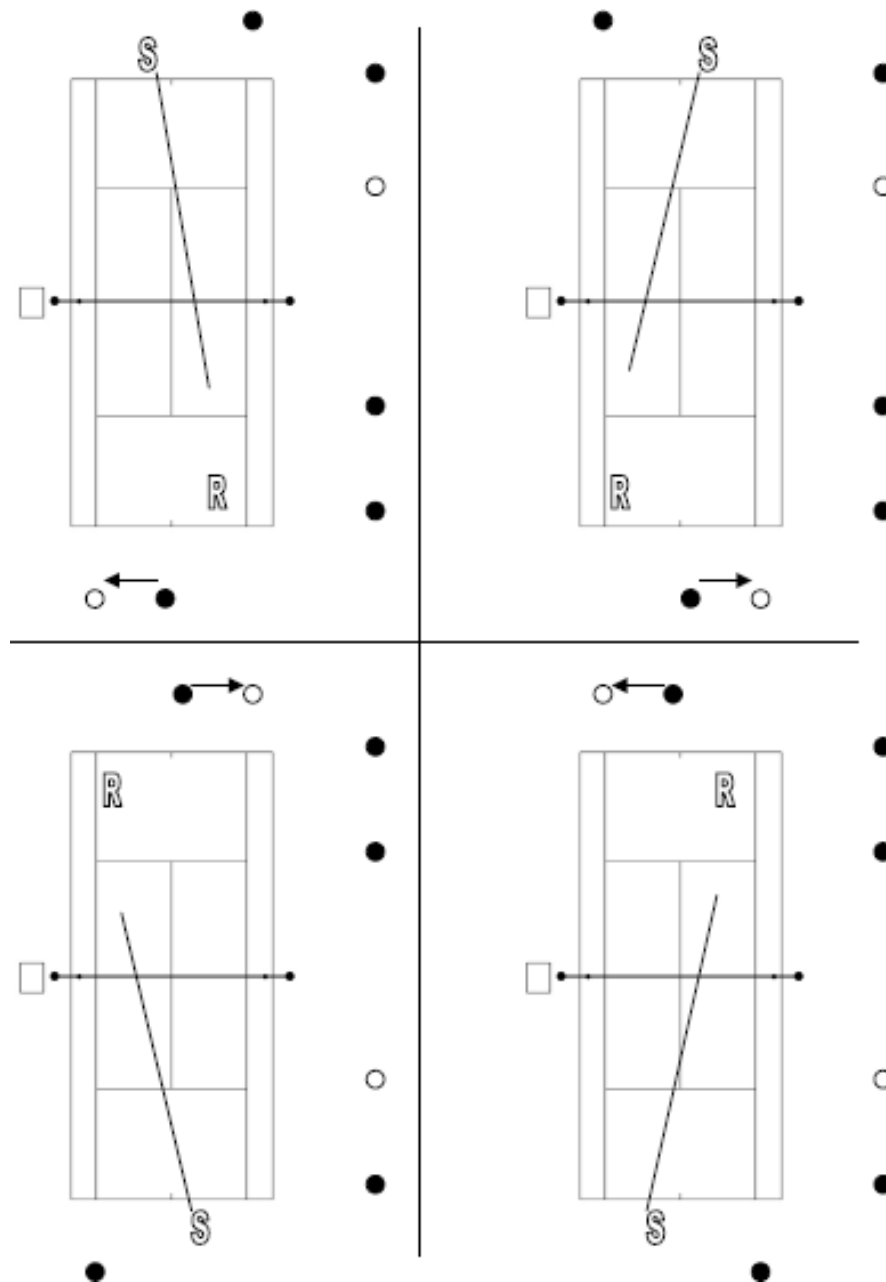
- 33

Sześciu sędziów liniowych



1. Linie boczne i środkowe serwisowe są obsadzone przez trzech stojących sędziów liniowych.
2. Podczas podania, sędziowie na liniach bocznych wołają przez siatkę, a sędzia linii środkowej serwisowej stoi po stronie odbierającego.
3. Nie ma ruchu podczas rozgrywania punktu.

Pięciu sędziów liniowych



1. Linie boczne i środkowe serwisowe są obsadzone przez dwóch stojących sędziów.
2. Linie są obsadzone przez sędziów liniowych w taki sam sposób, jak w przypadku sześciuosobowego zespołu sędziów liniowych za wyjątkiem sędziego na linii środkowej serwisowej, który po podaniu przechodzi się na linię boczną.
3. Sędziowie poruszają się w trakcie rozgrywania punktu.

ZAŁĄCZNIK E

PROCEDURY DLA SĘDZIÓW NACZELNYCH

MECZE BEZ SĘDZIÓW GŁÓWNYCH

Wiele turniejów rozgrywanych jest bez sędziów głównych. Niniejsze przepisy zostały stworzone w celu zapewnienia jednakowych procedur postępowania podczas każdego turnieju. Zawarte poniżej informacje dla zawodników opisują procedury postępowania w meczach bez sędziów głównych. Sędzia naczelny powinien umieścić poniższe procedury w dobrze widocznym dla wszystkich zawodników miejscu.

Wszystkie poniższe procedury dla sędziów naczelnych dotyczą również sędziów strefowych. Podczas meczów bez sędziów głównych może dojść do wielu problemów, dlatego bardzo ważne jest, żeby sędzia naczelny spędzał jak najwięcej czasu oglądając mecze. Sędzia naczelny powinien stosować następujące procedury:

Sporne piłki w meczach rozgrywanych na nawierzchniach innych niż ziemna

Jeżeli sędzia naczelny został wezwany na kort i nie oglądał meczu, powinien zapytać zawodnika, który wywołał piłkę po swojej stronie kortu, czy jest pewny swojej decyzji. Jeżeli zawodnik potwierdzi decyzję, punkt zostaje zaliczony według tej decyzji.

Sędzia naczelny powinien zapewnić na trudny mecz sędziego głównego. Jeżeli jest to niemożliwe (np. brak doświadczonych sędziów głównych, brak stołka sędziego głównego), sędzia naczelny powinien powiedzieć zawodnikom, że zostanie na korcie i będzie korygował rażąco błędne decyzje zawodników, którzy w konsekwencji stracą punkt.

Sporne piłki na kortach ziemnych

Po wezwaniu na kort sędzia naczelny powinien ustalić czy zawodnicy zgadzają się co do śladu. Jeżeli tak jest, a zawodnicy nie zgadzają się do tego czy piłka jest dobra, czy autowa, sędzia sprawdza ślad i podejmuje decyzję. Jeśli ślad nie jest czytelny, sędzia powinien podtrzymać oryginalną decyzję zawodnika, po którego stronie znajduje się ślad.

Jeżeli zawodnicy nie są zgodni co do śladu, sędzia naczelny powinien dowiedzieć się od zawodników jakie to było uderzenie i w jakim kierunku leciała piłka. Może to pomóc w ustaleniu właściwego śladu. Jeżeli taka informacja nie pomoże, sędzia powinien podtrzymać oryginalną decyzję zawodnika, po którego stronie znajduje się ślad.

Sędzia naczelny powinien zapewnić na trudny mecz sędziego głównego. Jeżeli jest to niemożliwe (np. brak doświadczonych sędziów głównych, brak krzesła sędziego głównego), sędzia naczelny powinien powiedzieć zawodnikom, że zostanie na korcie i będzie korygował rażąco błędne decyzje zawodników i, w razie potrzeby, sprawdzał ślady.

Inne decyzje

Jeżeli zawodnicy nie zgadzają się co do zaistniałego zdarzenia na korcie, tj. let, not up, czy foul shot/błąd, sędzia naczelny powinien dowiedzieć się od zawodników jak wyglądała sytuacja na korcie i podjąć decyzję, którą uważa za słuszną.

Rażąco błędne decyzje

Jeżeli sędzia naczelny znajduje się obok kortu i widzi, że jeden z zawodników popełnia rażąco błąd, może wejść na kort i poinformować zawodnika, że taka decyzja stanowi nieumyślną przeszkodę dla przeciwnika i punkt powinien zostać powtórzony z wyjątkiem sytuacji, gdy zagrana piłka była uderzeniem kończącym wymianę. Sędzia powinien także poinformować zawodnika, że każda następna rażąco błędna decyzja będzie traktowana jako umyślne przeszkadzanie przeciwnikowi i zawodnik straci punkt. Dodatkowo, jeśli sędzia uzna, że zawodnik celowo podjął rażąco błędną decyzję, może ukarać zawodnika zgodnie z narastającym systemem kar za Niesportowe zachowanie.

Sędzia naczelny nie powinien zakłócać przebiegu meczu, jeżeli nie jest to konieczne. Nie powinien również stosować przepisu o przeszkodzie, jeżeli zawodnik omyłkowo wywoła out przy piłkach spadających w pobliżu linii. Aby zastosować ten przepis, sędzia musi być w 100% pewny, że zawodnik podjął rażąco błędną decyzję.

Sporny wynik

Po wezwaniu na kort sędzia naczelny w rozmowie z zawodnikami powinien ustalić punkty czy gemy, co do których zawodnicy się zgadzają. Wszystkie punkty i gemy, co do których obaj zawodnicy się zgadzają, zostają zaliczone. Ponownie rozgrywa się jedynie punkty sporne.

Przykład: Jeden z zawodników twierdzi, że wynik to 40-30, a jego przeciwnik, że 30-40.

Po dyskusji z zawodnikami stwierdzasz, że nie zgadzają się tylko co do tego, kto wygrał pierwszy punkt w gemie. Prawidłowa decyzja to kontynuowanie gry od stanu 30-30, bowiem obaj zawodnicy zgadzają się, że każdy z nich wygrał dwa punkty w tym gemie.

Ta sama zasada obowiązuje, jeżeli zawodnicy nie zgadzają się co do wyniku w gemach.

Przykład: Jeden z zawodników twierdzi, że prowadzi 4-3, a jego przeciwnik, że to on prowadzi 4-3. Po dyskusji okazuje się, że zawodnicy nie zgadzają się co do tego, kto wygrał pierwszego gema. Prawidłowa decyzja to kontynuowanie gry od stanu 3-3, ponieważ obaj zawodnicy zgadzają się, że każdy z nich wygrał po 3 gemy. Podaje ten zawodnik, który odbierał w poprzednim gemie.

Po podjęciu decyzji, sędzia powinien przypomnieć zawodnikom, że podający powinien przed każdym pierwszym podaniem podać wynik na tyle głośno, by przeciwnik to usłyszał.

Inne przypadki

Foot fault/Błąd stóp może zostać-wywołany tylko przez sędziego naczelnego, a nie przez odbierającego. Aby to zrobić, sędzia musi znajdować się na korcie. Nie można wywołać błędu stóp stojąc przy korcie.

Kary za udzielanie wskazówek, podobnie jak za inne naruszenia *Kodeksu Postępowania Zawodnika* oraz za Przekroczenie Limitu Czasu mogą zostać nałożone tylko przez sędziego naczelnego, dlatego też jest niezwykle ważne, aby sędziowie obserwowali zachowanie zawodników i trenerów. Po stwierdzeniu naruszenia *Kodeksu* czy przekroczenia limitu czasu, sędzia powinien niezwłocznie wejść na kort i poinformować zawodników o nałożeniu kary.

Decyzja podjęta przez sędziego naczelnego jest ostateczna.

INFORMACJA DLA ZAWODNIKÓW

MECZE ROZGRYWNE BEZ SĘDZIÓW GŁÓWNYCH

Podczas tego turnieju część meczów zostanie rozegrana bez sędziów głównych. Wszyscy zawodnicy powinni stosować się do następujących zasad:

- Każdy zawodnik jest odpowiedzialny za wywoływanie piłek po swojej stronie kortu.
- Każdy *out* czy *fault* musi zostać-wywołany natychmiast po odbiciu się piłki od kortu i na tyle głośno, aby przeciwnik to słyszał.
- Przy wątpliwych piłkach zawodnik musi zgodzić się z decyzją przeciwnika.
- Jeżeli zawodnik nieprawidłowo wywoła *out* i natychmiast sprostuje swoją decyzję, punkt należy powtórzyć, o ile uderzenie nie zakończyło wymiany lub gdy sytuacja ta nie zdarzyła się wcześniej podczas meczu. Jeżeli był to drugi lub kolejny przypadek, zawodnik ten przegrywa punkt. Procedura ta nie dotyczy meczów rozgrywanych na kortach ziemnych, gdzie zawodnik prostujący swoją decyzję przegrywa punkt niezależnie od tego czy był to pierwszy, czy kolejny raz podczas meczu.
- Podający powinien podawać wynik przed każdym pierwszym podaniem na tyle głośno, aby przeciwnik to usłyszał.
- Jeżeli zawodnik nie zgadza się z decyzjami lub postępowaniem przeciwnika, powinien wezwać sędziego naczelnego lub strefowego.

W meczach rozgrywanych na kortach ziemnych obowiązują dodatkowe procedury, do których zawodnicy powinni się stosować:

- Ślad piłki można sprawdzać jedynie w przypadku uderzenia kończącego wymianę lub gdy zawodnik przerwie grę (dozwolone jest odbicie piłki, ale natychmiast po nim zawodnik musi przerwać grę).
- Jeżeli zawodnik nie jest pewny co do decyzji przeciwnika, może poprosić go o pokazanie śladu. W takim przypadku zawodnik może przejść na drugą stronę siatki, aby sprawdzić ślad.
- Jeżeli zawodnik zaciera ślad, oznacza to, że przyznaje rację przeciwnikowi.
- Jeżeli zawodnicy sprawdzając ślad nie zgadzają się co do tego czy piłka była dobra, czy autowa, mogą wezwać sędziego naczelnego lub strefowego, aby podjął ostateczną decyzję.
- Jeśli zawodnik wywołuje *out*, powinien być w stanie pokazać ślad przeciwnikowi.
- Zawodnik traci punkt, gdy wywoła *out* i natychmiast zorientuje się, że piłka była dobra.

Zawodnicy, którzy nie postępują zgodnie z powyższymi procedurami, mogą zostać ukarani zgodnie z narastającym systemem kar za Niesportowe zachowanie. Wobec tych zawodników będzie stosowany *Kodeks postępowania zawodnika* i przepis dotyczący przeszkadzania przeciwnikowi (*Przepisy gry w tenisa*).

Wszelkie pytania dotyczące powyższych procedur powinny być kierowane do sędziego naczelnego.