

PRZEPISY GRY W TENISA

2025

SPIS TREŚCI

WSTĘP	1
1. KORT.....	2
2. STAŁE URZĄDZENIA KORTU	3
3. PIŁKA.....	3
4. RAKIETA.....	3
5. WYNIK W GEMIE	4
6. ROZSTRZYGNIĘCIE SETA.....	5
7. ROZSTRZYGNIĘCIE MECZU.....	5
8. PODAJACY I ODBIERAJĄCY	5
9. WYBÓR STRONY KORTU I PODANIA	5
10. ZMIANA STRON KORTU.....	6
11. PIŁKA W GRZE	6
12. PIŁKA DOTYKAJĄCA LINII	6
13. PIŁKA DOTYKAJĄCA STAŁEGO URZĄDZENIA KORTU	6
14. KOLEJNOŚĆ PODAWANIA.....	6
15. KOLEJNOŚĆ ODBIORU PODANIA W GRZE PODWÓJNEJ	6
16. PODANIE (SERWIS).....	6
17. WYKONANIE PODANIA	7
18. BŁĄD STÓP.....	7
19. BŁĄD PODANIA.....	7
20. DRUGIE PODANIE.....	7
21. KIEDY MOŻNA PODAWAĆ I ODBIERAĆ	8
22. POWTÓRZENIE PODANIA.....	8
23. POWTÓRZENIE PUNKTU.....	8
24. ZAWODNIK PRZEGRYWA PUNKT	8
25. PRAWIDŁOWE ODBICIE.....	9
26. PRZESZKODA	10
27. KORYGOWANIE BŁĘDÓW.....	11
28. KOMPETENCJE SĘDZIÓW	12
29. CIĄGŁOŚĆ GRY	12
30. COACHING	12
31. TECHNOLOGIA ANALIZY ZAWODNIKA	13
PRZEPISY GRY W TENISA NA WÓZKACH	14

POPRAWKI DO PRZEPISÓW GRY W TENISA	16
ZAŁĄCZNIK I PIŁKA	17
KLASYFIKACJA NAWIERZCHNI TENISOWYCH	18
ZAŁĄCZNIK II RAKIETA	20
ZAŁĄCZNIK III TECHNOLOGIA ANALIZUJĄCA ZAWODNIKA	21
ZAŁĄCZNIK IV REKLAMY	22
ZAŁĄCZNIK V ALTERNATYWNE PROCEDURY GRY I METODY ROZSTRZYGANIA WYNIKU	23
ZAŁĄCZNIK VI KOMPETENCJE SĘDZIÓW	25
ZAŁĄCZNIK VII ROZGRYWKI TENIS 10	29
ZAŁĄCZNIK VIII PLAN KORTU	30
ZAŁĄCZNIK IX WSKAZÓWKI JAK WYZNACZYĆ KORT	31
ZAŁĄCZNIK X PRZEPISY TENISA PLAŻOWEGO	33
ZAŁĄCZNIK XI PROCEDURY ROZPATRYWANIA ODWOŁAŃ I PRZESŁUCHAŃ DOTYCZĄCYCH PRZEPISÓW GRY W TENISA	34

WSTĘP

Niniejsze opracowanie jest najnowszym tłumaczeniem „Przepisów gry w tenisa”, wydanych przez Międzynarodową Federację Tenisową (ITF) w 2025 roku.

„Przepisy gry w tenisa” Polskiego Związku Tenisowego są jedyną obowiązującą wykładnią przepisów gry w tenisa w Polsce.

Uwaga:

Jeżeli nie zostało stwierdzone inaczej, wszystkie sformułowania w tekście „Przepisów gry w tenisa” odnoszące się do mężczyzn dotyczą również kobiet.

1. KORT

Kort tenisowy to prostokąt o długości 23,77 m i szerokości 8,23 m (do gry pojedynczej) lub 10,97 m (do gry podwójnej).

Jest on podzielony na dwie, jednakowe strony siatką zawieszoną na sznurowej lub metalowej linie, która przechodzi przez wierzchołki dwóch słupków lub jest do nich przymocowana na wysokości 1,07 m. Siatka powinna być rozciągnięta w taki sposób, aby całkowicie wypełniała przestrzeń między dwoma słupkami, a jej oczka muszą być na tyle małe, aby nie przechodziły przez nie piłki. Na środku kortu siatka powinna być ściągnięta do wysokości 0,914 m przy pomocy paska. Linka oraz wierzch siatki muszą być z obu stron pokryte taśmą. Zarówno pasek, jak i taśma muszą być całkowicie białe.

- Średnica przekroju sznurowej lub metalowej linki nie może być większa niż 0,8 cm.
- Szerokość paska nie może być większa niż 5 cm.
- Szerokość taśmy z obu stron nie może być mniejsza niż 5 cm i większa niż 6,35 cm.

W grze podwójnej środek każdego słupka siatki powinien znajdować się w odległości 0,914 m od zewnętrznej krawędzi linii bocznej kortu do gry podwójnej.

W grze pojedynczej, jeżeli używana jest siatka do gry pojedynczej, środek każdego z podtrzymujących ją słupków powinien znajdować się w odległości 0,914 m od zewnętrznej krawędzi linii bocznej kortu do gry pojedynczej.

W przypadku, gdy do gry pojedynczej używana jest siatka do gry podwójnej, musi być ona podparta do wysokości 1,07 m przy pomocy dwóch podpórek. Środek każdej z nich powinien znajdować się w odległości 0,914 m od zewnętrznej krawędzi linii bocznej kortu do gry pojedynczej.

- Przekrój słupka musi być kwadratem o boku nie większym niż 15 cm lub kołem o średnicy nie większej niż 15 cm.
- Przekrój podpórki musi być kwadratem o boku nie większym, niż 7,5 cm lub kołem o średnicy nie większej, niż 7,5 cm.
- Słupki i podpórki nie mogą wystawać wyżej niż 2,5 cm ponad wysokość, na której zawieszona jest linka.

Linie ograniczające krótsze boki kortu zwane są liniami końcowymi, a linie ograniczające dłuższe boki kortu zwane są liniami bocznymi.

Po każdej stronie siatki, w odległości 6,40 m i równoległe do niej, biegnie linia serwisowa. Po obu stronach siatki pole pomiędzy linią serwisową a liniami bocznymi, podzielone jest przy pomocy linii środkowej serwisowej na dwie równe części – kara serwisowe. Linia środkowa biegnie w połowie odległości między liniami bocznymi i równoległe do nich.

Obie linie końcowe dzieli w połowie znak środkowy o długości 10 cm, który biegnie wewnątrz kortu, równoległe do linii bocznych.

- Linia środkowa serwisowa i znak środkowy muszą mieć szerokość 5 cm.
- Pozostałe linie kortu muszą mieć szerokość nie mniejszą niż 2,5 cm i nie większą niż 5 cm. Wyjątkiem jest linia końcowa, której szerokość może być nie większa niż 10 cm.

Wymiary kortu mierzy się pomiędzy zewnętrznymi krawędziami odpowiednich linii. Wszystkie linie muszą być jednakowego koloru, kontrastującego z kolorem nawierzchni kortu.

Na korcie, siatce, pasku, taśmie, słupkach siatki i podpórkach do gry pojedynczej nie mogą znajdować się żadne znaki reklamowe z wyjątkiem tych, które podane są w załączniku IV.

Oprócz kortu opisanego powyżej, w rozgrywkach tenisowych dzieci do lat 10 mogą być wykorzystywane korty „Czerwone” i „Pomarańczowe”, które opisane są w załączniku VII.

Uwaga:

Wytyczne dotyczące minimalnych odległości pomiędzy liniami końcowymi i liniami bocznymi a ogrodzeniem kortu znajdują się w załączniku IX.

2. STAŁE URZĄDZENIA KORTU

Do stałych urządzeń kortu zalicza się tylne i boczne ogrodzenia, trybuny, widzów, wszystkie inne urządzenia wokół kortu i nad nim oraz sędziego głównego, sędziów liniowych, sędziego siatki i dzieci do podawania piłek, jeżeli znajdują się na właściwych dla nich pozycjach.

W meczu gry pojedynczej rozgrywanym na korcie z siatką do gry podwójnej i podpórkami, słupki oraz część siatki między nimi a podpórkami są zaliczane do stałych urządzeń kortu i nie traktuje się ich jako słupków ani części siatki.

3. PIŁKA

Piłki zatwierdzone do gry w turniejach, w których obowiązują „Przepisy gry w tenisa”, muszą spełniać wymagania podane w załączniku I.

ITF podejmuje decyzje co do zgodności jakichkolwiek piłek czy ich prototypów z wymaganiami podanymi w załączniku I oraz o tym czy będą one dopuszczone do gry. Czyni to z własnej inicjatywy lub na prośbę zainteresowanych stron, np. zawodników, producentów sprzętu sportowego, krajowych związków tenisowych lub ich członków. Takie decyzje oraz prośby o dopuszczenie piłek do gry muszą być zgodne z procedurami opisanymi w załączniku XI.

Organizatorzy muszą podać przed rozpoczęciem turnieju:

- a. Liczbę piłek na mecz (2, 3, 4 lub 6).
- b. Liczbę gemów, po której następuje zmiana piłek.

Piłki można zmieniać:

- i. Po ustalonej, nieparzystej liczbie gemów. Pierwsza zmiana następuje wówczas po liczbie gemów mniejszej o dwa niż przy następnych zmianach, ponieważ rozgrzewka traktowana jest, jako dwa gemy. Tie-break zaliczany jest jako jeden gem, ale nie zmienia się piłek, jeżeli zmiana wypada przed nim. W tym przypadku piłki zmienia się przed drugim gemem w następnym secie.
- ii. Na początku seta.

Jeżeli piłka pęknie w czasie gry, punkt powinien być powtórzony.

Przypadek 1: Czy należy powtórzyć punkt, jeżeli piłka okaże się miękka po jego rozegraniu?

Decyzja: Nie, jeżeli piłka jest tylko miękka, a nie jest pęknięta.

4. RAKIETA

Rakiety zatwierdzone do gry w turniejach, w których obowiązują „Przepisy gry w tenisa”, muszą spełniać wymagania podane w załączniku II.

ITF podejmuje decyzje co do zgodności jakichkolwiek rakiet czy ich prototypów z wymaganiami podanymi w załączniku II oraz o tym czy będą one dopuszczone do gry. Czyni to z własnej inicjatywy lub na prośbę zainteresowanych stron, np. zawodników, producentów sprzętu

sportowego, krajowych związków tenisowych lub ich członków. Takie decyzje oraz prośby o dopuszczenie piłek do gry muszą być zgodne z procedurami opisanymi w załączniku XI.

Przypadek 1: Czy powierzchnia uderzenia może składać się z więcej niż jednego układu strun naciągu?

Decyzja: Nie, przepis wymienia wyraźnie jeden, a nie wiele układów skrzyżowanych strun (patrz załącznik II).

Przypadek 2: Czy układ strun może być uznany za jednolity i płaski, jeżeli struny naciągnięte są w więcej niż jednej płaszczyźnie?

Decyzja: Nie.

Przypadek 3: Czy na strunach naciągu rakiety mogą być umieszczone urządzenia tłumiące drgania? Jeżeli tak, gdzie mogą być one umieszczone?

Decyzja: Tak, ale urządzenia takie mogą być umieszczone jedynie w miejscach, w których struny się nie krzyżują..

Przypadek 4: W trakcie rozgrywania punktu zawodnikowi pęka naciąg w rakiecie. Czy może on rozpocząć następny punkt tą rakieta?

Decyzja: Tak, jeżeli nie jest to zabronione przez organizatorów zawodów.

Przypadek 5: Czy zawodnik może korzystać z więcej niż jednej rakiety w czasie rozgrywania punktu?

Decyzja: Nie.

Przypadek 6: Czy w rakiecie może znajdować się bateria zmieniająca właściwości rakiety? Decyzja: Nie. Stosowanie baterii, podobnie jak i innych źródeł energii, jest zabronione.

5. WYNIK W GEMIE

a. Normalny gem

Wynik w normalnym gemie podaje się w następujący sposób, zaczynając od wyniku podającego:

Brak punktu	-	„0”
Pierwszy punkt	-	„15”
Drugi punkt	-	„30”
Trzeci punkt	-	„40”
Czwarty punkt	-	„Gem”

Jeżeli obaj zawodnicy/obie pary zdobyli po trzy punkty wynik to ”Równowaga”. Po następnym punkcie wynik brzmi ”Przewaga” dla zawodnika/pary, który(a) wygrał(a) ten punkt. Jeżeli ten sam zawodnik/ta sama para wygra następny punkt, wygrywa gema, jeśli jednak następny punkt wygra przeciwnik/para przeciwna, wynik to ponownie ”Równowaga”. Zawodnik/para musi wygrać kolejne dwa punkty od wyniku ”Równowaga”, żeby wygrać gema

b. Tie-break

W tie-breaku punkty liczy się systemem: ”0”, ”1”, ”2”, ”3”, itd. Zawodnik/para, który(a) pierwszy(a) wygra siedem punktów, wygrywa gema i seta, przy czym przewaga musi wynosić przynajmniej dwa punkty. Tie-break jest rozgrywany do stanu uzyskania takiej przewagi.

Zawodnik, na którego wypada kolejność podawania, podaje w pierwszym punkcie. Przeciwnik/para przeciwna podaje w drugim i trzecim punkcie (w grze podwójnej jest to zawodnik, na którego wypada kolejność podawania), a następnie każdy z zawodników podaje w dwóch kolejnych

punktach do zakończenia tie-breaka (w grze podwójnej zawodnicy podają zgodnie z kolejnością obowiązującą w danym secie).

Zawodnik, który był podającym/para, która była stroną podającą w pierwszym punkcie tie-breaka, jest odbierającym/stroną odbierającą w pierwszym gemie następnego seta.

Alternatywne metody rozstrzygnięcia gema podane są w załączniku V.

6. ROZSTRZYGNIECIE SETA

Istnieją różne metody rozstrzygnięcia seta. Dwie najważniejsze to "set do przewagi dwóch gemów" i "set z tie-breakiem". Podczas turnieju można używać każdej z metod, ale informacja o tym jaka metoda będzie używana musi być podana przed rozpoczęciem zawodów. Jeżeli stosowana jest metoda „set z tie-breakiem”, musi być podana informacja czy set decydujący rozgrywany będzie tą samą metodą, czy jako „set do przewagi dwóch gemów”.

a. „Set do przewagi dwóch gemów”

Zawodnik/para, który(a) pierwszy(a) wygra sześć gemów, wygrywa seta, przy czym przewaga musi wynosić przynajmniej dwa gemy. Set jest rozgrywany do stanu uzyskania takiej przewagi.

b. „Set z tie-breakiem”

Zawodnik/para, który(a) pierwszy(a) wygra sześć gemów, wygrywa seta, przy założeniu, że przewaga wynosi przynajmniej dwa gemy. Przy stanie po sześć w gemach rozgrywany jest tie-break.

Alternatywne metody rozstrzygnięcia seta podane są w załączniku V.

7. ROZSTRZYGNIECIE MECZU

Mecz może być rozgrywany do dwóch wygranych setów lub do trzech wygranych setów.

Alternatywne metody rozstrzygnięcia meczu podane są w załączniku V.

8. PODAJACY I ODBIERAJĄCY

Zawodnicy/pary muszą stać po przeciwnych stronach siatki. Podający to zawodnik, który wprowadza piłkę do gry. Odbierający to zawodnik, który jest przygotowany do odbioru piłki wprowadzonej przez podającego.

Przypadek 1: Czy odbierający może stać na zewnątrz linii ograniczających kort? Decyzja: Tak. Odbierający może znajdować się zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz linii ograniczających kort po swojej stronie siatki.

9. WYBÓR STRONY KORTU I PODANIA

Wybór strony kortu oraz wybór podania lub odbioru w pierwszym gemie ustala się przed rozgrzewką poprzez losowanie. Zawodnik/zawodnicy wygrywający losowanie może/mogą wybrać:

- a. bycie podającym lub odbierającym w pierwszym gemie, w takim przypadku przeciwnik/przeciwnicy wybiera(ją) stronę kortu w pierwszym gemie
- b. stronę kortu w pierwszym gemie, w takim przypadku przeciwnik/przeciwnicy wybiera(ją) podanie lub odbiór w pierwszym gemie
- c. oddanie prawa wyboru jednej z powyższych możliwości przeciwnikowi/om.

Przypadek 1: Czy zawodnicy mają prawo do nowego wyboru, jeżeli przerwano rozgrzewkę i zawodnicy opuścili kort?

Decyzja: Tak. Wynik losowania nie ulega zmianie, ale obaj zawodnicy/obie pary mogą dokonać ponownego wyboru.

10. ZMIANA STRON KORTU

Zawodnicy zmieniają strony kortu po pierwszym, trzecim i każdym następnym nieparzystym gemie w każdym secie oraz po zakończeniu seta, chyba że suma gemów w tym secie była parzysta, w takim przypadku zmiana stron następuje po zakończeniu pierwszego gema kolejnego seta.

W tie-breaku zawodnicy zmieniają stronę kortu po każdym sześciu rozegranych punktach. Alternatywne dopuszczalne procedury podane są w załączniku V.

11. PIŁKA W GRZE

Jeżeli nie został wywołany "let" lub "fault" piłka jest w grze od momentu uderzenia jej przez podającego i pozostaje w grze do chwili rozstrzygnięcia punktu.

12. PIŁKA DOTYKAJĄCA LINII

Jeżeli piłka dotyka linii, uważa się ją za piłkę trafioną w kort ograniczony tą linią.

13. PIŁKA DOTYKAJĄCA STAŁEGO URZĄDZENIA KORTU

Jeżeli piłka będąca w grze odbije się w korcie, a następnie dotknie stałego urządzenia kortu, punkt wygrywa zawodnik, który odbił tę piłkę. Jeżeli piłka dotknie stałego urządzenia kortu przed zetknięciem się z kortem, zawodnik, który ją odbił, przegrywa punkt.

14. KOLEJNOŚĆ PODAWANIA

Po zakończeniu każdego normalnego gema, odbierający staje się podającym, a podający odbierającym.

W grze podwójnej, przed rozpoczęciem każdego seta, para, która ma podawać w pierwszym gemie tego seta, ustala, który z partnerów będzie podającym w tym gemie. Analogicznie, przed rozpoczęciem drugiego gema para przeciwna ustala podającego w tym gemie. Partner podającego w pierwszym gemie jest podającym w trzecim gemie, a partner podającego w drugim gemie jest podającym w czwartym gemie. Taka kolejność obowiązuje do końca tego seta.

15. KOLEJNOŚĆ ODBIORU PODANIA W GRZE PODWÓJNEJ

Para, która ma odbierać podanie w pierwszym gemie seta, ustala, który z partnerów będzie odbierającym w pierwszym punkcie tego gema. Analogicznie, przed rozpoczęciem drugiego gema seta, para przeciwna ustala, który z partnerów będzie odbierającym w pierwszym punkcie tego gema. Partner odbierającego w pierwszym punkcie gema odbiera podanie w drugim punkcie. Taka kolejność obowiązuje do zakończenia tego gema i seta.

Po odbiciu podania przez odbierającego obaj partnerzy mogą odbić piłkę.

Przypadek 1: Czy w grze podwójnej jeden z partnerów może grać sam przeciwko drugiej parze?
Decyzja: Nie.

16. PODANIE (SERWIS)

Bezpośrednio przed rozpoczęciem ruchu serwisowego podający powinien stanąć nieruchomo, tak, aby obydwie jego stopy znajdowały się za linią końcową (tj. po tej stronie linii, która znajduje się dalej od siatki) oraz pomiędzy wyimaginowanymi przedłużeniami znaku środkowego i linii bocznej. Następnie powinien wyrzucić piłkę ręką w dowolnym kierunku i uderzyć ją rakieta zanim piłka dotknie kortu. Podanie uważa się za zakończone w chwili, gdy rakieta uderzy w piłkę lub próba trafienia w nią nie powiedzie się. Zawodnik zdolny do posługiwania się tylko jedną ręką może użyć rakiety do wyrzucenia piłki.

17. WYKONANIE PODANIA

W normalnym gemie podający ustawia się na przemian za prawą i lewą połową kortu, rozpoczynając w każdym gemie od prawej połowy.

W tie-breaku podanie wykonuje się na za prawą i lewą połową kortu, rozpoczynając od prawej połowy.

Piłka uderzona przez podającego musi przelecieć nad siatką i dotknąć powierzchni kara serwisowego, które znajduje się po przekątnej od podającego, zanim odbije ją odbierający.

18. BŁĄD STÓP

Podczas ruchu serwisowego podający nie może:

- zmienić swojej pozycji poprzez chodzenie lub bieganie, aczkolwiek dopuszczalne są nieznaczne ruchy stóp;
- dotknąć linii końcowej którejkolwiek ze stóp;
- dotknąć powierzchni za zewnętrzną krawędzią wyimaginowanego przedłużenia linii bocznej którejkolwiek ze stóp;
- dotknąć wyimaginowanego przedłużenia znaku środkowego którejkolwiek ze stóp.

Naruszenie tego przepisu przez podającego to "błąd stóp".

Przypadek 1: Czy podający w meczu gry pojedynczej może stać za linią końcową pomiędzy linią boczną do gry pojedynczej a linią boczną do gry podwójnej?

Decyzja: Nie.

Przypadek 2: Czy jedna bądź obie stopy podającego mogą znajdować się ponad ziemią w chwili wykonywania podania?

Decyzja: Tak.

19. BŁĄD PODANIA

Podanie jest błędne, jeśli:

- podający naruszy którykolwiek z przepisów zawartych w punktach 16, 17 lub 18;
- podający nie trafi w piłkę, próbując ją uderzyć;
- zaserwowana piłka trafi w stałe urządzenie kortu, podpórkę do gry pojedynczej lub słupek siatki przed dotknięciem kortu;
- zaserwowana piłka dotknie podającego, jego partnera lub czegośkolwiek, co jeden z nich ma założone na siebie bądź trzyma w ręku.

Przypadek 1: Po wyrzuceniu piłki do serwisu podający nie uderza jej i ponownie ją chwyta. Czy to jest błąd podania?

Decyzja: Nie. Zawodnik ma prawo złapać piłkę ręką lub rakieta bądź pozwolić jej odbić się od kortu.

Przypadek 2: W czasie meczu gry pojedynczej rozgrywanego na korcie z siatką do gry podwójnej piłka po wykonaniu podania trafia w podpórkę, a następnie wpada we właściwe karo serwisowe. Czy jest to błąd podania?

Decyzja: Tak.

20. DRUGIE PODANIE

Jeżeli pierwsze podanie jest błędne, podający wykonuje drugie podanie zza tej samej połowy kortu, co pierwsze podanie, chyba że pierwsze podanie wykonane zostało zza niewłaściwej połowy kortu.

21. KIEDY MOŻNA PODAWAĆ I ODBIERAĆ

Podający nie może wykonać podania jeśli odbierający nie jest gotowy. Jednakże odbierający powinien dostosować się do rozsądnego tempa podającego i powinien być gotowy do odbioru podania w rozsądnym czasie, kiedy podający jest gotowy, żeby je wykonać.

Odbierający, który usiłuje odebrać podanie, uznany jest za przygotowanego.

Jeżeli odbierający sygnalizował, że jest nieprzygotowany, a podanie zostało wykonane, nie można go uznać za błędne.

22. POWTÓRZENIE PODANIA

Podanie należy powtórzyć, jeżeli:

- a. zostanie ono prawidłowo wykonane, ale zaserwowana piłka dotknie siatki, paska lub taśmy lub po dotknięciu siatki, paska lub taśmy dotknie odbierającego lub jego partnera, albo czegokolwiek, co jeden z nich ma założone na sobie bądź trzyma w ręku ;
- b. zostanie ono wykonane, gdy odbierający nie jest gotowy.

W przypadku podjęcia decyzji o powtórzeniu podania nie liczy się ono i podający wykonuje je ponownie. Decyzja o powtórzeniu podania nie anuluje poprzedniego błędu.

Alternatywne dopuszczalne procedury podane są w załączniku V.

23. POWTÓRZENIE PUNKTU

We wszystkich przypadkach, kiedy wywołany jest „let”, z wyjątkiem sytuacji, kiedy jest on wywołany przy drugim podaniu, należy powtórzyć cały punkt.

Przypadek 1: W czasie rozgrywania punktu, na kort wtacza się inna piłka. Sędzia zarządza powtórzenie punktu. Pierwsze podanie w tym punkcie było błędne. Czy podający przy powtórzeniu punktu ma prawo do pierwszego, czy tylko do drugiego podania?

Decyzja: Podający ma prawo do pierwszego podania. Należy powtórzyć cały punkt.

24. ZAWODNIK PRZEGRYWA PUNKT

Zawodnik przegrywa punkt, jeżeli:

- a. błędnie wykona dwa kolejne podania;
- b. nie odbije piłki przed jej drugim odbiciem od kortu;
- c. odbije piłkę w taki sposób, że nie trafi ona we właściwe pole gry lub przed zetknięciem z właściwym polem gry trafi w jakikolwiek przedmiot;
- d. odbije piłkę w taki sposób, że przed zetknięciem się z właściwym polem gry trafi ona w stałe urządzenie kortu;
- e. jako odbierający odbije zaserwowaną piłkę zanim ta dotknie kortu;
- f. przy pomocy rakiety z premedytacją przeniesie lub złapie piłkę, lub dotknie jej rakieta więcej, niż jeden raz;
- g. w czasie trwania punktu zawodnik, jego rakietą (trzymana w ręce lub nie) bądź cokolwiek co ma on na sobie lub trzyma dotknie siatki, słupka/podpórki, linki, paska, taśmy lub pola gry przeciwnika;

- h. odbije piłkę, zanim przejdzie ona na jego stronę;
- i. piłka dotknie jego samego bądź czegokolwiek, co ma on na sobie lub trzyma, z wyjątkiem rakiety;
- j. piłka dotknie jego rakiety, kiedy zawodnik nie będzie trzymał jej w ręce;
- k. rozmyślnie i znacząco zmieni kształt rakiety w czasie trwania punktu;
- l. w grze podwójnej, kiedy obaj partnerzy dotkną piłki w trakcie uderzenia.

Przypadek 1: Po wykonaniu pierwszego podania, rakietę podającego wypada mu z ręki i trafia w siatkę zanim piłka odbije się od kortu. Czy jest to błąd podania, czy zawodnik przegrywa punkt?

Decyzja: Podający przegrywa punkt, ponieważ jego rakietę dotknęła siatka, kiedy piłka była w grze.

Przypadek 2: W czasie wykonywania pierwszego podania rakietę podającego wypada mu z ręki i trafia w siatkę po odbiciu się piłki od ziemi poza właściwym karem serwisowym. Czy jest to błąd podania, czy zawodnik przegrywa punkt?

Decyzja: Jest to błąd podania, ponieważ piłka nie była już w grze, kiedy rakietę dotknęła siatka.

Przypadek 3: W meczu gry podwójnej partner odbierającego dotyka siatki zanim zaserwowana piłka odbiła się od ziemi poza właściwym polem serwisowym. Jaka jest prawidłowa decyzja?

Decyzja: Para odbierająca przegrywa punkt, ponieważ partner odbierającego dotknął siatki, gdy piłka była w grze.

Przypadek 4: Czy zawodnik przegrywa punkt, jeżeli przekroczy wyimaginowane przedłużenie siatki przed lub po odbiciu piłki?

Decyzja: Nie, o ile nie dotknie pola gry przeciwnika.

Przypadek 5: Czy zawodnik może przeskoczyć przez siatkę na pole gry przeciwnika w czasie gdy piłka jest w grze ?

Decyzja: Nie. Zawodnik przegrywa punkt.

Przypadek 6: Zawodnik rzuca rakietą, próbując trafić w piłkę będącą w grze. Zarówno rakietę, jak i piłka, upadają wewnątrz pola gry przeciwnika/ów i nie jest on/nie są oni w stanie dosięgnąć piłki. Kto przegrywa punkt?

Decyzja: Zawodnik, który rzucił rakietą, przegrywa punkt.

Przypadek 7: Zaserwowana piłka trafia w odbierającego lub w grze podwójnej w partnera odbierającego zanim dotknie właściwego pola gry. Kto wygrywa punkt?

Decyzja: Podający wygrywa punkt, o ile nie podjęto decyzji o powtórzeniu podania.

Przypadek 8: Zawodnik stojący poza kortem odbija lub łapie piłkę przed jej odbiciem się od ziemi, a następnie domaga się przyznania punktu, twierdząc, że piłka z pewnością spadłaby poza właściwym polem gry.

Decyzja: Zawodnik przegrywa punkt, chyba że wykona prawidłowe uderzenie. W takim przypadku wymiana jest kontynuowana.

25. PRAWIDŁOWE ODBICIE

Odbicie jest prawidłowe, jeżeli:

- a. piłka dotknie siatki, słupków/podpórek, sznurowej lub metalowej linki, paska lub taśmy, przelatując ponad nimi i dotknie właściwego pola gry, z wyjątkiem sytuacji omówionych w punktach 2 i 24 (d);

- b. po dotknięciu właściwego pola gry piłka, wskutek rotacji lub wiatru, powtórnie przejdzie nad siatką, a zawodnik, który ma ją odbić, sięgnie ponad siatką i odbije ją we właściwe pole gry, nie łamiąc w żaden sposób przepisu 24;
- c. piłka przejdzie obok słupków, powyżej lub poniżej wysokości siatki, nawet jeśli ich dotknie, pod warunkiem, że trafi we właściwe pole gry, z wyjątkiem sytuacji omówionych w punktach 2 i 24 (d);
- d. piłka przejdzie pod linką siatki pomiędzy podpórką i słupkiem, nie dotykając siatki, linki bądź słupka i trafi we właściwe pole gry;
- e. rakietą zawodnika przejdzie nad siatką po wykonaniu przez niego odbicia piłki po swojej stronie siatki a piłka trafi we właściwe pole gry;
- f. zawodnikowi odbije piłkę, która wcześniej trafiła w inną piłkę leżącą we właściwym polu gry.

Przypadek 1: Piłka trafia w podpórkę, a następnie trafia we właściwe pole gry. Czy jest to dobre odbicie?

Decyzja: Tak. Jednakże, gdy w podpórkę do gry pojedynczej trafi piłka z serwisu, jest to błąd podania.

Przypadek 2: Piłka trafia w inną piłkę leżącą we właściwym polu gry. Jaka jest prawidłowa decyzja?

Decyzja: Gra jest kontynuowana, chyba że sędzia nie jest pewny, że odbita została piłka, którą był rozgrywany punkt. W takim przypadku należy powtórzyć ten punkt.

26. PRZESZKODA

Jeżeli przeciwnik/przeciwnicy umyślnie przeszkadza(ją) zawodnikowi w czasie rozgrywania punktu, zawodnik ten wygrywa punkt.

Jeżeli przeszkoda w grze spowodowana przez przeciwnika/przeciwników nastąpiła nieumyślnie lub w skutek czegoś, nad czym nie ma/mają kontroli (z wyjątkiem sytuacji spowodowanej stałym urządzeniem kortu), należy powtórzyć punkt.

Przypadek 1: Czy niezamierzone, dwukrotne dotknięcie piłki rakietą jest traktowane jak przeszkoda?

Decyzja: Nie. Patrz także punkt 24 (f).

Przypadek 2: Zawodnik zatrzymuje grę, twierdząc, że zrobił to, gdyż myślał, że przeciwnikowi(om) przeszkadzano w grze. Jaka jest prawidłowa decyzja?

Decyzja: Zawodnik ten przegrywa punkt.

Przypadek 3: Piłka będąca w grze trafia w ptaka przelatującego nad kortem. Czy można to uznać za przeszkodę?

Decyzja: Tak. Punkt należy powtórzyć.

Przypadek 4: W czasie wymiany piłka lub inny przedmiot, leżący na korcie po jego stronie od początku rozgrywanego punktu, przeszkodziły mu grze. Czy można to uznać za przeszkodę?

Decyzja: Nie.

Przypadek 5: Gdzie mogą stać partnerzy podającego i odbierającego w grze podwójnej?

Decyzja: Partnerzy odbierającego i podającego mogą stać gdziekolwiek po swojej stronie siatki, w obrębie swojego pola gry lub poza nim. Jeżeli jednak zawodnik przeszkadza przeciwnikowi(om), należy zastosować przepis o przeszkodzie.

27. KORYGOWANIE BŁĘDÓW

Co do zasady, jeśli sędzia zorientuje się, że został popełniony błąd pod kątem przestrzegania „Przepisów gry w tenisa”, błąd ten nie wpływa na punkty rozegrane do tego momentu. Popełnione błędy koryguje się w następujący sposób:

- a. Jeśli sędzia zorientuje się, że podający wykonał podanie z niewłaściwej połowy kortu, błąd ten należy niezwłocznie skorygować – podający powinien wykonać kolejne podanie z połowy kortu, która odpowiada wynikowi. Jeśli błąd ten zostanie wykryty między pierwszym a drugim podaniem, podającemu nie przysługuje pierwsze podanie. Przepis obowiązuje zarówno w normalnym gemie, jak i tie-breaku.
- b. Jeśli sędzia zorientuje się, że podający wykonał podanie z niewłaściwej strony kortu, błąd ten należy niezwłocznie skorygować – podający powinien wykonać kolejne podanie ze strony kortu, która odpowiada wynikowi. Przepis obowiązuje zarówno w normalnym gemie, jak i tie-breaku.
- c. Jeżeli w normalnym gemie zawodnik wykona podanie poza ustaloną kolejnością, jego przeciwnik musi podawać niezwłocznie po stwierdzeniu błędu. W przypadku gdy błąd odkryto po rozegraniu całego gema, kolejność podawania zostaje zmieniona, a jeśli piłki miały być zmieniane po ustalonej liczbie gemów, zmiana powinna nastąpić jeden gem później. Błąd podania popełniony przez zawodnika podającego/zawodników podających poza kolejnością przed wykryciem pomyłki nie jest utrzymany. W grze podwójnej błąd podania popełniony przez partnera zawodnika, który powinien podawać zgodnie z kolejnością, jest utrzymany.
- d. Jeżeli w tie-breaku zawodnik wykona podanie poza kolejnością i błąd ten został zauważony przez sędziego po parzystej liczbie rozegranych punktów, należy niezwłocznie przywrócić prawidłową kolejność podawania. Jeżeli pomyłkę stwierdzono po nieparzystej liczbie rozegranych punktów, kolejność podawania zostaje zmieniona. Błąd podania popełniony przez zawodnika podającego/zawodników podających poza kolejnością przed wykryciem pomyłki nie jest utrzymany. W grze podwójnej błąd podania popełniony przez partnera zawodnika, który powinien podawać zgodnie z kolejnością, jest utrzymany.
- e. Jeżeli w meczu gry podwójnej kolejność odbioru została zmieniona przez odbierających, pozostaje ona taka, jak ją zmieniono, do zakończenia gema. Zawodnicy Ci muszą przywrócić pierwotną kolejność odbioru w następnym gemie tego seta, w którym będą odbierającymi.
- f. Jeżeli przy stanie po sześć w gemach rozpoczęto rozgrywanie tie-breaka, a było ustalone, że ma być rozegrany „set do przewagi dwóch gemów”, należy niezwłocznie skorygować tę pomyłkę, o ile rozegrano tylko jeden punkt. Jeżeli pomyłkę zauważono po rozpoczęciu drugiego punktu, set jest kontynuowany jako „set z tie-breakiem”.
- g. Jeżeli przy stanie po sześć w gemach rozpoczęto rozgrywanie „seta do przewagi dwóch gemów”, a było ustalone, że ma być rozegrany „set z tie-breakiem”, pomyłkę należy skorygować niezwłocznie, o ile rozegrano tylko jeden punkt. Jeżeli pomyłkę zauważono dopiero po rozpoczęciu drugiego punktu, set jest kontynuowany jako „set do przewagi dwóch gemów” aż do stanu po osiem (lub za każde kolejne 4 gemy), wtedy należy rozegrać tie-break.
- h. Jeżeli rozpoczęto „set do przewagi dwóch gemów” lub „set z tie-breakiem”, a było ustalone, że zamiast decydującego seta będzie rozegrany „match tie-break”, pomyłkę należy skorygować niezwłocznie, o ile rozegrano tylko jeden punkt. Jeżeli pomyłkę zauważono po rozpoczęciu drugiego punktu, set jest kontynuowany do momentu, gdy zawodnik lub para wygra trzy gemy (a tym samym decydującego seta) lub do stanu po dwa w gemach, kiedy należy rozegrać „match tie-break”. Jeżeli pomyłkę zauważono po rozpoczęciu drugiego punktu piątego gema, set jest kontynuowany jako „set z tie-breakiem” (zobacz Załącznik V).

- i. Jeżeli nie zmieniono piłek po uzgodnionej liczbie gemów, należy je zmienić bezpośrednio przed następnym gemem, w którym podaje zawodnik, który miał/para, która miała podawać nowymi piłkami. Następnie piłki należy zmieniać co tyle gemów, ile ustalono pierwotnie. Piłek nie zmienia się w trakcie trwania gema.

28. KOMPETENCJE SĘDZIÓW

Kompetencje i obowiązki sędziów w trakcie meczu opisane są w załączniku VI.

29. CIĄGŁOŚĆ GRY

Mecz musi toczyć się z zachowaniem ciągłości od jego początku (momentu wykonania pierwszego podania) aż do zakończenia.

- a. Między punktami może upłynąć do 25 sekund. Przy zmianie stron kortu przerwa może trwać do 90 sekund. Po pierwszym gemie każdego seta oraz w trakcie tie-breaka gra jest kontynuowana i zawodnicy zmieniają strony bez odpoczynku. Po zakończeniu każdego seta przerwa może trwać do 120 sekund. Czas przerw liczony jest od zakończenia punktu do wykonania pierwszego podania w następnym punkcie. Organizatorzy profesjonalnych turniejów mogą zwrócić się do ITF z prośbą o to, żeby przerwa na zmianę stron trwała więcej niż 90 sekund, a przerwa między setami więcej niż 120 sekund.
- b. Jeżeli w wyniku okoliczności niezależnych od zawodnika jego ubiór, obuwie lub niezbędny sprzęt (z wyjątkiem rakiety) ulegnie zniszczeniu lub wymaga wymiany, zawodnik może otrzymać dodatkowy rozsądny czas na rozwiązanie tego problemu.
- c. Zawodnik nie może otrzymać dodatkowego czasu na odzyskanie sprawności fizycznej. Jednakże, jeżeli zawodnik dozna urazu, którego dolegliwości można zmniejszyć w wyniku leczenia, przysługuje mu na tę kontuzję jedna, 3-minutowa przerwa na pomoc medyczną. Zawodnik może również skorzystać z przerwy na toaletę/zmianę stroju, jeśli informacja o ich liczbie jest podana przed rozpoczęciem turnieju.
- d. Organizator turnieju może zezwolić na przerwę na odpoczynek nieprzekraczającą 10 minut, jeśli taka informacja zostanie podana przed rozpoczęciem turnieju. Przerwa taka jest dozwolona po trzecim secie w meczu do trzech wygranych setów lub po drugim secie w meczu do dwóch wygranych setów.
- e. Rozgrzewka nie może przekroczyć 5 minut, o ile organizator turnieju nie zdecyduje inaczej.

30. COACHING

“Coaching” to udzielanie zawodnikowi rad lub wskazówek w dowolny sposób. Zgodnie z przepisami gry w tenisa udzielanie wskazówek spoza kortu („Off-Court Coaching”) może być dozwolone w turniejach przez właściwy organ zarządzający danymi rozgrywkami.

Wyłącznie w zawodach drużynowych, podczas których kapitan drużyny jest obecny na korcie, możliwe jest udzielanie wskazówek zgodnie z zasadami określonymi przez właściwy dla danych rozgrywek organ zarządzający („On-Court Coaching”). We wszystkich pozostałych zawodach, udzielanie wskazówek na korcie jest zabronione.

Właściwy organ zarządzający może zezwolić zawodnikom na korzystanie z urządzeń umożliwiających analizę zawodnika, podczas gdy udzielanie wskazówek jest dozwolone.

Udzielanie wskazówek jest zabronione w trakcie rozgrywania punktu.

31. TECHNOLOGIA ANALIZY ZAWODNIKA

Urządzenia umożliwiające analizę zawodnika dopuszczone do stosowania przez „Przepisy gry w tenisa” muszą spełniać wymagania podane w załączniku III.

ITF podejmuje wszelkie decyzje, czy o dopuszczeniu używania takich urządzeń. Czyni to z własnej inicjatywy lub na prośbę zainteresowanych stron np. zawodników, producentów urządzeń, krajowych związków tenisowych lub ich członków. Takie decyzje oraz prośby o dopuszczenie urządzeń muszą być zgodne z procedurami opisanymi w załączniku XI.

PRZEPISY GRY W TENISA NA WÓZKACH

Mecze tenisa na wózkach rozgrywane są zgodnie z „Przepisami gry w tenisa” z następującymi wyjątkami.

a. Dwa odbicia.

W tenisie na wózkach piłka może odbić się od kortu dwa razy zanim zostanie odbita przez zawodnika. Musi on odbić piłkę, zanim odbije się ona od kortu po raz trzeci. Po raz drugi piłka może odbić się w polu gry lub poza nim.

b. Wózek

Wózek jest traktowany jako część ciała zawodnika i wszystkie przepisy dotyczące ciała zawodnika, dotyczą także wózka.

c. Podanie.

Podanie musi być wykonane w następujący sposób:

- i. Bezpośrednio przed rozpoczęciem podania podający musi znajdować się w nieruchomej pozycji. Przed uderzeniem piłki dozwolone jest jedno pchnięcie wózka.
- ii. Podczas wykonywania podania podający nie może dotknąć żadnym kołem innego miejsca niż pole za linią końcową, pomiędzy wyimaginowanym przedłużeniem znaku środkowego i linii bocznej.
- iii. Jeżeli podanie nie może zostać wykonane w standardowy sposób przez zawodnika z niepełnosprawnością jednej lub obu kończyn górnych, zawodnik ten może wyrzucić piłkę i pozwolić jej odbić się od ziemi przed uderzeniem jej rakietą lub piłkę może mu wyrzucić inna osoba. W takim przypadku podanie musi być wykonywane w ten sam sposób przez cały mecz.

d. Zawodnik przegrywa punkt.

Zawodnik przegrywa punkt, jeżeli:

- i. Nie odbije piłki, przed tym jak odbije się ona od kortu po raz trzeci.
- ii. Z wyłączeniem zapisów w punkcie f) poniżej, zawodnik dotknie kortu lub koła swoją stopą lub jakąkolwiek częścią kończyny dolnej podczas wykonywania podania, uderzania piłki, zwracania lub hamowania, dopóki piłka jest w grze.
- iii. Jeden z pośladków zawodnika nie styka się z siedzeniem jego wózka w momencie uderzenia piłki.

e. Wózek

Wózek wykorzystywany we wszystkich turniejach, w których obowiązują „Przepisy gry w tenisa na wózkach”, musi spełniać następujące wymagania:

- i. Wózek może być zbudowany z materiału, który nie jest odbłaskowy i nie stanowi przeszkody dla przeciwnika.
- ii. Koła mogą mieć jeden napęd typu rim-push. Nie można dokonywać zmian w mechanice wózka, które dadzą zawodnikowi przewagę. np. montować dźwignie czy przekładnie. W czasie meczu, koła nie mogą zostawiać trwałych śladów na powierzchni kortu lub w jakikolwiek sposób jej uszkodzić.

- iii. Z wyłączeniem zapisów w punkcie e(v). zawodnik może używać wyłącznie kół (wraz z obręczami) do napędzania wózka. Wykorzystywanie kierownicy, hamulców, przekładni, czy innych urządzeń, w tym systemów magazynowania energii, które mogłyby wspomagać funkcjonowanie wózka jest niedozwolone.
 - iv. Wysokość siedziska (wraz z poduszką) jest stała, a pośladki zawodnika pozostają w kontakcie z siedzeniem podczas rozgrywania punktu. W celu zabezpieczenia zawodnika możliwe jest przypięcie go taśmą do wózka.
 - v. Zawodnicy, którzy spełniają wymogi Art. 4.5. ITF Classification Manual mogą używać wózków napędzanych silnikiem (silnikami) elektrycznym(i) („wózek z napędem”). Wózek z napędem nie może poruszać się szybciej niż 15 km/h w jakimkolwiek kierunku i może być sterowany wyłącznie przez zawodnika.
 - vi. W uzasadnionych przypadkach medycznych można złożyć wniosek o pozwolenie na modyfikację wózka. Wszystkie takie wnioski składa się do ITF Sport Science & Medicine Commission co najmniej 60 dni przed planowanym użyciem wózka w oficjalnych rozgrywkach ITF. Od decyzji odrzucającej proponowane zmiany można się odwołać, postępując zgodnie z Rozdziałem III regulaminu rozgrywek ITF Wheelchair Tennis.
- f. Wprawianie wózka w ruch przy pomocy stopy.
- i. Jeżeli zawodnik jest niezdolny do wprawienia wózka w ruch przy użyciu koła, może to zrobić używając jednej ze stóp.
 - ii. Nawet, jeżeli zgodnie z przepisem f) i. zawodnik może używać jednej ze stóp do wprawienia wózka w ruch, żadna część jego stopy nie może dotykać kortu:
 - a. podczas wykonywania ruchu do przodu w celu odbicia piłki, włącznie z momentem jej uderzenia;
 - b. od momentu rozpoczęcia ruchu serwisowego do momentu uderzenia piłki rakietą.
 - iii. Zawodnik, który naruszy ten przepis, przegrywa punkt.

g. Tenis na Wózkach/Tenis pełnosprawnych.

Kiedy zawodnik na wózku gra w parze z tenisistą pełnosprawnym lub przeciw niemu w meczu gry pojedynczej lub podwójnej, „Przepisy gry w tenisa na wózkach” obowiązują zawodnika na wózku, a „Przepisy gry w tenisa” zawodnika pełnosprawnego. Piłka może odbić się od kortu dwa razy zanim zostanie odbita przez zawodnika na wózku oraz jeden raz zanim zostanie odbita przez zawodnika pełnosprawnego..

Uwaga: Definicja kończyn dolnych jest następująca: w skład kończyn dolnych wchodzi pośladki, biodra, uda, nogi, kostki i stopy.

POPRAWKI DO PRZEPISÓW GRY W TENISA

Oficjalny tekst „*Przepisów gry w tenisa*” napisany jest w języku angielskim i nie można go modyfikować. Wyjątkiem są poprawki zaaprobowane przez Walne Zgromadzenie Rady, o ile uchwała w sprawie takich poprawek została zgłoszona do ITF zgodnie z Art. 17 Konstytucji ITF Ltd.(Ogłaszanie Uchwał). Taka uchwała lub decyzja mająca podobny skutek musi uzyskać w głosowaniu akceptację 2/3 głosujących obecnych na tym Zgromadzeniu.

Jakiegokolwiek poprawki dokonane w ten sposób wchodzi w życie od stycznia kolejnego roku, chyba że Zgromadzenie większością głosów zadecyduje inaczej .

Zarząd ITF ma prawo do rozstrzygania pilnych kwestii dotyczących interpretacji przepisów, które wymagają potwierdzenia na najbliższym Walnym Zgromadzeniu.

Ten zapis nie może zostać zmieniony bez jednogłośnej decyzji Walnego Zgromadzenia Rady.

ZAŁĄCZNIK I

PIŁKA

Dla wszystkich pomiarów w Załączniku I nadrzędne są jednostki układu SI.

- a. Piłka musi mieć jednolitą, materiałową powierzchnię zewnętrzną z wyjątkiem piłek gąbkowych Stage 3 (czerwona) . Jeżeli piłka ma jakieś łączenia, nie może być na nich szwów.
- b. Piłka musi spełniać wymogi jednego z typów piłek wymienionych w poniższej tabeli lub tabeli zamieszczonej w podpunkcie (d).

	Typ 1 (szybka)	Typ 2 (średnia) ¹	Typ 3 (wolna) ²	Do gry na wysokościach ³
Masa (waga)	56,00-59,40 gramów	56,00-59,40 gramów	56,00-59,40 gramów	56,00-59,40 gramów
Rozmiar	6,54-6,86 cm	6,54-6,86 cm	7,00-7,30 cm	6,54-6,86 cm
Odkok	138-151 cm	135-147 cm	135-147 cm	122-135 cm
Odkształcenie pod naciskiem⁴	0,56-0,74 cm	0,56-0,74 cm	0,56-0,74 cm	0,56-0,74 cm
Odkształcenie wtórne⁴	0,74-1,08 cm	0,80-1,08 cm	0,80-1,08 cm	0,80-1,08 cm
Kolor	Biały lub żółty	Biały lub żółty	Biały lub żółty	Biały lub żółty

Uwagi:

¹ Piłka tego typu może być zarówno ciśnieniowa jak i bezciśnieniowa. Piłka bezciśnieniowa ma wewnętrzne ciśnienie, które nie przekracza 7 kPa, może być używana do gry w miejscach położonych powyżej 1219 m nad poziomem morza i musi przejść 60-dniową lub dłuższą aklimatyzację na wysokości, na której rozgrywane jest dany turniej.

² Piłka tego typu również jest rekomendowana do gry na wszystkich nawierzchniach w miejscach położonych powyżej 1219 m nad poziomem morza.

³ Piłka tego typu jest piłką ciśnieniową i przeznaczona jest tylko do gry w miejscach położonych powyżej 1219 m nad poziomem morza.

⁴ Odkształcenie jest średnią pojedynczych odczytów wzdłuż trzech prostopadłych osi. Żadne z dwóch pojedynczych odczytów nie mogą się różnić o więcej niż 0,08 cm.

- c. Ponadto, wszystkie wymienione typy piłek wymienione w podpunkcie (b) muszą spełniać wymagania dotyczące ich trwałości, zgodnie z poniższą tabelą:

	Masa (waga)	Odkok	Odkształcenie pod naciskiem	Odkształcenie wtórne
Maksymalna zmiana¹	0,40 grama	4,00 cm	0,08 cm	0,10 cm

Uwagi:

¹ Największa dopuszczalna zmiana poszczególnych właściwości, będąca rezultatem badań nad trwałością opisanych w aktualnym wydaniu „*ITF Approved Tennis Balls, Classified Surfaces & Recognised Courts*”. Podczas wykonywania badań nad trwałością przy pomocy sprzętu laboratoryjnego odwzorowany jest efekt rozegrania dziewięciu gemów.

- d. Tylko typy piłek o specyfikacji przedstawionej w poniższej tabeli mogą być używane w rozgrywkach Tenisa 10:

	Stage 3 (Czerwona) gąbkowa	Stage 3 (Czerwona) standardowa	Stage 2 (Pomarańczowa) standardowa	Stage 1 (Zielona) standardowa
Masa (waga)	25,00 – 43,00 gramów	36,00 – 49,00 gramów	36,00 – 46,90 gramów	47,00 – 51,50 gramów
Rozmiar	8,00 – 9,00 cm	7,00 – 8,00 cm	6,00 – 6,86 cm	6,30 – 6,86 cm
Odskok	85 – 105 cm	90 – 105 cm	105 – 120 cm	120 – 135 cm
Odształcenie pod naciskiem¹			1,40 – 1,64 cm	0,80 – 1,05 cm
Kolor²	Dowolny	Czerwono-żółty lub żółty z czerwoną kropką	Pomarańczowo- żółty lub żółty z pomarańczową kropką	Żółty z zieloną kropką

Uwagi:

¹ Odształcenie jest średnią pojedynczych odczytów wzdłuż trzech prostopadłych osi. Brak ograniczeń dotyczących różnic pomiędzy pojedynczymi odczytami odształceń pod naciskiem. Brak specyfikacji dotyczącej odształceń wtórnych.

² Wszystkie kolorowe kropki powinny mieć rozsądny rozmiar i umiejscowienie.

- e. Wszystkie badania nad odskokiem, masą, rozmiarem, odształceniem oraz trwałością powinny być wykonywane zgodnie z wytycznymi opisanymi w aktualnym wydaniu „*ITF Approved Tennis Balls, Classified Surfaces & Recognised Courts*”.

KLASYFIKACJA NAWIERZCHNI TENISOWYCH

Metodą wykorzystywaną przez ITF do określania szybkości nawierzchni kortu, jest ITF CS 01/02 (ITF Court Pace Rating), która została opisana w publikacji ITF zatytułowanej „*ITF guide to test methods for tennis court surfaces*”.

Nawierzchnie kortu, których stopień szybkości wynosi wg skali ITF od 0 do 29, klasyfikowane są, w Kategorii 1 (wolne). Przykładowo, nawierzchniami kortów, które mieszczą się w tej kategorii, jest większość kortów ceglanych oraz innych nawierzchni mineralnych.

Nawierzchnie kortu, których stopień szybkości wg skali ITF wynosi od 30 do 34, klasyfikowane są, w Kategorii 2 (średnio-wolne), a te o stopniu od 35 do 39 w Kategorii 3 (średnie). Do takich nawierzchni zalicza się większość kortów z powierzchnią warstwą akrylową oraz niektóre nawierzchnie dywanowe.

Nawierzchnie kortu o stopniu szybkości wg skali ITF od 40 do 44 są klasyfikowane, w Kategorii 4 (średnio-szybkie), a te o stopniu 45 w Kategorii 5 (szybkie). Do takich nawierzchni zalicza się większość kortów trawiastych, korty ze sztuczną trawą oraz niektóre nawierzchnie dywanowe.

Przypadek 1: Jaki typ piłki powinno się stosować na poszczególnych nawierzchniach kortu?

Decyzja: Trzy różne typy piłek są dopuszczone do używania w czasie gry zgodnie z „Przepisami gry w tenisa”, ale:

- a. Piłka typu 1 (szybka) jest przeznaczona do gry na wolnych nawierzchniach.*
- b. Piłka typu 2 (średnio szybka) jest przeznaczona do gry na średnio-wolnych, średnich oraz średnio-szybkich nawierzchniach*
- c. Piłka typu 3 (wolna) jest przeznaczona do gry na szybkich nawierzchniach.*

Uwaga:

Poza piłkami wymienionymi w podpunkcie (b), także piłka Stage 1 (Zielona) może być używana na wszystkich poziomach rozgrywek, z wyjątkiem turniejów zawodowych zaliczanych do rankingu światowego, rozgrywek Pucharu Davisa oraz Pucharu Billie Jean King, Igrzysk Olimpijskich i Paraolimpijskich, turniejów ITF mężczyzn, kobiet i juniorów, rozgrywek drużynowych pod egidą ITF lub podlegających mu związków tenisowych, rozgrywek indywidualnych i drużynowych w ramach cyklu ITF Seniors oraz rozgrywek indywidualnych i drużynowych w ramach cyklu ITF Wheelchair.

Krajowe związki mają prawo do decydowania, które z zarządzanych przez nią krajowych rozgrywek powinny używać piłki Stage 1 (Zielona).

ZAŁĄCZNIK II

RAKIETA

Dla wszystkich pomiarów w Załączniku II nadrzędne są jednostki układu SI.

- a. Rakieta składa się z ramy oraz naciągu. Rama składa się z rączki oraz główki, jej elementem może być też serce. Główka to część rakiety, do której przymocowany jest naciąg. Rączka to część rakiety połączona z główką, która podczas standardowego używania rakiety jest trzymana przez zawodnika. Serce, jeśli występuje, jest częścią rakiety, która łączy rączkę z główką.
- b. Powierzchnia uderzenia to główna część układu strun naciągu, ograniczona miejscami, w których naciąg wchodzi do główki lub miejscami, w których się z nią styka, w zależności, które czynią tą strukturę mniejszą. Jest ona płaska i składa się z układu skrzyżowanych strun, które naprzemiennie się przeplatają lub są połączone w miejscu ich krzyżowania. Co do zasady, układ strun naciągu musi być jednolity. Przede wszystkim, struny nie mogą przeplatać się gęściej na środku niż w innych miejscach. Rakieta musi być zaprojektowana i naciągnięta w taki sposób, aby jej właściwości były identyczne z obu stron.
- c. Rakieta nie może być dłuższa niż 73,70 cm ani szersza niż 31,70 cm. Powierzchnia uderzenia, nie może być dłuższa niż 39,40 cm i szersza niż 29,20 cm. Długość powierzchni uderzenia mierzy się równolegle a szerokość prostopadle do pionowej osi rączki.
- d. Do rakiety nie mogą być przyłączone żadne przedmioty, wystające elementy czy urządzenia, które umożliwiałyby znaczącą zmianę kształtu rakiety, jej momentu bezwładności względem dowolnej z głównych osi obrotu lub zmianę jakiejkolwiek właściwości fizycznej, która mogłaby wpłynąć na funkcjonowanie rakiety w czasie rozgrywania punktu. Do rakiety można przyłączać przedmioty, wystające elementy oraz urządzenia zaliczane do Technologii Analizy Zawodnika lub te, które ograniczają jej zużycie, tłumią drgania czy, wyłącznie w przypadku ramy, wpływają na rozłożenie masy. Wszystkie dozwolone przedmioty, wystające elementy i urządzenia muszą mieć rozmiar stosowny do ich zastosowania oraz być rozmieszczone w odpowiedni sposób. Rakieta nie może mieć wbudowanego lub przymocowanego żadnego źródła energii, które w jakikolwiek sposób mogłoby zmienić lub wpłynąć na właściwości tej rakiety.

ZAŁĄCZNIK III

TECHNOLOGIA ANALIZUJĄCA ZAWODNIKA

Do Technologii Analizującej Zawodnika zalicza się urządzenia, które posiadają którąkolwiek z funkcji umożliwiających pozyskanie danych na temat występu zawodnika, takich jak:

- a. Rejestrowanie danych
- b. Przechowywanie danych
- c. Przekazywanie danych
- d. Analiza danych
- e. Jakikolwiek kontakt z zawodnikiem nawiązany w dowolny sposób

Urządzenia zaliczane do Technologii Analizującej Zawodnika mogą zapisywać i/lub przechowywać dane w trakcie trwania meczu. Dane te mogą być przekazane zawodnikowi zgodnie z punktem 30 „Przepisów gry w tenisa”.

ZAŁĄCZNIK IV

REKLAMY

1. Reklamy mogą znajdować się na siatce, o ile umieszczone są na części siatki, która znajduje się nie dalej niż 0,914 m od środka słupka, o ile nie zaburzają widoczności zawodnikom i nie utrudniają gry. Znak (niekomercyjny) organizacji zarządzającej rozgrywkami można umieścić w dolnej części siatki, co najmniej 0,51 m poniżej wysokości siatki, o ile nie zaburza on widoczności zawodnikom i nie utrudnia gry.
2. Reklamy oraz inne znaki mogą znajdować się z tyłu kortu i po jego bokach, o ile nie zaburzają widoczności zawodnikom i nie utrudniają gry.
3. Reklamy oraz inne znaki mogą znajdować się na nawierzchni kortu poza polem gry, o ile nie zaburzają widoczności zawodnikom i nie utrudniają gry.
4. Niezależnie od powyższych podpunktów (1), (2) i (3) jakiegokolwiek reklamy oraz inne znaki znajdujące się na siatce, z tyłu kortu i po jego bokach lub na nawierzchni kortu poza liniami, które go ograniczają, nie mogą zawierać koloru żółtego i białego, ani innych jasnych kolorów, które mogą zaburzać widoczność zawodnikom i utrudniać grę.
5. Nie można umieszczać reklam oraz innych znaków na nawierzchni kortu wewnątrz pola gry.

ZAŁĄCZNIK V

ALTERNATYWNE PROCEDURY GRY I METODY ROZSTRZYGANIA WYNIKU

WYNIK W GEMIE (Punkt 5):

GRA BEZ PRZEWAG

Wynik w gemie z formułą „no-ad” podaje się w następujący sposób, zaczynając od wyniku podającego:

Brak punktu	-	„0”
Pierwszy punkt	-	„15”
Drugi punkt	-	„30”
Trzeci punkt	-	„40”
Czwarty punkt	-	„Gem”

Jeżeli obaj zawodnicy/obie pary zdobyli po trzy punkty wynik to „Równowaga” i rozgrywany jest punkt decydujący. Odbierający wybiera(ją), z której połowy kortu będzie/będą odbierać podanie. W grze podwójnej zawodnicy pary odbierającej nie mogą zamienić się pozycjami na returnie podczas rozgrywania decydującego punktu. Zawodnik/para, który/a wygra decydujący punkt, wygrywa gema.

W grze mieszanej odbierający musi być tej samej płci, co podający. Zawodnicy pary odbierającej nie mogą zamienić się pozycjami na returnie podczas rozgrywania decydującego punktu.

ROZSTRZYGNIĘCIE SETA (Punkt 6 i 7):

1. „KRÓTKIE” SETY

Zawodnik/para, który/a pierwszy/a wygra cztery gemy, wygrywa seta, przy czym przewaga musi wynosić przynajmniej dwa gemy. Przy stanie po cztery w gemach rozgrywany jest tie-break. Za zgodą organizacji nadzorującej rozgrywki można też rozgrywać tie-break przy stanie po trzy.

2. TIE-BREAK W „KRÓTKIM” SECIE

Ten rodzaj tie-breaka może być użyty tylko podczas rozgrywania „krótkiego” seta. Zawodnik/para, który/a pierwszy/a wygra pięć punktów, wygrywa gema i seta. Przy stanie po cztery rozgrywany jest punkt decydujący. Kolejność podawania i liczbę podań ustala organizacja zarządzająca danymi rozgrywkami. Zawodnicy/pary zmieniają strony jedynie po rozegraniu pierwszych czterech punktów.

3. MATCH TIE-BREAK (do 7 punktów)

Przy stanie po jeden lub po dwa w setach (w przypadku meczu rozgrywanego do trzech wygranych setów) rozgrywa się tie-break, którego zwycięzca wygrywa mecz. Taki tie-break jest grany zamiast decydującego seta.

Zawodnik/para, który/a pierwszy/a wygra siedem punktów, wygrywa match tie-break i mecz, przy czym przewaga musi wynosić przynajmniej dwa punkty.

4. MATCH TIE-BREAK (do 10 punktów)

Przy stanie po jeden lub po dwa w setach (w przypadku meczu rozgrywanego do trzech wygranych setów) rozgrywa się tie-break, którego zwycięzca wygrywa mecz. Taki tie-break jest grany zamiast decydującego seta.

Zawodnik/para, który/a pierwszy/a wygra dziesięć punktów, wygrywa match tie-break i mecz, przy czym przewaga musi wynosić przynajmniej dwa punkty.

Uwaga: *Jeżeli zamiast decydującego seta rozgrywany jest match tie-break:*

- *ustalona kolejność podawania jest kontynuowana. (Punkt 5 i 14)*
- *w grze podwójnej kolejność podawania i odbioru w tej samej parze może być zmieniona, podobnie jak na początku każdego seta. (Punkt 14 i 15)*
- *przerwa przed rozpoczęciem match tie-breaka wynosi 120 sekund, tak jak między setami*
- *przed rozpoczęciem match tie-breaka nie zmienia się piłek, nawet jeśli wypada wtedy zmiana piłek*

ZMIANA STRON KORTU (Punkt 10):

W tie-breaku zawodnicy zmieniają stronę kortu po pierwszym punkcie, a następnie po każdym czterech rozegranych punktach.

UNIEWAŻNIENIE PODANIA (Punkt 22):

GRA BEZ NETÓW

Alternatywną metodą jest gra bez unieważniania podania z powodu opisanego w punkcie 22.a. Oznacza to, że kiedy zaserwowana piłka dotknie siatki, paska lub taśmy, gra jest kontynuowana. Za zgodą organizacji nadzorującej rozgrywki, podczas meczu gry podwójnej, który rozgrywany jest w formule „krótkich” setów, bez przewag oraz bez netów, obaj partnerzy w parze odbierającej mogą odebrać zaserwowaną piłkę, która dotknie siatki, paska lub taśmy i wpadnie we właściwe karo serwisowe.

ZAŁĄCZNIK VI KOMPETENCJE SĘDZIÓW

Sędzia naczelny ma ostateczny autorytet jeśli chodzi o interpretację odpowiednich regulaminów turniejowych, a jego decyzja jest ostateczna.

W spotkaniach, na które wyznaczony został sędzia główny, ma on ostateczny autorytet we wszystkich kwestiach dotyczących faktów zaistniałych na korcie.

Zawodnicy mają prawo wezwać na kort sędziego naczelnego, jeżeli nie zgadzają się z interpretacją sędziego głównego, dotyczącą odpowiednich regulaminów.

W meczach, w których zostali wyznaczeni sędziowie liniowi i sędziowie siatki, wywołują oni piłki (także błędy stóp) na wyznaczonych im liniach lub siatce. Sędzia główny może zmienić decyzję sędziego liniowego lub sędziego siatki, jeżeli jest pewny, że został popełniony błąd. Sędzia główny odpowiada za wywoływanie piłek na wszystkich liniach, na których nie ma wyznaczonego sędziego liniowego lub sędziego siatki.

Jeżeli sędzia liniowy nie jest w stanie podjąć decyzji co do tego czy piłka dobra, czy autowa, powinien niezwłocznie zasygnalizować to sędziemu głównemu, który powinien wtedy podjąć tę decyzję. Jeżeli sędzia liniowy nie może podjąć decyzji co do tego czy piłka dobra, czy autowa, a sędzia główny nie jest w stanie podjąć tej decyzji, punkt powtarza się.

Podczas zawodów drużynowych, kiedy sędzia naczelny siedzi na korcie, ma on również najwyższy autorytet jeśli chodzi o fakty zaistniałe na korcie.

Mecz może zostać zatrzymany lub zawieszony w każdym momencie, w którym sędzia główny uzna to za konieczne lub stosowne.

Sędzia naczelny może również wstrzymać lub zawiesić grę z powodu zapadających ciemności, warunków pogodowych czy nieodpowiedniego stanu kortów. W przypadku przerywania spotkania z powodu zapadających ciemności, powinno to być zrobione po zakończeniu seta lub po rozegraniu parzystej liczby gemów w trwającym secie. Kiedy zawieszony mecz jest wznawiany, jego wynik oraz ustawienie zawodników na korcie pozostają niezmienione.

Sędzia główny lub sędzia naczelny podejmuje decyzje związane z ciągłością gry oraz niedozwolonym udzielaniem wskazówek. Decyzje te podejmowane są zgodnie z zatwierdzonym i obowiązującym Kodeksem Postępowania Zawodnika.

Przypadek 1: Sędzia główny zmienia decyzję sędziego liniowego i przyznaje podającemu pierwsze podanie. Odbierający nie zgadza się i uważa, że podającemu przysługuje drugie podanie, ponieważ wykonane wcześniej pierwsze podanie było błędne. Czy sędzia naczelny może zostać wezwany na kort, żeby wydać decyzję?

Decyzja: Tak. Sędzia główny podejmuje pierwszą decyzję jeśli chodzi o interpretację odpowiednich regulaminów turniejowych (zagadnień dotyczących tego, jakie decyzje podejmować na podstawie konkretnych faktów). Jeżeli zawodnik odwołuje się od jego decyzji, należy wezwać sędziego naczelnego, który wydaje wtedy ostateczną decyzję.

Przypadek 2: Piłka zostaje wywołana jako autowa, a zawodnik twierdzi, że była ona dobra. Czy sędzia naczelny może zostać wezwany na kort, żeby wydać decyzję?

Decyzja: Nie. Sędzia główny podejmuje ostateczną decyzję w kwestiach dotyczących faktów (zagadnień dotyczących tego, co rzeczywiście wydarzyło się na korcie)

Przypadek 3: Czy sędzia główny może zmienić decyzję sędziego liniowego po rozegraniu punktu, jeżeli jego zdaniem wcześniej, w czasie trwania wymiany, miała miejsce oczywista pomyłka sędziego liniowego?

Decyzja: Nie. Sędzia główny może zmienić decyzję sędziego liniowego tylko niezwłocznie po oczywistej pomyłce sędziego liniowego.

Przypadek 4: Sędzia liniowy wywołuje „aut”, zawodnik nie zgadza się z tą decyzją i twierdzi, że piłka była dobra. Czy sędzia główny może w takim przypadku zmienić decyzję sędziego liniowego?

Decyzja: Nie. Sędzia główny nie może zmienić decyzji sędziego liniowego w wyniku protestu zawodnika.

Przypadek 5: Sędzia liniowy wywołuje „aut”. Sędzia główny nie widział dokładnie piłki, ale wydaje mu się, że była ona dobra. Czy może on zmienić decyzję sędziego liniowego?

Decyzja: Nie. Sędzia główny może zmienić decyzję sędziego liniowego tylko gdy jest pewien, że ta decyzja była błędna.

Przypadek 6: Czy sędzia liniowy może zmienić swoją decyzję po ogłoszeniu wyniku przez sędziego głównego?

Decyzja: Tak. Jeżeli sędzia liniowy zda sobie sprawę, że się pomylił, powinien niezwłocznie sprostować swoją decyzję, pod warunkiem, że nie nastąpiło to w wyniku protestu zawodnika.

Przypadek 7: Jaka jest prawidłowa decyzja, jeżeli sędzia główny lub sędzia liniowy wywoła „aut”, a następnie zmieni swoją decyzję, uznając piłkę za dobrą.

Decyzja: Sędzia główny decyduje czy wywołany „aut” przeszkodził w grze któremukolwiek z zawodników. Jeżeli tak było, punkt należy powtórzyć. Jeżeli nie, zawodnik, który wykonał to uderzenie, wygrywa punkt.

Przypadek 8: Pod wpływem wiatru piłka wraca nad siatką na stronę przeciwnika a zawodnik zgodnie z przepisami przekłada raketę nad siatką, próbując wykonać uderzenie. Jego przeciwnik/cy przeszkadza(ją) mu w tym uderzeniu. Jaka jest prawidłowa decyzja?

Decyzja: Sędzia główny decyduje czy przeszkoda w grze była działaniem zamierzonym, czy nastąpiła nieumyślnie. Przyznaje on wtedy punkt zawodnikowi, któremu przeszkadzano, lub zarządza powtórzenie punktu.

PROCEDURY SPRAWDZANIA ŚŁADU PIŁKI

1. Ślady można sprawdzać jedynie na kortach ziemnych.
2. 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).
3. 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.
4. Pierwotna decyzja lub sprostowanie sędziego głównego pozostaje w mocy, jeżeli sędzia główny ani sędzia liniowy nie mogą zlokalizować śladu lub gdy ślad jest nieczytelny.
5. Jeżeli sędzia główny znalazł i ocenił ślad, jego decyzja jest ostateczna.
6. Podczas meczów rozgrywanych 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.
7. 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.
8. Jeżeli zawodnik celowo ściera ślad przed wydaniem przez sędziego głównego decyzji, oznacza to, że przyjmuje decyzję niekorzystną dla siebie.
9. Zawodnik nie może przejść na drugą stronę siatki, żeby sprawdzić ślad. Jeśli to robi, należy go ukarać za niesportowe zachowanie zgodnie z Kodeksem Postępowania Zawodnika.

PROCEDURY PODGLĄDU ELEKTRONICZNEGO

Jeżeli na turnieju wykorzystywany jest System Podglądu Elektronicznego, w meczach rozgrywanych na kortach, na których system ten jest w użyciu, należy postępować zgodnie z następującymi procedurami.

1. 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).
2. 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.
3. 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.
4. Pierwotna decyzja lub jej sprostowanie pozostaje w mocy, gdy z jakiegokolwiek powodu nie ma możliwości jej sprawdzenia przy użyciu systemu.

5. 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.
6. 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.

ZAŁĄCZNIK VII

ROZGRYWKI TENIS 10

Korty:

W rozgrywkach Tenis 10, oprócz kortu (pełnowymiarowego) opisanego w Przepisie 1, mogą być dodatkowo wykorzystywane korty o następujących wymiarach:

- Kort, oznaczony dla rozgrywek Tenis 10, jako „Czerwony”, jest prostokątem, o długości pomiędzy 10,97 m a 12,80 m i szerokości pomiędzy 4,27 m a 6,10 m. Wysokość siatki na środku mieści się pomiędzy 0,800 m a 0,838 m.
- Kort, oznaczony dla rozgrywek Tenis 10, jako „Pomarańczowy”, jest prostokątem, o długości pomiędzy 17,68 m a 18,29 m i szerokości pomiędzy 6,10 m a 8,23 m. Wysokość siatki na środku mieści się pomiędzy 0,800 m a 0,914 m.

Pilki:

W rozgrywkach Tenis 10 mogą być używane tylko następujące piłki, których specyfikacja jest opisana w Załączniku I:

- Piłka Stage 3 (Czerwona), rekomendowana jest do gry na korcie „czerwonym” przez zawodników w wieku do 8 lat, używających rakiety nie dłuższej niż 58,4 cm.
- Piłka Stage 2 (Pomarańczowa), rekomendowana jest do gry na korcie „pomarańczowym” przez zawodników w wieku od 8 do 10 lat, używających rakiety o długości pomiędzy 58,4 cm a 63,5 cm.
- Piłka Stage 1 (Zielona), rekomendowana jest do gry na korcie pełnowymiarowym przez zaawansowanych zawodników w wieku od 9 do 10 lat, używających rakiety o długości pomiędzy 63,5 cm a 66,0 cm.

Uwaga: Inne piłki opisane w Załączniku I nie mogą być używane w rozgrywkach Tenis 10.

Metody rozstrzygnięcia wyniku meczu:

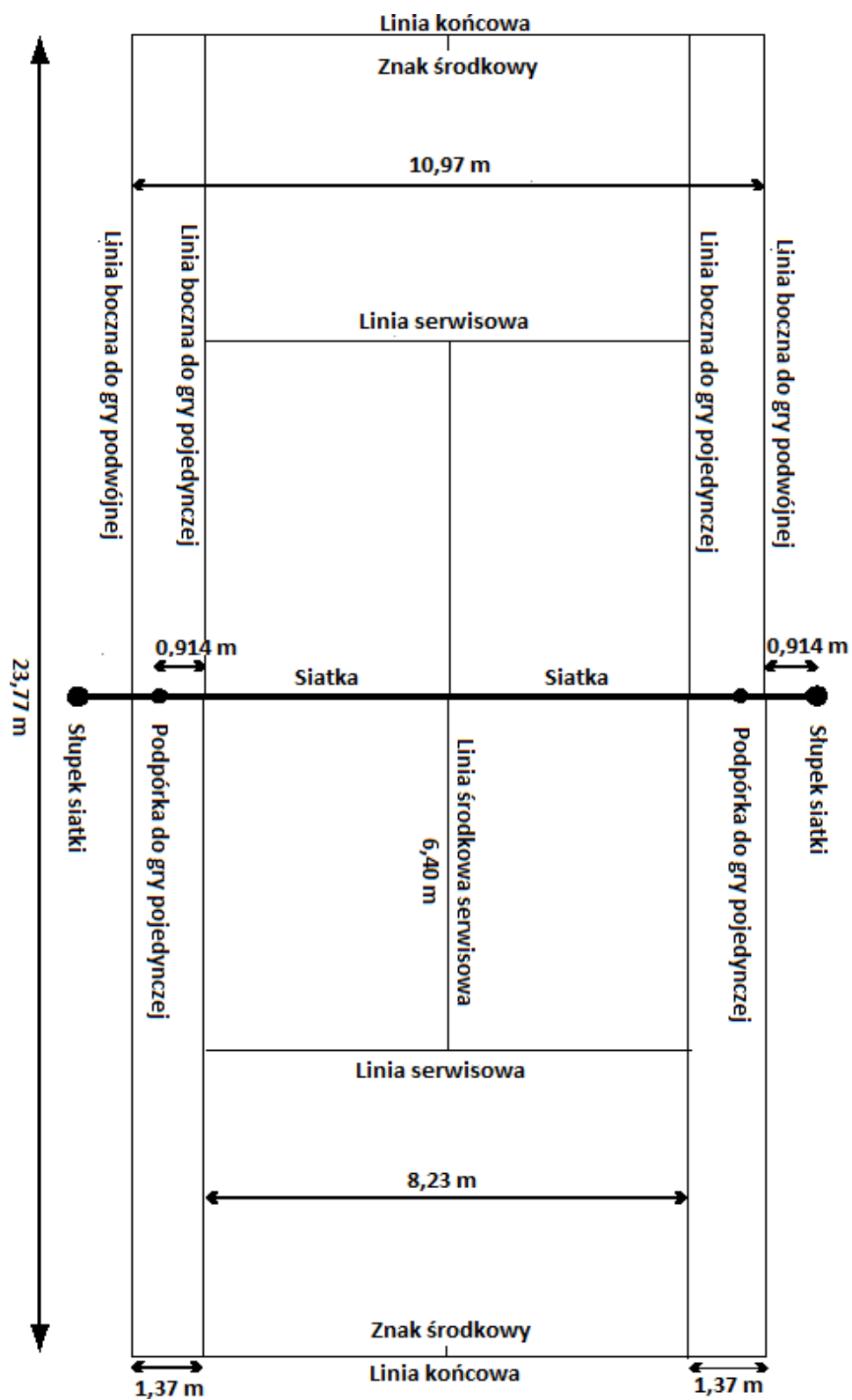
W rozgrywkach Tenis 10, podczas których używa się piłek Stage 3 (Czerwona), Stage 2 (Pomarańczowa) lub Stage 1 (Zielona), w celu skrócenia trwania spotkań, możliwe jest stosowanie zmodyfikowanych metod rozstrzygnięcia seta i meczu opisanych w Przepisach Gry w Tenisa (z uwzględnieniem tych opisanych w Załączniku V), takich jak jeden match tie-break, mecz do dwóch wygranych tie-breaków / match tie-breaków, jeden krótki set lub jeden zwykły set.

Mecze z ograniczonym czasem ich trwania:

W rozgrywkach Tenis 10 kierownictwo turnieju może ustalić jednakowy czas trwania dla wszystkich meczy w turnieju.

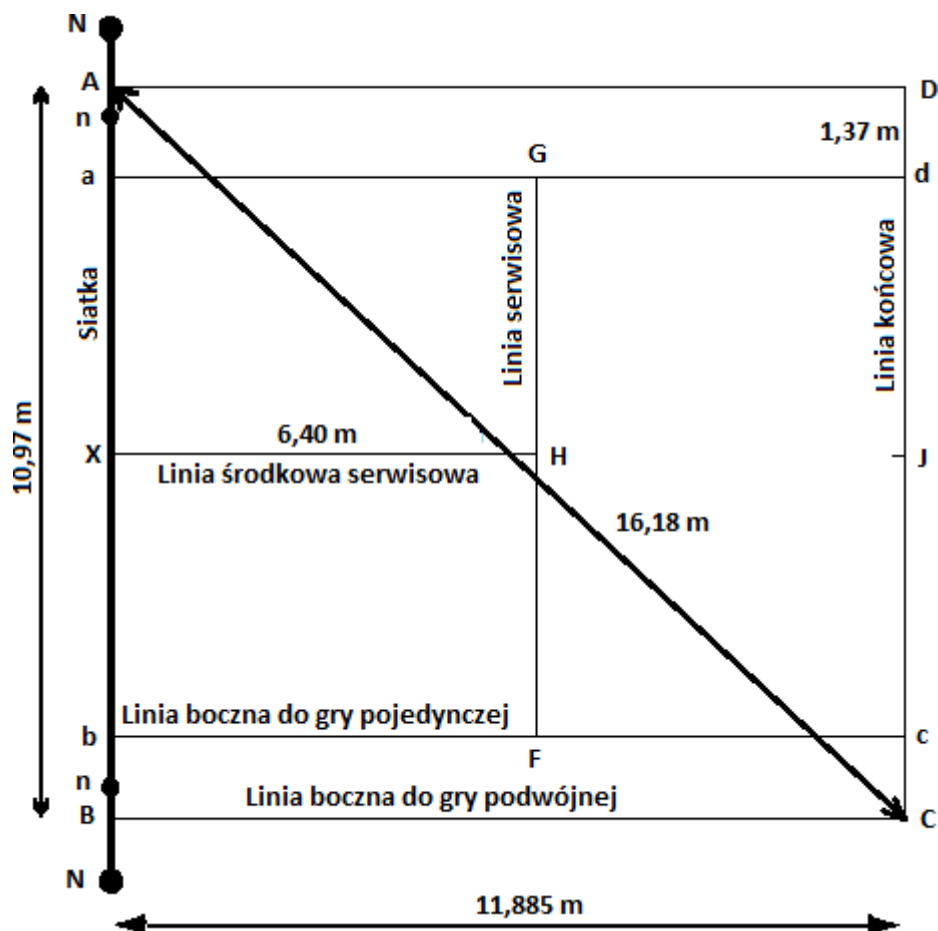
ZAŁĄCZNIK VIII

PLAN KORTU



Uwaga: Wszystkie wymiary podane są od zewnętrznej strony linii.

ZAŁĄCZNIK IX WSKAZÓWKI JAK WYZNACZYĆ KORT



Uwaga: Wszystkie wymiary podane są od zewnętrznej strony linii.

Przy wyznaczaniu kortu używanego zarówno do gry pojedynczej, jak i podwójnej stosuje się następującą procedurę.

Najpierw wyznacza się położenie siatki; linię prostą o długości 12,80 m. Zaznaczamy środek (znak X na rysunku powyżej), a następnie od tego punktu w obie strony odmierzamy:

- w odległości 4,11 m punkty a i b, w których siatka przecina wewnętrzne linie boczne,
- w odległości 5,03 m miejsca ustawienia podpórek do gry pojedynczej (n, n),
- w odległości 5,48 m punkty A i B, w których siatka przecina zewnętrzne linie boczne,
- w odległości 6,40 m miejsca ustawienia słupków siatki (N, N), znajdujące się na końcach pierwotnej linii o długości 12,80 m.

Wbijamy kołki w punktach A i B i przymocowujemy do nich końcówki dwóch taśm mierniczych. Na jednej, którą wyznaczymy przekątną połowy kortu, zaznaczamy długość 16,18 m, a na drugiej (służącej do wyznaczenia linii bocznej) zaznaczamy długość 11,89 m. Naciągamy obie taśmy tak, aby w tych odległościach, wyznaczyły ten sam punkt C, który jest jednym z narożników kortu.

Odwracamy wymiary, żeby wyznaczyć drugi narożnik w punkcie D. W celu sprawdzenia pomiarów zaleca się na tym etapie zmierzenie długości linii CD, która, jako linia końcowa, powinna mieć długość 10,97 m. W tym samym czasie możemy zaznaczyć jej środek w punkcie J, a także, w odległości 1,37 m od punktów C i D, końce wewnętrznych linii bocznych (c, d).

Linie środkową serwisową oraz linię serwisową wyznaczam, wykorzystując punkty F, H, G, które są odmierzone w odległości 6,40 m od siatki wzdłuż odpowiednich linii bc, XJ, ad.

Po wykonaniu tej samej procedury po drugiej stronie siatki cały kort będzie wyznaczony.

Jeżeli wyznaczamy tylko kort do gry pojedynczej, wówczas linie na zewnątrz punktów a, b, c i d nie są nam potrzebne, ale sam kort możemy wyznaczyć w sposób opisany powyżej. Można też wyznaczyć narożniki linii końcowej (c, d), mocując przy pomocy kołków dwie taśmy w punktach a i b, zamiast w punktach A i B, i odmierzając na nich długości 14,46 m i 11,89 m. Słupki siatki znajdują się w punktach n, n i wówczas należy używać siatki do gry pojedynczej o długości 10 m.

Kiedy kort przeznaczony zarówno do gry pojedynczej, jak i podwójnej, z zawieszoną siatką do gry podwójnej, używany jest do gry pojedynczej, wówczas siatka musi być wsparta w punktach n, n na wysokości 1,07 m przy użyciu podpórek, których przekrój jest kwadratem o boku nie większym niż 7,5 cm lub kołem o przekątnej. Środki podpórek znajdują się w odległości 0,914 m na zewnątrz kortu do gry pojedynczej z obu stron. Aby ułatwić umieszczanie podpórek, zaleca się, żeby punkty n, n, zostały uwidocznione przy użyciu białej kropki w trakcie wyznaczania kortu.

Uwagi:

Podczas turniejów międzynarodowych rekomenduje się minimalną odległość między liniami końcowymi a ogrodzeniem z tyłu kortu, która powinna wynosić 6,40 m, a między liniami bocznymi a bocznym ogrodzeniem kortu 3,66 m.

Podczas turniejów rekreacyjnych lub klubowych rekomenduje się minimalną odległość między liniami końcowymi a ogrodzeniem z tyłu kortu, która powinna wynosić 5,48 m, a między liniami bocznymi a bocznym ogrodzeniem kortu 3,05 m.

Zaleca się minimalną rekomendowaną wysokość hali, która powinna wynosić 9 m.

ZAŁĄCZNIK X
PRZEPISY TENISA PLAŻOWEGO

Przepisy Gry w Tenisa Plażowego zatwierdzone są przez odpowiednią komisję Międzynarodowej Federacji Tenisowej i dostępne są na stronie internetowej: <https://www.itftennis.com/en/itf-tours/beachtennis-tour/>

ZAŁĄCZNIK XI
PROCEDURY ROZPATRYWANIA ODWOŁAŃ I PRZESŁUCHAŃ
DOTYCZĄCYCH PRZEPISÓW GRY W TENISA

1. WSTĘP

1.1 Procedury te zostały zaakceptowane przez Zarząd Międzynarodowej Federacji Tenisowej (ITF) 17 maja 1998 roku.

1.2 Zarząd ITF może od czasu do czasu uzupełniać, poprawiać i zmieniać te procedury.

2. CELE

2.1 ITF jest prawnym właścicielem *Przepisów gry w tenisa* i zobowiązana jest do:

- a. Zabezpieczenia tradycyjnego charakteru i integralności gry w tenisa.
- b. Aktywnego zabezpieczania umiejętności tradycyjnie wymaganych w tym sporcie.
- c. Wprowadzania udoskonaleń, które pozwolą zachować ducha współzawodnictwa w tym sporcie
- d. Zapewnienia uczciwego przebiegu rozgrywek.

2.2 W celu zapewnienia sprawiedliwego, konsekwentnego i szybkiego rozpatrywania odwołań i prowadzenia przesłuchań w odniesieniu do *Przepisów gry w tenisa*, ustalone zostały procedury przedstawione poniżej.

3. ZAKRES

3.1 Procedury te stosowane są do przepisów:

- a. Przepis 1: - Kort.
- b. Przepis 3: - Piłka.
- c. Przepis 4: - Rakietą.
- d. Załącznik I i II do *Przepisów gry w tenisa*.
- e. Jakiegokolwiek inne *Przepisy Gry w Tenisa*, o których decyduje ITF.

4. STRUKTURA

4.1 Zgodnie z tymi procedurami decyzje są podejmowane przez Komisję Orzekającą.

4.2 Decyzje te są ostateczne, z wyjątkiem prawa do odwołania do Trybunału Apelacyjnego zgodnie z tymi procedurami.

5. ZASTOSOWANIE

5.1 Orzeczenia wydawane są po:

- a. Przedstawieniu wniosku Zarządu; lub
- b. Otrzymaniu podania o rozpatrzenie sprawy, złożonego zgodnie z procedurami opisanymi poniżej.

6. POWOŁYWANIE I SKŁAD KOMISJI ORZEKAJĄCYCH

- 6.1** Komisje Orzekające powoływane są przez Prezydenta ITF lub osobę przez niego wyznaczoną i składają się z takiej liczby członków, jaka zostanie określona przez Prezydenta lub osobę przez niego wyznaczoną.
- 6.2** Jeżeli do Komisji Orzekającej powołana jest więcej, niż jedna osoba, Komisja nominuje na Przewodniczącego jednego ze swoich członków.
- 6.3** Przewodniczący ma prawo ustalania procedur przed i w czasie rozpatrywania podań i/lub przesłuchań prowadzonych przez Komisję Orzekającą.

7. PROPONOWANE ORZECZENIA KOMISJI ORZEKAJĄCEJ

- 7.1** Szczegóły każdego orzeczenia wydanego na wniosek Zarządu mogą być przekazane każdej osobie działającej w dobrej wierze lub zawodnikom, producentom sprzętu, związkom krajowym czy ich członkom zainteresowanym wydanym orzeczeniem.
- 7.2** Osoba poinformowana w ten sposób otrzyma rozsądny czas na przekazanie uwag, a także złożenie prośby o przekazanie informacji lub złożenie protestu w związku z wydanym orzeczeniem do Prezydenta ITF lub osoby przez niego wyznaczonej.

8. WNIOSEK O WYDANIE ORZECZENIA

- 8.1** Wniosek o wydanie orzeczenia może być złożony przez każdą osobę zainteresowaną wydaniem decyzji, włącznie z zawodnikami, producentami sprzętu, krajowymi związkami czy ich członkami.
- 8.2** Wniosek o wydanie orzeczenia musi zostać złożony na piśmie do Prezydenta.
- 8.3** Aby wniosek o wydanie orzeczenia był rozpatrzony, musi on zawierać następujące informacje:
- a. Imię, nazwisko i adres Wnioskującego.
 - b. Datę złożenia podania.
 - c. Oświadczenie, w którym jasno przedstawiony jest powód, dla którego Wnioskujący prosi o wydanie decyzji.
 - d. Wszystkie związane ze sprawą dokumenty dowodowe, na które Wnioskujący zamierza powołać się w czasie przesłuchania.
 - e. Jeżeli zdaniem Wnioskującego, konieczna jest opinia eksperta, powinien on dołączyć prośbę o przesłuchanie takiego eksperta. Prośba ta musi zawierać nazwisko proponowanego eksperta i wynik ekspertyzy dotyczącej sprawy;
 - f. Jeżeli wniosek dotyczy orzeczenia w sprawie rakiety czy innego sprzętu, prototyp lub egzemplarz tego sprzętu musi być dołączony do wniosku;
 - g. Jeżeli zdaniem Wnioskującego zachodzą nadzwyczajne lub nietypowe okoliczności, które sprawiają, że orzeczenie powinno być wydane w określonym czasie lub przed określona

datą, powinien on dołączyć oświadczenie opisujące nadzwyczajne lub nietypowe okoliczności.

8.4 Jeżeli wniosek nie zawiera informacji i/lub sprzętu, o którym mowa w punkcie 8.3 (a)-(g) powyżej, Prezydent lub osoba przez niego wyznaczona zawiadamia o tym Wnioskującego, dając mu rozsądny czas na uzupełnienie braków. Jeżeli Wnioskujący nie uzupełni tych braków w określonym czasie, podanie zostanie odrzucone.

9. ZWOŁYWANIE KOMISJI ORZEKAJĄCEJ

9.1 Po otrzymaniu uzasadnionego wniosku lub na wniosek Zarządu, Prezydent lub wyznaczona przez niego osoba może zwołać Komisję Orzekającą w celu rozpatrzenia wniosku.

9.2 Komisja Orzekająca nie musi zarządzać przesłuchania w celu rozpatrzenia wniosku, jeśli w opinii Przewodniczącego decyzja w sprawie wniosku może być podjęta sprawiedliwie bez przesłuchania.

10. PROCEDURY KOMISJI ORZEKAJĄCEJ

10.1 Przewodniczący Komisji Orzekającej określa odpowiednią formę, procedurę oraz datę rozpatrzenia wniosku i/lub przesłuchania.

10.2 Przewodniczący przekazuje ustalenia podane powyżej w punkcie 10.1 Wnioskującemu i wszystkim osobom czy związkowi krajowemu, które wyraziły zainteresowanie orzeczeniem.

10.3 Przewodniczący określa wszystkie kwestie związane z materiałem dowodowym i nie jest związany prawnymi przepisami dotyczącymi procedur i dopuszczalności materiału dowodowego, o ile rozpatrzenie wniosku i/lub przesłuchanie będzie prowadzone sprawiedliwie, tak, aby każda ze stron, której ta kwestia dotyczy, miała godziwą możliwość przedstawienia swojej sprawy.

10.4 Zgodnie z tymi procedurami każde rozpatrzenie sprawy i/lub przesłuchanie:

- a. Powinno być niejawne;
- b. Może być odroczone i/lub zawieszone przez Komisję Orzekającą.

10.5 Przewodniczący ma prawo od czasu do czasu dokooptować do Komisji Orzekającej dodatkowych członków, mających umiejętności lub doświadczenie przydatne do rozpatrzenia konkretnych spraw, które wymagają tych umiejętności lub doświadczenia.

10.6 Komisja Orzekająca podejmuje decyzje zwykłą większością głosów. Członkowie nie mogą wstrzymywać się od głosu.

10.7 Przewodniczący ma pełną swobodę przy nakładaniu na wnioskującego i/lub inne osoby czy organizacje przekazujące uwagi, składające protesty lub prośby o przekazanie informacji w czasie rozpatrywania sprawy i/lub przesłuchania, nakazu zwrotu kosztów, które Komisja ponosi podczas rozpatrywania sprawy, przeprowadzania testów lub sporządzania raportów związanych ze sprzętem podlegającym orzeczeniu, w wysokości jaką uważa za stosowną.

11. ZAWIADOMIENIE

11.1 Po uzgodnieniu decyzji Komisja Orzekająca przekazuje pisemne zawiadomienie Wnioskującemu i/lub osobom czy związkom zainteresowanym wydanym orzeczeniem tak szybko, jak to będzie możliwe.

11.2 Takie pisemne zawiadomienie powinno zawierać streszczenie uzasadnienia decyzji Komisji Orzekającej.

11.3 Decyzja Komisji Orzekającej jest wiążąca od dnia przekazania pisemnego zawiadomienia bądź od innego dnia ustalonego przez Komisję Orzekającą.

12. ZASTOSOWANIE OBOWIĄZUJĄCYCH PRZEPISÓW GRY W TENISA

12.1 Zgodnie z uprawnieniami Komisji Orzekającej do wydawania tymczasowych orzeczeń, obowiązujące *Przepisy gry w tenisa* są stosowane do czasu zakończenia rozpatrzenia sprawy i/lub przesłuchania przez Komisję Orzekającą i wydania przez nią decyzji.

12.2 Przed lub w czasie rozpatrzenia sprawy i/lub przesłuchania Przewodniczący Komisji Orzekającej może wydać takie zarządzenia, jakie uważa za konieczne dla wejścia w życie *Przepisów gry w tenisa* i procedur, włącznie z wydaniem orzeczeń tymczasowych.

12.3 Takie tymczasowe orzeczenia mogą zawierać zakaz używania jakiegoś sprzętu w turniejach rozgrywanych zgodnie z *Przepisami gry w tenisa*. Wydawane są one w oczekiwaniu na orzeczenie Komisji co do zgodności sprzętu z wymaganiami podanymi w *Przepisach gry w tenisa*.

13. POWOŁYWANIE I SKŁAD TRYBUNAŁÓW APELACYJNYCH

13.1 Trybunały Apelacyjne powoływane są przez Prezydenta lub osobę przez niego wyznaczoną spośród członków Zarządu.

13.2 Członek Komisji Orzekającej, która wydała pierwotne orzeczenie, nie może być członkiem Trybunału Apelacyjnego.

13.3 W skład Trybunału Apelacyjnego może wchodzić tylu członków, ilu powoła Prezydent lub osoba przez niego wyznaczona, ale nie mniej, niż trzech.

13.4 Trybunał Apelacyjny nominuje na Przewodniczącego jedną osobę spośród swoich członków.

13.5 Przewodniczący ma prawo określać procedury przed i w czasie przesłuchania apelacyjnego.

14. WNIESIENIE APELACJI

14.1 Wnioskujący [lub osoba czy związek zainteresowany orzeczeniem i przekazujący uwagi czy składający protesty lub prośby o przekazanie informacji związanych ze sprawą] może odwołać się od decyzji Komisji Orzekającej.

14.2 Aby była rozpatrzona, apelacja musi:

- a. Być skierowana na piśmie do Przewodniczącego Komisji Orzekającej, która wydała orzeczenie nie później, niż 45 dni po ogłoszeniu decyzji;
- b. Zawierać szczegóły orzeczenia, przeciwko któremu wnoszona jest apelacja;
- c. Zawierać pełne uzasadnienie apelacji.

14.3 Po otrzymaniu apelacji spełniającej warunki formalne Przewodniczący Komisji Orzekającej, która wydała pierwotną decyzję, może zażądać od Składającego apelację wpłacenia rozsądnej kaucji za apelację. Kaucja ta zostanie zwrócona Składającemu apelację, jeżeli wygra sprawę.

15. ZWOŁYWANIE TRYBUNAŁU APELACYJNEGO

15.1 Prezydent lub osoba przez niego wyznaczona zwołuje Trybunał Apelacyjny po wpłaceniu kaucji przez Wnoszącego apelację.

16. PROCEDURY TRYBUNAŁU APELACYJNEGO

16.1 Trybunał apelacyjny i jego Przewodniczący przestrzegają procedur i prowadzą przesłuchania zgodnie z tym, co przedstawiono w sekcjach 10, 11 i 12.

16.2 Orzeczenie Trybunału Apelacyjnego obowiązuje od dnia zawiadomienia wnoszącego apelację lub od innego dnia ustalonego przez Trybunał Apelacyjny.

17. POSTANOWIENIA OGÓLNE

17.1 Jeżeli Komisja Orzekająca składa się tylko z jednego członka, osoba ta pełni obowiązki Przewodniczącego i jest odpowiedzialna za prowadzenie przesłuchań oraz określa procedury obowiązujące przed i w czasie rozpatrywania sprawy i/lub przesłuchania

17.2 Wszystkie procesy rozpatrywania podań i /lub przesłuchania są prowadzone w języku angielskim. Jeżeli składający podanie i/lub inne osoby czy organizacje przekazujące uwagi, składające protesty lub prośby o przekazanie informacji nie mówią po angielsku, na przesłuchaniu musi być obecny tłumacz. O ile to możliwe, tłumacz musi być niezwiązany z żadną ze stron sprawy.

17.3 Komisja Orzekająca lub Trybunał Apelacyjny mogą publikować fragmenty swoich orzeczeń.

17.4 Zgodnie z tymi procedurami wszelkie zawiadomienia muszą być wydawane w formie pisemnej.

17.5 Zgodnie z tymi procedurami wszelkie zawiadomienia są uważane za wydane z dniem, w którym zostały przekazane składającemu podanie i innym stronom w tej sprawie.

17.6 Komisja Orzekająca ma prawo do odrzucenia wniosku, jeśli według jej racjonalnej opinii jest on w znacznym stopniu podobny do wniosku, który Komisja Orzekająca rozpatrzyła i co do którego wydała decyzję i/lub orzeczenie w okresie do 36 miesięcy przed złożeniem tego wniosku.

