

# A tenisz játékszabályai

## ELŐSZÓ

A Nemzetközi Tenisz Szövetség (International Tennis Federation, ITF) a tenisz sport irányító szerve. Feladatai közé tartozik a tenisz játékszabályainak meghatározása.

Hogy ezt a feladatát maradéktalanul elláthassa, az ITF egy szabályszerkesztő bizottságot hozott létre, amely folyamatosan figyeli a játékot és a játékszabályokat, és szükség szerint javaslatokat tesz azok megváltoztatására. Ezeket a változtatásokat, melyek lehetnek véglegesek, vagy szólhatnak csupán egy meghatározott tesztperiódusra, a bizottság az ITF igazgatótanácsa elé terjeszti, akik a javaslatot az ITF éves közgyűléséhez továbbítják. A játékszabályok bármilyen változtatásában a végső döntést az ITF közgyűlése mondja ki.

Megjegyzés: ahol nincs külön meghatározva, minden utalás egyaránt vonatkozik férfiakra és nőkre.

### **1. § A játéktér (pálya) (régi 1 és 34)**

A játéktér egy 23,77 méter hosszú és egyesjáték esetén 8,23 méter, párosjáték esetén pedig 10,97 méter széles derékszögű négyszög.

A játéktér közepén háló választja ketté, amelyet egy kötélre vagy fémhuzalra függesztenek fel. Ez a kötél vagy huzal két hálótartó oszlop tetejéhez vagy, azon átmenően van felerősítve 1,07 méter magasan. A hálót egész terjedelmében úgy kell kifeszíteni, hogy teljesen töltse ki a két hálótartó oszlop közötti helyet és megfelelően sűrű szövésűnek kell lennie, hogy a labda ne juthasson keresztül rajta. A háló magassága közepén 0,914 méter, itt egy hálólekötő hevederrel kell azt feszesre rögzíteni. A háló tetejénél a kötelet vagy fémhuzalt egy szegélyszalaggal kell befedni. A szegélyszalag és a hálólekötő heveder teljesen fehér színűnek kell, hogy legyenek.

- A kötél vagy fémhuzal legfeljebb 0,8 centiméter átmérőjű lehet.
- A hálólekötő heveder 5 centiméter széles kell, hogy legyen.
- A szegélyszalag szélessége 5 centiméter és 6,35 centiméter között lehet.

Páros mérkőzéseknél a hálótartó oszlopok középvonalai 0,914 méterre kell, hogy legyenek a páros játéktér két szélétől kifelé.

Egyes mérkőzéseknél, ha egyeshálót használunk, a hálótartó oszlopok középvonalai 0,914 méterre kell, hogy legyenek az egyes játéktér két szélétől kifelé. Ha páros hálót használunk, a hálót két úgynevezett egyesléccel fel kell támasztani 1,07 méter magasságban. Az egyeslécek középvonalának az egyes játéktér két szélétől kifelé 0,914 méterre kell lenniük.

- A hálótartó oszlopok legfeljebb 15 centiméter oldalszélességű négyszögletes vagy 15 centiméter átmérőjű kör alaprajzúak kell, hogy legyenek.
- Az egyeslécek legfeljebb 7,5 centiméter oldalszélességű négyszögletes vagy 7,5 centiméter átmérőjű kör alaprajzúak kell, hogy legyenek.
- A hálótartó oszlopok és az egyeslécek legfeljebb 2,5 centiméterrel nyúlhatnak a hálótartó kötél vagy fémhuzal fölé.

A játéktér két végén levő vonalakat alapvonalaknak, a játéktér oldalán levő vonalakat pedig oldalvonalaknak nevezzük.

Az egyes oldalvonalak közé, a hálóval párhuzamosan és attól mindkét irányban 6,4 méter távolságban két vonalat kell húzni, ezek az adogatóvonalak. A háló mindkét oldalán a háló és az adogatóvonalak közötti területet a közép-adogatóvonalal két egyenlő részre, adogatóudvarra kell osztani. A közép-adogatóvonal párhuzamos az egyes oldalvonalakkal és azoktól egyenlő távolságra helyezkedik el.

Mindkét alapvonalat egy 10 centiméter hosszúságú középpjellel két egyenlő részre kell osztani. A középpjellegyen párhuzamos az egyes oldalvonalakkal és mutasson a háló felé.

- A közép-adogatóvonalak és a középpjelek 5 centiméter szélességűek kell, hogy legyenek.
- A többi vonal legalább 2,5 centiméter és legfeljebb 5 centiméter széles lehet, kivéve az alapvonalakat, amelyek maximális megengedett szélessége 10 centiméter.

A méreteket minden esetben a vonalak külső szélétől kell mérni. A vonalak legyenek azonos színűek és üssenek el a játéktér színétől.

A játéktéren, hálón, szegélyszalagon, hevederen, hálótartó oszlopokon és egyesléceken a III. Függelékben meghatározottakon kívül nem szabad hirdetést elhelyezni.

## 2. § A pálya állandó tartozékai (régí 2.)

A pálya állandó tartozékai közé soroljuk a hátsó és oldalkerítéseket, a nézőket, a lelátót és a nézők székeit, illetve minden más tartozékot, ami a pálya körül vagy felett helyezkedik el, a játékvezetőt, a vonalbírókat, a hálóbírókat és a labdaszedőket, amennyiben kijelölt helyükön tartózkodnak.

Ha az egyes mérkőzést páros hálóval és egyeslécekkel játsszák, a hálótartó oszlopokat és a háló egyesléceken kívüli részeit szintén állandó pályatartozékoknak, nem pedig a háló részének kell tekinteni.

### 3. § A labda (régí 3, 13, 27 és 32)

A tenisz játékszabályai szerint használható labdáknak az I. Függelékben megfogalmazottaknak kell megfelelni.

Az ITF jogosult annak eldöntésére, hogy egy adott labda, vagy prototípus megfelel-e az I. Függelékben megfogalmazott követelményeknek, illetve megfelel-e a tenisz játékszabályainak. Az elbírálás az ITF kezdeményezésére, illetve az érdekelt fél, például a gyártó, vagy bármely játékos, vagy nemzeti szövetség kérésére történhet. A kérelem előterjesztése és az elbírálás az ITF vonatkozó szabályzata szerint történik.

(Lásd VI. Függelék)

*A verseny szervezője a verseny megkezdése előtt köteles bejelenteni:*

- a) A mérkőzéseken használt labdák számát (2,3,4 vagy 6) .
- b) A labdacserék idejét, ha van ilyen.

*Ha a mérkőzésen van labdacseré, akkor annak ideje:*

- a) Az előre kihirdetett páratlan számú játék lejátszása után, amely esetben az első labdacseré a többinél két játékkal korábban kell legyen azért, hogy a labdák bemelegítés alatti elhasználódását is figyelembe vegyünk. A labdacseré szempontjából a döntő játék egy játéknak számít. Döntő játék előtt nem szabad labdát cserélni. Ebben az esetben a labdacserét a következő játszma második játéka előtt kell végrehajtani.
- b) Valamelyik játszma elején.

Ha labdamenet közben a labda kilyukad, újra kell játszani a pontot.

#### **I. Eset:**

*Újra kell-e játszani a pontot, ha a labdamenet végén puha a labda?*

**Döntés:** Ha a labda nem lyukas, csak puha, a pontot nem kell újra játszani.

**Megjegyzés:** A tenisz játékszabályai alapján játszott mérkőzéseken csak olyan labdák használhatók; amelyek szerepelnek az ITF által kiadott engedélyezett labdák listáján.

### 4. § Az ütő (régí 4)

A tenisz játékszabályainak megfelelő ütők jellemzőit a II. Függelék tartalmazza.

Az ITF jogosult annak eldöntésére, hogy egy bizonyos ütő vagy prototípus megfelel-e a II. Függelék követelményeinek, illetve engedélyezett vagy nem engedélyezett a vele való játék. Ilyen döntés történhet az ITF kezdeményezésére, illetve az érdekelt fél, például a gyártó, bármely játékos vagy nemzeti szövetség kérheti azt. A kérelem előterjesztése és az elbírálás az ITF vonatkozó szabályzata szerint történik

(Lásd VI. Függelék)

**1. Eset:**

*Lehet-e egy garnitúra húrnál több az ütőfelületén?*

**Döntés:** Nem. A szabály az egymást keresztező húrok egyetlen mintázataról (és nem mintázatairól) beszél. (Lásd II. Függelék)

**2. Eset:**

*Az ütő húrozásának mintázata egészében egyenletesnek és síknak tekinthető-e, ha a húrok egynél több síkban vannak?*

**Döntés:** Nem.

**3. Eset:**

*Felszerelhetők-e az ütő húrozására rezgéscsillapító szerkezetek, és ha igen, hova?*

**Döntés:** Igen, de az ilyen szerkezet csak az egymást keresztező húrokon kívül helyezhető el.

**4. Eset:**

*A játékos húrja labdamentet közben véletlenül elszakad. Elkezdheti-e a következő pontot ezzel az ütővel?*

**Döntés:** Igen, hacsak bizonyos versenyek szervezői ezt kifejezetten nem tiltják.

**5. Eset:**

*A mérkőzés folyamán bármikor használhat-e a játékos egyszerre több mint egy ütőt?*

**Döntés:** Nem.

**6. Eset:**

*Lehet-e áramforrást (elemet) beépíteni az ütőbe, amely hatással van annak játéktulajdonságaira?*

**Döntés:** Nem. Az elem használata tiltott, mivel az energiaforrás. Ugyanez vonatkozik a napelemekre, vagy más hasonló szerkezetekre.

## 5. § A labdamentek számolása (régii 26 és 27)

a) Hagyományos játék

Hagyományos játék esetén a pontokat a következő sorrendben számoljuk, az adagató pontjait mondva először:

Nincs pont	„semmi”
Első pont	„15”
Második pont	„30”
Harmadik pont	„40”
Negyedik pont	„játék”

kivéve, ha mindkét játékos/pár három pontot szerzett, ebben az esetben az eredmény „egyenlő”. Az „egyenlő” állás után következő pontot nyerő játékos/pár javára „előny” az állás. Ha az ezt követő pontot ugyanez a játékos/

pár nyeri, akkor ő/ők nyerik a „játék”-ot is. Ha a másik játékos/pár nyeri a következő pontot, az állás ismét „egyenlő” lesz. Ahhoz, hogy egy játékos/pár megnyerhesse a „játék”-ot, két egymás utáni labdamenetet kell nyerniük „egyenlő” állás után.

#### b) Döntő játék

Döntő játékban a pontokat egyesével számolva („Null”, „Egy”, „Kettő”, „Három” stb.) jelezzük, a játékban vezető játékos/pár pontjait mondva először. Az első játékos/pár, amelyik hét pontot nyer, nyeri a „játék”-ot és a „Játszma”-t, feltéve, hogy két pont különbség van az eredményük között. Szükség esetén a döntő játék addig folytatódik, amíg el nem érik ezt a két pontos különbséget.

Az adogatni következő játékos adogat a döntő játék első pontjáért. Az ezt következő pontért az ellenfél (páros játék esetén az a játékos, aki az ellenfél részéről következik az adogatásban) adogat. Ezek után, mindkét játékos/pár két-két egymást követő pontért fog adogatni a döntő játék végéig (páros játék esetén az adogatók, a mérkőzés során meghatározott sorrendje folytatódik a játszma végéig.)

Az a játékos/pár, amely a döntő játék első pontjáért adogatott, a következő játszma első játékában fogadni fog.

A játékszabályok IV. Függelékében egyéb, alternatív számolási módszerek találhatók.

### 6. § A játékok számolás a (régí 27)

A játszmán belüli számolásra különböző módszerek vannak. A két fő módszer, az „Előny játszma”, illetve a „Döntő játék” számolási rendszerek. Bármelyik választható, de a verseny előtt ki kell hirdetni, hogy melyiket alkalmazzák. Ha a „Döntő játék” rendszert használják, azt is meg kell mondani, hogy egy esetleges döntő játszmában melyik módszer szerint fognak számolni.

#### a) „Az előny játszma”

Az a játékos/pár, amelyik elsőként nyer hat játékot, nyeri az adott „játszmát” is. A győzelemhez az ellenféllel szemben legalább két nyert játékkülönbség szükséges és a játszmát mindaddig folytatni kell, amíg ezt a különbséget az egyik játékos/pár el nem éri.

#### b) „A döntő játékkal befejezett játszma”

Az a játékos/csapat, amelyik elsőként nyer hat játékot, nyeri az adott „játszmát” is. A győzelemhez az ellenféllel szemben legalább két nyert játékkülönbség szükséges. Ha a játékállás 6:6, a játszmát döntő játékkal fejezik be.

Egyéb, választható számolási módszerek a IV. Függelékben találhatóak.

### 7. § A játszmaák száma (régí 28)

A mérkőzés tarthat kettő nyert játszmaíg (a játékos vagy pár kettő játszmát kell nyerjen a mérkőzés megnyeréséhez), vagy három nyert játszmaíg (a játékos vagy pár három játszmát kell nyerjen a mérkőzés megnyeréséhez).

Egyéb, választható számolási módszerek a IV. Függelékben találhatók.

### 8. § Az adogató és a fogadó (régí 5)

A játékosok/párok a háló két egymással szemben levő oldalán álljanak fel. A labdát elsőként játékba hozó játékos az adogató, az adogatást visszaütni kész játékos pedig a fogadó.

#### 1. Eset:

*Állhat-e a fogadó a játéktér vonalain kívül?*

**Döntés:** Igen. A fogadó a saját térfelén bárhol állhat a játéktéren kívül vagy belül.

### 9. § Az adogatás, fogadás illetve térfélválasztás (régí 6)

A térfélválasztást és azt, hogy az első játékban ki lesz az adogató, illetve a fogadó, a bemelegítés előtt sorsolással kell eldönteni. A sorsolást nyerő játékos/pár a következő lehetőségek közül választhat:

- a) Övé az első adogatás vagy fogadás joga, ebben az esetben az ellenfél választhatja a terefelet, vagy
- b) Terefelet választ, ekkor viszont ellenfele dönti el, hogy adogatni vagy fogadni kíván először, vagy
- c) Kérheti ellenfelét, hogy válasszon a fenti két lehetőség közül.

#### 1. Eset:

*Joga van-e mindkét játékosnak/párnak újra választani, ha a bemelegítés félbeszakad, és a játékosok elhagyják a pályát?*

**Döntés:** Igen. A sorsolás eredménye érvényben marad, de mindkét játékos/pár jogosult újra választani.

### 10. § A térfélcseré (régí 16 és 27)

A játékosok minden játszmaiban az első, harmadik és azt követően minden páratlan játék után terefelet cserélnek. Ugyanúgy térfélcseré következik minden játszma végén is, kivéve, ha a játszma játékaiknak összege páros szám. Ebben az esetben térfélcserére csak a következő játszma első játéka után kerül sor.

A döntő játékban a játékosok minden hatodik pont után terefelet cserélnek.

### **11. § A labdamenet tartama (régi 17)**

A labda attól a pillanattól kezdve játékban van, amikor azt az adogató megüti, és játékban marad mindaddig, amíg a pont sorsa el nem dől, kivéve, ha a játékvezető félbe nem szakítja a labdamenetet.

### **12. § A labda a vonalat érinti (régi 22)**

Ha a labda a játékkeret határoló vonalak valamelyikét érinti, úgy kell tekinteni, hogy az adott vonal által határolt érvényes játéktérre esett.

### **13. § A labda állandó tartozékot érint (régi 23)**

Ha a játékban levő labda a megfelelő játéktéren való földet érés után a pálya valamely állandó tartozékát érinti, a pontot az a játékos nyeri, aki a labdát ütötte. Ha az érintés a földet érés előtt történik, az azt ütő játékos elveszíti a pontot.

### **14. § Az adogatás sorrendje (régi 15 és 35)**

Minden hagyományos játékot követően a fogadó lesz az adogató és az adogató lesz a fogadó.

Páros játéknál a játszma első játékában adogatásra jogosult pár meghatározza, hogy melyik tagja adogat. Az ellenfél párosa hasonló módon dönti el a kérdést a második játék előtt. A harmadik játékban az első játékban adogató játékos partnere lesz az adogató, míg a negyedikben a második játékban adogató játékos partnere fog adogatni. Ebben a sorrendben történik az adogatás az adott játszma végéig.

### **15. § A fogadás sorrendje páros játék esetén (régi 35, 36 és 40)**

Az a pár, amelyik a játszma első játékában az adogatást fogadja, meghatározza, hogy a pár melyik tagja fogadja az első adogatást. Ugyanígy, a második játék előtt ellenfelek is meghatározzák, melyikük fogadja az első adogatást. Az első pontot fogadó játékos partnere fogja a második adogatást fogadni és ez marad a fogadás sorrendje a játék, illetve a játszma végéig.

Miután a fogadó visszaütötte a labdát, a párok bármelyik tagja megütheti azt.

#### **1. Eset:**

*Megengedhető-e, hogy a páros egyik tagja egyedül játsszon az ellenfelek ellen?*

**Döntés:** Nem.

### **16. § Az adogatás (régi 7)**

Közvetlenül az adogató mozdulat megkezdése előtt az adogató mindkét lábával az alapvonal mögött (az alapvonal hálótól távolabb eső oldalán), nyugalmi helyzetben kell hogy álljon, az oldalvonal illetve a középjel képzeletbeli meghosszabbításai között.

Ezután az adogató kézzel feldobja a labdát tetszés szerinti irányba és mielőtt az földet érne, ütőjével megüti. Az adogató mozdulat akkor ér véget, amikor az adogató ütője megérinti, vagy elvétí a labdát. Ha a játékos csak a gyök karját tudja használni, igénybe veheti ütőjét a labda feldobásához.

### 17. § Az adogatás végrehajtása (régí 9 és 27)

A hagyományos játékbán az adogatónak felváltva a játéktér hosszanti jobb és bal fele mögöl kell adogatnia, minden játékbán jobboldalról kezdve az adogatást.

A döntő játékbán az adogatásokat felváltva a játéktér hosszanti jobb és bal fele mögöl kell adogatni, az első pontot a jobb oldalról adogatva.

Az adogatott labdának át kell haladnia a háló fölött úgy, hogy az átlósan szemben levő adogatóudvarban érjen földet, mielőtt a fogadó visszaütné.

### 18. § A lábhiba (régí 7 és 8)

Az adogató adogatás közben:

- a) Nem változtathatja helyzetét járással vagy futással, a lábak csekély mértékű mozgása megengedett.
- b) Egyik lábával sem érintheti a játékteret vagy az alapvonalat.
- c) Egyik lábával sem érintheti az oldalonál képzeletbeli meghosszabbításán kívül eső területet.
- d) Egyik lábával sem érintheti a középpel képzeletbeli meghosszabbítását.

Ha az adogató megszegi a fenti szabályok bármelyikét, „lábhibát” követ el.

#### 1. Eset:

*Egyes mérkőzés esetén állhat-e az adogató az alapvonal mögött, az egyes és páros oldalonálak képzeletbeli meghosszabbításai között?*

**Döntés:** Nem.

#### 2. Eset:

*Felemelheti-e az adogató egyik vagy mindkét lábát adogatás közben?*

**Döntés:** Igen.

### 19. § A hibás adogatás (régí 10 és 39)

Az adogatás hibás, ha:

- a) Az adogató megszegi a 16, 17 vagy 18 szabályok valamelyikét, vagy
- b) Az adogató megkísérli megütni a labdát, de elvétí, vagy
- c) A megütött labda a talaj érintése előtt a pálya valamely állandó tartozékát, az egyeslécet vagy a hálótartó oszlopot érinti, vagy
- d) A megütött labda megérinti az adogatót, az adogató partnerét, vagy bármit, amit az adogató vagy partnere a kezében tart vagy visel.



### 1. Eset:

*Miután az adogatás előkészítéseképpen az adogató feldobta a labdát, úgy dönt, hogy az ütés helyett inkább elkapja azt. Hiba ez?*

**Döntés:** Nem. Ha a játékos feldobja a labdát és úgy dönt, hogy nem üti meg, elkaphatja azt akár kézzel, akár az ütőjével, vagy hagyhatja leesni.

### 2. Eset:

*Amikor az egyesjátékot páros pályán játsszák - ahol a páros játékhoz szükséges hálótartó oszlopok vannak, de egyeslécek is megtalálhatók és az adogatásnál a labda érinti az egyeslécet. Majd a helyes adogatóudvarban ér talajt, hibásnak tekintendő-e ez az adogatás?*

**Döntés:** Igen.

## 20. § A második adogatás (régí 11)

Ha az első adogatás hibás, az adogató ismételten adogathat ugyanarról az oldalról, ahonnan a hibát elkövette. Ez alól kivétel, ha a hibás adogatás helytelen oldalról történt, mert akkor a helyes oldalról következik a második adogatás.

## 21. § Az adogatás és a fogadás megtörténte (régí 12 és 30)

Az adogató csak akkor adogathat, ha a fogadó kész a labda fogadására. A fogadó ellenben köteles az adogató ritmusához igazodni és készen állni az adogatás fogadására ésszerű időn belül.

Amennyiben a fogadó kísérletet tesz a labda megütésére, úgy kell tekinteni, hogy készen állt az adogatás fogadására. Ha a fogadó jelezte, hogy nem áll készen, a megtörtént adogatást nem lehet „hibásnak” ítélni.

## 22. § A semmis adogatás (régí 14)

Az adogatás semmis (érvénytelen), ha:

a) Az adogatott labda a hálót, hevedert vagy szegélyszalagot érinti, de a megfelelő udvarban ér talajt, vagy érintette a hálót, hevedert vagy szegélyszalagot, de a talajt még nem, és megérinti a fogadót, vagy partnerét, vagy bármit ami rajtuk vagy náluk van, vagy

b) Az adogatás pillanatában a fogadó még nincs kész.

Semmis adogatás esetén a kérdéses adogatás nem számít, és az adogató játékos újra adogathat. Semmis adogatás esetén az azt megelőző hibás adogatás érvényben marad.

### 23. § A semmis labdamenet (régi 13 és 25)

Ha labdamenet közben semmist ítélnék, minden esetben újra kell játszani az egész pontot, kivéve, ha a második adogatást ítélik semmisnek.

#### 1. Eset:

*Labdamenet közben egy másik labda gurul a pályára. A labdamenetet semmisnek ítélik. Eredetileg az adogató első adogatása hibás volt. Első vagy második adogatás következik?*

**Döntés:** Első adogatás. Az egész pontot újra kell játszani.

### 24. § A játékos elveszíti a pontot (régi 18, 19, 20 és 40)

A játékos elveszíti a pontot, ha:

- a) Egymás után két hibásat adogat,
- b) Nem tudja visszaütni a labdát, mielőtt az másodszor is földet ér,
- c) Visszaüti a labdát, de az a megfelelő játéktéren kívül érinti a talajt, vagy mielőtt földet érne, a megfelelő játéktéren kívüli tárgyat érint,
- d) Visszaüti a labdát, de az egy állandó pályatartozékot érint, mielőtt földet érne,
- e) A játékos visszaüti az adogatást mielőtt az földet érne.
- f) Ütőjével szándékosan egynél többször ér a labdához, vagy szándékosan ütőjén viszi azt,
- g) A játékos, vagy bármi amit a kezében hord, vagy visel, beleértve az ütőt is, labdamenet közben a hálóhoz, hálótartó oszlophoz/egyesléchez, hálótartó huzalhoz, hevederhez, szegélyszalaghoz vagy az ellenfél térfeléhez hozzáér,
- h) Megüti a labdát még mielőtt az áthaladt volna a háló fölött,
- i) A játékban levő labda hozzáér a játékoshoz, vagy bármihez amit a kezében tart vagy visel, kivéve az ütőt,
- j) A játékban levő labda akkor ér az ütőhöz, amikor a játékos nem tartja azt a kezében,
- k) Labdamenet közben a játékos szándékosan megváltoztatja az ütő formáját,
- l) Páros játékban mindkét partner megérinti a labdát.

#### 1. Eset:

*Első adogatás után az ütő kirepül a játékos kezéből és még mielőtt a labda földet érne, hozzáér a hálóhoz. Ez hibás adogatásnak számít, vagy az adogató elveszíti a pontot?*

**Döntés:** Az adogató elveszti a pontot, mert az ütő a hálóhoz ér, miközben a labda játékban van.

#### 2. Eset:

*Első adogatás után az ütő kirepül a játékos kezéből és a hálóhoz ér miután a labda rossz helyen ért földet. Ez hibás adogatás, vagy az adogató elveszti a pontot?*

**Döntés:** Hibás adogatás, mert a labda már nem volt játékban amikor az ütő a hálóhoz ért.

### 3. Eset:

*Páros mérkőzésnél a fogadó partnere a háléhoz ér, mielőtt az adogatott labda a rossz helyen földet érne. Mi a helyes döntés?*

**Döntés:** A fogadó páros elveszíti a pontot, mert a fogadó partnere akkor ért a háléhoz, amikor a labda még játékban volt.

### 4. Eset:

Elveszíti-e a játékos a pontot, ha a labda megütése előtt vagy után átlépi a háló képzeletbeli meghosszabbítását?

**Döntés:** Egyik esetben sem veszíti el a pontot, hacsak nem érinti az ellenfél játékkerét.

### 5. Eset:

*Labdamenet közben átugorhat-e a játékos a hálón az ellenfél játékkerére?*

**Döntés:** Nem, ez esetben elveszíti a pontot.

### 6. Eset:

*A játékos a játékban levő labda felé dobja az ütőjét. Mind a labda, mind az ütő az ellenfél játékkerén landolnak, az ellenfél az így visszaütött labdát nem képes elérni. Melyik játékos nyeri a pontot?*

**Döntés:** Az ütőjét eldobó játékos elveszíti a pontot.

### 7. Eset:

Adogatásnál a labda eltalálja a fogadó játékos, vagy páros játéknál annak partnerét, mielőtt földet érne. Melyik játékos nyeri a pontot?

**Döntés:** Az adogató nyeri a pontot, hacsak az adogatás nem semmis.

### 8. Eset:

*A pályán kívül álló játékos megüti a labdát, vagy megfogja azt, és arra hivatkozva kéri a pontot, hogy a labda mindenképpen az érvényes játéktéren kívül ért volna földet.*

**Döntés:** A játékos elveszíti a pontot, vagy, ha megfelelő helyre ütötte vissza a labdát, a labdamenet folytatódik.

## 25. § A jó ütés (régí 24)

Labdamenet közben a labda jó, ha:

- a) Hozzáér a háléhoz, hálótartó oszlophoz/egyesléchez, kötélhez vagy fémhuzalhoz, hevederhez vagy szegélyszalaghoz, feltéve, hogy átjut a háló felett és a megfelelő helyen ér földet, kivéve a 2. illetve a 25. szabály d. pontjában megfogalmazott eseteket.
- b) Miután a labda át jutott a háló fölött és a megfelelő helyen ért földet, a szél vagy a saját pörgése segítségével visszakerül a másik térfélre és a játékos a háló fölött átnyúlva éri el azt. Eközben a játékos nem sértheti meg a 24. szabályt.

- c) A labda a hálótartó oszlopokon kívül halad el, akár a háló szintje fölé, akár alatta, még akkor is, ha közben érinti a hálótartó oszlopokat, illetve egyesjátékban az egyesléceket. Kivétel a 2. illetve a 25. szabály d. pontját.
- d) A labda a hálótartó huzal alatt, az egyesléc és a hálótartó oszlop között halad el anélkül, hogy a hálót, huzalt vagy hálótartó oszlopot érintené és a megfelelő helyen ér földet.
- e) A játékos ütője a labda saját térfélen való megütése után áthalad a háló fölött, de maga a labda a megfelelő helyen ér földet.
- f) A játékos megüti a játékban levő labdát, amely eltalál egy másik labdát, amely a megfelelő játéktéren fekszik.

**1. Eset:**

*A játékos visszaiüti a labdát, amely eltalálja az egyesléceket. aztán a megfelelő helyen ér földet.*

**Döntés:** A labda jó, azonban ha adogatás közben találja el az egyesléceket, az adogatás hibás.

**2. Eset:**

*A játékban levő labda eltalál egy másik labdát, amely a megfelelő térfélen fekszik. Mi a döntés?*

**Döntés:** A labdamenet folytatódik. Amennyiben nem biztos, hogy a játékban levő labdát ütötte vissza az ellenfél, újra kell játszani a pontot.

**26. § A játékos akadályozása (rég 21, 25 és 36)**

Ha egy játékost az ellenfele szándékosan akadályoz a játékban, akkor az akadályozott játékos megnyeri a pontot.

Ellenben a pontot újra kell játszani, ha az ellenfele nem szándékosan zavarja meg a játékost, vagy külső akadályozó körülmény lép fel (az állandó tartozékok nem lehetnek akadályozó tényezők).

**1. Eset:**

*Akadályozás-e az, ha egy játékos véletlenül kétszer ér a labdához?*

**Döntés:** Nem. Lásd még a 24. szabály e) pontját.

**2. Eset:**

*A játékos megállítja a labdamenetet, mert úgy gondolja, hogy az ellenfele akadályozva volt.*

**Döntés:** Nem teheti, a játékos elveszíti a pontot.

**3. Eset:**

*A labda eltalál egy madarat, amely apálya fölött repül. Ez akadályoztatásnak számít?*

**Döntés:** Igen, újra kell játszani a pontot.

#### 4. Eset:

*Labdamentet közben egy olyan labda vagy más tárgy akadályozza a játékos, amely a labdamentet megkezdésekor már a pályán volt. Ez akadályozás?*

Döntés: Ez nem számít akadályozásnak. a labdamentet folytatódik.

#### 5. Eset:

*Páros játéknál hol állhatnak az adogató illetve fogadó játékosok partnerei?*

**Döntés:** Az adogató és fogadó játékosok partnerei bármilyen pozíciót felvehetnek a saját térfelükön. Azonban, ha egy játékos valamilyen módon akadályozza az ellenfeleit, az akadályozásról szóló szabály alkalmazandó.

### 27. § A tévedések helyesbítése (új)

Az alapelv az, hogy ha a tenisz játékszabályainak hibás alkalmazását fedezzük fel, az addig lejátszott pontok érvényben maradnak. A felfedezett tévedéseket a következőképp kell kijavítani:

#### a) (régi 9a, 11 és 27b iii)

A hagyományos játék vagy döntő játék során ha az adogató rossz oldalról adogat, a hibát azonnal helyesbítjük és a továbbiakban a játékos az eredménynek megfelelő oldalról kell, hogy adogasson. A tévedés felfedezése előtti hibás adogatás érvényben marad.

#### b) (régi 16)

Ha a hagyományos, vagy döntő játék során a játékosok a nem megfelelő térfélen vannak, a hibát azonnal korrigáljuk és az adogató az eredménynek megfelelő térfélről adogat tovább.

#### c) (régi 15 és 37)

Ha a hagyományos játék során egy játékos soron kívül adogat, a hiba felfedezése után azonnal a megfelelő játékos kell, hogy tovább adogasson. Ha a tévesen adogató játékos egy egész játékot hibásan adogatott, a megváltozott adogatási sorrend marad érvényben.

A tévedés felfedezése előtt az ellenfél által adogatott hiba nem marad érvényben, de ha páros játék esetén az adogató partnere adogatott tévesen, úgy a hibás adogatás is érvényben marad.

#### d) (régi 27, 3. eset)

Ha döntő játék során egy játékos soron kívül adogat, és a tévedést páros számú pont lejátszása után fedezzük fel, úgy azt azonnal korrigáljuk. Ha a tévedést páratlan számú pont lejátszása után fedezzük fel, az adogatás megváltozott sorrendje marad érvényben.

Az ellenfél által a tévedés felfedezése előtt adogatott hibák érvénytelenek, de ha páros játék esetén az adogató partnere adogatott tévesen, úgy a hibás adogatás is érvényben marad.

**e) (régí 38)**

Ha páros játéknál akár a hagyományos, akár döntő játék során felfedezik, hogy a pár nem soron következő tagja fogadja az adogatást, a megváltozott felállítás a kérdéses játék végéig érvényben marad. Az általuk fogadott következő játékban ismét az eredeti felállásban kell, hogy tovább játsszanak.

**f) (régí 27, 1. eset)**

Ha 6-6 játékalásnál tévedésből döntő játékot kezdenek játszani, amikor előny játszmát kellene, és a tévedést az első pont lejátszása után fedezik fel, azt azonnal korrigálni kell. Ha a hibát csak a második pont elkezdése után, vagy később veszik észre, úgy a játszmát döntő játékkal kell befejezni.

**g) (régí 27, 2. eset)**

Ha 6-6 játékalásnál tévedésből hagyományos játékot kezdenek játszani, amikor döntő játék következne, és a tévedést az első pont lejátszása után fedezik fel, azt azonnal korrigálni kell. Ha a hibát csak a második pont elkezdése után, vagy később veszik észre, úgy az előny játszma folytatódik. Ha az eredmény 8-8 lesz, (vagy ennél magasabb páros számú játék) döntő játékkal kell a játszmát befejezni.

**h) (ÚJ)**

Ha tévedésből teljes játszmát kezdenek el, amikor a döntő játszma helyett döntő játékot kellene játszani, és a tévedést az első pont lejátszása után fedezik fel, azt azonnal korrigálni kell. Ha a hibát csak a második pont elkezdése után, vagy később veszik észre, az első játékos (vagy pár) amelyik három játékot nyer, nyeri a mérkőzést is. 2-2 játékalásnál döntő játékot kell játszani. Ha a tévedést csak az ötödik játék második pontjának megkezdése után fedezik fel, úgy a játszma normál döntő játékos játszmaként folytatódik tovább. (Lásd a IV Függelék)

**i) (régí 32)**

Ha eltévesztik a labdacseré időpontját, a hibát akkor kell korrigálni, amikor az új labdákhöz eredetileg jogosult játékos (pár) következik ismét az adogatással. Ezt követően az eredetileg meghatározott időközönként kell a labdákat ismét cserélni. Befejezetlen játék közben nem szabad labdát cserélni.

**28. § A pályabírók szerepe (régí 29)**

Amennyiben bírók is közreműködnek a mérkőzéseken, az ő feladataikat az V. Függelékben találhatjuk meg.

**29. § A folyamatos játék (régí 29 és 30)**

Az alapelv az, hogy a mérkőzés elejétől (amikor az első adogatást megütik) a végéig a játék folyamatos kell, hogy legyen.

a) Két pont között legfeljebb húsz (20) másodperc telhet el. Amikor egy já-

ték végén a játékosok térfelet cserélnek, legfeljebb kilencven (90) másodperc pihenő engedélyezett. Minden játszma első játékát követően és döntő játék közben azonban a játék folyamatos, és a játékosoknak pihenés nélkül kell térfelet cserélniük.

Minden játszma végén legfeljebb százhusz (120) másodperces pihenőt kapnak a játékosok.

Az időket az utolsó pont befejezésétől a következő pont első adogatásáig kell mérni.

A professzionális versenyek szervezői kérhetik az ITF-től a kilencven (90) és százhusz (120) másodperces szünetek meghosszabbítását.

- b) Ha a játékoson kívül álló okból annak ruházata, cipője, vagy más felszerelése (kivéve az ütőt) megrongálódik, vagy cserére szorul, a játékosnak megfelelő időt kell biztosítani, hogy a problémát orvosolhassa, vagy a megrongálódott felszerelést kicserélhesse.
- c) Külön pihenőidő nem adható arra, hogy a játékos visszanyerhesse fizikai állóképességét. Ellenben, ha a játékosnak olyan egészségügyi problémája van, ami a pályán kezelhető, annak ellátására három perc ápolási szünetet kaphat. A toalett meglátogatására, illetve mezcserére szintén kaphatnak szünetet a játékosok, ezeknek számát és rendjét a verseny előtt ki kell hirdetni
- d) A versenyek-sorozatok rendezői tíz (10) perc pihenőszünetet is engedélyezhetnek, ha ezt előzetesen bejelentik. Ez a pihenő szünet lehet a három nyert játszmaára játszott mérkőzések harmadik játszmái a, vagy a két nyert játszmaára játszott mérkőzések második játszmája után.
- e) A bemelegítés ideje legfeljebb öt (5) perc lehet, hacsak a verseny-sorozatok szervezői máshogy nem határoznak.

### 30. § A tanácsadás (régí 31)

Tanácsadásnak számít minden a játékos felé intézett látható, vagy hallható kommunikáció, tanács vagy utasítás.

Csapatversenyek esetében, amikor a csapatkapitány a pályán tartózkodik, ő adhat tanácsokat a játékosoknak, de kizárólag a játszmák és a térfélcserék közötti szünetekben. A játszmák első játéka utáni, illetve a döntő játékok közben történő térfélcserék közben nem megengedett a tanácsadás.

Minden más mérkőzésen tilos a tanácsadás.

#### 1. Eset:

*Kaphat-e a játékos tanácsot úgy, hogy az diszkrét jelzésekkel történik?*

**Döntés:** Nem.

#### 2. Eset:

*Kaphat-e a játékos tanácsot, ha valamilyen okból a mérkőzést félbeszakították?*

**Döntés:** Igen.

# A kerekesszékes tenisz szabályai

A kerekesszékes tenisz játékszabályai mindenben megegyeznek az ITF által kiadott játékszabályokkal, a következő kivételekkel:

## a) A két lepattanás

A kerekesszékes tenisz esetében a labda kétszer pattanhat a földön, mielőtt azt visszaütik. A játékosnak elég a harmadik lepattanás előtt a labdát megütni. A második pattanás a játéktéren belül, illetve azon kívül is történhet.

## b) A kerekesszék

A kerekesszék a test részének tekintendő és a játékos testére vonatkozó összes szabály itt is érvényes.

## c) Az adogatás

1. Az adogatást a következő módon kell végrehajtani. Közvetlenül az adogató mozdulat megkezdése előtt, az adogatónak nyugalmi helyzetben kell állnia. A labda megütése előtt a székkal egy lendületvétel engedélyezett.
2. Az adogatás közben a játékos székének az alapvonal mögött, a középvonal és az oldalsóvonal képzeletbeli meghosszabbításai mögött kell maradnia, a kerekék nem érinthetik az alapvonalat.
3. Ha a súlyosan korlátozott játékos fizikailag képtelen a szokásos módon adogatni, akkor külső segítő dobhat ja fel az ilyen játékos számára a labdát. Ekkor azonban minden egyes adogatásnál ugyanezt a módszert kell alkalmazni.

## d) A játékos elveszíti a pontot, ha:

1. Nem képes visszaütni a labdát, mielőtt az harmadszor földet érne.
2. A következő paragrafus értelmében alsó végtagja segítségével fékezi vagy stabilizálja magát adogatás, visszaütés, fordulás vagy megállás közben.
3. Ülőrésze nem érintkezik székének ülésével a labda megütésének pillanatában.

## e) A kerekesszék lábbal hajtása

1. Ha a játékos képtelen a kerekesszék kézzel hajtására, akkor erre a célra az egyik lábát is használhatja.
2. Még ha a fenti eset miatt a játékos a lábát kell használja székének hajtására, nem szabad hogy a lába a földdel érintkezzen:
  - az ütőmozdulat előre haladó mozgása közben, beleértve azt a pillanatot, amikor az ütő a labdát érinti
  - a teljes adogató mozdulat közben.
3. Ha a játékos ezt a szabályt megszegi, elveszíti a pontot.



f) Ha egy kerekes-székes játékos mozgásában nem korlátozott játékosal játszik egyes vagy páros játékot, a kerekes-székes játékosra a Kerekes-székes tenisz szabályai, a mozgásban nem korlátozott játékosra pedig a Tenisz játékszabályai érvényesek. Ebben az esetben a kerekes-székes játékosnak megengedett a labda kétszer pattanása, míg a mozgásban nem korlátozottnál csak egyszeri lepattanás engedélyezett.

*Megjegyzés: az alsó végtag meghatározásába beletartozik a csípő, far, comb, lábszár, térd, boka és a lábfej is.*

## A játékszabályok megváltoztatása

A tenisz sport Játékszabályainak hivatalos nyelve mindig az angol lesz.

Ezen szabályok módosítására és értelmezésére kizárólag a Nemzetközi Tenisz Szövetség Közgyűlésének tanácsa jogosult, feltéve, ha ezt a döntést kétharmados többséggel hozták és juttatták el az ITF-hez az Alapszabály 17. pontjának megfelelően.

Minden ilyen módosítás a következő naptári év január 1-j én lép hatályba, kivéve, ha fenti döntéshozók kétharmados többséggel másként nem határoznak.

Az ITF Igazgató Tanácsa két közgyűlés között jogosult a játékszabályok értelmezésére halaszthatatlan esetekben, azonban döntését a soron következő közgyűlésnek jóvá kell hagyni.

Jelen szabályokat csakis a Tanács egyhangú szavazással meghozott engedélye alapján lehet módosítani.

# I. Függelék

## A labda

- a) A labda külső felületét borítsa egyenletes textura, színe legyen fehér, vagy sárga. Lehetnek rajta szegélyek, de azokon nem lehetnek varratok.
- b) A labda többféle típusú lehet, de minden típus feleljen meg az ITF által kiadott táblázat követelményeinek.
- c) Minden teszt, amely az összenyomhatóságot, alakviszanyerést, és méretet vizsgálja meg kell feleljen az ITF által közreadott követelményeknek.

### I. Eset:

*Melyik típusú labdát milyen pályaborításon kell használni?*

**Döntés:** A tenisz játékszabályok három különböző típusú labda használatát teszik lehetővé, azonban:

- az I. Típusú (gyors) labdát a lassú pályaborításokhoz tervezték,
- a II. Típusú (közepesen gyors) labdát a közepesen gyors pályaborításokhoz tervezték,
- a III. Típusú (lassú) labdát gyors pályaborításokhoz tervezték.

Az egyes labdafajták méretét, rugalmasságát, összenyomhatóságát és alakváltozását vizsgáló bármely tesztet csak az ITF által kiadott műszaki leírás alapján lehet végezni, melynek teljes szövegét kérésre a MTSZ rendelkezésre bocsátja.

A leírás a pályaborítások osztályozásának módszerét is tartalmazza.

# II. Függelék

## Az ütő

- a) Az ütő felülete legyen sík, és a keret olyan kiképzésű, hogy az egymást keresztező húrok a kerethez csatlakoztatva váltakozva egymás alá legyenek fűzve. A húrozás mintázata egészében legyen egyenletes és különösen a közepén ne legyen kevésbé sűrű, mint a felületen bárhol másutt. Az ütőt és a húrozást úgy kell elkészíteni, hogy mindkét ütőfelület játék tulajdonságai azonosak legyenek. A húrozat nem lehet felszerelve kiemelkedő tárgyakkal, kivéve, amelyeket egyedül és kizárólag a kopás és rezgés korlátozására és megelőzésére használnak. Ezek mérete és elhelyezése a célszerűség mértékét nem haladhatja meg.
- b) Az ütő keretének teljes hossza, a nyelet beleértve nem haladhatja meg a 73,66 cm-t. Az ütő keretének legnagyobb szélessége nem haladhatja meg a 31,75 cm-t. A behúrozott felület legnagyobb hossza 39,37 cm, legnagyobb szélessége 29,21 cm lehet.

- c) A keret, beleértve a nyelet, nem lehet felszerelve más tárgyakkal és szerkezetekkel, csak amelyeket egyedül és kizárólag az elhasználódás és kopás vagy rezgés akadályozására vagy megelőzésére, illetve súlyelosztásra használnak. A keret, beleértve a nyelet és a húrokat, nem lehet felszerelve olyan szerkezettel, amely lehetővé teszi az ütő alakjának megváltoztatását, vagy az ütő hosszanti tengelyében a súlyelosztás lényeges megváltoztatását, amely az ütő lendítésekor a forgatónyomatékot játék közben befolyásolja. Semmilyen energiaforrás, ami az ütő jellemzőit megváltoztathatja nem lehet az ütőbe építve, vagy hozzá csatlakoztatva.

## III. Függelék

### Hirdetések

1. A hálón csak a hálótartó oszlopok mellett helyezhetünk el hirdetéseket, ha azok 0,914 méternél mélyebben nem hatolnak be a pálya felé, és amennyiben semmilyen módon nem zavarják a játékosokat vagy a játékot.
2. A pálya mellett és mögött korlátlanul elhelyezhetünk hirdetéseket, amennyiben azok nem zavarják a játékosokat vagy a játékot.
3. A játékteret határoló vonalakon kívül a pálya felszínén is elhelyezhetünk hirdetéseket, amennyiben azok nem zavarják a játékosokat vagy a játékot.
4. A fenti három paragrafus figyelembevételével is tilos a hálón, a pálya mögött, mellett, vagy a pályán fehér vagy sárga színű hirdetéseket elhelyezni, amelyek a játékosokat vagy a játékot zavarhatják.
5. A játékteret határoló vonalakon belül semmiféle hirdetés nem megengedett.

## IV. Függelék

### Alternatív számolási és más módszerek

#### A labdamentek számolása:

Az *előny nélküli játék* szabadon választható.

A játék számolása a következő (először az adogató eredményét közölve):

Nincs pont	„semmi”
Első pont	„15”
Második pont	„30”
Harmadik pont	„40”
Negyedik pont	„játék”

Ha mindkét játékos/pár három pontot szerzett egy adott játékon belül, akkor az eredmény „egyenlő” és döntő labdamenetet kell játszani. A fogadó döntheti el, hogy a jobb, vagy a baloldali adogatóudvarban akarja fogadni az adogatást. Párosban a pár tagjai nem cserélhetik fel addigi fogadó pozíciójukat. A döntő labdamenetet megnyerő játékos/pár nyeri a „játékot”.

Vegyespárosban az adogatóval azonos nemű ellenfél lesz a döntő pont fogadója.

Egynemű párosban a páros tagjai nem cserélhetik fel addigi fogadó pozíciójukat.

### **A játékok számolása:**

#### **1. A „rövid játszma”**

Az a játékos/pár, aki először nyer kettő különbséggel négy játékot nyeri a játszmat. Négy-négy állásnál döntő játékot (tie-break) kell játszani.

#### **2. A mérkőzést eldöntő játék (7 pontos)**

Ha a mérkőzés állása egy-egy játszma, vagy három nyert játszmas mérkőzésnél kettő-kettő játszma, akkor egyetlen döntő játékot játszanak. Ez a döntő játék (tie-break) helyettesíti a döntő játszmat. Az a játékos/pár, aki először nyer két különbséggel hét pontot nyeri a döntő játékot és a mérkőzést.

#### **3. A mérkőzést eldöntő játék (10 pontos)**

Ha a mérkőzés állása egy-egy játszma, vagy három nyert játszmas mérkőzésnél kettő-kettő játszma, akkor egy döntő játékot kell játszani. Ez a döntő játék helyettesíti a döntő játszmat. Az a játékos/pár, aki először nyer kettő különbséggel 10 pontot, nyeri a döntő játékot és a mérkőzést.

*Megjegyzés:* Ha a döntő játszmat egy döntő játékkal helyettesítjük, akkor

- az adogatás eredeti sorrendben folytatódik (5.és 14. szabály),
- páros játékban, hasonlóan egy új játszma kezdetéhez, változhat az adogatás és a fogadás sorrendje (14.és15.szabály),
- a mérkőzést eldöntő játék előtt 120 másodperces pihenő időt kell adni,
- a mérkőzést eldöntő játék előtt nincs labdacseré, még akkor sem, ha erre most kerülne sor.

### **Térfélcseré (10. §)**

A játszmabefejező játékban (tie-break) az alábbi alternatív térfélcseré szabályt is lehet alkalmazni: A játékos az első pont után, majd minden negyedik pont után cseréljenek térfelet.

### **A semmis adogatás (22. §)**

Ez az alternatív szabály megengedi a hálót érő adogatás figyelmen kívül hagyását. Ebben az esetben a hálót, szegélyszalagot, hevedert érintő adogatásnál a labda játékban marad.

# V. Függelék

## Hivatalos személyek a pályán

A játékszabályok kérdéseiben végső ítéletet a versenybíró hozhat.

Ha a mérkőzésen játékvezető dolgozik, a mérkőzés során előforduló ténykérdésekben az övé a végső döntés.

Ha a játékosok nem értenek egyet azzal, ahogy a játékvezető a tenisz játékszabályait értelmezi, joguk van a versenybíróra hívni.

Ha a mérkőzésen vonalbírók és hálóbíró tevékenykednek, a saját hatáskörükben (vonalukon) ők hozzák a döntést (a lábhibákat is beleértve). A játékvezető a vonalbírókat és a hálóbírót felülbírállhatja abban az esetben, ha teljesen bizonyos abban, hogy hibáztak. Azokon a vonalakon, amelyekken nem dolgozik vonalbíró, minden döntést a játékvezetőnek kell meghoznia (a lábhibákat is beleértve.)

Ha egy vonalbíró nem tud döntést hozni, ezt azonnal jeleznie kell a játékvezetőnek, aki ekkor átveszi a döntési kötelezettséget. Amennyiben sem a vonalbíró, sem a játékvezető nem tud döntést hozni egy ténykérdésben, a pontot újra kell játszani.

Csapatversenyek alkalmával, amikor a versenybíró is a pályán tartózkodik, ténykérdésekben is övé a végső döntés joga.

Bármikor, amikor a játékvezető azt úgy ítéli, félbeszakíthatja, vagy megállíthatja a játékot. Sötétedés, rossz idő, vagy a pálya alkalmatlansága miatt a játékot a versenybíró is megállíthatja vagy elhalaszthatja. Ha egy mérkőzést sötétedés miatt szakítanak félbe, ezt a játszma végén, vagy játszma közben páros számú játék lejátszása után kell megtenni. Amikor újra játszani kezdenek, a mérkőzés korábbi állása és a játékosok a pályán elfoglalt korábbi pozíciója lesz ismét érvényes.

A folyamatos játék és a tanácsadások kérdésében, illetve minden fegyelmi kérdésben a játékvezető vagy a versenybíró hozhatnak döntést.

### 1. Eset:

*Egy felülbírállást követően a játékvezető első adogatást ítél. A fogadó szerint második adogatás következik, mert az adogató előzőleg már egy hibásat adogatott. A vita eldöntésére hívhatunk-e versenybíróra a pályára?*

**Döntés:** Igen. A tenisz szabályait illető kérdésekben először a játékvezető hozhat döntést. Azonban ha a játékos nem ért egyet ezzel a döntéssel, a végső ítéletet a versenybíró fogja meghozni. (Szabálykérdés: a szabályok alkalmazására vonatkozik)

### 2. Eset:

*A labdát kint-nek ítélik, a játékos szerint azonban jó volt. A pályára hívhatjuk-e a versenybíróra hogy eldönthesse a vitát?*

**Döntés:** Nem. Ténykérdésekben a végső döntés a játékvezetőé. (Ténykérdés: egy adott szituációban a pályán lezajlott történések menete)

### 3. Eset:

*Felülbírálnak-e a játékvezető a vonalbíró t a pont végén, ha az a pont folyamán korábban nyilvánvaló hibát vétett?*

**Döntés:** Nem. A játékvezető csak közvetlenül a nyilvánvaló hibát követően bírálhatja azt felül.

### 4. Eset:

*A vonalbíró kint -nek: ítéli a labdát. A játékos vitatkozik, mert szerinte az ütés jó volt. Felülbírálnak-e a játékvezető a vonalbírót?*

**Döntés:** Nem. A játékvezető sohasem bírálhat felül a játékos reklamációja vagy ellenkezése miatt.

### 5. Eset:

*A vonalbíró „ kint „-et ítél. A játékvezető nem látta tisztán a labdát, de azt gondolja, hogy az ütés jó volt. Felülbírálnak-e a vonalbírót?*

**Döntés:** Nem. A játékvezető kizárólag akkor bírálhat felül, ha teljesen biztos abban, hogy a vonalbíró hibázott.

### 6. Eset:

*Megváltoztathatja-e a vonalbíró az ítéletét, miután a játékvezető bement a az eredményt?*

**Döntés:** Igen. Ha a vonalbíró észreveszi hogy hibázott, azonnal köteles korrigálni ítéletét, amennyiben a korrekció nem a játékos reklamáció ja vagy ellenkezése nyomán született.

### 7. Eset:

*Mi a helyes döntés abban az esetben, ha a játékvezető vagy a vonalbíró a „kint” ítéletet helyesbíti „jó „i-ra?*

**Döntés:** A játékvezetőnek el kell döntenie, hogy az eredeti „kint” ítélet akadályozta-e valamelyik játékost. Ha akadályozás történt, a pontot újra kell játszani. Amennyiben egyikük sem volt akadályozva, a pontot ütő játékos nyeri azt meg.

### 8. Eset:

*A labdát a szél visszafújja a háló fölött és amikor a játékos szabályosan átnyúl a háló fölött, hogy azt megüsse, az ellenfele őt ebben akadályozza. Mi a teendő?*

**Döntés:** A játékvezetőnek el kell döntenie, hogy az akadályozás szándékos volt vagy nem, és ennek alapján vagy újrajátszatja, vagy az akadályozott játékosnak ítéli a pontot.

## A labdanyom azonosítása

1. Labdanyom azonosítást csak salakpályán lehet végezni.

## VI. Függelék

2. Labdanyom azonosítást csak akkor lehet végezni, ha a játékvezető nem tudja teljes bizonyossággal eldönteni, hogy egy pontbefejező ütés kinn volt vagy benn, illetve ha valamelyik játékos (pár) megáll, és azt kéri. (Egy-egy visszaütés megengedett, de utána azonnal meg kell állni.)
3. Ha a játékvezető úgy dönt, hogy a labdanyomot ellenőrizni kell, jöjjön le a székből és személyesen hajtsa végre az azonosítást. Ha nem emlékszik a nyom helyére, a vonalbírók segítségét kérheti.
4. Az eredeti ítélet (vagy felülbírálat) marad érvényben, ha sem a vonalbíró, sem a játékvezető nem talál azonosítható nyomot.
5. Miután a játékvezető azonosította a labdanyomot és meghozta döntését, ez a döntés végleges és megfellebbezhetetlen.
6. Salakpályán a játékvezető ne siessen az eredmény bemondásával, kivéve, ha teljesen biztos a döntésében.
7. Páros mérkőzéseken mindkét játékosnak meg kell állni, vagy a játékvezetőnek kell a labdamenetet félbeszakítani. A játékosok kérésére a játékvezető először mérlegelje, hogy jogos-e és megfelelő módon érkezett-e a kérés. Ha a játékosok nem a megfelelő eljárást követték, vagy későn szoltak, a játékvezető dönthet úgy, hogy szándékosan akadályozták az ellenfelet.
8. Ha egy játékos eltörli a labda nyomát, mielőtt a játékvezető dönthetne, azzal kinyilvánítja, hogy a labdanyom ellenőrzése az ellenfelének kedvezne.
9. A játékosok nem mehetnek át ellenfelük térfelére (a játékvezető nélküli mérkőzések kivételével) anélkül, hogy sportszerűtlen magatartás miatt ne kapnának büntetést.

### **Az elektronikus labdanyom ellenőrzés**

Azokon a pályákon, ahol elektronikus labdanyom ellenőrzést használnak, az alábbi eljárást kell alkalmazni.

1. Elektronikus labdanyom ellenőrzést akkor lehet végezni, ha a játékos (vagy pár) pontbefejező ütés után azt kéri, illetve ha labdamenet közben megállnak (egy-egy visszaütés megengedett, de azután nyomban meg kell állni.)
2. A játékvezető akkor alkalmazza az elektronikus labdanyom ellenőrzést, ha bizonytalan a vonalbírói ítélet, vagy a felülbírálat helyességében. Vissza kell utasítsa a játékos kérését, ha megítélése szerint a játékos indokolatlanul, vagy túl későn kérte az ellenőrzést.
3. Páros mérkőzéseken mindkét játékosnak meg kell állni, vagy a játékvezetőnek kell a labdamenetet félbeszakítani. A játékosok kérésére a játékvezető először mérlegelje, hogy jogos-e és megfelelő módon érkezett-e a kérés. Ha a játékosok nem a megfelelő eljárást követték, vagy későn szoltak, a játékvezető

dönthet úgy, hogy szándékosan akadályozták az ellenfelet. Utóbbi esetben a felszólamló páros elveszíti a pontot.

4. Az eredeti ítélet marad érvényben, ha az elektronikus labdanyom ellenőrzés során bármilyen okból nem sikerül döntést hozni a vonalbírói ítélet vagy felülbírálat helyességéről.
5. A játékvezető változtatás nélkül kihirdeti az elektronikus labdanyom ellenőrzés eredményét, amely ellen további fellebbezés nincs. Ha több visszaütés közül kell kiválasztani a kérdéses és ellenőrzendő ítéletet, akkor a versenybíró által kijelölt ellenőr, aki figyeli a labdamentet, fogja eldönteni hogy melyik az ellenőrzendő labdanyom.

### **A játékvezető nélküli mérkőzések**

Ahol a mérkőzés játékvezető nélkül zajlik, az alábbi általános szabályokat kell alkalmazni:

1. Minden játékos a saját térfelén ítéelkezik.
2. Minden „kinn” vagy „hiba” ítéletnek a labda lepattanása után nyomban el kell hangoznia olyan hangosan, hogy az ellenfél tisztán hallja. (Salakpályán egy-egy visszaütés megengedett, de utána nyomban meg kell állni. Megállás után labdanyom ellenőrzés következik, és ezt követi a „kinn”, vagy „hiba” kiáltás.)
3. Ha a játékos bizonytalan az ítéletben, az ellenfele javára kell döntenie.
4. Az adogatónak minden pont megkezdése előtt be kell mondani az eredményt, elég hangosan ahhoz, hogy az ellenfél jól hallja.
5. Ha egy játékos elégedetlen ellenfele ítéelkezésével, magatartásával, akkor a versenybíróat kell hívnia.

Salakpályás mérkőzéseken a fentieken kívül még az alábbiakat is alkalmazni kell:

1. Csak pontbefejező ütés nyomát lehet ellenőrizni. Ha valamelyik játékos megáll, akkor a megállás okául szolgáló nyom tekintendő pontbefejező ütésnek.
2. Ha a játékos nem fogadja el ellenfele ítéletét, kérheti azt, hogy az ellenfele mutassa meg a nyomot. Ilyenkor a játékosok fegyelmi büntetés nélkül átmehetnek egymás térfelére.
3. Ha a játékosok nem tudnak megegyezni, a versenybírótól kérhetnek döntést.
4. Ha a játékos megállítja a játékot, de a labdanyom ellenőrzése során kiderül, hogy ellenfele labdája jó, akkor a megálló játékos elveszíti a pontot.

### **A Tenisz játékszabályok megváltoztatásának eljárási szabályai**

A jelenleg hatályos eljárási szabályokat a Nemzetközi Tenisz Szövetség Igazgató Tanácsa 1998. május 17-én léptette életbe.

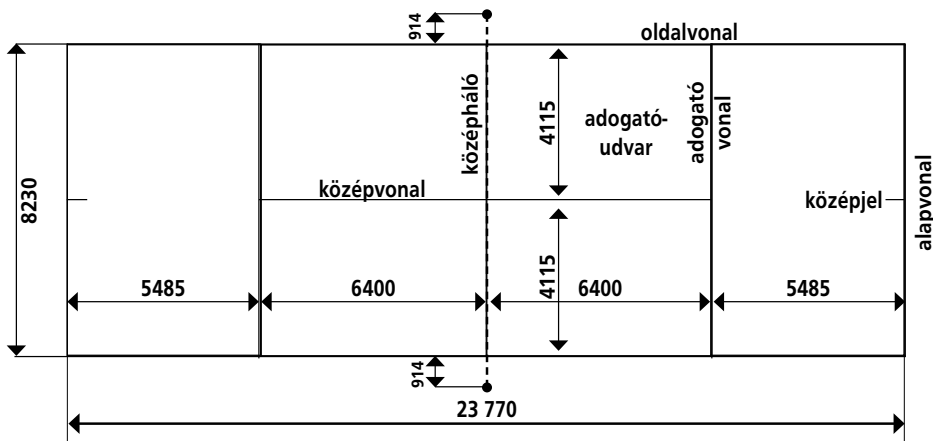
Az eljárási szabályok kimondják, hogy a tenisz sportág játékszabályainak egyedüli és kizárólagos gazdája a Nemzetközi Tenisz Szövetség, és célja a sportág hagyomá-



nyos arculatának és integritásának őrzése; minden olyan változtatás ösztönzése, amely hozzájárul a sportág versenyképességének fokozásához; a sportágon belül a tisztességes versengés biztosítása.

Az eljárási szabályok eredeti, teljes szövegét a MTSZ kérésre rendelkezésre bocsátja.

## A játéktér méretei



A pálya méretei mm-ben

## A pályakitűzés

A szokásos egyesített egyes és páros pályák kimérésekor a következő eljárást célszerű alkalmazni:

Először a háló helyét kell kijelölni. Ez egy 12,80 méter hosszú egyenes vonal. Jelöljük meg a közepét (ezt az ábrán X-szel jelöltük), és innen mérve mindkét irányban j elöljünk meg 4,11 méterre egy-egy pontot (a és b), ahol a háló vonala az egyespálya oldalvonalát metszi; 5,03 méterre az egyesjáték oszlopainak (vagy léceinek) helyét (n és n); 5,49 méterre az A és B pontokat, ahol a háló vonala a párospálya oldalvonalát metszi; 6,40 méterre a hálótartó oszlopok helyét (N és N), ezek képezik az eredeti 12,80 méteres távolság két végpontját.

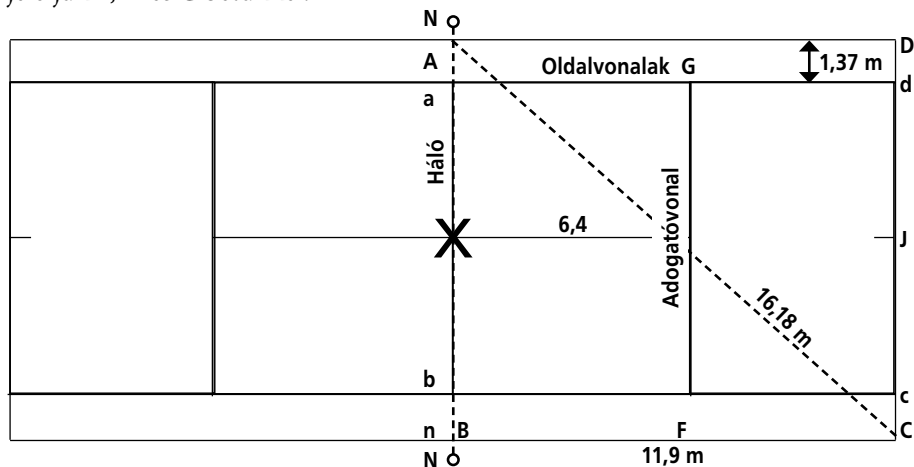
Szúrjunk le egy-egy cöveket az A és B pontnál, és erősítsünk hozzájuk egy-egy mérőszalagot.

Az egyiket, amellyel a játéktér átlóját mérhetjük húzzuk ki 16,18 méterre, a másikat pedig, amellyel az oldalvonalakat fogjuk mérni - 11,89 méterre. A mérőszalagok legyenek feszesek és a találkozási pontjukat jelöljük C-nek. Ez a pont lesz a játéktér egyik sarka.

Végezzük el a mérés tükörképét is, így megkapjuk a játéktér másik sarkát jelző D pontot.

Ellenőrzésképpen mérjük le a C és D pont egymástól való távolságát, amelynek - minthogy ez lesz az alapvonal - 10,97 méternek kell lenni. Az alapvonal középpontját jelöljük J betűvel. Az oldalvonalak két vége (c és d) 1,37 méterre lesz egymástól.

Ezután a középvonalakat és az adogató vonalakat kell kimérni, metszéspontjaikat jelöljük F, H és G betűkkel.



A pálya kitűzése

Fenti pontokat úgy kapjuk meg, hogy a háló vonalától 6,40 métert mérünk a b-c, X-J és a-d vonalak mentén.

A fent leírt mérések tükörképével a játéktér másik oldalát lehet kijelölni. Ha csak egyes játékhoz mérünk ki pályát, akkor az a, b, c, d pontokon kívüli vonalakra nem lesz szükségünk, de magát a játékteret a fent leírt módon ki lehet mérni. Az alapvonal sarkait úgy is kijelölhetjük, hogy az A és B pontok helyett az a és b pontokba szúrunk karót, és innen mérünk 14,46 illetve 11,89 métert. A hálótartó oszlopok a n és n pontokra kerülnek és egy 10 méter hosszú egyes hálót fogunk használni.

Ahol egyesített páros méretű játéktérre és páros hálóval játszunk egyes mérkőzést, ott az n és n pontokban a hálót alá kell támasztani egy-egy egyenként 107 centiméter hosszú léccel, amelynek átmérője legfeljebb 7,5 cm lehet. Az egyeslécek középpontja az egyespálya oldalvonalától 0,914 méterre kerüljön.

Érdeemes a pontos elhelyezés érdekében a n, n pontokat állandó fehér folttal megjelölni a pályán.

Megjegyzés: nemzetközi versenyeken ajánlott, hogy a játéktér alapvonala és a hátsó kerítés között legalább 6,40 méter távolság, az oldalvonala és a kerítés között pedig legalább 3,66 méter távolság legyen.

Az amatőr, vagy klub szintű játék számára az ajánlott hátsó kifutó legalább 5,48 méter, az oldal kifutó 3,05 méter legyen.

Fedett pályán a legkisebb ajánlott belmagasság 9,14 méter.