

Przepisy gry w tenisa

Podający i odbierający

Zawodnicy rozpoczynający grę muszą stać po przeciwnych stronach siatki. Zawodnik wprowadzający piłkę do gry nazywa się podającym, jego przeciwnik odbierającym.

Wybór strony kortu i podania

Wybór strony kortu oraz prawo wyboru podania lub odbioru w pierwszym gemie zostaje ustalone przez losowanie. Zawodnik wygrywający losowanie może wybrać lub zażądać od przeciwnika wyboru:

* podania lub odbioru, w takim przypadku drugi zawodnik wybiera stronę kortu

* strony kortu, w takim przypadku drugi zawodnik wybiera podanie lub odbiór

Podanie

Podanie musi być wykonane w następujący sposób: bezpośrednio przed wykonaniem uderzenia podający musi stać nieruchomo na obydwu stopach poza linią główną na powierzchni kortu zawartej pomiędzy wyimaginowanymi przedłużeniami znaku środkowego i linii bocznej. Następnie wyrzuca piłkę ręką w dowolnym kierunku i zanim piłka zetknie się z ziemią, uderza ją rakieta. Podanie uważa się za wykonane w momencie zetknięcia się piłki z rakieta. Zawodnik posługujący się jedną ręką może użyć rakiety do wyrzucenia piłki.

Błąd stóp

Podający w trakcie wykonywania podania nie może zmieniać swej pozycji przez chodzenie lub bieganie (nieznaczne ruchy stopami są dozwolone), nie może też dotykać którejkolwiek ze stóp powierzchni innej niż ta poza linią główną, zawarta między wyimaginowanymi przedłużeniami znaku środkowego i linii bocznej.

Wykonanie podania

W czasie wykonywania podania zawodnik musi zajmować pozycję na przemian za prawą i lewą połową linii głównej, rozpoczynając w każdej grze od strony prawej. W razie wykonania podania z niewłaściwej strony wynik zostaje zaliczony, należy jednak przywrócić właściwą pozycję niezwłocznie po stwierdzeniu pomyłki. Podana piłka musi przelecieć nad siatką i zetknąć się z powierzchnią właściwego pola podania, położonego po przekątnej od podającego, lub którejkolwiek z linii ograniczających to pole, zanim odbije ją odbierający.

Złe podanie

Podanie jest złe jeżeli:

naruszy którekolwiek z wcześniej opisanych postanowień

podający nie trafi w piłkę usiłując ją uderzyć

podana piłka trafi w stałe urządzenie kortu (inne niż siatka, pasek lub taśma) przed zetknięciem się z ziemią

Zawodnik ma prawo chwycić w rękę piłkę jeżeli z jakiegoś powodu (np. podmuch wiatru) nie zdecyduje się na jej uderzenie.

Drugie podanie

Po wykonaniu złego podania (jeżeli jest to pierwszy błąd) podający wykonuje drugie podanie spoza tej samej połowy kortu, z której wykonywał pierwsze podanie. Jeżeli pierwsze złe podanie wykonane było z niewłaściwej połowy kortu, wówczas podający wykonuje drugie podanie z właściwej strony.

Kiedy może być wykonane podanie

Podający nie może wykonać uderzenia, dopóki odbierający nie jest przygotowany. Jeżeli natomiast odbierający sygnalizował, że jest nieprzygotowany, a podanie zostało wykonane, nie może być ono uznane za złe, nawet jeżeli piłka nie trafiła we właściwe pole podania.

Unieważnienie podania

Podanie jest nieważne, jeżeli:

podana piłka dotknie siatki, paska lub taśmy, a następnie upadnie na właściwe pole podania, lub po dotknięciu siatki, paska lub taśmy, a przed zetknięciem się z ziemią, dotknie odbierającego, bądź? czegokolwiek co ma on na sobie lub trzyma

podanie dobre lub złe, zostanie wykonane, gdy odbierający nie był przygotowany

W przypadku unieważnienia pierwszego lub drugiego podania, powtórzone zostaje odpowiednio pierwsze lub drugie podanie.

Kolejność podawania

Po zakończeniu pierwszego gema odbierający staje się podającym, natomiast podający odbierającym. Jeżeli zawodnik wykona podanie poza ustaloną kolejnością, jego przeciwnik musi podawać niezwłocznie po stwierdzeniu pomyłki, jednak wynik uzyskany do tego momentu musi zostać zaliczony. Jeżeli do chwili stwierdzenia pomyłki został rozegrany cały gem, kolejność podania ma pozostać taka jak ją zmieniono. Złe podanie, wykonane przed stwierdzeniem pomyłki nie liczy się.

Zmiana stron kortu

Zawodnicy muszą zmieniać się stronami kortu po pierwszym, trzecim i każdym następnym nieparzystym gemie w każdym secie, oraz po zakończeniu seta, chyba, że liczba gemów w zakończonym secie jest parzysta. Jeżeli przez pomyłkę nie zostanie zachowana właściwa kolejność, zawodnicy muszą zająć pozycje po właściwych stronach niezwłocznie po stwierdzeniu pomyłki i przestrzegać zmiany stron w pierwotnie ustalonym porządku.

Piłka w grze

Piłka jest w grze od chwili wykonania podania i pozostaje w grze do chwili rozstrzygnięcia punktu, chyba, że zostanie uznana za złą lub unieważniona. Jeżeli zła piłka nie zostanie wywołana przez sędziującego wymianę kontynuuje się.

Punkty wygrane przez podającego

Podający wygrywa punkt jeżeli:

podana piłka przed zetknięciem się z ziemią dotknie odbierającego bądź? czegokolwiek co ma on na sobie lub trzyma

odbierający przegra punkt z innej przyczyny, spośród określonych w rozdziale "Punkty przegrane"

Punkty wygrane przez odbierającego

Odbierający wygrywa punkt, jeżeli:

podający wykona dwa następujące po sobie złe podania

podający przegra punkt z innej przyczyny, spośród określonych w rozdziale "Punkty przegrane"

Punkty przegrane

Podający przegrywa punkt jeżeli:

nie uda mu się przed powtórny zetknięciem się z ziemią piłki będącej w grze odbić jej w taki sposób, aby powróciła ponad siatką na stronę przeciwnika;

odbije piłkę będącą w grze w taki sposób, że trafi ona w ziemię, stałe urządzenie kortu lub inny przedmiot poza liniami ograniczającymi pole gry jego przeciwnika;

odbije piłkę przed jej zetknięciem z ziemią i nie wykona dobrego uderzenia, nawet stojąc poza polem gry;

odbijając piłkę rozmyślnie przeniesie ją lub złapie rakieta, lub rozmyślnie dotknie ją rakieta więcej niż jeden raz;

on sam, jego rakieta, bądź cokolwiek co ma on na sobie lub trzyma, dotknie siatki, słupka podpórki, linki, paska lub taśmy, bądź też ziemi w obrębie pola gry jego przeciwnika w czasie kiedy piłka pozostaje w grze;

odbije piłkę zanim ona przejdzie ponad siatką;

piłka będąca w grze dotknie jego samego bądź? czegokolwiek, co ma on na sobie lub trzyma, z wyjątkiem rakiety, trzymanej w jednej lub obydwu rękach;

rzuci rakieta i trafi nią w piłkę;

rozmyślnie zmieni kształt rakiety w czasie rozgrywania punktu.

Przeszkadzanie przeciwnikowi w grze

Jeżeli zawodnik popełni jakikolwiek czyn, który przeszkodzi jego przeciwnikowi w wykonaniu dobrego

uderzenia wówczas, jeżeli było to działanie rozmyślne, przegrywa punkt, jeżeli natomiast niezamierzone - musi nastąpić powtórzenie.

Piłka upadająca na linię

Piłka która upadnie na linię, uważana jest za trafiającą w kort lub tę jego część, którą linia ogranicza.

Piłka trafiająca w stałe urządzenie kortu

Jeżeli piłka będąca w grze zetknie się ze stałym urządzeniem kortu (innym niż siatka, słupki, linka, podpórka, pasek lub taśma) po zetknięciu się z ziemią punkt wygrywa zawodnik, który ostatni dotknął piłkę; jeżeli przed zetknięciem się z ziemią - punkt wygrywa przeciwnik.

Prawidłowe odbicie

Odbicie jest prawidłowe jeżeli:

piłka dotknie siatki, słupka, podpórki, linki, paska lub taśmy, po czym przejdzie nad tym urządzeniem i zetknie się z ziemią w obrębie właściwego pola gry;

piłka, podana lub odbita, trafi w ziemię w obrębie właściwego pola gry, następnie wskutek odskoku lub zepchnięcia przez wiatr powtórnie przejdzie nad siatką, a zawodnik, na którego wypada kolej odbicia, sięgnie ponad siatką i dotknie piłki, pod warunkiem, że nie dotknie przy tym siatki, słupka, podpórki, linki, paska lub taśmy, a odbicie poza tym jest prawidłowe;

odbita piłka przejdzie poza słupkiem lub podpórką, powyżej lub poniżej poziomu wierzchu siatki, nawet, jeżeli dotknie słupka lub podpórki, pod warunkiem, że zetknie się następnie z ziemią w obrębie właściwego pola gry;

rakietą zawodnika przejdzie ponad siatką po odbiciu przez niego piłki, pod warunkiem, że piłka poprzednio znalazła się ponad jego polem gry po przejściu nad siatką, i że została odbita w sposób prawidłowy;

zawodnikowi uda się odbić piłkę będącą w grze, która wcześniej trafiła w inną piłkę, leżącą na korcie.

Zawodnik nie może posługiwać się więcej niż jedną rakieta. Zawodnik może zażądać usunięcia piłki leżącej w polu gry jego przeciwnika, jednak nie w czasie kiedy piłka jest w grze.

Rozstrzygnięcie gema

Jeżeli zawodnik wygra pierwszy punkt wynik brzmi 15 dla tego zawodnika, po wygraniu drugiego punktu wynik brzmi 30 dla tego zawodnika; po wygraniu trzeciego punktu wynik brzmi 40 dla tego zawodnika. Czwarty punkt wygrany przez zawodnika rozstrzyga gema na jego korzyść, z wyjątkiem sytuacji kiedy to obydwaj zawodnicy wygrali po trzy punkty. Wtedy wynik zwie się równowagą, a po następnym punkcie wygranym przez zawodnika - przewagą tego zawodnika. Jeżeli ten sam zawodnik wygra kolejny punkt, wygrywa gema; jeżeli natomiast punkt wygra jego przeciwnik, wynik ponownie zwie się równowagą, i tak dalej, do chwili, kiedy jeden z zawodników wygra dwa kolejne punkty bezpośrednio po stanie równym, rozstrzygając w ten sposób gema na swoją korzyść.

Rozstrzygnięcie seta

Zawodnik lub para, która pierwsza wygra sześć gemów, wygrywa seta, z tym że musi osiągnąć nad przeciwnikiem przewagę przynajmniej dwóch gemów. Alternatywny sposób rozstrzygnięcia seta stanowi tie-break, pod warunkiem, że zostanie to ogłoszone przed rozpoczęciem spotkania. Tie-break należy zarządzić, kiedy stan gemów wyniesie po sześć w każdym secie, z wyjątkiem seta decydującego (tj. trzeciego w meczu granym do dwóch wygranych setów lub piątego w meczu granym do trzech wygranych setów), który musi być rozgrywany do chwili osiągnięcia przez jedną ze stron przewagi dwóch gemów. Tie-break musi być rozgrywany według następujących reguł:

Gra pojedyncza

zawodnik, który pierwszy wygra siedem punktów, wygrywa gema i seta, z tym, że musi osiągnąć przewagę przynajmniej dwóch punktów. Od stanu po sześć tie-break musi być rozgrywany do chwili osiągnięcia przez jedną ze stron takiej przewagi. Obowiązuje liczenie punktów zwykłym system liczbowym, tj. jeden, dwa, trzy itd.;

zawodnik na którego wypada kolejność podawania, ma być podającym w pierwszym punkcie - jego przeciwnik będzie podającym w drugim i trzecim punkcie, następnie każdy z zawodników podaje w dwóch kolejnych punktach do chwili wyłonienia zwycięzcy gema i seta; począwszy od pierwszego punktu kolejne podania muszą być wykonywane na przemian z lewej i prawej połowy kortu, rozpoczynając od strony prawej;

zawodnicy muszą zmieniać strony kortu po rozegraniu każdych sześciu punktów oraz po zakończeniu gry tie-break;
gra tie-break liczy się jako jeden gem dla zmiany piłek.

Gra podwójna

W grze podwójnej należy stosować tę samą procedurę. Podającym w pierwszym punkcie ma być zawodnik, na którego wypada kolejność podawania. Następnie każdy z zawodników podaje w dwóch kolejnych punktach, w porządku obowiązującym uprzednio w tym secie, aż do chwili wyłonienia zwycięzcy gema i seta.

Ciągłość gry. Przerwy na odpoczynek

Gra musi toczyć się nieprzerwanie, od pierwszego podania do zakończenia spotkania, zgodnie z poniższymi postanowieniami:

Po pierwszym złym podaniu podający musi wykonać drugie podanie niezwłocznie.

Odbierający powinien dostosować się do tempa podającego - musi być gotowy do odebrania podania, kiedy podający jest gotowy do wykonania podania.

Po zmianie stron kortu, od chwili zakończenia gema do chwili wykonania pierwszego podania w następnym gemie, może upłynąć najwyżej jedna minuta i trzydzieści sekund, z wyjątkiem zmiany stron po pierwszym gemie każdego seta oraz zmiany stron w tie-breaku, podczas której zawodnicy muszą zmieniać strony bez przerwy na odpoczynek.

Po zakończeniu każdego seta, bez względu na wynik, zawodnicy mają prawo do przerwy, która może trwać maksymalnie 120 sekund od momentu zakończenia punktu do czasu wykonania pierwszego podania w kolejnym secie.

Jeżeli suma gemów jest parzysta zawodnicy nie zmieniają stron aż do zakończenia pierwszego gema kolejnego seta.

Sędzia główny uznaje, czy nastąpiły okoliczności, które uniemożliwiły podającemu rozpoczęcie gry w odpowiednim czasie.

Długość wszelkich innych przerw między punktami pozostawia się do ustalenia organizatorom zawodów, ale nie mogą one w żadnym przypadku przekraczać 20 sekund.

W razie przypadkowego urazu sędziego może zezwolić na jednorazową trzyminutową przerwę na udzielenie zawodnikowi pomocy.

Jeżeli w wyniku okoliczności niezależnych od zawodnika, stan jego ubioru, obuwia lub sprzętu (z wyjątkiem rakiety) uniemożliwia kontynuowanie gry sędzia może zezwolić na zawieszenie gry na czas niezbędny dla doprowadzenia sprzętu do porządku.

Ustalenie czasu trwania rozgrzewki przed meczem pozostawia się do uznania organizatorów zawodów, przy czym nie powinien on przekroczyć 5 minut i musi być ogłoszony przed rozpoczęciem zawodów.

Zawodnik naruszający zasadę, że gra musi toczyć się nieprzerwanie, może po otrzymaniu ostrzeżenia, zostać zdyskwalifikowany przez sędziego głównego.