

# TENISO ŽAIDIMO TAISYKLĖS



**LIETUVOS  
TENISO  
SAJUNGA**



# TENISO ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Vilnius  
2019

Aprobuota LTS valdybos.

Vertė Jonas Dagys.

Versta iš *Rules of Tennis, London: International Tennis Federation, 2019.*

## TURINYS

PRATARMĖ.....	6
1. Aikštelė .....	7
2. Nuolatinė įranga .....	8
3. Kamuoliukas .....	8
4. Raketė.....	9
5. Taškų skaičiavimas geime.....	10
6. Geimų skaičiavimas sete .....	11
7. Setų skaičiavimas .....	11
8. Paduodantis žaidėjas ir priimantis žaidėjas.....	12
9. Aikštelės pusių ir padavimų eilės pasirinkimas .....	12
10. Keitimasis pusėmis.....	12
11. Kamuoliukas žaidime.....	12
12. Kamuoliukas liečia liniją.....	13
13. Kamuoliukas liečia nuolatinę įrangą.....	13
14. Padavimų eilė .....	13
15. Priėmimų eilė žaidžiant dvejetus .....	13
16. Padavimo judesys.....	14
17. Padavimų tvarka.....	14
18. Peržengimas .....	14
19. Padavimo klaida .....	15
20. Antras padavimas .....	15
21. Kada paduoti ir priimti .....	15
22. Padavimo peržaidimas .....	16
23. Taško peržaidimas .....	16
24. Žaidėjas pralaimi tašką.....	16
25. Teisingai atmuštas kamuoliukas.....	18
26. Trukdymas.....	19
27. Klaidų taisymas .....	19
28. Teisėjų pareigos.....	21
29. Žaidimo vientisumas .....	21
30. Patarinėjimas .....	22
31. Žaidimo analizės technologijos.....	22
NEĮGALIŪJŲ TENISO TAISYKLĖS .....	23
TENISO ŽAIDIMO TAISYKLIŲ KEITIMAI.....	26
Priedas Nr. 1. Kamuoliukas .....	27
Aikštelės dangų greitumo klasifikavimas .....	28
Priedas Nr. 2. Raketė.....	30
Priedas Nr. 3. Žaidimo analizės technologijos.....	31
Priedas Nr. 4. Reklamos.....	32
Priedas Nr. 5. Alternatyvios procedūros ir skaičiavimo metodai.....	33
Priedas Nr. 6. Teisėjų funkcijos aikštelėje .....	35
Priedas Nr. 7. 10 metų ir jaunesnių tenisininkų varžybos.....	39
Priedas Nr. 8. Aikštelės planas.....	40
Priedas Nr. 9. Aikštelės linijų žymėjimo rekomendacijos .....	41
Priedas Nr. 10. Paplūdimio teniso taisyklės.....	44

## PRATARMĖ

Tarptautinė teniso federacija (ITF) yra aukščiausia vadovaujanti teniso žaidimo institucija, kurios pareigos ir atsakomybės apima teniso žaidimo integralumo saugojimą, nustatant teniso žaidimo taisykles.

Vykdydama šias pareigas, ITF sudarė Teniso taisyklių komitetą, kuris nuolat prižiūri žaidimą ir jo taisykles, o esant reikalui teikia rekomendacijas ITF Direktorių tarybai, kuri savo ruožtu teikia siūlymus ITF kasmetiniam visuotiniam susirinkimui, kuriam suteikti aukščiausi įgaliojimai keisti teniso žaidimo taisykles.

*Priede Nr. 5* aprašytos visos žinomos ir patvirtintos alternatyvios procedūros ir skaičiavimo metodai. Be to, savo nuožiūra arba suinteresuotų šalių prašymu, vien bandomaisiais tikslais tam tikras taisyklių modifikacijas ITF gali patvirtinti ribotam turnyrų skaičiui ar ribotam laikui. Tokios modifikacijos į oficialiai skelbiamas taisykles neįtraukiamos, o pasibaigus numatytam laikui ITF turi gauti ataskaitą apie bandymų rezultatus.

***Pastaba:*** Jei nepaminėta kitaip, vyriškos giminės išraiškos vienodai taikomos tiek vyrams, tiek moterims.

## 1. AIKŠTELĖ

Vienetų žaidimo aikštelė turi būti 23,77 m ilgio ir 8,23 m pločio stačiakampio formos. Dvejetų žaidimo aikštelė turi būti 10,97 m pločio.

Ties viduriu į dvi dalis aikštelę skersai skiria tinklas, pakabintas ant virvės ar metalinio lyno, kuris 1,07 m aukštyje įvertas į arba prikabintas prie dviejų tinklo stulpelių. Tinklas turi būti ištemptas ir visiškai uždengti erdvę tarp abiejų stulpelių, be to, tinklo akys turi būti pakankamai mažos, kad pro jas nepralįstų kamuoliukas. Tinklo aukštis aikštelės centre, kur jis turi būti tvirtai prilaikomas diržo, turi būti 0,914 m. Tinklą laikanti virvė ar metalinis lynas bei tinklo viršus turi būti apsiūti juosta. Diržas ir juosta turi būti visiškai balti.

- Virvė ar metalinis lynas negali būti storesni nei 0,8 cm.
- Diržas negali būti platesnis nei 5 cm.
- Juosta abiejose tinklo pusėse negali būti siauresnė nei 5 cm ir platesnė nei 6,35 cm.

Vienetų susitikimams, jei naudojamas vienetų žaidimo tinklas, tinklo stulpelių centrui turi būti už vienetų aikštelės, 0,914 m nuo jos ribų. Jei naudojamas dvejetų žaidimo tinklas, tai jis turi būti prilaikomas tinklo ramsčiais, kurių centrui turi būti už vienetų aikštelės, 0,914 m nuo jos ribų.

- Kvadratinio skerspjuvio tinklo stulpelių kraštinė ar apvalaus skerspjuvio stulpelių skersmuo negali būti didesnis nei 15 cm.
- Kvadratinio skerspjuvio tinklo ramsčių kraštinė ar apvalaus skerspjuvio ramsčių skersmuo negali būti didesnis nei 7,5 cm.
- Tinklo stulpelių ir ramsčių galai negali būti išsikišę daugiau nei 2,5 cm virš tinklą laikančio lyno.

Linijos aikštelės galuose yra vadinamos galinėmis linijomis, o linijos aikštelės šonuose vadinamos šoninėmis linijomis.

Nuo vienos šoninės linijos iki kitos abiejose aikštelės pusėse 6,40 m atstumu nuo tinklo turi būti nubrėžtos tinklui lygiagrečios linijos. Šios linijos vadinamos padavimo linijomis. Abiejose aikštelės pusėse plotas tarp padavimo linijos ir tinklo turi būti viduriniąja padavimo linija padalintas į dvi lygias dalis. Vidurinioji padavimo linija turi būti lygiagreti šoninėms linijoms ir vienodai nutolusi nuo jų abiejų.

Kiekviena galinė linija ties viduriu turi būti pažymėta 10 cm ilgio vidurio žyme, kuri turi būti lygiagreti šoninėms linijoms ir nukreipta į aikštelės vidų.

- Vidurinioji padavimo linija ir vidurio žymė turi būti 5 cm pločio.
- Kitos linijos negali būti siauresnės nei 2,5 cm ir platesnės nei 5 cm, išskyrus galines linijas, kurių plotis gali siekti 10 cm.

Visi aikštelių matavimai atliekami matuojant nuo išorinio linijos krašto. Visos linijos turi būti vienodos spalvos, ryškiai kontrastuojančios su aikštelės danga.

Ant aikštelės dangos, tinklo, diržo, juostos, tinklo stulpelių ar ramsčių neleidžiama jokia reklama, išskyrus atvejus, numatytus *Priede Nr. 4*.

Be čia aprašytos aikštelės, 10 metų ir jaunesnių žaidėjų varžyboms gali būti naudojamos *Priede Nr. 7* aprašytos raudona ir oranžinė aikštelės.

**Pastaba:** Rekomenduojami minimalūs atstumai nuo galinių ir šoninių linijų iki aikštelės aptvaro nurodomi *Priede Nr. 9*.

## 2. NUOLATINĖ ĮRANGA

Nuolatinei aikštelės įrangai priskiriamos galinės ir šoninės tvorelės, žiūrovai, žiūrovų tribūnos bei suolai, visi kiti įrengimai aplink aikštelę ir virš jos, taip pat bokštelio teisėjas, linijų teisėjai, tinklo teisėjas bei asmenys, paduodantys kamuolius, aikštelėje esantys jiems nustatytose vietose.

Kai vienetų susitikimas žaidžiamas aikštelėje su dvejetų žaidimo tinklu ir tinklo ramsčiais, tinklo stulpeliai ir tinklo dalys tarp tinklo stulpelių ir ramsčių priskiriamos nuolatinei įrangai ir nėra laikomos nei tinklo stulpeliais, nei tinklo dalimi.

## 3. KAMUOLIUKAS

Kamuoliukai, tinkami žaidimui pagal šias taisykles, privalo atitikti *Priede Nr. 1* išdėstytus techninius parametrus.

Kamuoliukų ar jų prototipų atitiktis *Priede Nr. 1* išdėstytiems parametrams ir jų tinkamumo ar netinkamumo žaidimui klausimus sprendžia Tarptautinė teniso federacija. Tokius sprendimus ji priima savo iniciatyva arba kai prašymą pateikia šalis, turinti pagrįstų interesų, įskaitant žaidėjus, inventoriaus gamintojus, nacionalines asociacijas ar jų narius. Tokie sprendimai ir pareiškimai priimami pagal galiojančią Tarptautinės teniso federacijos Svarstymo ir nagrinėjimo reglamentą.

Iki varžybų pradžios organizatoriai privalo paskelbti:

- a. žaidimui naudojamų kamuoliukų skaičių (2, 3, 4 ar 6);
- b. kamuoliukų keitimo tvarką, jei keitimas numatytas.

Kamuoliukai gali būti keičiami:



i. po nustatyto nelyginio skaičiaus sužaistų geimų. Šiuo atveju, atsižvelgiant į apšilimą, pirmasis susitikimo kamuoliukų keitimas turi įvykti dviem geimais anksčiau nei likusieji keitimai. Lemiamas geimas (*tie-break*) kamuolių keitimo atžvilgiu prilyginamas vienam geimui. Kamuoliukų negalima keisti prieš prasidedant lemiamam geimui: šiuo atveju kamuolių keitimas atidedamas iki kito seto pirmojo geimo pabaigos; arba

ii. prieš prasidedant setui.

Jei kamuoliukas plyšta žaidimo metu, taškas turi būti peržaistas.

*1 atvejis: Ar taškas turi būti peržaidžiamas, jei jis buvo sužaistas minkštu kamuoliuku?*

*Sprendimas: Jei kamuoliukas yra minkštas, bet neplyšęs, taškas neturi būti peržaistas.*

**Pastaba:** Kamuoliukai, kuriuos numatoma naudoti turnyruose žaidžiamuose pagal šias taisykles, turi būti įtraukti į oficialų Tarptautinės teniso federacijos sudaromą patvirtintų kamuoliukų sąrašą.

## 4. RAKETĖ

Raketės, tinkamos žaidimui pagal šias taisykles, privalo atitikti *Priede Nr. 2* išdėstytus techninius parametrus.

Rakečių ar jų prototipų atitikties *Priede Nr. 2* išdėstytiems parametrams ir jų tinkamumo ar netinkamumo žaidimui klausimus sprendžia Tarptautinė teniso federacija. Tokius sprendimus ji priima savo iniciatyva arba kai prašymą pateikia šalis, turinti pagrįstų interesų, įskaitant žaidėjus, inventorius gamintojus, nacionalines asociacijas ar jų narius. Tokie sprendimai ir pareiškimai priimami pagal galiojančią Tarptautinės teniso federacijos Svarstymo ir nagrinėjimo reglamentą.

*1 atvejis: Ar smogiamasis raketės paviršius gali būti sudarytas iš daugiau nei vieno stygų sluoksnio?*

*Sprendimas: Ne. Taisyklėje kalbama apie vieną, o ne kelis paviršius (žr. Priedą Nr. 2).*

*2 atvejis: Ar galima raketės paviršių laikyti lygiu ir vienalyčiu, jei stygos sutemptos keliose plokštumose?*

*Sprendimas: Negalima.*

*3 atvejis: Ar prietaisai vibracijai mažinti gali būti pritvirtinti prie stygų? Jei taip, tai kur?*

*Sprendimas: Taip, bet jie turi būti pritvirtinti už bet kurios kraštinės stygos.*

4 atvejis: Taško žaidimo metu atsitiktinai trūko žaidėjo raketės styga. Ar pasibaigus taškui jis gali su šia rakete žaisti toliau?

Sprendimas: Taip, jei tai nėra uždrausta turnyro organizatorių.

5 atvejis: Ar žaidėjui leidžiama bet kuriuo vienu žaidimo metu naudoti daugiau nei vieną raketę?

Sprendimas: Ne.

6 atvejis: Ar į teniso raketę gali būti įmontuota baterija, paveikianti raketės žaidybines savybes?

Sprendimas: Ne. Baterijas naudoti draudžiama, nes jos yra energijos šaltinis, kaip ir saulės energijos elementai bei panašūs prietaisai.

## 5. TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS GEIME

### a. Paprastas geimas

Žaidžiant paprastą geimą, taškai skaičiuojami taip, pirmiausia pasakant paduodančio žaidėjo taškus:

laimėtų taškų nėra	-	„nulis“;
vienas laimėtas taškas	-	„penkiolika“;
du laimėti taškai	-	„trisdešimt“;
trys laimėti taškai	-	„keturiasdešimt“;
keturi laimėti taškai	-	„geimas“;

išskyrus atvejus, kai abu žaidėjai (ar komandos) yra laimėję po tris taškus ir rezultatas yra „lygu“. Sužaidus tašką po rezultato „lygu“, sakoma, kad tą tašką laimėjęs žaidėjas (ar komanda) „pirmauja“. Jei tas pats žaidėjas (ar komanda) tuoj pat laimi dar vieną tašką, jis laimi geimą; o jei tašką laimi jų varžovas (ar varžovai), tai rezultatas vėl tampa „lygu“. Geimą laimi tas žaidėjas (ar komanda), kuris nuo rezultato „lygu“ laimi du taškus iš eilės.

### b. Lemiamas geimas (*tie-break*)

Žaidžiant lemiamą geimą (*tie-break*), taškai skaičiuojami „nulis“, „vienas“, „du“, „trys“ ir t. t. Žaidėjas (ar komanda), pirmas laimėjęs septynis taškus, laimi geimą ir setą su sąlyga, kad rezultato skirtumas tarp varžovų nėra mažesnis nei du taškai. Esant reikalui, lemiamas geimas žaidžiamas toliau, kol bus pasiektas dviejų taškų skirtumas.

Žaidėjas, kurio eilė paduoti šiame geime, paduoda kamuoliuką pirmajam lemiamo geimo taškui. Kitiems dviem taškams paduoda jo varžovas (dvejetu žaidime paduoda tas komandos žaidėjas, kurio eilė paduoti). Toliau abu paeiliui

paduoda po du taškus iki lemiamo geimo pabaigos (dvejetų komandos padavimų eilės tvarka išlieka nuo seto pradžios).

Žaidėjas (ar komanda), kurio eilė buvo paduoti pirmajam lemiamo geimo taškui, bus priimančias žaidėjas pirmame kito seto geime.

Daugiau patvirtintų alternatyvių rezultato skaičiavimo būdų pateikiama *Priede Nr. 5*.

## 6. GEIMŲ SKAIČIAVIMAS SETE

Esama įvairių geimų rezultato sete skaičiavimo sistemų. Dvi pagrindinės sistemos yra „setas be lemiamo geimo“ ir „setas su lemiamu geimu (*tie-break*)“. Galima naudoti bet kurią sistemą su sąlyga, kad pasirinkta sistema paskelbta iš anksto. Jei pasirinkta „setų su lemiamu geimu“ sistema, tai turi būti papildomai paskelbta, ar lemiamas setas bus žaidžiamas be lemiamo geimo, ar su lemiamu geimu.

### a. Setas be lemiamo geimo

Žaidėjas (ar komanda), kuris pirmas laimi šešis geimus, laimi setą su sąlyga, kad rezultato skirtumas tarp varžovų nėra mažesnis nei du geimai. Esant reikalui, setas žaidžiamas toliau, kol bus pasiektas dviejų geimų skirtumas.

### b. Setas su lemiamu geimu (*tie-break*)

Žaidėjas (ar komanda), kuris pirmas laimi šešis geimus, laimi setą su sąlyga, kad rezultato skirtumas tarp varžovų nėra mažesnis nei du geimai. Jei rezultatas tampa po šešis geimus, tai turi būti žaidžiamas lemiamas geimas.

Daugiau patvirtintų alternatyvių rezultato skaičiavimo būdų pateikiama *Priede Nr. 5*.

## 7. SETŲ SKAIČIAVIMAS

Susitikimas gali būti žaidžiamas iki dviejų laimėtų setų, kai susitikimą laimi žaidėjas (ar komanda), kuris pirmas laimi du setus, arba iki trijų laimėtų setų, kai susitikimą laimi žaidėjas (ar komanda), kuris pirmas laimi tris setus.

Daugiau patvirtintų alternatyvių rezultato skaičiavimo būdų pateikiama *Priede Nr. 5*.

## 8. PADUODANTIS ŽAIDĖJAS IR PRIIMANTIS ŽAIDĖJAS

Žaidėjai (ar komandos) turi stovėti priešingose tinklo pusėse. Paduodantis žaidėjas – tai žaidėjas, kuris įveda kamuolį į žaidimą. Priimantis žaidėjas – tai žaidėjas, kuris pasirošęs priimti paduotą kamuolį.

*Į atvejį: Ar priimančiam žaidėjui leidžiama stovėti už aikštelės ribas žyminčių linijų?*

*Sprendimas: Taip. Priimantis žaidėjas gali stovėti bet kurioje vietoje savo aikštelės pusėje nuo tinklo – tiek prieš linijas, tiek už jų.*

## 9. AIKŠTELĖS PUSIŲ IR PADAVIMŲ EILĖS PASIRINKIMAS

Teisė pasirinkti aikštelės pusę arba būti paduodančiu ar priimančiu žaidėju pirmajame susitikimo geime suteikiama burtų tvarka prieš prasidedant apšilimui. Žaidėjas (ar komanda), laimėjęs burtus, gali pasirinkti:

(a) paduoti arba priimti pirmame susitikimo geime. Tokiu atveju pasirinkusiojo varžovas renkasi aikštelės pusę pirmajam susitikimo geimui;

(b) aikštelės pusę pirmajam susitikimo geimui. Šiuo atveju pasirinkusiojo varžovas sprendžia, ar jam paduoti, ar priimti;

(c) nurodyti varžovui pasirinkti vieną iš dviejų pirmiau pateiktų variantų.

*Į atvejį: Ar abu žaidėjai (ar komandos) turi teisę rinktis iš naujo, jei apšilimas buvo sustabdytas ir žaidėjai buvo išėję iš aikštės?*

*Sprendimas: Taip. Burtai lieka, tačiau abu žaidėjai (ar komandos) gali pasirinkti iš naujo.*

## 10. KEITIMASIS PUSĖMIS

Žaidėjai turi keistis pusėmis po pirmojo, trečiojo ir visų kitų nelyginių kiekvieno seto geimų. Jei sete sužaistų geimų skaičius nelyginis, žaidėjai turi pasikeisti pusėmis ir pasibaigus setui. Jei sete sužaistų geimų skaičius lyginis, pusėmis keičiamasi tik po pirmojo kito seto geimo.

Žaidžiant lemiamą geimą (*tie-break*), žaidėjai turi keistis pusėmis kas šešis sužaistus taškus.

Daugiau patvirtintų alternatyvių sistemų pateikiama *Priede Nr. 5*.

## 11. KAMUOLIUKAS ŽAIDIME

Jei padavimas nėra klaidingas ir jo nereikia peržaisti, kamuoliukas yra žaidime nuo to momento, kai paduodantis žaidėjas smūgiuoja kamuoliuką, ir išlieka žaidime iki taško pabaigos.

## 12. KAMUOLIUKAS LIEČIA LINIJĄ

Jei kamuoliukas liečia liniją, jis laikomas liečiančiu ta linija pažymėtą aikštelės dalį.

## 13. KAMUOLIUKAS LIEČIA NUOLATINĘ ĮRANGĄ

Jei kamuoliukas, jau atsokęs nuo tinkamos aikštelės paviršiaus, žaidimo metu paliečia nuolatinę įrangą, tai jį smūgiavęs žaidėjas laimi tašką. O jei kamuoliukas žaidimo metu paliečia nuolatinę įrangą prieš atsokdamas nuo aikštelės paviršiaus, tai žaidėjas, smūgiavęs kamuoliuką, pralaimi tašką.

## 14. PDAVIMŲ EILĖ

Pasibaigus kiekvienam paprastam geimui, priimantis žaidėjas tampa paduodančiu, o paduodantis – priimančiu.

Žaidžiant dvejetus, kiekvieno seto pradžioje komanda, kurios eilė paduoti pirmajame geime, turi nuspręsti, kuris iš partnerių paduos tame geime. Panašiai, prieš prasidedant antrajam geimui, jų varžovai turi nuspręsti, kuris iš jų paduos antrajame geime. Žaidėjo, paduodančio pirmame geime, partneris turi paduoti trečiame, o paduodančio antrame – ketvirtame. Tokios eilės tvarkos turi būti laikomasi iki seto pabaigos.

## 15. PRIĖMIMŲ EILĖ ŽAIDŽIANT DVEJETUS

Žaidžiant dvejetus, kiekvieno seto pradžioje komanda, kurios eilė priimti pirmajame geime, turi nuspręsti, kuris iš partnerių priims kamuoliuką pirmajam geimo taškui. Panašiai, prieš prasidedant antrajam geimui, jų varžovai turi nuspręsti, kuris iš jų priims kamuoliuką pirmajam antrojo geimo taškui. Žaidėjo, priėmusio pirmąjį geimo tašką, partneris turi priimti antrąjį tašką, o šios eilės tvarkos turi būti laikomasi iki geimo ir seto pabaigos.

Po to, kai paduotą kamuoliuką atmuša priimantis žaidėjas, smūgiuoti gali bet kuris komandos žaidėjas.

*I atvejis: Ar leidžiama dvejetų komandos žaidėjui vienam žaisti prieš varžovus?  
Sprendimas: Ne.*

## 16. PADAVIMO JUDESYS

Prieš pat pradėdamas padavimo judesį, paduodantis žaidėjas turi abiem kojomis atsistoti už galinės linijos, tarp įsivaizduojamųjų vidurio žymės ir šoninės linijos tęsinių.

Tada paduodantis žaidėjas turi ranka išmesti kamuoliuką bet kuria kryptimi ir smūgiuoti kamuoliuką rakete prieš jam nukrentant ant žemės. Padavimo judesys laikomas užbaigtu tuo momentu, kai raketė smūgiuoja kamuoliuką arba bandymo smūgiuoti metu nepataiko į jį. Žaidėjas, valdantis tik vieną ranką, gali išsimesti kamuoliuką rakete.

## 17. PADAVIMŲ TVARKA

Žaidžiant paprastą geimą, paduodantis žaidėjas turi paduoti paeiliui tai iš dešinio, tai iš kairio aikštelės šono nuo vidurio linijos, kiekviename geime pradėdant dešiniąja pozicija.

Žaidžiant lemiamą geimą (*tie-break*), kamuoliukas paduodamas tai iš dešinio, tai iš kairio aikštelės šono, pradėdant dešiniąja pozicija.

Paduotas kamuoliukas turi perlėkti per tinklą ir atšokti nuo įstrižai aikštelės esančio padavimo lauko paviršiaus prieš tai, kai priimantysis jį atmuš.

## 18. PERŽENGIMAS

Padavimo judesio metu paduodančiam žaidėjui neleidžiama:

- (a) keisti savo padėties einant arba bėgant, nors lengvi pėdų judesiai leistini;
- (b) kuria nors pėda liesti galinę liniją ar aikštelės paviršių;
- (c) kuria nors pėda liesti paviršių už įsivaizduojamo šoninės linijos tęsinio;
- (d) kuria nors pėda liesti įsivaizduojamą vidurio žymės tęsinį.

Kai paduodantis žaidėjas pažeidžia šią taisyklę, tai vadinama peržengimu.

*1 atvejis: Ar vienetų žaidime paduodantis žaidėjas gali padavimo metu stovėti už galinės linijos, tarp įsivaizduojamųjų vienetų ir dvejetų varžybų aikštelių šoninių linijų tęsinių?*

*Sprendimas: Ne.*

*2 atvejis: Ar paduodančiam žaidėjui leidžiama padavimo metu pakelti nuo žemės vieną ar abi pėdas?*

*Sprendimas: Taip.*

## 19. PADAVIMO KLAIDA

Padavimas laikomas klaidingu, jei:

- (a) paduodantis žaidėjas pažeidžia 16, 17 ar 18 taisyklę; arba
- (b) paduodantis žaidėjas mėgina smūgiuoti kamuoliuką ir nepataiko; arba
- (c) paduotas kamuoliukas, prieš atšokdamas nuo žemės, liečia nuolatinę įrangą, tinklo ramstį ar tinklo stulpelį; arba
- (d) paduotas kamuoliukas, prieš atšokdamas nuo žemės, liečia paduodantį žaidėją ar jo partnerį, jų aprangą ar laikomus daiktus.

*1 atvejis: Paduodantis žaidėjas išsimetė kamuoliuką, tačiau nusprendė nesmūgiuoti ir sugavo jį. Ar tai klaida?*

*Sprendimas: Ne. Žaidėjas, kuris išsimetęs kamuoliuką nusprendžia jo nesmūgiuoti, gali sugauti kamuoliuką ranka ar raketė arba nuleisti kamuoliuką ant žemės.*

*2 atvejis: Vienetų žaidimui vykstant dvejetų žaidimo aikštelėje su tinklo ramsčiais, paduotas kamuoliukas, prieš nusileisdamas reikiamame padavimo lauke, liečia tinklo ramstį. Ar tai padavimo klaida?*

*Sprendimas: Taip.*

## 20. ANTRAS PADAVIMAS

Jei pirmas padavimas buvo klaidingas, paduodantis žaidėjas turi nedelsdamas dar kartą paduoti iš tos pačios pozicijos, iš kurios buvo paduota klaidingai, nebent pirmas padavimas buvo paduotas ne iš tos pozicijos.

## 21. KADA PADUOTI IR PRIIMTI

Paduodantis žaidėjas neturi paduoti, jei priimantis žaidėjas nėra pasiruošęs. Tačiau priimantis žaidėjas turi laikytis deramo žaidimo tempo, kurį diktuoja paduodantis žaidėjas, ir būti pasiruošęs priimti paduodamą kamuoliuką be nepagrįsto delsimo, kai tik paduodantis žaidėjas yra pasiruošęs paduoti.

Jei priimantis žaidėjas bando atmušti paduotą kamuoliuką, laikoma, kad jis buvo pasiruošęs žaidimui. Jei priimantis žaidėjas davė ženklą, kad jis nepasiruošęs žaidimui, tai klaidingo padavimo atveju jis negali reikalauti klaidos įskaitymo.

## 22. PADAVIMO PERŽAIDIMAS

Padavimas neįskaitomas ir turi būti kartojamas, jei:

(a) paduotas kamuoliukas, palietęs tinklą, tinklo juostą ar diržą, papuola į reikiamą padavimo lauką arba, palietęs tinklą, tinklo juostą ar diržą, prieš nusileisdamas ant žemės liečia priimančią žaidėją ar jo partnerį, jų aprangą ar laikomus daiktus;

(b) kamuoliukas buvo paduotas, kol priimantis žaidėjas nebuvo pasiruošęs.

Kai padavimas peržaidžiamas, neįskaitomas tik tas vienas padavimas, o paduodantis žaidėjas paduoda iš naujo, tačiau antro padavimo peržaidimas nepašalina klaidingo pirmojo padavimo.

Papildomos patvirtintos alternatyvios procedūros aprašytos *Priede Nr. 5*.

## 23. TAŠKO PERŽAIDIMAS

Kai paskelbiamas peržaidimas, visais atvejais, išskyrus antrojo padavimo peržaidimą, turi būti peržaistas visas taškas.

*1 atvejis: Taško žaidimo metu į aikštelę įrieda kitas kamuoliukas. Skelbiamas peržaidimas. Taško pradžioje paduodantis žaidėjas padavė klaidingą padavimą. Dabar paduodantis žaidėjas turi paduoti pirmą ar antrą padavimą?*

*Sprendimas: Pirmas padavimas. Turi būti peržaistas visas taškas.*

## 24. ŽAIDĖJAS PRALAIMI TAŠKĄ

Žaidėjas pralaimi tašką, kai:

(a) paduoda du iš eilės klaidingus padavimus; arba

(b) nepermuša per tinklą kamuoliuko, prieš šiam du kartus iš eilės atšokant nuo žemės; arba

(c) atmuša kamuoliuką taip, kad šis liečia kokį daiktą ar paviršių, esantį už varžovo aikštelės pusę ribojančių linijų; arba

(d) atmuša kamuoliuką taip, kad jis prieš nusileisdamas ant žemės paliečia nuolatinę įrangą;

(e) priima paduotą kamuoliuką prieš šiam nusileidžiant ant žemės;

(f) taško žaidimo metu tyčia perneša ar užlaiko kamuoliuką rakete arba tyčia paliečia kamuoliuką rakete daugiau nei vieną kartą; arba



(g) jis, jo raketė, esanti jo rankoje arba ne, jo apranga ar laikomi daiktai bet kuriuo taško žaidimo metu paliečia tinklą, tinklo stulpelius, vienetų žaidimo ramsčius, tinklą laikantį metalinį lyną, tinklo juostą, diržą arba priešininko aikštelės pusės paviršių; arba

(h) ore sumuša dar neperlėkusį per tinklą kamuoliuką; arba

(i) taško žaidimo metu kamuoliukas paliečia jį, jo aprangą ar laikomus daiktus, išskyrus rankoje esančią raketę; arba

(j) taško žaidimo metu kamuoliukas paliečia žaidėjo raketę, kol ji nėra jo rankoje; arba

(k) tyčia ir iš esmės pakeičia savo raketės formą taško žaidimo metu; arba

(l) dvejetų žaidimo metu atmušamą kamuoliuką paliečia abu žaidėjai.

*1 atvejis: Padavimo metu raketė iškrenta iš paduodančio žaidėjo rankos ir paliečia tinklą prieš kamuoliukui atšokant nuo aikštelės paviršiaus. Ar tai padavimo klaida, ar žaidėjas pralaimi tašką?*

*Sprendimas: Paduodantis žaidėjas pralaimi tašką, nes raketė paliečia tinklą, kol kamuoliukas yra žaidime.*

*2 atvejis: Padavimo metu raketė iškrenta iš paduodančio žaidėjo rankos ir paliečia tinklą po to, kai kamuoliukas atšoka už atitinkamo padavimo lauko ribų. Ar tai padavimo klaida, ar žaidėjas pralaimi tašką?*

*Sprendimas: Tai padavimo klaida, nes kai raketė palietė tinklą, kamuoliukas jau nebuvo žaidime.*

*3 atvejis: Dvejetų susitikimo metu priimančio žaidėjo partneris paliečia tinklą prieš paduotam kamuoliukui atšokant už atitinkamo padavimo lauko ribų. Koks teisingas sprendimas?*

*Sprendimas: Priimanti komanda pralaimi tašką, nes priimančio žaidėjo partneris palietė tinklą, kol kamuoliukas buvo žaidime.*

*4 atvejis: Ar žaidėjas pralaimi tašką, prieš arba po smūgio kirsdamas tinklą pratęsiančią įsivaizduojamą liniją?*

*Sprendimas: Žaidėjas nepralaimi taško nė vienu atveju su sąlyga, kad jis nepaliekia varžovo aikštelės.*

*5 atvejis: Ar leidžiama žaidėjui taško žaidimo metu peršokti per tinklą į varžovo aikštelę?*

*Sprendimas: Ne. Tokiu atveju žaidėjas pralaimi tašką.*

*6 atvejis: Taško žaidimo metu žaidėjas meta raketę į kamuoliuką. Ir raketė, ir kamuoliukas nukrenta kitoje tinklo pusėje į varžovo aikštelę, o varžovas (ar*

varžovai) negali pasiekti kamuoliuko. Kuris žaidėjas laimi tašką?

*Sprendimas: Žaidėjas, kuris metė raketę, pralaimi tašką.*

7 atvejis: Paduotas kamuoliukas pataikė į priimančią žaidėją ar jo partnerį prieš atšokdamas nuo žemės. Kuris žaidėjas laimi tašką?

*Sprendimas: Jei padavimas neturi būti peržaistas, tašką laimi paduodantis žaidėjas.*

8 atvejis: Žaidėjas, stovėdamas už aikštelės ribų, atmuša kamuoliuką iš oro ar sugauna jį ranka ir reikalauja, kad jam būtų įskaitytas taškas, nes kamuoliukas aiškiai lėkė į užribį.

*Sprendimas: Žaidėjas pralaimi tašką, nebent jis teisingai atmuša kamuoliuką ir taško žaidimas tęsiamas toliau.*

## 25. TEISINGAI ATMUŠTAS KAMUOLIUKAS

Kamuoliukas yra atmuštas teisingai, jei:

(a) kamuoliukas, palietęs tinklą, stulpelius, vienetų žaidimo ramsčius ar tinklo lyną, juostą ar diržą, perlekia per juos ir nukrenta atitinkamos aikštelės ribose; išskyrus atvejus, numatytus 2-oje ir 24-oje (d) taisyklėse; arba

(b) kamuoliukas po padavimo ar eilinio smūgio nukrenta atitinkamos aikštelės ribose ir atšoka ar yra vėjo pernešamas atgal per tinklą, o žaidėjas, kuriam buvo muštas šis kamuoliukas, perkelia ranką per tinklą ir smūgiuoja kamuoliuką į atitinkamą aikštelę, nepažeisdamas 24-os taisyklės; arba

(c) kamuoliukas aplenkia tinklą laikančius stulpelius ar vienetų žaidimo ramsčius iš išorinės aikštelės pusės aukščiau ar žemiau tinklo aukščio, išskyrus atvejus, numatytus 2-oje ir 24-oje (d) taisyklėse; arba

(d) kamuoliukas pralekia žemiau tinklo lyno, tarp vienetų žaidimo ramsčio ir gretimo tinklo stulpelio, neliesdamas nei stulpelio, nei tinklo, nei tinklo juostos, ir nukrenta atitinkamos aikštelės ribose; arba

(e) žaidėjas, atlikęs smūgį savo pusėje nuo tinklo, po smūgio perkelia raketę per tinklą, o kamuoliukas nukrenta atitinkamos aikštelės ribose; arba

(f) žaidėjas atmuša kamuoliuką, pataikiusį į kitą kamuoliuką, kuris gulėjo aikštelėje.

1 atvejis: Žaidėjas atmuša kamuoliuką, kuris po to paliečia vienetų žaidimo ramstį ir nukrenta atitinkamos aikštelės ribose. Ar toks smūgis teisingas?

*Sprendimas: Taip. Tačiau jei kamuoliukas liečia vienetų žaidimo ramstį padavimo metu, tai padavimo klaida.*

*2 atvejis: Kamuoliukas pataiko į kitą kamuoliuką, gulėjusį aikštelėje. Koks teisingas sprendimas?*

*Sprendimas: Žaidimas turi būti tęsiamas. Tačiau, jei nėra aišku, ar žaidimas tęsiamas tuo pačiu kamuoliuku, taškas turi būti peržaistas.*

## 26. TRUKDYMAS

Jei taško žaidimo metu žaidėjui sutrukdo jo varžovo (ar varžovų) tyčinis poelgis, žaidėjas laimi tašką.

Tačiau taškas turi būti peržaistas, jei taško žaidimo metu žaidėjui sutrukdo jo varžovo (ar varžovų) netyčinis poelgis arba kas nors, ko jis pats nekontroliuoja (išskyrus stacionarią įrangą).

*1 atvejis: Ar netyčinis dvigubas smūgis yra laikomas sutrukdymu?*

*Sprendimas: Ne. Taip pat žr. 24-a (f) taisyklę.*

*2 atvejis: Žaidėjas tvirtina, jog sustabdė žaidimą, nes manė, kad jo varžovui (ar varžovams) kažkas sutrukdė. Ar tai laikoma sutrukdymu?*

*Sprendimas: Ne. Žaidėjas pralaimi tašką.*

*3 atvejis: Taško žaidimo metu kamuoliukas pataiko į paukštį, skrendantį virš aikštelės. Ar tai sutrukdymas?*

*Sprendimas: Taip, taškas turi būti peržaistas.*

*4 atvejis: Taško žaidimo metu kamuoliukas ar kitas objektas, gulėjęs žaidėjo aikštelės pusėje nuo taško žaidimo pradžios, sutrukdo žaidėjui. Ar tai laikoma sutrukdymu?*

*Sprendimas: Ne.*

*5 atvejis: Žaidžiant dvejetus, kur leidžiama stovėti paduodančio žaidėjo ir priimančio žaidėjo partneriams?*

*Sprendimas: Paduodančio ir priimančio žaidėjų partneriai gali stovėti bet kurioje pozicijoje savo pusėje nuo tinklo, aikštelės ribose arba užribyje. Tačiau, jei žaidėjas trukdo varžovui (ar varžovams), turi būti pritaikyta sutrukdyimo taisyklė.*

## 27. KLAIDŲ TAISYMAS

Pastebėjus teniso žaidimo taisyklių taikymo klaidą, galioja bendras principas – visi iki tol sužaisti taškai lieka įskaityti. Žaidimo metu pastebėtos klaidos taisomos toliau nurodyta tvarka.

(a) Paprasto ar lemiamo geimo metu pastebėjus, kad žaidėjas paduoda ne iš tos

pozicijos, tai pataisoma nedelsiant, o paduodantis žaidėjas turi paduoti iš reikiamo aikštelės šono pagal rezultata. Padavimo klaida, padaryta prieš pastebint padavimo pozicijos klaidą, neatšaukiama.

(b) Paprasto ar lemiamo geimo metu pastebėjus, kad žaidėjai keičiasi pusėmis netinkama tvarka, tai ištaisoma nedelsiant, o paduodantis žaidėjas turi paduoti iš reikiamos aikštelės pusės pagal rezultata.

(c) Paprasto geimo metu pastebėjus, kad vienas žaidėjas paduoda antra geima iš eilės, tai tik pastebėjus klaidą padavimas perduodamas tam, kuris turėjo paduoti, o visi iki tol sužaidisti taškai įskaitomi. Jei klaida pastebeta geimui pasibaigus, tai susitikimas tęsiamas jau pakeista padavimų eilės tvarka. Pastaruoju atveju kamuolių keitimas pagal iš anksto numatytus geimų intervalus nukeliamas vienu geimu vėliau, nei buvo numatyta.

Padavimo klaida, kurią prieš pastebint padavimų eilės klaidą padarė varžovas, atšaukiama.

Dvejetų žaidime, jei tos pačios komandos partneriai supainiojo padavimų eilę, padavimo klaida, padaryta prieš pastebint padavimų eilės klaidą, neatšaukiama.

(d) Paprasto ar lemiamo geimo metu dvejetų žaidime, pastebėjus priėmimų eilės klaidą, pakeista eilės tvarka turi išlikti iki geimo, kuriame pastebeta klaida, pabaigos. Kitame tos komandos priėmimo geime turi būti vėl laikomasi seto pradžioje nustatytos tvarkos.

(f) Jei esant rezultatui po šešis geimus, per klaidą buvo pradėtas žaisti lemiamas geimas (*tie-break*), nors iš anksto buvo nustatyta, kad bus žaidžiamas „setas be lemiamo geimo“, tai klaida, pastebeta sužaidus tik vieną lemiamo geimo tašką, turi būti tuojau pat ištaisyta. Jei klaida pastebeta po to, kai buvo pradėtas žaisti antrasis lemiamo geimo taškas, setas iki galo žaidžiamas kaip „setas su lemiamu geimu“.

(g) Jei esant rezultatui po šešis geimus, nepaisant to, kad iš anksto buvo nustatyta, jog bus žaidžiamas „setas su lemiamu geimu“, per klaidą buvo pradėtas žaisti paprastas geimas, tai klaida, pastebeta sužaidus tik vieną geimo tašką, turi būti tuojau pat ištaisyta. Jei klaida pastebeta po to, kai buvo pradėtas žaisti antrasis geimo taškas, setas toliau žaidžiamas kaip „setas be lemiamo geimo“. Jei rezultatas taps po aštuonis geimus (ar didesnio lyginio skaičiaus), turi būti žaidžiamas lemiamas geimas.

(h) Jei per klaidą pradėtas žaisti „setas be lemiamo geimo“ arba „setas su lemiamu geimu“, nors iš anksto buvo nustatyta, kad vietoje lemiamo seto bus žaidžiamas susitikimo lemiamas geimas iki 10 taškų, tai klaida, pastebeta sužaidus tik vieną pirmojo geimo tašką, turi būti tuojau pat ištaisyta. Jei klaida pastebeta po to, kai buvo pradėtas žaisti antrasis pirmojo geimo taškas, setas toliau žaidžia-

mas, kol kuris nors žaidėjas ar komanda laimės tris geimus (o tuo pačiu ir setą) arba kol rezultatas taps po du geimus ir bus žaidžiamas susitikimo lemiamas geimas iki 10 taškų. Tačiau jei klaida pastebėta po to, kai buvo pradėtas žaisti antrasis penktojo geimo taškas, setas iki galo žaidžiamas kaip „setas su lemiamu geimu“ (žr. *Priedą Nr. 5*).

(i) Jei iš anksto nustatytu metu kamuoliukai per klaidą nebuvo pakeisti, klaida turi būti ištaisyta, kai ateis kita žaidėjo ar komandos, turėjusių paduoti naujais kamuoliukais, padavimo eilė. Po to kamuoliukai turi būti keičiami taip, kad geimų skaičius tarp keitimų būtų toks, kaip nustatyta iš anksto. Kamuoliukai negali būti keičiami geimo žaidimo metu.

## 28. TEISĖJŲ PAREIGOS

Jei susitikimui paskirti teisėjai, jų funkcijos ir pareigos nusakytos *Priede Nr. 6*.

## 29. ŽAIDIMO VIENTISUMAS

Žaidimas neturėtų būti nutraukiamas nuo susitikimo pradžios (kai paduodamas pirmas susitikimo padavimas) iki susitikimo pabaigos.

(a) Tarp taškų turi praeiti ne daugiau kaip dvidešimt (20) sekundžių. Žaidėjams keičiantis pusėmis tarp geimų, turi praeiti ne daugiau kaip devyniasdešimt (90) sekundžių. Tačiau po kiekvieno seto pirmojo geimo bei žaidžiant lemiamą geimą žaidimas turi būti nepertraukiamas ir žaidėjai turi keistis pusėmis be poilsio.

Po kiekvieno seto numatyta šimto dvidešimties (120) sekundžių pertraukėlė.

Laikas skaičiuojamas nuo kiekvieno taško žaidimo pabaigos momento iki kito taško pirmojo padavimo.

Varžybų rengėjai gali prašyti Tarptautinės teniso federacijos pritarimo nustatyti ilgesnes leistinas pertraukėles nei devyniasdešimt (90) sekundžių keičiantis pusėmis tarp geimų ar šimtas dvidešimt (120) sekundžių tarp setų.

(b) Tais atvejais, kai ne dėl žaidėjo kaltės jo drabužiai, avalynė ar kiti žaidimui būtini reikmenys (išskyrus raketę) sugadinami ar turi būti pakeisti, žaidėjui gali būti skiriamas adekvatus papildomas laikas, reikalingas šiam nesklandumui pašalinti.

(c) Papildomas laikas negali būti skiriamas siekiant leisti žaidėjui atgauti jėgas. Tačiau žaidėjams, patiriantiems pagydomą fizinį negalavimą, jam pašalinti gali būti skiriama trijų (3) minučių pertrauka.

Gali būti skiriamas ribotas skaičius tualetų ar persirengimo pertraukų su sąlyga, kad apie tai paskelbta prieš varžybas.

(d) Varžybų rengėjai gali numatyti ne ilgesnę kaip dešimties (10) minučių poilsio pertrauką su sąlyga, kad apie tai paskelbta prieš varžybas. Ši pertrauka gali būti skiriama po trijų setų, kai susitikimas žaidžiamas iki trijų laimėtų setų, arba po dviejų setų, kai susitikimas žaidžiamas iki dviejų laimėtų setų.

(e) Apšilimas turi trukti ne daugiau kaip penkias (5) minutes, nebent varžybų rengėjai nusprendžia kitaip.

### 30. PATARINĖJIMAS

Patarinėjimu laikomas bet koks bendravimas, patarimas ar nurodymas, neatsižvelgiant į pobūdį.

Komandinių susitikimų metu paskirtas komandos kapitonas, sėdintis aikštelėje, gali patarinėti žaidėjams jiems keičiantis pusėmis tarp sužaistų geimų arba tarp setų, bet ne žaidėjams keičiantis pusėmis po kiekvieno seto pirmojo geimo ir ne lemiamo geimo (*tie-break*) žaidimo metu.

Visų kitų susitikimų metu žaidėjams patarinėti neleidžiama.

*1 atvejis: Ar galima patarinėti žaidėjui, jei tai daroma nepastebimais sutartiniais ženklais?*

*Sprendimas: Ne.*

*2 atvejis: Ar galima patarinėti žaidėjui, jei žaidimas yra nutrauktas ir atidėtas?*

*Sprendimas: Taip.*

*3 atvejis: Ar susitikimo metu žaidėjui gali būti leista gauti trenerio patarimus aikštelėje?*

*Sprendimas: Sankcionuojančios organizacijos gali prašyti Tarptautinės teniso federacijos pritarti patarinėjimų aikštelėje leidimui. Varžybose, kuriose patarinėjimas aikštelėje leidžiamas, paskirti treneriai gali susitikimo metu įeiti į aikštelę ir patarti savo žaidėjams, laikydamiesi administracinės institucijos nustatytų procedūrų.*

### 31. ŽAIDIMO ANALIZĖS TECHNOLOGIJOS

Žaidimo analizės technologijos, kurias leidžiama naudoti pagal Teniso taisykles, privalo atitikti *Priede Nr. 3* išdėstytus kriterijus.

Ar leidžiamas konkrečios įrangos naudojimas, sprendžia Tarptautinė teniso federacija. Tokius sprendimus ji priima savo iniciatyva arba, jei prašymą pateikia bet kokia šalis, turinti pagrįstų interesų, įskaitant žaidėjus, inventorius gamintojus, nacionalines asociacijas ar jų narius, tokie sprendimai ir pareiškimai priimami pagal galiojančią Tarptautinės teniso federacijos Svarstymo ir nagrinėjimo reglamentą.

## TENISO VEŽIMĖLIUOSE TAISYKLĖS

Tenisas vežimėliuose žaidžiamas pagal ITF teniso žaidimo taisykles, pritaikant nurodytas išimtis.

### a. Dviejų atšokimų taisyklė

Teniso vežimėliuose žaidėjams leidžiama smūgiuoti du kartus atšokusį kamuoliuką. Žaidėjas turi atmušti kamuoliuką prieš trečią atšokimą. Antras atšokimas gali būti aikštelėje arba už jos ribų.

### b. Vežimėlis

Vežimėlis laikomas žaidėjo kūno dalimi ir visos taisyklės, kurios taikomos žaidėjo kūnui, taikomos ir jo vežimėliui.

### c. Padavimas

Padavimas turi būti atliekamas toliau nurodytu būdu.

i. Prieš pat pradėdamas padavimo judesį, paduodantis žaidėjas turi visiškai sustoti. Paduodančiam žaidėjui prieš smūgiuojant kamuoliuką tada leidžiamas vienas postūmis.

ii. Padavimo metu paduodantis žaidėjas negali jokių ratų paliesti jokios kitos zonos, išskyrus tą, kuri yra už galinės linijos, tarp įsivaizduojamųjų vidurio žymės ir šoninės linijos tęsinių.

iii. Jei įprasti padavimo metodai yra fiziškai neįmanomi, žaidėjams, kuriems diagnozuota kvadruplegija, leidžiama, padedant kitam asmeniui ar pačiam žaidėjui, išmesti kamuoliuką ir prieš smūgį leisti jam atšokti nuo žemės. Tokiu atveju tas pats padavimo metodas turi būti naudojamas viso susitikimo metu.

### d. Taško pralaimėjimas

Žaidėjas pralaimi tašką, jei:

i. nepermuša per tinklą kamuoliuko, prieš šiam tris kartus iš eilės atšokant nuo žemės; arba

ii. pagal taisyklę f (žr. toliau) žaidėjas padavimo metu, smūgiuodamas kamuoliuką, sukdamasis ar stabdydamas, kol kamuoliukas yra žaidime, bet kuria pėdų ar apatinių galūnių dalimi remiasi į žemę ar bet kurį ratą; arba

iii. kontakto su kamuoliuku metu nė vienas žaidėjo sėdmuo nesiliečia su vežimėlio kėde.

#### e. Vežimėliai

Vežimėliai naudojami varžybose, žaidžiamose pagal Teniso vežimėliuose taisykles, turi atitikti nurodytus parametrus.

i. Vežimėlis gali būti pagamintas iš bet kokios medžiagos su sąlyga, kad ji neatspindi šviesos ir nekelia trukdžių varžovams.

ii. Kiekvienas ratas gali turėti tik vieną sukimo ratlankį (angl. *pushrim*). Neleidžiami jokie vežimėlio patobulinimai, tokie kaip svertai ar pavaros, kurie suteiktų žaidėjui mechaninį pranašumą. Normaliai žaidžiant, ratai neturi palikti nuolatinių žymių ar kitaip gadinti aikštelės paviršiaus.

iii. Pagal taisyklę e(v) (žr. toliau), žaidėjai gali valdyti vežimėlį tik naudodami ratus (įskaitant sukimo ratlankius). Neleidžiami jokie vairavimo, stabdymo, pavarų ar kiti įrenginiai, įskaitant energijos kaupimo sistemas, kurie padėtų valdyti vežimėlį.

iv. Kėdės aukštis (įskaitant pagalvėles) turi būti fiksuotas, o taško žaidimo metu žaidėjo sėdmenys turi liestis su kėde. Žaidėjas gali prisiegti prie vežimėlio diržais.

v. Žaidėjai, kurie netenkina ITF klasifikatoriaus (*ITF Classification Manual*) 4.5 taisyklės, gali naudoti vežimėlius su elektriniu varikliu (ar varikliais). Elektrinių vežimėlių greitis judant bet kuria kryptimi negali viršyti 15 km/h ir turi būti kontroliuojamas tik paties žaidėjo.

vi. Galima teikti prašymus leisti modifikuoti vežimėlį dėl teisėtų medicininių priežasčių. Visi tokie prašymai teikiami ITF Sporto mokslo ir medicinos komisijai (*ITF Sport Science and Medicine Commission*) ne vėliau kaip 60 dienų iki numatomo modifikacijų panaudojimo oficialiose ITF varžybose. Sprendimą atmesti pasiūlytą modifikaciją galima apskųsti pagal ITF Vežimėlių teniso reglamento Priedą A (*Appendix A of the ITF Wheelchair Tennis Regulations*).

#### f. Vežimėlio varymas koja

i. Jei žaidėjas nepajėgus varyti vežimėlio ratais, tai jam leidžiama varyti vežimėlį viena koja.

ii. Net jei pagal taisyklę f(i) žaidėjui leidžiama varyti vežimėlį koja, jokia kojos dalis negali liesti aikštelės paviršiaus:



a) mosto pirmyn metu, įskaitant momentą, kai raketė smūgiuoja kamuoliuką;

b) nuo padavimo judesio pradžios iki momento, kai raketė smūgiuoja kamuoliuką.

iii. Žaidėjas, pažeidęs šią taisyklę, pralaimi tašką.

g. Žaidėjas vežimėlyje prieš visiškai įgalų žaidėją

Kai žaidėjas vežimėlyje žaidžia vienetus ar dvejetus kartu ar prieš visiškai įgalų žaidėją, žaidėjui vežimėlyje galioja Teniso vežimėliuose taisyklės, o visiškai įgaliam žaidėjui galioja Teniso žaidimo taisyklės. Tokiu atveju žaidėjui vežimėlyje leidžiami du kamuoliuko atšokimai, o visiškai įgaliam žaidėjui leidžiamas tik vienas kamuoliuko atšokimas.

**Pastaba:** *Apatinės galūnės apibrėžiamos kaip apimančios sėdmenis, klubus, šlaunis, blauzdas, čiurnas ir pėdas.*

## TENISO ŽAIDIMO TAISYKLIŲ KEITIMAI

Vienintelis oficialus ir lemiamas Teniso žaidimo taisyklių tekstas yra tekstas anglų kalba, o šio teksto pakeitimai ar interpretacijos gali būti priimtos tik Kasmetiniame visuotiniame tarybos susirinkime ir tik tuo atveju, kai keitimo esmę nusakantis nutarimas įteiktas Federacijai pagal ITF Ltd. konstitucijos 17 straipsnį (Pranešimai apie nutarimus). Toks ar panašios galios nutarimas priimamas dviejų trečdalių balsavime užregistruotų balsų dauguma.

Bet kokie tokie pakeitimai įsigalioja nuo kitų metų sausio 1 d., nebent Susirinkimas tokia pačia balsų dauguma nusprendžia kitaip.

Teisės spręsti visus neatidėliotinus taisyklių interpretavimo klausimus paliekamos Direktorių valdybai su sąlyga, kad juos tvirtins artimiausias Visuotinis susirinkimas.

Ši taisyklė gali būti keičiama tik vienbalsiu Tarybos visuotinio susirinkimo sprendimu.

## PRIEDAS NR. 1 KAMUOLIUKAS

Visų šio priedo matavimų atveju pirmenybė teikiama SI sistemos vienetais.

a. Kamuoliukų išorinis paviršius turi būti lygus, sudarytas iš audinio dangos, išskyrus 3 pakopos (raudonus) poroloninius kamuoliukus. Paviršiuje esančios siūlės turi būti glotnios.

b. Kamuoliukas turi atitikti vieną iš tipų, nurodytų šioje arba d punkto lentelėje.

	1-as tipas (greiti)	2-as tipas (vidutiniai) <sup>1</sup>	3-ias tipas (lėti) <sup>2</sup>	Didelių aukštumų <sup>3</sup>
<b>Masė (svoris)</b>	56,0–59,4 g	56,0–59,4 g	56,0–59,4 g	56,0–59,4 g
<b>Dydis</b>	6,54–6,86 cm	6,54–6,86 cm	7,00–7,30 cm	6,54–6,86 cm
<b>Atšokimas</b>	138–151 cm	135–147 cm	135–147 cm	122–135 cm
<b>Tiesioginė deformacija<sup>4</sup></b>	0,56–0,74 cm	0,56–0,74 cm	0,56–0,74 cm	0,56–0,74 cm
<b>Atvirkštinė deformacija<sup>4</sup></b>	0,74–1,08 cm	0,80–1,08 cm	0,80–1,08 cm	0,80–1,08 cm
<b>Spalva</b>	Balta arba geltona	Balta arba geltona	Balta arba geltona	Balta arba geltona

### Pastabos:

<sup>1</sup> Šio tipo kamuoliukai gali būti su slėgiu arba be slėgio. Kamuoliukų be slėgio vidinis slėgis negali būti didesnis kaip 7 kPa (1 psi) ir tokie kamuoliukai gali būti naudojami žaidimui didelėse aukštumose, daugiau kaip 1219 m virš jūros lygio. Jie turi būti aklimatizuojami konkrečiau turnyro aukštyje ne mažiau kaip 60 dienų.

<sup>2</sup> Šio tipo kamuoliukai taip pat rekomenduojami žaidimui didelėse aukštumose, daugiau kaip 1219 m virš jūros lygio, ant bet kokio tipo dangos.

<sup>3</sup> Šio tipo kamuoliukai yra su slėgiu ir yra skirti žaidimui didelėse aukštumose, daugiau kaip 1219 m virš jūros lygio.

<sup>4</sup> Deformacija laikomas matavimų vidurkis, slegiant tris skirtingas kamuoliuko ašis, statmenas viena kitai. Bet kurių dviejų matavimų rezultatai neturi skirtis daugiau kaip 0,08 cm.

c. Visų tipų, išvardintų punkte b, kamuoliukai turi papildomai atitikti šiuos atsparumo susidėvimui reikalavimus.

	Masė (svoris)	Atšokimas	Tiesioginė deformacija	Atvirkštinė deformacija
<b>Maksimalus pakitimas<sup>1</sup></b>	0,4 g	4,00 cm	0,08 cm	0,10 cm

### Pastabos:

<sup>1</sup> Didžiausias leistinas aprašytų savybių pakitimas, aptinkamas atliekant atsparumo susidėvimui patikrą, aprašytą leidinio *ITF patvirtinti teniso kamuoliukai, klasifikuotos dangos ir pripažintos aikštelės* galiojančiame leidime. Atsparumo susidėvimui patikra atliekama naudojant laboratorinę įrangą, kuri imituoja devynių geimų trukmės žaidimo poveikį.

d. Tik šioje lentelėje aprašytų tipų kamuoliukai gali būti naudojami 10 metų ir jaunesnių sportininkų varžybose.

	<b>3-ia pakopa (raudoni) poroloniniai</b>	<b>3-ia pakopa (raudoni) standartiniai</b>	<b>2-a pakopa (oranžiniai) standartiniai</b>	<b>1-a pakopa (žali) standartiniai</b>
<b>Masė (svoris)</b>	25,0–43,0 g	36,0–49,0 g	36,0–46,9 g	47,0–51,5 g
<b>Dydis</b>	8,00–9,00 cm	7,00–8,00 cm	6,00–6,86 cm	6,30–6,86 cm
<b>Atšokimas</b>	85–105 cm	90–105 cm	105–120 cm	120–135 cm
<b>Tiesioginė deformacija<sup>1</sup></b>	-	-	1,40–1,65 cm	0,80–1,05 cm
<b>Spalva<sup>2</sup></b>	Bet kokia	Raudona ir geltona arba geltona su raudonu tašku	Oranžinė ir geltona arba geltona su oranžiniu tašku	Geltona su žaliu tašku

**Pastabos:**

<sup>1</sup> Deformacija laikomas matavimų vidurkis, slegiant tris skirtingas kamuoliuko ašis, statmenas viena kitai. Atskirų tiesioginės deformacijos matavimų rezultatų skirtumai nereglamentuojami. Atvirkštinės deformacijos rodikliai nereglamentuojami.

<sup>2</sup> Spalvotų taškų dydis ir lokacija turi būti racionalūs.

e. Visi atšokimo, masės, dydžio, deformacijos ir atsparumo susidėvėjimui tikrinimai turi būti atliekami vadovaujantis reglamentu, pateikiamu leidinio *ITF patvirtinti teniso kamuoliukai, klasifikuotos dangos ir pripažintos aikštelės* galiojančiame leidime.

## **AIKŠTELĖS DANGŲ GREITUMO KLASIFIKAVIMAS**

ITF patikros metodas, naudojamas aikštelės dangų greitumui nustatyti, yra ITF CS 01/02 (ITF aikštelių greitumo reitingas), aprašytas ITF leidinyje *ITF teniso aikštelių dangų testavimo vadovas*.

Aikštelių dangos, kurių ITF aikštelės greitumo reitingas yra nuo 0 iki 29, priskiriamos 1-ai kategorijai (lėtos dangos). Šiai klasei priklausančių dangų pavyzdžiai yra daugelis gruntinių dangų ir kitos nesurištos mineralinės dangos.

Aikštelių dangos, kurių ITF aikštelės greitumo reitingas yra nuo 30 iki 34, priskiriamos 2-ai kategorijai (vidutiniškai lėtos dangos), o dangos, kurių ITF aikštelės greitumo reitingas yra nuo 35 iki 39, priskiriamos 3-iai kategorijai (vidutinio greitumo dangos). Šioms klasėms priklausančių dangų pavyzdžiai yra daugelis akrilinių dažų dangų ir kai kurios kiliminės dangos.

Aikštelių dangos, kurių ITF aikštelės greitumo reitingas yra nuo 40 iki 44, priskiriamos 4-ai kategorijai (vidutiniškai greitos dangos), o dangos, kurių ITF aikštelės greitumo reitingas yra 45 ar didesnis, priskiriamos 5-ai kategorijai (greitos dangos). Šioms klasėms priklausančių dangų pavyzdžiai yra daugelis natūralios žolės, dirbtinės žolės ir kai kurios kiliminės dangos.

*1 atvejis: Kokio tipo kamuoliukai turi būti naudojami ant kurių dangų?*

*Sprendimas: Teniso taisyklėse aprašomi trys leistinų naudoti kamuoliukų tipai, tačiau:*

*a. 1-o tipo (greiti) kamuoliukai skirti žaidimui lėtų dangų aikštelėse;*

*b. 2-o tipo (vidutinio greitumo) kamuoliukai skirti žaidimui vidutiniškai lėtų, vidutinio greitumo ar vidutiniškai greitų dangų aikštelėse;*

*c. 3-io tipo (lėti) kamuoliukai skirti žaidimui greitų dangų aikštelėse.*

***Pastaba:***

Be kamuoliukų tipų, aprašytų punkte b, 1-os pakopos (žali) kamuoliukai gali būti naudojami bet kokio lygio varžybose, išskyrus pasaulinio reitingo profesionalų turnyrus, Daviso taurę, Federacijos taurę, Olimpinių teniso turnyrą, ITF ar afilijuotųjų regioninių asociacijų sankcionuotus individualius ir komandinius jaunių turnyrus, individualius ir komandinius ITF senjorų turnyrus, individualius ir komandinius ITF vežimėlių teniso turnyrus.

Kiekviena nacionalinė asociacija turi teisę nuspręsti, kuriuose nacionaliniuose turnyruose bus naudojami 1-os pakopos (žali) kamuoliukai.

## PRIEDAS NR. 2

### RAKETĖ

Visų šio priedo matavimų atveju pirmenybė teikiama SI sistemos vienetams.

a. Raketę turi sudaryti rėmas ir stygos. Rėmą turi sudaryti kotas ir galva, jam gali priklausyti ir burna. Galva yra apibrėžiama kaip raketės dalis, prie kurios jungiamos stygos. Kotas yra apibrėžiamas kaip raketės dalis, sujungta su galva, kurią normaliomis sąlygomis žaidėjas laiko rankoje. Burna, jei tokia yra, apibrėžiama kaip ta raketės dalis, kuria galva sujungiama su kotu.

b. Raketės smogiamasis paviršius apibrėžiamas kaip pagrindinis stygų plotas, ribojamas taškais, ties kuriais stygos yra suvertos į galvą ar ties kuriais stygos liečiasi su galva (imamas mažesnis iš dviejų). Smogiamasis paviršius turi būti plokščias ir sudarytas iš sukryžiuotų stygų, kurios pakaitomis supintos ar sutvirtintos jų susikirtimo vietose. Stygos turi būti paskirstytos tolygiai, o ypač stygų tankumas per vidurį neturi būti mažesnis nei kitose dalyse. Raketė turi būti pagaminta ir stygos sutemptos taip, kad abiejų jos pusių žaidžiamosios savybės būtų visiškai vienodos.

c. Visas raketės ilgis negali būti didesnis kaip 73,7 cm, o plotis – didesnis kaip 31,7 cm. Smogiamojo paviršiaus ilgis turi būti ne didesnis kaip 39,4 cm, matuojant lygiagrečiai išilginei koto ašiai, o plotis turi būti ne didesnis kaip 29,2 cm, matuojant statmenai išilginei koto ašiai.

d. Ant raketės neturi būti jokių pritvirtintų objektų, atsikišimų ar įtaisų, kuriais būtų įmanoma iš esmės pakeisti raketės formą ar jos inercijos momentą bet kurios ašies atžvilgiu arba pakeisti bet kurį fizinį parametą, galintį paveikti raketės žaidžiamąsias savybes taško žaidimo metu. Leidžiama naudoti pritvirtintus objektus, atsikišimus ar įtaisus, kurie patvirtinti kaip žaidimo analizės technologijos arba kurie yra skirti sumažinti ar išvengti nusidėvėjimo ir vibracijos arba, rėmo atveju, svoriui paskirstyti. Visų leistinų objektų, atsikišimų ar įtaisų dydis ir vieta turi racionaliai atitikti jų paskirtį.

Nei prie raketės, nei jos viduje negali būti montuojami jokie energijos šaltiniai, koku nors būdu galintys pakeisti ar paveikti raketės žaidžiamąsias charakteristikas.

## **PRIEDAS NR. 3**

### **ŽAIDIMO ANALIZĖS TECHNOLOGIJOS**

Žaidimo analizės technologijos – tai įrenginiai, žaidėjo veiksmų atžvilgiu galintys atlikti šias funkcijas:

- A. įrašymo;
- B. saugojimo;
- C. perdavimo;
- D. analizės;
- E. bet kokios informacijos perdavimo žaidėjui bet koku būdu.

Žaidimo analizės technologijos gali būti naudojamos įrašyti ar išsaugoti informacijai susitikimo metu. Tokią informaciją žaidėjui leidžiama pasiekti tik kaip numatyta 30-oje taisyklėje.

## **PRIEDAS NR. 4**

### **REKLAMOS**

1. Reklamos ant tinklo leidžiamos tik tinklo dalyje, ne toliau kaip 3 pėdos (0,914 m) nuo tinklo stulpelių vidurio, su sąlyga, kad jos netrukdo žaidėjams matyti kamuoliuką ir neblogina žaidimo sąlygų.

Nekomercinis sankcionuojančios organizacijos ženklas gali būti patalpintas apatinėje tinklo dalyje, mažiausiai 20 colių (0,51 m) nuo tinklo viršaus, su sąlyga, kad jis netrukdo žaidėjams matyti kamuoliuką ir neblogina žaidimo sąlygų.

2. Reklaminiai ir kiti ženklai ar vaizdinė medžiaga aikštelės galuose ar šonuose leidžiami, nebent jie trukdytų žaidėjams matyti kamuoliuką arba blogintų žaidimo sąlygas.

3. Reklaminiai ir kiti ženklai ar vaizdinė medžiaga ant aikštelės dangos už linijų leidžiami, nebent jie trukdytų žaidėjams matyti kamuoliuką arba blogintų žaidimo sąlygas.

4. Neatsižvelgiant į tai, kas pasakyta 1, 2 ir 3 punktuose, jokiose reklamose, ženkluose ar vizualinėje medžiagoje ant tinklo, aikštelės galuose bei šonuose ar ant aikštelės dangos už linijų negali būti nei baltos, nei geltonos, nei kitų šviesių spalvų, kurios trukdytų žaidėjams matyti kamuoliuką ar blogintų žaidimo sąlygas.

5. Ant aikštelės dangos linijų ribose negali būti jokių reklamų, ženklų ar vizualinės medžiagos.



## **PRIEDAS NR. 5**

### **ALTERNATYVIOS PROCEDŪROS IR SKAIČIAVIMO METODAI**

Galima naudoti čia aprašytus alternatyvius skaičiavimo metodus.

#### **TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS GEIME (5 taisyklė)**

*LEMIAMO TAŠKO SISTEMA („No-Ad“)*

Žaidžiant geimą su lemiamu tašku, taškai skaičiuojami taip, pirmiausia pasakant paduodančio žaidėjo taškus:

laimėtų taškų nėra	-	„nulis“;
vienas laimėtas taškas	-	„penkiolika“;
du laimėti taškai	-	„trisdešimt“;
trys laimėti taškai	-	„keturiasdešimt“;
keturi laimėti taškai	-	„geimas“.

Jei kiekvienas žaidėjas (ar komanda) yra laimėję po tris taškus, rezultatas yra „lygu“ ir turi būti žaidžiamas lemiamas taškas. Priimantis žaidėjas (ar komanda) turi pasirinkti, į kurią aikštelės šoną – kairį ar dešinį – paduotą kamuoliuką priiminės. Dvejetuose priimančios komandos žaidėjai negali susikeisti vietomis priimdami lemiamą tašką. Žaidėjas (ar komanda), kuris laimi lemiamą tašką, laimi geimą.

Mišriuose dvejetuose, lemiamą tašką turi priimti žaidėjas tos pačios lyties, kaip ir paduodantis žaidėjas. Priimančios komandos žaidėjai negali susikeisti vietomis priimdami lemiamą tašką.

#### **GEIMŲ SKAIČIAVIMAS SETE (6 ir 7 taisyklės)**

##### **1. SUTRUMPINTAS SETAS**

Žaidėjas (ar komanda), kuris pirmas laimi keturis geimus, laimi setą su sąlyga, kad rezultato skirtumas tarp varžovų yra ne mažesnis nei du geimai. Esant reikalui, setas žaidžiamas toliau, kol bus pasiektas dviejų geimų skirtumas. Jei rezultatas tampa po keturis geimus, tai turi būti žaidžiamas lemiamas geimas (*tie-break*). Galima alternatyva (taikoma sankcionuojančios organizacijos sprendimu): lemiamas geimas turi būti žaidžiamas, jei rezultatas tampa po tris geimus.

##### **2. SUTRUMPINTO SETO LEMIAMAS GEIMAS**

Kai žaidžiami tik sutrumpinti setai, gali būti naudojamas sutrumpintų setų lemiamas geimas (*tie-break*). Žaidėjas (ar komanda), pirmas laimėjęs penkis taškus, laimi „geimą“ ir „setą“, o jei abu žaidėjai (ar komandos) laimi po keturis taškus, žaidžiamas lemiamas taškas. Padavimų tvarką ir skaičių nustato sankcionuojanti organizacija. Žaidėjai (ar komandos) keičiasi pusėmis tik sužaidę pirmuosius keturis taškus.

### 3. SUSITIKIMO LEMIAMAS GEIMAS (*TIE-BREAK*) IKI 7 TAŠKŲ

Kai rezultatas setais yra po vieną (arba po du, jeigu žaidžiamas susitikimas iš trijų laimėtų setų), susitikimo nugalėtojas išaiškinamas sužaidžiant vieną lemiamą geimą (*tie-break*). Šis lemiamas geimas (*tie-break*) žaidžiamas vietoje paskutinio lemiamo seto.

Žaidėjas (ar komanda), pirmas laimėjęs septynis taškus, laimi lemiamą susitikimo geimą (*tie-break*) ir susitikimą su sąlyga, kad laimėtų taškų skirtumas tarp varžovų šiame geime yra ne mažesnis nei du taškai.

### 4. SUSITIKIMO LEMIAMAS GEIMAS (*TIE-BREAK*) IKI 10 TAŠKŲ

Kai rezultatas setais yra po vieną (arba po du, jeigu žaidžiamas susitikimas iš trijų laimėtų setų), susitikimo nugalėtojas išaiškinamas sužaidžiant vieną lemiamą geimą (*tie-break*). Šis lemiamas geimas pakeičia lemiamą setą.

Žaidėjas (ar komanda), pirmas laimėjęs dešimt taškų, laimi lemiamą susitikimo geimą ir susitikimą su sąlyga, kad laimėtų taškų skirtumas tarp varžovų šiame geime nėra mažesnis nei du taškai.

***Pastaba:*** Kai susitikimo lemiamas geimas žaidžiamas vietoje lemiamo seto:

- toliau tęsiama pradinė padavimų eilė (5 ir 14 taisyklės);
- žaidžiant dvejetus, padavimo ir priėmimo eilė komandos viduje gali būti keičiama, kaip ir kiekvieno seto pradžioje (14 ir 15 taisyklės);
- prieš lemiamą susitikimo geimą skiriama 120 sekundžių pertrauka, kaip ir prieš lemiamą setą;
- prieš pradėdant lemiamą susitikimo geimą, kamuoliukai nekeičiami, net jei tai priklausytų pagal sužaistų geimų skaičių.

### KEITIMASIS PUSĖMIS (10 taisyklė)

Žaidžiant lemiamą geimą (*tie-break*), žaidėjai turi keistis pusėmis po pirmojo taško ir toliau kas keturis sužaistus taškus.

### PADAVIMO PERŽAIDIMAS (22 taisyklė)

Žaidžiant pagal šią alternatyvą (vadinamą *no-let*), kitaip nei numatyta 22(a) taisyklėje, padavimas nėra peržaidžiamas ir, jei paduotas kamuoliukas paliečia tinklą, tinklo juostą ar diržą, jis lieka žaidime. Sankcionuojanti organizacija gali priimti sprendimą, kad, žaidžiant dvejetus su sutrumpintais setais kartu su lemiamo taško sistema ir be padavimo peržaidimo, bet kuriam priimančios komandos žaidėjui leidžiama atmušti paduotą kamuoliuką, kuris liečia tinklą, tinklo juostą ar diržą ir papuola į reikiamą padavimo lauką.

## PRIEDAS NR. 6 TEISĖJŲ FUNKCIJOS AIKŠTELĖJE

Vyriausiasis teisėjas yra aukščiausiaji instancija visais taisyklių taikymo klausimais, jo sprendimas galutinis ir neatšaukiamas.

Jei susitikimui paskirtas bokštelių teisėjas, jis yra aukščiausiaji instancija visais susitikimo faktinių įvykių klausimais.

Žaidėjas turi teisę pakviesti vyriausiąjį teisėją į aikštelę, jei jis nesutinka su bokštelių teisėju dėl taisyklių interpretacijos.

Jei susitikimui paskirti linijų ar tinklo teisėjai, jie priima visus sprendimus (įskaitant peržengimą padavimo metu), susijusius su priskirta linija ar tinklu. Bokštelių teisėjas, būdamas įsitikinęs, kad buvo padaryta akivaizdi klaida, gali pataisyti linijos teisėjo ar tinklo teisėjo sprendimą. Bokštelių teisėjas atsakingas už visus sprendimus (įskaitant peržengimą padavimo metu), susijusius su linijomis ar tinklu, kurie nėra priskirti jokiai linijos ar tinklo teisėjui.

Jei linijos teisėjas negali priimti sprendimo, kur krito kamuoliukas, jis turi tuoj pat duoti ženklą bokštelių teisėjui, kuris šiuo atveju turi priimti sprendimą. Jei linijos teisėjas negali priimti sprendimo arba linijos teisėjo nėra ir bokštelių teisėjas negali priimti sprendimo dėl faktinio įvykio, taškas turi būti peržaistas.

Komandinėse varžybose, kurių vyriausiasis teisėjas dirba aikštelėje, jis taip pat yra aukščiausiaji instancija visais susitikimo faktinių įvykių klausimais.

Bokštelių teisėjas gali bet kuriuo metu sustabdyti žaidimą, paskelbti pertrauką, jei, jo manymu, tai būtina ar tinkama. Vyriausiasis teisėjas taip pat gali sustabdyti žaidimą ar paskelbti pertrauką dėl tamsos, oro ar aikštelės būklės. Kai pertrauka skelbiama dėl tamsos, tai turi būti daroma po seto arba sete sužaidus lyginį skaičių geimų. Tęsiant žaidimą po pertraukos, lieka galioti iki pertraukos buvęs rezultatas ir žaidėjų pozicijos aikštelėje.

Bokštelių teisėjas ar vyriausiasis teisėjas, vadovaudamiesi patvirtintomis ir galiojančiomis žaidėjų elgesio taisyklėmis, priima sprendimus dėl žaidimo vientisumo ir trenerių patarimų.

*1 atvejis: Po sprendimo pataisymo bokštelių teisėjas skiria paduodančiam žaidėjui pirmą padavimą, tačiau priimantis žaidėjas teigia, kad turi būti skirtas antras padavimas, nes paduodantysis jau buvo padaręs padavimo klaidą. Ar galima kviesti vyriausiąjį teisėją, kad priimtų galutinį sprendimą?*

*Sprendimas: Taip. Bokštelių teisėjas priima pirminį sprendimą dėl taisyklių taikymo (kiek jie susiję su konkrečiais faktiniais įvykiais). Tačiau jei žaidėjas protestuoja prieš bokštelių teisėjo sprendimą, galutinį sprendimą turi priimti vyriausiasis teisėjas.*

2 atvejis: Teisėjas nusprendė, kad kamuoliukas krito užribyje, tačiau žaidėjas tvirtina, kad kamuoliukas pataikė į aikštelę. Ar galima kviesti vyriausiąjį teisėją, kad priimtų galutinį sprendimą?

Sprendimas: Ne. Bokštelio teisėjas priima galutinius sprendimus dėl faktinių įvykių (klausimais dėl to, kas tiksliai įvyko konkrečiu atveju).

3 atvejis: Ar bokštelio teisėjas gali linijos teisėjo sprendimą pakeisti sužaidus tašką, jei, jo nuomone, akivaizdi klaida buvo padaryta taško žaidimo metu anksčiau?

Sprendimas: Ne. Bokštelio teisėjas linijos teisėjo sprendimą gali pataisyti tik tuojuo pat po to, kai linijos teisėjas padarė akivaizdžią klaidą.

4 atvejis: Linijos teisėjas paskelbė užribį, tačiau žaidėjas tvirtina, kad kamuoliukas krito aikštelės ribose. Ar gali bokštelio teisėjas pakeisti linijos teisėjo sprendimą?

Sprendimas: Ne. Bokštelio teisėjas niekuomet negali keisti linijos teisėjo sprendimų dėl žaidėjo protesto ar pretenzijos.

5 atvejis: Linijos teisėjas paskelbė užribį. Bokštelio teisėjas gerai nematė, bet mano, kad kamuoliukas krito aikštelės ribose. Ar gali bokštelio teisėjas pataisyti linijos teisėjo sprendimą?

Sprendimas: Ne. Bokštelio teisėjas gali pataisyti linijos teisėjo sprendimą tik būdamas įsitikinęs, kad buvo padaryta akivaizdi klaida.

6 atvejis: Ar gali linijos teisėjas pataisyti savo sprendimą po to, kai bokštelio teisėjas paskelbė rezultatą?

Sprendimas: Taip. Jei linijos teisėjas suprato, kad padarė klaidą, jis turi kuo greičiau pasitaisyti su sąlyga, kad nėra daroma dėl žaidėjo protesto ar pretenzijos.

7 atvejis: Jei bokštelio ar linijos teisėjas paskelbia užribį, bet pataiso sprendimą, koks bus teisingas sprendimas?

Sprendimas: Bokštelio teisėjas turi nuspręsti, ar užribio paskelbimas sutrukdė bent vienam iš žaidėjų. Jei būta sutrukdyto, taškas turi būti peržaistas. Jei sutrukdyto nebūta, taškas įskaitomas žaidėjui, smūgiavusiam kamuoliuką.

8 atvejis: Vėjas perneša kamuoliuką atgal per tinklą ir žaidėjas pagal taisyklės tiesia raketę per tinklą, mėgindamas pasiekti kamuoliuką. Tačiau varžovas jam sutrukdo. Koks bus teisingas sprendimas?

Sprendimas: Bokštelio teisėjas turi nuspręsti, ar sutrukdytas buvo tyčinis, ar ne, ir arba įskaityti tašką žaidėjui, kuriam buvo sutrukdyta, arba nurodyti peržaisti tašką.

## KAMUOLIUKO ŽYMIŲ TIKRINIMO TVARKA

1. Kamuoliukų žymės tikrinamos tik žaidžiant ant grunto dangos.
2. Žaidėjo (ar komandos) prašymu kamuoliuko žymės patikrinimas leidžiamas tik tuo atveju, jei bokštelio teisėjas negali priimti užtikrinto sprendimo iš bokštelio ir jei tai buvo baigiamasis taško smūgis arba jei žaidėjas (ar komanda) sustabdė taško žaidimą (leidžiama atmušti, bet žaidėjas turi nedelsdamas stabdyti žaidimą).
3. Jei bokštelio teisėjas nusprendė patikrinti kamuoliuko žymę, jis turi nusileisti nuo bokštelio ir patikrinti žymę pats. Jei jis nežino, kur yra žymė, jis gali paprašyti linijos teisėjo padėti surasti žymę, tačiau žymę tikrinti turi bokštelio teisėjas.
4. Jei linijos teisėjas ir bokštelio teisėjas negali surasti žymės arba žymė yra neįskaitoma, lieka galioti pradinis sprendimas ar jo pataisymas.
5. Tuo atveju, kai bokštelio teisėjas rado žymę ir pagal ją priėmė sprendimą, sprendimas yra galutinis ir neskundžiamas.
6. Žaidžiant ant gruntinių dangų, bokštelio teisėjas neturi skubėti skelbti rezultato, nebent būtų visiškai įsitikinęs sprendimu. Jei yra abejonių, dera palaukti ir, prieš skelbiant rezultatą, įsitikinti, ar nereikia patikrinti žymės.
7. Žaidžiant dvejetus, žaidėjas turi išreikšti protestą taip, kad žaidimas sustotų arba bokštelio teisėjas jį sustabdytų. Jei protestuojama bokštelio teisėjui, jis turi pirma nustatyti, ar laikomasi numatytos protesto procedūros. Jei procedūros nesilaikoma arba jei protestuojama per vėlai, bokštelio teisėjas gali nuspręsti, kad varžovams buvo tyčia trukdoma.
8. Jei žaidėjas nutrina kamuoliuko žymę anksčiau, nei bokštelio teisėjas priima galutinį sprendimą, laikoma, kad jis pripažįsta sprendimą varžovo naudai.
9. Žaidėjams neleidžiama pereiti į varžovo aikštelės pusę tikrinti kamuoliuko žymių. Šios nuostatos nesilaikymas laikomas elgesio taisyklių pažeidimu (nesportišku elgesiu).

## ELEKTRONINĖS PERŽIŪROS TVARKA

Jei turnyre naudojama elektroninės peržiūros sistema, ši tvarka galioja visiems susitikimams, žaidžiamiems aikštelėse, kuriose tokia sistema įrengta.

1. Žaidėjo (ar komandos) prašymas atlikti linijos sprendimo ar jo pataisymo elektroninę peržiūrą gali būti priimtas tik tuo atveju, jei tai buvo baigiamasis taško smūgis arba jei žaidėjas (ar komanda) sustabdė taško žaidimą (leidžiama atmušti, bet žaidėjas turi nedelsdamas nutraukti žaidimą).

2. Jei esama abejonių dėl linijos sprendimo ar jo pataisymo tikslumo, bokštelio teisėjas turi nuspręsti panaudoti elektroninę peržiūrą. Tačiau bokštelio teisėjas gali atsisakyti elektroninės peržiūros, jei, jo manymu, žaidėjo prašymas nepagrįstas ar pateiktas ne laiku.

3. Žaidžiant dvejetus, žaidėjas turi išreikšti protestą taip, kad žaidimas sustotų arba bokštelio teisėjas jį sustabdytų. Jei protestuojama bokštelio teisėjui, jis turi pirma nustatyti, ar laikomasi numatytos protesto procedūros. Jei procedūros nesilaikoma arba jei protestuojama per vėlai, bokštelio teisėjas gali nuspręsti, kad varžovams buvo tyčia trukdoma, ir trukdanti komanda pralaimi tašką.

4. Pradinis sprendimas ar jo pataisymas lieka galioti tais atvejais, kai elektroninės peržiūros neįmanoma atlikti, neatsižvelgiant į priežastį.

5. Bokštelio teisėjas priima elektroninės peržiūros rezultatą kaip galutinį ir nekeičiamą sprendimą. Jei konkretaus atšokimo elektronei peržiūrai reikia pasirinkti vieną iš kelių pėdsakų, apie tai turi spręsti vyriausiojo teisėjo paskirtas peržiūros teisėjas.

6. Kiekvienam žaidėjui (ar komandai) per setą leidžiami trys nesėkmingi protestai ir pridamas vienas papildomas protestas lemiamame geime (*tie-break*). Susitikimuose, kuriuose žaidžiami setai be lemiamo geimo, esant rezultatui po šešis, žaidėjams vėl skiriama po tris nesėkmingus protestus ir taip toliau kas dvylika geimų, iki seto pabaigos. Susitikimuose, kuriuose žaidžiamas lemiamas susitikimo geimas, toks geimas prilyginamas visam setui, ir nuo jo pradžios kiekvienam žaidėjui (ar komandai) skiriama po tris nesėkmingus protestus. Žaidėjams suteiktų sėkmingų protestų skaičius nėra ribojamas.

## **PRIEDAS NR. 7**

### **10 METŲ IR JAUNESNIŲ TENISININKŲ VARŽYBOS**

#### **Aikštelės**

10 metų ir jaunesnių tenisininkų varžyboms gali būti naudojamos ne tik viso dydžio aikštelės, aprašytos 1 taisyklėje, bet ir toliau nurodytos aikštelės.

- Aikštelė, vadinama „raudona“, skirta 10 metų ir jaunesnių tenisininkų varžyboms, yra stačiakampio formos, jos ilgis nuo 10,97 m iki 12,80 m, o plotis nuo 4,27 m iki 6,10 m. Tinklo aukštis aikštelės viduryje turi būti nuo 0,800 m iki 0,838 m.
- Aikštelė, vadinama „oranžine“, yra stačiakampio formos, jos ilgis nuo 17,68 m iki 18,29 m, o plotis nuo 6,10 m iki 8,23 m. Tinklo aukštis aikštelės viduryje turi būti nuo 0,800 m iki 0,914 m.

#### **Kamuoliukai**

Tik šių tipų kamuoliukai, detaliau aprašyti *Priede Nr. 1*, gali būti naudojami 10 metų ir jaunesnių tenisininkų varžyboms.

- 3-ios pakopos (raudoni) kamuoliukai, kuriais rekomenduojama žaisti „raudonose“ aikštelėse, iki 8 metų amžiaus žaidėjams, žaidžiantiems iki 58,4 cm ilgio raketėmis.
- 2-os pakopos (oranžiniai) kamuoliukai, kuriais rekomenduojama žaisti „oranžinėse“ aikštelėse, žaidėjams nuo 8 iki 10 metų amžiaus, žaidžiantiems nuo 58,4 cm iki 63,5 cm ilgio raketėmis.
- 1-os pakopos (žali) kamuoliukai, kuriais rekomenduojama žaisti viso dydžio aikštelėje, pažengusiems žaidėjams nuo 9 iki 10 metų amžiaus, žaidžiantiems nuo 63,5 cm iki 66 cm ilgio raketėmis.

**Pastaba:** 10 metų ir jaunesnių tenisininkų varžybose negali būti naudojami jokių kitų tipų kamuoliukai, kurie aprašyti *Priede Nr. 1*.

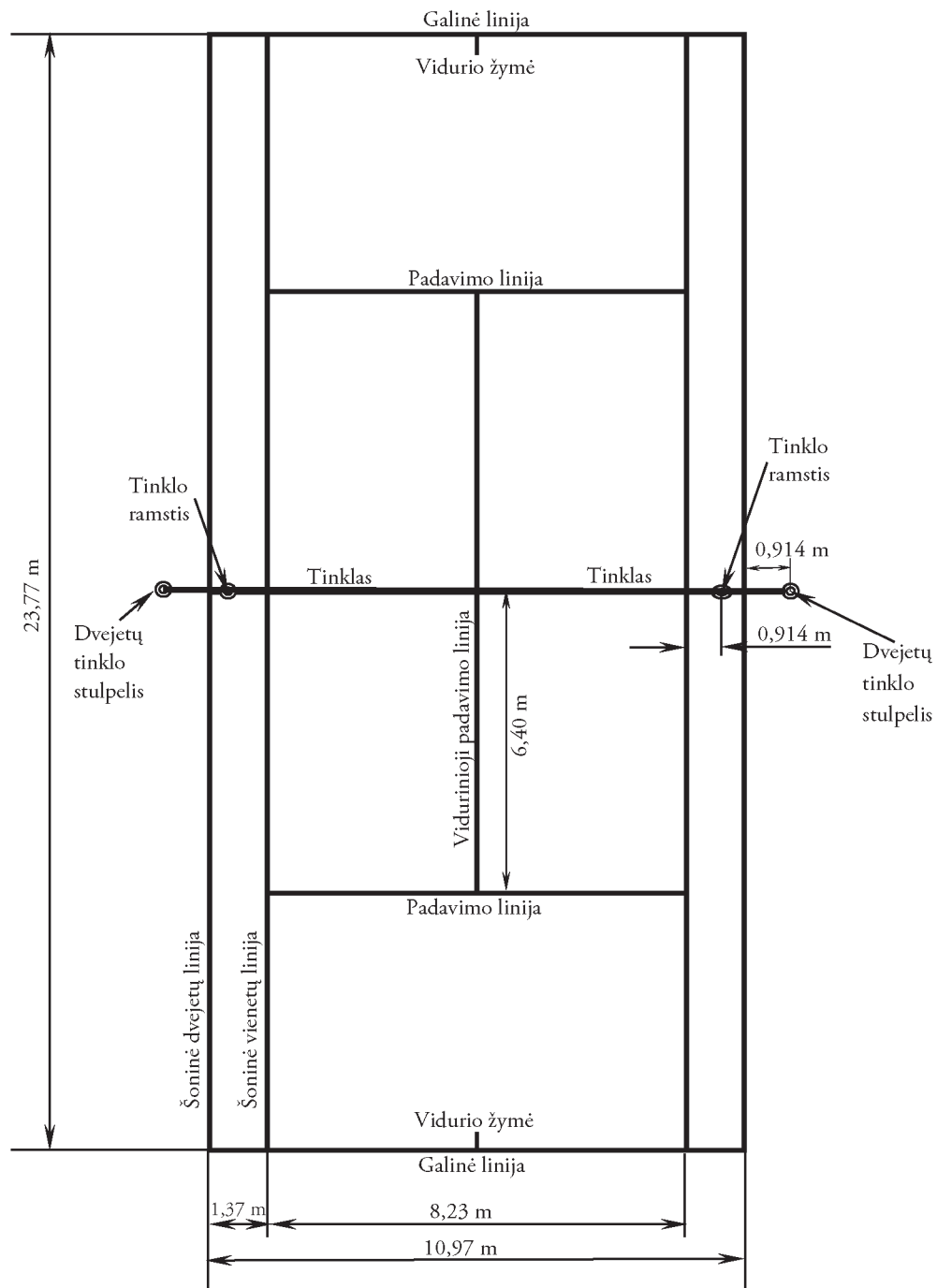
#### **Rezultato skaičiavimas**

10 metų ir jaunesnių tenisininkų varžyboms, kuriose žaidžiama 3-ios (raudonais), 2-os (oranžiniais) ar 1-os (žaliais) pakopos kamuoliukais, be žaidimo taisyklėse nustatytų rezultato skaičiavimo būdų (įskaitant aprašytus *Priede Nr. 5*), gali būti taikomi ir trumpieji skaičiavimo metodai: vieno lemiamo geimo (*tie-break*) susitikimai, susitikimai iki dviejų laimėtų lemiamų geimų (*tie-break*), vieno sutrumpinto seto susitikimai ar vieno paprasto seto susitikimai.

#### **Nustatytos trukmės susitikimai**

10 metų ir jaunesnių tenisininkų varžyboms konkretauro turnyro organizatoriai gali nustatyti to turnyro susitikimų trukmę.

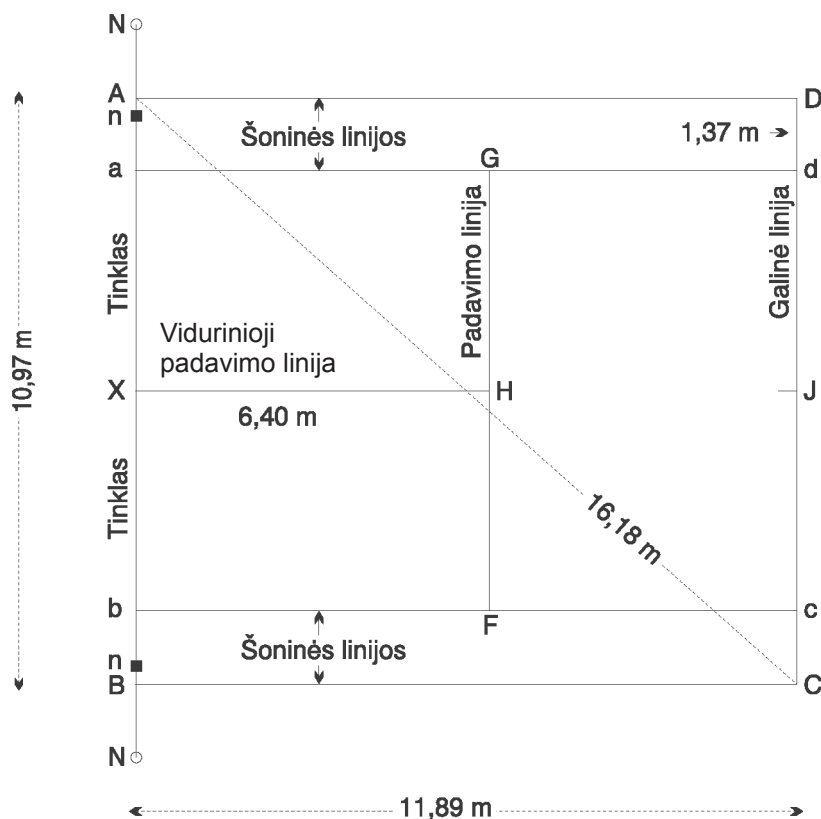
## PRIEDAS NR. 8 AIKŠTELĖS PLANAS



**Pastaba:** Visi matavimai nurodyti nuo išorinių linijų kraštų.



## PRIEDAS NR. 9 AIKŠTELĖS LINIJŲ ŽYMĖJIMO REKOMENDACIJOS



Įprasta aikštelė vienetų ir dvejetų žaidimui turėtų būti žymima toliau nurodyta tvarka.

Pirmiausia reikia parinkti tinklo vietą – tiesią 12,80 m ilgio liniją. Pažymėkite vidurį (diagramoje taškas  $X$ ) ir, matuodami nuo jo į abi puses, pažymėkite:

4,11 m atstumu taškus  $a$  ir  $b$ , kur tinklas kerta vienetų žaidimo aikštelės šonines linijas;

5,03 m atstumu taškus  $n, n$  – tinklo ramsčių vietas;

5,49 m atstumu taškus  $A$  ir  $B$ , kur tinklas kerta dvejetų žaidimo aikštelės šonines linijas;

6,40 m atstumu taškus  $N, N$  – tinklo stulpelių vietas, visos 12,80 m ilgio tinklo linijos galus.

Įsmeikite kuolelius taškuose  $A$  ir  $B$  ir pritvirtinkite prie jų dvi matavimo juostas. Vieną 16,18 m ilgio, kuria matuojama vienos aikštelės pusės įstrižainė. Kitą 11,89 m ilgio, kuria matuojama šoninė linija. Tvirtai įtempus abi juostas, jų galai

turi susitikti taške  $C$ , kuris yra aikštelės kampas. Sukeitę juostas pasižymėkite kitą aikštelės kampą  $D$ . Patartina pasitikrinti ir išmatuoti atkarpos  $CD$ , t. y. galinės linijos, ilgį, kuris turi būti 10,97 m. Tuo pat metu galima pažymėti jos vidurį  $J$  bei vienetų žaidimo aikštelės kampus ( $c$  ir  $d$ ) 1,37 m atstumu nuo taškų  $C$  ir  $D$ .

Vidurinioji padavimo linija bei padavimo linija žymima taškais  $F, G, H$ , kurie sudedami 6,40 m atstumu nuo tinklo atkarpose atitinkamai  $bc, XJ, ad$ .

Lygiai tokia pati procedūra kitoje tinklo pusėje užbaigia visą aikštelę.

Jei aikštelės vienetų ir dvejetų žaidimui sujungtos, o dvejetų žaidimo tinklas naudojamas vienetų žaidimui, tai taškuose  $n$ ,  $n$  tinklo lynas turi būti prilaikomas dviem 1,07 m aukščio kvadratinio arba apskrito skerspjūvio statramsčiais, kurių skersmuo ar įstrižainė turi būti ne didesnė nei 7,5 cm, vadinamais tinklo ramsčiais. Tinklo ramsčių ašys turi būti nutolusios nuo vienetų žaidimo aikštelės šoninių linijų 0,914 m.

Kad būtų lengviau statyti tinklo ramsčius, braižant aikštelę patartina taškus  $n$ ,  $n$  pažymėti baltais taškais.

Jei sankcionuojančios organizacijos leidžia naudoti „mišrų žymėjimą“, kartu su pagrindinėmis linijomis žymint ir pagalbines linijas, privalu laikytis šių nurodymų.

Spalva:

- tos pačios spalvų šeimos kaip ir aikštelės danga;
- šviesesnė nei aikštelės danga;
- spalvos skirtumas ne didesnis kaip +22 L\* skalės punktai (į aikštelės dangos spalvą įmaišyti ne daugiau kaip 25 % baltų dažų).

Greitumas:

- ne didesnis nei 5 PCR skirtumas nuo aikštelės dangos.

Plotis:

- 1,00–1,50 cm siauresnės už pagrindines linijas.

Žymėjimas:

- palikti 8 cm tarpą iki susikirtimo su pagrindinėmis linijomis.

***Pastabos:***

*Tarptautinėms varžyboms už galinių linijų rekomenduojama mažiausiai 6,40 m, už šoninių – 3,66 m laisva erdvė.*

*Klubiniam ar pramoginiam žaidimui už galinių linijų rekomenduojama mažiausiai 5,48 m, už šoninių – 3,05 m laisva erdvė.*

*Rekomenduojamas mažiausias lubų aukštis, matuojant nuo aikštelės paviršiaus ties tinklu, yra 9,00 m.*

## **PRIEDAS NR. 10**

### **PAPLŪDIMIO TENISO TAISYKLĖS**

Paplūdimio teniso taisyklės tvirtina ITF taisyklių komitetas ir direktorių valdyba. Jos pasiekiamos paplūdimio teniso interneto svetainėje adresu *<http://www.itftennis.com/beachtennis/home>*.

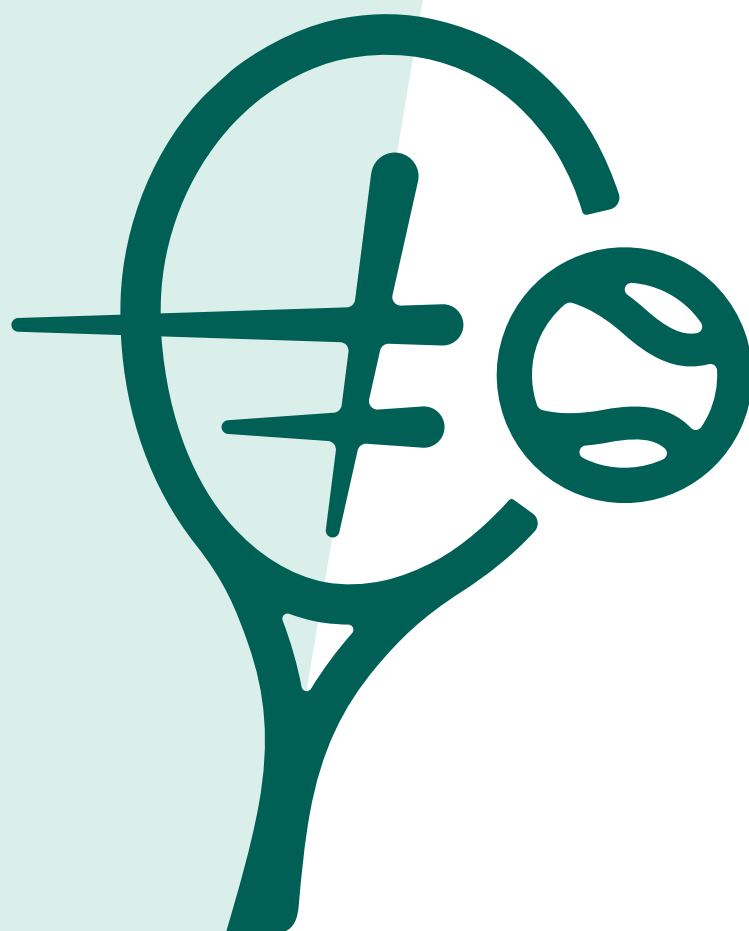
# UŽRAŠAMS

A series of horizontal dotted lines for writing.

# UŽRAŠAMS

A series of horizontal dotted lines for writing.





Lietuvos teniso sąjunga  
Ažuolyno g. 7, Vilnius  
Tel. 8 672 98 145  
El. paštas info@tennis.lt

tennis.lt