

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΑΝΤΙΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

1. 1. Το γήπεδο
2. 2. Μόνιμα εξαρτήματα
3. 3. Η μπάλα
4. 4. Η ρακέτα
5. 5. Σερβίρων και δέκτης service
6. 6. Επιλογή γηπέδου και service
7. 7. Το service
8. 8. Foot fault
9. 9. Service
10. 10. Λάθος service
11. 11. Δεύτερο service
12. 12. Πότε σερβίρουμε
13. 13. Το let
14. 14. Το let στο service
15. 15. Η σειρά στο service
16. 16. Πότε οι παίκτες αλλάζουν γήπεδο
17. 17. Η μπάλα είναι στο παιχνίδι (παίζεται)
18. 18. Πότε ο σερβίρων κερδίζει πόντο
19. 19. Πότε ο δέκτης του service κερδίζει πόντο
20. 20. Πότε ο παίκτης χάνει το πόντο
21. 21. Πότε ο παίκτης εμποδίζει τον αντίπαλο
22. 22. Όταν η μπάλα χτυπάει στη γραμμή
23. 23. Όταν η μπάλα ακουμπάει σε μόνιμα εξαρτήματα
24. 24. Έγκυρη επιστροφή της μπάλας.
25. 25. Πότε ένας παίκτης παρενοχλείται
26. 26. Μέτρηση στο game
27. 27. Μέτρηση στο set
28. 28. Μέγιστος αριθμός sets
29. 29. Ο ρόλος των διαιτητών καρέκλας & κριτών των γραμμών
30. 30. Συνέχεια παιχνιδιού και περίοδος ανάπαυσης
31. 31. Καθοδήγηση (coaching)
32. 32. Καινούργιες μπάλες.

ΤΟ ΔΙΠΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

33. 33. Διπλοί αγώνες.
34. 34. Γήπεδο διπλών αγώνων
35. 35. Σειρά αυτών που κάνουν service στους διπλούς αγώνες
36. 36. Σειρά αυτών που δέχονται το service στους διπλούς αγώνες
37. 37. Λάθος σειρά του service στους διπλούς αγώνες
38. 38. Λάθος σειρά υποδοχής του service στους διπλούς αγώνες
39. 39. Λανθασμένο service στους διπλούς αγώνες
40. 40. Ανταλλαγή της μπάλας στους διπλούς αγώνες
41. 41. Κανονισμοί τένις για άτομα με ειδικές ανάγκες με καροτσάκι (Wheelchair Tennis)

ΜΟΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

1. 1. Το γήπεδο .

Έχει σχήμα ορθογωνίου παραλληλογράμμου, μήκους 23,77 μ. και πλάτους 8,23 μ. Χωρίζεται στη μέση από δίχτυ κρεμασμένο σε σχοινί ή μεταλλικό σύρμα, το οποίο έχει μέγιστη διάμετρο 0.8 εκ. και τα άκρα του είναι ενωμένα ή περασμένα πάνω από δυο πασσάλους που δεν πρέπει να έχουν διάμετρο μεγαλύτερο από 15 εκ.

Το κέντρο της βάσης των πασσάλων πρέπει να βρίσκεται 0.914 μ. έξω από το γήπεδο σε κάθε του πλευρά. Το ύψος των πασσάλων πρέπει να είναι τόσο ώστε η πάνω άκρη του σχοινοῦ ή του μεταλλικού σύρματος να είναι 1,07μ. πάνω από την επιφάνεια του εδάφους. Όταν γίνονται διπλοί αγώνες (βλέπε άρθρο 34) και μονοί αγώνες στο άλλους στο ίδιο γήπεδο, που έχει δίχτυ για διπλούς, τότες το δίχτυ πρέπει να στηρίζεται σε δυο άλλους πασσάλους ύψους 1,07 που λέγονται πάσσαλοι των μονών (single sticks) .

Αυτοί δεν πρέπει να έχουν διάμετρο μεγαλύτερη από 7,5 εκ. Το κέντρο της βάσης τους βρίσκεται 0,914 μ. έξω από την γραμμή του μονού γηπέδου, σε κάθε πλευρά του.

Το δίχτυ έχει αρκετά πυκνή πλέξη, ώστε να εμποδίζει τη μπάλα να περνάει ανάμεσα από τις τρύπες. Το ύψος του δικτύου είναι 0,914 μ. στο κέντρο, όπου συγκρατείται χαμηλά από μια κορδέλα, όχι φαρδύτερη από 5 εκ. και τελείως λευκή.

Μια κορδέλα επίσης καλύπτει το σχοινί ή το μεταλλικό σύρμα και το επάνω μέρος του δικτύου. Αυτή δεν πρέπει να είναι στενότερη από 5 εκ. ούτε φαρδύτερη από 6,3 εκ. από την κάθε πλευρά του δικτύου και τελείως λευκή. Δεν επιτρέπονται διαφημιστικά πάνω στο δίχτυ, στις κορδέλες ή στους πασσάλους των μονών. Οι γραμμές που προσδιορίζουν τις άκρες και τις πλευρές του γηπέδου ονομάζονται αντίστοιχα βασικές γραμμές (base lines) και πλαϊνές γραμμές (side lines). Σε κάθε πλευρά του δικτύου και σε απόσταση 6,40 μ. απ' αυτό και παράλληλα, βρίσκονται οι γραμμές του service (service lines). Η απόσταση μεταξύ της γραμμής του service και των πλαϊνών γραμμών χωρίζεται σε δυο ίσια μέρη που ονομάζονται γήπεδα service (service courts). Η κάθε βασική γραμμή διχοτομείται από την νοητή

προέκταση της κεντρικής γραμμής του service με μια γραμμή μήκους 10 εκ. και πλάτους και πλάτους 5 εκ. που ονομάζεται κεντρικό σημάδι και σχεδιάζεται από τη μέσα πλευρά της βασικής γραμμής.

Όλες οι άλλες γραμμές δεν πρέπει να ξεπερνούν σε φάρδος τα 5 εκ. αλλά ούτε και να είναι στενότερες από 2,5 εκ. εκτός από την βασική γραμμή, η οποία δεν πρέπει να είναι περισσότερο από 10 εκ. σε φάρδος και όλες οι μετρήσεις πρέπει να γίνονται από την εξωτερική πλευρά των γραμμών. Όλες οι γραμμές πρέπει να έχουν ομοιόμορφο χρώμα. Εάν υπάρχει διαφήμιση ή οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο τοποθετημένο στο πίσω μέρος του γηπέδου, αυτό δεν πρέπει να περιέχει άσπρο ή κίτρινο. Ανοικτό χρώμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο εάν αυτό δεν δυσκολεύει την όραση των παικτών. Αν τοποθετηθούν διαφημιστικά στα πίσω καθίσματα των linesmen που κάθονται στο πίσω μέρος του γηπέδου, δεν πρέπει να περιέχουν κίτρινο ή άσπρο χρώμα. Ανοικτό χρώμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί εάν αυτό δεν δυσκολεύει την όραση των παικτών.

2. Μόνιμα εξαρτήματα.

Τα μόνιμα εξαρτήματα του γηπέδου περιλαμβάνουν όχι μόνο το δίχτυ, τους πασσάλους, τους πασσάλους των μονών και την κορδέλα, αλλά και την περιφραξη πίσω και στο πλάι, το κάθισμα του διαιτητή, τα καθίσματα γύρω από το γήπεδο και τους κατόχους τους, δηλαδή τον διαιτητή, τον κριτή για το net, τον κριτή για το foot fault, τους linesmen και τα παιδιά που μαζεύουν τις μπάλες (ballboys) στις αντίστοιχες μόνιμες θέσεις τους (respective places).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ : Γενικά η λέξη ``διαιτησία`` συμπεριλαμβάνει τον διαιτητή, τον επιδιαιτητή και όλους τους άλλους που βοηθούν τον διαιτητή για την διεξαγωγή του αγώνα.

3. Μπάλα.

Η μπάλα πρέπει να έχει εξωτερική επιφάνεια λευκή ή κίτρινη. Στα σημεία που έχει ενώσεις δεν θα πρέπει να υπάρχει ραφή.

Έχει διάμετρο από 6,35 εκ. μέχρι το πολύ 6,67 εκ. και βάρος μεταξύ 56,7 γραμ. και 58,5 γραμ.

Πρέπει να πηδάει το λιγότερο 135 εκ. και το περιεχόμενο 147 εκ. αν την αφήσουμε από ύψος 254 εκ. πάνω σε συμπαγές έδαφος. Έχει παραμόρφωση μεταξύ 0,56 εκ. και 0,74 εκ. όταν κτυπιέται μέσα σε ειδικό μηχάνημα μετρήσεως και μεταξύ 0,89 εκ. και 1,08 εκ. όταν δέχεται πίεση βάρους 8,165 κιλών. Οι δυο αριθμοί δείχνουν την παραμόρφωσή τους και είναι οι μέσοι όροι τριών ενδείξεων του μηχανήματος ύστερα από τρεις ελέγχους που γίνονται χωριστά στους τρεις άξονες της μπάλας. Οι δυο από τις τρεις αυτές ενδείξεις δεν πρέπει να διαφέρουν μεταξύ τους πάνω από 0,08 εκ.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ : Κάθε μπάλα η οποία χρησιμοποιείται θα πρέπει να είναι αποδεκτή από την I.T.F. και σύμφωνη με τα προαναφερόμενα tests.

4. Η ρακέτα.

Οι ρακέτες που δεν ακολουθούν τις παρακάτω προδιαγραφές, δεν γίνονται δεκτές για αγώνα, σύμφωνα με τους κανονισμούς του τένις :

α. Η επιφάνεια της ρακέτας πάνω στην οποία χτυπάει η μπάλα, πρέπει να είναι επίπεδη και να αποτελείται από πλέγμα χορδών που εφάπτεται με το πλαίσιο και ενώνεται στα σημεία όπου διασταυρώνεται. Το πλέγμα των χορδών δεν πρέπει να είναι πυκνότερο στο κέντρο απ' ό,τι στις άλλες περιοχές. Οι χορδές πρέπει να είναι ελεύθερες και να μην ακουμπούν σε άλλα αντικείμενα, εκτός απ' αυτά που χρησιμοποιούνται ειδικά και μόνο για να περιορίσουν τις δονήσεις και που έχουν περιορισμένο μέγεθος (vibration devices).

β. Ο σκελετός της ρακέτας, μαζί με τη λαβή, δεν πρέπει να ξεπερνάει σε μήκος τα 73,66 εκ. και σε πλάτος τα 31,756 εκ. Η επιφάνεια με το πλέγμα δεν πρέπει να ξεπερνάει σε μήκος τα 39,37 εκ. και σε πλάτος τα 29,21 εκ.

γ. Ο σκελετός συμπεριλαμβανομένης και της λαβής δεν πρέπει να ακουμπάει σε άλλα αντικείμενα, εκτός απ' αυτά που χρησιμοποιούνται ειδικά και μόνο για να περιορίσουν τις δονήσεις και τα οποία πρέπει να έχουν περιορισμένο μέγεθος και να είναι τοποθετημένα μόνο γι' αυτό το σκοπό.

δ. Ο σκελετός με τη λαβή και τις χορδές δεν πρέπει να είναι ενωμένα με οποιοδήποτε κατασκεύασμα που θα είχε τη δυνατότητα να μεταβάλλει κατά βούληση το σχήμα ή την κατανομή του βάρους της ρακέτας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Περίπτωση 1 :

Είναι δυνατόν να υπάρχουν παραπάνω από ένα πλέγμα χορδών στην επιφάνεια μιας ρακέτας;

Απόφαση :

Όχι. Ο κανονισμός το αναφέρει καθαρά. Ένα πλέγμα και όχι πλέγματα χορδών.

Περίπτωση 2 :

Είναι δεκτή μια ρακέτα όταν οι χορδές της είναι έτσι περασμένες ώστε να σχηματίζουν παραπάνω από ένα επίπεδο;

Απόφαση :

Όχι. Πρέπει να είναι γενικά ομοιόμορφο.

Περίπτωση 3 :

Μπορεί να τοποθετηθεί ένας μηχανισμός απορρόφησης κραδασμών πάνω στις χορδές μιας ρακέτας και αν ναι, πού;

Απόφαση :

Ναι. Επιτρέπεται η τοποθέτηση μηχανισμών, αλλά μόνο εφόσον τοποθετηθούν έξω από τις τελευταίες εγκάρσιες χορδές.

Περίπτωση 4 :

Στη διάρκεια του παιχνιδιού, ένας παίκτης ξαφνικά σπάει τις χορδές της ρακέτας του. Μπορεί αυτός να συνεχίσει το παιχνίδι με την ρακέτα σε αυτή την κατάσταση ;

Απόφαση :

Ναι.

5. 5. Σερβίρων και δέκτης του service.

Οι παίκτες πρέπει να στέκονται στις αντίθετες πλευρές του δικτύου. Ο παίκτης που στέλνει πρώτος την μπάλα ονομάζεται σερβίρων και ο άλλος δέκτης του service (server & receiver).

Περίπτωση 1 :

Ο σερβίρων υποστηρίζει ότι ο δέκτης πρέπει να στέκεται μέσα από τις γραμμές που προσδιορίζουν το γήπεδό του. Είναι απαραίτητο ;

Απόφαση :

Όχι. Ο δέκτης μπορεί να στέκεται όπου θέλει, αρκεί να είναι από την δική του πλευρά.

6. Επιλογή γηπέδου και service.

Το δικαίωμα της επιλογής πλευράς και το δικαίωμα να σερβίρει ή να δεχτεί την μπάλα πρώτος, αποφασίζεται με το στρίψιμο του νομίσματος.

Ο παίκτης που κερδίζει μπορεί να διαλέξει ή να αφήσει τον αντίπαλό του να διαλέξει πρώτος, αν θέλει :

α. το δικαίωμα να σερβίρει ή να δεχτεί το service, οπότε ο άλλος παίκτης θα διαλέξει γήπεδο ή

β. Το γήπεδο, οπότε ο άλλος παίκτης θα διαλέξει αν θέλει να σερβίρει ή να δεχτεί το service.

Περίπτωση 1 :

Έχουν οι παίκτες το δικαίωμα νέων επιλογών εάν ο αγώνας αναβληθεί ή ανασταλεί πριν αρχίσει ;

Απόφαση :

Ναι. Το στρίψιμο του νομίσματος παραμένει, αλλά νέες επιλογές μπορούν να γίνουν με το service και την πλευρά.

7. 7. Το service.

Το service γίνεται με τον εξής τρόπο : Ακριβώς πριν αρχίσει να σερβίρει, ο παίκτης στέκεται με τα δυο του πόδια πίσω από την βασική γραμμή, κι ανάμεσα στη νοητή προέκταση του κεντρικού σημαδιού και της πλαϊνής γραμμής. Τότε πετάει τη μπάλα με το χέρι στον αέρα, προς όποια κατεύθυνση θέλει και πριν αυτή αγγίξει το έδαφος την χτυπάει με την ρακέτα του. Το service θεωρείται ότι ολοκληρώθηκε τη στιγμή που η ρακέτα αγγίζει τη μπάλα. Αν ο παίκτης έχει μόνο ένα χέρι, μπορεί να χρησιμοποιήσει την ρακέτα του για να πετάξει τη μπάλα.

Περίπτωση 1 :

Μπορεί ο σερβίρων σε μονό αγώνα να σταθεί πίσω από τη βασική γραμμή και ανάμεσα στις πλαϊνές γραμμές του μονού και του διπλού γηπέδου;

Απόφαση :

Όχι.

Περίπτωση 2 :

Αν ένας παίκτης όταν σερβίρει πετάξει στον αέρα δυο ή περισσότερες μπάλες αντί για μία, χάνει το service ;

Απόφαση :

Όχι. Δίνεται let. Αν όμως ο διαιτητής θεωρήσει αυτό το πέταγμα σκόπιμο, μπορεί να αποφασίσει σύμφωνα με το άρθρο 21.

8. 8. Foot fault.

Ο σερβίρων πρέπει κατά τη διάρκεια του service :

- α. Να μην αλλάζει θέση περπατώντας ή τρέχοντας. Ο σερβίρων δεν θα θεωρηθεί ότι αλλάζει θέσεις περπατώντας ή τρέχοντας εάν κάνει μικρές κινήσεις των ποδιών, που δεν επηρεάζουν ουσιαστικά την αρχική του θέση.
- β. Να μην ακουμπήσει με κανένα πόδι άλλη περιοχή εκτός από αυτή πίσω από τη βασική γραμμή και μεταξύ της νοητής προέκτασης του κεντρικού σημαδιού και της πλαϊνής γραμμής.

9. 9. Εκτέλεση του service.

α. Κατά την εκτέλεση του service, ο σερβίρων στέκεται εναλλάξ πίσω από το δεξί και αριστερό μισό του γηπέδου, ξεκινώντας από το δεξί μέρος στην αρχή κάθε game. Αν σερβίρει από λάθος μεριά του γηπέδου του, χωρίς σκοπιμότητα, τότε όλοι οι πόντοι που θ' ακολουθήσουν από ένα λανθασμένο service θα είναι έγκυροι. Το λάθος όμως πρέπει να διορθωθεί αμέσως μόλις ανακαλυφθεί.

β. Η μπάλα που σερβίρεται πρέπει να περάσει πάνω από το δίχτυ και να πέσει στο έδαφος μέσα στο γήπεδο του service (service court), που βρίσκεται διαγώνια ή να πέσει πάνω σε οποιαδήποτε γραμμή περιβάλλει αυτό το γήπεδο, πριν ο δέκτης την επιστρέψει.

10. 10. Λάθος service (service fault).

Το service είναι λανθασμένο :

- α. Όταν ο σερβίρων παραβεί οποιαδήποτε από τα άρθρα 7, 8 και 9.
- β. Όταν ο σερβίρων αστοχήσει να χτυπήσει τη μπάλα.
- γ. Όταν η μπάλα που «σερβιρίστηκε» ακουμπήσει σε μόνιμο εξάρτημα, εκτός από δίχτυ, τη λωρίδα ή την πάνω κορδέλα, πριν χτυπήσει στο έδαφος.

Περίπτωση 1 :

Αφού πετάξει τη μπάλα στον αέρα και είναι έτοιμος να σερβίρει, ο παίκτης αποφασίζει να μην τη χτυπήσει και να την ξαναπιάσει. Είναι άκυρο το service;

Απόφαση :

Όχι.

Περίπτωση 2 :

Κατά τη διάρκεια μονού αγώνα γίνεται service σε διπλό γήπεδο με πασσάλους των μονών και αφού χτυπήσει τον πάσσαλο του μονού, ακουμπάει στο έδαφος μέσα στις γραμμές του σωστού γηπέδου service. Είναι άκυρο το service ή δίνεται let ;

Απόφαση :

Το service είναι άκυρο, γιατί οι πάσσαλοι των μονών, οι πάσσαλοι των διπλών και το μεταξύ τους κομμάτι του φιλέ είναι μόνιμα εξαρτήματα (βλέπε άρθρα 2, 10 και 24 – αυτό συμβαίνει μόνο στο μονό παιχνίδι).

11.11. Το δεύτερο service.

Ύστερα από ένα άκυρο πρώτο service ο σερβίρων πρέπει να κάνει και το δεύτερο service από την ίδια πλευρά. Αν όμως το πρώτο service ήταν από λάθος πλευρά του γηπέδου και γίνει αντιληπτό στο δεύτερο service, τότε σύμφωνα με το άρθρο 9, ο σερβίρων θα υποχρεωθεί να κάνει ένα μόνο service από τη σωστή πλευρά.

Περίπτωση 1 :

Παίκτης σερβίρει από λάθος πλευρά. Χάνει τον πόντο και υποστηρίζει ότι τον έχασε επειδή ήταν σε λάθος θέση.

Απόφαση :

Ο πόντος μετράει σαν παιγμένος και το επόμενο service πρέπει να γίνει από την σωστή θέση σύμφωνα με το σκορ.

Περίπτωση 2 :

Το σκορ είναι 15 όλα και ο παίκτης κατά λάθος σερβίρει απ' την αριστερή πλευρά. Κερδίζει τον πόντο. Μετά σερβίρει απ' την δεξιά πλευρά και κάνει άκυρο το πρώτο service και τότε ανακαλύπτει το λάθος στη θέση. Κρατάει τον προηγούμενο πόντο; Από ποια μεριά πρέπει να σερβίρει μετά;

Απόφαση :

Ο προηγούμενος πόντος μετράει. Το δεύτερο service θα γίνει από την αριστερή πλευρά, με σκορ 30 – 15 και ο σερβίρων έχει δικαίωμα να κάνει ένα μόνο service (το δεύτερο).

12.12. Πότε σερβίρουμε.

Ο σερβίρων δεν κάνει service αν ο δέκτης της μπάλας δεν είναι έτοιμος. Αν ο δέκτης προσπαθήσει ν' αποκρούσει το service, θεωρείται έτοιμος. Αν κατά κάποιο τρόπο ο δέκτης δείξει ότι δεν είναι έτοιμος και ο σερβίρων κάνει service έξω από τις γραμμές που ορίζουν το χώρο του service, τότε ο δέκτης δεν μπορεί να απαιτήσει σφάλμα στο service.

13.13. Το let.

Σε κάθε περίπτωση που δίνεται let βάσει των κανονισμών ή για περιπτώσεις παρενόχλησης του παιχνιδιού, θα πρέπει να ακολουθήσουν οι εξής ερμηνείες :

α. Όταν σημειώθηκε αποκλειστικά για ένα service τότε μόνο εκείνο το service θα επαναληφθεί.

β. Σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση θα ξαναπαιχθεί ο πόντος.

Περίπτωση 1 :

Ένα service διεκόπη για κάποιο λόγο εκτός απ' αυτούς που αναφέρονται στο άρθρο 14. Πρέπει να επαναληφθεί μόνο αυτό το service ;

Απόφαση :

Όχι. Ολόκληρος ο πόντος πρέπει να επαναληφθεί.

Περίπτωση 2 :

Αν η μπάλα που παίζεται σπάσει, πρέπει να δοθεί let ;

Απόφαση :

Ναι.

14.14. To let στο service .

Το service επαναλαμβάνεται :

α. Εάν η μπάλα που σερβιρίστηκε ακουμπήσει το δίκτυ, την κορδέλα ή την λωρίδα και περάσει στο γήπεδο του αντιπάλου, ή αφού ακουμπήσει το δίκτυ, την κορδέλα ή την λωρίδα και πριν πέσει στο έδαφος αγγίζει τον δέκτη ή οτιδήποτε φοράει ή κρατάει αυτός .

β. Εάν ένα service σωστό ή λάθος, γίνει την στιγμή που ο δέκτης δεν είναι έτοιμος (βλέπε άρθρο 12) .

Σε περίπτωση let το συγκεκριμένο service δεν υπολογίζεται και ο σερβίρων θα το επαναλάβει, αλλά τότε ένα let service, δεν ακυρώνει ένα προηγούμενο λάθος.

15.15. Η σειρά στο service.

Στο τέλος του κάθε game ο δέκτης γίνεται σερβίρων και ο σερβίρων δέκτης, η εναλλαγή αυτή δε συνεχίζεται σε όλα τα υπόλοιπα games του αγώνα. Αν ένας παίκτης σερβίρει ενώ δεν είναι η σειρά του, μόλις ανακαλυφθεί το λάθος, θα σερβίρει ο παίκτης που έχει σειρά και όλοι οι πόντοι που σημειώθηκαν μέχρι τότε στο game αυτό, θα υπολογιστούν ως έγκυροι. Αν έχει τελειώσει όλο το game πριν ανακαλυφθεί το λάθος, η σειρά στο service παραμένει όπως είναι αλλαγμένη. Ένα πρώτο service fault στην συγκεκριμένη περίπτωση δεν θα μετρήσει.

16.16. Πότε οι παίκτες αλλάζουν γήπεδα.

Οι παίκτες αλλάζουν γήπεδα στο τέλος του πρώτου, τρίτου και κάθε μονού game και στο τέλος κάθε set, εκτός αν ο συνολικός αριθμός των games σ' ένα set είναι ζυγός, οπότε γίνεται αλλαγή ώσπου να τελειώσει το πρώτο game , του επόμενου set. Αν γίνει λάθος και δεν ακολουθήσουν οι παίκτες την σωστή σειρά, πρέπει να πάνε στο σωστό γήπεδο, αμέσως μόλις ανακαλυφθεί το λάθος και να ακολουθήσουν πλέον την αρχική σωστή σειρά.

17.17. Η μπάλα είναι στο παιχνίδι (παίζεται).

Μια μπάλα είναι στο παιχνίδι από τη στιγμή που γίνεται το service. Αν δεν γίνει σφάλμα ή let, η ίδια μπάλα θα παιχθεί μέχρι να κριθεί ο πόντος.

Περίπτωση 1 :

Ένας παίκτης κάνει λάθος επιστροφή. Οι κριτές δεν το προσέχουν και η μπάλα εξακολουθεί να παίζεται. Μπορεί ο αντίπαλός του να αμφισβητήσει την εγκυρότητα της μπαλιάς αφού τελειώσει ο πόντος ;

Απόφαση :

Όχι, δεν μπορεί να αμφισβητηθεί η μπαλιά αν οι παίκτες συνεχίζουν να παίζουν μετά το λάθος, κι' εφόσον ο αντίπαλος δεν εμποδίστηκε.

18.18. Πότε ο σερβίρων κερδίζει πόντο.

Ο σερβίρων κερδίζει πόντο :

α. Όταν η μπάλα που ``σερβιρίστηκε`` αγγίζει τον δέκτη ή οτιδήποτε φοράει ή κρατάει αυτός πριν χτυπήσει το έδαφος, εκτός αν γίνει πρώτα let (άρθρο 14).

β. Όταν ο δέκτης χάσει τον πόντο με οποιοδήποτε από τους τρόπους που αναφέρονται στο άρθρο 20.

19. Πότε ο δέκτης του service κερδίζει τον πόντο ;

Ο δέκτης κερδίζει πόντο :

α. Όταν ο σερβίρων κάνει δυο συνεχόμενα άκυρα service.

β. Όταν ο σερβίρων χάσει τον πόντο με οποιοδήποτε τρόπο απ' αυτούς που αναφέρονται στο άρθρο 20.

20. Πότε ο παίκτης χάνει πόντο.

Ένας παίκτης χάνει τον πόντο όταν :

α. Αποτύχει να επιστρέψει την μπάλα πριν αυτή χτυπήσει στο έδαφος δυο φορές και να την στείλει πάνω απ' το δίχτυ (εκτός από τις περιπτώσεις α και γ του άρθρου 24), ή

β. Επιστρέψει την μπάλα και αυτή χτυπήσει στο έδαφος, σε μόνιμο εξάρτημα ή άλλο αντικείμενο που βρίσκεται έξω από τις γραμμές που προσδιορίζουν το γήπεδο του αντιπάλου του (εκτός από τις περιπτώσεις α και γ του άρθρου 24), ή

γ. Χτυπά την μπάλα με βολέ και αποτυγχάνει να την γυρίσει σωστά, ακόμη και όταν στέκεται έξω από το γήπεδο του, ή

δ. Ενώ παίζεται η μπάλα την ``κουβαλάει`` ή την κρατάει σκόπιμα πάνω στη ρακέτα του, ή σκόπιμα την χτυπάει περισσότερο από μια φορά, ή

ε. Ο παίκτης ή η ρακέτα του την οποία κρατάει ή οτιδήποτε φοράει αγγίζει το δίχτυ, τους πασσάλους, τους πασσάλους των μονών, το σχοινί ή το σύρμα που είναι κρεμασμένο το δίχτυ, την κορδέλα, ή την λωρίδα, ή το έδαφος του αντιπάλου γηπέδου, την ώρα που παίζεται η μπάλα, ή

στ. Χτυπήσει την μπάλα με βολέ πριν αυτή περάσει το δίχτυ, ή

ζ. Η μπάλα που παίζεται αγγίζει τον ίδιο, ή οτιδήποτε φοράει ή κρατάει αυτός εκτός από τη ρακέτα που έχει στο χέρι ή στα χέρια του, ή

η. Πετάξει την ρακέτα και χτυπήσει την μπάλα, ή

θ. Αλλάξει σκόπιμα το σχήμα της ρακέτας του κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Περίπτωση 1 :

Σ' ένα service η ρακέτα φεύγει απ' το χέρι εκείνου που σερβίρει και ακουμπάει στο δίχτυ πριν η μπάλα χτυπήσει στο έδαφος. Είναι σφάλμα ή χάνει τον πόντο ο παίκτης ;

Απόφαση :

Ο σερβίρων χάνει τον πόντο, γιατί η ρακέτα που ακούμπησε στο δίχτυ ενώ παιζόταν η μπάλα (άρθρο 20 ε).

Περίπτωση 2 :

Σ' ένα service η ρακέτα φεύγει από το χέρι εκείνου που σερβίρει και ακουμπάει στο δίχτυ αφού η μπάλα έχει χτυπήσει στο έδαφος, έξω από το σωστό γήπεδο. Είναι σφάλμα ή χάνει τον πόντο ο παίκτης ;

Απόφαση :

Είναι σφάλμα γιατί η μπάλα δεν παιζόταν τη στιγμή που η ρακέτα ακούμπησε στο δίχτυ.

Περίπτωση 3 :

Ο Α και ο Β παίζουν εναντίον των Γ και Δ, ο Α σερβίρει στον Δ, ο Γ ακουμπάει το δίχτυ πριν η μπάλα χτυπήσει στο έδαφος. Καταλογίζεται σαν σφάλμα γιατί η μπάλα πέφτει έξω από το service court των αντιπάλων. Ο Γ και ο Δ χάνουν τον πόντο ;

Απόφαση:

Ο καταλογισμός του σφάλματος είναι λανθασμένος. Ο Γ και ο Δ είχαν ήδη χάσει τον πόντο πριν ο διαιτητής φωνάξει σφάλμα, γιατί ο Γ ακουμπάει το δίχτυ την ώρα που ακόμα παιζόταν η μπάλα (άρθρο 20 ε).

Περίπτωση 4 :

Μπορεί ο παίκτης χωρίς να τιμωρηθεί, να πηδήξει πάνω από το δίχτυ στο γήπεδο του αντιπάλου, ενώ παίζεται η μπάλα ;

Απόφαση :

Δεν μπορεί. Θα χάσει τον πόντο (άρθρο 20).

Περίπτωση 5 :

Ο Α χτυπά την μπάλα με ανάποδο φάλτσο (back spin) πάνω απ' το δίχτυ και αυτή αφού χτυπήσει στο γήπεδο του αντιπάλου του Β, επιστρέφει πάλι στο γήπεδό του. Ο Β επειδή δεν μπορεί να την φτάσει, πετάει τη ρακέτα του και χτυπάει τη μπάλα στον αέρα. Η ρακέτα και η μπάλα πέφτουν μέσα στο γήπεδο του Α, ο οποίος επιστρέφει την μπάλα άουτ ή πάνω στο δίχτυ. Ο Β χάνει ή κερδίζει τον πόντο ;

Απόφαση :

Ο Β χάνει τον πόντο (άρθρο 20 ε και η).

Περίπτωση 6 :

Ένας παίκτης στέκεται έξω από το γήπεδο του service και η μπάλα που σερβίρει ο αντίπαλός του τον χτυπά πριν χτυπήσει στο έδαφος. Κερδίζει ή χάνει πόντο ;

Απόφαση :

Ο παίκτης που χτυπήθηκε χάνει τον πόντο (άρθρο 20 ζ), εκτός αν ισχύει το άρθρο 14 α (που προβλέπει let).

Περίπτωση 7 :

Ένας παίκτης στέκεται έξω από το γήπεδο και χτυπάει την μπάλα με βολέ ή την πιάνει με το χέρι του και υποστηρίζει ότι ο πόντος είναι δικός του, επειδή η μπάλα πήγαινε σίγουρα έξω από το γήπεδο.

Απόφαση :

Σε καμιά περίπτωση δεν του ανήκει ο πόντος αυτός, γιατί :

A. Αν πιάσει την μπάλα, χάνει τον πόντο σύμφωνα με το άρθρο 20 ζ.

B. Αν χτυπήσει με βολέ και κάνει άκυρη επιστροφή, χάνει τον πόντο σύμφωνα με το άρθρο 20 γ.

Γ. Αν χτυπήσει με βολέ και κάνει έγκυρη επιστροφή, τότε η μπάλα συνεχίζει να παίζεται.

21. 21. Παίκτης που εμποδίζει αντίπαλο (Hindrance).

Όταν ο παίκτης κάνει κάποια ενέργεια που ενοχλεί τον αντίπαλό του στην απόκρουση της μπάλας, τότε αν αυτό έγινε σκόπιμα, χάνει τον πόντο. Αν όμως έγινε χωρίς πρόθεση, ο πόντος ξαναπαίζεται.

Περίπτωση 1 :

Ένας παίκτης τιμωρείτε αν αγγίζει τον αντίπαλό του την στιγμή που κάνει ένα χτύπημα;

Απόφαση :

Όχι, εκτός αν ο διαιτητής θεωρήσει απαραίτητο να λάβει κάποια απόφαση με βάση το άρθρο 21.

Περίπτωση 2 :

Όταν η μπάλα αναπηδήσει προς τα πίσω και πάνω από το δίχτυ, ο παίκτης που έχει σειρά να παίξει μπορεί να περάσει μέρος του σώματός του (ή τη ρακέτα του) πάνω από το δίχτυ στην προσπάθειά του να παίξει την μπάλα. Ποια είναι η απόφαση αν ο παίκτης παρεμποδιστεί από τον αντίπαλό του στην προσπάθειά του;

Απόφαση :

Σύμφωνα με το άρθρο 20, ο διαιτητής μπορεί να δώσει τον πόντο στον παίκτη που εμποδίστηκε απ' τον αντίπαλό του, ή να ζητήσει να ξαναπαιχθεί ο πόντος.

Περίπτωση 3 :

Ένα όχι σκόπιμο διπλό χτύπημα της μπάλας θεωρείται ενέργεια που αποτέλεσε ενόχληση για τον αντίπαλο, σύμφωνα με το άρθρο 21 ;

Απόφαση :

Όχι.

22. 22. Μπάλα που αγγίζει την γραμμή.

Η μπάλα που πέφτει πάνω σε γραμμή, θεωρείται ότι έπεσε μέσα στο γήπεδο που περικλείεται απ' αυτή τη γραμμή.

23. 23. Όταν η μπάλα ακουμπάει σε μόνιμα εξαρτήματα.

Όταν η μπάλα που παίζεται ακουμπήσει σε μόνιμο εξάρτημα (εκτός απ' το δίχτυ, τους πασσάλους του διπλού, τους πασσάλους του μονού, την κορδέλα ή το μεταλλικό καλώδιο, την ταινία ή και τη λωρίδα), αφού προηγουμένως χτυπήσει στο έδαφος, ο παίκτης που την χτύπησε κερδίζει τον πόντο. Αν όμως αυτό γίνει πριν χτυπήσει η μπάλα στο έδαφος, τότε χάνει τον πόντο.

Περίπτωση 1 :

Μια μπάλα που επιστρέφεται χτυπάει στον διαιτητή ή στο κάθισμά του. Ο παίκτης που την χτύπησε υποστηρίζει ότι η μπάλα πήγαινε μέσα στο γήπεδο.

Απόφαση :

Ο παίκτης χάνει τον πόντο.

24. 24. Σωστή επιστροφή της μπάλας.

Είναι σωστή η επιστροφή :

α. Εάν η μπάλα ακουμπήσει το δίχτυ, τους πασσάλους, τις ράβδους του μονού ή το σχοινί, το μεταλλικό καλώδιο, την κορδέλα ή τη λωρίδα με την προϋπόθεση ότι θα περάσει από πάνω και θα πέσει μέσα στο γήπεδο, ή

β. Εάν η μπάλα που σερβίρεται ή επιστρέφεται χτυπά στο γήπεδο του αντιπάλου και αναπηδά ξαναγυρίζοντας πίσω απ' το δίχτυ και ο παίκτης του οποίου η σειρά είναι να χτυπήσει, απλώσει το χέρι του πάνω από το δίχτυ και την χτυπά, χωρίς όμως ο ίδιος ή ότι φοράει ή η ρακέτα του να αγγίζουν το δίχτυ, τους πασσάλους, τις ράβδους των μονών, την κορδέλα, ή τη λωρίδα, ή το γήπεδο του αντιπάλου του και με την προϋπόθεση ότι το χτύπημά του είναι κατά τα άλλα σωστό ή

γ. Εάν γίνει επιστροφή της μπάλας έξω από τους εξωτερικούς πασσάλους ή τις ράβδους των μονών, ψηλότερα ή χαμηλότερα απ' το ύψος του δικτύου, ακόμα και αν αγγίζει τους παραπάνω πασσάλους, αρκεί να πέσει μέσα στο σωστό γήπεδο, ή

δ. Εάν η ρακέτα ενός παίκτη περάσει πάνω από το δίχτυ, αφού έχει επιστρέψει την μπάλα, αρκεί η μπάλα να έχει περάσει το δίχτυ πριν παιχτεί και ότι η επιστροφή είναι κατά τα άλλα κανονική, ή

ε. Εάν ένας παίκτης πετυχαίνει να επιστρέψει την μπάλα ενός service ή ενός χτυπήματος, που χτυπάει πάνω σε μια άλλη μπάλα μέσα στο γήπεδο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ : Σε μονό αγώνα, αν υπάρχουν πάσσαλοι των μονών σε γήπεδο για διπλό, τότε οι εξωτερικοί πάσσαλοι των διπλών και το τμήμα του δικτύου, η κορδέλα και το μεταλλικό καλώδιο που βρίσκονται έξω από τις ράβδους των μονών, θεωρούνται πάντα σαν μόνιμα εξαρτήματα και όχι σαν πάσσαλοι ή τμήματα του δικτύου του μονού αγώνα. Μια επιστροφή που περνά κάτω από το δίχτυ, μεταξύ του πασσάλου για το μονό και του παρακείμενου πασσάλου για διπλό παιχνίδι, χωρίς να αγγίξει την κορδέλα, το δίχτυ ή τον πάσσαλο του διπλού και πέφτει μέσα στην περιοχή του παιχνιδιού, είναι σωστή επιστροφή.

Περίπτωση 1 :

Μια περίπτωση που πηγαίνει έξω από το γήπεδο, χτυπάει στους πασσάλους του διπλού ή στους πασσάλους των μονών και πέφτει μέσα στο γήπεδο του αντιπάλου. Είναι έγκυρο το χτύπημα ;

Απόφαση :

Αν είναι service, όχι, σύμφωνα με το άρθρο 10 γ. Αν είναι άλλο χτύπημα εκτός από service, ναι, σύμφωνα με το άρθρο 24 α.

Περίπτωση 2 :

Είναι έγκυρη η απόκρουση όταν ένας επιστρέφει την μπάλα κρατώντας τη ρακέτα με τα δύο χέρια ;

Απόφαση :

Ναι.

Περίπτωση 3 :

Όταν στο service η μπάλα που παίζεται χτυπάει μια άλλη μπάλα που βρίσκεται μέσα στο γήπεδο και ο αντίπαλος επιστρέφει μια από τις δύο, είναι κερδισμένος ή χαμένος ο πόντος ;

Απόφαση :

Το παιχνίδι πρέπει να συνεχιστεί. Σε περίπτωση που ο διαιτητής δεν διακρίνει καθαρά αν χτυπήθηκε η σωστή μπάλα, τότε δίνει let.

Περίπτωση 4 :

Μπορεί ο παίκτης να χρησιμοποιήσει περισσότερες από μια ρακέτες, οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ;

Απόφαση :

Όχι. Όλα τα άρθρα αναφέρονται στην χρησιμοποίηση μιας μόνο ρακέτας.

Περίπτωση 5 :

Μπορεί ένας παίκτης να ζητήσει να απομακρυνθούν μια ή περισσότερες μπάλες που βρίσκονται μέσα στο γήπεδο του αντιπάλου του ;

Απόφαση :

Ναι, αλλά όχι την ώρα που παίζεται η μπάλα.

25. Πότε ένας παίκτης παρενοχλείται.

Σε περίπτωση που ένας παίκτης εμποδίζεται να χτυπήσει την μπάλα, από κάτι που δεν μπορεί να ελέγξει εκτός από τα μόνιμα εξαρτήματα του γηπέδου ή εκτός από τις περιπτώσεις που αναφέρονται στο άρθρο 21, δίνεται let.

Περίπτωση 1:

Ένας θεατής μπαίνει στο δρόμο ενός παίκτη κι αυτός δεν καταφέρνει να επιστρέψει την μπάλα. Μπορεί να ζητήσει let.

Απόφαση :

Ναι, αν κατά τη γνώμη του διαιτητή ο παίκτης ενοχλήθηκε από κάτι που δεν μπορεί να ελέγξει, εκτός αν αυτό οφείλεται στα μόνιμα εξαρτήματα του γηπέδου ή στη διάταξη του γηπέδου.

Περίπτωση 2 :

Ένας παίκτης εμποδίζεται να παίξει όπως στην περίπτωση 1, και ο διαιτητής δίνει let. Ο σερβίρων είχε κάνει προηγουμένως ένα άκυρο service. Έχει τώρα το δικαίωμα να κάνει δύο service;

Απόφαση :

Ναι. Αφού η μπάλα παιζόταν, πρέπει να επαναληφθεί όλος ο πόντος και όχι μόνο το χτύπημα, σύμφωνα με το σχετικό άρθρο.

-

-

Περίπτωση 3 :

Μπορεί ένας παίκτης να ζητήσει let σύμφωνα με το άρθρο 25, επειδή νόμισε ότι ο αντίπαλός του εμποδίστηκε από κάτι, και έτσι δεν περίμενε να του επιστραφεί η μπάλα;

Απόφαση :

Όχι.

Περίπτωση 4 :

Είναι έγκυρο το χτύπημα όταν η μπάλα που παίζεται χτυπήσει μία άλλη μπάλα στον αέρα ;

Απόφαση :

Πρέπει να δοθεί let, εκτός αν την μπάλα την είχε πετάξει στον αέρα κάποιος από τους παίκτες, οπότε ο διαιτητής αποφασίζει σύμφωνα με το άρθρο 21.

Περίπτωση 5 :

Αν ο διαιτητής ή κάποιος άλλος κριτής φωνάζει εσφαλμένα «λάθος» ή «out» και μετά διορθώσει την απόφασή του, ποια από τις δύο αποφάσεις γίνεται δεκτή ;

Απόφαση :

Πρέπει να δοθεί let, εκτός αν, κατά τη γνώμη του διαιτητή, κανένας από τους παίκτες δεν εμποδίστηκε στο παιχνίδι του, οπότε η διορθωμένη απόφαση θα υπερισχύσει.

Περίπτωση 6 :

Όταν η μπάλα του πρώτου service που είναι άκυρο αναπηδώντας στο γήπεδο ενοχλήσει τον δέκτη τη στιγμή που γίνεται το δεύτερο service μπορεί ο δέκτης να ζητήσει let ;

Απόφαση :

Ναι, αλλά αν είχε την ευκαιρία να απομακρύνει την μπάλα από το γήπεδο και αμέλησε να το κάνει, δεν έχει το δικαίωμα να ζητήσει let.

Περίπτωση 7 :

Είναι έγκυρο το χτύπημα όταν η μπάλα ακουμπήσει σε κινητό ή ακίνητο αντικείμενο μέσα στο γήπεδο ;

Απόφαση :

Είναι έγκυρο, εκτός αν το ακίνητο αντικείμενο αυτό μπήκε στο γήπεδο αφού άρχισε να παίζεται η μπάλα, οπότε δίνεται let. Αν η μπάλα που παίζεται χτυπήσει ένα αντικείμενο που κινείται κατά μήκος ή πάνω από το χώρο του γηπέδου, πρέπει να δοθεί let.

Περίπτωση 8 :

Ποιός κανόνας ισχύει αν το πρώτο Service είναι άκυρο, το δεύτερο έγκυρο και είναι απαραίτητο να δοθεί let, είτε σύμφωνα με το άρθρο 25, είτε γιατί ο διαιτητής δεν μπορεί να αποφασίσει για τον πόντο ;

Απόφαση :

Το λανθασμένο service δεν πρέπει να ληφθεί υπόψη και θα πρέπει να ξαναπαιχθεί όλος ο πόντος.

26.26. Μέτρηση στο game.

α. Όταν ένας παίκτης κερδίσει τον πόντο, το σκόρ γι' αυτόν είναι 15. Εάν κερδίσει και τον δεύτερο πόντο το σκόρ είναι 30 γι' αυτόν. Όταν κερδίσει τον τρίτο πόντο, το σκόρ είναι 40 και αν ο ίδιος κερδίσει και τον τέταρτο πόντο, κερδίζει ένα game εκτός :

Αν οι δυο παίκτες έχουν κερδίσει από τρεις πόντους, το σκόρ είναι ισόπαλο και ο επόμενος πόντος που θα κερδιθεί από ένα παίκτη είναι πλεονέκτημα γι' αυτόν. Αν ο ίδιος παίκτης κερδίσει και τον επόμενο πόντο, κερδίζει ένα game. Αν όμως μετά το πλεονέκτημα κερδίσει ο άλλος παίκτης τον επόμενο πόντο, το σκόρ είναι πάλι ισόπαλο και ούτω καθ'έξής, μέχρις ότου ένας παίκτης κερδίσει δυο συνεχόμενους πόντους ύστερα από μια ισοπαλία, οπότε ο ίδιος κερδίζει ένα game.

β. Εναλλακτικό σύστημα μετρήματος του score ``No ad Scoring``. Σ' αυτή την περίπτωση και όταν αφού φτάσουμε στην ισοπαλία αυτός που υποδέχεται το service διαλέγει πλευρά (δεξιά ή αριστερά) και όποιος κερδίσει τον πόντο κερδίζει και το game.

ΔΙΠΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Στο διπλό παιχνίδι ακολουθείται το ίδιο σύστημα με τη διαφορά ότι το ζευγάρι που υποδέχεται το service δεν μπορεί να αλλάξει πλευρά υποδοχής. Δηλαδή αν ο Α υποδεχόταν στην πλευρά του duece (δεξιά) και ο Β υποδεχόταν στην πλευρά του advantage (αριστερά) έτσι θα παραμείνουν και στην περίπτωση του No ad Scoring System.

ΔΙΠΛΑ ΜΙΚΤΑ

Εδώ παρατηρείται μια μικρή διαφοροποίηση. Ο άνδρας θα σερβίρει στον άνδρα και η γυναίκα στην γυναίκα ανεξαρτήτως πλευράς.

27.27. Μέτρηση στο set.

α. Ο παίκτης (ή οι παίκτες) που κερδίζει πρώτος τα έξι games κερδίζει ένα set και με την προϋπόθεση ότι έχει δυο games διαφορά από τον αντίπαλό του. Αν χρειασθεί το set παρατείνεται μέχρι να κατορθωθεί αυτή η διαφορά.

β. Το σύστημα του σπασίματος της ισοπαλίας (tie break) μπορεί να εφαρμοστεί σαν εναλλακτική λύση του συστήματος ``set πλεονεκτήματος`` της παραγράφου (α) αυτού του άρθρου, αρκεί αυτή η απόφαση να έχει ανακοινωθεί πριν αρχίσει ο αγώνας. Σ' αυτή την περίπτωση ακολουθούνται οι παρακάτω κανονισμοί :

Το σπάσιμο της ισοπαλίας εφαρμόζεται όταν το σκορ φτάσει στα «έξι όλα» game και σε όλα τα set, εκτός από το τρίτο ή το πέμπτο set ενός αγώνα, όπου θα παιχτεί ένα set πλεονεκτήματος. Εκτός και αν έχει ανακοινωθεί κάτι διαφορετικό πριν αρχίσει ο αγώνας.

Το πιο κάτω σύστημα θα χρησιμοποιηθεί σε αγώνα tie break.

Σε μονό παιχνίδι :

1. 1. Ο παίκτης που κερδίζει επτά (7) πόντους, κερδίζει το game και το set, με την προϋπόθεση να προηγείται με διαφορά δυο πόντους. Αν το σκορ φτάσει «έξι όλα», το παιχνίδι θα παραταθεί μέχρι να κατορθωθεί η παραπάνω διαφορά. Αριθμητικό μέτρημα εφαρμόζεται σε όλη τη διάρκεια του tie break.
2. 2. Ο παίκτης που έχει σειρά να σερβίρει, θα σερβίρει τον πρώτο πόντο. Ο αντίπαλός του θα σερβίρει τον δεύτερο πόντο και τρίτο πόντο και από εκεί και πέρα κάθε παίκτης εναλλάξ θα σερβίρει δυο συνεχόμενους πόντους, μέχρι να κριθεί ο νικητής του game και του set.
3. 3. Από τον πρώτο πόντο τα services θα γίνονται εναλλάξ από τη δεξιά και αριστερή πλευρά του γηπέδου, αρχίζοντας από την δεξιά. Αν το service γίνει από λάθος πλευρά και το λάθος δεν γίνει αντιληπτό, οι πόντοι που παίχτηκαν από τη λανθασμένη πλευρά ισχύουν, αλλά η λάθος θέση θα διορθωθεί αμέσως μόλις ανακαλυφθεί.
4. 4. Οι παίκτες αλλάζουν γήπεδα μετά από κάθε έξι πόντους και όταν τελειώσει το tie break.
5. 5. Το tie break μετριέται σαν ένα game για να αλλαχθούν οι μπάλες, εκτός αν οι μπάλες είναι να αλλαχθούν στην αρχή του tie break, οπότε η αλλαγή καθυστερείται μέχρι το δεύτερο game του επόμενου set.

Σε διπλό παιχνίδι :

Στο διπλό παιχνίδι ακολουθείται η διαδικασία που ισχύει και στο μονό. Ο παίκτης που έχει σειρά να σερβίρει, κάνει το service για τον πρώτο πόντο. Από εκεί και πέρα ο κάθε παίκτης σερβίρει για δυο πόντους, με την ίδια σειρά όπως γινόταν από την αρχή αυτού του set , μέχρι να αναδειχτούν οι νικητές του game και του set.

Σειρά των services.

Ο παίκτης (ή το ζευγάρι, αν πρόκειται για διπλό) του οποίου είναι η σειρά να σερβίρει πρώτος στο tie break, θα δεχτεί πρώτος service στο πρώτο game του επόμενου set.

Περίπτωση 1 :

Στο «έξι όλα» αρχίζει να παίζεται tie break, παρόλο που πριν από τον αγώνα αποφασίστηκε και ανακοινώθηκε ότι θα παιχτεί ένα set χωρίς tie break. Οι πόντοι που είχαν ήδη παιχθεί μετράνε ;

Απόφαση :

Αν το λάθος ανακαλυφθεί πριν αρχίσει να παίζεται η μπάλα για τον δεύτερο πόντο, ο πρώτος πόντος θα μετρήσει και το λάθος θα διορθωθεί αμέσως. Αν όμως το λάθος ανακαλυφθεί αφού άρχισε ήδη να παίζεται η μπάλα για τον δεύτερο πόντο, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με το σύστημα tie break.

Περίπτωση 2 :

Στο «έξι όλα» παίζεται ένα game σαν να πρόκειται για set χωρίς tie break, παρόλο που πριν από τον αγώνα αποφασίστηκε και ανακοινώθηκε ότι θα εφαρμοστεί το σύστημα του tie break. Οι πόντοι που έχουν ήδη παιχθεί ισχύουν ;

Απόφαση :

Αν το λάθος ανακαλυφθεί, πριν αρχίσει να παίζεται η μπάλα για το δεύτερο πόντο, ο πρώτος πόντος μετράει αλλά το λάθος διορθώνεται αμέσως. Αν το λάθος ανακαλυφθεί αφού έχει αρχίσει να παίζεται η μπάλα για το δεύτερο πόντο, τότε το παιχνίδι θα συνεχιστεί χωρίς tie break. Αν το σκορ από κει και πέρα φτάσει τα «οκτώ όλα» ή σε μεγαλύτερο αριθμό ζυγών games θα παιχτεί tie break.

Περίπτωση 3 :

Αν κατά τη διάρκεια ενός tie break σε μονό ή διπλό αγώνα, ένας παίκτης σερβίρει με λάθος σειρά, η σειρά του service θα παραμείνει αλλαγμένη μέχρι το τέλος του game ;

Απόφαση :

Αν ένας παίκτης έχει ολοκληρώσει τη σειρά του για να σερβίρει, η σειρά των services θα παραμείνει ως έχει αλλαγμένη. Αν το λάθος ανακαλυφθεί πριν ο παίκτης ολοκληρώσει τη σειρά του για να σερβίρει, η σειρά των services πρέπει να διορθωθεί αμέσως, αλλά όλοι οι πόντοι που έχουν ήδη παιχτεί ισχύουν.

28.28. Μέγιστος αριθμός sets.

Ο μέγιστος αριθμός sets για έναν αγώνα ανδρών είναι πέντε, ενώ σε αγώνες γυναικών είναι τρία.

29.29. Ο ρόλος της διαιτησίας.

Στους αγώνες που ορίζεται διαιτητής, η απόφασή του είναι τελική, αλλά όταν ορίζεται και επιδιαιτητής, είναι δυνατόν να γίνει προσφυγή σ' αυτόν για μια απόφαση του διαιτητή σε θέματα κανονισμών και σ' αυτές τις περιπτώσεις η απόφαση του διαιτητή είναι τελεσίδικη.

Σε αγώνες που τοποθετούνται βοηθοί του διαιτητή (επόπτες γραμμών, κριτές για το δίχτυ, κριτές για το foot fault) οι αποφάσεις τους είναι τελικές, σε ότι αφορά το γεγονός που σημειώνουν, εκτός αν κατά τη γνώμη του διαιτητή, γίνει ολοφάνερο λάθος. Τότε αυτός έχει το δικαίωμα να αλλάξει την απόφαση ενός κριτή ή να δώσει let. Όταν ένας κριτής δεν μπορεί να δώσει σίγουρη απόφαση, το δηλώνει στον διαιτητή, ο οποίος θ' αποφασίσει. Σε περίπτωση που δεν μπορεί ν' αποφασίσει ούτε ο διαιτητής, δίνεται let.

Σε αγώνες Davis Cup ή άλλους ομαδικούς αγώνες όπου ο επιδιαιτητής κάθεται μέσα στο γήπεδο, μπορεί ν' αλλάξει οποιαδήποτε απόφαση του διαιτητή ή να του υποδείξει let. (Σε non – neutral διαιτητή).

Ο επιδιαιτητής μπορεί κατά την κρίση να διακόψει σε οποιαδήποτε στιγμή έναν αγώνα λόγω σκότους ή κακής κατάστασης του γηπέδου ή του καιρού. Σε κάθε περίπτωση διακοπής του αγώνα, το προηγούμενο σκορ και η προηγούμενη κατοχή των γηπέδων διατηρούνται όπως ήταν, εκτός αν ο επιδιαιτητής και οι παίκτες συμφώνησαν ομόφωνα διαφορετικά.

Περίπτωση 1 :

Ο διαιτητής δίνει let, αλλά ο ένας παίκτης υποστηρίζει ότι ο πόντος δεν πρέπει να ξαναπαιχθεί. Πρέπει να ζητηθεί η απόφαση του επιδιαιτητή ;

Απόφαση :

Ναι. Μια ερώτηση πάνω στους κανονισμούς του τένις, δηλαδή κάτι που να έχει σχέση με την εφαρμογή τους πάνω σε συγκεκριμένη περίπτωση πρέπει να αποφασισθεί πρώτα απ' τον διαιτητή. Αν όμως αυτός δεν είναι βέβαιος ή αν κάποιος παίκτης διαμαρτυρηθεί για την απόφασή του, τότε ο επιδαιτητής καλείται να αποφασίσει και η απόφασή του είναι τελική.

Περίπτωση 2 :

Μια μπάλα δίνεται out, αλλά ο παίκτης υποστηρίζει ότι η μπάλα ήταν καλή. Μπορεί ο επιδαιτητής να επέμβει και να αποφασίσει ;

Απόφαση :

Όχι. Αυτό είναι κάτι που σχετίζεται με το τι πραγματικά έγινε στη συγκεκριμένη στιγμή και η απόφαση των κριτών και του διαιτητή είναι τελεσίδικη.

Περίπτωση 3 :

Μπορεί ο διαιτητής να ακυρώσει την απόφαση ενός κριτή αφού έχει παιχθεί ο πόντος, αν κατά τη γνώμη του έχει γίνει ολοφάνερο λάθος ;

Απόφαση :

Όχι. Ο διαιτητής μπορεί να ακυρώσει την απόφαση ενός κριτή μόνο αμέσως μόλις αντιληφθεί το λάθος.

Περίπτωση 4 :

Ο κριτής δίνει την μπάλα «άουτ». Ο διαιτητής δεν τη βλέπει καθαρά, νομίζει ότι μάλλον η μπάλα ήταν μέσα. Μπορεί να διορθώσει την απόφαση του κριτή ;

Απόφαση :

Όχι. Ο διαιτητής μπορεί να διορθώσει μια απόφαση μόνο αν είναι απόλυτα σίγουρος πως η απόφαση αυτή ήταν λανθασμένη. Μπορεί να ακυρώσει μια μπάλα που δόθηκε από έναν κριτή μέσα, μόνο αν δει καθαρά ότι υπήρχε διάστημα μεταξύ της μπάλας και της γραμμής προς τα έξω και μπορεί επίσης να διορθώσει μια μπάλα που δόθηκε «άουτ» ή "fault" από ένα κριτή, μόνο αν δει τη μπάλα να χτυπάει πάνω στη γραμμή ή να πέφτει μέσα από τη γραμμή.

Περίπτωση 5 :

Μπορεί ένας linesmen ν' αλλάξει την απόφασή του, αφού ο διαιτητής ανακοινώσει το σκορ ;

Απόφαση :

Ναι. Εάν ένας linesmen διαπιστώσει ότι έκανε λάθος, μπορεί να κάνει διόρθωση αρκεί αυτή να γίνει αμέσως.

Περίπτωση 6 :

Ένας παίκτης υποστηρίζει ότι η απόκρουσή του είναι καλή, ενώ ο κριτής έχει δώσει «άουτ». Μπορεί ο διαιτητής να αναιρέσει την απόφαση του κριτή ;

Απόφαση :

Όχι. Ο διαιτητής δεν πρέπει να αναιρέσει την απόφαση ενός κριτή, λόγω διαμαρτυρίας ή προσφυγής του παίκτη. (Εκτός από BMI σε χωμάτινα).

30.30. Συνέχεια παιχνιδιού και περίοδοι ανάπαυσης.

Το παιχνίδι είναι συνεχές από το πρώτο service μέχρι να τελειώσει ο αγώνας, σύμφωνα με τους κάτω όρους :

α. Αν το πρώτο service είναι λάθος, το δεύτερο πρέπει να γίνει χωρίς καθυστέρηση από τον παίκτη που σερβίρει. Αυτός που δέχεται το service πρέπει να είναι έτοιμος ν' αποκρούσει την μπάλα όταν ο αντίπαλός του σερβίρει την μπάλα.

Στην αλλαγή των γηπέδων δίνεται χρόνος το πολύ ενός λεπτού και τριάντα δευτερολέπτων από τη στιγμή που η μπάλα σταματάει στο τέλος του game, μέχρι τη στιγμή που χτυπάει η μπάλα στο service, για τον πρώτο πόντο του επόμενου game. Ο διαιτητής μπορεί να επέμβει όταν υπάρχει ενόχληση που κάνει τη διεξαγωγή του αγώνα μη συνεχή. Οι οργανωτές διεθνών τουρνουά που είναι αναγνωρισμένα από τη Διεθνή Ομοσπονδία Τένις, μπορούν να

αποφασίζουν πόσο χρόνο θα επιτρέπουν μεταξύ των πόντων, που πάντως δεν θα πρέπει να υπερβαίνει τα είκοσι δευτερόλεπτα.

β. Το παιχνίδι δεν πρέπει να διακόπτεται, να καθυστερείται ή να εμποδίζεται για να ανακτήσει ένας παίκτης τις δυνάμεις του, το ρυθμό της αναπνοής του ή την φυσική του κατάσταση. Σε περίπτωση, όμως, τραυματισμού ο διαιτητής μπορεί να επιτρέψει μια διακοπή τριών λεπτών για την περιποίηση αυτού του τραυματισμού.

γ. Αν κάτω από συνθήκες για τις οποίες δεν ευθύνεται ο παίκτης, τα ρούχα του, τα παπούτσια του ή οποιοδήποτε μέρος του εξοπλισμού του (εκτός από την ρακέτα του) έρθουν σε τέτοια κατάσταση που είτε δεν είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν, είτε δεν είναι επιθυμητό για τον παίκτη να τα χρησιμοποιήσει, ο διαιτητής τότε διακόπτει το παιχνίδι μέχρι να διορθωθεί η κατάσταση.

δ. Ο διαιτητής μπορεί να διακόψει ή να καθυστερήσει το παιχνίδι οποτεδήποτε θεωρήσει πως αυτό είναι απαραίτητο.

ε. Μετά το τρίτο set ή σε αγώνα γυναικών μετά το δεύτερο set, οι παίκτες μπορούν να ξεκουραστούν μέχρι 1ο λεπτά, σε χώρες όμως που βρίσκονται σε γεωγραφικό πλάτος μεταξύ 15 βόρεια και 15 νότια του ισημερινού, μπορούν να ξεκουραστούν 45 λεπτά ή και περισσότερο όταν αυτό επιβάλλεται από περιστάσεις που δεν εξαρτώνται από τους παίκτες, ο διαιτητής επίσης μπορεί ακόμα και να διακόψει τον αγώνα για όσο χρόνο θεωρεί απαραίτητο σε αυτές τις περιπτώσεις. Εάν ο αγώνας διακοπεί και δεν συνεχιστεί έως την άλλη ημέρα, η ανάπαυση θα δοθεί μετά το τρίτο set στους άνδρες και μετά το δεύτερο set στις γυναίκες. Αν ένα set διακοπεί στη μέση και διεξαχθεί την άλλη ημέρα, θα μετρήσει σαν ένα ολόκληρο set. Αν ένας αγώνας διακοπεί και δεν συνεχιστεί την ίδια ημέρα, μέσα σε 10 λεπτά, τότε η ανάπαυση μπορεί να πραγματοποιηθεί μόνο ύστερα από τρία συνεχόμενα set (στις γυναίκες ύστερα από δυο), όπου η ολοκλήρωση ενός ημιτελούς set υπολογίζεται σαν ένα set.

Κάθε χώρα ή οργανωτική επιτροπή ενός τουρνουά αγώνα ή αθλητικής αναμέτρησης εκτός των Διεθνών Πρωταθλημάτων Τένις (Davis Cup και το Fed Cup) είναι ελεύθερη να τροποποιήσει ή να παραλείψει αυτή τη διάταξη

από τους κανονισμούς της, αρκεί να το ανακοινώσει πριν από τη διεξαγωγή των αγώνων.

στ. Η οργανωτική επιτροπή ενός τουρνουά έχει το δικαίωμα να αποφασίζει τον χρόνο που θα επιτρέπεται στους παίκτες για να ζεσταθούν πριν από τον αγώνα, αλλά δεν πρέπει ο χρόνος αυτός να ξεπερνά τα πέντε λεπτά και θα ανακοινώνεται πριν αρχίσουν οι αγώνες.

ζ. Όταν υπάρχει εγκεκριμένο σύστημα τιμωρίας (point penalty system). Ο διαιτητής πρέπει να πάρει τις αποφάσεις του με βάση αυτό το σύστημα.

η. Σε περίπτωση παραβίασης του άρθρου που καθορίζει ότι το παιχνίδι πρέπει να είναι συνεχές, ο διαιτητής, αφού προειδοποιήσει, μπορεί να αποκλείσει τον παίκτη που είναι υπεύθυνος.

31. Καθοδήγηση (coaching).

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σε αγώνα ομάδων, ένας παίκτης μπορεί να δέχεται οδηγίες από τον προπονητή του, ο οποίος κάθεται μέσα στο γήπεδο, μόνο όταν γίνεται αλλαγή πλευράς γηπέδων, όχι όμως όταν οι παίκτες αλλάζουν γήπεδα στο tie break.

Ένας παίκτης δεν μπορεί να συμβουλευτεί τον προπονητή του κατά τη διάρκεια άλλου είδους αγώνα. Οι όροι αυτοί του άρθρου πρέπει να εφαρμοσθούν αυστηρά.

Ύστερα από προειδοποίηση, ο υπεύθυνος μπορεί να αποκλειστεί από τον αγώνα. Όταν εφαρμόζεται το penalty point system, ο διαιτητής επιβάλλει τιμωρίες σύμφωνα με το σύστημα αυτό.

Περίπτωση 1 :

Πρέπει να γίνει προειδοποίηση ή πρέπει να αποκλείεται ένας παίκτης αν ο προπονητής του δίνει συμβουλές με μη ενοχλητικό τρόπο ;

Απόφαση :

Ο διαιτητής πρέπει να ενεργήσει αμέσως μόλις διαπιστώσει ότι γίνεται τέτοια καθοδήγηση προφορικά ή με νοήματα. Αν ο διαιτητής δεν αντιληφθεί ότι γίνεται καθοδήγηση, ο αντίπαλος παίκτης μπορεί να του αναφέρει ότι δίνονται οδηγίες.

Περίπτωση 2 :

Μπορεί ένας παίκτης να δέχεται καθοδήγηση κατά τη διάρκεια διακοπής ή ανάπαυσης όπως επιτρέπεται από τον κανονισμό 30 (ε) ή όταν διακόπτεται το παιχνίδι και φεύγει από το γήπεδο ;

Απόφαση :

Ναι. Σε τέτοιες περιπτώσεις όταν ο παίκτης δεν βρίσκεται μέσα στο γήπεδο, δεν υπάρχουν περιορισμοί σε ότι αφορά την καθοδήγηση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ : Η λέξη **ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗ** συμπεριλαμβάνει οποιαδήποτε συμβουλή ή οδηγία (communication given and received).

32.32. Καινούργιες μπάλες.

Σε περιπτώσεις που αλλάζονται οι μπάλες ύστερα από ένα προσυμφωνημένο αριθμό games, αν δεν δοθούν οι καινούριες μπάλες την ώρα που πρέπει, το λάθος διορθώνεται όταν ο παίκτης ή το ζευγάρι που

έπρεπε να σερβίρει με τις καινούριες μπάλες έχει σειρά να κάνει service. Από και πέρα οι μπάλες αλλάζονται όταν συμπληρωθεί ο αριθμός των games, που συμφωνήθηκε πριν από τον αγώνα.

33.33. Διπλός αγώνας (doubles).

Όλοι οι παραπάνω κανονισμοί ισχύουν και για τους διπλούς αγώνες εκτός από τους παρακάτω :

34.34. Γήπεδο διπλών αγώνων.

Για τον διπλό αγώνα το γήπεδο έχει πλάτος 10,97 μ. δηλαδή 1,37 μ. πλατύτερο από κάθε πλευρά απ' ό τι είναι το μονό γήπεδο και τα τμήματα των πλαγίων γραμμών του μονού που βρίσκονται μεταξύ των δύο γραμμών του service λέγονται, στο γήπεδο για διπλό παιχνίδι «πλάγιες γραμμές service». Κατά τα άλλα το γήπεδο είναι όμοιο με αυτό που περιγράφεται στο άρθρο 1, αλλά και το τμήμα των πλαϊνών γραμμών του μονού που βρίσκεται μεταξύ της βασικής γραμμής και της γραμμής του service, μπορεί και να αφαιρεθεί τελείως.

35.35. Σειρά αυτών που σερβίρουν στους διπλούς αγώνες.

Η σειρά των services αποφασίζεται από την αρχή του κάθε set ως εξής :

Το ζευγάρι που σερβίρει στο πρώτο game του κάθε set, θα δηλώσει ποιος από τους δυο θα σερβίρει πρώτος, όπως και το άλλο ζευγάρι θα δηλώσει ποιος από τους δύο θα σερβίρει στο δεύτερο game. Ο συμπαίκτης αυτού που θα σέρβιρε στο πρώτο game, θα σερβίρει στο δεύτερο game. Ο συμπαίκτης αυτού που σέρβιρε στο δεύτερο game, θα σερβίρει στο τέταρτο game και ούτω καθεξής στα υπόλοιπα games ενός set.

Περίπτωση 1 :

Στους διπλούς ένας παίκτης που δεν έρχεται στην ώρα του για να παίξει σε έναν αγώνα και ο συμπαίκτης του ζητάει να του επιτρέψουν να παίξει μόνος του εναντίον δυο αντιπάλων. Μπορεί ;

Απόφαση :

Όχι.

36.36. Σειρά αυτών που δέχονται το service στους διπλούς αγώνες .

Η σειρά της υποδοχής των service αποφασίζεται από την αρχή του κάθε set ως εξής :

Το ζευγάρι που έχει σειρά να δεχτεί στο πρώτο game, θα δηλώσει ποιος από τους δυο παίκτες θα δεχτεί το πρώτο service κι αυτός ο ίδιος θα συνεχίσει να δέχεται το πρώτο service σε κάθε μονό game αυτού του set. Το αντίπαλο ζευγάρι θα αποφασίσει με τον ίδιο τρόπο ποιος από τους δυο παίκτες θα δεχτεί το πρώτο service σε κάθε ζυγό game αυτού του set . Οι συμπαίκτες θα δέχονται το service εναλλάξ σε κάθε game .

Περίπτωση 1 :

Επιτρέπεται στους διπλούς αγώνες ο συμπαίκτης του σερβιρόντος ή ο συμπαίκτης του δέκτη να στέκεται στη θέση που να εμποδίζει την ορατότητα του παίκτη που δέχεται service ;

Απόφαση :

Ναι. Ο συμπαίκτης του σερβίροντος ή αυτού που δέχεται το service μπορεί από την μεριά του να πάρει οποιαδήποτε θέση μπροστά στο δίχτυ , μέσα ή έξω από το γήπεδο.

37.37. Λάθος σειρά στο service στους διπλούς αγώνες .

Αν ένας από τους συμπαίκτες σερβίρει χωρίς να είναι η σειρά του, αυτός που είχε σειρά για service θα το κάνει αμέσως, μόλις ανακαλυφθεί το λάθος, αλλά όλοι οι πόντοι που σημειώθηκαν και όλα τα σφάλματα στο service που έγιναν πριν ανακαλυφθεί το λάθος, θα μετρήσουν. Αν το λάθος ανακαλυφθεί αφού συμπληρωθεί το game, η σειρά των service, παραμένει αλλαγμένη.

38.38. Λάθος σειρά υποδοχής των service στους αγώνες .

Αν κατά τη διάρκεια του game η σειρά υποδοχής του service, αλλάξει από τους δέκτες, θα παραμείνει αλλαγμένη μέχρι το τέλος του game, αλλά οι παίκτες θα επανέλθουν στη σωστή θέση υποδοχής του service στο επόμενο game του set στο οποίο θα είναι πάλι δέκτες του service.

39.39. Λάθος service στους διπλούς αγώνες.

Το service είναι άκυρο σύμφωνα με τις διατάξεις του άρθρου 10 ή αν η μπάλα αγγίζει τον συμπαίκτη του σερβίροντος ή οτιδήποτε φοράει ή κρατάει. Αν όμως η μπάλα που σερβίρεται αγγίζει τον συμπαίκτη του δέκτη του service, ή οτιδήποτε φοράει ή κρατάει, πριν πέσει στο έδαφος και δεν δοθεί let σύμφωνα με το άρθρο 14 α, ο σερβίρων κερδίζει τον πόντο.

40.40. Ανταλλαγή της μπάλας στους διπλούς αγώνες .

Η μπάλα μπορεί να χτυπηθεί εναλλάξ από οποιονδήποτε από τους συμπαίκτες του κάθε ζευγαριού. Αν ένας παίκτης αγγίζει την μπάλα που παίζεται με την ρακέτα του κατά παράβαση του άρθρου αυτού, οι αντίπαλοί τους κερδίζουν τον πόντο.

**ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΤΕΝΙΣ ΓΙΑ ΑΤΟΜΑ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΣ ΑΝΑΓΚΕΣ ΜΕ
ΚΑΡΟΤΣΑΚΙ
WHEELCHAIR TENNIS**

1. 1. **To service .**
 - α. Μετά το service, η μπάλα αφού χτυπήσει το έδαφος στο service court, μπορεί να χτυπήσει ξανά είτε μέσα στα όρια του γηπέδου είτε έξω από αυτά προτού ο δέκτης του service την χτυπήσει.
 - β. Το service πρέπει να εκτελεστεί με τον ακόλουθο τρόπο :

Αμέσως πριν το service ο σερβίρων πρέπει να βρίσκεται σε ακίνητη θέση.

Ο σερβίρων μπορεί τότε να κινηθεί μια φορά (one push) προτού χτυπήσει την μπάλα .

- γ. Ο σερβίρων για να εκτελέσει το service θα πρέπει να μην ακουμπάει καμία από τις ρόδες του καρτσιού του την baseline.

2. 2. Η μπάλα στο παιχνίδι .

Η μπάλα παίζεται μέχρι να κριθεί ο πόντος. Μπορεί να ακουμπήσει το έδαφος μέχρι δυο φορές. Η πρώτη φορά πρέπει να βρίσκεται μέσα στα όρια του γηπέδου, η δεύτερη φορά.

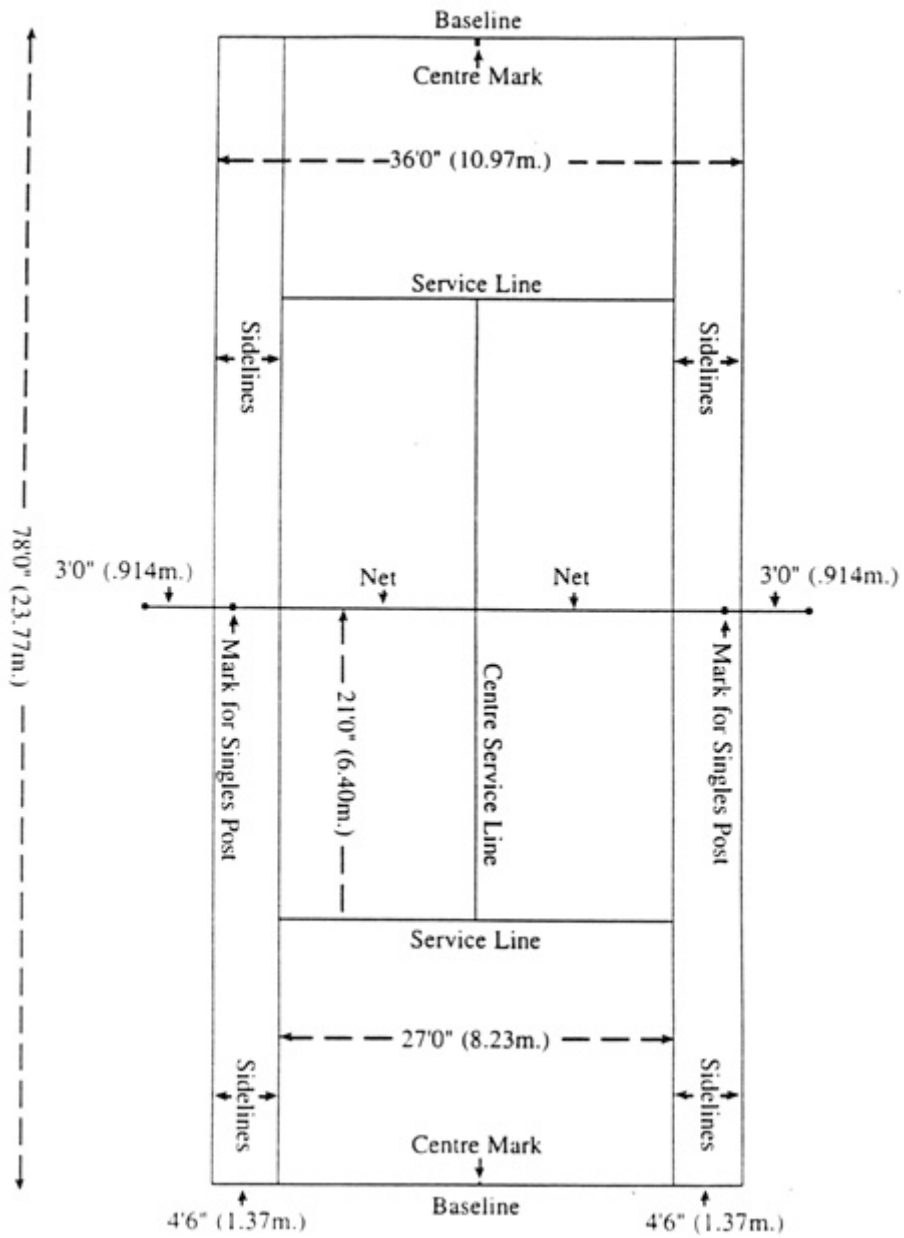
3. 3. Ο παίκτης χάνει τον πόντο εάν :

α. Αποτύχει να επιστρέψει την μπάλα προτού αυτή χτυπήσει στο έδαφος για τρίτη φορά .

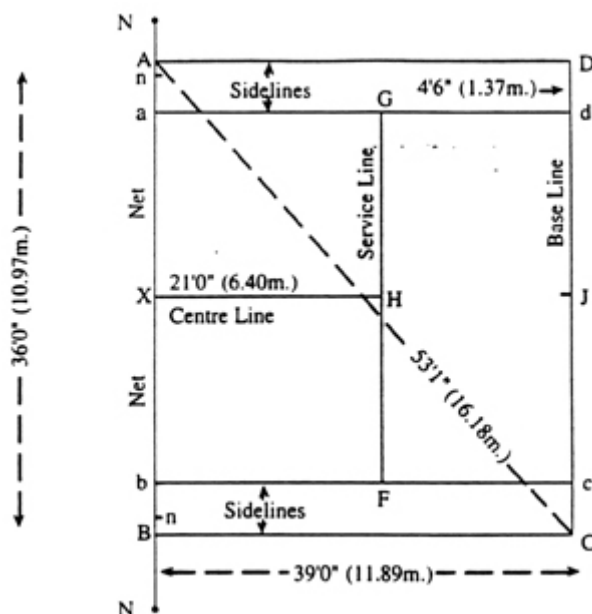
β. Χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε τμήμα του ποδιού του σαν φρένο ή σαν ισοροπιστή κατά την χρονική στιγμή που σερβίρει, χτυπάει μια μπάλα, στρίβει ή σταματάει.

- 4. Στην περίπτωση που διεξάγεται αγώνας μεταξύ ενός ατόμου με ειδικές ανάγκες με καρτσάκι και ενός able bodied player ο παίκτης με το καρτσάκι δικαιούται δυο αναπηδήσεις, ενώ ο able bodied player μια αναπήδηση.

PLAN OF THE COURT



SUGGESTIONS ON HOW TO MARK OUT A COURT



The following procedure is for the usual combined Doubles and Singles Court. (See note at foot for a court for one purpose only).

First select the position of the net a straight line 42 feet (12.8 m.) long. Mark the centre (X on the diagram above) and, measuring from there in each direction, mark :

- At 13' 6" (4.11 m.) the points a, b, where the net crosses the inner sidelines,
- At 16' 6" (5.03 m.) the positions of the singles posts (or sticks) (n, n),
- At 18' 0" (5.49 m.) the points A.B. where the net crosses the outer sidelines,
- At 21' 0" (6.40 m.) the positions of the net posts (N, N), being the ends of the original 42'0" (12.8 m.) line.

Insert pegs at A and B and attach to them the respective ends of two measuring tapes . On one, which will measure the diagonal of the half – court, take a length 53' 1" (16.18 m.) and on the other (to measure the sideline) a length of 39' 0" (11.89 m.). Pull both taut so that at these distances they meet at a point C, which is one corner of the court. Reverse the measurements to find the other corner D. As a check on this operation it is advisable at this stage to verify the length of the line CD which, being the baseline, should be found to be 36' 0" (10.97 m.) and at the same time its centre J can be marked, and also the ends of the inner sidelines (c, d), 4' 6" (1.37 m.) from C and D.

The centre - line and service – line are now marked by means of the points F, H, G, which are measured 21' 0" (6.40 m.) from the net down the lines bc, XJ, ad, respectively .

Identical procedure the other side of the net completes the court.

ΛΑΘΟΣ	Κανονισμός	GAME	Κανονισμός	TIE – BREAK
Παίκτης σερβίρει από λάθος μεριά	9	Οι πόντοι παραμένουν	27	Οι πόντοι παραμένουν
Παίκτης σερβίρει από λάθος μεριά Service fault	11	Διορθώνουμε αμέσως λάθος service	11	Διορθώνουμε αμέσως δεύτερο service
Παίκτης σερβίρει εκτός σειράς	15	Οι πόντοι παραμένουν. Διορθώνουμε αμέσως . Ένα εσφαλμένο service δεν μετράει . Στο διπλό εάν ο συμπαίκτης σερβίρει με λάθος σειρά ένα εσφαλμένο service θα μετρήσει . Εάν το game ολοκληρωθεί η σειρά στο service παραμένει ως έχει.	27 c.3	Οι πόντοι παραμένουν. Διορθώνουμε αμέσως . Ένα εσφαλμένο service δεν μετράει Στο διπλό εάν ο συμπαίκτης σερβίρει με λάθος σειρά Ένα εσφαλμένο service θα μετρήσει Εάν το game ολοκληρωθεί η σειρά στο service παραμένει ως έχει
Λάθος στη σειρά υποδοχής στο διπλό	38	Η σειρά παραμένει η ίδια μέχρι το τέλος του game Στο επόμενο game η σειρά υποδοχής επιστρέφει στην αρχική της μορφή	38	Η σειρά παραμένει η ίδια μέχρι το τέλος του συγκεκριμένου game.
Λάθος στην αλλαγή γηπέδου	16	Οι πόντοι παραμένουν Διορθώνουμε αμέσως		
Tie – break game / Advantage	27 c,1 c,2	Εάν το λάθος ανακαλυφθεί πριν τον δεύτερο πόντο , ο πόντος παραμένει, διορθώνουμε αμέσως Εάν το λάθος ανακαλυφθεί μετά τον δεύτερο πόντο το σύστημα παραμένει αλλαγμένο		
Αλλαγή στις μπάλες	32	Εάν γίνει λάθος, αυτό θα πρέπει να διορθωθεί όταν ο παίκτης ή το ζευγάρι πρέπει να ξανασερβίρουνε Όχι αλλαγή στις μπάλες πριν το tie – break		

ΚΩΔΙΚΑΣ

ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ

A. ΓΕΝΙΚΑ

Κάθε παίκτης πρέπει, κατά τη διάρκεια των αγώνων και στον περιβάλλοντα το τουρνουά χώρο, να συμπεριφέρεται κατά επαγγελματικό τρόπο. Οι όροι που αναφέρονται από το σημείο αυτό και πέρα αφορούν στη συμπεριφορά των παικτών στα όρια του εκάστοτε χώρου διεξαγωγής των αγώνων.

B. ΣΥΝΕΠΕΙΑ

Οι συναντήσεις πρέπει να διαδέχονται η μια την άλλη σύμφωνα με την αναγγελθείσα σειρά των αγώνων. Η σειρά των συναντήσεων πρέπει να τοποθετείται σε πολύ ορατό σημείο στον ειδικό για τους παίκτες προβλεπόμενο χώρο που θα έχει υποδειχθεί από τον επιδαιτητή (referee) .

Ο Επιδαιτητής θα υποδείξει ένα επίσημο ρολόι για την διοργάνωση. Οι αγώνες θα αναγγέλλονται σύμφωνα με τη σειρά των συναντήσεων (order of play) χρησιμοποιώντας κάθε διαθέσιμο και σωστό τρόπο.

Οι παίκτες πρέπει να είναι έτοιμοι να παίξουν όταν η συνάντησή τους αναγγελθεί .

1. Παίκτης ανέτοιμος να παίξει μέσα σε 10 λεπτά από την αναγγελία του αγώνα του επιβαρύνεται με πρόστιμο 50\$ US .
2. 2. Κάθε παίκτης ανέτοιμος να παίξει μέσα σε 15 λεπτά από την αναγγελία του αγώνα θα επιβαρύνεται με πρόσθετο πρόστιμο 200\$ US και θα αποκλείεται εκτός εάν ο Επιδαιτητής κατά την κρίση του, κι' αφού λάβει υπόψη του όλες τις σχετικές περιστάσεις, αποφασίσει να δηλώσει αποκλεισμό.

Γ. ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Κάθε παίκτης πρέπει να είναι ντυμένος και να παρουσιάζεται για να παίξει κατά επαγγελματικό τρόπο. Πρέπει να φορούν καθαρή και γενικά αποδεκτή τενιστική ενδυμασία.

1. Απαράδεκτο ντύσιμο.

Μπλουζες, σορτς (π.χ. βερμούδες τύπου θαλάσσης), πουκάμισα, T-shirt ή κάθε άλλο ακατάλληλο ντύσιμο δεν πρέπει να φοριέται κατά τη διάρκεια ενός αγώνα (περιλαμβανομένης και της προθέρμανσης).

α. Παπούτσια για χορτάρια γήπεδα.

Σε τουρνουά που διεξάγονται σε γήπεδα από γκαζόν δεν επιτρέπονται άλλα παπούτσια εκτός εκείνων με ελαστική σόλα, χωρίς φτέρνα ραβδώσεις, ελάσματα ή κάλυψη.

Ειδικά παπούτσια για χορτάρια γήπεδα δε θα χρησιμοποιούνται δίχως την ρητή εξουσιοδότηση της I.T.F. Τέτοια παπούτσια δε θα είναι αποδεκτά εκτός αν πληρούν τις απαιτούμενες προδιαγραφές.

Παπούτσια με προεξοχές ή καρφιά ολόγυρα από το έξω μέρος των δακτύλων δεν επιτρέπονται.

β. Παπούτσια χωμάτινων γηπέδων.

Οι παίκτες υποχρεούνται να φορούν παπούτσια κατάλληλα για χωμάτινα, κοκκώδη (σπυρωτά) γήπεδα.

Ο Επιδαιτητής έχει την αρμοδιότητα να καθορίζει ότι μια σόλα παπουτσιού δεν είναι σύμφωνη με τέτοιες συνήθειες ή στάνταρ και μπορεί να απαγορεύσει τη χρήση της σε τουρνουά με χωμάτινη επιφάνεια.

2. 2. Ομάδες διπλού .

Τα μέλη μιας ομάδας διπλού πρέπει να είναι ντυμένα ουσιαστικά με τα ίδια ρούχα (όσον αφορά το χρώμα, στις γυναίκες δεν ισχύει ο σχετικός κανονισμός) .

(Μόνο στο ανδρικό τένις).

3. 3. Διακριτικά .

Δεν επιτρέπονται διακριτικά στα ρούχα των παικτών, στα προϊόντα ή τον εξοπλισμό κατά τη διάρκεια ενός αγώνα ή μιας συνέντευξης τύπου ή τελετής του τουρνουά, εκτός των κατωτέρω (η I.T.F. διατηρεί το δικαίωμα να ερμηνεύσει τους ακόλουθους κανόνες έτσι ώστε να πετύχει το στόχο και τις επιδιώξεις των κανονισμών των Satellite ή Future τουρνουά).

A. Πουκάμισο, φόρμα ή σακάκι .

I. Μανίκια. Ένα διαφημιστικό (όχι του κατασκευαστή) για κάθε μανίκι, κανένα από τα οποία δεν θα πρέπει να υπερβαίνει τις τετραγωνικές ίντσες (19,5 τετ.εκατ.) συν ένα στάνταρ λογότυπο του κατασκευαστή σε κάθε μανίκι που καθένα να μην υπερβαίνει τις δυο τετραγωνικές ίντσες (13 τετ. εκατ.) .

II. Πλάτη, γιακάς και μπροστινή όψη : Δυο στάνταρ λογότυπα του κατασκευαστή από τα οποία κανένα να μην υπερβαίνει τις δυο τετραγωνικές ίντσες (13 τετ. εκατ.) ή ένα στάνταρ λογότυπο μέχρι 3 τετραγωνικές ίντσες ή 19,5 τετ. εκατ.

B. Σορτς .

Δυο στάνταρ λογότυπα του κατασκευαστή, που κανένα τους να μην υπερβαίνει τις δυο τετραγωνικές ίντσες (13 τετ. εκατ.) ή 1 στάνταρ λογότυπο του κατασκευαστή που να μην υπερβαίνει τις τρεις τετραγωνικές ίντσες (19, 5 τετ. εκατ.) . Σε κολάν ένα στάνταρ λογότυπο μέχρι 13 τετραγωνικές ίντσες.

Γ. Κάλτσες / Παπούτσια .

Στάνταρ λογότυπο του κατασκευαστή σε κάθε κάλτσα και κάθε παπούτσι. Τα λογότυπα στην κάλτσα (εξ) του κάθε ποδιού να μην υπερβαίνει τις δυο τετραγωνικές ίντσες (13 τετ. εκατ.) .

Δ. Ρακέτα .

Στάνταρ λογότυπο του κατασκευαστή : στάνταρ λογότυπο του κατασκευαστή στις χορδές.

Ε. Καπέλο περικεφαλίδα ή περικάρπια .

Ένα στάνταρ λογότυπο που να μην υπερβαίνει τις δυο τετραγωνικές ίντσες (13 τετ. εκατ.) .

ΣΤ. Τσάντες, πετσέτες ή άλλος εξοπλισμός ή εξαρτήματα .

Στάνταρ λογότυπα του κατασκευαστή σε κάθε αντικείμενο συν δυο ξεχωριστά διαφημιστικά σε μια τσάντα, από τα οποία κανένα να μην υπερβαίνει τις 4 τετραγωνικές ίντσες (26 τετ. εκατ.) .

Ζ. Άλλες τενιστικές δραστηριότητες .

Οτιδήποτε είναι αντίθετο με τη χρήση ονόματος, εμβλήματος, λογότυπου, εμπορικής μάρκας, συμβόλου ή άλλης περιγραφής κάθε circuit τένις, σειράς τένις, αγώνων επίδειξης ή τουρνουά, απαγορεύεται σε όλα τα ρούχα ή τον εξοπλισμό εκτός αν με άλλο τρόπο εγκριθεί από την I.T.F.

Η. Γενικά .

Στην περίπτωση που η χρησιμοποίηση κάποιου από τα προαναφερθέντα διακριτικά θα παραβίαζε κάποια Κυβερνητική Διάταξη αναφορικά με την τηλεόραση, τότε κι' αυτή θα απαγορευθεί.

Αναφορικά με τον κανονισμό ως κατασκευαστής νοείται των ενδυμάτων ή του εξοπλισμού. Επιπλέον ο περιορισμός αναφορικά με το μέγεθος των τριών τετραγωνικών ιντσών (13 τετ. εκατ.) και τριών ιντσών (19,5 τετ. εκατ.) θα διαπιστώνεται με τον καθορισμό του εμβαδού του πραγματικού επιρράματος ή άλλου πρόσθετου στα ρούχα των παικτών χωρίς να λαμβάνεται υπόψη το χρώμα του.

Όταν ένα στερεό έγχρωμο επίρραμα είναι του ίδιου χρώματος με αυτό του ρούχου, τότε για να προσδιορίσουμε το εμβαδόν, το μέγεθος του ενεργού επιρράματος θα βασίζεται στο μέγεθος του διακριτικού λογότυπου.

4. Ένδυση προθέρμανσης .

Οι παίκτες μπορούν να φορούν ρούχα προθέρμανσης κατά τη διάρκεια της καθώς και κατά τη διάρκεια του αγώνα υπο τον όρο να εναρμονίζονται με τις ανωτέρω αναφερθείσες διατάξεις και ακόμη εφόσον οι παίκτες έχουν πάρει έγκριση από τον Επιδιαιτητή να φορούν ρουχισμό προθέρμανσης κατά τη διάρκεια του αγώνα.

5. Αλλαγή / Taping .

Παίκτης που παραβιάζει το τμήμα αυτό μπορεί να διαταχθεί από τον διαιτητή (chair umpire) ή τον Επιδιαιτητή να αλλάξει ρουχισμό ή τον εξοπλισμό του αμέσως.

Παράλειψη του παίκτη να συμμορφωθεί στη διαταγή αυτή θα επιφέρει άμεση αποβολή.

Απαγορεύεται η χρήση ταινίας (taping) σε οποιοδήποτε ρούχο ή αντικείμενο εξοπλισμού (π.χ. ρακέτα, καπέλο κ.λ.π.) .

A. ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΨΗ ΤΟΥ ΓΗΠΕΔΟΥ .

Ένας παίκτης δεν θα εγκαταλείψει το γήπεδο (το χώρο του γηπέδου) περιλαμβανομένης και της προθέρμανσης δίχως την άδεια του διαιτητή. Παραβίαση αυτού του κανονισμού θα επιφέρει ακόμη και αποκλεισμό του παίκτη συν πρόστιμο 250 \$ US.

B. ΜΕΓΙΣΤΗ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ .

Ο παίκτης πρέπει να καταβάλλει μέγιστο προσπάθειας για να κερδίσει έναν αγώνα όταν συναγωνίζεται σε ένα Satellite ή Future τουρνουά της I.T.F. Παραβίαση του κανονισμού αυτού θα επιφέρει πρόστιμο έως 250\$ για κάθε παραβίαση και θα τιμωρηθεί σύμφωνα με τον πίνακα ποινής (Point Penalty Schedule) .

Γ. ΠΑΡΑΛΕΙΨΗ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ .

Ο παίκτης οφείλει να ολοκληρώσει ένα αγώνα που βρίσκεται σε εξέλιξη εκτός αν είναι ανίκανος να το πράξει. Παραβίαση του τμήματος αυτού θα επιφέρει στον παίκτη πρόστιμο έως 250\$ για κάθε παραβίαση και θα τιμωρηθεί σύμφωνα με τον πίνακα βαθμών ποινής (Point Penalty Schedule) .

Δ. ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕΣΩΝ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ .

Εκτός της περίπτωσης τραυματισμού ή αδυναμίας παράστασης, ο παίκτης ή η ομάδα διπλού οφείλει να λάβει μέρος στην συνέντευξη τύπου που διοργανώνεται αμέσως μετά ή εντός 30 λεπτών μετά το τέλος κάθε αγώνα, αδιάφορο του εάν ο παίκτης ή η ομάδα του διπλού έχει χάσει ή κερδίσει, εκτός αν η ώρα έχει επεκταθεί ή αλλάξει από τον Επιδιαιτητή για εύλογη αιτία. Παραβίαση του τμήματος αυτού θα επιφέρει στον παίκτη πρόστιμο έως 250\$.

Ε. ΤΕΛΕΤΟΥΡΓΙΚΑ .

Παίκτης που μετέχει στον τελικό μιας σειράς Satellite τουρνουά της I.T.F. πρέπει να παραβρίσκεται και να συμμετέχει στη τελετή των τελικών μετά τον αγώνα εκτός αν δικαιολογημένα είναι ανήμπορος να το πράξει. Παραβίαση του τμήματος αυτού θα επιφέρει στον παίκτη πρόστιμο έως 250\$.

Ζ. ΑΔΙΚΑΙΟΛΟΓΗΤΗ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗ .

Οι παίκτες οφείλουν να αρχίσουν το παιχνίδι μετά από την εντολή του διαιτητή μετά την εκπνοή του χρόνου προθέρμανσης που έχει καθιερωθεί. Μετά απ' αυτό το παιχνίδι πρέπει να είναι συνεχές και ένας παίκτης δεν μπορεί αδικαιολόγητα να καθυστερεί τον αγώνα για οποιοδήποτε λόγο, περιλαμβανομένων χωρίς όρια των περιπτώσεων της απώλειας φυσικών δυνάμεων, τραυματισμού ή άρνησης για παιχνίδι .

Μέγιστο χρονικό διάστημα 20 δευτερολέπτων θα μεσολαβεί από τη στιγμή που η μπάλα βρίσκεται εκτός παιχνιδιού στο τέλος κάθε πόντου έως

την στιγμή που μπάλα χτυπιέται για το πρώτο service του επόμενου πόντου. Εάν το service (το πρώτο) είναι εσφαλμένο (fault) τότε το δεύτερο service πρέπει να χτυπηθεί από τον παίκτη χωρίς καθυστέρηση .

Κατά την αλλαγή των πλευρών (του γηπέδου) ανώτατο χρονικό διάστημα 90'' πρέπει να παρέλθει από τη στιγμή που η μπάλα θα είναι εκτός παιχνιδιού στο τέλος του game έως τη στιγμή του πρώτου service που θα χτυπηθεί στο επόμενο game . Εάν το service αυτό είναι εσφαλμένο το δεύτερο service πρέπει να χτυπηθεί χωρίς καθυστέρηση .

Ο αποδέκτης του service (receiver) πρέπει να παίζει σε λογικό ρυθμό έναντι του σερβίροντα και να είναι έτοιμος να δεχθεί όταν ο σερβίρων είναι έτοιμος να σερβίρει .

Η πρώτη παραβίαση του τμήματος αυτού θα τιμωρείται με προειδοποίηση (warning) και κάθε παραβίαση θα τιμωρείται με την επιβολή ενός (1) πόντου ποινής. Προβλέπεται πάντως, όταν μια παράβαση είναι αποτέλεσμα φυσικής απώλειας φυσικών δυνάμεων ή άρνηση να παίξει αφού έχει διαταχθεί από τον Διαιτητή η ποινή, να προσπίπτει στον Κώδικα Συμπεριφοράς (στη συγκεκριμένη περίπτωση delay of game) .

Η. ΗΧΗΤΙΚΗ ΑΣΧΗΜΟΝΙΑ .

Οι παίκτες δεν πρέπει να προβαίνουν σε ηχητικές αισχροτήτες (ασχημονίες) εντός του χώρου που διεξάγεται το τουρνουά. Παραβίαση του τμήματος αυτού θα επιφέρει στον παίκτη πρόστιμο έως 250\$ US. Επιπλέον, αν τέτοια παραβίαση εμφανιστεί κατά τη διάρκεια το αγώνα (ή της προθέρμανσης) ο παίκτης θα τιμωρείται σύμφωνα με τον πίνακα βαθμών ποινής όπως αυτός παρουσιάζεται πιο κάτω.

Σε περιπτώσεις ιδιαίτερα σκανδαλώδεις και επιζήμιες για την επιτυχία του τουρνουά ή εξαιρετικά υποτιμητικές, η παραβίαση του τμήματος αυτού μπορεί να αποτελέσει επίσης μείζον παράπτωμα της ``παρενοχλητικής συμπεριφοράς`` και να οδηγήσει σε επιπρόσθετες ποινές όπως αυτές παρουσιάζονται πιο κάτω.

Για το σκοπό αυτό του Κανονισμού αυτού ηχητική ασχημονία ορίζεται η χρήση λέξεων γνωστών ή αντιληπτών ως βλάσφημες και εξωτερικευμένων με τρόπο αρκετά ευκρινή ώστε να ακουστούν από τον διαιτητή, τους θεατές, τους κριτές και τα ball – boys .

Θ. ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗ (ΑΠΟ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ) ΚΑΙ ΠΡΟΠΟΝΗΤΕΣ .

Οι παίκτες δεν πρέπει να δέχονται συμβουλές κατά τη διάρκεια ενός αγώνα. Κάθε είδους επικοινωνία, ηχητική ή ορατή μεταξύ παίκτη και προπονητή θα νοείται ως καθοδήγηση. Οι παίκτες θα πρέπει επίσης να απαγορεύουν στους προπονητές τους :

1. Τη χρήση ακουστικών ασχημονιών μέσα στο περιβάλλοντα το τουρνουά χώρο.
2. Να προβαίνουν σε αισχρές χειρονομίες κάθε είδους στο περιβάλλοντα το τουρνουά χώρο.
3. Τη λεκτική προσβολή κάθε επίσημου αντιπάλου, θεατή ή άλλου προσώπου μέσα στο περιβάλλοντα το τουρνουά χώρο.

4. 4. Τη φυσική προσβολή των πιο πάνω ατόμων εντός του περιβάλλοντα το τουρνουά χώρο.
5. 5. Να προβαίνουν ή να δημοσιεύουν επιτρέποντας ή ενθαρρύνοντας κάθε δημόσια κατάθεση εντός του περιβάλλοντα το τουρνουά χώρο, που να έχει ή να θεωρηθεί ότι έχει κάποιο προδικαστικό ή επιβλαβές αποτέλεσμα στο συμφέρον του τουρνουά και η άσκηση των καθηκόντων των αρμοδίων.

Παραβίαση του τμήματος αυτού θα επιφέρει στον παίκτη πρόστιμο έως 250\$ US για κάθε παραβίαση. Επιπλέον αν τέτοια παραβίαση παρουσιαστεί κατά τη διάρκεια ενός αγώνα (συμπεριλαμβανομένης και της προθέρμανσης), ο παίκτης θα τιμωρείται σύμφωνα με τον Πίνακα Βαθμών Ποινής όπως παρουσιάζεται πιο κάτω.

Σε περιπτώσεις που είναι ιδιαίτερα σκανδαλώδεις ή εξαιρετικά υποτιμητικής για την επιτυχία του τουρνουά, ο Επιδιαιτητής μπορεί να δώσει εντολή στον προπονητή να εγκαταλείψει το χώρο διεξαγωγής του αγώνα ή από τον περιβάλλοντα το τουρνουά χώρο και σε περίπτωση μη συμμόρφωσης του προπονητή στην εντολή του αυτή, μπορεί να ανακοινώσει άμεση αποβολή του παίκτη.

I. ΟΡΑΤΗ (ΦΑΝΕΡΗ) ΑΣΧΗΜΟΝΙΑ .

Οι παίκτες δεν πρέπει να προβαίνουν σε υβριστικές χειρονομίες εντός του περιβάλλοντα το τουρνουά χώρου, παραβίαση του τμήματος αυτού θα επιφέρει στον παίκτη πρόστιμο έως 250\$ US για κάθε παραβίαση. Επιπλέον αν τέτοια παράβαση εμφανιστεί κατά τη διάρκεια ενός αγώνα (συμπεριλαμβανομένης και της προθέρμανσης) ο παίκτης θα τιμωρείται σύμφωνα με τον Πίνακα Βαθμών Ποινής.

Σε περιπτώσεις που είναι σκανδαλώδεις και ιδιαίτερα επιζήμιες για την επιτυχία του τουρνουά ή εξαιρετικά υποτιμητικές, μια παραβίαση αυτού του τμήματος θα αποτελέσει το **μείζον** παράπτωμα της **``παρενοχλητικής συμπεριφοράς``** και θα επιφέρει τις πρόσθετες ποινές που θα αναφερθούν στη συνέχεια.

Για το σκοπό αυτό του Κανονισμού αυτού, ως Ορατή Ασχημονία νοείται η πραγματοποίηση σημάτων από τον παίκτη με τα χέρια του και ή με τη ρακέτα ή τις μπάλες που κατά την κοινή αποδοχή έχουν υβριστική σημασία ή έννοια.

K. ΚΑΤΑΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ .

Οι παίκτες δεν πρέπει να χτυπούν, κλωτσούν ή πετούν με βίαιο ή επικίνδυνο τρόπο τις μπάλες εντός του περιβάλλοντα το τουρνουά χώρο, παρά μόνο στη δικαιολογημένη προσπάθειά τους να συνεχίσουν τον πόντο κατά τη διάρκεια του αγώνα (συμπεριλαμβανομένης και της προθέρμανσης) . Παραβίαση του κανονισμού αυτού επιφέρει στον παίκτη πρόστιμο έως 100\$ US για κάθε παραβίαση. Επιπλέον εάν τέτοια παραβίαση παρουσιάζεται κατά τη διάρκεια ενός αγώνα (συμπεριλαμβανομένης και της προθέρμανσης) ο παίκτης θα τιμωρείται σύμφωνα με τον Πίνακα Βαθμών Ποινής .

Για το σκοπό του Κανονισμού αυτού, κατάχρησης μπαλών ορίζεται το σκόπιμο χτύπημα της μπάλας εκτός της περιμέτρου του γηπέδου, το χτύπημα της μπάλας με επικίνδυνο ή απερίσκεπτο τρόπο εκτός του γηπέδου ή απρόσεκτο χτύπημα μπάλας αδιαφορώντας για τις συνέπειες.

Λ. ΚΑΤΑΧΡΗΣΗ ΡΑΚΕΤΩΝ ή ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ .

Οι παίκτες δεν πρέπει να χτυπούν με βίαια ή με θυμό, να κλωτσούν ή να πετούν ρακέτες ή οτιδήποτε εξοπλισμό εκτός του περιβάλλοντα το τουρνουά χώρου . Παραβίαση του τμήματος αυτού θα επιφέρει στον παίκτη πρόστιμο έως 150\$ US για κάθε παραβίαση. Επιπλέον αν μια τέτοια παράβαση εμφανιστεί κατά τη διάρκεια ενός αγώνα (συμπεριλαμβανομένης και της προθέρμανσης) ο παίκτης θα τιμωρείται σύμφωνα με τον Πίνακα Βαθμών Ποινής .

Για το σκοπό αυτό του Κανονισμού ως κατάχρηση ρακετών ή εξοπλισμού ορίζεται η βίαια καταστροφή ή ζημιά ρακετών ή εξοπλισμού ή σκόπιμο και βίαιο χτύπημα του φιλέ, του γηπέδου, της καρέκλας του διαιτητή ή άλλου εξαρτήματος με θυμό ή απογοήτευση .

Μ. ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΤΑΧΡΗΣΗ .

Οι παίκτες δεν μπορούν σε καμία περίπτωση να βρίζουν τους αρμόδιους κριτές, διαιτητές, αντιπάλους, θεατές ή κάθε πρόσωπο εντός του περιβάλλοντα το τουρνουά χώρο.

Παραβίαση του τμήματος αυτού επιφέρει στον παίκτη πρόστιμο έως 250\$ US για κάθε παραβίαση. Επιπλέον εάν η παράβαση αυτή εμφανίζεται κατά τη διάρκεια του αγώνα (συμπεριλαμβανομένης και της προθέρμανσης) ο παίκτης θα τιμωρείται σύμφωνα με τον Πίνακα Βαθμών Ποινής. Σε περιπτώσεις που είναι σκανδαλώδεις και ιδιαίτερα επιζήμιες για την επιτυχία του τουρνουά, ή εξαιρετικά υποτιμητικές, παραβίαση του τμήματος αυτού θα αποτελεί **το μείζον** παράπτωμα της **``παρενοχλητικής συμπεριφοράς``** και θα επιφέρει πρόσθετες ποινές που θα αναφερθούν πιο κάτω.

Για το σκοπό του Κανονισμού αυτού ως προφορική κατάχρηση ορίζεται κάθε δήλωση απευθυνόμενη σε αρμόδιο, αντίπαλο, θεατή ή άλλο πρόσωπο που να συνιστά κακοήθεια, υποτίμηση ή ύβρη.

Ν. ΣΩΜΑΤΙΚΗ ΚΑΤΑΧΡΗΣΗ .

Οι παίκτες δεν πρέπει με κανένα τρόπο να ασκούν σωματική βία σε αρμόδιο, αντίπαλο, θεατή ή άλλο πρόσωπο εντός του περιβάλλοντα το τουρνουά χώρου. Παραβίαση του τμήματος αυτού θα επιφέρει στον παίκτη πρόστιμο έως 250\$ US για κάθε παραβίαση. Επιπλέον εάν τέτοια παραβίαση εμφανιστεί κατά τη διάρκεια ενός αγώνα (συμπεριλαμβανομένης και της προθέρμανσης) θα τιμωρείται σύμφωνα με τον Πίνακα Βαθμών Ποινής. Σε περιπτώσεις ιδιαίτερα σκανδαλώδεις και επιζήμιες για την επιτυχία του τουρνουά ή εξαιρετικά υποτιμητικές, παραβίαση του τμήματος αυτού θα αποτελεί επίσης **μείζον παράπτωμα** της επιβαρυντικής συμπεριφοράς και θα υπόκειται σε επιπρόσθετες ποινές όπως αυτές αναφέρονται πιο κάτω.

Για το σκοπό του Κανονισμού αυτού σωματική κατάχρηση ορίζεται κάθε ανεπίτρεπτο άγγιγμα σε αρμόδιο, αντίπαλο θεατή ή άλλο πρόσωπο.

Ξ. ΑΝΤΙΑΘΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ .

Οι παίκτες πρέπει πάντα να συμπεριφέρονται με αθλητικό τρόπο και να δείχνουν σεβασμό στη δικαιοδοσία των αρμοδίων και στα δικαιώματα των αντιπάλων, των θεατών ή άλλων προσώπων .Παραβίαση του τμήματος αυτού θα επιφέρει στον παίκτη πρόστιμο έως 250\$US για κάθε παραβίαση. Επιπλέον αν μια τέτοια παραβίαση εμφανιστεί κατά τη διάρκεια ενός αγώνα (συμπεριλαμβανομένης και της προθέρμανσης) ο παίκτης θα τιμωρείται σύμφωνα με τον Πίνακα Βαθμών Ποινής . Σε περιπτώσεις ιδιαίτερα σκανδαλώδεις και επιζήμιες για την επιτυχία του τουρνουά ή εξαιρετικά υποτιμητικές, παραβίαση του τμήματος αυτού θα αποτελεί **``μείζον παράπτωμα``** της **``επιβαρυντικής συμπεριφοράς``** και θα υπόκειται σε επιπλέον ποινές όπως ορίζονται πιο κάτω.

Για το σκοπό του Κανονισμού αυτού ως αντιαθλητική συμπεριφορά ορίζεται κάθε παράπτωμα εκ μέρους του παίκτη που να είναι φανερά βλαβερό ή καταστρεπτικό για το άθλημα, αλλά που δεν εμπίπτει στις απαγορεύσεις κάποιου τμήματος που να έχει αναφερθεί ως τώρα. Επιπλέον η αντιαθλητική συμπεριφορά θα συμπεριλαμβάνει αλλά δεν θα περιορίζεται σε ενέργειες που θα ενθαρρύνουν κάθε δημόσια θέση η οποία να έχει δυνατόν προδικαστικό αποτέλεσμα ή να είναι επιζήμια για τα συμφέροντα του τουρνουά και ή για τον έργο των αρμοδίων.

Ο. ΠΙΝΑΚΑΣ ΒΑΘΜΩΝ ΠΟΙΝΗΣ .

Ο Πίνακας Βαθμών Ποινής του οποίου θα γίνεται χρήση για τις πιο πάνω αναφερθείσες παραβιάσεις, έχει ως εξής :

**ΠΡΩΤΟ ΠΑΡΑΠΤΩΜΑ
ΔΕΥΤΕΡΟ ΠΑΡΑΠΤΩΜΑ
ΤΡΙΤΟ ΠΑΡΑΠΤΩΜΑ**

**ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ (WARNING)
ΠΟΝΤΟΣ (PENALTY POINT)
ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΟΝ ΝΕΟ
ΚΑΝΟΝΙΣΜΟ ΤΟΥ 2000**

Π. ΑΠΟΒΟΛΕΣ (ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΙ).

Ο διαιτητής σ' ένα τουρνουά των σειρών Satellite της I.T.F. μπορεί να αναγγέλλει αποβολή εξ' αιτίας μιας μόνης παράβασης του κώδικα ή σύμφωνα με τον Πίνακα Βαθμών Ποινής όπως αναφέρεται πιο πάνω. Μετά την κλήση από ένα παίκτη του Επιδιαιτητή ή του Επιθεωρητή της I.T.F. ο τελευταίος θα έχει την διακριτική δικαιοδοσία να επικυρώσει ή να παρακάμψει μια άμεση αποβολή και η απόφαση στην κλήση θα είναι τελεσίδικη.

Ο Επιδιαιτητής ή ο Επιθεωρητής της I.T.F. μπορεί να αποβάλλει ένα παίκτη για την οποία παραβίαση του κώδικα αυτού και μια τέτοια απόφαση θα είναι αμετάκλητη.

Κάθε παίκτης που θα αποβάλλεται όπως στο σημείο αυτό προβλέπεται, θα τιμωρείται με πρόστιμο έως 250\$ US εκτός των άλλων προστίμων που θα επιβληθούν ανάλογα με το είδος του παραπτώματος. Επιπλέον κάθε παίκτης που έχει αποβληθεί όπως προβλέπεται στο σημείο αυτό θα αποκλειστεί και από τους άλλους αγώνες, αν προβλέπονται, του τουρνουά αυτού, καθώς επίσης και από το υπολειπόμενο τμήμα του Circuit ή Future, εκτός αν η περίπτωση του παραπτώματος αναφέρεται στη χρονική συνέπεια ή την ένδυση και τη φροντίδα του εξοπλισμού όπως ορίζονται στο άρθρο III B και C ή λόγω απώλειας φυσικών δυνάμεων.

Πάντων, πριν κάθε αποκλεισμό από τα υπολειπόμενα τουρνουά ενός Satellite ή Future πρέπει να επιτευχθεί η έγκριση του Διευθυντή των ανδρικών επαγγελματικών τουρνουά της I.T.F.

P. ΔΙΠΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ .

1. 1. Πόντος ποινής / αποβολής .
Πόντος ποινής και / η αποβολή θα αποδίδεται στην ομάδα και όχι σε ένα παίκτη ξεχωριστά.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΧΩΡΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ

Ο Δ Η Γ Ο Σ π ρ ο ς Ε Π Ι Δ Ι Α Ι Τ Η Τ Ε Σ

Αγώνες χωρίς Διαιτητή Καρέκλας (CU)

Η I.T.F. αναγνωρίζει ότι σε μερικά τουρνουά δεν είναι δυνατόν να υπάρχει Διαιτητής Καρέκλας σε κάθε αγώνα. Με γνώμονα την κοινή αντιμετώπιση, παγκοσμίως, τέτοιων θεμάτων που αφορούν θέματα Επιδιαίτησίας, δημιουργήσαμε αυτόν τον οδηγό.

Μαζί με αυτόν τον οδηγό υπάρχει και ένας οδηγός προ τους παίκτες, ο οποίος δίνει κάποιες κατευθύνσεις προς παίκτες οι οποίοι λαμβάνουν μέρος σε αγώνες χωρίς CU. Εάν είστε ο Supervisor ή ο Επιδιαιτητής σε ένα τουρνουά όπου θα διεξαχθούν αγώνες κάτω από αυτές τις συνθήκες, σας παρακαλούμε να βεβαιωθείτε ότι αυτός ο ΟΔΗΓΟΣ θα τοποθετηθεί σε σημείο ορατό για όλους τους παίκτες.

Φυσικά είναι αναμενόμενο ότι μπορεί να εμφανιστεί ένας αριθμός προβλημάτων σε τέτοιους αγώνες, οπότε είναι πολύ σημαντικό ο Επιδιαιτητής (και οι βοηθοί του) να βρίσκονται στα γήπεδα για όσο πιο πολύ χρόνο γίνεται. Οι παίκτες εκτιμούν ιδιαίτερα το γεγονός του να μπορούν να λύσουν κάθε είδους αμφισβήτηση με τη βοήθεια ενός διαιτητή. Οι Επιδιαιτητές (και οι

βοηθοί τους) θα πρέπει να χρησιμοποιούν τον ακόλουθο οδηγό, όποτε και αν χειρίζονται διαφορετικές περιπτώσεις.

Αμφισβητήσεις γραμμών (Line Call Disputes) για αγώνες που διεξάγονται σε μη χωμάτινη επιφάνεια.

Εάν ο Επιδιαιτητής (ή ο βοηθός) καλεστούν στο γήπεδο για να κρίνουν μια αμφισβητούμενη μπαλιά παρότι δεν παρακολουθούσαν οι ίδιοι τον συγκεκριμένο αγώνα, θα πρέπει να ρωτήσουν τον/ην παίκτη/κτρια που έκανε το ``call`` , εάν είναι σίγουρος/η για αυτό. Εάν ο παίκτης επιβεβαιώσει το ``call`` , ο πόντος παραμένει.

Εάν κρίνεται ότι θα ήταν ευεργετικό για τον αγώνα και τους παίκτες να συνεχιστεί ο αγώνας με την παρουσία ενός Διαιτητή (CU), προσπαθήστε να βρείτε έναν που θα διαιτητεύσει τον αγώνα από την καρέκλα του διαιτητή. Εάν αυτό δεν είναι εφικτό (π.χ. δεν υπάρχει έμπειρος CU, δεν υπάρχει καρέκλα Διαιτητή κ.λ.π.) μια άλλη λύση είναι ο Επιδιαιτητής (ή ο βοηθός του) να παραμείνουν στο γήπεδο και να παρακολουθήσουν τον υπόλοιπο αγώνα. Ο Επιδιαιτητής (ή ο βοηθός του) θα πρέπει τότε να πουν στους παίκτες ότι για τον αγώνα θα διορθώνουν κάθε line call των παικτών το οποίο είναι πέρα από κάθε αμφισβήτηση (100%) λανθασμένο.

Εάν ο Επιδιαιτητής (ή ο βοηθός του) βρίσκονται έξω από το γήπεδο, και συμβαίνει να παρακολουθούν έναν αγώνα, όπου ένας παίκτης κάνει ένα 100% λανθασμένο call, μπορούν, μπαίνοντας στο γήπεδο, να επέμβουν λέγοντας στον παίκτη ότι το λανθασμένο call ήταν μια μη εσκεμμένη παρενόχληση (unintentional hindrance) για τον αντίπαλό του και ο πόντος θα επαναληφθεί. Ο Επιδιαιτητής (ή ο βοηθός του) θα πρέπει επίσης να πουν στον παίκτη ότι οποιαδήποτε μελλοντικά call, τα οποία θα είναι καθαρά λανθασμένα, μπορεί να θεωρηθούν ως εσκεμμένη παρενόχληση (deliberate hindrance) και ο παίκτης θα χάσει τον πόντο. Επιπλέον, μια παραβίαση του Κώδικα για αντιαθλητική συμπεριφορά μπορεί να δοθεί από τον Επιδιαιτητή (ή τον βοηθό του), εάν ο τελευταίος είναι σίγουρος ότι ο παίκτης εσκεμμένα ``καλεί`` την μπάλα λάθος.

Οι Επιδιαιτητές (ή οι βοηθοί τους) πρέπει να κάνουν βέβαιο ότι δεν πρόκειται να ``αναμειχθούν`` πολύ σε οποιοδήποτε αγώνα όταν κάτι τέτοιο δεν είναι αναγκαίο, ή ότι δεν πρόκειται να χρησιμοποιήσουν χωρίς λόγο τον Κανονισμό Παρενόχλησης για κοντινές μπαλιές που ``καλέστηκαν`` λανθασμένα. Ως θέμα πρακτικής, προτού χρησιμοποιηθεί Κανονισμός Παρενόχλησης, οι Επιδιαιτητές (ή οι βοηθοί) θα πρέπει να είναι πάρα πολύ σίγουροι ότι ένα πολύ άσχημο call έχει λάβει χώρα.

Αμφισβητήσεις για μπάλες (Ball Mark Disputes)

Εάν καλέσουν τον Επιδιαιτητή (ή τον βοηθό του) στο γήπεδο για να δώσει λύση σε μια αμφισβητούμενη μπάλα, ο τελευταίος θα πρέπει κατ' αρχήν να βεβαιωθεί εάν οι παίκτες συμφωνούν στο ίδιο σημάδι (ball mark) .

Εάν οι παίκτες συμφωνούν στο ``σημάδι`` αλλά διαφωνούν στο εάν είναι ``μέσα`` ή ``έξω`` , τότε ο Επιδιαιτητής (ή ο βοηθός του) θα πρέπει να αποφασίσουν. Η απόφαση αυτή είναι τελεσίδικη.

Εάν οι παίκτες διαφωνούν ως προς το σημάδι, θα πρέπει ο Επιδιαιτητής (ή ο βοηθός του) να βρουν από τα λεγόμενα των παικτών τι είδους μπαλιά ήταν (λόμπα, smuch, service κ.τ.λ.) καθώς επίσης και την διεύθυνση της μπάλας (διαγώνια, down the line, κ.τ.λ.) Αυτά τα δυο ίσως βοηθήσουν για να καταλάβει ο Επιδιαιτητής ποιο είναι το σωστό σημάδι. Εάν και αυτές οι πληροφορίες δε βοηθήσουν, τότε το ``call`` που έκανε ο παίκτης από την πλευρά του οποίου έγινε η αμφισβήτηση θα παραμείνει ως έχει.

Αμφισβητήσεις στο score .

Εάν καλέσουν τον Επιδιαιτητή (ή τον βοηθό του) στο γήπεδο για να λύσει μια διαφορά στο score, ο τελευταίος θα πρέπει να συζητήσει τους σχετικούς πόντους ή τα games με τους παίκτες για να βρει για ποιους πόντους ή για ποια games συμφωνούν οι παίκτες. Όλοι οι πόντοι και όλα τα game στα οποία συμφωνούν οι παίκτες θα παραμείνουν όπως έχουν, και μόνο οι πόντοι ή τα game όπου δεν συμφωνούν θα επαναληφθούν.

Για παράδειγμα, ένας παίκτης ισχυρίζεται ότι το score είναι 40 – 30, αλλά ο αντίπαλός του ισχυρίζεται ακριβώς το αντίθετο. Συζητάτε τους πόντους με τους παίκτες και ανακαλύπτετε ότι διαφωνούν μόνο στο ποιος κέρδισε τον πρώτο πόντο. Η σωστή απόφαση είναι να συνεχίσουν το game από το 30 – 30, μιας και οι δυο παίκτες συμφωνούν στο γεγονός ότι και οι δυο κέρδισαν από δυο πόντους στο συγκεκριμένο game.

Όταν υπάρχει διαφορά σε ένα game πρέπει να ακολουθηθεί η ίδια διαδικασία. Π.χ. , ένας παίκτης υποστηρίζει ότι προηγείται 6 – 5 στα game , αλλά ο αντίπαλός του υποστηρίζει ακριβώς το αντίθετο. Αφού συζητήσετε με τους παίκτες για τα game, ανακαλύπτετε ότι και οι δυο παίκτες ισχυρίζονται ότι κέρδισαν το πρώτο game. Η σωστή απόφαση είναι να συνεχίσουν τον αγώνα από το 5 – 5 , μιας και οι δυο παίκτες συμφωνούν ότι έχουν κερδίσει από 5 game. Ο παίκτης ο οποίος υποδεχόταν το service στο τελευταίο game, θα σερβίρει στο επόμενο game.

Αφού λυθεί η οποιαδήποτε διαφορά , είναι σημαντικό ο Επιδιαιτητής (ή ο βοηθός του) να τονίσει στους παίκτες ότι η σωστή διαδικασία επιβάλλει ο παίκτης ο οποίος σερβίρει να φωνάζει δυνατά το score πριν από κάθε πρώτο service, έτσι ώστε ο αντίπαλός του να μπορεί να το ακούει καθαρά.

Άλλα θέματα .

Υπάρχει μια σειρά από άλλα θέματα τα οποία είναι δύσκολο να αντιμετωπισθούν όταν δεν υπάρχει CU. Όταν υπάρχει μια διαφωνία σχετικά με lets , not – ups, (διπλές αναπηδήσεις) και fault – shots (λάθος χτυπήματα), ο Επιδιαιτητής (ή ο βοηθός του)θα πρέπει με τη βοήθεια των παικτών να ανακαλύψει τι πραγματικά συνέβη, έτσι ώστε, είτε να επιβεβαιώσει το ``call`` , είτε να διατάξει την επανάληψη του πόντου όπου αυτό κρίνεται αναγκαίο.

Foot faults μπορούν να ``καλεστούν`` μόνο από τον Επιδιαιτητή (ή το βοηθό του) και όχι από τον παίκτη που υποδέχεται το service (receiver) .

Όμως για να μπορεί κάποιος διαιτητής να φωνάξει ένα foot fault θα πρέπει να στέκεται μέσα στο γήπεδο. Διαιτητές οι οποίοι στέκονται εκτός γηπέδου, δεν μπορούν να φωνάξουν τα foot faults.

Κοουτσάρισμα, όπως επίσης και άλλη παραβίαση του Κώδικα ή και του χρόνου μπορούν μόνο να διευθετηθούν από τον Επίδιαιτητή (ή τον βοηθό του), γι' αυτό είναι απολύτως αναγκαίο και σημαντικό να υπάρχουν διαιτητές οι οποίοι θα ελέγχουν τη συμπεριφορά των παικτών και των προπονητών τους. Όταν δοθεί ένας Κώδικας ή μια παράβαση χρόνου, θα πρέπει ο Επίδιαιτητής (ή ο βοηθός του) να εισέλθουν μέσα στο γήπεδο όσο πιο σύντομα γίνεται μετά την παραβίαση και συντόμως να ενημερώσουν τους παίκτες ότι ένας Κώδικας ή παραβίαση του χρόνου έχει δοθεί.

Παίκτες οι οποίοι δεν ακολουθούν δίκαια και σωστά τις προαναφερόμενες διαδικασίες είναι δυνατόν να εκπίπτουν στον τομέα της Αντιαθλητικής Συμπεριφοράς, όσον αφορά στην παραβίαση του Κώδικα Συμπεριφοράς, αυτό όμως θα πρέπει να γίνεται μόνο σε περίπτωση καθαρού λάθους.

PLAYER NOTICE (στην προσοχή των παικτών).

ΑΓΩΝΕΣ ΠΟΥ ΔΙΕΞΑΓΟΝΤΑΙ ΧΩΡΙΣ CU (διαιτητή) .

Σε κάποια τουρνουά, μερικοί αγώνες θα διεξαχθούν χωρίς διαιτητή (CU). Όλοι οι παίκτες θα πρέπει να γνωρίζουν τις ακόλουθες βασικές αρχές όταν παίζουν έναν αγώνα με αυτές τις συνθήκες :

- ❖ ❖ Κάθε παίκτης είναι υπεύθυνος για τα ``call`` που κάνει από τη δική του πλευρά του φιλέ.
- ❖ ❖ Όλα τα ``έξω`` ή ``fault`` ``calls`` θα πρέπει να γίνονται αμέσως μετά την προσγείωση της μπάλας στο έδαφος και αρκετά δυνατά έτσι ώστε να τα ακούσει καθαρά ο αντίπαλος .
- ❖ ❖ Εάν δεν είναι σίγουρος ο παίκτης, θα πρέπει να δώσει το δικαίωμα της αμφισβήτησης στον αντίπαλό του.
- ❖ ❖ Εάν ένας παίκτης λανθασμένα καλέσει μια μπάλα ``out`` και μετά ανακαλύψει ότι αυτή ήταν ``μέσα``, τότε πρέπει να επαναληφθεί ο πόντος, εκτός και εάν πρόκειται για ένα νικηφόρο χτύπημα.
- ❖ ❖ Ο παίκτης οφείλει να ανακοινώνει το score πριν από κάθε πρώτο service αρκετά δυνατά, έτσι ώστε να το ακούει ο αντίπαλός του.
- ❖ ❖ Εάν ένας παίκτης είναι δυσαρεστημένος από τις πράξεις ή τις αποφάσεις του αντιπάλου του, οφείλει να καλέσει τον Επίδιαιτητή (ή τους βοηθούς τους) .

Για αγώνες που διεξάγονται σε **χωμάτινα γήπεδα**, υπάρχουν μερικές πρόσθετες διαδικασίες, τις οποίες όλοι οι παίκτες οφείλουν να ακολουθούν :

- ❖ ❖ Μπορεί ένα σημάδι να ελεγχθεί μόνο μετά το τέλος ενός πόνου, ή εάν το παιχνίδι σταματήσει (από έναν από τους δυο παίκτες). {(Μια αντανάκλαστική επιστροφή επιτρέπεται)}.
- ❖ ❖ Εάν ένας παίκτης δεν είναι σίγουρος για το ``call`` του αντιπάλου του, μπορεί να ζητήσει από τον αντίπαλό του να του δείξει το σημάδι. Ο παίκτης μπορεί τότε και μόνο τότε να περάσει στο γήπεδο του αντιπάλου του και να κοιτάξει το σημάδι.
- ❖ ❖ Εάν ένας παίκτης ``σβήσει`` το σημάδι, σημαίνει ότι δίνει τον πόντο στον αντίπαλο του.
- ❖ ❖ Εάν υπάρχει διαφωνία σχετικά με ένα σημάδι, ο επιδαιτητής (ή οι βοηθοί του) μπορεί να ζητηθεί να πάρουν την σχετική απόφαση.
- ❖ ❖ Εάν ένας παίκτης λανθασμένα, φωνάζει μια μπάλα ``έξω`` και τότε συνειδητοποιήσει ότι η μπάλα ήταν καλή, αυτός ο οποίος φώναξε ``έξω`` χάνει τον πόντο.

Οι παίκτες που δεν τηρούν δίκαια τις προαναφερόμενες διαδικασίες, μπορεί να εμπίπτουν στον Κώδικα της Παρενόχλησης, και όσον αφορά στον Κώδικα Συμπεριφοράς, στον τομέα Αντιαθλητικής Συμπεριφοράς.