

LIITE 4: TENNIKSEN PELISÄÄNNÖT

Kansainvälisen Tennisliiton hyväksymät viralliset pelisäännöt 1.1.2019 alkaen.

1. KENTTÄ

Kentän tulee olla suorakulmio, jonka pituus on 23,77 m (78 jalkaa) ja leveys kaksinpeliotteluissa 8.23 m (27 jalkaa). Nelinpeliotteluissa kentän tulee olla 10.97 m (36 jalkaa) leveä.

Kentän tulee olla jaettu keskeltä kahtia verkolla, jota kannattaa köysi tai metallivaijeri, joka on kiristetty kulkemaan yli kahden verkkotolpan, joiden korkeus on 1,07 m (3 ½ jalkaa). Verkon tulee olla pingotettu siten, että se täyttää täysin verkkotolppien välisen tilan ja verkon silmäkoon tulee olla sellainen, ettei pallo voi läpäistä verkkoa. Verkon korkeuden tulee olla 0,914 m (3 jalkaa) kentän keskeltä, jossa sen tulee olla kiristetty tiukasti alaspäin verkon kiristimellä. Verkon yläreunassa tulee olla verkkonauha, joka peittää metallivaijerin. Verkkonauhan ja verkon kiristimen tulee olla kokonaan valkoisia.

- Köyden tai vaijerin läpimitan tulee olla korkeintaan 0,8 cm (1/3 tuumaa).
- Kiristäjän leveyden tulee olla korkeintaan 5 cm (2 tuumaa).
- Verkkonauhan tulee ulottua 5 - 6,35 cm (2 – 2 ½ tuumaa) verkon molemmille puolille.

Nelinpeliottelussa verkkotolppien keskikohtien tulee olla 0,914 m (3 jalkaa) nelinpelirajojen ulkopuolella.

Kaksinpeliottelussa, jos käytetään kaksinpeliverkkoa, verkkotolppien keskikohtien tulee olla 0,914 m (3 jalkaa) kaksinpelirajojen ulkopuolella. Jos käytetään nelinpeliverkkoa, tulee sitä silloin tukea kahdella kaksinpelikepillä, joiden korkeus on 1,07 m (3 ½ jalkaa) ja joiden keskikohdan tulee olla molemmilla puolilla 0,914 m (3 jalkaa) kaksinpelirajojen ulkopuolella.

- Verkkotolpan sivun leveys tai läpimitta ei saa olla suurempi kuin 15 cm (6 tuumaa).
- Kaksinpelikepin sivu leveys tai läpimitta ei saa olla suurempi kuin 7,5 cm (3 tuumaa).
- Verkkotolpat ja kaksinpelikepit eivät saa ulottua enemmän kuin 2,5 cm (1 tuuma) yli verkon yläreunan.

Kentän päissä olevia rajoja kutsutaan takarajoiksi ja kentän sivulla olevia rajoja sivurajoiksi.

Kaksinpelin sivurajojen välissä tulee olla kaksi verkon suuntaista rajaa 6,40 m (21 jalkaa) etäisyydellä verkosta, yksi sen kummallakin puolella. Näitä rajoja kutsutaan syöttörajoiksi. Verkon kummallakin puolella verkon ja syöttörajan välinen alue tulee jakaa syötön keskirajalla kahdeksi yhtä suureksi syöttöruuduksi. Syötön keskirajan tulee olla kaksinpelin sivurajojen puolivälissä ja samansuuntainen niiden kanssa.

Kumpikin takaraja tulee jakaa puoliksi keskimerkillä, jonka pituus on 10 cm (4 tuumaa) ja jonka tulee olla kentän sisäpuolella samansuuntaisesti kaksinpelin sivurajojen kanssa.

- Syötön keskirajan ja keskimerkin tulee olla 5 cm (2 tuumaa) leveitä.
- Muiden kentän rajojen tulee olla leveydeltään 2,5 cm (1 tuuma) – 5 cm (2 tuumaa), paitsi takarajojen, jotka voivat olla 10 cm (4 tuumaa) leveitä.

Kaikki kentän mitat tulee mitata rajojen ulkoreunoista ja kaikkien kentän rajojen tulee olla samanvärisiä ja väriltään selvästi kentän pinnasta erottuvia.

Mainoksia ei sallita kentässä, verkossa, verkkonauhassa, verkon kiristäjässä, verkkotolpissa eikä kaksinpelikepeissä muuten kuin mitä on mainittu sääntöjen liitteessä 4.

Ylläkuvaillun kentän lisäksi alle 10-vuotiaiden tennisturnauksissa voidaan käyttää liitteessä 7 määriteltyjä "punaisia" ja "oransseja" kenttiä.

2. VAKIOVARUSTEET

Kentän vakiovarusteisiin kuuluvat taka- ja sivuseinät tai -aidat, yleisö, katsomot ja yleisön istuimet, kaikki muut varusteet kentällä ja sen yläpuolella, päätuomari, linjatuomarit ja pallopojat kun he ovat heille tarkoitetuilla paikoillaan.

Pelattaessa kaksinpeliottelua nelinpeliverkolla kaksinpelikepein, verkkotolpat ja kaksinpelikeppien ulkopuoleinen verkon osa ovat vakiovarusteita, eikä niitä tulkiteta verkkotolpiksi tai verkon osiksi.

3. PALLO

Pallojen, jotka on hyväksytty tenniksen säännöissä, on täytettävä liitteen 1 vaatimukset.

Alle 10-vuotiaiden turnauksissa ei voi käyttää liitteen 1 mukaisia palloja, vaan niissä tulee käyttää "tason 3" (punainen), "tason 2" (oranssi) tai "tason 1" (vihreä) palloja, jotka on määritelty liitteessä 1.

Kansainvälisen Tennisliiton tulee päättää, onko pallo tai sen mallikappale liitteen 1 vaatimukset täyttävä tai muuten hyväksytty tai hylätty pelipallo. Tällainen päätös voidaan tehdä ITF:n omasta aloitteesta tai minkä tahansa asiasta vilpittömästi kiinnostuneen osapuolen hakemuksesta, mukaan lukien pelaajat, välinevalmistajat tai kansalliset tennisliitot ja niiden jäsenet. Päätökset ja hakemukset tulee tehdä ITF:n "Review and Hearing Procedures" menettelyn mukaisesti, kuten tenniksen sääntöjen alkuperäisissä englanninkielisissä säännöissä on määrätty.

Turnauksen järjestäjien pitää ilmoittaa ennen turnausta:

- a. Pelipallojen määrä (2,3,4 tai 6)
- b. Käytäntö pallojen vaihdossa, jos sellainen on.

Pallojen vaihto, jos ne vaihdetaan, voidaan tehdä joko:

- i. Sovitun parittoman pelien määrän jälkeen, jolloin ottelun ensimmäinen pallojenvaihto tehdään kaksi peliä aikaisemmin, kuin ottelun loput pallojenvaihdot, jotta alkupallottelu huomioidaan. Tie-break lasketaan yhdeksi peliksi. Palloja ei tule vaihtaa tie-breakin alussa, vaan tällöin pallojenvaihto tulee siirtää seuraavan erän toisen pelin alkuun; tai
- ii. Erän alussa.

Jos pallo rikkoutuu pelin aikana, tulee piste pelata uudelleen.

Tapaus 1: Jos pallo on pisteen lopussa pehmeä, tuleeko piste pelata uudelleen?

Ratkaisu: Jos pallo on pehmeä, mutta ei rikkoutunut, pistettä ei pelata uudelleen.

Huomautus: Pallojen, joita käytetään turnauksissa, jotka pelataan tenniksen sääntöjen mukaan, tulee olla nimetty ITF:n virallisessa hyväksytyjen pallojen luettelossa.

4. MAILA

Mailat, jotka on hyväksytty tenniksen sääntöjen mukaiseen peliin, pitää täyttää määräykset liitteessä 2.

Kansainvälisen Tennisliiton tulee päättää, onko maila tai sen mallikappale liitteen II vaatimukset täyttävä tai muuten hyväksytty tai hylätty. Tällainen päätös voidaan tehdä ITF:n omasta aloitteesta tai minkä tahansa asiasta vilpittömästi kiinnostuneen osapuolen hakemuksesta, mukaan lukien pelaajat, välinevalmistajat tai kansalliset tennisliitot ja niiden jäsenet. Päätökset ja hakemukset tulee tehdä ITF:n ”Review and Hearing Procedures” menettelyn mukaisesti, kuten tenniksen sääntöjen alkuperäisissä englanninkielisissä säännöissä on määrätty.

Tapaus 1: Onko sallittua, että mailan lyöntipinnassa on enemmän kuin yhdet jänneet?

Ratkaisu: Ei. Sääntö mainitsee vain yhden ristiin punotut jänneet. (Katso liite 2).

Tapaus 2: Onko mailan lyöntipinta yhtenäinen ja tasainen jos jänneet ovat useammassa kuin yhdessä tasossa?

Ratkaisu: Ei.

Tapaus 3: Voiko jänneisiin asettaa tärinää vaimentavia esineitä ja jos voi, niin miten ne voidaan sijoittaa?

Ratkaisu: Kyllä, mutta nämä on sijoitettava risteävien jänneiden ulkopuolelle.

Tapaus 4: Kesken pisteen pelaajalta katkeaa jänne. Voiko hän jatkaa peliä samalla mailalla?

Ratkaisu: Kyllä, paitsi jos turnauksen järjestäjät ovat sen erityisesti kieltäneet.

Tapaus 5: Onko pelaajan sallittu pelata useammalla kuin yhdellä mailalla samanaikaisesti?

Ratkaisu: Ei.

Tapaus 6: Voiko paristo, joka vaikuttaa mailan peliominaisuuksiin olla liitettynä mailaan?

Ratkaisu: Ei. Paristo on kielletty, koska se on energianlähde, kuten myös aurinkokennot ja muut vastaavat laitteet.

5. PELIN PISTELASKU

a. Normaali peli

Normaali pelissä pisteet lasketaan seuraavasti, siten että syöttäjän pisteet luetaan ensiksi:

Ei pisteitä	-	”Nolla”
Ensimmäinen piste	-	”15”
Toinen piste	-	”30”

Kolmas piste	-	"40"
Neljäs piste	-	"Peli"

paitsi jos kumpikin pelaaja/pari on voittanut kolme pistettä, tilanne on "tasan".

"Tasan" tilanteen jälkeen, on tilanne "etu" pelaajalle/parille, joka voittaa seuraavan pisteen. Jos sama pelaaja/pari voittaa myös seuraavan pisteen pelaaja/pari voittaa "pelin"; jos taas vastustaja voittaa pisteen, tilanne on jälleen "tasan". Pelaajan/parin täytyy voittaa "tasan" tilanteen jälkeen kaksi perättäistä pistettä voittaakseen "pelin".

b. Tie-break

Tie-break-pelissä pisteet lasketaan "nolla", "1", "2", "3", jne. Pelaaja/pari, joka ensiksi voittaa seitsemän pistettä kahden pisteen erolla vastustajaan voittaa "pelin" ja "erän". Tarvittaessa tie-break jatkuu niin kauan, kunnes tämä ero saavutetaan.

Pelaajan, joka on syöttövuorossa, tulee syöttää tie-breakin ensimmäinen piste. Vastustajan tulee syöttää seuraavat kaksi pistettä. (Nelinpelissä se pelaaja joka seuraavaksi on syöttövuorossa.) Tämän jälkeen kunkin pelaajan tulee syöttää vuorollaan kaksi peräkkäistä pistettä, kunnes tie-break on ratkennut. (Nelinpelissä kummankin parin syöttöjärjestyksen tulee pysyä samana kuin kyseisen erän aikana.)

Pelaaja/pari, jolla oli ensimmäinen syöttövuoro tie-breakissa, tulee olla vastaanottaja seuraavan erän ensimmäisessä pelissä.

Muita hyväksytyjä vaihtoehtoisia pistelaskutapoja esitetään liitteessä 5.

6. ERÄN PISTELASKU

Erän pistelaskussa käytetään eri menettelyjä. Kaksi yleisintä ovat "pitkä erä" ja "tie-break erä". Kumpaakin näistä voidaan käyttää edellyttäen, että käytettävä menettely on ilmoitettu ennen turnausta. Jos käytetään "tie-break erää", täytyy myös ilmoittaa, pelataanko ratkaiseva erä "tie-break eränä" vai "pitkänä eränä".

a. "Pitkä erä"

Pelaaja/pari, joka ensiksi voittaa kuusi peliä, voittaa "erän", edellyttäen, että se tapahtuu vähintään kahden pelin erolla vastustajaan. Tarvittaessa erän tulee jatkua, kunnes kahden pelin ero on saavutettu.

b. "Tie-break erä"

Pelaaja/pari, joka ensiksi voittaa kuusi peliä, voittaa "erän", edellyttäen, että se tapahtuu vähintään kahden pelin erolla vastustajaan. Jos tilanne on tasan kuusi, pelataan tie-break.

Muita hyväksytyjä vaihtoehtoisia pistelaskutapoja esitetään liitteessä 5.

7. OTTELUN PISTELASKU

Ottelu voidaan pelata paras kolmesta erästä, jolloin voittaakseen ottelun pelaajan tai parin tulee voittaa kaksi erää, tai paras viidestä erästä, jolloin voittaakseen ottelun pelaajan tai parin tulee voittaa kolme erää.

Muita hyväksytyjä vaihtoehtoisia pistelaskutapoja esitetään liitteessä 5.

8. SYÖTTÄJÄ JA VASTAANOTTAJA

Pelaajien/parien tulee seisoa verkon vastakkaisilla puolilla. Syöttäjä on se pelaaja, joka lyö pallon peliin ensimmäisessä pisteessä. Vastaanottaja on se pelaaja, joka valmistautuu palauttamaan syöttäjän syöttämän pallon.

Tapaus 1: Voiko vastaanottaja seisoa kentän rajojen ulkopuolella?

Ratkaisu: Kyllä. Vastaanottaja voi valita minkä tahansa paikan rajojen sisä- tai ulkopuolelta omalla puolellaan verkkoa.

9. SYÖTÖN JA PUOLEN VALINTA

Kenttäpuolten valinta ja valinta ollako syöttäjä vai vastaanottaja ensimmäisessä pelissä tulee ratkaista arpomalla ennen alkupallottelun alkamista. Pelaaja tai pari, joka voittaa arvonnin voi valita:

- a. Aloittaako ottelun ensimmäisen pelin syöttäjänä vai vastaanottajana, jolloin vastustaja voi valita kenttäpuolen, jolla aloittaa ottelun; tai
- b. Kenttäpuolen, jolla aloittaa ottelun, jolloin vastustaja voi valita aloittaako ottelun ensimmäisen pelin syöttäjänä vai vastaanottajana; tai
- c. Että vaatii vastustajan tekemään yhden yllä mainituista valinnoista.

Tapaus 1: Onko pelaajilla/pareilla oikeus uuteen valintaan, jos alkupallottelu keskeytetään ja pelaajat poistuvat kentältä?

Ratkaisu: Kyllä. Alkuperäinen arvonnin tulos säilyy, mutta molemmat pelaajat/parit voivat tehdä uudet valinnat.

10. PUOLTEN VAIHTO

Pelaajien tulee vaihtaa kenttäpuolta ensimmäisen, kolmannen ja jokaisen seuraavan parittoman pelin jälkeen jokaisessa erässä. Pelaajien tulee myös vaihtaa puolia jokaisen erän jälkeen, paitsi jos erän pelien yhteismäärä on parillinen, jolloin pelaajat vaihtavat puolia seuraavan erän ensimmäisen pelin jälkeen.

Tie-breakin aikana pelaajien tulee vaihtaa puolia joka kuudennen pisteen jälkeen.

Vaihtoehtoisia hyväksytyjä menettelytapoja löytyy liitteestä 5.

11. PALLO PELISSÄ

Mikäli väärää lyöntiä tai uudelleen pelattavaa pistettä ei ole tuomittu, pallo on pelissä siitä hetkestä, kun syöttäjä lyö palloa ja on pelissä, kunnes piste päättyy.

12. PALLO KOSKETTAJAA RAJAA

Jos pallo koskettaa rajaa, sen tulkitaan koskettavan sitä kentän osaa, jota kyseinen raja ympäröi.

13. PALLO KOSKETTAJAA VAKIOVARUSTETTA

Jos pelissä oleva pallo koskettaa vakiovarustetta sen jälkeen, kun se on osunut oikein kenttään, pelaaja, joka löi pallon, voittaa pisteen. Jos pelissä oleva pallo koskettaa vakiovarustetta ennen kuin se osuu kenttään, pelaaja, joka löi pallon, häviää pisteen.

14. SYÖTTÖJÄRJESTYS

Jokaisen normaalin pelin loppuksi vastaanottajasta tulee syöttäjä ja syöttäjästä vastaanottaja seuraavaan peliin.

Nelinpelissä parin, jonka on määrä syöttää erän ensimmäisessä pelissä, tulee päättää, kumpi pelaaja tulee syöttämään ensin. Vastaavasti, ennen kuin toinen peli alkaa, vastustajien tulee päättää, kumpi pelaaja tulee syöttämään ensin. Ensimmäisen pelin syöttäjän parin tulee syöttää kolmannessa pelissä ja toisen pelin syöttäjän parin tulee syöttää neljännessä pelissä. Tämän järjestyksen tulee jatkua erän loppuun asti.

15. VASTAANOTTOJÄRJESTYS NELINPELISSÄ

Parin, jonka on määrä ottaa vastaan erän ensimmäisessä pelissä, tulee päättää kumpi pelaaja ottaa pelin ensimmäisen pisteen vastaan. Vastaavasti, ennen kuin toinen peli alkaa, vastustajien tulee päättää, kumpi pelaaja ottaa pelin ensimmäisen pisteen vastaan. Pelaajan, joka oli vastaanottajan parina ensimmäisessä pisteessä, tulee ottaa vastaan toisessa pisteessä ja tämän järjestyksen tulee jatkua pelin ja erän loppuun asti.

Kun vastaanottaja on palauttanut pallon, kumpi tahansa parin pelaaja voi lyödä palloa.

Tapaus 1: Voiko nelinpeliparin toinen osapuoli pelata yksin vastustajiaan vastaan?

Ratkaisu: Ei.

16. SYÖTTÖ

Ennen syöttöliikkeen aloittamista syöttäjän tulee seistä paikallaan kumpikin jalka takarajan takana sivurajojen ja keskimerkin oletettujen jatkeiden välissä.

Syöttäjän tulee päästää pallo kädestään mihin tahansa suuntaan ja lyödä palloa mailalla ennen kuin se koskettaa kentän pintaa. Syöttöliike on suoritettu sillä hetkellä, kun pelaajan maila koskettaa palloon tai ei osu siihen pelaajan yrittäessä lyödä palloa. Pelaaja, joka voi käyttää vain yhtä kättä, saa käyttää mailaa pallon saattamiseksi ilmaan.

17. SYÖTÖN SUORITTAMINEN

Syötettäessä normaalin pelin aikana syöttö tulee suorittaa vuorotellen eri puolilta keskimerkkiä, alkaen joka pelissä merkin oikealta puolelta.

Tie-breakissa syöttö tulee suorittaa vuorotellen eri puolilta keskimerkkiä, alkaen merkin oikealta puolelta.

Syötön tulee ylittää verkko ja osua vinosti vastakkaisen puolen syöttöruutuun ennen kuin vastaanottaja palauttaa sen.

18. JALKAVIRHE

Syöttöliikkeen aikana syöttäjä ei saa:

- a. Liikkua kävellen tai juosten, kuitenkin vähäiset jalan liikkeet ovat sallittuja; tai
- b. Koskettaa takarajaa tai kenttää kummallakaan jalalla; tai
- c. Koskettaa sivurajojen oletettujen jatkeiden ulkopuolista aluetta kummallakaan jalalla; tai
- d. Koskettaa keskimerkin oletettua jatketta kummallakaan jalalla.

Jos syöttäjä rikkoo tätä sääntöä, kyseessä on jalkavirhe.

Tapaus 1: Voiko syöttäjä seisoa kaksinpeliottelussa kaksinpeli- ja nelinpelisivurajan välisellä alueella takarajan takana?

Ratkaisu: Ei.

Tapaus 2: Saako syöttäjän jalka tai jalat irrota maasta?

Ratkaisu: Kyllä.

19. VÄÄRÄ SYÖTTÖ

Syöttö on väärä, jos:

- a. Syöttäjä rikkoo sääntöjä 16, 17 tai 18; tai
- b. Syöttäjä ei osu palloon yrittäessään lyödä sitä; tai
- c. Syöttöpallo osuu vakiovarusteeseen, kaksinpelikeppiin tai tolppaan ennen osumistaan kenttään; tai
- d. Syöttöpallo osuu syöttäjään, syöttäjän pariin tai mihin tahansa mitä syöttäjällä tai tämän parilla on päällään tai mitä he pitävät käsissään.

Tapaus 1: Nostettuaan pallon ilmaan syöttäjä päättää olla lyömättä palloa ja ottaa sen takaisin käteensä. Onko syöttö väärä?

Ratkaisu: Ei. Pelaaja voi päättää olla lyömättä palloa ja ottaa sen kiinni kädellään, mailallaan tai antaa pallon pudota kenttään.

Tapaus 2: Kaksinpeliottelussa, jota pelataan nelinpeliverkolla, jossa on kaksinpelikepit, syöttöpallo osuu kaksinpelikeppiin ja sen jälkeen oikeaan syöttöruutuun. Onko syöttö väärä?

Ratkaisu: Kyllä.

20. TOINEN SYÖTTÖ

Jos ensimmäinen syöttö on väärä, syöttäjän tulee syöttää viivytyksettä uudestaan samaan syöttöruutuun kuin väärä syöttö oli syötetty, paitsi jos todetaan, että ensimmäinen syöttö oli syötetty väärään ruutuun.

21. MILLOIN SYÖTETÄÄN JA PALAUTETAAN

Syöttäjän ei tule syöttää ennen kuin vastaanottaja on valmiina. Kuitenkin vastaanottajan tulee mukautua syöttäjän peliryhtiin ja olla valmiina ottamaan syöttö vastaan, kun syöttäjä on valmiina.

Vastaanottajan, joka yrittää palauttaa syötön, tulkitaan olevan valmiina. Jos todetaan, ettei vastaanottaja ole valmiina, syöttöä ei voida tuomita vääräksi.

22. MITÄTÖN SYÖTTÖ

Syöttö on mitätön (let) jos:

- a. Syöttöpallo koskettaa verkkoa, kiristäjää tai nauhaa ja on muuten oikea; tai sen jälkeen, kun pallo on koskettanut verkkoa, kiristäjää tai nauhaa ja osuu syöttäjään, syöttäjän pariin tai mihin tahansa mihin syöttäjä tai tämän pari ovat pukeutuneet tai mitä he kantavat mukanaan ennen kuin se osuu maahan; tai
- b. Pallo on syötetty, kun vastaanottaja ei ole valmiina.

Jos syöttöpallo pelataan uudestaan, tätä syöttöä ei lasketa ja syöttäjän tulee syöttää uudelleen, mutta syöttöpallon mitätöinti ei mitätöi edeltävää väärää syöttöä.

Vaihtoehtoisia hyväksytyjä menettelytapoja löytyy liitteestä 4.

23. PALLO PELATAAN UUELLEEN

Aina kun pallo tuomitaan mitättömäksi, paitsi kun kyseessä on toinen syöttö, koko piste pelataan uudelleen.

Tapaus 1: Pallon ollessa pelissä toinen pallo vierii kentälle. Piste tuomitaan pelattavaksi uudelleen. Syöttäjä on aiemmin syöttänyt väärän syötön. Saako syöttäjä ensimmäisen vai toisen syötön.

Ratkaisu: Syöttäjä saa ensimmäisen syötön. Koko piste pelataan uudelleen.

24. PELAAJA HÄVIÄÄ PISTEEN

Piste on hävitty jos:

- a. Pelaaja syöttää kaksi peräkkäistä väärää syöttöä; tai
- b. Pelaaja ei palauta pelissä olevaa palloa ennen kuin se ponnahtaa kaksi kertaa peräkkäin; tai
- c. Pelaaja palauttaa pelissä olevan pallon siten että se osuu maahan tai esineeseen kentän rajojen ulkopuolella; tai
- d. Pelaaja palauttaa pelissä olevan pallon siten että se osuu vakiovarusteeseen; tai
- e. Pelaaja palauttaa syötön ennen kuin se on osunut maahan; tai
- f. Pelaaja tarkoituksellisesti kannattaa tai pysäyttää pelissä olevan pallon mailalla tai koskee palloa mailalla useammin kuin kerran; tai

g. Pelaaja tai maila, olipa se pelaajan kädessä tai ei, tai mikä tahansa, johon pelaaja on pukeutunut tai hän kantaa mukanaan, koskettaa verkkoa, verkkotolppia/ kaksinpelikeppejä, köyttä tai metallivaijeria, kiristäjää tai nauhaa tai vastustajan kenttää pallon ollessa pelissä; tai

h. Pelaaja lyö palloa ennen kuin se on ylittänyt verkon; tai

i. Pelissä oleva pallo koskettaa pelaajaa tai mitä tahansa johon pelaaja on pukeutunut tai kantaa mukanaan lukuun ottamatta mailaa; tai

j. Pelissä oleva pallo koskettaa mailaan, kun pelaaja ei pidä siitä kiinni; tai

k. Pelaaja tarkoituksellisesti ja rakenteellisesti muuttaa mailan muotoa pallon ollessa pelissä; tai

l. Nelinpelissä parin molemmat pelaajat koskevat palloon palauttaessaan sitä.

Tapaus 1: Syöttäjä on syöttänyt ensimmäisen syötön, jonka jälkeen maila irtoaa hänen kädestään ja osuu verkkoon ennen kuin pallo on osunut kenttään. Onko tämä väärä syöttö vai häviääkö syöttäjä pisteen?

Ratkaisu: Syöttäjä häviää pisteen, koska maila osuu verkkoon pallon ollessa pelissä.

Tapaus 2: Syöttäjä on syöttänyt ensimmäisen syötön, jonka jälkeen maila irtoaa hänen kädestään ja osuu verkkoon sen jälkeen, kun pallo on osunut oikean syöttöruudun ulkopuolelle. Onko tämä väärä syöttö vai häviääkö syöttäjä pisteen?

Ratkaisu: Tämä on väärä syöttö, koska mailan osuessa verkkoon pallo ei enää ollut pelissä.

Tapaus 3: Nelinpelissä vastaanottajan pari koskee verkkoon ennen kuin syötetty pallo on osunut oikean syöttöruudun ulkopuolelle. Mikä on oikea ratkaisu?

Ratkaisu: Vastaanottava pari häviää pisteen, koska vastaanottajan pari kosketti verkkoa pallon ollessa pelissä.

Tapaus 4: Häviääkö pelaaja pisteen jos hän ylittää verkkolinjan ennen lyöntiään tai sen jälkeen.

Ratkaisu: Pelaaja ei häviä pistettä, mikäli hän ei kosketa vastustajan kenttää.

Tapaus 5: Saako pelaaja hypätä verkon yli vastustajan kentälle pallon ollessa pelissä.

Ratkaisu: Ei. Pelaaja häviää pisteen.

Tapaus 6: Pelaaja heittää mailansa osuen pelissä olevaan palloon. Maila ja pallo putoavat kenttään vastustajan puolelle verkkoa eikä vastustaja(t) pysty tavoittamaan palloa. Kuka voittaa pisteen?

Ratkaisu: Pelaaja, joka heitti mailan, häviää pisteen.

Tapaus 7: Juuri syötetty pallo osuu vastaanottajaan tai nelinpelissä vastaanottajan pariin ennen kuin se osuu maahan. Kuka voittaa pisteen?

Ratkaisu: Syöttäjä voittaa pisteen, ellei kyseessä ollut mitätön syöttö.

Tapaus 8: Pelaaja seisoo kentän ulkopuolella ja lyö pallon tai ottaa sen kiinni ennen kuin se osuu maahan ja vaatii pistettä itselleen, koska pallo oli ilmiselvästi menossa kentän ulkopuolelle.

Ratkaisu: Pelaaja häviää pisteen, paitsi jos hän palauttaa pallon vastustajan kenttään, peli jatkuu.

25. PÄTEVÄ PALAUTUS

Palautus on pätevä jos:

- a. Pallo osuu verkkoon, verkkotolppaan/kaksinpelikeppiin, köyteen tai metallivaijeriin, kiristäjään tai verkkonauhaan, edellyttäen että se ylittää edellä mainitut ja osuu vastustajan kenttään; paitsi huomioiden mitä on esitetty säännöissä 2 ja 24 (d); tai
- b. Sen jälkeen, kun pelissä oleva pallo on osunut kenttään ja on kierteen tai tuulen vaikutuksesta ponnahtanut takaisin yli verkon, pelaaja kurottua yli verkon ja lyö pallon vastustajan kenttään, edellyttäen, ettei hän ole rikkonut sääntöä 24; tai
- c. Pallo on palautettu verkkotolppien ulkopuolelta, joko korkeammalta tai matalammalta kuin verkon yläreuna ja vaikka se koskettaa verkkotolppia, paitsi huomioiden mitä on esitetty säännöissä 2 ja 24 (d); tai
- d. Pallo alittaa verkkovaijerin kaksinpelikepin ja verkkotolpan välistä ilman, että se koskettaa verkkoa, vaijeria tai verkkotolppaa ja osuu vastustajan kenttään; tai
- e. Pelaajan lyötyä palloa omalta puoleltaan maila ylittää verkon ja pallo osuu vastustajan kenttään; tai
- f. Pelaaja lyö pelissä olevaa palloa, joka osuu toiseen palloon, joka on vastustajan kentällä.

Tapaus 1: Pelaaja lyö palloa, joka sitten osuu kaksinpelikeppiin ja siitä vastustajan kenttään. Onko palautus pätevä?

Ratkaisu: Kyllä, paitsi jos kyseessä oli syöttö.

Tapaus 2: Pelissä oleva pallo osuu toiseen kentällä olevaan palloon. Mikä on oikea ratkaisu?

Ratkaisu: Peli jatkuu, paitsi jos on epäselvää, onko pelissä oleva pallo palautettu. Tällöin piste pelataan uudelleen.

26. ESTÄMINEN JA HÄIRINTÄ

Jos pelaajaa on vastustajan toimesta tahallisesti estetty tai häiritty pelaamasta pistettä, pelaajan tulee voittaa piste.

Piste tulee kuitenkin pelata uudelleen, jos pelaaja on estynyt tai häiriytynyt pelaamasta pistettä joko vastustajan tahattomasta teosta tai jostain ulkopuolisesta tekijästä, joka ei ole pelaajan hallittavissa (ei kuitenkaan vakiovarusteista).

Tapaus 1: Onko tahaton kaksoiskosketus häirintää?

Ratkaisu: Ei. Katso myös sääntö 24 (f).

Tapaus 2: Pelaaja väittää lopettaneensa pelaamisen, koska uskoi vastustajan olleen estynyt lyömään. Pelataanko piste uudelleen?

Ratkaisu: Ei. Pelaaja häviää pisteen.

Tapaus 3: Pelissä oleva pallo osuu kentän yli lentävään lintuun. Mikä on ratkaisu?

Ratkaisu: Piste pelataan uudelleen.

Tapaus 4: Pisteen aikana pallo, tai muu esine, joka on ollut kentällä pisteen alusta alkaen, häiritsee pelaajaa. Pelataanko pallo uudelleen?

Ratkaisu: Ei.

Tapaus 5: Missä syöttäjän ja vastaanottajan parit nelinpelissä voivat seistä?

Ratkaisu: Syöttäjän ja vastaanottajan parit voivat seistä missä tahansa omalla kenttäpuoliskollaan joko rajojen sisä- tai ulkopuolella. Kuitenkin mikäli pelaajat esimerkiksi liikkumalla tai tömistelemällä häiritsevät vastustajaa, häirintäsääntöä tulee käyttää.

27. VIRHEIDEN KORJAUS

Periaatteena on, että kun tenniksen sääntöjen vastainen virhe huomataan, kaikki aiemmin pelatut pisteet pysyvät voimassa. Havaitut virheet tulee korjata seuraavasti:

a. Tavallisen pelin tai tie-breakin aikana, jos pelaaja syöttää väärään syöttöruutuun, tämä tulee korjata heti kun virhe on havaittu ja syöttäjän tulee syöttää pistetilanteen edellyttämään syöttöruutuun. Jos väärä syöttö on syötetty ennen virheen huomaamista, tämä lasketaan ja toinen syöttö tulee syöttää oikeaan syöttöruutuun.

b. Tavallisen pelin tai tie-breakin aikana, jos pelaajat ovat väärillä kenttäpuolilla, virhe tulee korjata heti kun se on havaittu ja syöttäjän tulee syöttää oikealta kenttäpuolelta pistetilanteen edellyttämään syöttöruutuun.

c. Jos pelaaja syöttää väärällä syöttövuorolla tavallisessa pelissä, pelaajan, jonka olisi alun perin pitänyt olla syöttövuorossa, tulee syöttää heti kun virhe on havaittu. Jos peli on pelattu loppuun ennen kuin virhe havaitaan, syöttöjärjestyksen tulee pysyä sellaisena, joksi se on muuttunut.

Jos virhe havaitaan vastustajan syöttämän väärän syötön jälkeen, sitä ei lasketa.

Jos nelinpelissä pelaaja syöttää parinsa vuorolla, ennen virheen huomaamista syötetty väärä syöttö lasketaan.

d. Jos pelaaja syöttää väärällä vuorolla tie-breakin aikana ja virhe havaitaan, kun parillinen määrä pisteitä on pelattu, virhe korjataan välittömästi. Jos virhe havaitaan, kun pariton määrä pisteitä on pelattu, syöttöjärjestys säilyy muuttuneena.

Jos virhe havaitaan vastustajan syöttämän väärän syötön jälkeen, sitä ei lasketa.

Jos nelinpelissä pelaaja syöttää parinsa vuorolla, ennen virheen huomaamista syötetty väärä syöttö lasketaan.

e. Jos nelinpelissä otetaan vastaan väärällä vuorolla, vastaanottojärjestyksen tulee pysyä muuttuneena sen pelin loppuun asti, jossa virhe on havaittu. Erän seuraavassa pelissä, jossa tämä pari on vastaanottajina, parin tulee palauttaa alkuperäinen vastaanottojärjestys.

f. Kun on sovittu, että erä pelataan pitkänä, mutta tilanteessa 6-6 on erehdyksessä aloitettu tie-break, tulee virhe korjata välittömästi, jos vain yksi piste on pelattu. Jos virhe havaitaan, kun toinen piste on alkanut, erän tulee jatkua tie-break eränä.

g. Kun on sovittu, että erä pelataan tie-break eränä, mutta tilanteessa 6-6 on erehdyksessä aloitettu normaali peli, tulee virhe korjata välittömästi, jos vain yksi piste on pelattu. Jos virhe havaitaan, kun toinen piste on alkanut, erän tulee jatkua pitkänä eränä, kunnes tilanne on tasan 8-8 (tai sitä korkeampi parillinen tasatilanne 10- 10 tai 12- 12 jne.), jolloin tulee pelata tie-break.

h. Kun on sovittu, että ratkaiseva erä pelataan ottelun ratkaisevana tie-breakina 7/10 pisteeseen, mutta erehdyksessä on aloitettu pitkä erä tai tie-break erä, tulee virhe korjata välittömästi, jos vain yksi piste on pelattu. Jos virhe havaitaan, kun toinen piste on alkanut, erän tulee jatkua joko kunnes pelaaja tai pari voittaa kolme peliä (ja siten erän) tai kunnes tilanne on 2-2, jolloin tulee pelata ottelun ratkaiseva tie-break 7/10 pisteeseen. Jos virhe havaitaan, kun viides peli on alkanut, erää tulee jatkaa tie-break eränä. (Katso liite IV)

i. Jos palloja ei ole vaihdettu sovituin välein, virhe tulee korjata, kun pelaaja/pari, jonka olisi pitänyt syöttää uusilla palloilla, on seuraavaksi syöttövuorossa. Tämän jälkeen pallot tulee vaihtaa alun perin sovittu pelien määrän jälkeen.

Palloja ei tule vaihtaa kesken pelin.

28. TOIMITSIJAT

Otteluissa, joihin on asetettu toimitsijoita, heidän tehtävät ja velvollisuudet esitetään liitteessä 6.

29. PELIN JATKUMINEN

Periaatteessa pelin tulee olla jatkuvaa ottelun alusta (jolloin ottelun ensimmäinen syöttö on lyöty) ottelun loppuun.

a. Pisteiden välillä saa kulua enintään kaksikymmentä (20) sekuntia. Pelaajien vaihtaessa puolia pelien välillä saa kulua enintään yhdeksänkymmentä (90) sekuntia. Kuitenkaan erän ensimmäisen pelin jälkeen ja tie-breakin aikana pelin tulee olla jatkuvaa ja pelaajien tulee vaihtaa puolta ilman lepotaukoa.

Jokaisen erän lopussa tulee olla erätauko, joka voi olla enintään satakaksikymmentä (120) sekuntia.

Aika lasketaan siitä hetkestä, kun edellinen piste päättyy siihen, kun seuraavan pisteen ensimmäinen syöttö on lyöty.

Ammattilaiskiertueiden järjestäjät voivat anoa ITF:ltä pidennyksiä yhdeksänkymmenen (90) ja sadankahdenkymmenen (120) sekunnin määräaikoihin.

b. Jos pelaajasta riippumattomista syistä vaatetus, jalkineet tai muut tarvittavat varusteet (mailaa lukuun ottamatta) on rikkoutunut tai pitää vaihtaa, pelaajalle voidaan antaa kohtuullinen aika asian korjaamiseen.

c. Ylimääräistä aikaa ei tule antaa pelaajan toipumiseen rasituksesta. Kuitenkin pelaajalle, joka kärsii hoidettavissa olevasta lääketieteellisestä tilasta tai vammasta, voidaan sallia yksi kolmen minuutin aikalisä tämän hoitoa varten. Tietty määrä taukoja vaatteiden vaihtoon tai wc:ssä käyntiin voidaan sallia, jos tämä on turnauksessa ilmoitettu etukäteen.

d. Turnauksen järjestäjät voivat sallia enintään kymmenen (10) minuutin lepotauon, jos tämä on turnauksessa ilmoitettu etukäteen. Tämä lepotauko voidaan pitää kolmannen erän jälkeen otteluissa, jotka pelataan paras viidestä erästä, tai toisen erän jälkeen otteluissa, jotka pelataan paras kolmesta erästä.

e. Alkupalloittelun tulee kestää korkeintaan viisi minuuttia, paitsi jos turnauksen järjestäjät ovat toisin päättäneet.

30. VALMENTAMINEN

Valmentamiseksi tulkitaan kaikenlainen kuultava tai näkyvä kommunikointi sekä ohjeiden ja neuvojen antaminen pelaajalle ottelun aikana.

Joukkuekilpailuissa, joissa kapteeni istuu kentällä, kapteeni voi valmentaa pelaajia erätauolla tai kun pelaajat vaihtavat puolia, mutta ei erän ensimmäisessä puoltenvaihdossa eikä tie-breakin aikana.

Kaikissa muissa otteluissa valmentaminen on kielletty.

Tapaus 1: Voiko pelaajaa valmentaa, jos se tapahtuu huomaamattomilla merkeillä?

Ratkaisu: Ei.

Tapaus 2: Saako pelaaja ottaa vastaan neuvoja, kun ottelu on keskeytetty?

Ratkaisu: Kyllä.

Tapaus 3: Saako pelaaja ottaa vastaan neuvoja kentällä ottelun aikana?

Ratkaisu: Tenniksen kattojärjestöt voivat anoa tiettyihin kilpailuihin lupaa sallia kentällä ottelun aikana tapahtuva pelaajan neuvominen. Kilpailuissa, jossa tämä sallitaan, ennalta nimetyt valmentajat voivat käydä kentällä neuvomassa pelaajaa kattojärjestöjen päättämien toimintaohjeiden mukaisesti.

31. PELISUORITUSTA ARVIOIVIEN LAITTEIDEN KÄYTTÖ

Pelisuoritusta arvioivien laitteiden, jotka on hyväksytty käytettäväksi tenniksen sääntöjen mukaisessa ottelussa, pitää noudattaa liitteessä 3 mainittuja määräyksiä.

Kansainvälisen tennisliiton tulee päättää, onko kukin laite hyväksytty vai kielletty. Tällainen päätös voidaan tehdä itsenäisesti tai minkä tahansa asiaan liittyvän osapuolen hakemuksesta, mukaan lukien pelaajat, laitteiden valmistajat tai kansalliset tennisliitot tai niiden jäsenet. Nämä hakemukset ja päätökset tulee tehdä ITF:n Review and Hearing Procedures liitteen mukaisesti (Englanninkieliset säännöt liite XI)

PYÖRÄTUOLITENNIKSEN SÄÄNNÖT

Pyörätuolitenniksessä käytetään ITF:n tenniksen sääntöjä seuraavin poikkeuksin:

a. Kahden ponnahtuksen sääntö

Pyörätuolipelaajalle on sallittua antaa pallon ponnahtaa kaksi kertaa. Pelaajan täytyy palauttaa pallo ennen kuin se osuu maahan kolmannen kerran. Toinen pomppu voi olla joko rajojen sisä- tai ulkopuolella.

b. Pyörätuoli

Pyörätuoli katsotaan osaksi pelaajan kehoa ja kaikissa säännöissä, jotka koskevat pelaajan kehoa, koskevat myös pyörätuolia.

c. Syöttö

Syötön tulee tapahtua seuraavasti:

- i. Välittömästi ennen syöttöä pelaajan tulee olla paikallaan. Sen jälkeen pelaajan on sallittua suorittaa yksi työntö ennen kuin hän lyö palloa.
- ii. Syötön suorittamisen aikana syöttäjän pyörät eivät saa koskea muualle kuin keskimerkin ja sivurajan oletettujen jatkeiden rajoittamalle alueelle takarajan takana.
- iii. Jos perinteinen syöttötapa on fyysisesti mahdotonta yksikätiselle pelaajalle, voi pelaaja tai avustaja pudottaa pallon kyseiselle pelaajalle ja antaa sen ponnahtaa ennen kuin palloa lyödään. Tällöin samaa syöttötapaa on käytettävä koko ottelun ajan.

d. Pelaaja häviää pisteen

Pelaaja häviää pisteen jos:

- i. Pelaajan epäonnistuu palauttaa pallo ennen kuin se on ponnahtanut kolmannen kerran; tai
- ii. Liittyen sääntöön e) alempana pelaaja käyttää mitä tahansa osaa jaloistansa tai alaraajoistansa jarruttamaan tai tasapainottamaan syötön, lyönnin, käännöksen tai pysähdyksen aikana maata tai pyöriä vasten pallon ollessa pelissä; tai
- iii. Pelaaja molemmat pakarat irtoavat tuolin istuinosasta lyönnin aikana.

g. Pyörätuoli

Pyörätuolitennisturnauksissa käytettävien pyörätuolien tulee täyttää seuraavat määräykset:

- i. Pyörätuolin tulee olla valmistettu materiaalista, joka ei häikäise tai muuten häiritse vastustajaa.
- ii. Pyörissä saa olla vain yksi työntökehä. Pyörätuoliin ei saa tehdä mekaanisia muutoksia, kuten vipuja tai vaihteita, joista pelaaja hyötyy. Normaalikäytössä pyörät eivät saa jättää pysyviä jälkiä tai muuten vahingoittaa kenttäpinnoitetta.
- iii. Paitsi mitä sanotaan säännössä e(v), pelaajan tulee liikuttaa ja ohjata tuolia ainoastaan pyörien ja työntökehien avulla. Ohjaus-, jarru-, vaihde- tai muut laitteet, jotka helpottavat tuolin käyttöä, mukaan lukien energian varastointilaitteistot, eivät ole sallittuja, paitsi sähkörullatuolissa.
- iv. Istuimen korkeus (pehmuste mukaan lukien) tulee olla mitoitettu siten, että pelaajan pakarat pysyvät kiinni tuolissa, kun pelataan pisteitä. Kiinnityshihnoja voidaan käyttää varmistamaan pelaajan pysyminen tuolissa.

- v. Pelaaja, joka täyttää säännön 4.5 vaatimukset ITF:n Classification Manualissa, voi käyttää sähkömoottorilla varustettua rullatuolia. Tällaisen tuolin nopeus ei saa ylittää 15 km/h mihinkään suuntaan ja tuolin käyttöä voi kontrolloida vain pelaaja itse.
- vi. Anomus pyörätuolin muuttaminen näistä säännöistä poikkeavaksi voidaan tehdä lääketieteellisen syyn perusteella. Kaikki tällaiset anomukset tulee toimittaa ITF:n urheilulääketieteen komitealle (Sport Science & Medicine Commission) 60 päivää ennen tuolin aiottua käyttöä ITF:n alaisissa kilpailuissa.

f. Tuolin liikuttaminen jalalla

- i. Jos pelaaja on kykenemätön liikuttamaan tuolia pyörien kautta, voi hän liikuttaa tuolia yhdellä jalalla.
- ii. Edellisestä säännöstä huolimatta mikään osa pelaajan jalasta ei saa osua kenttään:
 - a) eteenpäin suuntautuvan mailanheilahduksen aikana mukaan lukien osuma palloon;
 - b) syöttöliikkeen aikana, kunnes maila on osunut palloon.
- iii. Pelaaja, joka rikkoo tätä sääntöä, häviää pisteen.

g. Pelaaminen liikuntakykyisten kanssa

Kun pyörätuolipelaaja pelaa liikuntakykyisen kanssa tai tätä vastaan kaksin- tai nelinpelissä, pyörätuolitenniksen säännöt koskevat pyörätuolipelaajaa ja tenniksen säännöt koskevat liikuntakykyistä pelaajaa. Tällöin pyörätuolipelaaja voi lyödä pallon kahden ponnahduksen jälkeen, kun liikuntakykyisen on lyötävä pallo viimeistään ensimmäisen ponnahduksen jälkeen.

TÄSMENNYS TENNIKSEN SÄÄNTÖIHIN

Tenniksen sääntöjen virallinen ja ratkaiseva teksti tulee aina olla englannin kielellä eikä mitään muuta tai korjausta näihin sääntöihin voida tehdä ilman ITF:n vuosikokouksen yksimielistä päätöstä.

Tätä tenniksen sääntöjen käännöstä käytetään kaikissa Suomessa pelattavissa kansallisissa kilpailuissa. Kansainvälisten kilpailujen säännöstö on englanninkielinen.

LIITE 1

PALLO

a. Pallon ulkopinnan tulee olla tasainen ja päällystetty kankaalla (paitsi alle 10-vuotiaiden kilpailuihin tarkoitettu punainen vaahtomuovipallo) ja sen tulee olla väriltään valkoinen tai keltainen. Jos pallossa on saumoja, ne eivät saa olla ommeltuja.

b, c ja d. Pallotyyppejä on määritelty useita, ja niiden tulee täyttää vaatimukset, jotka on julkaistu teknisenä taulukkona alkuperäisissä englanninkielisissä säännöissä. Pallojen painon on oltava vähintään 56,0 grammaa ja korkeintaan 59,4 grammaa.

e. Kaikki pallon kokoa ja ominaisuuksia koskevat testit tulee suorittaa, kuten viimeisimmässä versiossa ITF Approved Tennis Balls, Classified Surfaces & Recognized Courts on määrätty.

KENTTÄPINNOITTEIDEN LUOKITTELU

Testimenetelmä, jota käytetään määriteltäessä kenttäpinnoitteen nopeutta, kutsutaan ITF CS 01/01 testiksi (ITF Surface Pace Rating), kuten se on nimetty ITF:n julkaisussa ”ITF guide to test methods for tennis court surfaces”.

Kenttäpinnoitteet, jotka saavat testissä lukeman 0-29 luokitellaan kuuluvaksi ryhmään 1 (hitaat kentät). Useimmat massakentät ja muut irtaimesta maa-aineksesta rakennetut kentät kuuluvat tähän ryhmään.

Kenttäpinnoitteet, jotka saavat testissä lukeman 30-34 luokitellaan kuuluvaksi ryhmään 2 (keskihitaat kentät)

Kenttäpinnoitteet, jotka saavat testissä lukeman 35-39 luokitellaan kuuluvaksi ryhmään 3 (keskimääräiset kentät). Useimmat ns. kovat kentät ja monet akryyli- ja jotkin tekstiilipinnoitteet kuuluvat näihin ryhmiin.

Kenttäpinnoitteet, jotka saavat testissä lukeman 40-44 luokitellaan kuuluvaksi ryhmään 4 (keskinopeat kentät)

Kenttäpinnoitteet, jotka saavat testissä lukeman yli 45 luokitellaan kuuluvaksi ryhmään 5 (nopeat kentät). Useimmat ruoho- ja keinonurmikentät ja jotkin tekstiilipinnoitteet kuuluvat näihin ryhmiin.

Tapaus 1: Mitä pallotyyppiä tulee käyttää milläkin kenttäpinnoitteella?

Ratkaisu: Tenniksen säännöt määrittelevät kolme eri pallotyyppiä:

- a. Pallotyyppi 1 (nopea) on tarkoitettu peliin hitailla kenttäpinnoitteilla.
- b. Pallotyyppi 2 (keskinopea) on tarkoitettu peliin keskihitailla, keskimääräisillä ja keskinopeilla kenttäpinnoitteilla.
- c. Pallotyyppi 3 (hidas) on tarkoitettu peliin nopeilla kenttäpinnoitteilla.

Huomio:

Myös vihreää pallotyyppiä voidaan käyttää muissa kuin kansainvälisissä tenniskilpailuissa.

Suomen Tennisliitolla on oikeus päättää, missä kansallisissa kilpailuissa voidaan käyttää vihreää palloa.

LIITE 2

MAILA

- a. Mailassa tulee olla kehys ja jänteet. Kehyksessä tulee olla kädensija ja lyöntipinta ja siinä voi myös olla varsi. Lyöntipinta on se osa mailasta, johon jänteet asennetaan. Kädensija on se osa mailasta, josta pelaaja pitää kiinni mailaa normaalisti käytettäessä. mahdollinen varsi on mailan osa, joka yhdistää kädensijan ja lyöntipinnan.

b. Mailan lyöntipinnan, joka määritellään rajoittuvaksi mailan kehän sisäpuolella oleviin jänteisiin, tulee olla tasainen ja koostua yhdestä sarjasta ristikkäin punottuja jänteitä, jotka on liitetty kehykseen, ja niiden tulee kulkea vuorotellen toistensa ylitse ja alitse tai olla yhtymäkohdissa toisiinsa sidottuja. Jännityskuvioidin tulee olla käytännössä yhtenäinen, eikä se varsinkaan mailan keskustassa saa olla harvempi kuin muualla. Mailan tulee olla muotoiltu ja jännitetty siten, että peliominaisuudet ovat samanlaiset mailan molemmilla puolilla.

c. Mailan kehyksen kokonaispituus, kädensija mukaan luettuna, ei saa ylittää 73,7 cm. Mailan kokonaisleveys ei saa ylittää 31,7 cm. Mailan lyöntipinnan kokonaispituus ei saa ylittää 39,4 cm, eikä sen kokonaisleveys ei saa ylittää 29,2 cm.

d. Mailan kehyksessä, kädensija ja jänteet mukaan lukien, ei saa olla mitään laitetta, jolla voi muuttaa mailan muotoa tai painopistettä mailan pitkittäisakselin suunnassa niin, että heilahduksen hitausmomentti muuttuu, tai joka muuttaa mailan rakenteellisia ominaisuuksia siten, että se vaikuttaa mailan käyttäytymiseen pisteen aikana.

Mailaan liitetyt esineet, ulokkeet tai laitteet, jotka ovat hyväksytyjä pelisuoritusten arviointiin tai joita käytetään kulumisen tai tärinän rajoittamiseen tai mailan tasapainottamiseen ovat sallittuja. Näiden esineiden, ulokkeiden tai laitteiden tulee olla kooltaan ja sijainniltaan sopusoinnussa näihin tarkoituksiin.

Mailaan ei saa rakentaa tai liittää minkäänlaista energianlähdettä, joka voi muuttaa tai vaikuttaa mailan peliominaisuuksiin.

LIITE 3

PELISUORITUSTA ARVIOIVAT LAITTEET

Pelisuoritusta arvioivilla laitteilla voidaan suorittaa mitä tahansa seuraavista toiminnoista, joilla tarkkaillaan pelaajan suoritusta:

- A. Nauhoitus
- B. Tallennus
- C. Lähetys
- D. Arviointi
- E. Kaikenlainen kommunikointi pelaajalle

Pelisuoritusta arvioiva laite voi nauhoittaa ja tallentaa ottelun aikaista tietoa, mutta tätä tietoa voi välittää pelaajalle ainoastaan säännön 30 mukaisesti.

LIITE 4

MAINOKSET

1. Mainokset on sallittu verkossa, mikäli mainos on asetettu siihen verkon osaan, joka on korkeintaan 0,914 metrin etäisyydellä verkkotolpan keskeltä mitattuna ja se on valmistettu niin, ettei se häiritse pelaajien näkökenttää tai peliolosuhteita.

2. Mainokset ja muut merkit tai materiaalit, jotka on sijoitettu kentän taka- ja sivuseiniin, tulee olla sallittuja, elleivät ne häiritse pelaajien näkökenttää tai peliolosuhteita.
3. Mainokset ja muut merkit tai materiaalit, jotka on sijoitettu kentän pintaan sen rajojen ulkopuolelle, tulee olla sallittuja, elleivät ne häiritse pelaajien näkökenttää tai peliolosuhteita.
4. Kohdissa 1,2 ja 3 mainitut mainokset eivät saa sisältää valkoista tai keltaista tai muuta vaaleaa väriä, joka voi häiritä pelaajien näkökenttää tai peliolosuhteita.
5. Mainokset ja muut merkit tai materiaalit eivät ole sallittuja kentän pinnassa rajojen sisäpuolella.

LIITE 5

VAIHTOEHTOISET PISTELASKUTAVAT

TILANNE PELISSÄ (Sääntö 5)

”No-Ad” pistelaskutapa

Tätä vaihtoehtoista pistelaskutapaa voidaan käyttää.

”No-Ad” pelissä pisteet lasketaan seuraavasti, siten että syöttäjän pisteet luetaan ensiksi:

Ei pisteitä	-	”Nolla”
Ensimmäinen piste	-	”15”
Toinen piste	-	”30”
Kolmas piste	-	”40”
Neljäs piste	-	”Peli”

Jos molemmat pelaajat tai parit ovat voittaneet kolme pistettä, tilanne on tasan, ja silloin tulee pelata ratkaiseva piste. Vastanottajan tulee valita, kumpaan syöttöruutuun hän ottaa pisteen vastaan. Nelinpelissä vastanottavan parin pelaajat eivät voi vaihtaa paikkoja, vaan heidän tulee ottaa ratkaiseva piste vastaan samassa ruudussa kuin missä he ovat erän alussa aloittaneet. Pelaaja/pari, joka voittaa ratkaisevan pisteen, voittaa pelin.

Sekanelinpelissä pelaajan, joka on samaa sukupuolta syöttäjän kanssa, tulee palauttaa ratkaiseva piste. Vastanottavan parin pelaajat eivät voi vaihtaa paikkoja, vaan heidän tulee ottaa ratkaiseva piste vastaan samassa ruudussa kuin missä he ovat erän alussa aloittaneet.

TILANNE ERÄSSÄ (Säännöt 6 ja 7)

1. ”LYHYT” ERÄ

Ensimmäisenä neljä peliä kahden pelin erolla voittanut pelaaja voittaa erän. Mikäli tilanne on tasan neljä, pelataan tie-break.

3. OTTELUN RATKAISEVA TIE-BREAK (7 PISTETTÄ)

Kun ottelussa erät ovat tasan yksi pelattaessa paras kolmesta erästä tai tasan kaksi pelattaessa paras viidestä erästä, ratkaistaan ottelun voittaja pelaamalla tie-break. Tämä tie-break korvaa ratkaisevan erän. Ensimmäisenä seitsemän pistettä, kahden pisteen erolla, voittanut voittaa tie-breakin ja koko ottelun.

4. OTTELUN RATKAISEVA TIE-BREAK (10 PISTETTÄ)

Kun ottelussa erät ovat tasan yksi pelattaessa paras kolmesta erästä tai tasan kaksi pelattaessa paras viidestä erästä, ratkaistaan ottelun voittaja pelaamalla tie-break. Tämä tie-break korvaa ratkaisevan erän. Ensimmäisenä kymmenen pistettä, kahden pisteen erolla, voittanut voittaa tie-breakin ja koko ottelun.

Huomautus: Kun käytetään ratkaisevaa tie-breakia, joka korvaa ratkaisevan erän:

- Alkuperäinen syöttöjärjestys säilyy (Säännöt 5 ja 14).
- Nelinpelissä parin syöttö- ja vastaanottojärjestys voi vaihtua kuten jokaisen erän alussa (Säännöt 14 ja 15).
- Ennen ratkaisevan tie-breakin alkua tulee olla 120 sekunnin erätauko.
- Palloja ei tule vaihtaa ennen ratkaisevaa tie-breakia, vaikka olisikin pallojenvaihdon aika.

PUOLTENVAIHDOT (Sääntö 10)

Tie-breakin aikana vaihdetaan puolia ensimmäisen pisteen jälkeen ja sen jälkeen aina neljän pisteen välein.

Verkkosyöttö (Sääntö 22)

”NO LET” sääntö

Vaihtoehtoisesti voidaan pelata ilman verkkosyöttöä (määritelty säännössä 22a), jolloin syöttö, joka koskettaa verkkoa, kiristäjää tai verkkonauhaa on pelissä. Kansainvälisen tennisiiton päätöksen mukaan pelattaessa nelinpeliä lyhyillä erillä ja käyttäen sekä no-ad pistelaskua ja no-let sääntöä, on kumman tahansa vastaanottavan joukkueen pelaajan sallittu palauttaa syöttö joka koskettaa verkkoa, kiristäjää tai verkkonauhaa ja on muuten oikea.

LIITE 6

TOIMITSIJOIDEN TEHTÄVÄT

Ylituomari ratkaisee kaikki tenniksen sääntöjä koskevat kysymykset, ja ylituomarin ratkaisu on lopullinen. Otteluissa, joissa on päätuomari, päätuomari tekee lopulliset ratkaisut kaikkiin ottelun aikaisiin tapahtumiin.

Pelaajilla on oikeus kutsua ylituomari kentälle vain, jos he ovat eri mieltä tuomarin tekemästä sääntötulkinnasta.

Jos ottelussa on linjatuomareita tai verkkotuomari, he tekevät kaikki omaa rajaa tai verkkoa koskevat tuomiot, myös jalkavirheet. Päätuomarilla on oikeus muuttaa linja- tai verkkotuomarin tuomio, jos kyseessä

on päätuomarin mielestä selkeä virhe. Päätuomari vastaa tuomioista niillä rajoilla, joilla ei ole linjatuomaria ja verkkotuomioista, jos verkkotuomaria ei ole.

Linjatuomarin, joka ei pysty tekemään tuomiota, tulee ilmaista se välittömästi päätuomarille, jonka tulee tehdä tuomio. Jos linjatuomari ei pysty tekemään tuomiota, tai jos linjatuomaria ei ole, ja päätuomari ei pysty tekemään päätöstä pelitapahtumasta, piste tulee pelata uudelleen.

Joukkuekilpailuissa, joissa ylituomari istuu kentällä, hän tekee myös lopulliset ratkaisut kaikista ottelun aikaisista tapahtumista.

Ottelu voidaan lopettaa tai keskeyttää, jos päätuomari päättää sen olevan välttämätöntä tai tarpeellista. Ylituomari voi myös lopettaa tai keskeyttää ottelun pimeyden, huonon sään tai kentän huonon kunnon takia. Kun peli keskeytetään pimeyden takia, se tulisi tehdä erän lopussa tai kun erässä on pelattu parillinen määrä pelejä. Keskeytyksen jälkeen ottelua jatketaan samasta tilanteesta ja samoista asemista kuin ennen keskeytystä.

Päätuomarin tai ylituomarin tulee tehdä ratkaisut pelin jatkuvuudesta ja valmentamisesta hyväksytyjen ja voimassaolevien käyttäytymissääntöjen mukaisesti.

Tapaus 1: Päätuomari määrää syöttäjälle ensimmäisen syötön muutetun linjatuomion jälkeen, mutta vastaanottaja väittää, että pitäisi määrätä toinen syöttö, koska syöttäjä oli jo syöttänyt väärän syötön. Voidaanko ylituomari kutsua kentälle antamaan ratkaisu?

Ratkaisu: Kyllä. Päätuomari tekee ratkaisut tenniksen sääntöjen tulkinnasta (ottelun tapahtumiin liittyvät). Jos pelaaja on eri mieltä tuomarin ratkaisusta, ylituomari voidaan kutsua antamaan lopullinen ratkaisu. (Tässä tapauksessa ensimmäinen syöttö.)

Tapaus 2: Pallo tuomitaan ulos, mutta pelaaja väittää, että pallo oli sisällä. Voidaanko ylituomari kutsua kentälle antamaan ratkaisu?

Ratkaisu: Ei. Päätuomarin päätös on lopullinen (liittyen siihen mitä kyseisessä tilanteessa on tapahtunut)

Tapaus 3: Voiko päätuomari muuttaa linjatuomarin tuomiota pisteen loppuksi, jos päätuomarin mielestä selkeä virhe tapahtui aikaisemmin pisteen aikana?

Ratkaisu: Ei. Päätuomari voi muuttaa linjatuomarin tuomion vain välittömästi selkeän virheen jälkeen.

Tapaus 4: Linjatuomari tuomitsee pallon ulos ja pelaaja väittää, että lyönti oli sisällä. Voiko päätuomari muuttaa tuomion?

Ratkaisu: Ei. Päätuomari ei voi koskaan muuttaa tuomiota pelaajan vaatimuksesta.

Tapaus 5: Linjatuomari tuomitsee pallon ulos. Päätuomari ei näe tilannetta selvästi, mutta uskoo, että pallo oli sisällä. Voiko päätuomari muuttaa tuomion?

Ratkaisu: Ei. Päätuomari voi muuttaa tuomion vain ollessaan varma, että kyseessä on selkeä virhe.

Tapaus 6: Voiko linjatuomari muuttaa tuomiotaan sen jälkeen, kun päätuomari on sanonut pistetilanteen?

Ratkaisu: Kyllä. Jos linjatuomari huomaa tehneensä virheen, se tulee korjata niin pian kuin mahdollista, edellyttäen, ettei se tapahdu pelaajan vaatimuksesta.

Tapaus 7: Jos päätuomari tai linjatuomari ensin huutaa pallon ulos ja muuttaa heti tuomionsa, mikä on oikea ratkaisu?

Ratkaisu: Päätuomarin pitää päättää, häiritsikö ”ulkona” tuomio pelaajaa yrittämästä seuraavaa lyöntiä. Jos se häiritsi, piste tulee pelata uudelleen, muuten pelaaja, joka löi pallon, voittaa pisteen.

Tapaus 8: Pallo ponnahtaa takaisin verkon yli ja pelaaja kurottaa yli verkon yrittäen lyödä palloa. Vastustaja(t) estää pelaajaa lyömästä. Mikä on oikea ratkaisu?

Ratkaisu: Päätuomarin pitää päättää, oliko estäminen tahallista vai tahatonta ja joko antaa pisteen estetylle pelaajalle tai määrää pisteen pelattavaksi uudelleen.

PALLONJÄLJEN TARKASTELU (Ball Mark Inspection Procedures)

1. Pallonjälkiä tarkastetaan vain massakentillä.
2. Pallonjälki tarkastetaan vain, jos päätuomari ei ole aivan varma tuomiosta pisteen päättyessä tai pelaajan/joukkueen pyytäessä jäljen tarkistusta ja lopettaessa samalla pelaamisen (palautukset ovat sallittuja, mutta sen jälkeen pelaajan tulee välittömästi lopettaa pelaaminen).
3. Päätuomari tarkastaa itse pallonjäljen tulemalla alas tuolistaan ja tekemällä tuomion. Päätuomari saa käyttää apunaan linjatuomaria oikean jäljen etsimisessä, mutta tekee aina itse tuomion.
4. Alkuperäinen tuomio tai muutos linjatuomarin tuomioon jää aina voimaan, ellei pää- tai linjatuomari löydä pallonjälkeä tai jälkeä ei pysty tuomitsemaan.
5. Kun päätuomari on löytänyt oikean pallonjäljen ja tehnyt tuomionsa, päätös on lopullinen, eikä siitä voi valittaa.
6. Massakentillä päätuomarin tulee epäselvissä tapauksissa odottaa hetki ennen pelitilanteen ilmoittamista ollakseen varma, ettei pallonjälkitarkastusta tarvita.
7. Nelinpelissä pelin keskeyttäneen pelaajan tulee pyytää jäljen tarkistusta siten, että peliä ei jatketa tai että päätuomari lopettaa pisteen pelaamisen. Päätuomarin tulee ensin päättää, onko jäljen tarkastus pyydetty asianmukaisesti. Jos näin ei ole tehty tai jos pyyntö on tehty liian myöhään, päätuomari voi tuomita keskeyttäneen joukkueen tahallisen häirinnän vuoksi häviämään pisteen.
8. Jos pelaaja poistaa jäljen ennen lopullista tuomiota, hän häviää pelatun pisteen.
9. Pelaaja ei saa mennä vastustajan puolelle tarkistamaan pallonjälkeä, jos ottelussa on päätuomari. Pelaajaa rangaistaan tuolloin epäurheilijamaisesta käytöksestä.

ELEKTRONINEN LINJATUOMION TARKASTELU (Electronic Review Procedures)

Turnauksissa, joissa käytetään elektronista linjatuomion tarkistusjärjestelmää, noudatetaan seuraavanlaisia menettelytapoja niillä kentillä, joilla järjestelmä on käytössä.

1. Pelaaja voi pyytää linjatuomion tarkistusta vain pisteen päättävässä lyönnissä tai mikäli pelaaja (tai pari) lopettaa pisteen pelaamisen (yksi palautus on sallittu, mutta sen jälkeen peli on välittömästi lopetettava.)
2. Päätuomarin tulee päättää tarkastusjärjestelmän käytöstä, jos on syytä epäillä linjatuomion oikeellisuutta. Päätuomari voi kieltäytyä tarkistuksesta, jos hän epäilee, että pelaaja on tehnyt perusteettoman pyynnön tai jos pyyntöä ei ole tehty ajoissa.
3. Nelinpelissä tarkistusta vaativan pelaajan täytyy suorittaa pyyntönsä siten, että joko peli loppuu tai päätuomari pysäyttää pelin, jonka jälkeen tuomari päättää, oliko pyyntö oikein suoritettu. Jos näin ei ole tai jos pyyntö on tehty liian myöhään, tuomari voi päättää, että vastustajia on häiritty, jolloin tarkistusta pyytänyt pari häviää pisteen
4. Alkuperäinen linjatuomio tai päätuomarin suorittama tuomion korjaus jää voimaan, jos laitteisto ei mistä tahansa syystä pysty tarkistamaan tuomiota.
5. Päätuomari tekee lopullisen tuomion pisteestä tarkistusjärjestelmän tuloksen perusteella ja sitä ei voi muuttaa. Jos vaaditaan käsikäyttöistä valintaa tietyn pallon tarkasteluun, tulee ylituomarin nimeämän toimitsijan päättää mikä pallon osuma kenttään tarkistetaan.
6. Kummankin pelaajan (parin) on sallittu epäonnistua linjatuomion tarkistuksessa kolme kertaa erän aikana ja tie-breakiin saa yhden ylimääräisen tarkistuksen. Ottelu tie-brake lasketaan uudeksi eräksi ja kumpikin pelaaja(parin) aloittaa kolmella tarkistuspyynnöllä. Onnistuneita tarkistuksia voi suorittaa rajoituksetta.

LIITE 7 ALLE 10 VUOTIAIDEN TURNAUKSET

Kentät:

Sen lisäksi, mitä on kuvailtu (täysikokoisesta) kentästä säännössä 1, voidaan käyttää seuraavia kentän mittoja alle 10-vuotiaiden tenniskilpailuissa:

- Punainen kenttä, jonka tulee olla suorakulmio, jonka pituus on 10,97 – 12,80 m ja leveys 4,27 – 6,10 m. Verkon korkeus tulee olla 80 cm ja 83,8 cm välillä verkon keskeltä mitattuna.
- Oranssi kenttä, jonka tulee olla suorakulmio, jonka pituus on 17,68 -18,29 m ja leveys 6,10 – 8,23 m. Verkon korkeus tulee olla 80 cm ja 91,4 cm välillä verkon keskeltä mitattuna.

Pallot:

Vain seuraavanlaisia palloja, jotka on tarkemmin määritelty liitteessä 1, voi käyttää alle 10-vuotiaiden tenniskilpailuissa:

- Punainen pallo, jota suositellaan peliin punaisella kentällä alle 8-vuotiaille pelaajille, jotka käyttävät alle 58,4 cm (23 tuumaa) pitkää mailaa.
- Oranssi pallo, jota suositellaan peliin oranssilla kentällä 8-10-vuotiaille pelaajille, jotka käyttävät 58,4 – 63,5 cm (23-25 tuumaa) pitkää mailaa.
- Vihreä pallo, jota suositellaan peliin täysikokoisella kentällä 9-10-vuotiaille edistyneille pelaajille, jotka käyttävät 63,5 – 66,0 cm (25-26 tuumaa) pitkää mailaa.

Huomio: Muita sääntöjen liitteessä 1 kuvailtuja palloja ei voi käyttää alle 10-vuotiaiden tenniskilpailuissa.

Pistelaskutavat:

Alle 10-vuotiaiden tenniskilpailuissa voi käyttää kaikkia tenniksen säännöissä ja liitteessä 5 mainittuja pistelaskutapoja. Lisäksi voidaan ottelun kestoksi määrätä yksi 10-pisteen ottelu tie-break, paras kolmesta tie-breakista/ottelu tie breakista, yksi lyhyt erä tai yksi tavallinen erä.

Ajoitetut ottelut:

Alle 10-vuotiaiden tenniskilpailuissa voi kilpailutoimikunta asettaa aikarajan ottelun kestolle.

Liitteet 8-11 liittyvät aiheisiin, joita ei ole välttämätöntä suomentaa. Niitä voi tarkastella tenniksen englanninkielisistä säännöistä, jotka löytyvät verkko-osoitteen:

Viralliset beach tenniksen säännöt löytyvät verkko-osoitteen :
<http://www.itftennis.com/beachtennis/home>