

## PRAVIDLA TENISU

### DVOUHRA

#### 1. DVOREC

Dvorec je obdélník 23,77 m dlouhý a 8,23 m široký. Uprostřed je předělen sítí zavěšenou na provaze nebo na kovovém laně o průměru maximálně 0,8 cm. Jeho konce jsou buď upevněny na horní ploše nebo vedeny přes horní plochu dvou sloupků, které mají průřez buď čtvercový o straně nejvýše 15 cm, nebo kruhový o průměru nejvýše 15 cm. Tyto sloupky mohou přesahovat zavěšené lano sítě nejvýše o 2,5 cm. Střední sloupků jsou na každé straně vzdáleny 0,914 m od čáry ohraničující dvorec. Sloupky musí být tak vysoké, aby provaz nebo kovové lano vedené přes jejich horní plochu byly 1,07 m nad zemí.

Jestliže se kombinovaného dvorce pro čtyřhru (viz pravidlo 34) a pro dvouhru se sítí pro čtyřhru použije pro dvouhru, musí být sítí podepřena ve výši 1,07 m dvěma sloupky, zvanými tyčky pro dvouhru, které mají průřez buď čtvercový o straně nejvýše 7,5 cm, nebo kruhový o průměru nejvýše 7,5 cm. Jejich středy jsou na každé straně vzdáleny 0,914 m od čáry ohraničující dvorec pro dvouhru.

Sítí musí být napjata tak, aby zcela vyplňovala plochu mezi oběma sloupky, a musí mít oka tak malá, aby jimi míč nemohl projít. Výška sítě vzhledem k úrovni 0,914 m, ve středu je sítí stažena zcela bílým popruhem širokým nejvýše 5 cm. Provaz nebo kovové lano a horní okraj sítě jsou potaženy z obou stran zcela bílou páskou širokou nejméně 5 cm a nejvýše 6,35 cm. Na sítí, na popruhu, na pásce a na tyčkách pro dvouhru nesmí být reklamy.

Čáry, které ohraničují kratší strany dvorce, se nazývají základní čáry, čáry ohraničující delší strany dvorce se nazývají podélné čáry. Ve vzdálenosti 6,40 m od sítě jsou rovnoběžné se sítí čáry pro podání. Prostor po obou stranách sítě mezi čarami pro podání a podélnými čarami je rozdělen na dvě poloviny, zvané pole pro podání, střední čarou pro podání, která musí být 5 cm široká a je uprostřed mezi podélnými čarami a rovnoběžná s nimi. Každá základní čára je rozdělena v myšleném prodloužení střední čáry čarou 10 cm dlouhou a 5 cm širokou, vyznačenou ze základní čáry kolmo dovnitř dvorce a zvanou střední značka. Všechny ostatní čáry musí být nejméně 2,5 cm a nejvýše 5 cm široké, kromě základní čáry, která může být široká nejvýše 10 cm. Všechny rozměry se počítají k vnějšímu okraji čar. Všechny čáry musí být stejné barvy. Jsou-li na zadní straně dvorce umístěny reklamy nebo jiná sdělení, nesmějí být bílé nebo žluté barvy. Světlé barvy lze použít jen tehdy, nebude-li rušit vidění hráče. Jsou-li reklamy umístěny na židličkách rozhodčích sedících na zadní straně dvorce, nesmí být bílé nebo žluté barvy. Světlé barvy lze použít jen tehdy, nebude-li to rušit vidění hráče.

**Poznámka 1:** Pro utkání Davis Cupu, Fed Cupu a pro oficiální mistrovství mezinárodní tenisové federace jsou stanoveny specifické požadavky týkající se volného prostoru za základní čarou a po stranách, které jsou uvedeny v pravidlech těchto soutěží.

**Poznámka 2:** Na úrovni klubových a rekreačních soutěží má být za každou základní čarou volný prostor nejméně 5,5 m a po stranách nejméně 3,05 m.

#### 2. STÁLÁ ZAŘÍZENÍ DVORCE

Stálá zařízení dvorce zahrnují nejen síť, sloupky, tyčky pro dvouhru, provaz nebo kovové lano, popruh nebo pásku, nýbrž také, pokud na hřišti jsou, zadní a postranní ohrazení, ochozy, tribuny, pevná nebo pohyblivá sedadla a židle kolem dvorce a všechny ostatní náležitosti kolem dvorce a nad ním. Ke stálému zařízení dvorce se počítají i osoby sedící na židličkách a na sedadlech kolem dvorce, hlavní rozhodčí, rozhodčí u sítě, rozhodčí pro chyby nohou, rozhodčí na čarách a sběrači míčů, pokud jsou na určených místech.

**Poznámka:** Pro účel tohoto pravidla se pod označením hlavní rozhodčí rozumí nejen hlavní rozhodčí na empajru, ale i osoby oprávněně zaujmout místo na dvorci a všechny osoby pověřené tím, aby hlavnímu rozhodčímu při řízení zápasu pomáhaly.

### 3. MÍČ

Míč musí mít vnější povrch všude stejný, sestávající z látového potahu a který je bílé nebo žluté barvy. Má-li švy, musí být bez stehů. Pravidla týkající se míče jsou upřesněna v příloze I. (Předpisy pro provádění zkoušek předepsaných pravidlem 3). V odstavci IV je popsána velikost míče, hmotnost má být větší než 56,7 g a menší než 58,5 g. Míč má mít odskok vyšší než 134,62 cm a nižší než 147,32 cm, pustí-li se volně na betonový podklad z výše 254,00 cm. Míč musí mít při zatížení 8,165 kg přední deformaci (deformace I.) větší než 0,559 cm a menší než 0,737 cm a zadní deformaci (deformace II.) větší než 0,800 cm, a menší než 1,080 cm. Velikost obou těchto deformací určuje průměr tří samostatných měření podél tří os míče, přitom se dvě samostatná měření nesmí od sebe lišit o více než 0,076 cm.

Ke hře v nadmořské výšce nad 1219 m mohou být použity dva následující typy míčů: první typ míče je totožný s výše popsaných typem a kromě toho, že míč má mít odskok vyšší než 121,92 cm a nižší než 134,62 cm, má vnitřní tlak větší než vnější tlak. Tento typ míče je všeobecně znám jako míč pod tlakem. Druhý typ míče je totožný s výše popsaných typem a kromě toho, že míč má mít odskok vyšší než 134,62 cm a nižší než 147,32 cm, má vnitřní tlak odpovídající přibližně vnějšímu tlaku. Míč má být skladován před použitím po dobu šedesáti dnů nebo déle v nadmořské výšce místa pořádaného turnaje. Tento typ míče je všeobecně znám jako míč nulového tlaku nebo jako beztlakový míč.

Všechny zkoušky odskoků, rozměrů a deformací se provádějí podle pravidel uvedených v příloze I. Mezinárodní tenisová federace rozhodne o tom, zda míč nebo jeho prototyp vyhovuje všem uvedeným podmínkám a zda je způsobilý ke hře. Tato rozhodnutí může učinit z vlastní iniciativy nebo na žádost kterékoliv strany, která má na věci oprávněný zájem, tedy hráče, výrobce nebo národního svazu a jeho členů. Tato rozhodnutí a jejich vyklady musí být v souladu s Přehledem usnesení Mezinárodní tenisové federace, jehož výtisk lze obdržet od této federace.

**Poznámka 1:** Všechny míče, které budou použity v turnajích hraných podle pravidel tenisu, musí být uvedeny na oficiálním seznamu míčů schválených ITF, který vydává mezinárodní tenisová federace.

### 4. RAKETA

Pravidla tenisu nedovolují hrát s raketami, které nevyhovují těmto podmínkám:

- úderová plocha rakety musí být rovná a tvoří ji struny střídavě propletené nebo svázané v místech křížení a připojené k rámu rakety. Povrch výpletu je jednotný a hustota strun ve středu rakety nesmí být menší než na ostatní ploše. Raketa musí být vyrobena a vyplétna tak, aby herní vlastnosti byly stejné na obou stranách. Na strunách nesmí být připevněny žádné předměty a výstupky kromě těch, které slouží výhradně k účelům preventivní ochrany před opotřebením, před přeložením, před nežádoucími pohybem strun nebo nežádoucími vibracemi, jsou přiměřených rozměrů a jsou k tomu účelu vhodně umístěny.
- pro profesionální hru platí od 1. ledna 1997 předpis, že rám rakety s držadlem nesmí mít celkovou délku větší než 73,66 cm. Pro neprofesionální hru platí od 1. ledna 2000 předpis, že rám rakety s držadlem nesmí mít celkovou délku větší než 73,66 cm. Do 1. ledna 2000 bude maximální délka rakety pro neprofesionální hru 81,28 cm. Rám rakety nesmí mít celkovou šířku větší než 31,75 cm. Plocha výpletu nesmí mít celkovou délku větší než 39,37 cm a celkovou šířku větší než 29,21 cm.
- na rámu rakety a na držadle nesmějí být připevněny žádné předměty a zařízení kromě těch, které slouží výhradně k účelům preventivní ochrany před opotřebením, před nežádoucími vibracemi nebo které slouží k rozložení hmotnosti rakety, jsou přiměřených rozměrů a k tomuto účelu jsou vhodně umístěny.

- na rámu rakety, držadle a strunách rakety nesmí být žádné zařízení umožňující podstatně změnit tvar rakety nebo rozložení hmotnosti ve směru podélné osy, které by pozměnilo setrvačný pohyb rakety nebo záměrně změnilo fyzikální vlastnosti takovým způsobem že by během hry byl ovlivněn pohyb rakety.

Mezinárodní tenisová federace rozhodne o tom, zda raketa nebo prototyp vyhovuje výše uvedeným podmínkám a zda je způsobilá ke hře. Tato rozhodnutí může učinit z vlastní iniciativy nebo na žádost kterékoliv strany, která má na věci oprávněný zájem, tedy hráče, výrobce nebo národního svazu a jeho členů. Tato rozhodnutí a jejich vyklady musí být v souladu s Přehledem usnesení Mezinárodní tenisové federace, jehož výtisk lze obdržet od této federace.

**Případ 1.** Může být úderová plocha rakety pokryta více než jednou vrstvou strun?

**Rozhodnutí.** Ne. Pravidlo jasně hovoří o jednom povrchu křížem propletených strun.

**Případ 2.** Jsou-li struny na více než jedné ploše, je povrch výpletu považován za jednotný a rovný?

**Rozhodnutí.** Ne.

**Případ 3.** Mohou být na strunách rakety umístěna tlumítka vibrací a pokud ano, na kterém místě?

**Rozhodnutí.** Ano, tlumítka však mohou být umístěna pouze mimo místo křížení strun.

**Případ 4.** Hráči během hry náhle prasknou struny na jeho raketě. Může za těchto okolností pokračovat s touto raketou ve hře?

**Rozhodnutí.** Ano.

### 5. PODÁVAJÍCÍ A PŘIJÍMAJÍCÍ

Hráči stojí proti sobě na protilehlých stranách sítě; hráč, který první podává míč do hry, se nazývá podávající, druhý hráč přijímající.

**Případ 1.** Ztrácí bod hráč, který se pokouší o úder a překročí myšlenou čáru prodloužující síť a) před úderem, b) po úderu?

**Rozhodnutí.** V žádném z těchto případů neztrácí hráč bod proto, že překročí tuto myšlenou čáru, pokud nevstoupil do soupeřova pole uvnitř čar, které je ohraničují (pravidlo 20 e). Zabraňuje-li tím soupeři ve hře, může se soupeř odvolat k rozhodnutí hlavního rozhodčího podle pravidel 21 a 25.

**Případ 2.** Podávající žádá, aby přijímající stál uvnitř čar, které ohraničují jeho pole. Je to nezbytné?

**Rozhodnutí.** Ne. Přijímající může na své straně sítě stát kdekoli.

### 6. VOLBA STRAN A PODÁNÍ

O volbě stran a o právu podávat nebo přijímat v první hře se rozhoduje losem. Hráč, který vyhrál los, může volit nebo může požádat soupeře, aby volil:

- podání nebo příjem, v tom případě volí druhý hráč stranu, nebo
- stranu, v tom případě volí druhý hráč podání nebo příjem.

**Případ 1.** Mají hráči právo na novou volbu v případě, že zápas byl zastaven nebo odložen dříve, než byl zahájen?

**Rozhodnutí.** Ano. Výsledek losování platí, může však být učiněna nová volba týkající se podání a strany.

### 7. PODÁNÍ

Podává se takto : bezprostředně před podáním musí podávající zůstat stát oběma nohama v klidu za základní čarou (t.j. dále od sítě než je základní čára) a uvnitř mezi myšleným prodloužením střední značky a podélné čáry. Podávající potom nadhodí rukou míč do vzduchu kterýmkoliv směrem a udeří jej raketou dříve než dopadne na zem. Podání je provedeno v okamžiku, kdy se raketa

dotkne míče. Hráč, který má jen jednu paži, smí k nadhození použít rakety.

**Případ 1.** Může se podávající ve dvouhře postavit za tu část základní čáry, která je mezi podélnými čarami pro dvouhru a čtyřhru?

**Rozhodnutí.** Ne.

**Případ 2.** Vyhodí-li hráč při podání dva nebo více míčů místo jednoho, ztrácí podání?

**Rozhodnutí.** Ne. Míč je neplatný, ale jestliže je hlavní rozhodčí přesvědčen, že to hráč učinil úmyslně, může postupovat podle pravidla 21.

## 8. CHYBA NOHOU

Podávající v průběhu podání:

- nesmí změnit postavení chůzí nebo během, nepatrné pohyby nohou, které nemění podstatně původní postavení podávajícího se nepokládají za změnu postavení chůzí nebo během.
- se nesmí dotknout nohou jiného území, než území za základní čarou mezi myšleným prodloužením střední značky a podélné čáry.

## 9. PRŮBĚH PODÁNÍ

- při podání stojí podávající střídavě na pravé a na levé polovině dvorce, počínaje pravou v každé hře. Podává-li hráč z nesprávné poloviny dvorce a nezjistí-li se tato chyba, platí všechny výsledky hry následující po tomto nesprávném podání nebo po těchto nesprávných podáních. Nesprávné postavení se však musí opravit ihned, jakmile se chyba zjistí.
- při podání musí míč přejít přes síť a dopadnout na zem v poli pro podání, které leží úhlopříčně proti polovině dvorce, z níž se podává, nebo musí dopadnout na některou čáru ohraničující příslušné pole dříve, než je přijímající vrátí.

## 10. CHYBNÉ PODÁNÍ

Podání je chybné :

- poruší-li podávající některé ustanovení pravidel 7, 8 nebo 9b;
- mine-li podávající míč při pokusu o úder;
- dotkne-li se podávající míč stálého zařízení (jiného než sítě, popruhu nebo pásky) dříve než dopadne na zem.

**Případ 1.** Podávající vyhodí míč do výše jako přípravu k podání, pak se rozhodne, že jej neudeří a místo toho jej chytne. Je to chyba?

**Rozhodnutí.** Ne.

**Případ 2.** Při podání ve dvouhře hrané na hřišti pro čtyřhru se sloupky pro čtyřhru a s tyčkami pro dvouhru zasáhne míč tyčku pro dvouhru a potom dopadne na zem ve správném poli pro podání. Je to chyba nebo neplatný míč?

**Rozhodnutí.** Při podání je to chyba, protože tyčky pro dvouhru, sloupky pro čtyřhru a část sítě nebo pásky mezi nimi jsou stále zařízení dvorce (pravidlo 2 a 10 a poznámka k pravidlu 24).

## 11. DRUHÉ PODÁNÍ

Po chybě (bylo-li první podání chybné) podává podávající znovu z té poloviny dvorce, z níž poprvé podával chybně. Podal-li hráč z nesprávné poloviny, má podle pravidla 9 právo na pouze jedno podání ze správné poloviny dvorce.

**Případ 1.** Hráč podává z nesprávné poloviny dvorce. Ztratí bod a potom tvrdí, že to byla chyba, protože podával z nesprávné strany.

**Rozhodnutí.** Bod zůstává v platnosti a příští podání se provede z té strany, z které se má podle stavu hry podávat.

**Případ 2.** Za stavu hry 15:15 podávající omylem podává z levé strany a získává bod. Pak podává znovu z pravé strany, dopustí se chyby a nato se zjistí chyba v postavení. Má nárok

na předchozí bod? Z které strany dvorce má příště podávat?

**Rozhodnutí.** Předchozí bod je platný. Příští podání bude z levé strany dvorce, stav hry je 30:15 a podávající jednou podal chybně.

## 12. KDY LZE PODÁVAT

Podávající nesmí podávat, dokud není přijímající připraven. Učiní-li přijímající pokus vrátit podání, pokládá se za připraveného. Dá-li však najevo, že není připraven, nemůže se dovolávat chyby v podání, jestliže míč nedopadl do pole určeného pro podání.

## 13. NEPLATNÝ MÍČ

Ve všech případech, kdy je míč prohlášen za neplatný nebo je přerušena hra, je nutno vyložit pravidlo takto :

- jde-li pouze o toto podání, opakuje se jen toto podání
- ve všech ostatních případech se opakuje bod

**Případ 1.** Podání je přerušeno z příčiny, která není uvedena v pravidle 14. Má se opakovat jen toto podání?

**Rozhodnutí.** Ne, musí se hrát znovu celý bod.

**Případ 2.** Praskne-li míč, který je ve hře, je míč prohlášen za neplatný?

**Rozhodnutí.** Ano.

## 14. NEPLATNÉ PODÁNÍ

Podání je neplatné:

- dotkne-li se podávající síť, popruhu nebo pásky, a je jinak správný nebo dotkne-li se síť, popruhu nebo pásky, a než dopadne na zem, dotkne se ještě přijímajícího nebo čehokoli, co má přijímající na sobě nebo co drží.
- bylo-li podání zahráno správně nebo chybně, když přijímající nebyl připraven (viz pravidlo 12).

Bylo-li podání neplatné, nepočítá se a podávající podává znovu. Neplatné podání však neruší předchozí chybu.

## 15. POŘADÍ PODÁNÍ

Po skončení první hry se stává přijímající podávajícím a podávající přijímajícím. To se střídavě opakuje ve všech dalších hrách zápasu. Podává-li hráč mimo pořadí, musí podávat hráč, který měl podávat, ihned jakmile se omyl zjistí, ale všechny body dosažené před zjištěním omylu platí. Chybné podání před zjištěním omylu se nepočítá. Skončí-li hra před zjištěním takového omylu, zůstane pořadí podání tak, jak bylo změněno.

## 16. STŘÍDÁNÍ STRAN

Hráči střídají strany po ukončení první, třetí a každé další liché hry v každé sadě a po skončení každé sady. Není-li celkový počet her v sadě lichý, střídá se až po ukončení první hry v další sadě. Jestliže se omylem naruší správný postup střídání, musí hráči zaujmout správné postavení ihned, jakmile se chyba zjistí, a pokračovat v původním postupu střídání.

## 17. MÍČ VE HŘE

Míč je ve hře, jakmile je provedeno platné podání. Dokud neudeřel některý hráč chybu nebo pokud není míč prohlášen za neplatný, zůstává míč ve hře až do rozhodnutí bodu.

**Případ 1.** Hráči se nepovede správný úder, není ohlášena chyba a míč zůstává ve hře. Může soupeř reklamovat bod až po jeho dohrání?

**Rozhodnutí.** Ne, bod se nemůže reklamovat, jestliže hráči po chybě pokračovali ve hře a pokud soupeř nebyl rušen.

## 18. PODÁVÁJÍCÍ ZÍSKÁVÁ BOD

Podávající získává bod:

- jestliže se míč, který není neplatný podle pravidla 14, dříve než dopadne na zem, dotkne přijímajícího nebo čehokoli, co má přijímající na sobě nebo co drží;
- jestliže přijímající ztratí bod jinak, tak jak je uvedeno v pravidle 20.

## 19. PŘIJÍMAJÍCÍ ZÍSKÁVÁ BOD

Přijímající získává bod:

- dopustí-li se podávající dvojchyby při podání;
- ztratí-li podávající bod jinak, tak jak je uvedeno v pravidle 20.

## 20. HRÁČ ZTRÁCÍ BOD

Hráč ztrácí bod, jestliže:

- se mu nepodaří vrátit míč, který je ve hře, přímo přes síť (s výjimkou případů uvedených v pravidle 24a nebo 24c), dříve než se míč dotkne dvakrát za sebou zemí; nebo
- vrátí míč, který je ve hře tak, že dopadne na zem, na stále zařazení nebo na jiný předmět mimo čáry ohraničující soupeřovo pole; nebo
- hraje míč před dopadem a vrátí jej chybně, i když přitom stojí mimo dvorec; nebo
- chytí na raketu míč, který je ve hře, a úmyslně jej nese nebo jej úmyslně udeří raketou při úderu vícekrát než jednou; nebo
- se dotkne kteroukoli částí těla nebo raketou (ať jí drží v ruce či nikoli) nebo čímkoli, co má na sobě nebo co drží, síť, sloupků, tyček pro dvouhru, provazu nebo kovového lana, popruhu nebo pásky nebo země v soupeřově poli, pokud je míč ve hře; nebo
- hraje míč před dopadem dříve než přeletěl síť; nebo
- se míč, který je ve hře, dotkne hráče nebo čehokoli, co má na sobě nebo co drží, s výjimkou rakety, kterou drží v ruce nebo v rukou; nebo
- hodí svou raketu a zasáhne jí míč; nebo
- změní při hře úmyslně a podstatně tvar své rakety.

**Případ 1.** Při podání vyletí podávajícímu raketa z ruky a dotkne se sítě dříve než míč dopadne na zem. Je to chyba nebo hráč ztrácí bod?

**Rozhodnutí.** Hráč ztrácí bod, protože se jeho raketa dotkla sítě v době, kdy byl míč ve hře (pravidlo 20e).

**Případ 2.** Při podání vyletí podávajícímu raketa z ruky a dotkne se sítě až poté, kdy míč dopadl na zem za čáru dvorce. Je to chyba nebo hráč ztrácí bod?

**Rozhodnutí.** Je to chyba, protože míč už nebyl ve hře, když se raketa dotkla sítě.

**Případ 3.** Hráči A a B hrají proti hráčům C a D. Hráč A podává, hráč D přijímá. Hráč C se dotkne sítě dříve než míč dopadne na zem. Pak je ohlášena chyba, protože míč dopadl mimo pole pro podání. Ztrácejí hráči C a D bod?

**Rozhodnutí.** Hlášení chyby bylo chybné. Hráči C a D ztratili bod ještě než mohla být ohlášena chyba, neboť hráč C se dotkl sítě v době, kdy byl míč ve hře (pravidlo 20 e).

**Případ 4.** Může hráč beztretně přeskocit síť do soupeřova pole v době, kdy je míč ve hře?

**Rozhodnutí.** Ne. Ztrácí za to bod (pravidlo 20 e).

**Případ 5.** Hráč A zahraje míč s rotací přes síť, ale po odsokoku se míč vrátí na stranu hráče A. Hráč B nemůže na míč dosáhnout, hodí za ním tedy raketu a ta míč zasáhne. Raketa i míč dopadnou na stranu hráče A. Hráč A vrátí míč mimo pole hráče B. Získá hráč B bod, nebo jej ztrácí?

**Rozhodnutí.** Hráč B ztrácí bod (pravidlo 20a a 20h).

**Případ 6.** Hráč stojící mimo pole podání je zasažen podáváním míčem dříve než míč dopadne na zem. Získává bod nebo jej ztrácí?

**Rozhodnutí.** Zasažený hráč ztrácí bod (pravidlo 20 g), jestliže není možno na tento případ uplatnit pravidlo 14a.

**Případ 7.** Hráč stojící mimo hřiště zahraje míč před dopadem nebo jej chytí do ruky a vyžaduje

přiznání bodu, protože míč šel určitě mimo hřiště.

**Rozhodnutí.** Hráč nemůže v žádném případě žádat o získání bodu, protože:

- i) chytl-li míč, ztrácí bod podle pravidla 20g.
- ii) zahraje-li míč před dopadem a vrátí jej chybně, ztrácí bod podle pravidla 20c.
- iii) zahraje-li míč před dopadem a vrátí jej správně, hra pokračuje.

## 21. BRÁNĚNÍ SOUPEŘI VE HŘE

Dopustí-li se hráč úmyslně činu, který brání soupeři v úderu, ztrácí bod. Dopustí-li se hráč takového činu neúmyslně, bod se opakuje.

**Případ 1.** Má být potrestán hráč, dotkne-li se při úderu svého soupeře?

**Rozhodnutí.** Ne, pokud hlavní rozhodčí nepokládá za nutné zasáhnout podle pravidla 21.

**Případ 2.** Odskočí-li míč přes síť zpět k hráči, který jej udeřil, může soupeř sáhnout přes síť, aby míč zahrál. Jak rozhodne hlavní rozhodčí, brání-li mu v tom soupeř?

**Rozhodnutí.** Podle pravidla 21 může hlavní rozhodčí buď přiznat bod hráči, kterému bylo bráněno ve hře, nebo nařídít, aby se bod opakoval (viz též pravidlo 25).

**Případ 3.** Může být neúmyslný dvojdotek posuzován jako rušení soupeře podle pravidla 21?

**Rozhodnutí.** Ne.

## 22. MÍČ NA ČÁRE

Dopadne-li míč na čáru, považuje se za míč, který dopadl do pole ohraničeného touto čarou.

## 23. DOPAD MÍČE NA STÁLÉ ZAŘÍZENÍ DVORCE

Dotkne-li se míč ve hře stálého zařízení (jiného než sítě, sloupků, tyček pro dvouhru, provazu nebo kovového lana, popruhu nebo pásky) po dopadu na zem, získává bod hráč, který míč zahrál. Dotkne-li se míč těchto zařízení před dopadem na zem, získává bod soupeř.

**Případ 1.** Vracený míč zasáhne hlavního rozhodčího nebo jeho opájr. Hráč tvrdí, že míč šel do hřiště.

**Rozhodnutí.** Hráč ztrácí bod.

## 24. SPRÁVNĚ VRÁCENÝ MÍČ

Míč je vrácen správně:

- a) dotkne-li se sítě, sloupků, tyček pro dvouhru, provazu nebo kovového lana, popruhu nebo pásky, přejde přes ně a dopadne na zem ve správném poli; nebo
- b) dopadne-li podaný nebo vracený míč do správného pole a odrazí se z něho zpět přes síť nebo jej tam zažene vítr a nakloní-li se hráč, který do něho má udeřit přes síť a zahraje míč a přitom se neproviní ve smyslu pravidla 20; nebo
- c) byl-li vrácen vně kolem sloupku nebo tyčky pro dvouhru buď nad úroveň horního okraje sítě, nebo pod ní, i když se dotkne sloupku nebo tyčky pro dvouhru, pokud dopadne na zem do správného pole; nebo
- d) přesáhne-li hráčova raketa síť, když už míč vrátil, přelétne-li míč síť dříve než byl zahrán, a byl-li vrácen správně; nebo
- e) podaří-li se hráči vrátit podaný míč nebo míč ve hře, který zasáhl jiný míč ležící v poli.

**Poznámka:** Ve dvouhře, bylo-li hřiště pro čtyřhru změněno pro pohodlí ve hřiště pro dvouhru použitím tyček pro dvouhru, tvoří po dobu hry sloupky pro čtyřhru a ty části sítě, provazu nebo kovového lana a pásky, které jsou vně tyček pro dvouhru, stále zařízení dvorce a nelze je považovat za sloupky nebo části sítě pro dvouhru. Vracený míč, který proletí pod lanem sítě mezi tyčkou pro dvouhru a přílehlým sloupkem pro čtyřhru, aniž se dotkl lana sítě, sítě nebo sloupku pro čtyřhru, a dopadne do správného pole, je vrácen správně.

**Případ 1.** Míč jdoucí mimo dvorec zasáhne sloupek pro čtyřhru nebo tyčku pro dvouhru a dopadne do soupeřova pole. Je úder správný?

**Rozhodnutí.** Jestliže je to podání, není správný (podle pravidla 10c). Jestliže to není podání, je úder správný (podle pravidla 24a)

**Případ 2.** Je úder správný, jestliže hráč při vrácení míče drží raketu oběma rukama?

**Rozhodnutí.** Ano.

**Případ 3.** Podaný míč nebo míč ve hře zasáhne míč ležící na dvorci. Je tím získán nebo ztracen bod?

**Rozhodnutí.** Není. Hra musí pokračovat. Není-li hlavnímu rozhodčímu jasné, zda byl vrácen správný míč, prohlásí bod za neplatný.

**Případ 4.** Může hráč kdykoli při hře použít více než jedné rakety?

**Rozhodnutí.** Ne. Text pravidel se vztahuje vždy jen k jedné raketě.

**Případ 5.** Může hráč požadovat, aby míč nebo míče ležící na soupeřově poli byly odstraněny?

**Rozhodnutí.** Ano, jen pokud není míč ve hře.

## 25. PŘEKÁŽKA HRÁČE PŘI ÚDERU

Zabránilo-li hráči v provedení úderu něco, na co nemá vliv, s výjimkou stálého zařízení dvorce, musí být míč prohlášen za neplatný. Výjimku tvoří ustanovení pravidla 21.

**Případ 1.** Divák se dostane do cesty hráči a tomu se nepodaří vrátit míč. Může hráč požadovat, aby byl míč prohlášen za neplatný?

**Rozhodnutí.** Ano, je-li hlavní rozhodčí přesvědčen, že hráče rušily okolnosti, na které neměl vliv, nikoli však způsobilo-li to stálé zařízení dvorce nebo úpravy hřiště.

**Případ 2.** Hráč je rušen jako v předchozím případě a hlavní rozhodčí prohlásí míč za neplatný. Podávající podal předtím jednou chybně. Má právo na dvě podání?

**Rozhodnutí.** Ano, neboť je-li míč ve hře, musí se opakovat bod, nikoli pouze úder.

**Případ 3.** Může hráč požadovat, aby byl míč prohlášen za neplatný podle pravidla 25, domnívá-li se, že soupeř byl rušen ve hře, a proto neočekával, že soupeř míč vrátí?

**Rozhodnutí.** Ne.

**Případ 4.** Je úder správný, zasáhne-li míč, který je ve hře, ve vzduchu jiný míč?

**Rozhodnutí.** Míč má být prohlášen za neplatný, nedostal-li se jiný míč do vzduchu přičiněním někteřého z hráčů. V takovém případě rozhodne hlavní rozhodčí podle pravidla 21.

**Případ 5.** Ohlásí-li hlavní rozhodčí, nebo jiný rozhodčí „chybu“ nebo „aut“ a pak se opraví, které hlášení platí?

**Rozhodnutí.** Míč musí být prohlášen za neplatný, není-li hlavní rozhodčí přesvědčen, že žádný z hráčů nebyl rušen ve hře. Jinak platí opravené hlášení.

**Případ 6.** Odrazí-li se míč při prvním podání, které bylo chybné, zpět do dvorce a překáží přijímajícímu v přijetí druhého podání, může přijímající žádat, aby toto podání bylo prohlášeno za neplatné?

**Rozhodnutí.** Ano. Měl-li však možno odstranit míč ze dvorce a neučiní-li tak z nedbalosti, nemůže neplatnost podání požadovat.

**Případ 7.** Je úder správný, dotkne-li se míč předmětu ležícího nebo pohybujícího se na dvorci?

**Rozhodnutí.** Je to správný úder, nedostal-li se tento předmět na dvorec, až když byl míč uveden do hry. V tomto případě musí být míč prohlášen za neplatný. Zasáhne-li míč, který je ve hře, předmět pohybující se po povrchu dvorce nebo nad ním, musí být prohlášen za neplatný.

**Případ 8.** Jak se postupuje, je-li první podání chybné, druhé podání správné a míč musí být prohlášen za neplatný buď podle pravidla 25 nebo proto, že hlavní rozhodčí není schopen rozhodnout?

**Rozhodnutí.** Chyba se zruší a celý bod se hraje znovu.

## 26. STAV VE HŘE

a) Získá-li hráč první bod, je stav 15 pro tohoto hráče, získá-li též hráč druhý bod, je stav 30 pro tohoto hráče, získá-li též hráč třetí bod, je stav 40 pro tohoto hráče, a získá-li též hráč čtvrtý bod, získává hru s touto výjimkou: získají-li oba hráči po třech bodech, je stav shoda a nejbližší bod se počítá jako výhoda pro toho hráče, který jej získal. Získá-li též hráč následující bod, vyhrává hru. Získá-li následující bod druhý hráč, je stav opět shoda a tak dále, dokud jeden z hráčů nezíská dva body následující bezprostředně po shodě, a tím i hru.

b) Volitelný alternativní systém skóre

Systém stavu hry bez výhod „NO AD“ může být zaveden jako alternativní systém skóre s tou podmínkou, že pořadatel oznámí toto rozhodnutí před začátkem akce.

V tomto případě má pravidlo následující znění:

Získá-li hráč první bod, je stav 15 pro tohoto hráče, získá-li též hráč druhý bod, je stav 30 pro tohoto hráče, získá-li též hráč třetí bod, je stav 40 pro tohoto hráče, a získá-li též hráč čtvrtý bod, získává hru s touto výjimkou: získají-li oba hráči po třech bodech, je stav shoda a následuje jeden rozhodující bod, při kterém přijímající určí zda chce přijímat podání z pravé poloviny dvorce nebo z levé poloviny dvorce. Hráč, který vyhrál rozhodující bod, získává hru.

### Čtyřhra

Ve čtyřhře platí podobný systém jako ve dvouhře. Pokud stav hry dosáhne shody, může si přijímající tým vybrat, zda chce přijímat rozhodující bod z pravé nebo z levé poloviny dvorce. Tým, který vyhrál rozhodující bod, získává hru.

### Směšná čtyřhra

Pokud stav hry dosáhne shody při podání muže, musí muž podávat na muže bez ohledu na polovinu dvorce, na které přijímající stojí. Pokud stav hry dosáhne shody při podání ženy, musí žena podávat na ženu bez ohledu na polovinu dvorce, na které přijímající stojí.

## 27. STAV V SADĚ

a) Hráč (ve čtyřhře pár), který první získal šest her, vyhrává sadu. Musí však získat nejméně o dvě hry více než soupeř, a jestliže je to nutné, musí se sada prodloužit, dokud se nedosáhne tohoto rozdílu.

b) Způsob počítání tie-break lze použít jako alternativu ke způsobu počítání s výhodami podle ustanovení pravidla 27a, avšak musí to být ohlášeno před zápasem.

V tomto případě platí toto pravidlo:

Počítání při tie-breaku se použije, dosáhnou-li obě strany stavu šesti her v kterékoli sadě s výjimkou třetí nebo páté sady zápasu hraného na tři nebo pět sad. Ve třetí nebo páté sadě se hraje jako obvykle s výhodami na rozdíl dvou her, jestliže nebylo před zápasem ohlášeno jiné rozhodnutí.

V tie-breaku se postupuje následujícím způsobem.

### Dvouhra

i) Hráč, který první získá sedm bodů, získává hru a sadu za předpokladu, že vede rozdílem dvou bodů. Mají-li obě strany po šesti bodech, prodlouží se hra, dokud se nedosáhne tohoto rozdílu. V tie-breaku se používá numerické počítání.

ii) Hráč, který má podle pořadí podávat, je podávajícím pro první bod. Jeho soupeř je podávajícím pro druhý a třetí bod a potom podává každý hráč střídavě pro dva následující body, dokud není rozhodnuto o vítězi hry a sady.

iii) Od prvního bodu se podává střídavě z pravé a levé strany dvorce počínaje pravou stranou. Jestliže je podání provedeno z nesprávné strany dvorce a nezjistí-li se to, platí všechny výsledky hry následující po takovém nesprávném podání nebo po takových nesprávných podáních. Nesprávné postavení se však musí opravit ihned, jakmile se chyba zjistí.

iv) Hráči si vymění strany po každých šesti bodech a po skončení tie-breaku.



v) Pro výměnu míčů se počítá tie-break za jednu hru, pouze v případě, že by měly být míče měněny na začátku tie-breaku, bude tato výměna posunuta do druhé hry následující sady.

#### Čtyřhra

Ve čtyřhře se použije postupu platného pro dvouhru. Hráč, který má podle pořadí podávat, je podávajícím jen pro první bod. Každý hráč potom střídavě podává pro dva body v téměř pořadí v jakém podává v této sadě předtím, dokud není rozhodnuto o vítězi hry a sady.

#### Střídání podání

Hráč (nebo pár ve čtyřhře), který měl podávat v tie-breaku jako první, bude přijímajícím v první hře následující sady.

**Případ 1.** Za stavu 6:6 se hraje tie-break, ačkoli bylo rozhodnuto a ohlášeno před zápasem, že tato sada bude hrána s výhodyami na rozdíl dvou her. Jsou již odehrané body platné?

**Rozhodnutí.** Zjistí-li se chyba dříve, než byl dán míč do hry pro druhý bod, bude první bod počítán jako platný, ale chyba musí být ihned opravena. Zjistí-li se však chyba až potom, kdy byl míč dán do hry pro druhý bod, bude hra pokračovat jako tie-break.

**Případ 2.** Za stavu 6:6 se hraje s výhodyami na rozdíl dvou her, ačkoli bylo rozhodnuto a ohlášeno před zápasem, že bude hrán tie-break. Jsou již odehrané dva body platné?

**Rozhodnutí.** Zjistí-li se chyba dříve, než byl dán do hry pro druhý bod, bude první bod počítán jako platný, ale chyba musí být ihned opravena. Zjistí-li se však chyba až potom, kdy byl míč dán do hry pro druhý bod, bude hra pokračovat s výhodyami na rozdíl dvou her. Bude-li však potom dosaženo stavu hry 8:8 nebo s vyšším sudým číslem, bude za tohoto stavu hrán tie-break.

**Případ 3.** Podává-li během tie-breaku ve dvouhře nebo ve čtyřhře hráč mimo pořadí podání, zůstane takto změněné podání až do konce hry?

**Rozhodnutí.** Jestliže hráč dokončil svá podání, zůstane pořadí podání tak, jak bylo změněno. Zjistí-li se chyba dříve než hráč dokončí svá podání, opraví se pořadí ihned, ale odehrané body zůstávají v platnosti.

#### Alternativní způsoby počítání (testované ITF)

##### 1. „Krátké“ sady

Hráč (ve čtyřhře pár), který první získal čtyři hry, vyhrává sadu. Musí však získat nejméně o dvě hry více než soupeř. Dosáhnou-li obě strany stavu čtyř her v kterékoli sadě, hraje se rozhodující hra systémem tie-break.

##### 2. rozhodující sada „tie-break“

Když je při klasickém počítání stav v zápase 1 : 1 na sady, respektive 2 : 2 na sady, když se hraje na tři vítězné sady, hraje se rozhodující sada systémem tie-break

**Poznámka:** V případě použití „rozhodující sady tie-break“ namísto závěrečné sady:

- původní střídání pořadí podání zůstává zachováno (Pravidla 5 a 14)
- ve čtyřhře může být pořadí podání a přijímání uvnitř páru změněno jako na začátku každé sady
- před začátkem-rozehráním rozhodující sady tie-break by měla být přestávka 120 vteřin
- výměna míčů neproběhne před začátkem rozhodující sady tie-break ani v případě, že by před touto hrou měla přijít

##### 3. rozhodující sada „náhlá smrt“

Když je při klasickém počítání stav v zápase 1 : 1 na sady, respektive 2 : 2 na sady, když se hraje na tři vítězné sady, hraje se rozhodující sada systémem „náhlá smrt“. Hráč (ve čtyřhře pár), který první získal dvě hry, vyhrává rozhodující sadu. Musí však získat nejméně o dvě hry více než soupeř. Dosáhnou-li obě strany dvou her, hraje se rozhodující hra systémem tie-break.

Použití těchto alternativních způsobů počítání stavu v sadě musí být oznámeno pořadatelem před zahájením akce.

## 28. NEJVYŠŠÍ POČET SAD

Nejvyšší počet sad v zápase může být pět, při účasti žen tři (při použití krátkých sad u obou kategorií pět).

## 29. POSTAVENÍ ROZHODČÍCH

V zápasech, v nichž je určen hlavní rozhodčí, je jeho rozhodnutí konečné. Je-li však určen vrchní rozhodčí, je možno se k němu odvolat z rozhodnutí hlavního rozhodčího v otázce pravidel. Konečné je teprve rozhodnutí vrchního rozhodčího. V zápasech, v nichž jsou určeni pomocníci hlavního rozhodčího (čaroví rozhodčí, rozhodčí na síti, rozhodčí pro chyby nohou), jsou jejich rozhodnutí v otázkách faktu konečná. Pouze v případě, kdy se tento pomocník dopustí podle názoru hlavního rozhodčího prokazatelně chyby, může hlavní rozhodčí jeho rozhodnutí změnit nebo prohlásit míč za neplatný. Není-li pomocník schopen rozhodnout, okamžitě to oznámí hlavnímu rozhodčímu a ten rozhodne sám. Není-li hlavní rozhodčí schopen rozhodnout v otázce faktu, prohlásí míč za neplatný.

V zápasech Davis Cupu nebo v jiných utkáních družstev, při nichž je vrchní rozhodčí přítomen na dvorci, může změnit jakékoliv rozhodnutí. Vrchní rozhodčí může též dát pokyn hlavnímu rozhodčímu, aby byl bod považován za neplatný.

Vrchní rozhodčí může podle uvážení kdykoliv přerušit a odložit zápas pro tmou, pro nevyhovující stav hřiště nebo pro špatné počasí. Při takovém přerušení platí dosažený stav a postavení hráčů na hřišti, nedohodnou-li se vrchní rozhodčí a hráči na něčem jiném.

**Případ 1.** Hlavní rozhodčí prohlásí míč za neplatný, ale hráč tvrdí, že není důvod k opakovaní bodu. Může být vrchní rozhodčí požádán o rozhodnutí?

**Rozhodnutí.** Ano. V otázce výkladu pravidel tenisu vztahující se k určité nesporné skutečnosti rozhoduje nejprve hlavní rozhodčí. Má-li však hlavní rozhodčí pochybnost nebo se hráč odvolává proti jeho rozhodnutí, může být vrchní rozhodčí požádán o rozhodnutí, které je konečné.

**Případ 2.** Míč je ohlášen „aut“, ale hráč tvrdí, že míč byl dobrý. Může rozhodnout vrchní rozhodčí?

**Rozhodnutí.** Ne, protože je to rozhodnutí vztahující se ke skutečné události, a proto rozhodnutí rozhodčích na dvorci je konečné.

**Případ 3.** Může hlavní rozhodčí po dohrání bodu opravit – podle vlastního názoru – prokazatelnou chybu čarového rozhodčího, která se stala ve hře?

**Rozhodnutí.** Ne. Hlavní rozhodčí může opravit rozhodnutí čarového rozhodčího pouze tehdy, učiní-li tak ihned po tom, kdy se chyba stala.

**Případ 4.** Čarový rozhodčí hlásí míč „aut“. Hlavní rozhodčí dopad míče dobře neviděl, ale přesto se domníval, že míč byl dobrý. Může změnit rozhodnutí čarového rozhodčího?

**Rozhodnutí.** Ne. Hlavní rozhodčí může toto rozhodnutí změnit, jen je-li přesvědčen, že to bylo prokazatelně nesprávné. Může opravit míč označený čarovým rozhodčím jako dobrý jen tehdy, viděl-li prostor mezi míčem a čarou. Míč hlášený čarovým rozhodčím chybně „aut“ může opravit jen tehdy, když viděl, že míč dopadl na čáru nebo padl do dvorce z její vnitřní strany.

**Případ 5.** Může čarový rozhodčí změnit své rozhodnutí po ohlášení stavu hry hlavním rozhodčím?

**Rozhodnutí.** Ano, jestliže si čarový rozhodčí uvědomí, že udělal chybu, může ohlásit opravu, učiní-li tak okamžitě.

**Případ 6.** Hráč tvrdí, že míč, který zahrál, byl dobrý, ačkoli rozhodčí na čáře ohlásil míč „aut“. Může hlavní rozhodčí změnit jeho rozhodnutí?

**Rozhodnutí.** Ne. Hlavní rozhodčí nemůže nikdy změnit rozhodnutí na základě protestu hráče nebo na jeho žádost.

## Pravidla pro „Jestřábí oko“

Na turnajích, které používají systém Elektronického přezkoumání platí následující postupy při všech zápasech hraných na daném dvorci, kde je systém používán.

Hráč (pár) může požádat o Elektronické přezkoumání dopadu míče při výroku čarového rozhodčího nebo (o Elektronické přezkoumání dopadu míče) při opravě výroku čarového rozhodčího hlavním rozhodčím, a to pouze u konečného míče nebo pokud hráč (pár) zastaví hru během výměny (vrácení míče/return je povolen, ale poté musí hráč okamžitě přestat hrát-zastavit hru).

Hlavní rozhodčí rozhodne o použití Elektronického přezkoumání, pokud existují pochybnosti o přesnosti hlášení míče nebo o opravě chybného hlášení. Hlavní rozhodčí může zamítnout žádost o Elektronické přezkoumání, pokud se domnívá, že hráč požádal bezdůvodně nebo příliš pozdě.

Ve čtyřhře musí žadající hráč učinit požadavek takovým způsobem, že je hra přerušena nebo hlavní rozhodčí zastaví hru. Pokud je žádost vznesena ke hlavnímu rozhodčímu, ten musí nejprve posoudit, zda byl dodržen oprávněný postup odvolání. Pokud nebyl postup správný nebo byl učiněn pozdě, hlavní rozhodčí může rozhodnout, že soupeři-protihráči vznikla úmyslná překážka, a v takovém případě apeluje hráč (pár) ztrácí bod.

Původní hlášení nebo oprava rozhodnutí zůstávají vždy v platnosti, pokud není možné, z jakéhokoliv důvodu, použít Elektronické přezkoumání k učinění rozhodnutí o dopadu míče.

Konečné rozhodnutí hlavního rozhodčího bude výsledkem Elektronického přezkoumání a je nezpochybnitelné. V případě nutnosti ručního výběru určitého dopadu míče k opakovaní systémem, rozhodne rozhodčí zvolený vrchním rozhodčím, který dopad míče bude přezkoumán.

### Postup při kontrole stopy dopadu míče

#### (Ball Mark Inspection)

1. Kontrola stopy dopadu míče je možná pouze na antukových dvorcích.
2. Kontrola dopadu míče požadovaná hráčem (párem) může být povolena pouze pokud hlavní rozhodčí není schopen učinit rozhodnutí o stopě dopadu míče ze své židle – a to buď při konečném míči nebo když hráč (pár) přestane hrát během výměny (reflexivní vrácení míče nebo return jsou dovoleny, ale poté musí být hra okamžitě přerušena).
3. Pokud se hlavní rozhodčí rozhodne zkontrolovat stopu dopadu míče, musí tak učinit sám, tzn. opustit stolicí rozhodčího a sejít k místu dopadu míče. Pokud neví, kde stopa je, vyzve čarového rozhodčího, aby mu stopu dopadu míče ukázal. Čarový rozhodčí pouze ukáže stopu a hlavní rozhodčí rozhodne, zda je míč „dobrý“ nebo „aut“.
4. Původní hlášení nebo oprava chybného hlášení zůstává vždy v platnosti, pokud čarový rozhodčí a hlavní rozhodčí nemohou stopu dopadu míče nalézt nebo pokud je stopa nečitelná.
5. Jakmile hlavní rozhodčí jednou určil a rozhodl o stopě dopadu míče, je toto rozhodnutí konečné a nezpochybnitelné.
6. Při hře na antuce by hlavní rozhodčí neměl ohlašovat stav hry příliš rychle, pokud si není hlášením zcela jist. Když si není naprosto jistý, počká s ohlášením stavu hry na případné rozhodnutí hráče požádat o kontrolu stopy dopadu míče.
7. Ve čtyřhře musí protestující hráč projevit svou žádost takovým způsobem, že zastaví hru nebo hru přeruší hlavní rozhodčí. Pokud je vznesena žádost o kontrolu stopy dopadu míče k hlavnímu rozhodčímu, ten musí nejprve určit, zda byl zvolen správný postup. Jestliže postup nebyl správný nebo byla žádost učiněna pozdě, hlavní rozhodčí může situaci posoudit jako úmyslné bránění soupeři ve hře.
8. Pokud hráč smaže stopu míče, souhlasí, že byl míč dobrý.
9. V zápasech s hlavním rozhodčím nesmí hráč přejít na soupeřovu polovinu zkontrolovat stopu dopadu míče. Pokud tak učiní, je penalizován za Nesportovní chování v souladu s Penalty systémem.

## 30. PLYNULOST HRY A ČAS ODPOČINKU

Hra má plynule pokračovat od prvního podání až do ukončení zápasu s těmito výjimkami:

- je-li první podání chybné, musí být míč pro druhé podání udeřen podávajícím bez meškání. Přijímající musí hrát v přiměřeném tempu podávajícího a musí být připraven přijímat, když je podávající připraven podávat. Při změně stran může uplynout maximálně jedna minuta a třicet sekund od momentu ukončení hry do okamžiku zahrání prvního podání v další hře. Po první hře každé sady a v tie-breaku musí hra plynule pokračovat a hráči si musí vyměnit strany bez přestávky. Po skončení každé sady následuje přestávka 120 sekund od momentu ukončení hry do okamžiku zahrání prvního podání v další hře. Hlavní rozhodčí může vzít zřetel na překážku, která zabránila pokračování ve hře. Pořadatelé mezinárodních okruhů a utkání družstev uznávaných Mezinárodní tenisovou federací mohou určit povolený čas mezi jednotlivými body, který nesmí přesáhnout 20 sekund a to od okamžiku, kdy byl dohrán předchozí bod do chvíle zahájení příštího bodu.
- hra se nesmí nikdy přerušit, zdržovat nebo rušit proto, aby hráč nabral sílu, dech nebo tělesnou kondici. Pouze v případě zranění může hlavní rozhodčí povolit jedno třiminutové přerušení k ošetření tohoto zranění.
- vznikne-li bez hráčovy viny na jeho oděvu, obuvi nebo výstroji (kromě rakety) taková závada, že je pro hráče nemožné nebo nežádoucí pokračovat ve hře, může hlavní rozhodčí přerušit hru, aby závada mohla být odstraněna.
- hlavní rozhodčí může kdykoliv přerušit nebo zdržet hru, jestliže je to nutné nebo vhodné.
- po třetí sadě, zúčastní-li se hry ženy, tak po druhé sadě, má každý hráč právo na odpočinek, avšak ne delší než 10 minut. V zemích ležících mezi 15. stupněm severní šířky a 15. stupněm jižní šířky ne delší než 45 minut. Hlavní rozhodčí však může, je-li to nezbytné vzhledem k okolnostem, které se vymykají kontrole hráčů, přerušit hru na takovou dobu, jakou uzná za nutnou. Přerušit-li se hra a pokračuje se v ní až druhý den, mají hráči druhý den právo na odpočinek až po sehrání tří sad (při účasti žen dvou sad), dokončení rozehrané sady se považuje za jednu sadu. Přerušit-li se hra a pokračuje se v ní týž den až po deseti minutách, mají hráči nárok na odpočinek až po sehrání tří sad bez přerušení (při účasti žen dvou sad), dokončení rozehrané sady se považuje za jednu sadu. Každá národní federace nebo řídicí výbor turnaje, utkání nebo soutěže může toto ustanovení upravit nebo je vypustit ze svých předpisů, avšak musí být ohlášeno před jejich zahájením. V soutěžích Davis Cupu a Fed Cupu může toto ustanovení upravit nebo je vypustit ze svých předpisů pouze Mezinárodní tenisová federace.
- řídicí výbor soutěže může podle své úvahy určit délku rozehraní před zápasem. Tato doba nesmí přesáhnout pět minut a musí být ohlášena před zahájením soutěže.
- v případě nutnosti použít penalty systém učiní hlavní rozhodčí rozhodnutí v souladu s odpovídajícím způsobem sankcí.
- bude-li porušování zásad této hry i nadále pokračovat, může hlavní rozhodčí po náležitém napomenutí skrečovat zápas hráči, který se provinil.

## 31. KOUČOVÁNÍ

V utkání družstev může hráč přijímat pokyny od kapitána sedícího na dvorci pouze při střídání stran na konci hry, nikoli však při střídání stran při tie-breaku. V kterémkoli jiném zápase nesmí hráč přijímat při hře žádné pokyny. Ustanovení tohoto pravidla musí být přísně dodržována. Hráči, který se provinil, může být po náležitém napomenutí zápas skrečován. Je-li stanoven penalty systém, hlavní rozhodčí učiní rozhodnutí v souladu s tímto způsobem sankcí.

**Případ 1.** Může hráč dostat napomenutí nebo může mu být zápas skrečován, jestliže pokyny dostává posunky nebo jiným nenápadným způsobem?

**Rozhodnutí.** Hlavní rozhodčí musí zasáhnout ihned, jakmile postřehne, že pokyn byl dán slovně

nebo signály. Jestliže to hlavní rozhodčí nepostřehne, může jej hráč na to upozornit. Může hráč přijímat pokyny během stanovené přestávky podle pravidla 30e, nebo když je hra přerušena a opustí dvorec?

**Případ 2.**

**Rozhodnutí.** Ano, za těchto okolností, není-li hráč na dvorci, neexistuje žádné omezení pro koučování.

**Poznámka:** Koučováním se rozumí jakákoliv rada nebo pokyn.

## 32. VÝMĚNA MÍČŮ

Mají-li se měnit míče po stanoveném počtu her a výměna se neprovede ve správném sledu, opraví se chyba, až hráč nebo pár ve čtyřhře, který měl s novými míči podávat, bude opět na řadě. Další výměna bude prováděna tak, že počet her mezi těmito výměnami bude v souladu s původně dohodnutým počtem her.

## ČTYŘHRA

### 33. ČTYŘHRA

Všechna výše uvedená pravidla platí též pro čtyřhru s těmito výjimkami:

### 34. DVOREC PRO ČTYŘHRU

Pro čtyřhru je dvorec široký 10,97 m, t. j. o 1,37 m na každé straně širší než dvorec pro dvouhru. Ty části podélných čar pro dvouhru, které leží mezi oběma čarami pro podání, se nazývají podélné čáry pro podání. Jinak je dvorec vyznačen jako dvorec popsáný v pravidle 1, avšak části podélných čar pro dvouhru mezi základní čarou a čarou pro podání na obou stranách sítě mohou být vynechány.

### 35. POŘADÍ PODÁNÍ VE ČTYŘHŘE

Pořadí podání se stanoví na začátku každé sady takto: Dvojice, která má podávat v první hře této sady, se dohodne, který z hráčů bude podávat a dvojice soupeře se dohodne o podávajícím pro druhou hru. Spoluhráč hráče, který podával v první hře, bude podávat ve třetí hře, spoluhráč hráče, který podával ve druhé hře, bude podávat ve čtvrté hře a tak dále ve stejném pořadí ve všech následujících hrách této sady.

**Případ 1.** Při čtyřhře se jeden hráč nedostaví včas ke hře a jeho spoluhráč žádá o povolení, aby směl hrát sám proti soupeřům. Je to možné?

**Rozhodnutí.** Není.

### 36. POŘADÍ PŘIJÍMÁNÍ VE HŘE

Pořadí přijímání podání se stanoví na začátku každé sady takto:

Dvojice, která má přijímat podání v první hře se dohodne, který z hráčů přijme první podání, a tento hráč bude nadále přijímat první podání v každé liché hře po celou tuto sadu. Rovněž dvojice soupeřů určí, který z hráčů přijme první podání v druhé hře, a tento hráč bude nadále přijímat první podání v každé sudé hře po celou tuto sadu. Spoluhráči přijímají podání střídavě po celou hru.

**Případ 1.** Je ve čtyřhře dovoleno, aby se spoluhráč přijímající nebo podávajícího postavil tak, aby bránil přijímajícímu v rozledu?

**Rozhodnutí.** Ano, spoluhráč podávajícího nebo přijímajícího se na své straně sítě může postavit kamkoli do hřiště nebo mimo ně.

### 37. PODÁNÍ MIMO POŘADÍ VE ČTYŘHŘE

Podává-li jeden z dvojice hráčů mimo určené pořadí, musí podávat spoluhráč, který měl správně podávat, ihned jakmile se omyl zjistí, avšak všechna chybná podání a všechna

body získané před zjištěním omylu zůstávají v platnosti. Dokončí-li se hra před zjištěním omylu, zůstane pořadí tak, jak bylo změněno.

### 38. CHYBA V POŘADÍ PŘIJÍMÁNÍ VE ČTYŘHŘE

Změní-li přijímající v průběhu hry pořadí přijímání podání, zůstane změněno až do konce hry, v níž byla chyba zjištěna, ale hráči musí v příští hře této sady, kdy jsou přijímajícími, přijímat v původním pořadí.

### 39. CHYBNÉ PODÁNÍ VE ČTYŘHŘE

Podání je chybné v případech uvedených v pravidle 10 nebo dotkne-li se míč spoluhráče podávajícího nebo čehokoli, co má tento hráč na sobě nebo co drží. Dotkne-li se však míč podaný do hry, dříve než dopadne na zem, spoluhráče přijímajícího nebo čehokoli co má na sobě nebo co drží, získává bod podávající, není-li míč neplatný podle pravidla 14a.

### 40. ZPŮSOB HRY VE ČTYŘHŘE

V úderech do míče se střídají hráči obou dvojic. Dotkne-li se míče, který je ve hře, některý hráč raketou v rozporu s ustanovením tohoto pravidla, získávají bod jeho soupeři.

**Poznámka 1:** není-li stanoveno jinak, platí tato pravidla pro muže i ženy.

**Poznámka 2:** alternativní systém stavu hry ve čtyřhře a smíšené čtyřhře je popsán v pravidle 26b.

## PRAVIDLA TENISU NA VOZÍČKU

Tenis na vozíčku používá též pravidla, jako tenis tělesně schopných hráčů, schválená Mezinárodní tenisovou federací s tou výjimkou, že hráči při tenisu na vozíčku jsou dovoleny dva dopady míče. Hráč musí vrátit míč dříve než se potřeťí dotkne země. Vozíček je součástí těla. Všechna příslušná pravidla, která se týkají těla hráče, se vztahují i na vozíček.

### I. HRÁČ SOUTĚŽÍCÍ V TENISU NA VOZÍČKU

a) Aby se hráč mohl účastnit tenisových turnajů vozíčkářů a paralympijských her, musí mít lékařsky diagnostikovanou stálou pohybovou nezpůsobilost. Důsledkem této stálé pohybové nezpůsobilosti je podstatná nebo celková ztráta funkce jedné nebo více dolních končetin. Nebude-li hráč vlivem těchto funkčních omezení schopen hrát soutěžní tenis tělesně schopných (tj. nemá pohyblivost pokrýt dvorec odpovídající rychlostí), pak tento hráč bude oprávněn hrát soutěžní tenis na vozíčku na turnajích schválených ITF.

b) Příklady stálé nezpůsobilosti, které vyhovují kritériím pro účast na turnajích, jsou: paralýza, amputace, radiologický důkaz zkrácení končetin, částečná nebo úplná klobní ztuhlost nebo klobní náhrada. Tyto fyzické nezpůsobilosti musí trvale narušovat funkční pohyblivost. Nálezy jako kontrakce měkké tkáně, nepevnost vazů, otok nebo atrofie z přetížení nebo symptomy jako bolest nebo ztuhlost bez výše popsaných kritérií nejsou považovány za stálou fyzickou nezpůsobilost.

c) Ochrvnutí končetin je charakterizováno popsanými kritérii stálé fyzické nezpůsobilosti v nejméně třech končetinách.

*Jakékoliv dotazy nebo žádosti týkající se způsobilosti hráče v účasti v soutěžích jsou rozhodovány ITWFE.*

### II. PODÁNÍ

a) podaný míč může po dopadu na zem v poli pro podání dopadnout ještě jednou uvnitř čar nebo mimo ně, dříve než jej přijímající uvrtí.

- b) podání by mělo být odehráno následujícím způsobem: bezprostředně před započítím podání musí být podávající v klidové pozici. Poté je podávajícímu před zasazením míče povoleno jedno odstrčení.
- c) podávající se nesmí v průběhu podání dotknout kterýmkoli kolem jiného území, než území za základní čarou mezi myšleným prodloužením střední značky a podélné čáry.
- d) je-li běžný způsob podání pro ochrnutého hráče fyzicky nemožný, může někdo jiný tomuto hráči míč nadhodit.

### III. MÍČ VE HŘE

Míč je ve hře dokud není bod rozhodnut. Míč musí být vrácen do soupeřova pole dříve než se potřetí dotkne pole. Druhý dopad může být uvnitř nebo vně čar ohraničující dvorec.

### IV. HRÁČ ZTRÁČÍ BOD

Hráč ztrácí bod jestliže:

- a) se mu nepodaří vrátit míč dříve, než se míč dotkne třikrát země.
- b) použije kteroukoli část svých nohou nebo dolní části končetin jako brzdy nebo ke stabilizaci při podání, úderu do míče, při otáčení nebo rozehrání.
- c) neudrží jednu část hýždí v kontaktu se sedadlem vozičku při kontaktu s míčem.

### V. TENIS HRÁČŮ NA VOZÍČKU S NEHANDICPOVANÝMI HRÁČI

Hraje-li hráč na vozičku, definovaný v pravidle 1, s nebo proti nehandicapovanému hráči dvouhru nebo čtyřhru, platí pravidla tenisu na vozičku pro vozičkáře a pravidla tenisu pro nehandicapovaného hráče. V tom případě jsou hráči na vozičku povoleny dva dopady a nehandicapovanému hráči jeden dopad.

*Poznámka:* definice dolních končetin je: dolní končetina včetně hýždí, bok, stehno, noha, kotník a chodidlo.

## DODATEK K PRAVIDLŮM TENISU

### MEZINÁRODNÍ TENISOVÁ FEDERACE – PRAVIDLO 69

Oficiální a rozhodující znění pravidel tenisu musí být vždy publikováno v anglickém jazyce a jakékoli změny nebo výklad těchto pravidel mohou být provedeny pouze na Hlavním výročním shromáždění rady, ani kdyby rozhodnutí obsahující takovou změnu bylo přijato Federací v souladu s Pravidlem 21 (Notice of Resolutions) a toto rozhodnutí nebo rozhodnutí podobného účinku musí být v téže věci schváleno dvoutřetinovou většinou hlasů.

Každá takto provedená změna nabude platnosti od následujícího prvního ledna, ledaže by Shromáždění předepsanou většinou rozhodlo jinak.

Rídicí výbor má však zmocnění připravit naléhavé otázky věcného výkladu ke schválení následujícímu Hlavnímu shromáždění.

Toto pravidlo nesmí být změněno bez jednomyslného souhlasu Hlavního shromáždění rady.

#### PŘÍLOHA I

### PŘEDPISY PRO PROVÁDĚNÍ ZKOUŠEK PŘEDEPSANÝCH PRAVIDLEM 3

- i) Pokud není stanoveno jinak, mají se všechny zkoušky provádět při teplotě přibližně 20 °C a při relativní vlhkosti přibližně 60%. Všechny míče se mají vyjmout z obalu a po dobu 24 hodin před zkouškami skladovat v předepsané teplotě a vlhkosti. Tato teplota a vlhkost má být též při počátku zkoušky.
- ii) Pokud není stanoveno jinak, jsou limity určeny pro zkoušku v atmosférickém tlaku odpovídajícímu barometrickému odečtu přibližně 76 cm.
- iii) Jiná měřítka mohou být stanovena pro místa, kde se průměrná teplota, vlhkost a průměrný barometrický tlak, při nichž se hraje, podstatně liší od 20 °C, 60% a 76 cm. Žádosti o tato upravená měřítka musí podat každý národní svaz Mezinárodní tenisové federaci, a jsou-li schválena, musí se jich pro tato místa užívat.
- iv) Při všech zkouškách průměru se musí použít kruhové míry skládající se z kovové desky, nejlépe z kovu

nepodléhajícímu korozi, jednotné tloušťky 0,318 cm, v níž jsou dva kruhové otvory s průměrem 6,541 cm a 6,858 cm. Vnitřní povrch míry musí mít vypouklý profil s poloměrem 0,159 cm. Míč nesmí vlastní hmotností propadnout menším otvorem a musí vlastní hmotností propadnout větším otvorem.

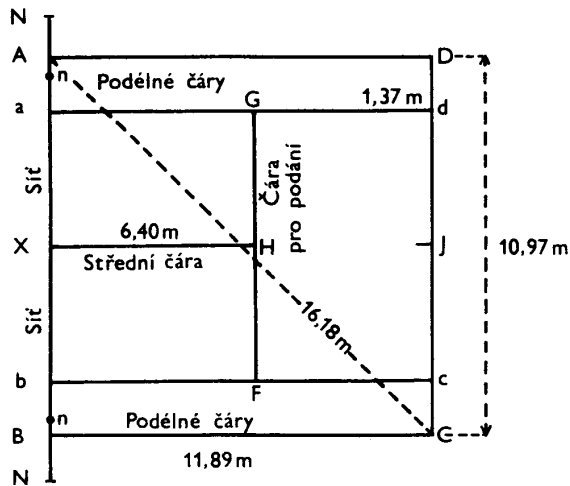
- v) Při všech zkouškách deformací prováděných podle pravidla 3 se musí používat přístroje konstruovaného Percym Herbertem Stevensem a patentovaného ve Velké Británii pod patentovým číslem 230250, spolu s pozdějšími dodatky a zlepšeními a s úpravami potřebnými pro odstranění deformací, nebo jiného takového přístroje schváleného národním svazem a dodávajícího odečty rovnocenné Stevensovu přístroji.

vi) Postup při provádění zkoušek:

- a) předběžné stlačení. Dříve než se míč začne zkoušet, musí být pevně stlačen o přibližně 2,54 cm, a to postupně ve třech průměrech navzájem svírajících pravý úhel. To se musí třikrát opakovat (celkem devět stlačení). Všechny zkoušky musí být dokončeny do dvou hodin od předběžného stlačení.
- b) zkouška odskoku (jak je uvedeno v pravidle 3). Měření se provádí od betonové základny ke spodku míče.
- c) zkouška vlhkosti (jak je uvedeno v odstavci 4)
- d) zkouška hmotnosti (jak je uvedeno v pravidle 3)
- e) zkouška deformace. Míč se umístí na upraveném Stevensově přístroji do takové polohy, aby se žádná deska nedotýkala švu potahu. Přisune se dotykové závaží, ručička a značka se nastaví do stejné polohy a číselník se nastaví na nulu. Zkušební závaží o hmotnosti 8,165 kg se umístí na páku a vyvíjí se tlak tím, že se otáčí kolečkem stále stejnou rychlostí, aby uplynulo 5 sekund od okamžiku, kdy se ručička odchýlí od značky. Když se přestane otáčet, zaznamená se odečet (přední deformace). Pak se opět otáčí kolečkem, dokud nedosáhne značky 10 na stupnici kolečka (2,54 cm deformace). Potom se otáčí kolečkem opačným směrem stejnou rychlostí (tím se zmenšuje tlak), dokud se ručička páky opět nekryje se značkou.

Po uplynutí 10 sekund se ručička srovná se značkou, je-li to třeba. Odečet se poté zaznamená (zadní deformace). Tato zkouška se provádí na každém míči podél dvou průměrů, které svírají pravý úhel s počátečním postavením a navzájem mezi sebou.

## NÁVOD K VYTYČENÍ DVORCE



Následující postup slouží k vytyčení obvyklého kombinovaného dvorce pro dvouhru a čtyřhru. (Viz dále – Poznámky k vytyčení jednoúčelového dvorce.) Nejprve stanovte polohu sítě; přímou čáru dlouhou 12,80 m. Na této čáře vyznačte střed (značka X na plánu) a od něho vyměřte na obě strany a označte:

- ve vzdálenosti 4,11 m body a, b, v nichž síť protíná vnitřní podélné čáry,
- ve vzdálenosti 5,03 m polohu sloupků pro dvouhru (nebo tyček pro dvouhru) (n, n),
- ve vzdálenosti 5,49 m body A, B, v nichž síť protíná vnější podélné čáry,
- ve vzdálenosti 6,40 m umístění sloupků pro síť (N, N), které jsou na koncích původní čáry dlouhé 12,80 m.

Zarazte kolíky do bodů A a B a upevněte na ně příslušné konce dvou pásem. Jedním z nich změřte uhlopříčku poloviny dvorce dlouhou 16,18 m a druhým vnější podélnou čáru dlouhou 11,89 m. Napněte obě pásma tak, aby se v těchto vzdálenostech setkala v bodě C, což je jeden z rohů dvorce. Stejným způsobem najdete druhý roh D. Pro kontrolu se doporučuje ověřit si nyní délku čáry CD, která tvoří základní čáru a musí být 10,97 m dlouhá. Vyznačte přitom její střed J a také konce vnitřních podélných čar (c, d) ve vzdálenosti 1,37 m od bodů C a D.

Nyní vyznačte střední čáru a čáru pro podání pomocí bodů F, H, G, které vyznačte ve vzdálenosti 6,40 m od sítě na čarách bc, XJ, ad.

Stejným způsobem vyznačte na opačné straně sítě druhou polovinu dvorce.

Poznámky:

1) má-li se vyznačit pouze dvorec pro dvouhru, není třeba vyznačovat čáry vně bodů a, b, c, d, avšak dvorec může být vyměřen, jak je uvedeno. Konce základní čáry (c, d) se jinak mohou určit upevněním dvou pásem na kolíky v bodech a a b místo v bodech A a B použitím délek 14,46 m a 11,89 m. Sloupky pro síť budou v bodech n, n a použije se 10 m dlouhá síť pro dvouhru.

2) má-li se použít pro dvouhru kombinovaného dvorce pro čtyřhru a dvouhru se sítí pro čtyřhru, musí být síť podepřena v bodech n, n vzdálených 0,914 m od podélných čar pro dvouhru, pomocí dvou 1,07 m vysokých sloupků pro dvouhru zvaných tyčky pro dvouhru, které mají průřez buď čtvercový o straně nejvýše 7,5 cm, nebo kruhový o průměru nejvýše 7,5 cm.

Pro snazší umístění těchto tyček se doporučuje při vyměřování dvorce vyznačit body n, n bílou značkou.

## PLÁN DVORCE

