

ITF

**TENISA SPĒLES NOTEIKUMI
2016**

SATURS

| | |
|---|-----------|
| PRIEKŠVārds | 3 |
| 1. LAUKUMS | 4 |
| 2. PASTāvīgais LAUKUMA APRĪKOJUMS | 5 |
| 3. BUMBA | 5 |
| 4. RAKETE | 6 |
| 5. PUNKTU SKAITĪŠANA GEIMĀ | 7 |
| 6. PUNKTU SKAITĪŠANA SETĀ | 7 |
| 7. PUNKTU SKAITĪŠANA SPĒLĒ | 8 |
| 8. SERVĒTĀJS UN SERVES SAŅĒMĒJS | 8 |
| 9. LAUKUMA PUŠU IZVĒLE UN SERVĒŠANA | 8 |
| 10. LAUKUMA PUŠU MAIŅA | 9 |
| 11. BUMBA SPĒLĒ | 9 |
| 12. BUMBAS PIESKARŠANĀS LĪNIJAI | 9 |
| 13. BUMBAS PIESKARŠANĀS LAUKUMA PASTĀVĪGAJAM APRĪKOJUMAM | 9 |
| 14. SERVĒŠANAS KĀRTĪBA | 9 |
| 15. SERVES SAŅĒMŠANAS KĀRTĪBA DUBULTSPĒLĒS | 9 |
| 16. SERVE | 10 |
| 17. SERVĒŠANA | 10 |
| 18. KĀJKĻŪDA | 10 |
| 19. SERVES KĻŪDA | 10 |
| 20. OTRĀ SERVE | 11 |
| 21. KAD SERVĒT UN SAŅĒMT SERVI | 11 |
| 22. SERVES PĀSPĒLE | 11 |
| 23. PĀRSPĒLĒŠANA | 12 |
| 24. SPĒLĒTĀJS ZAUDĒ PUNKTU | 12 |
| 25. PAREIZI ATSISTA BUMBA | 13 |
| 26. TRAUCĒŠANA/TRAUCĒKĻI | 14 |
| 27. KĻŪDU LABOŠANA | 14 |
| 28. TIESNEŠU LOMA | 16 |
| 29. SPĒLES NEPĀRTRAUKTĪBA | 16 |
| 30. TRENERA IEJĀUKŠANĀS SPĒLĒ/PADOMU DOŠANA | 17 |
| 31. SPĒLĒTĀJA ANALĪZES TEHNOĻĪJAS | 17 |
| RATIŅTENISA NOTEIKUMI | 18 |
| PIELIKUMS NR.1 | 20 |
| PIELIKUMS NR.2 | 23 |
| PIELIKUMS NR.3 | 25 |
| PIELIKUMS NR.4 | 26 |

PRIEKŠVārds.

Starptautiskā tenisa federācija (the International Tennis Federation, ITF), turpmāk saukta ITF, ir tenisa spēles pārvaldes institūcija, un tās pienākumos un kompetencē ietilpst arī Tenisa noteikumu izstrādāšana.

Lai atvieglotu šī uzdevuma īstenošanu, Starptautiskā tenisa federācija ir izveidojusi Tenisa noteikumu komiteju, kuras uzdevums ir veikt nepārtrauktu spēles un tās noteikumu uzraudzību un sniegt rekomendācijas Starptautiskās tenisa federācijas Direktoru padomei par pastāvīgu izmaiņu izdarīšanu Tenisa noteikumos vai izmēģinājuma laika noteikšanu kādu izmaiņu nepieciešamības un lietderības konstatēšanai. Savukārt Direktoru padome sagatavo ieteikumus Starptautiskās tenisa federācijas Gadskārtējai kopsapulcei, kam arī pieder ekskluzīvas tiesības galīgā lēmuma pieņemšanā par jebkāda veida izmaiņu izdarīšanu Tenisa noteikumos.

Piezīme: Jebkura norāde uz vīriešu dzimtes spēlētāju, ja vien nav noteikts savādāk, šo Tenisa noteikumu kontekstā ir jāsaprot kā norāde uz abu dzimumu spēlētājiem.

1. LAUKUMS.

Laukumam ir jābūt taisnstūra formā, tā garums ir 23,77 m, platums vienspēlēs – 8,23 m, platums dubultspēlēs – 10,97 m.

Laukumam ir jābūt sadalītam divās vienādās daļās ar tīkla palīdzību, kas ir nostiepts ar metāla trosi vai auklu. Trosei vai auklai abās laukuma pusēs ir jābūt nostiprinātai pie 1,07 m augstiem tīkla balstiem. Tīklam ir jābūt nostieptam tā, lai tas pilnībā aizpildītu telpu starp abiem balstiem, un tīkla acīm ir jābūt tāda izmēra, lai caur tām nevarētu izlidot bumbiņa. Vidusdaļā tīklam ir jābūt 0,914 m augstam, ar siksnu stingri piestiprinātam pie laukuma pamatnes. Auklai vai metāla trosei un tīkla augšējai līnijai visā garumā ir jābūt nosegtai ar banti. Bantei, kā arī siksnai, ar kuru tīkls ir piestiprināts pie laukuma pamatnes, ir jābūt pilnīgi baltām.

- Maksimālais auklas vai metāla troses diametrs ir 0,8 cm.
- Maksimālais siksnas platums ir 5 cm.
- Bantei ir jānosēdz ne vairāk kā 6,35 cm un ne mazāk kā 5 cm plata josla no tīkla augšējās malas.

Dubultspēļu laikā tīkla balsta stabiņu centriem ir jāatrodas 0,914 m uz katru pusi ārpus dubultspēļu laukuma.

Vienspēlēs, ja tiek izmantots vienspēļu tīkls, tīkla balsta stabiņu centriem ir jāatrodas 0,914 m uz katru pusi ārpus vienspēļu laukuma. Ja tiek izmantots dubultspēļu tīkls, tam ir jābūt atbalstītam pret 1,07 m augstiem vienspēļu stabiņiem (stutēm), kuru centriem ir jāatrodas 0,914 m uz katru pusi ārpus vienspēļu laukuma.

- Tīkla balsta šķērsriezuma laukums nedrīkst būt lielāks par 15 cm, vai arī tā diametrs nedrīkst pārsniegt 15 cm.
- Vienspēļu tīkla balsta šķērsriezuma laukums nedrīkst būt lielāks par 7,5 cm, vai arī tā diametrs nedrīkst pārsniegt 7,5 cm.
- Tīkla balsts un stute nedrīkst atrasties augstāk par 2,5 cm virs tīkla bantes.

Līnijas laukuma abos galos sauc par gala līnijām, bet līnijas laukuma abos sānos par sānu līnijām.

Starp laukuma vienspēļu sānu līnijām paralēli tīklam 6,40 m uz katru pusi no tā ir jābūt novilkām divām līnijām. Šīs līnijas sauc par serves līnijām. Laukums katrā tīkla pusē starp serves līniju un sānu līnijām jāsadala ar centra serves līniju divās vienādās daļās, ko sauc par serves laukumiem. Centra serves līnijai ir jābūt novilkta pa vidu, paralēli vienspēļu sānu līnijām.

Katrai gala līnijai ir jābūt sadalītai divās vienādās daļās ar centra atzīmi, kurai ir jābūt 10 cm garai un kura ir novilkta no gala līnijas virzienā uz laukuma centru paralēli vienspēļu sānu līnijām.

- Centra serves līnijai un centra atzīmei ir jābūt 5 cm platām.
- Pārējām laukuma līnijām ir jābūt ne šaurākām par 2,5 cm un ne platākām par 5 cm, izņemot gala līniju, kura var būt līdz pat 10 cm plata.

Visi laukuma mērījumi ir jāveic līdz ar līniju ārmaļu un visām līnijām ir jābūt vienā krāsā, kurai ir skaidri jākontrastē ar laukuma pamatkrāsu.

Uz laukuma, tīkla, siksnas, bantes, tīkla balsta stabiņiem un vienspēļu stabiņiem nav atļauts izvietot reklāmu. Izņēmumi ir pieļaujami tikai saskaņā ar ITF speciālajiem norādījumiem.

2. PASTĀVĪGAIS LAUKUMA APRĪKOJUMS.

Pastāvīgais laukuma aprīkojums ietver sevī aizmugures un sānu nožogojumus (reklāmas), skatītājus, skatītāju tribīnes un sēdvietas, kā arī visu pārējo aprīkojumu, kas atrodas virs un ap laukumu, tajā skaitā arī paaugstinājuma tiesnesi, līnijtiesnešus, tīkla tiesnesi un bumbiņu bērnus to izejas pozīcijās.

Vienspēles, kuras tiek spēlētas ar dubultspēļu tīklu un vienspēļu stutēm, tīkla daļa starp stuti un tīkla balsta stabiņu tiek uzskatīta par pastāvīgā laukuma aprīkojuma daļu, nevis par tīklu vai tīkla balsta stabiņiem.

3. BUMBA.

Bumbām, kuras saskaņā ar Tenisa noteikumiem ir apstiprinātas lietošanai spēļu laikā, ir jāatbilst arī ITF apstiprinātai specifikācijai.

Jautājumu par to, vai jebkura veida bumbas vai to prototipi atbilst ITF speciālajiem norādījumiem, vai bumbas tiek savādāk apstiprinātas kā spēlei derīgas, izlemj Starptautiskā tenisa federācija. Šādu lēmumu ITF var pieņemt vai nu pēc savas iniciatīvas, vai arī pēc jebkuras labticīgas trešās personas, tai skaitā spēlētāja, inventāra ražotāja vai nacionālās asociācijas vai to dalībnieku iesnieguma. Šādi lēmumi un iesniegumi tiek apstiprināti saskaņā ar ITF Saistošajām rekomendācijām un noteikumiem.

Sacensību organizatoriem jau pirms turnīra sākuma ir jāpaziņo:

- a) bumbu skaits, kāds tiks izmantots spēles laikā (2,3,4 vai 6);
- b) bumbu maiņas kārtību, ja tāda ir.

Ir iespējami sekojoši bumbu maiņas veidi:

- i. Bumbu maiņa tiek veikta ik pēc noteikta nospēlētu nepāra geimu skaita, un, ņemot vērā iesildīšanās laiku, katras spēles pirmā bumbu maiņa notiek par diviem geimiem ātrāk nekā pārējā spēles laikā. Nosakot bumbu maiņas brīdi, katrs taibreiks tiek ieskaitīts kā viens geims, taču bumbu maiņa nedrīkst

notikt pirms taibreika. Šajā gadījumā bumbu maiņa tiek atlikta līdz nākamā seta otrajam geimam.

ii. Seta sākumā.

Ja punkta izspēles laikā bumba saplīst, attiecīgais punkts ir jāpārspēlē.

1.jautājums. Vai punkts ir jāpārspēlē, ja tā izspēles beigās atklājas, ka bumbiņa ir mīksta?

Atbilde. Ja bumbiņa ir mīksta, bet nav saplēsta, punkts nav jāpārspēlē.

Piezīme: turnīros, kas pakļaujas Tenisa noteikumiem, visām izmantotajām bumbām ir jābūt iekļautām oficiālajā Starptautiskās tenisa federācijas apstiprināto bumbu sarakstā.

4. RAKETE.

Raketēm, kuras ir apstiprinātas lietošanai spēlēs saskaņā ar Tenisa noteikumiem, ir jāatbilst ITF speciālajiem norādījumiem.

Jautājumu par to, vai jebkura veida rakete vai tās prototips atbilst noteikumiem, vai tās tiek citādi apstiprinātas kā spēlei derīgas, nosaka Starptautiskā tenisa federācija. Šādu lēmumu ITF var pieņemt vai nu pēc savas iniciatīvas, vai arī pēc jebkuras labticīgas trešās personas, tai skaitā spēlētāja, inventāra ražotāja vai nacionālās asociācijas vai to dalībnieku iesnieguma. Šādi lēmumi un iesniegumi tiek apstiprināti saskaņā ar ITF Saistošajām rekomendācijām un Iztiesāšanas noteikumiem.

1.jautājums. Vai raketes atsitienu virsmā drīkst būt ievilkti vairāki stīgu komplekti?

Atbilde. Nē. Noteikumi pieļauj tikai vienu stīgu komplektu (nevis komplektu) izmantošanu.

2.jautājums. Vai var uzskatīt, ka stīgojums ir vienmērīgs un atbilstošs noteikumiem, ja stīgas ir ievilkas vairākās kārtās?

Atbilde. Nē.

3.jautājums. Vai raketes stīgās drīkst iestiprināt vibrāciju slāpējošu ierīci? Ja jā, tad kur?

Atbilde. Jā, taču tikai ārpus stīgu krustošanās raksta.

4.jautājums. Punkta izspēles laikā spēlētāja raketī pārplīst stīgas. Vai spēlētājs drīkst turpināt spēli un sākt nākamā punkta izspēli ar šo pašu raketī?

Atbilde. Jā, ja vien sacensību organizators to nav īpaši aizliedzis.

5.jautājums. Vai punkta izspēles laikā spēlētājs drīkst vienlaikus izmantot vairāk par vienu raketī?

Atbilde. Nē.

6.jautājums. Vai rakete drīkst būt aprīkota ar bateriju, kas varētu ietekmēt spēles gaitu?

Atbilde. Nē. Jebkuras baterijas ir aizliegtas, jo tās, tāpat kā saules baterijas un citas līdzīgas ierīces, ir enerģijas avots.

5. PUNKTU SKAITĪŠANA GEIMĀ.

a) Standarta geims.

Standarta geimā vispirms tiek nosaukti servētāja punkti un tas ir darāms sekojoši:

| | | |
|------------------|---|----------------|
| Punktu nav | – | “nulle”. |
| Pirmais punkts | – | “piecpadsmīt”. |
| Otrais punkts | – | “trīsdesmit”. |
| Trešais punkts | – | “četrdesmit”. |
| Ceturtais punkts | – | “geims”. |

Izņēmums ir situācija, kad abi spēlētāji/komandas ir guvušas katra pa trim punktiem, un šādā gadījumā rezultāts ir “vienādi”. Spēlētājs/komanda, kura ir guvusi nākamo punktu pēc “vienādi”, izvirzās vadībā (“vairāk” – ja punktu ir ieguvis servētājs, “mazāk” – ja punktu ir ieguvis serves saņēmējs). Tas spēlētājs/komanda, kura pēc rezultāta “vienādi” iegūst divus punktus pēc kārtas, ir uzvarējusi geimu. Ja otro punktu iegūst otrs spēlētājs/komanda, rezultāts atkal kļūst “vienādi”. Geimu uzvar tas spēlētājs/komanda, kura pēc rezultāta “vienādi” iegūst divus punktus pēc kārtas.

b) Taibreika geims.

Taibreika laikā punkti tiek skaitīti “nulle”, “viens”, “divi”, “trīs” utt. Spēlētājs/komanda, kas gūst 7 punktus ar vismaz divu punktu pārsvaru pār pretinieku/komandu, uzvar geimu un setu. Taibreiks turpinās tik ilgi, cik ir nepieciešams, lai kāda no pusēm iegūtu šādu pārsvaru.

Spēlētājs, kuram ir kārtā servēt, servē pirmo punktu taibreikā. Nākamos divus punktus servē pretinieks (dubultspēlēs servē tas pretējās komandas spēlētājs, kuram ir kārtā servēt). Pēc tam katrs spēlētājs/komanda servēs divus punktus pēc kārtas (dubultspēlēs servju rotācijas secībai katras komandas iekšienē ir jābūt tādai pašai, kā seta laikā).

Spēlētājs/komanda, kura taibreikā sāka servēt pirmā, nākamā seta pirmajā geimā būs serves saņēmēja.

Papildus alternatīvās metodes punktu skaitīšanai, kādas atļautas spēlēs, atrodamas Pielikumā Nr. 1.

6. PUNKTU SKAITĪŠANA SETĀ.

Setā ir iespējamas dažādas punktu skaitīšanas metodes. Divas galvenās ir pagarināta formāta (bez “taibreika”) sets un “taibreika” sets. Var izmantot jebkuru no šīm metodēm, taču konkrētajā turnīrā izmantojamā metode ir jāpaziņo pirms tā sākuma. Ja tiek izmantota “taibreika seta” metode, ir jāpaziņo arī tas, vai spēļu pēdējais sets tiek izspēlēts kā “pagarināta formāta sets jeb sets bez taibreika” vai kā “taibreika sets”.

a) “Pagarināta formāta jeb sets bez taibreika”.

Pirmais spēlētājs/komanda, kura uzvar sešus geimus ar vismaz divu geimu pārsvaru, uzvar arī setu. Ja nepieciešams, sets turpinās tik ilgi, kamēr kāda no pusēm ir ieguvusi šādu pārsvaru.

b) "Taibreika" sets.

Spēlētājs/komanda, kura uzvar sešus geimus ar vismaz divu geimu pārsvaru, uzvar arī setu. Ja rezultāts ir pa seši geimi katram, tiek spēlēts taibreiks.

Papildus alternatīvās metodes punktu skaitīšanai, kādas atļautas spēlēs, atrodamas Pielikumā Nr. 1.

7. PUNKTU SKAITĪŠANA SPĒLĒ.

Spēli iespējams izspēlēt kā trīs setu vai piecu setu spēli (lai uzvarētu spēlē, spēlētājam/komandai ir jāuzvar attiecīgi divi vai trīs seti).

Papildus alternatīvās metodes punktu skaitīšanai, kādas atļautas spēlēs, atrodamas Pielikumā Nr. 1.

8. SERVĒTĀJS UN SERVES SAŅĒMĒJS.

Spēlētājiem/komandām ir jāatrodas pretējās tīkla pusēs. Servētājs ir tas, kurš pirmais ievada bumbu spēlē. Serves saņēmējs ir tas, kurš ir gatavs saņemt pretspēlētāja servi.

I.jautājums. Vai serves saņēmējam ir atļauts stāvēt ārpus laukuma aiz līnijām?

Atbilde. Serves saņēmējam ir atļauts ieņemt pozīciju laukumā vai ārpus tā ar noteikumu, ka viņš atrodas savā laukuma pusē.

9. LAUKUMA PUŠU IZVĒLE UN SERVĒŠANA.

Laukuma pušu izvēle, kā arī servētājs un serves saņēmējs tiek noteikti izlozes kārtībā pirms iesildīšanās. Spēlētājam/komandai, kura uzvar izlozē ir tiesības izvēlēties:

- a) servēt vai saņemt servi spēles pirmajā geimā. Pretinieks(-i), savukārt var izvēlēties laukuma pusi, kurā uzsākt spēli; vai
- b) laukuma pusi, kurā uzsākt spēli. Pretinieks(-i), savukārt var izvēlēties servēt vai saņemt servi; vai
- c) ļaut pretiniekam(-iem) izdarīt vienu no iepriekš minētajām izvēlēm.

I.jautājums. Vai abiem spēlētājiem/komandām ir tiesības uz jaunu izvēli, ja iesildīšanās tiek pārtraukta un spēlētāji atstāj laukumu?

Atbilde. Jā. Izloze netiek veikta no jauna, bet abi spēlētāji/komandas var izdarīt atkārtotu izvēli.

10. LAUKUMA PUŠU MAIŅA.

Spēlētāji mainās laukuma pusēm pēc katra seta pirmā, trešā un katra nākamā nepāra skaita geima. Laukuma pušu maiņa notiek arī katra seta beigās, ja vien kopējais geimu skaits nav pāra. Tādā gadījumā laukuma pušu maiņa notiek pēc nākamā seta pirmā geima.

Taibreika laikā spēlētāji mainās pusēm pēc katriem sešiem punktiem.

Papildus alternatīvās metodes punktu skaitīšanai, kādas atļautas spēlēs, atrodamas Pielikumā Nr. 1.

11. BUMBA SPĒLĒ.

Bumba ir spēlē no brīža, kad servētājs pa to uzsit un līdz brīdim, kad punkts ir izspēlēts, ja vien netiek fiksēts, ka serve nav trāpījusi (bijusi kļūdaina) vai arī izspēle ir jāpārspēlē.

12. BUMBAS PIESKARŠANĀS LĪNIJAI.

Ja bumba pieskaras līnijai, tiek uzskatīts, ka tā nokritusi laukumā, kuru norobežo šī līnija.

13. BUMBAS PIESKARŠANĀS LAUKUMA PASTĀVĪGAJAM APRĪKOJUMAM.

Ja izspēles laikā pēc tam, kad bumba ir skārusi laukumu, tā pieskaras laukuma pastāvīgajam aprīkojumam, punktu ir uzvarējis spēlētājs, kurš izdarīja šo sitienu. Ja izspēles laikā bumba pieskaras laukuma pastāvīgajam aprīkojumam pirms tā ir skārusi laukumu, spēlētājs, kurš izdarīja šo sitienu, zaudē punktu.

14. SERVĒŠANAS KĀRTĪBA.

Katra standarta geima beigās serves saņēmējs kļūst par servētāju, savukārt nākamajā geimā servētājs kļūst par serves saņēmēju.

Dubultspēlēs katra seta pirmajā geimā komanda izlemj, kurš tās spēlētājs sāks servēt pirmais. Otrā geima sākumā arī pretinieku komanda izvēlas, kurš spēlētājs sāks servēt pirmais. Trešajā geimā servē pirmajā geimā servējušā spēlētāja partneris, savukārt ceturtajā – otrajā geimā servējušā spēlētāja partneris. Šāda servēšanas kārtība ir jā saglabā līdz seta beigām.

15. SERVES SAŅĒMŠANAS KĀRTĪBA DUBULTSPĒLĒS.

Serves saņēmēja komanda seta pirmajā geimā izlemj, kurš no spēlētājiem saņems servi pirmā punkta izspēlē. Pirms otrā geima sākuma pretinieku komandai ir jāizvēlas, kurš no spēlētājiem saņems servi pirmā punkta izspēlē.

Otro punktu geimā saņem pirmā punkta saņēmēja partneris. Šāda serves saņemšanas kārtība ir jā saglabā līdz seta beigām.

Pēc tam, kad serves saņēmējs ir atsitis servi, pa bumbu drīkst sist jebkurš komandas spēlētājs.

1.jautājums. Vai viens dubultspēļu komandas dalībnieks drīkst spēlēt pret pretinieku komandu?

Atbilde. Nē, nedrīkst.

16. SERVE.

Pirms uzsākt serves kustību, servētājam ir jāstāv mierīgi ar abām kājām (pēdām) aiz gala līnijas un jāatrodas robežās starp iedomāto centra līnijas atzīmes pagarinājumu un sānu līniju.

Servētājam bumba ir jāpamet jebkurā virzienā, un, pirms tā ir nokritusi zemē, viņam pa to ir jāuzsūt ar raketi. Serves kustība beidzas brīdī, kad spēlētājs ar raketi trāpa vai arī, veicot serves kustību, netrāpa pa bumbu. Spēlētājam, kurš servēšanai var izmantot tikai vienu roku, bumbas uzmešanai atļauts izmantot raketi.

17. SERVĒŠANA.

Standarta geimos servētājam katrā geimā ir pārmaiņus jāstāv labajā vai kreisajā laukuma pusē, sākot no labās.

Taibreikā ir pārmaiņus jāservē no labās un kreisās laukuma puses. Pirmā serve ir izpildāma no laukuma labās puses.

Servējot bumba ir jāvada pāri tīklam pa diagonāli uz pretējo laukuma pusi. Tai ir jāiekrīt serves laukumā pirms serves saņēmējs bumbu ir atsitis.

18. KĀJKĻŪDA.

Serves kustības laikā servētājs nedrīkst:

- a) mainīt pozīciju, ejot vai skrienot, lai gan nenožīmīgas kāju kustības ir atļautas; vai
- b) ar kāju pieskarties gala līnijai vai laukumam; vai
- c) ar kāju pieskarties iedomātajam sānu līnijas pagarinājumam laukuma ārpusē; vai
- d) ar kāju pieskarties iedomātajam centra līnijas atzīmes pagarinājumam.

Ja servētājs pārkāpj šos noteikumus, tiek fiksēta „kājkļūda”.

1.jautājums. Vai vienspēlēs servētājam ir atļauts stāvēt aiz gala līnijas starp vienspēļu un dubultspēļu sānu līniju?

Atbilde. Nē.

2.jautājums. Vai spēlētājam ir atļauts atraut no zemes vienu vai abas kājas?

Atbilde. Jā.

19. SERVES KĻŪDA.

Serve ir kļūdaina, ja:

- a) servētājs pārkāpj noteikumus Nr.16, 17 vai 18; vai
- b) servētājs serves laikā netrāpa pa bumbu; vai

- c) servētā bumba, pirms tā atsitās pret zemi, pieskaras laukuma pastāvīgajam aprikojumam, stutei vai tīkla balstam; vai
- d) servētā bumba pieskaras servētājam, viņa partnerim vai viņu apģērbam.

1.jautājums. Pēc bumbas pamešanas servei, servētājs nolemj to noķert, nevis sist pa to. Vai tā ir kļūda?

Atbilde. Nē. Ja spēlētājs pēc bumbiņas pamešanas servei nolēmis to nesist, viņš drīkst bumbiņu noķert ar roku vai ar raketi, vai arī ļaut tai atsisties pret zemi.

2.jautājums. Vienspēles laikā uz laukuma, kur ir stutes un tīkla balsti, servētā bumba atsitās pret stuti un pēc tam iekrīt pareizajā serves lakumā. Vai tā ir kļūda?

Atbilde. Jā.

20. OTRĀ SERVE.

Ja, izpildot pirmo servi, ir pieļauta kļūda, servētājam ir vēlreiz bez kavēšanās jāservē no tās pašas izejas pozīcijas, no kuras pirmo reizi, ja vien serve nav tikusi izdarīta no nepareizās laukuma puses.

21. KAD SERVĒT UN SAŅEMT SERVI.

Servētājs nedrīkst servēt pirms serves saņēmējs ir gatavs serves saņemšanai. Tomēr serves saņēmējam ir jāievēro servētāja saprātīgs spēles temps un ir jābūt gatavam saņemt servi pieņemamā laikā, tiklīdz servētājs ir gatavs izpildīt servi.

Ja serves saņēmējs mēģina saņemt servi, tiek uzskatīts, ka viņš ir gatavs serves saņemšanai. Ja serves saņēmējs demonstrē, ka nav gatavs serves saņemšanai, serve nevar tikt uzskatīta par kļūdainu.

22. SERVES PĀRSPĒLE.

Serve ir jāpārservē, ja:

- a) servētā bumba pieskaras tīklam, bantei vai to abu savienojuma vietai un tomēr ir laba; vai ja servētā bumba, pēc pieskāšanās tīklam, bantei vai to abu savienojuma vietai un, pirms tā atsitās pret zemi, pieskaras serves saņēmējam, tā partnerim vai viņu apģērbam;
- b) bumba ir izservēta, pirms serves saņēmējs ir gatavs to atsist.

Gadījumos, kad serve ir jāpārservē, šī konkrētā serve netiek ieskaitīta un servētājam ir jāservē vēlreiz, taču (otrās) serves pārservēšana neatceļ pirmās serves kļūdu.

Papildus alternatīvās metodes punktu skaitīšanai, kādas atļautas spēlēs, atrodamas Pielikumā Nr. 1.

23. PĀRSPĒLĒŠANA.

Visos gadījumos, izņemot tad, ja ir jāpārservē tikai otrā serve, ir jāpārspēlē viss punkts.

1.jautājums. Punkta izspēles laikā laukumā ierīpo cita bumba. Tiesnesis paziņo, ka ir jāpārspēlē. Servētājs iepriekš bija kļūdījies servējot. Vai tagad servētājam būs jāizpilda pirmā vai otrā serve?

Atbilde. Pirmā serve. Jāpārspēlē viss punkts.

24. SPĒLĒTĀJS ZAUDĒ PUNKTU.

Punkts ir zaudēts, ja:

- a) tiek izpildītas divas kļūdainas serves pēc kārtas; vai
- b) spēlētājs neatsit bumbu pirms tā divreiz pēc kārtas atsitas pret zemi; vai
- c) spēlētājs atsit bumbu tā, ka tā atsitas pret zemi ārpus atbilstošā spēles laukuma vai, pirms pieskarties zemei, pret kādu priekšmetu ārpus spēles laukuma; vai
- d) spēlētājs atsit bumbu, pirms tā skar zemi, un trāpa laukuma pastāvīgajam aprīkojumam; vai
- e) spēlētājs atsit servi no gaisa (pirms tā ir atlēkusi); vai
- f) spēles laikā spēlētājs tīšām nes vai noķer bumbu ar raketi, vai tīšām pieskaras bumbai ar raketi vairāk kā vienu reizi; vai
- g) punkta izspēles laikā spēlētājs, viņa rakete (vienalga, vai tā ir spēlētāja rokās vai nē) vai apģērbs pieskaras tīklam, tā balstam, stutei, auklai vai metāla stieplei, siksnai vai bantei, vai pretinieka laukumam; vai
- h) spēlētājs iesit pa bumbu pirms tā pārlidojusi pār tīklu; vai
- i) punkta izspēles laikā bumba pieskaras spēlētājam vai viņa apģērbam, izņemot raketi; vai
- j) punkta izspēles laikā bumba pieskaras raketei, kad spēlētājs to netur rokā(-s); vai
- k) spēles laikā spēlētājs tīšuprāt un būtiski maina raketes veidolu; vai
- l) dubultspēlē abi spēlētāji pieskaras bumbai, to atsitot.

1.jautājums. Pēc pirmās serves izservēšanas, rakete izkrīt no servētāja rokas un pieskaras tīklam pirms bumba ir atsitusies pret zemi. Vai tā ir serves kļūda vai arī servētājs ir zaudējis punktu?

Atbilde. Servētājs ir zaudējis punktu, jo rakete pieskārās tīklam pirms bumbas izspēle bija pabeigta (bumba bija spēlē).

2.jautājums. Pēc pirmās serves izservēšanas, rakete izkrīt no servētāja rokas un pieskaras tīklam pēc tam, kad bumba ir atsitusies ārpus atbilstošā serves laukuma. Vai tā ir serves kļūda, vai arī servētājs ir zaudējis punktu?

Atbilde. Tā ir serves kļūda. Brīdī, kad rakete pieskārās tīklam, bumba vairs nebija spēlē.

3.jautājums. Dubultspēles laikā serves saņēmēja partneris pieskaras tīklam pirms izservētā bumba atsitas pret zemi ārpus pareizā serves laukuma. Kāds šajā gadījumā ir pareizais lēmums?

Atbilde. Servs saņēmēja komanda zaudē punktu, jo servs saņēmēja partneris pieskārs tīklam brīdī, kad bumba vēl bija spēlē.

4.jautājums. Vai spēlētājs ir zaudējis punktu, ja, pirms vai pēc bumbas atsišanas, tiek pārkāpta iedomātā tīkla turpinājuma līnija?

Atbilde. Spēlētājs nav zaudējis punktu abos gadījumos, ja vien viņš nav pieskāries pretinieka laukumam.

5.jautājums. Vai punkta izspēles laikā spēlētājam ir atļauts lēkt pāri tīklam pretinieka laukumā?

Atbilde. Nē. Tādā gadījumā spēlētājs zaudē punktu.

6.jautājums. Izspēles laikā spēlētājs sviež ar raketi bumbai. Gan rakete, gan bumba nokrīt pretinieka laukuma pusē, un pretinieks nevar bumbu aizsniegt. Kurš spēlētājs iegūst punktu?

Atbilde. Spēlētājs, kurš meta raketi, ir zaudējis punktu.

7.jautājums. Tikko izservēta bumba, pirms tā atsit pret zemi, trāpa servs saņēmējam vai servs saņēmēja partnerim (dubultspēlēs). Kurš spēlētājs ir ieguvis punktu?

Atbilde. Servētājs ir ieguvis punktu, ja vien nav jāveic servs pārspēle.

8.jautājums. Spēlētājs stāv ārpus laukuma un sit pa bumbu vai noķer to pirms bumba atsit pret zemi. Viņš pieprasa piešķirt sev punktu, jo bumba pilnīgi noteikti lidoja ārpus laukuma.

Atbilde. Spēlētājs zaudē punktu, ja vien viņš bumbu pareizi neatsit pretinieka laukuma pusē un pēc kā punkta izspēle turpinās.

25. PAREIZI ATSISTA BUMBA.

Bumba tiek uzskatīta par pareizi atsistu, ja:

- a) tā pieskaras tīklam, tā balstam vai stutei, auklai, metāla stieplei, siksnai vai bantei un, pārlidojot tiem pāri, atsit pret zemi pareizajā laukuma pusē, izņemot gadījumus, kas izklāstīti noteikumu 2. un 25.(d) punktā; vai
- b) tā, atsitusies pret zemi pareizajā laukuma pusē, lido atpakaļ vai vējš to aizpūš atpakaļ uz to laukuma pusi, no kuras tā lidojusi, un spēlētājs pastiepj pāri tīklam un iesit bumbu pareizajā laukuma pusē, pieņemot, ka viņš nepārkāpj šo noteikumu 24. punktu; vai
- c) atsitot bumba tiek raidīta gar tīkla balsta ārpusi virs vai zem tīkla augšmalas līmeņa, pat ja tā pieskaras tīkla balstam, tomēr iekrīt pareizajā laukumā, izņemot gadījumus, kas izklāstīti noteikumu 2. un 25.(d) punktā; vai
- d) tā pārlido zem tīkla troses starp vienspēļu stuti un blakus esošo tīkla balstu, nepieskaroties tīklam, tā bantei, stutei vai balstam, un trāpa pareizajā laukuma pusē; vai
- e) spēlētājas sniedz ar raketi pāri tīklam pēc sitienu pa bumbu savā laukuma pusē, un bumba iekrīt pareizajā laukuma pusē; vai

- f) izspēles laikā spēlētājs sit pa bumbu, un tā trāpa citai pareizajā laukumā gulošai bumbai.

1.jautājums. Spēlētājs atsit bumbu, kura trāpa tīkla stutei un tad nokrīt pareizajā laukumā. Vai tā ir pareizi atsista bumba?

Atbilde. Jā. Taču, ja bumba trāpa tīkla stutei serves laikā, tā ir serves kļūda.

2.jautājums. Izspēles laikā bumba trāpa citai bumbai, kura atrodas pareizajā laukuma pusē. Kāds ir pareizais lēmums?

Atbilde. Spēle turpinās. Tomēr, ja nav pārliecības, ka ir atsista īstā bumba, punkts ir jāpārspēlē.

26. TRAUCĒŠANA/TRAUCĒKĻI.

Ja punkta izspēles brīdī tīšas pretinieka rīcības dēļ spēlētājs tiek traucēts, viņš iegūst punktu. Tomēr, ja spēlētājs tiek traucēts pretinieka netīšas rīcības vai kāda cita iemesla dēļ (neskaitot laukuma pastāvīgo aprīkojumu), punkts ir jāpārspēlē.

1.jautājums. Vai netīšs dubultsitiens ir traucēklis?

Atbilde. Nē. Skat. noteikumu 24.(e) punktu.

2.jautājums. Spēlētājs pārtrauc izspēli, jo uzskata, ka pretinieks ir ticis traucēts. Vai šādā gadījumā tiek konstatēts traucēklis?

Atbilde. Nē. Spēlētājs zaudē punktu.

3.jautājums. Bumba trāpa pār laukumu lidojošam putnam. Vai tas ir traucēklis?

Atbilde. Jā. Punkts ir jāpārspēlē.

4.jautājums. Punkta izspēles laikā spēlētājam sāk traucēt bumba vai kāds cits priekšmets, kas pirms izspēles jau atradās spēlētāja tīkla pusē. Vai tas ir traucēklis?

Atbilde. Nē.

5.jautājums. Kur dubultspēlēs ir atļauts stāvēt servētāja partnerim un kur serves saņēmēja partnerim?

Atbilde. Servētāja partneris un serves saņēmēja partneris var ieņemt jebkuru pozīciju savā tīkla pusē laukumā vai ārpus tā. Ja spēlētājs rada traucēkļus pretiniekam, stājas spēkā noteikumi, kas attiecas uz traucēšanu.

27.KĻŪDU LABOŠANA.

Ir principiāli svarīgi, ka, konstatējot visas ar Tenisa noteikumiem saistītās kļūdas, visi iepriekš izspēlētie punkti paliktu spēkā. Atklātās kļūdas ir jāizlabo sekojoši:

- a) Ja standarta geima vai taibreika laikā spēlētājs ir servējis no nepareizās serves izejas pozīcijas, kļūda ir jāizlabo uzreiz, kad tā tiek atklāta, un servētājam jāturpina servēt

no pareizās laukuma puses, atbilstoši esošajam rezultātam geimā. Serves kļūda, kas tika pieļauta pirms minētās kļūdas konstatācijas, paliek spēkā.

- b) Ja standarta geima vai taibreika laikā spēlētāji ir atradušies nepareizās laukuma pusēs, kļūda ir nekavējoties jālabo. Servētājam jāturpina servēt no pareizās laukuma puses, atbilstoši esošajam rezultātam geimā.
- c) Ja standarta geima laikā spēlētājs izservē pretinieka vietā, pretiniekam ir jāservē, tikko šāda kļūda tiek konstatēta. Tomēr, ja geims tiek pabeigts pirms kļūda tiek atklāta, turpmākā servēšanas kārtība vairs netiek mainīta. Šādā gadījumā iepriekš noteiktā bumbu maiņa ir jāveic vienu geimu vēlāk, nekā bija paredzēts sākumā. Serves kļūda, ko pirms iepriekš minētās kļūdas konstatācijas pieļāvis pretinieks, nav spēkā.
Ja dubultspēlēs komandas partneris izservē, kad bijusi kārtā servēt viņa partnerim, un pieļauj serves kļūdu, tad pēc servēšanas kārtības kļūdas konstatēšanas, serves kļūda paliek spēkā.
- d) Ja taibreikā spēlētājs izservē pretinieka vietā un šī kļūda tiek atklāta, kad punktu summa ir pāra skaitlis, tā jāizlabo nekavējoties. Ja kļūda tiek atklāta, kad punktu summa ir nepāra skaitlis, turpmākā servēšanas kārtība vairs netiek mainīta.
Serves kļūda, ko pirms iepriekš minētās kļūdas konstatācijas pieļāvis pretinieks, nav spēkā.
Ja dubultspēlēs komandas partneris izservē, kad bijusi kārtā servēt viņa partnerim, un pieļauj serves kļūdu, tad pēc servēšanas kārtības kļūdas konstatēšanas, serves kļūda paliek spēkā.
- e) Ja dubultspēlē standarta vai taibreika geimā komandas partneru serves saņemšanas kārtībā ir fiksēta kļūda, tad šāda serves saņemšanas kārtība ir jāsauglabā līdz šī geima beigām. Nākamajā tā paša seta geimā, kurā viņi atkal saņems servi, ir jāatgriežas pie sākotnējās serves saņemšanas kārtības.
- f) Ja, neskatoties uz iepriekš noteikto pagarinātā formāta jeb seta bez taibreika izspēli, pie rezultāta 6:6 kļūdas pēc ir uzsākta taibreika izspēle, nekavējoties kļūda ir jānovērš tikai tādā gadījumā, ja ir izspēlēts viens punkts. Ja kļūda tiek atklāta otrā punkta izspēles laikā, tad sets tiek turpināts kā taibreika sets.
- g) Ja, neskatoties uz iepriekš noteikto taibreika seta izspēli, pie rezultāta 6:6 kļūdas pēc tiek uzsākta standarta geima izspēle, nekavējoties kļūda ir jānovērš tikai tādā gadījumā, ja ir izspēlēts viens punkts. Ja kļūda tiek atklāta otrā punkta izspēles laikā, sets ir jāturpina līdz rezultātam 8:8 (vai lielākam pāra skaitlim) un tad jāizspēlē taibreika geims.
- h) Ja, neskatoties uz iepriekš noteikto, ka izšķirošais sets ir jāizspēlē kā mača taibreiks, kļūdas pēc ir uzsākta pagarināta formāta vai taibreika seta izspēle, nekavējoties kļūda ir jānovērš tikai tādā gadījumā, ja ir izspēlēts viens punkts. Ja kļūda tiek atklāta otrā punkta izspēles laikā, sets tiek turpināts, līdz kāds no spēlētājiem

(komandām) uzvar trīs geimus (kā rezultātā tiek uzvarēts viss sets) vai arī tiek sasniegts rezultāts 2:2 un tiek izspēlēts izšķirošais taibreika geims. Tomēr, ja kļūda tiek atklāta pēc tam, kad ir iesākta piektā geima otrā punkta izspēle, sets tiek turpināts kā taibreika sets (skat. Pielikumu Nr.1).

- i) Ja bumbu maiņa netiek veikta paredzētajā laikā, šī kļūda tiek labota brīdī, kad spēlētājam (komandai), kam bija paredzēts servēt ar jaunajām bumbām, ir kārta servēt. Turpmāk geimu skaits starp bumbu maiņām tiek ievērots saskaņā ar iepriekš noteikto. Bumbu maiņa netiek veikta geima laikā.

28. TIESNEŠU LOMA.

Tiesnešu, kuri ir norīkoti spēļu tiesāšanai, atbildība un pilnvaras ir izklāstītas Pielikumā Nr.2.

29. SPĒLES NEPĀRTRAUKTĪBA.

Ir principiāli svarīgi, lai spēle norisinās bez pārtraukumiem, sākot no pirmā punkta izspēles (kad spēlētājam tiek ievadīta pirmā serve) līdz pat mača beigām.

- a) Starp punktu izspēlēm drīkst pāriet ne vairāk kā divdesmit (20) sekundes. Mainoties laukuma pusēm pēc geima pabeigšanas, pieļaujamais pārtraukuma laiks ir deviņdesmit (90) sekundes. Tomēr pēc katra seta pirmā geima un taibreika laikā spēle ir jāturpina, to nepārtraucot, un laukuma pušu maiņa notiek bez atpūtas brīža. Pēc katra seta ir atpūtas brīdis, kurš nedrīkst būt ilgāks par vienu simtu divdesmit (120) sekundēm.
Laiks tiek skaitīts no punkta izspēles beigām līdz brīdim, kad spēlētājam tiek ievadīta nākamā punkta pirmā serve.
Sacensību organizatori var lūgt ITF pagarināt atļauto deviņdesmit (90) sekunžu atpūtas brīdi, mainoties laukuma pusēm, un vienu simtu divdesmit (120) sekunžu atpūtas brīdi starp setiem.
- b) Ja spēles laikā no spēlētāja neatkarīgu iemeslu dēļ tiek sabojāts viņa apģērbs, apavi vai citi spēlei nepieciešamie piederumi (izņemot raketi), spēlētājam var tikt dots atbilstošs laika sprīdis attiecīgā piederuma nomaiņai un radušās problēmas novēršanai.
- c) Spēlētājam netiek piešķirts papildus atpūtas brīdis fizisko spēku atjaunošanai. Tomēr, ja spēlētāja veselības stāvoklis ir uzskatāms par ārstējamu, viņam var tikt piešķirts trīs minūšu medicīniskais pārtraukums, lai sniegtu palīdzību konkrētā stāvokļa normalizēšanai. Saskaņā ar iepriekšēju paziņojumu sacensībās var tikt piešķirts ierobežots skaits spēles pārtraukumu, kas paredzēti apģērba maiņai vai tualetes apmeklējumam.

- d) Saskaņā ar iepriekšēju paziņojumu, sacensību organizatori var piešķirt spēlētājiem līdz 10 minūtēm garu atpūtas brīdi. Šis atpūtas brīdis var tikt piešķirts pēc trešā seta beigām, spēlējot piecu setu maču, vai pēc otrā seta beigām, spēlējot triju setu maču.
- e) Iesildīšanās laiks nedrīkst būt ilgāks par piecām minūtēm, ja vien organizators nav nolēmis savādāk.

30. TRENERA IEJAUKŠANĀS SPĒLĒ/PADOMU DOŠANA

Par trenera iejaukšanos spēlē tiek uzskatīta jebkāda veida redzama vai dzirdama instruktāža, komunikācija vai padomu došana spēlētājam.

Komandu sacensībās, spēles laikā atrodoties uz laukuma, kapteinim ir tiesības instruēt spēlētājus atpūtas brīžos starp setiem un spēlētājiem mainoties laukuma pusēm, izņemot laukuma maiņu pēc katra seta pirmā geima un taibreika laikā.

Jebkurā citā situācijā trenera iejaukšanās spēlē/padomu došana nav pieļaujama.

1.jautājums. Vai treneris drīkst dot spēlētājam norādījumus slēptā veidā?

Atbilde. Nē.

2.jautājums. Vai spēlētājs drīkst saņemt trenera norādījumus gadījumā, ja spēle uz laiku tiek pārtraukta?

Atbilde. Jā.

3.jautājums. Vai spēlētājs spēles laikā uz laukuma drīkst saņemt padomus/norādījumus (on-court coaching)?

Atbilde. Sankcionētās organizācijas var vērsties pie ITF, lai saņemtu atļauju treneriem spēļu laikā doties uz laukuma un dot padomus/norādījumus (on-court coaching). Sacensībās, kurās ir atļauts uz laukuma dot padomus/norādījumus (on-court coaching), izraudzītie treneri drīkst doties laukumā un dot padomus/norādījumus saviem spēlētājiem saskaņā ar sankcionēto organizāciju noteikto kārtību.

31. SPĒLĒTĀJA ANALĪZES TEHNOLOĢIJAS

Spēlētāja analīzes tehnoloģijām, kuras ir apstiprinātas spēlēšanai saskaņā ar Tenisa noteikumiem, ir jāatbilst Pielikumā Nr. 4 noteiktajām prasībām.

Starptautiskā tenisa federācija lemj par jebkādu šādu iekārtu apstiprināšanu vai neapstiprināšanu. Šāds lēmums var tikt pieņemts pēc pašu iniciatīvas vai arī pamatojoties uz kādas trešās puses, t.sk. spēlētāja, aprīkojuma ražotāja, nacionālās asociācijas vai tās dalībnieka saņemto pieteikumu, kas balstīts uz labticīgām interesēm. Šādi lēmumi un pieteikumi ir jāpieņem saskaņā ar Starptautiskās tenisa federācijas piemērojamo lietu izskatīšanas un noklausīšanās kārtību.

RATIŅTENISA NOTEIKUMI

Ratiņtenisa spēle tiek spēlēta saskaņā ar ITF tenisa spēles noteikumiem, taču ievērojot sekojošus izņēmumus.

- a) Divu atsitienu noteikums.
Ratiņtenisa spēlētājam ir pieļaujami divi bumbas atsitienu pret zemi, proti, spēlētājam jāatsit bumbu pirms tā ir atsitusies pret zemi trešo reizi. Otrās bumbas atsitiens var būt gan laukuma robežās, gan ārpus tām.
- b) Ratiņkrēsls.
Ratiņkrēsls ir uzskatāms par spēlētāja ķermeņa daļu, kas nozīmē, ka visi piemērojamie noteikumi, kuri attiecas uz spēlētāja ķermeni, attiecas arī uz ratiņkrēslu.
- c) Serve.
Serve ir izpildāma sekojošā veidā:
 - i. Tieši pirms serves izpildīšanas, spēlētājam ir jābūt nekustīgā pozīcijā. Pirms uzsist pa bumbu, servētājam ir atļauts veikt vienu ratiņkrēsla stumšanas kustību/grūdienu.
 - ii. Visas serves kustības laikā servētājam ir atļauts atrasties tikai tajā laukuma daļā, kas atrodas aiz gala līnijas un ir robežās starp iedomāto centra līnijas atzīmes un sānu līnijas pagarinājumu, nepieskaroties tām ar kādu no ratiņkrēsla riteņiem.
 - iii. Ja kvada spēlētājam ((*a quad player*) ierobežotas gan apakšējo, gan augšējo ekstremitāšu kustības) tradicionālās servēšanas metodes nav iespējams izmantot tīri fizisku iemeslu dēļ, tad spēlētājs vai viņa vietā kāda cita persona drīkst pamest bumbu, ļaujot tai pirms sitiena izpildīšanas atsisties pret zemi. Šādā gadījumā šis servēšanas veids ir jāizmanto visas spēles laikā.
- d) Spēlētājs zaudē punktu.
Spēlētājs zaudē punktu, ja:
 - i. spēlētājs neatsit bumbu pirms tā trīsreiz pēc kārtas atsitas pret zemi; vai
 - ii. saskaņā ar zemāk norādīto noteikumu f) spēlētājs serves izpildīšanas laikā, sitiena brīdī, veicot pagrieziena vai apstājoties ar kādu savas pēdas vai apakšējās ekstremitātes daļu atbalstās pret zemi vai kādu no riteņiem; vai
 - iii. ja bumbas atsīšanas brīdī viens no spēlētāja gurniem/sēžas zaudē saskari ar ratiņkrēslu.
- e) Ratiņkrēsls.
Ratiņkrēslam, kurš tiek izmantots visās saskaņā ar Ratiņtenisa spēles noteikumiem notiekošajās sacensībās, ir jāatbilst sekojošām tehniskajām prasībām:
 - i. Ratiņkrēsls drīkst būt izgatavots no jebkura materiāla, taču ar nosacījumu, ka šis materiāls nav atstarojošs un nerada traucēkļus pretiniekam.
 - ii. Riteņiem drīkst būt tikai viena riteņa stīpa, kas paredzēta ratiņkrēsla stumšanai. Ratiņkrēslam nav atļauts veikt nekādas izmaiņas, kuras spēlētājam dotu mehāniskas priekšrocības, kā piemēram 16 sviras vai pārnēsni.

Parastas spēles laikā riteņi nedrīkst atstāt paliekošus nospiedumus vai kā citādi bojāt laukuma segumu.

- iii. Saskaņā ar zemāk norādīto noteikumu e(v) ratiņkrēsla stumšanai spēlētājs drīkst izmantot tikai riteņus (ieskaitot riteņa stīpu). Nav atļauts izmantot stūrēšanas, bremzēšanas, pārnese vai citas ierīces, ieskaitot enerģijas akumulēšanas sistēmas, kuras var palīdzēt ratiņkrēsla vadīšanā.
 - iv. Sēdekļa (t.sk. polsterējuma/spilvena) augstumam ir jābūt fiksētam un punkta izspēles laikā spēlētāja sēžamvietai ir jābūt saskarē ar sēdekli. Lai nostiprinātu spēlētāja pozīciju ratiņkrēslā, var tikt izmantoti siksnu stiprinājumi.
 - v. Spēlētāji, kuri atbilst ITF Klasifikācijas rokasgrāmatas noteikumam 4.5, drīkst izmantot ratiņkrēslu, kurš tiek darbināts ar elektrisko motoru(-iem) („elektriskais ratiņkrēsls”). Elektriskā ratiņkrēsla ātrums nevienā virzienā nedrīkst pārsniegt 15 km/h un to atļauts vadīt tikai spēlētājam.
 - vi. Ratiņkrēsla pārveidošanai, kas saistīta ar medicīniski pamatotu iemeslu, iespējams iesniegt pieteikumu. Visi šāda veida pieteikumi jāiesniedz apstiprināšanai ITF Sporta zinātnes Medicīnas komisijai vismaz 60 dienas pirms paredzētās izmantošanas ITF sankcionētās sacensībās. Lēmumu noraidīt ierosināto izmaiņu veikšanu var apstrīdēt saskaņā ar ITF Ratiņtenisa noteikumu Pielikumu A.
- f) Ratiņkrēsla stumšana ar kāju/pēdu.
- i. Ja (fizisko) spēju trūkuma dēļ spēlētājs nevar stumt ratiņkrēslu, izmantojot riteņus, tad viņam ir atļauts stumt ratiņkrēslu, izmantojot vienu kāju/pēdu.
 - ii. Arī gadījumā, ja spēlētājam saskaņā ar iepriekšējā punktā f) i. noteikto ir atļauts stumt ratiņkrēslu izmantojot vienu kāju/pēdu, neviena spēlētāja kājas/pēdas daļa nedrīkst būt saskarē ar zemi:
 - a. uz priekšu vērsta vēziena kustības laikā, t.sk. brīdī, kad rakete saskaras ar bumbu;
 - b. no serves uzsākšanas kustības līdz brīdim, kad servējot rakete saskaras ar bumbu.
 - iii. Spēlētājs, kurš pārkāpj šo noteikumu, zaudē punktu.
- g) Ratiņteniss/klasiskais teniss.
- Ja ratiņtenisa spēlētājs spēlē vienspēli vai dubultspēli ar vai pret personu, kura spēlē klasisko tenisu, tad ratiņtenisa spēlētājs spēlē saskaņā ar ratiņtenisa noteikumiem, savukārt persona, kura spēlē klasisko tenisu, spēlē saskaņā ar klasiskā tenisa spēles noteikumiem. Šajā gadījumā ratiņtenisa spēlētājam pieļaujami divi bumbas atsitienu pret zemi, savukārt spēlētājam, kurš spēlē klasisko tenisu, ir atļauts tikai viens atsitiens.

Piezīme: Apakšējās ekstremitātes ir definētas šādi – apakšējās ekstremitātes, t.sk. sēžamvieta, gurni, augšstilbi, kājas, potītes un pēdas.

PIELIKUMS NR.1

ALTERNATĪVĀS PUNKTU SKAITĪŠANAS METODES

PUNKTU SKAITĪŠANA GEIMĀ (noteikums Nr.5)

„No-Ad” PUNKTU SKAITĪŠANAS SISTĒMA (izšķirošā punkta izspēle pie rezultāta „vienādi”)

Spēlēs var tikt izmantota šāda alternatīva punktu skaitīšanas metode.

„No-Ad” geimā vispirms tiek nosaukti servētāja punkti un tas ir darāms sekojoši:

| | | |
|------------------|---|----------------|
| Punktu nav | – | “nulle”. |
| Pirmais punkts | – | “piecpadsmīt”. |
| Otrais punkts | – | “trīsdesmit”. |
| Trešais punkts | – | “četrdesmit”. |
| Ceturtais punkts | – | “geims”. |

Ja abi spēlētāji/komandas ir guvušas katra pa trim punktiem, rezultāts ir “vienādi” un ir jāizspēlē izšķirošais punkts. Serves saņēmējam ir jāizvēlas laukuma (labā vai kreisā) puse, kurā saņemt servi. Izspēlējot izšķirošo punktu dubultspēlēs, serves saņēmēja komandas partneri serves saņemšanai nedrīkst savstarpēji mainīt laukuma puses. Spēlētājs/komanda, kas iegūst izšķirošo punktu, uzvar arī geimu.

Izspēlējot izšķirošo punktu jauktajās dubultspēlēs, serves saņēmējam un servētājam ir jābūt viena dzimuma. Serves saņēmēja komandas partneri serves saņemšanai nedrīkst savstarpēji mainīt laukuma puses.

PUNKTU SKAITĪŠANA SETĀ (noteikumi Nr.6 un 7)

1. “ĪSIE SETI”
Spēlētājs/komanda, kurš uzvar 4 geimos ar vismaz divu geimu pārsvaru, ir uzvarējis setu. Ja rezultāts ir 4 geimi pret 4, tiek izspēlēts taibreiks.
2. SPĒLES IZŠĶIROŠAIS TAIBREIKS (7 PUNKTI)
Ja trīs vai piecu setu spēlē rezultāts pa setiem ir attiecīgi viens pret vienu vai divi pret divi, tiek izspēlēts taibreiks. Šis taibreiks aizvieto izšķirošo pēdējo setu. Spēlētājs/komanda, kura iegūst 7 punktus ar vismaz divu punktu pārsvaru, ir uzvarējusi taibreiku un arī visu spēli.
3. SPĒLES IZŠĶIROŠAIS TAIBREIKS (10 PUNKTI)
Ja trīs vai piecu setu spēlē rezultāts pa setiem ir attiecīgi viens pret vienu vai divi pret divi, tiek izspēlēts taibreiks. Šis taibreiks aizvieto izšķirošo pēdējo setu. Spēlētājs/komanda, kura iegūst 10 punktus ar vismaz 2 punktu pārsvaru, ir uzvarējusi taibreiku un arī visu spēli.

Piezīme: Aizvietojot spēles pēdējo setu ar taibreiku:

- tiek saglabāta līdzšinējā servēšanas kārtība (noteikumi Nr.5 un Nr.14);
- dubultspēlēs servēšanas un serves saņemšanas kārtība komandā var tikt mainīta tāpat kā katra seta sākumā (noteikumi Nr.5 un Nr.14);
- pirms izšķirošā spēles taibreika jāievēro 120 sekunžu ilgs seta pārtraukums;
- pirms spēles izšķirošā taibreika nedrīkst veikt bumbu maiņu arī tad, ja tas būtu jādara.

LAUKUMA PUŠU MAIŅA (noteikums Nr.10)

Taibreika geima laikā var tikt izmantota šāda alternatīva laukuma pušu maiņas kārtība.

Taibreika geima laikā spēlētājiem jāmainās laukuma pusēm pēc pirmā punkta izspēles un pēc tam ik pēc četrpunktu izspēlēšanas.

SERVES PĀRSPĒLE (noteikums Nr.22)

Ja netiek veikta pārservēšana saskaņā ar 22.(a) noteikumu, var tikt izmantota šī alternatīvā metode. Tas nozīmē, ka, ja serves laikā bumba skar tīklu, tā siksnu vai banti, serve netiek pārspēlēta un bumba ir spēlē. (Šī alternatīvā metode plašāk ir pazīstama kā „no-let rule”.)

DIVU GADU IZMĒĢINĀJUMA PERIODĀ (2016.–2017.) VAR TIKT IZMANTOTS FAST4 (ĀTRAIS 4) FORMĀTS.

Ja tiek pielietots FAST4 formāts, iespējams izmantot sekojošas alternatīvās punktu skaitīšanas metodes:

REZULTĀTS SETĀ

Sets ir uzskatāms par pabeigtu, kad spēlētājs/komanda uzvar četrus (4) geimus.

FAST4 formātā taibreiks tiek spēlēts, kad rezultāts setā ir trīs (3) pret trīs (3).

FAST4 formāta taibreikā uzvar tas spēlētājs/komanda, kas gūst piecus (5) punktus, turklāt pie rezultāta 4-4 tiek izspēlēts izšķirošais punkts. Spēlētājam, kuram, sākoties taibreikam, pienākusi kārta servēt (spēlētājs A), būs jāservē divi (2) punkti, sākot servēt no laukuma labās puses. Pēc tam pretiniekam (spēlētājam B) būs jāservē nākamie divi (2) punkti, sākot servēt no labās laukuma puses. Pēc tam spēlētājs A (vai dubultspēles gadījumā viņa partneris spēlētājs C) servēs nākamos divus (2) punktus, savukārt pēc tam nākamos divus (2) punktus servēs spēlētājs B (vai dubultspēles gadījumā viņa partneris spēlētājs D). Ja rezultāts kļūst 4-4, tad spēlētājs B (vai dubultspēlē spēlētājs D) izservēs izšķirošo taibreika punktu, savukārt serves saņēmējs/saņēmēji izvēlēsies, vai saņemt servi laukuma labajā vai kreisajā pusē.

Spēlētāji/komandas mainīsies laukuma pusēm tikai pēc pirmo četru (4) punktu izspēles.

SERVES PĀRSPĒLE

Ja, izmantojot FAST4 formātu, serves laikā bumba skar tīklu, tā siksnu vai banti, serve netiek pārspēlēta un bumba ir spēlē (t.s. „*no-let rule*”).

Ja dubultspēlē serves laikā bumba skar tīklu, tā siksnu vai banti un nokrīt (atlec) pareizajā serves laukumā, to drīkst atsist jebkurš no abiem serves saņēmēju komandas spēlētājiem.

PIELIKUMS NR.2

TIESNEŠU LOMA

Galvenais tiesnesis ir augstākā instance visos ar tenisa noteikumiem saistītajos jautājumos, un viņam pieder izšķirošais lēmums.

Paaugstinājuma tiesnesis, ja spēlē tāds ir nozīmēts, ir augstākā instance par visiem ar spēles laikā faktiski notikušajiem notikumiem saistītajiem jautājumiem.

Spēlētājam ir tiesības izsaukt uz laukuma galveno tiesnesi, ja viņš uzskata, ka paaugstinājuma tiesnesis ir nepareizi interpretējis tenisa noteikumus.

Līnijas tiesneši un tīkla tiesneši, ja spēlē tādi ir nozīmēti, izsauc visus bumbu atlēcienus un lēmumus (ieskaitot kājkļūdas), kas attiecas uz katra pārziņā esošo līniju vai tīklu. Paaugstinājuma tiesnesis ir tiesīgs atcelt līnijas tiesneša un tīkla tiesneša lēmumus, ja kļūda ir acīmredzama/nepārprotama. Ja spēlē nav nozīmēti līnijas tiesneši un tīkla tiesneši, paaugstinājuma tiesnesis pats tiesā visas līnijas un tīklu (ieskaitot kājkļūdas).

Ja līnijas tiesnesis nespēj pieņemt lēmumu, viņam par to nekavējoties jāsignalizē paaugstinājuma tiesnesim. Ja līnijas tiesnesis nespēj pieņemt lēmumu, vai ja līnijas tiesneša spēlē nav vispār, vai arī, ja paaugstinājuma tiesnesis arī nespēj pieņemt lēmumu konkrētajā situācijā, punkts ir jāpārspēlē.

Komandu sacensībās, kur galvenais tiesnesis atrodas uz laukuma, viņš ir galīgā instance, kas pieņem lēmumus par visiem ar spēles laikā faktiski notikušajiem notikumiem saistītajiem jautājumiem.

Spēle var tikt pārtraukta vai apturēta jebkurā brīdī, ja paaugstinājuma tiesnesis to uzskata par nepieciešamu vai vēlamu.

Arī galvenais tiesnesis var pārtraukt vai apturēt spēli tumsas, nepiemērotu laika apstākļu vai neatbilstoša laukuma stāvokļa dēļ. Tumsas dēļ spēli drīkst apturēt tikai pēc seta pabeigšanas vai kad iesāktā setā ir sasniegts izspēlēto geimu pāra skaits. Turpinot spēli pēc pārtraukuma, spēles rezultāts un spēlētāju vietas uz laukuma paliek iepriekšējās.

Paaugstinājuma tiesnesis vai galvenais tiesnesis lemj par spēles pārtraukšanu vai nepārtraukšanu, kā arī par treneru iejaukšanos spēlē, ja tāda notikusi, saskaņā ar spēkā esošā Uzvedības kodeksa (Code of Conduct) noteikumiem.

1.jautājums. Pēc līnijas tiesneša lēmuma atcelšanas, paaugstinājuma tiesnesis nosaka, ka ir jāpārspēlē punkts (servētājam jāizpilda pirmā serve), bet serves saņēmējs lēmumu apstrīd, uzskatot, ka servētājam ir jāizpilda otrā serve. Vai, galīgā lēmuma pieņemšanai, būtu jāizsauc galvenais tiesnesis?

Atbilde. Jā. Paaugstinājuma tiesnesis pieņem sākotnējo lēmumu attiecībā uz tenisa noteikumu skaidrojumu (jautājumā, kas saistīts ar konkrēto situāciju). Tomēr, ja spēlētājs

apstrīd paaugstinājuma tiesneša lēmumu, galīgā lēmuma pieņemšanai ir jāataicina galvenais tiesnesis.

2.jautājums. Tiesnesis izsauc "auts", taču spēlētājs uzskata, ka bumba bijusi laba. Vai šajā gadījumā lēmuma pieņemšanai uz laukuma var izsaukt galveno tiesnesi?

Atbilde. Nē. Galīgo lēmumu par notikušu faktu pieņem paaugstinājuma tiesnesis (jautājumos par to, kas faktiski notika konkrētajā gadījumā).

3.jautājums. Vai paaugstinājuma tiesnesis drīkst mainīt līnijtiesneša lēmumu punkta izspēles beigās, ja paaugstinājuma tiesnesis ir pārliecināts, ka līnijtiesnesis iepriekš punkta izspēles laikā ir pieļāvis acīmredzamu kļūdu?

Atbilde. Nē. Paaugstinājuma tiesnesis drīkst mainīt līnijtiesneša lēmumu tikai tad, ja labojums tiek veikts uzreiz pēc kļūdas konstatācijas.

4.jautājums. Līnijtiesnesis izsauc "auts", bet spēlētājs iebilst, uzskatot, ka bumba bijusi laba. Vai paaugstinājuma tiesnesis drīkst mainīt līnijtiesneša lēmumu?

Atbilde. Nē. Paaugstinājuma tiesnesis nekādā gadījumā nedrīkst mainīt lēmumu spēlētāja protesta vai lūguma rezultātā.

5.jautājums. Līnijtiesnesis izsauc "autu". Paaugstinājuma tiesnesis īsti nav redzējis bumbas atlēciena vietu, bet domā, ka tā bijusi laba. Vai paaugstinājuma tiesnesis drīkst mainīt līnijtiesneša lēmumu?

Atbilde. Nē. Paaugstinājuma tiesnesis drīkst mainīt līnijtiesneša lēmumu tikai tad, ja ir pilnīgi pārliecināts, ka līnijtiesnesis pieļāva kļūdu.

6.jautājums. Vai līnijtiesnesis var mainīt savu lēmumu, izsaucot to vēlreiz pēc tam, kad paaugstinājuma tiesnesis ir paziņojis rezultātu.

Atbilde. Jā. Ja līnijtiesnesis saprot, ka ir pieļāvis kļūdu, viņam tā ir nekavējoties jāizlabo, taču nekādā gadījumā nedrīkst mainīt lēmumu spēlētāja protesta vai lūguma rezultātā.

7.jautājums. Ja paaugstinājuma vai līnijtiesnesis izsauc "autu" un pēc tam izlabo savu lēmumu uz „labu bumbu”, kāds ir pareizais lēmums?

Atbilde. Paaugstinājuma tiesnesim jāizlemj, vai „auta” izsaukiens kādu no spēlētājiem iztraucēja. Ja jā, tad punkts ir jāpārspēlē. Ja nē, tad spēlētājs, kurš izpildīja šo sitienu, iegūst punktu.

8.jautājums. Vēja iedarbības rezultātā bumba tiek iepūsta atpakaļ pāri tīklam un spēlētājs atbilstoši noteikumiem sniedzas pāri tīklam un mēģina atsist šo bumbu. Pretinieks(-i) traucē viņam to izdarīt. Kāds ir pareizais lēmums?

Atbilde. Paaugstinājuma tiesnesim ir jāizlemj, vai tas bija tīšs vai netīšs traucējums un attiecīgi jāpiešķir punkts spēlētājam, kurš tika traucēts, vai arī jāpaziņo par punkta pārspēli.

PIELIKUMS NR.3

BUMBAS ATLĒCIENU PĀRBAUDES KĀRTĪBA

1. Bumbas atlēciena pārbaudi iespējams veikt tikai uz māla (tenisita) seguma laukumiem.
2. Bumbas atlēciena pārbaude, ko pieprasījis spēlētājs (komanda), ir iespējama tikai tad, ja paaugstinājuma tiesnesis, atrodoties savā krēslā, nav pilnībā pārliecināts par atlēcieni pēc punkta noslēdzošā sitiena vai arī, ja spēlētājs (komanda) ir apturējis punkta izspēli (sitienus atļauts atsist, taču spēlētājam nekavējoties jāpārtrauc spēlēt).
3. Ja paaugstinājuma tiesnesis ir nolēmis pārbaudīt bumbas atlēcieni, viņam jānokāpj no paaugstinājuma un jāizdara tas pašam. Ja paaugstinājuma tiesnesis nezina, kur atrodas atlēcieni, tad viņš var lūgt līnijtiesnesim palīdzēt noteikt atlēciena atrašanās vietu, un pēc tam paaugstinājuma tiesnesis to pārbauda.
4. Gadījumā, ja līnijtiesnesis un paaugstinājuma tiesnesis nevar noteikt/atrast bumbas atlēciena vietu vai arī ja atlēcieni nav skaidri nolasāms, sākotnējais vai paaugstinājuma tiesneša izlabotais lēmums par atlēcieni vienmēr paliek spēkā.
5. Kolīdz paaugstinājuma tiesnesis ir identificējis bumbas atlēcieni un pieņēmis par to savu lēmumu, šis lēmums kļūst galīgs un nav apstrīdams.
6. Spēlēs, kuras notiek uz māla (tenisita) seguma laukumiem, paaugstinājuma tiesnesim nevajadzētu pārāk steidzīgi paziņot rezultātu, ja vien viņš nav pilnībā pārliecināts par pieņemtā lēmuma pareizību. Ja ir radušās kādas šaubas, tad, pirms paziņot rezultātu, pārliecinieties, vai nepieciešams veikt bumbas atlēciena pārbaudi.
7. Dubultspēlēs spēlētājam, kurš vēlas, lai tiktu pārbaudīts atlēcieni, ir vai nu pašam jāaptur izspēle vai arī izspēli aptur paaugstinājuma tiesnesis. Ja spēlētājs ir pieprasījis atlēciena pārbaudi, tad paaugstinājuma tiesnesim vispirms ir jānosaka, vai tika ievērota pareizā pieprasījuma izdarīšanas kārtība. Ja netika ievērota pareizā kārtība vai arī pieprasījums tika izteikts par vēlu, paaugstinājuma tiesnesis var nolemt, ka pretinieku komanda tika apzināti traucēta.
8. Gadījumā, ja spēlētājs nodzēš bumbas atlēcieni pirms paaugstinājuma tiesnesis ir pieņēmis galīgo lēmumu, viņš atsakās no tā par labu pretiniekam.
9. Spēlētājs nedrīkst doties uz pretinieka laukuma pusi, lai pārbaudītu bumbas atlēcieni. Šādā gadījumā viņam tiek piespriests sods par nesportisku uzvedību saskaņā ar Uzvedības kodeksa noteikumiem.

PIELIKUMS NR.4

SPĒLĒTĀJA ANALĪZES TEHNOLOĢIJAS

Spēlētāja analīzes tehnoloģijas ir iekārtas, ar kuru palīdzību var veikt jebkuru no sekojošām funkcijām, kas saistītas ar informāciju par spēlētāja sniegumu spēles laikā:

- A. ierakstīšanu;
- B. uzglabāšanu;
- C. pārraidīšanu;
- D. analīzi;
- E. jebkāda veida komunikāciju/saziņu ar spēlētāju, kas pieļauj jebkādu saziņas līdzekļu izmantošanu.

Ar Spēlētāja analīzes tehnoloģiju palīdzību spēles laikā atļauts ierakstīt vai uzglabāt informāciju.

Šāda veida informācija spēlētājam var būt pieejama tikai saskaņā ar Noteikumu Nr. 30.