



PRZEPISY GRY W TENISA

Warszawa 2015

SPIS TREŚCI

WSTĘP	3
1. KORT	4
2. STAŁE URZĄDZENIA KORTU	5
3. PIŁKA	5
4. RAKIETA	5
5. ROZSTRZYGNIĘCIE GEMA	6
6. ROZSTRZYGNIĘCIE SETA	7
7. ROZSTRZYGNIĘCIE MECZU	7
8. PODAJĄCY I ODBIERAJĄCY	7
9. WYBÓR STRONY KORTU I PODANIA	7
10. ZMIANA STRON KORTU	8
11. PIŁKA W GRZE	8
12. PIŁKA DOTYKAJĄCA LINII	8
13. PIŁKA TRAFIAJĄCA W STAŁE URZĄDZENIE KORTU	8
14. KOLEJNOŚĆ PODAWANIA	8
15. KOLEJNOŚĆ ODBIORU PODANIA W GRZE PODWÓJNEJ	8
16. PODANIE (SERWIS)	8
17. WYKONANIE PODANIA	9
18. BŁĄD STÓP	9
19. BŁĄD PODANIA	9
20. DRUGIE PODANIE	9
21. KIEDY MOŻNA PODAWAĆ I ODBIERAĆ	10
22. POWTÓRZENIE PODANIA	10
23. POWTÓRZENIE PUNKTU	10
24. PUNKTY PRZEGRANE	10
25. PRAWIDŁOWE ODBICIE	11
26. PRZESZKODA	12
27. KORYGOWANIE BŁĘDÓW	12
28. KOMPETENCJE SĘDZIÓW	14
29. CIĄGŁOŚĆ GRY	14
30. UDZIELANIE WSKAZÓWEK	14
31. TECHNOLOGIA ANALIZY ZAWODNIKA	15
PRZEPISY GRY W TENISA NA WÓZKACH	16
ZMIANY W PRZEPISACH GRY W TENISA	18
ZAŁĄCZNIK I Piłka, Klasyfikacja nawierzchni tenisowych	19
ZAŁĄCZNIK II Rakieta	22
ZAŁĄCZNIK III Technologia analizy zawodnika	23
ZAŁĄCZNIK IV Reklamy	24
ZAŁĄCZNIK V Alternatywne procedury gry i metody rozstrzygania wyniku	25
ZAŁĄCZNIK VI Kompetencje sędziów	27
ZAŁĄCZNIK VII Rozgrywki Tenis 10	31
ZAŁĄCZNIK VIII Plan kortu	32
ZAŁĄCZNIK IX Wskazówki jak wyznaczyć kort tenisowy	33
ZAŁĄCZNIK X Procedury rozpatrywania odwołań oraz przesłuchań, dotyczących przepisów gry w tenisa	36

WSTĘP

Niniejsze opracowanie jest najnowszym tłumaczeniem „*Przepisów gry w tenisa*”, wydanych przez Międzynarodową Federację Tenisową (ITF) w 2014 roku.

„*Przepisy gry w tenisa*” Polskiego Związku Tenisowego są jedyną obowiązującą wykładnią przepisów gry w tenisa w Polsce.

Uwaga:

Jeżeli nie zostało stwierdzone inaczej, wszystkie sformułowania w tekście „Przepisów gry w tenisa” odnoszące się do mężczyzn dotyczą również kobiet.

1. KORT

Kort tenisowy stanowi prostokąt o długości 23,77 m i szerokości 8,23 m (do gry pojedynczej) lub 10,97 m (do gry podwójnej).

Przedzielony jest przez środek siatką zawieszoną na sznurowej lub metalowej linie przechodzącej przez wierzchołki dwóch słupków lub do nich przymocowanej na wysokości 1,07 m. Siatka powinna być rozpostarta w taki sposób, aby całkowicie wypełniała przestrzeń pomiędzy dwoma słupkami, a jej oczka muszą być dostatecznie małe, aby zapobiec przechodzeniu przez nie piłki. Na środku kortu siatka powinna być ściągnięta do wysokości 0,914 m nad ziemią przy pomocy paska. Linka oraz wierzch siatki muszą być z obu stron pokryte taśmą. Zarówno pasek, jak i taśma muszą być całkowicie w kolorze białym.

- Maksymalna średnica przekroju sznurowej lub metalowej linki nie może przekraczać 0,8 cm.
- Maksymalna szerokość paska nie może przekraczać 5 cm.
- Szerokość taśmy nie może być mniejsza, niż 5 cm i nie większa, niż 6,35 cm z każdej strony.

W grze podwójnej środki słupków siatki powinny znajdować się w odległości 0,914 m na zewnątrz od każdej linii bocznej kortu do gry podwójnej.

W grze pojedynczej, jeżeli używana jest siatka do gry pojedynczej, środki podtrzymujących ją słupków powinny znajdować się w odległości 0,914 m na zewnątrz od każdej linii bocznej kortu do gry pojedynczej.

W przypadku, gdy do gry pojedynczej ma być użyta siatka do gry podwójnej, musi być ona podparta do wysokości 1,07 m przy pomocy dwóch podpórek, których środki powinny znajdować się w odległości 0,914 m na zewnątrz od każdej linii bocznej kortu do gry pojedynczej.

- Przekrój słupków siatki może być kwadratem o boku nie większym, niż 15 cm lub kołem o średnicy nie większej, niż 15 cm.
- Przekrój podpórek do gry pojedynczej może być kwadratem o boku nie większym, niż 7,5 cm lub kołem o średnicy nie większej, niż 7,5 cm.
- Słupki siatki i podpórki do gry pojedynczej nie powinny wystawać wyżej, niż 2,5 cm ponad poziom linki.

Linie ograniczające krótsze boki kortu zwane są liniami końcowymi, a linie ograniczające dłuższe boki kortu zwane są liniami bocznymi.

Po każdej stronie siatki w odległości 6,40 m i równolegle do niej, wytyczone są linie serwisowe. Pole po każdej stronie siatki, zawarte pomiędzy linią serwisową, a liniami bocznymi, podzielone jest na dwie równe części, zwane połami serwisowymi, przy pomocy linii środkowej serwisowej, wytyczonej w połowie odległości między liniami bocznymi i równoległej do nich.

Obie linie końcowe przedzielone są w połowie przy pomocy odcinków linii o długości 10 cm, zwanych znakami środkowymi, wyrysowanymi wewnątrz kortu, równoległe do linii bocznych.

- Linia środkowa serwisowa i znaki środkowe muszą mieć szerokość 5 cm.
- Pozostałe linie kortu muszą mieć szerokość nie mniejszą, niż 2,5 cm i nie większą, niż 5 cm, z wyjątkiem linii końcowych, których szerokość może wynosić 10 cm.

Wszystkie wymiary kortu stanowią odległości pomiędzy zewnętrznymi krawędziami odpowiednich linii. Wszystkie linie muszą być jednakowego koloru, kontrastującego z kolorem nawierzchni kortu.

Na korcie, siatce, pasku, taśmie, słupkach siatki i podpórkach do gry pojedynczej nie mogą znajdować się żadne znaki reklamowe z wyjątkiem podanych w załączniku IV.

Oprócz kortu opisanego powyżej, w rozgrywkach tenisowych dzieci do lat 10 mogą być wykorzystywane korty opisane w załączniku VII, oznaczone jako „Czerwony” lub „Pomarańczowy”.

Uwaga:

Wytyczne dotyczące minimalnych odległości pomiędzy liniami końcowymi i liniami bocznymi a ogrodzeniem kortu znajdują się w załączniku IX.

2. STAŁE URZĄDZENIA KORTU

Do stałych urządzeń kortu zalicza się tylne i boczne ogrodzenia, trybuny, widzów, wszystkie inne urządzenia wokół kortu i nad nim oraz sędziego głównego, sędziów liniowych, sędziego siatki i dzieci do podawania piłek, jeżeli znajdują się na właściwych dla nich pozycjach.

W meczu gry pojedynczej rozgrywanym na korcie z siatką do gry podwójnej i podpórkami do gry pojedynczej, słupki siatki oraz część siatki między nimi a podpórkami do gry pojedynczej są zaliczane do stałych urządzeń kortu i nie są uważane za słupki siatki ani za część siatki.

3. PIŁKA

Piłki zatwierdzone do gry w turniejach, w których obowiązują „Przepisy gry w tenisa”, muszą spełniać wymagania podane w załączniku I.

ITF podejmuje decyzje co do zgodności jakichkolwiek piłek czy ich prototypów z wymaganiami podanymi w załączniku I oraz o dopuszczeniu ich lub nie dopuszczeniu do gry. Czyni to z własnej inicjatywy lub na prośbę zainteresowanych stron, takich jak zawodnicy, producenci sprzętu sportowego, narodowe związki tenisowe lub ich członkowie. Z prośbą o dopuszczenie piłek do gry można wystąpić w trybie opisanym w załączniku X.

Organizatorzy muszą podać przed rozpoczęciem turnieju

- a. Liczbę piłek na mecz (2, 3, 4 lub 6).
- b. Liczbę gemów, po których następuje zmiana piłek.

Piłki można zmieniać:

- i. Po ustalonej liczbie gemów. Pierwsza zmiana następuje wówczas po liczbie gemów mniejszej o dwa niż przy następnych zmianach, ponieważ rozgrzewka traktowana jest, jako dwa gemy. Do zmiany piłek tie-break zaliczany jest, jako jeden gem, ale nie zmieniamy piłek, jeżeli zmiana wypada na początek tie-breaka. W tym przypadku piłki zmienia się przed początkiem drugiego gema w następnym secie.
- ii. Na początku seta.

Jeżeli piłka pęknie w czasie gry, punkt powinien być powtórzony.

Przypadek 1: Czy należy powtórzyć punkt, jeżeli piłka okaże się miękka (tzn. straciła ciśnienie lub w przypadku piłki bezciśnieniowej utraciła swoje naturalne właściwości bez widocznych zmian na powierzchni piłki) po jego rozegraniu?

Decyzja: Nie, jeżeli piłka jest tylko miękka, a nie jest pęknięta.

4. RAKIETA

Rakiety zatwierdzone do gry w turniejach, w których obowiązują „Przepisy gry w tenisa”, muszą spełniać wymagania podane w załączniku II.

ITF podejmuje decyzje, co do zgodności jakichkolwiek rakiet czy ich prototypów z wymaganiami podanymi w załączniku II oraz o dopuszczeniu ich lub nie dopuszczeniu do gry. Czyni to z własnej inicjatywy lub na prośbę zainteresowanych stron, takich jak zawodnicy, producenci sprzętu

sportowego, narodowe związki tenisowe lub ich członkowie. Z prośbą o dopuszczenie piłek do gry można wystąpić w trybie opisanym w załączniku X.

Przypadek 1: Czy powierzchnia uderzenia może składać się z więcej, niż jednego splotu strun naciągu?

Decyzja: Nie, przepis wymienia wyraźnie jeden, a nie wiele splotów skrzyżowanych strun (patrz załącznik II).

Przypadek 2: Czy powierzchnia uderzenia może być uznana za jednolitą i płaską, jeżeli struny naciągnięte są nie w jednej, a w wielu płaszczyznach?

Decyzja: Nie.

Przypadek 3: Czy na strunach naciągu rakiety mogą być umieszczone urządzenia służące do tłumienia drgań, a jeżeli tak, gdzie mogą być one umieszczone?

Decyzja: Tak – jednakże urządzenia takie umieszczone mogą być jedynie poza polem krzyżowania się strun.

Przypadek 4: W trakcie rozgrywania punktu zawodnikowi pęka naciąg w rakiecie. Czy może on rozpocząć następny punkt tą rakieta?

Decyzja: Tak, jeżeli nie jest to zabronione przez organizatorów zawodów.

Przypadek 5: Czy zawodnik może korzystać z więcej, niż jednej rakiety w czasie rozgrywania punktu?

Decyzja: Nie.

Przypadek 6: Czy w rakiecie może znajdować się bateria zmieniająca właściwości rakiety?

Decyzja: Nie. Stosowanie baterii, podobnie jak i innych źródeł energii jest zabronione.

5. ROZSTRZYGNIECIE GEMA

a. Normalny gem

Wyniki w normalnym gemie podajemy w następujący sposób, zaczynając od wyniku podającego:

Brak punktu	-	”0”
Pierwszy punkt	-	”15”
Drugi punkt	-	”30”
Trzeci punkt	-	”40”
Czwarty punkt	-	„Gem”

Jeżeli obaj zawodnicy /obie pary zdobyli po trzy punkty wynik zwie się ”Równowagą”. Po następnym punkcie wynik brzmi ”Przewaga” dla tego zawodnika /pary, który(a) wygrał(a) ten punkt. Jeżeli ten sam zawodnik /ta sama para wygra następny punkt, wygrywa gema, jeśli jednak następny punkt wygra przeciwnik /para przeciwna, wynik ponownie zwie się ”Równowagą”. Zawodnik/para musi wygrać kolejne dwa punkty bezpośrednio po stanie ”Równowaga”, aby rozstrzygnąć gema na swoją korzyść.

b. Tie-break

Obowiązuje liczenie punktów zwykłym systemem liczbowym: ”0”, ”1”, ”2”, ”3”, itd.

Zawodnik /para, który(a) pierwszy(a) wygra siedem punktów, wygrywa gema i seta, przy założeniu, że przewaga wynosi przynajmniej dwa punkty. Jeżeli jest to konieczne, tie-break jest rozgrywany do stanu uzyskania takiej przewagi.

Zawodnik, na którego wypada kolejność podawania, ma być podającym w pierwszym punkcie. Jego przeciwnik(cy) będzie(ą) podającym w drugim i trzecim punkcie (w grze podwójnej będzie to zawodnik, na którego wypada kolejność podawania), a następnie każdy z

zawodników podaje w dwóch kolejnych punktach do zakończenia tie-breaka (w grze podwójnej zawodnicy podają w porządku obowiązującym uprzednio w tym secie). Zawodnik/para, który był(li) podającym w pierwszym punkcie tie-breaka, powinien(powinni) być odbierającym(i) w pierwszym gemie następnego seta.

Alternatywne metody rozstrzygnięcia gema podane są w załączniku V.

6. ROZSTRZYGNIECIE SETA

Istnieją różne metody rozstrzygnięcia seta. Dwie najważniejsze to "set do przewagi dwóch gemów" i "set z tie-breakiem". Dopuszczalne jest stosowanie obu metod, ale jej wybór musi być ogłoszony przed rozpoczęciem zawodów. Jeżeli stosujemy metodę „set z tie-breakiem”, należy także ogłosić, czy set decydujący, rozgrywany będzie tą samą metodą, czy jako „set do przewagi dwóch gemów”.

- a. "Set do przewagi dwóch gemów"
Zawodnik /para, który(a) pierwszy(a) wygra sześć gemów, wygrywa seta, przy założeniu, że przewaga wynosi przynajmniej dwa gemy. Jeżeli jest to konieczne, set jest rozgrywany do stanu uzyskania takiej przewagi.
- b. "Set z tie-breakiem"
Zawodnik/para, który(a) pierwszy(a) wygra sześć gemów, wygrywa seta, przy założeniu, że przewaga wynosi przynajmniej dwa gemy. Jeżeli stan gemów wynosi po sześć rozgrywany jest tie-break.

Alternatywne metody rozstrzygnięcia seta podane są w załączniku V.

7. ROZSTRZYGNIECIE MECZU

Mecz może być rozgrywany do dwóch wygranych setów (zawodnik/para musi(muszą) wygrać dwa z trzech możliwych setów) lub do trzech wygranych setów (zawodnik/para musi(muszą) wygrać trzy z pięciu możliwych setów).

Alternatywne metody rozstrzygnięcia meczu podane są w załączniku V.

8. PODAJACY I ODBIERAJĄCY

Zawodnicy rozpoczynający grę muszą stać po przeciwnych stronach siatki. Zawodnik wprowadzający piłkę do gry nazywa się podającym. Zawodnik, który jest przygotowany do odbioru podania nazywa się odbierającym.

Przypadek 1: Czy odbierający może stać na zewnątrz linii ograniczających kort?

Decyzja: Tak. Odbierający może znajdować się zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz linii ograniczających kort po swojej stronie siatki.

9. WYBÓR STRONY KORTU I PODANIA

Wybór strony kortu oraz wybór podania lub odbioru w pierwszym gemie zostaje ustalony przed rozgrzewką poprzez losowanie. Zawodnik(cy) wygrywający losowanie może(mogą) wybrać:

- a. podanie lub odbiór w pierwszym gemie, w takim przypadku przeciwnik(cy) wybiera(ją) stronę kortu w pierwszym gemie lub
- b. stronę kortu w pierwszym gemie, w tym przypadku przeciwnik(cy) wybiera(ją) podanie lub odbiór w pierwszym gemie lub
- c. oddanie prawa wyboru jednej z powyższych możliwości przeciwnikowi(om).

Przypadek 1: Czy zawodnicy mają prawo do nowego wyboru, jeżeli przerwano rozgrzewkę i zawodnicy opuścili kort?

Decyzja: Tak. Wynik losowania nie ulega zmianie, ale obaj zawodnicy/obie pary mogą dokonać ponownego wyboru.

10. ZMIANA STRON KORTU

Zawodnicy powinni zamieniać się stronami kortu po pierwszym, trzecim i każdym następnym nieparzystym gemie w każdym secie oraz po zakończeniu seta chyba, że suma gemów w tym secie była parzysta, w takim przypadku zmiana stron powinna nastąpić po zakończeniu pierwszego gema kolejnego seta.

W grze tie-break zawodnicy powinni zmienić stronę kortu po każdym sześciu rozegranych punktach.

Alternatywne dopuszczalne procedury podane są w załączniku V.

11. PIŁKA W GRZE

Jeżeli nie został wywołany "let" lub "fault" piłka jest w grze od momentu uderzenia jej przez podającego i pozostaje w grze do chwili rozstrzygnięcia punktu.

12. PIŁKA DOTYKAJĄCA LINII

Piłka dotykająca linii jest uważana za trafiającą w kort ograniczony tą linią.

13. PIŁKA TRAFIAJĄCA W STAŁE URZĄDZENIE KORTU

Jeżeli piłka będąca w grze zetknie się ze stałym urządzeniem kortu po uprzednim trafieniu we właściwe pole gry, punkt wygrywa zawodnik, który odbił tę piłkę. Jeżeli piłka dotknie stałego urządzenia kortu przed zetknięciem się z ziemią, zawodnik, który ją odbił, przegrywa punkt.

14. KOLEJNOŚĆ PODAWANIA

Po zakończeniu każdego normalnego gema, odbierający staje się w następnym gemie podającym, natomiast podający odbierającym.

W grze podwójnej, przed rozpoczęciem każdego seta, para, która ma podawać w pierwszym gemie tego seta, ustala, który z partnerów będzie podającym w tym gemie. Podobnie, przed rozpoczęciem drugiego gema para przeciwna ustala podającego w tym gemie. Partner podającego w pierwszym gemie powinien być podającym w trzecim gemie, natomiast partner podającego w drugim gemie podającym w czwartym gemie. Kolejność taka powinna obowiązywać do końca tego seta.

15. KOLEJNOŚĆ ODBIORU PODANIA W GRZE PODWÓJNEJ

Para, która ma odbierać podanie w pierwszym gemie seta, ustala, który z partnerów odbierze podanie w pierwszym punkcie tego gema. Podobnie, przed rozpoczęciem drugiego gema seta, para przeciwna ustala, który z partnerów odbierze podanie w pierwszym punkcie tego gema. Partner odbierającego w pierwszym punkcie gema powinien odbierać podanie w drugim punkcie i taka kolejność odbioru powinna być kontynuowana do zakończenia tego gema i seta.

Po odbiorze podania przez odbierającego każdy z partnerów może odbić piłkę.

Przypadek 1: Czy w grze podwójnej jeden z partnerów może grać sam przeciwko drugiej parze?

Decyzja: Nie.

16. PODANIE (SERWIS)

Bezpośrednio przed rozpoczęciem podania podający powinien ustawić się w stanie spoczynku, tak, aby obydwie stopy znajdowały się poza linią końcową (tj. po jej stronie dalszej od siatki) oraz pomiędzy wyimaginowanymi przedłużeniami znaku środkowego i linii bocznej.

Następnie powinien wyrzucić piłkę ręką w dowolnym kierunku i uderzyć ją rakietą zanim piłka zetknie się z ziemią. Podanie uważa się za zakończone w chwili, gdy rakietą uderzy w piłkę lub próba

trafienia w nią nie powiedzie się. Zawodnik zdolny do posługiwania się tylko jedną ręką może użyć rakiety do wyrzucenia piłki.

17. WYKONANIE PODANIA

W normalnym gemie, w czasie wykonywania podania podający powinien ustawiać się na przemian z tyłu prawej i lewej połowy kortu, rozpoczynając w każdym gemie od prawej połowy.

W tie-breaku podanie powinno być wykonywane na przemian z tyłu prawej i lewej połowy kortu, rozpoczynając pierwszy punkt od prawej połowy.

Podana piłka musi przelecieć nad siatką i zetknąć się z powierzchnią pola serwisowego znajdującego się po przekątnej od podającego, zanim odbije ją odbierający.

18. BŁĄD STÓP

Podający w czasie wykonywania podania nie może:

- zmieniać swojej pozycji poprzez chodzenie lub bieganie, aczkolwiek dopuszczalne są nieznaczne ruchy stóp;
- którąkolwiek ze stóp dotknąć linii końcowej;
- którąkolwiek ze stóp dotknąć powierzchni na zewnątrz wyimaginowanego przedłużenia linii bocznej;
- którąkolwiek ze stóp dotknąć wyimaginowanego przedłużenia znaku środkowego.

Naruszenie tego przepisu przez podającego, nazywa się "błąd stóp".

Przypadek 1: Czy podający w meczu gry pojedynczej może stać poza linią końcową, która znajduje się pomiędzy linią boczną do gry pojedynczej a linią boczną do gry podwójnej?

Decyzja: Nie.

Przypadek 2: Czy jedna bądź obie stopy podającego mogą znajdować się ponad ziemią w chwili wykonywania podania?

Decyzja: Tak.

19. BŁĄD PODANIA

Podanie jest błędnie wykonane, jeśli:

- podający naruszy którykolwiek z przepisów zawartych w punktach 16, 17 lub 18;
- podający nie trafi w piłkę, próbując ją uderzyć;
- zaserwowana piłka, przed zetknięciem się z ziemią, trafi w stałe urządzenie kortu, podpórkę do gry pojedynczej lub słupkę siatki;
- zaserwowana piłka dotknie podającego lub jego partnera lub czegokolwiek, co jeden z nich ma założone na siebie bądź trzyma w ręku.

Przypadek 1: Po wyrzuceniu piłki do serwisu podający nie decyduje się na jej uderzenie i zamiast tego ponownie ją chwyta.. Czy to jest błąd podania?

Decyzja: Nie. Zawodnik ma prawo złapać piłkę ręką lub rakieta, bądź pozwolić jej odbić się od ziemi.

Przypadek 2: W czasie gry pojedynczej rozgrywanej na korcie, wyposażonym w siatkę do gry podwójnej i podpórki do gry pojedynczej, piłka po wykonaniu podania trafia w podpórkę, a następnie pada na właściwe pole serwisowe. Czy jest to błędne podanie?

Decyzja: Tak.

20. DRUGIE PODANIE

Jeżeli pierwsze podanie jest błędne, podający wykonuje drugie podanie z tej samej połowy kortu, co pierwsze podanie, chyba, że pierwsze podanie wykonane zostało z niewłaściwej połowy kortu.

21. KIEDY MOŻNA PODAWAĆ I ODBIERAĆ

Podający nie może wykonać uderzenia dopóki odbierający nie jest przygotowany. Jednakże odbierający powinien przystosować się do rozsądnego tempa podającego i powinien być gotowy w rozsądnym czasie do odebrania, kiedy podający jest gotowy do wykonania podania.

Odbierający, który usiłował odebrać podanie, musi być uznany za przygotowanego.

Jeżeli natomiast odbierający sygnalizował, że jest nieprzygotowany, a podanie zostało wykonane, nie może być ono uznane za błędne.

22. UNIEWAŻNIENIE PODANIA

Podanie jest unieważnione, jeżeli:

- a. zaserwowana piłka dotknie siatki, paska lub taśmy, a poza tym jest prawidłowo wykonane lub po dotknięciu siatki, paska lub taśmy dotknie odbierającego lub jego partnera, albo czegokolwiek, co jeden z nich ma założone na siebie bądź trzyma w ręku ;
- b. podanie zostanie wykonane, gdy odbierający nie był przygotowany.

W przypadku unieważnienia podania, próba ta nie jest liczona i podający ponownie wykonuje to podanie, z tym, że unieważnienie podania nie anuluje poprzedniego błędu.

Alternatywne dopuszczalne procedury podane są w załączniku V.

23. UNIEWAŻNIENIE PUNKTU

We wszystkich przypadkach, kiedy punkt zostaje unieważniony, z wyjątkiem unieważnienia drugiego podania, należy powtórzyć cały punkt.

Przypadek 1: W czasie rozgrywania punktu, na kort z zewnątrz wtacza się piłka. Sędzia zarządza unieważnienie punktu. Pierwsze podanie rozpoczynające ten punkt było błędne. Czy podający przy powtórzeniu punktu ma prawo do pierwszego czy tylko do drugiego podania?

Decyzja: Podający ma prawo do pierwszego podania. Należy powtórzyć cały punkt.

24. ZAWODNIK PRZEGRYWA PUNKT

Punkt jest przegrany, jeżeli:

- a. zawodnik błędnie wykona dwa kolejne podania;
- b. zawodnikowi nie uda się odbić piłki, będącej w grze, przed jej odbiciem się od ziemi po raz drugi;
- c. zawodnik odbije piłkę, będącą w grze, w taki sposób, że trafi ona w ziemię lub przed zetknięciem się z ziemią, trafi jakikolwiek przedmiot, poza właściwym polem gry;
- d. zawodnik odbije piłkę, będącą w grze, w taki sposób, że przed zetknięciem się z ziemią trafi ona w stałe urządzenie kortu;
- e. odbierający odbije zaserwowaną piłkę zanim ta zetknie się z ziemią;
- f. zawodnik rozmyślnie, przy pomocy rakiety, przeniesie lub złapie piłkę, będącą w grze lub rozmyślnie dotknie ją rakieta więcej, niż jeden raz;
- g. zawodnik, jego rakietą (trzymana w ręce lub nie), bądź cokolwiek co ma on na sobie lub trzyma, dotknie siatki, słupków siatki/podpórek do gry pojedynczej, linki, paska lub taśmy, bądź kortu w obrębie pola gry przeciwnika, kiedykolwiek, gdy piłka jest w grze;
- h. zawodnik odbije piłkę, zanim przejdzie ona nad siatką na jego stronę;
- i. piłka, będąca w grze, dotknie jego samego, bądź czegokolwiek, co ma on na sobie lub trzyma, z wyjątkiem rakiety;
- j. piłka będąca w grze dotknie jego rakiety, kiedy zawodnik nie trzyma jej w ręce;
- k. zawodnik rozmyślnie oraz istotny sposób zmieni kształt rakiety w czasie rozgrywania punktu;
- l. w grze podwójnej, gdy odbiła piłkę dotkną obaj partnerzy.

Przypadek 1: W czasie wykonywania pierwszego podania, rakietę podającego wypada mu z ręki i trafia w siatkę przed odbiciem się piłki od ziemi. Czy jest to błąd podania, czy zawodnik przegrywa punkt?

Decyzja: Podający przegrywa punkt, ponieważ jego rakietę dotknęła siatka, kiedy piłka była w grze.

Przypadek 2: W czasie wykonywania pierwszego podania rakietę podającego wypada mu z ręki i trafia w siatkę po odbiciu się piłki od ziemi poza właściwym polem serwisowym. Czy jest to błąd podania, czy zawodnik przegrywa punkt?

Decyzja: Jest to błąd podania, ponieważ piłka nie była już w grze, kiedy rakietę dotknęła siatka.

Przypadek 3: W meczu gry podwójnej partner odbierającego dotyka siatki zanim zaserwowana piłka odbiła się od ziemi poza właściwym polem serwisowym. Jaka jest prawidłowa decyzja?

Decyzja: Para odbierająca przegrywa punkt, ponieważ partner odbierającego dotknął siatki, gdy piłka była w grze.

Przypadek 4: Czy zawodnik przegrywa punkt, jeżeli przekroczy wyimaginowane przedłużenie siatki przed lub po odbiciu piłki?

Decyzja: Nie, o ile nie dotknie kortu przeciwnika.

Przypadek 5: Czy zawodnik może przeskoczyć przez siatkę na kort przeciwnika w czasie gdy piłka jest w grze ?

Decyzja: Nie. Zawodnik ten przegrywa punkt.

Przypadek 6: Zawodnik rzuca rakietą próbując trafić w piłkę, będącą w grze. Zarówno rakietę i jak i piłka upadają wewnątrz kortu po przeciwnej stronie siatki, a przeciwnik(cy) nie jest(są) w stanie dosięgnąć piłki. Kto przegrywa punkt?

Decyzja: Zawodnik, który rzucił rakietą przegrywa punkt.

Przypadek 7: Zaserwowana piłka, zanim dotknie ziemi, trafia w odbierającego lub w grze podwójnej w partnera odbierającego. Kto wygrywa punkt?

Decyzja: Podający wygrywa punkt, o ile podanie nie zostało unieważnione.

Przypadek 8: Zawodnik stojący poza kortem odbija lub chwytając ręką piłkę przed jej odbiciem się od ziemi, a następnie domaga się przyznania punktu, twierdząc, że piłka z pewnością wypadłaby poza właściwe pole gry.

Decyzja: Zawodnik przegrywa punkt, chyba, że wykona prawidłowe uderzenie i w takim przypadku wymiana jest kontynuowana.

25. PRAWIDŁOWE ODBICIE

Odbicie jest prawidłowe, jeżeli:

- piłka dotknie siatki, słupków siatki/podpórek do gry pojedynczej, sznurowej lub metalowej linki, paska lub taśmy, przelatując ponad nimi i zetknie się z ziemią w obrębie właściwego pola gry, z wyjątkiem sytuacji omówionych w punktach 2 i 24 (d);
- piłka, będąca w grze, po tym jak zetknie się z ziemią w obrębie właściwego pola gry, wskutek rotacji lub wiatru, powtórnie przejdzie nad siatką, a zawodnik, na którego wypada kolejność odbicia, sięgnie ponad siatką i odbije piłkę na właściwe pole gry, nie łamiąc w żaden sposób przepisu 24;
- odbita piłka przejdzie obok słupków siatki, powyżej lub poniżej poziomu wierzchu siatki, nawet ich dotykając, pod warunkiem, że trafi we właściwe pole gry, z wyjątkiem sytuacji omówionych w punktach 2 i 24 (d);
- piłka przejdzie pod linką siatki pomiędzy podpórką do gry pojedynczej i słupkiem siatki, nie dotykając siatki, linki, bądź słupka siatki i trafi we właściwe pole gry;

- e. rakietą zawodnika przejdzie nad siatką po wykonaniu przez niego odbicia piłki po swojej stronie siatki i piłka trafi we właściwe pole gry;
- f. zawodnikowi uda się odbić piłkę, będącą w grze, która wcześniej trafiła w inną piłkę leżącą na właściwym polu gry.

Przypadek 1: Piłka uderzona przez odbierającego uderza w podpórkę do gry pojedynczej, a następnie trafia we właściwe pole gry. Czy jest to dobre odbicie?

Decyzja: Tak. Nie dotyczy to sytuacji, gdy w podpórkę do gry pojedynczej uderzy zaszerwowana piłka, W takim przypadku jest to błąd podania.

Przypadek 2: Piłka będąca w grze trafia w inną piłkę leżącą na właściwym polu gry. Jaka jest prawidłowa decyzja?

Decyzja: Gra jest kontynuowana, chyba, że nie jest oczywiste dla sędziego, że odbita została piłka, którą był rozgrywany punkt. W takim przypadku należy unieważnić ten punkt.

26. PRZESZKODA

Jeżeli zawodnikowi w czasie rozgrywania punktu przeciwnik(cy) rozmyślnie przeszkadza(ją), zawodnik ten wygrywa punkt.

W przypadku, gdy przeszkoda w grze spowodowana przez przeciwnika nastąpiła nieumyślnie lub w skutek czegoś, nad czym nie mógł zapanować (z wyjątkiem sytuacji spowodowanej stałym urządzeniem kortu), należy zarządzić powtórzenie punktu.

Przypadek 1: Czy niezamierzone dwukrotne dotknięcie piłki rakieta jest traktowane jak przeszkoda?

Decyzja: Nie. Patrz także punkt 24 (f).

Przypadek 2: Zawodnik zatrzymuje grę, twierdząc, że zrobił to, gdyż myślał, że przeciwnikowi(om) przeszkadzano w grze. Jaka jest prawidłowa decyzja?

Decyzja: Zawodnik ten przegrywa punkt.

Przypadek 3: Piłka będąca w grze trafia w ptaka przelatującego nad kortem. Czy można to uznać za przeszkodę?

Decyzja: Tak. Punkt należy powtórzyć.

Przypadek 4: W czasie wymiany piłka lub jakiś inny przedmiot, leżący na korcie po jego stronie od początku rozgrywanego punktu, przeszkodziły mu grze. Czy można to uznać za przeszkodę?

Decyzja: Nie.

Przypadek 5: Gdzie mogą stać partnerzy podającego i odbierającego w grze podwójnej?

Decyzja: Partnerzy odbierającego i podającego mogą stać gdziekolwiek po swojej stronie siatki, w obrębie swojego pola gry lub poza nim. Jeżeli jednak zawodnik powoduje sytuację, która przeszkadza przeciwnikowi(om), należy zastosować przepis dotyczący przeszkody.

27. KORYGOWANIE BŁĘDÓW

W przypadku stwierdzenia jakiegokolwiek błędu w odniesieniu do „Przepisów gry w tenisa”, regułą jest, że wszystkie rozegrane uprzednio punkty pozostają niezmienione. Stwierdzone błędy należy skorygować w następujący sposób:

- a. Zarówno w trakcie normalnego gema, jak i tie-breaka, jeśli podania zostało wykonane z niewłaściwej połowy kortu, niezwłocznie po stwierdzeniu błędu podający powinien wykonać podanie z prawidłowej połowy kortu, odpowiadającej aktualnemu wynikowi. Jeśli podanie wykonane, z nieprawidłowej połowy kortu, przed stwierdzeniem pomyłki było błędne, to ten błąd podania pozostaje utrzymany.

- b. Zarówno w trakcie normalnego gema, jak i tie-breaka, jeśli podanie zostało wykonane z niewłaściwej strony kortu, niezwłocznie po stwierdzeniu błędu podający powinien wykonać podanie z prawidłowej strony kortu, odpowiadającej aktualnemu wynikowi.
- c. Jeżeli w normalnym gemie zawodnik wykona podanie poza ustaloną kolejnością, jego przeciwnik musi podawać niezwłocznie po stwierdzeniu błędu, chyba, że błąd odkryto po rozegraniu całego gema, wówczas kolejność podania ma pozostać taka, jak ją zmieniono. W tym przypadku, zmiana piłek, jeśli wypada po ustalonej liczbie gemów, powinna nastąpić jeden gem później.
Jeśli podanie, wykonane przez zawodnika podającego poza kolejnością, przed stwierdzeniem pomyłki było błędne, to ten błąd podania nie jest uwzględniany.
W grze podwójnej, jeśli jeden z zawodników wykonał podanie, które powinien wykonać jego partner, i podanie to było błędne, to ten błąd podania pozostaje utrzymany.
- d. Jeżeli w tie-breaku zawodnik podaje poza kolejnością i błąd ten został zauważony po parzystej liczbie rozegranych punktów, należy przywrócić niezwłocznie prawidłową kolejność podawania. Jeżeli natomiast pomyłkę stwierdzono po nieparzystej liczbie rozegranych punktów, kolejność podawania ma pozostać taka, jak ją zmieniono.
Jeśli podanie, wykonane przez zawodnika podającego poza kolejnością, przed stwierdzeniem pomyłki było błędne, to ten błąd podania nie jest uwzględniany.
W grze podwójnej, jeśli jeden z zawodników wykonał podanie, które powinien wykonać jego partner, i podanie to było błędne, to ten błąd podania pozostaje utrzymany.
- e. Jeżeli w meczu gry podwójnej kolejność odbioru została przez odbierających zmieniona, ma ona pozostać taka, jak ją zmieniono, do zakończenia tego gema, natomiast partnerzy muszą przywrócić pierwotną kolejność odbioru w następnym gemie tego seta, w której znów będą odbierającymi.
- f. Jeżeli na skutek błędu, przy stanie po sześć w gemach rozpoczęto rozgrywanie tie-breaka, chociaż wcześniej było ustalone, że ma być rozgrywany "set do przewagi dwóch gemów", należy niezwłocznie skorygować tę pomyłkę, o ile rozegrano tylko jeden punkt. Jeżeli jednak pomyłkę zauważono dopiero po rozpoczęciu drugiego punktu, set musi być kontynuowany, jako "set z tie-breakiem".
- g. Jeżeli na skutek błędu, przy stanie po sześć w gemach rozpoczęto rozgrywanie "seta do przewagi dwóch gemów", chociaż wcześniej było ustalone, że ma być rozgrywany "set z tie-breakiem", pomyłkę należy skorygować niezwłocznie, o ile rozegrano tylko jeden punkt. Jeżeli jednak zauważono pomyłkę dopiero po rozpoczęciu drugiego punktu, set musi być kontynuowany, jako "set do przewagi dwóch gemów" aż do stanu po osiem (lub wyższej parzystej liczby gemów), kiedy można rozegrać tie-break.
- j. Jeżeli na skutek błędu, rozpoczęto "set do przewagi dwóch gemów" lub „set z tie-breakiem”, chociaż wcześniej było ustalone, że zamiast decydującego seta będzie rozgrywany decydujący "match tie-break", pomyłkę należy skorygować niezwłocznie, o ile rozegrano tylko jeden punkt. Jeżeli pomyłkę zauważono po rozpoczęciu drugiego punktu, set musi być kontynuowany do momentu, gdy zawodnik lub para wygra trzy gemy (a tym samym decydującego seta) lub gdy wynik w gemach jest po dwa, należy rozegrać decydujący "match tie-break". Jednakże, jeżeli pomyłkę zauważono po rozpoczęciu drugiego punktu piątego gema, należy kontynuować set, jako "set z tie-breakiem" (zobacz Załącznik V).
- k. Jeżeli nie zmieniono piłek po uzgodnionej liczbie gemów należy je zmienić, kiedy na zawodnika /parę, który(rzy) miał(mieli) podawać nowymi piłkami, przypadnie najbliższa kolej podawania. Następnie piłki muszą być zmieniane tak, aby liczba gemów między zmianami odpowiadała uzgodnionej pierwotnie. Piłki nie powinny być zmieniane w trakcie trwania gema.

28. KOMPETENCJE SĘDZIÓW

W meczach, gdzie wyznaczono sędziów, ich kompetencje i obowiązki opisane są w załączniku VI.

29. CIĄGŁOŚĆ GRY

Zasadą jest, że gra musi toczyć się nieprzerwanie, od początku meczu (od momentu wykonania pierwszego podania) aż do jego zakończenia.

- a. Dopuszczalna przerwa pomiędzy punktami wynosi maksymalnie 20 sekund. Przy zmianie stron kortu przerwa może wynosić maksymalnie 90 sekund. Jednakże, po pierwszym gemie każdego seta oraz w trakcie tie-breaka, gra musi być kontynuowana i zawodnicy zmieniają strony bez odpoczynku.
Po zakończeniu każdego seta przerwa może wynosić maksymalnie 120 sekund.
Maksymalny czas przerw liczony jest od zakończenia punktu do wykonania pierwszego serwisu w następnym punkcie.
Organizatorzy profesjonalnych turniejów mogą zwrócić się do ITF z prośbą o przedłużenie 90-cio sekundowej przerwy na zmianę stron i 120-sto sekundowej przerwy między setami.
- b. Jeżeli w wyniku okoliczności, nad którymi zawodnik nie mógł zapanować, jego ubiór, obuwie lub niezbędne wyposażenie (z wyjątkiem rakiety) ulegnie zniszczeniu lub wymaga wymiany, zawodnik może otrzymać dodatkowy rozsądny czas na rozwiązanie tego problemu.
- c. Zawodnik nie może otrzymać dodatkowego czasu na odzyskanie kondycji fizycznej. Jednakże, jeżeli ma on kontuzję, której stan może być poprawiony w wyniku interwencji medycznej, zawodnik może otrzymać jedną trzyminutową przerwę medyczną na tę kontuzję.
Dopuszczalna jest również ograniczona ilość przerw na toaletę/zmianę stroju, których liczba została ogłoszona przed rozpoczęciem zawodów.
- d. Organizatorzy zawodów mogą zezwolić na przerwę na odpoczynek nieprzekraczającą 10 minut, jeżeli zostanie to ogłoszone przed rozpoczęciem zawodów. Przerwa taka jest dozwolona po trzecim secie w meczu do trzech wygranych setów lub po drugim secie w meczu do dwóch wygranych setów;
- e. Rozgrzewka nie może przekraczać 5 minut, o ile organizatorzy zawodów nie zadecydują inaczej.

30. UDZIELANIE WSKAZÓWEK

Pod pojęciem udzielanie wskazówek uważa się jakiekolwiek porozumiewanie się, wskazówki oraz wszelkiego typu instrukcje przekazywane zawodnikowi w dowolny sposób.

W zawodach drużynowych, kapitan drużyny siedzi na korcie, może udzielać wskazówek w czasie przerwy między setami i w czasie przerw na zmianę stron, ale nie w czasie zmiany stron po pierwszym gemie w każdym secie i przy zmianie stron w tie-breaku.

We wszystkich innych meczach udzielanie wskazówek jest niedozwolone.

Przypadek 1: Czy zawodnik może otrzymywać wskazówki, jeżeli udzielane są one w sposób dyskretny?

Decyzja: Nie

Przypadek 2: Czy zawodnik może otrzymywać wskazówki, gdy gra została zawieszona?

Decyzja: Tak.

Przypadek 3: Czy zawodnik w trakcie meczu może otrzymywać wskazówki, przez trenera znajdującego się na korcie?

Decyzja: Organy autoryzujące mogą wnioskować do ITF-u w celu uzyskania zezwolenia na udzielanie wskazówek przez trenera na korcie. W zawodach, które na to zezwalają, wybrany przez zawodnika trener może wejść na kort i udzielać wskazówek, zgodnie z ustaloną przez organ autoryzujący procedurą.

31. TECHNOLOGIA ANALIZY ZAWODNIKA

Technologie analizy zawodnika, które są dopuszczalne do stosowania w odniesieniu do „Przepisów gry w tenisa” muszą spełniać wymagania podane w załączniku III.

ITF podejmuje decyzje, czy jakiegokolwiek wyposażenie jest dopuszczalne lub nie jest dopuszczalne do stosowania. Czyni to z własnej inicjatywy lub na prośbę zainteresowanych stron, takich jak zawodnicy, producenci, narodowe związki tenisowe lub ich członkowie. Decyzje o dopuszczeniu do stosowania oraz aplikacje w sprawie dopuszczenia do stosowania rozpatrywane są w trybie opisanym w załączniku X.

PRZEPISY GRY W TENISA NA WÓZKACH

Gra w tenisa na wózkach podlega „Przepisom gry w tenisa” z następującymi wyjątkami.

a. Przepis o dwóch odbiciach.

Dla zawodnika na wózku dozwolone są dwa odbicia piłki od ziemi. Zawodnik musi odbić piłkę, zanim odbije się ona od kortu po raz trzeci. Po raz drugi piłka może odbić się od ziemi albo wewnątrz kortu albo poza liniami go ograniczającymi.

b. Wózek.

Wózek jest uważany za część ciała zawodnika i wszystkie przepisy odnoszące się do ciała zawodnika odnoszą się także do wózka.

c. Podanie.

Podanie musi być wykonane w następujący sposób:

- i. Bezpośrednio przed rozpoczęciem podania podający musi pozostać w pozycji nieruchomej. Przed uderzeniem piłki dozwolone jest tylko jedno pchnięcie wózka.
- ii. Podczas wykonywania podania podający nie może dotknąć żadnym kołem innego miejsca, niż pole poza linią końcową, pomiędzy wyimaginowanym przedłużeniem znaku środkowego i linii bocznej.
- iii. Jeżeli konwencjonalne sposoby wykonywania podania są niemożliwe do wykonania przez zawodnika o trzech niesprawnych kończynach (zawodnik w quadach), wtedy zawodnik lub inna osoba może wyrzucić takiemu zawodnikowi piłkę i pozwolić jej odbić się od ziemi przed uderzeniem jej rakieta. W takim przypadku podanie musi być wykonywane w ten sam sposób przez cały mecz.

d. Zawodnik przegrywa punkt.

Zawodnik przegrywa punkt, jeżeli:

- i. Nie odbije piłki, przed odbiciem się jej od ziemi po raz trzeci.
- ii. Z zastrzeżeniem punktu e) znajdującego się poniżej, zawodnik użyje swojej stopy lub jakiegokolwiek części kończyn dolnych, jako hamulca lub stabilizatora, dotykając podłoża lub któregośkolwiek koła podczas wykonywania podania, uderzania piłki, zawracania lub hamowania, dopóki piłka jest w grze.

iii. Jeden z pośladków zawodnika nie styka się z siedzeniem jego wózka w momencie uderzania piłki. e. Wózek

Wózek wykorzystywany we wszystkich rozgrywkach, w których obowiązują „Przepisy gry w tenisa na wózkach” musi spełniać następujące wymagania:

- i. Wózek może być zbudowany z materiału, który nie jest odblaskowy i który nie stanowi przeszkody dla przeciwnika.
- ii. Koła mogą mieć tylko pojedynczą obręcz napędową. Wszelkie zmiany wózka, dające zawodnikowi przewagę mechaniczną, takie jak dźwignie czy przekładnie, są niedozwolone. W czasie meczu, koła nie powinny zostawiać trwałych śladów na powierzchni kortu lub w jakikolwiek sposób powodować jej uszkodzenia.
- iii. Z zastrzeżeniem podpunktu e(v), zawodnik może używać wyłącznie kół (wraz z obręczami) do napędzania wózka. Wykorzystywanie kierownicy, hamulców, przekładni, czy innych urządzeń, w tym systemów magazynowania energii, które mogłyby wspomagać funkcjonowanie wózka jest niedozwolone.

- iv. Wysokość siedziska (wraz z poduszką) jest stała, a pośladki zawodnika pozostają w kontakcie z siedzeniem podczas rozgrywania punktu. W celu zabezpieczenia zawodnika możliwe jest przypięcie go taśmą do wózka.
- v. Zawodnicy, którzy spełniają wymogi Art. 4.5. ITF Classification Manual mogą używać wózków napędzanych silnikiem(silnikami) elektrycznym(i). („wózek z napędem”). Wózek z napędem nie może poruszać się szybciej niż 15 km/h w jakimkolwiek kierunku i jest sterowany wyłącznie przez zawodnika.
- vi. W uzasadnionych przypadkach medycznych można złożyć aplikację w celu modyfikacji wózka. Wszystkie takie wnioski składa się do zatwierdzenia przez Komisję Nauki i Medycyny Sportowej ITF co najmniej 60 dni przed planowanym ich zastosowaniem w oficjalnych rozgrywkach ITF. Od decyzji odrzucającej proponowane zmiany można się odwołać, postępując zgodnie z Załącznikiem A regulaminu rozgrywek ITF Wheelchair Tennis.

f. Poruszanie wózka przy pomocy stopy.

- i. Jeżeli zawodnik jest niezdolny do wprowadzenia wózka w ruch przy użyciu koła, może to zrobić używając w tym celu jednej ze stóp.
- ii. Nawet, jeżeli zgodnie z powyższym przepisem e) i. zawodnik może używać jednej ze stóp do poruszania wózka, żadna część jego stopy nie może dotykać podłoża:
 - a) w czasie wykonywania ruchu rakiety do przodu w celu odbicia piłki, włącznie z momentem jej uderzenia;
 - b) od momentu rozpoczęcia wykonywania podania, aż do momentu uderzenia piłki raketą.
- iii. Zawodnik naruszający ten przepis, przegrywa punkt.

g. Tenis na Wózkach /Tenis pełnosprawnych.

Kiedy zawodnik na wózku gra z tenisistą pełnosprawnym lub przeciw niemu w meczu gry pojedynczej lub podwójnej, „Przepisy gry w tenisa na wózkach” obowiązują zawodnika na wózku, a „Przepisy gry w tenisa” zawodnika pełnosprawnego. W tym przypadku zawodnik na wózku ma prawo do odbicia się piłki od ziemi dwa razy, podczas gdy tenisista pełnosprawny ma prawo tylko do jednego odbicia piłki od ziemi.

Uwaga: Definicja kończyn dolnych jest następująca: w skład kończyn dolnych wchodzi pośladki, biodra, uda, nogi, kolana i stopy.

POPRAWKI DO PRZEPISÓW GRY W TENISA

Oficjalny i ostateczny tekst „*Przepisów gry w tenisa*” napisany jest w języku angielskim i żadne modyfikacje czy ich interpretacje nie mogą być tworzone, z wyjątkiem poprawek zaaprobowanych przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Rady, o ile uchwała w sprawie takiej modyfikacji została zgłoszona do ITF zgodnie z Art. 17 Konstytucji ITF Ltd.(Ogłaszanie Uchwał). Taka uchwała lub decyzja mająca podobny skutek musi uzyskać w głosowaniu akceptację 2/3 głosujących obecnych na tym Zgromadzeniu.

Jakiegolwiek poprawki dokonane w ten sposób wchodzi w życie od stycznia następnego roku, chyba, że Zgromadzenie większością głosów zadecyduje inaczej .

Zarząd ITF-u ma prawo do rozstrzygania pilnych kwestii dotyczących interpretacji przepisów, które wymagają potwierdzenia na najbliższym Walnym Zgromadzeniu.

Przepis ten nie może zostać kiedykolwiek zmieniony bez jednogłośnej decyzji Walnego Zgromadzenia Rady.

ZAŁĄCZNIK I

PIŁKA

We wszystkich wynikach pomiarów w Załączniku I, nadrzędne są jednostki układu SI.

- a. Piłka musi mieć jednolitą zewnętrzną powierzchnię z tkaniny z wyjątkiem piłek piankowych Stage 3 (Czerwona) . Jeżeli są jakieś łączenia, nie może być na nich szwów.
- b. Piłka musi spełniać wymogi jednego z typów piłek wymienionych w poniższej tabeli lub tabeli zamieszczonej w podpunkcie (d).

	Typ 1 (szybka)	Typ 2 (średnia)¹	Typ 3 (wolna)²	Wysokościowa³
Masa (waga)	56,00-59,40 gramów	56,00-59,40 gramów	56,00-59,40 gramów	56,00-59,40 gramów
Rozmiar	6,54 – 6,86 cm	6,54 – 6,86 cm	7,00 – 7,30 cm	6,54 – 6,86 cm
Odskok	135 – 147 cm	135 – 147 cm	135 – 147 cm	122 – 135 cm
Odkształcenie pod obciążeniem ⁴	0,50 – 0,60 cm	0,56 – 0,74 cm	0,56 – 0,74 cm	0,56 – 0,74 cm
Odkształcenie powrotne ⁴	0,67 – 0,91 cm	0,80 – 1,08 cm	0,80 – 1,08 cm	0,80 – 1,08 cm
Kolor	Biały lub Żółty	Biały lub Żółty	Biały lub Żółty	Biały lub Żółty

Uwagi:

¹ Piłka tego typu może być zarówno ciśnieniowa jak i beciśnieniowa. Piłka beciśnieniowa ma wewnętrzne ciśnienie, które nie przekracza 7 kPa i może być używana do gry w miejscach położonych powyżej 1219 m nad poziomem morza i musi przejść 60-dniową lub dłuższą aklimatyzację na wysokości, na której rozgrywane są zawody.

² Piłka tego typu też jest rekomendowana do gry na wszystkich nawierzchniach w miejscach położonych powyżej 1219 m nad poziomem morza.

³ Piłka tego typu jest piłką ciśnieniową i przeznaczona jest tylko do gry w miejscach położonych powyżej 1219 m nad poziomem morza.

⁴ Deformacja ta jest średnią pojedynczych odczytów wzdłuż trzech prostopadłych osi. Żadne z dwóch pojedynczych odczytów nie mogą się różnić o więcej niż 0,08 cm.

- c. Dodatkowo, wszystkie wymienione w paragrafie (b) typy piłek muszą spełniać wymagania dotyczące ich trwałości, zgodnie z poniższą tabelą:

	Masa (waga)	Odskok	Odkształcenie pod obciążeniem	Odkształcenie powrotne
Maksymalna zmiana¹	0,40 grama	4,00 cm	0,08 cm	0,10 cm

Uwagi:

¹ Największa dopuszczalna zmiana poszczególnych właściwości, będąca rezultatem testu wytrzymałościowego opisanego w bieżącej edycji „ITF Approved Tennis Balls, Classified Surfaces & Recognised Courts”. Podczas wykonywania testu wytrzymałościowego, przy pomocy sprzętu laboratoryjnego symulowany jest efekt rozegrania dziewięciu gemów.

- d. Tylko typy piłek o specyfikacji przedstawionej w poniższej tabeli mogą być używane w rozgrywkach Tenisa 10:

	Stage 3 (Czerwona) piankowe	Stage 3 (Czerwona) standardowe	Stage 3 (Pomarańczowa) standardowe	Stage 3 (Zielona) standardowe
Masa (waga)	25,00 – 43,00 gramów	36,00 – 49,00 gramów	36,00 – 46,90 gramów	47,00 – 51,50 gramów
Rozmiar	8,00 – 9,00 cm	7,00 – 8,00 cm	6,00 – 6,86 cm	6,30 – 6,86 cm
Odskok	85 – 105 cm	90 – 105 cm	105 – 120 cm	120 – 135 cm
Odkształcenie pod obciążeniem¹	—	—	1,40 – 1,64 cm	0,80 – 1,05 cm
Kolor²	Dowolny	Czerwono-żółty lub Żółty z czerwonymi kropkami	Pomarańczowo- żółty lub Żółty z pomarańczowymi kropkami	Żółty z zielonymi kropkami

Uwagi:

¹ Deformacja ta jest średnią pojedynczych odczytów wzdłuż trzech prostopadłych osi. Brak ograniczeń, dotyczących różnic pomiędzy pojedynczymi odczytami odkształceń pod obciążeniem. Brak specyfikacji dotyczącej odkształceń powrotnych.

² Wszystkie kolorowe kropki powinny mieć uzasadnioną wielkość i rozmieszczenie.

- e. Wszystkie testy do pomiaru odskoku, masy, rozmiaru, odkształceń oraz trwałości powinny być wykonywane zgodnie z wytycznymi opisanymi w bieżącej edycji „*ITF Approved Tennis Balls, Classified Surfaces & Recognised Courts*”.

KLASYFIKACJA NAWIERZCHNI TENISOWYCH

Metodą, jaką ITF wykorzystuje do określania szybkości nawierzchni kortu, jest test ITF CS 01/02 (ITF Court Pace Rating), który został opisany w publikacji ITF zatytułowanej „ITF guide to test methods for tennis court surfaces”.

Nawierzchnie kortu, których stopień szybkości wynosi wg skali ITF od 0 do 29, klasyfikowane są, jako Kategoria 1 (wolne). Przykładowo, nawierzchniami kortów, które mieszczą się w tej kategorii, jest większość kortów ceglanych oraz innych luźnych nawierzchni mineralnych.

Nawierzchnie kortu, których stopień szybkości wg skali ITF wynosi od 30 do 34, klasyfikowane są, jako Kategoria 2 (średnio-wolne), natomiast te o stopniu od 35 do 39 klasyfikowane są, jako Kategoria 3 (średnie). Przykładowo, do takich nawierzchni z tej kategorii, zalicza się większość kortów z powierzchnią warstwą akrylową oraz niektóre nawierzchnie dywanowe.

Nawierzchnie kortu o stopniu szybkości wg skali ITF od 40 do 44 są klasyfikowane, jako Kategoria 4 (średnio-szybkie), natomiast o stopniu 45 i większym są klasyfikowane, jako Kategoria 5 (szybkie). Przykładem tego typu nawierzchni jest większość kortów trawiastych, korty ze sztuczną trawą oraz niektóre nawierzchnie dywanowe.

Przypadek 1: Jaki typ piłki powinno się stosować na poszczególnych nawierzchniach kortu?

Decyzja: Trzy różne typy piłek są zaakceptowane do gry zgodnie z „Przepisami gry w tenisa”, ale:

- a. Piłka typu 1 (szybka) jest przeznaczona do gry na wolnych nawierzchniach.*
- b. Piłka typu 2 (średnio szybka) jest przeznaczona do gry na średnio-wolnych, średnich oraz średnio-szybkich nawierzchniach*
- c. Piłka typu 3 (wolna) jest przeznaczona do gry na szybkich nawierzchniach.*

Uwaga:

W latach 2014-2015 w ramach okresu próbnego, oprócz typów piłek wymienionych w paragrafie (b) piłka Stage 1 (Zielona) może być dodatkowo używana na wszystkich poziomach rozgrywek, z wyjątkiem turniejów zawodowych zaliczanych do rankingu światowego, rozgrywek Pucharu Davisa oraz Pucharu Federacji, turniejów młodzieżowych zarówno indywidualnych, jak i drużynowych zarządzanych przez ITF oraz stowarzyszone z ITF-em organizacje regionalne, rozgrywek seniorów w ramach ITF Senior Circuit oraz drużynowych, rozgrywek w tenisie na wózkach w ramach ITF Wheelchair Circuit oraz drużynowych.

W czasie tego okresu próbnego każda z Federacji narodowych ma prawo do decydowania, które z zarządzanych przez nią krajowych rozgrywek powinny używać piłkę Stage 1 (Zielona).

ZAŁĄCZNIK II

RAKIETA

We wszystkich wynikach pomiarów w Załączniku I, nadrzędne są jednostki układu SI.

- a. Rakieta składa się z ramy oraz naciągu(ów). Rama składa się z rączki oraz główki i może też zawierać gardło. Główka jest zdefiniowana, jako część rakiety, do której przymocowany jest naciąg(i). Rączka jest zdefiniowana, jako część rakiety połączona z główką, która w normalnym użytkowaniu, jest trzymana przez zawodnika. Gardło, jeśli występuje, jest częścią rakiety, która łączy rączkę z główką.
- b. Powierzchnia odbijająca, zdefiniowana, jako główny obszar struktury naciągu ograniczonej albo punktami, w których naciąg wchodzi do główki, albo punktami, w których jest z nią połączony, w zależności, które czynią tą strukturę mniejszą, jest płaska i zawiera strukturę skrzyżowanych strun, które są naprzemiennie przeplecione lub połączone w miejscu ich krzyżowania się. Struktura naciągu musi być, ogólnie mówiąc, jednolita, a w szczególności nie gęstsza w środku, niż w jakimkolwiek innym miejscu. Rakieta musi być zaprojektowana i naciągnięta w taki sposób, aby charakterystyka grania nią była identyczna z obydwu stron.
- c. Rakieta nie może być dłuższa niż 73,70 cm oraz nie może być szersza niż 31,70 cm. Długość powierzchni odbijającej, mierzona równolegle do osi podłużnej rączki, nie może przekraczać 39,40 cm, a jej szerokość, mierzona prostopadłe do osi podłużnej rączki – 29,20 cm.
- d. Rakieta musi być pozbawiona jakichkolwiek przyczepionych przedmiotów, wystających elementów lub urządzeń, które umożliwiałyby materialną zmianę kształtu rakiety lub jej momentu bezwładności względem dowolnej z głównych osi lub zmianę jakiejkolwiek cechy fizycznej, która mogłaby wpłynąć na wydajność rakiety w czasie rozgrywania punktu. Przyczepione przedmioty, wystające elementy oraz urządzenia, które zaliczane są do Technologii Analizy Zawodnika, lub te, których zastosowanie ogranicza lub zapobiega zużyciu, rozdarcie lub drganie, lub w przypadku ramy, umożliwiają rozmieszczenie masy, są dopuszczalne. Wielkość i umiejscowienie wszystkich takich dozwolonych przedmiotów, wystających elementów lub urządzeń muszą być uzasadnione ze względu na ich zastosowanie(a).
Do rakiety nie mogą być wbudowane, ani do niej przymocowane żadne źródła energii, które w jakikolwiek sposób mogłyby zmienić lub wpłynąć na charakterystykę gry tą rakieta.

ZAŁĄCZNIK III

TECHNOLOGIA ANALIZY ZAWODNIKA

Technologię Analizy Zawodnika stanowią urządzenia, które mogą wykonać, którąkolwiek z następujących funkcji w celu uzyskania informacji na temat występu zawodnika:

- A. Zapisywanie
- B. Przechowywanie
- C. Transmisja
- D. Analiza
- E. Wszelkiego typu komunikacja z zawodnikiem, nawiązana w dowolny sposób

Technologia Analizy Zawodnika może zapisywać i/lub przechowywać informacje w trakcie trwania meczu. Informacje te mogą być przekazane zawodnikowi zgodnie z punktem 30.

ZAŁĄCZNIK IV

REKLAMY

1. Reklamy mogą znajdować się na siatce, o ile umieszczone są na tej części siatki, która znajduje się wewnątrz powierzchni odległej o 0,914 m od środków słupków siatki oraz wyprodukowane w taki sposób, aby nie zakłócają zdolności widzenia zawodnikom i nie utrudniają gry.
Znak (nie komercyjny) organizacji zarządzającej rozgrywkami jest dopuszczalny w dolnej części siatki, minimum 0,51cm od wierzchołka siatki, o ile jest wyprodukowany w taki sposób, aby nie zakłócał on zdolności widzenia zawodnikom i nie utrudniał im gry.
2. Z tyłu kortu i po jego bokach dozwolone są reklamy, inne znaki i materiały, o ile nie zakłócają zdolności widzenia zawodników, ani nie utrudniają im gry.
3. Reklamy, inne znaki i materiały mogą być umieszczane na nawierzchni kortu poza liniami go ograniczającymi, o ile nie zakłócają zdolności widzenia zawodników, ani nie utrudniają im gry.
4. Niezależnie od powyższych podpunktów (1), (2) i (3) jakiegokolwiek reklamy, znaki czy materiały umieszczane na siatce lub z tyłu czy boków kortu lub na nawierzchni kortu poza liniami go ograniczającymi, nie mogą zawierać koloru żółtego i białego, ani żadnych jasnych kolorów zakłócających zdolność widzenia zawodników lub utrudniających im grę.
5. Nie wolno umieszczać reklam oraz innych znaków czy materiałów na nawierzchni kortu wewnątrz linii go ograniczających.

ZAŁĄCZNIK V

ALTERNATYWNE PROCEDURY GRY I METODY ROZSTRZYGANIA WYNIKU

ROZSTRZYGNIĘCIE GEMA (Punkt 5):

METODA „No-Ad”

Ta alternatywna metoda rozstrzygania gema może być stosowana.

Wyniki w gemie „No-Ad” podajemy w następujący sposób, zaczynając od wyniku podającego:

Brak punktu	-	”0”
Pierwszy punkt	-	”15”
Drugi punkt	-	”30”
Trzeci punkt	-	”40”
Czwarty punkt	-	„Gem”

Jeżeli obaj zawodnicy / obie pary zdobyli po trzy punkty wynik zwie się ”Równowagą” i rozgrywany jest decydujący punkt. Odbierający wybiera(ją), czy będzie (będą) odbierać podanie z prawej połowy, czy z lewej połowy kortu. W grze podwójnej, zawodnicy pary odbierającej nie mogą zamieniać się miejscami, w celu odbioru decydującego punktu. Zawodnik / para, który(a) wygra decydujący punkt, wygrywa gema.

W grze mieszanej, zawodnik odbierający musi być tej samej płci, co zawodnik podający. Zawodnicy pary odbierającej nie mogą zamieniać się miejscami w celu odbioru decydującego punktu.

ROZSTRZYGNIĘCIE SETA (Punkt 6 i 7):

1. ”KRÓTKIE” SETY

Zawodnik / para, który(a) pierwszy(a) wygra cztery gemy wygrywa seta, przy założeniu, że przewaga wynosi przynajmniej dwa gemy. Jeżeli stan gemów wynosi po cztery rozgrywany jest tie-break..

2. MATCH TIE-BREAK (7 punktów)

Kiedy wynik meczu jest po jeden w setach lub po dwa w setach, w przypadku meczu rozgrywanego do trzech wygranych setów, rozgrywany się jeden tie-break, który rozstrzyga zwycięzcę meczu. Taki tie-break jest grany zamiast decydującego seta.

Zawodnik / para, który(a) pierwszy(a) wygra siedem punktów, wygrywa ten match tie-break oraz mecz, przy założeniu, że przewaga wynosi przynajmniej dwa punkty.

3. MATCH TIE-BREAK (10 punktów)

Kiedy wynik meczu jest po jeden w setach lub po dwa w setach, w przypadku meczu rozgrywanego do trzech wygranych setów, rozgrywany się jeden tie-break, który rozstrzyga zwycięzcę meczu. Taki tie-break jest grany zamiast decydującego seta.

Zawodnik / para, który(a) pierwszy(a) wygra dziesięć punktów, wygrywa ten match tie-break oraz mecz, przy założeniu, że przewaga wynosi przynajmniej dwa punkty.

Uwaga: Jeżeli gramy match tie-break zamiast decydującego seta, to:

- ustalona kolejność podawania jest kontynuowana. (Punkt 5 i 14)
- w grze podwójnej kolejność podawania i odbioru w tej samej parze może być zmieniona, podobnie jak na początku każdego set. (Punkt 14 i 15)
- przed rozpoczęciem match tie-breaka przerwa wynosi 120 sek, tak jak między setami
- nie można zmieniać piłek przed rozpoczęciem match tie-breaka, nawet, jeżeli wypada, że zmiana powinna być dokonana.

ZMIANA STRON KORTU (Punkt 10):

Następujący alternatywny sposób zmiany stron kortu w tie-breaku może być stosowany.

W czasie tie-breaka, zawodnicy zmieniają stronę kortu po pierwszym punkcie, a następnie po każdym czterech rozegranych punktach.

UNIEWAŻNIENIE PODANIA (Punkt 22):

Alternatywą jest gra bez unieważnienia podania w oparciu o punkt 22 a.

Oznacza to, że zaserwowana piłka dotykająca siatki, paska lub taśmy jest w grze.

(Alternatywa ta jest powszechnie nazywana jako „gra bez netów”)

ZAŁĄCZNIK VI

KOMPETENCJE SĘDZIÓW

Sędzia naczelny jest ostatnią instancją we wszystkich kwestiach, dotyczących interpretacji przepisów tenisowych i jego decyzja jest ostateczna.

W spotkaniach, w których wyznaczony został sędzia główny, jest on ostatnią instancją we wszystkich kwestiach, dotyczących faktów, mających zdarzenie w trakcie meczu.

Zawodnicy mają prawo wezwać na kort sędziego naczelnego, jeżeli nie zgadzają się z interpretacją sędziego głównego, dotyczącą przepisów tenisowych.

W meczach, w których zostali wyznaczeni sędziowie liniowi i sędziowie siatki, wówczas oni wywołują piłki (włączając w to wywołanie błędu stóp) na wyznaczonych im liniach lub siatce. Sędzia główny ma prawo zmienić decyzję sędziego liniowego lub sędziego siatki, jeżeli jest pewny, że został popełniony oczywisty błąd. Sędzia główny odpowiada za wywoływanie piłek na wszystkich liniach, na których nie ma wyznaczonego sędziego liniowego lub sędziego siatki

Sędzia liniowy, który nie jest w stanie wydać decyzji, powinien niezwłocznie zasygnalizować to sędziemu głównemu, który powinien podjąć decyzję. Jeżeli sędzia liniowy nie może wydać decyzji lub nie ma sędziego liniowego na tej linii, a sędzia główny nie jest w stanie podjąć decyzji w kwestii tego zdarzenia, punkt należy powtórzyć.

W zawodach drużynowych, w których sędzia naczelny siedzi na korcie, to on jest także ostatnią instancją w kwestiach faktów.

Gra może zostać wstrzymana lub zawieszona w każdym momencie, gdy sędzia główny uzna to za konieczne lub stosowne.

Sędzia naczelny może również wstrzymać lub zawiesić grę z powodu zapadających ciemności, warunków pogodowych czy nieodpowiedniego stanu kortów. W przypadku przerywania spotkania z powodu zapadających ciemności, powinno to być zrobione po zakończeniu seta lub przy parzystej liczbie rozegranych gemów w trwającym secie. W momencie wznowiania zawieszonego spotkania, wynik meczu oraz ustawienie zawodników na korcie pozostają niezmienione.

Decyzje, w odniesieniu do przepisu o ciągłości gry oraz o niedozwolonym udzielaniu wskazówek, podejmuje sędzia główny lub sędzia naczelny, zgodnie z zatwierdzonym i obowiązującym Kodeksem Zachowania.

Przypadek 1: Sędzia główny, po zmianie decyzji sędziego liniowego, przyznaje podającemu pierwsze podanie, ale odbierający protestuje, twierdząc, że podający powinien wykonywać drugie podanie, ponieważ pierwsze podanie było już wykonane i było błędne. Czy sędzia naczelny powinien być wezwany na kort, w celu wydania decyzji?

Decyzja: Tak. Sędzia główny podejmuje pierwszą decyzję, w kwestiach interpretacji przepisów (zagadnień dotyczących zastosowania konkretnych faktów). Natomiast, jeżeli zawodnik odwołuje się od jego decyzji, należy wezwać sędziego naczelnego, w celu wydania ostatecznej decyzji.

Przypadek 2: Piłka zostaje wywołana, jako autowa, zawodnik natomiast twierdzi, że była ona dobra. Czy sędzia naczelny może być wezwany na kort, w celu wydania decyzji?

Decyzja: Nie. Sędzia główny podejmuje ostateczną decyzję w kwestiach dotyczących faktów (zagadnień dotyczących tego, co rzeczywiście wydarzyło się na korcie w trakcie konkretnego zdarzenia).

Przypadek 3: Czy sędzia główny może zmienić decyzję sędziego liniowego po rozegraniu punktu, jeżeli jego zdaniem wcześniej w czasie trwania wymiany miała miejsce oczywista pomyłka sędziego liniowego?

Decyzja: Nie. Sędzia główny może zmienić decyzję sędziego liniowego tylko wówczas, gdy nastąpi to niezwłocznie po oczywistej pomyłce sędziego liniowego.

Przypadek 4: Sędzia liniowy wywołuje „aut”, zawodnik nie zgadza się z tą decyzją i twierdzi, że piłka była dobra. Czy sędzia główny może w takim przypadku zmienić decyzję sędziego liniowego?

Decyzja: Nie. Sędzia główny nie może zmieniać decyzji sędziego liniowego w wyniku protestu, bądź odwołania się zawodnika.

Przypadek 5: Sędzia liniowy wywołuje „aut”. Sędzia główny nie był w stanie widzieć dokładnie piłki, ale wydaje mu się, że piłka była dobra. Czy może on zmienić decyzję sędziego liniowego?

Decyzja: Nie. Sędzia główny może zmienić decyzję sędziego liniowego tylko wówczas, gdy jest pewien, że ta decyzja była błędna.

Przypadek 6: Czy sędzia liniowy może zmienić swoją decyzję po ogłoszeniu wyniku przez sędziego głównego?

Decyzja: Tak. Jeżeli sędzia liniowy zda sobie sprawę, że popełnił pomyłkę powinien niezwłocznie ją sprostować, pod warunkiem, że nie nastąpiło to w wyniku protestu bądź odwołania się zawodnika.

Przypadek 7: Jaka jest prawidłowa decyzja, jeżeli sędzia główny lub sędzia liniowy wywoła „aut”, a następnie zmieni swoją decyzję, uznając piłkę za dobrą.

Decyzja: Sędzia główny musi zdecydować, czy wywołanie „aut” przeszkodziło w grze któremukolwiek z zawodników. Jeżeli była to przeszkoda w grze, punkt należy powtórzyć. Jeżeli nie przeszkodziło to w grze nikomu wówczas zawodnik, który wykonał to zagranie, wygrywa punkt.

Przypadek 8: Piłka w skutek powiewu wiatru wraca ponad siatką na stronę przeciwnika a zawodnik prawidłowo dosięga piłkę ponad siatką, próbując wykonać odbicie. Jego przeciwnik(cy) przeszkadza(ją) mu w tym zagranie. Jaka jest prawidłowa decyzja?

Decyzja: Sędzia główny musi zdecydować, czy przeszkoda w grze była działaniem zamierzonym, czy nastąpiła nieumyślnie i albo przyznać punkt zawodnikowi, któremu przeszkadzano, albo zarządzić powtórzenie punktu.

PROCEDURY SPRAWDZANIA ŚŁADU PIŁKI

1. Sprawdzać ślady piłek można jedynie na kortach ziemnych.
2. Sprawdzenie śladu piłki na prośbę zawodnika (pary) jest możliwe, gdy sędzia główny nie może, ze swojego krzesła rozstrzygnąć z całą pewnością, czy wywołanie piłki jest prawidłowe, tylko w przypadku zagrania kończącego wymianę, bądź w sytuacji, gdy zawodnik (para) zatrzymuje grę w trakcie wymiany (dozwolone jest odbicie piłki, ale natychmiast po nim zawodnik ten musi przerwać grę).
3. Kiedy sędzia główny zdecyduje się sprawdzić ślad piłki, powinien zejść z krzesła i samemu sprawdzić ślad. Jeżeli nie jest pewny, który to ślad, może poprosić o pomoc w jego zlokalizowaniu sędziego liniowego, ale później to sędzia główny go sprawdza.
4. Pierwotna decyzja lub jej zmiana pozostanie zawsze obowiązująca, jeżeli ani sędzia liniowy ani sędzia główny nie mogą zlokalizować śladu lub w przypadku, gdy ślad jest nieczytelny.
5. Kiedy już sędzia główny raz zidentyfikował ślad i rozstrzygnął czy piłka była dobra, czy autowa, decyzja ta jest ostateczna i nieodwołalna.
6. W meczach rozgrywanych na kortach ziemnych sędzia główny nie powinien zbyt szybko ogłaszać wyniku, o ile nie jest absolutnie pewny podjętej decyzji. W razie wątpliwości, należy odczekać z podaniem wyniku, aż do ustalenia, czy nie jest konieczne sprawdzenie śladu piłki.
7. W grze podwójnej, zawodnik, który chciałby sprawdzić ślad musi zrobić to w taki sposób, że zawodnicy wstrzymają grę, albo sędzia główny ją zatrzyma. Jeżeli prośba o sprawdzenie śladu piłki była skierowana do sędziego głównego, wówczas musi on rozstrzygnąć, czy zawodnik przestrzegał prawidłowo procedury. Jeżeli była ona nie właściwa lub zrobił to zbyt późno, sędzia może uznać to za celowe przeszkadzanie przeciwnikom w grze.
8. Jeżeli zawodnik zaciera ślad przed wydaniem przez sędziego głównego ostatecznej decyzji, oznacza to, że zgadza się z podjętą decyzją.
9. Zawodnik nie może przejść na drugą stronę siatki, żeby sprawdzić ślad piłki, nie podlegając karze za niesportowe zachowanie zgodnie z Kodeksem Zachowania.

PROCEDURY PODGLĄDU ELEKTRONICZNEGO

Na turniejach, które mają zainstalowany System Podglądu Elektronicznego, w meczach rozgrywanych na kortach, na których system ten jest używany, należy postępować zgodnie z następującymi procedurami.

1. Prośba zawodnika (pary) o użycie Podglądu Elektronicznego, w celu sprawdzenia wywołania piłki lub zmiany tego wywołania jest możliwa tylko w przypadku zagrania kończącego wymianę, bądź w sytuacji, gdy zawodnik (para) zatrzymuje grę w trakcie wymiany (dozwolone jest odbicie piłki, ale natychmiast po nim zawodnik ten musi przerwać grę).
2. Sędzia główny powinien zdecydować o użyciu Podglądu Elektronicznego, w przypadku, gdy ma wątpliwość, co do poprawności wywołania piłki lub zmiany tego wywołania. Jednakże sędzia główny może odmówić użycia Podglądu Elektronicznego, jeżeli uważa, że prośba zawodnika jest niczym nieuzasadniona lub nie zwrócił się z nią w odpowiednim czasie.
3. W grze podwójnej, zawodnik, który kwestionuje wywołanie piłki musi zrobić to w taki sposób, że zawodnicy wstrzymają grę, albo sędzia główny ją zatrzyma. Jeżeli prośba o użycie podglądu elektronicznego była skierowana do sędziego głównego, wówczas musi on rozstrzygnąć, czy zawodnik przestrzegał prawidłowo procedury. Jeżeli była ona nie właściwa lub zrobił to zbyt

późno, sędzia może uznać to za celowe przeszkadzanie przeciwnikom w grze, a w takim przypadku para kwestionująca wywołanie piłki przegrywa punkt.

4. Pierwotna decyzja lub jej zmiana pozostanie zawsze obowiązująca, jeżeli Podgląd Elektroniczny nie może, bez względu na powód, rozstrzygnąć czy wywołanie na danej linii było prawidłowe, czy nie.
5. Ostateczną decyzją sędziego głównego, która jest nieodwoalna, będzie rezultat Podglądu Elektronicznego.
6. Każdy zawodnik (para) ma prawo w każdym secie do 3-ch nieudanych prób użycia podglądu elektronicznego oraz jednej dodatkowej takiej próby w tie-breaku. W meczach z setami do przewagi dwóch gemów, od stanu po sześć i po każdym następnym 12 gemach, zawodnicy (pary) będą ponownie zaczynać, mając prawo do maksymalnej liczby 3-ch nieudanych prób użycia podglądu elektronicznego. W meczach rozstrzyganych match tie-breakiem, match tie-break liczy się, jako nowy set i każdy(a) z zawodników (par) będzie zaczynać go, mając prawo do maksymalnej liczby 3-ch nieudanych prób użycia podglądu elektronicznego. Zawodnicy (pary) będą mieć nieograniczoną liczbę udanych prób.

ZAŁĄCZNIK VII

ROZGRYWKI TENIS 10

Korty:

W rozgrywkach Tenis 10, oprócz kortu (pełnowymiarowego) opisanego w Punkcie 1, mogą być dodatkowo wykorzystywane korty o następujących wymiarach:

- Kort, oznaczony dla rozgrywek Tenis 10, jako „Czerwony”, jest prostokątem, o długości pomiędzy 10,97 m a 12,80 m i szerokości pomiędzy 4,27 m a 6,10 m. Wysokość siatki na środku mieści się pomiędzy 0,800 m a 0,838 m.
- Kort, oznaczony dla rozgrywek Tenis 10, jako „Pomarańczowy”, jest prostokątem, o długości pomiędzy 17,68 m a 18,29 m i szerokości pomiędzy 6,10 m a 8,23 m. Wysokość siatki na środku mieści się pomiędzy 0,800 m a 0,914 m.

Piłki:

W rozgrywkach Tenis 10 mogą być używane tylko następujące piłki, których specyfikacja jest opisana w Załączniku I:

- Piłka Stage 3 (Czerwona), rekomendowana jest do gry na korcie „czerwonym” przez zawodników w wieku do 8 lat, używających rakiety nie dłuższej niż 58,4 cm.
- Piłka Stage 3 (Pomarańczowa), rekomendowana jest do gry na korcie „pomarańczowym” przez zawodników w wieku od 8 do 10 lat, używających rakiety o długości pomiędzy 58,4 cm a 63,5 cm.
- Piłka Stage 3 (Zielona), rekomendowana jest do gry na korcie pełnowymiarowym przez zaawansowanych zawodników w wieku od 9 do 10 lat, używających rakiety o długości pomiędzy 63,5 cm a 66,0 cm.

Uwaga: Inne piłki opisane w Załączniku I nie mogą być używane w rozgrywkach Tenis 1.

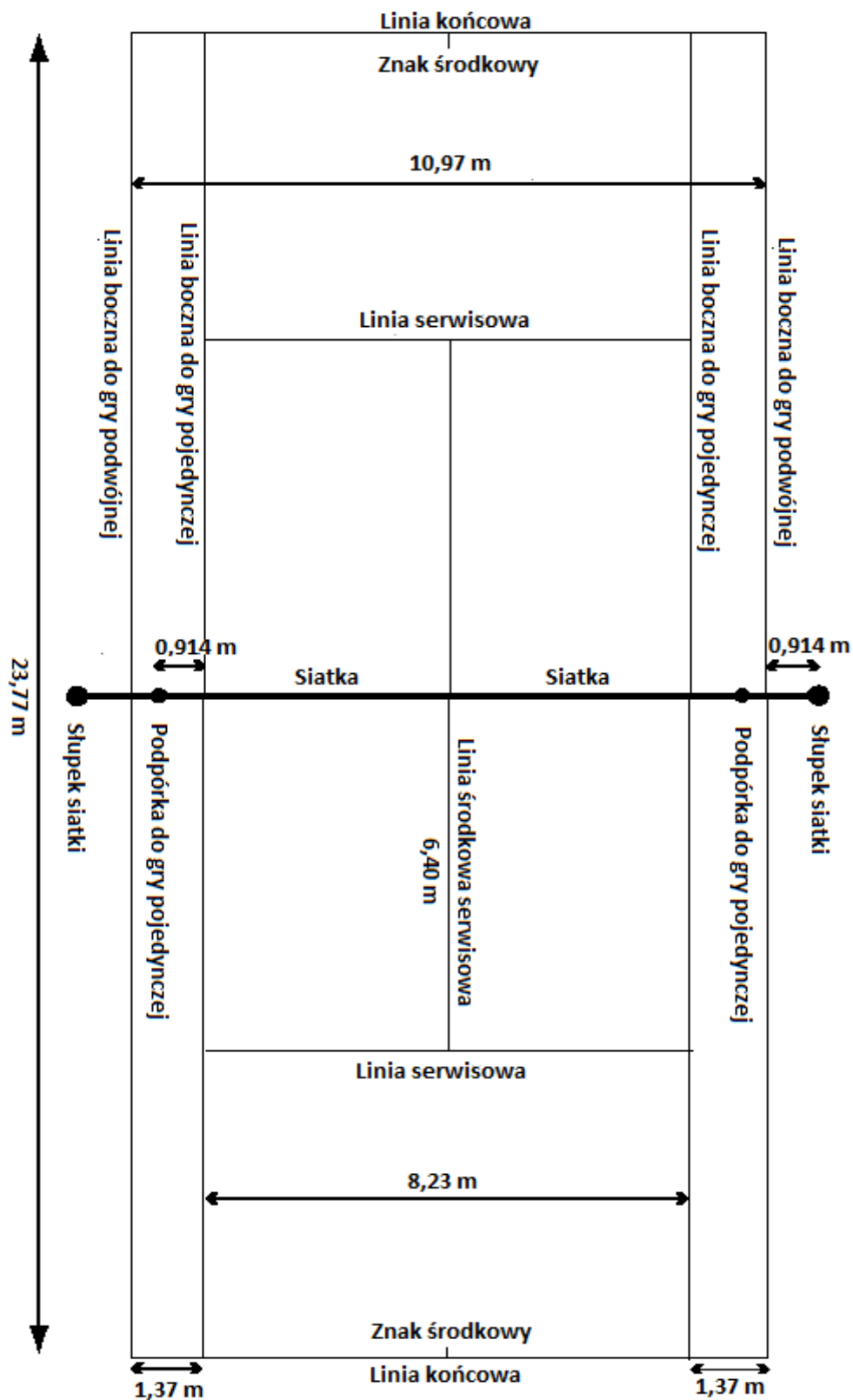
Metody rozstrzygnięcia wyniku meczu:

W rozgrywkach Tenis 10, używających piłek Stage 3 (Czerwona), Stage 3 (Pomarańczowa) lub Stage 3 (Zielona), w celu skrócenia trwania spotkań, możliwe jest stosowanie zmodyfikowanych metod rozstrzygnięcia seta i meczu opisanych w Przepisach Gry w Tenisa (z uwzględnieniem tych opisanych w Załączniku V), takich jak jeden match tie-break, mecz do wygrania dwóch tie-breaków / match tie-breaków, jeden krótki set lub jeden zwykły set.

Mecze z ograniczonym czasem ich trwania:

W rozgrywkach Tenis 10 kierownictwo turnieju może ustalić jednakowy czas trwania dla wszystkich meczy w turnieju.

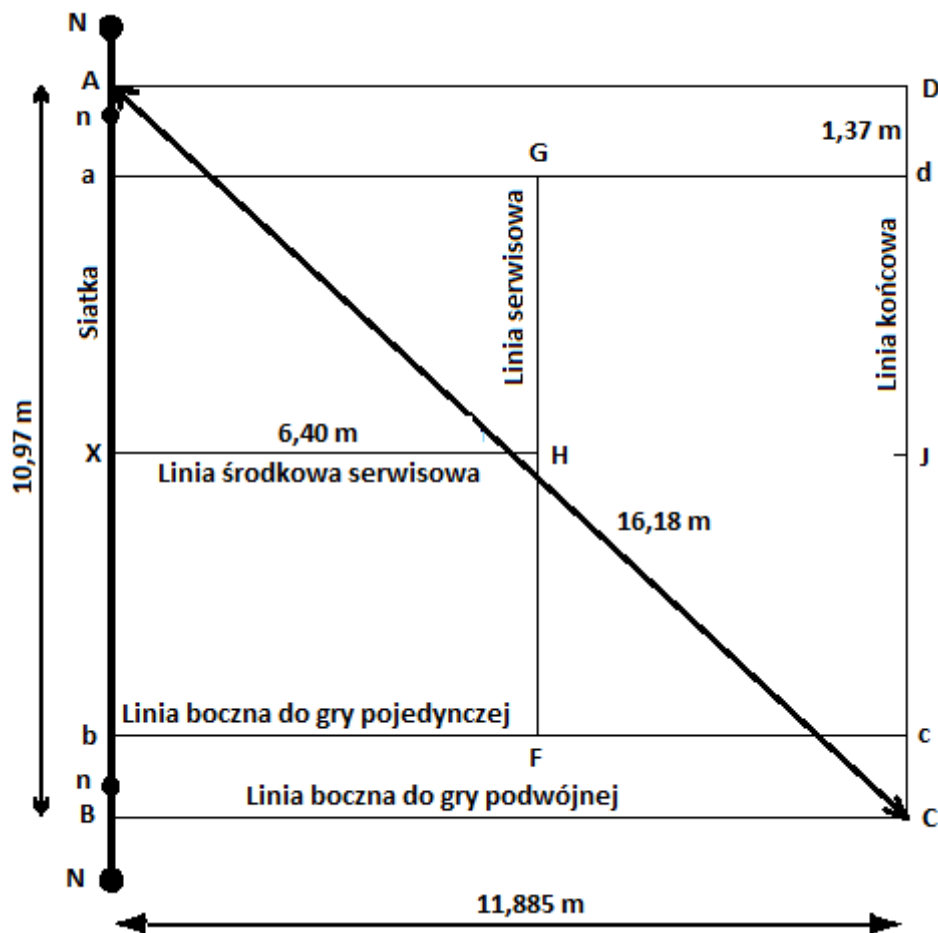
ZAŁĄCZNIK VIII
PLAN KORTU



Uwaga: Wszystkie wymiary podane są od zewnętrznej strony linii.

ZAŁĄCZNIK VIII

WSKAZÓWKI JAK WYZNACZYĆ KORT



Uwaga: Wszystkie wymiary podane są od zewnętrznej strony linii.

Przy wyznaczaniu kortu używanego zarówno do gry pojedynczej, jak i podwójnej stosuje się następującą procedurę

Najpierw wyznacza się położenie siatki; linię prostą o długości 12,80 m. Zaznaczamy środek (znak X na rysunku powyżej), a następnie od tego punktu w obie strony odmierzamy:

w odległości 4,11 m punkty a i b, w których siatka przecina wewnętrzne linie boczne,
w odległości 5,03 m miejsca ustawienia podpórek do gry pojedynczej (n, n),
w odległości 5,48 m punkty A i B, w których siatka przecina zewnętrzne linie boczne,
w odległości 6,40 m miejsca ustawienia słupków siatki (N, N), znajdujące się na końcach pierwotnej linii o długości 12,80 m.

Wbijamy kołki w punktach A i B i przymocowujemy do nich odpowiednio końcówki dwóch taśm mierniczych. Na jednej, którą wyznaczymy przekątną połowy kortu zaznaczamy długość 16,18 m, a na drugiej (służącej do wyznaczenia linii bocznej) zaznaczamy długość 11,89 m. Naciągamy obie tak, aby w tych odległościach, wyznaczyły ten sam punkt C, który jest jednym z narożników kortu.

Odwracamy wymiary, żeby wyznaczyć drugi narożnik w punkcie D. W celu sprawdzenia pomiarów zaleca się na tym etapie zmierzenie długości linii CD, która jako linia końcowa, powinna mieć długość 10,97 m; w tym samym czasie możemy zaznaczyć jej środek w punkcie J, a także, w odległości 1,37 m od punktów C i D, końce wewnętrznych linii bocznych (c, d).

Linie środkową serwisową oraz linię serwisową wyznaczamy teraz wykorzystując punkty F, H, G, które są odmierzone w odległości 6,40 m od siatki wzdłuż odpowiednich linii bc, XJ, ad. Odpowiednia procedura po drugiej stronie siatki zakończy nam wyznaczenie kortu.

Jeżeli wyznaczamy tylko kort do gry pojedynczej, wówczas linie na zewnątrz punktów a, b, c i d nie są nam potrzebne, ale sam kort możemy wyznaczyć w sposób opisany powyżej. Zamiennie, jeżeli wolimy możemy wyznaczyć narożniki linii końcowej (c, d), mocując przy pomocy kołków dwie taśmy w punktach a i b, zamiast w punktach A i B, i odmierzając na nich długości 14,46 m i 11,89 m. Słupki siatki znajdują się w punktach n, n i wówczas należy używać siatki do gry pojedynczej o długości 10 m.

Kiedy kort przeznaczony zarówno do gry pojedynczej, jak i podwójnej, z zainstalowaną siatką do gry podwójnej, używany jest do gry pojedynczej, wówczas siatka musi być wsparta w punktach n, n na wysokości 1,07 m przy użyciu podpórek do gry pojedynczej, których przekrój jest kwadratem o boku nie większym niż 7,5 cm lub kołem o przekątnej. Środki podpórek do gry pojedynczej znajdują się w odległości 0,914 m na zewnątrz kortu do gry pojedynczej z obu stron.

W celu ułatwienia umieszczania tych podpórek, wskazane jest, aby punkty n, n, w trakcie wyznaczania kortu zostały uwidocznione przy użyciu białej kropki.

Kiedy organy autoryzujące zatwierdzą tzw. „Blended Lines” (linie przemieszane z liniami kortu podstawowego) muszą być spełnione następujące wymagania:

Kolor:

- Należy do tej samej rodziny kolorów, co kolor nawierzchni wewnątrz kortu
- Jest jaśniejszy niż nawierzchnia wewnątrz kortu
- Zmienność kolor ograniczona jest do 22 punktów w skali L*
(Dodanie nie więcej niż 25% białej farby do koloru nawierzchni)

Szybkość odskoku:

- Mieści się w 5 CPR nawierzchni wewnątrz kortu.

Wymiary:

- 1-1,5 cm węższe niż linie standardowe.

Oznaczanie:

- Zakończyć 8 cm od skrzyżowania z białymi liniami kortu.

Uwaga:

W zawodach międzynarodowych zaleca się minimalną rekomendowaną odległość między liniami końcowymi a ogrodzeniem z tyłu kortu, która wynosi 6,40 m, a między liniami bocznymi a bocznym ogrodzeniem kortu 3,66 m.

W zawodach rekreacyjnych lub klubowych zaleca się minimalną rekomendowaną odległość między liniami końcowymi a ogrodzeniem z tyłu kortu, która wynosi 5,48 m, a między liniami bocznymi a bocznym ogrodzeniem kortu 3,05 m.

Zaleca się minimalną rekomendowaną wysokość nad siatką, mierzoną od powierzchni kortu do sufitu, która wynosi 9,14 m.

ZAŁĄCZNIK X

**PROCEDURY ROZPATRYWANIA ODWOŁAŃ I PRZESŁUCHAŃ
DOTYCZĄCYCH PRZEPISÓW GRY W TENISA****1. WSTĘP**

- 1.1 Procedury te zostały zaakceptowane przez Zarząd Międzynarodowej Federacji Tenisowej (ITF) w dniu 17 maja 1998 roku.
- 1.2 Zarząd ITF może od czasu do czasu uzupełniać, poprawiać i zmieniać te procedury.

2. CELE

- 2.1 ITF jest prawnym właścicielem „Przepisów gry w tenisa” i zobowiązana jest do:
 - a. Zabezpieczenia tradycyjnego charakteru i integralności gry w tenisa.
 - b. Aktywnego zabezpieczania umiejętności tradycyjnie wymaganych w tym sporcie.
 - c. Wprowadzania udoskonaleń, które pozwolą zachować ducha współzawodnictwa w tym sporcie
 - d. Zapewnienia uczciwego przebiegu rozgrywek.
- 2.2 W celu zapewnienia sprawiedliwego, konsekwentnego i szybkiego rozpatrywania odwołań i prowadzenie przesłuchań w odniesieniu do „Przepisów gry w tenisa”, ustalone zostały procedury przedstawione poniżej.

3. ZAKRES

- 3.1 Procedury te stosowane są do przepisów:
 - a. Punkt 1: - Kort.
 - b. Punkt 3: - Piłka.
 - c. Punkt 4: - Rakietą.
 - d. Załącznik I i II „Przepisów gry w tenisa”.
 - e. Jakiegokolwiek inne przepisy gry w tenisa, o których decyduje ITF.

4. STRUKTURA

- 4.1 Zgodnie z tymi procedurami decyzje są podejmowane przez Komisję Orzekającą.
- 4.2 Decyzje te są ostateczne, z wyjątkiem prawa do odwołania do Trybunału Apelacyjnego zgodnie z tymi procedurami.

5. ZASTOSOWANIE

- 5.1 Orzeczenia będą wydawane po:
 - a. Przedstawieniu wniosku Zarządu; lub
 - b. Otrzymaniu podania o rozpatrzenie sprawy, złożonego zgodnie z procedurami opisanymi poniżej.

6. POWOŁYWANIE I SKŁAD KOMISJI ORZEKAJĄCYCH

- 6.1 Komisje Orzekające powoływane są przez Prezydenta ITF („Prezydenta”) lub osobę przez niego wyznaczoną i składają się z takiej liczby członków, jaka zostanie określona przez Prezydenta lub osobę przez niego wyznaczoną.
- 6.2 Jeżeli do Komisji Orzekającej powołana jest więcej, niż jedna osoba, Komisja nominuje na Przewodniczącego jednego ze swoich członków.
- 6.3 Przewodniczący ma prawo ustalania procedur przed i w czasie rozpatrywania podań i/lub przesłuchań prowadzonych przez Komisję Orzekającą.

7. PROPONOWANE ORZECZENIA KOMISJI ORZEKAJĄCEJ

- 7.1** Szczegóły każdego orzeczenia wydanego na wniosek Zarządu mogą być przekazane każdej osobie działającej w dobrej wierze lub zawodnikom, producentom sprzętu, związkom narodowym czy ich członkom zainteresowanym wydanym orzeczeniem.
- 7.2** Osoba poinformowana w ten sposób otrzyma rozsądny okres czasu na przedstawienie komentarzy, prośby o informacje, czy złożenie protestu w związku z wydanym orzeczeniem do Prezydenta ITF lub osoby przez niego wyznaczonej.

8. PODANIE O WYDANIE ORZECZENIA

- 8.1** Podanie o wydanie orzeczenia może być wniesione w dobrej wierze przez każdą osobę zainteresowaną wydaniem decyzji, włącznie z zawodnikami, producentami sprzętu, narodowymi związkami czy ich członkami.
- 8.2** Podanie o wydanie orzeczenia musi być wniesione do Prezydenta na piśmie.
- 8.3** Aby podanie o wydanie orzeczenia było uzasadnione, musi zawierać następujące podstawowe informacje:
- Pełne nazwisko i adres Składającego podanie.
 - Datę złożenia podania.
 - Uzasadnienie w jasny sposób określające powód prośby o wydanie decyzji.
 - Wszystkie związane ze sprawą dokumenty dowodowe, na które ma zamiar powołać się w czasie przesłuchania.
 - Jeżeli zdaniem Składającego podanie, konieczna jest opinia eksperta, powinien dołączyć prośbę o przesłuchanie takiego eksperta. Prośba ta musi zawierać nazwisko proponowanego eksperta i wynik ekspertyzy dotyczącej sprawy;
 - Jeżeli podanie dotyczy orzeczenia w sprawie rakiety czy innego sprzętu, prototyp lub egzemplarz rzeczonego sprzętu musi być dołączony do podania;
 - Jeżeli zdaniem Składającego podanie zachodzą nadzwyczajne lub nietypowe okoliczności, które sprawiają, że orzeczenie powinno być wydane w określonym czasie lub przed określoną datą, powinien on dołączyć oświadczenie opisujące nadzwyczajne lub nietypowe okoliczności.
- 8.4** Jeżeli podanie nie zawiera informacji i /lub sprzętu, o którym mowa w klauzurze 8.3 (a)- (g) powyżej, Prezydent lub osoba przez niego wyznaczona zawiadomi o tym składającego podanie, dając mu rozsądny czas na uzupełnienie braków. Jeżeli Składający podanie nie uzupełni tych braków w określonym czasie, podanie będzie odrzucone.

9. ZWOŁYWANIE KOMISJI ORZEKAJĄCEJ

- 9.1** Po otrzymaniu uzasadnionego podania lub na wniosek Zarządu, Prezydent lub wyznaczona przez niego osoba może zwołać Komisję Orzekającą w celu rozpatrzenia podania lub wniosku.
- 9.2** Komisja Orzekająca nie musi zarządzać przesłuchania, w celu rozpatrzenia podania lub wniosku, gdy decyzja w sprawie podania lub wniosku, w opinii Przewodniczącego, może być podjęta sprawiedliwie bez przesłuchania.

10. PROCEDURY KOMISJI ORZEKAJĄCEJ

- 10.1** Przewodniczący Komisji Orzekającej określi odpowiednią formę, procedurę oraz datę rozpatrzenia podania i/lub przesłuchania.
- 10.2** Przewodniczący przekaze ustalenia podane powyżej w punkcie 10.1 Składającemu podanie i wszystkim osobom czy związkom narodowym, zainteresowanym wydaniem orzeczenia.
- 10.3** Przewodniczący określi wszystkie kwestie związane z materiałem dowodowym i nie będzie związany prawnymi przepisami dotyczącymi procedur i dopuszczalności materiału dowodowego, o ile rozpatrzenie podania i/lub przesłuchanie będzie prowadzone sprawiedliwie,

tak, aby każda ze stron, której ta kwestia dotyczy, miała godziwą możliwość przedstawienia swojej sprawy.

- 10.4 Zgodnie z tymi procedurami każde rozpatrzenie sprawy i/lub przesłuchanie:
 - a. Powinno być niejawne;
 - b. Może być odroczone i/lub zawieszone przez Komisję Orzekającą.
- 10.5 Przewodniczący ma prawo od czasu do czasu dokooptować do Komisji Orzekającej dodatkowych członków, mających wybitne umiejętności lub doświadczenie, w celu rozpatrzenia specyficznych spraw, wymagających takich umiejętności lub doświadczenia.
- 10.6 Komisja Orzekająca podejmuje decyzje zwykłą większością głosów. Członkowie nie mogą wstrzymywać się od głosu.
- 10.7 Przewodniczący ma absolutne prawo do wydania nakazu składającemu podanie i/lub innym osobom czy organizacjom komentującym, składającym protest czy żądającym informacji w czasie rozpatrywania sprawy i/lub przesłuchania zwrócenia poniesionych przez Komisję kosztów rozpatrzenia sprawy i/lub kosztów przeprowadzenia testów lub otrzymania raportów związanych ze sprzętem podlegającym orzeczeniu, jakie uważa on za stosowne.

11. ZAWIADOMIENIE

- 11.1 Po wydaniu decyzji Komisja Orzekająca przekaze zawiadomienie na piśmie Składającemu podanie i/lub osobom czy związkom zainteresowanym wydanym orzeczeniem tak szybko, jak to będzie możliwe do przeprowadzenia.
- 11.2 Takie pisemne zawiadomienie powinno zawierać streszczenie uzasadnienia decyzji Komisji Orzekającej.
- 11.3 Decyzja Komisji Orzekającej jest wiążąca w dniu przekazania pisemnego zawiadomienia, bądź w innym dniu, ustalonym przez Komisję Orzekającą.

12. ZASTOSOWANIE AKTUALNYCH „PRZEPISÓW GRY W TENISA”

- 12.1 Zgodnie z uprawnieniami Komisji Orzekającej do wydawania tymczasowych orzeczeń, aktualne „Przepisy gry w tenisa” są stosowane do czasu zakończenia rozpatrzenia sprawy i/lub przesłuchania przez Komisję Orzekającą i wydania przez nią decyzji.
- 12.2 Przed lub w czasie rozpatrzenia sprawy i/lub przesłuchania, Przewodniczący Komisji Orzekającej może wydać takie zarządzenia, jakie uważa za konieczne dla wejścia w życie „Przepisów gry w tenisa” i procedur, włącznie z wydaniem orzeczeń tymczasowych.
- 12.3 Takie tymczasowe orzeczenia mogą zawierać zakaz używania jakiegoś sprzętu w turniejach rozgrywanych zgodnie z „Przepisami gry w tenisa”, zawieszając orzeczenie Komisji co do zgodności sprzętu z wymaganiami podanymi w „Przepisach gry w tenisa”.

13. POWOŁYWANIE I SKŁAD TRYBUNAŁÓW APELACYJNYCH

- 13.1 Trybunały Apelacyjne powoływane są przez Prezydenta lub osobę przez niego wyznaczoną spośród [członków Zarządu/Komisji Technicznej].
- 13.2 Członek Komisji Orzekającej, który wydał pierwotne orzeczenie, nie może być członkiem Trybunału Apelacyjnego.
- 13.3 W skład Trybunału Apelacyjnego może wchodzić tylu członków, ilu powoła Prezydent lub osoba przez niego wyznaczona, ale nie mniej, niż trzech.
- 13.4 Trybunał Apelacyjny nominuje na Przewodniczącego jedną osobę spośród swoich członków.
- 13.5 Przewodniczący ma prawo określać procedury przed i w czasie przesłuchania apelacyjnego.

14. WNIESIENIE APELACJI

14.1 Składający podanie [lub osoba czy związek zainteresowany orzeczeniem i przedstawiający komentarze, zastrzeżenia czy zapytania związane ze sprawą] może wnieść apelację od decyzji Komisji Orzekającej.

14.2 Aby była uzasadniona, apelacja musi:

- a. Być skierowana na piśmie do Przewodniczącego Komisji Orzekającej, która wydała orzeczenie nie później, niż [45] dni po ogłoszeniu decyzji;
- b. Zawierać szczegóły orzeczenia, przeciwko któremu wnoszona jest apelacja;
- c. Musi zawierać pełne uzasadnienie apelacji.

14.3 Po otrzymaniu uzasadnionej apelacji Przewodniczący Komisji Orzekającej, która wydała pierwotną decyzję, może zażądać od Składającego apelację wpłacenia rozsądnej kaucji za apelację. Kaucja ta zostanie zwrócona Składającemu apelację, jeżeli wygra sprawę.

15. ZWOŁYWANIE TRYBUNAŁU APELACYJNEGO

15.1 Prezydent lub osoba przez niego wyznaczona zwołuje Trybunał Apelacyjny po wpłaceniu kaucji przez wnoszącego apelację.

16. PROCEDURY TRYBUNAŁU APELACYJNEGO

16.1 Trybunał apelacyjny i jego Przewodniczący przestrzegają procedur i prowadzą przesłuchania zgodnie z tym, co przedstawiono w sekcjach 10, 11 i 12.

16.2 Orzeczenie Trybunału Apelacyjnego obowiązuje w dniu zawiadomienia wnoszącego apelację lub w innym dniu, ustalonym przez Trybunał Apelacyjny.

17. POSTANOWIENIA OGÓLNE

17.1 Jeżeli Komisja Orzekająca składa się tylko z jednego członka, osoba ta pełni obowiązki Przewodniczącego i jest odpowiedzialna za prowadzenie przesłuchań oraz określa procedury obowiązujące przed i w czasie rozpatrywania sprawy i/lub przesłuchania.

17.2 Wszystkie rozpatrywania podań i /lub przesłuchania są prowadzone w języku angielskim. Jeżeli składający podanie i/lub inne osoby czy organizacje przedstawiające komentarze czy obiekcje lub żądające informacji nie mówią po angielsku, na przesłuchaniu musi być obecny tłumacz. O ile to możliwe, tłumacz musi być neutralny.

17.3 Komisja Orzekająca lub Trybunał Apelacyjny mogą publikować streszczenia swoich orzeczeń.

17.4 Zgodnie z tymi procedurami wszelkie zawiadomienia muszą być na piśmie.

17.5 Zgodnie z tymi procedurami wszelkie zawiadomienia są uważane za ogłoszone z dniem, w którym zostały przekazane składającemu podanie i innym stronom w tej sprawie.

17.6 Komisja Orzekająca ma prawo odrzucenia podania, jeśli według jej racjonalnej opinii podanie jest w znacznym stopniu podobne do podania czy wniosku, które Komisja Orzekająca rozpatrzyła i wydała decyzję i/lub orzeczenie w okresie 36 miesięcy poprzedzającym złożenie podania.