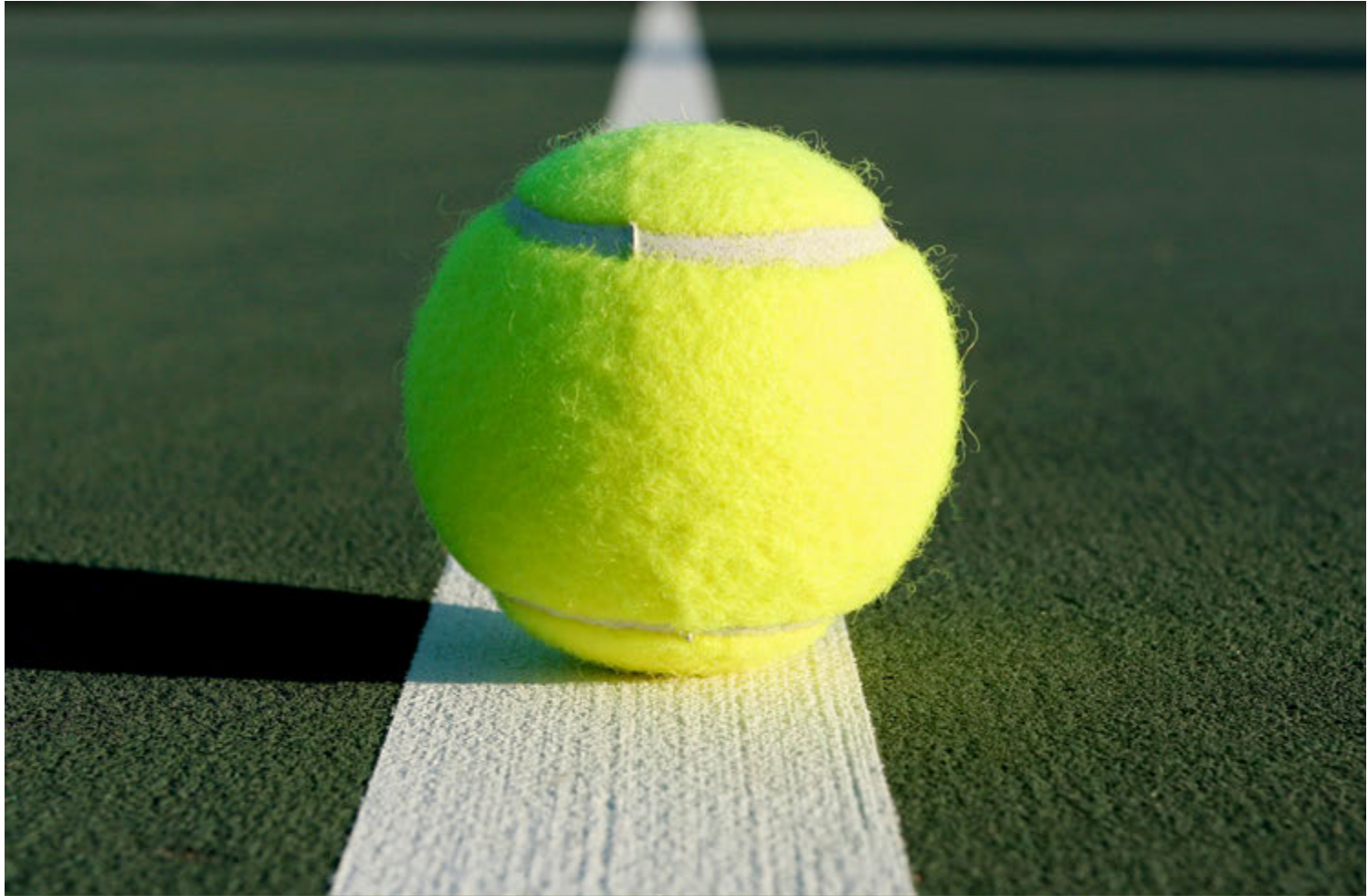




قوانین تنیس

برگردان: مونا گل نبی

ویرایش: سینا ابراهیمیان

با آخرین ویرایش فدراسیون جهانی در سال ۲۰۱۳



کمیته داوران فدراسیون تنیس

قوانین تنیس

برگردان: مونا گل نبی

ویرایش: سینا ابراهیمیان

با آخرین ویرایش فدراسیون جهانی

طراح جلد: نسیم تن ساز

فهرست

۱	پیش گفتار	
۲	زمین	قانون ۱
۴	اجزای ثابت	قانون ۲
۴	توپ	قانون ۳
۵	راکت	قانون ۴
۷	امتیازدهی در یک گیم	قانون ۵
۸	امتیازدهی در یک ست	قانون ۶
۹	امتیازدهی در مسابقه	قانون ۷
۹	سرویس زننده و دریافت کننده	قانون ۸
۹	انتخاب زمین و سرویس	قانون ۹
۱۰	تعویض زمین	قانون ۱۰
۱۰	توپ در جریان بازی	قانون ۱۱
۱۰	تماس توپ با خط	قانون ۱۲
۱۱	تماس توپ با اجزای ثابت زمین	قانون ۱۳
۱۱	ترتیب اجرای سرویس	قانون ۱۴
۱۱	ترتیب دریافت سرویس در بازی دو نفره	قانون ۱۵
۱۲	سرویس	قانون ۱۶
۱۲	سرویس زدن	قانون ۱۷
۱۲	خطای پا	قانون ۱۸
۱۳	خطای سرویس	قانون ۱۹
۱۴	سرویس دوم	قانون ۲۰
۱۴	زمان اجرای سرویس و دریافت آن	قانون ۲۱
۱۵	بجا در سرویس	قانون ۲۲
۱۵	بجا	قانون ۲۳
۱۵	بازیکن امتیاز را از دست می دهد	قانون ۲۴
۱۸	برگشت صحیح توپ	قانون ۲۵
۱۹	ایجاد مزاحمت برای حریف	قانون ۲۶
۲۰	اصلاح اشتباه ها	قانون ۲۷
۲۲	نقش کادر داوری در زمین	قانون ۲۸

۲۳	تداودم بازی	قانون ۲۹
۲۴	راهنمایی بازیکن	قانون ۳۰
۲۶	قوانین تنیس با ویلچر	
۲۹	اصلاحیه قوانین تنیس	
۳۰	توپ، دسته بندی سرعت زمین	ضمیمه ۱
۳۴	راکت	ضمیمه ۲
۳۶	تبلیغات	ضمیمه ۳
۳۷	روش‌های امتیازدهی و شیوه‌های جایگزین	ضمیمه ۴
۴۰	شرح وظایف کادر داوری	ضمیمه ۵
۴۶	رقابت‌های تنیس زیر ۱۰ سال	ضمیمه ۶
۴۹	نقشه زمین	ضمیمه ۷
۵۰	پیشنهادهایی برای علامت گذاری زمین	ضمیمه ۸
۵۳	روش‌های بازبینی و بررسی قوانین تنیس	ضمیمه ۹

توجه داشته باشید هر کجا که تغییری در قانون ایجاد شده باشد، زیر متن خط کشیده شده است.

پیش‌گفتار

فدراسیون جهانی تنیس (ITF) تعیین‌کننده پیکر بندی بازی تنیس، حقوق و مسئولیت‌های این بازی است که شامل تعیین قوانین تنیس می‌شود.

برای یاری رساندن در امر قانون گذاری، از سوی فدراسیون جهانی، کمیته‌ای با نام کمیته قانون تنیس تشکیل شده است که پیوسته بازی و قوانین آن را مورد بازبینی قرار می‌دهند، و هر زمان لازم بدانند به هیئت مدیره فدراسیون جهانی پیشنهاد تغییرات می‌دهند. هیئت مدیره فدراسیون جهانی پیشنهادها را در مجمع عمومی سالانه -که قدرتمندترین نهاد برای تغییر در قوانین تنیس می‌باشد- مطرح می‌کند.

در ضمیمه ۴ روش‌های امتیازدهی و شیوه‌های جایگزین آن شرح داده شده است. به علاوه، بر اساس دستورالعمل شکل‌های ذینفع، تغییرات اساسی روی قوانین باید پس از تایید فدراسیون جهانی، به صورت آزمایشی در تعدادی از مسابقات به کار گرفته شوند. برخی از تغییرات در نسخه‌های منتشر شده قوانین وجود ندارند و می‌بایست برای تصمیم‌گیری و تایید به فدراسیون جهانی گزارش داده شوند.

توجه: در قوانین تنیس هر جا که اشاره به آقایان شده، شامل بانوان هم می‌شود به جز مواردی که مشخص شده است.

۱ - زمین

زمین باید یک مستطیل، به طول ۲۳/۷۷ متر (۷۸ فوت) و عرض ۸/۲۳ متر (۲۷ فوت) برای بازی‌های تکنفره، و عرض ۱۰/۹۷ متر (۳۶ فوت) برای بازی‌های دونفره باشد.

زمین باید از وسط به وسیله توری که به کمک طناب یا سیم فلزی نگه داشته می‌شود به دو قسمت تقسیم شود. تور از روی پایه تور در ارتفاع ۱/۰۷ متری (۳/۵ فوت) رد شده یا به آن متصل می‌شود. تور باید به طور کامل کشیده شود تا فضای بین دو پایه تور، کامل پر شود. اندازه شبکه تور باید به اندازه‌ای کوچک باشد که توپ از میان آن عبور نکند. ارتفاع تور در وسط باید ۰/۹۱۴ متر (۳ فوت) باشد که به کمک کمربند تور، محکم پایین نگه داشته می‌شود. طناب یا سیم فلزی و بالای تور باید با نواری پوشیده شود، کمربند و نوار بالای تور باید کامل سفید باشند.

- حداکثر قطر طناب یا سیم فلزی باید ۰/۸ سانتی‌متر ($\frac{1}{3}$ اینچ) باشد.

- حداکثر عرض کمربند ۵ سانتی‌متر (۲ اینچ) است.

- نوار بالای تور باید در هر سمت بین ۵ تا ۶/۳۵ سانتی‌متر (۲ تا ۲/۵ اینچ) عرض داشته باشد.

برای بازی‌های دونفره مرکز پایه‌های تور باید ۰/۹۱۴ متر (۳ فوت) خارج از زمین دونفره در هر طرف باشند.

دربازی‌های تکنفره اگر از تور تکنفره استفاده می‌شود، مرکز پایه تور باید ۰/۹۱۴ متر (۳ فوت) خارج از زمین در هر طرف باشد. اگر از تور دونفره استفاده می‌شود، دو پایه که مرکز هر کدام ۰/۹۱۴ متر (۳ فوت) خارج از زمین تکنفره در هر طرف است، تور را در ارتفاع ۱/۰۷ متری (۳/۵ فوت) نگه می‌دارد.

- مقطع پایه تور که مربع یا دایره‌ای شکل است نباید بیش از ۱۵ سانتی‌متر (۶ اینچ) مربع یا ۱۵ سانتی‌متر (۶ اینچ) قطر داشته باشد.
- پایه‌های تک‌نفره نیز نباید بیش از ۷/۵ سانتی‌متر (۳ اینچ) مربع یا ۷/۵ سانتی‌متر (۳ اینچ) قطر داشته باشند.
- پایه‌های تور و تک‌نفره نباید بیش از ۲/۵ سانتی‌متر (۱ اینچ) بالاتر از سیم تور باشند.

دو خط در انتهای دو طرف زمین "خطوط انتهایی" و دو خط کناره‌های زمین "خطوط کناری" نامیده می‌شوند.

بین دو خط کناری زمین تک‌نفره، دو خط به فاصله ۶/۴۰ متر (۲۱ فوت) از هر طرف تور و موازی تور باید کشیده شوند که "خطوط سرویس" نامیده می‌شوند. در هر طرف تور فضای میان تور و خطوط سرویس باید به وسیله "خط سرویس مرکزی" به دو بخش مساوی تقسیم شود که محوطه‌های سرویس هستند. خطوط سرویس مرکزی موازی خطوط کناری و فاصله بین آن‌ها را نصف می‌کند.

هر خط انتهایی باید در وسط یک "نشانگر مرکز" به طول ۱۰ سانتی‌متر (۴ اینچ) داشته باشد که داخل زمین و موازی خطوط کناری کشیده می‌شود.

- عرض خطوط سرویس مرکزی و نشانگر مرکز ۵ سانتی‌متر (۲ اینچ) است.
- عرض دیگر خطوط زمین باید بین ۲/۵ تا ۵ سانتی‌متر (۱ تا ۲ اینچ) باشد، به جز خطوط انتهایی که می‌توانند تا ۱۰ سانتی‌متر (۴ اینچ) عرض داشته باشند.

تمام محاسبات زمین باید از خارج خطوط انجام شود. خطوط باید هم‌رنگ بوده و با رنگ سطح تناقض داشته باشند.

تبلیغ روی زمین، تور، نوار، کمر بند، پایه‌های تور و پایه‌های تک‌نفره مجاز نیست مگر مواردی که در ضمیمه ۳ آمده است.

علاوه بر زمینی که در بالا شرح داده شد می‌توان از زمین‌های قرمز و نارنجی که در ضمیمه ۶ شرح داده شده‌اند برای رقابت‌های ۱۰ سال و پایین تر استفاده کرد.

توجه: راهنمای حداقل حریم زمین از انتها و کناره‌ها در ضمیمه ۸ آمده است.

۲- اجزای ثابت

اجزای ثابت زمین شامل دیوار یا حصارهای انتها و کنار زمین، تماشاگران، سکوها و صندلی تماشاگران، تمام اجزای اطراف و بالای زمین، صندلی داور، داروان خط، داور تور و توپ جمع کن‌ها، وقتی در موقعیت خود باشند، می‌شود.

در بازی‌های تک‌نفره که با تور دونفره و پایه‌های تک‌نفره بازی می‌شود، پایه‌های تور و بخشی از تور که خارج از پایه‌های تک‌نفره است، جزو اجزای ثابت بوده و به عنوان پایه‌های تور یا بخشی از تور در نظر گرفته نمی‌شود.

۳- توپ

توپ‌هایی که برای بازی تحت قوانین تنیس مورد تایید قرار گرفته‌اند، باید مطابق با ویژگی‌های مندرج در ضمیمه ۱ باشد.

برای رقابت‌های تنیس ۱۰ سال و پایین‌تر، نمی‌توان از توپ‌های شرح داده شده در ضمیمه ۱ استفاده کرد. در عوض یکی از توپ‌های رده ۳ (قرمز)، رده ۲ (نارنجی) یا رده ۱ (سبز) که در ضمیمه ۶ شرح داده شده است باید مورد استفاده قرار گیرد.

فدراسیون جهانی تنیس درباره اینکه توپ یا هر نوعی از آن مطابق با ضمیمه ۱ و همچنین برای بازی، مورد تایید است یا خیر تصمیم‌گیری می‌کند. چنین قانون‌گذاری‌هایی بطور مستقل توسط فدراسیون جهانی انجام می‌شود یا بر اساس منافع یک گروه واجد شرایط شامل بازیکن، تولیدکننده تجهیزات یا اعضا و انجمن‌های ملی تصمیم‌گیری خواهد شد. این قانون‌ها و ضمیمه‌ها باید براساس شیوه‌های عملی رسیدگی و بررسی فدراسیون جهانی تنیس باشد (ضمیمه ۷).

برگزارکنندگان یک رویداد باید پیش از شروع آن رویداد، موارد زیر را اعلام کنند:

۱- تعداد توپ‌های بازی (۲، ۳، ۴، یا ۶).

۲- سیاست تعویض توپ، اگر در نظر گرفته باشند.

اگر تصمیم بر تعویض توپ باشد، به دو صورت زیر انجام می‌شود:

الف- پس از تعداد توافق شده گیم‌های فرد، که در این حالت اولین تعویض توپ دو گیم زودتر از بقیه تعویض توپ‌ها در مسابقه انجام می‌شود، تا زمان گرم کردن نیز محاسبه شود. در تعویض توپ، تای برک یک گیم محسوب می‌شود. تعویض توپ نباید در ابتدای تای برک انجام شود. در این حالت تعویض توپ تا ابتدای گیم دوم ست بعدی به تاخیر می‌افتد.

ب- در ابتدای ست، توپ تعویض می‌شود.

اگر در جریان بازی، توپ پاره شود، امتیاز تکرار می‌شود.

مورد اول: اگر در انتهای امتیاز متوجه شویم توپ فلت است، آیا امتیاز باید تکرار شود؟

تصمیم: اگر توپ فلت باشد و پاره نباشد، امتیاز تکرار نمی‌شود.

توجه: هر تویی که در رویدادی تحت قوانین تنیس مورد استفاده قرار می‌گیرد، باید در فهرست رسمی توپ‌های مورد تایید فدراسیون جهانی تنیس موجود باشد.

۴- راکت

راکت‌هایی که براساس قوانین تنیس برای بازی تایید شده اند باید مطابق با موارد مشخص شده در ضمیمه ۲ باشد.

فدراسیون جهانی تنیس درباره اینکه راکت یا هر نوعی از آن مطابق با ضمیمه ۲ و همچنین برای بازی، مورد تایید است یا خیر تصمیم‌گیری می‌کند. چنین

قانون گذاری‌هایی بطور مستقل توسط فدراسیون جهانی انجام می‌شود یا بر اساس منافع یک گروه واجد شرایط شامل بازیکن، تولیدکننده تجهیزات یا اعضا و انجمن‌های ملی تصمیم‌گیری خواهد شد. این قانون‌ها و ضمیمه‌ها باید براساس شیوه‌های عملی رسیدگی و بررسی فدراسیون جهانی تنیس باشد (ضمیمه ۷).

مورد اول: آیا استفاده از بیش از یک ردیف زه در سطح راکت مجاز است؟

تصمیم: خیر. طبق توضیح قانون یک شبکه (نه شبکه‌هایی) از زه متقاطع باید استفاده شود.

مورد دوم: اگر زه روی بیش از یک سطح باشد، آیا شبکه زه راکت یکنواخت و مسطح محسوب می‌شود؟

تصمیم: خیر

مورد سوم: آیا می‌توان یک یا چند ضربه گیر روی زه راکت نصب کرد؟ در این صورت محل قرارگیری آن‌ها کجاست؟

تصمیم: بله ولی ضربه گیرها باید خارج از شبکه متقاطع زه باشند.

مورد چهارم: در جریان یک امتیاز، زه راکت یک بازیکن بطور اتفاقی پاره می‌شود. آیا بازیکن می‌تواند امتیاز بعدی را نیز با این راکت آغاز کند؟

تصمیم: بله. مگر اینکه به طور خاص توسط برگزارکنندگان رویداد، منع شده باشد.

مورد پنجم: آیا بازیکن مجاز است در جریان بازی، با بیش از یک راکت بازی کند؟

تصمیم: خیر.

مورد ششم: آیا می‌توان یک باتری را که در نحوه بازی تأثیر دارد روی راکت نصب کرد؟

تصمیم: خیر. استفاده از باتری ممنوع است، چرا که مانند سلول‌های خورشیدی و دیگر منابع مشابه، یک منبع انرژی به حساب می‌آید.

۵- امتیازدهی در یک گیم

الف- گیم معمولی

با توجه به اینکه ابتدا امتیاز سرویس زننده اعلام می‌شود، گیم معمولی به صورت زیر محاسبه می‌گردد:

بدون امتیاز - هیچ

امتیاز اول - ۱۵

امتیاز دوم - ۳۰

امتیاز سوم - ۴۰

امتیاز چهارم - گیم

به استثنای زمانی که هر بازیکن/تیم سه امتیاز گرفته باشد که امتیاز "دیوس" است. پس از دیوس، امتیاز "به نفع" بازیکن/تیمی است که امتیاز بعدی را می‌گیرد. اگر همین بازیکن/تیم امتیاز بعدی را هم به‌دست بیاورد آن بازیکن/تیم برنده "گیم" است ولی اگر بازیکن/تیم حریف امتیاز را بگیرد، امتیاز "دیوس" است. پس از دیوس یک بازیکن/تیم باید دو امتیاز پشت سرهم بگیرد تا برنده گیم شود.

ب- گیم تایبرک

در جریان یک گیم تایبرک امتیازها به صورت "صفر"، "۱"، "۲"، "۳" و غیره اعلام می‌شود. اولین بازیکن/تیمی که هفت امتیاز بگیرد برنده "گیم" و "ست" است، البته با توجه به اینکه از برابر ۶ به بعد، تفاضل دو امتیاز نسبت به حریف باید رعایت شود. در صورت لزوم، گیم تایبرک تا جایی ادامه پیدا می‌کند که این اختلاف به‌دست آید.

اولین امتیاز گیم تایی برک را کسی شروع می‌کند که نوبت سرویس زدن اوست. دو امتیاز بعدی توسط حریف شروع می‌شود (در بازی دونفره بازیکنی از تیم حریف که نوبت سرویس زدنش است). سپس هر بازیکن/تیم به طور متناوب دو امتیاز پشت سر هم را تا پایان گیم تایی برک شروع می‌کنند (در بازی دونفره چرخش سرویس در هر تیم باید مشابه ترتیب ست دنبال شود).

بازیکن/تیمی که اولین سرویس گیم تایی برک را زده است باید در اولین گیم ست بعد دریافت کننده سرویس باشد.

دیگر شیوه‌های امتیازدهی در ضمیمه ۴ شرح داده شده است.

۶- امتیازدهی در یک ست

شیوه‌های متفاوت امتیازدهی در یک ست وجود دارد. دو شیوه اصلی، "ست ادونتج" و "ست تایی برک" است. هر دو روش می‌تواند مورد استفاده قرار بگیرد، مگر اینکه استفاده از یکی از روش‌ها پیش از رویداد اعلام شده باشد. اگر از ست تایی برک استفاده شده است باید مشخص شود که آیا ست پایانی به صورت "ست تایی برک" یا "ست ادونتج" برگزار می‌شود.

الف- "ست ادونتج"

اولین بازیکن/تیمی که ۶ گیم را ببرد "ست" را برده است، البته با توجه به اینکه از برابر ۵ به بعد، تفاضل دو گیم نسبت به حریف باید رعایت شود. در صورت لزوم، ست تا جایی ادامه پیدا می‌کند که این اختلاف به دست آید.

ب- "ست تایی برک"

اولین بازیکن/تیمی که ۶ گیم را ببرد "ست" را برده است، البته با توجه به اینکه در برابر ۵، تفاضل دو گیم نسبت به حریف باید رعایت شود. اگر امتیاز به برابر ۶ برسد، گیم تایی برک بازی می‌شود.

دیگر شیوه های امتیازدهی در ضمیمه ۴ شرح داده شده است.

۷- امتیازدهی در مسابقه

یک مسابقه می‌تواند به صورت بهترین نتیجه از ۳ ست (بازیکن/تیم باید ۲ ست را برای بردن مسابقه ببرد) یا بهترین نتیجه از ۵ ست (بازیکن/تیم باید ۳ ست را برای بردن مسابقه ببرد) بازی شود.

دیگر شیوه‌های امتیازدهی در ضمیمه ۴ شرح داده شده است.

۸- سرویس زننده و دریافت کننده

بازیکن‌ها/تیم‌ها باید در دو سمت تور بایستند. سرویس زننده بازیکنی است که توپ را برای اولین امتیاز به جریان می‌اندازد. دریافت کننده بازیکنی است که برای برگشت دادن توپی که سرویس زننده زده است، آماده است.

مورد اول: آیا دریافت کننده می‌تواند خارج از خطوط زمین بایستد؟

تصمیم: بله. دریافت کننده می‌تواند هر جایی در زمین خودش، داخل یا خارج از خطوط، بایستد.

۹- انتخاب زمین و سرویس

انتخاب زمین و انتخاب سرویس زدن یا دریافت سرویس در گیم اول، باید با قرعه کشی پیش از آغاز گرم کردن تعیین شود. بازیکن/تیمی که برنده قرعه می‌شود می‌تواند یکی از موارد زیر را انتخاب کند:

الف- سرویس زدن یا دریافت سرویس در گیم اول مسابقه، که در این صورت حریف می‌تواند سمت زمین را برای اولین گیم مسابقه انتخاب کند؛ یا

ب- سمت زمین برای اولین گیم مسابقه، که در این صورت حریف می‌تواند انتخاب کند در اولین گیم مسابقه سرویس زننده یا دریافت کننده باشد؛ یا

پ- درخواست از حریف برای انتخاب یکی از موارد بالا.

مورد اول: اگر گرم کردن متوقف شود و بازیکنان زمین را ترک کنند، آیا هر دو بازیکن/تیم حق انتخاب جدید دارند؟

تصمیم: بله. برنده قرعه ثابت است، ولی هر دو بازیکن/تیم می‌توانند انتخاب‌های جدید داشته باشند.

۱۰- تعویض زمین

در انتهای گیم اول، سوم و هر گیم فرد بعدی بازیکنان باید زمین خود را عوض کنند. همچنین بازیکنان باید در پایان هر ست جای خود را عوض کنند مگر اینکه مجموع گیم‌های آن ست زوج باشد، که در این حالت بازیکنان در پایان گیم اول ست بعد زمین خود را عوض می‌کنند.

در طول یک گیم تای‌برک بازیکنان بعد از هر شش امتیاز زمین خود را عوض می‌کنند.

دیگر شیوه‌های جایگزین در ضمیمه ۴ شرح داده شده است.

۱۱- توپ در جریان بازی

تا زمانی که اعلام فالت (خطای سرویس) یا لِت نشده است، از لحظه‌ای که سرویس زننده به توپ ضربه می‌زند، توپ به جریان می‌افتد و تا زمانی که تکلیف امتیاز مشخص شود در جریان است.

۱۲- تماس توپ با خط

اگر توپ با خط تماس پیدا کند، مثل آن است که با داخل محدوده خط کشی شده زمین، تماس پیدا کرده است.

۱۳- تماس توپ با اجزای ثابت زمین

اگر توپ در جریان بازی بعد از تماس با قسمت درست زمین به اجزای ثابت برخورد کند، بازیکنی که به توپ ضربه زده است برنده امتیاز می‌شود. اگر توپ در جریان بازی، پیش از تماس با زمین به اجزای ثابت برخورد کند، بازیکنی که به توپ ضربه زده است امتیاز را از دست می‌دهد.

۱۴- ترتیب اجرای سرویس

در پایان هر گیم معمولی، دریافت کننده گیم قبلی، سرویس می‌زند و سرویس زننده گیم قبلی، دریافت کننده خواهد بود.

دربازی دونفره، تیمی که در گیم اول هر ست سرویس می‌زند تصمیم می‌گیرد کدام بازیکن برای آن گیم سرویس می‌زند. بطور مشابه، پیش از آغاز گیم دوم حریفان تصمیم می‌گیرند کدام بازیکن در آن گیم سرویس می‌زند. یار بازیکنی که سرویس زننده گیم اول بود، در گیم سوم سرویس می‌زند و یار بازیکنی که در گیم دوم سرویس زده بود، سرویس زننده گیم چهارم خواهد بود. این روند تا پایان ست ادامه پیدا می‌کند.

۱۵- ترتیب دریافت سرویس در بازی دونفره

تیمی که باید در گیم اول هر ست سرویس را دریافت کند تصمیم می‌گیرد کدام بازیکن دریافت کننده سرویس در اولین امتیاز خواهد بود. به طور مشابه، پیش از آغاز گیم دوم حریفان تصمیم می‌گیرند کدامیک در اولین امتیاز گیم، دریافت کننده سرویس هستند. بازیکنی که یار دریافت کننده در اولین امتیاز گیم بود، امتیاز دوم را دریافت می‌کند و این ترتیب تا پایان گیم و ست ادامه پیدا می‌کند.

وقتی دریافت کننده توپ را برگرداند، هریک از بازیکنان تیم می‌توانند به توپ ضربه بزنند.

مورد اول: آیا یکی از بازیکنان تیم در بازی دونفره می‌تواند به تنهایی در برابر حریفان بازی کند؟

تصمیم: خیر.

۱۶- سرویس

پیش از شروع حرکت سرویس، سرویس زننده باید درحالی که هر دو پایش پشت خط انتهایی و بین ادامه فرضی خط کناری و نشانگر مرکز قرار دارد، بایستد.

سپس توپ را با دست در هر جهتی می‌تواند رها کند و پیش از اینکه توپ به زمین بخورد باید با راکت به آن ضربه بزند. حرکت سرویس در لحظه ای که راکت بازیکن به توپ می‌خورد یا آن را از دست می‌دهد، کامل می‌شود. بازیکنی که تنها توانایی استفاده از یک دستش را دارد می‌تواند از راکت برای پرتاب توپ استفاده کند.

۱۷- سرویس زدن

هنگام سرویس زدن در یک گیم معمولی، سرویس زننده از نیمه راست زمین در هر گیم شروع به سرویس زدن می‌کند و امتیاز بعدی را از نیمه چپ شروع می‌کند و این روند تا پایان گیم ادامه می‌یابد.

در گیم تایبرک اولین امتیاز از نیمه راست زمین آغاز می‌شود و روند سرویس زدن از نیمه‌های مختلف زمین ادامه می‌یابد.

سرویس باید از روی تور عبور کرده و پیش از اینکه دریافت کننده آن را برگشت دهد، به صورت عرضی به محوطه سرویس روبرو برخورد کند.

۱۸- خطای پا

در جریان حرکت سرویس، سرویس زننده مجاز به انجام موارد زیر نیست:

الف- با راه رفتن یا دویدن موقعیت خود را تغییر دهد، هرچند حرکات جزئی پا مجاز است؛ یا

ب- با یک یا هر دو پا، خط انتهایی یا زمین را لمس کند؛ یا

پ- فضای خارج از امتداد فرضی خط کناری را با یک یا هر دو پا لمس کند؛ یا

د- امتداد فرضی نشانگر مرکز را با یک یا هر دو پا لمس کند.

اگر سرویس زننده این قانون را زیر پا بگذارد، مرتکب خطای پا (فوت فالت) شده است.

مورد اول: آیا در بازی تک نفره سرویس زننده می تواند در محدوده پشت خط انتهایی و حد فاصل خط کناری بازی تک نفره و خط کناری بازی دونفره ایستاده و سرویس بزند؟

تصمیم: خیر.

مورد دوم: آیا سرویس زننده می تواند یک یا هر دو پایش را از زمین جدا کند؟

تصمیم: بله.

۱۹- خطای سرویس

سرویس بازیکن خطاست اگر:

الف- سرویس زننده قوانین ۱۶، ۱۷ یا ۱۸ را زیر پا بگذارد؛ یا

ب- سرویس زننده توپ را بالا بیندازد و در تلاش برای ضربه زدن به آن، توپ را از دست بدهد؛ یا

پ- توپ سرویس شده پیش از برخورد با زمین به اجزای ثابت، پایه تک نفره یا پایه تور برخورد کند؛ یا

د- توپ سرویس شده به سرویس زننده یا یار سرویس زننده، یا هر آنچه سرویس زننده یا یارش پوشیده یا حمل می کنند، برخورد کند.

مورد اول: پس از بالا انداختن توپ سرویس زننده تصمیم می گیرد توپ را زنند و در عوض آن را می گیرد. آیا این خطاست؟

تصمیم: خیر. بازیکنی که توپ را بالا می اندازد و سپس تصمیم می گیرد آن را زنند، مجاز است توپ را با دست یا راکت بگیرد یا اجازه دهد توپ بیفتد.

مورد دوم: در جریان بازی تک نفره که در زمینی با پایه های تور و پایه های تک نفره انجام می شود، توپ سرویس شده به یکی از پایه های تک نفره برخورد کرده و سپس به نیمه صحیح زمین برخورد می کند. آیا این خطاست؟

تصمیم: بله.

۲۰- سرویس دوم

اگر سرویس اول خطا شود، سرویس زننده باید بدون تاخیر از همان نیمه زمین که سرویس خطا از آن زده شده است، سرویس دیگری را زنند مگر اینکه سرویس اول از نیمه اشتباه زمین زده شده باشد.

۲۱- زمان اجرای سرویس و دریافت آن

سرویس زننده نباید تا زمانی که دریافت کننده آماده نشده است سرویس زنند. در هر حال، دریافت کننده باید متناسب با سرعت منطقی آمادگی سرویس زننده آماده شود و در یک زمان منطقی که سرویس زننده آماده است، آماده دریافت شود.

دریافت کننده ای که برای برگشت دادن توپ تلاش می کند، آماده محسوب می شود. اگر مشخص شود که دریافت کننده آماده نیست، نمی توان خطای سرویس را اعلام کرد.

۲۲- بجا در سرویس

در موارد زیر سرویس بجا (لت) بوده و تکرار می‌شود:

الف- توپ سرویس شده به تور، نوار یا کمر بند برخورد و سپس به قسمت صحیح زمین برخورد می‌کند؛ یا پس از تماس با تور، نوار یا کمر بند و پیش از برخورد با زمین به دریافت کننده یا یار دریافت کننده یا هر چیزی که پوشیده یا حمل می‌کنند، می‌خورد؛ یا

ب- سرویس وقتی زده شود که دریافت کننده آماده نیست.

وقتی سرویس بجا باشد، به حساب نمی‌آید و سرویس زننده باید دوباره سرویس بزند ولی سرویس بجا، خطای (فالت) قبلی را لغو نمی‌کند.

شیوه‌های جایگزین و تایید شده دیگر در ضمیمه ۴ آمده است.

۲۳- بجا

در تمام مواردی که بجا اعلام می‌شود، به استثنای زمانی که بجا در سرویس دوم اعلام شده است، کل امتیاز باید تکرار شود.

مورد اول: وقتی توپ در جریان است، توپ دیگری وارد زمین شده و بجا اعلام می‌شود. اگر سرویس اول خطا شده باشد، سرویس زننده باید سرویس اول را بزند یا سرویس دوم؟

تصمیم: سرویس اول. کل امتیاز باید دوباره تکرار شود.

۲۴- بازیکن امتیاز را از دست می‌دهد

در موارد زیر امتیاز از دست می‌رود:

الف- بازیکن مرتکب دو خطای متوالی در سرویس شود؛ یا

ب- بازیکن نتواند توپ در گردش را پیش از اینکه دوبار متوالی به زمین بخورد، برگشت دهد؛ یا

پ- بازیکن توپ در گردش را به نحوی برگشت دهد که به خارج از زمین صحیح یا به جسمی خارج از زمین برخورد کند؛ یا

ت- بازیکن توپ در گردش را به نحوی برگشت دهد که پیش از به زمین خوردن به یکی از اجزای ثابت برخورد کند؛ یا

ث- دریافت کننده، توپ سرویس شده را پیش از برخورد به زمین برگشت دهد؛ یا

ج- بازیکن به عمد، توپ در گردش را با راکت حمل کند یا بگیرد یا به عمد بیش از یکبار با راکت به آن ضربه بزند؛ یا

چ- زمانی که توپ در گردش است، بازیکن یا راکت، چه در دستش باشد یا نباشد، یا هر چیزی که بازیکن پوشیده یا حمل می‌کند به تور، پایه‌های تور/پایه‌های تک‌نفره، طناب یا سیم فلزی، کمر بند یا نوار و یا زمین حریف، برخورد کند؛ یا

ح- بازیکن پیش از عبور توپ از تور، به آن ضربه بزند؛ یا

خ- توپ در گردش به بازیکن یا هر چیزی که پوشیده یا حمل می‌کند، به جز راکت، برخورد کند؛ یا

د- توپ در گردش در حالی که راکت در دست بازیکن نیست به آن برخورد کند؛ یا

ذ- زمانی که توپ در گردش است، بازیکن به عمد شکل راکت را عوض کند؛ یا

ر- در بازی دونفره، هر دو بازیکن در هنگام برگشت دادن توپ به آن ضربه بزنند.

مورد اول: پس از آن که بازیکن سرویس اول را زد، راکت از دستش رها می‌شود و پیش از برخورد توپ به زمین، به تور برخورد می‌کند. آیا سرویس خطاست یا سرویس زننده امتیاز را از دست می‌دهد؟

تصمیم: سرویس زننده امتیاز را از دست می‌دهد. چون در حالی که توپ در گردش بوده راکت به تور برخورد کرده است.

مورد دوم: پس از آن که بازیکن سرویس اول را زد، راکت از دستش رها می‌شود و پس از برخورد توپ به قسمت نادرست زمین، به تور برخورد می‌کند. آیا سرویس خطاست یا سرویس زننده امتیاز را از دست می‌دهد؟

تصمیم: این سرویس خطاست چون زمانی که راکت به توپ برخورد کرده توپ در گردش نبوده است.

مورد سوم: در بازی دونفره، یار دریافت کننده پیش از اینکه توپ سرویس شده به قسمت نادرست زمین بخورد، با تور تماس پیدا می‌کند. تصمیم درست چیست؟

تصمیم: تیم دریافت کننده امتیاز را از دست می‌دهد. یار دریافت کننده هنگامی که توپ در جریان بوده، به تور برخورد کرده است.

مورد چهارم: اگر بازیکن از خط فرضی در امتداد تور، پیش یا پس از ضربه بگذرد، آیا امتیاز را از دست می‌دهد؟

تصمیم: در صورتی که بازیکن با زمین حریف تماس نداشته باشد در هیچکدام از موارد امتیاز را از دست نمی‌دهد.

مورد پنجم: آیا بازیکن می‌تواند در حالی که توپ در گردش است از روی تور به زمین حریف بپرد؟

تصمیم: خیر. بازیکن امتیاز را از دست می‌دهد.

مورد ششم: بازیکن راکت را به سمت توپ در گردش پرتاب می‌کند. توپ و راکت در زمین حریف فرود می‌آیند و حریف/حریفان نمی‌تواند به توپ برسد. کدام بازیکن امتیاز را از دست می‌دهد؟

تصمیم: بازیکنی که راکت را پرتاب کرده است، امتیاز را از دست می‌دهد.

مورد هفتم: بازیکنی سرویس می‌زند و توپ پیش از برخورد به زمین، به حریف یا یار حریف در بازی دونفره می‌خورد. کدام بازیکن امتیاز می‌گیرد؟

تصمیم: سرویس زننده امتیاز می‌گیرد، مگر اینکه سرویس، بجا اعلام شود.

مورد هشتم: بازیکنی که خارج از زمین ایستاده است پیش از برخورد توپ به زمین، به توپ ضربه زده یا آن را می‌گیرد و ادعا می‌کند امتیاز از آن اوست، چون توپ صد در صد به خارج از زمین می‌رفته است.

تصمیم: بازیکن امتیاز را از دست می‌دهد، مگر اینکه به طور صحیح توپ را برگشت دهد که در این حالت امتیاز ادامه پیدا می‌کند.

۲۵- برگشت صحیح توپ

در موارد زیر برگشت توپ صحیح محسوب می‌شود:

الف- توپ به تور، پایه‌های تور/تک‌نفره، طناب یا سیم فلزی، نوار یا کمر بند تماس پیدا کند و از روی آن‌ها عبور کرده و در نیمه درست به زمین بخورد؛ مگر در موارد قانون ۲ و ۲۴ (ت)؛ یا

ب- اگر پس از اینکه توپ در گردش به زمین صحیح خورده و در اثر چرخش یا وزش باد از روی تور به عقب بر می‌گردد، بازیکن برسد و از روی تور توپ را به زمین صحیح بزند، در شرایطی که بازیکن قانون ۲۴ را زیر پا نگذارد؛ یا

پ- توپ از خارج از پایه‌های تور، چه از بالای آن یا پایین تر از ارتفاع تور، برگشت داده می‌شود، حتی اگر به پایه‌های تور برخورد کند، با این شرط که به زمین صحیح بخورد؛ به استثنای قانون ۲ و ۲۴ (ت)؛ یا

ت- توپ از زیر سیم فلزی و حد فاصل پایه تک‌نفره و پایه تور مجاورش بدون تماس با تور، سیم فلزی تور یا پایه تور بگذرد و به زمین صحیح بخورد؛ یا

ث- بازیکنی که توپ را در زمین خودش زده، با ادامه حرکت دست او راکتش از روی تور عبور بکند و توپ به زمین صحیح بخورد؛ یا

ج- بازیکن به توپ در گردشی ضربه بزند، که به توپ دیگری که در زمین صحیح قرار دارد، برخورد کرده است.

مورد اول: بازیکن توپی را برگشت می‌دهد که به پایه تک‌نفره و سپس به زمین صحیح خورده است. آیا این برگشت صحیح است؟

تصمیم: بله. هرچند اگر توپ سرویس به پایه تک‌نفره برخورد کند، سرویس خطاست.

مورد دوم: توپ در گردش با توپی که در زمین صحیح است برخورد می‌کند. تصمیم صحیح چیست؟

تصمیم: بازی ادامه دارد. هرچند اگر مشخص نباشد توپ در گردش برگشت داده شده است یا خیر، بجا اعلام می‌شود.

۲۶- ایجاد مزاحمت برای حریف

اگر بازیکن در جریان یک امتیاز مورد مزاحمت عمدی حریف/حریفان قرار بگیرد، امتیاز به او تعلق می‌گیرد.

اگر مزاحمت حریف غیرعمدی بوده و یا خارج از کنترل خود بازیکن باشد (نه به خاطر اجزای ثابت) امتیاز باید تکرار شود.

مورد اول: آیا دوبار ضربه زدن غیرعمدی به توپ مزاحمت محسوب می‌شود؟

تصمیم: خیر. به قانون ۲۴ (ج) مراجعه کنید.

مورد دوم: بازیکن با این ادعا که حریف/حریفان مورد مزاحمت واقع شده‌اند، بازی را متوقف می‌کند. آیا این مزاحمت است؟

تصمیم: خیر. بازیکن امتیاز را از دست می‌دهد.

مورد سوم: در جریان بازی، توپ به پرنده‌ای که بالای زمین در حال پرواز است، برخورد می‌کند. آیا این مزاحمت است؟

تصمیم: بله. امتیاز باید تکرار شود.

مورد چهارم: در جریان یک امتیاز، آیا توپ یا هر چیز دیگری که پیش از شروع امتیاز در زمین بازیکن بوده است، باعث مزاحمت آن بازیکن می‌شود؟

تصمیم: خیر.

مورد پنجم: در بازی دونفره، یار سرویس زننده و یار سرویس گیرنده مجاز به ایستادن در کدام قسمت‌های زمین هستند؟

تصمیم: یار سرویس زننده و یار دریافت کننده می‌توانند در هر موقعیتی در سمت خودشان، داخل یا خارج از زمین بایستند. در هر حال اگر بازیکن باعث ایجاد مزاحمت برای حریف/حریفان شود، قانون مزاحمت باید اجرا شود.

۲۷- اصلاح اشتباه‌ها

به عنوان یک اصل، وقتی خطایی با توجه به قوانین تنیس مشخص شد، نتیجه تمام امتیازهایی که تا آن لحظه بازی شده است به قوت خود باقی می‌ماند. اشتباه‌ها باید به صورت زیر اصلاح شوند:

الف- در جریان یک گیم معمولی یا تای‌برک، اگر بازیکن از نیمه نادرست زمین خودش سرویس زد، بلافاصله اشتباه باید اصلاح شود و سرویس زننده باید طبق امتیاز از نیمه درست زمین سرویس بزند. اگر سرویس اول پیش از آشکار شدن اشتباه، خطا شده باشد، بازیکن باید سرویس دوم را بزند.

ب- در جریان یک گیم معمولی یا تای‌برک اگر بازیکنان در سمت نادرست ایستاده باشند، بلافاصله اشتباه باید اصلاح شود و سرویس زننده باید طبق امتیاز از سمت درست زمین سرویس بزند.

پ- اگر بازیکن در جریان یک گیم معمولی خارج از نوبتش سرویس بزند، بلافاصله باید اشتباه اصلاح شده و بازیکنی که نوبتش بوده است سرویس بزند. هرچند اگر پیش از آشکار شدن اشتباه گیم تمام شده باشد، ترتیب جدید سرویس زدن باید حفظ شود. در این حالت تعویض توپ که باید بعد از مجموع گیم‌های توافق شده انجام می‌شد، یک گیم بعد از برنامه مشخص شده انجام می‌پذیرد.

سرویس خطایی که پیش از آشکار شدن اشتباه و توسط حریف زده شده است، محسوب نمی‌شود.

در بازی دونفره اگر یارهای یک تیم خارج از نوبتشان سرویس بزنند، سرویس خطا که پیش از آشکار شدن اشتباه زده شده است، به قوت خود باقی می‌ماند.

ت- اگر در جریان گیم تای‌برک بازیکن خارج از نوبتش سرویس بزند و اشتباه پس از مجموع زوج امتیازها مشخص شود، اشتباه بلافاصله اصلاح می‌شود. اگر اشتباه پس از مجموع فرد امتیازها مشخص شود، ترتیب سرویس به همان صورت ادامه می‌یابد.

سرویس خطایی که پیش از آشکار شدن اشتباه و توسط حریف زده شده است، محسوب نمی‌شود.

در بازی دونفره اگر یارهای یک تیم خارج از نوبتشان سرویس بزنند، سرویس خطا که پیش از آشکار شدن اشتباه زده شده است، به قوت خود باقی می‌ماند.

ث- در بازی دونفره و در جریان یک گیم معمولی یا تای‌برک، اگر در ترتیب دریافت دو بازیکن یک تیم، اشتباهی رخ دهد، همان ترتیب عوض شده تا پایان آن گیم ادامه پیدا می‌کند. در گیم بعدی که آن تیم دریافت کننده هستند، دو بازیکن طبق ترتیب اصلی خود در شروع ست، دریافت می‌کنند.

ج- در صورتی که در امتیاز برابر ۶ درگیم، به اشتباه تای‌برک شروع شود در حالی که از پیش توافق شده باشد که باید "ست ادونتج" برگزار شود، اگر تنها یک امتیاز بازی

شده بود، اشتباه باید بلافاصله اصلاح شود. اگر اشتباه پس از پایان امتیاز دوم مشخص شود، ست به صورت تایبرک ادامه می‌یابد.

چ- در صورتی که در امتیاز برابر ۶ درگیم، به اشتباه گیم معمولی شروع شود درحالی که از پیش توافق شده باشد که باید "تایبرک" برگزار شود، اگر تنها یک امتیاز بازی شده بود، اشتباه باید بلافاصله اصلاح شود. اگر اشتباه پس از پایان امتیاز دوم مشخص شد، ست به صورت ادونتج ادامه می‌یابد، تا به امتیاز برابر ۸ در گیم (یا مجموع گیم زوج بیشتر) برسند که در این صورت گیم تایبرک بازی می‌شود.

ح- در صورتی که به اشتباه "ست ادونتج" یا "ست تایبرک" شروع شود در حالی که از پیش توافق شده باشد که ست نهایی "مچ تایبرک" است، اگر تنها یک امتیاز بازی شده بود، اشتباه باید بلافاصله اصلاح شود. اگر اشتباه پس از پایان امتیاز دوم مشخص شد، ست تا زمانی ادامه می‌یابد که یک بازیکن یا تیم ۳ گیم ببرد (که در نتیجه برنده ست خواهد بود) یا امتیاز به برابر ۲ در گیم برسد که باید مچ تایبرک برگزار شود. هرچند اگر اشتباه پس از آغاز امتیاز دوم در گیم پنجم مشخص شود، ست به صورت تایبرک ادامه می‌یابد (ضمیمه ۴).

خ- اگر توپ به ترتیب درست تعویض نشود، وقتی دوباره نوبت سرویس بازیکن یا تیمی شد که باید با توپ نو سرویس بزند، تعویض انجام می‌شود. پس از آن، تعویض توپ به نحوی ادامه می‌یابد که تعداد گیم‌های بین دو تعویض، طبق توافق اولیه باشد. توپ نباید در جریان یک گیم عوض شود.

۲۸- نقش کادر داوری در زمین

شرح وظایف و نقش کادر داوری در مسابقاتی که برای برگزاری آن منصوب می‌شوند در ضمیمه ۵ موجود است.

۲۹- تداوم بازی

به عنوان یک اصل، بازی باید از زمانی که مسابقه شروع می‌شود (وقتی اولین سرویس بازی به جریان می‌افتد) تا زمانی که مسابقه به پایان می‌رسد، ادامه پیدا کند.

الف- بین دو امتیاز حداکثر فاصله زمانی ۲۰ ثانیه مجاز است. وقتی بازیکن‌ها در پایان یک گیم سمت زمین خود را عوض می‌کنند، حداکثر ۹۰ ثانیه زمان دارند. هرچند پس از گیم اول هر ست و در تای‌برک، بازی می‌بایست پیوسته بوده و بازیکنان بدون استراحت سمت زمین خود را عوض کنند.

در پایان هر ست زمان استراحت حداکثر ۱۲۰ ثانیه است.

حداکثر زمان از لحظه‌ای که امتیاز تمام می‌شود تا زمانی که سرویس برای امتیاز بعد زده شد، محاسبه می‌گردد.

برگزارکنندگان می‌توانند به جای ۹۰ ثانیه زمان برای تعویض سمت زمین در پایان گیم و ۱۲۰ ثانیه استراحت بین دو ست، زمان بیشتری را از فدراسیون جهانی درخواست کنند.

ب- اگر به دلیلی خارج از کنترل بازیکن، لباس، کفش، وسایل ضروری (به جز راکت) پاره یا شکسته شده و نیاز به تعویض داشته باشد، به بازیکن برای رفع مشکل زمان معقولی داده می‌شود.

پ- زمان اضافی به بازیکن برای استراحت کردن و نیروی تازه گرفتن داده نمی‌شود. هرچند بازیکنی که از مشکل پزشکی قابل درمان رنج می‌برد، اجازه استفاده از زمان استراحت پزشکی ۳ دقیقه‌ای را برای درمان آن مشکل دارد. اگر پیش از رویداد اعلام شده باشد، تعداد محدودی زمان استفاده از دستشویی/تعویض لباس نیز مجاز است.

ت- ممکن است برگزارکنندگان یک رویداد زمان استراحت حداکثر ۱۰ دقیقه را پیش از شروع رویداد مجاز اعلام کنند. این زمان استراحت می‌تواند بعد از ست سوم در مسابقات ۳ از ۵، یا بعد از ست دوم در مسابقات ۲ از ۳ باشد.

ث- زمان گرم کردن باید حداکثر ۵ دقیقه باشد، مگر اینکه برگزارکنندگان تصمیم متفاوتی بگیرند.

۳۰- راهنمایی بازیکن

راهنمایی بازیکن شامل هر نوع ارتباط، راهنمایی و دستور شنیداری یا قابل مشاهده به یک بازیکن است.

در رقابت‌های تیمی که کاپیتان تیم در زمین حضور دارد، کاپیتان می‌تواند بازیکن/بازیکنان را در فاصله استراحت بین دو ست و فاصله تعویض سمت زمین راهنمایی کند ولی در زمان تعویض زمین در پایان گیم اول هر ست و در جریان گیم تای‌برک مجاز به راهنمایی نیست.

در بقیه مسابقات راهنمایی بازیکن مجاز نیست.

مورد اول: آیا بازیکن می‌تواند با علایم مخفیانه راهنمایی شود؟

تصمیم: خیر.

مورد دوم: آیا بازیکن می‌تواند در زمانی که بازی به تعویق افتاده است راهنمایی شود؟

تصمیم: بله.

مورد سوم: آیا مربی بازیکن می‌تواند در جریان بازی با حضور در زمین، بازیکن خود را راهنمایی کند؟

تصمیم: گروه برگزاری می‌توانند اجازه حضور مربی در زمین را به فدراسیون جهانی اعلام کنند.
در رویدادهایی که حضور مربی در زمین مجاز است، مربی مشخص شده می‌تواند بر اساس روند
گروه برگزاری، وارد زمین شود.

قوانین تنیس با ویلچر

بازی تنیس با ویلچر به غیر از استثنای زیر از قوانین فدراسیون جهانی تنیس پیروی می کند.

الف- قانون دوبار برخورد با زمین

در مسابقه تنیس با ویلچر دو بار برخورد توپ با زمین مجاز است. بازیکن باید توپ را پیش از برخورد سوم با زمین برگرداند. برخورد دوم می تواند داخل یا خارج از محدوده زمین باشد.

ب- ویلچر

ویلچر بخشی از بدن محسوب می شود و همه قوانینی که درباره بدن بازیکن صدق می کند برای ویلچر نیز اجرا می شود.

پ- سرویس

سرویس باید به روش زیر زده شود:

۱. پیش از شروع سرویس، سرویس زننده باید در حالت ساکن باشد. سپس می تواند یک حرکت پیش از ضربه زدن به توپ داشته باشد.
۲. سرویس زننده باید سرویس را بدون تماس با چرخ، و بدون تماس با منطقه ای غیر از پشت خط انتهایی در امتداد فرضی خط کناری و نشانگر مرکز کامل کند.
۳. اگر امکان انجام سرویس های معمول از لحاظ جسمی برای بازیکن وجود نداشته باشد، بازیکن یا فرد دیگری می تواند توپ را برای بازیکن بیندازد و اجازه دهد پیش از ضربه یکبار به زمین بخورد. در این شرایط یک روش یکسان برای سرویس زدن باید در کل مسابقه استفاده شود.

ت- بازیکن امتیاز را از دست می دهد

بازیکن در شرایط زیر امتیاز را از دست می‌دهد:

۱. بازیکن نتواند توپ را پیش از سومین برخورد آن به زمین برگرداند؛ یا
۲. طبق قانون "ث" (که در پایین آمده است) وقتی توپ در جریان است، بازیکن از بخشی از پا یا اندام‌های پایینی بدن برای فشار آوردن به زمین یا چرخ، در هنگام سرویس، ضربه زدن، چرخیدن یا ایستادن، استفاده کند؛ یا
۳. بازیکن نتواند هنگام ضربه زدن به توپ یک طرف باسن خود را در تماس با صندلی نگه دارد.

ث- حرکت دادن صندلی با پا

۱. اگر به دلیل ناتوانی بازیکن نتواند ویلچر را از طریق چرخ حرکت دهد می‌تواند با یک پا ویلچر را حرکت دهد.
۲. حتی اگر طبق قانون ث-۱ بازیکن مجاز به استفاده از یک پا برای حرکت دادن ویلچر باشد، هیچ بخشی از پای بازیکن نباید در تماس با زمین باشد:
- ا. در جریان حرکت چرخشی رو به جلو، شامل زمانی که راکت به توپ ضربه می‌زند؛
- ب. از آغاز حرکت سرویس تا زمانی که توپ به راکت برخورد می‌کند.
۳. بازیکنی که این قانون را نقض کند، امتیاز را از دست می‌دهد.

ج- تنیس بازیکن عادی / با ویلچر

هنگامی که یک بازیکن تنیس با ویلچر در مقابل یا با یک فرد عادی در بازی تک‌نفره یا دونفره بازی می‌کند، قوانین تنیس با ویلچر برای بازیکن روی ویلچر اعمال می‌شود در حالی که قوانین تنیس برای بازیکنان عادی برای بازیکن سالم به کار می‌رود. در این شرایط، دو بار برخورد توپ با زمین برای بازیکن روی ویلچر مجاز است در حالی که برای بازیکن عادی یکبار برخورد مجاز شمرده می‌شود.

توجه: تعریف قسمت‌های پایینی بدن: پایین بدن شامل باسن، ران، ساق، قوزک و پنجه پا می‌شود.

اصلاحیه قوانین تنیس

متن رسمی و قاطع قوانین تنیس باید همیشه به زبان انگلیسی باشد و هیچ تغییر یا تفسیری از این قوانین نمی‌تواند صورت بگیرد، مگر اینکه در مجمع عمومی سالانه انجمن تصمیم‌گیری شود. همچنین اطلاعیه تصمیم درباره تغییر در قانون از طریق فدراسیون و طبق ماده ۱۷ قانون اساسی فدراسیون جهانی تنیس (اطلاعیه تصمیم‌گیری‌ها) دریافت می‌شود که این تصمیم یا تصمیم‌هایی با تاثیر مشابه، باید توسط اکثریت دوسوم رای دهندگان اتخاذ شود.

هر تغییری که تصویب شود باید از روز اول ژانویه اجرا شود مگر اینکه در نشست و با نظر اکثریت، تصمیم دیگری گرفته شود.

در هر حال هیئت مدیره می‌تواند تمام مسایل ضروری درباره تفسیر که باید تایید شوند را در نشست عمومی بعدی مطرح کند.

این قانون در هیچ زمانی نمی‌تواند بدون رضایت و اتفاق آرای نشست عمومی تغییر کند.

ضمیمه ۱

توپ

برای تمام محاسبه‌ها در ضمیمه ۱، استفاده از سیستم استاندارد جهانی واحدها (SI) در اولویت است.

الف- سطح خارجی توپ باید یکنواخت شامل پوشش پارچه‌ای بوده و رنگ سفید یا زرد داشته باشد. اگر توپ درز داشته باشد باید بدون کوک باشد.

ب- از آنجا که بیش از یک نوع توپ مشخص شده است، توپ‌ها باید مطابق با جدول زیر باشد.

ارتفاع بالا ^۳	نوع سوم (کم سرعت) ^۲	نوع دوم (متوسط) ^۱	نوع اول (پر سرعت)	
۵۹/۴-۵۶/۰ گرم	۵۹/۴-۵۶/۰ گرم	۵۹/۴-۵۶/۰ گرم	۵۹/۴-۵۶/۰ گرم	جرم (وزن)
۶/۸۶-۶/۵۴ سانتی‌متر	۷/۳۰-۷/۰۰ سانتی‌متر	۶/۸۶-۶/۵۴ سانتی‌متر	۶/۸۶-۶/۵۴ سانتی‌متر	اندازه
۱۲۲-۱۳۵ سانتی‌متر	۱۴۷-۱۳۵ سانتی‌متر	۱۴۷-۱۳۵ سانتی‌متر	۱۴۷-۱۳۵ سانتی‌متر	جهش
۰/۷۴ - ۰/۵۶ سانتی‌متر	۰/۷۴ - ۰/۵۶ سانتی‌متر	۰/۷۴ - ۰/۵۶ سانتی‌متر	۰/۶۰ - ۰/۵۰ سانتی‌متر	تغییر شکل روبه جلو ^۴
۱/۰۸ - ۰/۸۰ سانتی‌متر	۱/۰۸ - ۰/۸۰ سانتی‌متر	۱/۰۸ - ۰/۸۰ سانتی‌متر	۰/۹۱ - ۰/۶۷ سانتی‌متر	تغییر شکل درب‌رگشت ^۴

برای تبدیل واحد گرم به اونس کافیست عدد گرم را بر ۲۸/۳۴ و برای تبدیل سانتی‌متر به اینچ، عدد سانتی‌متر را بر ۲/۵۴ تقسیم کنید.

نکته:

^۱ فشار داخل این توپ می‌تواند تنظیم شده یا بدون فشار باشد. فشار داخلی توپ بدون فشار نباید بیش از ۷ کیلو پاسکال (۱ psi) باشد و می‌تواند برای بازی در ارتفاع بالاتر از ۱۲۱۹ متر (۴۰۰۰ فوت) بالای سطح دریا استفاده شود که باید ۶۰ روز یا بیشتر در ارتفاع مسابقه مورد نظر قرار گیرد تا با آب و هوای جدید تطابق یابد.

^۲ این توپ نیز برای بازی در ارتفاع بالا روی هر نوع سطح بالاتر از ۱۲۱۹ متر (۴۰۰۰ فوت) بالاتر از سطح دریا توصیه می‌شود.

^۳ فشار داخل این توپ تنظیم شده است و این توپ تنها مخصوص ارتفاع ۱۲۱۹ متر (۴۰۰۰ فوت) بالاتر از سطح است.

^۴ تغییر شکل، میانگین یک بار محاسبه اندازه روی هر یک از سه محور قائمه است. دو محاسبه نباید بیش از ۰/۰۸ سانتی‌متر با هم تفاوت داشته باشد.

پ- به علاوه، توپ باید با موارد دوام که در جدول زیر آمده است، مطابقت داشته باشد:

جرم (وزن)	جهش	تغییر شکل رو به جلو	تغییر شکل در برگشت
حد اکثر تغییر ^۱	۰/۴ گرم	۴/۰ سانتی‌متر	۰/۰۸ سانتی‌متر
		۰/۱۰ سانتی‌متر	

نکته:

^۱ بزرگترین حد تغییر در ویژگی‌های مشخص، در نتیجه آزمایش دوام که در نسخه کنونی زمین‌های شناخته شده، سطوح دسته بندی شده و توپ‌های مورد تایید

فدراسیون جهانی تنیس شرح داده شده است، می‌باشد. در آزمایش دوام از تجهیزات آزمایشگاهی برای شبیه سازی تاثیر ۹ گیم بازی استفاده می‌شود.

ت- تمام آزمایش‌های جهش، جرم، اندازه، تغییر شکل و دوام باید مطابق با قوانین موجود در نسخه کنونی زمین‌های شناخته شده، سطوح دسته بندی شده و توپ‌های مورد تایید فدراسیون جهانی تنیس انجام شود.

دسته بندی سرعت زمین

روش آزمایش فدراسیون جهانی تنیس برای تعیین سرعت سطح زمین، ITF CS 01/02 (درجه بندی فدراسیون جهانی تنیس برای سرعت زمین) است که در قالب "راهنمای فدراسیون جهانی تنیس در مورد روش‌های آزمایش سطوح زمین تنیس" به چاپ رسیده است.

سطوح زمین که با درجه ۰ تا ۲۹ درجه بندی فدراسیون جهانی تنیس برای سرعت زمین، به عنوان گروه ۱ (سرعت کم) درجه بندی می‌شوند. زمین‌های خاک و دیگر انواع سطوح معدنی نامحدود در این دسته بندی هستند.

سطوح زمین با درجه ۳۰ تا ۳۴ درجه بندی فدراسیون جهانی تنیس برای سرعت زمین، به عنوان گروه ۲ (سرعت کم - متوسط) درجه بندی می‌شوند در حالی که سطوحی با درجه ۳۵ تا ۳۹ درجه بندی فدراسیون جهانی تنیس برای سرعت زمین به عنوان گروه ۳ (سرعت متوسط) طبقه بندی می‌شوند. زمین‌های پوشیده شده با آکرلیک و سطوح فرش نازک در این دسته بندی هستند.

سطوح زمین با درجه ۴۰ تا ۴۴ درجه بندی فدراسیون جهانی تنیس برای سرعت زمین، به عنوان گروه ۴ (سرعت متوسط - زیاد) درجه بندی می‌شوند. هرچند سطوحی با درجه ۴۵ و بیشتر درجه بندی فدراسیون جهانی تنیس برای سرعت زمین، به عنوان گروه ۵ (سرعت زیاد) طبقه بندی می‌شوند. زمین‌های چمن طبیعی و مصنوعی و برخی سطوح فرش نازک در این دسته بندی هستند.

مورد اول: کدام نوع توپ برای کدام نوع زمین باید مورد استفاده قرار گیرد؟

تصمیم: ۳ نوع مختلف توپ برای بازی تحت قوانین تنیس تایید شده است:

۱. توپ نوع اول ۱ (سرعت زیاد) برای بازی روی سطوح با سرعت کم

۲. توپ نوع ۲ (سرعت متوسط) برای بازی روی زمینی با سطوح کم-متوسط،

متوسط و متوسط-زیاد

۳. توپ نوع ۳ (سرعت کم) برای بازی روی سطوح با سرعت زیاد

توجه:

در یک دوره آزمایشی دو ساله (۲۰۱۲-۲۰۱۳) علاوه بر توپ‌های معرفی شده در بالا توپ رده ۱ (سبز) که در ضمیمه ۶ آمده است می‌تواند برای تمام سطوح رقابتی به جز مسابقات تنیس حرفه‌ای رده بندی جهانی، دیویس کاپ، فدرکاپ، رویدادهای جوانان و رقابت‌های تیمی مورد تایید فدراسیون جهانی تنیس و انجمن‌های منطقه‌ای وابسته، رویدادهای تیمی و حوزه بزرگسالان فدراسیون جهانی تنیس و رویدادهای تیمی و حوزه ویلچر فدراسیون جهانی تنیس مورد استفاده قرار گیرد.

در طول این دوره آزمایشی، هر فدراسیون ملی می‌تواند تصمیم بگیرد در کدام رویداد رقابتی ملی از توپ رده ۱ (سبز) استفاده شود.

ضمیمه ۲

راکت

برای تمام محاسبات ضمیمه ۲ استفاده از سیستم استاندارد جهانی واحدها (SI) در اولویت است.

الف- صفحه راکت، یعنی فضای اصلی شبکه زه که در حد فاصل نقاط ورودی زه به قاب یا نقاط برخورد زه با قاب -هرکدام که کوچکتر است- قرار دارد، باید مسطح و شبکه یکنواختی از زه‌های متقاطع و متصل به قاب باشد. به نحوی که در محل تقاطع به صورت متناوب در هم بافته شده یا متصل باشد. شبکه زه باید در مجموع یکنواخت بوده و به طور خاص در مرکز متراکم‌تر از مابقی شبکه نباشد.

راکت باید طوری طراحی و زه‌کشی شود که ویژگی‌های بازی در هر دو سطح آن مشابه باشد. نباید به راکت شی، پیش آمدگی و ابزار دیگری متصل باشد. مگر آنچه فقط و به ویژه برای محدود کردن یا ممانعت از فرسودگی، پارگی و لرزش و فقط در مورد قاب برای توزیع وزن به کار می‌رود. این شی، پیش آمدگی و ابزار باید اندازه و مکان منطقی برای اهداف یاد شده داشته باشد.

ب- طول قاب راکت شامل دسته نباید بیش تر از $73/7$ سانتی‌متر (۲۹ اینچ) باشد. عرض قاب راکت نباید از $31/7$ سانتی‌متر ($12/5$ اینچ) بیشتر شود. طول سطح صفحه نباید بیش از $39/4$ سانتی‌متر ($15/5$ اینچ) و عرض آن نباید بیش از $29/2$ سانتی‌متر ($11/5$ اینچ) باشد.

پ- قاب شامل دسته و زه باید بدون هر نوع ابزاری باشد که از لحاظ فیزیکی شکل راکت را عوض می‌کند یا از لحاظ فیزیکی توزیع وزن را به سمت محور طولی راکت تغییر می‌دهد تا انرژی حرکت چرخشی برای ضربه زدن تغییر کند یا هر تغییر جزئی در ویژگی‌های فیزیکی که بر عملکرد راکت در جریان یک امتیاز موثر است، ایجاد

می‌کند. هیچ منبع انرژی که به هر نحوی در ویژگی‌های بازی یک راکت موثر است یا در آن تغییر ایجاد می‌کند نمی‌تواند در داخل راکت به کار رفته یا به آن متصل شود.

ت- راکت باید بدون هر نوع ابزاری باشد که ارتباط، راهنمایی یا دستورالعمل قابل دیدن یا شنیدن را برای بازیکن در جریان مسابقه فراهم می‌کند.

ضمیمه ۳

تبلیغات

۱- تبلیغ روی تور زمانی مجاز است که در فاصله ۰/۹۱۴ متر (۳ فوت) از مرکز پایه‌های تور باشد به نحوی که در دید بازیکن یا شرایط بازی اختلالی ایجاد نکند.

یک علامت (غیر تبلیغاتی) گروه برگزاری در قسمت پایینی تور، حداقل ۰/۵۱ متر (۲۰ اینچ) از بالای تور، مجاز است به نحوی که در دید بازیکنان یا شرایط بازی اختلالی ایجاد نکند.

۲- تبلیغ، علامت یا هر ماده دیگری در پشت و کنار زمین، زمانی مجاز است که در دید بازیکن یا شرایط بازی اختلالی ایجاد نکند.

۳- تبلیغ، علامت یا هر ماده دیگری روی سطح زمین خارج از خطوط، زمانی مجاز است که در دید بازیکن یا شرایط بازی اختلالی ایجاد نکند.

۴- علاوه بر موارد (۱)، (۲) و (۳) در بالا، هر نوع تبلیغ، علامت یا هر ماده دیگری روی تور یا در پشت و کنار زمین یا روی سطح زمین خارج از خطوط نباید به رنگ سفید، زرد یا سایر رنگ‌های روشن باشد که در دید بازیکن یا شرایط بازی اختلال ایجاد کند.

۵- تبلیغ، علامت یا هر ماده دیگری داخل خطوط زمین مجاز نیست.

ضمیمه ۴

روش‌های امتیازدهی و شیوه‌های جایگزین

امتیازدهی در یک گیم (قانون ۵):

شیوه امتیازدهی "No-Ad"

این روش به عنوان یک روش جایگزین در محاسبه امتیاز می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد.

با توجه به اینکه ابتدا امتیاز سرویس زننده اعلام می‌شود، گیم "No-Ad" به صورت زیر محاسبه می‌گردد:

بدون امتیاز - هیچ

امتیاز اول - ۱۵

امتیاز دوم - ۳۰

امتیاز سوم - ۴۰

امتیاز چهارم - گیم

اگر هر دو بازیکن/تیم سه امتیاز کسب کنند امتیاز "دیوس" است و یک امتیاز تعیین کننده گیم، بازی می‌شود. دریافت کننده/دریافت کننده‌ها می‌توانند تصمیم بگیرند سرویس را از نیمه چپ یا راست زمین دریافت کنند. در بازی دونفره بازیکنان تیم دریافت کننده نمی‌توانند جای خود را برای دریافت امتیاز تعیین کننده تغییر دهند. بازیکن/تیمی که امتیاز تعیین کننده را می‌گیرد برنده گیم است.

در بازی دونفره مختلط، بازیکن جنس موافق سرویس زننده باید امتیاز تعیین کننده را دریافت کند. بازیکنان تیم دریافت کننده نمی‌توانند جای خود را برای دریافت امتیاز تعیین کننده تغییر دهند.

امتیازدهی در یک ست (قانون ۶ و ۷):

۱- ست کوتاه

اولین بازیکن/تیم که ۴ گیم بگیرد، برنده ست است به این شرط که در امتیاز ۳-۳ برتری دو گیم نسبت به حریف/حریفان را حفظ کند. اگر امتیاز به ۴ گیم برابر برسد، یک گیم تایبرک بازی می‌شود.

۲- مچ تایبرک (۷ امتیازی)

وقتی امتیاز در یک مسابقه به یک ست برابر در بازی ۲ از ۳ یا دو ست برابر در بازی ۳ از ۵ رسید، یک گیم تایبرک نتیجه بازی را تعیین می‌کند. این گیم تایبرک جایگزین ست تعیین کننده پایانی می‌شود.

بازیکن/تیمی که به امتیاز ۷ برسد برنده این مچ تایبرک و مسابقه است به این شرط که از امتیاز ۵-۵ اختلاف ۲ امتیاز نسبت به حریف حفظ شود.

۳- مچ تایبرک (۱۰ امتیازی)

وقتی امتیاز در یک مسابقه به یک ست برابر در بازی ۲ از ۳ یا دو ست برابر در بازی ۳ از ۵ رسید، یک گیم تایبرک نتیجه بازی را تعیین می‌کند. این گیم تایبرک جایگزین ست تعیین کننده پایانی می‌شود.

بازیکن/تیمی که به امتیاز ۱۰ برسد برنده این مچ تایبرک و مسابقه است به این شرط که از امتیاز ۸-۸ اختلاف ۲ امتیاز نسبت به حریف حفظ شود.

توجه: وقتی از مچ تایبرک به جای ست پایانی استفاده می‌شود:

- ترتیب اولیه سرویس زدن ادامه می‌یابد. (قانون ۵ و ۱۴)
- در بازی دونفره ترتیب سرویس و دریافت در یک تیم می‌تواند تغییر کند، مشابه اتفاقی که در ابتدای هر ست رخ می‌دهد. (قانون ۱۴ و ۱۵)

- پیش از شروع مچ تای برک ۱۲۰ ثانیه استراحت مجاز است.
- پیش از شروع مچ تای برک نباید تعویض توپ صورت گیرد حتی اگر زمان آن رسیده باشد.

تعویض زمین (قانون ۱۰):

این روش جایگزین ترتیب تعویض زمین می تواند در گیم تای برک مورد استفاده قرار گیرد.

در جریان یک گیم تای برک، بازیکنان باید بعد از امتیاز اول و پس از هر ۴ امتیاز زمین خود را عوض کنند.

بجا در سرویس (قانون ۲۲):

در این روش جایگزین، بازی بدون بجا در سرویس در قانون ۲۲ (الف) انجام می شود. به این معنی که توپ سرویسی که به تور، نوار و کمربند برخورد می کند، در گردش است.

(این روش به عنوان "قانون بدون بجا" شناخته می شود).

ضمیمه ۵

شرح وظایف کادر دآوری

درخصوص مسایل مربوط به قوانین تنیس، سرداور قدرت تام دارد و تصمیم پایانی را می‌گیرد.

در مسابقه‌هایی که با داور صندلی برگزار می‌شود، داور صندلی قدرت تام درخصوص مسایل مربوط به وقایع در جریان مسابقه را دارد.

بازیکن حق دارد در شرایطی که با تفسیر داور صندلی از قانون موافق نیست، حضور سرداور در زمین را درخواست کند.

در مسابقه‌هایی که داوران خط و تور حضور دارند، علایم مربوط به خط خود (شامل خطای پا) یا تور را اعلام می‌کنند. داور صندلی می‌تواند در شرایطی که مطمئن است داور خط یا تور اشتباه کرده است، رای را تغییر دهد. در صورت نبود داور خط یا تور، داور صندلی مسئول اعلام‌های خطوط (شامل خطای پا) یا تور است.

اگر داور خط به خاطر بلوکه شدن توسط بازیکن، نتواند اعلام کند باید بلافاصله به داور صندلی که تصمیم گیرنده است، علامت دهد. اگر داور خط نتواند اعلام کند یا حضور نداشته باشد، و داور صندلی نتواند در مورد رخداد تصمیم بگیرد، امتیاز باید تکرار شود.

در رویدادهای تیمی که سرداور در زمین حضور دارد، سرداور تصمیم گیرنده پایانی درباره وقایع زمین است.

داور صندلی می‌تواند هر زمانی که ضروری یا مناسب دید، بازی را متوقف کند یا به تعویق بیندازد.

سرداور هم می‌تواند در شرایط تاریکی، آب و هوا یا شرایط ناسازگار بازی را متوقف کند یا به تعویق بیندازد. توقف یا تعلیق بازی باید در پایان ست یا پس از تعداد

گیم‌های زوج در ست در جریان، انجام شود. پس از تعلیق بازی، امتیاز و جای بازیکنان در زمین برای از سرگیری مسابقه حفظ می‌شود.

داور صندلی یا سرداور درباره تداوم بازی و راهنمایی بازیکن با توجه به تخلف رفتاری که تایید شده و در جریان است، تصمیم می‌گیرد.

مورد اول: داور صندلی پس از تغییر رای، اعلام سرویس اول برای سرویس زننده می‌کند. اما دریافت کننده ادعا می‌کند که باید سرویس دوم زده شود چون سرویس زننده یک سرویس خطا داشته است. آیا سرداور می‌تواند برای تصمیم‌گیری به زمین فراخوانده شود؟

تصمیم: بله داور صندلی تصمیم اولیه درباره قوانین تنیس (موارد مربوط به رخدادهای مشخص زمین) را می‌گیرد. در هر حال اگر بازیکنی نسبت به رای داور صندلی درخواست تجدید نظر داشته باشد، سرداور برای اتخاذ تصمیم پایانی باید به زمین فراخوانده شود.

مورد دوم: اعلام اوت شده است. ولی بازیکن ادعا می‌کند که توپ داخل بوده است. آیا می‌توان برای تصمیم‌گیری سرداور را به زمین فراخواند؟

تصمیم: خیر. درمورد وقایع زمین (موارد مربوط به رخدادهای مشخص زمین) داور صندلی تصمیم پایانی را می‌گیرد.

مورد سوم: اگر به نظر داور صندلی اشتباه واضحی در امتیاز تمام شده رخ داده باشد، آیا داور صندلی می‌تواند در پایان امتیاز رای داور خط را عوض کند؟

تصمیم: خیر. داور صندلی تنها بلافاصله پس از رخ دادن اشتباه آشکار می‌تواند رای داور خط را تغییر دهد.

مورد چهارم: داور خط یک توپ را اوت اعلام می‌کند و سپس بازیکن ادعا می‌کند که توپ داخل بوده است. آیا داور صندلی می‌تواند رای داور خط را عوض کند؟

تصمیم: خیر. داور صندلی نباید هیچ وقت در نتیجه اعتراض بازیکن، رای را تغییر دهد.

مورد پنجم: داور خط اعلام اوت می‌کند. داور صندلی دید کامل نداشته ولی فکر می‌کند توپ داخل بوده است. آیا داور صندلی می‌تواند رای داور خط را عوض کند؟

تصمیم: خیر. داور صندلی تنها وقتی می‌تواند رای را تغییر دهد که مطمئن است داور خط اشتباه آشکاری انجام داده است.

مورد ششم: آیا داور خط مجاز است پس از اعلام امتیاز توسط داور صندلی، اعلام را عوض کند؟

تصمیم: بله. اگر داور خط متوجه اشتباه شود بلافاصله باید تصحیح کند. البته در شرایطی که در نتیجه اعتراض بازیکن نباشد.

مورد هفتم: اگر داور خط یا صندلی اعلام اوت کند و سپس رای را به داخل بودن توپ عوض کند، تصمیم صحیح چیست؟

تصمیم: داور صندلی باید تصمیم بگیرد اعلام اولیه اوت برای بازیکن مزاحمت ایجاد کرده است یا خیر. اگر مزاحمت بوده است امتیاز باید تکرار شود و اگر نبوده بازیکنی که به توپ ضربه زده است امتیاز می‌گیرد.

مورد هشتم: باد توپ را از روی تور به عقب برمی‌گرداند و بازیکن به درستی از روی تور اقدام به ضربه زدن به توپ می‌کند. حریف مانع بازیکن می‌شود. تصمیم صحیح چیست؟

تصمیم: داور صندلی تصمیم می‌گیرد که مزاحمت عمدی یا غیرعمدی بوده است. سپس تصمیم می‌گیرد امتیاز را به بازیکنی که مزاحمت برایش ایجاد شده است بدهد یا امتیاز را تکرار کند.

روش‌های بررسی جای توپ

- ۱- بررسی جای توپ تنها در زمین‌های خاکی انجام می‌شود.
- ۲- درخواست بررسی توپ توسط بازیکن/تیم تنها زمانی مجاز است که داور صندلی از روی صندلی‌اش نمی‌تواند پس از ضربه تمام کننده یا وقتی بازیکن/تیم، بازی را نگذاشته است، با اطمینان رای را اعلام کند (برگشت دادن توپ مجاز است ولی بعد از آن بازیکن باید بلافاصله توقف کند).
- ۳- وقتی داور صندلی تصمیم می‌گیرد جای توپ را بررسی کند، باید از صندلی پایین برود و بررسی را انجام دهد. اگر نمی‌داند جای توپ کجاست، می‌تواند از داور خط سوال کند و فقط در پیدا کردن جای توپ کمک بگیرد، اما بعد باید خودش آن را بررسی کند.
- ۴- اگر داور خط و داور صندلی نتوانند جای توپ را معین کنند و یا جای توپ واضح نباشد، اعلام اولیه یا تغییر رای به قوت خود باقی می‌ماند.
- ۵- وقتی داور صندلی یک جای توپ را معین کرد و تصمیم گرفت، تصمیم نهایی بوده و قابل اعتراض نیست.
- ۶- در زمین‌های خاکی، داور صندلی نباید در اعلام امتیاز عجله کند. مگر اینکه اطمینان کامل داشته باشد. در غیر این صورت، باید پیش از اعلام امتیاز صبر کند تا مطمئن شود بررسی جای توپ ضروری است یا خیر.
- ۷- در بازی دونفره بازیکن معترض باید به نحوی اعتراض کند که یا بازی متوقف شود یا داور صندلی بازی را نگه دارد. اگر از داور صندلی درخواست تجدیدنظر شد، ابتدا باید مطمئن شود که اعتراض درست است یا نه. اگر اعتراض درست نبود یا دیر صورت گرفته بود، داور صندلی تعیین می‌کند که تیم حریف به عمد مورد مزاحمت قرار گرفته است یا خیر.

۸- اگر بازیکنی پیش از اعلام نهایی داور صندلی، جای توپ را پاک کند، اعلام را قبول کرده است.

۹- بازیکن نمی‌تواند برای کنترل جای توپ از تور رد شود و در صورت رد شدن مشمول مورد رفتار غیر ورزشی از نقض قوانین رفتاری می‌شود.

شیوه بازبینی الکترونیکی

در رویدادهایی که از سیستم بازبینی الکترونیکی استفاده می‌شود، شیوه زیر باید دنبال شود:

۱- درخواست بازبینی الکترونیکی برای اعلام خط یا تغییر رای، توسط بازیکن (تیم) تنها پس از ضربه تمام کننده امتیاز یا وقتی بازیکن (تیم) بازی را متوقف کرده، مجاز است (برگشت دادن توپ مجاز است ولی بعد از آن بازیکن باید بلافاصله توقف کند).

۲- وقتی داور صندلی درباره صحت اعلام یک خط یا تغییر رای، شک دارد برای استفاده از بازبینی الکترونیکی تصمیم می‌گیرد. در هر حال، اگر داور صندلی اعتقاد داشته باشد که بازیکن درخواست غیرمنطقی دارد یا در زمان معین درخواست نکرده است، می‌تواند درخواست بازبینی الکترونیکی را قبول نکند.

۳- در بازی دونفره بازیکن معترض باید به نحوی اعتراض کند که یا بازی متوقف شود یا داور صندلی بازی را نگه دارد. اگر از داور صندلی درخواست تجدیدنظر شد، ابتدا باید مطمئن شود که اعتراض درست است یا نه. اگر اعتراض درست نبود یا دیر صورت گرفته بود، داور صندلی تعیین می‌کند که تیم حریف به عمد مورد مزاحمت قرار گرفته است یا خیر. که در صورت عمدی بودن تیم درخواست کننده امتیاز را از دست می‌دهد.

۴- برای تصمیم‌گیری درباره اعلام یک خط یا تغییر رای، اگر به هر دلیلی بازبینی الکترونیکی ممکن نباشد، تغییر رای یا اعلام اولیه به قوت خود باقی است.

۵- تصمیم پایانی داور صندلی نتیجه بازیینی الکترونیکی خواهد بود و قابل اعتراض نیست. اگر برای بازیینی جای یک توپ خاص نیاز به انتخاب دستی برای سیستم باشد، یک مامور بازیینی تایید شده از طرف سرداور تصمیم می گیرد کدام جای توپ بررسی شده است.

۶- هر بازیکن (تیم) در هر ست می تواند ۳ بار درخواست بازیینی ناموفق و یک درخواست بازیینی اضافی در تایبرک داشته باشد. در مسابقه هایی با ست ادونتج، بازیکنان (تیم ها) در امتیاز برابر ۶ در گیم و پس از آن هر ۱۲ گیم، حداکثر ۳ درخواست بازیینی ناموفق دریافت می کنند. در مسابقه هایی با مچ تایبرک، مچ تایبرک یک ست جدید محسوب شده و هر بازیکن (تیم) با ۳ درخواست بازیینی شروع می کند. بازیکنان (تیم ها) می توانند تعداد نامحدودی درخواست بازیینی موفق داشته باشند.

ضمیمه ۶

رقابت‌های تنیس زیر ۱۰ سال

زمین:

علاوه بر زمین (با ابعاد کامل) که در قانون ۱ شرح داده شد، ابعاد زیر می‌تواند برای مسابقات تنیس ۱۰ و زیر ۱۰ سال به کار رود:

- زمین قرمز برای مسابقات تنیس ۱۰ و زیر ۱۰ سال باید مستطیل و بین ۱۰/۹۷ متر (۳۶ فوت) تا ۱۲/۸۰ متر (۴۲ فوت) طول و بین ۴/۲۷ متر (۱۴ فوت) تا ۶/۱۰ متر (۲۰ فوت) عرض داشته باشد. ارتفاع تور در مرکز باید بین ۰/۸۰۰ متر (۳۱/۵ اینچ) تا ۰/۸۳۸ متر (۳۳ اینچ) باشد.
- زمین نارنجی باید مستطیل بوده و بین ۱۷/۶۸ متر (۵۸ فوت) تا ۱۸/۲۹ متر (۶۰ فوت) طول و بین ۶/۱۰ متر (۲۰ فوت) تا ۸/۲۳ متر (۲۷ فوت) عرض داشته باشد. ارتفاع تور در مرکز باید بین ۰/۸۰۰ متر (۳۱/۵ اینچ) تا ۰/۹۱۴ متر (۳۶ اینچ) باشد.

توپ:

تنها توپ‌های زیر می‌توانند در مسابقات تنیس ۱۰ و زیر ۱۰ سال مورد استفاده قرار گیرند:

- توپ رده ۳ (قرمز) که برای بازی در زمین قرمز توسط بازیکنان زیر ۸ سال با راکتی با حداکثر طول ۵۸/۴ سانتی‌متری (۲۳ اینچی) توصیه می‌شود.
- توپ رده ۲ (نارنجی) که برای بازی در زمین نارنجی توسط بازیکنان ۸ تا ۱۰ سال با راکتی بین ۵۸/۴ تا ۶۳/۵ سانتی‌متر (۲۳ تا ۲۵ اینچ) طول توصیه می‌شود.

- توپ رده ۱ (سبز) که برای بازی در زمینی با ابعاد کامل توسط بازیکنان ۹ تا ۱۰ سال با راکتی بین ۶۳/۵ تا ۶۶/۰ سانتی متر (۲۵ تا ۲۶ اینچ) طول توصیه می شود.

توجه: انواع دیگر توپ که در ضمیمه ۱ شرح داده شد، نمی تواند در مسابقات تنیس ۱۰ و زیر ۱۰ سال مورد استفاده قرار گیرد.

ویژگی های توپ رده ۱، ۲ و ۳:

رده ۱ (سبز)	رده ۲ (نارنجی)	رده ۳ (قرمز)	رده ۳ (قرمز)	
استاندارد	استاندارد	استاندارد	فوم	
۵۱/۵ - ۴۷/۰ گرم	۴۹/۹ - ۳۶/۰ گرم	۴۹/۰ - ۳۶/۰ گرم	۴۳/۰ - ۲۵/۰ گرم	جرم (وزن)
۶/۸۶ - ۶/۳۰ سانتی متر	۶/۸۶ - ۶/۰۰ سانتی متر	۸/۰۰ - ۷/۰۰ سانتی متر	۹/۰۰ - ۸/۰۰ سانتی متر	اندازه
۱۳۵ - ۱۲۰ سانتی متر	۱۲۰ - ۱۰۵ سانتی متر	۱۰۵ - ۹۰ سانتی متر	۱۰۵ - ۸۵ سانتی متر	جهش
۱/۰۵ - ۰/۸۰ سانتی متر	۱/۶۵ - ۱/۴۰ سانتی متر	-	-	تغییر شکل رو به جلو

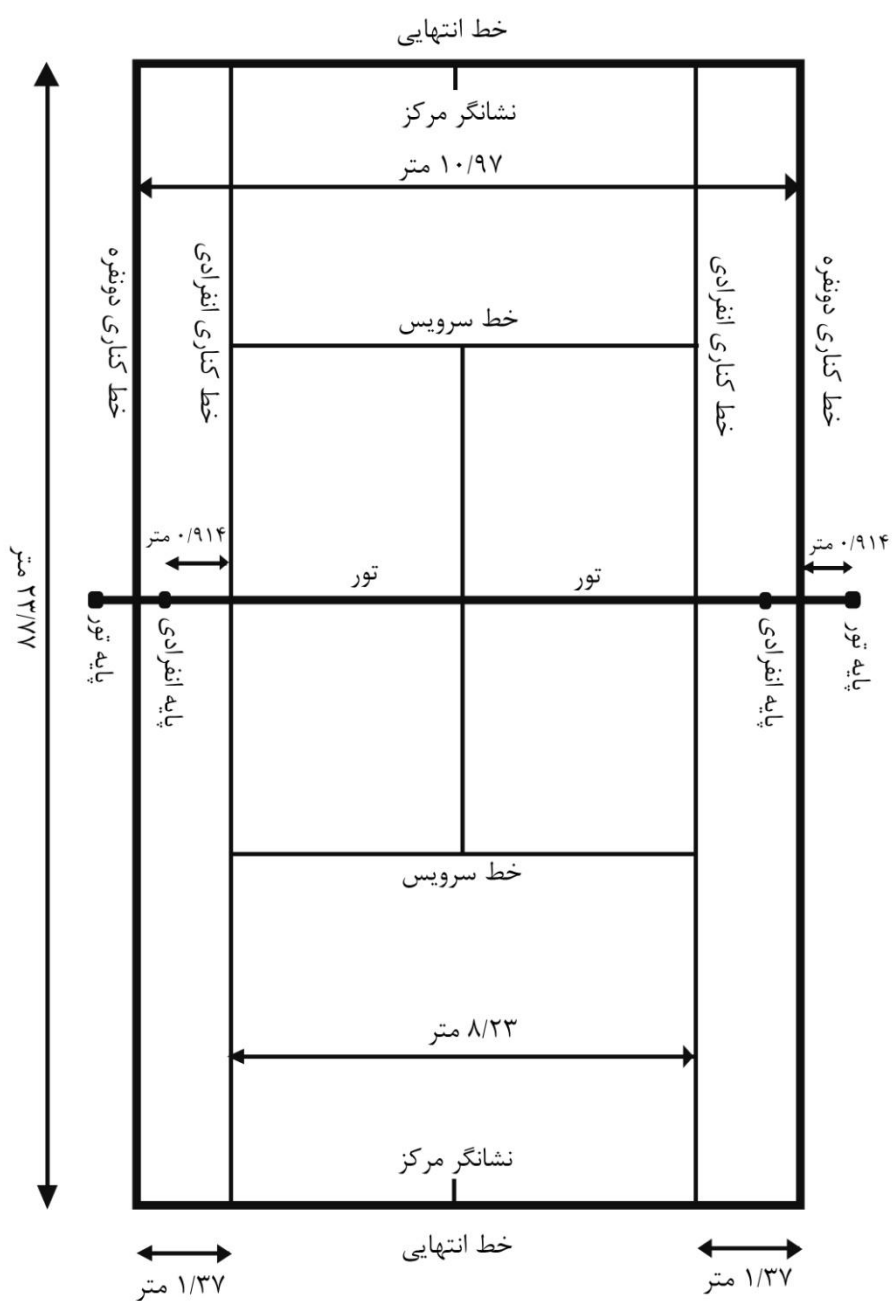
تمام آزمایش های جهش، جرم، اندازه و تغییر شکل باید مطابق با قوانین موجود در نسخه کنونی زمین های شناخته شده، سطوح دسته بندی شده و توپ های مورد تایید فدراسیون جهانی تنیس انجام شود.

شیوه‌های محاسبه امتیاز:

در مسابقات تنیس ۱۰ و زیر ۱۰ سال که از توپ‌های رده ۳ (قرمز)، رده ۲ (نارنجی) و رده ۱ (سبز) استفاده می‌شود، شیوه‌های محاسبه امتیاز که در قوانین تنیس (شامل آنچه در ضمیمه ۴ مشخص شده است) می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد. به علاوه از روش‌های امتیازدهی کوتاه شامل یک مچ تایبرک، ۲ تایبرک از ۳ تایبرک، ۲ مچ تایبرک از ۳ مچ تایبرک یا یک ست هم می‌توان استفاده کرد.

ضمیمه ۷

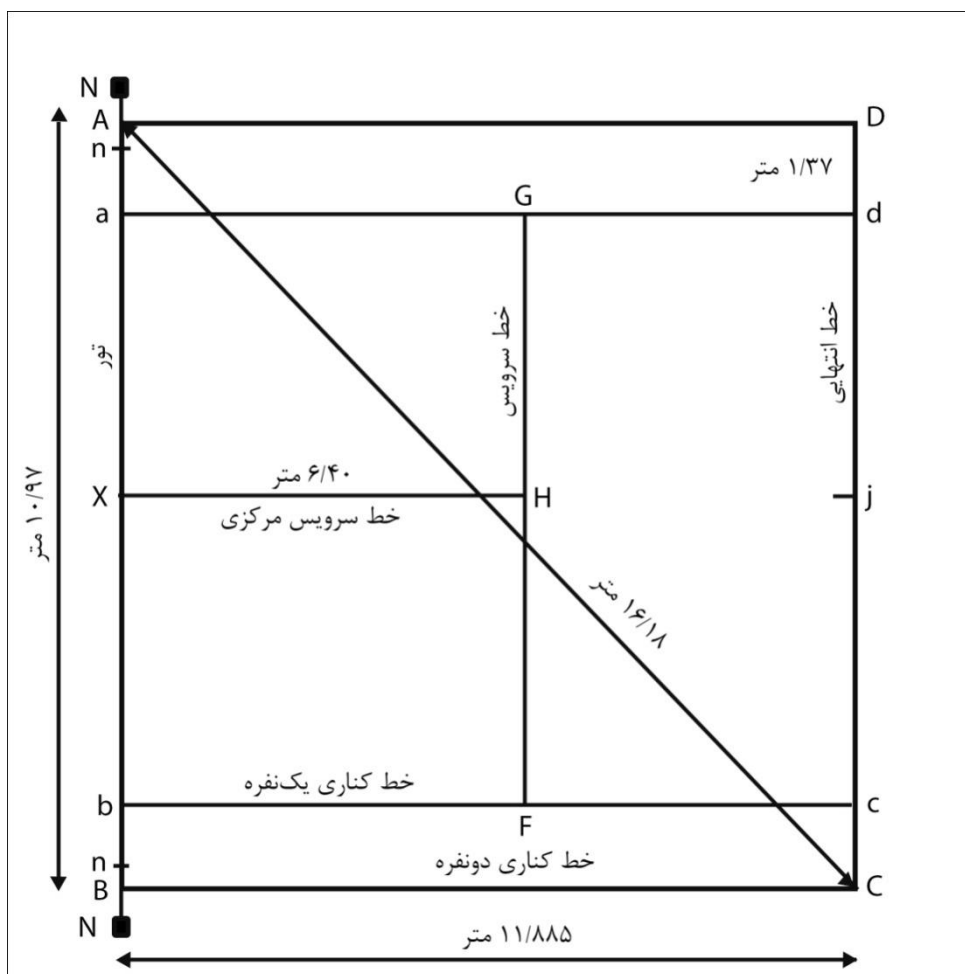
نقشه زمین



توجه: تمام محاسبه‌های زمین بر اساس خارج خطوط اندازه‌گیری می‌شود.

ضمیمه ۸

پیشنهادهایی برای علامت گذاری زمین



توجه: تمام محاسبه‌های زمین بر اساس خارج خطوط اندازه‌گیری می‌شود.

روش زیر برای زمین‌های تک‌نفره و دونفره ترکیبی، معمول است. (نکته‌ای که در پایین آمده برای زمینی تک منظوره است).

ابتدا محل تور را به وسیله خط مستقیمی با ۱۲/۸۰ متر (۴۲ فوت) طول مشخص، وسط آن را پیدا کنید (X در نمودار بالا) و در هر طرف محاسبه‌های زیر را انجام داده و علامت‌گذاری کنید:

در ۴/۱۱ متری نقاط a و b جایی که محل تقاطع تور و خطوط کناری داخلی است،

در ۵/۰۳ متری محل پایه های انفرادی (n,n).

در ۵/۴۸ متری نقاط A و B جایی که تور از خطوط کناری خارجی می‌گذرد،

در ۶/۴۰ متری نقاط پایه‌های تور (N,N)، که انتهای خط ۱۲/۸۰ متری اولیه است.

در نقاط A و B میخ بکوبید و انتهای دو نوار اندازه‌گیری را به آنها وصل کنید. به وسیله یکی از آنها قطر نیمه زمین، ۱۶/۱۸ متر را محاسبه کنید و با دیگری ۱۱/۸۹ متر (برای محاسبه خط کناری) را اندازه بگیرید. هر دو نوار را محکم در این فواصل بکشید تا در نقطه C که یک گوشه زمین است، به هم برسند. اندازه‌گیری‌ها را تکرار کنید تا به گوشه دیگر یعنی نقطه D برسید. برای کنترل عملکردتان تا اینجا توصیه می‌شود طول خط CD که خط انتهایی است را اندازه بگیرید. این خط باید ۱۰/۹۷ متر باشد؛ همچنین می‌توان وسط این خط یعنی J و انتهای خطوط داخلی کناری (c,d) را علامت‌گذاری کرد که باید ۱/۳۷ متر از C و D فاصله داشته باشد.

خط مرکزی و خط سرویس با نقاط F,H,G علامت‌گذاری می‌شود که با محاسبه ۶/۴۰ متر از تور به ترتیب تا خطوط bc,XJ,ad مشخص می‌شود.

با همین روش در سمت دیگر تور، زمین کامل می‌شود.

اگر تنها زمین تک‌نفره مورد نیاز باشد، خارج از خطوط a,b,c,d خطی لازم نیست اما می‌توان به روش بالا زمین را اندازه گرفت. گوشه‌های خط انتهایی (c,d) می‌تواند با کوبیدن دو نوار در در a و b به جای A و B با اندازه‌های ۱۴/۴۶ متر و ۱۱/۸۹ متر مشخص شود. پایه‌های تور باید در n,n باشد و باید از یک تور بازی تک‌نفره ۱۰ متری استفاده شود.

وقتی یک زمین ترکیبی تک‌نفره و دونفره با تور دونفره برای بازی تک‌نفره استفاده می‌شود، باید تور را در نقاط n,n با دو پایه تک‌نفره در ارتفاع ۱/۰۷ متری نگه داشت. مقطع پایه تک‌نفره مربعی از ۷/۵ سانتی‌متر و مقطع دایره‌ای از قطر ۷/۵ سانتی‌متر

نباید بیشتر باشد. مرکز پایه‌های تک‌نفره باید ۰/۹۱۴ متر خارج از زمین تک‌نفره در هر طرف باشد.

برای تسهیل در قرار دادن پایه‌های تک‌نفره بهتر است در نقاط n,n دو نقطه سفید هنگام علامت‌گذاری زمین گذاشته شود.

نکته:

برای مسابقه‌های جهانی حداقل فاصله میان خطوط انتهایی و دیوار یا حائل انتهای زمین ۶/۴۰ متر (۲۱ فوت) و بین خطوط کناری و دیوار یا حائل کنار زمین ۳/۶۶ متر (۱۲ فوت) توصیه می‌شود.

برای بازی‌های باشگاهی و تفریحی حداقل فاصله میان خطوط انتهایی و دیوار یا حائل انتهای زمین ۵/۴۸ متر (۱۸ فوت) و بین خطوط کناری و دیوار یا حائل کنار زمین ۳/۰۵ متر (۱۰ فوت) توصیه می‌شود.

حداقل ارتفاع تا سقف نیز ۹/۱۴ متر (۳۰ فوت) توصیه می‌شود.

ضمیمه ۹

روش بازبینی و بررسی قوانین تنیس

۱- مقدمه

۱-۱ این روش‌ها و دستورالعمل‌ها توسط (هیئت مدیره) فدراسیون جهانی تنیس در هفدهم ماه مه ۱۹۹۸ به تصویب رسید.

۲-۱ ممکن است هیئت مدیره گاهی این دستورالعمل‌ها را تغییر داده یا تکمیل یا اصلاح کند.

۲- اهداف

۱-۲ فدراسیون جهانی تنیس متولی قوانین تنیس بوده و متعهد به موارد زیر است:

الف- حفظ تمامیت و ویژگی سنتی بازی تنیس

ب- اهتمام برای حفظ مهارت‌های مرسوم مورد نیاز بازی تنیس

پ- تشویق پیشرفت‌ها، که باعث تداوم چالش بازی می‌شود

ت- کسب اطمینان از عادلانه بودن رقابت‌ها

۲-۲ برای اطمینان از بازبینی و بررسی عادلانه، نامتناقض و سریع قوانین تنیس باید دستورالعمل‌های زیر به کار رود.

۳- چشم انداز

۱-۳ دستورالعمل‌ها باید در قوانین زیر اعمال شود:

الف- قانون ۱ - زمین

ب- قانون ۳ - توپ

پ- قانون ۴ - راکت

ت- ضمیمه ۱ و ۲ قوانین تنیس

ث- هر قانون دیگر تنیس که فدراسیون جهانی تنیس تصمیم بگیرد

۴- ساختار

۴-۱ طبق این دستورالعمل‌ها حکم‌ها باید توسط یک هیئت قانون‌گذار انجام شود.

۴-۲ چنین حکم‌هایی نهایی محسوب می‌شود مگر در مورد حق در خواست بازبینی برای جلسه رسیدگی به درخواست، متعاقب این دستورالعمل‌ها.

۵- کاربرد

۵-۱ حکم‌ها باید در شرایط زیر در نظر گرفته شود:

الف- پس از اقدام هیئت مدیره؛ یا

ب- پس از دریافت یک درخواست مطابق دستورالعمل‌های زیر.

۶- تعیین و ترکیب هیئت قانون‌گذار

۶-۱ هیئت قانون‌گذاری توسط رئیس فدراسیون جهانی تنیس یا نماینده او انتخاب می‌شود. در مورد تعداد آن نیز رئیس یا نماینده او تصمیم می‌گیرند.

۶-۲ اگر بیش از یک نفر برای هیئت قانون‌گذاری انتخاب شوند، اعضای هیئت باید یک نفر از میان خودشان را به عنوان رئیس انتخاب کنند.

۶-۳ رئیس حق دارد دستورالعمل‌ها را در بازبینی و/یا بررسی هیئت قانون‌گذاری یا پیش از آن تنظیم کند.

۷- احکام پیشنهادی توسط هیئت مدیره

۷-۱ جزئیات احکام پیشنهادی که هیئت مدیره ارائه می‌کند می‌تواند مربوط به هر فرد واجد شرایط، بازیکن، تولیدکننده تجهیزات یا فدراسیون ملی یا اعضای آن باشد که در آن موضوع ذینفع هستند.

۷-۲ به هر فردی که از پیش مطلع شده است، زمان معقولی داده می‌شود تا نظر، اعتراض یا درخواستش را برای اطلاعات بیشتر در رابطه با حکم پیشنهادی، به رئیس فدراسیون جهانی یا نماینده او اعلام کند.

۸- درخواست حکم

۸-۱ هر فرد یا گروه ذینفع در حکم شامل بازیکن، تولیدکننده تجهیزات یا فدراسیون ملی یا اعضای آن می‌توانند درخواست یک حکم کنند.

۸-۲ درخواست برای یک حکم باید به صورت مکتوب به رئیس فدراسیون جهانی ارائه شود.

۸-۳ یک درخواست حکم معتبر باید شامل حداقل اطلاعات زیر باشد:

الف- نام و نشانی کامل متقاضی

ب- تاریخ درخواست

پ- اظهاریه‌ای که به صورت مشخص، تمایل متقاضی به مساله‌ای که برای آن درخواست حکم شده است را نشان دهد.

ت- تمام مدارک مستند مربوط، که متقاضی در هر جلسه رسیدگی به آن استناد خواهد کرد.

ث- اگر به عقیده متقاضی گواهی متخصص ضروری باشد، باید درخواست بررسی این اظهارات را بدهد. این درخواست باید نام متخصص پیشنهادی و تخصص مربوطه را مشخص کند.

ج- وقتی درخواست یک حکم درمورد راکت یا دیگر تجهیزات ارایه می‌شود، یک نمونه، کپی یا خود تجهیزات مورد بحث در درخواست حکم باید ارایه شود.

چ- اگر به عقیده متقاضی شرایط غیر معمول باشد به نحوی که حکم باید در شرایط خاص یا پیش از تاریخ خاصی صادر شود، متقاضی باید در اظهاریه‌اش شرایط خاص و غیر معمول را شرح دهد.

۴-۸ اگر درخواست برای یک حکم شامل اطلاعات و/یا تجهیزاتی که در بند ۳-۸ (الف تا چ) در بالا اشاره شده، نباشد رئیس یا نماینده‌اش زمان معقولی برای متقاضی معین می‌کند تا نقص را کامل کند. اگر متقاضی موفق به رفع نقص در زمان معین نشود، درخواست لغو می‌شود.

۹- برگزاری هیئت قانون‌گذاری

۹-۱ با دریافت یک درخواست معتبر یا اقدام هیئت مدیره، رئیس فدراسیون جهانی یا نماینده‌اش می‌تواند جلسه قانون‌گذاری برای رسیدگی به درخواست را برگزار کند.

۹-۲ وقتی رئیس هیئت قانون‌گذاری تشخیص بدهد که مساله مورد درخواست بدون جلسه رسیدگی منصفانه حل خواهد شد، هیئت، جلسه رسیدگی برای یک درخواست را برگزار نمی‌کند.

۱۰- دستورالعمل هیئت قانون‌گذاری

۱۰-۱ رئیس هیئت قانون‌گذاری شکل، شیوه و زمان مناسب هر جلسه درخواست یا بررسی را معین می‌کند.

۱۰-۲ رئیس هیئت باید آگهی مکتوب مربوط به موارد ۱۰-۱ را به متقاضی، هر شخص یا فدراسیون که خود را در حکم پیشنهادی ذینفع اعلام کرده است، فراهم کند.

۱۰-۳ رئیس تمام موارد مربوط به شواهد را معین می‌کند و نباید با قوانین قضایی حاکم بر روند و مقبولیت شواهد محدود شود مگر اینکه جلسه بازبینی و یا رسیدگی با فراهم بودن شرایط معقول برای طرف‌های درگیر به منظور ارایه موردشان، به شیوه عادلانه برگزار شود.

۱۰-۴ طبق این دستورالعمل هر جلسه‌ی رسیدگی یا بازبینی:

الف- باید به صورت خصوصی برگزار شود.

ب- می‌تواند بوسیله هیئت حاکم به تعویق بیفتد.

۱۰-۵ رئیس می‌تواند گاهی به صلاحدید خود اعضای جدیدی را با مهارت یا تخصص خاص برای بررسی یک مورد خاص که نیاز به آن مهارت یا تخصص دارد، برای همکاری به هیئت قانونگذاری دعوت کند.

۱۰-۶ هیئت قانونگذاری می‌تواند با حداکثر اعضا تصمیم‌گیری کند. هیچ‌یک از اعضا نمی‌تواند ممانعت کند.

۱۰-۷ رئیس صلاحیت تام دارد حکمی را برای متقاضی (و یا افراد و سازمان‌های مخالف دیگر یا آن‌هایی که درخواست اطلاعات بیشتر در مورد جلسه رسیدگی یا بازبینی دارند) در رابطه با هزینه‌های درخواست و یا هزینه‌های معقول هیئت قانونگذاری در اجرای آزمایش‌ها یا به دست آوردن گزارش‌های مربوط به تجهیزات مورد بررسی، همانطور که صلاح می‌بیند، اجرا کند.

۱۱- اطلاعیه‌ها

۱-۱۱ وقتی هیئت قانون‌گذاری به تصمیمی رسید باید اطلاعیه کتبی برای متقاضی یا هر فرد یا انجمنی که ذینفع در حکم رایه شده است، در کمترین زمان فراهم کند.

۲-۱۱ این اطلاعیه مکتوب باید شامل خلاصه دلیل تصمیم هیئت قانون‌گذاری باشد.

۳-۱۱ به محض صدور یک اطلاعیه برای متقاضی یا بر اساس تاریخی که هیئت قانون‌گذاری مشخص کرده است، حکم باید سریع به قوانین تنیس افزوده شود.

۱۲- کاربرد قوانین کنونی تنیس

۱-۱۲ طبق قدرت هیئت قانون‌گذاری برای وضع قوانین موقت، قوانین کنونی تنیس باید تا به نتیجه رسیدن جلسه رسیدگی یا بازبینی هیئت قانون‌گذاری و وضع قانون، اجرا شود.

۲-۱۲ پیش و در زمان هر جلسه رسیدگی یا بازبینی رئیس هیئت قانون‌گذاری می‌تواند دستوراتی را که در اجرای قوانین تنیس و دستورالعمل‌ها شامل موضوع قوانین موقت، معقولانه و ضروری می‌پندارد صادر کند.

۳-۱۲ این دستورات موقت می‌تواند شامل محدود کردن استفاده از تجهیزات تحت قوانین تنیس و تعلیق حکم هیئت قانون‌گذار باشد تا بررسی شود تجهیزات مطابق ویژگی‌های قوانین تنیس هست یا خیر.

۱۳- تعیین وقت و ترکیب هیئت تجدیدنظر

۱-۱۳ هیئت تجدیدنظر باید توسط رئیس فدراسیون جهانی یا نماینده‌اش (از اعضای هیئت مدیره/کمیته فنی) تعیین شود.

۲-۱۳ هیچ‌یک از اعضای هیئت قانون‌گذاری که حکم اولیه را صادر کرده‌اند نمی‌تواند عضو هیئت تجدیدنظر شود.

۱۳-۳ هیئت تجدیدنظر باید شامل تعدادی از اعضا باشد که رئیس فدراسیون جهانی یا نماینده‌اش تعیین می‌کنند ولی نباید کمتر از سه نفر باشند.

۱۳-۴ یکی از اعضای هیئت تجدیدنظر باید به عنوان رئیس انتخاب شود.

۱۳-۵ رئیس، دستورالعمل‌ها را پیش و در جریان هر جلسه رسیدگی تنظیم می‌کند.

۱۴- درخواست برای تجدیدنظر

۱۴-۱ یک درخواست (یا فرد یا فدراسیونی که خود را ذینفع معرفی کرده و نظر، درخواست یا اعتراضی را به حکم پیشنهادی ارایه کرده است) می‌تواند برای تجدیدنظر هر حکم هیئت قانون‌گذاری باشد.

۱۴-۲ شرایط اعتبار درخواست تجدیدنظر به شرح زیر است:

الف- باید به‌صورت کتبی به رئیس هیئت قانون‌گذاری که حکم را صادر کرده است ارایه شود و ۴۵ روز پس از اطلاعیه حکم پذیرفته نمی‌شود.

ب- باید جزئیات حکمی که نسبت به آن درخواست تجدیدنظر شده است را شرح دهد.

پ- باید شامل تمام دلیل‌های درخواست باشد.

۱۴-۳ هنگام دریافت یک درخواست معتبر، رئیس هیئت قانون‌گذاری که حکم اولیه را صادر کرده است می‌تواند به‌عنوان یک شرط تجدیدنظر، درخواست یک مبلغ منطقی از فرد متقاضی تجدیدنظر داشته باشد. در صورتی که تجدیدنظر موفق باشد، این هزینه باید برگشت داده شود.

۱۵- برگزاری یک جلسه تجدیدنظر

۱۵-۱ رئیس فدراسیون جهانی یا نماینده‌اش باید جلسه تجدیدنظر را پس از پرداخت هزینه توسط متقاضی برگزار کنند.

۱۶- دستورالعمل جلسه تجدیدنظر

۱۶-۱ هیئت تجدیدنظر و رئیسش باید دستورالعمل و رسیدگی را طبق موارد ۱۰، ۱۱ و ۱۲ که در پیش آمد، برگزار کنند.

۱۶-۲ به محض صدور یک اطلاعیه برای متقاضی تجدیدنظر یا بر اساس تاریخی که هیئت تجدیدنظر مشخص کرده است، حکم باید سریع به قوانین تنیس افزوده شود.

۱۷- موارد کلی

۱۷-۱ اگر یک هیئت قانون گذاری شامل یک عضو باشد، آن عضو به عنوان رئیس مسئول تنظیم رسیدگی است و روند رسیدگی یا بازبینی را پیش یا در جریان آن تعیین می کند.

۱۷-۲ تمام جلسه های رسیدگی یا بازبینی باید به زبان انگلیسی انجام شود. در هر جلسه رسیدگی که متقاضی، فرد یا سازمان دیگری اظهار نظر، یا درخواست اطلاعات کرده است به زبان انگلیسی صحبت نمی کند مترجم باید حضور داشته باشد.

۱۷-۳ هیئت قانون گذاری یا تجدیدنظر می تواند خلاصه ای از احکامش را منتشر کند.

۱۷-۴ تمام اطلاعیه ها متعاقب این دستورالعمل ها باید به صورت کتبی باشد.

۱۷-۵ هر اطلاعیه ای متعاقب این دستورالعمل ها در تاریخی که به متقاضی یا هر فرد مرتبطی ابلاغ، ارسال یا منتقل شده است، اطلاع رسانی شده محسوب می شود.

۱۷-۶ یک هیئت قانون گذاری صلاحیت دارد، درخواستی را که به دلیل منطقی مشابه درخواست یا حرکتی است که هیئت قانون گذاری درباره آن تصمیم گرفته و یا پیش از پایان مهلت ۳۶ ماهه از زمان درخواست، حکم صادر کرده است، لغو کند.

چاپ و نشر: کمیته داوران فدراسیون تنیس ایران

آدرس: تهران-بزرگراه نیایش- مجموعه ورزشی انقلاب

تلفن: + ۹۸ ۲۱ ۲۲۰۳۹۰۹۶

نمابر: + ۹۸ ۲۱ ۲۲۰۳۸۱۸۹

صندوق پستی: ۳۱۵۱ - ۱۹۳۹۵

پست الکترونیکی: irantennisofficial@yahoo.com

www.iritf.ir