

INNHOLD

	FORORD
Regel 1	BANEN
Regel 2	FAST TILBEHØR
Regel 3	BALLEN
Regel 4	RACKETEN
Regel 5	TELLING I GAMET
Regel 6	TELLING I SETTET
Regel 7	TELLING I KAMPEN
Regel 8	SERVER OG MOTTAKER
Regel 9	VALG AV SIDE OG SERV
Regel 10	SIDEBYTTE
Regel 11	BALLEN I SPILL
Regel 12	BALL SOM BERØRER EN LINJE
Regel 13	BALL SOM BERØRER FAST TILBEHØR
Regel 14	REKKEFØLGE FOR SERVEN
Regel 15	REKKEFØLGE FOR MOTTAK I DOUBLE
Regel 16	SERVEN
Regel 17	Å SERVE
Regel 18	FOTFEIL
Regel 19	FEIL I SERVEN
Regel 20	ANDRESERV
Regel 21	NÅR SERVE OG NÅR MOTTA
Regel 22	"Let" I SERVEN
Regel 23	"LET"
Regel 24	SPILLEREN TAPER POENGET
Regel 25	GOD RETUR
Regel 26	HINDRING
Regel 27	RETTING AV FEIL
Regel 28	ANSVARSRÅDET TIL DOMMERNE PÅ BANEN
Regel 29	FORTLØPENDE SPILL
Regel 30	SPILLERRETTLEDNING (Coaching)
Regel 31	TEKNOLOGI FOR Å ANNALYSERE SPILLERE
	REGLER FOR RULLESTOL TENNIS
	RETTELSE AV TENNISSPILLET'S REGLER
Appendix I	BALLEN
	KLASSIFISERING AV BANENS HASTIGHET
Appendix II	RACKETEN
Appendix III	TEKNOLOGI FOR Å ANNALYSERE SPILLERE
Appendix IV	REKLAME
Appendix V	ALTERNATIVE METODER FOR TELLING
Appendix VI	BANEDOMMERNES ROLLE
Appendix VII	KONKURRANSE FOR SPILLERE I KLASSE 10 OG UNDER
Appendix VIII	TENNISBANEN
Appendix IX	FORSLAG TIL FRMGANGSMÅTE FOR OPPMÅLING AV BANEN
Appendix X	FREMGANGSMÅTE FOR RETTELSE OG HØRINGER AV SPILLET'S REGLER

Alle henvisninger til "the International Tennis Federation" or ITF skal heretter bety" ITF Limited"

FORORD

Det Internasjonale Tennisforbundet (ITF) er det styrende organ for tennis og er derfor ansvarlig for utforming og bestemmelser angående spilllets regler.

Til å hjelpe i denne oppgave har ITF oppnevnt en komitee som kontinuerlig overvåker spillet og dets regler. Komiteen skal når det ansees som nødvendig gjøre anbefalinger angående endringer av reglene. Anbefalingene gjøres til ITF Board of Directors som så fører anbefalingene videre til ITF Annual General Meeting, som er den endelige instans for endringer av spilllets regler.

Appendix IV inkluderer alle kjente og godkjente alternative possedyrer og former for telling. I tillegg kan intreserte på egen hånd foreslå visse alternativer til reglene. Disse kan godkjennes av ITF for utprøving i et begrenset antall turneringer og/eller i et begrenset tidsrom. Slike alternativ er ikke inkludert i de publiserte reglene. Det må innleveres en rapport til ITF etter fullført prøve.

Note: Enhver henvisning til menn i disse Tennisens Regler gjelder også for kvinner medmindre annet er sagt.

1. BANEN

Banen skal være rektangulær, 23,77 m lang og, for singles kamper, 8,23 m bred. For doubles skal banen være 10,97 m bred.

Den skal deles på midten av et nett som henger på en metallwire som legges over eller festes til to nettstolper med høyde på 1,07 m. Nettet skal fylle avstanden mellom stolpene helt og skal ha masker som er små nok til å hindre at ballen går igjennom. Nettetets høyde skal være 0,914 m på midten av banen hvor det holdes stramt nede av en nettstropp. Nettwiren og toppen av nettet skal dekket av et bånd som skal være helt hvitt.

- Maksimal diameter for nettwieren skal være 0,8 cm
- Maksimal bredde på nettstroppen skal være 5 cm
- Nettbåndet skal være mellom 5 cm og 6,35 cm på begge sider av nettet.

For doubles skal midten av nettstolpene være 0,914 m utenfor doubles linjen på hver side av banen.

For singles, hvis det anvendes singles nett, skal midten av nettstolpene være 0,914 m utenfor singles linjene på begge sider av banen. Hvis det anvendes et doubles nett skal nettet holdes oppe av single stolper med høyde 1,07 m, som skal plasseres med midten 0,914 m utenfor singles linjene på begge sider av banen.

- Nettstolpene skal ikke være mere enn 15 cm i firkant eller 15 cm i diameter.
- Singles stolpene skal ikke være mere enn 7,5 cm i firkant eller 7,5 cm i diameter.
- Nettstolpene eller singles stolpene skal ikke være mere enn 2,5 cm over toppen av nettwieren.

Linjene på endene av banen kalles grunnlinjer og linjene på sidene sidelinjer.

To linjer trekkes, en på hver side av nettet, parallelt, og i en avstand av 6,40 meter fra dette. Disse linjer kalles servelinjer. På hver side av nettet skal området mellom nettet og servelinjene deles i

to like store deler av midtservelinjen som trekkes parallelt med sidelinjene. Disse delene kalles serveruter.

Grunnlinjene skal deles på midten med ett midtmerke, 10cm langt, som strekes på innsiden av linjen og parallelt med sidelinjene.

- Midtservelinjen og midtmerket skal være 5 cm bred.
- De andre linjene skal være mellom 2,5 cm og 5 cm brede, bortsett fra grunnlinjene som kan være opp til 10 cm brede.

Alle mål på banen skal taes fra utsiden av linjen og alle linjene skal ha samme farge og denne skal være i klar kontrast til banens farge.

Ingen reklame er tillat på banedekket, nett, strop, bånd, netstolper eller singles stolper bortsett fra det som foreskrevet i Appendix IV.

I tillegg til banen som beskrevet ovenfor kan bane rød og bane oransje som beskrevet i Appendix VII brukes for turneringer i klasse under 10.

Note: Retningslinjer for minste avstand mellom grunnlinjen og bakvegg og mellom sidelinje og sidevegg (gjerdet) finnes i Appendix IX.

2. FAST TILBEHØR

Fast tilbehør inkluderer gjerde bak og på siden av banen, tilskuere, tilskuer plasser, alt annet fast utstyr rundt og over banen, dommer, linjedommere, nettdommer og ballpersoner når de befinner seg på sine plasser.

Dersom singles spilles på en bane med doubles net og singles stolper, er nettstolpene og den delen av nettet som er utenfor singles stolpene fast tilbehør og ikke sett på som nettstolper eller del av nettet.

3. BALLEN

Ballen som er godkjent til spill under Tennisspillets Regler, må være i følge spesifikasjoner nedsatt i Appendix I.

Det Internasjonale Tennisforbundet skal avgjøre i alle spørsmål om en ball eller prototype er i overensstemmelse med spesifikasjonene i Appendix I eller på annen måte er godkjent for spill eller ikke for. En slik avgjørelse kan tas på eget initiativ, eller etter søknad fra ethvert hold som har interesse i dette, inkludert spillere, utstyrsfabrikanter eller Nationale forbund eller medlemmer av disse. Slik avgjørelse og gjennomføring skal gjøres i henhold til ITFs regelverk for Gjennomgang og Høring. (se Appendix X).

Turneringsarrangører må på forhånd gjøre kjent:

- a. Antall baller det skal spilles med (2,3,4 eller 6).
- b. Ballbytte, hvis dette skal anvendes.

Ballbytte, hvis anvendt, kan gjøres som følger:

- i. Etter avtalt ulikt antall games. I dette tilfelle skal første ballbytte i kampen gjøres to games tidligere enn for resten av kampen for å kompensere for oppvarmingen. Ett tie-break game teller som ett game når det gjelder ballbytte. Ballbytte skal ikke foretas ved begynnelsen av tie-break, i et slikt tilfelle skal ballbytte utsettes til begynnelsen av andre game i neste sett; eller
- ii, Ballbytte ved begynnelse av et set.

Dersom ballen blir ødelagt under spiller skal poenget spilles om igjen.

Eksempel 1: Skal poenget spilles om dersom ballen er myk ved slutten av et poeng?

Svar: Dersom ballen bare er myk, ikke ødelagt, skal poenget ikke spilles om.

Note: *Ethvert ballmerke som skal benyttes i en turnering som spilles under Tennisspillets Regler, må være oppført på listen fra ITF over godkjente baller.*

4. RACKETEN

Racketer som er godkjent for spill under Tennisspillets Regler må være i overensstemmelse med spesifikasjoner i Appendix II.

ITF avgjør om en racket eller en prototyp er godkjent i henhold til spesifikasjonene i Appendix II eller er på annen måte godkjent eller ikke for spill. ITF kan selv ta initiativet til slik bedømmelse

eller det kan skje på oppfordring fra interesserte parter som spillere, utstyrsfabrikanter, nasjonale forbund eller medlemmer av slike. Slik avgjørelse og gjennomføring skal gjøres in henhold til ITFs regelverk for Gjennomgang og Høring. (se Appendix X).

Eksempel 1: Er det tillatt med mere enn ett sett strenger i strengeflaten?

*Svar: Nei. Regelen sier klart ett mønster, ikke flere, av kryssende strenger.
(se Appendix II)*

Eksempel 2: Kan en rackets strengemønster ansees å være generelt ensformet og flatt dersom strengene er i mer enn ett plan?

Svar: Nei.

Eksempel 3: Kan vibrasjonsdempere plasseres på strenerne og i så fall hvor ?

Svar: Ja, men vibrasjonsdempere må plasseres utenfor strengemønsteret.

Eksempel 4: En spiller ryker en streng i løpet av en kamp. Kan han fortsette å spille med røket streng?

Svar: Ja, med mindre turneringsarrangøren spesielt har forbudt det.

Eksempel 5: Kan en spiller bruke mere enn en racket under spillet?

Svar: Nei.

Eksempel 6: Kan ett batteri som endrer racketens egenskaper settes inn i racketen?

Svar: Nei. Et batteri er forbudt da det er en energi kilde og det er også solseller og lignende gjenstander.

5. TELLING I GAMET

a. Vanlig game

I et vanlig game teller man som følger med serverens poeng sagt først:

Ingen poeng	-	"Null"
Første poeng	-	"15"
Andre poeng	-	"30"
Tredje poeng	-	"40"
Fjerde poeng	-	"Game"

bortsett fra at hvis begge spillere har vunnet tre poeng sier man "deuce". Etter "Deuce" er stillingen "Fordel" for spiller/lag som vinner det følgende poeng. Hvis den samme spiller eller samme lag også vinner det nest poenget har han/hun/de vunnet gamet. En spiller eller et lag må vinne to etterfølgende poeng etter "deuce" for å vinne gamet.

b. Tie-break game

I et tie-break game telles numerisk, "null", "1", "2", "3" osv. Første spiller eller lag som vinner syv poeng har vunnet gamet og settet forutsatt at de har to poeng mere enn motstanderen(ne). Om nødvendig fortsetter spillet til denne forskjell er oppnådd.

Den spiller/det lag som står for tur til å serve skal serve første poeng i tie-break. De neste to poeng serves av motstander(ne) (i double skal den spiller på motstandernes lag som står for tur serve). Etter dette skal hver spiller/lag serve to etterfølgende server i rotasjon til gamet er over (i double skal rekkefølgen innen laget fortsette som i settet).

Den spiller/det lag som servet først i tie-break skal motta i første game av neste sett.

Andre former for alternativ telling finnes i Appendix V.

6. TELLING I SETTET

Det finnes flere metoder å telle på i et sett. Hovedmetodene er "Fordel Sett" og "Tie-break Sett". Begge kan velges forutsatt at det er annonsert før turneringen hvilken metode som skal brukes. Dersom "Tie-break Set" brukes må det også på forhånd annonseres om avgjørende sett skal spilles som "Fordel Sett" eller "Tie-break Sett".

a. "Fordel Sett"

Første spiller/lag som vinner seks games vinner settet forutsatt at han/de har to games mere enn motstanderen(ne). Hvis nødvendig fortsetter spillet til denne forskjell er oppnådd.

b. "Tie-break Sett"

Første spiller/lag som vinner seks games vinner settet forutsatt at han/de har to games mere. Hvis begge sider har seks games, spilles et tie-break for å avgjøre settet.

Andre former for alternativ telling finnes i Appendix V.

7. TELLING I KAMPEN

Det kan spilles best av tre (3) sett (den spiller/lag som vinner to sett har vunnet) eller best av fem (5) sett (den spiller/lag som vinner tre sett har vunnet).

Andre former for alternativ telling finnes i Appendix V.

8. SERVER OG MOTTAKER

Spillerne/lagene skal stå på hver sin side av nettet. Serveren er den spiller som server for det første poenget. Mottaker er den spiller som skal returnere serveren.

Eksempel 1: Kan mottaker stå utenfor linjene?

Svar: Ja. Mottaker kan stille seg hvor som helst på sin side av nettet.

9. VALG AV SIDE & SERV

Valg av side og serv eller mottak skal avgjøres ved trekning (mynt eller krone) før oppvarmingen begynner. Spiller/lag som vinner trekningen kan velge som følger:

- a. Velge å serve eller ta imot i første gamet av kampen. I dette tilfelle skal motstander velge side;
eller
- b. Velge side for det første gamet av kampen. I dette tilfelle skal motstander velge å serve eller ta imot;
eller
- c. Velge at motstander skal velge a. eller b.

Eksempel 1: Kan begge spillere/lag velge på nytt dersom oppvarmingen avbrytes og spillerne forlater banen?

Svar: Ja. Resultatet av trekningen gjelder, men begge sider kan velge på nytt.

10. SIDEBYTTE

Spillerne skal bytte side etter første, tredje og deretter etter alle ulikt antall spilte games i hvert sett. Det byttes også side etter avsluttet sett dersom ikke antall spilte games er et partall. I dette tilfelle skiftes etter første game i neste sett.

I tie-break skal det byttes side etter hvert sjette spilte poeng.

Ytterlige godkjente fremgangsmåter finnes i Appendix V

11. BALLEN I SPILL

Medmindre serveren er feil eller det dømmes "let" er ballen i spill fra det øyeblikk serveren treffer ballen til poenget er avgjort.

12. BALLEN BERØRER LINJEN

Dersom ballen berører linjen ansees den å berøre banen som avgrenses av den linjen.

13. BALLEN BERØRER FAST TILBEHØR

Dersom en ball i spill treffer fast tilbehør etter at ballen har truffet banen på korrekt sted, vinner spilleren som slo ballen poenget. Treffer den fast tilbehør før den spretter i bakken, vinner motstanderen poenget.

14. REKKEFØLGE FOR SERVEN

Ved avslutning av hvert vanlige game skal mottaker bli server og server bli mottaker for neste game.

I double skal hvert lag bestemme innbyrdes rekkefølge. Det lag som begynner skal servere igjen i tredje game. Den spiller som ikke serverte det første gamet skal servere. Andre og fjerde game serveres av det andre lag, spiller en i andre og spiller to i fjerde game. Denne rekkefølge skal overholdes ut settet.

15. REKKEFØLGE FOR MOTTAK I DOUBLE

Laget som skal ta imot i første game skal bestemme hvem av dem som skal ta imot første poeng i gamet. Likeledes for andre gamet skal motstanderne gjøre samme valg. Spilleren som var

mottakers partner i første poeng skal ta imot andre poeng. Denne rekkefølge skal gjelde ut gamet og settet.

Efter at mottaker har returnert ballen kan hvem som helst av laget spille på ballen.

Eksempel 1: Kan en spiller på et lag spille alene mot motstanderne?

Svar: Nei.

16. SERVEN

Når spilleren gjør seg klar til å serve skal han stå stille med begge ben bak grunnlinjen (lengre fra nettet enn denne) og innen tenkte forlengelser av senter midtmerket og sidelinjen.

Serveren skal kaste ballen med hånden i en hvilken som helst retning og slå på den med racketen før den treffer bakken. Serven ansees som avsluttet i det racketen treffer ballen eller bommer på ballen.

En spiller som kun kan anvende en arm kan bruke racketen til å kaste ballen.

17. Å SERVE

For å serve i et vanlig game skal serveren stå vekselvis bak høyre og venstre halvdel av banen og han skal begynne på høyre side i hvert game.

I et tie-break game gjelder det samme også her med start på høyre side.

Serven skal passere over nettet og sprette i serveruten som er diagonalt på den andre siden av nettet før mottaker kan spille på ballen.

18. FOTFEIL

Gjennom utførelsen av serven skal serveren ikke:

- a. Forandere stilling ved å gå eller løpe, små fotbevegelser er tillatt; eller
- b. Berøre grunnlinjen eller banen innenfor linjene med noen av føttene; eller
- c. Berøre banen utenfor tenkt forlengelse av single linjen med noen av føttene:
eller
- d. Berøre tenkt forlengelse av midtmerket med noen av føttene.

Dersom serveren bryter denne regelen er det "fotfeil".

Eksempel 1: Kan serveren i en singles kamp stå bak den delen av grunnlinjen som er mellom single linjen og double linjen?

Svar: Nei.

Eksempel 2: Kan serveren ha begge føtter i luften?

Svar: Ja.

19. FEIL I SERVEN

Serven er feil dersom:

- a. Serveren bryter reglene 16, 17, eller 18; eller
- b. Serveren bommer på ballen etter å ha forsøkt å slå på den; eller
- c. Serven treffer fast tilbehør, singlestolpe eller nettstolpe før den treffer banen; eller
- d. Serven berører serveren eller serverens partner eller noe server eller servers partner har på seg eller med seg.

Eksempel 1: Etter å ha kastet opp ballen for å serve, ombestemmer spilleren seg og tar imot ballen isteden for å slå på den. Er dette en feil?

Svar: Nei En spiller som kaster ballen og så bestemmer seg for ikke å slå på den, kan stoppe den med hånden eller racketen, eller la den sprette.

Eksempel 2: En serv berører singles stolpen i en kamp som spilles på bane med doubles net og singles stolper og lander deretter i riktig serverute. Er dette en feil?

Svar: Ja.

20. ANDRESERVE

Dersom første serv er feil skal det serves igjen med en gang fra samme side av banen, med mindre det ble servet fra gal side av banen.

21 NÅR SERVE OG NÅR MOTTA

Serveren skal ikke serve før mottaster er klar til å motta. Men mottaker skal følge serverens tempo og være klar til å motta når server er klar innen rimelighetens grenser.

Dersom mottaker prøver å returnere serveren skal han bedømmes å ha vært klar. Hvis mottaker viser at han ikke var klar, kan serveren ikke dømmes å ha vært feil.

22. "LET" I SERVEN.

Serveren er "Let" dersom:

- a. Ballen treffer nettet, nettbånd eller nettstropp før den spretter som god serv; eller berører mottaker eller noe denne har på seg eller med seg før den treffer bakken; eller
- b. Det er servet uten at mottaker var klar.

Ved "let" i serveren skal den ene serveren ikke telle og serveren skal serve den om, men en "let" annullerer ikke en tidligere feil.

Ytterlige godtatte alternative fremgangsmåter finnes i appendix V.

23. "LET"

I alle tilfelle hvor det dømmes "let", bortsett fra "let" i andreserven, skal hele poenget spilles om.

Eksempel 1: Mens ballen er i spill ruller en ball inn på banen. Det dømmes "let". Serveren hadde servet en feil. Skal serveren nu serve første eller andre serv?

Svar: Førset serv. Hele poenget skal spilles om.

24. SPILLER TAPER POENG

Poenget er tapt dersom:

- a. Spilleren server double feil; eller
- b. Spilleren ikke rekker å returnere ballen som er i spill over nettet før den har sprettet i bakken to ganger; eller

- c. Spilleren returnerer ballen som er i spill slik at den treffer bakken eller noe annet utenfor banen; eller
- d. Spilleren returnerer ballen som er i spill slik at den treffer fast tilbehør før den treffer bakken; eller
- e. Mottaker returnerer ballen før den spretter;; eller
- f. Spilleren med hensikt fanger eller fører ballen som er i spill med racketen, eller med hensikt treffer den med racketen mere enn en gang; eller
- g. Spilleren eller hans racket, enten han har den i hånden eller ikke, eller noe han har på seg eller med seg, berører nettet, nettstolper, singel stolper, nettbånd, nettstropp eller deler av motstanders banehalvdel innenfor linjene mens ballen er i spill; eller
- h. Spilleren treffer ballen før den har passert nettet; eller
- i. Ballen som er i spill berører spilleren eller noe han har på seg eller med seg, bortsett fra racketen; eller
- j. Ballen som er i spill treffer racketen uten at spilleren holder i den; eller
- k. Spilleren forandrer racketens materielle form med hensikt mens ballen er i spill; eller
- l. Begge spillerne på et doubles lag berører ballen når de returnerer den.

Eksempel 1: En spiller som server mister racketen og denne treffer nettet før ballen treffer bakken. Er dette servefeil eller taper serveren poenget?

Svar: Serveren taper poenget da racketen berører nettet mens ballen er i spill.

Eksempel 2: En spiller som server mister racketen og denne treffer nettet etter at ballen har sprettet utenfor linjene til riktig serverute. er dette servefeil eller taper serveren poenget?

Svar: Dette er servefeil fordi ballen var ute av spill da racketen traff nettet.

Eksempel 3: I en doubleskamp berører mottakers partner nettet før serveren spretter utenfor linjene til den riktige serveruten. Hva er riktig avgjørelse?

Svar: Mottakers lag taper poenget da mottakers partner berørte nettet mens ballen var i spill.

- Eksempel 4: Taper spilleren poenget dersom han krysser en tenkt forlengelse av nettet enten før eller etter at han slår på ballen?*
- Svar: Spilleren taper ikke poenget i noen av tilfellene forutsatt at han ikke berører motstanderens banehalvdel innenfor linjene.*
- Eksempel 5: Kan en spiller hoppe over nettet og lande innenfor linjene på motstanders banehalvdel mens ballen er i spill?*
- Svar: Nei. Han taper poenget.*
- Eksempel 6: En spiller kaster racketen etter en ball som er i spill. Både racketen og ballen lander innenfor linjene på mottstanders banehalvdel og mottstander(ne) når ikke ballen. Hvilken spiller(e) taper poenget?*
- Svar: Spilleren som kastet racketen taper poenget.*
- Eksempel 7: En serv treffer mottaker eller mottakers partner før den treffer bakken. Hvilken spiller vinner poenget?*
- Svar: Serveren vinner poenget med mindre det er en "let" serv.*
- Eksempel 8: En spiller som står utenfor banen slår på ballen eller fanger den før den spretter. Han sier han har vunnet poenget da ballen helt sikkert var ute.*
- Svar: Spilleren taper poenget med mindre han slår en god retur i hvilket fall poenget fortsetter.*

25. GOD RETUR

Det er en god retur hvis:

- a. Ballen berører nettet, nettstolpe, singlestolpe, nettwire, bånd eller stropp forutsatt at den går over en hvilken som helst av disse og treffer banen innenfor riktige linjer; medmindre Regel 2 og 24(d) trer i kraft; eller
- b. Ballen, returnert eller servet, treffer bakken i riktig banehalvdel og spretter tilbake over nettet og spilleren, hvis tur det er til å returnere, strekker seg over nettet for å spille ballen, forutsatt at han ikke bryter mot regel 24; eller

- c. Ballen er returnert utenfor nettstolpen, enten over eller under toppen av denne, selv om den berører denne, forutsatt at den deretter spretter korrekt i banen; bortsett fra hvis Regel 2 og 24 (d) kommer i betrakning; eller
- d. Ballen passerer under netwiren mellom singlesstolpen og nettstolpen uten å berøre hverken net, netwire, eller netstolpe og treffer banen korrekt; eller
- e. Racketen fortsetter over nettet etter å ha spilt på ballen på egen side av nettet og ballen treffer banen korrekt; eller
- f. Spilleren slår på en ball som er i spill og som har truffet en annen ball som ligger i banen innenfor linjene.

Eksempel 1: Spilleren returnerer en ball som treffer singlesstolpen og deretter spretter korrekt i banen. Er dette en god retur?

Svar: Ja. Men dersom dette skjer i serveren er det servefeil:

Eksempel 2: Ballen i spill treffer en ball som ligger innenfor banens linjer. Hva er korrekt avgjørelse?

Svar: Spillet fortsetter. Dersom det ikke er helt sikkert at det var ballen som var i spill som ble returnert, skal det spilles "let".

26. HINDRING

Hvis en spiller blir hindret med hensikt av motstander(ne), vinner han poenget.

Dersom spilleren er hindret av motstander uten at det var med hensikt eller var hindret av noe utenfor spillerens kontroll (bortsett fra fast tilbehør) skal poenget spilles om.

Eksempel 1: Er et ufrivillig dobbelt treff en hindring?

Svar: Nei. Se også Regel 24(e)

Eksempel 2: En spiller stopper spillet og sier han trodde motstander(ne) ble hindret. Er dette en hindring?

Svar: Nei, spilleren taper poenget.

Eksempel 3: Ballen som er i spill treffer en fugl som flyr over banen. Er dette en hindring?

Svar: Ja, poenget skal spilles om.

Eksempel 4: I løpet av et poeng blir spilleren hindret av en ball eller noe annet som lå på banen da poenget begynte. Er dette en hindring?

Svar: Nei.

Eksempel 5: Hvor kan servers partner og mottakers partner stå i double?

Svar: Servers partner og mottakers partner kan stå hvor de ønsker på egen side av nettet innenfor eller utenfor linjene. Men dersom en spiller lager en hindring for motstander(ne) skal regel for hindring (26) benyttes.

27. FEILRETTING

I prinsippet skal spilte poeng gjelde når det oppdages feil som gjeder Tennisspillets Regler. Slike feil skal rettes på følgende måter:

- a. I både "Fordelsgame" og "Tie-break game", dersom det serves fra gal side av banen uten at dette blir oppdaget, skal alle spilte poeng regnes, men feilen rettes så snart den blir oppdaget. Det serves så fra riktig side i henhold til stillingen. En feil serv servet før feilen ble oppdaget skal telle.
- b. I både "Fordelsgame" og "Tie-break game", dersom det serves fra gal side av nettet skal feilen rettes så snart den oppdages og det skal serves fra riktig side i henhold til stillingen.
- c. Dersom en spiller server uten at det er hans tur i et "Fordelsgame" skal den spiller som hadde tur serve så snart feilen oppdages. Skulle et helt game være ferdigspilt fortsetter man etter endret rekkefølge.
En feil serv som var servet av motstander før feilen ble oppdaget skal ikke telle.
I doubles skal en feil serv telle dersom den var servet av riktig servers partner før feilen ble oppdaget.

- d. Dersom det serves utenom tur i et tie-break game og feilen oppdages etter et likt antall spilte poeng skal feilen rettes med en gang. Oppdages feilen etter et ulikt antall spilte poeng skal det spilles videre i endret rekkefølge. En feil servet av motstander(ne) før feilen ble oppdaget skal ikke telle. I doubles skal en feil serv tell dersom den var servet av riktig servers partner før feilen ble oppdaget.
- e. I både "Fordelsgame" og "Tie-break game" i doubles, dersom det gjøres feil i rekkefølgen for mottak skal endret rekkefølge holdes til slutten av det game feilen ble oppdaget i. I det neste game laget skal ta imot skal de gå tilbake til den originale rekkefølge for mottak.
- f. Dersom en på stillingen à 6 starter et "Tie-break game" hvor det på forhånd var annonsert et "Fordels sett" skal feilen rettes med en gang hvis bare ett poeng er spilt. Hvis feilen oppdages etter at mere enn et poeng er spilt, fortsettes som "Tie-break sett".
- g. Dersom en på stillingen à 6 starter ett vanlig game etter at det på forhånd var annonsert et "tie-break sett" skal feilen rettes med en gang hvis bare ett poeng er spilt. Hvis feilen oppdages etter at mere enn et poeng er spilt, fortsettes som "Fordels sett" til stillingen blir à 8 (eller et høyere likt antall games) for så å spille et tie-break.
- h. Hvis feilaktig et "Fordels sett" eller "Tie-break sett" er startet når det på forhånd var annonsert et avgjørende match tie-break, skal feilen rettes med en gang hvis bare ett poeng er spilt. . Hvis feilen oppdages etter at mere enn ett poeng er spilt, fortsettes settet til en spiller/ett lag enten vinne tre games (og dermed settet) eller stillingen blir à 2 og et avgjørende match tie-break spilles. Men dersom feilen oppdages etter at det femte gamet er påbegynt skal settet spilles ferdig som et "tie-break sett". (Se Appendix V)
- i. Skulle et ballbytte uteglemmes skal feilen rettes så snart den spiller eller det lag som skulle serve med nye baller igjen skal serve. Deretter skal ballene

byttes slik at nummer spilte games mellom hvert bytte blir som opprinnelig oppgitt. Det skal ikke byttes baller midt i gamet.

28. DOMMERE OG LINJEDOMMERES OPPGAVER

Dommere og linjedommere oppnevnes i noen kamper. Deres oppgaver finnes i appendix VI.

29. FORTLØPENDE SPILL

I prinsippet skal spillet være fortløpende fra ballen blir satt i spill for første poeng til kampen er over.

- a. Tyve (20) sekunder maksimalt er tillat mellom poengene. Når det skal være sidebytte ved enden av gamet, er det tillat maksimalt nitti (90) sekunders pause. Ved slutten av første game i hvert sett og i tie-break skal spillet være fortløpende og det byttes side uten pause.
Etter hvert sett skal det være en pause på maksimalt hundrede og tyve (120) sekunder (sett pause).
Tiden starter å løpe i det ballen går ut av spill og ender når servers racket treffer ballen i første serv i neste game.
Arrangører av professionelle turneringer kan søke ITF om tillatelse til å forlenge de nitti (90) sekunder tillatt ved sidebytte og de hundrede og tyve (120) sekunder ved sett pause.
- b. Hvis, av grunder utenfor spillerens kontroll, klær, skotøy eller nødvendig utstyr (racketen ikke medregnet) går i stykker eller trenger å byttes ut, kan det gies rimelig tid til å få dette i orden.
- c. Det skal ikke gies ekstra tid for at en spiller skal hente seg inn eller få igjen pusten. Dersom en spiller kan behandles for en medisinsk plage kan det gies en medisinsk "time out" på tre minutter for behandling. Ett begrenset antall pauser for toalettbesøk eller klesbytte kan også gis dersom dette er annonsert før turneringen.
- d. Arrangører kan tillate en pause på maksimalt ti (10) minutter dersom dette er annonsert før turneringen. Denne pausen kan taes etter 3dje sett i en best av 5 setts kamp eller etter 2dre sett i en 3 setts kamp.

- e. Oppvarming skal være maksimalt fem (5) minutter med mindre arrangøren har bestemt noe annet.

30. RETTLEDNING (COACHING)

Enhver kommunikasjon, rådgivning eller instruksjon i noen form og på en hvilken som helst måte, anses å være rettledning av spilleren ("coaching").

I lagkonkurranser hvor det sitter en lagkaptein på banen, kan denne gi rettledning når spiller(ne) bytter side ved slutten av et game eller ved sett pause, men ikke ved sidebytte etter første game i hvert sett eller i tie-break.

I alle andre kamper er rettledning forbudt.

Eksempel 1: Kan en spiller motta rettledning dersom det foretas ved signaler og på en diskret måte?

Svar: Nei.

Eksempel 2: Kan en spiller motta rettledning når kampen er avbrutt?

Svar: Ja.

Eksempel 3: Kan en spiller motta rettledning på banen under kampen?

Svar: Arrangerende organisasjon kan søke ITF om å tillate rettledning under kampen. Dersom rettledning tillates kan designerte trenere komme på banen og gi rettledning i følge regler som arrangerende organisasjon har bestemt.

31. TEKNOLOGI FOR ANALYSERING AV SPILLERE.

Det Internasjonale Tennisforbundet skal avgjøre om slikt utstyr er godkjent eller ikke. Slik avgjørelse kan taes på ITF's eget insiativ, eller på oppfordring fra enhver person eller institusjon med en bona fide interesse i saken. Det kan være en spiller, utstyrsfabrikant eller nasjonalt forbund eller medlemmer av et forbund. En slik avgjørelse og gjennomføring skal gjøres i henhold til reglene for Review and Hearing Procedures for the International Tennis Federation (se Appendix X)

REGLER FOR RULLESTOL TENNIS

Rullestol tennis følger Tennisspillets Regler fra ITF med følgende unntak:

a. Regel for to sprett

For en rullestolspiller er det tillat at ballen spretter to ganger. Spilleren må returnere ballen før den spretter for tredje gang. Den andre spretten kan være innenfor eller utenfor linjene.

b. Rullestolen.

Rullestolen betraktes som en del av spillerens kropp, og alle regler som henviser til kroppen skal gjelde for rullestolen.

c. Serven

Serven skal utføres på følgende måte:

- i. Serveren må være i ro rett før det serves. Han er så tillat et push før han slår på ballen.
- ii. Serveren skal under utførelsen av serven ikke berøre med noen av hjulene annet område enn det bak grunnlinjen og mellom tenkt forlengelse av single linjen og midtmerket.
- iii. Dersom vanlig metode for serving er fysisk umulig for en quadriplegic spiller, kan spilleren eller en hjelper slippe ballen for spilleren og la den sprette før spilleren slår på ballen. Hvis dette er tilfelle må samme metode for serven anvendes gjennom hele kampen.

d. Spilleren taper poenget.

Spilleren taper poenget dersom:

- i. Spilleren ikke greier å returnere ballen før den har sprettet tre ganger; eller
- ii. I henhold til Regel e) nedenfor, spilleren bruker del av føttene eller nedre kropsdeler mot underlaget eller mot et hjul under utførelse av serven, i det spilleren slår på ballen eller vender eller stopper mens ballen er i spill, eller
- iii. Spilleren ikke holder minimum halve setet i kontakt med rullestolen når han slår på ballen.

e. Rullestolen

Rullestoler til bruk i konkurranser som spilles etter reglene for rullestol tennis må være konstruert i henhold til følgende spesifikasjoner:

- i. Rullestolen kan lages av et hvilket som helst materiale forutsatt at den ikke reflekterer lys slik at det blir en hindring for motstanderen.

- ii. Hjulene kan bare ha en enkel ring for fremdrift. Det er ikke tillat å gjøre endringer som gir spilleren en mekanisk fordel, som for eksempel spake eller gir. Ved vanlig spill skal hjulene ikke sette varige merker eller på annen måte ødelegge banens overflate.
 - iii. I henhold til regel e (v.) skal spilleren kun benytte hjulene (inkludert fremdriftringen) til å bevege rullestolen. Det er ikke tillat med styringsmekanisme, bremses, gir eller andre innretninger som kan hjelpe spilleren i å bevege stolen, dette inkludert noen form for motor.
 - iv. Høyden på setet (inkludert pute) skal være fast og spillerens rumpeballer skal være i kontakt med setet under spill av poeng. Spilleren kan anvende setebelte for å sikre seg.
 - v. Spillere som møter kravene i henhold til regel 4.5 i ITFs Classification Manual, kan bruke en rullestol som har elektrisk motor(er) (en motorisert rullestol). Hastigheten kan ikke overstige 15 km/t i noen retning og skal kun kontrolleres av spilleren selv.
 - vi. Søknad kan gjøres for modifisering av rullestolen for legitime medisinske grunner. Slik søknad må sendes ITF Sport Science & Medicine Commission for godkjenning minst 60 dager før stolen skal brukes i en sanksjonert ITF turnering. En avvisning av slik søknad kan appelleres i henhold til Appendix A i ITF Wheelchair Tennis Regulations
- f. Bruk av foten for fremdrift av stolen.
- i. Dersom det er umulig for spilleren å bevege stolen ved hjelp av hjulet, kan han bevege stolen med en fot.
 - ii. Selv om en spiller i henhold til Regel e) i. ovenfor kan bevege stolen med en fot, kan ingen del av spillerens fot være i kontakt med bakken:
 - a) under racketens fremsving, inkludert trefføyeblikket
 - b) fra oppstillingen til serv til racketen treffer ballen.
 - iii. En spiller som bryter denne regel taper poenget.

g. Rullestolspiller og spiller med full førlighet.

Dersom en rullestolspiller spiller med eller mot en spiller med full førlighet i single eller double, skal reglene for rullestol tennis gjelde for rullestolspilleren mens regler for spiller med full førlighet gjelder for denne spiller. I dette tilfelle er det tillat med to sprett for rullestolspilleren mens spilleren med full førlighet bare har en sprett.

Note: *Definisjonen av nedre kroppsdel er: -nedre legemsdel inkludert sete, hofte, lår, leg, ankel og fot.*

RETTELSER TIL "TENNISPILETS REGLER"

Den offisielle og endelige teksten til Tennisspillets Regler skal for alltid være på Engelsk. Endring eller tolkning av disse Regler skal kun gjøres på "an Annual General Meeting of the Council". Dette kan kun skje dersom det på forhånd er gitt varsle om det document som inneholder slik endring og dette varsel er mottatt av "The Federation" i henhold til "Article 17 of the Constitution of ITF Ltd. (Notice of Resolution)". Innholdet I dette dokument må godkjennes av to tredjedeler av stemmene gitt i denne sak.

Endringer gjort på denne måte skal være gjeldende fra første Januar følgende år med mindre det er gjort vedtak i "the Meeting" om noe annet.

"Board of Directors" skal ha mulighet til å avgjøre alle tvingende spørsmål når det gjelder tolkninger. Det skal i såfall godkjennes på neste "Meeting".

Denne regel skal ikke endres på noe tidspunkt uten enstemming vedtak av "a General Meeting of the Council".