

از سری کتابهای ورزشی انتشارات قاصدک صبا

قوانین و مقررات بازی تنیس

- مولف : مهرناز منتصرکوهساری
- ناشر : انتشارات قاصدک صبا
- چاپ اول : پاییز ۱۳۸۳
- تیراژ : ۱۰۰۰ جلد
- چاپ و صحافی :
- حق چاپ برای ناشر محفوظ است

نشانی : تهران - خ انقلاب - مقابل دبیرخانه دانشگاه تهران

پلاک ۱۴۶۲ - کتابفروشی فجر تهران

تلفن : ۶۴۰۴۹۸۳

دورنویس : ۶۴۸۶۴۰۴

صندوق پستی : ۶۶۱ - ۱۳۱۴۵

شابک : ۵ - ۲ - ۹۵۳۸۹ - ۹۶۴ - 2 - 5 - 964 - 95389 SBN:

آموزش قوانین بازی تنیس

فهرست

۱. پیش گفتار
۲. قانون ۱ - زمین
۳. قانون ۲ - لوازم ثابت
۴. قانون ۳ - توپ
۵. قانون ۴ - راکت
۶. قانون ۵ - امتیاز در گیم
۷. قانون ۶ - امتیاز در ست
۸. قانون ۷ - امتیاز در مسابقه
۹. قانون ۸ - زننده توپ و گیرنده توپ
۱۰. قانون ۹ - انتخاب زمین و سرویس

۱۱. قانون ۱۰ - تغییر زمین
۱۲. قانون ۱۱ - توپ در بازی
۱۳. قانون ۱۲ - برخورد توپ با خط
۱۴. قانون ۱۳ - برخورد توپ با لوازم ثابت زمین
۱۵. قانون ۱۴ - ترتیب سرویس
۱۶. قانون ۱۵ - ترتیب دریافت در بازی دوبل
۱۷. قانون ۱۶ - سرویس
۱۸. قانون ۱۷ - زدن توپ
۱۹. قانون ۱۸ - خطای پا
۲۰. قانون ۱۹ - خطای سرویس
۲۱. قانون ۲۰ - سرویس دوم
۲۲. قانون ۲۱ - زمان زدن و دریافت توپ
۲۳. قانون ۲۲ - تکرار حرکت در طی سرویس
۲۴. قانون ۲۳ - تکرار حرکت
۲۵. قانون ۲۴ - بازیکن امتیاز بازی را از دست میدهد
۲۶. قانون ۲۵ - برگردان خوب
۲۷. قانون ۲۶ - مانع , توقف
۲۸. قانون ۲۷ - تصحیح خطاها

۲۹. قانون ۲۸ - وظایف مقامات رسمی در زمین

۳۰. قانون ۲۹ - بازی ادامه دار

۳۱. قانون ۳۰ - مربیگری

۳۲. قوانین تنیس با صندلی چرخدار

۳۳. ضمیمه I - توپ

۳۴. دسته بندی سطوح زمین بازی از نظر گام

۳۵. ضمیمه II - راکت

۳۶. ضمیمه III - تبلیغات

۳۷. ضمیمه IV - روشهای دیگر امتیاز دهی

۳۸. وظایف مقامات رسمی در زمین

۳۹. نقشه زمین

پیش گفتار

فدراسیون بین المللی تنیس حاکم بر بازی تنیس بوده و حقوق و مسئولیتهای آن شامل تعیین قوانین بازی می باشد . برای حمایت و پشتیبانی از فدراسیون بین المللی تنیس ، کمیته قوانین تنیس پایه گذاری شده است که مرتباً بر بازیها و قوانین آن نظارت نموده و پیشنهاداتی را برای تغییر قوانین چه بصورت دائمی چه بصورت مقطعی برای

دوره ای محدود ، به هیئت سرپرستان ITF ارائه میدهند .
این هیئت پیشنهادات را در مجمع عمومی سالانه ITF که
بالاترین مرجع برای ایجاد تغییرات در قوانین تنیس است ،
مطرح می‌نماید.

در طی سالهای اخیر تعداد موضوعات قابل تغییر محدود
بوده، اما با ارائه قوانین در یک زبان مدرن و با قابلیت
پیگیری ساده و مرتب منجر به کاهش تعداد قوانین شده
است . به منظور مرجعیت و قابلیت پیگیری در این ویرایش
جدید ، شماره قانون قدیمی در پرانتز آورده شده است .
نکته : غیر در موارد مشخص شده ، همه موارد برای
قوانین تنیس مردان ، شامل زنان نیز می‌شود .



قانون ۱: زمین (۱ و ۳۴ قدیم)

زمین بازی انفرادی باید مستطیل به ابعاد $۲۳ / ۷۷\text{m}$ طول و

$۲۳\text{m} / ۸$ عرض باشد .

زمین بازی دابل باید مستطیل به ابعاد $۲۳/۷۷\text{m}$ طول و $۱۰/۹۸\text{m}$ عرض باشد .

زمین توسط تور از عرض به دو نیمه تقسیم می شود . تور توسط طناب یا کابل فلزی به دو پایه از ارتفاع ۰.۷m / آویخته شده است . تور باید کاملاً بین دو پایه کشیده شده باشد . اندازه ذره ای تور باید به حدی باشد که به هیچ عنوان توپ از آن عبور نکند .

ارتفاع تور در مرکز که توسط یک تسمه نگهداشته شده است ، باید $0/914m$ باشد . یک باند باید روی طناب یا کابل فلزی و بالای تور را بپوشاند . تسمه و نوار باید کاملاً سفید باشد.

- حداکثر قطر طناب یا سیم فلزی باید $0/8cm$ باشد .
- حداکثر پهناى تسمه باید $5cm$ باشد .
- حداکثر ضخامت باند در هر طرف باید بین $5cm$ و $6/35cm$ باشد .

برای مسابقه دوپل ، محل نصب پایه تور باید از هر طرف $0/914m$ خارج از زمین دوپل باشد .

در مسابقه انفرادی ، اگر تور بازی انفرادی استفاده می شود ، محل نصب پایه تور باید از هر طرف $0/914m$ خارج از زمین انفرادی باشد . اگر تور بازی دوپل استفاده می شود ، در ارتفاع $1/07m$ توسط دو چوب نشانه تور علامتگذاری می شود، بطوریکه از هر طرف $0/914m$ خارج از زمین انفرادی باشد.

- میله تور نباید بیش از $15cm$ قطر داشته باشد .

- چوبهای نشانه نباید بیش از $7/5\text{cm}$ قطر داشته باشند .

- میله تور و چوبهای نشانه نباید بیش از $2/5\text{cm}$ از بالای طناب تور بالاتر باشد .

خطهای انتهای زمین خط زمینه و خطهای اطراف زمین ، خط کناره نامیده می شوند .

بین دو خط کناره زمین انفرادی در فاصله $6/40\text{cm}$ از تور در هر طرف دو خط موازی تور کشیده می شود که خط سرویس نامیده می شود . در هر طرف تور ، منطقه بین خط سرویس و تور به دو منطقه مساوی تقسیم و منطقه سرویس نامیده می شود . در مرکز خط سرویس ، خطی به موازات خطوط کناره زمین انفرادی کشیده می شود .

هر یک از خطوط زمینه در وسط توسط علامت مرکزی به طول

10cm تقسیم می شوند که موازی با خطوط کناره زمین انفرادی رسم می شوند .

خط سرویس مرکزی و نشانه مرکز باید ۵cm پهنا داشته باشد .

پهنای خطوط دیگر زمین باید بین ۲/۵cm و ۵m باشد بجز خطهای زمينه که تا ۱۰cm هم می‌توانند پهنا داشته باشند .

همه اندازه گیریهای زمین باید تا خارج از خطوط باشند و همه خطوط زمین باید هم‌رنگ و کاملاً در تضاد با رنگ سطح باشند .

هر گونه اعلان تبلیغاتی بر روی زمین ، تور ، طنابها ، باندها ، میله های تور و چوبهای نشانه غیر آنچه که در ضمیمه III آمده است ممنوع می‌باشد .

قانون ۲ - وسایل ثابت زمین (۲ قدیم)

وسایل ثابت زمین شامل : حصار پشت و کناره ، تماشاگران و جایگاه تماشاگران و محل نشستن داورها و همه تجهیزات اطراف و روی زمین، سرداور، داور خط، داور تور و توپ جمع کن وقتی در موقعیتهای خود هستند، می‌باشد .

در مسابقه انفرادی که با تور دوپل بازی می‌شود، میله تور و بخشی از تور که خارج از چوبهای نشانه جزء لوازم ثابت محسوب می‌شود و پایه تور یا بخشی از تور بحساب نمی‌آیند.

قانون ۳ - توپ (۳, ۱۳, ۲۷, ۳۲ قدیمی)

توپهایی که تحت قوانین تنیس برای بازی تایید می‌شود، باید با مشخصات ذکر شده در ضمیمه I مطابقت کند، فدراسیون بین المللی تنیس در مورد اینکه توپ مطابق با ضمیمه I مورد تأیید می‌باشد یا خیر تصمیم می‌گیرد. چنین حکمی می‌تواند بی‌واسطه صادر شود و یا نسبت به درخواست بازیکن، تولید کننده لوازم و یا انجمن ملی و اعضای آن برای یک نمونه دارای مدارک معتبر، صادر شود.

این قوانین و درخواستها باید با دستوالعمل قابل اجرای بازبینی و بازرسی فدراسیون بین المللی تنیس مطابقت داده شود.

برنامه ریز مسابقه باید از قبل اعلام کند:

۱. تعداد توپها برای بازی (۲، ۳، ۴ یا ۶)

۲. سیاست تغییر توپ

تغییر توپ می‌تواند انجام شود:

الف) بعد از توافق در گیم با عدد فرد، در شرایطی که اولین تغییر توپ در مسابقه، دو گیم قبل از زمان استراحت و گرم کردن فوق العاده باشد. گیم tie break، بعنوان یک گیم برای تغییر توپ شمرده می‌شود.

در گیم tie break نباید تغییر توپ در ابتدای گیم صورت گیرد. در اینصورت تغییر توپ باید تا شروع گیم دوم ست بعد به تأخیر افتد.

ب) در ابتدای ست

اگر یک توپ در طی بازی پاره شد، امتیاز بازی باید

تکرار شود.

پرسش ۱: اگر یک توپ در انتهای یک امتیاز بازی، نرم

بود، آیا امتیاز بازی قابل تکرار است؟

پاسخ: اگر توپ نرم بود ولی پاره نشده بود، امتیاز بازی

تکرار نمی‌شود.

نکته : مارک توپ مورد استفاده در یک مسابقه که تحت قوانین تنیس بازی می‌شود باید در لیست رسمی ITF که برای توپهای مورد تأیید فدراسیون بین المللی تنیس چاپ شده است، موجود باشد.

قانون ۴ - راکت (۴ قدیمی)

راکتهایی که تحت قوانین تنیس برای بازی تأیید می‌شود باید با مشخصات ذکر شده در ضمیمه II مطابقت کند.

فدراسیون بین المللی تنیس در مورد اینکه راکتی که با ضمیمه II مطابقت می‌کند، مورد تأیید می‌باشد یا خیر، تصمیم می‌گیرد. چنین حکمی می‌تواند بی‌واسطه صادر شود و یا نسبت به درخواست بازیکن، تولید کننده تجهیزات و یا انجمن ملی و اعضای آن برای یک نمونه دارای مدرک معتبر، صادر شود.

این قوانین و درخواستها باید با دستورالعمل قابل اجرای بازبینی و بازرسی فدراسیون بین المللی تنیس مطابقت داده شود.

پرسش ۱: آیا بیش از یکسری زه برای روی راکت مجاز است؟

پاسخ: خیر، قانون یک الگو (نه الگوها) برای زه کشی متقاطع ذکر میکند.

پرسش ۲: اگر زه کشی بر روی بیش از یک سطح انجام شده باشد، آیا الگوی زه کشی باید عموماً یکنواخت و تخت باشد؟

پاسخ: خیر

پرسش ۳: آیا وسایل کاهش لرزش می‌تواند بر روی زه کشی راکت قرار داده شود؟ اگر می‌شود در کجا می‌تواند قرار داده شود؟

پاسخ: بله، ولی این وسایل فقط می‌تواند در خارج از زه کشی متقاطع قرار داده شود.

پرسش ۴: در طی یک امتیاز بازی، ناگهان زه کشی یک بازیکن پاره می‌شود، آیا بازیکن می‌تواند با این راکت امتیاز بازی دیگر را به بازی ادامه دهد؟

پاسخ: بله بجز در مواردی که مشخصاً توسط برنامه ریز مسابقه ممنوع شده باشد.

پرسش ۵: آیا یک بازیکن به استفاده از بیش از یک راکت در هر زمان در طی بازی مجاز می‌باشد؟

پاسخ: خیر

پرسش ۶: آیا یک باتری که بر روی خصوصیات بازی تأثیر بگذارد قابل نصب روی راکت می‌باشد؟

پاسخ: خیر، استفاده از باتری ممنوع می‌باشد، زیرا یک منبع انرژی است مانند باتری خورشیدی و لوازم مانند آن.

قانون ۵ - امتیاز در یک گیم (۲۶ و ۲۷ قدیمی)

الف) گیم استاندارد:

یک گیم استاندارد با امتیاز زننده که اول کسب شده بصورت زیر امتیازبندی می‌شود:

هیچ امتیاز بازی: امتیاز صفر

اولین امتیاز بازی: ۱۵

دومین امتیاز بازی: ۳۰

سومین امتیاز بازی: ۴۰

چهارمین امتیاز بازی: گیم

اگر دو بازیکن یا تیمها سه امتیاز بازی را برنده شوند،

امتیاز دیوس نام دارد. بعد از دیوس، امتیاز آوانتاژ به تیم

یا بازیکنی که امتیاز بازی بعدی را ببرد، داده می‌شود .
اگر همان بازیکن یا تیم امتیاز بازی بعدی را هم ببرد، گیم را برده است . اگر بازیکن حریف ببرد مجدداً دیوس است.
بازیکن یا تیم باید دو امتیاز بازی متوالی را بعد از دیوس ببرد تا گیم را به تفع خود به پایان برساند.

ب) گیم tie break

در طی یک گیم tie break امتیاز بازی بصورت صفر ، ۱ ، ۲، ۳، و ... امتیازبندی می‌شود. اولین بازیکن یا تیمی که ۷ امتیاز بازی را ببرد، برنده گیم و ست است بشرطیکه دو امتیاز بازی با حریف فاصله داشته باشد. اگر لازم بود، گیم tie break باید تا زمانیکه این اختلاف حاصل شود، ادامه پیدا کند.

بازیکنی که نوبت زدن سرو با اوست در گیم tie break، برای اولین امتیاز بازی سرو را می‌زند.

و در دو امتیاز بازی بعد سرو توسط حریف باید زده شود (در بازی دوبل، بازیکن حریف باید سرو را بزند) بعد از آن هر بازیکن یا تیم باید بصورت متوالی برای دو امتیاز بازی تا پایان گیم

tie break سرو بزنند. (در بازی دوپل ، چرخش سرویس بین هر تیم، همانطور که در طی ست بود، باید ادامه یابد.)
بازیکن یا تیمی که در گیم tie break اولین زننده سرو بود در ست بعدی باید گیرنده توپ باشد .
روشهای امتیاز دهی مورد تأیید دیگر در ضمیمه IV آمده است .

قانون ۶- امتیاز در یک ست (۲۷ قدیمی)

روشهای متعددی برای امتیاز بندی در یک ست وجود دارد . دو روش اصلی مورد استفاده روش ست آوانتاژ و روش tie break است . روشهای دیگری هم ممکن است مورد استفاده قرار بگیرند اما بشرطیکه قبل از مسابقه روشی که استفاده خواهد شد اعلام شود. اگر روش ست tie break استفاده می شود، باید اعلام شود که ست نهایی بصورت ست tie break بازی خواهد شد یا بصورت ست آوانتاژ .
الف) ست آوانتاژ :

اولین تیم یا بازیکنی که ۶ گیم را برنده شود آن ست را برده است، بشرطیکه دو گیم با حریف فاصله داشته باشد

در صورت لزوم، ست تا رسیدن به دو گیم فاصله ادامه
پیدا خواهد کرد.

ب) ست tie break :

اولین بازیکن یا تیمی که ۶ گیم را برنده شود به شرط آنکه با حریف دو گیم فاصله داشته باشد ، ست را برده است اگر امتیاز هر دو ۶ گیم باشد، یک گیم tie break باید بازی شود.

روشهای امتیاز دهی مورد تأیید دیگر در ضمیمه IV آمده است.

قانون ۷ - امتیاز در یک مسابقه (۲۸ قدیمی)

یک مسابقه می‌تواند در ۳ ست (یک بازیکن یا تیم باید ۲ ست را برای بردن در مسابقه، برنده شود) و یا در ۵ ست (بازیکن یا تیم باید ۳ ست را برای بردن مسابقه برنده شود) بازی شود.

روشهای امتیاز دهی مورد تأیید دیگر در ضمیمه IV آمده است.

قانون ۸ - زننده و گیرنده توپ (۵ قدیمی)

بازیکن ها یا تیم ها باید در دو سمت تور بایستند. زننده کسی است که در اولین امتیاز بازی توپ را وارد زمین

کرد. گیرنده توپ کسی است که آماده زدن توپ فرستاده شده توسط زننده می‌باشد.

پرسش ۱: آیا گیرنده توپ مجاز است که خارج از خطوط زمین بایستد؟

پاسخ: بله، گیرنده مجاز است که در منطقه خود پشت تور در هر جایی داخل یا خارج خطوط قرار بگیرد.

قانون ۹ - انتخاب زمین و سرویس (۶ قدیمی)

انتخاب زمین و انتخاب زننده یا گیرنده توپ بودن در اولین گیم توسط سکه قبل از گرم کردن انجام می شود .

بازیکن یا تیمی که سکه را برد می تواند انتخاب کند که:

الف (زننده یا گیرنده توپ در گیم اول مسابقه باشد. در اینصورت حریف باید برای اولین گیم مسابقه زمین را انتخاب کند.

ب (زمین را برای اولین گیم مسابقه انتخاب کند که در اینصورت حریف باید انتخاب کند که در اولین گیم مسابقه زننده یا گیرنده توپ باشد.

پ (از حریف خود می خواهد که انتخاب کند : الف یا ب.

پرسش ۱: اگر گرم کردن متوقف شد و بازیکنها از زمین خارج شدند ، آیا بازیکنها یا تیمها می توانند انتخاب جدیدی داشته باشند ؟

پاسخ : بله، نتیجه سکه اولیه به قوت خود باقیست، اما بازیکنها یا تیمها می توانند انتخاب دیگری انجام دهند.

قانون ۱۰ - تغییر زمین (۱۶ و ۲۷ قدیمی)

بازیکنها باید در انتهای اولین، سومین و هر گیم فرد در هر ست زمین خود را عوض کنند. همچنین اگر تعداد کل گیمها در یک ست زوج باشد نیز باید زمین را عوض کنند. در این حالت در پایان اولین گیم ست بعدی بازیکنان زمین را عوض می‌کنند.

در طی بازی tie break، بعد از هر ۶ امتیاز بازی، بازیکنها باید زمین را عوض کنند.

قانون ۱۱ - توپ در بازی (۱۷ قدیمی)

بجز زمانیکه خطا یا تکرار ضربه اعلام می‌شود، از وقتیکه زننده به توپ ضربه می‌زند تا زمانیکه امتیاز بازی اعلام شود توپ در بازی خواهد بود.

قانون ۱۲ - برخورد توپ با یک خط (۲۲ قدیمی)

اگر توپ با یکی از خطها برخورد کند، مانند برخورد با زمین محصور شده با آن خط محسوب می‌شود.

قانون ۱۳ - برخورد توپ با لوازم ثابت زمین (۲۳ قدیمی)

اگر توپ در بازی به لوازم ثابت برخورد کند و بعد از آن وارد منطقه صحیح شود، بازیکنی که ضربه را زده است، امتیاز بازی را می‌برد. اگر قبل از برخورد توپ با

لوازم ثابت زمین به زمین برخورد کرده باشد زننده توپ امتیاز بازی را از دست میدهد.

قانون ۱۴ - ترتیب سرویس (۱۵ و ۳۵ قدیمی)

در انتهای هر گیم استاندارد، گیرنده توپ باید زننده، و زننده توپ باید گیرنده در گیم بعدی باشد.

در بازی دوبل، تیمی که زننده سرو در اولین گیم هر ست می‌باشد باید مشخص کند کدام بازیکن باید در آن گیم سرو را بزند. به همین ترتیب قبل از شروع گیم دوم حریف باید مشخص کند که برای آن گیم کدام بازیکن زننده سرو باشد. یار بازیکنی که در گیم اول سرو می‌زند، باید در گیم سوم سرو بزند و یار بازیکنی که در گیم دوم سرو می‌زند باید در گیم چهارم سرو بزند. این چرخش تا پایان ست ادامه پیدا می‌کند.

قانون ۱۵ - ترتیب دریافت توپ در بازی دوبل (۳۵ ، ۳۶ و ۴۰ قدیمی)

تیمی که در اولین گیم از ست گیرنده توپ است، باید مشخص کند کدام بازیکن در اولین امتیاز بازی توپ را خواهد گرفت. به همین ترتیب قبل از شروع گیم دوم،

حریف باید مشخص کند که برای آن گیم کدام بازیکن گیرنده توپ باشد. بازیکنی که در گیم اول یار گیرنده توپ بوده است در امتیاز بازی دوم باید گیرنده باشد و این چرخش تا پایان گیم و ست ادامه پیدا خواهد کرد. بعد از اینکه گیرنده توپ را برگرداند، بازیکن دیگر تیم می‌تواند به توپ ضربه بزند.

پرسش ۱: آیا در بازی دوبل یک عضو از تیم می‌تواند به تنهایی در مقابل حریف بازی کند؟
پاسخ: خیر.

قانون ۱۶ - سرویس (۷ قدیمی)

بلافاصله قبل از شروع حرکت سرویس، زننده توپ باید با آرامش در حالیکه هر دو پا خارج از خط زمینه است در فاصله بین علامت مرکز زمین و خط کناره بایستد.

زننده باید توپ را با دست در هر جهتی که می‌خواهد رها کند و قبل از برخورد توپ به زمین با راکت به آن ضربه بزند. عمل سرویس در لحظه ای که راکت بازیکن به توپ ضربه زده یا توپ از راکت جدا شده است کامل

می‌شود. یک بازیکن که فقط از یک بازو استفاده می‌کند می‌تواند از راکت برای رها کردن توپ استفاده کند.

قانون ۱۷ - زدن توپ

زمان زدن سرو در گیم استاندارد، زننده توپ باید در پشت هر یک از نیمه های زمین بایستد، که در هر گیم از نیمه راست زمین شروع می‌شود.

در گیم tie break، سرویس باید از پشت هر یک از نیمه های زمین زده شود که برای اولین ضربه از نیمه راست زمین استفاده می‌شود.

سرویس باید پس از عبور از تور قبل از اینکه گیرنده توپ آن را برگرداند، در منطقه مخالف به زمین برخورد کند.

قانون ۱۸ - خطای پا (۷ و ۸ قدیمی)

در طی حرکت سرویس، زننده نباید:

۱. موقعیتش را با راه رفتن و یا دویدن تغییر دهد، هر چند حرکت آرام پا مجاز است.

۲. هیچ کدام از پاها به خط زمینه برخورد کند.

۳. از امتداد فرضی خط کناره هیچ یک از پاها بیرون

رود.

۴. هیچکدام از پاها بروی امتداد فرضی علامت مرکز زمین قرار گیرد .

اگر زننده توپ این قوانین را رعایت نکند، مرتکب خطای پا شده است.

پرسش ۱: در بازی تک نفره، آیا زننده توپ مجاز است که در پشت خط زمینه بین خط کناره انفرادی و خط کناره دو نفره بایستد؟

پاسخ : خیر

پرسش ۲: آیا زننده توپ می‌تواند یک یا دو پا را خارج از زمین بگذارد؟

پاسخ : بله

قانون ۱۹ - خطای سرویس (۱۰ ، ۳۹ قدیمی)

سرویس خطاست اگر :

۱. زننده توپ قوانین ۱۶ ، ۱۷ و ۱۸ را رعایت نکند.

۲. زننده زمانی که باید به توپ ضربه بزند، آنرا از دست بدهد.

۳. توپ زده شده قبل از برخورد به زمین، به لوازم ثابت زمین، پایه تور یا چوبهای نشانه برخورد کند .

۴. توپ زده شده با زنده آن، یار او و یا هر چیزی که

پوشیده است و با خود دارد برخورد کند.

پرسش ۱: بعد از بالا انداختن توپ برای سرو، زنده

تصمیم می‌گیرد که به آن ضربه نزند و آن را می‌گیرد. آیا

این خطاست؟

پاسخ: خیر، بازیکن که توپ را بالا می‌اندازد و نمی‌خواهد

به توپ ضربه بزند، مجاز است که توپ را با دست یا با

راکت بگیرد و یا اجازه دهد که توپ بیرون رود.

پرسش ۲: در طی یک مسابقه انفرادی که در زمین با پایه

های تور و چوبهای نشانه بازی می‌شود، توپ زده شده به

چوبهای نشانه برخورد کرده و سپس وارد منطقه صحیح

سرویس می‌شود. آیا این خطاست؟

پاسخ: بله

قانون ۲۰ - سرویس دوم (۱۱ قدیمی)

اگر سرویس اول خطا بود، زنده توپ باید بدون تأخیر

سرویس دوم را از پشت همان نیمه از زمین که سرویس

خطا زده شده، بزند. هر چند سرویس از نیمه خطا زده

شده باشد.

قانون ۲۱ - زمان زدن و گرفتن توپ (۱۲ و ۳۰ قدیمی)

زننده توپ تا زمانیکه گیرنده آماده شود نباید توپ را بزند . هر چند گیرنده باید با گام منطقی زننده توپ بازی کند و آماده دریافت توپ پس از یک زمان قابل قبول از آمادگی زننده باشد.

گیرنده کسی که می‌خواهد سرویس را برگرداند باید آمادگی خود را اعلام کند . اگر ثابت شود که گیرنده توپ آماده نیست ، سرویس نمی‌تواند خطا محسوب شود.

قانون ۲۲ - تکرار حرکت در طی سرویس (۱۴ قدیمی)

سرویس تکرار می‌شود اگر :

۱. توپ زده شده به تور، طناب یا نوار آن برخورد کند،

در غیر اینصورت خوب است و یا بعد از برخورد به

تور، طناب یا نوار آن به گیرنده توپ، یار او و یا آنچه

که پوشیده است، قبل از برخورد به زمین، برخورد کند.

۲. توپ قبل از اینکه گیرنده آماده باشد زده شود.

زمانیکه یک سرویس دوباره تکرار می‌شود، آن سرویس

خطا شمرده نمی‌شود و زننده مجدداً باید ضربه بزند اما

تکرار سرویس خطای گذشته را باطل نمی‌کند.

قانون ۲۳ - تکرار حرکت LET (۱۳, ۲۵ قدیمی)

در همه مواردی که حرکت تکرار می‌شود غیر سرویس دوم، همه امتیاز بازی باید تکرار شود.

پرسش ۱: وقتی توپ در جریان بازی است، توپ دیگری در زمین وارد می‌شود. تکرار حرکت اعلام می‌شود. زنده

قبل از آن خطا کرده است. اکنون برای زنده توپ سرویس اول محسوب می‌شود یا سرویس دوم؟

پاسخ: سرویس اول، همه امتیاز بازی باید تکرار شود.

قانون ۲۴ - بازیکن امتیاز بازی را از دست میدهد. (۱۸)

۱۹, ۲۰ و ۴۰ قدیمی)

امتیاز بازی حذف می‌شود اگر:

۱. بازیکن دو سرو متوالی را خطا کند.
۲. بازیکن نتواند قبل از دو بار برخورد توپ به زمین، آنرا برگرداند.
۳. بازیکن توپ را به بازی برگرداند که به خارج برخورد کرده و یا به هر چیزی خارج از منطقه صحیح برخورد کند.

۴. بازیکن توپ را به بازی برگرداند اما قبل از برخورد به زمین به لوازم ثابت زمین برخورد کند.

۵. بازیکن عمداً توپ را روی راکت نگهدارد یا عمداً بیش از یکبار به توپ با راکت ضربه بزند.

۶. بازیکن یا راکت، چه در دست بازیکن باشد چه نباشد، یا هر چیزی که بازیکن پوشیده یا به همراه دارد در طی بازی به تور، پایه تور یا چوبهای نشانه، طناب یا کابل فلزی، تسمه یا باند و یا منطقه حریف برخورد کند.

۷. بازیکن قبل از اینکه توپ از تور عبور کرده باشد به آن ضربه بزند.

۸. توپ به بازیکن یا هر چیزی که پوشیده است غیر راکت برخورد کند.

۹. توپ در بازی به راکتی که در دست بازیکن نیست برخورد کند.

۱۰. بازیکن عمداً و بصورت کلی در طی بازی فرم راکت را تغییر دهد.

۱۱. در بازی دوبل، هر دو بازیکن به توپ موقع برگرداندن ضربه بزنند.

پرسش ۱: بعد از اینکه زننده توپ اولین سرو را زد راکت از دست او می‌افتد و به تور برخورد می‌کند قبل از اینکه توپ روی زمین جهش کند. آیا این سرویس خطاست یا آیا بازیکن امتیاز از دست می‌دهد؟

پاسخ: چون راکت در طی بازی به تور برخورد کرده است بازیکن امتیاز بازی را از دست می‌دهد.

پرسش ۲: بعد از اینکه زننده توپ اولین سرو را زد، راکت از دست او می‌افتد و به تور برخورد می‌کند بعد از اینکه توپ خارج از منطقه صحیح سرویس بر روی زمین جهش کرده است.

پاسخ: چون زمانی راکت به تور برخورد کرده است که مدت زمان زیادی از جریان توپ در بازی نمی‌گذشته، سرویس خطاست.

پرسش ۳: در بازی دابل، یار گیرنده به تور برخورد می‌کند قبل از اینکه توپ زده شده در منطقه خارج از منطقه سرویس صحیح به زمین بخورد. تصمیم درست چیست؟

پاسخ : تیم گیرنده توپ امتیاز بازی را از دست میدهند ، چون در جریان بازی یار گیرنده توپ ، به تور برخورد کرده است .

پرسش ۴ : آیا اگر بازیکن قبل یا بعد از ضربه زدن به توپ از امتداد فرضی خط تور عبور کند ، امتیاز بازی را از دست میدهد .

پاسخ : در این مورد بازیکن امتیاز بازی را از دست نمی‌دهد بشرطیکه با زمین حریف برخورد نکند .

پرسش ۵ : آیا بازیکن می‌تواند هنگامیکه توپ در جریان بازی است از روی تور به زمین حریف بپرد .

پاسخ : خیر ، در اینصورت بازیکن امتیاز بازی را از دست میدهد .

پرسش ۶ : بازیکن راکتش را در طی بازی به طرف توپ پرتاب می‌کند . راکت و توپ در زمین حریف بر روی زمین می‌افتند و حریف قادر به گرفتن توپ نمی‌باشد . کدام بازیکن برنده امتیاز بازی هستند ؟

پاسخ : بازیکنی که راکتش را بطرف توپ پرتاب کرده است امتیاز بازی را از دست میدهد .

پرسش ۷ : توپ زده شده قبل از برخورد به زمین به گیرنده و یا در بازی دوبل به یار گیرنده برخورد می کند . کدام بازیکن امتیاز بازی را می برند ؟
پاسخ : زننده توپ امتیاز بازی را می برد ، مگر اینکه خطای سرویس باشد .

پرسش ۸ : بازیکن در خارج از منطقه ایستاده است و به توپ ضربه می زند و یا آنرا می گیرد قبل از اینکه توپ به زمین برخورد کند و چون مطمئناً توپ به خارج از منطقه صحیح می رود انتظار کسب امتیاز بازی را دارد .
پاسخ : بازیکن امتیاز بازی را از دست می دهد ، مگر اینکه یک برگردان خوب باشد که در اینصورت امتیاز بازی ادامه می یابد .

قانون ۲۵ - برگردان خوب (۲۴ قدیمی)

یک برگردان ، خوب است اگر :

۱. توپ به تور ، پایه تور ، چوبهای نشانه ، طناب یا کابل فلزی ، تسمه یا نوار برخورد کند بشرطیکه از روی آنها گذشته و در منطقه صحیح به زمین برخورد

کند ؛ بجز در شرایطی که در قوانین ۲ و ۴ - ۲۴ آمده است .

۲. توپ زده شده در بازی به منطقه صحیح برخورد کرده سپس جهش کرده و از روی تور به عقب برگشته است بازیکن آنرا از روی تور می‌گیرد و در منطقه صحیح وارد بازی می‌کند ؛ بشرطیکه قانون ۲۴ را نقض نکند .

۳. توپ از خارج از پایه تور ، بالا با پائین سطح رویی تور ، حتی اگر به پایه های تور برخورد کند ، برگردانده می‌شود بشرطیکه در منطقه صحیح به زمین برخورد کند ؛ بجز در مواردیکه در قوانین ۲ و ۴ - ۲۴ آمده است .

۴. توپ بدون برخورد به تور ، طناب و یا پایه تور از بین چوبهای نشانه و پایه تور عبور کرده و در منطقه صحیح به زمین برخورد می‌کند .

۵. راکت بازیکن پس از ضربه زدن به توپ در منطقه خودش از بالای تور رد می‌شود و توپ در منطقه صحیح به زمین می‌خورد .

۶. بازیکن علاوه بر اینکه به توپ در جریان بازی ضربه می‌زند به توپ دیگری هم که در منطقه صحیح روی زمین قرار دارد ضربه وارد می‌کند .

پرسش ۱ : بازیکن توپی را که به چوب‌ها می‌نشانند برخورد می‌کند را برمی‌گرداند و در منطقه صحیح به زمین برخورد می‌کند . آیا این برگردان خوب است ؟
پاسخ : بله هر چند اگر توپ زده شده ، به چوبهای نشانه برخورد کند ، خطای سرویس است .

پرسش ۲ : توپ در بازی به توپ دیگری که در منطقه صحیح بر روی زمین قرار دارد برخورد می‌کند . تصمیم صحیح چیست ؟

پاسخ : بازی ادامه می‌یابد . هر چند اگر مشخص نباشد که توپ اصلی برگردانده شده است باید تکرار حرکت اعلام شود .

قانون ۲۶ - توقف ، تأخیر (۲۱ ، ۲۵ و ۳۶ قدیمی)

بازیکن در طی یک امتیاز بازی توسط عملی عمدی از سوی حریف متوقف می‌شود ، آن بازیکن امتیاز بازی را باید بگیرد .

هر چند اگر بازیکنی در طی یک امتیاز بازی توسط عملی غیر عمدی از سوی حریف و یا چیزی خارج از کنترل بازیکن (لوازم ثابت زمین مشمول این نمی‌شود) متوقف شود، امتیاز بازی باید تکرار شود.

پرسش ۱: آیا دو ضربه غیر عمدی توقف است؟

پاسخ: خیر، قانون ۵ - ۲۴ را ببینید.

پرسش ۲: یک بازیکن اعلام می‌کند که بازی باید متوقف شود چون فکر کرد که حریف متوقف شده است. آیا این یک مانع است؟

پاسخ: خیر، بازیکن امتیاز بازی را از دست میدهد.

پرسش ۳: توپ در جریان بازی به پرندۀ ای که بالای زمین در پرواز است برخورد می‌کند. آیا این مانع است؟

پاسخ: بله، امتیاز بازی باید تکرار شود.

پرسش ۴: در طی یک امتیاز بازی، یک توپ یا چیز دیگری در طرف بازیکن بر روی زمین قرار دارد و وقتی امتیاز بازی آغاز شد بازیکن را متوقف می‌کند. آیا این یک

مانع است؟

پاسخ: خیر.

پرسش ۵ : در بازی دوبل ، یار زنده توپ و یار گیرنده در کجا مجاز به ایستادن می‌باشند .

پاسخ : یار زنده توپ و یار گیرنده در زمین خود در هر موقعیتی داخل یا خارج زمین می‌توانند بایستند . هر چند اگر یک بازیکن برای حریف مانع ایجاد کند ، قانون مانع باید مورد استفاده قرار گیرد .

قانون ۲۷ - تصحیح خطاها (جدید)

بعنوان یک اصل ، وقتی در ارتباط با قوانین تنیس خطایی مشاهده شود ، همه امتیازات بازی که قبلاً بازی شده است ، باید به قوت خود باقی بماند . خطاهای مشاهده شده مطابق زیر باید اصلاح شوند :

۱. (۱-۹ ، ۱۱ و پ - ۲ - ۲۷ قدیمی)

در طی یک گیم استاندارد یا گیم tie break ، اگر بازیکنی از نیمه اشتباه زمین سرو را بزند ، به محض کشف خطا باید تصحیح شود، زنده توپ باید با توجه به امتیاز ، از نیمه صحیح زمین سرو را بزند . خطایی که قبل از مشاهده اشتباه زده شده است ، باقی می‌ماند .

۲. (۱۶ قدیمی)

در طی یک گیم استاندارد و یا گیم tie break ، اگر بازیکنها در جهت‌های اشتباه در زمین ایستاده اند ، اشتباه باید بلافاصله پس از تشخیص اصلاح شود و زننده توپ باید با توجه به امتیاز ، از سمت درست زمین سرو را بزند .

۳. (۱۵ و ۳۷ قدیمی)

اگر در طی یک گیم استاندارد ، بازیکنی خارج از نوبت سرو بزند ، بازیکنی که نوبت زدن سرو با او بوده است پس از مشاهده و تشخیص خطا باید سرو را بزند . هر چند ، اگر گیم قبل از کشف اشتباه کامل شود ، ترتیب سرویس به همان صورت باقی می‌ماند .

خطایی که توسط حریف قبل از کشف اشتباه زده شد ، نباید محاسبه شود .

در بازی دوبل ، اگر بازیکنهای یک تیم خارج از نوبت سرو بزنند ، قبل از کشف اشتباه ، خطای زدن توپ باید به قوت خود باقی بماند .

۴. (۲۷ قدیمی ، پرسش ۳)

اگر یک بازیکن در طی گیم tie break خارج از نوبت سرو بزند و خطا پس از امتیازهای بازی شده زوج کشف شود ، خطا باید بلافاصله تصحیح شود . اگر خطا پس از امتیازهای بازی شده فرد کشف شود ، ترتیب سرویس باید به همان صورت باقی بماند .

خطایی که توسط حریف قبل از مشاهده اشتباه ، زده شده نباید محاسبه شود .

در بازی دوبل ، اگر بازیکنهای یک تیم ، خارج از نوبت سرو بزنند ، قبل از کشف اشتباه ، خطای زدن توپ باید به قوت خود باقی بماند .

۵. (۳۸ قدیمی)

در بازی دوبل در طی یک گیم استاندارد یا گیم tie break اگر خطا در ترتیب دریافت توپ مشاهده شود از زمان مشاهده خطا تا پایان گیم به همان صورت باقی میماند . برای گیم بعدی که در آن ست آنها باید گیرنده توپ باشند ، ترتیب دریافت باید به صورت اولیه برگردد .

۶. (۲۷ قدیمی ، پرسش ۱)

اگر در طی خطا یک گیم tie break با ۶ گیم مساوی آغاز شود و از قبل توافق به ست آوانتاژ شده بود، اگر فقط یک امتیاز بازی شده باشد خطا باید فوراً اصلاح شود. اگر خطا بعد از شروع دومین امتیاز بازی مشاهده و تشخیص داده شود ست باید بصورت ست tie break ادامه پیدا کند.

۷. (۲۷ قدیمی، پرسش ۲)

اگر در طی خطا یک گیم استاندارد با هر دو ۶ گیم آغاز شود، در حالیکه از قبل توافق به ست tie break شده بود. اگر فقط یک امتیاز بازی شده باشد خطا باید فوراً اصلاح شود. اگر خطا بعد از شروع امتیاز بازی دوم تشخیص داده شود، ست باید بصورت ست آوانتاژ ادامه پیدا کند تا اینکه امتیاز هر دو به ۸ برسد (و یا یک امتیاز زوج بالاتر) و گیم tie break باید بازی شود.

۸. (جدید)

اگر در طی یک خطا ست آوانتاژ یا ست tie break آغاز شود، در حالیکه از قبل توافق شده بود که ست نهایی بصورت مسابقه tie break سرنوشت ساز باشد، اگر فقط

یک امتیاز بازی شده باشد خطا باید فوراً اصلاح شود . اگر خطا بعد از شروع امتیاز بازی دوم تشخیص داده شود ، ست تا زمانی ادامه پیدا می کند که یکی از بازیکنان یا تیمها سه گیم را برنده شوند (همچنین ست را) و یا اینکه هر دو ۲ گیم را بگیرند در این حال مسابقه tie break تعیین کننده آغاز خواهد شد .

همچنین اگر پس از شروع گیم پنجم خطا آشکار شود ، ست مانند ست tie break ادامه خواهد یافت (ضمیمه IV را ببینید)

۹. (۳۲ قدیمی)

اگر توپها در زمان درست تعویض نشوند ، خطا زمانی تصحیح می شود که بازیکن یا تیمی که باید با توپ جدید بازی را آغاز می کرد ، در گیم جدید زننده توپ باشد . مشخصاً توپها در فاصله ای بین تعداد گیمها که از ابتدا برای تغییر توپ توافق شده بود باید عوض شوند . توپها نباید در طی گیم عوض شوند .

قانون ۲۸ - وظایف مقامات رسمی زمین (۲۹ قدیمی)

وظایف و مسئولیتهای مقاماتی که برای مسابقات انتخاب و دعوت می‌شوند در ضمیمه V آورده شده است.

قانون ۲۹ - بازی ادامه دار (۲۹ و ۳۰ قدیمی)

بعنوان یک اصل ، بازی از زمانی که مسابقه آغاز می‌شود (وقتی اولین سرویس در مسابقه زده می‌شود) تا زمانی که مسابقه تمام می‌شود باید ادامه پیدا کند .

۱. توقف بین امتیازات بازی ، حداکثر ۲۰ ثانیه مجاز است . وقتی بازیکنان در انتهای گیم زمینها را عوض می‌کنند ، حداکثر ۹۰ ثانیه مجاز است . هر چند ، بعد از اولین گیم هر ست و در طی گیم tie break بازی باید ادامه پیدا کند، و بازیکنان باید بلافاصله و بدون استراحت زمینهای خود را عوض کنند .

در انتهای هر ست ، یک استراحت حداکثر ۱۲۰ ثانیه داده می‌شود .

حداکثر زمان از لحظه ای که یک امتیاز بازی پایان می‌یابد تا اینکه اولین سرویس امتیاز بعد بازی زده شود ، می‌باشد . برنامه ریزهای دوره های حرفه ای می‌توانند برای افزایش ۹۰ ثانیه مجاز زمانیکه بازیکنها زمینها را

عوض می‌کنند و ۱۲۰ ثانیه زمان مجاز استراحت در انتهای گیم ، تأییدیه فدراسیون بین المللی تنیس را درخواست کنند .

۲. اگر بنا به دلیلی خارج از کنترل بازیکن ، لباس ، کفش یا وسایل لازم (بجز راکت) پاره شود یا نیاز به تعویض داشته باشد، بازیکن می‌تواند برای حل مشکل درخواست زمان اضافی موجه نماید .

۳. هیچ زمان اضافه ای به بازیکن برای جبران شرایط داده نمی‌شود . هر چند بازیکنی که از یک شرایط پزشکی قابل درمان رنج می‌برد از یک زمان توقف ۳ دقیقه ای برای درمان آن مورد پزشکی می‌تواند استفاده کند . یک تعداد محدود توقف برای توالی یا تغییر لباس می‌تواند در نظر گرفته شود بشرطیکه قبلاً اعلام شده باشد .

۴. برنامه ریز مسابقه می‌تواند یک زمان استراحت ۱۰ دقیقه ای را اگر قبلاً اعلام شده باشد ، را مجاز بداند . این زمان استراحت می‌تواند بعد از سومین ست در

بهترین شرایط مسابقه ۵ ستی یا بعد از دومین ست در
بهترین شرایط مسابقه سه ستی داده شود.
۵. زمان گرم کردن باید حداکثر ۵ دقیقه باشد ، مگر
اینکه تصمیم دیگری از سوی برنامه ریز مسابقه گرفته
شده باشد .

قانون ۳۰ - مربیگری (۳۱ قدیمی)

مربیگری به هر گونه ارتباط ، مشورت یا آموزش از هر
نوع سمعی و یا بصری به یک بازیکن مربوط می شود . در
مسابقات تیم وقتی کاپیتان تیم در محوطه نشسته است
می تواند در طی استراحت ست بازیکن را راهنمایی کند و
همینطور وقتی که بازیکن در انتهای گیم زمین را عوض
می کند . اما اینکار زمانیکه بازیکنها بعد از اولین گیم هر
ست زمین عوض می کنند و در طی گیم tie break مجاز
نمی باشد .

در مسابقات دیگر مربیگری مجاز نیست .

پرسش ۱ : اگر راهنمایی و مشورت با علائم مخفیانه باشد
آیا راهنمایی به بازیکن مجاز است ؟

پاسخ : خیر

پرسش ۲ : وقتی بازی به حالت معلق است ، آیا گرفتن راهنمایی توسط بازیکن مجاز است؟

پاسخ : بله



قوانین تنیس با صندلی چرخدار

بازی تنیس روی صندلی چرخدار بجز در موارد زیر ، از

قوانین بین المللی تنیس پیروی می کند :

۱. قانون دو برخورد با زمین .

توپ بازیکن تنیس با صندلی چرخدار می تواند دو بار

به زمین برخورد . بازیکن باید قبل از برخورد سوم توپ با

زمین آن را برگرداند . برخورد دوم می تواند درون یا

بیرون مرزهای زمین باشد .

۲. صندلی چرخدار :

صندلی چرخدار جزئی از بدن بازیکن محسوب می‌شود و تمام قوانینی که برای بدن بازیکن اجرا می‌شود برای صندلی چرخدار نیز صادق است .

۳. سرویس :

الف) سرویس باید به روش زیر اجرا شود : بلافاصله قبل از آغاز سرویس ، زننده توپ باید در موقعیت ثابت قرار بگیرد . زننده مجاز به وارد آوردن فشار قبل از زدن توپ می‌باشد .

ب) زننده توپ باید بدون برخورد هیچ کدام از چرخها به خط زمینه بین امتداد فرضی علامت مرکز زمین و خط کناره سرویس را انجام دهد .

پ) اگر روشهای متداول برای سرویس از نظر فیزیکی برای بازیکن معلول غیر ممکن باشد ، بازیکن یا شخص دیگری می‌تواند برای چنین فردی توپ را بیندازد . اما هر بار همین متد باید استفاده شود .

۴. از دست دادن امتیاز بازی :

بازیکن امتیاز بازی را از دست میدهد اگر :

الف (بازیکن موفق به بازگرداندن توپ قبل از سومین برخورد آن به زمین نشود .

ب (مشروط به قانون ۵ بعدی ، بازیکن از هر قسمت از پا یا بخشهای انتهایی مانند ترمز یا متعادل کننده برای رد کردن سرویس استفاده می کند ، و یا به توپ در مقابل زمین یا چرخ در طی بازی ضربه وارد کند .

پ (بازیکن در زمان ضربه زدن به توپ قادر به نگهداشتن یک باسن در تماس با صندلی خود نشود .
۵. جلو بردن چرخ با پا :

الف (اگر بعلت عدم توانایی بازیکن قادر به حرکت دادن صندلی چرخدار توسط چرخها نباشد می تواند با استفاده از کف پا این کار را انجام دهد .

ب (هر چند بر اساس قانون الف - ۵ بالا بازیکن مجاز به استفاده از یک پا برای حرکت دادن صندلی چرخدار می باشد هیچ قسمت دیگر از پای بازیکن نباید با زمین تماس پیدا کند وقتی که :

One) در طی حرکت چرخشی به جلو زمانیکه می خواهد با راکت به توپ ضربه بزند .

Two) از آغاز حرکت سرویس تا زمانیکه راکت به توپ ضربه می‌زند .

پ (بازیکن در زمان نقض این قانون امتیاز بازی را از دست میدهد .

۶. تنیس با صندلی چرخدار - فرد سالم

وقتی یک تنیسور با صندلی چرخدار با بازیکن سالم یا در مقابل او بازی می‌کند ، قانون های تنیس با ویلچر برای بازیکن با صندلی چرخدار و قانونهای بازیکن سالم برای بازیکن سالم اجرا می‌شود . بعنوان مثال بازیکن با ویلچر مجاز به دو برخورد توپ با زمین و بازیکن سالم مجاز به یک برخورد توپ با زمین می‌باشد .

نکته : تعریف انتهای بدن : اعضاهای پائینی شامل ران ، باسن ، کف پا و ساق و قوزک پا می‌باشد .



ضمیمه I

توپ

۱. رویه بیرونی توپ باید بی شکل با پوشش پارچه ای برنگ سفید یا زرد باشد. نباید درز یا شکافی دوخته شده داشته باشد.
 ۲. توپ باید وزن (جرم) بیش از $1/975$ اونس (۵۶g) و کمتر از $2/095$ اونس ($59/4$ گرم) داشته باشد.
 ۳. بیش از یک نوع توپ معین می شود. هر توپ وقتیکه از ۲۵۴ سانتیمتر بالای سطح سخت مانند بتن پرتاب می شود باید جهشی بیش از $134/62$ سانتیمتر و کمتر از $147/32$ سانتیمتر داشته باشد.
- توپ نوع اول (سرعت بالا) این نوع توپ باید در فشار $8/165$ کیلوگرم تغییر فرمی بیش از $0/495$ سانتیمتر و

کمتر از ۰/۵۹۷ سانتیمتر و بازگشت تغییر فرمی بیش از ۰/۶۷۳ سانتیمتر و کمتر از ۰/۹۱۴ سانتیمتر داشته باشد .

توپ نوع دوم (سرعت متوسط) و نوع سوم (سرعت پایین) باید در فشار ۸/۱۶۵ کیلوگرم تغییر فرمی بیشتر از ۰/۵۵۹ سانتیمتر و کمتر از ۰/۷۳۷ سانتیمتر و بازگشت تغییر فرمی بیشتر از ۰/۸۰۰ سانتیمتر و کمتر از ۱/۰۸ سانتیمتر داشته باشد.

اعداد دو تغییر فرم باید میانگین ارقام خوانده شده سه اندازه گیری جداگانه هر توپ در سه جهت متفاوت باشد همچنین دو اندازه گیری جداگانه باید بیش از ۰/۰۷۶ سانتیمتر در هر مورد با هم تفاوت داشته باشند .

۴. برای بازی در ارتفاع ۱۲۱۹ متر بالاتر از سطح

دریا ، دو نوع توپ دیگر هم می‌توانند مورد استفاده

قرار بگیرند :

الف) اولین نوع مشابه توپ نوع دوم (سرعت متوسط) با مشخصات ذکر شده در بالا می‌باشد . در ضمن اینکه توپ باید بیش از ۱۲۱/۹۲ سانتیمتر و کمتر از ۱۳۴/۶۲ سانتیمتر جهش کند . و باید فشار داخلی بیشتر از فشار خارجی

داشته باشد . این نوع توپ تنیس عموماً بعنوان توپ تحت فشار شناخته می‌شود .

ب) دومین نوع مشابه توپ نوع دوم (سرعت متوسط) با مشخصات ذکر شده در بالا می‌باشد . ضمن اینکه فشار داخلی توپ تقریباً باید برابر فشار خارجی بوده و به مدت ۶۰ روز یا بیشتر با ارتفاع محل مسابقه سازگار شود . این نوع توپ تنیس عموماً بعنوان توپ فشار صفر یا بدون فشار شناخته می‌شود .

نوع سوم توپ که در هر نوع زمین بازی با ارتفاع بیش از ۱۲۱۹ متر قابل استفاده است توپ نوع سوم (سرعت کم) با مشخصات ذکر شده در بالا می‌باشد .

۵ . همه تستها برای جهش توپ ، سایز و تغییر فرم

باید بر اساس مقررات زیر انجام شوند :

پرسش ۱ : این سه نوع توپ در چه زمینهایی تحت قوانین تنیس قابل استفاده هستند ؟

پاسخ : الف) نوع اول (سرعت زیاد) برای زمینهای بازی گام آرام پیشنهاد می‌شود .

ب (نوع دوم (سرعت متوسط) برای بازی در زمینهای گام متوسط و متوسط - تند پیشنهاد می شود .
پ (نوع سوم (سرعت کم) برای بازی در زمینهای گام تند پیشنهاد می شود .

قوانین انجام تست ها

الف (مگر در موارد مشخص شده ، همه تستها باید در دمای تقریبی 20°C سلسیوس و رطوبت نسبی 60% انجام شود . همه توپها باید ۲۴ ساعت قبل از انجام تست از قوطی ها خارج شده و در دما و رطوبت مشخص نگهداری شوند و در همان دما و رطوبت تست انجام شود .

ب (مگر در موارد مشخص شده ، قسمتها باید در فشار اتمسفری حدود ۷۶ سانتیمتر انجام شود .

پ (اگر دما ، رطوبت و فشار محلی که بازی در آن انجام می شود با دمای 20°C ، رطوبت 60% و فشار بارومتري میانگین ۷۶ سانتیمتر متفاوت می باشد ، می توان استانداردهای دیگری را معیار قرار داد .

درخواست برای انجام چنین تغییراتی توسط هر انجمن ملی به فدراسیون بین المللی تنیس داده شده و در صورت تأیید ، باید برای چنین مناطقی تعدیل شود .

ت (در همه تستها برای اندازه گیری قطر ، از یک حلقه فلزی ترجیحاً ضد خوردگی با ضخامت 0.318 سانتیمتر باید استفاده شود . در مورد توپ نوع اول

(سرعت بالا) و توپ نوع دوم (سرعت متوسط) در صفحه اندازه گیری به ترتیب دو قطر ۶/۵۴۱ سانتیمتر و ۶/۸۵۸ سانتیمتر را باید داشته باشند. در مورد توپ نوع سوم (سرعت کم) نیز باید دو قطر ۶/۹۸۵ سانتیمتر و ۷/۳۰۲ سانتیمتر را به ترتیب روی صفحه اندازه گیری نشان دهند. سطح داخلی دستگاه اندازه گیری باید تحدبی با شعاع ۰/۱۵۹ سانتیمتر داشته باشد. توپ نباید از دهانه کوچکتر دستگاه بر اثر وزن خود بیرون بیاید ولی از دهانه بزرگتر باید بر اثر وزن خود بیرون بیافتد.

ث) در همه تستهای اندازه گیری تغییر فرم بر اساس قانون ۳، باید از ماشین طراحی شده توسط پرسی هربرت استیون استفاده شود، که در انگلستان به شماره ثبت ۲۳۰۲۵۰ به ثبت رسیده است. اضافات دیگر و بخشهای پیشرفته مورد نیاز برای بازگشت تغییر فرم نیز باید مورد استفاده قرار گیرد. ماشینهای دیگری هم ممکن است نتایج مانند نتایج ماشین استیون داشته باشند و در صورت تأیید فدراسیون بین المللی تنیس می توان از این ماشینها برای اندازه گیری تغییر فرم توپ استفاده نمود.

ج (شیوه اجرای تستها مطابق زیر می باشد و باید در دستور قرار گیرد :

۱. پیش تراکم : قبل از اینکه توپی تست شود ، باید

بطور یکنواخت تحت فشار تقریبی $2/54$ سانتیمتر بر

روی سه قطر مختلف از راست به چپ قرار گیرد . این

فرآیند سه مرتبه پیایی باید انجام شود (در کل ۹

فشار) همه تستها باید تا ۲ ساعت پس از انجام این

تست پایان یابند .

۲. وزن (جرم) : مانند بالا.

۳. تست ساینز توپ : مانند پاراگراف (ت) بالا .

۴. تست تغییر فرم : توپ در موقعیت مشخص شده در

ماشین استیون قرار داده می شود ، بطوریکه هیچ

قسمتی از درزهای توپ در تماس با ماشین نباشد . با

استفاده از وزن ، نشانگر ، علامت سطح و شمارنده

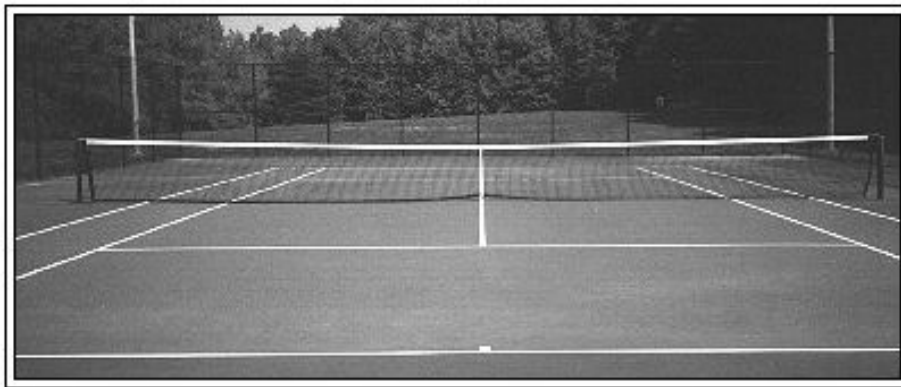
روی صفر تنظیم می گردد . وزن نمونه در دستگاه قرار

داده می شود بطوریکه فشاری معادل $8/165$ کیلوگرم

بر روی توپ وارد آورد . سپس چرخها با سرعت ثابت

چرخانده می شود تا در طی ۵ ثانیه نشانگر علامت

سطح را نشان دهد . بعد از متوقف شدن چرخش ،
درجه ثبت می شود (تغییر فرم پیشرفته) دوباره چرخ
می چرخد تا عدد ۱۰ بر روی جدول مدرج نشان داده
شود (۲/۵۴ سانتیمتر تغییر فرم . چرخ در خلاف جهت
با سرعت ثابت (برای کاهش فشار) چرخانده می شود
تا جاییکه نشانگر دستگاه مجدداً بر علامت منطبق شود
. بعد از ۱۰ ثانیه ، در صورت نیاز نشانگر با علامت
تنظیم می شود . سپس درجه خوانده و ثبت می شود .
(بازگشت تغییر فرم) . این مراحل برای هر توپ بر
روی دو قطر تا رسیدن به شرایط اولیه انجام می گیرد .
۵ . تست جهش (مانند بالا) : اندازه گیری ها از سطح
سخت بتنی تا انتهای توپ انجام می گیرد .



دسته بندی گام سطح زمین بازی

متد تست فدراسیون بین المللی تنیس مورد استفاده برای تعیین گام یک سطح زمین بازی، متد ITF CS OI/OI (سرعت گام سطح ITF) می باشد که در نشریه ITF تحت عنوان مطالعه اولیه ITF بر روی استانداردهای موثر برای سطوح زمین بازی تنیس آمده است .

سطوح زمین بازی که امتیاز گام سطح ITF بین صفر تا ۳۵ را کسب کرده اند، بعنوان دسته ۱ (گام آرام) دسته بندی می شوند . مثالهایی از این نوع زمین ، زمینهای رسی و انواع زمینهای با سطوح معدنی می باشد .

سطوح زمین بازی که امتیاز گام سطح ITF بین ۳۰ تا ۴۵ را کسب کرده اند ، بعنوان دسته ۲ (گام متوسط ، متوسط - تند) دسته بندی می شوند . زمینهای سخت با پوششهای مختلف آکرلیک با پوششهای بافته شده در این گروه دسته بندی می شوند . سطوح زمین بازی که امتیاز گام سطح ITF بیش از ۴۰ را کسب کرده اند ، بعنوان گروه ۳ (گام تند) دسته بندی می شوند . همه زمینهای چمن طبیعی ، چمن مصنوعی و برخی سطوح بافته در این گروه دسته بندی می شوند .



ضمیمه II

راکت

۱. سطح ضربه زننده راکت باید تخت و شامل یک الگوی متقاطع زه کشی شده که به یک قاب متصل است ، باشد . الگوی زه کشی باید عموماً یکنواخت و دارای تراکم در مرکز مانند بقیه جاها باشد . راکت باید طوری طراحی و زه کشی شده باشد که توسط هر دو سوی آن بتوان بازی انجام داد . زه کشی باید بدون اتصال و

شیء اضافی که باعث کاهش لرزش و راحتی کنترل می شود باشد .

۲. قاب راکت نباید از نظر طول با احتساب دسته آن از ۲۹ اینچ بلندتر باشد . همینطور از عرض نباید از ۳۱/۷۵ سانتیمتر تجاوز کند . سطح ضربه زننده راکت نیز از نظر طول نباید بیش از ۳۹/۳۷ سانتیمتر) و از نظر عرض بیش از ۲۹/۲۱ سانتیمتر باشد .

۳. قاب با دسته و زه کشی باید از هر گونه وسایل جانبی که مشخصاً فرم راکت را تغییر دهند و یا توزیع وزن و یا لرزشها را محدود می کنند ، عاری باشد . هیچگونه منبع انرژی که بر روی خصوصیت های بازی راکت اثر گذارد نمی تواند به راکت وصل و یا بر روی آن ساخته شود .

ضمیمه III

تبلیغات

۱. تبلیغات بر روی تور تا جائیکه در قسمتی از تور ، بین مرکز تا پایه تور در فاصله ۰/۹۱۴ متر مجاز است ، بشرطیکه تداخلی در شرایط بازی یا میدان دید بازیکن نداشته باشد .

۲. تبلیغات و علائم و وسایلی که در پشت و یا کناره های زمین گذاشته می شوند در صورتیکه تداخلی در شرایط بازی یا میدان دید بازیکن نداشته باشد ، مجاز است .

۳. تبلیغات و علائم و وسائلی که بر روی زمین بازی خارج از مرزهای بازی در صورتیکه تداخلی در شرایط بازی یا میدان دید بازیکن نداشته باشد ، مجاز است .

۴. با توجه به موارد ۱، ۲، و ۳ بالا ، کلیه تبلیغات ، علائم و وسایل تبلیغاتی بر روی تور ، پشت و کناره های زمین و یا بر روی زمین بازی نباید به رنگ زرد ، سفید و یا رنگهای روشن که باعث تداخل در شرایط بازی و دید بازیکن می شوند، باشند.

۵. تبلیغات و علائم تبلیغاتی بر روی زمین ، در داخل مرزهای بازی ممنوع می باشد .

ضمیمه IV

روشهای دیگر امتیاز دهی

امتیاز در گیم :

متد امتیاز دهی (NO-AD)

این متد در گیم استاندارد به صورت زیر با امتیاز زننده

توپ اول امتیاز دهی می شود :

هیچ امتیاز بازی - امتیاز صفر

اولین امتیاز بازی - ۱۵

دومین امتیاز بازی - ۳۰

سومین امتیاز بازی - ۴۰

چهارمین امتیاز بازی - گیم .

اگر هر دو بازیکن یا تیم هر کدام سه امتیاز بازی را ببرند ،

امتیاز دیوس است و یک امتیاز بازی تعیین کننده باید

بازی شود . گیرنده توپ باید مشخص کند که توپ

سرویس از نیمه راست یا از نیمه چپ زمین زده شود .

در بازی دابل ، بازیکنان تیم گیرنده توپ در این امتیاز

بازی تعیین کننده نمی توانند برای گرفتن توپ جایشان را

عوض کنند. بازیکن یا تیمی که امتیاز بازی تعیین کننده را ببرد، گیم را برده است.

در بازی دوبل مختلط، بازیکن همجنس با زننده توپ باید در امتیاز بازی تعیین کننده گیرنده توپ باشد. بازیکنان تیم گیرنده توپ در این امتیاز بازی تعیین کننده نمی‌توانند برای گرفتن توپ جایشان را عوض کنند.

امتیاز درست:

۱. ست کوتاه:

اولین بازیکن یا تیمی که ۴ گیم را ببرد ست را برده است بشرطیکه ۲ گیم با حریف فاصله داشته باشد. اگر امتیاز هر دو به ۴ گیم برسد، یک گیم tie break باید بازی شود.

۲. مسابقه tie break تعیین کننده (۷ امتیاز بازی)

وقتی که امتیاز در یک مسابقه هر دو یک ست یا ۲ ست در بهترین شرایط ۵ ست مسابقه را ببرند یک ست tie break برای تعیین سرنوشت مسابقه باید بازی شود. این گیم tie break بجای ست نهایی تعیین کننده خواهد بود.

اولین تیم یا بازیکنی که ۱۷ امتیاز بازی را ببرد ، این مسابقه tie break و مسابقه را برده است بشرطیکه ۲ امتیاز بازی با حریف فاصله داشته باشد .

۳. مسابقه tie break تعیین کننده (۱۰ امتیاز بازی)

وقتی که امتیاز در یک مسابقه هر دو یک ست یا ۲ ست را در بهترین شرایط ۵ ست مسابقه را ببرند ، یک ست tie break برای تعیین سرنوشت مسابقه باید بازی شود . این گیم tie break بجای ست نهایی تعیین کننده سرنوشت بازی خواهد بود .

اولین بازیکن یا تیمی که ۱۰ امتیاز بازی را ببرد ، این مسابقه tie break و مسابقه را برده است بشرطیکه ۲ امتیاز بازی با حریف فاصله داشته باشد .

نکته : وقتی که مسابقه tie break تعیین کننده جایگزین ست نهایی می شود :

• ترتیب سرویس اولیه ادامه پیدا می کند (قانون ۵ و

(۱۴

- در بازی دوبل ، ترتیب سرویس و دریافت توپ به صورتی که در ابتدای هر ست بود تغییر می کند (قانون ۱۴ و ۱۵)
- قبل از شروع مسابقه tie break تعیین کننده باید ۱۲۰ ثانیه توقف داده شود .
- توپها نباید قبل از شروع مسابقه tie break تعیین کننده عوض شوند هر چند که زمان تعویض آنها فرا رسیده باشد .

ضمیمه V

وظایف مقامات رسمی زمین

داور مسابقه مرجع نهایی برای همه سوالات درباره قوانین تنیس است و تصمیم داور مسابقات لازم الاجرا است .

در مسابقاتی که سر داور تعریف شده است ، در طی انجام مسابقه نظر او در مورد اتفاقات نهایی است . بازیکن ها حق دارند که اگر در مورد تفسیر قوانین تنیس با نظر سر داور توافق نداشتند درخواست دعوت از داور مسابقه برای حضور در زمین را بنمایند.

در مسابقاتی که داور خط و داور تور مشخص شده اند ، آنها همه اعلامیهایی که مربوط به خط یا تور باشد (شامل اعلام خطای پاها) را اعلام خواهند کرد . اگر سر داور مطمئن باشد که یک اشتباه آشکار رخ داده است میتواند نظر داور خط یا داور تور را رد کند .

در جائیکه داور خط و داور تور تعریف نشده است ، سر داور برای اعلام هر چیزی در رابطه با خط یا تور قابل قبول است .

یک داور خط زمانیکه نمی‌تواند اعلام کند باید با علامت به سر داور برای گرفتن تصمیم نظرش را برساند . زمانیکه داور خط نمی‌تواند نظر دهد و یا اصلاً داور خط تعریف نشده است و سر داور نیز قادر به تصمیم‌گیری نیست، امتیاز بازی باید مجدداً تکرار شود .

در مسابقات تیمی که داور مسابقات در زمین حضور دارد در مورد اتفاقات زمین تصمیم‌گیری نهایی با اوست . هر زمان که سه داور تشخیص دهد ، بازی ممکن است متوقف یا معلق شود .

داور مسابقات نیز ممکن است بازی را بعلت تاریکی ، آب و هوا و یا شرایط نامناسب زمین متوقف یا معلق نماید . اعلام تعلیق بازی بعلت تاریکی باید در انتهای یک ست و یا بعد از گیم زوج درست در حال بازی ، باشد . پس از اعلام تعلیق بازی ، نتایج و موقعیت بازیکنان در زمین مسابقه باید برای شروع مجدد بازی حفظ شود .

سر داور یا داور مسابقه باید در مورد ادامه بازی تصمیم بگیرند و هر گونه مشورت در رابطه با هدایت قانونی قابل پذیرش می‌باشد .

پرسش ۱ : سر داور پس از یک خطا به زنده اجازه زدن اولین سرویس را می‌دهد . اما گیرنده توپ در مورد اینکه سرور یک ضربه را خطا زده است و این سرویس باید دومین باشد بحث می‌کند . آیا باید داور مسابقه برای تصمیم گیری به زمین فراخوانده شود ؟

پاسخ : بله ، سر داور با توجه به قوانین تنیس اولین تصمیم را می‌گیرد . هر چند اگر بازیکنی با تصمیم سر داور موافق نبود ، داور مسابقات باید به زمین خوانده شود .

پرسش ۲ : توپ خارج اعلام می‌شود ، اما بازیکن معتقد است که توپ خوب بود . آیا می‌توان داور مسابقه را برای نتیجه گیری به زمین فراخواند ؟

پاسخ : خیر ، سر داور آخرین تصمیم را در مورد اتفاقات زمین می‌گیرد . (با توجه به آنچه که در طی اتفاق مشخص رخ داده است)

پرسش ۳ : آیا سر داور می‌تواند نظر داور خط را در انتهای یک امتیاز بازی رد کند اگر تشخیص دهد که یک خطای آشکار در امتیاز بازی رخ داده است ؟

پاسخ : خیر ، سر داور فقط بلافاصله پس از وقوع خطای بارز می‌تواند نظر داور خط را رد کند .

پرسش ۴ : داور خط توپ را خارج اعلام می‌کند ، اما بازیکن اعتقاد دارد که توپ خوب بود . آیا سر داور مجاز است که نظر داور خط را رد کند ؟

پاسخ : خیر ، سر داور نباید بر اساس اعتراض یا عدم رضایت بازیکن نظر داور خط را رد کند .

پرسش ۵ : داور خط توپ را خارج اعلام می‌کند . سر داور قادر به مشاهده نمی‌باشد . اما فکر می‌کند که توپ داخل بود . آیا می‌تواند نظر داور خط را رد کند ؟

پاسخ : خیر ، سر داور فقط زمانی که کاملاً مطمئن است که داور خط اشتباه کرده است می‌تواند نظر او را رد کند .

پرسش ۶ : آیا داور خط می‌تواند اعلام را پس از اینکه سر داور امتیاز را اعلام کرده است عوض کند ؟

پاسخ : بله ، اگر داور خط مرتکب اشتباه شده باشد به محض کشف خطا باید آن را تصحیح کند اما بشرطیکه بر اثر اعتراض یا عدم رضایت بازیکن نبوده باشد .

پرسش ۷ : آیا این صحیح است که سر داور یا داور خط اعلام خارج بودن توپ را بکنند و بعد تصحیح کنند که خوب بوده است ؟

پاسخ : سر داور باید تعیین کند که آیا اعلام خارج بودن اولیه برای هر کدام از بازیکنان مانع بوده در اینصورت امتیاز بازی باید تکرار شود . اگر مانع نبوده ، بازیکن زننده توپ امتیاز بازی را می برد .

پرسش ۸ : توپ از روی تور برمی گردد و بازیکن از روی تور آنرا بدرستی می گیرد و سعی در بازی با توپ می کند بازیکن حریف مانع او برای انجام این عمل می شود . تصمیم صحیح چیست ؟

پاسخ : سر داور باید تعیین کند که توقف عمدی بوده یا غیر عمدی ، و اینکه امتیاز بازی باید به بازیکن متوقف شده داده شود یا اینکه امتیاز بازی تکرار شود .

www.kandoo.cn.com

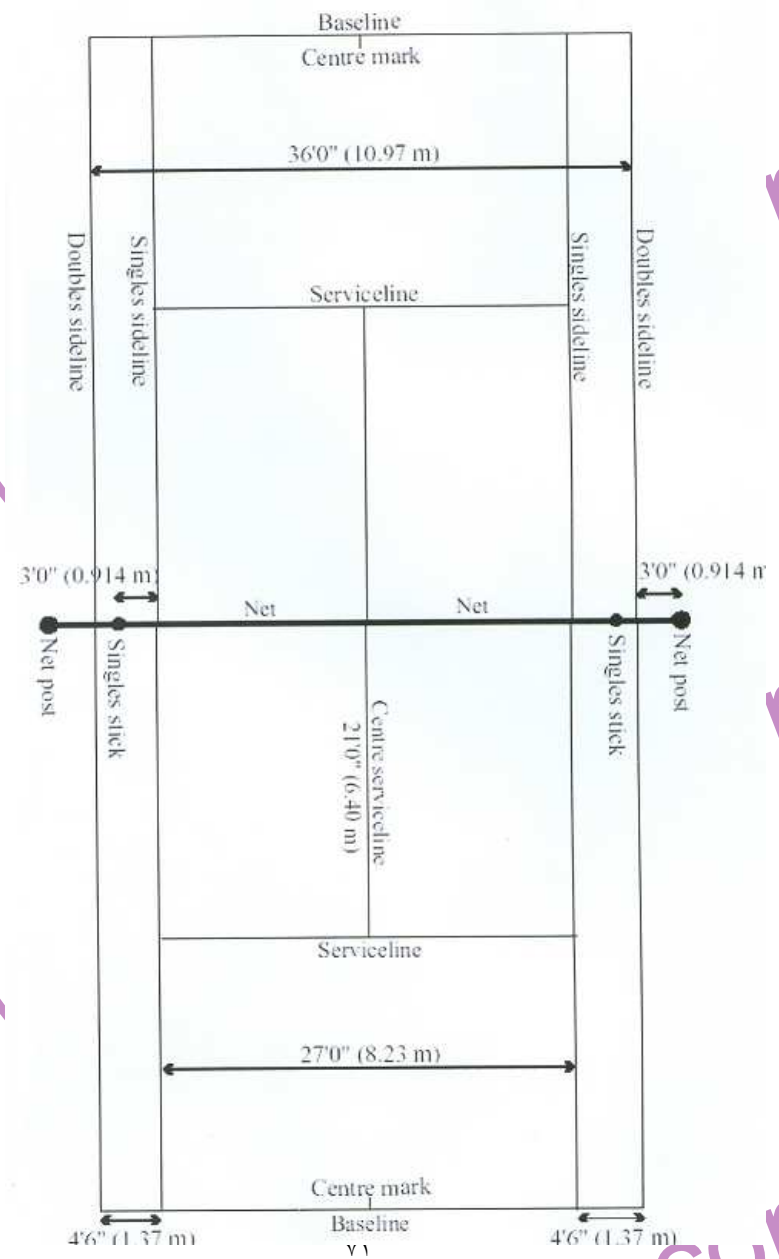
www

www.com

www.kandoo.cn.com

نقشه زمین

www



m

W

www

www.com

m

W

www

www.com

www.com