

TENNISE REEGLID

SISUKORD

SISUKORD.....	1
1. Väljak.....	2
2. Püsitakistused	2
3. Pall	3
4. Reket	3
5. Seis geimis	4
6. Seis setis	5
7. Seis mängus.....	5
8. Servija ja vastuvõtja	6
9. Väljakupoole ja servi/vastuvõtu valik.....	6
10. Pooltevahetus.....	6
11. Pall on mängus.....	7
12. Joonepall	7
13. Pall puudutab püsitakistust.....	7
14. Servimise järjestus	7
15. Vastuvõtu järjestus paarismängus	7
16. Serv	8
17. Servi sooritamine.....	8
18. Jalaviga	8
19. Serviviga.....	8
20. Teine serv.....	9
21. Millal servida ja tõrjuda	9
22. Servi ümbermängimine	9
23. Punkti ümbermängimine.....	9
24. Mängija kaotab punkti	9
25. Määrustepärane löök.....	11
26. Mängijat segatakse	11
27. Vigade parandamine	12
28. Kohtunike tegevus väljakul.....	13
29. Mängu pidevus ja puhkepausid.....	14
30. Õpetuse saamine	14

1. Väljak

Väljak on 23,77 m pikkune ja 8,23 m laiune ristkülik üksikmängus. Paarismängus on väljaku laius 10,97 m.

Võrk, mis jagab väljaku kaheks pooleks, pingutatakse võrgutrossi abil ning võrgutrossi otsad omakorda kinnitatakse võrgupostide külge. Võrgupostide kõrgus on 1,07 m. Võrk peab olema terviklikult pingutatud kahe võrguposti vahele ning võrgusilmad peavad olema piisavalt väikesed, tagamaks, et pall sealt läbi ei lähe. Väljaku keskel on võrgu kõrgus 0,914 m ning see pingutatakse tugevalt võrgurihmaga. Võrgu ülaosas katab trossi mõlemalt poolt võrgulint. Võrgurihm ning võrgulint peavad olema üleni valget värvi.

- Võrgutrossi maksimaalne läbimõõt on 0,8 cm.
- Võrgurihma maksimaalne laius on 5 cm.
- Võrgulint ulatub mõlemalt poolt võrgutrossi katma minimaalselt 5 cm kuni 6,35 cm.

Paarismängus asuvad võrgupostide keskpunktid mõlemal pool paarismänguväljaku külgjoonest 0,914 m kaugusel.

Üksikmängus, kui kasutatakse üksikmänguvõrku, asuvad võrgupostide keskpunktid mõlemal pool üksikmänguväljaku külgjoonest 0,914 m kaugusel. Kui üksikmängus kasutatakse paarismänguvõrku, siis peab võrku toetama üksikmängupostidega, mille kõrgus on 1,07 m ning mille keskpunktid asuvad mõlemal pool üksikmänguväljaku külgjoonest 0,914 m kaugusel.

- Nelinurkse võrguposti maksimaalne ruut on 15 cm ning ümmarguse võrguposti maksimaalne läbimõõt on 15 cm.
- Nelinurkse üksikmänguposti maksimaalne ruut on 15 cm ning ümmarguse üksikmänguposti maksimaalne läbimõõt on 15 cm.
- Võrgupostid ja üksikmängupostid ei tohi võrgutrossist üle ulatuda rohkem kui 2,5 cm.

Väljakut tagant ja külgedelt piiravaid jooni nimetatakse vastavalt taga- ja külgjoonteks.

Mõlemale väljakupoolele, üksikmängu külgjoonte vahele, tõmmatakse jooned, mis asuvad võrgust 6,40 m kaugusel ning on sellega paralleelselt. Neid jooni nimetakse servijoonteks. Ala servijoonte ning üksikmängu külgjoonte vahel jagatakse keskmise servijoonega võrdselt kaheks servialaks. Keskmise servijoon on paralleelselt üksikmängu külgjoontega ning asub nende keskel.

- Keskmise servijoon ning keskmärk on 5 cm laiused.
- Teised jooned on 2,5 cm kuni 5 cm laiused, välja arvatud tagajoon, mis võib olla kuni 10 cm laiune.

Kõik väljakumõõtmed arvestatakse joonte välimistest servadest. Kõik jooned peavad olema sama värvi ning selgelt eristatavad väljakukatte värvist.

Märkus: Rahvusvahelise Tennise föderatsiooni ametlikel võistlustel peab tagajoone taga olema vähemalt 6,40 m ja külgedel vähemalt 3,66 m vaba ruumi.

Harrastusmängu ning amatöövõistlustel peab tagajoone taga olema vähemalt 5,48 m ja külgedel vähemalt 3,05 m vaba ruumi.

Miinimumkõrgus võrgu kohalt mõõdetuna väljaku pinnalt kuni laeni on 9,0 meetrit.

2. Püsitakistused

Püsitakistusteks on väljakut ümbritsevad piirded, tribüünid, pealtvaatajad ning nende istmed ning kõik teised takistused väljaku ümber ja kohal, aga ka pukikohtunik, joonekohtunikud, võrgukohtunik ning pallilapsed oma ülesannete täitmiseks ettenähtud kohtadel.

Üksikmängus, kui mängitakse paarismängu võrguga ning üksikmängupostidega, loetakse püsitakistuseks ka võrguposte ning seda võrgu ala, mis jääb üksikmängupostide ning võrgupostide vahele.

Märkus: Kui mängija punkti ajal puudutab püsitakistust, siis läheb punkt edasi.

3. Pall

Pall peab olema ühtlase tekstiilist pealispinnaga, valget või kollast värvi, liitekohad ilma õmblusteta, välja arvatud Lastetennise Punases pallis kasutatav švamppall.

ITF-i poolt määratletud ning tennisemänguks kooskõlastatud pallide üksikasjaliku kirjelduse leiad [siit \(Lisa 1\)](#).

Võistluste korraldaja peab enne võistluste algust välja kuulutama:

- 1) Pallide arvu võistlusmängus (2, 3, 4 või 6);
- 2) Pallivahetuse sageduse võistlusmängus.

Kui võistlusmängus kasutatakse pallivahetust, siis see peab toimuma:

- 1) Pärast väljakuulutatud paaritu arv geime (näiteks 7/9; 9/11; 11/13), sellisel juhul esimene pallivahetus võistlusmängu ajal toimub kaks (2) geimi varem kui järgmised pallivahetused, et kompenseerida mängu soojenduse aega. *Tie-Break*-geimi loetakse pallivahetuse arvestus ühe (1) geimina. Palle ei vahetata kunagi *Tie-Break*-geimi alguses. Kui juhtub nii, et pallivahetus peaks toimuma enne *Tie-Break*-geimi, siis oodatakse pallivahetusega järgmise seti teise geimi alguseni.
- 2) Seti alguses.

Kui pall läheb punkti ajal **katki**, siis **mängitakse see punkt ümber**.

Olukord 1: Kui pall on punkti lõpus pehme, kas siis peaks punkti ümber mängima?

Otsus: Kui pall on punkti lõpus pehme, siis ei mängita punkti ümber. Samuti ei mängita punkti ümber kui punkti lõpus on pall märg või avastatakse, et mängiti võõra palliga.

4. Reket

Reketid, mida kasutatakse võistlusmängudes, peavad vastama järgnevatele ITF-i poolt määratud nõuetele:

- Reket koosneb raamist ning keelestust. Raam koosneb käepidemest ning reketipeast. Reketipea all mõeldakse seda ala, kuhu on kinnitatud keelestu.
- Keelestu ehk reketi löögipind peab olema sile ja ristuvate keeltega. Keeled ühendatakse raamiga nende ristumispunktides sidumise või läbipõimimise teel. Keelte muster peab olema ühtlane, keskel ei tohi keelte tihedus olla väiksem kui mujal.
- Reketi kogupikkus ei tohi ületada 73,7 cm ja kogulaius 31,7 cm. Reketi löögipind ei tohi ületada 39,4 cm pikisuunas ja 29,2 cm põikisuunas.
- Reketil ei tohi olla lisaobjekte ega väljaulatuvaid seadiseid, mis võimaldavad muuta reketi kuju, selle intertsimomenti mistahes põhitelje suhtes või mis tahtlikult võimaldavad muuta mõnda reketi füüsikalist omadust punkti mängimise ajal. Lisaobjektid ning väljaulatuvad seadised, mis on lubatud Mängija Analüüsi Tehnoloogia (*Player Analysis Technology*) kasutamise jaoks või mille eesmärgiks on spetsiaalselt kulumise, purunemise või vibratsiooni piiramine või vältimine ning, ainult raamil, kaalu ümberjaotamine, on lubatud. Kõik nende eesmärkide saavutamiseks kasutatavad objektid või seadised peavad olema mõistliku suuruse ja paigutusega.
- Reketi sisse ei tohi ehitada ega reketile kinnitada ühtegi energiaallikat (aku, patarei, vms), mis mingil viisil muudab või mõjutab reketi mänguomadusi.

Olukord 1: Kas reketi löögipinnal võib olla rohkem kui üks keelestu?

Otsus: Ei. Reeglis räägitakse selgelt ühest ristuvatest keeltest moodustatud keelestust, mitte aga keelestutest.

Olukord 2: Kas võib lugeda keelte mustrit enam-vähem ühtlaseks ja siledaks, kui keeled on rohkem kui ühes tasapinnas?

Otsus: Ei.

Olukord 3: Kas vibratsiooni vähendamise seadise võib panna keeltele ja kui, siis kuhu?

Otsus: Jah, kuid ainult väljaspoole ristuvate keelte mustrit.

Olukord 4: Punkti ajal lähevad mängijal kogemata reketikeeled katki. Kas mängijal on lubatud jätkata järgmist punkti selle sama reketiga?

Otsus: Jah, välja arvatud juhul, kui turniirikorraldaja on selle keelanud. (Katkiste keeltega ei tohi uut punkti alustada ATP, WTA, ITF WTT, Billie Jean King Cup'i, Davis Cup'i, Grand Slam'i turniiridel ning Olümpiamängudel).

5. Seis geimis

- Tavaline geim

Tavalises geimis loetakse servija punktid alati esimesena:

Punkte ei ole	„0“ – „null“
Esimene punkt	„15“ – „viisteist“
Teine punkt	„30“ – „kolmkümmend“
Kolmas punkt	„40“ – „nelikümmend“
Neljas punkt	„geim“

Kui mõlemad mängijad/võistkonnad on võitnud kolm (3) punkti, siis on seis „40:40“ – „mäng tasa“. Mängija/võistkond, kes võidab järgmise punkti saavutab geimis „edu“. Kui sama mängija/võistkond võidab ka järgmise punkti, siis võidab ta geimi. Kui punkti võidab teine mängija/võistkond, siis on jälle „mäng tasa“. Seisult „mäng tasa“ peab üks mängija/võistkond võitma kaks (2) järjestikku punkti, et võita geim.

- *Tie-Break*-geim

Tie-Break-geimis loetakse punkte „0“, „1“, „2“, „3“, jne. Mängija/võistkond, kes võidab esimesena seitse (7) punkti, juhul kui tal on vastase ees kahepunktine vahe, võidab selle geimi ning ka seti. Vajadusel jätkatakse *Tie-Break*-geimi mängimist kuni see vahe on saavutatud.

Mängija, kelle kord setis on servida, servib *Tie-Break*-geimi esimese punkti. Järgmised kaks (2) punkti servib vastasmängija (paarismängus, vastasvõistkonnast see paariline, kelle kord on servida). Edasi servivad mängijad/võistkonnad vaheldumisi kahe (2) punkti kaupa kuni *Tie-Break*-geimi lõpuni (paarismängus jääb võistkonna servimisjärjekord samaks nagu see oli seti ajal).

Mängija/võistkond, **kelle kord oli servida *Tie-Break*-geimi esimene punkt**, alustab järgmist setti vastuvõtjana.

Alternatiivse punktiarvestussüsteemina kasutakse ka „otsustavat punkti“ seisul „mäng tasa“. Kui kumbki mängija/võistkond on võitnud mängitavas geimis kolm (3) punkti ning seis on „mäng tasa“, mängitakse „otsustav punkt“. Vastuvõtja(d) valib/valivad, kas tõrjuda servi paremal või vasakul väljakupoolel. Paarismängus ei tohi vastuvõtjad vahetada oma positsioone, et „otsustavat punkti“ tõrjuda. Mängija/võistkonda, kes võidab „otsustava punkti“ võidab geimi.

Segapaarismängus tõrjub „otsustavat punkti“ alati servijaga samast soost mängija. Kui vastasvõistkonnas servib meespartner, siis tõrjub servi vastuvõtjate meesmängija; kui servib

naispartner, siis tõrjub servi vastuvõtjate naismängija. Vastuvõtjad ei tohi vahetada oma positsioone, et „otsustavat punkti“ tõrjuda.

6. Seis setis

Kaks peamist meetodit setivõidu arvestamisel on „Pikk sett“ ja „Tie-Break-sett“. Setivõidu arvestamise meetod peab olema välja kuulutatud enne võistluse algust võistluste korraldaja poolt. Juhul, kui kasutatakse „Tie-Break-setti“, siis peab olema välja kuulutatud, kas ka otsustav sett mängitakse selle arvestamise meetodiga või mängitakse otsustav „Pikk sett“.

- „Pikk sett“
Mängija/võistkond, kes esimesena võidab kuus (6) geimi, võidab seti, juhul kui tal on vastase ees kahegeimine vahe. Vajadusel jätkatakse seti mängimist kuni see vahe on saavutatud.
- „Tie-Break-sett“
Mängija/võistkond, kes esimesena võidab kuus (6) geimi, võidab seti, juhul kui tal on vastase ees kahegeimine vahe. Kui seis setis jõuab geimideni kuus-kuus (6:6), siis mängitakse setivõidu otsustav Tie-Break-geim.

ITF-i poolt on alternatiivina seti võitmiseks lubatud ka järgnevad punktiarvestussüsteemid:

1. Lühike sett:
Mängija/võistkond, kes esimesena võidab neli (4) geimi, võidab seti, juhul kui tal on vastase ees kahegeimine vahe. Kui seis setis jõuab geimideni neli-neli (4:4), siis mängitakse setivõidu otsustav Tie-Break-geim. Alternatiivsena (võistluse korraldaja loal) mängitakse setivõidu otsustav Tie-Break-geim geimide seisul kolm-kolm (3:3).
2. Lühikese seti Tie-Break-geim
Kui mänguformaat on ainult „lühike sett“, siis võib võistluse korraldaja kasutada ka lühikese seti Tie-Break-geimi. Mängija/võistkond, kes võidab esimesena viis (5) punkti, võidab selle geimi ning ka seti. Seisul neli-neli (4:4) mängitakse otsustav punkt. Võistluse korraldaja määrab servijate järjekorra ning servide arvu. Mängijad/võistkonnad vahetavad pooli pärast nelja (4) mängitud punkti.

7. Seis mängus

Võistlusmäng võib koosneda „parem kolmest (3) setist“ (mängija/võistkond peab mängu võitmiseks võitma kaks (2) setti) või „parem viiest (5) setist“ (mängija/võistkond peab mängu võitmiseks võitma kolm (3) setti).

Alternatiivina võib otsustava seti asemel kasutada Match Tie-Break-i:

1. Match Tie-Break (7 punktini)
Kui „parem kolmest setist“ mängus on settide seis 1:1 ning „parem viiest setist“ mängus on settide seis 2:2, mängitakse otsustavaks setiks üks (1) Tie-Break-geim seitsme (7) punktini. See Tie-Break-geim asendab otsustavat setti. Mängija/võistkond, kes võidab esimesena seitse (7) punkti, juhul kui tal on vastase ees kahepunktine vahe, võidab Match Tie-Break-i ning kogu kohtumise. Vajadusel jätkatakse Match Tie-Break-i mängimist kuni see vahe on saavutatud.
2. Match Tie-Break (10 punktini)
Kui „parem kolmest setist“ mängus on settide seis 1:1 ning „parem viiest setist“ mängus on settide seis 2:2, mängitakse otsustavaks setiks üks (1) Tie-Break-geim kümne (10) punktini. See Tie-Break-geim asendab otsustavat setti.

Mängija/võistkond, kes võidab esimesena kümme (10) punkti, juhul kui tal on vastase ees kahepunktine vahe, võidab Match Tie-Break-i ning kogu kohtumise. Vajadusel jätkatakse Match Tie-Break-i mängimist kuni see vahe on saavutatud.

Märkus: kui otsustava seti asemel kasutatakse Match Tie-Break-i, siis kehtivad järgmised reeglid:

- Servimise järjestus jääb samaks (Reeglid 5 ja 14).
- Kuna tegemist on uue setiga, siis paarismängus tohivad mängijad võistkonnasiseselt vahetada seti alguses servimise ning vastuvõtu järjestust (Reeglid 14 ja 15).
- Enne Match Tie-Break-i on 120-sekundiline paus kahe seti vahel.
- Isegi kui pallivahetus on määratud toimuma, siis enne Match Tie-Break-i ei vahetata mängupalle uute vastu.

8. Servija ja vastuvõtja

Mängijad/võistkonnad on teine teisel pool võrku. Servija on mängija, kes esimeseks punktiks paneb palli mängu. Vastuvõtja on mängija, kes on valmis tõrjuma servija löödud palli.

Olukord 1: Kas vastuvõtja tohib seista väljaku piirjoontest väljaspool?

Otsus: Jah. Vastuvõtja tohib seista ükskõik kus oma väljakupoolel.

9. Väljakupoole ja servi/vastuvõtu valik

Enne soojenduse algust otsustatakse loosiga, kes mängijatest saab valida väljakupoole või õiguse olla mängu esimeses geimis kas servija või vastuvõtja. Loosi võitja saab valida järgmiselt:

1. Õiguse olla mängu esimeses geimis servija või vastuvõtja, mispuhul vastasmängija/vastavõistkond peavad valima mängu esimeseks geimiks väljakupoole.
2. Valida mängu esimeseks geimiks väljakupoole, mispuhul vastasmängija/vastavõistkond peavad valima õiguse olla mängu esimeses geimist servija või vastuvõtja.
3. Anda ülaltoodud valiku tegemine vastasmängijale/vastavõistkonnale.

Olukord 1: Kas mõlemal mängijal/võistkonnal on õigus uuteks valikuteks juhul kui soojendus peatati ning mängijad lahkuvad väljakult?

Otsus: Jah. Loosi võitja jääb samaks, kuid mõlemad mängijad/võistkonnad võivad teha uued valikud.

10. Pooltevahetus

Mängijad vahetavad igas setis väljakupooli esimese, kolmanda ja iga järgneva paaritu arvulise geimi järel. Mängijad vahetavad väljakupooli ka seti lõppedes, kui mängitud geimide summa selles setis on paaritu arv. Kui mängitud geimide summa selles setis on paarisarv, siis vahetavad mängijad väljakupooli pärast järgmise seti esimest geimi.

Tie-Break-geimis vahetavad mängijad väljakupooli iga kuue (6) punkti järel.

Alternatiivina on pooltevahetusel Tie-Break-geimis lubatud pooli vahetada pärast esimest punkti, ning seejärel iga nelja (4) punkti järel. Seda meetodit kasutatakse ITF-i seniortennisel ametlikes võistlusmängudes.

Märkus: Kui selgub, et on tehtud viga poolte vahetamises, siis parandatakse see kohe pärast avastamist. Mängijad asuvad õigetele väljakupooltele ja järgivad esialgset pooltevahetuse järjekorda.

11. Pall on mängus

Pall on mängus alates hetkest, mil servija lööb esimese servi ning jääb mängu kuni punkti lõpuni, välja arvatud juhul, kui on tegemist serviveaga või punkti übermängimisega.

12. Joonepall

Väljakuala piiravale joonele kukkunud pall loetakse kukkunuks sellele väljakualale, mida see joon piirab.

13. Pall puudutab püsitakistust

Kui pall on mängus ja puudutab püsitakistust pärast pörget õigel väljakupoolel, võidab punkti mängija, kes palli löi. Kui pall on mängus ja puudutab püsitakistust enne pörget õigel väljakupoolel, siis mängija, kes palli löi, kaotab punkti.

14. Servimise järjestus

Esimese geimi lõppedes saab vastuvõtjast servija ning servijast vastuvõtja.

Märkus: Kui selgub, et servija servis väljaspool järjekorda, siis taastatakse kohe õige servimise järjestus, kõik mängitud punktid aga kehtivad. Vaid esimene serviviga, mis on tehtud servimise järjestuse vea avastamise eel, ei kehti. Kui geim mängiti lõpuni enne servimise järjestuse vea avastamist, siis jätkatakse kohtumise lõpuni muudetud servimise järjestuses.

Paarismängus otsustatakse iga seti alguses võistkonnasisene servimise järjekord. Võistkond, kelle kord on servida selle seti esimeses geimis, otsustab, kes partneritest servib selles geimis ja nende vastasvõistkond otsustab sama teise geimi alguses. Esimeses geimis servinud mängija partner servib kolmandas geimis; teises geimis servinud mängija partner servib neljandas geimis. Sama servimise järjestus jätkub selle seti lõpuni.

Märkus: Kui üks võistkonna partneritest servis väljaspool järjekorda, siis taastatakse õige järjekord kohe pärast vea avastamist. Kõik mängitud punktid kehtivad, ka serviviga, mis on tehtud enne vea avastamist. Kui geim mängiti lõpuni enne vea avastamist, siis jätkatakse muudetud servimise järjestuses selle seti lõpuni.

15. Vastuvõtu järjestus paarismängus

Servi vastuvõtmise järjekord otsustatakse iga seti alguses.

Võistkond, kelle kord on vastu võtta esimeses geimis, otsustab, kes partneritest võtab vastu selle geimi esimese punkti. Nende vastasvõistkond otsustab teise geimi alguses, kes partneritest võtab vastu selle geimi esimese punkti. Võistkonna mängija, kelle partner võttis vastu geimi esimese punkti, võtab vastu teise punkti. Selline vastuvõtu järjestus jätkub kuni geimi ning seti lõpuni. Kui vastuvõtja on tõrjunud servi, võib edasi võistkonna kumbki mängija palli lüüa.

Märkus: Kui geimi kestel üks partneritest võttis vastu väljaspool järjekorda, siis jääb see muudetud järjekord kehtima kuni geimi, milles viga avastati, lõpuni. Järgmises geimis, kus see võistkond on vastuvõtja, taastatakse selle seti esialgne vastuvõtu järjestus.

Olukord 1: Kas paarismängu võistkonnas võib üks partneritest mängida üksinda vastaste vastu?

Otsus: Ei.

16. Serv

Vahetult enne serviliigutuse alustamist peab servija seisma, mõlemad jalad paigal, tagajoone taguses alas (vaadates võrgu poolt) keskmärgi ja küljejoone mõtteliste pikenduste vahel.

Servija peab seejärel palli mistahes suunas käest õhku viskama ja enne, kui pall maad puudutab seda reketiga lööma. Serviliigutus loetakse sooritatuks hetkel, kui reket puudutab palli või mängija lööb pallist mööda. Ühekäeline mängija võib palli ülesviskamiseks kasutada reketit.

17. Servi sooritamine

Tavalises geimis servides, peab mängija seisma tagajoone taguses alas ning servima vaheldumisi servialadesse, alustades igas geimis servimist parempoolsesse servialasse.

Tie-Break-geimis alustatakse samuti servimist parempoolsesse servialasse.

Iga paarisarvulise punktiseisu ajal servitakse parempoolsesse servialasse. Iga paarituurvulise punktiseisu ajal servitakse vasakpoolsesse servialasse.

Serv lüüakse üle võrgu vastasmängija väljakupoollele servialasse diagonaalselt. Pärast põrget õigesse servialasse tohib vastuvõtja servi tõrjuda.

Märkus: Kui avastatakse, et servija servis valest servialast, siis kõik mängitud punktid (ja ka sooritatud serviviga) kehtivad, kuid õige asetuse taastatakse kohe pärast vea avastamist.

18. Jalaviga

Serviliigutuse ajal ei tohi servija:

1. Muuta oma asukohta käies või joostes, kuigi lubatud on vähene liikumine jalgadega.
2. Puudutada ükskõik kumma jalaga tagajoont või väljakut.
3. Puudutada ükskõik kumma jalaga küljoone mõttelist pikendust.
4. Puudutada ükskõik kumma jalaga keskmärgi mõttelist pikendust.

Kui mängija eksib selle vastu, siis see on „jalaviga“.

Olukord 1: Kas üksikmängus võib servida üksik- ja paarismängu küljoonte mõtteliste pikenduste vahelt?

Otsus: Ei.

Olukord 2: Kas mängijal võib olla üks või mõlemad jalad õhus?

Otsus: Jah.

19. Serviviga

Serv loetakse veaks:

1. Kui servija rikub Reeglit 16, 17 või 18.
2. Kui servija lööb pallist mööda üritades seda tabada.
3. Kui pall puudutab enne õigesse servialasse põrget mõnda püsitakistust, üksikmänguposti või võrguposti.
4. Kui pall puudutab servijat või servija partnerit või midagi mis on servijal või servija partneril seljas või midagi mis neil on käes.

Olukord 1: Pärast palli ülesviskamist otsustab servija seda mitte lüüa ja püüab palli kinni. Kas see on serviviga?

Otsus: Ei. Kui servija viskab palli üles, kuid otsustab seda palli mitte serviks lüüa tohib ülesvisatud palli uuesti kinni püüda käega või reketiga, või lasta pallil maha põrgata.

*Olukord 2: Mängitakse üksikmängu paarismänguvõrgu ja üksikmängupostidega. Servist löödud pall riivab üksikmänguposti ja kukub õigesse servialasse. Kas see on serviviga?
Otsus: Jah.*

20. Teine serv

Kui esimene serv on viga, siis servib servija viivitamata veelkord samast servialast, kust see serviviga tehti, väljaarvatud juhul, kui ta servis valest servialast.

21. Millal servida ja tõrjuda

Servija ei tohi enne servida, kui vastuvõtja on tõrjumiseks valmis. Kuigi, vastuvõtja peab mängima servija mõistlikus tempos ning olema valmis tõrjumiseks mõisliku aja jooksul, mil servija on valmis servima.

Kui vastuvõtja üritab servi tõrjuda, siis loetakse, et ta oli valmis. Kui vastuvõtja ei olnud tõrjumiseks valmis ja andis sellest märku, siis ei saa servi lugeda serviveaks.

22. Servi ümbermängimine

Serv mängitakse ümber kui:

1. Kui pall, mis serviti, puudutab võrku, võrgurihma või võrgulinti ja on muidu määrustepärane; või kui pall pärast võrgu, võrgurihma või võrgulindi puudutamist enne mahakukkumist puudutab vastuvõtjat või tema partnerit või midagi mis on servijal või servija partneril seljas või midagi mis neil on käes.
2. Kui serviti siis, kui vastuvõtja ei olnud tõrjumiseks valmis.

Servi ümbermängimisel see konkreetne serv ei loe ning servija servib uuesti. Servi ümbermängimine ei tühista eelnenud serviviga.

Alternatiivina on võistluse korraldajal ITF-i poolt lubatud kasutada ka „No Let“-reeglit ehk servi mitteümbermängimise reeglit. See alternatiivne reegel tähendab, et kui pall, mis serviti, puudutab võrku, võrgurihma või võrgulinti ja on muidu määrustepärane, on mängus ning vastuvõtja peab seda tõrjuma.

Võistluse korraldaja loal, kui mängitakse paarismängu, mille mänguformaat on „lühikesed setid“ kombineeritult „otsustava punkti“ ning „servi mitteümbermängimise“ reeglitega, siis tohivad vastuvõtjate võistkonnast mõlemad mängijad tõrjuda palli, mis serviti, ning see puudutab võrku, võrgurihma või võrgulinti ja on muidu määrustepärane.

23. Punkti ümbermängimine

Kõikidel juhtudel, kui peatatakse punkt „ümbermängimise“ tõttu, siis mängitakse ümber terve punkt ning servijal on esimene serv. Ainus erand on kui servija teisel servil loetakse servi ümbermängimine (Reegel 22.), siis on servijal ikkagi teine serv.

*Olukord 1: Keset punkti mängimist veeres kõrvaltväljaku pall väljakule. Punkt peatatakse. Servija oli servinud esimese servi vea. Kas mängijal on esimene või teine serv?
Otsus: Esimene serv. Ümber mängitakse terve punkt.*

24. Mängija kaotab punkti

Punkt kaotatakse, kui:

1. Mängija teeb kaks (2) järjestikust serviviga.

2. Mängija ei löö palli üle võrgu vastase väljakupoolele tagasi enne, kui see on kaks (2) korda põrganud.
3. Mängija lööb palli tagasi nii, et see puudutab oma väljakupoolt, või see puudutab mõnda teist objekti väljaspool vastase väljakupoolt.
4. Mängija lööb palli tagasi nii, et enne kui see pörkab vastase väljakupoolele, puutub see püsitakistust.
5. Vastuvõtja tõrjub servi enne kui see pörkab servialasse.
6. Mängija kannab või püüab palli tahtlikult reketil või tahtlikult puudutab seda reketiga rohkem kui ühe korra.
7. Mängija või mängija reket (kas mängija käes või mitte) või midagi mis on mängijal seljas või midagi mis tal on käes, puudutab võrku, võrguposte/üksikmänguposte, võrgutrossi, võrgurihma või võrgulinti, või vastasmängija väljakut kui pall on mängus.
8. Mängija puudutab palli enne kui see on ületanud võrgu.
9. Pall, mis on mängus, puudutab mängijat või midagi mis on mängijal seljas või midagi mis tal on käes (välja arvatud reket).
10. Pall, mis on mängus, puudutab reketit, kui mängija ei hoia reketit enda käes.
11. Mängija muudab tahtlikult ja oluliselt reketi kuju, siis kui pall on mängus.
12. Paarismängus puudutavad mõlemad mängijad palli samal ajal.

Olukord 1: Servija servib esimese servi ning tema reket kukub käest ning puudutab võrku enne, kui pall on põrganud. Kas see on serviviga või kaotab servija punkti?

Otsus: Servija kaotab punkti, kuna tema reket puudutab võrku kui pall on mängus.

Olukord 2: Servija servib esimese servi ning tema reket kukub käest ning puudutab võrku pärast seda kui pall on põrganud õigest servialast välja. Kas see on serviviga või kaotab servija punkti?

Otsus: See on serviviga, kuna servija reket puudutab võrku, kui pall ei ole enam mängus.

Olukord 3: Paarismängus puudutab vastuvõtja partner võrku enne kui servitud pall pörkab õigest servialast välja. Missugune on õige otsus?

Otsus: Vastuvõtjate võistkond kaotab punkti, kuna vastuvõtja partner puudutab võrku kui pall on mängus.

Olukord 4: Kas mängija kaotab punkti, kui ta ületab võrgu mõttelise pikenduse enne või pärast palli löömist?

Otsus: Mängija ei kaota punkti kummalgi juhul, tingimusel, et ta ei puuduta vastase väljakupoolt.

Olukord 5: Kas mängijal on lubatud hüpata üle võrgu vastase väljakupoolele kui pall on mängus?

Otsus: Ei. Mängija kaotab punkti.

Olukord 6: Mängija viskab oma reketi palli, mis on mängus, suunas. Nii reket kui ka pall maanduvad vastasmängija väljakupoolele ning vastane ei suuda pallini jõuda. Kes võidab punkti?

Otsus: Mängija, kes viskas palli suunas reketi, kaotab punkti.

Olukord 7: Pall, mis just serviti, puudutab vastuvõtjat või paarismängus vastuvõtja partnerit, enne kui see puudutab nende väljakupoolt. Kes võidab punkti?

Otsus: Punkti võidab servija, kui tegemist ei olnud servi ümbermängimisega.

Olukord 8: Mängija, kes seisab väljakujoontest väljaspool puudutab palli või püüab selle kinni enne kui see pörkab ning nõuab punkti endale, kuna pall oleks nagunii väljakujoontest välja põrganud.

Otsus: Mängija kaotab punkti, kui mitte tema löök ei pörka määrustepäraselt vastasmängija väljakupoolele, mispuhul punkt jätkub.

25. Määrustepärane löök

Löök on määrustepärane, kui:

1. Pall puudutab võrku, võrguposte/üksikmänguposte, võrgutrossi, võrgurihma või võrgulinti, ning tingimusel, et see läheb nendest üle ja puudutab määrustepäraselt vastase väljakupoolt. (Välja arvatud tingimused Reeglis 2 ja 24 (4)).
2. Kui pall, mis on mängus puudutab õiget väljakupoolt ja pörkab vindiga või puhub tuul selle tagasi üle võrgu ning mängija, kelle kord on lüüa, ületab võrgu, et tabada palli vastase väljakupoollele, ning lööb palli väljakupiiridesse, rikkumata Reeglit 24 (7).
3. Kui pall on löödud väljaspoolt (kas ülevalt või altpoolt võrgu ülemist osa), isegi kui see puudutab võrguposte, eeldusel, et ta kukub õigele väljakupoollele väljakupiiridesse. (Väljaarvatud tingimused Reeglis 2 ja 24 (4)).
4. Kui pall, mis läheb läbi võrgutrossi alt, mis on üksikmänguposti ning kõrvalasuva võrguposti vahelisel alal, puutumata võrgutrossi või võrguposti ning kukub õigele väljakupoollele väljakupiiridesse.
5. Kui mängija reket läheb üle võrgu pärast palli tabamist enda väljakupoollele ning pall kukub õigele väljakupoollele väljakupiiridesse.
6. Mängija lööb palli, mis on mängus, mis pörkab teise palli pihta, mis asetseb väljakupiirides.

Olukord 1: Mängija lööb palli, mis puudutab üksikmänguposti ning kukub seejärel vastase väljakupoollele väljakupiiridesse. Kas see löök on määrustepärane?

Otsus: Jah. Kuigi, kui mängija servist puudutab pall üksikmänguposti ning kukub seejärel vastase väljakupoollele, on see serviviga.

Olukord 2: Pall, mis on mängus, pörkab teise palli pihta, mis asetseb väljakupiirides. Milline on õige otsus?

Otsus: Punkt jätkub. Kuigi, kui ei ole kindel, kas mängiti õiget mängupalli, siis läheb punkt ümbermängimisele.

26. Mängijat segatakse

Kui mängijat segatakse punkti ajal tahtlikult vastasmängija(te) poolt, siis mängija võidab punkti.

Kuigi, kui mängijat segatakse punkti ajal mittetahtlikult vastasmängija(te) poolt või mingil muul asjaolul, mis on mängija enda kontrolli alast väljas (välja arvatud püsitakistus).

Olukord 1: Kas mittetahtlik topeltlöök on mängija segamine?

Otsus: Ei. (Vaata Reeglit 24 (6)).

Olukord 2: Mängija väidab, et peatas punkti mängimise kuna arvas, et tema vastasmängijat(id) segati. Kas see on mängija segamine?

Otsus: Ei. Mängija, kes peatas punkti mängimise, kaotab punkti. (Mängija ei saa ennast ise segada).

Olukord 3: Pall, mis on mängus, puudutab lindu, kes lendab üle väljaku. Kas see on mängija segamine?

Otsus: Jah. Punkt mängitakse ümber.

Olukord 4: Punkti ajal, hakkab mängijat segama pall või mingi muu ese, mis oli mängija väljakupoollele enne punkti algust. Kas see on mängija segamine?

Otsus: Ei.

Olukord 5: Kus on paarismängus lubatud asetseda servija ning vastuvõtja partneritel?

Otsus: Servija ning vastuvõtja partnerid võivad võtta iga asukoha oma väljakupoollele (väljakupiirjoontes või nendest väljaspool). Kuigi, kui mängija segab oma asukohaga vastasmängijat(id), siis tuleb rakendada mängija segamise reeglit.

Olukord 6: Kui kohtunik hüüab ekslikult “viga” või “väljas” ja kohe parandab oma eksimuse, siis milline otsus jääb kehtima?

Otsus: Pall mängitakse ümber. Kui aga kohtuniku arvates esialgne hüüe ei mõjutanud mängu käiku ja ei seganud kumbagi mängijat, siis jääb mängitud punkt kehtima.

Olukord 7: Esimene serv on viga ja foonist tagasipõrkav pall segab vastuvõtjat teise servi tõrjumisel. Kas vastuvõtja võib nõuda servi ümbermängimist?

Otsus: Jah. Välja arvatud, kui tal on enne teist servi võimalus pall väljakult ära korjata ja ta ei kasuta seda, siis ei ole tal õigust nõuda servi ümbermängimist.

27. Vigade parandamine

Kui siinkirjeldatud reeglite järgimises avastatakse viga, jäävad kehtima kõik varem mängitud punktid. Avastatud vead parandatakse järgmiselt:

1. Kui tavalise geimi või *Tie-Break*-geimi ajal servib mängija valest servialast, siis see viga parandatakse koheselt ning servija servib õigest servialast (sõltuvalt seisust geimis). Serviviga, mis oli servitud enne vea avastamist, jääb kehtima.
2. Kui tavalise geimi või *Tie-Break*-geimi ajal asetsevad mängijad valedel väljakupooltel, siis see viga parandatakse koheselt ning servija servib õigelt väljakupoolelt õigest servialast (sõltuvalt seisust geimis). Serviviga, mis oli servitud enne vea avastamist, ei kehti.
3. Kui tavalises geimis servib vale mängija, siis see viga parandatakse koheselt ning mängija, kelle kord on selles geimis servida hakkab servima. Kuigi, kui geim lõppeb enne, kui viga avastatakse, siis servimise järjekord vahetatuks. Sellisel juhul, kui pallivahetus oli ette nähtud teatud paarituarvu geimide järel, siis tuleb pallivahetusega oodata üks (1) geim rohkem. Serviviga, mis oli servitud vastasmängija(te) poolt enne vea avastamist, ei kehti. Kui paarismängus servib võistkonnasiseselt vale mängija, siis serviviga, mis tehti enne vea avastamist, jääb kehtima.
4. Kui *Tie-Break*-geimis servib vale mängija ning viga avastatakse siis, kui on mängitud paarisarv punkte, siis parandatakse viga koheselt. Kui viga avastatakse pärast paarituarv punkte, siis jääb servimise järjekord vahetatuks. Serviviga, mis oli servitud vastasmängija(te) poolt enne vea avastamist, ei kehti. Kui paarismängus servib võistkonnasiseselt vale mängija, siis serviviga, mis tehti enne vea avastamist, jääb kehtima.
5. Kui tavalise geimi või *Tie-Break*-geimi ajal paarismängus tõrjuvad vastuvõtjad vales järjekorras, siis jääb nende vastuvõtmise järjekord selles geimis vahetatuks. Selle seti järgmises geimis, kui see võistkond on jälle vastuvõtja rollis, siis taastatakse esialgne vastuvõtmise järjestus.
6. Kui geimide seisul kuus-kuus (6:6) alustatakse *Tie-Break*-geimi mängimist, kuigi mänguformaat näeb ette pikka setti, siis parandatakse viga koheselt, juhul kui mängitud on ainult üks (1) punkt. Kui viga avastatakse siis, kui teine punkt on juba mängus, jätkatakse setti kui *Tie-Break*-setti.
7. Kui geimide seisul kuus-kuus (6:6) alustatakse tavalise geimi mängimist, kuigi mänguformaat näeb ette *Tie-Break*-geimi mängimist, siis parandatakse viga koheselt, juhul kui mängitud on ainult üks (1) punkt. Kui viga avastatakse siis, kui teine punkt on juba mängus, jätkatakse setti kui pikka setti kuni seisuni kaheksa-kaheksa (8:8) (või suurem paarisarvuline geimide seis) ning siis mängitakse *Tie-Break*-geim.
8. Kui otsustava seti mängimist alustatakse „pika seti“ või „*Tie-Break*-setiga“, kuigi mänguformaat näeb ette otsustava seti asemel *Match-Tie-Break*-i kasutamist, siis parandatakse viga koheselt, juhul kui mängitud on ainult üks (1) punkt. Kui viga avastatakse siis, kui teine punkt on juba mängus, jätkatakse seti mängimist kuni üks (1) mängija/võistkond võidab kolm (3) geimi (ning seega ka seti) või kuni geimide seisuni kaks-kaks (2:2), ning mängitakse *Match-Tie-Break*. Kuigi, juhul kui viga avastatakse siis, kui viienda geimi teine punkt on juba mängus, läheb sett edasi kui *Tie-Break*-sett.
9. Kui pallivahetus läheb õigest järjestusest välja, siis parandatakse viga selliselt, et oodatakse kuni mängija/võistkond, kes pidi servima uute pallidega, on jälle uues geimis

servija. Pärast seda jätkub pallivahetus, nii et geimide arv pallivahetuste vahel on see, mis on kokku lepitud. Palle ei vahetata kui geim on pooleli.

28. Kohtunike tegevus väljakul

Peakohtunik on võistlusmääruste tõlgendamise küsimustes autoriteet ning tema otsused on lõplikud.

Võistluskohtumistes, kuhu on määratud pukikohtunik, on pukikohtuniku otsused väljakul toimunud faktiküsimustes lõplikud.

Mängijatel on õigus kutsuda väljakule peakohtunik, kui nad ei nõustu pukikohtunikuga võistlusmääruste tõlgendamise küsimustes.

Võistluskohtumistes, kuhu on määratud joonekohtunikud ning võrgukohtunikud, teevad nemad kõik otsused (kaasa arvatud jalavea otsused), mis puudutavad nende joont või võrku. Pukikohtunik, kui ta on kindel, et selge viga on tehtud, võib muuta joonekohtuniku või võrgukohtuniku otsust. Võistluskohtumistest, kuhu ei ole määratud joonekohtunikke ega võrgukohtunikke, teeb kõik otsused (kaasa arvatud jalavea otsused) pukikohtunik.

Joonekohtunik, kes ei saa jooneotsust teha, annab sellest koheselt märku pukikohtunikule, kes teeb jooneotsuse. Kui joonekohtunik ei saa jooneotsust teha, või kui joonekohtuniku ei ole ning pukikohtunik ei saa teha otsust väljakul toimunud faktiküsimuses, siis mängitakse punkt ümber.

Kõikidel võistkondlikel kohtumistel, kus peakohtunik istub väljakul, on peakohtuniku otsus väljakul toimunud faktiküsimustes lõplik.

Igal ajal, kui pukikohtuniku arvates on mängu peatamine vajalik või asjakohane, tohib ta seda teha.

Peakohtunik tohib mängu peatada või edasi lükata pimeduse, ilma või ebasobivate väljakutingimuste tõttu. Kui mäng peatakse pimeduse tõttu, siis peaks seda tegema seti lõpus või pärast paarisarvu geimide mängimist pooleliolevas setis. Mängu jätkudes taastatakse mänguseis ning mängijate asetus väljakul.

Pukikohtunik ning peakohtunik võtavad vastu otsuseid, mis puudutavad mängu pidevust ning õpetuste saamist vastavalt nagu see on vastava võistlussarja võistlusjuhendis ning käitumiskoodeksis.

Olukord 1: Pukikohtunik annab servijale esimese servi pärast joonekohtuniku otsuse muutmist (punkt tuleb ümber mängida). Vastuvõtja arvates peaks servijal olema teine serv, kuna esimene serv oli viga. Kas peaks kutsuma väljakule peakohtuniku, kes otsustab olukorra üle? Otsus: Jah. Pukikohtunik teeb esimese otsuse võistlusmääruste tõlgendamisel, see tähendab võistlusmääruste õige rakendamine mängusündmuste suhtes. Kui mängija apelleerib pukikohtuniku otsuse peale võistlusmääruste tõlgendamise küsimuses, siis kutsutakse väljakule peakohtunik ning tema otsus on lõplik.

Olukord 2: Mängija pall loetakse „välja“, kuid mängija väidab, et tema löödud pall oli sees. Kas tohib kutsuda väljakule peakohtuniku, kes otsustab olukorra üle?

Otsus: Ei. Pukikohtuniku otsus väljakul toimunud faktiküsimustes on lõplik.

Olukord 3: Kas pukikohtunik tohib muuta joonekohtuniku otsuse pärast punkti lõppu, kui tema arvates tegi joonekohtunik selge vea punkti ajal?

Otsus: Ei. Pukikohtunik tohib muuta joonekohtuniku otsuse koheselt kui selge viga tehti.

Olukord 4: Joonekohtunik loeb palli „välja“ ning mängija väidab, et tema löödud pall oli sees. Kas pukikohtunik tohib joonekohtuniku otsust muuta?

Otsus: Ei. Pukikohtunik ei tohi muuta joonekohtuniku otsust mängija protesti või apellatsiooni tõttu.

Olukord 5: Joonekohtunik loeb palli „välja“. Pukikohtunik ei näinud päris selgelt, kuid talle tundus, et pall oli sees. Kas pukikohtunik tohib joonekohtuniku otsust muuta?

Otsus: Ei. Pukikohtunik tohib muuta joonekohtuniku otsust vaid siis, kui ta on kindel, et joonekohtunik tegi selge vea.

Olukord 6: Kas joonekohtunik tohib muuta oma otsust pärast seda, kui pukikohtunik on teadustanud seisu?

Otsus: Jah. Kui joonekohtunik taipab, et on teinud vea, tuleb see parandada koheselt, tingimusel, et joonekohtunik ei muuda oma otsust mängija protesti või apellatsiooni tõttu.

Olukord 7: Kui joonekohtunik või pukikohtunik loeb palli „välja“ ning seejärel muudab oma otsuse, milline on õige lahendus olukorrale?

Otsus: Pukikohtunik peab otsustama, kas tema arvates esialgne hüüe segas kumbagi mängijat. Kui esialgne hüüe segas kumbagi mängijat, siis mängitakse punkt ümber. Kui see ei seganud kumbagi mängijat, siis võidab punkti mängija, kes palli lõi.

Olukord 8: Tuul puhub palli, mis on mängus, tagasi üle võrgu ning mängija ulatub määrustepäraselt üle võrgu, et püüda palli tabada. Tema vastasmängija(d) segab/segavad teda. Milline on õige otsus?

Otsus: Pukikohtunik peab otsustama, kas mängija segamine oli tahtlik või tahtmatu ning vastavalt sellele andma punkti mängijale, keda segati või mängima punkti ümber.

29. Mängu pidevus ja puhkepausid

Võistlusmäng peab olema pidev, alates mängu algusest (kui mängu esimene serv pannakse mängu) kuni kohtumise lõpuni.

- Kahe punkti vahel on lubatud maksimaalne aeg kakskümmend viis (25) sekundit. Pooltevahetusel, kui on lõppenud geim, on lubatud maksimaalne puhkeaeg üheksakümmend (90) sekundit. Erandiks on iga seti esimene geim ning *Tie-Break*-geimi pooltevahetused, kui mängijad vahetavad pooli ilma puhkuseteta. Iga seti lõpus on setipaus, ning lubatud on maksimaalne puhkeaeg sada kakskümmend (120) sekundit.

Maksimaalne aeg algab momendil, kui üks punkt lõppeb ning kestab kuni järgmise punkti esimese serv pannakse mängu. Turniirikorraldajad võivad paluda ITF-i eriluba, et pikendada pooltevahetuse 90-sekundilist pausi ning 120-sekundilist setipausi.

- Kui mängijast mitterõltuvalt on tema riietus, jalanõud või vajalik varustus (välja arvatud reket) läinud katki või see vajab vahetamist, tohib mängijale anda mõistlikult lisaaega, et olukorda parandada.
- Mängijale ei tohi anda lisaaega, et taastada tema füüsilist seisundit. Kuigi, mängija, kellel on ravitav meditsiiniline seisund, tohib saada ühe (1) meditsiinilise abi pausi (pikkus kolm (3) minutit), et seda meditsiinilist seisundit ravida. Kui võistlusjuhend seda ette näeb, tohivad mängijad kasutada ka WC- ja riiete vahetuse pause, mille arv on toodud vastava võistluse juhendis.
- Võistluste korraldajad (juhul, kui see on võistluste juhendis välja toodud) võivad lubada ka 10-minutilise puhkepausi võistlusmängu ajal. Seda puhkepausi tohib võtta enne otsustavat setti.
- Soojenduse aeg on maksimaalselt viis (5) minutit, juhul kui võistluste korraldajad ei otsusta teisiti.

30. Õpetuse saamine

Õpetusteks peetakse igasugust kommunikatsiooni (rääkimine, žestid), nõu andmist või mängujuhiste edastamist mängijale.

Kõikidel võistkondlikel kohtumistel, kus võistkonna kapten istub väljakul, on võistkonna kaptenil lubatud mängijat/mängijaid õpetada setipausil või kui mängijad vahetavad pooli pärast geimi (välja arvatud kui mängijad vahetavad pooli pärast iga seti esimest geimi või *Tie-Break*-geimi ajal).

Kõikides teistes mängudes ei ole õpetamise saamine lubatud.

Olukord 1: Kas mängija tohib saada õpetust, juhul kui treener teeb seda diskreetsel viisil?

Otsus: Ei.

Olukord 2: Kas mängija tohib saada õpetust, kui mäng on katkestatud?

Otsus: Jah.

Olukord 3: Kas mängija tohib saada õpetust väljaku peal?

Otsus: Turniirikorraldaja võib taotleda eriluba, et lubada väljaku peal õpetuse saamine.

Turniiridel, kus on lubatud väljaku peal õpetuse saamine, tohib mängija treener väljakule minna ning õpetada oma mängijat vastavalt protseduuridele, mis on turniirikorraldaja poolt kehtestatud.