

EESTI NOORTE GP-SARJA JUHEND

A. ÜLDINE

1. Juhendi kehtivus

Käesolev juhend kehtib kõigil Eesti Tennise Liidu (ETL) poolt 2025. aastal läbiviidavatel noorte GP-sarja turniiridel (lisaks Eesti Noorte Meistrivõistlustel, Eesti Noorte Karikavõistlustel ning Noorte Mastersil). Lisaks GP-sarja juhendile lähtutakse turniiride korraldamisel Rahvusvahelise Tenniseföderatsiooni (ITF-i) tennisemäärustest ja ETL-i käitumiskoodeksist.

ETL-i Treenerite Kogu võib käesolevas juhendis vajaduspõhiselt kinnitada muudatusi/täiendusi/parandusi.

2. GP-sarja nimi

GP-sarja tiitelnimeks on 2025. aastal „Eesti Noorte GP”.

3. Osavõtjad

GP-sarja turniiridest saavad osa võtta kõik ETL-i *online*-võistluskeskkonnas <http://etl.tournamentsoftware.com> võistlusele registreerunud mängijad.

Eesti Noorte Meistrivõistlustest saavad osa võtta:

- 1) Eesti Vabariigi kodanikud;
- 2) pikaajalist elamisluba omavad teiste riikide kodanikud, kes on elanud Eestis vähemalt ühe aasta.

4. Vanuseklassid

a) GP-sarja turniire, Eesti Noorte Karikavõistlusi ja Noorte Mastersit peetakse järgmistes vanuseklassides:

- Vanus 12, sündinud 2013-2014 (poisid, tüdrukud)
- Vanus 14, sündinud 2011-2012 (poisid, tüdrukud)
- Vanus 16, sündinud 2009-2010 (poisid, tüdrukud)
- Vanus 18, sündinud 2007-2008 (poisid, tüdrukud)
-

Vanemas vanuseklassis võib mängida järgnevalt:

- U12 turniiridel võivad osaleda ka 2015 sündinud mängijad
- U14 turniiridel võivad osaleda kõik U12 mängijad (2013 ja 2014 sündinud mängijad)
- U16 ja U18 turniiridel võivad osaleda kõik U14 mängijad (2011 ja 2012 sündinud mängijad)

Eesti Noorte Karikavõistlustel ja Noorte Mastersil võib vanus 14 mängija osaleda vanus 18 turniiril juhul, kui ta kuulub Vanus 14 edetabeli esimese 2 hulka, üldedetablis esimese 5 hulka või Tennis Europe edetabelis top 100 hulka.

b) Eesti Noorte Meistrivõistlusi peetakse järgmistes vanuseklassides:

- Vanus 12, sündinud 2013-2014 (poisid, tüdrukud)
- Vanus 14, sündinud 2011-2012 (poisid, tüdrukud)
- Vanus 16, sündinud 2009-2010 (poisid, tüdrukud)
- Vanus 18, sündinud 2007-2008 (poisid, tüdrukud)

Mängida võib oma või 1 vanus vanemas vanuseklassis.

Vanus 14 mängija võib osaleda vanus 18 turniiril juhul, kui ta kuulub Vanus 14 edetabeli esimese 2 hulka, üldedetablis esimese 5 hulka või Tennis Europe edetabelis top 100 hulka.

5. Turniiride korraldamine ja koordineerimine

Eesti Noorte GP-sarja turniiride läbiviimist koordineerib ETL-i sekretariaat.

GP-sarja turniire korraldavad tenniseklubid, v.a. Eesti Noorte Meistrivõistlused ning Noorte Masters, mida korraldab ETL.

Noorte GP-sarja välishooaja turniirid toimuvad: 1. mai kuni 30. september.

Noorte GP-sarja sisehooaja turniirid toimuvad: 1. oktoober kuni 30. aprill.

ETL-i võistlushooaja arvestamine kehtib turniiri alguse kuupäevast.

Noorte GP-sarja välishooaja turniiridel on paarismängu korraldamine kohustuslik.

6. ETL-i kohustused

ETL on kohustatud:

- a) avaldama võistluskalendri enne hooaja algust;
- b) saatma turniiri korraldavale klubile ETL-i toetajate bännerid;
- c) uuendama edetabeleid igal kolmapäeval;
- d) toetama turniiri korraldavat klubi võistluspallidega;
- e) kandma üle korraldustoetused, mis on kehtestatud ETL-i juhatuse poolt, 2 korda aastas - juunis ja detsembris.

7. Turniiri korraldaja kohustused

Turniiri korraldaja on kohustatud:

- a) järgima ETL-i võistlussarja juhendit ja rahvusvahelisi tennisereegleid;
- b) määrama turniirile peakohtuniku, kes on läbinud ETL-i kohtunikukoolituse ning kellel on vastava turniiri läbiviimise kompetents;
- c) enne turniiri broneerima turniiri jaoks piisaval arvul võistlusväljakuid igaks võistluspäevaks;
- d) avama turniiripaiga keskuse vähemalt 30 minutit enne võistlusmängude algust;
- e) turniiri läbiviimise kohas kõigile nähtavalt üles panema ETL-i toetajate bännerid;
- f) autasustama esimest nelja mängijat ja lohutusturniiri võitjat üksikmängus ning paarismängu finaliste juhul kui turniiril toimub nii üksik- kui ka paarismäng;
- g) autasustama paarismängu finaliste ning lohutusturniiri võitjaid juhul kui turniiril toimub ainult paarismäng;
- h) korraldajal on õigus muuta turniiri toimumise aega või turniir ära jätta ainult ETL-i nõusolekul ja teavitades sellest ette vähemalt 1 kuu enne turniiri algust.

Turniirikorraldaja võib soovituslikult turniirile määrata abikohtuniku(d). Kui võistlusel on rohkem kui 4 võistlusväljakut on soovituslik, et turniiril on vähemalt 1 abikohtunik.

8. Osavõtumaksud

Osavõtumaks sisehooaja GP-sarja turniiridel võib olla maksimaalselt 45 EUR juhul kui turniiril peetakse nii üksik- kui paarismänguturniir ja 35 EUR juhul kui peetakse ainult üksikmänguturniir ning välishooajal 35 EUR mängija kohta (üksikmäng ja paarismäng).

Ainult paarismänguturniiri osavõtutasu on 45 EUR paari peale.

Osavõtumaks sisehooaja GP-sarja alagrupiturniiridel võib olla maksimaalselt 50 EUR (ainult üksikmäng). Osavõtumaks välishooaja GP-sarja alagrupiturniiridel võib olla maksimaalselt 50 EUR (üksikmäng ja paarismäng).

Eesti Noorte Meistrivõistlustel võib osavõtumaks maksimaalselt olla 35 EUR (üksikmäng ja paarismäng). Ainult paarismänguturniiri osavõtumaks on 20 EUR osaleja kohta.

Segapaarismänguturniiri osavõtutasu on 20 EUR osaleja kohta.

Osavõtumaksud tasutakse kohapeal turniiri korraldajale enne esimese mängu algust.

Osavõtumaksu võib tagasiulatuvalt turniirile mitteilmunud võistlejalt nõuda vaid siis, kui mängija ei ole turniiri peakohtunikule loobumisest teada andnud enne turniiri esimese mängu algust.

9. Turniiri kestvus ja mängude arv päevas

Turniiri kestvuseks GP-sarja turniiridel on maksimaalselt 3 päeva.

Juhul kui välishooaja turniiri ilmaolud on halvad, on peakohtunikul lubatud turniiri pikendada ühe päeva võrra. Kui ilm on jätkuvalt halb ja mängudega ei saa endiselt edasi minna (puudub sisetingimustes mängimise võimalus), siis on peakohtunikul õigus turniir katkestada ning mängijad teenivad jõutud ringi kaotaja punktid.

GP-turniiridel, mis on ETL-i võistluskalendris välja kuulutatud 3-päevastena, on korraldaja kohustatud läbi viima paarismängu turniiri.

Turniiri korraldajal on õigus planeerida turniirist osavõtjatele maksimaalselt 3 mängu päevas, näiteks 2 üksikmängu ja 1 paarismäng või 1 üksikmäng ja 2 paarismängu või 3 paarismängu. 3 täispika üksikmängu planeerimine ühele päevale ei ole lubatud.

Eesti Noorte Meistrivõistlustel on ühele päevale lubatud planeerida 1 üksikmäng, 1 paarismäng ja 1 segapaarismäng (või 3 paarismängu). Erandkorras võib peakohtunik muuta mängude arvu päevas.

Noorte turniiridel ei ole lubatud planeerida võistlusmängu algusaega hiljem kui 21.00. Mängud, mis ei ole lõppenud keskööks, tuleb peatada ja edasi lükata järgmisse päeva.

10. Tabelite suurused

GP-sarja turniiridel on üksikmängu põhitabeli suuruseks 32.

GP-sarja turniiridel paarismängus on põhitabeli suuruseks 16 paari.

Eesti Noorte Karikavõistlustel ja Tallinna Meistrivõistlustel on:

- Vanus 12 üksikmängu põhitabeli suuruseks 32
- Vanus 14 üksikmängu põhitabeli suuruseks 32
- Vanus 16 üksikmängu põhitabeli suuruseks 24
- Vanus 18 üksikmängu põhitabeli suuruseks 16

Eesti Noorte Karikavõistlustel ja Tallinna Meistrivõistlustel on:

- Vanus 12 paarismängu põhitabeli suuruseks 16 paari
- Vanus 14 paarismängu põhitabeli suuruseks 16 paari
- Vanus 16 paarismängu põhitabeli suuruseks 12 paari
- Vanus 18 paarismängu põhitabeli suuruseks 8 paari

Üksikmängu põhitabel suurusega 16+16.

- 16+16 tabeli suurusega turniirid kuulutatakse välja eraldi.
- Peetakse siis, kui registreeritud osalejate arv on suurem kui 23.
- Registreeritud osalejad jagatakse tabelitesse edetabeli alusel (esimesed 16 esimesse tabelisse ja ülejäänud teise tabelisse).
- Juhul kui registreeritud osalejate arv on suurem kui 16 ning väiksem kui 23 loositakse üks 32-ne tabel.

Üksikmängu põhitabel suurusega 16+16+16.

- 16+16+16 tabeli suurusega turniirid kuulutatakse välja eraldi.
- Peetakse siis, kui registreeritud osalejate arv on suurem kui 39.
- Registreeritud osalejad jagatakse tabelitesse edetabeli alusel (esimesed 16 esimesse tabelisse, järgmised 16 teise tabelisse ning ülejäänud kolmandasse tabelisse).
- Juhul kui registreeritud osalejate arv on suurem kui 32 ning väiksem kui 39, loositakse esimene tabel 16-ne ning teine tabel 32-ne.

Noorte GP-sarja sisehooajal toimuvatel 16+16 ning 16+16+16 turniiridel ei peeta paarismängu võistlust.

Juhul kui 16+16 ning 16+16+16 turniiridel peetakse 32-se tabeliga turniir, siis tohib turniiri peakohtunik planeerida esimesele võistluspäevale mängud kuni veerandfinaalideni.

Olukord 1

Juhul, kui veerandfinaali jõuab mängija, kes pole samal päeval mänginud 2 (kahte) täispikka võistlusemängu (mängija on esimeses ringis vaba või vastase loobumisvõidu/diskvalifitseerimise korral), siis toimub see veerandfinaal esimesel võistluspäeval.

Olukord 2

Juhul, kui veerandfinaali jõuab/jõuavad mängija/(d), kes on juba mänginud samal päeval kaks (2) täispikka üksikmängu, siis toimub see veerandfinaal turniiri teisel päeval. Juhul, kui mõlemad mängijad avaldavad soovi, et mängida esimesel võistluspäeval veerandfinaal, siis toimub see mäng turniiri esimesel päeval. Mängija, kes on jõudnud veerandfinaali ning on esimesel päeval mänginud ainult 1 (ühe) täispikka võistlusemängu on kohustatud mängima veerandfinaali turniiri esimesel võistluspäeval.

Olukord 3

Juhul, kui veerandfinaali jõuab mängija, kes on juba mänginud samal päeval kaks (2) täispikka üksikmängu ning mängija ei avalda soovi mängida esimesel võistluspäeval veerandfinaali, siis toimub see mäng turniiri teisel päeval. Sellisel juhul võib turniiri peakohtunik turniiri pikendada ühe päeva, et mängida finaalmäng. Peakohtunikul on mõlema finalistiga sooviavaldusel õigus mängida finaali turniiri teisel päeval.

Juhul kui turniirile registreeritud mängijate arv on väiksem kui 25% põhitabeli suurusest, jääb turniir ära.

Noorte GP-sarja turniiridel ei peeta kvalifikatsiooni võistlust.

11. Alagrupiturniir

Kolmekümne kahe (32) mängijaga alagrupiturniirid kuulutatakse välja eraldi.

32 mängijat loositakse kaheksasse (8) alagruppi; igas alagrupis on neli (4) mängijat, kes mängivad kõik üksteisega läbi. Alagrupimängudele järgnevad *Play-Off*-mängud.

Paigutuste arv ja tabeli loosimine

Tabelid loositakse *online*-süsteemis. Selle võimaluse puudumisel järgitakse alljärgnevaid reegleid.

Tabelite loosimisel peab turniiri korraldajal olema nummerdatud märgid või paberilipikud numbritega, nii et iga mängija saab enne tabeli loosimise algust endale numbri, mille järgi ta tabelisse loositakse.

2x4-ne alagrupi tabel:

Tabelitesse paigutatakse 8 mängijat.

- 1. paigutus asetatakse esimesse alagruppi
- 2. paigutus asetatakse teise alagruppi
- 3. ja 4. paigutus loositakse paarikaupa: esimesena loositud mängija läheb esimesse alagruppi ja teisena loositud mängija läheb teise alagruppi
- 5. ja 6. paigutus loositakse paarikaupa: esimesena loositud mängija läheb esimesse alagruppi ja teisena loositud mängija läheb teise alagruppi
- 7. ja 8. paigutus loositakse paarikaupa: esimesena loositud mängija läheb esimesse alagruppi ja teisena loositud mängija läheb teise alagruppi

Alagrupi võitjad mängivad omavahel *Play-Off*-mängu.

Alagrupi teised mängivad omavahel *Play-Off*-mängu.

Alagrupi kolmandad mängivad omavahel *Play-Off*-mängu.

Alagrupi neljandad mängivad omavahel *Play-Off*-mängu.

- esimesel päeval mängivad esimese mängu võitjad omavahel ja kaotajad omavahel

Alagrupi lõplike positsioonide arvutamises kehtivad järgmised reeglid:

- Alagrupi lõplike positsioonide arvutamisel loetakse ainult neid mängija mängutulemusi, mille ta mängis mängu lõpuni. Kui loobumisvõit anti mängu ajal, siis see loetakse kui lõpuni mängitud mäng. Kõik mängud, milles mängija annab loobumisvõidu enne mängu, ei lähe alagrupi lõplike positsioonide arvestusse.
- Mängija saab iga võidetud mängu eest ühe (1) punkti.

Alagrupi lõplikud positsioonid määratakse järgmiselt:

- Kõige kõrgem punktide arv; või

Kui punktide arv on võrdne 2 (kahel) mängijal, siis arvestatakse nende omavahelise mängu tulemust.

Kui punktide arv on võrdne 3 (kolmel) või enamal mängijal, siis arvestatakse nende mängijate omavaheliste mängude:

- Võidetud settide protsenti kõigi selle alagrupi mängijate vahel mängitud settide koguarvust; kui pärast seda arvutust on kahel mängijal seis võrdne, siis arvestatakse nende omavahelise mängu tulemust;
- Võidetud geimide protsenti kõigi selle alagrupi mängijate vahel mängitud geimide koguarvust; kui pärast seda arvutust on kahel mängijal seis võrdne, siis arvestatakse nende omavahelise mängu tulemust.

Alagrupiturniiri formaati kasutatakse järgmiste mängijate arvu puhul:

- 24-32 mängijat: 8 alagruppi, igas alagrupis 3-4 mängijat
- 12-16 mängijat: 4 alagruppi, igas alagrupis 3-4 mängijat
- 8 mängijat: 2 alagruppi, igas alagrupis 4 mängijat

Juhul, kui turniirile registreerinud mängijate arv on alljärgnev, siis kasutatakse järgmisi turniiriformaate:

- 17-23 mängijat → 32-ne põhiturniiritabel ning 16-ne lohutusturniiritabel
- 9-11 mängijat → 32-ne põhiturniiritabel ning 16-ne lohutusturniiritabel

Juhul kui turniirile registreeritud mängijate arv on väiksem kui 25% põhitabeli suurusest, jääb turniir ära.

Vabanenud kohad alagrupis

Alagrupis vabanenud koha asendamine:

- juhul, kui esimese võistluspäeva ajakava on tehtud, siis läheb vabanenud kohale turniirilt väljajäänud mängijate hulgast kõige kõrgemat GP-sarja edetabelikohta omav mängija.
- juhul, kui esimese võistluspäeva ajakava ei ole tehtud ja loobub kõrgemast alagrupist asetatud mängija, siis muudetakse alagruppides asetatud mängijaid.

Mänguformaat

Alagrupimängud + *Play-Off* mäng – 2 *Tie-Break* setti + 10-punktiline *Match Tie-Break*

12. Lohutusturniir

Kõigil GP-sarja turniiridel on korraldajal kohustus pidada lohutusturniir. Juhul kui turniiril võisteldakse nii üksik- kui paarismängus võib lohutusturniiri pidada vaid üksikmängus. Juhul kui toimub ainult paarismängu turniir, siis on korraldajal kohustus pidada lohutusturniir.

GP-sarja turniiridel on lohutusturniiri tabeli suuruseks alati 50% põhitabeli suurusest.

Lohutusturniirile peab/peavad mängija(d) end registreerima turniiri peakohtuniku juures. Lohutusturniiril saab/saavad osaleda mängija(d), kes on kaotanud oma esimese mängu. Lohutusturniirile registreerumine lõpeb 30 minutit pärast viimase asjakohase mängu lõppemist (kui kõik mängijad on turniiril mänginud oma esimese mängu). Kui lohutusturniirile registreerumine on lõppenud, siis loosib turniiri peakohtunik lohutusturniiritabeli ja lisab lohutusturniiri mängud päevakavasse. Lohutusturniiril on paigutatud mängijate arv vastavalt tabeli suurusele (8-ne tabel 2 mängijat, 16-ne tabel 4 mängijat).

Peakohtunikul on õigus päevakava muuta, kui see võimaldab lohutusturniiri tabeli varasemat loosimist. Juhul, kui lohutusturniiri tabeli loosimist viivitav mäng on päevakavas märgitud vastava ringi mängudest kõige hilisemaks ning lohutusturniiri tabeli loosimine sõltub selle

mängu tulemusest, on peakohtunikul õigus selle mängu toimumine viia teisele väljakule või alustada varem, tingimusel et mõlemad mängijad on võistluspaigas ning peakohtunik teavitab neid toimunud muutusest.

Kõik lohutusturniiri kohtumised võib mängida profisetina, kiire lõppmäng seisul 8:8.

13. Turniiridele ülesandmised, tabeli loosimise aeg ja päevakava

Kõik mängijad (väljaarvatud *Wild Card*id) peavad olema võistlustele registreeritud kaks päeva enne võistluste algust kella 16.00-ks. Registreerimine toimub ETL-i veebipõhises võistluskeskkonnas (<http://etl.tournamentsoftware.com>). Tabeli loosimine peab olema avalik ja toimuma korraldavas klubis mitte enne kui kell 18.00 ja mitte hiljem kui kell 20.00 registreerimise lõppemise päeval.

Loosimise jälgimisest huvitatutel tuleb ühendust võtta turniiri peakohtunikuga.

Paarismänguturniirile registreeritakse koos paarilise nime ja Member ID-ga. Paarismängule registreerimine toimub turniiri esimesel päeval kuni kella 12.00-ni.

Esimese võistluspäeva kava peab olema väljastatud pärast loosimise lõppu mitte hiljem kui 1 päev enne turniiri algust kell 12.00. Iga järgneva võistluspäeva päevakava avaldatakse turniiri peakohtuniku poolt eelneval päeval võimalikult varakult, kuid mitte hiljem kui 22.00.

Ametlikult avaldatud päevakavas ei tohi teha enam muudatusi, välja arvatud juhul kui turniiri peakohtunik peab seda tungivalt vajalikuks ja/või asjakohaseks.

14. *Wild Card*id

Turniiri korraldaja võib nimetada üksikmängu põhitabelisse 4 *Wild Card*i, ja paarismängu tabelisse 2 *Wild Card*i.

Üksikmängu põhitabelisse suurusega 16+16 võib korraldaja nimetada 2+2 *Wild Card*i.

Üksikmängu põhitabelisse suurusega 16+16+16 võib korraldaja nimetada 2+2+2 *Wild Card*i. *Wild Card*id peavad olema nimetatud enne vastava tabeli loosimist. *Wild Card* võib olla paigutatud.

Eesti Noorte Karikavõistlustel ja Tallinna Meistrivõistlustel võib turniiri korraldaja nimetada üksikmängu põhitabelisse:

- 32-ne tabel – 4 *Wild Card*i
- 24-ne tabel – 3 *Wild Card*i
- 16-ne tabel – 2 *Wild Card*i

Eesti Noorte Karikavõistlustel ja Tallinna Meistrivõistlustel võib turniiri korraldaja nimetada paarismängu põhitabelisse:

- 16-ne tabel – 2 *Wild Card*i
- 12-ne tabel – 1 *Wild Card*i
- 8-ne tabel – 1 *Wild Card*i

15. Turniirist loobumine

Otse põhiturniirile pääsenud mängija peab oma loobumisest kirjalikult (e-mail, SMS) teatama turniiri peakohtunikule enne tabeli loosimist. Hilisem mahavõtmine loetakse Hiliseks Mahavõtmiseks. Esimesed kolm (3) Hilist Mahavõtmist kalendriaasta jooksul vabandatakse, eeldusel, et mängija on oma loobumisest peakohtuniku teavitanud enne põhiturniiri esimese

mängu algust. Iga järgneva Hilise Mahavõtmise eest karistatakse mängijat karistuspunktidega vastavalt juhendile.

Juhul, kui mängija soovib loobuda Eesti Noorte Meistrivõistlustel (üksikmängust ja/või paarismängust/segapaarismängust) ning Noorte Mastersil (üksikmängust) meditsiinilisel põhjusel turniiri ajal, siis peab turniiri füsioterapeut mängija üle vaatama ja kinnitama turniiri peakohtunikule, et mängija ei ole võimeline enam turniiri jätkama. Ilma turniiri füsioterapeudi ülevaatamiseta ja kinnitusega loobumist arvestatakse kui Käitumiskoodeksi punkti 15. Turniirilt lahkumine rikkumist.

16. Vabanenud kohad tabelis

Põhitabelis vabanenud koha asendamine:

- juhul, kui esimese võistluspäeva ajakava on tehtud või loobub asetamata mängija, siis läheb vabanenud kohale turniirilt väljajäänud mängijate hulgast kõige kõrgemat GP-sarja edetabelikohta omav mängija.
- juhul, kui esimese võistluspäeva ajakava ei ole tehtud, ja loobub asetatud mängija, siis muudetakse asetusi ning turniiritabelis saab asetuse kõrgeimat edetabelikohta omav asetamata mängija.

Üksikmängu põhitabelis 16+16 ning 16+16+16 suurusega turniiril vabanenud koha asendamine:

- juhul, kui esimese võistluspäeva ajakava on tehtud, siis läheb vabanenud kohale turniirilt väljajäänud mängijate hulgast kõige kõrgemat GP-sarja edetabelikohta omav mängija.
- juhul, kui esimese võistluspäeva ajakava ei ole tehtud, siis läheb tabel/lähevad tabelid ümbertegemisele

Alternatiivmängija peab turniiripäeval (kuni kõik mängijad on mänginud oma esimese mängu turniiril) ennast registreerima turniiri peakohtuniku juures 15 minutit enne mängude algust. Alternatiivmängija peab olema valmis mängima nõuetekohases tenniseriieetuses vabanenud koha väljakuulutamise hetkest viie (5) minuti jooksul.

Juhul, kui põhitabelis vabanenud kohale läheb turniirilt väljajäänud mängija ning see mängija on registreerinud teis(t)ele turniiri(de)le, siis on sellel mängijal kohustus ennast teis(t)ele turniiri(de) varulistist maha võtta. Selleks tuleb teavitada teis(t)ele turniiri(de) peakohtunikku/peakohtunikke, kuhu mängija on ennast veel registreerinud, ning kus ta asub turniiri varulistis.

17. Mitmel turniiril osalemine

Mängija ei tohi olla samaaegselt ETL-i turniiride tabelites, mille toimumise kuupäevad kattuvad. Seda punkti rikkunud mängija diskvalifitseeritakse kõikidelt seotud ETL-i turniiridelt, samuti kaotab mängija kõik seotud turniiridelt teenitud edetabelipunktid, mis lähevad ETL-i edetabelite arvestusse. Lisaks määratakse vastavad karistuspunktid käitumiskoodeksi rikkumise alusel mängija ETL-i karistuspunktide arvestusse.

Juhul kui kattuvad ETL-i turniiri ning rahvusvahelise turniiri (*Tennis Europe*'i, *ITF World Tennis Tour*'i erinevate sarjade turniirid, *ATP*, *WTA* või *Grand Slam*'i turniirid) kuupäevad, siis tohib mängija mängida järgmisel turniiril ainult juhul kui ta on välja langenud kõigist registreeritud mänguliikidest eelneval turniiril enne oma esimest üksik- või paarismängu järgmisel turniiril. Seda punkti rikkunud mängija diskvalifitseeritakse kõikidelt seotud ETL-i turniiridelt,

samuti kaotab mängija kõik seotud turniiridelt teenitud edetabelipunktid, mis lähevad ETL-i edetabelite arvestusse. Lisaks määratakse vastavad karistuspunktid käitumiskodeksi rikkumise alusel mängija ETL-i karistuspunktide arvestusse.

* Juhul, kui mängija annab eelneval turniiril üksik- ja/või paarismängus loobumisvõidu mängu(de)s, mille planeeritud mängukuupäev kattub järgmise turniiri esimese kuupäevaga, siis kaotab mängija kõik seotud turniiridelt teenitud edetabelipunktid, mis lähevad ETL-i edetabelite arvestusse. Juhul, kui ETL-i turniiri peakohtunik leiab, et tegemist on ETL-i käitumiskodeksi punkti 15. Turniirilt lahkumine rikkumisega määratakse mängijale lisaks vastavad karistuspunktid käitumiskodeksi rikkumise alusel mängija ETL-i karistuspunktide arvestusse.

18. Settide ja pallide arv mängus

Kõik turniiride põhitabeli üksikmängukohtumised mängitakse parem 3-st kiire lõppmänguga setist.

Paarismängu kohtumistes mängitakse seisul 40:40 otsustav punkt (*No-Ad-süsteem*) ja otsustava seti asemel on kiire lõppmäng kümne (10) punktini (*match tie-break*), mis otsustab mängu.

Korraldajal on mõjuval põhjusel õigus muuta mängude formaati, kooskõlastades see eelnevalt ETL-ga.

Korraldajal on kohustus anda igaks mänguks vähemalt 3 palli ja alates üksikmängu veerandfinaalidest ja paarismängu poolfinaalidest peavad pallid olema uued.

19. Turniiritulemuste teatamine ja korraldaja aruanne

GP-sarja turniiri korraldaja on kohustatud hiljemalt 3 päeva jooksul pärast turniiri lõppu saatma ETL-i sekretariaati turniiri aruande, kus on märgitud *Wild Card*id ja turniiril toimunud ETL-i käitumiskodeksi rikkumised.

20. Protestid

Kõik protestid GP-sarja turniiridel toimunud intsidentide kohta tuleb esitada kirjalikult ETL-i sekretariaati hiljemalt 7 päeva pärast turniiri lõppu. Kõik protestid lähevad arutlusele ETL-i Treenerite Kogusse, kelle otsust on võimalik edasi kaevata distsiplinaarkomisjonile 7 päeva jooksul pärast Treenerite Kogu otsuse välja kuulutamist. Treenerite Kogu ja distsiplinaarkomisjon kohustuvad protesti arutama 5 tööpäeva jooksul pärast selle esitamist. Distsiplinaarkomisjoni otsus on lõplik ja edasi kaebamisele ei kuulu. Distsiplinaarkomisjonile saab kaebuse esitada ETLi liikmesklubi. Kaebuse esitamise tasu on 100 eurot, mis tagastatakse juhul kui esitatud protest rahuldatakse.

B. NOORTE GP-SARJA PUNKTISÜSTEEM JA PAIGUTUSED

1. Noorte GP-sarja edetabel

Noorte GP-sarja edetabeli punktisüsteemi arvestusse lähevad 52 nädala jooksul mängitud alljärgnevate turniiride üksikmängu tulemused: 2 parimat rahvusvahelist noortetulemust, 2 parimat Noorte GP-sarja tulemust, 4 järgmist parimat tulemust üksikmängus ja Masters-turniir. Noorte GP-sarja edetabeli punktisüsteemi arvestusse lähevad 52 nädala jooksul mängitud alljärgnevate turniiride paarismängu tulemused: 2 parimat rahvusvahelist noortetulemust, 2 parimat GP-sarja tulemust ja 2 parimat järgmist tulemust paarismängus, koefitsendiga 0,5 üksikmängu punktidest.

Vanemas vanuseklassis saadud tulemustest läheb Noorte GP-sarja edetabeli punktisüsteemi arvestusse maksimaalselt 3 parimat tulemust nii üksik- kui ka paarismängus.

Masters-turniiri tulemus vanemast vanuseklassist on väljaspool arvestust.

Eesti Noorte GP-sarja edetabelid leiad [SIIT](#).

Eesti noorte punktitali leiad [SIIT](#). (kehtib alates 29.05.2023)

Rahvusvaheliste turniiride punkte arvestatakse Noorte GP-sarja edetabelisse juhul, kui mängija on sisestanud oma tulemused *online*-keskkonnas **Google Forms** hiljemalt enne kella 14:00 teisipäeval pärast turniiri lõppemist. Ainult siis lähevad need punktid kolmapäeval väljastatavasse Noorte GP-sarja edetabelisse. Hilisemalt sisestatud tulemused lähevad edetabeli arvestusse nädal hiljem.

2. Turniiridele pääsemine ja mängijate paigutamine

GP-sarja turniiridele pääsevad ja paigutatakse mängijad vastavalt Noorte GP-sarja edetabelikohale.

Eelisjärjekorras pääsevad igal GP-sarja turniiril otse põhiturniirile ja paigutatakse mängijad, kes omavad rahvusvahelist edetabelikohta ATP/WTa või ITF World Tennis Tour'i edetabelis. Üksikmängu põhiturniirile saamiseks arvestatakse mängija ATP/WTa või ITF World Tennis Tour'i üksikmängu edetabelikohta ning paarismängu põhiturniirile saamiseks arvestatakse mängija ATP/WTa või ITF World Tennis Tour'i paarismängu edetabelikohta.

Juhul kui kahel või enamal mängijal on võrdne edetabelikoht, siis otsustab turniirile pääseva(d) mängija(d) peakohtuniku loos.

Paarismängu turniiridele pääsevad ja saavad paigutuse paarid, kelle Noorte GP-sarja edetabelikohad annavad kokku liites väiksema summa.

Kui paarismängus on mängijate Noorte GP-sarja edetabelikohtade summa võrdne, saab kõrgema paigutuse kõrgemat edetabelikohta omava mängijaga paar.

Kui kõrgema edetabelikohaga mängijate edetabelikoht on sama, siis otsustab turniirile pääseva(d) paari(d) peakohtuniku loos.

Kui kahel või enamal mängijal/paaril on võrdne edetabelikoht, siis otsustab paigutuse saava(d) mängija(d)/paari(d) peakohtuniku loos.

Kui turniiril on vähem mängijaid kui tabelis kohti, on kõrgematel paigutustel esimene ring vaba.

3. Paigutuste arv ja tabeli loosimine

Tabelid loositakse *online*-süsteemis. Selle võimaluse puudumisel järgitakse alljärgnevaid reegleid.

Tabelite loosimisel peab turniiri korraldajal olema nummerdatud märgid või paberilipikud numbritega, nii et iga mängija saab enne tabeli loosimise algust endale numbri, mille järgi ta tabelisse loositakse.

8-ne tabel:

Tabelisse paigutatakse 2 mängijat.

- 1. paigutus asetatakse tabeli 1. joonele
- 2. paigutus asetatakse tabeli 8. joonele
- ülejäänud mängijad loositakse järgmiselt: esimesena loositud mängija läheb tabeli ülevalt esimesele vabale joonele, teisena loositud mängija tabeli ülevalt järgmisele vabale joonele jne. toimitakse kõikide ülejäänud mängijatega, kuni tabeli kõik read on täidetud.

16-ne tabel:

Tabelisse paigutatakse 4 mängijat.

- 1. paigutus asetatakse tabeli 1. joonele
- 2. paigutus asetatakse tabeli 16. joonele
- 3. ja 4. paigutus loositakse paarikaupa: esimesena loositud mängija läheb tabeli 5. joonele, teisena loositud mängija tabeli 12. joonele
- ülejäänud mängijad loositakse järgmiselt: esimesena loositud mängija läheb tabeli ülevalt esimesele vabale joonele, teisena loositud mängija tabeli ülevalt järgmisele vabale joonele jne. toimitakse kõikide ülejäänud mängijatega, kuni tabeli kõik read on täidetud.

24-ne tabel:

Tabelisse paigutatakse 8 mängijat.

- 1. paigutus asetatakse tabeli 1. joonele
- 2. paigutus asetatakse tabeli 32. joonele
- 3. ja 4. paigutus loositakse paarikaupa: esimesena loositud mängija läheb tabeli 9. joonele, teisena loositud mängija tabeli 24. joonele
- 5. kuni 8. paigutus loositakse neljakaupa: esimesena loositud mängija läheb tabeli 8. joonele, teisena loositud mängija tabeli 16. joonele, kolmandana loositud mängija tabeli 17. joonele ja neljandana loositud mängija tabeli 25. joonele

8 asetatud mängijat on esimeses ringis vabad.

- ülejäänud mängijad loositakse järgmiselt: esimesena loositud mängija läheb tabeli ülevalt esimesele vabale joonele, teisena loositud mängija tabeli ülevalt järgmisele vabale joonele jne. toimitakse kõikide ülejäänud mängijatega, kuni tabeli kõik read on täidetud.

32-ne tabel:

Tabelisse paigutatakse 8 mängijat.

- 1. paigutus asetatakse tabeli 1. joonele
- 2. paigutus asetatakse tabeli 32. joonele
- 3. ja 4. paigutus loositakse paarikaupa: esimesena loositud mängija läheb tabeli 9. joonele, teisena loositud mängija tabeli 24. joonele
- 5. kuni 8. paigutus loositakse neljakaupa: esimesena loositud mängija läheb tabeli 8. joonele, teisena loositud mängija tabeli 16. joonele, kolmandana loositud mängija tabeli 17. joonele ja neljandana loositud mängija tabeli 25. joonele
- ülejäänud mängijad loositakse järgmiselt: esimesena loositud mängija läheb tabeli ülevalt esimesele vabale joonele, teisena loositud mängija tabeli ülevalt järgmisele

vabale joonele jne. toimitakse kõikide ülejäänud mängijatega, kuni tabeli kõik read on täidetud.

C. PUHKUSED JA PAUSID

1. Puhkus kahe kohtumise vahel

Samal päeval toimuvate kohtumiste vahel on mängijal õigus järgmisteks puhkusteks:

- eelmine kohtumine kestis alla 60 min – puhkus kuni 30 min,
- eelmine kohtumine kestis 60–90 min – puhkus kuni 60 min,
- eelmine kohtumine kestis üle 90 min – puhkus kuni 90 min.

Kui sama(d) mängija(d) osaleb/osalevad üksik- ja paarismängu turniiri finaalides, mis on planeeritud toimuma üksteise järel, on mängijal õigus puhkuseks kuni 30 minutit.

2. Kohtumise katkestamine

Juhul kui kohtumine katkestatakse vihma või mõne muu asjaolu tõttu, on mängijatel õigus uueks soojenduseks järgmiselt:

- katkestus 0–15 min – uut soojendust ei ole,
- katkestus 15-30 min – 3 min soojendust,
- katkestus üle 30 min – 5 min soojendust.

Kui kohtumine katkestatakse pimeduse tõttu, peaks see toimuma pärast seti lõppu või pärast paaris arv mängitud geime käimasolevas setis.

3. Meditsiinilise abi paus

Juhul kui mängija saab soojenduse või kohtumise jooksul meditsiinilise trauma, on mängijal õigus võtta selle vigastuse ravimiseks meditsiinilise abi pausi. Meditsiinilise abi pausi võtmiseks peab mängija saama turniiri peakohtuniku loa ja see peab toimuma poolte vahetusel või pärast setti. Juhul kui turniiri arst või peakohtunik otsustab, et mängija on saanud tõsise trauma, saab võtta meditsiinilise pausi koheselt. Juhul kui turniiril ametlikku arsti ei ole, võib mängija ennast ise ravida. Ühe ja sama vigastuse raviks saab mängija võtta vaid ühe meditsiinilise pausi, juhul kui sama vigastus ei ole kohtumise ajal tõsiselt süvenenud.

Meditsiinilise abi paus on limiteeritud ajaliselt 3 minutiga, mida peakohtunik võib pikendada, kui ta peab seda põhjendatuks.

Turniiri korraldaja peab tagama et, turniiri toimumiskohas on olemas esmaabikomplekt, mis peab kindlasti sisaldama elastiksidet, külmapihustit, külmageeli, desinfitseerimisvahendit, plaastreid.

4. WC- ja/või riiete vahetamise paus

WC- ja/või riiete vahetamise pausi võtmiseks peab mängija paluma luba peakohtunikult või abikohtunikult (kui on turniiril olemas). Kui kohtunikku ei ole väljaku läheduses, siis minna iseseisvalt, eelnevalt loomulikult teavitada oma vastast/vastaseid. WC-paus peaks olema võetud setipausi ajal. Riiete vahetamise paus peab olema võetud setipausi ajal.

Riiete vahetamise paus on lubatud ainult tüdrukutele.

Üksikmängus on mängijal õigus ühele (1) pausile mängu jooksul.

Paarismängus on mängijatel paari peale kaks (2) pausi. Kui paarilised lähevad pausile koos, loetakse seda kui üht (1) neile ettenähtud pausi.

Iga paus, mis on võetud pärast soojenduse algust, läheb arvesse, kui mängija üks (1) lubatud paus.

Mõlemal juhul peab mängija kasutama mänguväljakule kõige lähimat turniiripaiga WC-d/riietusruumi ning riiete vahetamiseks peavad mängijal väljakul kaasas olema vajalikud vahetusriided.

Lisa pausid on lubatud, kuid mängijal on selleks pooltevahetuse ajal kuni 90 sekundit ning setipausi ajal kuni 120 sekundit, vastasel juhul karistatakse teda vastavalt käitumiskodeksile mängu viivitamise eest.

WC- ja/või riiete vahetamise pausi ei tohi võtta teiste toimingute jaoks (näiteks näo pesemine, veepudeli täitmine). Seda punkti rikkunud mängijat karistatakse vastavalt käitumiskodeksile ebasportliku käitumise eest.

Samuti ei tohi mängija sel ajal suhelda treeneri ega lapsevanematega. Kui peakohtunik/abikohtunik on näinud intsidenti, kus mängija läheb/tuleb WC-pausilt ja on kontaktis teiste isikutega, siis on peakohtunikul/abikohtunikul õigus mängijat karistada vastavalt käitumiskodeksile õpetamise eest.

D. GP-SARJA PEAKOHTUNIK

1. Peakohtuniku aktsepteerimine GP-sarja turniiridele

GP-sarja turniiride peakohtunikena võivad tegutseda ainult ETL-i kohtunike koolituse läbinud või ETL-i poolt aktsepteeritud isikud.

2. GP-sarja peakohtuniku kohustused

GP-sarja peakohtunik on kohustatud:

- a. järgima ETL-i võistlussarja juhendit ja rahvusvahelisi tennisereegleid;
- b. olema teadlik Eesti Tenniseliidu mängija käitumiskodeksist (Lisa 1);
- c. vähemalt 10 kalendripäeva enne turniiri algust vormistama turniiri infolehe võistluskeskkonnas <http://etl.tournamentsoftware.com>. Turniiri infolehele tuleb märkida peakohtuniku nimi ja kontaktandmed (telefoninumber ja e-mailiaadress), osavõtumaks ning väljakukate. Turniiri korraldaja peab uuendama turniirile registreerinud mängijate nimekirja enne turniiri algust vähemalt 1 kord päevas;
- d. vähemalt 10 kalendripäeva enne turniiri algust lisama turniiri aadressi võistluskeskkonnas <http://etl.tournamentsoftware.com>;
- e. teavitama enne turniiri algust mängijaid kõikidest turniiri tingimustest (mänguformaad, pallide arv, pallivahetus, ja muust mängijatele olulistest detailidest);
- f. loosima turniiritabelid järgides käesolevat juhendit;
- g. tegema esimese võistluspäeva päevakava järgides käesolevat juhendit ning väljastama selle turniiri võistluskeskkonnas <http://etl.tournamentsoftware.com> ning turniiripaiga infoseinal;
- h. ilmuma turniiripaika igal turniiri päeval vähemalt 30 minutit enne mängude algust;
- i. panema turniiri ajal iga päev kõigile nähtavasse kohta välja täidetud turniiritabelid ja järgmise päeva päevakava ning muu mängijatele vajaliku informatsiooni;
- j. sisestama mängude tulemusi operatiivselt turniiri võistluskeskkonnas <http://etl.tournamentsoftware.com> ja turniiripaiga infoseinal ning mitte hiljem kui võistluspäeva lõpuks;
- k. määrama turniiri ajaks turniiri ametliku kella;
- l. jälgima, et väljakukatted, võrgud, võrgupostid, üksikmängupostid, pallid, väljakute tagafoonid jne on igaks kohtumiseks mängukõlblikud;
- m. jälgima, et ETL-i toetajate bännerid on üles pandud korrektselt;
- n. saviliiva väljaku puhul veenduma, et väljak on harjatud, jooned puhastatud ning väljak kastetud enne järgmise kohtumise algust;
- o. tagama, et kohtumised järgnevad igal väljakul ilma pausideta vastavalt päevakavale;
- p. lahendama kõik olukorrad, mis tekivad turniiri ajal lähtudes käesolevast juhendist, ETL-i käitumiskodeksist ning ITF-i tennisemäärustest;
- q. otsustama, kas mängijate riietus vastab käesoleva juhendi nõuetele;
- r. jälgima, et kõik mängijad järgivad ETL-i käitumiskodeksit ja vajadusel kodeksit rikkunud mängijat karistama;
- s. otsustama, kas kohtumine tuleb vihma, pimeduse või muu asjaolu tõttu katkestada või üle viia teisele väljakule;

- t. olema turniiri toimumispaigas kõigi kohtumiste ajal või nimetama enda asemele ETL-i poolt aksepteeritud asendaja;
- u. käituma turniiri ajal professionaalselt ning eetiliselt kõigi mängijate, treenerite, lapsevanemate ja pealtvaatajate suhtes;
- v. olema erapooletu kõigi mängijate suhtes;
- w. mitte tarbima alkohoolseid jooke, kui kohtumised veel käivad;
- x. mitte kihla vedama turniiri kohtumiste peale;
- y. saatma turniiri fotod autasustamisest ETL-i toetajate bänneri taustal (lisades mängijate nimed) ETL-i sekretariaati hiljemalt 3 päeva pärast turniiri lõppu;
- z. kindlustama, et turniiri tabelid on täidetud ja turniiri raport koos käitumiskoodeksi rikkumiste kirjeldustega jõuavad ETL-i sekretariaati hiljemalt 3 päeva pärast turniiri lõppu.

EESTI TENNISE LIIDU KÄITUMISKOODEKS

A. KEHTIVUS

Käesolev käitumiskodeks kehtib kõikidel Eesti Tennise Liidu egiidi all toimuvatel turniiridel Eestis. Iga mängija, nii võistlusmängu ajal kui ka alati viibides võistluspaigas, on kohustatud käituma sportlikul ja professionaalsel viisil. Võistluspaiga alla kuuluvad lisaks turniiri toimumiskohale ka turniiri hotellid, transport, ning kõik turniiriga seotud asutused ning asukohad, kus viiakse läbi võistlusega seotud tegevusi.

B. VÕISTLUSPAIGAS JUHTUNUD KORRARIKKUMISED

1. Hilinemine

Peakohtunik kuulutab välja kõik mängud vastavalt avalikule päevakavale. Mängija peab kohe pärast oma kohtumise väljakuulutamist olema valmis mängima. Kui mängija ei ole valmis mängima 15 minuti jooksul pärast tema kohtumise väljakuulutamist, on turniiri peakohtunikul õigus see mängija turniirilt maha võtta, juhul kui peakohtunik kõiki asjaolusid arvesse võttes ei otsusta teisiti.

2. Mängija riietus ja varustus

Kõik mängijad on kohustatud ETL-i turniiride kohtumistel kandma korrektset ja puhas tenniseriietust. Ükski riideeseme valmistaja või kommertslik logo mängija riietusel ei tohi ületada mõistlikku suurust. Logode kinnikleepimine on keelatud. Ebakorrekse riietuse puhul on turniiri peakohtunikul õigus nõuda mängija riietuse ära vahetamist. Riiete vahetamine ei tohi kesta üle 15 minuti, vastasel korral on peakohtunikul õigus vastav mängija turniirilt maha võtta. Mängijal on õigus pooltevahetuse ajal ära vahetada märjad sokid ja jalatsid, kuid selleks ei tohi mängija väljakult lahkuda. Purunenud varustuse puhul on mängijal õigus oma varustust vahetama minna riietusruumi. Kohtumise ajal tohib pikki dresse kanda ainult peakohtuniku loal.

Eesti Noorte Meistrivõistlustel ja Noorte Mastersil peab mängija riietus vastama *ITF Junior*'i käitumiskodeksi määrustele.

3. Ajalimiidi ületamine ja kohtumise viivitamine

Kohtumine peab algama koheselt pärast 5-minutilist soojendust. Kohtumise ajal peab mäng olema pidev, ilma viivitusteta. Uue punkti peab servija mängu panema mitte hiljem kui 25 sekundit pärast eelmise punkti lõppu. Kui esimene serv on viga, peab teise servi lööma ilma viivitusteta. Vastuvõtja peab mängima servija mõistlikus tempos (12-15 sekundit) ja olema valmis tõrjuma, kui servija hakkab servima. Kohtunik võib anda ajalimiidi ületamise eest hoiatuse, kui tõrjuja viivitab servija mõistlikku tempot. Pooltevahetuse kestvuseks on 90 sekundit ja seti lõppedes on paus 120 sekundit. Juhul kui mängija ületab ettenähtud aja, toob esimene eksimine selle reegli vastu endaga kaasa hoiatuse ja iga järgnev eksimine vastavalt siis servijale - "viga" ning tõrjujale - "punkti karistus". Tahtliku viivitamise eest karistatakse mängijat karistuste süsteemi järgi iga sellise korrarikkumise puhul.

4. Ebatsensuursed väljendid

Mängija ei tohi turniiri toimumise kohas kasutada ebatsensuurseid või solvavaid väljendeid. Kui mängija kasutab ebatsensuurseid või solvavaid väljendeid kohtumise ajal, karistatakse seda mängijat karistussüsteemi järgi. Ebatsensuurseteks või solvavateks peetakse väljendeid, mis on üldtuntud kui ropud, vanduvad või alandavad.

Asjaoludel, mis on rähged ja turniiri edule/mainele eriti kahjulikud või erakordselt jõhkrad, võib käesoleva käitumiskodeksi punkti rikkumist lugeda "raskendatud asjaoluks".

5. Ebatsensuursed žestid

Mängija ei tohi turniiri toimumise kohas kasutada ebatsensuurseid või solvavaid žeste. Kui mängija kasutab ebatsensuurseid või solvavaid žeste kohtumise ajal, karistatakse seda mängijat karistussüsteemi järgi. Ebatsensuurseteks või solvavateks peetakse käte, reketi või pallidega tehtud žeste, mis on üldtuntud kui ropud või alandavad.

Asjaoludel, mis on räiged ja turniiri edule/mainele eriti kahjulikud või erakordselt jõhkrad, võib käesoleva käitumiskodeksi punkti rikkumist lugeda "raskendatud asjaoluks".

6. Sõimamine

Mängija ei tohi sõimata kohtunikke, vastast/vastaseid, pealtvaatajaid ega teisi turniiripaigas viibivaid isikuid. Eksimine selle punkti vastu kohtumise ajal toob mängijale kaasa karistuse vastavalt karistussüsteemile iga sellise korrarikkumise puhul.

Asjaoludel, mis on räiged ja turniiri edule/mainele eriti kahjulikud või erakordselt jõhkrad, võib käesoleva käitumiskodeksi punkti rikkumist lugeda "raskendatud asjaoluks".

7. Füüsilise vägivalda kasutamine

Mängija ei tohi kasutada füüsilist vägivalda kohtunike, vastaste või pealtvaatajate suhtes turniiri toimumise kohas. Eksimine selle punkti vastu kohtumise ajal toob mängijale kaasa karistuse vastavalt karistussüsteemile iga sellise korrarikkumise puhul.

Asjaoludel, mis on räiged ja turniiri edule/mainele eriti kahjulikud või erakordselt jõhkrad, võib käesoleva käitumiskodeksi punkti rikkumist lugeda "raskendatud asjaoluks".

8. Tennisepalli väärtarvitamine

Välja arvatud punkti mõistlikul mängimisel, ei tohi mängija turniiri toimumise kohas vägivaldselt, ohtlikult ega vihaga tennisepalli visata ega reketi või jalaga lüüa. Eksimine selle punkti vastu kohtumise ajal toob mängijale kaasa karistuse vastavalt karistussüsteemile iga sellise korrarikkumise puhul.

9. Reketi ja varustuse väärtarvitamine

Mängija ei tohi vägivaldselt, ohtlikult ega vihaga visata, peksta ega jalaga lüüa reketit või oma tennisearustust turniiri toimumise kohas. Selle reegli tähenduses on reketi või varustuse väärtarvitamine defineeritud kui reketi või varustuse tahtlik ja vägivaldne hävitamine või kahjustamine või tahtlik ja vägivaldne võrgu, väljaku, kohtuniku tooli või muu varustuse löömine mängu ajal tekkinud frustratsioonist. Eksimine selle punkti vastu kohtumise ajal toob mängijale kaasa karistuse vastavalt karistussüsteemile iga sellise korrarikkumise puhul.

10. Treenerid ja lapsevanemad

Mängija ei tohi kohtumise ajal saada õpetusi oma treenerilt või lapsevanemalt. Õpetusteks peetakse igasugust kommunikatsiooni (rääkimine, zestid) mängija ja tema treeneri või lapsevanema vahel. Lisaks peab mängija turniiri toimumise kohas oma treeneril ja lapsevanemal keelama:

- kasutada ebatsensuurseid või solvavaid väljendeid;
- teha ebatsensuurseid žeste;
- otseselt solvata või sõimata kohtunikke, vastaseid või pealtvaatajaid;
- kasutada füüsilist vägivalda kohtunike, vastase või pealtvaatajate vastu.

Eksimine selle punkti vastu kohtumise ajal toob mängijale kaasa karistuse vastavalt karistussüsteemile iga sellise korrarikkumise puhul. Lisaks võib peakohtunik selle treeneri või lapsevanema väljaku äärest eemaldada. Kui see treener või lapsevanem peakohtuniku käsule ei allu, võib peakohtunik vastava mängija koheselt turniirilt maha võtta.

Asjaoludel, mis on räiged ja turniiri edule/mainele eriti kahjulikud või erakordselt jõhkrad, võib käesoleva käitumiskodeksi punkti rikkumist lugeda "raskendatud asjaoluks".

11. Ebasportlik käitumine

Kogu turniiri vältel peavad kõik mängijad käituma sportlikult. Eksimine selle punkti vastu kohtumise ajal toob endaga kaasa karistuse vastavalt karistuse süsteemile. Ebasportlikuks peetakse käitumist, mis on selgelt sündsusetu, kuid ei lähe ühegi teise eelnevalt toodud punkti alla.

Asjaoludel, mis on räiged ja turniiri edule/mainele eriti kahjulikud või erakordselt jõhkrad, võib käesoleva käitumiskoodeksi punkti rikkumist lugeda "raskendatud asjaoluks".

12. Oma parima andmine

Mängija peab andma oma parima, et oma kohtumine võita. Selle punkti vastu eksinud mängijat karistatakse karistussüsteemi järgi iga sellise korrarikkumise puhul.

Asjaoludel, mis on räiged ja turniiri edule/mainele eriti kahjulikud või erakordselt jõhkrad, võib käesoleva käitumiskoodeksi punkti rikkumist lugeda "raskendatud asjaoluks".

13. Loata väljakult lahkumine

Kohtumise ajal ei ole mängijal lubatud väljakult omavoliliselt lahkuda. Selle punkti vastu eksinud mängijat karistatakse vastavalt karistuse süsteemile ning lisaks on peakohtunikul õigus see mängija turniirilt maha võtta.

14. Kohtumise lõpuni mängimine

Mängija peab oma käimasoleva kohtumise lõpuni mängima, kui ei ole selgelt näha, et ta seda teha ei suuda. Selle punkti vastu eksinud mängija võib peakohtunik koheselt turniirilt maha võtta.

15. Turniirilt lahkumine

Mängija, kes lahkub turniirilt enne, kui ta on välja langenud kõigist registreeritud mänguliikidest või loobub turniirist meditsiinilisel põhjusel aga ilma arstitõendita, jääb ilma kõigist sellel turniiril kogutud edetabeli punktidest ning samuti saab mängija karistuspunktid turniirilt lahkumise eest.

16. Pressikonverentsid ja autasustamistseremooniad

Mängija on kohustatud ilmuma kohtumisjärgsele pressikonverentsile ja autasustamistseremooniale, välja arvatud juhtudel kui mängija ei ole mõjuvatel põhjustel selleks võimeline.

17. Karistussüsteem

ESIMENE KORRARIKKUMINE	—> HOIATUS
TEINE KORRARIKKUMINE	—> PUNKTI KARISTUS
KOLMAS JA IGA JÄRGNEV KORRARIKKUMINE	—> GEIMI KARISTUS

Pärast kolmandat korrarikkumist otsustab turniiri peakohtunik iga korrarikkumise puhul eraldi, kas mängijale kohaldada geimi karistust või ta turniirilt maha võtta.

18. Karistuspunktid

Karistuse liik	Karistuspunktid
HILINE MAHAVÕTMINE	4
TURNIIRILE REGISTREERUNUD, KUID EI ILMU MÄNGULE	6
TURNIIRILT DISKVALIFITSEERIMINE MÄNGULE HILINEMISE TÕTTU	4
TURNIIRILT DISKVALIFITSEERIMINE MITMEL TURNIIRIL OSALEMISE TÕTTU	4
IGA RAPORTEERITUD HOIATUS TURNIIRI AJAL	1
HOIATUS + PUNKTI KARISTUS	2
HOIATUS + PUNKTI KARISTUS + GEIMI KARISTUS	3
IGA JÄRGNEV GEIMI KARISTUS	(+2)
TURNIIRILT LAHKUMINE	5
TURNIIRILT DISKVALIFITSEERIMINE	10

Kohtunik võib kõiki asjaolusid arvesse võttes otsustada mitte teavitada ETLi üksikust hoiatusest, kuid ainult juhul kui mängija hoiatuste arv turniiril ei ületa kolme (3).

Kui mängija on saanud kokku kümme (10) karistuspunkti, võetakse temalt õigus osaleda kõikidel ETL-i egiidi all korraldatavatel turniiridel 4 nädala jooksul kuid mitte vähem kui ühel karistusele järgneval oma vanuseklassi turniiril.

Karistuspunktide eest saadud võistluskeeld hakkab kehtima turniirile järgneval päeval. Juhul kui mängija teavitamine võistluskeelu kohta viibib mistahes põhjusel (kohtuniku raport hilineb, asjaolusid selgitatakse vms) ja kui mängija on jõudnud juba järgmisel turniiril osaleda, siis lükkub karistuse arvestus mängitud turniirile järgnevasse päeva.

Pärast karistuse kandmist 10 punkti annuleeritakse ning kõik punktid, mis on üle 10-ne punkti, kantakse edasi järgmisse perioodi.

Juhul kui ETL-i võistlusmängijal on aktiivne võistluskeeld ETL-i egiidi all korraldatavatel turniiridel, siis ei lähe mängijal Eesti Noorte GP-sarja edetabeli arvestusse võistluskeelu ajal rahvusvahelistelt võistlustelt (Tennis Europe, ITF WTT Juniors Tour) teenitud edetabelipunktid.

19. Altkäemaksu pakkumine

Ükski mängija ega tema treener või lapsevanem ei tohi pakkuda ega vastu võtta altkäemaksu teiselt mängijalt, treenerilt või lapsevanemalt.

20. Turniirilt maha võtmine

Peakohtunik võib mängija turniirilt maha võtta kas üheainsa eelpool toodud korrarikkumise pärast või vastavalt karistuste süsteemile. Turniirilt maha võetud mängija ei saa osaleda sama turniiri üheski teises mänguklassis, kui teda ei ole maha võetud hilinemise, riietuse või tema paarismängupartneri poolt põhjustatud korrarikkumise pärast.

21. Suured korrarikkumised: raskendatud asjaolud

Mängija ja/või mängijaga seotud isik(ud) on sooritanud ETL-i egiidi all toimuvatel tenniseturniiridel rikkumise „raskendatud asjaolud“, mis on määratletud järgmiselt:

1. Üks (1) või mitu käitumisjuhtumit, mis on käesoleva käitumiskodeksi järgi määratletud kui "raskendatud asjaolud" ning on ränged ja ETL-i egiidi all toimuvate turniiride edule/mainele eriti kahjulikud.
2. Kaks (2) või enamat käesoleva käitumiskodeksi rikkumist, kaheteistkümne (12) kuu jooksul, mis eraldiseisvalt ei kujuta endast rikkumist "raskendatud asjaolud", kuid koos vaadatuna loovad käitumismustri ja on kollektiivselt jõhkrad ning eriti kahjulikud ETL-i egiidi all toimuvate turniiride mainele/edule.

Kui mängija ja/või mängijaga seotud isik(ud) on sooritanud ETL-i egiidi all toimuvatel tenniseturniiridel käitumiskodeksi rikkumise, mis on määratletud kui „raskendatud asjaolud“, on TK-l õigus mängijale määrata pikem karistus kui ETL-i Käitumiskodeksi karistumäärustik seda ette näeb.

JUHTNÖÖRE GP-SARJA PEAKOHTUNIKELE

KOHTUMISED ILMA PUKIKOHTUNIKUTA

ETL tunnistas, et enamik GP-sarja kohtumistest mängitakse ilma pukikohtunikuta. Käesolevad juhised on välja töötatud selleks, et kõikide GP-sarja turniiridel üle Eesti lahendaksid GP-sarja peakohtunikud tekkinud situatsioone sarnaselt. Juhtnööridega koos leiate kuulutuse mängijatele, mis seletab lahti osa situatsioone, mis võivad tekkida, kui mängitakse ilma pukikohtunikuta. Peakohtuniku kohustus on see kuulutus turniiri ajaks üles panna kõigile mängijatele nähtavasse kohta. Ilma pukikohtunikuta mängus võib tekkida palju igasuguseid situatsioone, seega on ülimalt tähtis, et peakohtunik liiguks väljakute ääres võimalikult palju. See teeb ka situatsioonide tekkimisel peakohtuniku väljakule kutsumise mängijale lihtsamaks. Peakohtunikud peaksid erinevate situatsioonide lahendamiseks kasutama järgmisi juhtnööre.

1. Vaidlused pallide lugemisel kõva kattega väljakutel

Kui peakohtunik ei juhtunud kohtumist jälgima ja ta kutsutakse väljakule lahendama vaidlust palli lugemisel, peab peakohtunik küsima mängija käest, kes oma poolel palli "auti" hüüdis, et kas ta on oma otsuses täiesti kindel. Kui mängija ütleb, et ta on kindel, võidab punkti tema, vastasel juhul võidab punkti ta vastane.

Kui teie arvates oleks parem kohtumist edasi mängida pukikohtunikuga, üritage ta leida ja selgitage mängijatele, et nüüdsest hetkest otsustab kõikide pallide üle pukikohtunik. Kui pukikohtunikku leida pole võimalik, üritage ise kohtumine väljaku peal lõpuni vaadata ja selgitage mängijatele, et teie parandate ainult mängijate selgelt valesid otsuseid.

Kui peakohtunik näeb väljaku kõrvalt, et üks mängijatest luges palli selgelt valesti, peab peakohtunik minema väljakule ja ütleva sellele mängijale, et punkt tuleb ümber mängida, sest ta segas tahtmatult oma vastast. Samas peab peakohtunik selgitama mängijale, et iga järgnev selge viga pallide lugemisel toob endaga kaasa punkti kaotuse vastase tahtliku segamise eest. Lisaks on peakohtunikul õigus mängijat karistada ebasportlikus käitumises käitumiskodeksi järgi, kui peakohtunik on veendunud, et mängija loeb meelega enda kasuks.

Samas pole hea kui peakohtunik hakkab liiga palju kohtumisele vahele segama, nii et peakohtunik peab olema täiesti kindel, et üks mängija loeb meelega enda kasuks, enne kui ta vastase tahtliku segamise eest punkti kaotuse määrab või käitumiskodeksi järgi mängijat karistab.

2. Vaidlused jälje lugemisel saviliiva väljakutel

Kui peakohtunik kutsutakse väljakule jälje vaatama, peab peakohtunik kõigepealt välja uurima, kas mõlemad mängija on nõus, et just see on õige jälg. Kui mängijad on selles suhtes nõus, otsustab peakohtunik, kas jälg on sees või väljas.

Kui mängijad näitavad erinevat jälge, tuleb mängijate käest järele uurida, milline löök see oli (serv, lõige, kõrge pall, kross, mööda joont jne.). Selline info võib peakohtunikul aidata otsustada, kumb jälg on õige. Kui saadud infost peakohtunikul abi ei ole, peab õiguse andma mängijale, kelle poolel jälg asetseb.

3. Vaidlused seisu lugemisel

Kui peakohtunik kutsutakse väljakule lahendama vaidlust seisu lugemisel, tuleb uue seisu määramiseks arvestada vaid punkte ja geime, millega mõlemad mängijad on nõus.

Näide 1: Üks mängija väidab, et seis on 40:30, kuid teine mängija väidab, et seis on 30:40. Uurimise käigus selgub, et mõlemad mängijad arvavad, et just tema võitis esimese punkti selles geimis. Sellisel juhul tuleb edasi mängida seisult 30:30, sest mõlemad mängijad on nõus, et nad mõlemad on selles geimis võitnud 2 punkti.

Näide 2: Üks mängija väidab, et tema juhib 4:3, kuid teine mängija väidab, et seis on 4:3 hoopis tema kasuks. Uurimise käigus selgub, et mõlemad mängijad arvavad, et just tema võitis esimese geimi selles setis. Sellisel juhul tuleb edasi mängida seisult 3:3, sest mõlemad mängijad on nõus, et nad on mõlemad võitnud selles setis 3 geimi. Järgmises geimis hakkab servima see mängija, kes eelmises geimis tõrjus.

Pärast seisu lugemisel tekkinud vaidluse lahendamist tuleb mõlemale mängijale rõhutada, et servija kohus on enne igat uut punkti kõva häälega uus seis öelda, nii et vastane seda kuuleb.

4. Teised küsimused

Kui vaidlus on mõne muu asja pärast (pall läks läbi võrgu, kaks pörget, mängija puudutas võrku, pall puudutas lage vms.), peab peakohtunik mängijate käest välja selgitama, mis täpselt juhtus. Kuuldu põhjal teeb peakohtunik oma otsuse, kas mängija otsus jääb jõusse või kuulub punkt ümbermängimisele.

Mängijal ei ole õigust hüüda oma vastase jalavigu. Jalavigu võib hüüda ainult pukikohtunik või peakohtunik, kui ta seisab väljaku peal. Väljaku kõrvalt ei tohi peakohtunik jalavigu hüüda.

Peakohtuniku kohustus on jälgida, et ühelegi mängijale ei anna treener, lapsevanem või keegi kolmas isik kohtumise ajal õpetusi. Seega on ülimalt tähtis, et peakohtunik jälgib väljakutel toimuvat võimalikult palju.

Kõikide käitumiskodeksi rikkumiste puhul ja kahe punkti vahel ajalimiiti ületanud mängijale karistuse tegemiseks peab peakohtunik minema väljakule.

KUULUTUS MÄNGIJATELE

KOHTUMISED ILMA PUKIKOHTUNIKUTA

Sellel turniiril mängitakse osa kohtumisi ilma pukikohtunikuta. Kõik mängijad peaksid olema teadlikud järgmistest põhimõtetest, mida sellistes kohtumistes järgida:

- Iga mängija vastutab kõikide pallide lugemise eest omal poolel.
- Kõik „viga“ ja „aut“ hüüded tuleb teha koheselt pärast palli maandumist selge häälega, et vastane seda kuuleb.
- Kahtluse korral tuleb eelis anda oma vastasele.
- Kui mängija hüüab palli „auti“ ning siis saab aru, et pall oli tegelikult sees, kaotab ta selle punkti.
- Servija kohus on öelda enne iga punkti algust selge häälega uus seis, et vastane seda kuuleb.
- Kui mängija pole oma vastase pallide lugemisega rahul, on mängijal õigus kutsuda väljakule turniiri peakohtunik.

Järgmised lisamärkused kehtivad ainult saviliiva väljakutel:

- Jälge võib minna kontrollima äralöögi puhul või kui mängija peatab koheselt mängu (reflekslöök on lubatud).
- Kui mängija ei ole oma vastase otsuses kindel, võib ta paluda oma vastast jälge näidata ning sel juhul võib mängija ise minna teisele poole võrku jälge vaatama.
- Kui mängija kustutab jälje ära, on ta punkti kaotanud.
- Kui mängijad pole jälje lugemisel ühel meelel, võivad nad väljakule kutsuda peakohtuniku, kelle otsus on lõplik.
- Kui mängija hüüab palli „auti“, kuid jälje lugemisel selgub, et pall on sees, kaotab mängija selle punkti.

Ülaltoodud punkte mitte täitnud mängijat võib peakohtunik vastase tahtliku segamise eest tunnistada punkti kaotajaks ja teda karistada ebasportliku käitumise eest vastavalt ETL-i käitumiskoodeksile.

Kõik küsimused ülaltoodud punktide kohta palume esitada turniiri peakohtunikele.