

«УТВЕРЖДАЮ»

Президент Федерации тенниса России

\_\_\_\_\_ Ш.А.Тарпищев

18 ноября 2009 г.

**ПРАВИЛА ИГРЫ В ТЕННИС,  
ПРИНЯТЫЕ МЕЖДУНАРОДНОЙ ФЕДЕРАЦИЕЙ ТЕННИСА  
(ПО СОСТОЯНИЮ НА 1 ЯНВАРЯ 2010 ГОДА)**

*ПЕРЕВОД И РЕДАКТИРОВАНИЕ СУДЬИ МЕЖДУНАРОДНОЙ КАТЕГОРИИ В.В.ЛУТКОВА  
И СУДЬИ ВСЕРОССИЙСКОЙ КАТЕГОРИИ В.А.СОЛНЦЕВА*

**МОСКВА, 2009**

## ОГЛАВЛЕНИЕ

### ПРЕДИСЛОВИЕ

1. Корт
2. Постоянные принадлежности корта
3. Мяч
4. Ракетка
5. Счёт в гейме
6. Счёт в сете
7. Счёт в матче
8. Подающий и принимающий
9. Выбор сторон корта и подачи
10. Смена сторон
11. Мяч в игре
12. Мяч касается линии
13. Мяч касается постоянных принадлежностей корта
14. Очередность подачи
15. Очередность приёма в парной игре
16. Подача
17. Выполнение подачи
18. Зашаг
19. Ошибка при подаче
20. Вторая подача
21. Когда подавать и принимать
22. Переигрывание подачи
23. Переигрывание очка
24. Проигрыш очка
25. Правильный удар
26. Помеха
27. Исправление ошибок
28. Роль судей на корте
29. Непрерывность игры
30. Подсказки игроку

### ПРАВИЛА ИГРЫ В ТЕННИС НА КОЛЯСКАХ

#### Внесение изменений в Правила игры в теннис

- |              |   |
|--------------|---|
| Приложение 1 | Мяч   |
|              | Классификация покрытий корта по скорости отскока          |
| Приложение 2 | Ракетка   |
| Приложение 3 | Реклама   |
| Приложение 4 | Альтернативные процедуры и системы счета                  |
| Приложение 5 | Роль судей на корте                                       |
| Приложение 6 | Процедуры рассмотрения вопросов по Правилам игры в теннис |

### ПЛАН КОРТА

### РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАЗМЕТКЕ КОРТА

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Международная теннисная федерация (the International Tennis Federation, ITF), далее именуемая ИТФ (всякая ссылка на ИТФ в дальнейшем подразумевает ITF Limited), – руководящий теннисный орган, в обязанности которого входит установление Правил игры в теннис. Для выполнения этой задачи ИТФ образовала Комитет по Правилам игры в теннис, в поле зрения которого находится теннис как игра и ее правила и который, при необходимости, даёт рекомендации Правлению ИТФ по внесению изменений в Правила игры. Правление ИТФ, в свою очередь, даёт предложения Ежегодному Общему Собранию ИТФ, которое является высшей инстанцией в вопросах изменений Правил игры в теннис.

Приложение 4 включает в себя все известные и утверждённые системы счета. Кроме того, ИТФ от своего собственного имени или по заявлению заинтересованных сторон может внести определенные изменения в правила для опробования только в ограниченном числе турниров или соревнований и/или на определенный срок. Такие изменения не включаются в издаваемые правила, так как они требуют принятия решения ИТФ по результатам проведенного эксперимента.

*Примечание: Если не установлено иное, всякое употребление в тексте настоящих Правил мужского рода распространяется также и на женский род.*

## 1. КОРТ

Корт представляет собой прямоугольную площадку длиной 23,77 м и шириной – для одиночной игры - 8,23 м, для парной игры – 10,97 м.

Посередине корт разделён поперечной сеткой, которая подвешена на шнуре или металлическом тросе, который должен быть закреплён на двух сеточных столбах (или проходить через них) на высоте 1,07 м. Сетка должна полностью закрывать пространство между двумя столбами и иметь достаточно мелкие ячейки, чтобы мяч не мог пролететь сквозь неё. Высота сетки 0,914 м в центре площадки обеспечивается при помощи туго натянутого ремня. Трос и верхняя часть сетки обшиваются тесьмой. Ремень и тесьма должны быть целиком белого цвета.

Максимальный диаметр шнура или металлического троса – 0,8 см.

Максимальная ширина ремня – 5 см.

Ширина тесьмы – от 5 до 6,35 см с обеих сторон сетки.

В парной игре центры сеточных столбов должны находиться вне корта для парной игры на расстоянии 0,914 м по обе стороны от него.

Если в одиночной игре используется сетка для одиночной игры, центры сеточных столбов должны находиться вне корта для одиночной игры на расстоянии 0,914 м по обе стороны от него. Если в одиночной игре используется сетка для парной игры, то ее высота по бокам 1,07 см должна поддерживаться при помощи двух подпорок, центры которых должны находиться вне корта для одиночной игры на расстоянии 0,914 м по обе стороны от него.

Сеточные столбы должны быть квадратного (со стороной не более 15 см) или круглого (диаметром не более 15 см) сечения.

Подпорки для одиночной игры должны быть квадратного (со стороной не более 7,5 см) или круглого (диаметром не более 7,5 см) сечения.

Сеточные столбы и подпорки для одиночной игры не должны возвышаться над верхним краем троса более чем на 2,5 см.

Линии, ограничивающие корт по длине, называются задними, а по ширине – боковыми.

Между боковыми линиями для одиночной игры по обе стороны от сетки на расстоянии 6,4 м от нее и параллельно ей проводятся две линии, которые называются линиями подачи. Пространство с каждой стороны сетки между линией подачи и боковыми линиями делится средней линией подачи на две равные части, называемые полями подачи. Средняя линия подачи проводится параллельно боковым линиям и посередине между ними.

Каждая задняя линия делится на две равные части средней меткой длиной 10 см, которая проводится внутри корта параллельно боковым линиям для одиночной игры.

Ширина средней линии подачи и средней метки – 5 см.

Ширина всех других линий – от 2,5 до 5 см, за исключением задней, ширина которой не должна превышать 10 см.

Все измерения производятся от внешней стороны линий. Все линии должны быть одного цвета, четко контрастирующего с цветом покрытия корта.

Не допускается размещение рекламы на поверхности корта, сетке, ремне, тесьме, сеточных столбах или подпорках для одиночной игры, за исключением предусмотренного в Приложении 3.

## 2. ПОСТОЯННЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ КОРТА

К постоянным принадлежностям корта относятся задние и боковые ограждения, зрители, трибуны и сиденья для зрителей, все другие предметы вокруг корта и над ним, а также судья на вышке, судьи на линиях, судья у сетки и лица, подающие мячи, находящиеся на корте на предназначенных для них местах.

Если одиночная игра проводится на корте, оборудованном сеткой для парной игры и подпорками, то сеточные столбы и части сетки с внешней стороны подпорок представляют собой постоянные принадлежности корта и не считаются сеточными столбами или частями сетки.

## 3. МЯЧ

Мячи, одобренные для игры в соответствии с настоящими Правилами, должны удовлетворять требованиям, изложенным в Приложении 1.

Решение по вопросу, какие мячи или их прототипы удовлетворяют описанным в Приложении 1 требованиям и могут быть использованы для игры, а какие – нет, принимает ИТФ как по собственной инициативе, так и по заявлению заинтересованных лиц или организаций, имеющих отношение к теннису, включая любого игрока, производителей теннисного снаряжения, или национальные теннисные ассоциации (либо их членов). Такие решения принимаются согласно соответствующим процедурам рассмотрения и заслушивания этих вопросов в ИТФ (см. Приложение 7).

Организаторы соревнований обязаны перед его началом объявить:

- а.** количество мячей для проведения матча (два, три, четыре или шесть);
- б.** порядок смены мячей, если она предусмотрена.

Если смена мячей предусмотрена, она может быть сделана либо:

1) после оговоренного нечетного количества геймов. В этом случае первая смена мячей в матче с учётом разминки должна произойти на два гейма раньше, чем впоследствии в матче. Тай-брейк считается как один гейм для смены мячей. Перед началом тай-брейка смена мячей не производится, а откладывается до начала второго гейма следующего сета; либо

2) после окончания сета.

Если во время розыгрыша очка лопнет мяч, очко должно быть переиграно.

*Вопрос 1. Если после окончания розыгрыша очка обнаружилось, что мяч стал менее упругим (у него снизилось внутреннее давление), следует ли переигрывать очко?*

*Ответ. Если мяч не лопнул, а лишь потерял упругость, очко не переигрывается.*

*Примечание: Любые мячи, используемые в турнире, проводимом согласно настоящим Правилам, должны быть одобрены ИТФ и приведены в издаваемом официальном списке мячей ИТФ.*

#### **4. РАКЕТКА**

Ракетки, одобренные для игры в соответствии с настоящими Правилами, должны удовлетворять требованиям, изложенным в Приложении 2.

Решение по вопросу, какая ракетка или ее прототип удовлетворяет описанным выше требованиям и может быть использована для игры, а какая – нет, принимает МТФ как по собственной инициативе, так и по заявлению заинтересованных лиц или организаций, имеющих отношение к теннису, включая любого игрока, производителей теннисного снаряжения или национальные теннисные ассоциации (либо их членов). Такие решения принимаются в соответствии с действующими процедурами рассмотрения и заслушивания этих вопросов в МТФ (см. Приложение 7)

*Вопрос 1. Разрешается ли, чтобы для создания ударной поверхности ракетки было использовано более одного комплекта струн?*

*Ответ. Нет. В Правилах говорится об использовании одного комплекта, а не комплектов струн (см. Приложение 2).*

*Вопрос 2. Может ли струнная поверхность ракетки считаться в целом однородной и ровной, если струны натянуты не в одной плоскости?*

*Ответ. Нет.*

*Вопрос 3. Могут ли устройства, гасящие вибрацию, быть размещены на струнах ракетки, и если да, то где?*

*Ответ. Да, могут, но только вне зоны переплетенных струн.*

*Вопрос 4. Во время розыгрыша очка у игрока на ракетке случайно рвутся струны. Может ли он продолжить игру этой ракеткой при розыгрыше другого очка?*

*Ответ. Да, если это не запрещено организаторами соревнований.*

*Вопрос 5. Разрешается ли игроку использовать в любой момент игры более чем одну ракетку одновременно?*

*Ответ. Нет.*

*Вопрос 6. Может ли быть встроена в ракетку электрическая батарейка, влияющая на игровые характеристики ракетки?*

*Ответ. Нет. Применение электрической батарейки запрещено, потому что она так же, как и солнечные батареи и другие подобные устройства, является источником энергии.*

## 5. СЧЁТ В ГЕЙМЕ

### а. Обычный гейм

В обычном гейме счёт ведётся таким образом, что сначала объявляются очки, выигранные подающим:

Выигранных очков нет – «ноль»

Выиграно первое очко – «пятнадцать»

Выиграно второе очко – «тридцать»

Выиграно третье очко – «сорок»

Выиграно четвертое очко – «гейм»,

за исключением следующего:

Если оба игрока (обе пары) выиграют по три очка, счет становится «ровно».

Следующее очко, выигранное игроком (парой), даёт этому игроку (паре) преимущество в счете («больше» – преимущество подающего, «меньше» – преимущество принимающего – *прим. ред.*). Если этот же игрок (пара) выигрывает и следующее очко, он (она) выигрывает и гейм; если следующее очко выигрывает другой игрок (пара), счёт снова становится «ровно». Для того чтобы выиграть гейм, игроку (паре) нужно выиграть два очка подряд непосредственно после счёта «ровно».

### б. Тай-брейк

При розыгрыше гейма по системе «тай-брейк» (далее тай-брейк) счёт очков ведётся следующим образом: «ноль», «один», «два», «три» и т.д. Игрок (пара), который первым (первой) выигрывает семь очков, выигрывает гейм и сет при условии, что он (она) наберет на два очка больше, чем соперник(и). При необходимости, тай-брейк следует продолжить, пока преимущество в два очка не будет достигнуто.

Игрок, чья очередь подавать, должен подавать при розыгрыше первого очка в тай-брейке. Его соперник (в парной игре – игрок пары соперников, чья очередь подавать) должен подавать при розыгрыше следующих двух очков. Затем каждый игрок (пара) будет подавать поочередно при розыгрыше двух следующих друг за другом очков до окончания тай-брейка. В парной игре очередность подачи сохраняется такой же, какой она была установлена первоначально в этом сете.

Игрок (пара), чья очередь подавать в тай-брейке была первой, должен (должна) принимать подачу в первом гейме следующего сета.

Дополнительные утверждённые альтернативные системы счёта приведены в Приложении 4.

## 6. СЧЁТ В СЕТЕ

Существуют различные системы счёта в сете. Две основные системы – «сет без тай-брейка» и «сет с тай-брейком». Можно использовать любую из двух систем при условии, что решение о применении одной из систем будет объявлено до начала соревнований. Если используется система «сет с тай-брейком», то должно быть также объявлено, какая из систем будет применена в решающем сете.

**а. «Сет без тай-брейка»**

Игрок (пара), первым(ой) выигравший(ая) шесть геймов, выигрывает и этот сет при условии, что он(а) выиграл(а) на два гейма больше, чем его(ее) соперник(и). При необходимости, сет следует продолжить, пока преимущество в два гейма не будет достигнуто.

**б. «Сет с тай-брейком»**

Игрок (пара), первым(ой) выигравший(ая) шесть геймов, выигрывает и этот сет при условии, что он(а) выиграл(а) на два гейма больше, чем его(ее) соперник(и). Если счет геймов в сете станет "по шести", разыгрывается тай-брейк.

Дополнительные утверждённые альтернативные системы счёта приведены в Приложении 4.

## 7. СЧЁТ В МАТЧЕ

Матч может быть сыгран из трех или из пяти сетов (для победы в матче игроку или паре необходимо выиграть соответственно два или три сета).

Дополнительные утверждённые альтернативные системы счёта приведены в Приложении 4.

## 8. ПОДАЮЩИЙ И ПРИНИМАЮЩИЙ

Игроки (пары) должны располагаться на противоположных сторонах от сетки. Игрок, который вводит мяч в игру при розыгрыше первого очка, называется подающим. Игрок, который готов принимать мяч, вводимый подающим, называется принимающим.

*Вопрос 1. Разрешается ли принимающему стоять вне пределов линий, ограничивающих его половину корта?*

*Ответ. Да. Принимающий может стоять где угодно на своей стороне как в пределах, так и вне пределов линий, ограничивающих его половину корта.*

## 9. ВЫБОР СТОРОН КОРТА И ПОДАЧИ

Выбор сторон корта и права быть подающим или принимающим в первом гейме определяется жребием до начала разминки. Игрок(пара), выигравший(ая) жребий, может выбрать:

**а.** подачу или прием подачи в первом гейме матча – в этом случае соперник(и) должен(ны) выбрать сторону корта для розыгрыша первого гейма матча; или

**б.** сторону корта для розыгрыша первого гейма матча – в этом случае соперник(и) должен(ны) выбрать подачу или прием подачи в первом гейме матча; или

**в.** обязать соперника (соперников) сделать выбор одного из вышеуказанных вариантов.

*Вопрос 1. Имеют ли право оба игрока (обе пары) на новый выбор, если разминка была прервана и игроки покинули корт?*

*Ответ. Да. Результат первоначальной жеребьевки остается в силе, однако оба игрока (обе пары) могут сделать новый выбор.*

## 10. СМЕНА СТОРОН

Игроки должны меняться сторонами после окончания первого, третьего и каждого последующего нечетного гейма каждого сета. Игроки должны меняться сторонами также по окончании каждого сета, если только суммарное число геймов в этом сете не будет чётным, – в этом случае игроки меняются сторонами по окончании первого гейма следующего сета.

В тай-брейке игроки должны меняться сторонами после розыгрыша каждых шести очков. Дополнительные утверждённые альтернативные процедуры приведены в Приложении 4.

## **11. МЯЧ В ИГРЕ**

Мяч находится в игре с момента удара по нему подающим и остаётся в ней до тех пор, пока не определится результат розыгрыша очка, если только не будет объявлено об ошибке при подаче или переигрывании.

## **12. МЯЧ КАСАЕТСЯ ЛИНИИ**

Мяч, коснувшийся линии, считается коснувшимся части корта, ограниченной этой линией.

## **13. МЯЧ КАСАЕТСЯ ПОСТОЯННЫХ ПРИНАДЛЕЖНОСТЕЙ КОРТА**

Если мяч, находящийся в игре, после удара одного из игроков сначала приземлится в пределах корта, а затем коснется постоянных принадлежностей корта, то этот игрок выигрывает очко. Если мяч, находящийся в игре после удара одного из игроков, коснется постоянных принадлежностей корта до приземления мяча, то этот игрок проигрывает очко.

## **14. ОЧЕРЕДНОСТЬ ПОДАЧИ**

После окончания каждого обычного гейма в следующем гейме принимающий становится подающим, а подающий – принимающим.

В парной игре той паре, которой следует подавать в первом гейме каждого сета, необходимо решить, кто из партнеров будет подавать в этом гейме. Таким же образом, перед началом второго гейма, паре соперников необходимо решить, кто из них будет подавать в этом гейме. Партнер игрока, подававшего в первом гейме, должен подавать в третьем гейме; партнер игрока, подававшего во втором гейме, должен подавать в четвертом гейме. Такая очередность должна сохраняться до окончания сета.

## **15. ОЧЕРЕДНОСТЬ ПРИЁМА ПОДАЧИ В ПАРНОЙ ИГРЕ**

Паре, которой следует принимать подачу в первом гейме каждого сета, необходимо решить, кто из партнеров будет принимать при розыгрыше первого очка в этом гейме. Таким же образом, перед началом второго гейма, паре соперников необходимо решить, кто из них будет принимать подачу при розыгрыше первого очка в этом гейме. Игрок, который был партнером принимающего при розыгрыше первого очка в этом гейме, должен принимать при розыгрыше второго очка, и такая очередность должна сохраняться до окончания этого гейма и этого сета.

После того, как принимающий отбил мяч, ударить по мячу может любой из игроков пары соперников.

*Вопрос1. Разрешается ли, чтобы любой из игроков пары играл один против пары соперников?*

*Ответ. Нет.*

## **16. ПОДАЧА**



Непосредственно перед началом движения подачи подающий должен занять исходную позицию – встать обеими ногами за задней линией корта в пределах воображаемых продолжений средней метки и соответствующей боковой линии.

Затем подающий должен выпустить мяч из руки в любом направлении и ударить по нему ракеткой, прежде чем тот коснется поверхности площадки. Движение подачи считается завершенным в момент соприкосновения ракетки с мячом или промаха при попытке удара.

Игрок, владеющий только одной рукой, может использовать ракетку для подброса мяча.

## 17. ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ

При выполнении подачи в обычном гейме подающий должен поочередно занимать исходную позицию за правой и левой половиной корта, начиная с правой в каждом гейме.

В тай-брейке подачу следует выполнять поочередно с правой и левой половин корта, начиная с правой.

Поданный мяч должен пролететь над сеткой и коснуться поля подачи, расположенного по диагонали на противоположной стороне корта, прежде чем его отобьет принимающий.

## 18. ЗАШАГ

Во время выполнения подачи подающий не имеет права:

- а. изменять исходную позицию ходьбой или бегом, хотя при этом разрешаются незначительные движения ног;
  - б. касаться любой ногой задней линии или поверхности корта;
  - в. касаться любой ногой поверхности площадки, находящейся за воображаемым продолжением боковой линии;
  - г. касаться любой ногой воображаемого продолжения средней метки.
- Нарушение этих требований подающим считается «зашагом».

*Вопрос 1. Разрешается ли подающему в одиночной игре занять исходную позицию за частью задней линии, расположенной между воображаемыми продолжениями боковых линий корта для одиночной и парной игры?*

*Ответ. Нет.*

*Вопрос 2. Разрешается ли подающему отрывать от земли одну или обе ноги?*

*Ответ. Да.*

## 19. ОШИБКА ПРИ ПОДАЧЕ

Ошибкой при подаче считается, если:

- а. подающий нарушит Правила 16, 17 или 18; или
- б. подающий промахнется, пытаясь ударить по мячу; или
- в. поданный мяч до приземления коснется постоянных принадлежностей корта, подпорки или сеточного столба; или
- г. поданный мяч коснется подающего (или его партнера) либо того, во что подающий (или его партнер) одет или имеет при себе.

*Вопрос 1. Подбросив мяч для выполнения подачи, подающий решает не бить по нему и ловит мяч. Является ли это ошибкой при подаче?*

*Ответ. Нет. Игроку, который подбросил мяч для выполнения подачи и решил не бить по нему, разрешается поймать мяч рукой либо ракеткой или дать возможность мячу упасть на землю.*

*Вопрос 2. В одиночной игре, проводимой на корте с сеточными столбами и подпорками, мяч после подачи задевает подпорку и затем приземляется в пределах соответствующего поля подачи. Является ли это ошибкой при подаче?*

*Ответ. Да.*

## **20. ВТОРАЯ ПОДАЧА**

Если первая подача была ошибочной, подающий должен подавать без задержки снова с той же исходной позиции, откуда была произведена эта ошибочная подача, если только эта подача не была произведена с неправильной позиции.

## **21. КОГДА ПОДАВАТЬ И ПРИНИМАТЬ**

Подающий не должен подавать, пока принимающий не будет готов к приёму. Тем не менее, принимающий должен придерживаться разумного темпа игры подающего и должен быть готов к приёму в течение приемлемого времени после того, как подающий приготовился подавать.

Если принимающий попытается отбить поданный мяч, считается, что он был готов к приёму. Если принимающий подаст знак о своей неготовности, ошибка при подаче не засчитывается.

## **22. ПЕРЕИГРЫВАНИЕ ПОДАЧИ**

Подача переигрывается, если:

**а.** поданный мяч коснется сетки, тесьмы или ремня и приземлится в соответствующем поле подачи или после касания сетки, тесьмы или ремня до своего приземления заденет принимающего (или его партнера) либо то, во что он (или они) одет(ы) (спортивную одежду либо обувь – прим. ред.) или имеет (имеют) при себе (ракетку, часы, очки и т.п. – прим. ред.); или

**б.** подача выполнена в тот момент, когда принимающий не готов к приёму.

В случае переигрывания подачи эта отдельная подача не засчитывается и подающий должен подавать снова, но переигрывание второй подачи не отменяет ошибку при первой.

Дополнительные утверждённые альтернативные процедуры приведены в Приложении 4.

## **23. ПЕРЕИГРЫВАНИЕ ОЧКА**

Во всех случаях, когда объявлено переигрывание, переигрывается очко целиком, за исключением того, когда переигрывание подачи объявлено при выполнении второй подачи.

*Вопрос 1. Во время розыгрыша очка другой мяч выкатывается на корт. Объявляется переигрывание. Перед этим первая подача была ошибочной. Какую подачу в этом случае должен подавать подающий, первую или вторую?*

*Ответ. Первую, так как очко всегда переигрывается с первой подачи.*

## **24. ПРОИГРЫШ ОЧКА**

Очко считается проигранным, если:

**а.** игрок совершит две ошибочные подачи подряд; или

**б.** игрок не сумеет перебить через сетку мяч, находящийся в игре, до второго подряд отскока;

или

**в.** игрок отобьёт находящийся в игре мяч таким образом, что тот коснётся поверхности площадки (или, до отскока, предмета) за пределами корта; или

**г.** игрок отобьёт находящийся в игре мяч таким образом, что он до отскока коснётся постоянных принадлежностей корта; или

**д.** Игрок примет подачу до отскока мяча; или

**е.** игрок умышленно задержит либо поймает ракеткой находящийся в игре мяч или умышленно коснётся его ракеткой более одного раза; или

**ж.** игрок или его ракетка (находящаяся в руке или нет) либо то, во что он одет или имеет при себе, коснётся сетки, сеточных столбов, подпорок, троса, тесьмы либо ремня или поверхности корта на стороне противника во время нахождения мяча в игре; или

**з.** игрок ударит по мячу с лета прежде, чем тот перелетит через сетку; или

**и.** находящийся в игре мяч коснётся игрока либо того, во что он одет или имеет при себе, за исключением ракетки; или

**к.** находящийся в игре мяч коснётся ракетки в тот момент, когда игрок не держит ее в руке; или

**л.** игрок умышленно и существенным образом изменит форму своей ракетки во время нахождения мяча в игре; или

**м.** в парной игре оба игрока коснутся мяча при ударе.

*Вопрос 1. После того, как подающий подал первую подачу, ракетка вырывается из его руки и касается сетки, прежде чем мяч коснётся поверхности корта. Является ли это ошибкой при подаче или подающий проигрывает очко?*

*Ответ. Подающий проигрывает очко, потому что его ракетка коснулась сетки в то время, когда мяч находился в игре.*

*Вопрос 2. После первой подачи ракетка вырывается из руки подающего и касается сетки после того, как мяч коснулся поверхности корта вне надлежащего поля подачи. Является ли это ошибкой при подаче или подающий проигрывает очко?*

*Ответ. Это является ошибкой при подаче, потому что ракетка коснулась сетки тогда, когда мяч уже вышел из игры.*

*Вопрос 3. В парной игре партнер принимающего касается сетки прежде, чем поданный мяч коснется поверхности корта вне надлежащего поля подачи. Какое решение должно быть принято?*

*Ответ. Принимающая пара проигрывает очко, потому что партнер принимающего коснулся сетки во время нахождения мяча в игре.*

*Вопрос 4. Проигрывает ли игрок очко, если он пересекает линию воображаемого продолжения сетки до или после своего удара по мячу?*

*Ответ. Игрок не проигрывает очко ни в одном из этих случаев, если он не коснется при этом поверхности корта на половине соперника.*

*Вопрос 5. Разрешается ли игроку перепрыгнуть через сетку на половину корта соперника во время розыгрыша очка?*

*Ответ. Нет. В этом случае игрок проигрывает очко.*

*Вопрос 6. Игрок бросает свою ракетку в мяч, находящийся в игре. И ракетка и мяч приземляются на половине корта соперника(ов). Соперник(и) не в состоянии достать этот мяч. Кто выигрывает очко?*

*Ответ. Игрок, который бросил ракетку, проигрывает очко.*

*Вопрос 7. Сразу после подачи мяч попадает в принимающего (или в его партнера), не коснувшись перед этим поверхности корта. Кто выигрывает очко?*

*Ответ. Очко выигрывает подающий, если только эта подача не должна быть переиграна.*

*Вопрос 8. Игрок, находясь вне корта, отбивает мяч или ловит его до приземления, а затем требует, чтобы очко было засчитано в его пользу, потому что мяч безусловно улетел за пределы корта.*

*Ответ. Игрок проигрывает очко, если только ему не удалось выполнить правильный удар, после которого розыгрыш очка продолжается.*

## **25. ПРАВИЛЬНЫЙ УДАР**

Удар считается правильным, если:

**а.** мяч коснётся сетки, сеточных столбов или подпорок, троса, тесьмы или ремня и, пролетев над ними, приземлится в пределах корта, за исключением случаев, предусмотренных Правилами 2 и 24 (г); или

**б.** находящийся в игре мяч приземлится в надлежащих пределах корта и отскочит обратно через сетку на сторону соперника вследствие вращения или под действием ветра, а игрок протянет над сеткой руку и ударит по мячу так, что тот попадёт в пределы корта, не нарушив при этом Правила 24; или

**в.** мяч после удара пролетит с внешней стороны столба выше либо ниже верхнего уровня сетки, даже задев сеточный столб, и приземлится в пределах корта, за исключением случаев, предусмотренных Правилами 2 и 25 (г); или

**г.** мяч пролетит под тросом между столбом и соседней подпоркой, не задев при этом ни троса, ни столба, ни подпорки, и приземлится в пределах корта; или

**д.** игрок перенесёт через сетку ракетку на сторону соперника после выполненного на своей стороне удара, в результате которого мяч приземлился в пределах корта; или

**е.** игрок ударит по находящемуся в игре мячу, который попадёт в другой мяч, лежащий в пределах корта.

*Вопрос 1. После удара игрока мяч попадает в подпорку и приземляется в пределах корта. Является ли такой удар правильным?*

*Ответ. Да. Однако, если мяч попадет в подпорку после подачи, это считается ошибкой при подаче.*

*Вопрос 2. Находящийся в игре мяч попадает в другой мяч, лежащий в пределах корта. Какое решение должно быть принято?*

*Ответ. Игра продолжается. Однако, если неясно, что отбит именно тот мяч, который находился в игре, объявляется переигрывание.*

## **26. ПОМЕХА**

Если во время розыгрыша очка игроку помешает какое-либо умышленное действие соперника (соперников), то этот игрок выигрывает очко. Однако если во время розыгрыша очка игроку мешают какие-либо неумышленные действия соперника (соперников) или не зависящие от него обстоятельства (кроме постоянных принадлежностей корта) очко должно быть переиграно.

*Вопрос 1. Считается ли помехой неумышленный двойной удар?*

*Ответ. Нет. См. также Правило 24 (е).*

*Вопрос 2. Игрок утверждает, что прекратил играть, полагая, что его противнику была создана помеха. Может ли игрок потребовать переигрывания?*

Ответ. Нет, этот игрок проигрывает очко.

Вопрос 3. Находящийся в игре мяч попадает в птицу, пролетающую над кортом. Считается ли это помехой?

Ответ. Да, очко должно быть переиграно.

Вопрос 4. Во время розыгрыша очка игроку помешал мяч или иной предмет, который лежал на его стороне корта ещё до начала этого розыгрыша. Считается ли это помехой?

Ответ. Нет.

Вопрос 5. Где во время парной игры разрешается стоять партнеру подающего и партнеру принимающего?

Ответ. Партнеру подающего и партнеру принимающего разрешается стоять в любом месте на своей стороне от сетки как внутри, так и вне корта. Однако если игрок создает помеху сопернику (соперникам), следует применить правило о помехе.

## 27. ИСПРАВЛЕНИЕ ОШИБОК

Принципиально важно, что при обнаружении ошибки по отношению к Правилам игры в теннис все сыгранные очки засчитываются. Обнаруженные ошибки должны быть исправлены следующим образом:

**а.** Если во время розыгрыша обычного гейма или тай-брейка игрок подаст с неправильной исходной позиции, то ошибка должна быть исправлена сразу же после ее обнаружения. Подающий должен подавать с надлежащей позиции в соответствии со счётом. Ошибка при первой подаче, совершённая до обнаружения неправильной позиции, засчитывается.

**б.** Если во время розыгрыша обычного гейма или тай-брейка выяснится, что игроки находятся не на надлежащих сторонах корта, ошибка в очередности смены сторон должна быть исправлена сразу же после ее обнаружения. Подающий должен подавать с надлежащей стороны корта в соответствии со счётом.

**в.** Если во время розыгрыша обычного гейма один из игроков подаст вне очереди, то игрок, которому следовало подавать, должен подавать сразу же после обнаружения ошибки. Однако, если гейм завершится прежде, чем обнаружится ошибка, то такая изменённая очередность подачи сохраняется.

Ошибка при первой подаче, совершённая до обнаружения неправильной очередности, не засчитывается.

Если в парной игре один из партнеров подаст вне очереди, то ошибка при первой подаче, совершённая до обнаружения неправильной очередности, засчитывается.

**г.** Если во время розыгрыша тай-брейка один из игроков подаст вне очереди и это обнаружится после чётного количества сыгранных очков, то эта ошибка должна быть сразу же исправлена. Если же ошибка обнаружится после нечётного количества сыгранных очков, то такая изменённая очередность подачи сохраняется.

Ошибка при первой подаче, совершённая соперником (соперниками) до обнаружения неправильной очередности, не засчитывается.

Если в парной игре один из партнеров подаст вне очереди, то ошибка при первой подаче, совершённая до обнаружения неправильной очередности, засчитывается.

**д.** Если во время розыгрыша обычного гейма или тай-брейка в парной игре очередность приема подачи будет ошибочно изменена принимающими, то она остается изменённой до конца гейма, в котором ошибка обнаружена, но партнеры должны восстановить первоначальную очередность приема в следующем гейме этого сета, когда они станут принимающими.

**е.** Если при счете «по шести» ошибочно начнётся розыгрыш тай-брейка, хотя заранее было известно, что будет разыгрываться сет без тай-брейка, то если сыграно только одно очко, ошибка должна быть исправлена немедленно. Если же ошибка обнаружится после начала розыгрыша второго очка, розыгрыш тай-брейка в этом сете следует продолжить.

**ж.** Если при счете «по шести» ошибочно начнется розыгрыш обычного гейма, хотя заранее было известно, что будет разыгрываться сет с тай-брейком, то если было сыграно только одно очко, ошибка должна быть исправлена немедленно. Если же ошибка обнаружится после начала розыгрыша второго очка, разыгрывается обычный сет до счёта «по восьми» (или до счёта с другим бóльшим чётным количеством равных геймов), после чего должен быть разыгран тай-брейк.

**з.** Если ошибочно начат розыгрыш сета без тай-брейка или сета с тай-брейком, хотя заранее было известно, что вместо решающего сета разыгрывается тай-брейк, то если было сыграно только одно очко, ошибка должна быть исправлена немедленно. Если же ошибка обнаружится после начала розыгрыша второго очка, этот сет продолжается до тех пор, пока игрок или пара не выиграет три гейма (и следовательно, этот сет), либо до счёта «по два», когда должен быть разыгран решающий тай-брейк. Однако, если ошибка обнаружится после начала розыгрыша второго очка в пятом гейме, этот сет в дальнейшем должен быть разыгран как сет с тай-брейком (см. Приложение 4).

**и.** Если мячи не были заменены в необходимой последовательности, ошибка должна быть исправлена, когда игрок (или пара), который должен (должны) был (были) подавать новыми мячами, будет подавать в следующий раз в новом гейме. После этого мячи должны меняться с первоначально установленным интервалом по количеству геймов между сменами мячей. В течение гейма смена мячей не проводится.

## **28. РОЛЬ СУДЕЙ НА КОРТЕ**

Роли и обязанности судей, назначенных для судейства матчей, рассмотрены в Приложении 5.

## **29. НЕПРЕРЫВНОСТЬ ИГРЫ**

Принципиально важно, что игра должна быть непрерывной с начала матча (когда мяч после первой подачи введен в игру) и до его окончания.

**а.** Между розыгрышами каждого очка разрешен перерыв не более 20 секунд. При смене сторон по окончании гейма разрешен перерыв не более 90 секунд. Однако после окончания первого гейма в каждом сете и во время розыгрыша тай-брейка игра должна быть непрерывной, и игроки должны меняться сторонами без перерыва на отдых.

После завершения каждого сета предусматривается перерыв максимальной продолжительностью 120 секунд. Продолжительность перерыва считается с момента окончания розыгрыша очка до удара по мячу при подаче при розыгрыше следующего очка.

Организаторы соревнования могут обратиться в ИТФ за разрешением продлить установленный перерыв в 90 секунд при смене сторон и перерыв в 120 секунд после окончания каждого сета.

**б.** Если по не зависящим от игрока причинам его одежда, обувь или снаряжение (исключая ракетку) выйдут из строя или будут нуждаться в замене, игрок может получить приемлемое дополнительное время для устранения неисправности.

**в.** Игрок не может получить дополнительное время для того, чтобы восстановить свои силы. Однако в случае возможности лечения полученной игроком травмы (или болезни) ему может быть разрешен один трёхминутный перерыв для оказания медицинской помощи в связи с этой травмой (или болезнью).

Также может быть разрешено ограниченное количество перерывов для посещения туалета или для смены одежды, если об этом будет объявлено заранее, до начала соревнования.

**г.** Организаторы соревнований могут разрешить перерыв для отдыха, не превышающий 10 минут, если об этом будет объявлено до начала соревнования. Этот перерыв может быть взят после третьего сета в матче из пяти сетов и после второго сета в матче из трех сетов.

**д.** Продолжительность разминки не должна превышать пяти минут, если только организаторы соревнований не примут другого решения.

## **30. ПОДСКАЗКИ ИГРОКУ**

Подсказкой игроку считается любой способ передачи игроку информации, совета или указаний (словесно или посредством сигналов).

В командных соревнованиях, когда капитан находится на корте, он имеет право подсказывать игроку (игрокам) только после окончания сета или во время смены сторон по окончании гейма, но не при смене сторон после первого гейма каждого сета или во время тай-брейка.

В любых других матчах подсказки игроку не разрешены.

*Вопрос 1. Разрешается ли давать советы или указания игроку посредством сигналов в ненавязчивой форме?*

*Ответ. Нет.*

*Вопрос 2. Разрешается ли подсказывать игроку в то время, когда игра приостановлена (и игроки покинули корт – прим. ред.)?*

*Ответ. Да.*

## ПРАВИЛА ИГРЫ В ТЕННИС НА КОЛЯСКАХ

В теннис на колясках играют по тем же Правилам ИТФ, что и в обычный теннис, за исключением следующих положений:

### **а. Правило двух отскоков**

Игроку на коляске разрешается отбивать мяч после двух отскоков. Игрок должен отбить мяч прежде, чем тот коснется поверхности корта в третий раз. Второй отскок мяча может быть как в пределах корта, так и вне него.

### **б. Коляска**

Коляска считается частью тела, и все соответствующие правила, которые относятся к телу игрока, относятся также и к коляске.

### **в. Подача**

1) Подача должна выполняться следующим образом:

Непосредственно перед началом подачи подающий должен принять неподвижное положение. После этого подающему разрешается один толчок до удара по мячу.

2) Подающий во время выполнения подачи не имеет права касаться любым колесом какой-либо иной части поверхности площадки, кроме находящейся за задней линией между воображаемыми продолжениями средней метки и соответствующей боковой линии.

3) Если обычные способы выполнения подачи физически невозможны для игрока с нарушениями функций рук и ног (квадриплегика), то этот игрок или кто-либо другой может подбросить мяч для подачи с отскока. Однако каждый раз должен использоваться один и тот же способ выполнения подачи.

### **г. Игрок проигрывает очко**

Игрок проигрывает очко, если:

1) Ему не удастся отбить мяч до третьего приземления;

2) (Соотносится с приведенным ниже правилом «д».) Во время выполнения подачи, удара по мячу, поворота или остановки, пока мяч находится в игре, он использует в качестве тормоза или стабилизатора любую часть ступней либо нижних конечностей для контакта с поверхностью корта или любым колесом;

3) Ему не удастся сохранить контакт хотя бы одной ягодицы с сидением коляски в момент удара по мячу.

### **д. Приведение коляски в движение при помощи ноги**

1) Если из-за отсутствия физических возможностей игрок не в состоянии приводить в движение коляску посредством колеса, он может сделать это, используя одну ногу.

2) Хотя в соответствии с приведенным выше пунктом 1 игроку и разрешается приводить в движение коляску при помощи одной ноги, никакая часть ноги игрока не может соприкоснуться с поверхностью корта:

а) во время маха ракетки вперёд, включая момент удара по мячу;

б) от начала движения подачи до момента удара по мячу.

3) Игрок, нарушивший это правило, проигрывает очко.

#### **е. Игра колясочника с обычным игроком**

Если игрок-колясочник играет с обычным игроком в одиночном или парном разряде, то в отношении игрока-колясочника применяются Правила игры в теннис на колясках, а для обычных игроков – основные Правила игры в теннис. В этом случае игроку-колясочнику разрешается бить по мячу после двух отскоков, а обычному игроку – после одного.

*Примечание:* Под словами «нижние конечности» понимается нижняя часть тела, включающая в себя ягодицы, бедро, голень, лодыжку и ступню.

## **ВНЕСЕНИЕ ИЗМЕНЕНИЙ В ПРАВИЛА ИГРЫ В ТЕННИС**

Официальным и окончательным текстом Правил игры в теннис является оригинал на английском языке. Изменения или толкования Правил могут быть сделаны только на Ежегодном Общем Собрании Совета, в том случае, если извещение о резолюции, включающей в себя таковые изменение, будет получено ИТФ в соответствии со статьей 17 Устава ITF Ltd (Извещение о резолюциях), причём такая резолюция или резолюция, приводящая к подобному результату, должна быть принята большинством в две трети голосов, поданных при голосовании.

Любое принятое таким образом изменение вступает в силу с 1 января следующего после Собрания года, если только Общее Собрание подобным большинством не примет другое решение. Совет директоров, тем не менее, имеет полномочия решать срочные вопросы толкования Правил с последующим утверждением на Общем Собрании.

Это Правило может быть изменено только по единодушному согласию Общего Собрания Совета.



## Приложение 1 МЯЧ

Для всех измерений, приведенных в Приложении 1, приоритет имеют единицы СИ.

**а.** У мяча должна быть однородная наружная поверхность, состоящая из тканевой оболочки. Мяч должен быть белого или желтого цвета. Любые швы должны быть гладкими.

**б.** Устанавливается несколько типов мячей. Мяч должен отвечать требованиям, приведенным ниже в таблице:

	Тип 1 («быстрый»)	Тип 2 («средний») <sup>1</sup>	Тип 3 («медленный») <sup>2</sup>	Для высокогорья <sup>3</sup>
<b>Вес (масса)</b>	56,0 – 59,4 г	56,0 – 59,4 г	56,0 – 59,4 г	56,0 – 59,4 г
<b>Диаметр</b>	6,54 – 6,86 см	6,54 – 6,86 см	7,00 – 7,30 см	6,54 – 6,86 см
<b>Отскок</b>	135 – 147 см	135 – 147 см	135 – 147 см	122 – 135 см
<b>Прямая деформация<sup>4</sup></b>	0,50 – 0,60 см	0,56 – 0,74 см	0,56 – 0,74 см	0,56 – 0,74 см
<b>Обратная деформация<sup>4</sup></b>	0,67 – 0,91 см	0,80 – 1,08 см	0,80 – 1,08 см	0,80 – 1,08 см

Примечания:

<sup>1</sup> Мячи этого типа могут как с избыточным давлением, так и без него. Мячи без избыточного давления должны иметь внутреннее давление, не превышающее 7 кПа. Их можно использовать для игры на высоте свыше 1219 м над уровнем моря, но при этом они должны быть акклиматизированы в течение 60 дней или более на той высоте, на которой будет проходить данное соревнование.

<sup>2</sup> Мячи этого типа также рекомендованы для игры на любых покрытиях на высоте свыше 1219 м над уровнем моря.

<sup>3</sup> Мячи этого типа имеют избыточное давление. Этот дополнительный тип мячей предназначен только для игры на высоте свыше 1219 м над уровнем моря.

<sup>4</sup> Значения деформации должны быть средними из трех различных показаний по трем осям мяча, и в каждом случае не должно быть двух значений, отличающихся более чем на 0,08 см.

**в.** Кроме того, мячи должны соответствовать требованиям к износостойчивости, указанным в данной таблице:

	Масса (вес)	Отскок	Прямая деформация	Обратная деформация
<b>Максимальное изменение<sup>1</sup></b>	0,4 г	4,0 см	0,08 см	0,10 см

**г.** Все тесты для определения отскока, массы, размера, деформации и износостойчивости должны быть проведены согласно Инструкциям, приведенным в текущем издании «Одобрённые ИТФ теннисные мячи и покрытия кортов, классифицированные ИТФ».

## КЛАССИФИКАЦИЯ ПОКРЫТИЙ КОРТА ПО СКОРОСТИ ОТСКОКА

В качестве метода тестирования ИТФ, применяемого для определения скорости отскока от покрытия корта, используется метод ITF CS 01/02 (ITF Surface Pace Rating), описанный в издании ИТФ, озаглавленном «Руководство ИТФ по методам тестирования покрытий теннисного корта».

Покрытие корта с «Рейтингом скорости покрытий ИТФ» между значениями 0 и 29 классифицируется как Категория 1 (медленный отскок). Примеры типов покрытий, соответствующих данной классификации, включают большинство грунтовых кортов и других видов несвязанных неорганических покрытий.

Покрытие корта с «Рейтингом скорости покрытий ИТФ» между значениями 30 и 34 классифицируется как Категория 2 (средне-медленный отскок), а покрытие корта с «Рейтингом скорости покрытий ИТФ» между значениями 35 и 39 классифицируется как Категория 3 (средний отскок). Примеры типов покрытий, соответствующих данной классификации, включают большинство бетонных/асфальтовых кортов с различными покрытиями акрилового типа («хард»), а также некоторые тканевые покрытия.

Покрытие корта с «Рейтингом скорости покрытий ИТФ» значение 40 и 44, классифицируется как Категория 4 (средне-быстрый отскок), а покрытие корта с «Рейтингом скорости покрытий ИТФ» от 45 и выше, классифицируется как Категория 5 (быстрый отскок). Примеры типов покрытий, соответствующих данной классификации, включают большинство натуральных травяных кортов, искусственную траву и некоторые тканевые покрытия.

*Вопрос 1. Мячами какого типа следует играть на различных покрытиях?*

*Ответ. По Правилам игры в теннис разрешены три различных типа мячей, однако:*

- а) мяч типа 1 («быстрый») предназначен для игры на покрытии с медленным отскоком;*
- б) мяч типа 2 («средний») предназначен для игры на покрытии со средне-медленным, средним и средне-быстрым отскоком;*
- в) мяч типа 3 («медленный») предназначен для игры на покрытии с быстрым отскоком.*

## **Приложение 2 РАКЕТКА**

**Для всех измерений, приведенных в Приложении 1, приоритет имеют единицы СИ.**

**а.** Под ударной поверхностью ракетки понимается основная область натяжки струн, ограниченная точками вхождения струн в обод либо точками соприкосновения струн и обода (берется способ, дающий наименьшую величину). Ударная поверхность струн должна быть плоской и состоять из комплекта струн, попеременно переплетенных или соединенных между собой в местах пересечения. Струнная поверхность должна быть в целом однородной, в частности, плотность струн в центре не должна быть меньше, чем в любой другой части струнной поверхности.

Конструкция ракетки и натяжка струн должны обеспечивать одинаковые игровые характеристики обеих сторон струнной поверхности. На ракетке не должно быть прикрепленных предметов, выступов или устройств, кроме тех, которые используются исключительно для ограничения либо предотвращения износа, вибрации или (только если речь идет об ободе) для распределения веса. Такие предметы и устройства, служащие этим целям, должны быть приемлемы по своим размерам и местоположению.

**б.** Общая длина обода ракетки, включая рукоятку, не должна превышать 73,7 см, ширина – не более 31,7 см. Размеры ударной поверхности: длина – не более 39,4 см, ширина – не более 29,2 см.

**в.** На ободе ракетки, включая рукоятку, и на струнах не должно быть никаких устройств, с помощью которых можно было бы существенно изменять форму ракетки или распределение веса в направлении ее продольной оси, что изменило бы крутящий момент инерции, или умышленно изменять любые физические свойства, которые влияют на игровые характеристики ракетки в течение розыгрыша очка. Не разрешается встраивать в ракетку или прикреплять к ней любой источник энергии, каким-либо образом изменяющий или влияющий на игровые характеристики ракетки.

**г.** На ракетке не должно быть никаких устройств, позволяющих передавать игроку во время матча какую бы то ни было информацию, советы или указания.

### **Приложение 3 РЕКЛАМА**

1. Размещение рекламы на сетке допускается только на той её части, которая расположена в пределах 0,914 м от центра каждого сеточного столба. Реклама должна быть выполнена таким образом, чтобы она не ухудшала условия для игры и чтобы у игроков сохранялась возможность видеть мяч сквозь сетку.

2. Допускается размещение рекламы, других знаков или материалов позади или по бокам корта, если это не мешает игрокам видеть мяч и не ухудшает условия для игры.

3. Допускается размещение рекламы, других знаков или материалов на поверхности корта вне ограничивающих его линий, если это не мешает игрокам видеть мяч и не ухудшает условия для игры.

4. Несмотря на вышеприведенные положения пунктов 1, 2 и 3 в любой рекламе, знаках или материалах, размещенных на сетке, позади и по бокам корта, на поверхности корта вне ограничивающих его линий, не должен быть использован белый, желтый или иной светлый цвет, который может помешать игрокам видеть мяч или может ухудшить условия для игры.

5. Не допускается размещение рекламы, других знаков или материалов на поверхности корта в пределах ограничивающих его линий.

## Приложение 4 АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРОЦЕДУРЫ И СИСТЕМЫ СЧЁТА

*Комментарий ФТР:* Применение альтернативных процедур и систем счёта в турнирах РТТ определяется Регламентом РТТ.

### **Счёт в гейме (Правило 5):**

*Система счёта “No-Ad” ( «ноу-эд» ) (розыгрыш решающего очка при счете «ровно»)*

Эта система счёта может быть использована как альтернативная.

В гейме, разыгрываемом по этой системе, счёт ведется следующим образом (первыми объявляются очки, выигранные подающим):

- Выигранных очков нет – «ноль»
- Выиграно первое очко – «пятнадцать»
- Выиграно второе очко – «тридцать»
- Выиграно третье очко – «сорок»
- Выиграно четвертое очко – «гейм».

Если оба игрока (обе пары) выиграют по три очка, счёт становится «ровно», и разыгрывается решающее очко. Принимающий(ие) обязан(ы) выбрать, в какой половине корта, в левом или в правом, он(и) будет(ут) принимать подачу. В парной игре принимающая пара не может поменять свою расстановку для розыгрыша решающего очка. Игрок (пара), выигравший (ая) решающее очко, выигрывает и гейм.

В смешанном парном разряде при розыгрыше решающего очка принимающий должен быть того же пола, что и подающий. Игроки принимающей пары не могут поменять свою расстановку для розыгрыша решающего очка.

### **Счёт в сете (Правила 6 и 7):**

#### **1. «Короткие» сеты**

Игрок (или пара), первым(ой) выигравший(ая) четыре гейма, выигрывает и сет при условии, что он (она) выиграет на два гейма больше, чем соперник. Если счёт геймов станет «по четыре», разыгрывается тай-брейк.

#### **2. Решающий тай-брейк (до 7 очков)**

Если счёт сетов в матче станет «по одному» (1:1) или «по два» (2:2) (в матче из пяти сетов), для определения победителя матча разыгрывается один тай-брейк, который заменяет собой решающий сет.

Игрок (пара), первым(ой) выигравший(ая) семь очков, выигрывает решающий тай-брейк и матч при условии, что он (она) наберет на два очка больше, чем соперник(и).

#### **3. Решающий тай-брейк (до 10 очков)**

Если счет сетов в матче станет «по одному» (1:1) или «по два» (2:2) (в матче из пяти сетов), для определения победителя матча разыгрывается один тай-брейк, который заменяет собой решающий сет.

Игрок (пара), первым(ой) выигравший(ая) десять очков, выигрывает решающий тай-брейк и матч при условии, что он (она) наберет на два очка больше, чем соперник(и).

*Примечание:* В случаях, когда вместо решающего сета разыгрывается решающий тай-брейк:

- сохраняется первоначальная очередность подачи (Правила 5 и 14);
- в парной игре каждая пара может изменить очередность подачи и приема так же, как и в начале каждого сета;
- перед началом решающего тай-брейка предусматривается перерыв продолжительностью 120 секунд;
- перед началом решающего тай-брейка смена мячей не производится, даже если она приходится на этот гейм.

### **Смена сторон (Правило 10):**

Этот порядок смены сторон в тай-брейке может быть использован как альтернативный.

В тай-брейке игроки должны меняться сторонами после розыгрыша первого очка и затем после розыгрыша каждых четырёх очков.

**Переигрывание подачи (Правило 22):**

Игра без переигрывания подачи по Правилу 22а может быть использована как альтернативная. Это означает, что, если поданный мяч коснется сетки, тесьмы или ремня, то он остается в игре. (Эта альтернативная система известна под названием «ноу лет»).

## РОЛЬ СУДЕЙ НА КОРТЕ

Главный судья является высшей инстанцией по всем вопросам применения правил, и его решение является окончательным.

Если на матч назначен судья на вышке, он является высшей инстанцией по всем вопросам, касающимся фактически случившегося на корте во время этого матча, и его решение по этим вопросам является окончательным.

Игроки имеют право вызвать на корт главного судью, если они не согласны с тем, как судья на вышке применяет или трактует правила.

Если на матч назначены судьи на линии и на сетке, они принимают все решения (включая определение зашага), относящиеся к соответствующей линии или к сетке. Судья на вышке имеет право отменить решение судьи на линии или на сетке, если он уверен, что была допущена явная ошибка. В случае отсутствия судей на каких-либо линиях или на сетке судья на вышке сам отвечает за решения, касающиеся этих линий (включая определение зашага) или сетки.

Если судья на линии не в состоянии принять решение, он должен немедленно сигнализировать об этом судье на вышке, и тот должен принять решение самостоятельно. Если судья на линии не в состоянии принять решение или если на эту линию судья не назначен, а судья на вышке не может принять решение по вопросам, касающимся фактически случившегося на корте, очко должно быть переиграно.

В тех командных соревнованиях, где главный судья находится на площадке (главный судья в зональных соревнованиях Кубка Дэвиса и Кубка Федерации – *прим. ред.*), он является высшей инстанцией и в решении вопросов, касающихся фактически случившегося на корте.

Судья на вышке может остановить или прервать игру в любой момент, когда сочтёт это необходимым или уместным. Главный судья также может остановить или прервать игру из-за темноты, плохой погоды или неудовлетворительного состояния корта. При прерывании матча из-за темноты это должно быть сделано по окончании сета либо после чётного количества геймов, сыгранных в текущем сете. При возобновлении игры после перерыва счёт и расположение игроков на корте должны быть сохранены.

Судья на вышке или главный судья должны принимать решения относительно непрерывности игры и подсказок в соответствии с утверждённым и действующим Кодексом поведения игрока.

*Вопрос 1. Судья на вышке после отмены решения судьи на линии объявляет переигрывание очка, однако принимающий утверждает, что должна переигрываться только вторая подача, поскольку первая подача была ошибочной. Может ли быть вызван на корт главный судья для принятия решения?*

*Ответ. Да. Судья на вышке принимает первоначальное решение по вопросам применения правил (по вопросам, касающимся трактовки конкретных фактов). Однако, если игрок не согласен с его решением, то для принятия окончательного решения должен быть вызван главный судья.*

*Вопрос 2. Судья объявляет «аут», но игрок утверждает, что мяч был верным. Можно ли вызвать на корт главного судью для принятия окончательного решения?*

*Ответ. Нет. Судья на вышке принимает окончательное решение по вопросам фактически случившегося на корте (относительно того, что именно произошло в данном конкретном случае).*

*Вопрос 3. Может ли судья на вышке отменить решение судьи на линии по окончании розыгрыша очка, если, по его мнению, ранее во время розыгрыша очка была допущена явная ошибка?*

*Ответ. Нет. Судья на вышке может отменить решение судьи на линии, только если он сделает это сразу же после того, как была допущена явная ошибка.*

*Вопрос 4. После того, как судья на линии объявил «аут», игрок утверждает, что мяч был верный. Может ли судья на вышке в этом случае отменить решение судьи на линии?*

*Ответ. Нет. Судья на вышке ни в коем случае не может отменять решение в результате протеста или апелляции игрока.*

*Вопрос 5. Судья на линии объявляет «аут». Судья на вышке был не в состоянии увидеть точное место приземления этого мяча, но ему показалось, что мяч был верный. Может ли судья на вышке отменить решение судьи на линии?*

*Ответ. Нет. Судья на вышке может отменить решение судьи на линии только тогда, когда он уверен, что судья на линии сделал явную ошибку.*

*Вопрос 6. Может ли судья на линии изменить свое решение после того, как судья на вышке объявил счет?*

*Ответ. Да. Если судья на линии понял, что допустил ошибку, он должен исправить ее немедленно, объявив об этом, но ни в коем случае не делать этого в результате протеста или апелляции игрока.*

*Вопрос 7. Если судья на вышке или судья на линии объявит «аут», а затем изменит свое решение на «верный», какое решение будет правильным?*

*Ответ. Судья на вышке должен решить, помешал ли кому-то из игроков возглас «аут». Если помешал, то очко должно быть переиграно. Если нет, то игрок, выполнивший этот удар, выигрывает очко.*

*Вопрос 8. Мяч под действием ветра отскакивает обратно через сетку, и игрок согласно правилам протягивает руку над сеткой, пытаясь ударить по мячу. Соперник(и) препятствует(ют) ему сделать это. Какое решение будет правильным?*

*Ответ. Судья на вышке должен решить, была ли помеха умышленной или неумышленной, и тогда соответственно либо присудить очко игроку, которому помешали, либо объявить переигрывание очка.*

## ПОРЯДОК ПРОВЕРКИ СЛЕДА ОТ МЯЧА

1. Проверка следа от мяча может проводиться только на грунтовых кортах.
2. Проверка следа от мяча по просьбе игрока (пары) разрешается, только если судья на вышке не в состоянии со своего места с уверенностью принять решение, либо после удара, завершившего розыгрыш очка, либо в случае, когда (пара) прекращает розыгрыш очка (ответный удар допускается, но после него игрок должен немедленно остановиться).
3. Если судья на вышке решает проверить след от мяча, ему следует спуститься с вышки и самому произвести проверку. Если он не знает, где находится след, он может попросить судью на данной линии для оказания помощи в определении местонахождения следа, после чего судья на вышке должен обследовать это место.
4. Первоначальное решение или отмена решения (последнее решение, принятое до проверки – прим. ред.) остаются в силе, если ни судья на линии, ни судья на вышке не могут определить местонахождение следа, либо след невозможно прочитать.
5. Как только судья на вышке определит след от мяча и примет по нему решение, это решение становится окончательным и обжалованию не подлежит.
6. В матчах на грунтовых кортах судье на вышке не следует также спешить с объявлением счёта, если только у него нет полной уверенности в принятом решении. В случае сомнения, следует подождать с объявлением счёта, с тем, чтобы определить, нужно ли будет проверить след от мяча.
7. В парной игре игрок должен попросить проверить след от мяча таким образом, чтобы игра остановилась, либо так, чтобы судья на вышке остановил игру. Если к судье на вышке обращаются с просьбой проверить след, то он сначала должен установить, правильно ли был соблюден порядок обращения. Если просьба была некорректной или несвоевременной, то судья на вышке может квалифицировать её как умышленную помеху соперникам.



8. Если игрок сотрёт след от мяча до того, как судья на вышке примет окончательное решение, то считается, что игрок отказывается от решения в свою пользу.

9. Игроку не разрешается переходить на сторону соперника для проверки следа. При нарушении этого положения игрок наказывается согласно Кодексу поведения игрока (раздел «неспортивное поведение»).

## ПОРЯДОК ЭЛЕКТРОННОГО ПРОСМОТРА

Если на турнирах используется система электронного просмотра, то во время матчей на кортах, где она установлена, должен применяться следующий порядок.

1. Игрок может попросить об электронном просмотре решения по попаданию мяча (или отмене такого решения) только после удара, завершившего розыгрыш очка, либо, когда игрок (пара) прерывает розыгрыш очка (ответный удар допускается, но после него игрок должен немедленно остановиться).

2. Судье на вышке следует принять решение об использовании электронного просмотра, если существуют сомнения в правильности решения по попаданию мяча (или отмене такого решения). Тем не менее, судья на вышке может отказаться использовать электронный просмотр, если он посчитает, что просьба игрока необоснованна или несвоевременна.

3. В парной игре игрок должен попросить об электронном просмотре таким образом, чтобы игра остановилась, либо так, чтобы судья на вышке остановил игру. Если к судье на вышке обращаются с просьбой проверить след, то он сначала должен установить, правильно ли был соблюден порядок обращения. Если просьба была некорректной или несвоевременной, то судья на вышке может квалифицировать её как умышленную помеху соперникам. В таком случае апеллирующая пара проигрывает очко.

4. Первоначальное решение или отмена решения (последнее решение, принятое до проверки – *прим. ред.*) остаются в силе, если электронный просмотр не позволяет, по какой-либо причине принять решение в этом случае.

5. Результат электронного просмотра будет являться окончательным решением судьи на вышке и обжалованию не подлежит. Если для просмотра определенного отскока мяча системе потребуется ручной выбор, то судья, утверждённый рефери должен определить, какой именно отскок мяча следует просмотреть.

## Приложение 6 ОФИЦИАЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ НЕ СТАРШЕ 10 ЛЕТ

**Корты:**

Наряду с обычным кортом, для официальных соревнований для детей не старше 10 лет можно использовать корты следующих размеров:

- Корт, обозначаемый как «красный» для соревнований детей не старше 10 лет, представляет собой прямоугольную площадку длиной от 10,97 м до 12,80 м и шириной от 4,88 м до 5,79 м. Высота сетки в центре корта должна быть 80 см.
- Корт, обозначаемый как «оранжевый», представляет собой прямоугольную площадку длиной 18,29 м и шириной от 6,40 м до 8,23 м. Высота сетки в центре корта должна быть от 80 см до 91,4 см.

#### **Мячи:**

Следующие типы мячей рекомендованы для игроков не старше 10 лет:

- Для игры на «красном корте» рекомендованы «красные» мячи («этап 3»).
- Для игры на «оранжевом корте» рекомендованы «оранжевые» мячи («этап 2»).
- Для игры на обычном корте рекомендованы «зеленые» мячи («этап 1»).

Характеристики мячей «этапа 3», «этапа 2» и «этапа 1» описаны в публикации ИТФ под названием «Одобрённые ИТФ теннисные мячи и классификация теннисных покрытий ИТФ».

#### **Системы счёта:**

Для соревнований среди игроков не старше 10 лет с использованием «красных» мячей («этап 3»), «оранжевых» мячей («этап 2») или «зеленых» мячей («этап 1») можно применять системы счёта, определённые Правилами игры в теннис (включая Приложения), а также ускоренные системы счёта, включающие в себя матчи из одного тай-брейка, из трёх тай-брейков до 7 или 10 очков или из одного сета.

**Комментарий ФТР.** В турнирах РТТ для игроков 9-10 лет эти системы счёта не применяются.

## **Приложение 7**

### **ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ ВОПРОСОВ ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ В ТЕННИС**

- 1. ВВЕДЕНИЕ**
- 1.1 Данный процедурный порядок одобрен Правлением Международной федерации тенниса (в дальнейшем - «Правление») 17 мая 1998 года.
- 1.2 Правление может время от времени дополнять, изменять или варьировать данный процедурный порядок.
- 2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**
- 2.1 Международная федерация тенниса, являясь хранителем Правил игры в теннис, привержена следующим целям и задачам:
  - а) Сохранение традиционного характера и целостности игры в теннис.
  - б) Активное сохранение навыков, традиционно необходимых для этой игры.
  - в) Поддержка усовершенствований, которые сохраняют уровень сложности игры.
  - г) Обеспечение справедливого соревнования.
- 2.2 С целью обеспечения справедливых, последовательных и скорых слушаний, касающихся Правил игры в теннис, применяется нижеприведенный процедурный порядок.
- 3. ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ**
- 3.1 Данный процедурный порядок применяется к решениям по следующим вопросам:
  - а) Правило 1 - Корт.
  - б) Правило 3 - Мяч.
  - в) Правило 4 - Ракетка.
  - г) Приложения 1 и 2 к Правилам игры в теннис.
  - д) Прочие Правила игры теннис, согласно решению Международной федерации тенниса.
- 4. СТРУКТУРА**
- 4.1 В соответствии с данными процедурным порядком, решения принимаются Коллегией по правилам.
- 4.2 Таковые решения являются окончательными, за исключением права на апелляцию в Апелляционный трибунал в соответствии с данными процедурами.
- 5. ЗАЯВЛЕНИЯ**
- 5.1 Решения могут приниматься:
  - а) либо после поступления предложения от Правления;
  - б) либо после получения заявления в соответствии с нижеприведенными процедурами.
- 6. НАЗНАЧЕНИЕ И СОСТАВ КОЛЛЕГИЙ ПО ПРАВИЛАМ**
- 6.1 Коллегии по правилам назначаются Президентом Международной федерации тенниса (в дальнейшем - «Президент») или назначенным им лицом. Их количественный состав определяет Президент или назначенное им лицо.
- 6.2 В случае, если в Коллегию по правилам назначено более одного члена, то Коллегия по правилам назначает председателя из числа своих членов.
- 6.3 Председатель наделен правом регламентировать процедуры до и во время слушаний Коллегии по правилам.
- 7. РЕШЕНИЯ, ПРЕДЛАГАЕМЫЕ КОЛЛЕГИЕЙ ПО ПРАВИЛАМ**
- 7.1 Подробности любого решения, предлагаемые после получения предложения от Правления, могут быть предоставлены любому заинтересованному в предложенном решении лицу или

организации, имеющему отношение к игре, включая любого игрока, производителей теннисного снаряжения, или национальные теннисные ассоциации либо их членов.

7.2 Любому извещенному таким образом лицу предоставляется разумное время для представления Президенту или назначенному им лицу комментариев, возражений или запросов информации в связи с предложенным решением.

## **8. ЗАЯВЛЕНИЯ О ПРИНЯТИИ РЕШЕНИЯ**

8.1 Заявления о принятии решений могут быть поданы любым заинтересованным лицом или организацией, имеющей отношение к игре, включая любого игрока, производителей теннисного снаряжения, или национальные теннисные ассоциации либо их членов.

8.2 Любое заявление о принятии решения подается Президенту в письменном виде.

8.3 Для того, чтобы заявление о принятии решения имело силу, в нем должны содержаться, как минимум, следующие сведения:

а) Полное имя и адрес заявителя.

б) Дата подачи заявления.

в) Формулировка, ясно определяющая интерес заявителя к вопросу, по которому затребовано решение.

г) В случае, если, по мнению заявителя, необходимы показания экспертов, он включает в заявление просьбу о заслушивании таких показаний экспертов. В этой просьбе должны быть определены имена предлагаемых экспертов, а также соответствующая область их компетенции.

д) Когда заявление о принятии решения касается ракетки или другого оборудования, вместе с заявлением представляется прототип или точная копия данного оборудования.

е) В случае, если, по мнению заявителя, существуют чрезвычайные или исключительные обстоятельства, требующие принятия решения в течение определенного времени или до определенного дня, то он обязан включить в заявление формулировку, описывающую эти чрезвычайные или исключительные обстоятельства.

8.4 В случае, если заявление о принятии решения не содержит информации и/или оборудования, предусмотренных выше в п.8.3 а)-е), Президент или назначенное им лицо извещает об этом заявителя, дав ему при этом определенный разумный срок, в течение которого этот недостаток должен быть исправлен. Если заявитель не исправит этот недостаток в установленный срок, заявление отклоняется.

## **9. СОЗЫВ КОЛЛЕГИИ ПО ПРАВИЛАМ**

9.1 После получения правомерного заявления или предложения Правления Президент или назначенное им лицо могут созвать Коллегию по правилам для решения вопроса по заявлению или предложению.

9.2 Коллегия по правилам не обязана проводить слушания для решения вопроса по заявлению или предложению, если, по мнению председателя, вопрос может быть справедливо решен без проведения слушаний.

## **10. ПОРЯДОК ЗАСЕДАНИЙ КОЛЛЕГИИ ПО ПРАВИЛАМ**

10.1 Председатель Коллегии по правилам определяет подходящую форму, процедуры и сроки любых слушаний.

- 10.2 Председатель предоставляет любому заявителю, либо любому лицу или объединению, изъявившему интерес в предложенном решении, письменное уведомление о сведениях, перечисленных в п.10.1.
- 10.3 Председатель решает все вопросы, относящиеся к доказательствам. Он связан судебными нормами, определяющими порядок и допустимость доказательств, при условии, что слушания проводятся справедливым образом, а соответствующие стороны имеют разумную возможность привести свои доводы.
- 10.4 Согласно данному порядку любое слушание:  
а) должно быть конфиденциальным;  
б) может быть прервано и/или перенесено по решению Коллегии по правилам.
- 10.5 Председатель вправе время от времени кооптировать в состав Коллегии по правилам дополнительных членов, обладающих особыми умениями или опытом в рассмотрении вопросов, которые требуют таких особых умений и опыта.
- 10.6 Коллегия по правилам принимает свои решения простым большинством голосов. Член Коллегии по правилам не может воздержаться при голосовании.
- 10.7 Председатель обладает полным правом по своему усмотрению обязать заявителя (и/или любое лицо или организацию, дающее свои комментарии, возражения или запрашивающее информацию во время любых слушаний) возместить издержки, связанные с заявлением и/или разумные расходы Коллегии по правилам, вызванные проведением тестов или получением сведений об оборудовании, являющимся предметом слушаний.
- 11. ИЗВЕЩЕНИЕ О РЕШЕНИИ**
- 11.1 По принятии решения, как только это будет возможно, Коллегия по правилам извещает о нем в письменном виде заявителя, либо любое лицо или объединение, изъявившее интерес в предложенном решении.
- 11.2 Такое письменное извещение включает в себя изложение аргументации решения, принятого Коллегией по правилам.
- 11.3 После извещения заявителя или после любого другого срока, определенного Коллегией по правилам, решение Коллегии по правилам немедленно становится обязательным согласно Правилам игры в теннис.
- 12. ПРИМЕНЕНИЕ ДЕЙСТВУЮЩИХ ПРАВИЛ ИГРЫ В ТЕННИС**
- 12.1 Действующие правила игры в теннис должны применяться до тех пор, пока Коллегия по правилам не завершит слушания и не примет решение. При этом Коллегия по правилам вправе принимать временные решения,
- 12.2 В период до и во время слушаний председатель Коллегии по правилам может издавать распоряжения, включая временные решения, обоснованно необходимые для соблюдения Правил игры в теннис и данных процедур.
- 12.3 Такие временные решения могут включать в себя распоряжения, ограничивающие использование любого оборудования согласно Правилам игры в теннис, до решения Коллегии по правилам о соответствии такого оборудования требованиям Правил игры в теннис.
- 13. НАЗНАЧЕНИЕ И СОСТАВ АПЕЛЛЯЦИОННОГО ТРИБУНАЛА**

- 13.1** Апелляционный трибунал назначается Президентом или назначенным им лицом (из состава членов Правления/Технической комиссии).
- 13.2** Член Коллегии по правилам, который принимал первоначальное решение, не может быть членом апелляционного жюри.
- 13.3** В состав апелляционного трибунала может входить любое, определенное Президентом или назначенным им лицом, число членов. Это число должно быть не меньше трех.
- 13.4** Апелляционный трибунал назначает председателя из числа своих членов.
- 13.5** Председатель наделен правом регламентировать процедуры до и во время слушаний апелляционного трибунала.
- 14. ПОДАЧА АПЕЛЛЯЦИИ**
- 14.1** Заявитель (или любое лицо или организация, высказавшее интерес и направившее любые комментарии, возражения или просьбы в связи с предложенным решением) может подать апелляцию на любое решение, принятое Коллегией по правилам.
- 14.2** Для правомерности заявления об апелляции необходимо, чтобы:
- а) заявление было подано в письменном виде председателю Коллегии по правилам, принявшей оспариваемое решение, не позднее 45 дней после извещения об этом решении;
  - б) в заявлении содержались подробности решения, в отношении которого подана апелляция;
  - в) в заявлении содержались достаточные основания для апелляции.
- 14.3** После получения правомерного заявления об апелляции председатель Коллегии по правилам, принявшей первоначальное решение, может потребовать, чтобы заявитель, в качестве условия рассмотрения апелляции, уплатил разумный апелляционный сбор. Если апелляция будет успешной, этот сбор будет возвращен заявителю.
- 15. СОЗЫВ АПЕЛЛЯЦИОННОГО ТРИБУНАЛА**
- 15.1** Президент или назначенное им лицо созывает апелляционный трибунал после того, как апеллирующая сторона заплатит апелляционный взнос.
- 16. ПОРЯДОК ЗАСЕДАНИЙ АПЕЛЛЯЦИОННОГО ТРИБУНАЛА**
- 16.1** Апелляционный трибунал и его председатель должны руководить ходом слушаний в соответствии с положениями, определенными выше в пп. 10, 11 и 12.
- 16.2** После извещения заявителя или после любого другого срока, определенного апелляционным трибуналом, решение апелляционного жюри немедленно становится окончательным и обязательным согласно Правилам игры в теннис.
- 17. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**
- 17.1** В случае, если Коллегия по правилам состоит только из одного члена, этот член, как председатель, отвечает за регламентирование слушаний. Он определяет процедуры, которым нужно следовать до и во время слушаний.
- 17.2** Все слушания проходят на английском языке. В ходе слушаний, в которых заявитель и/или другие лица или организации, дающие комментарии, возражения или запрашивающие информацию, не говорят по-английски, обязательно присутствие переводчика. Такой переводчик, если это возможно, должен быть независимым.

- 17.3** Коллегия по правилам или апелляционный трибунал могут публиковать выдержки из своих решений.
- 17.4** Все извещения во исполнение данного процедурного порядка делаются в письменном виде.
- 17.5** Все извещения во исполнение данного процедурного порядка считаются совершенными в день, когда они были сообщены, посланы или переданы заявителю или иной заинтересованной стороне.
- 17.6** Коллегия по правилам может по своему усмотрению отклонить заявление если, по его обоснованному мнению, данное заявление в значительной степени совпадает с заявлением или предложением, в отношении которого Коллегия по правилам приняла решение в течение 36 месяцев до даты подачи данного заявления.







В случае, когда совмещенный корт для парной и одиночной игры с сеткой для парной игры используется для одиночной игры, высота сетки 1,07 м в точках **n** должна обеспечиваться при помощи двух стоек, которые называются подпорками для одиночной игры, имеющими квадратное (со стороной не более 7,5 см) или круглое (диаметром не более 7,5 см) сечение. Центры этих подпорок располагаются вне корта для одиночной игры на расстоянии 0,914 м с каждой стороны.

Для того чтобы легче было правильным образом установить подпорки, желательно нанести белые метки в точках **n**.

### **Примечания.**

1. *Для международных турниров* рекомендованное минимальное расстояние между задними линиями и ограждениями составляет 6,4 м, а между боковыми линиями и ограждениями – 3,66 м.
2. *Для турниров РТТ, а также клубных соревнований и массового тенниса* рекомендованное минимальное расстояние между задними линиями и ограждениями составляет 5,48 м, а между боковыми линиями и ограждениями – 3,05 м.
3. *Рекомендованная минимальная высота потолка* составляет 9,14 м.

# СУДЕЙСКАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ

Составитель – судья международной категории В.В.Лутков.

Ниже приводятся стандартные объявления судьи на вышке на русском и английском языках, рекомендованные РКС для турниров, проводимых в России.

## ОБЪЯВЛЕНИЯ ВО ВРЕМЯ МАТЧА

Объявления во время матча должны быть сделаны на русском языке или (на международных турнирах) на русском и английском языках. В командных соревнованиях вместо фамилии игрока следует объявлять название страны или команды.

### 1. Разминка

- «Две минуты» (“Two minutes”) – за две минуты до конца разминки
- «Одна минута» (“One minute”) – за одну минуту до конца разминки
- «Время, прошу приготовиться к игре» (“Time, prepare to play”) – по окончании разминки.
- «Первый сет. Подаёт \_\_\_\_\_» (“First set. \_\_\_\_\_ to serve, play”) – непосредственно перед тем, как подающий приготовился ввести мяч в игру.

### 2. Представление игроков

А. Если игроков представляет судья на вышке, то после объявления «Одна минута» (“One minute”) следует объявить:

- «Матч первого (второго и т.д.) круга. Слева от судейской вышки – Алексей Иванов, справа – Игорь Сергеев. Матч из трех/пяти сетов, тай-брейк во всех сетах. Иванов выиграл жребий и выбрал подачу (приём, сторону)».

(“This is a first (second, etc) round match between to the left of the chair Alexey Ivanov and to the right of the chair Igor Sergeev. The best of three/five tie-break sets. Ivanov won the toss and elected to serve (to receive, side)”).

Б. Если игроков представляет диктор, то во время разминки следует объявить:

- «Иванов выиграл жребий и выбрал подачу (приём, сторону)».
- “Ivanov won the toss and elected to serve (to receive, side)”

### 3. Обращения к зрителям

К зрителям всегда следует обращаться с уважением, используя, например, такие выражения:

- «Тише, пожалуйста!»  
("Quiet please, thank you")
- «Садитесь, пожалуйста!»  
("Please be seated, thank you")
- «Садитесь побыстрее, пожалуйста!»  
("Seats quickly, please")
- «Пожалуйста, не пользуйтесь вспышкой!»  
("No flash photography, please")

### 4. Объявление счёта

А. Во всех геймах, кроме тай-брейка, сначала объявляются очки, выигранные подающим игроком.

Б. Счет объявляется следующим образом:

- «Пятнадцать-ноль, ноль-пятнадцать, тридцать-ноль, ноль-тридцать, сорок-ноль, ноль-сорок, по пятнадцати, пятнадцать-тридцать, тридцать-пятнадцать, пятнадцать-сорок, сорок-пятнадцать, по тридцати, сорок-тридцать, тридцать-сорок, ровно (ни в коем случае по сорок или сорок-сорок и т.п.), больше (преимущество подающего), меньше (преимущество принимающего), гейм.»

(“Fifteen-Love, Love-Fifteen, Thirty-Love, Love-Thirty, Forty-Love, Love-Forty, Fifteen-All, Fifteen-Thirty, Thirty-Fifteen, Fifteen-Forty, Forty-Fifteen, Thirty-All, Forty-Thirty, Thirty-Forty, Deuce (never Forty-All), Advantage, Game”)

В. Если используется система “No-Ad” (розыгрыш решающего очка при счете «ровно»), то после счета «ровно» следует объявить:

- «Решающее очко, выбор принимающего(их)»  
("Deciding point, receiver's choice")

Г. Счет следует объявлять громко и четко сразу после окончания розыгрыша очка и перед заполнением протокола судьи на вышке, кроме случаев, когда необходимо подождать с объявлением счета.

Д. После окончания гейма или сета судья на вышке должен объявить:

- «Гейм Иванова, он или Сергеев ведёт 4-2 в первом сете».  
("Game Ivanov, he or Sergeev leads 4-2, first set"), или
- «Гейм Иванова, по три в первом сете».  
("Game Ivanov, 3 games all, first set"), или
- «Гейм и третий сет Иванова, 7 - 5. Сергеев ведет 2 – 1 по сетам».  
("Game and third set Smith, 7 games to 5. Jones leads 2 sets to 1").

Если есть табло, то при объявлении счёта в сете порядковый номер сета объявлять не нужно.

В начале каждого сета судья на вышке может объявить:

- «Второй сет, подаёт Иванов»  
("Second Set, Smith to serve").

Е. Если счет в сете с тай-брейком становится 6-6, следует объявить:

- «Гейм Смита, по шести. Тай-брейк»  
("Game Smith, 6 games all. Tie-break").

Ж. Во время тай-брейка следует сначала объявлять счет, а затем фамилию игрока (или пары), который ведет в тай-брейке, например:

- «1-0, Иванов» или «1-0, Иванов/Сергеев»  
("1-0 Jones" или "1-0 Jones/Smith")
- «По одному»  
("1 - All")
- «2-1, Иванов»  
("2-1 Smith")

Во время тай-брейка по-английски следует объявлять "Zero" вместо "Love".

По окончании тай-брейка следует объявить:

- «Гейм и третий сет Иванова, 7-6»  
("Game and third set Ivanov, 7-6")

3. По окончании матча следует объявить победителя и счет:

- «Гейм, сет и матч Иванова, (3-2), 6-4, 1-6, 7-6, 4-6, 6-2»  
("Game, set and match Smith, (3 sets to 2), 6-4, 1-6, 7-6, 4-6, 6-2")

Объявляя счет в каждом сете, необходимо сначала называть количество геймов, выигранных победителем матча.

При объявлении счета по-русски фамилии игроков (названия команд, стран) должны склоняться по правилам русского языка. Например, «Гейм Петровой, первый сет «Спартака», гейм России».

## 5. Кодекс поведения

А. Нарушения Кодекса поведения игрока следует объявлять таким образом:

- «Предупреждение Иванову за задержку игры»  
("Code Violation, Delay of Game, Warning, Mr/Ms Ivanov")
- «Штрафное очко Иванову за швыряние ракетки»  
("Code Violation, Racquet Abuse, Point Penalty, Mr/Ms Ivanov")
- «Штрафной гейм Иванову за словесное оскорбление»  
("Code Violation, Verbal Abuse, Game Penalty, Mr/Ms Ivanov")

Б. В случае нарушения правила непрерывности игры, не связанного с умышленной затяжкой игры, следует объявить:

- «Предупреждение Иванову за нарушение временного регламента»  
("Time Violation, Warning, Mr/Ms Ivanov")
- В случае последующих нарушений:
- «Штрафное очко Иванову за нарушение временного регламента»  
("Time Violation, Point Penalty, Mr/Ms Ivanov")

В. После того, как сопернику игрока, получившему второе предупреждение, присуждено очко, следует объявить новый счет.

Г. В случае, когда на корт необходимо вызвать главного судью (супервайзера/рефери) для обсуждения серьезного нарушения Кодекса поведения игрока, за которое может последовать немедленная дисквалификация, то следует сделать такое объявление для игроков, а, если требуется, то и для зрителей:

- «Для решения по Кодексу поведения на корт приглашён главный судья»  
("I am calling the Supervisor/Referee to discuss this Code Violation")

Если главный судья (супервайзер/рефери) принимает решение о немедленной дисквалификации игрока, то следует сделать такое объявление:

- «Иванов дисквалифицирован за неспортивное поведение»

*("Code Violation, Unsportsmanlike Conduct, Default, Mr/Ms Ivanov")*

Д. Игрок не может просить главного судью (супервайзера/рефери) отменить решение о вынесении предупреждения его/ее сопернику.

Е. На профессиональных и международных юношеских турнирах все объявления о вынесении предупреждений за нарушения Кодекса поведения игрока должны быть сделаны на английском языке (допускается дублирование объявления на русском языке).

## **6. Медицинский перерыв**

А. Когда судья на вышке принял решение вызвать врача на корт, следует объявить:

- *«На корт приглашен врач».*

*("The Trainer has been called to the court")*

Б. Если врач решит, что игроку необходим трехминутный медицинский перерыв, судье на вышке следует объявить:

- *«Иванов взял медицинский перерыв».*

*("Mr/Ms Ivanov is now receiving a Medical Time-Out")*

В. Для того, чтобы врач, проводящий лечение, и соперник игрока были в курсе того, сколько времени осталось до конца медицинского перерыва, судье на вышке следует сообщать им (но не зрителям) об этом:

- *«Осталось две минуты»*

*("Two minutes remaining")*

- *«Осталась одна минута»*

*("One minute remaining")*

- *«Осталось тридцать секунд»*

*("Thirty seconds remaining")*

- *«Лечение окончено»*

*("Treatment complete")*

Г. Когда медицинский перерыв окончен, судье на вышке следует дать игроку время, необходимое для того, чтобы надеть носки и кроссовки, прежде чем объявить:

- *«Время»*

*("Time")*

Д. Если игроку предоставляется медицинский перерыв во время перехода или в перерыве между сетами, то ко времени медицинского перерыва добавляется время перехода или перерыва между сетами.

Е. Процедура медицинского перерыва изложена в Регламенте РТТ и регламентах соответствующих международных турниров.

## **СУДЕЙСКИЕ ВОЗГЛАСЫ**

Все решения на корте следует объявлять громко и четко. Существуют следующие судейские возгласы:

### **1. «Нет» ("Fault")**

Если мяч при выполнении первой или второй подачи приземлится за пределами соответствующего поля подачи. Никогда не объявляйте «Двойная» или «Снова (оба) нет» ("Double fault") после ошибочной второй подачи. Не следует говорить «Нет» при попадании мяча в сетку при подаче. При попадании мяча в сетку после второй подачи следует объявить новый счёт.

### **2. «Аут» ("Out")**

Если мяч, отбитый во время розыгрыша очка, приземлится за пределами соответствующей стороны корта, коснется постоянных принадлежностей корта или других предметов, находящихся за пределами корта. Никогда не стоит использовать такие возгласы, как: «За», «Мимо», «Не попал» ("Outside", "Over", "Just Missed") и т.п.

### **3. «Сетка» ("Net")**

Если при выполнении подачи мяч касается верхнего края сетки и перелетает через сетку.

### **4. «Сквозь» ("Through")**

Если мяч во время розыгрыша пролетит сквозь сетку.

### **5. «За шаг» ("Foot Fault")**

Если игрок нарушит Правило игры в теннис №18.

### **6. «Переиграть» ("Let")**

Если судья на вышке примет решение переиграть очко или подачу согласно Правилам игры в теннис №22 или №23.

### **7. «Поздно» ("Not Up")**

Если игрок не сумел перебить через сетку мяч, находящийся в игре, до второго подряд отскока.

### **8. «Неправильный удар» или «Касание» ("Foul shot" or "Touch")**

Если игрок умышленно коснулся мяча ракеткой более одного раза; или игрок ударил по мячу с лета прежде, чем тот перелетел через сетку; или игрок или его ракетка (находящаяся в руке или нет) либо то, во что он одет или имеет при себе, коснулись сетки, столбов, подпорок, троса, тесьмы либо ремня или поверхности корта на стороне противника во время нахождения мяча в игре; или находящийся в игре мяч коснулся игрока либо того, во что он одет или имеет при себе, за исключением ракетки (Правило игры в теннис №24).

9. **«Помеха» (“Hindrance”)**

Если во время розыгрыша очка игрок умышленно или неумышленно совершит действие, которое мешает сопернику совершить удар (Правило игры в теннис №26).

10. **«Подождите, пожалуйста!» (“Wait, please”)**

Если необходимо задержать начало розыгрыша очка или выполнения второй подачи из-за какой-либо помехи или обстоятельств.

11. **Отмены/исправления**

«**Поправка, верный**» (“*Correction, the ball was good*”) для исправления ошибочного возгласа «**Аут**» (“*Out*”). «**Аут**» (“*Out*”) или «**Нем**» (“*Fault*”) для исправления ошибочного жеста “**Верный**”.

## СУДЕЙСКИЕ ЖЕСТЫ

Установлены следующие судейские жесты:

1. **«Аут» или «Нет» (“Out” или “Fault”)**

Правая (левая) рука полностью вытянута в соответствующую сторону в зависимости от того, в каком направлении мяч приземлился за пределами корта или поля подачи; при этом ладонь обращена к судье на вышке, пальцы вытянуты и сомкнуты.

Этот жест никогда не должен быть использован вместо возгласа. Он используется в дополнение к возгласу и только после возгласа «Аут» или «Нет» (“*Out*” или “*Fault*”).

2. **«Верный» (“Good Ball” или “Safe Signal”)**

Обе руки вытянуты вниз, при этом обе ладони с вытянутыми пальцами сомкнуты вместе и обращены тыльной стороной к судье на вышке. Этот жест не требует предварительного возгласа и используется для того, чтобы показать, что мяч во время розыгрыша очка или мяч, завершающий розыгрыш, приземлился в пределах корта (от одного метра и ближе к линии).

3. **«Закрыт» (“Un sighted”)**

Обе ладони находятся перед лицом ниже уровня глаз и обращены тыльными сторонами к судье на вышке. Этот жест указывает, что судья на линии по каким-либо причинам не может принять решение относительно приземления мяча. Этот жест не требует предварительного возгласа.

4. **«Сетка» или «Сквозь» (“Net” или “Through”)**

Рука полностью вытянута вверх с одновременным возгласом «Сетка» или «Сквозь» (“*Net*” или “*Through*”).

5. **«Зашаг» (“Foot Fault”)**

Рука полностью вытянута вверх с одновременным возгласом «Зашаг» (“*Foot Fault*”).

6. **«Поправка» (“Correction”)**

Рука полностью вытянута вверх с одновременным возгласом «Поправка» (“*Correction*”).

Президент Федерации тенниса России

18 ноября 2009 г.

## **Правила Специальной Олимпиады по теннису**

Все соревнования Специальной Олимпиады (Special Olympics) должны проводиться согласно Официальным спортивным правилам Специальной Олимпиады для игры в теннис. Являясь международной спортивной программой, организация Специальной Олимпиады разработала настоящие правила на основе Правил игры в теннис, принятых Международной федерацией тенниса (ITF). Правила игры в теннис, принятые ITF и ФТР, должны применяться всегда, за исключением случаев, когда такие правила противоречат положениям Официальных спортивных правил Специальной Олимпиады для игры в теннис. В таких случаях следует применять Официальные спортивные правила Специальной Олимпиады для игры в теннис.

### **РАЗДЕЛ А – ОФИЦИАЛЬНЫЕ ВИДЫ ПРОГРАММЫ**

В Специальной Олимпиаде устанавливаются следующие официальные виды программы:

1. Соревнования по отдельным навыкам
2. Одиночный разряд
3. Парный разряд
4. Смешанный парный разряд
5. Парный разряд Объединенного Спорта
6. Смешанный парный разряд Объединенного Спорта

Различные виды программы предоставляют возможность соревнований для спортсменов с различными возможностями. Тренеры отвечают за подготовку спортсменов и выбор вида программы, наиболее подходящего интересам и умениям каждого соревнующегося.

### **РАЗДЕЛ Б – ПРАВИЛА СОВЕВНОВАНИЙ**

#### **1. Игра на счет**

а). Матч играется по одному из следующих форматов:

1. Один сет до шести геймов с розыгрышем тай-брейка до 7 очков при счете «по шести» с применением системы «ноу-эд» (с розыгрышем решающего очка при счете «ровно»)
2. Матч из трех коротких сетов. Для победы в коротком сете игрок (пара) должны выиграть четыре гейма с разницей не менее, чем в два гейма. При счете «по четыре» разыгрывается тай-брейк до 7 очков. При счете «по одному» по сетам для определения победителя вместо третьего сета разыгрывается тай-брейк до семи очков.

б) Во всех геймах используется система счета «ноу-эд» (розыгрыш решающего очка при счете «ровно»). Игрок, первым выигрывающий четыре очка, выигрывает и гейм. Седьмое очко гейма становится решающим. При розыгрыше решающего очка принимающий подачу имеет право выбора поля подачи, в которое должна быть выполнена подача.

*ПРИМЕЧАНИЕ:* Подсчет очков можно вести стандартным образом или числами по порядку: например, «ноль, один, два, три, гейм.»

в). При счете «по шести» в сете разыгрывается тай-брейк до 7 очков.

д). Игрок может получать подсказки и указания назначенного тренера Специальной Олимпиады во время смены сторон после гейма, но не во время смены сторон на тай-брейке.

## 2. Парный разряд Объединенного Спорта

- а). Каждая пара в разряде Объединенного Спорта должна состоять из одного спортсмена и одного партнера.
- б). Каждая пара сама определяет порядок подачи в сете и расстановку принимающих.

## 3. Соревнования по отдельным навыкам

*ПРИМЕЧАНИЕ:* Руководители соревнований обязаны определить тип мячей, используемый в каждом виде программы. Допускаются обычные теннисные мячи, мячи с уменьшенным внутренним давлением, поролоновые мячи. Предпочтительным является Speed Ball, распространяемый Professional Tennis Registry (PTR).

### а). Удар справа с лета

1. Игрок стоит приблизительно в одном метре от сетки, спарринг находится на противоположной стороне корта посередине между сеткой и линией подачи. У каждого игрока есть пять попыток перебить мяч через сетку. Спарринг движением руки снизу подбрасывает мяч для удара справа.
2. Игрок получает 10 очков за попадание в зону корта, ограниченную задней линией, линией подачи и боковыми линиями для одиночной игры. Игрок получает 5 очков за попадание в любой из квадратов подачи.

### б) Удар слева с лета

1. Так же, как при ударах справа с лета, за исключением того, что спарринг подбрасывает мяч для удара слева. Каждому игроку дается пять попыток.

### в) Удар справа с отскока

1. Игрок стоит на задней линии или за ней. Спарринг, находящийся посередине между сеткой и линией подачи на той же стороне корта, подбрасывает мяч движением руки снизу таким образом, чтобы мяч отскочил один раз перед игроком с его правой стороны. Каждому игроку дается пять попыток.
2. Игрок получает 10 очков за попадание в зону корта, ограниченную задней линией, линией подачи и боковыми линиями для одиночной игры. Игрок получает 5 очков за попадание в любой из квадратов подачи.

### г) Удар слева с отскока

1. Так же, как при ударах справа с лета, за исключением того, что спарринг подбрасывает мяч для удара слева. Каждому игроку дается пять попыток.

### д) Подача в правое поле подачи

Атлету дается пять попыток подать подачу с правой половины корта в правое поле подачи. За попадание в правильное поле подачи засчитывается 10 очков. Ноль очков засчитывается в случае зашага или непопадание мяча в правильное поле подачи. Зашагом считается касание ногой корта, задней линии, воображаемого продолжения средней линии подачи или зоны за воображаемым продолжением боковой линии.

### е) Подача в левое поле подачи

Так же, как и при подаче в правое поле подачи. Игроку дается пять попыток.

### ж) Удары с отскока в движении.

1. Игрок располагается у средней метки на задней линии или за ней. Спарринг, находящийся посередине между линией подачи и сеткой на той же стороне корта, попеременно подбрасывает мячи на правую и левую стороны игрока. Каждый подброшенный мяч должен отскочить от точки посередине между задней линией и линией подачи, и посередине между средней линией подачи и боковой линией для одиночной игры. Игроку должно быть дано



время вернуться к средней метке перед подбрасыванием следующего мяча. Игроку дается десять попыток.

2. Игрок получает 10 очков за попадание в зону корта, ограниченную задней линией, линией подачи и боковыми линиями для одиночной игры. Игрок получает 5 очков за попадание в любой из квадратов подачи.

3) Окончательный счет

Окончательный счет игрока определяется суммированием всех очков, набранных в каждом из семи видов, составляющих программу соревнований по отдельным навыкам.