

Opomba: To besedilo je smiselni prevod prilagojenega izvirnega teksta, ki ga je napisal Polkovnik Nicolas E. Powel in je v angleščini objavljeno na straneh USTA (*****POVEZAVApovezava*****) (United States Tennis Association) Na tej strani so dosegljiva tudi druga pravila.

Določen manjši del pravil je z današnjega vidika neuporaben (npr. pravilo »Odstop od igre ali turnirja«, itd.). Verjetno pa je tudi smiselno, da še posebej igralci, ki se med sabo poznajo, po dogovoru prilagodijo pravila svojim željam (npr. pravilo »Ogrevanje ni trening«, itd.).

Obstaja tudi možnost, da igralci del pravil soglasno prilagodijo. Npr.: pravilo 12 marsikje sodijo tako, da če se igralec pri sojenju zmoti, pripada točka nasprotniku.

Igralci naj bi poznali pravila in navade pri tenisu. Pravila so predpisana, navade pa so se oblikovale sčasoma. Teniški kodeks je skupek takšnih navad in navodil. Nastal je na podlagi prakse in teniške tradicije ter je napisan kot vodič za teniške dvoboje brez sodnika. Teniški kodeks sicer ne zajema vseh možnih situacij, ki se med igro lahko zgodijo, vendar lahko igralci s sledenjem njegovih splošnih načel razrešijo vse nastale situacije. Teniški kodeks ni del uradnih pravil Mednarodne teniške zveze (ITF Rules of tennis).

TENIŠKI KODEKS

NAČELA

- 1.Primerno obnašanje
- 2.Točke, ki so bile dosežene v dobri veri, da je vse v redu, štejejo

OGREVANJE

- 3.Ogrevanje ni trening
- 4.Servisi za ogrevanje in vračanje žoge

SOJENJE

- 5.Igralec sodi na svoji strani igrišča
- 6.Dvomljive žoge se prisodi nasprotniku – prednost dvoma
- 7.Žoga, ki se dotika črte, je dobra
- 8.Če ni mogoče dosoditi out, je žoga dobra
- 9.Sojenje vzdolž črte ali na daljavo
- 10.Obravnavajte vse žoge enako ne glede na pomembnost
- 11.Pomoč nasprotnika
- 12.Poprava sojenja
- 13.Sojenje lastnih žog
- 14.Partnerja (dvojice) se ne strinjata glede žoge
- 15.Sodba z glasom ali gibom
- 16.Dvom v nasprotnikovo sojenje
- 17.Gledalci ne sodijo
- 18.Hitro sojenje
- 19.Žoga pride z drugega igrišča
- 20.Dotiki, udarec žoge preden pride čez mrežo, prehod na partnerjevo stran, dvojni udarci in dvojni odboji
- 21.Žoga gre skozi mrežo ali udari v tla, preden pride čez mrežo
- 22.Sojenje na peščenih igriščih

SERVIRANJE

- 23.Server zahteva tretjo žogo
- 24.Prestop
- 25.Sojenje pri dvojicah
- 26.Sojenje dvojice, ki servira
- 27.Ponavljanje servisa
- 28.Očitne napake
- 29.Pripravljenost branilca

[30.Prekinitev med serviranjem](#)

ŠTETJE

[31.Server glasno šteje](#)

[32.Nesoglasje](#)

OVIRANJE NASPROTNIKA

[33.Govorjenje med igro](#)

[34.Gibanje telesa](#)

[35.Ponavljanje zaradi oviranja](#)

[36.Godrnjanje](#)

[37.Poškodba nasprotnika](#)

KDAJ POISKATI POMOČ SODNIKA

[38.Odstop od dvoboja oziroma turnirja](#)

[39.Zavlačevanje](#)

[40.Zahteva po sodniku](#)

RAVNANJE Z ŽOGAMI

[41.Pobiranje in vračanje žog](#)

[42.Lovljenje žoge](#)

[43.Nove žoge za tretji niz](#)

RAZNO

[44.Poškodbe opreme ali obleke](#)

[45.Brisače](#)

NAČELA

1. Primerno obnašanje

Tenis je igra, ki zahteva sodelovanje in primerno obnašanje vseh sodelujočih. Poskrbite, da bo igra tenisa zabavna, tako da pohvalite nasprotnikove dobre udarce in ne da:

- glasno jadikujete po izgubljeni točki;
- se pritožujete nad udarci, kot so visoke žoge, lobi in skrajšane žoge;
- spravljate v zadrego slabšega nasprotnika s tem, da ste preveč milostni ali popustljivi;
- izgublajte živce, preklinjate, mečete lopar ali v jezi udarjate po žogi;
- ste nataktnjeni, ko izgubljate.

2. Točke, ki so bile dosežene v dobri veri, da je vse v redu, štejejo

Točke, ki so bile dosežene v dobri veri, da je vse v redu, štejejo. Če npr. igralec potem, ko izgubi točko, odkrije, da je bila mreža 5 cm previsoka, točka vseeno šteje. Če se točka odigra z napačne strani, se je ne ponavlja. Če med igro točko igralec spozna, da je bila na začetku storjena napaka (npr. servis iz napačnega igrišča), odigra točko do konca. Situacijo igralca razrešita šele po odigrani točki.

S stiskom rok po koncu dvoboja igralca potrdita, da je dvoboj končan.

OGREVANJE

3. Ogrevanje ni trening

Igralec mora nasprotniku omogočiti 5 minut ogrevanja (10 minut, če sama pobirata žoge). Če igralec odkloni ogrevanje nasprotnika, tudi sam izgubi pravico do ogrevanja. Nekateri igralci zamenjujejo ogrevanje in trening. Pri ogrevanju se mora igralec še posebej potruditi, da igra neposredno na nasprotnika. (Če se partnerja pri dvojicah želita ogreti med sabo, medtem ko se ogrevata nujna nasprotnika, lahko to storita.)

4. Servisi za ogrevanje in vračanje žoge

Igralec mora vse servise za ogrevanje odigrati pred prvim servisom dvoboja. Igralec, ki vrača servise, jih mora vračati zmerno močno na način, ki ne moti serverja.

SOJENJE

5. Igralec sodi na svoji strani igrišča

Igralec sodi vse žoge, ki pristanejo na njegovi strani mreže ali so namenjene na njegovo stran mreže.

6. Dvomljive žoge se prisodi nasprotniku – prednost dvoma

Če se dvoboj igra brez sodnika, sta igralca (oz. igralci v primeru dvojic) odgovorna za sojenje, še posebej za razsojanje glede tega, ali je bila žoga dobra. Obstaja rahla razlika med razsodbami igralcev in razsodbo sodnika. Medtem ko sodnik nepristransko dosodi out, igralca pri razsodbi vodi nepisano pravilo, da mora dvomljive žoge razsoditi v korist nasprotnika. Igralec, ki se bo pravila »prednost dvoma« strogo držal, bo tako pogosto odigral žoge, ki so morda bile zunaj igrišča in pa bo to ugotovil prepozno. Kljub temu je igra na ta način boljša.

7. Žoga, ki se dotika črte, je dobra

Če se katerikoli del žoge dotakne črte, je žoga dobra. Žoga, ki je 99 % zunaj igrišča, je 100 % dobra.

8. Če ni mogoče dosoditi out, je žoga dobra

Žoga, za katero ni mogoče dosoditi out, je dobra. Igralec ne more zahtevati ponovitve, če žoge ni videl. Eden od najbolj frustrirajočih trenutkov pri tenisu je, če igralec po dolgi izmenjavi zaključi s čisto žogo, nasprotnik pa reče, da ni prepričan, ali je bila žoga dobra ali ne, ter predlaga, da ponovita točko. Ne pozabite, odgovornost vsakega igralca je, da sodi za vse žoge, ki pristanejo na njegovi strani mreže ali so namenjene na njegovo stran mreže. Če igralec ni prepričan, da je žoga zunaj igrišča, potem je žoga dobra. Če trdite, da je bila nasprotnikova žoga zunaj igrišča, nato pa nasprotniku ponudite ponovitev točke, da bi nasprotniku dali priložnost, s tem zavajate sami sebe, saj očitno niste bili prepričani v svojo odločitev.

9. Sojenje vzdolž črte ali na daljavo

Kadar igralec dosoja out vzdolž črte, je bolj zanesljiv, kot takrat, ko sodi out prečno na črto. Če sodite o žogi, ki prileti prečno na črto, dosodite out le v primeru, da razločno vidite del igrišča med točko, kjer se je žoga dotaknila tal, in črto. Igralec, ki stoji na eni osnovni črti, težko zanesljivo sodi out za žoge, ki priletijo blizu druge osnovne črte.

10. Obravnavajte vse žoge enako ne glede na pomembnost

Vse točke v dvoboju je treba obravnavati enako. Ni razloga, da bi zaključno žogo obravnavali drugače kot ostale.

11. Pomoč nasprotnika

Če za mnenje poprosite nasprotnika in ta pove, da je žoga dobra, morate sprejeti njegovo odločitev. Če noben od igralcev nima mnenja, se šteje, da je žoga dobra. Pomoč nasprotnika je mogoče zahtevati samo za žogo, ki konča točko.

12. Poprava sojenja

Če igralec po pomoti dosodi out in nato ugotovi, da je bila žoga dobra, se točka ponovi, če je igralec vrnil žogo pravilno v igrišče. Kljub temu pa velja, da točka pripada nasprotniku, če igralec vrne žogo, ki je lahka za zaključiti (angl. weak sitter). Če igralec ne uspe vrniti udarca, pripada točka nasprotniku. Če igralec napačno dosodi out pri drugem servisu, ima server pravico do dveh servisov.

13. Sojenje lastnih žog

Razen pri prvem servisu mora igralec, če jasno vidi svojo žogo zunaj igrišča, dosoditi out, ne glede na to, ali to zahteva nasprotnik. Glavni cilj sojenja je natančnost. Vsi igralci morajo prispevati k temu cilju.

14. Partnerja (dvojice) se ne strinjata glede žoge

Če eden od partnerjev pri dvojicah sodi, da je nasprotnikova žoga zunaj igrišča, drugi pa meni, da je žoga dobra, potem velja, da je žoga dobra. Pomembnejše od izogibanja morebitni zameri pri partnerju je, da nasprotni dvojici prisodite dvomljivo žogo. Takten način za doseg želenega rezultata je, da partnerju tiho poveste za napako, partner pa naj preda točko. Če spremeni sodbo iz slabe žoge v dobro žogo, veljajo načela člena 12.

15. Sodba z glasom ali gibom

Tudi če je povsem očitno, da je nasprotnikova žoga zunaj igrišča, je potrebno z gibom ali glasom dosoditi out.

16. Dvom v nasprotnikovo sojenje

Če igralec podvomi v pravilnost nasprotnikove sodbe, sme izraziti svoj dvom (npr.:«Ali si prepričan?»). Če nasprotnik potrdi, da je bila žoga zunaj, je treba njegovo odločitev sprejeti. Če nasprotnik prizna negotovost, nasprotnik izgubi točko. Nadaljnje zamude in pregovarjanje niso potrebne.

17. Gledalci ne sodijo

Igralec ne sme prositi za pomoč pri sodbi gledalcev. Gledalci nimajo vloge v dvoboju.

18. Hitro sojenje

Igralec mora soditi nemudoma, ko žoga zadene igrišče. Sodbo mora izreči, preden gre njegova vrnjena žoga iz igre ali preden nasprotnik spet udari žogo.

S takojšnjo sodbo se izognemo taktiki »dveh priložnosti za točko«, ki jo uporabljajo nekateri igralci. Poglejmo primer. Igralec gre na mrežo, da bi zaključil žogo, ko opazi, da se s sosednjega igrišča kotali žoga. Igralec vseeno nadaljuje udarec, vendar plasira žogo čez osnovno črto. Nato igralec zahteva ponovitev zaradi žoge s sosednjega igrišča. Zahteva za ponovitev ni veljavna, saj je igralec izgubil pravico za ponovitev, ko se je odločil za nadaljevanje igre. Igralec je torej izkoristil svojo priložnost za zmago ali poraz in zato ni upravičen do drugega poskusa.

19. Žoga pride z drugega igrišča

Če se med igro na igrišče prikotali žoga z drugega igrišča, lahko katerikoli igralec zahteva ponovitev točke, takoj ko jo opazi. Igralec izgubi pravico zahtevati ponovitev, če z njo nerazumno dolgo odlašaja.

20. Dotiki, udarec žoge preden pride čez mrežo, prehod na partnerjevo stran, dvojni udarci in dvojni odboji

Igralec mora takoj priznati svojo napako, če:

- se ga žoga dotakne,
- se dotakne mreže,
- se dotakne nasprotne strani igrišča,
- udari žogo, preden pride čez mrežo,
- namerno nosi žogo ali jo dvakrat udari ali
- se žoga dvakrat odbije od tal.

21. Žoga gre skozi mrežo ali udari v tla, preden pride čez mrežo

Igralec sodi žogo, ki jo njegov nasprotnik pošlje:

- skozi mrežo ali
- v tla, preden preleti mrežo.

22. Sojenje na peščenih igriščih

Če se katerikoli del sledi žoge dotika črte, je žoga dobra. Če se na igrišču vidi samo del sledi, to pomeni, da je preostali del sledi na črti. Igralec mora pazljivo preveriti sled zadnje žoge v točki, kajti včasih žoga udari črto, skoči in nato pusti celo sled v pesku. To ne pomeni, da mora igralec pokazati sled nasprotniku. Nasprotnik ne sme oditi na drugo stran igrišča in preverjati žoge. Če igralec sliši udarec črte in nato vidi celo sled žoge zraven črte, mora nasprotniku dosoditi dobro žogo.

SERVIRANJE

23. Server zahteva tretjo žogo

Če server želi tri žoge, naj se branilec strinja, ko je tretja žoga na voljo. Žoge, ki so daleč, pobereмо koncu igre.

24. Prestop

Igralec lahko opomni nasprotnika, kadar ta naredi očitni prestop. Če partner nadaljuje s prestopi, sme igralec poklicati sodnika. Če sodnika ni, sme igralec dosoditi očitne prestopne. Upoštevanje pravil pri prestopu je v veliki meri stvar igralčevega sistema vrednosti. Trditev, da se serverja ne sme kaznovati, ker se je le dotaknil črte in ni šel proti mreži, ni sprejemljiva. Če pa server iz navade namerno ali po pomoti dela prestopne, velja to za poskus goljufanja, enako kot če bi namerno napačno sodil out.

25. Sojenje pri dvojicah

Pri dvojicah branilčev partner sodi na servisni črti, branilec pa sodi na stranskih črtah in srednji servisni črti. Ne glede na to lahko žogo sodi katerikoli od partnerjev v dvojici, če jo jasno vidi.

26. Sojenje dvojice, ki servira

V nobenem primeru dvojica, ki servira, ne sodi out pri prvem servisu, tudi če meni, da je žoga zunaj igrišča, kajti dvojica, ki vrača, serverju omogoča prednost dvoma. Obstaja pa ena izjema. Če branilec v igrišče ne vrne udarca na servis, ki je bil zunaj polja, lahko dvojica, ki ima servis, dosodi napačno sojenje. Dvojica, ki servira, mora pri drugem servisu soditi out, če kdorkoli od njiju vidi, da je žoga očitno zunaj polja.

27. Ponavljanje servisa

Vsak od igralcev ima pravico dosoditi ponavljanje servisa. Ponavljanje je potrebno dosoditi, preden gre return izven igrišča ali preden vrnjeno žogo ponovno udari eden od dvojice, ki je serviral. Če je bil servis očitno ali skoraj neubranljiv, pa je treba ponovitev dosoditi nemudoma.

28. Očitne napake

Branilec ne sme v igro vrniti žoge ali žoge odbiti čez mrežo, če je napaka pri servisu očitna. Tako ravnanje je nevljudno in je lahko celo oblika nešportnega ravnanja (angl. gamesmanship). Po drugi strani pa velja, če branilec ne sodi slabe žoge, kadar je ta blizu črte in da s tem nasprotniku »prednost dvoma«, server nima pravice ponavljati servisa.

29. Pripravljenost branilca

Branilec se mora prilagoditi razumnemu tempu serverja. Branilec naj ne vrača servisa, če ni pripravljen. Če servis vseeno vrne, se predpostavlja, da je bil pripravljen.

30. Prekinitve med serviranjem

Če drugi servis zmoti žoga z drugega igrišča, ima server pravico do dveh servisov. Kadar pride do zamude med prvim in drugim servisom:

- ima server pravico do enega servisa, če je za zamudo kriv sam,
- ima server pravico do dveh servisov, če je za zamudo kriv branilec ali če zamuda nastane zaradi zunanjih vzrokov.

Čas, ki je potreben za odstranitev žoge, ki je prišla na igrišče med prvim in drugim servisom, se ne upošteva kot zadosten, da bi server dobil pravico do dveh servisov, razen če je dejansko tako dolg, da ga je mogoče obravnavati kot prekinitvev. Branilec presodi, ali je bila prekinitvev dovolj dolga, da pripadata serverju dva servisa.

ŠTETJE

31. Server glasno šteje

Server mora glasno povedati skupni rezultat pred prvo točko igre in rezultat točke pred vsako naslednjo točko igre.

32. Nesoglasje

Nesoglasja glede rezultata se rešuje po naslednjem vrstnem redu:

- Prešteje se vse točke in igre, o katerih se partnerja strinjata, in se ponovno odigra le sporne točke ali igre, oziroma se nadaljuje od novega rezultata naprej.
- Igra se naprej od rezultata, s katerim se strinjata oba partnerja.
- Zavrti se lopar ali vrže kovanec.

OVIRANJE NASPROTNIKA

33. Govorjenje med igro

Igralec ne sme govoriti, medtem ko žoga potuje proti nasprotnikovi strani igrišča. Če igralec z govorjenjem zmoti nasprotnika, izgubi točko. Za primer pogledjmo situacijo pri dvojicah, ko igralec zadane šibak lob in glasno zavpije partnerju, naj gresta nazaj. Če je klic tako glasen, da zmoti nasprotnika, sme nasprotnik zahtevati točko na osnovi namernega oviranja. Če pa se nasprotnik odloči, da udari lob in ga zgreši, izgubi točko, ker ni pravočasno uveljavil namernega oviranja.

34. Gibanje telesa

Igralec sme nasprotnika varati s premiki telesa, ko je žoga v igri. Igralec sme kadarkoli zamenjati svoj položaj, tudi ko server vrže žogo v zrak. Kakršnokoli drugo gibanje ali zvoki, ki bi jih igralec delal izključno zaradi motenja nasprotnika, vključno, vendar ne omejeno na kriljenje z rokami ali loparjem ter cepetanje z nogami, pa ni dovoljeno.

35. Ponavljanje zaradi oviranja

Točke se zaradi oviranja ne ponavlja avtomatično, ampak le v primeru, ko bi igralec lahko izvedel udarec, če ga nasprotnik ne bi zmotil. Ravno tako se točka ne ponavlja, če je oviranje posledica nečesa, kar ima igralec pod kontrolo. Tako igralec ne more zahtevati ponavljanja, če se je npr. spotaknil čez lastno kapo, ki mu je padla z glave.

36. Godrnjanje

Igralec naj ne godrnja in ne spušča drugih glasnih zvokov. Godrnjanje in drugi glasni zvoki utegnejo motiti ne le nasprotnika temveč tudi igralce na drugih igriščih. V ekstremnih primerih sme nasprotnik ali igralec na sosednjem igrišču prositi za pomoč vodjo tekmovanja ali sodnika (če ta obstaja). Vodja ali sodnik lahko presodita, da je godrnjanje ali spuščanje

glasnih zvokov oviranje nasprotnika, in glede na okoliščine dosodita ponavljanje točke ali točko za nasprotnika.

37. Poškodba nasprotnika

Če igralec po nesreči poškoduje nasprotnika, nasprotnik utрпи posledice. Poglejmo si primer. Serverjev lopar po nesreči zadene branilca in ga poškoduje. Branilec po preteku časovne omejitve ne more nadaljevati igre. Čeprav je poškodbo povzročil server, dvoboj dobi server zaradi odstopa nasprotnika. Če pa igralec namerno poškoduje nasprotnika in vpliva na njegovo zmožnost za igro, potem avtomatsko dobi dvoboj nasprotnik. Nabijanje žog in metanje loparja v jezi je namerno dejanje.

KDAJ POISKATI POMOČ SODNIKA

38. Odstop od dvoboja oziroma turnirja

Igralec se ne sme prijaviti na turnir in nato odstopiti, če ugotovi, da so nasprotniki premočni. Odstop od dvoboja ali turnirja je dovoljen le v primeru poškodbe, bolezni ali nujnih osebnih zadev. Igralec, ki ne more igrati dvoboja, mora o tem takoj obvestiti vodjo tekmovanja, da nasprotniku prihrani pot. Igralec, ki odstopi s turnirja, ni upravičen do povrnitve stroškov prijave, razen če ne odstopi najmanj 6 dni pred začetkom turnirja.

39. Zavlačevanje

Koz zavlačevanje se upošteva:

- ogrevanje, ki traja dlje od dogovorjenega časa,
- igranje s tretjino običajne hitrosti,
- počitek, ki je daljši od 90 sekund ob lihi menjavi iger ali 120 sekund ob koncu niza,
- počitek, ki je daljši od dovoljenih 10 minut počitka,
- razpravljanje oziroma prepiranje z namenom, da bi se spočili,
- umikanje žoge po prvem servisu, čeprav je ne bi bilo potrebno umakniti,
- pretirano dolgo udarjanje žoge v tla pred servisom.

Igralec, ki ima težave zaradi nasprotnikovega zavlačevanja, naj kontaktira sodnika. Zavlačevanje je prekršek v skladu s sistemom »Point Penalty System«.

40. Zahteva po sodniku

Medtem ko igralec navadno ne sme zapuščati igrišča, sme v naslednjih primerih kontaktirati vodjo tekmovanja ali sodnika in ga prositi za pomoč:

- zavlačevanje,
- ponavljajoči se prestopi nasprotnika pri servisu,
- odmor iz zdravstvenih razlogov,
- spor zaradi točkovanja,
- ponavljajoče se napačno sojenje.

Igralec lahko odkloni igranje, dokler ne pride sodnik.

RAVNANJE Z ŽOGAMI

41. Pobiranje in vračanje žog

Vsak igralec mora odstraniti zablodele žoge in druge predmete na svoji strani igrišča. Nasprotnik mora spoštovati igralčevo zahtevo po umiku žoge z njegovega igrišča. Igralec ne sme oditi po žoge za sosednje igrišče niti ne sme zahtevati od igralcev na sosednjem igrišču, da žogo vrnejo, dokler ti ne končajo svoje točke. Ko igralec vrača žogo na sosednje igrišče, mora počakati, da igralci na sosednjem igrišču zaključijo točko, šele potem vrne žogo neposredno enemu od igralcev, najbolje serverju.

42. Lovljenje žoge

Če igralec ujame žogo, preden ta pade na tla, izgubi točko, ne glede na to, kje stoji.

43. Nove žoge za tretji niz

Če turnirska pravila predvidevajo nove žoge za tretji niz, jih je potrebno preskrbeti, razen če se vsi igralci ne dogovorijo drugače.

RAZNO

44. Poškodbe opreme ali obleke

Če pride do poškodbe obleke ali opreme, razen loparja, in ta postane neuporabna zaradi okoliščin zunaj nadzora igralca, je mogoče igro prekiniti za razumno obdobje. Ko je točka zaključena, lahko igralec zapusti igrišče in odpravi problem. Če se mu strga struna na loparju, igralec sicer lahko zapusti igrišče in jo zamenja, vendar se to obravnava kot kršitev v skladu s sistemom Point Penalty System.

45. Brisače

Brisače je treba odložiti na tla na zunanji strani nosilca mreže ali na ograjo za igriščem. Nikoli ne obešajte brisač ali obleke na mrežo.