



**PARTNER**  
STRATEGICZNY  
**PROKOM**  
SOFTWARE SA



## **PRZEPISY GRY W TENISA**

**Warszawa 2004**

**SPIS TREŚCI**

<b>WSTĘP.....</b>	<b>2</b>
<b>PRZEPISY GRY W TENISA .....</b>	<b>3</b>
<b>1. KORT TENISOWY.....</b>	<b>3</b>
<b>2. STAŁE URZĄDZENIA KORTU.....</b>	<b>4</b>
<b>3. PIŁKA.....</b>	<b>5</b>
<b>4. RAKIETA.....</b>	<b>6</b>
<b>5. ROZSTRZYGNIĘCIE GEMA.....</b>	<b>7</b>
<b>6. ROZSTRZYGNIĘCIE SETA.....</b>	<b>8</b>
<b>7. ROZSTRZYGNIĘCIE MECZU.....</b>	<b>8</b>
<b>8. PODAJACY I ODBIERAJĄCY.....</b>	<b>8</b>
<b>9. WYBÓR STRONY KORTU I PODANIA.....</b>	<b>9</b>
<b>10. ZMIANA STRON KORTU.....</b>	<b>9</b>
<b>11. PIŁKA W GRZE.....</b>	<b>9</b>
<b>12. PIŁKA DOTYKAJĄCA LINII.....</b>	<b>9</b>
<b>13. PIŁKA TRAFIAJĄCA W STAŁE URZĄDZENIE KORTU.....</b>	<b>10</b>
<b>14. KOLEJNOŚĆ PODAWANIA.....</b>	<b>10</b>
<b>15. KOLEJNOŚĆ ODBIORU PODANIA W GRZE PODWÓJNEJ.....</b>	<b>10</b>
<b>16. PODANIE.....</b>	<b>10</b>
<b>17. WYKONANIE PODANIA.....</b>	<b>11</b>
<b>18. BŁĄD STÓP.....</b>	<b>11</b>
<b>19. ZŁE PODANIE.....</b>	<b>11</b>
<b>20. DRUGIE PODANIE.....</b>	<b>12</b>
<b>21. KIEDY MOŻNA PODAWAĆ I ODBIERAĆ.....</b>	<b>12</b>
<b>22. UNIEWAŻNIENIE PODANIA.....</b>	<b>12</b>
<b>23. UNIEWAŻNIENIE.....</b>	<b>13</b>
<b>24. PUNKTY PRZEGRANE.....</b>	<b>13</b>
<b>25. PRAWIDŁOWE ODBICIE.....</b>	<b>15</b>
<b>26. PRZESZKODA.....</b>	<b>16</b>
<b>27. KORYGOWANIE BŁĘDÓW.....</b>	<b>16</b>
<b>28. KOMPETENCJE SĘDZIÓW.....</b>	<b>18</b>
<b>29. CIĄGŁOŚĆ GRY.....</b>	<b>18</b>
<b>30. UDZIELANIE WSKAZÓWEK.....</b>	<b>19</b>
<b>PRZEPISY GRY W TENISA NA WÓZKACH .....</b>	<b>20</b>
<b>POPRAWKI DO PRZEPISÓW GRY W TENISA .....</b>	<b>22</b>
<b>ZAŁĄCZNIK I – Piłka.....</b>	<b>23</b>
<b>ZAŁĄCZNIK II – Rakieta .....</b>	<b>27</b>
<b>ZAŁĄCZNIK III - Reklamy.....</b>	<b>28</b>
<b>ZAŁĄCZNIK IV – Alternatywne metody rozstrzygnięcia gema i seta.....</b>	<b>29</b>
<b>ZAŁĄCZNIK V – Kompetencje sędziów.....</b>	<b>31</b>
<b>PROCEDURY ROZPATRYWANIA ODWOŁAŃ I PRZESŁUCHAŃ DOTYCZĄCYCH PRZEPISÓW GRY W TENISA .....</b>	<b>34</b>
<b>PLAN KORTU .....</b>	<b>40</b>

## WSTĘP

Niniejsze opracowanie jest najnowszym tłumaczeniem „Przepisów gry w tenisa”, wydanych w Międzynarodową Federację Tenisową (ITF) w 2004 roku.

„Przepisy gry w tenisa” Polskiego Związku Tenisowego są jedyną obowiązującą wykładnią przepisów gry w tenisa w Polsce.

*Uwaga:*

*Jeżeli nie zostało stwierdzone inaczej, wszystkie sformułowania w tekście „Przepisów gry w tenisa” odnoszące się do mężczyzn dotyczą również kobiet.*

## 1. Kort tenisowy

Kort tenisowy stanowi prostokąt o długości 23,77 m i szerokości 8,23 m (do gry pojedynczej) lub 10,97 m (do gry podwójnej). Przedzielony jest przez środek siatką zawieszoną na sznurze lub metalowej linie przymocowanej lub przechodzącej na wysokości 1,07 m przez wierzchołki dwóch słupków. Siatka powinna być rozpostarta w taki sposób, aby całkowicie wypełniała przestrzeń pomiędzy dwoma słupkami, a jej oczka muszą być dostatecznie małe, aby zapobiec przechodzeniu przez nie piłki. Na środku kortu siatka powinna być ściągnięta do wysokości 0,914 m nad ziemią przy pomocy paska. Linka oraz wierzch siatki muszą być pokryte taśmą z każdej strony. Zarówno pasek, jak i taśma muszą być w kolorze całkowicie białym.

- Maksymalna średnica przekroju sznura lub metalowej linki nie może przekraczać 0,8 cm.
- Maksymalna szerokość paska nie może przekraczać 5 cm.
- Szerokość taśmy nie może być mniejsza, niż 5 cm i nie większa, niż 6,35 cm z każdej strony.

Środki słupków do gry podwójnej powinny znajdować się w odległości 0,914 m od każdej linii bocznej kortu do gry podwójnej.

Jeżeli używana jest siatka do gry pojedynczej, środki słupków powinny znajdować się w odległości 0,914 m od każdej linii bocznej kortu do gry pojedynczej. W przypadku, gdy do gry pojedynczej ma być użyty kort do gry podwójnej, siatka musi być podparta do wysokości 1,07 m przy pomocy dwóch podpórek, których środki powinny znajdować się w odległości 0,914 m od każdej linii bocznej kortu do gry pojedynczej.

- Przekrój słupków może być kwadratem o boku nie większym, niż 15 cm lub kołem o średnicy nie większej, niż 15 cm.
- Przekrój podpórek do gry pojedynczej może być kwadratem o boku nie większym, niż 7,5 cm lub kołem o średnicy nie większej, niż 7,5 cm.
- Słupki i podpórki nie powinny wystawać wyżej, niż 2,5 cm ponad poziom linki siatki.

Linie ograniczające krótsze i dłuższe boki kortu zwane są odpowiednio liniami głównymi (końcowymi) i liniami bocznymi.

Po każdej stronie siatki w odległości 6,40 m i równoległe do niej, wytyczone są linie podania (linie serwisowe). Pole po każdej stronie siatki, zawarte pomiędzy liniami podania, a liniami bocznymi, podzielone jest na dwie równe części, zwane polami podania, przy pomocy linii środkowej podania (środkowej serwisowej) wytyczonej w połowie odległości między liniami bocznymi i równoległe do nich.

Obie linie główne przedzielone są w połowie wymagowanymi przedłużeniami linii środkowej podania przy pomocy odcinków linii o długości 10 cm, zwanych dalej znakami środkowymi, wyrysowanymi wewnątrz kortu, stycznie i prostopadle do linii głównych.

- Linia środkowa podania i znaki środkowe muszą mieć szerokość 5 cm.
- Pozostałe linie kortu muszą mieć szerokość nie mniejszą, niż 2,5 cm i nie większą, niż 5 cm, z wyjątkiem linii głównych, których szerokość może wynosić 10 cm.

Wszystkie wymiary kortu stanowią odległości pomiędzy zewnętrznymi krawędziami odpowiednich linii. Wszystkie linie muszą być jednakowego koloru, kontrastującego z kolorem nawierzchni kortu.

Na korcie, siatce, pasku, taśmie, słupkach i podpórkach nie mogą znajdować się żadne znaki reklamowe z wyjątkiem podanych w załączniku III.

*Uwaga:*

*W zawodach międzynarodowych minimalna rekomendowana odległość między liniami głównymi a ogrodzeniem kortu powinna wynosić 6,40 m, a między liniami bocznymi a bocznym ogrodzeniem kortu 3,66 m.*

*W zawodach rekreacyjnych lub klubowych minimalna rekomendowana odległość między liniami głównymi a ogrodzeniem kortu powinna wynosić 5,48 m, a między liniami bocznymi a bocznym ogrodzeniem kortu 3,05 m.*

*Minimalna rekomendowana wysokość hali powinna wynosić 9,14 m.*

## **2. Stałe urządzenia kortu**

Do stałych urządzeń kortu zalicza się tylne i boczne ogrodzenia, trybuny, widzów, wszystkie inne urządzenia wokół kortu i nad nim oraz sędziego głównego, sędziów liniowych, sędziego siatki i dzieci do podawania piłek, jeżeli znajdują się na właściwych pozycjach.

W meczu gry pojedynczej rozgrywanym na korcie z siatką do gry podwójnej i podpórkami, słupki i część siatki między nimi a podpórkami są zaliczane do stałych urządzeń kortu i nie są uważane za słupki ani za część siatki.

### 3. Piłka

W turniejach, w których obowiązują „Przepisy gry w tenisa” można grać tylko piłkami znajdującymi się w oficjalnym wykazie piłek zatwierdzonych przez ITF. Piłki muszą odpowiadać wymaganiom podanym w załączniku I.

ITF podejmuje decyzje co do zgodności jakiegokolwiek piłki czy prototypu z wymaganiami podanymi w załączniku i o dopuszczeniu ich do gry. Może to uczynić z własnej inicjatywy lub na prośbę zainteresowanych stron, takich jak zawodnicy, producent sprzętu czy narodowe związki tenisowe i ich członkowie. Procedury dotyczące zatwierdzania piłek podane są z załączniku VI.

Organizatorzy muszą podać przed turniejem:

- a. Liczbę piłek na mecz (2, 3, 4 lub 6).
- b. Liczbę gemów, po których następuje zmiana piłek.

Piłki można zmieniać:

- a. Po ustalonej liczbie gemów. Pierwsza zmiana następuje wówczas po liczbie gemów mniejszej o dwa niż przy następnych zmianach, ponieważ rozgrzewka traktowana jest jako dwa gemy. Do zmiany piłek tie-break zaliczany jest jako jeden gem, ale nie zmieniamy piłek, jeżeli zmiana wypada na początek tie-breaka. W tym przypadku piłki zmienia się przed początkiem drugiego gema w następnym secie.
- b. Na początku seta.

Jeżeli piłka pęknie w czasie gry, punkt jest powtarzany.

*Przypadek 1:* Czy należy powtórzyć punkt, jeżeli piłka okaże się miękka (tzn. straciła ciśnienie lub w przypadku piłki bezciśnieniowej utraciła swoje naturalne właściwości bez widocznych zmian na powierzchni piłki) po jego rozegraniu?

*Decyzja:* Nie, jeżeli piłka jest tylko miękka, a nie pęknięta.

#### 4. Rakieta

W turniejach rozgrywanych zgodnie z „Przepisami gry w tenisa” rakiety muszą odpowiadać wymaganiom podanym w załączniku II.

ITF podejmuje decyzje co do zgodności jakiejkolwiek rakiety czy prototypu z wymaganiami podanymi w załączniku i o dopuszczeniu ich do gry. Może to uczynić z własnej inicjatywy lub na prośbę zainteresowanych stron, takich jak zawodnicy, producent sprzętu czy narodowe związki tenisowe i ich członkowie. Procedury dotyczące zatwierdzania rakiet podane są z załączniku VI.

*Przypadek 1:* Czy powierzchnia uderzenia może składać się z więcej, niż jednego splotu strun?

*Decyzja:* Nie, przepis wymienia wyraźnie jeden, a nie wiele splotów skrzyżowanych strun.

*Przypadek 2:* Czy powierzchnia uderzenia może być uznana za jednolitą i płaską, jeżeli struny naciągnięte są nie w jednej, a w wielu płaszczyznach?

*Decyzja:* Nie.

*Przypadek 3:* Czy na strunach rakiety mogą być umieszczone urządzenia służące do tłumienia drgań, a jeżeli tak, gdzie mogą być one umieszczone?

*Decyzja:* Tak – jednakże urządzenia takie umieszczone mogą być jedynie poza polem krzyżowania się strun.

*Przypadek 4:* W trakcie rozgrywania punktu zawodnikowi pęka struna w rakiecie. Czy może on rozpocząć następny punkt tą rakieta?

*Decyzja:* Tak, jeżeli nie jest to zabronione przez organizatorów zawodów.

*Przypadek 5:* Czy zawodnik może mieć więcej, niż jedną rakieta w czasie rozgrywania punktu?

*Decyzja:* Nie.

*Przypadek 6:* Czy w rakiecie może znajdować się bateria zmieniająca właściwości rakiety?

*Decyzja:* Nie. Bateria, podobnie jak inne źródła energii jest zabroniona.

## 5. Rozstrzygnięcie gema

### a. Normalny gem

Wyniki w normalnym gemie podajemy w następujący sposób (wynik dla podającego jako pierwszy):

Brak punktu	-	0 (zero)
Pierwszy punkt	-	15
Drugi punkt	-	30
Trzeci punkt	-	40
Czwarty punkt	-	gem (gra)

Jeżeli obydwaj zawodnicy (pary w grze podwójnej) wygrali po trzy punkty wynik zwie się równowagą, a po następnym punkcie wygranym przez zawodnika (parę) – przewagą tego zawodnika (pary). Jeżeli ten sam zawodnik (para) wygra następny punkt, wygrywa gema; jeżeli natomiast punkt wygra przeciwnik, wynik ponownie zwie się równowagą. Zawodnik (para) musi wygrać kolejne dwa punkty bezpośrednio po stanie równowagi, aby rozstrzygnąć gema na swoją korzyść.

### b. Tie-break

Obowiązuje liczenie punktów zwykłym systemem liczbowym: „zero”, „jeden”, „dwa”, itd. Zawodnik (para), który pierwszy wygra siedem punktów, wygrywa gema i seta, z tym, że musi osiągnąć nad przeciwnikiem przewagę przynajmniej dwóch punktów. Jeżeli jest to konieczne, tie-break jest rozgrywany do chwili osiągnięcia takiej przewagi.

Zawodnik, na którego wypada kolejność podawania, ma być podającym w pierwszym punkcie. Jego przeciwnik będzie podającym w drugim i trzecim punkcie (w grze podwójnej będzie to zawodnik, na którego wypada kolejność podawania), a następnie każdy z zawodników podaje w dwóch kolejnych punktach do zakończenia tie-breaka (w grze podwójnej zawodnicy podają w porządku obowiązującym uprzednio w tym secie).

Zawodnik (para), który był podającym w pierwszym punkcie gry tie-break, ma być odbierającym w pierwszym gemie następnego seta.

Alternatywne metody rozstrzygania gema podane są w załączniku IV.



## 6. Rozstrzygnięcie seta

Istnieją różne systemy rozstrzygania seta. Dwie najważniejsze to set rozgrywany do przewagi dwóch gemów („długi set”) i set zakończony grą tie-break. Można stosować każdą z tych metod, ale musi to być ogłoszone przed rozpoczęciem zawodów. Jeżeli stosujemy system tie-break, należy ogłosić, w jaki sposób rozgrywany jest set decydujący – przy pomocy gry tie-break czy do przewagi dwóch gemów.

### a. Set do dwóch wygranych gemów („długi set”)

Zawodnik (para), który pierwszy wygra sześć gemów, wygrywa seta, z tym, że musi osiągnąć nad przeciwnikiem przewagę przynajmniej dwóch gemów. Gdy jest to konieczne, set musi być rozgrywany do chwili uzyskania takiej przewagi przez jedną ze stron.

### b. System tie-break

Zawodnik (para), który pierwszy wygra sześć gemów, wygrywa seta, jeżeli osiągnie nad przeciwnikiem przewagę dwóch gemów. Jeżeli stan gemów wyniesie w tym secie po sześć, należy zarządzić grę tie-break.

Alternatywne metody rozstrzygania seta podane są w załączniku IV.

## 7. Rozstrzygnięcie meczu

Mecz może być rozgrywany do dwóch wygranych setów (zawodnik musi wygrać dwa z trzech setów) lub do trzech wygranych setów (zawodnik musi wygrać trzy z pięciu setów).

Alternatywne metody rozstrzygania meczu podane są w załączniku IV.

## 8. Podający i odbierający

Zawodnicy rozpoczynający grę muszą stać po przeciwnych stronach siatki. Zawodnik wprowadzający piłkę do gry nazywa się podającym, a jego przeciwnik – odbierającym.

*Przypadek 1:* Czy odbierający może stać poza liniami ograniczającymi kort po swojej stronie siatki?

*Decyzja:* Tak. Odbierający może stać gdziekolwiek po swojej stronie siatki.

## **9. Wybór strony kortu i podania**

Wybór strony kortu oraz prawo wyboru podania lub odbioru w pierwszym gemie (pierwszej grze) zostaje ustalony przed rozgrzewką poprzez losowanie. Zawodnik wygrywający losowanie może wybrać:

- a. podanie lub odbiór w pierwszym gemie, w takim przypadku przeciwnik wybiera stronę kortu w pierwszym gemie
- b. stronę kortu w pierwszym gemie, w tym przypadku przeciwnik wybiera podanie lub odbiór w pierwszym gemie
- c. żądanie wyboru przez przeciwnika jednej z powyższych możliwości.

*Przypadek 1:* Czy zawodnicy mają prawo do nowego wyboru, jeżeli przerwano rozgrzewkę i zawodnicy opuścili kort?

*Decyzja:* Tak. Wynik losowania nie ulega zmianie, ale zawodnik (para), który je wygrał, ma prawo ponownego wyboru.

## **10. Zmiana stron kortu**

Zawodnicy muszą zamieniać się stronami kortu po pierwszym, trzecim i każdym następnym nieparzystym gemie w każdym secie oraz po zakończeniu seta, chyba że suma gemów w zakończonym secie jest parzysta, w którym to przypadku zmiana stron musi nastąpić po zakończeniu pierwszego gema następnego seta.

W grze tie-break zawodnicy powinni zmieniać strony kortu po każdym rozegranym sześciu punktach.

## **11. Piłka w grze**

Piłka jest w grze od uderzenia jej przez podającego i pozostaje w grze do chwili rozstrzygnięcia punktu.

## **12. Piłka dotykająca linii**

Piłka dotykająca linii jest uważana za trafiającą w kort ograniczany przez tę linię.

### **13. Piłka trafiająca w stałe urządzenie kortu**

Jeżeli piłka będąca w grze zetknie się ze stałym urządzeniem kortu po trafieniu w kort, punkt wygrywa zawodnik, który odbił tę piłkę. Jeżeli piłka dotknie stałego urządzenia kortu przed zetknięciem się z ziemią, zawodnik, który ją odbił, przegrywa punkt.

### **14. Kolejność podawania**

Po zakończeniu każdego gema odbierający staje się podającym, natomiast podający – odbierającym.

W grze podwójnej para, która ma podawać w pierwszym gemie każdego seta, ustala, który z partnerów będzie podającym, natomiast para przeciwna ustala podającego w drugim gemie. Partner podającego w pierwszym gemie będzie podającym w trzecim gemie, partner podającego w drugim gemie – podającym w czwartym gemie i tak dalej, we wszystkich kolejnych gemach tego seta.

### **15. Kolejność odbioru podania w grze podwójnej**

Para, która ma odbierać podanie w pierwszym gemie seta, ustala, który z partnerów odbierze podanie w pierwszym punkcie tego gema. Podobnie, przed rozpoczęciem drugiego gema seta, para przeciwna ustala, który z partnerów odbierze podanie w pierwszym punkcie drugiego gema. Partner odbierającego w pierwszym punkcie gema będzie odbierał podanie w drugim punkcie i taka kolejność odbioru powinna być kontynuowana do zakończenia gema i tego seta.

Po odbiorze podania przez odbierającego każdy z partnerów może odbić piłkę.

*Przypadek 1: Czy w grze podwójnej może jeden z partnerów grać za obydwu?*

*Decyzja: Nie.*

### **16. Podanie**

Bezpośrednio przed wykonaniem uderzenia podający musi stać nieruchomo, tak, aby obydwie stopy znajdowały się poza linią główną (tj. po jej stronie dalszej od siatki) i pomiędzy wyimaginowanymi przedłużeniami znaku środkowego i linii bocznej.

Następnie wyrzuca piłkę w dowolnym kierunku i zanim piłka zetknie się z ziemią, uderza ją rakieta. Podanie uważa się za wykonane w chwili zetknięcia się rakiety z piłką lub gdy

zawodnik nie trafi w piłkę. Zawodnik posługujący się jedną ręką może użyć rakiety do wyrzucenia piłki.

### **17. Wykonanie podania**

W normalnym gemie w czasie wykonywania podania podający musi zajmować pozycję na przemian za prawą i lewą połową linii głównej, rozpoczynając w każdym gemie od strony prawej.

W grze tie-break podanie ma być wykonywane na przemian spoza prawej i lewej połowy linii głównej, rozpoczynając od strony prawej kortu.

Podana piłka musi przelecieć nad siatką i zetknąć się z powierzchnią właściwego pola podania, położonego po przekątnej od podającego, zanim odbije ją odbierający.

### **18. Błąd stóp**

Podający w czasie wykonywania podania nie może:

- a. zmieniać swojej pozycji przez chodzenie lub bieganie, ale nieznaczne ruchy stóp są dozwolone;
- b. dotykać linii końcowej którejkolwiek stopą;
- c. dotykać powierzchni poza wyimaginowanym przedłużeniem linii bocznej;
- d. dotykać wyimaginowanego przedłużenia znaku środkowego.

Jeżeli podający naruszy którekolwiek z tych postanowień, jest to „błąd stóp”.

*Przypadek 1:* Czy podający w meczu gry pojedynczej może stać poza linią końcową pomiędzy liniami bocznymi do gry pojedynczej i podwójnej?

*Decyzja:* Nie.

*Przypadek 2:* Czy jedna lub dwie stopy podającego mogą znajdować się ponad ziemią w chwili podania?

*Decyzja:* Tak.

### **19. Złe podanie**

Podanie jest złe, jeśli:

- a. podający naruszy którekolwiek z postanowień zawartych w pktach 16, 17 lub 18;
- b. podający nie trafi w piłkę, usiłując ją uderzyć;

c. podana piłka trafi w stałe urządzenie kortu, podpórkę lub słupek przed zetknięciem się z ziemią;

d. podana piłka dotknie podającego lub jego partnera lub czegokolwiek co trzyma w ręku lub ma na sobie.

*Przypadek 1:* Po wyrzuceniu piłki podający nie decyduje się na jej uderzenie i chwyta ją ponownie w rękę. Czy jest to złe podanie?

*Decyzja:* Nie. Zawodnik ma prawo złapać piłkę ręką lub rakieta czy też pozwolić piłce odbić się od ziemi.

*Przypadek 2:* W czasie gry pojedynczej rozgrywanej na korcie do gry podwójnej, wyposażonym w słupki do gry podwójnej i podpórki do gry pojedynczej, piłka po podaniu trafia w podpórkę, a następnie pada na właściwe pole podania. Czy jest to złe podanie?

*Decyzja:* Tak.

## **20. Drugie podanie**

Jeżeli pierwsze podanie jest złe, podający wykonuje drugie podanie spoza tej samej połowy kortu, co pierwsze podanie, chyba że pierwsze podanie wykonane zostało spoza niewłaściwej połowy kortu.

## **21. Kiedy można podawać i odbierać**

Podający nie może wykonać uderzenia dopóki odbierający nie jest przygotowany. Jednakowoż odbierający powinien przystosować się do rozsądnego tempa podającego – powinien być gotowy w rozsądnym czasie do odebrania, kiedy podający jest gotowy do wykonania podania.

Jeżeli odbierający usiłował odebrać podanie, musi być uznany za przygotowanego. Jeżeli natomiast odbierający sygnalizował, że jest nieprzygotowany, a podanie zostało wykonane, nie może być ono uznane za złe.

## **22. Unieważnienie podania**

Podanie jest nieważne, jeżeli:

a. podana piłka dotknie siatki, paska lub taśmy, a następnie upadnie na właściwe pole podania;

- b. podanie zostanie wykonane, gdy odbierający nie był przygotowany.

W przypadku unieważnienia podania, powtórzone zostaje tylko to podanie (pierwsze lub drugie) – unieważnienie podania nie anuluje poprzedniego błędu.

### **23. Unieważnienie**

We wszystkich przypadkach, kiedy piłkę należy unieważnić, należy powtórzyć punkt, z wyjątkiem, kiedy unieważnione jest drugie podanie.

*Przypadek 1:* W czasie rozgrywania punktu, na kort wtacza się piłka z innego kortu. Sędzia zarządza powtórzenie piłki. Pierwsze podanie rozpoczynające ten punkt było złe. Czy podający przy powtórzeniu tej piłki ma prawo do pierwszego czy tylko do drugiego podania?

*Decyzja:* Podający ma prawo do pierwszego podania. Należy powtórzyć cały punkt.

### **24. Punkty przegrane**

Zawodnik przegrywa punkt, jeżeli:

- a. obydwa kolejne jego podania są złe;
- b. nie uda mu się odbić piłki będącej w grze przed powtórnym jej zetknięciem z ziemią tak, aby powróciła nad siatką na pole gry przeciwnika;
- c. odbije piłkę będącą w grze w taki sposób, że trafi ona w ziemię lub jakikolwiek przedmiot poza właściwym polem gry;
- d. odbije piłkę będącą w grze tak, że przed zetknięciem się z kortem trafi ona w stałe urządzenie kortu;
- e. odbijając piłkę, rozmyślnie przeniesie ją lub złapie rakieta lub rozmyślnie dotknie ją rakieta więcej, niż jeden raz;
- f. on sam, jego rakieta (trzymana w ręce lub nie) bądź cokolwiek co ma on na sobie lub trzyma, dotknie siatki, słupków, podpórek, linki, paska lub taśmy bądź ziemi w obrębie pola gry przeciwnika kiedykolwiek gdy piłka jest w grze;
- g. odbije piłkę, zanim przejdzie ona nad siatką;
- h. piłka będąca w grze dotknie jego samego bądź czegokolwiek, co ma on na sobie lub trzyma, z wyjątkiem rakiety;
- i. piłka będąca w grze dotknie jego rakiety, kiedy nie trzyma jej w ręce;
- j. rozmyślnie zmieni kształt rakiety w czasie rozgrywania punktu;
- k. odbijając piłkę w grze podwójnej obaj partnerzy dotkną piłkę.

*Przypadek 1:* W czasie wykonywania pierwszego podania, zanim piłka trafiła poza właściwe pole, rakieta podającego wypada z ręki i trafia w siatkę. Czy jest to złe podanie czy zawodnik traci punkt?

*Decyzja:* Podający przegrywa punkt, ponieważ jego rakieta dotknęła siatki, kiedy piłka była w grze.

*Przypadek 2:* W czasie wykonywania pierwszego podania rakieta podającego wypada z ręki i trafia w siatkę po zetknięciu się piłki z ziemią poza właściwym polem. Czy jest to złe podanie czy zawodnik przegrywa punkt?

*Decyzja:* Jest to złe podanie, ponieważ piłka nie była już w grze, kiedy rakieta dotknęła siatki.

*Przypadek 3:* W meczu gry podwójnej partner odbierającego dotyka siatki zanim podana piłka dotknęła ziemi poza właściwym polem. Jaka jest prawidłowa decyzja?

*Decyzja:* Para odbierająca przegrywa punkt, ponieważ jeden partner odbierającego dotknął siatki, w czasie, gdy piłka była w grze.

*Przypadek 4:* Czy zawodnik przegrywa punkt, jeżeli przekroczy wyimaginowane przedłużenie siatki przed lub po odbiciu piłki?

*Decyzja:* Nie, o ile nie dotknie pola gry przeciwnika.

*Przypadek 5:* Czy zawodnik może przeskoczyć przez siatkę na pole gry przeciwnika w czasie gdy piłka jest w grze ?

*Decyzja:* Nie. Zawodnik przegrywa punkt.

*Przypadek 6:* Zawodnik rzuca rakieta próbując trafić w piłkę będącą w grze. Rakieta i piłka trafiają w pole gry przeciwnika, który nie jest w stanie dosięgnąć piłki. Który z zawodników przegrywa punkt?

*Decyzja:* Zawodnik, który rzucił rakieta przegrywa punkt.

*Przypadek 7:* Podana piłka trafia w przeciwnika lub w grze podwójnej w partnera odbierającego, zanim dotknęła ziemi. Kto wygrywa punkt?

*Decyzja:* Podający wygrywa punkt, o ile nie zachodzi konieczność unieważnienia podania.

*Przypadek 8:* Zawodnik stojący poza polem gry odbija lub chwyta ręką piłkę przed jej zetknięciem się z ziemią, a następnie domaga się przyznania punktu, twierdząc, że piłka z pewnością trafiłaby poza pole gry.

*Decyzja:* Zawodnik przegrywa punkt, chyba że wykona dobre uderzenie, wtedy wymiana jest kontynuowana.

## **25. Prawidłowe odbicie**

Odbicie jest prawidłowe (dobre), jeżeli:

a. piłka dotknie siatki, słupków, podpórek, linki, paska lub taśmy, o ile przejdzie nad nimi i zetknie się z ziemią w obrębie właściwego pola gry, z wyjątkiem sytuacji omówionych w punktach 2 i 24 (d);

b. piłka będąca w grze trafi w ziemię w obrębie właściwego pola gry, następnie wskutek rotacji lub zepchnięcia przez wiatr powtórnie przejdzie nad siatką, a zawodnik, na którego wypada kolejność odbicia, sięgnie ponad siatką i odbije piłkę na pole gry przeciwnika, pod warunkiem, że nie przekroczy postanowień podanych w punkcie 24;

c. odbita piłka przejdzie poza słupkami, powyżej lub poniżej poziomu wierzchu siatki, nawet jeżeli dotknie słupków, pod warunkiem, że trafi we właściwe pole gry, z wyjątkiem sytuacji omówionych w punktach 2 i 24 (d);

d. piłka przejdzie pod linką siatki pomiędzy podpórką i słupkiem nie dotykając siatki, linki czy słupka i trafi we właściwe pole gry;

e. rakietą zawodnika przejdzie nad siatką po odbiciu przez niego piłki, pod warunkiem, że rakietą zetknęła się z piłką po stronie tego zawodnika i że piłka trafiła we właściwe pole gry;

f. zawodnikowi uda się odbić piłkę będącą w grze, która wcześniej trafiła w inną piłkę leżącą na korcie.

*Przypadek 1:* Piłka uderzona przez odbierającego uderza w podpórkę, a następnie trafia we właściwe pole gry. Czy jest to dobre odbicie?

*Decyzja:* Tak, w czasie wymiany. W przypadku podania jest to złe podanie.

*Przypadek 2:* Piłka będąca w grze trafia w inną piłkę leżącą na korcie. Jaka jest prawidłowa decyzja.

*Decyzja:* Gra jest kontynuowana, chyba że nie jest oczywiste dla sędziego, że została odbita właściwa piłka, w którym to przypadku należy zarządzić powtórzenie.



## 26. Przeszkoda

Jeżeli zawodnikowi w czasie rozgrywania punktu przeciwnik rozmyślnie przeszkadza, zawodnik ten wygrywa punkt.

W przypadku, kiedy zawodnikowi przeszkodzi nieumyślnie przeciwnik lub cokolwiek innego, na co on nie ma wpływu (z wyjątkiem stałego urządzenia kortu), należy zarządzić powtórzenie punktu.

*Przypadek 1: Czy niezamierzone dwukrotne dotknięcie piłki rakieta stanowi przeszkodę*

*Decyzja: Nie. Patrz także punkt 24 (e).*

*Przypadek 2: Zawodnik przerywa grę, ponieważ myślał, że przeciwnikowi przeszkadzano i że punkt będzie powtórzony. Jaka jest prawidłowa decyzja?*

*Decyzja: Zawodnik ten przegrywa punkt.*

*Przypadek 3: Piłka będąca w grze trafia w ptaka przelatującego nad kortem. Czy można to uznać za przeszkodę?*

*Decyzja: Tak. Punkt należy powtórzyć.*

*Przypadek 4: W czasie wymiany zawodnik stwierdza, że przeszkadza mu piłka lub jakiś inny przedmiot leżący na korcie po jego stronie. Czy można to uznać za przeszkodę?*

*Decyzja: Nie.*

*Przypadek 5: Gdzie mogą stać partnerzy podającego i odbierającego w grze podwójnej?*

*Decyzja: Partnerzy odbierającego i podającego mogą stać gdziekolwiek po swojej stronie siatki, w obrębie swojego pola gry lub poza nim. Jeżeli jednak zawodnik przeszkadza przeciwnikowi, należy zastosować przepis dotyczący przeszkody w czasie gry.*

## 27. Korygowanie błędów

W przypadku stwierdzenia jakiegokolwiek błędu dotyczącego przepisów gry w tenisa obowiązuje zasada, że wszystkie rozegrane uprzednio punkty są zaliczone. Stwierdzone błędy należy skorygować w następujący sposób:

a. w razie wykonania podania z niewłaściwej połowy kortu wynik zostaje zaliczony (także w przypadku pierwszego złego podania), należy natomiast przywrócić prawidłową pozycję

niezwłocznie po stwierdzeniu pomyłki; zasada ta dotyczy zarówno normalnego gema, jak i gry tie-break;

b. jeżeli zawodnicy znajdują się po niewłaściwych stronach kortu pomyłkę tę należy natychmiast skorygować i podający powinien podawać z właściwej, czyli zgodnej z wynikiem strony kortu; zasada ta dotyczy gema normalnego i gry tie-break;

c. jeżeli w normalnym gemie zawodnik wykona podanie poza kolejnością, jego przeciwnik musi podawać niezwłocznie po stwierdzeniu pomyłki, chyba że do stwierdzenia pomyłki został rozegrany cały gem, wtedy kolejność podania ma pozostać taka, jak ją zmieniono; w grze pojedynczej złe podanie, wykonane przed stwierdzeniem pomyłki, nie liczy się, natomiast jeżeli w grze podwójnej jeden z partnerów wykona podanie poza kolejnością, złe podanie wykonane przed stwierdzeniem pomyłki zostaje zaliczone;

d. jeżeli zawodnik podaje poza kolejnością w grze tie-break i pomyłka została zauważona po parzystej liczbie rozegranych punktów, należy przywrócić niezwłocznie prawidłową kolejność; jeżeli natomiast pomyłkę stwierdzono po nieparzystej liczbie rozegranych punktów, kolejność podawania ma pozostać taka, jak ją zmieniono; w grze pojedynczej złe pierwsze podanie wykonane przed stwierdzeniem pomyłki nie liczy się, natomiast jeżeli w grze podwójnej jeden z partnerów wykona złe pierwsze podanie poza kolejnością, podanie to zostaje zaliczone;

e. jeżeli w meczu gry podwójnej kolejność odbioru została przez odbierających zmieniona, ma ona pozostać taka, jak ją zmieniono, do zakończenia tego gema, natomiast partnerzy muszą przywrócić pierwotną kolejność odbioru w następnym gemie tego seta, w której będą odbierającymi;

f. jeżeli przy stanie po sześć rozpoczęto rozgrywanie tie-breaka, chociaż wcześniej ustalono, że ma być rozgrywany set do przewagi dwóch gemów, w przypadku rozegrania tylko jednego punktu pomyłkę należy natychmiast skorygować; jeżeli natomiast pomyłkę zauważono po rozpoczęciu drugiego punktu, musi być rozegrany tie-break;

g. jeżeli przy stanie po sześć rozpoczęto rozgrywanie seta do przewagi dwóch gemów, chociaż wcześniej ustalono, że ma być rozgrywany tie-break, pomyłkę należy skorygować niezwłocznie, o ile rozegrano tylko jeden punkt; natomiast jeżeli stwierdzono pomyłkę po rozpoczęciu drugiego punktu, musi być rozegrany set do przewagi dwóch gemów; jeżeli następnie dojdzie do stanu po osiem lub następnej równowagi parzystej (po 10, 12, itd.), musi być rozegrany tie-break;

h. Jeżeli przez pomyłkę jako decydujący set rozpoczęto set do przewagi dwóch gemów lub normalny set kończący się tie-breakiem, chociaż wcześniej ustalono, że zamiast

decydującego seta będzie rozgrywany decydujący tie-break, pomyłkę należy natychmiast skorygować, jeżeli rozegrano tylko pierwszy punkt. Jeżeli pomyłkę stwierdzono w czasie rozgrywania drugiego punktu, set musi być kontynuowany do momentu, gdy zawodnik (lub para) wygra trzy gemy (a więc decydującego seta) lub gdy wynik w gemach jest po dwa, kiedy to należy rozegrać decydujący tie-break. Jeżeli pomyłkę stwierdzono po rozpoczęciu piątego gema, należy rozegrać normalny set zakończony tie-breakiem (załącznik IV).

i. jeżeli nie zmieniono piłek po uzgodnionej liczbie gemów należy je zmienić, kiedy na zawodnika (lub parę w grze podwójnej), który miał podawać nowymi piłkami, przypadnie najbliższa kolej podawania, a następnie piłki muszą być zmieniane tak, aby liczba gemów między zmianami odpowiadała uzgodnionej pierwotnie; nie wolno zmieniać piłek w trakcie gema;

## **28. Kompetencje sędziów**

Kompetencje i obowiązki sędziów podane są w załączniku V.

## **29. Ciągłość gry**

Gra musi toczyć się nieprzerwanie, od rozpoczęcia meczu (tj. wykonania pierwszego podania) do zakończenia spotkania.

a. Przerwy pomiędzy punktami nie mogą przekraczać 20 sekund; przy zmianie stron kortu przerwa może wynosić maksymalnie 90 sekund - z wyjątkiem zmiany stron po pierwszym gemie każdego seta i w trakcie tie-breaka, kiedy gra musi być niezwłocznie kontynuowana, a zawodnicy zmieniają strony bez odpoczynku; pomiędzy setami dozwolona jest przerwa nie przekraczająca 120 sekund; czas przerwy liczony jest od zakończenia punktu do wykonania pierwszego serwisu w następnym punkcie;

Organizatorzy profesjonalnych turniejów mogą zwrócić się do ITF z prośbą o przedłużenie 90-sekundowej przerwy na zmianę stron i 120-sekundowej przerwy między setami.

b. jeżeli w wyniku okoliczności niezależnych od zawodnika, jego ubiór, obuwie lub sprzęt (z wyjątkiem rakiety) ulegnie zniszczeniu lub musi być zmieniony, zawodnik może otrzymać dodatkowy rozsądny czas na rozwiązanie tego problemu;

c. zawodnik nie może otrzymać dodatkowego czasu na odzyskanie kondycji fizycznej, ale jeżeli jego stan może ulec poprawie w wyniku interwencji medycznej, zawodnik może otrzymać jedną trzyminutową przerwę na pomoc medyczną; zawodnik ma również prawo do określonej liczby przerw na toaletę lub zmianę stroju;

d. organizatorzy zawodów mogą zezwolić na przerwę na odpoczynek nie przekraczającą 10 minut, jeżeli zostanie to ogłoszone przed rozpoczęciem zawodów; przerwa taka jest dozwolona po trzecim secie w meczu do trzech wygranych setów lub po drugim secie w meczu do dwóch wygranych setów;

e. rozgrzewka nie może przekraczać 5 minut, o ile organizatorzy nie zdecydują inaczej.

### **30. Udzielanie wskazówek**

Za udzielanie wskazówek uważa się jakiegokolwiek porozumiewanie się, słowne lub za pomocą znaków, pomiędzy zawodnikiem i trenerem.

W zawodach drużynowych, kiedy kapitan drużyny znajduje się na korcie, może on udzielać wskazówek w czasie przerwy między setami i w czasie przerw na zmianę stron, ale nie w czasie zmiany stron po pierwszym gemie w każdym secie, ani w tie-breaku.

W jakichkolwiek innych zawodach udzielanie wskazówek jest niedozwolone.

*Przypadek 1: Czy zawodnik może otrzymywać wskazówki, jeżeli udzielane są one w sposób nienatrętny?*

*Decyzja:* Nie. Sędzia główny musi zareagować natychmiast, gdy tylko zorientuje się, że zawodnik otrzymuje wskazówki, słowne, czy za pomocą znaków.

*Przypadek 2: Czy zawodnik może otrzymywać wskazówki, gdy gra została zawieszona?*

*Decyzja:* Tak.

## PRZEPISY GRY W TENISA NA WÓZKACH

Gra w tenisa na wózkach podlega „Przepisom gry w tenisa” z następującymi wyjątkami:

a. Dwa kozły.

Dla tenisisty wózkarza dozwolone są dwa kozły (odskoki piłki od podłoża). Zawodnik musi odbić piłkę, zanim dotknie ona kortu po raz trzeci. Po raz drugi piłka może odbić się od ziemi w granicach kortu lub poza liniami ograniczającymi kort.

b. Wózek.

Wózek jest uważany za część ciała tenisisty i wszystkie przepisy dotyczące ciała odnoszą się także do wózka.

c. Podanie.

i. Podanie musi być wykonane w następujący sposób: tuż przed podaniem serwujący musi pozostać w pozycji stacjonarnej, a przed uderzeniem piłki dozwolone jest tylko jedno pchnięcie wózka.

ii. Podczas podania serwujący nie może dotknąć żadnym kołem innego miejsca, niż pole poza linią główną pomiędzy wymyślnym przedłużeniem znaku środkowego i linii bocznej.

iii. Jeżeli konwencjonalny sposób wykonania podania jest niemożliwy dla zawodnika o trzech niesprawnych kończynach, wtedy inny tenisista lub osoba może wyrzucić piłkę dla takiego zawodnika, ale w tym przypadku podanie zawsze musi być wykonywane w ten sam sposób.

d. Zawodnik przegrywa punkt, jeżeli:

i. Nie odbije piłki, zanim dotknie ona podłoża po raz trzeci;

ii. Użyje swojej stopy lub jakiegokolwiek części dolnej kończyny jako hamulca lub stabilizatora, dotykając podłoża lub któregokolwiek koła podczas wykonywania podania, uderzenia piłki, zawracania lub hamowania, dopóki piłka jest w grze (z wyjątkiem sytuacji, jak w punkcie e).

iii. Pośladek zawodnika nie styka się z siedzeniem jego wózka w chwili uderzenia.

e. Uruchamianie wózka przy pomocy stopy.

i. Jeżeli zawodnik jest niezdolny do uruchomienia wózka przy pomocy koła, może to zrobić przy użyciu jednej ze stóp.

ii. Nawet jeżeli zgodnie z powyższym przepisem zawodnik może używać jednej ze stóp do uruchamiania wózka, żadna część jego stopy nie może dotknąć podłoża:

- w czasie ruchu rakiety do przodu, włącznie z momentem uderzenia piłki;
- od momentu rozpoczęcia akcji serwisowej do zetknięcia się piłki z rakieta.

iii. Zawodnik przekraczający ten przepis, przegrywa punkt.

f. Tenis na Wózkach /Tenis pełnosprawnych.

Jeżeli zawodnik na wózku gra z tenisistą pełnosprawnym lub przeciw niemu w meczu gry pojedynczej lub podwójnej, „Przepisy gry w tenisa na wózkach” obowiązują tenisistę na wózku, a „Przepisy gry w tenisa” – zawodnika pełnosprawnego. W tym przypadku zawodnik na wózku ma prawo do odbicia piłki po drugim koźle, podczas gdy tenisista pełnosprawny może odbić piłkę, która tylko raz dotknęła kortu.

## POPRAWKI DO PRZEPISÓW GRY W TENISA

Oficjalny tekst „*Przepisów gry w tenisa*” napisany jest w języku angielskim i żadne zmiany czy interpretacje nie mogą być do niego wprowadzane, z wyjątkiem poprawek zaaprobowanych przez Coroczne Walne Zgromadzenie Rady, a zgłoszonych do ITF zgodnie z Art. 17 Konstytucji ITF Ltd. Taka rezolucja musi uzyskać w głosowaniu akceptację 2/3 członków.

Jakiegokolwiek poprawki dokonane w ten sposób wejdą w życie w styczniu następnego roku, jeżeli Zgromadzenie nie zadecyduje inaczej.

Zarząd ma prawo do rozstrzygnięcia pilnych kwestii dotyczących przepisów i ich interpretacji, które muszą być zatwierdzone na najbliższym Walnym Zgromadzeniu.

Przepis ten nie może zostać zmieniony, chyba że Walne Zgromadzenie Rady ITF jednogłośnie zadecyduje inaczej

## ZAŁĄCZNIK I

### PIŁKA

a. Piłka musi mieć jednolitą zewnętrzną powierzchnię z tkaniny i jej kolor musi być żółty lub biały. Jeżeli są jakieś łączenia, nie może być na nich szwów.

b. Piłka musi spełniać te wymagania, a jej ciężar nie może być mniejszy, niż 56,0 g, ani większy, niż 59,4 g.

c. Różne typy piłek są zaakceptowane przez ITF. Każda piłka, spuszczone z wysokości 254 cm na płaską, twardą nawierzchnię, np. beton, musi odbić się na wysokość większą, niż 134,62 cm i mniejszą, niż 147,32 cm. Odształcenie pierwotne piłki typu 1 (szybkiej) powinno być większe, niż 0,495 cm i mniejsze, niż 0,597 cm, a odształcenie wtórne – większe, niż 0,673 cm i mniejsze, niż 0,914 cm przy zastosowaniu obciążenia 8,165 kg. Odształcenie pierwotne piłki typu 2 (średnio szybkiej) i typu 3 (wolnej) powinno być większe, niż 0,559 cm i mniejsze, niż 0,737 cm, a odształcenie wtórne – większe, niż 0,800 cm i mniejsze, niż 1,080 cm przy zastosowaniu obciążenia 8,165 kg. Te dwie wartości odształceń powinny być średnimi pomiarów w trzech różnych osiach piłki, a dwa poszczególne pomiary nie powinien różnić się między sobą o więcej, niż 0,076 cm w każdym przypadku.

d. W turniejach rozgrywanych na wysokości powyżej 1219 m nad poziomem morza można używać dwóch innych typów piłek:

i. Pierwszy typ piłki jest taki sam, jak typ 2 (średnio szybka), ale piłka ta powinna mieć koziół większy, niż 121,92 cm i mniejszy, niż 134,62 cm, a jej ciśnienie wewnętrzne powinno być większe, niż ciśnienie zewnętrzne. Ten typ piłki znany jest jako piłka ciśnieniowa.

ii. Drugi typ jest taki sam, jak typ 2 (średnio szybka) zgodnie z definicją podaną powyżej, z tym, że ciśnienie wewnętrzne tej piłki powinno być mniej więcej równe ciśnieniu zewnętrznemu, a piłka taka powinna przejść 60-dniową lub dłuższą aklimatyzację na takiej wysokości, na jakiej jest rozgrywany turniej. Ten typ piłki znany jest jako piłka bezciśnieniowa.

Trzeci typ piłki zalecany jest w turniejach rozgrywanych na jakiejkolwiek nawierzchni na wysokości 1219 m, to piłka typu 3 (wolna), opisana powyżej.



*Przypadek 1:* Jaki typ piłki powinno się stosować na poszczególnych nawierzchniach?

*Decyzja:* Trzy różne typy piłek są akceptowane zgodnie z „Przepisami gry w tenisa”, ale:

- a. Piłka typu 1 (szybka) jest przeznaczona do gry na wolnych nawierzchniach.
- b. Piłka typu 2 (średnio szybka) jest przeznaczona do gry na średnio szybkich nawierzchniach.
- c. Piłka typu 3 (wolna) jest przeznaczona do gry na szybkich nawierzchniach.

### **REGULAMINY DOTYCZĄCE PRZEPROWADZANIA TESTÓW**

i. O ile nie sprecyzowano inaczej, wszystkie testy powinny być przeprowadzane w temp. 20°C i wilgotności względnej powietrza równej 60%. Piłki powinny być wyjęte z pojemników i przetrzymywane w podanej temperaturze i wilgotności powietrza przez 24 godziny przed planowanymi testami, które też powinny być przeprowadzone w takich samych warunkach.

ii. O ile nie sprecyzowano inaczej, wszystkie testy powinny być przeprowadzane przy ciśnieniu atmosferycznym ok. 760 mmHg.

iii. Inne standardy mogą być ustalone dla miejsc, gdzie średnia temperatura, wilgotność i średnie ciśnienie atmosferyczne podczas rozgrywania zawodów różni się w sposób istotny od odpowiednio 20°C, 60% i 760 mmHg.

Podanie o zaakceptowanie standardów dostosowanych do miejscowych warunków może być wystosowane do ITF przez związek narodowy i jeżeli decyzja ITF jest pozytywna, standardy powinny być dostosowane do warunków lokalnych.

iv. We wszystkich testach dotyczących średnicy powinien być użyty otwór w płycie metalowej o grubości 0,318 cm, najlepiej odpornej na korozję. Dla piłki typu 1 (szybkiej) i piłki typu 2 (średnio szybkich) w płycie powinny być dwa otwory o średnicy odpowiednio 6,541 cm i 6,858 cm. Dla piłki typu 3 (wolnej) wielkość otworów w płycie powinna wynosić odpowiednio 6,985 cm i 7,302 cm. Wewnętrzna powierzchnia otworu powinna być wypukła o promieniu 0,159 cm. Opuszczona z góry piłka nie powinna przejść przez mniejszy otwór pod własnym ciężarem, natomiast powinna przejść w tych samych warunkach przez większy otwór.

v. We wszystkich testach dotyczących odkształcenia piłek prowadzonych zgodnie z Przepisem 3, powinno się stosować urządzenie opatentowane w Wielkiej Brytanii pod numerem 230250 (autor projektu: Percy Herbert Stevens) wraz z dalszymi dodatkami i usprawnieniami, w tym modyfikacjami wymaganymi w testach odkształcenia wtórnego. Inne

urządzenia, których odczyty pomiarów odpowiadają odczytom na urządzeniu Stevensa, mogą być użyte w tekstach odkształcenia, jeśli zostaną zaaprobowane przez ITF.

vi. Procedura testów powinna być przeprowadzona następująco:

- a. Prekompresja – zanim piłka zostanie poddana właściwym testom, powinna być stopniowo poddawana naciskom ok. 2,54 cm na każdą z trzech średnic pod kątem prostym; proces ten musi być powtórzony trzy razy (ogółem 9 ściśnieć). Wszystkie testy muszą być zakończone w ciągu 2 godzin od prekompresji.
- b. Test ciężaru piłki (jak powyżej).
- c. Test wielkości piłki (jak w paragrafie powyżej).
- d. Testy odkształcenia: piłkę umieszcza się na zmodyfikowanym urządzeniu Stevensa tak, aby złączenia na piłce nie dotykały płytki urządzenia. Stosuje się obciążenie kontaktowe, unieruchamia się wskazówkę i wskaźniki ustawia na zero. Ciężar testowy umieszczany jest na ramieniu wagi w pozycji równej 8,165 kg obciążenia piłki, po czym koło wprowadza się w ruch o stałej prędkości tak, aby upłynęło 5 sekund od momentu opuszczenia przez ramię uchwytu do ustawienia się wskazówki na odpowiednim wskaźniku skali. Po ustaniu obrotów odczytuje się pomiar (odkształcenie pierwotne). Koło przekręca się ponownie tak, aby osiągnąć liczbę 10 na skali (odkształcenie równe 2,54 cm). Wówczas koło wprowadza się w ruch w odwrotnym kierunku przy stałej prędkości (zmniejszając w ten sposób ciśnienie) aż wskazówka ramienia ponownie ustawi się na wskaźniku. Jeżeli jest to konieczne, po 10 sek. wskazówkę ustawia się na wskaźniku i odczytuje wartość pomiaru (odkształcenie wtórne). Procedura ta powtarzana jest dla dwóch średnic każdej piłki pod kątem prostym do siebie i do początkowego położenia.
- e. Wysokość odskoku piłki mierzy się od betonowego podłoża do dolnej powierzchni piłki.

## **KLASYFIKACJA NAWIERZCHNI TENISOWYCH**

Metodą ITF stosowaną do określania szybkości nawierzchni kortu jest test ITF S.C. 01/01 (ITF Surface Pace Rating), opisany w publikacji ITF pod tytułem „An initial ITF study on performance standards for tennis court surfaces”.

Nawierzchnie kortu, których stopień szybkości wynosi wg skali ITF 0-35, klasyfikowane są jako Kategoria 1 (wolne). Przykładem takich nawierzchni jest większość kortów ziemnych i inne luźne nawierzchnie mineralne.

Nawierzchnie kortu, których stopień szybkości wg skali ITF wynosi 35-45, klasyfikowane są jako kategoria 2 (średnie/średnio szybkie). Przykładem takich nawierzchni jest większość kortów twardych powleczonych akrylem i niektóre nawierzchnie tekstylne.

Nawierzchnie kortu o stopniu szybkości większym od 40 są klasyfikowane jako Kategoria 3 (szybkie), Przykładem tego typu nawierzchni jest większość kortów trawiastych, sztuczna trawa i niektóre nawierzchnie tekstylne.

## ZAŁĄCZNIK II

### RAKIETA

- a. Powierzchnia uderzenia rakiety musi być płaska; stanowi ją splot skrzyżowanych strun, połączonych z ramą i na przemian przeplecionych i stykających się ze sobą w miejscu skrzyżowania; gęstość splotu naciągu musi być jednolita, a w szczególności nie mniejsza w środku, niż w jakimkolwiek innym miejscu. Rakieta musi być zaprojektowana i naciągnięta w taki sposób, aby jej elementy służące odbijaniu piłki były identyczne po obydwu stronach. Struny muszą być pozbawione jakichkolwiek przedmiotów lub urządzeń przymocowanych w celu innym, niż zapobieżenie lub ograniczenie zużycia lub drgań, i których wielkość oraz umiejscowienie w oczywisty sposób odpowiadają takiemu celowi.
- b. Rama rakiety musi mieć całkowitą długość nie przekraczającą 73,66 cm wraz z uchwytem oraz całkowitą szerokość nie przekraczającą 31,75 cm. Długość powierzchni naciągu nie może przekraczać 39,37 cm, a szerokość – 29,21 cm.
- c. Rama wraz z uchwytem musi być pozbawiona jakichkolwiek przedmiotów lub urządzeń zastosowanych w celu innym, niż ograniczenie zużycia, drgań lub rozmieszczenia masy. Wielkość i umiejscowienie takich urządzeń lub przedmiotów musi w oczywisty sposób służyć takiemu celowi.
- d. Rama wraz z uchwytem oraz struny muszą być pozbawione jakichkolwiek urządzeń, które umożliwiałyby materialną zmianę kształtu lub zmianę rozmieszczenia masy wzdłuż osi podłużnej rakiety, co mogłoby zmienić obrotowy moment bezwładności lub też umyślną zmianę jakiegokolwiek cechy fizycznej, która mogłaby wpłynąć na pracę rakiety w czasie rozgrywania punktu. Do rakiety nie mogą być przymocowane ani w nią wbudowane żadne źródła energii, które w jakikolwiek sposób mogłyby wpłynąć na cechy rakiety służące odbijaniu piłki.

## ZAŁĄCZNIK III

### REKLAMY

1. Reklamy mogą znajdować się na siatce, o ile umieszczone są na tej części siatki, która znajduje się w odległości 0,914 od środka słupków w taki sposób, aby nie zakłócały zdolności widzenia zawodników ani warunków gry.
2. Z tyłu kortu i po jego bokach dozwolone są reklamy, inne znaki i materiały, o ile nie zakłócają zdolności widzenia zawodników ani warunków gry.
3. Reklamy, inne znaki i materiały mogą być umieszczane na nawierzchni kortu poza liniami go ograniczającymi, o ile nie zakłócają zdolności widzenia zawodników ani warunków gry.
4. Niezależnie od punktów 1, 2 i 3 jakiegokolwiek reklamy, znaki czy materiały umieszczone na siatce, na nawierzchni kortu poza liniami, z tyłu czy boków kortu nie mogą zawierać koloru żółtego i białego, ani żadnych jasnych kolorów zakłócających zdolność widzenia zawodników i warunki gry.
5. Nie wolno umieszczać reklam oraz innych znaków czy materiałów na nawierzchni kortu wewnątrz linii go ograniczających.

## ZAŁĄCZNIK IV

### ALTERNATYWNE METODY ROZSTRZYGANIA GEMA I SETA

#### **Rozstrzygnięcie gema**

##### System „No-Ad”

Jeżeli zawodnik wygra pierwszy punkt, wynik brzmi 15 dla tego zawodnika, po wygraniu następnego punktu wynik brzmi 30, a po wygraniu trzeciego punktu – 40 dla tego zawodnika, natomiast czwarty wygrany punkt rozstrzyga gema dla tego zawodnika z wyjątkiem, gdy obaj zawodnicy wygrają po trzy punkty i wynik wtedy brzmi „równowaga”. W tym momencie rozgrywany jest decydujący punkt, przy czym odbierający wybiera połowę kortu, prawą czy lewą, na której chce odbierać podanie. Zawodnik, który wygra decydujący punkt, wygrywa gema. W grze podwójnej, zawodnicy pary odbierającej mogą wybrać połowę kortu, na której chcą odbierać podanie, ale nie mogą zamieniać się miejscami.

W grze mieszanej podający i odbierający muszą być tej samej płci. Zawodnicy pary odbierającej nie mogą zamieniać się miejscami.

#### **Rozstrzygnięcie seta**

##### Krótkie sety

Zawodnik, który pierwszy wygra cztery gemy przy dwóch gemach przewagi, wygrywa seta. Przy 4-4 rozgrywany jest tie-break. Oznacza to, że set może być wygrany 4-0, 4-1, 4-2, 5-3 lub 5-4.

##### Decydujący tie-break (7 punktów)

Decydujący tie-break może być grany zamiast decydującego (trzeciego lub piątego) seta. Zawodnik, który pierwszy wygra siedem punktów przy dwóch punktach przewagi, wygrywa tego seta i mecz.

##### Decydujący super tie-break (10 punktów)

Decydujący super tie-break może być grany zamiast decydującego (trzeciego lub piątego) seta. Zawodnik, który pierwszy wygra 10 punktów przy dwóch punktach przewagi wygrywa tego seta i mecz.

*Uwaga: Jeżeli gramy decydujący tie-break zamiast decydującego seta, to:*

- *ustalona kolejność podawania jest kontynuowana;*
- *w grze podwójnej kolejność podawania i odbioru w tej samej parze może być zmieniona, podobnie jak na początku każdego seta;*
- *przed rozpoczęciem decydującego tie-breaka musi być zachowana przerwa 120 sek.*
- *Nie można zmieniać pilek przed rozpoczęciem decydującego tie-breaka, nawet jeżeli zmiana wtedy wypada.*

## ZAŁĄCZNIK V

### KOMPETENCJE SĘDZIÓW

Sędzia naczelny jest ostatecznym autorytetem w sprawach interpretacji przepisów i jego decyzje są nieodwołalne.

W spotkaniach, w których wyznaczony został sędzia główny, jego decyzje w sprawach dotyczących faktów na korcie są ostateczne.

Zawodnicy mają prawo wezwać sędziego naczelnego na kort, jeżeli nie zgadzają się z sędzią głównym co do interpretacji przepisów.

W meczach, w których zostali wyznaczeni sędziowie liniowi, wywołują oni piłki na wyznaczonych im liniach. Jeżeli wyznaczony jest sędzia siatki, on podejmuje decyzje dotyczące siatki (net). Sędzia główny ma prawo zmienić ich decyzje, jeżeli jest pewny, że został popełniony oczywisty błąd. Sędzia główny wywołuje piłki na liniach, na których nie ma sędziów liniowych. Jest on odpowiedzialny także za wszelkie decyzje dotyczące siatki, jeżeli nie ma sędziego siatki.

Jeżeli sędzia liniowy nie jest w stanie wydać decyzji, powinien niezwłocznie zasygnalizować to sędziemu głównemu, który powinien wydać decyzję. Jeżeli sędzia liniowy nie wyda decyzji lub nie ma na tej linii sędziego liniowego, a sędzia główny nie jest w stanie wydać decyzji co do faktu na korcie, punkt musi być powtórzony.

W spotkaniach drużynowych, kiedy sędzia naczelny znajduje się na korcie, jest on także ostatecznym autorytetem co do faktów.

Sędzia główny może w każdym momencie zatrzymać czy zawiesić grę, kiedy uważa to za stosowne lub konieczne.

Sędzia naczelny może również zatrzymać lub zawiesić grę z powodu ciemności, warunków pogody czy stanu kortów. Mecz może być zawieszony z powodu zapadających ciemności tylko po rozegranym secie lub parzystej liczbie gemów w secie. W przypadku zawieszenia spotkania zostaje zachowany wynik i pozycja zawodników na korcie.



Sędzia główny podejmuje decyzje co do zastosowania Kodeksu w związku z naruszeniem zasady ciągłości gry.

*Przypadek 1:* Sędzia główny zarządza powtórzenie punktu (pierwsze podanie) po zmianie decyzji sędziego liniowego, ale odbierający protestuje, mówiąc, że podający ma prawo tylko do drugiego podania, ponieważ pierwsze podanie było złe. Czy można wezwać sędziego naczelnego na kort, aby wydał on decyzję?

*Decyzja:* Tak. Sędzia główny wydaje pierwszą decyzję co do interpretacji przepisów (problemów związanych z interpretacją konkretnych faktów), ale jeżeli zawodnik odwołuje się od jego decyzji, należy wezwać sędziego naczelnego, aby wydał decyzję ostateczną.

*Przypadek 2:* Piłka zostaje wywołana jako zła, zawodnik natomiast twierdzi, że była ona dobra. Czy można wezwać sędziego naczelnego na kort, aby wydał orzeczenie?

*Decyzja:* Nie. Sędzia główny wydaje ostateczne decyzje co do faktów (problemów związanych z tym, co rzeczywiście wydarzyło się na korcie).

*Przypadek 3:* Czy sędzia główny może zmienić decyzję sędziego liniowego po zakończeniu wymiany, jeżeli jego zdaniem w czasie trwania wymiany miała miejsce oczywista pomyłka sędziego liniowego?

*Decyzja:* Nie. Sędzia główny może zmienić decyzję sędziego liniowego tylko niezwłocznie po stwierdzeniu omyłki.

*Przypadek 4:* Sędzia liniowy wywołuje złą piłkę, ale zawodnik twierdzi, że piłka była dobra. Czy sędzia główny może w takim przypadku zmienić decyzję sędziego liniowego?

*Decyzja:* Nie. Sędzia główny nie może zmieniać decyzji sędziego liniowego w wyniku protestu czy odwołania zawodnika.

*Przypadek 5:* Sędzia liniowy wywołuje „aut”. Sędzia główny nie widział jej dokładnie, ale sądzi, że piłka była dobra. Czy może zmienić decyzję sędziego liniowego?

*Decyzja:* Nie. Sędzia główny może zmienić decyzję sędziego liniowego tylko wówczas, jeśli uzna, że decyzja taka była błędna poza wszelkimi wątpliwościami.

*Przypadek 6:* Czy sędzia liniowy może zmienić swoją decyzję po ogłoszeniu wyniku przez sędziego głównego?

*Decyzja:* Tak. Jeżeli sędzia liniowy zda sobie sprawę, że popełnił pomyłkę powinien niezwłocznie ją sprostować, pod warunkiem, że nie będzie to w wyniku protestu czy odwołania zawodnika.

*Przypadek 7:* Sędzia główny lub liniowy wywołuje „aut” i natychmiast zmienia decyzję, wywołując piłkę dobrą. Co należy zrobić?

*Decyzja:* Sędzia główny musi zdecydować, czy wywołanie piłki złej było przeszkodą dla któregoś z zawodników. Jeżeli można było to uznać za przeszkodę, punkt należy powtórzyć, jeżeli nie, zawodnik, który odbił piłkę, wygrywa punkt.

*Przypadek 8:* Piłka zepchnięta przez wiatr wraca na pole przeciwnika, zawodnik, na którego wypada kolej odbicia, sięga ponad siatką i próbuje ją odbić. Jego przeciwnik mu w tym przeszkadza. Jaka jest prawidłowa decyzja?

*Decyzja:* Sędzia główny musi zdecydować, czy zawodnikowi przeszkadzano umyślnie czy niechcący: jeżeli umyślnie, wygrywa on punkt, jeżeli niechcący – powtarzamy punkt.

## **PROCEDURY ROZPATRYWANIA ODWOŁAŃ I PRZESŁUCHAŃ DOTYCZĄCYCH PRZEPISÓW GRY W TENISA**

### **1. Wprowadzenie**

- 1.1. Procedury te zostały zaakceptowane przez Zarząd ITF 17 maja 1998 roku.
- 1.2. Zarząd ITF może uzupełniać, poprawiać i zmieniać „Przepisy gry w tenisa”.

### **2. Cele**

- 2.1. ITF jest prawnym właścicielem „Przepisów gry w tenisa” i zobowiązana jest do:
  - a. zachowania tradycyjnego charakteru i integralności gry w tenisa;
  - b. zachowania technicznej specyfiki gry w tenisa;
  - c. wprowadzania udoskonaleń, które pozwolą zachować ducha współzawodnictwa w tym sporcie;
  - d. zapewnienia uczciwego przebiegu zawodów.
- 2.2. Aby zapewnić sprawiedliwe, konsekwentne i szybkie rozpatrywanie odwołań i prowadzenie przesłuchań dotyczących „Przepisów gry w tenisa”, stosowane są poniższe procedury.

### **3. Zakres**

- 3.1. Procedury te stosowane są do przepisów:
  - a. Przepis 1: Kort
  - b. Przepis 2: Rakieta
  - c. Przepis 3: Piłka
  - d. Załącznik I i II do „Przepisów gry w tenisa”.
  - e. Jakiegokolwiek inne przepisy gry w tenisa, zgodnie z decyzją ITF.

### **4. Struktura**

- 4.1. Zgodnie z tymi procedurami decyzje są podejmowane przez Komisję Orzekającą.
- 4.2. Decyzje te są ostateczne, z wyjątkiem prawa do odwołania do Trybunału Apelacyjnego zgodnie z tymi procedurami.

### **5. Zastosowanie**

- 5.1. Orzeczenia będą wydawane po:
  - a. przedstawieniu wniosku Zarządu;

- b. otrzymaniu podania o rozpatrzenie sprawy, złożonego zgodnie z procedurami opisanymi poniżej.

## **6. Powoływanie i skład Komisji Orzekających**

- 6.1. Komisje Orzekające powoływane są przez Prezesa ITF lub osobę przez niego wyznaczoną i składają się z takiej liczby członków, jaka zostanie określona przez Prezesa lub osobę przez niego wyznaczoną.
- 6.2. Jeżeli do Komisji Orzekającej powołana jest więcej, niż jedna osoba, Komisja nominuje na Przewodniczącego jednego ze swoich członków.
- 6.3. Przewodniczący ma prawo ustalania procedur przed i w czasie rozpatrywania podań lub przesłuchań prowadzonych przez Komisję Orzekającą.

## **7. Proponowane orzeczenia Komisji Orzekającej**

- 7.1. Szczegóły każdego orzeczenia wydanego na wniosek Zarządu mogą być przekazane każdej osobie działającej w dobrej wierze lub zawodnikom, producentom sprzętu, związkom narodowym czy ich członkom zainteresowanym proponowanym orzeczeniem.
- 7.2. Osoba poinformowana w ten sposób otrzyma rozsądny okres czasu na przedstawienie komentarzy, prośby o informacje, czy złożenie protestu w związku z tym orzeczeniem do Prezesa ITF lub osoby przez niego wyznaczonej.

## **8. Podanie o wydanie orzeczenia**

- 8.1. Podanie o wydanie orzeczenia może być wniesione w dobrej wierze przez każdą osobę zainteresowaną wydaniem decyzji, włącznie z zawodnikami, producentami sprzętu, narodowymi związkami czy ich członkami.
- 8.2. Podanie o wydanie orzeczenia musi być wniesione do Prezesa na piśmie.
- 8.3. Aby podanie o wydanie orzeczenia było uzasadnione, musi zawierać następujące podstawowe informacje:
  - a. pełne nazwisko i adres składającego podanie;
  - b. datę podania;
  - c. jasne uzasadnienie powodu prośby o wydanie decyzji;
  - d. wszystkie związane ze sprawą dokumenty dowodowe, na które ma zamiar powołać się w czasie przesłuchania;

- e. jeżeli zdaniem składającego podanie konieczna jest opinia eksperta, powinien dołączyć prośbę o przesłuchanie takiego eksperta - prośba ta musi zawierać nazwisko proponowanego eksperta i wynik ekspertyzy dotyczącej sprawy;
- f. jeżeli podanie dotyczy orzeczenia w sprawie rakiety czy innego sprzętu, prototyp lub egzemplarz rzeczonoego sprzętu muszą być dołączone do podania;
- g. jeżeli zdaniem składającego podanie zachodzą nadzwyczajne lub nietypowe okoliczności, które sprawiają, że orzeczenie powinno być wydane w określonym czasie lub przed określona datą, powinien on dołączyć oświadczenie opisujące nadzwyczajne lub nietypowe okoliczności.

8.4 Jeżeli podanie nie zawiera informacji i (lub) sprzętu, o którym mowa w klauzurze 8.3 (a)-(g) powyżej, Prezes lub osoba przez niego wyznaczona zawiadomi o tym składającego podanie, dając mu rozsądny czas na naprawienie błędu. Jeżeli składający podanie nie zrobi tego w określonym czasie, podanie będzie odrzucone.

## **9. Zwolywanie Komisji Orzekającej**

9.1. Po otrzymaniu uzasadnionego podania lub na wniosek Zarządu, Prezes lub wyznaczona przez niego osoba może zwołać Komisję Orzekającą w celu rozpatrzenia podania lub wniosku.

## **10. Procedury Komisji Orzekającej**

10.1. Przewodniczący Komisji Orzekającej określi odpowiednią formę, procedurę i datę rozpatrzenia podania i/lub przesłuchania.

10.2. Przewodniczący przekaze ustalenia podane powyżej w punkcie 10.1 składającemu podanie i wszystkim osobom czy związkom narodowym, zainteresowanym wydaniem orzeczenia.

10.3. Przewodniczący określi wszystkie kwestie związane z materiałem dowodowym i nie będzie związany prawnymi przepisami dotyczącymi procedur i dopuszczalności materiału dowodowego, o ile rozpatrzenie podania i/lub przesłuchanie będzie prowadzone sprawiedliwie, tak, aby każda ze stron, której ta kwestia dotyczy, miała godziwą możliwość przedstawienia swojej sprawy.

10.4. Zgodnie z tymi procedurami każde rozpatrzenie sprawy i/lub przesłuchanie:

- a. Powinno być niejawne;
- b. Może być odroczone i/lub zawieszona przez Komisję Orzekającą.

- 10.5. Przewodniczący ma prawo czasem dokooptować do Rady Orzekającej dodatkowych członków o specjalnych umiejętnościach lub doświadczeniu w celu rozpatrzenia specyficznych spraw wymagających takich umiejętności lub doświadczenia.
- 10.6. Komisja Orzekająca podejmuje decyzje zwykłą większością głosów. Członkowie nie mogą wstrzymywać się od głosu.
- 10.7. Przewodniczący ma absolutne prawo do wydania nakazu składającemu podanie i/lub innym osobom czy organizacjom komentującym, składającym protest czy żądającym informacji w czasie rozpatrywania sprawy i/lub przesłuchania zwrócenia poniesionych przez Komisję kosztów rozpatrzenia sprawy i/lub kosztów przeprowadzenia testów lub otrzymania raportów związanych ze sprzętem podlegającym orzeczeniu, jakie uważa za stosowne.

## **11. Zawiadomienie**

- 11.1. Po wydaniu decyzji Komisja Orzekająca przekaze zawiadomienie na piśmie składającemu podanie i/lub osobom czy związkom zainteresowanym wydanym orzeczeniem tak szybko, jak to będzie możliwe do przeprowadzenia.
- 11.2. Takie pisemne zawiadomienie powinno zawierać streszczenie uzasadnienia decyzji Komisji orzekającej.
- 11.3. Decyzja Komisji Orzekającej jest wiążąca w dniu przekazania pisemnego zawiadomienia bądź w innym dniu, ustalonym przez Komisję Orzekającą.

## **12. Zastosowanie aktualnych „Przepisów gry w tenisa”**

- 12.1. Zgodnie z uprawnieniami Komisji Orzekającej do wydawania tymczasowych orzeczeń, aktualne „Przepisy gry w tenisa” są stosowane do czasu zakończenia rozpatrzenia sprawy i/lub przesłuchania przez Komisję Orzekającą i wydania przez nią decyzji.
- 12.2. Przed lub w czasie rozpatrzenia sprawy i/lub przesłuchania, Przewodniczący Komisji Orzekającej może wydać takie zarządzenia, jakie uważa za konieczne dla wejścia w życie „Przepisów gry w tenisa” i procedur, włącznie z wydaniem orzeczeń tymczasowych.
- 12.3. Takie tymczasowe orzeczenia mogą zawierać zakaz używania jakiegoś sprzętu w turniejach rozgrywanych zgodnie z „Przepisami gry w tenisa”, zawieszając

orzeczenie Komisji co do zgodności sprzętu z wymaganiami podanymi w „Przepisach gry w tenisa”.

### **13. Powoływanie i skład Trybunałów Apelacyjnych**

- 13.1. Trybunały Apelacyjne powoływane są przez Prezesa lub osobę przez niego wyznaczoną spośród członków Zarządu/Komisji Technicznej.
- 13.2. Członek Komisji Orzekającej, który wydał pierwotne orzeczenie, nie może być członkiem Trybunału Apelacyjnego.
- 13.3. W skład Trybunału Apelacyjnego może wchodzić tylu członków, ilu powoła Prezes lub osoba przez niego wyznaczona, ale nie mniej, niż trzech.
- 13.4. Trybunał Apelacyjny nominuje na Przewodniczącego jedną osobę spośród swoich członków.
- 13.5. Przewodniczący ma prawo określać procedury przed i w czasie przesłuchania apelacyjnego.

### **14. Wniesienie apelacji**

- 14.1. Składający podanie (lub osoba czy związek zainteresowany orzeczeniem i przedstawiający komentarze, zastrzeżenia czy zapytania związane ze sprawą) może wnieść apelację od decyzji Komisji Orzekającej.
- 14.2. Aby była uzasadniona, apelacja musi:
  - a. Być skierowana na piśmie do Przewodniczącego komisji Orzekającej, która wydała orzeczenie nie później, niż 45 dni po ogłoszeniu decyzji;
  - b. Zawierać szczegóły orzeczenia, przeciwko któremu wnoszona jest apelacja;
  - c. Musi zawierać pełne uzasadnienie apelacji.
- 14.3. Po otrzymaniu uzasadnionej apelacji Przewodniczący Komisji Orzekającej, która wydała pierwotną decyzję, może zażądać od wnoszącego apelację wpłacenia rozsądnej kaucji za apelację. Kaucja ta zostanie zwrócona składającemu apelację, jeżeli wygra sprawę.

### **15. Zwolywanie Trybunału Apelacyjnego**

- 15.1. Prezes lub osoba przez niego wyznaczona zwołuje Trybunał Apelacyjny po wpłaceniu kaucji przez wnoszącego apelację.

## **16. Procedury Trybunału Apelacyjnego**

- 16.1. Trybunał apelacyjny i jego Przewodniczący przestrzegają procedur i prowadzą przesłuchania zgodnie z tym, co przedstawiono w sekcjach 10, 11 i 12.
- 16.2. Orzeczenie Trybunału Apelacyjnego obowiązuje w dniu zawiadomienia wnoszącego apelację lub w innym dniu, ustalonym przez Trybunał Apelacyjny.

## **17. Postanowienia ogólne**

- 17.1. Jeżeli Komisja Orzekająca składa się tylko z jednego członka, osoba ta pełni obowiązki Przewodniczącego i jest odpowiedzialna za prowadzenie przesłuchań oraz określa procedury obowiązujące przed i w czasie rozpatrywania sprawy i/lub przesłuchania.
- 17.2. Wszystkie rozpatrywania podań i /lub przesłuchania są prowadzone w języku angielskim. Jeżeli składający podanie i/lub inne osoby czy organizacje przedstawiające komentarze czy obiekcje lub żądające informacji nie mówią po angielsku, na przesłuchaniu musi być obecny tłumacz. O ile to możliwe, tłumacz musi być neutralny.
- 17.3. Komisja Orzekająca lub Trybunał Apelacyjny mogą publikować streszczenia swoich orzeczeń.
- 17.4. Zgodnie z tymi procedurami wszelkie zawiadomienia muszą być na piśmie.
- 17.5. Zgodnie z tymi procedurami wszelkie zawiadomienia są uważane za ogłoszone z dniem, w którym zostały przekazane składającemu podanie i innym stronom w tej sprawie.
- 17.6. Komisja Orzekająca ma prawo odrzucenia podania, jeśli według jej racjonalnej opinii podanie jest w znacznym stopniu podobne do podania czy wniosku, które Komisja Orzekająca rozpatrzyła i wydała decyzję i/lub orzeczenie w okresie 36 miesięcy poprzedzającym złożenie podania.



## PLAN KORTU

