



# REGELSAMLING

---

## Svensk tennis



# REGELSAMLING 2011

I avvaktan på en helt reviderad Tävlingshandbok som beräknas vara klar i slutet av 2012 presenteras här några avsnitt som berör Tennisspelets regler, reglernas tillämpande i Svensk tennis samt Tävlingsorganisation och funktionärernas roll.

## SVENSKA TENNISFÖRBUNDET

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

### Avsnitt 1 Tennisspelets Regler

#### 1.1 Tennisspelets Regler

Regler i Rullstolstennis

Ändringar i Tennisspelets Regler

Appendix I: Bollen, Spelunderlag

Appendix II: Racketen

Appendix III: Reklam

Appendix IV: Alternativa sätt att räkna

Appendix V: Tennisfunktionärernas ansvar och roller

Appendix VI: Officiella tävlingar för juniorer 10 år och yngre

Appendix VII: Procedur för översyn av Tennisspelets regler, Markering av en tennisbana

### Avsnitt 2 Kompletterande Spelregler

#### 2.1 Deltagande i tävling

#### 2.2 Svenska tillämpningsbestämmelser

#### 2.3 Spelarkoden

-----

### Avsnitt 8 Tävlingsorganisation och Tävlingsfunktionärer

#### 8.1 Organisationskommitté

#### 8.2 Tävlingsfunktionärer

#### 8.3 Inbjudan till tävling

### Utrop för domare

# 1.TENNISPELETS REGLER

*Gäller från 2011 -01-01*

*SvTF kommentar:*

- *Området innanför linjerna (för singel- resp. dubbelspel) betecknas bana (ej plan).*
- *SvTF kommentarer ger kompletterande anvisningar för svenska tävlingar och/eller hänvisar till de mer detaljerade bestämmelser som finns i Avsnitt 2, Kompletterande Spelregler.*

**Anm:** Om ej annat anges omfattas såväl herr- som damtennis.

## Regel 1: Banan

Banan är en rektangel, 23,77 m lång och för singelspel 8,23 m bred. För dubbelspel är banan 10,97 m bred.

Banan delas längs mitten av ett nät som bärs upp av en vajer som löper över eller är fäst vid två nätstolpar på 1,07 m höjd. Nätet ska helt fylla utrymmet mellan de två nätstolparna och måste ha tillräckligt små maskor så att bollen inte kan passera igenom. Nätets höjd är 0,914 m i mitten där det hålls ned av en rem. Ett band täcker vajern och den övre delen av nätet. Remmen och bandet skall vara helt vita.

- Vajerns diameter får högst vara 0,8 cm
- Remmens bredd får högst vara 5 cm.
- Bandet får vara 5 - 6,35 cm brett på vardera sidan.

För dubbelspel skall nätstolparnas centrum vara 0,914 m utanför dubbelbanan på vardera sidan.

För singelspel skall nätstolparnas centrum vara 0,914 m utanför singelbanan på vardera sidan. Om ett dubbelnät används skall nätet hållas uppe av två singelstolpar på 1,07 m höjd och placerade 0,914 m utanför singelbanan på vardera sidan.

- Nätstolparna får högst vara 15 cm breda eller 15 cm i diameter.
- Singelstolparna får vara högst 7,5 cm breda eller 7,5 cm i diameter.
- Nätstolparna och singelstolparna får inte sticka upp mer än 2,5 cm över vajern.

Linjerna som begränsar banan på längden kallas baslinjer och linjerna längs sidan av banan kallas sidlinjer.

Två linjer dras mellan sidlinjerna för singel, 6,40 m från och parallellt med nätet på vardera banhalvan. Dessa linjer kallas servelinjer. På vardera sidan nätet delar servemittlinjerna ytan mellan servelinjerna och nätet i två lika delar, som benämns serverrutor. Servemittlinjen dras parallellt med singelsidlinjerna och halvvägs mellan dem.

Baslinjerna delas på mitten av ett mittmärke av 10 cm längd som dras in i banan, parallellt med sidlinjerna.

- Servemittlinjen och mittmärkena skall vara 5 cm breda.
- Övriga linjer skall vara mellan 2,5 och 5 cm breda med undantag av baslinjerna som får vara upp till 10 cm breda.

Alla mätningar skall göras till linjernas utsida och alla banans linjer skall ha samma färg och stå i tydlig kontrast med färgen på banytan.

Ingen reklam får förekomma på banan, nätet, remmen, bandet, nätstolparna och singelstolparna förutom på det sätt som regleras i Appendix III.

## Regel 2: Fasta tillbehör

Banans fasta tillbehör omfattar bak- och sidoväggar eller stängsel, åskådare, läktare och åskådarstolar, alla andra anordningar runt och över banan, huvuddomaren, linjedomare, nät-domare och bollkallar i deras arbetspositioner.

För singelspel med dubbelnät och singelstolpar räknas nätstolparna och delar av nätet utanför singelstolparna som fasta tillbehör och är inte del av nätstolparna eller nätet.

## Regel 3: Bollen

Bollar, som godkänns för spel enligt Tennisspelets Regler måste överensstämma med specifikationerna i Appendix I.

Internationella Tennisförbundet (ITF) beslutar i frågor om en boll eller prototyp överensstämmer med Appendix I eller av annat skäl är godkänd eller ej för spel. Ett sådant beslut kan fattas till följd av ITF:s eget initiativ, eller efter ansökan av någon med ett reellt intresse därav inklusive spelare, tillverkare, nationellt förbund eller dess medlemmar. Beslut och tillämpningsföreskrifter ska göras i enlighet med gällande *”Review and Hearing Procedures of the International Tennis Federation”*.

Tävlingsarrangörer måste före en tävling meddela:

- a. Det antal bollar som ska användas för spel (2, 3, 4 eller 6)
- b. Om, och i så fall hur ofta, bollarna ska bytas.

Bollbyte sker i förekommande fall antingen:

- i. Efter ett fastställt udda antal game, i vilket fall det första bollbytet ska äga rum två game tidigare än under resten av matchen för att kompensera för inbollningen. Ett tiebreakgame räknas som ett game vad avser bollbyten. Bollbyte ska inte ske inför ett tiebreakgame. I sådant fall uppskjuts bollbytet till början av andra gamet i nästa set; eller
- ii. I början av ett set.

Om en boll i spel går sönder ska poängen spelas om.

***Kvistigt fall 1:*** Om en boll är mjuk i slutet av en poäng, ska den då spelas om?

***Beslut:*** Om bollen är mjuk, men inte sönder, ska poängen inte spelas om.

***Anm:*** Bollar som används i en tävling som spelas enligt Tennisspelets Regler måste finnas upptagen på den officiella förteckning av godkända bollar som publiceras av Internationella Tennisförbundet.

*SvTF kommentar:* För tillämpningar av regel 3: se Avsnitt 2.2 Svenska tillämpningsbestämmelser.

## Regel 4: Racketen

Racketar som är godkända för spel enligt Tennisspelets Regler måste överensstämma med specifikationskraven i Appendix II.

Internationella Tennisförbundet är beslutande organ vid frågor som rör godkännandet av racketar eller prototyper i enlighet med Appendix II och om dessa får användas för spel. Sådana bedömningar kan göras på ITF:s eget initiativ eller efter ansökan av part som har

reellt intresse därav, såsom spelare, tillverkare eller Nationellt Tennisförbund. Bedömningar och ansökningar skall göras i enlighet med "Review and Hearing Procedures of the International Tennis Federation".

**Kvistigt fall 1 :** Är det tillåtet att ha mer än en omgång strängar på rackethuvudet?

*Beslut: Nej. Enligt regeln får bara en omgång strängar finnas (se Appendix II).*

**Kvistigt fall 2:** Är det strängade mönstret på racketen att anses som likformigt och platt om strängarna ligger i mer än ett plan?

*Beslut: Nej.*

**Kvistigt fall 3 :** Får vibrationsdämpare placeras på den strängade ytan och i så fall var?

*Beslut: Ja, men de får bara placeras utanför mönstret av korsade strängar.*

**Kvistigt fall 4:** Av misstag går en sena i den ene spelarens racket av mitt under en poäng. Får spelaren fortsätta spela ytterligare poäng med denna racket?

*Beslut: Ja, utom i de fall det uttryckligen förbjudits av organisatorerna.*

**Kvistigt fall 5 :** Får en spelare använda mer än en racket vid något tillfälle under spel?

*Beslut: Nej.*

**Kvistigt fall 6 :** Får ett batteri som påverkar spelkaraktären byggas in i en racket?

*Beslut: Nej. Batterier är förbjudna eftersom de är energikällor på samma sätt som solceller och andra liknande anordningar.*

## **Regel 5: Poäng i ett game**

### **a. Vanligt game**

I ett vanligt game benämns poängen som följer där servarens poäng anges först:

- Ingen poäng: "Noll"
- Första poängen: "15"
- Andra poängen: "30"
- Tredje poängen: "40"
- Fjärde poängen : "Game"

Om båda spelarna/lagen har vunnit tre poäng, är ställningen "40 - lika". Efter "40 - lika" blir ställningen "fördel" för den spelare/det lag som vunnit följande poäng. Om samma spelare/lag vinner även nästa poäng vinner de även gamet. Om däremot motståndarna vinner nästa poäng blir ställningen "lika". En spelare/ett lag behöver vinna två poäng efter varandra direkt efter "40 - lika" eller "lika" för att vinna ett game.

### **b. Tiebreakgame**

I ett tiebreakgame räknas poängen "noll", "1", "2", "3" etc. Spelaren eller laget som först vinner sju poäng vinner gamet och setet, under förutsättning att det är med en marginal av två poäng över motståndaren/motståndarna. Vid behov fortsätter tiebreakgamet till dess denna marginal är uppnådd.

Den spelare som står i tur att serva, skall serva första poängen i tiebreaket. De följande två poängen skall servas av motståndaren (i dubbel av den i motståndarlaget som står i tur att serva). Efter detta skall varje spelare/lag turas om och serva två poäng var till dess

tiebreakgamet är slut (i dubbel skall serveordningen inom laget behållas som tidigare under setet).

Den spelare/det lag som stod i tur att serva först i tiebreakgamet skall vara mottagare i första gamet i följande set.

Andra godkända alternativa metoder för poängräkning finns i Appendix IV.

*SvTF kommentar: För räkneshystem vid svenska tävlingar: se Avsnitt 2.2 Svenska tillämpningsbestämmelser.*

## Regel 6: Setvinst

Det finns olika former för poängräkningen i ett set. De två vanligaste är "långt set" och "tiebreakset". Båda dessa är godkända, men vilket som ska användas måste meddelas i förväg. Om tiebreakset används måste det också meddelas om detta används även i avgörande set eller om avgörande set spelas som ett "långt set".

### a. Långt set

Spelaren/laget som först vinner sex game vinner setet förutsatt att det är med en marginal av två game över motståndaren/motståndarna. Om det behövs skall setet fortsätta till dess denna marginal har uppnåtts.

### b. Tiebreakset

Spelaren/laget som först vinner sex game vinner setet, förutsatt att det är med en marginal av två game över motståndaren/motståndarna. Om ställningen blir sex lika skall ett tiebreakgame spelas.

Andra godkända metoder för poängräkning finns i Appendix IV.

## Regel 7: Matchvinst

En match kan spelas i bäst av tre set (spelaren/laget behöver vinna två set för att vinna matchen) eller i bäst av fem set (spelaren/laget behöver vinna tre set för att vinna matchen).

Andra godkända metoder för poängräkning finns i Appendix IV.

*SvTF kommentar: För tillämpning av Regel 7: se Avsnitt 2.2 Svenska tillämpningsbestämmelser.*

## Regel 8: Servare och mottagare

Spelarna/lagen skall stå på olika sidor av nätet. Servaren är den spelare som sätter bollen i spel för första poängen. Mottagaren är den spelare som ska returnera serven.

**Kvistigt fall:** Är det tillåtet för mottagaren att stå utanför banans linjer?

**Beslut:** Ja. Mottagaren får stå var som helst innanför eller utanför linjerna på sin sida av nätet.

## Regel 9: Val av sida och serve

Val av sida och valet av att bli servare eller mottagare i det första gamet skall avgöras genom lottning före inbollningen. Spelaren/laget som vinner lotten får välja:

- a. Att vara servare eller mottagare i matchens första game, och i så fall får motståndaren/motståndarna välja sida i det första gamet i matchen; eller

- b. Sida av banan för första gamet i matchen, och i så fall ska motståndaren/motståndarna välja att bli servare eller mottagare i matchens första game; eller
- c. Att motståndaren/motståndarna väljer ett av alternativen ovan.

***Kvistigt fall 1:*** Har båda spelarna/lagen rätt till nya val om inbollningen stoppats och spelarna lämnat banan?

***Beslut:*** Ja. Resultatet av lottningen kvarstår, men båda spelarna/lagen har rätt att ändra sina val.

## **Regel 10: Sidbyte**

Spelarna skall byta sida efter första, tredje och därefter följande udda antal spelade game i varje set. Spelarna skall också byta sida efter varje set om inte setet slutar efter ett jämnt antal spelade game i vilket fall sidbytet sker efter första gamet i följande set.

I ett tiebreakgame sker sidbyte efter var sjätte poäng.

*Andra godkända metoder för sidbyte finns i Appendix IV.*

## **Regel 11: Boll i spel**

Om inte serven bedöms vara fel (felseve) eller nätserve, är bollen i spel från det ögonblick då servaren slår serven till dess poängen har avgjorts.

## **Regel 12: Boll som vidrör en linje**

En boll som vidrör en linje skall bedömas som om den träffat banan innanför den linjen.

## **Regel 13: Boll som vidrör ett fast tillbehör**

Om en boll i spel vidrör ett fast tillbehör efter att den har studsats på rätt del av banan vinner spelaren som slog bollen poängen. Om en boll i spel träffar ett fast tillbehör innan den studsats förlorar spelaren som slog bollen poängen.

## **Regel 14: Serveordning**

Efter varje avslutat vanligt game, blir mottagaren servare och servaren mottagare i följande game.

I dubbel skall laget som ska serva i matchens första game bestämma vilken av spelarna som skall serva första gamet. På motsvarande sätt skall inför andra gamet bestämmas vilken i det andra laget som skall serva i det gamet. Medspelaren till första gamets servare skall serva i tredje gamet och medspelaren till den som servade i det andra gamet skall serva i det fjärde gamet. Denna ordning skall gälla setet ut.

## **Regel 15: Mottagarordning i dubbel**

Laget som skall vara mottagare i det första gamet i ett set skall bestämma vilken spelare som ska ta emot gamets första poäng. På motsvarande sätt, skall inför andra gamets början motståndarlaget bestämma vilken av spelarna som skall ta emot första poängen i gamet. Mottagarens partner i första poängen skall vara mottagare i andra poängen, och denna mottagarordning ska kvarstå till dess gamet och setet är slut.

Efter att mottagaren har returnerat bollen får vilken som helst av spelarna i respektive lag slå bollen.

**Kvistigt fall:** Får en av spelarna i ett dubbellag spela ensam mot motståndarna?

Beslut: Nej.

## Regel 16: Servens utförande

Innan serverörelsen påbörjas skall servaren stå med båda fötterna bakom (dvs. längre från nätet än) baslinjen och inom den tänkta förlängningen av mittmärket och sidlinjen.

Servaren skall sedan kasta upp/släppa bollen med handen i vilken riktning som helst och slå bollen med racketen innan bollen når marken. Serverörelsen är komplett i det ögonblick spelarens racket träffar eller missar bollen. En spelare som bara kan använda en arm får använda racketen för att kasta upp/släppa bollen.

## Regel 17: Serven

I ett vanligt game skall servaren för varje poäng alternera mellan att stå bakom höger och vänster sida av mittmärket. Första poängen i varje game skall servas från höger sida av mittmärket.

I ett tiebreakgame skall serven för varje poäng alterneras mellan höger och vänster sida om mittmärket. Första poängen i gamet skall servas från höger sida av mittmärket.

Serven skall slås över nät och träffa serverutan på diagonalt motsatt sida innan mottagaren returnerar bollen.

## Regel 18: Fottfel

Under serverörelsen får servaren inte:

- a. Byta ställning genom att gå eller springa, men mindre rörelser av fötterna är tillåtna; eller
- b. Vidröra baslinjen eller området innanför baslinjen med någon fot; eller
- c. Vidröra området utanför den tänkta förlängningen av sidlinjen med någon fot; eller
- d. Vidröra den tänkta förlängningen av mittmärket med någon fot.

Om servaren bryter mot denna regel är det "fottfel".

**Kvistigt fall 1:** I en singelmatch, får servaren stå bakom den del av baslinjen som är mellan singel- och dubbelsidlinjen?

Beslut: Nej.

**Kvistigt fall 2:** Får servaren ha en eller båda fötterna i luften?

Beslut: Ja.

## Regel 19: Felserve

Serven är fel om:

- a. Servaren bryter mot regel 16, 17, eller 18; eller
- b. Servaren missar bollen vid försök att slå den; eller
- c. Den servade bollen träffar ett fast tillbehör, singelstolpe eller nätstolpe innan den träffar marken; eller
- d. Den servade bollen träffar servaren eller servarens medspelare, eller något som servaren eller dennes medspelare har på sig eller bär.



**Kvistigt fall 1:** Efter att ha kastat upp en boll för att serva bestämmer sig servaren för att inte slå serven utan fångar bollen istället. Är detta en felserve?

**Beslut:** Nej. En spelare som kastar upp bollen och sedan bestämmer sig för att inte slå bollen får fånga bollen med handen, racketen eller låta bollen studsas.

**Kvistigt fall 2:** Under en singelmatch spelad på en bana med nätstolpar och singelstolpar, träffar den servade bollen en singelstolpe och går därefter in i rätt serveruta. Är detta en felserve?

**Beslut:** Ja.

## **Regel 20: Andraserve**

Om förstaserven är fel, skall servaren serva igen utan dröjsmål och från samma sida av mittmärket som förstaserven slogs, om inte denna slogs från fel sida av mittmärket.

## **Regel 21: När serven skall slås och mottagaren skall vara redo**

Servaren skall inte serva förrän mottagaren är redo. Mottagaren skall dock följa servarens takt, om denna är rimlig, och skall vara redo att ta emot serven rimlig tid efter att servaren är beredd.

En mottagare som försöker returnera serven skall anses vara redo. Om mottagaren inte är redo kan inte felserve dömas.

## **Regel 22: Ogiltig serve**

Serven är ogiltig om:

- a. Den servade bollen vidrör nätet, remmen, bandet men för övrigt är rätt; eller efter att ha vidrört nätet, remmen eller bandet vidrör mottagaren eller dennes medspelare eller något de har på sig eller bär innan bollen träffar marken; eller
- b. Bollen servas när mottagaren inte är redo.

En ogiltig serve räknas inte och servaren skall slå en ny serve. En ogiltig serve upphäver inte en tidigare felserve.

*Alternativa regler för nätserve finns i Appendix IV.*

## **Regel 23: Omspel av poäng**

Alltid när poängen spelas om, utom vid en ogiltig andraserve, skall hela poängen spelas om.

**Kvistigt fall:** När en boll är i spel rullar en annan boll in på banan. Omspel döms. Servaren har tidigare slagit förstaserven fel. Får servaren nu en förstaserve eller en andraserve?

**Beslut:** Förstaserve. Hela poängen spelas om.

## **Regel 24: Spelare förlorar poäng**

Poängen förloras om:

- a. Spelaren slår två felservar efter varandra; eller
- b. Spelaren inte returnerar en boll i spel innan den studsats två gånger efter varandra; eller

- c. Spelaren returnerar en boll i spel så att den träffar ett föremål eller marken utanför banan; eller
- d. Spelaren returnerar en boll i spel så att den träffar ett fast tillbehör innan den studsar; eller
- e. Mottagaren returnerar serven innan den studsar; eller
- f. Spelaren medvetet bär eller fångar en boll i spel på racketen eller medvetet vidrör den med racketen mer än en gång; eller
- g. Spelaren eller racketen, vare sig den är i spelarens hand eller inte, eller någonting som spelaren har på sig eller bär vidrör nätet, nätstolpen/singelstolpen, vajern, remmen eller bandet eller motståndarens sida av banan när som helst medan bollen är i spel; eller
- h. Spelaren slår till bollen innan den har passerat nätet; eller
- i. En boll i spel vidrör spelaren eller något som spelaren har på sig eller bär, förutom racketen; eller
- j. En boll i spel träffar racketen när spelaren inte håller i den; eller
- k. Spelaren medvetet och materiellt förändrar racketens form medan bollen är i spel; eller
- l. I dubbel, båda spelarna vidrör bollen när de ska returnera den.

**Kvistigt fall 1:** Efter en förstaserve flyger racketen ur servarens hand och vidrör nätet innan bollen har studsat. Är detta en felserve eller förlorar servaren poängen?

**Beslut:** Servaren förlorar poängen eftersom racketen vidrör nätet medan bollen är i spel.

**Kvistigt fall 2:** Efter att servaren har slagit en förstaserve, flyger racketen ur servarens hand och vidrör nätet efter det att bollen har studsat utanför rätt serveruta. Är detta en felserve eller förlorar servaren poängen?

**Beslut:** Detta är en felserve eftersom racketen vidrörde nätet när bollen inte längre var i spel.

**Kvistigt fall 3:** I en dubbelmatch vidrör mottagarens partner nätet innan den servade bollen studsar utanför rätt serveruta. Vad är rätt beslut?

**Beslut:** Mottagarlaget förlorar poängen eftersom mottagarens partner vidrörde nätet medan bollen var i spel.

**Kvistigt fall 4:** Förlorar spelaren poängen om en tänkt förlängning av nätet passeras före eller efter det att bollen slagits till?

**Beslut:** Spelaren förlorar inte poängen i något av fallen, förutsatt att motståndarens del av banan (innanför linjerna) inte vidrörs.

**Kvistigt fall 5:** Får en spelare hoppa över nätet och in på motståndarens sida av banan medan bollen är i spel?

**Beslut:** Nej. Spelaren förlorar poängen.

**Kvistigt fall 6:** En spelare kastar racketen mot en boll i spel. Både racketen och bollen landar på motståndarens sida av banan och denne når inte bollen. Vem vinner poängen?

**Beslut:** Spelaren som kastade racketen förlorar poängen.

**Kvistigt fall 7:** En serve träffar mottagaren, eller i dubbel mottagarens partner, innan den träffar marken. Vem vinner poängen?

**Beslut:** Servaren vinner poängen om det inte är en nätserve.

**Kvistigt fall 8:** En spelare som står utanför banan slår till bollen eller fångar den innan den studsar och hävdar att han/hon ska vinna poängen eftersom bollen tydligt var på väg ut.

**Beslut:** Spelaren förlorar poängen, om inte slaget gick in i vilket fall poängen fortsätter.

## Regel 25: Giltig retur

En retur är giltig om:

- a. Bollen vidrör nätet, nätstolpen/singelstolpen, vajern, remmen eller bandet, under förutsättning att den passerar över dessa och träffar marken innanför rätt del av banan utom som anges i regel 2 och 24 (d); eller
- b. Efter att en boll i spel har träffat banan på rätt sida av nätet och därefter, genom skruv eller vind kommit tillbaka över nätet och spelaren som står i tur att slå böjer sig över nätet och slår bollen mot rätt del av banan under förutsättning av att regel 24 ej överträds; eller
- c. Bollen slås på utsidan av nätstolpen, över eller under nätets höjd, även om den vidrör nätstolpen, under förutsättning att den träffar rätt del av banan; utom som anges i Regel 2 och 24 (d); eller
- d. Bollen slås under vajern mellan singelstolpen och nätstolpen utan att vidröra vare sig nät, vajer eller singel/nätstolpe och därefter träffar rätt del av banan; eller
- e. Racketen passerar över nätet efter det att spelaren har slagit till bollen på den egna sidan av nätet och bollen träffar rätt del av banan; eller
- f. Spelaren slår en boll, som träffar en annan boll som ligger i rätt del av banan.

**Kvistigt fall 1:** En spelare slår en boll som träffar en singelstolpe och därefter rätt del av banan. Är bollen giltig?

**Beslut:** Ja. Men om det är en serve som träffar singelstolpen är det en felserve.

**Kvistigt fall 2:** En boll i spel träffar en boll som ligger i rätt del av banan. Vad är rätt beslut?

**Beslut:** Spelet fortsätter. Om det inte är säkert att rätt boll returnerats skall poängen spelas om.

## Regel 26: Störning eller hinder

Om en spelare under poängen blir störd eller hindrad genom ett avsiktligt agerande av motståndaren/motståndarna, vinner spelaren poängen.

Om spelaren däremot blir störd eller hindrad av ett oavsiktligt agerande av motståndaren/motståndarna eller av något utanför spelarens egen kontroll (med undantag av fasta tillbehör) skall poängen spelas om.

**Kvistigt fall 1:** Är ett oavsiktligt dubbelslag att betraktas som en störning?

**Beslut:** Nej. Se även Regel 24 (f).

**Kvistigt fall 2:** En spelare hävdar att han/hon slutade spela eftersom han/hon trodde att motståndaren/motståndarna var hindrad. Är detta ett hinder?

**Beslut:** Nej, spelaren förlorar poängen.

**Kvistigt fall 3:** En boll i spel träffar en fågel som flyger ovanför banan. Är detta ett hinder?

**Beslut:** Ja, poängen skall spelas om.

**Kvistigt fall 4:** En boll eller annat föremål, som låg på spelarens sida av nätet när poängen började, stör spelaren under spelets gång. Är detta ett hinder?

Beslut: Nej.

**Kvistigt fall 5:** Var får servarens partner respektive mottagarens partner stå i dubbel?

Beslut: Servarens partner och mottagarens partner får stå var som helst på sin sida av nätet, innanför eller utanför linjerna som begränsar banan. Om en spelare stör/hindrar motståndaren/motståndarna skall dock regeln om störning/hinder användas.

## Regel 27: Att rätta fel

Som princip gäller: när ett fel med avseende på Tennisspelets Regler upptäcks skall alla spelade poäng gälla. Felen skall rättas till enligt följande:

- a. Under ett vanligt game eller ett tiebreakgame: om en spelare servar från fel sida mittmärket skall felet rättas till omedelbart och spelaren skall serva från rätt sida mittmärket enligt poängställningen. En felserve som slagits innan felet upptäcktes kvarstår.
- b. Under ett vanligt game eller ett tiebreakgame: om spelarna står på fel sida (av nätet) skall felet rättas till omedelbart och servaren skall slå nästa serve från rätt sida enligt poängställningen.
- c. Under ett vanligt game: om en spelare/ett lag servar när det inte är dennes tur, skall felet rättas till så snart det upptäcks. Om ett game har spelats färdigt innan felet upptäcks skall dock den ändrade serveordningen gälla. I detta fall, om bollbyte skall ske efter ett förutbestämt antal game skall detta göras ett game senare än planerat.

En felserve som slagits av fel spelare (i singel) eller fel lag (i dubbel) skall ej räknas. I dubbel, om servarens partner slagit en felserve skall denna felserve räknas.

- d. Under ett tiebreakgame: om en spelare servar vid fel tillfälle och felet upptäcks efter ett jämnt antal poäng, skall detta rättas till omedelbart. Om felet upptäcks efter ett udda antal poäng skall den ändrade serveordningen gälla.

En felserve servad av motståndaren/motståndarna innan felet upptäcktes skall ej räknas. I dubbel, om servarens partner servat en felserve då det ej var dennes tur, skall felserven kvarstå.

- e. Under ett vanligt game eller ett tiebreakgame i dubbel: om det uppstår ett fel i mottagarordningen skall den felaktiga mottagarordningen gälla till dess gamet är slut. I följande game i setet gäller den ursprungliga mottagarordningen.
- f. Vid ställningen 6 - lika i ett set: om av misstag ett tiebreakgame påbörjas trots att det bestämts att ett "långt set" skulle spelas, skall felet rättas till omedelbart om bara en poäng har spelats. Om felet upptäcks efter andra poängen satts i spel skall ett tiebreakgame spelas.
- g. Vid ställningen 6 - lika i ett set: om av misstag ett vanligt game påbörjas trots att det bestämts att ett tiebreakset skulle spelas skall felet rättas till omedelbart om bara en poäng har spelats. Om felet upptäckts efter det att den andra poängen satts i spel skall setet fortsätta som ett "långt set" till dess ställningen når 8 - lika i game (eller ett högre jämnt tal) då ett tiebreakgame ska spelas.

- h. Om av misstag ett långt set eller ett tiebreakset påbörjas trots att det bestämts att avgörande set skulle vara ett avgörande "match tiebreak", skall felet rättas till omedelbart om bara en poäng har spelats. Om felet upptäcks efter att den andra poängen satts i spel skall setet fortsätta antingen till dess en spelare/ett lag vinner tre game (och därmed setet) eller till dess ställningen når 2 - lika i game då ett avgörande match tiebreak skall spelas. Om felet upptäcks först efter att femte gamet har startat skall setet fortsätta som ett tiebreakset (se Appendix IV).
- i. Om ett bollbyte inte sker vid rätt tillfälle skall felet rättas till när spelaren/laget som skulle ha servat med nya bollar ska påbörja sitt nästa servegame. Därefter skall bollbytet ske så att rätt antal game förflyter mellan bollbytena. Bollbyte skall inte ske under ett game.

## **Regel 28: Matchfunktionärer**

Uppgifter och ansvarsområden för matchfunktionärer finns i Appendix V.

## **Regel 29: Spel utan avbrott**

I princip skall spelet pågå utan avbrott från matchens början (när första serve sätts i spel) till dess matchen är avgjord.

- a. Tiden mellan poängen får vara maximalt tjugo (20) sekunder. När spelarna byter sida efter ett game får det gå maximalt nittio (90) sekunder. Efter första gamet i varje set, liksom under tiebreakgame, skall spelarna byta sida utan vila.

Efter varje set följer ett setbreak på maximalt etthundratjugo (120) sekunder. Tiden räknas från att poängen avgörs till dess förstaserven slås för följande poäng.

Organisatörer för professionella tävlingar får ansöka hos ITF om att öka de nittio (90) sekunder som är tillåtna vid sidbyte och de etthundratjugo (120) sekunder som är tillåtna vid setbreak.

- b. Om spelarens kläder, skor eller annan utrustning (utom racketen) går sönder eller behöver bytas av någon anledning som spelaren inte kan råda över, kan spelaren få rimlig extra tid för att åtgärda problemet.
- c. En spelare kan inte få extra tid för att återhämta sig. En spelare som ådrar sig en behandlingsbar skada eller medicinsk åkomma kan få ett avbrott på tre minuter för behandling av denna skada/åkomma. Ett begränsat antal avbrott för toalettbesök/byte av kläder kan också tillåtas om detta meddelas före tävlingen.
- d. Tävlingsarrangörer får tillåta en vilopaus på maximalt tio (10) minuter om detta meddelas före tävlingen. Denna vilopaus inträffar efter tredje set i en match som spelas i bäst av fem set, eller efter andra set i en match som spelas i bäst av tre set.
- e. Inbollningen skall vara maximalt fem (5) minuter om inte annat meddelats av tävlingsarrangören.

*SvTF kommentar: Tillämpning av regel 29 a: se Avsnitt 2.3 Spelarkoden. Tillämpning av Regel 29 b, c, d och e: se Avsnitt 2.2 Svenska tillämpningsbestämmelser*

## **Regel 30: Rådgivning**

Med rådgivning avses kommunikation av instruktioner av något slag, med ord eller tecken till en spelare.

I lagtävlingar där det finns en lagkapten på banan får kaptenen ge råd till spelaren/spelarna i samband med setbreak eller när spelarna byter sida efter ett game,

men inte när spelarna byter sida efter första gamet i ett set eller under ett tiebreakgame. I övrigt är rådgivning ej tillåten.

***Kvistigt fall 1:*** *Får en spelare ta emot råd om detta sker på ett diskret sätt?*

*Beslut: Nej.*

***Kvistigt fall 2:*** *Får en spelare ta emot råd när spelet är avbrutet?*

*Beslut: Ja.*

# REGLER I RULLSTOLSTENNIS

Tennisspelets regler gäller även rullstolstennis med följande undantag:

## a. Tvåstudsregeln

I rullstolstennis får bollen studsas två gånger. Spelaren måste slå tillbaka bollen innan bollen studsats den tredje gången. Den andra studsningen måste inte vara på eller innanför tennisbanans linjer.

## b. Rullstolen

Rullstolen är att anse som en del av kroppen och alla regler som gäller spelarens kropp gäller även för rullstolen.

## c. Serven

- i. Serven skall slås på följande sätt. Omedelbart före serven skall servaren inta en stillastående position. Servaren skall därefter tillåtas ett drag (push) innan bollen slås till.
- ii. Inte under någon del av serverörelsen får servaren med något hjul vidröra någon del av banan annan än den som är bakom baslinjen mellan den tänkta förlängningen av mittmärket och sidlinjen.
- iii. Om spelaren är fysiskt förhindrad att serva konventionellt, får spelaren eller en annan person släppa bollen för spelaren. Samma servemetod måste användas vid varje tillfälle.

## d. Spelaren förlorar poängen

Spelaren förlorar poängen om:

- i. Spelaren inte lyckas returnera bollen innan den har vidrört marken tre gånger; eller
- ii. I strid med regel e) nedan: spelaren använder någon del av sina fötter eller nedre extremiteterna för att bromsa eller stabilisera mot marken eller mot något hjul medan han/hon servar, slår till bollen, vänder eller stannar medan bollen är i spel; eller
- iii. Spelaren lyfter helt från sittdynan när bollen slås till.

## e. Förflyttning av stolen med hjälp av en fot

- i. Om spelaren p.g.a. sitt rörelsehinder inte kan förflytta rullstolen med hjälp av händerna får stolen framföras med hjälp av en (1) fot.
- ii. Även i fall som anges i regel e) i) ovan får inte någon del av spelarens fot vara i kontakt med marken när:
  - a) spelaren för racketen framåt i slagrörelsen eller då racketen träffar bollen; eller
  - b) från serverörelsens början till dess racketen vidrör bollen.
- iii. En spelare som bryter mot denna regel förlorar poängen.

## f. Rullstolstennis och tennis för icke -rörelsehindrade

Då en rullstolsspelare spelar med eller mot en icke-rörelsehindrad spelare i singel eller dubbel gäller Regler för rullstolstennis för rullstolsspelaren medan Tennisspelets regler gäller för icke -rörelsehindrade spelare. Detta innebär att medan rullstolsspelaren får låta bollen studsas två gånger får icke-rörelsehindrade spelare bara låta bollen studsas en gång.

*Anm: Med nedre extremiteterna menas fötterna, benen och skinkorna.*

# Ändringar i Tennisspelets regler

SvTF kommentar: Detta avsnitt i Rules of Tennis beskriver hur ändringar i reglerna initieras och beslutas. Det har inte medtagits här utan återfinns i ITF:s Rules of Tennis.



# APPENDIX I

## BOLLEN

- a. Bollen skall ha en likformig yta av textil och skall vara vit eller gul. Om det finns några sömmar ska dessa vara utan stygn.
- b. Bollen ska överensstämma med dessa bestämmelser och väga mer än 56,0 g och mindre än 59,4 g.
- c. Olika typer av bollar specificeras.

*SvTF kommentar: Det följande avsnittet i Rules of Tennis beskriver de tekniska egenskaper som godkända tennisbollar skall ha och när olika typer av bollar kan användas. Det har inte medtagits här utan återfinns i ITF:s Rules of Tennis. Hur tennisbollar testas beskrivs i ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces.*

## SPELUNDERLAG

*SvTF kommentar: Det följande avsnittet i Rules of Tennis beskriver hur olika underlag bedöms. Det har inte medtagits här utan återfinns i ITF:s Rules of Tennis.*

## APPENDIX II

### RACKETEN

- a. Racketens slagyta skall vara plan och bestå av ett mönster av korsade strängar förenade med ramen och alternativt sammanflätade eller fästa tillsammans där de korsar varandra. Strängningens mönster skall allmänt vara likformigt över hela ytan och får framförallt inte vara glesare i mitten än i någon annan del. Racketen skall vara gjord och strängad så att spelkaraktären blir lika från båda sidorna av racketen. Strängarna får inte ha några fastsatta föremål eller utstående delar andra än sådana som används endast och speciellt för att begränsa eller förebygga slitage och vibration. Dessa föremål måste vara av rimlig storlek och plats för ändamålet.
- b. Racketens ram får vara högst 73,66 cm lång inklusive handtaget. Den får ej vara bredare än 31,75 cm. Slagytan (den strängade ytan) får inte vara större än 39,37 cm i längd och 29,21 cm i bredd.
- c. Ramen, inklusive handtaget, får inte ha några fastsatta föremål eller anordningar andra än sådana som används endast för och speciellt för att begränsa eller förebygga slitage eller vibration eller för att fördela vikten. Sådana föremål eller anordningar skall ha rimlig storlek och placering för ändamålet.
- d. Ramen, inklusive handtaget och strängarna, får inte ha någon anordning som gör det möjligt att under pågående spel om en poäng materiellt ändra racketens form eller viktfördelning i längdriktningen på ett sätt som skulle påverka racketens kraftmoment, eller att medvetet kunna ändra något materiellt som skulle kunna påverka racketens uppträdande. Ingen energikälla som på något sätt påverkar racketens spelkaraktär får byggas in i eller vara faststätt vid racketen.

## APPENDIX III

### REKLAM

1. Reklam får finnas på nätet om den placeras på den del av nätet som är inom 0,914 m från mitten av nätstolparna och den inte negativt påverkar spelförhållandena eller spelarnas synfält.
2. Reklam och andra skyltar får placeras bakom och vid sidan av banan (längs väggar eller staket) om de inte negativt påverkar spelförhållandena eller spelarnas synfält.
3. Reklam och andra skyltar placerade på ytan utanför banans linjer är tillåtna endast om de inte negativt påverkar spelförhållandena eller spelarnas synfält.
4. Förutom det som sägs i (1), (2), och (3) ovan, skall all reklam och annan märkning eller utrustning som placeras på nätet eller bakom eller vid sidan av banan eller på banans yta utanför linjerna ej innehålla vitt eller gult eller andra ljusa färger som kan negativt påverka spelförhållandena eller spelarnas synfält.
5. Reklam och annan märkning eller utrustning är ej tillåten på området innanför linjerna som begränsar banan.

SvTF kommentar: Se vidare Avsnitt 9 Banans reklam, mått och utrustning

## APPENDIX IV

### ALTERNATIVA SÄTT ATT RÄKNA

Följande alternativa räkneshystem får användas :

#### GAMEVINST

##### “No-Ad”

Räkningen i ett ”NoAd”-game är som följer där servarens poäng anges först:

Ingen poäng: “Noll”

Första poängen: “15”

Andra poängen: “30”

Tredje poängen: “40”

Fjärde poängen: “Game”

Om båda spelarna/lagen har vunnit tre poäng, är ställningen “40 - lika” och en avgörande poäng skall spelas. Mottagaren/mottagarna skall bestämma i vilken serveruta de vill ta emot serven. I dubbel får inte spelarna i mottagarlaget byta mottagarruta för den avgörande poängen. Spelaren/laget som vinner denna poäng vinner gamet.

I mixeddubbel skall spelaren av samma kön som servaren ta emot den avgörande poängen. Spelarna i mottagarlaget får inte byta mottagarruta för den avgörande poängen.

#### SETVINST

##### 1. Korta set

Spelaren eller laget som vinner fyra game vinner setet, under förutsättning att det är en marginal av två game över motståndaren/motståndarna. Om ställningen blir 4 – lika skall ett tiebreakgame spelas.

##### 2. Avgörande matchtiebreak (7 poäng)

När ställningen i en match blivit 1 - lika i set, eller 2 - lika i set i en match som spelas i bäst av 5 set, skall ett tiebreakgame spelas för att avgöra matchen. Detta tiebreakgame ersätter avgörande set.

Spelaren/laget som först vinner 7 poäng vinner matchtiebreak och matchen under förutsättning att det är en marginal med två poäng över motståndaren/motståndarna

### 3. Avgörande matchtiebreak (10 poäng)

När ställningen i en match blivit 1 - lika i set, eller 2 - lika i set i en match som spelas i bäst av 5 set , skall ett tiebreakgame spelas för att avgöra matchen. Detta tiebreakgame ersätter avgörande set.

Spelaren/laget som först vinner 10 poäng vinner matchtiebreak och matchen under förutsättning att det är en marginal med två poäng över motståndaren/motståndarna.

**Anm:** När avgörande matchtiebreak ersätter avgörande set:

- Den ursprungliga serveordningen kvarstår (Regel 5 och 14).
- I dubbel får serve- och mottagarordningen ändras inom laget på samma sätt som i början av varje set (Regel 14 och 15).
- Innan ett avgörande matchtiebreak spelas skall det vara ett setbreak på 120 sekunder.
- Bollar skall ej bytas inför ett avgörande matchtiebreak.
- SvTF kommentar: För alternativa sätt att räkna i svenska tävlingar: se Avsnitt 2.2 Svenska tillämpningsbestämmelser.

## ALTERNATIVA REGLER

### Sidbyte (Regel 10):

Detta alternativ till sidbyte i tiebreak får användas:

Under ett tiebreakgame byter spelarna sida efter den första poängen och därefter efter var fjärde poäng.

### Ogiltig serve (Regel 22)

Detta alternativ är spel utan ogiltig serve enligt regel 22 a.

Det innebär att en serve som vidrör nätet, remmen eller bandet är i spel.

SvTF kommentar: För alternativa regler i svenska tävlingar: se Avsnitt 2.2 Svenska tillämpningsbestämmelser.

## APPENDIX V

### MATCHFUNKTIONÄRS ANSVAR OCH ROLLER

Tävlingsledaren ("Referee") har det slutgiltiga avgörandet i alla frågor om tennisspelets regler och dessa beslut kan inte överklagas.

I matcher som spelas med huvuddomare har denne det slutgiltiga avgörandet vad avser faktadomslut (vad som har inträffat).

Spelare som är oenig med huvuddomarens tolkning av Tennisspelets Regler har rätt att be tävlingsledaren komma till banan för ett avgörande.

I matcher med linjedomare och nätdomare skall dessa göra alla bedömningar (även fotfel) avseende deras linje eller nät. Om huvuddomaren är säker på att ett tydligt misstag har begåtts har denne rätt att ändra linjedomarens eller nätdomarens domslut ("overrule"). Huvuddomaren är ansvarig för att döma linjer (och fotfel) och nät då det inte finns linjedomare för en viss linje (eller nät).

En linjedomare som inte kan avgöra ett bollnedslag skall omedelbart göra tecken om detta till huvuddomaren, som då fattar beslut. När linjedomaren inte kan avgöra (eller det inte finns någon linjedomare) och huvuddomaren inte heller kan fatta beslut om bollen var rätt eller fel/ute, skall poängen spelas om.

I lagtävlingar då tävlingsledaren sitter på banan är denne också den som slutgiltigt avgör frågor avseende faktadomslut.

Spelet kan stoppas eller avbrytas när som helst då huvuddomaren anser att det är nödvändigt eller lämpligt.

Tävlingsledaren får också stoppa eller avbryta spel p.g.a. mörker, väder eller ogynnsamma banförhållanden. Om spelet ska avbrytas p.g.a. mörker bör detta göras efter slutet av ett set eller efter ett jämnt antal spelade game i ett set.

Efter ett avbrott skall poängställningen och spelarnas placering på banan kvarstå då spelet återupptas.

Huvuddomaren eller tävlingsledaren skall avgöra frågor avseende oavbrutet spel och rådgivning enligt den för tävlingen gällande Spelarkoden.

**Kvistigt fall 1:** Huvuddomaren ger servaren en ny förstaserve efter en overrule, men mottagaren menar att det bör vara en andraserve eftersom servaren redan hade slagit en felseve. Skall tävlingsledaren kallas till banan för att avgöra fallet?

**Beslut:** Ja. Huvuddomaren gör alltid en tolkning av Tennisspelets Regler grundat på vad som inträffat på banan. Om en spelare motsätter sig denna tolkning skall tävlingsledaren tillkallas och för att avgöra frågan slutgiltigt.

**Kvistigt fall 2:** En boll döms ut, men en spelare anser att bollen var rätt. Får tävlingsledaren tillkallas för att fatta beslut?

**Beslut:** Nej. Huvuddomaren har det slutgiltiga avgörandet avseende faktadomslut.

**Kvistigt fall 3:** Får en huvuddomare göra en "overrule" av en linjedomares beslut efter att poängen färdigspelats om huvuddomaren anser att ett klart misstag begåtts tidigare under poängen?

**Beslut:** Nej. Huvuddomaren får bara göra en overrule omedelbart efter att misstaget begåtts.

**Kvistigt fall 4:** En linjedomare dömer ut en boll varpå spelaren hävdar att bollen var rätt. Får huvuddomaren ändra linjedomarens beslut?

Beslut: Nej. Huvuddomaren får aldrig göra en overrule som resultat av att en spelare protesterar eller vädjar.

**Kvistigt fall 5:** En linjedomare dömer ut en boll. Huvuddomaren såg inte bollen tydligt, men trodde att bollen var rätt. Får huvuddomaren ändra linjedomarens beslut?

Beslut: Nej. Huvuddomaren får enbart ändra ett beslut då denne är säker att ett klart misstag begåtts.

**Kvistigt fall 6:** Får en linjedomare ändra sitt beslut efter det att huvuddomaren har meddelat ställningen?

Beslut: Ja. Om linjedomaren inser sitt misstag skall en rättelse ske så fort som möjligt, förutsatt att det inte sker efter en protest eller vädjan från en spelare.

**Kvistigt fall 7:** Om en huvuddomare eller linjedomare dömer ut en boll och sedan rättar det till att döma in bollen, hur ska detta hanteras?

Beslut: Huvuddomaren måste besluta om det ursprungliga beslutet (att bollen var fel/ute) påverkade spelet. Om det kan betraktas som ett störande moment skall poängen spelas om. Om det inte störde någon av spelarna vinner spelaren som slog bollen poängen.

**Kvistigt fall 8:** En boll i spel blåser tillbaka över nät och spelaren som står i tur att slå bollen böjer sig över nätet för att slå till den (i enlighet med reglerna). Motståndaren/motståndarna hindrar spelaren från att göra detta. Vad är rätt beslut?

Beslut: Huvuddomaren måste avgöra om motståndaren/motståndarna medvetet hindrade spelaren och antingen tilldela den hindrade spelaren poängen eller beordra omspel av poängen.

## Procedurer för kontroll av bollmärke

1. Kontroll av bollmärke kan endast göras på grusbanor.
2. Kontroll av bollmärke, som begärts av en spelare, ska utföras endast om huvuddomaren inte med säkerhet kan avgöra domslutet från stolen efter antingen ett poängavslutande slag eller efter spelare stoppat boll i spel (retur är tillåten men sen måste spelaren stanna/stoppa omedelbart).
3. När huvuddomaren beslutat att utföra kontroll av bollmärke ska han/hon själv gå ner från stolen och utföra kontrollen. Om han/hon inte vet var märket är kan han/hon fråga linjedomaren om hjälp att peka ut rätt märke, men huvuddomaren ska utföra kontrollen själv.
4. Det första domslutet eller huvuddomarens ”overrule” ska alltid gälla om linjedomaren eller huvuddomaren inte kan hitta märket eller märket är oläsligt.
5. När huvuddomaren har hittat och dömt ett bollmärke är beslutet slutgiltigt och kan inte överklagas.
6. I grustennis bör huvuddomaren inte vara för snabb att annonsera ställningen om han/hon inte är säker på det poängavslutande domslutet. Om huvuddomaren är i tvivel bör han/hon vänta med att annonsera ställningen tills han/hon vet att kontroll av bollmärke inte är nödvändig.
7. I dubbel måste den spelaren som begär kontroll av bollmärke göra detta på så sätt att antingen spelet stoppas eller så att huvuddomaren stoppar spelet. Om begäran är gjord till huvuddomaren måste han/hon först bestämma om den gjordes på rätt sätt. Om den var felaktig eller sen ska huvuddomaren förklara det motsatta laget avsiktligt hindrat. *Se regel 26; Störning och hinder.*
8. Om en spelare suddar ut ett bollmärke innan huvuddomaren har gjort sitt slutgiltiga domslut betyder det att spelaren avgör bollmärket till sin motståndares fördel.
9. En spelare som passerar nätet för att titta på ett bollmärke kan straffas för osportsligt uppträdande enligt poängsstraffskalan.



## **Procedurer för "electronic review"**

*SvTF kommentar: Detta avsnitt i Rules of Tennis beskriver procedurer för "electronic review". Det har inte medtagits här utan återfinns i ITF:s Rules of Tennis.*

## APPENDIX VI

### OFFICIELLA TÄVLINGAR FÖR JUNIORER 10 ÅR OCH YNGRE

#### Banor:

Utöver full bana, som beskrivs i Regel 1, kan följande banstorlekar användas för tävlingar för juniorer 10 år och yngre:

- ”Röd” bana, med syfte att användas i tävlingar för juniorer 10 år och yngre, ska vara en rektangel 10,97 – 12,80 m lång, och 4,88 - 6,10 m bred. Näthöjden ska vara 0,800 - 0,838 m vid mitten av nätet.
- ”Orange” bana ska vara en rektangel 17,98 m - 18,29 m lång och 6,40 - 8,23 m bred. Näthöjden ska vara 0,800 – 0,914 m vid mitten av nätet.

#### Bollar:

I tävlingar för juniorer 10 år och yngre ska endast följande bolltyper användas:

- Steg 3 boll (röd). Rekommenderad för spel på ”röd” bana, av spelare i upp till 8 år med en racket upp till 58,4 cm långt.
- Steg 2 boll (orange). Rekommenderad för spel på ”orange” bana av spelare mellan 8 och 10 år med en racket mellan 58,4 cm och 63,5 cm långt.
- Steg 1 boll (grön). Rekommenderad för spel på full bana av avancerade spelare mellan 9 och 10 år med en racket mellan 63,5 cm och 66,0 cm långt.

#### Räknemetoder:

I tävlingar för juniorer 10 år och yngre kan räknemetoderna i Tennisspelets regler och Appendix IV eller förkortade räknemetoder såsom match bestående av ett set, ett match tie-break eller bäst av 3 tie-breakgame (7 eller 10 poäng) användas.

## **APPENDIX VII**

### **PROCEDUR FÖR ÖVERSYN AV TENNISPELETS REGLER**

SvTF kommentar: Detta avsnitt i *Rules of Tennis* beskriver proceduren för översyn av Tennispelets Regler. Det har inte medtagits här utan återfinns i ITF:s *Rules of Tennis*.

### **MARKERING AV EN TENNISBANA**

SvTF kommentar: Detta avsnitt har inte medtagits här utan återfinns i ITF:s *Rules of Tennis*. Vidare hänvisas till Avsnitt 9: Banans reklam, mått och utrustning.

## 2. KOMPLETTERANDE SPELREGLER

*Gäller fr. o. m 2011-01-01.*

### 2.1 Deltagande i tävling

#### Anmälan och deltagande i tävling, mm

Anmälan till individuell tävling görs av spelaren eller hans förening, på sätt som anges i inbjudan.

Anmälan till tävling innebär skyldighet att erlægga föreskriven anmälningsavgift samt att genomföra tävlingen. Anmälan till tävling med huvud- och kvaltävling kan villkoras till att endast gälla huvudtävling.

Anmälningsavgiften får variera mellan olika klasser i en tävling samt mellan huvud och kvaltävling, och skall vara den enda avgift som utgår för spel i tävlingen.

I tävlingar med sign-in som komplement till anmälan, gäller skyldigheten att genomföra tävlingen, för de spelare som är direktkvalificerade till huvud- eller kvaltävlingen på den första lista som publiceras efter anmälningstidens utgång.

I tävlingar med sign-in är samtliga spelare skyldiga att erlægga anmälningsavgift i samband med anmälan. Anmälan kan återkallas innan sign -in tidens början.

Anmälningsavgiften ska återbetalas till spelare som inte är direktkvalificerade till huvud- eller kvaltävling vid detta tillfälle. Spelare som vid detta tillfälle är direktkvalificerade till huvud- eller kvaltävling men som inte signerar-in har inte rätt att återfå sin anmälningsavgift.

I tävlingar utan sign -in, kan anmälan återkallas innan lottning har ägt rum. I sådant fall skall anmälningsavgiften återbetalas.

Skyldigheten att genomföra en tävling gäller såvida spelaren inte drabbats av skada eller sjukdom eller kan lämna annan godtagbar förklaring till att han inte kan genomföra tävlingen.

En spelare som inte kan genomföra en tävling är skyldig att snarast möjligt underrätta tävlingsledaren om sitt förhinder.

En spelare som anmält sig till en tävling men uteblir utan godtagbar förklaring får inte delta i annan tävling under sanktionsperioden för den förra tävlingen.

Spelare som inte fullgör sina skyldigheter enligt ovan, kan av arrangören anmälas för bestraffning enligt RF:s bestämmelser.

#### Spel i två tävlingar

Spelare får i vissa fall anmäla sig till och delta i två tävlingar, som helt eller delvis har sammanfallande spelperioder. Att delta i spel i två tävlingar som till större delen genomförs under samma spelperiod rekommenderas inte av Förbundet.

Anmälan till två samtidiga tävlingar innebär att spelaren är skyldig att fullfölja båda tävlingarna enligt nedan. Ansvar för detta ligger på spelaren. Spelaren är skyldig att vid anmälan informera arrangören om att han deltar i annan tävling, även seriespel eller annan lagtävling, med sammanfallande speldag.

Arrangören har rätt att inte acceptera sådan anmälan, om den bedöms hindra tävlingens genomförande enligt sanktionen eller andra spelares rimliga krav på spelförhållanden.

## **Tävlingar med högst tre sammanfallande speldagar**

I sanktionskategori 2 - 5 får spelare delta i på varandra följande individuella tävlingar där den första tävlingens tre sista dagar är gemensamma med den andra tävlingens inledande speldagar. Spel i den första tävlingen skall prioriteras och har anmälan accepterats är tävlingsledningen i den andra tävlingen skyldig att ta hänsyn till detta.

## **Tävlingar med fyra eller flera sammanfallande speldagar**

För tävlingar med fyra eller fler gemensamma speldagar gäller följande:

### **Sanktionskategori 1**

Spelare som deltar i tävling i sanktionskategori 1, får ej delta i annan tävling under samma spelperiod.

### **Sanktionskategori 2**

Spelare som deltar i tävling i sanktionskategori 2, får ej delta i annan individuell tävling med sammanfallande speldag.

Spel i Svenska Tennisserierna på ordinarie speldag skall alltid prioriteras förutsatt att spelaren angett deltagande i sådant lagspel vid anmälan till den individuella tävlingen.

### **Sanktionskategori 3 - 5**

Spelare får delta i två tävlingar i sanktionskategori 3 - 5.

Spel i Svenska Tennisserierna på ordinarie speldag skall alltid prioriteras förutsatt att spelaren angett deltagande i sådant lagspel vid anmälan till den individuella tävlingen.

## **Prioritering av tävling**

Med prioritering av lagtävling menas att spelare som uttagits att spela i laget skall delta i lagtävlingen och får kräva annan speltid i den individuella tävlingen, förutsatt att han angett deltagande i lagtävling i sin anmälan till den individuella tävlingen och förutsatt att lagtävlingen spelas på ordinarie speldag.

För individuella tävlingar av olika sanktionskategorier gäller att högre kategori har företräde och att spelaren kan kräva annan speltid i den lägre kategorin, förutsatt att han angett deltagande i annan tävling i sin anmälan.

Spelare, som deltar i två samtidiga tävlingar, är alltid skyldig att samarbeta med arrangörerna så att tävlingarna kan genomföras under sanktionerad speltid.

## **Tävlingsfunktionärers beslut**

Spelare som deltar i en tävling ska följa tävlingsfunktionärernas beslut och anvisningar.

Beslut av domare i anslutning till eller under match kan överklagas endast i den mån Tennisspelets Regler (Appendix V) medger detta.

Beslut av matchledare vad avser faktadomslut (t.ex. linjedömning) får inte överklagas till tävlingsledaren. Beslut som rör tolkning av Tennisspelets Regler eller i fall som leder till matchstraff får hänskjutas till prövning av tävlingsledaren, vars beslut är slutgiltigt.

Beslut av tävlingsledare eller biträdande tävlingsledare i anslutning till eller under match kan inte överklagas.

Klagomål mot att tävlingsarrangör inte följt Förbundets bestämmelser för aktuell sanktionskategori eller att tävlingsfunktionär agerat olämpligt eller felaktigt kan anmälas till sanktionsgivande instans av deltagarens förening. Behandling sker i efterhand och eventuella beslut påverkar därför inte den aktuella tävlingen utan först arrangörens

kommande tävlingar. Beslut kan innebära t. ex. avslag på kommande sanktionsansökan, ändrad sanktionskategori för kommande tävling, etc. eller för tävlingsledaren ändrad eller indragen legitimation.

## 2.2 Svenska tillämpningsbestämmelser

### Bollar och Bollbyte (Regel 3)

Vid matcher i sanktionerade tävlingar skall 3, 4 eller 6 bollar användas.

I de flesta tävlingar används samma bollar under hela matchen eller under flera matcher. Under en match/ett bollbyte används vanligtvis fyra (i större internationella tävlingar sex) bollar.

I tävlingar med bollbyte gäller:

- Vanligtvis byts bollarna vart 9:e, 11: eller 13:e game. Det första bollbytet i matchen sker dock två game tidigare (efter 7:e, 9:e resp . 11:e gamet) eftersom inbollningen räknas som två game. På detta sätt kommer spelarna/paren omväxlande att serva med nya bollar efter bollbytena. Sådana bollbyten anges normalt 7/9, 9/11, 11/13 med antal bollar inom parentes, ex. 11/13(4).
- Om spelet avbrutits och ny inbollning ska ske när spelet återupptas ska andra bollar än matchbollarna användas under inbollningen. Matchbollarna används sedan när spelet fortsätter. Om bollbyte förestår när spelet återupptas ska nya bollar användas under inbollningen. Dessa bollar används endast under inbollningen varefter matchen fortsätter med nya bollar.
- Angående bollbyte vid tiebreak, se regel 3.
- Om en boll måste ersättas under inbollningen, eller till dess spelet startar i tredje gamet efter ett bollbyte, ska bollen ersättas med en ny boll.
- Om en boll måste ersättas vid något annat tillfälle sker detta med en boll med ”motsvarande slitage”.

I vissa tävlingar kan bollbyte inför 3:e set tillämpas. I så fall skall byte ske omedelbart före setets början oavsett vilken spelare som då ska serva.

### Racketen (Regel 4 och Appendix II)

Om fråga uppkommer vid en tävling om en viss racket är godkänd för spel eller ej skall tävlingsledaren fatta beslut i frågan. Beslutet gäller för den aktuella tävlingen. Tävlingsledarna uppmanas att före beslut noga studera bestämmelserna i Regel 4 och Appendix II och inta en avvisande hållning till en racket om det inte är uppenbart att den är förenlig med kraven. Tävlingsledare, som fattat beslut i frågor om racketar, skall på enklaste sätt informera Förbundet om beslutet.

Förbundet får avge en tidsbegränsad rekommendation om en racket är godkänd för spel i sanktionerade tävlingar. Giltighetstiden bestäms till utgången av innevarande kalenderår eller tills ITFs avgörande erhållits eller nya regler utfärdats av ITF. Rekommendationen är avsedd att tjäna som vägledning för tävlingsledares beslut i varje enskild tävling. Förbundet skall vid utfärdande av rekommendation inta en avvisande hållning till en racket, om det inte är uppenbart att den är förenlig med kraven i Regel 4 och Appendix II. Förbundet skall vidare på [www.tennis.se](http://www.tennis.se) informera om utfärdade rekommendationer.

En spelare får inte påbörja en poäng med trasiga strängar i tävlingar i sanktionskategorierna 1 och 2 (med undantag av junior- och veteranklasser).

Om mottagaren slår av strängarna då han/hon returnerar en felaktig förstaserve, kan han/hon välja mellan att byta racket direkt, vilket ger servaren en ny förstaserve, eller att spela färdigt poängen med trasiga strängar, vilket ger servaren endast en andraserve.

## **Räknesystem (Regel 5, 6 och 7 samt Appendix IV)**

Förbundet har beslutat, om inte annat har meddelats, att tiebreak skall tillämpas vid 6-lik i samtliga set och med det ”traditionella räknesystemet” i alla tävlingar i Sanktionskategori 2-3.

I sanktionskategori 4 - 5 kan arrangör använda alternativa räknesystem så som No-Ad, korta set och avgörande matchtiebreak. Även tävlingar som spelas i bäst av tre tiebreakgame är tillåtna. Det använda räknesystemet måste framgå av inbjudan till tävlingen.

Korta set får inte påbörjas vid ställningen 2-2 och spelas till 6 game vunnits. (Gäller ej sanktionskategori 5)

## **Alternativa regler (Appendix IV)**

I sanktionskategori 2-4 får de alternativa regler angående sidbyte och nätserve som anges i Appendix IV inte användas.

I sanktionskategori 5 kan arrangör använda dessa alternativa regler. Dessa måste då framgå av inbjudan till tävlingen.

## **Möjlighet att lämna banan (Regel 29)**

En spelare kan tillåtas att lämna banan i dessa fall:

- under rimlig tid vid ett (1) setbreak för att:
  - gå på toaletten, och/eller
  - fylla på vattenflaska, och/eller
  - för att byta tröja (endast i dammatcher).
- under rimlig tid för att byta utrustning som gått sönder (tröja, byxor, etc) eller för att justera utrustning spelaren bär på banan.
- ”på egen tid” för att hämta en annan racket.
- ”på egen tid” för ytterligare toalettbesök.

Med uttrycket ”på egen tid” avses den tid spelaren enligt reglerna har mellan poäng, vid sidbyte eller setbreak.

Vid varje tillfälle som en spelare vill lämna banan måste först domaren, tävlingsledaren eller matchledaren ge sitt tillstånd.

Om en spelare bryter mot dessa bestämmelser tillämpas Spelarkoden.

## **Regler för toalettbesök (Regel 29)**

Under en match i bäst av tre set har varje spelare rätt till ett (1) avbrott under rimlig tid för toalettbesök. Avbrotten skall tas vid setbreak. Om spelaren inte kan vänta kan domare/matchledare tillåta att avbrottet tas vid ett sidbyte.

Kvinnliga spelare får använda avbrottet till toalettbesök och/eller byte av kläder. Avbrottet får endast användas för angivna ändamål och får inte utnyttjas för att spelaren ska återhämta krafter eller på annat sätt skaffa sig en osportslig fördel.

När spelaren återkommit till banan (platsen intill domarstolen) skall spelet återupptas inom 30 sekunder.



En spelare kan få tillstånd för ytterligare toalettbesök, men dessa måste då tas ”på egen tid”, dvs. spelaren måste vara spelklar inom ordinarie tid mellan poäng, vid sidbyte eller setbreak. Om en spelare överskrider denna tid tillämpas Spelarkoden för Fördröjning av spelet (OBS! Inte tidsstraff).

## **10-minuters paus (Regel 29)**

Förbundet har beslutat att för sanktionerade tävlingar i Sverige den nämnda 10-minuterspausen inte får utnyttjas av spelarna. Undantag har gjorts för vissa veteranklasser (se Särskilda tävlingsbestämmelser).

## **Inbollningstid (Regel 29)**

Förbundet har beslutat att inbollningstiden i sanktionerade tävlingar skall vara fem minuter. Vid spelavbrott om minst 15 minuter har spelarna rätt till ny inbollningstid om tre minuter och vid spelavbrott om minst 30 minuter ny inbollningstid om fem minuter.

## **Avbrott för medicinsk behandling (Regel 29)**

Enligt Tennisspelets regler (regel 29) gäller följande:

”En spelare kan inte få extra tid för att återhämta sig”.

Om en skada inträffar genom olyckshändelse, eller om en spelare anser att han behöver få hjälp eller råd i en medicinsk fråga, får domaren emellertid vid ett tillfälle tillåta tre minuters avbrott för medicinsk behandling.

Spelaren får välja om han vill ha avbrottet omedelbart, vid gamets slut eller vid närmast följande sidbyte eller då hjälp anlant eller vid sidbyte eller setbreak.

Om domaren, tävlingsledaren eller matchledaren anser att en spelare inte kan fortsätta att spela utan omedelbar behandling, har han rätt att besluta att spelaren skall utnyttja ett treminutersavbrott.

Om det är uppenbart att en spelare begär medicinsk undersökning eller behandling utan att detta är medicinskt motiverat och för att skapa ett osportsligt uppehåll i matchen eller annan omotiverad fördel, får tävlingsledaren tillämpa Spelarkoden (Osportsligt uppträdande).

Om tävlingen har utsett en medicinskt utbildad person för behandling av spelare, ska i första hand denne person undersöka och behandla en spelare. Ytterligare hjälp får tillkallas av den som utsetts att behandla spelare, förutsatt att sådan hjälp finns att tillgå på platsen.

I annat fall får medicinsk behandling ges av en tävlingsläkare, massör, sjukgymnast eller medicinskt utbildad person som finns tillgänglig på tävlingsplatsen och som av tävlingsledaren tillåts behandla spelaren.

I en lagmatch får respektive lag utnyttja egen medicinsk personal för behandling, men tävlingsledaren får begära att den av tävlingen utsedde också ska medverka vid bedömningen.

- Om medicinskt utbildad personal finns att tillgå sker avbrottet på följande sätt: Undersökning av spelarens problem ska ske under kortast möjliga tid (ingår inte i tiden för behandling)
- När undersökningen är klar avgör den undersökande om 3-minuters behandlingstid skall utnyttjas eller ej.
- Förhållanden som inte kan förbättras genom behandling får inte behandlas.

- Kramp får endast behandlas en (1) gång under en match.
- Behandlingen ska normalt ske på banan. Om det är olämpligt att behandla spelaren på banan får behandlingen ske i omklädningsrum eller på annan lämplig plats på anläggningen.
- Domaren eller matchledaren tar tiden för behandlingen och meddelar när 2 minuter, 1 minut resp. 30 sekunder återstår av behandlingstiden, samt då tiden är slut efter 3 minuter.
- Om spelet stoppats vid 90-sekunders sidbyte eller vid setbreak startar tidtagningen av behandlingen tidigast efter 60 resp. 90 sekunder av sidbytes/setbreaktiden, oavsett om behandlingen påbörjas tidigare.
- Då behandlingstiden är slut – eller om behandlingen avslutas tidigare – har spelaren 30 sekunder för att åter bli spelklar.
- För spelare som inte är spelklar inom denna tid tillämpas Spelarkoden för Fördröjning av spelet (OBS! inte tidsstraff).

Om medicinskt utbildad personal inte finns att tillgå får lagkapten, klubbtränare, förälder, etc, hjälpa spelaren i görlig mån under högst tre minuter. Spelaren kan också välja att försöka behandla sig själv under högst tre minuter. Tiden för undersökning bortfaller i dessa fall.

Efter ett treminutersavbrott får en spelare ta emot medicinska råd och behandling av en tävlingsläkare, massör eller annan person under de två närmast följande sidbytena. I övrigt får en spelare ta emot medicinska råd eller behandling under pågående match endast om tävlingsledaren medger detta.

## **Tävlingar för juniorer 10 år och yngre**

Sanktionerade tävlingar för 10 år och yngre ska spelas på full bana, med steg 1 (grön) boll, och med räknemetoderna enligt tennisspelets regler eller appendix IV. I Sanktionskategori 5 får korta set påbörjas vid ställningen 2-2 och spelas till 6 vunna games.

## Spel utan huvuddomare

Förbundet eftersträvar att samtliga matcher i sanktionerade tävlingar döms av domare.

Sanktionsbestämmelserna utvisar i vilka omgångar av en tävling som domare måste finnas samt vilka legitimationskrav som gäller för domarna.

I vissa fall får tävlingsmatcher spelas utan huvuddomare. Följande riktlinjer gäller:

- Spelarna ansvarar för domslut på sin sida av nätet.
- Alla ”ute” och ”fel” domslut måste göras omedelbart efter det att bollen studsat och så högt att motståndaren kan höra det.
- Om en spelare är osäker om en boll varit rätt eller ute/fel ska bollen dömas till motståndarens fördel.
- Om en spelare felaktigt dömer en boll ”ute” eller ”fel” och sedan inser att bollen varit rätt, ska poängen spelas om, såvida det inte var ett direkt poängavgörande slag eller samme spelare även tidigare i matchen gjort ett felaktigt domslut. I sådana fall förlorar spelaren som dömt bollen ute/fel poängen.
- Servaren ska meddela poängställningen före varje poängs början, så högt att motståndaren kan höra det.
- Om en spelare inte är nöjd med motståndarens agerande eller beslut, ska han/hon begära att tävlingsledaren eller matchledaren kommer till banan.

För matcher på grusbana gäller dessutom:

- Ett bollmärke kan kollas för ett slag som avslutat poängen eller när spelet stoppats av en spelare (reflexslag är tillåtna)
- Om en spelare är osäker på om motståndaren bedömt bollen rätt, kan han/hon be motståndaren att visa märket. Spelaren kan sedan gå över på motståndarens planhalva för att titta på märket. Är spelarna fortfarande oeniga om beslutet kan matchledaren tillkallas för ett avgörande.
- Om en spelare raderar märket innebär det att han ger motståndaren poängen.
- Om en spelare felaktigt dömer en boll ”ute” eller ”fel” och sedan inser att bollen var rätt, förlorar spelaren som gjorde den felaktiga bedömningen poängen.

Spelare som inte följer dessa riktlinjer på ett sportsligt sätt riskerar att dömas enligt Regel 26 (Störande moment) i Tennisspelets Regler eller att Spelarkoden för Osportsligt uppträdande tillämpas.

Frågor kring dessa riktlinjer ska avgöras av tävlingsledaren eller matchledaren.

## 2.3 Spelarkoden

### Allmänt

En spelare skall inom tävlingsområdet uppträda på ett för tennissporten och honom själv hedrande sätt. Han är skyldig att följa de anvisningar som organisationskommittén och tävlingsledaren utfärdar.

### Anti-doping bestämmelser

Svenska Tennisförbundet följer Riksidrottsförbundets (RF) bestämmelser vad avser doping. Dessa regler gäller vid all idrottsutövning, såväl träning som tävling. Det är alltid den enskilde idrottsutövarens ansvar att se till att han eller hon inte överträder dopingbestämmelserna.

Spelare är därigenom skyldig att delta i de eventuella prov som RF:s dopingkommission kan föreskriva.

RF sammanfattar argumenten mot doping i följande fyra punkter:

- Det är fusk att dopa sig. En känsla för ärlighet och rent spel ligger i idrottens natur. Det är meningslöst att tävla om inte alla följer gemensamt uppsatta regler.
- Det är farligt att dopa sig. Det strider mot medicinsk etik och är förenat med stora hälsorisker för individen.
- Det skadar idrottsrörelsens trovärdighet. Doping utgör därigenom ett allvarligt hot mot idrotten som ungdomsorganisation och folkrörelse.
- Det kan vara olagligt att dopa sig. Att hantera eller inta förbjudna preparat är enligt svensk lag förbjudet och kan ge upp till fyra års fängelse.

### Dispens att använda dopingklassade läkemedel.

En generell dispens gäller för aktiva med låg utövarkategori avseende läkemedel som enligt RF är klassade under kategori A. För spelare med hög tävlingsnivå eller utövarkategori gäller inga generella dispensregler utan varje aktiv måste söka dispens hos RF. Nivåerna för tennis är enligt följande:

#### Hög tävlingsnivå eller utövarkategori

- Herrar:
  - Spelare med 200 tennispoäng eller bättre i Sverigerankingen.
  - Spelare rankade topp 100 eller bättre i klasserna P18, P17 och P16
- Damer:
  - Spelare med 150 tennispoäng eller bättre i Sverigerankingen.
  - Spelare rankade topp 50 eller bättre i åldersklasserna F18, F17 och F16.

#### Låg tävlingsnivå eller utövarkategori

- Spelare som inte uppfyller ovanstående kriterier

Ytterligare information angående anti-doping finns på RF:s hemsida [www.rf.se](http://www.rf.se)

## Utrustning, klädsel och reklam

### Sanktionskategori 1

I tävling i sanktionskategori 1 gäller de klädsel- och reklambestämmelser som finns i de internationellt utfärdade reglerna.

### Sanktionskategori 2

Nedanstående bestämmelser gäller i alla tävlingar i sanktionskategori 2.

### Sanktionskategori 3 - 5

Arrangör av tävlingar i sanktionskategori 3- 5 får bortse från eller tillåta mer generösa tolkningar av dessa bestämmelser.

## Godkänd klädsel och godkända märken

Vid spel i sanktionerade tävlingar skall spelare vara prydligt klädd i hela och rena tenniskläder. Med tenniskläder avses i detta sammanhang tröja med krage eller annan design som betraktas som tennisklädsel samt tennisshorts, alternativt tennisblus samt tenniskjol eller tennisklänning. Reklamärke får förekomma enligt nedan.

Skor måste vara av en typ som inte förstör spelunderlaget (ex. skor lämpliga för spel på grusbanor, skor som inte lämnar märken på inomhusgolv eller mattor, etc).

Överdragskläder får bäras under inbollning. Vid otjänlig väderlek, eller för spelare med skada, kan tävlingsledaren tillåta överdragskläder också under spel, förutsatt att även dessa överdragskläder uppfyller bestämmelserna nedan angående reklam.

### Tröja:

- Ett firmamärke för tillverkaren av utrustningen på vardera ärmen. Vardera märket får vara högst 52 cm<sup>2</sup>.
- Två firmamärken för tillverkaren av utrustningen på framsidan, baksidan eller kragen. Vardera märket får vara högst 13 cm<sup>2</sup>. Alternativt kan dessa två märken ersättas av ett märke om högst 26 cm<sup>2</sup>.
- Ett märke för annat företag än tillverkaren av utrustningen på vardera ärmen. Vardera märket får vara högst 19,5 cm<sup>2</sup>. Kvinnliga spelare som använder utrustning utan ärm, får placera dessa märken på framsidan av utrustningen.
- Motsvarande regler gäller för överdragströja.
- I lagmatch får dessutom följande märken bäras (samma för alla spelarna i laget som bär märket):
  - ett märke för en lagsponsor på ena ärmen. Märket får vara högst 19,5 cm<sup>2</sup>
  - klubbens/lagets märke/namn får finnas på tröja och/eller överdragströja.

### Shorts/Kjol:

- Två firmamärken för tillverkaren av utrustningen. Vardera märket får vara högst 13 cm<sup>2</sup>. Alternativt kan dessa två märken ersättas av ett märke om högst 26 cm<sup>2</sup>.
- Motsvarande regler gäller för överdragsbyxor.

### Klänning:

- Motsvarande regler som för tröja och shorts/kjol tillsammans, där reglerna för tröja tillämpas på delen över midjan och reglerna för shorts/kjol på delen nedan för midjan.

### **Skor, strumpor**

- Firmamärken för tillverkaren av resp. utrustningsdetalj. För sockar får vardera märket vara högst 13 cm<sup>2</sup>.

### **Svettband, huvudbonad**

- Ett firmamärke för tillverkaren av utrustningen på vardera utrustningsdetaljen. Märket får vara högst 13 cm<sup>2</sup>.

### **Racket**

- Firmamärken för raketttillverkaren på ramen.
- Firmamärken för tillverkaren av strängarna på strängarna.

### **Väska, racketfodral, etc.**

- Firmamärken för tillverkaren av resp. utrustningsdetalj.
- Ett märke för annat företag än tillverkaren av utrustningen på en (1) väska. Detta märke får vara högst 26 cm<sup>2</sup>.

Alla mått avgörs genom att kring märket omskriva en kvadrat, rektangel, cirkel eller halvcirkel. Om märkets bakgrund är av samma färg som den yta det placerats på omskrivs endast märkets text och/eller grafik. Om märkets bakgrund är av annan färg än den yta det placerats på omskrivs hela märket (inkl. bakgrund).

Reklam för sprit- och tobaksvaror eller för produkter som kan verka anstötliga för publik, spelare eller funktionär får ej förekomma.

Om en arrangör delar ut utrustning, t.ex. T-shirts, med reklam för sponsor av tävlingen, får denna utrustning användas i spel i denna tävling även om utrustningen strider mot bestämmelserna ovan. Skyldighet för spelare att använda sådan utrustning föreligger inte.

Det åligger spelare, som är tveksam huruvida hans utrustning eller märken är godkända, att hänskjuta frågan till tävlingsledaren för avgörande. Tävlingsledarens utslag är slutgiltigt. Byte av felaktig klädsel bör beordras så snart felet upptäcks. Felaktiga märken får inte tejpas över. Byte under pågående match bör dock undvikas.

## **Punktlighet**

Varje spelare skall vara beredd till matchstart vid den tid som anges i spelprogrammet för tävlingen eller vid sådan senare tid som tävlingsledaren kan ha meddelat. En spelare skall infinna sig på banan, klar till spel, omedelbart då hans match kallas.

Tävlingsledaren ska med rimliga medel inom anläggningen och via uppgivna telefonnummer söka en spelare som inte är på plats enligt ovan. Om en spelare inte är spelklar enligt ovan, senast 15 minuter efter det att matchen kallats, utdöms matchstraff. Tävlingsledaren får besluta att inte utdöma matchstraff om synnerliga skäl för frånvaron föreligger och spelaren gjort allt som rimligen står till buds för att meddela tävlingsledningen om förseningen.

En spelare som inte kommer till spel enligt ovan och ådömts matchstraff skall alltid rapporteras för ogiltig w.o.

Även spelare som meddelat att han inte kommer till spel (lämnar w.o.) utan att rimliga skäl föreligger skall rapporteras för ogiltig w.o. Deltagande i annan tävling, seriespel, etc, som inte meddelats i samband med anmälan utgör inte rimligt skäl.

Endast i fall då spelaren i rimlig tid meddelat att han inte kommer till spel samt har giltiga skäl (skada, sjukdom, särskilda i förväg okända familjeangelägenheter, etc) bortfaller kravet på rapport för ogiltig w.o.

## Fullföljande av match

En spelare får inte under pågående match lämna banan utan domares eller tävlingsledares tillstånd. Sådant tillstånd ges normalt endast för utrustning som gått sönder, toalettbesök, behandling av skada som inte rimligen kan behandlas på banan eller annan anledning som tävlingsledaren beslutar om.

En påbörjad match ska fullföljas såvida inte skada eller sjukdom omöjliggör för spelaren att fortsätta. En spelare som inte fullföljer en match i enlighet med dessa regler ådöms Matchstraff.

## Överskridande av tidsbestämmelserna

Enligt Regel 21 och 29 i Tennisspelets Regler och kommentarer till dessa regler gäller:

- Tid mellan poäng:
  - Servaren har 20 sekunder från slutet av en poäng tills serven slås till i nästa poäng
  - Mottagaren ska följa servarens ”rimliga” takt mellan poängen(mottagaren har inte rätt till 20 sekunder)
  - Vid spel utan bollkallar får domaren utsträcka denna tid så att spelarna hinner hämta bollar
- Tid vid sidbyte (utom efter 1:a game i varje set, vid sidbyte under ett tiebreakgame eller vid setbreak)
  - Båda spelarna har 90 sekunder från slutet av sista poängen i gamet före sidbytet tills serven slås till i första poängen i gamet efter sidbytet
- Tid vid setbreak
  - Båda spelarna har 120 sekunder från slutet av sista poängen i setet tills serven slås till i första poängen i nästa set

En spelare som överskrider tidsbestämmelserna ovan ådöms av domaren eller matchledaren ett ”tidsstraff”:

- |                                      |              |
|--------------------------------------|--------------|
| • Vid första förseelsen:             | Varning      |
| • Vid andra och följande förseelser: | Poängförlust |

Tidsstraff används inte för en spelare som

- ådömts ett tidsstraff och efter ytterligare 20 sekunder inte är klar till spel.
- ådömts ett straff för Osportsligt uppträdande enligt Poängstraffsystemet och efter ytterligare 20 sekunder inte är klar till spel.
- efter 30 sekunder efter avslutad medicinsk behandling inte är klar till spel.
- efter att blivit beordrad att spela efter 20 sekunder inte är klar till spel.
- efter att spelaren fått tillstånd att lämna banan ”på egen tid” och inte är spelklar inom denna tidsperiod.

I samtliga dessa fall bestraffas spelaren för ”Fördröjning av spelet” enligt Poängstraffsystemet (nedan).

## Fördröjning av spelet

En spelare bestraffas enligt Poängstraffsystemet för fördröjning av spelet efter:

- att ha ådömts ett tidsstraff (enl. ovan) och inte är klar till spel inom 20 sekunder;
- att ha ådömts ett straff för Osportsligt uppträdande enligt Poängstraffsystemet och inte är klar till spel inom 20 sekunder;
- ett skadeavbrott eller annan behandling och inte är klar till spel inom 30 sekunder.
- att ha blivit beordrad att spela och inte är klar till spel inom 20 sekunder.
- att ha haft tillstånd att lämna banan ”på egen tid” och inte är spelklar inom denna tid.

## Osportsligt uppträdande

En spelare bestraffas enligt poängstraffsystemet för osportsligt uppträdande om han/hon

- våldsamt eller i vredesmod kastar eller sparkar racketen eller slår med denna mot väggar, nät, domarstol eller annan utrustning.
- våldsamt eller i vredesmod slår, kastar eller sparkar bollar.
- högljutt använder svordomar eller grova ord.
- uppträder oanständigt genom yttrande eller gester.
- förolämpar eller brukar våld mot eller framför hot om våld mot funktionär, motståndare, medspelare eller åskådare, oavsett om det sker med ord eller tecken.
- i strid med Tennisspelets Regler (regel 30) tar emot råd och anvisningar angående sitt spel (coaching).
- uppenbart inte gör sitt bästa.
- vägrar att följa domarens anvisningar.
- uppträder osportsligt i övrigt, t ex genom att håna eller psyka motståndaren, förstöra utrustning eller hetsa åskådare mot motståndaren eller funktionär.
- passerar in på motståndarens sida för att undersöka eller markera studsmärken, eller för att på annat sätt försöka påverka domslut i matchen.

En spelare kan också bestraffas om hans klubbledare, tränare, förälder eller annan närstående person uppträder uppenbart olämpligt i anslutning till spelarens match.

## Poängstraffsystemet

Straff enligt poängstraffsystemet utdöms av huvuddomare eller matchledare. Straff för osportsligt uppträdande genom att inte göra sitt bästa får dock utdömas endast av tävlingsledaren. Anser domare eller matchledare att sådant straff skall utdömas skall han kalla på tävlingsledaren för avgörande.

Tävlingsledaren kan beordra huvuddomare eller matchledare att utdöma straff eller själv utdöma straff för förseelse som han själv bevittnat.

Om domare eller matchledare anser att matchstraff ska utdömas måste tävlingsledaren tillkallas för att bekräfta eller undanröja beslutet. Tävlingsledarens beslut kan inte överklagas.



I samtliga fall då en spelare bestraffas för Osportsligt uppträdande eller Fördröjning av spelet innebär det:

- Vid första förseelsen: Varning
- Vid andra förseelsen: Poängförlust (Poängstraff)
- Vid tredje förseelsen: Gameförlust (Gamestraff)
- Vid fjärde förseelsen: Matchstraff

I samband med att gamestraff utdelas ska tävlingsledaren tillkallas för att övervaka resten av matchen.

## **Grov förseelse**

Om en förseelse är synnerligen grov (t ex består av fysiskt våld eller hot om våld mot funktionär eller motspelare) kan matchstraff utdömas direkt.

## **Dubbelspel**

Vid dubbelspel skall poängstraff enligt ovanstående skala tilldelas dubbelparet och inte den enskilde spelaren.

## **Åtgärder vid matchstraff och bestraffning enligt RF:s stadgar**

En spelare som tilldelats matchstraff p.g.a. osportsligt uppträdande får uteslutas från vidare spel i den aktuella tävlingen. Utdelas matchstraffet i en lagmatch är spelaren automatiskt utesluten från vidare spel i lagmatchen.

Om en spelare får matchstraff skall tävlingsledaren regelmässigt anmäla det inträffade för bestraffning enligt RF:s stadgar. Anmälan skall göras till Svenska Tennisförbundet (Tävlingsansvarig). En sådan anmälan bör göras också om spelaren utan att ha fått matchstraff har uppträtt så olämpligt i samband med match att det inträffade inte kan få passera utan bestraffning.

Ett olämpligt uppträdande utanför banan bör föranleda en anmälan om det t ex inneburit att gällande tävlingsbestämmelser brutits på ett påtagligt sätt eller att idrottens anseende skadats.

Närmare föreskrifter om vilka förseelser som bör bestraffas finns i RF:s stadgar kapitel 14. Där ges också uppgifter om vad en anmälan skall innehålla, om den fortsatta handläggningen och om de straff som kan aktualiseras.

Anmälan skall behandlas skyndsamt i alla instanser.

Högsta instans i bestraffningsärenden av det här slaget är Riksidrottsnämnden (RIN).

## 8. TÄVLINGSORGANISATION OCH TÄVLINGSFUNKTIONÄRER

*Gäller i tävlingar med startdag fr.o.m. 2011-01-01.*

### 8.1 Organisationskommitté

Organisationskommittén är tävlingens ledningsgrupp, som ska se till att tävlingen planeras och genomförs enligt Förbundets bestämmelser, sanktionsföreskrifter och de för tävlingen eventuellt utfärdade särskilda tävlingsbestämmelserna.

Kommittén ska utse en tävlingsledare och om så krävs ställföreträdare för denne. Tävlingsledarna ska ha lägst den kompetens som föreskrivits för sanktionskategorin.

Tävlingsledaren är ansvarig för att tävlingen leds opartiskt. Tävlingsledaren ska alltid ingå i organisationskommittén och är där skyldig att se till att kommitténs beslut inte gynnar eller missgynnar en enskild deltagare.

I organisationskommittén i övrigt ingår personer med övergripande uppgifter i tävlingen. Deras funktion kan jämföras med vad som i internationella tävlingar kallas "Tournament Director".

Dessa personer ska:

- samarbeta med Förbund och Region,
- svara för att rimliga resurser och utrymmen ställs till tävlingens förfogande,
- svara för kontakter med och rekrytering av spelare före tävlingen,
- utse eventuella wild cards och kval-wild cards,
- svara för "trivselarrangemang" under tävlingen,
- inte, utöver i tävlingar i sanktionskategori 5, tjänstgöra som tävlingsledare i tävlingen,
- inte, utöver i tävlingar i sanktionskategori 5, involvera sig i frågor som rör tävlingens och matchernas neutrala ledning (lottning, spelprogram, matchplanering, domarskap, spelares uppträdande, etc).

## 8.2 Tävlingsfunktionärer

### Tävlingsledare

Tävlingsledare (eller ställföreträdare, se nedan) ska alltid finnas på tävlingsplatsen omedelbart före samt under den tid matcher pågår.

Tävlingsledaren ska:

- samarbeta med Förbund och Region,
- besluta om
  - bollmärke och bolltyp,
  - eventuella bollbyten,
- före tävlingen se till att samtliga funktionärer är väl insatta i sina uppgifter,
- svara för
  - anmälningslistor och iordningsställande av dessa,
  - beslut om eventuella begränsningar och seedning,
  - lottnings och dess förberedelse, inkl eventuell sign-in,
  - spelplanering för tävlingen,
  - dagliga spelprogram,
- se till att följande utrustning finns
  - domarstolar,
  - linje- och nätdomarstolar (vid behov),
  - spelarstolar eller bänkar intill domarstolen,
  - nätmätsticka,
  - domarprotokoll,
- se till att spelarna genom anslag på särskilt avdelad plats och/eller på annat sätt får all nödvändig information som rör spelet,
- se till att
  - det finns en väl synlig klocka som visar ”officiell tid” på anläggningen (saknas sådan gäller tävlingsledarens klocka som "officiell tid"),
  - spelarna informeras om när och var deras match ska spelas och starta,
- besluta om
  - en bana är spelduglig,
  - eventuella flyttningar av matcher mellan banor eller anläggningar,
  - avbrott (eller bekräfta domares tillfälliga avbrott) i en match. Sådant avbrott ska om möjligt alltid göras efter ett set eller efter ett jämt antal game i ett set,
  - när och var en avbruten match ska fortsätta,
- tillsätta

- domarchef (vid behov),
- tillsätta domare (i samarbete med domarchefen om sådan finns),
- besluta om eventuellt utbyte av domare, om denne inte bedöms klara sin uppgift,
- för händelser i samband med match, se instruktion för matchledaren nedan,
- efter tävlingen svara för att resultaten inom 14 dagar rapporteras till Förbundet. För detaljer kring rapporteringen, se [www.tennis.se](http://www.tennis.se).

En ställföreträdande tävlingsledare ersätter tävlingsledaren vid dennes frånvaro eller fungerar som komplement för denne då så krävs.

Ställföreträdande tävlingsledare har samma beslutsrätt som tävlingsledare.

I de fall en tävling genomförs på flera spelplatser kan en funktionär utses med uppgiften att:

- se till att matcher startar och genomförs enligt programmet,
- besluta om en bana är spelduglig,
- tillsätta domare,
- svara för att inrapporterade resultat förs vidare till tävlingsledaren.

Det faktum att sådan funktionär är utsedd undantar inte att en tävling måste ha matchledare vid spel utan domare.

## Matchledare

I vissa tävlingar (se avsnitt 4, Sanktionsbestämmelser) får matchledare utnyttjas istället för huvuddomare. För att i dessa fall ha likartade procedurer gäller nedanstående anvisningar. I de kompletterande tävlingsbestämmelserna finns en förklaring över spelarnas rättigheter och skyldigheter vid spel utan domare.

Beslut av matchledare vad avser faktadomslut (t.ex. linjedömning) får inte överklagas till tävlingsledaren. Beslut som rör tolkning av Tennisspelets Regler eller händelse som leder till bestraffning får hänskjutas till prövning av tävlingsledaren, vars beslut är slutgiltigt.

Vad som sägs här om matchledare gäller också för tävlingsledare om denne kallas till banan eller observerar en händelse.

Matchledare ska vara minst matchledare, förbundsdomare eller tävlingsledare.

Beroende på tävlingsanläggningens utseende bör varje matchledare bevaka högst 2-3 banor och aldrig fler än fyra banor. Matchledarens uppgift innebär att han ska finnas intill banorna och ha uppsikt över spelet och därför endast i undantagsfall ska uppehålla sig vid tävlingssekretariatet.

Matchledaren ska vara lätt identifierbar för spelarna (t ex genom namnskylt eller tröja)

## Matchstart, avbrott och matchslut

Matchledaren ska:

- inför matchstart gå in på banan, informera spelarna om gällande bestämmelser och förrätta lottningen, på motsvarande sätt som gäller för domare. Han ska också meddela spelarna att han kan tillkallas vid problem samt var han normalt kommer att befinna sig,
- bevaka att inbollningstiden hålls,

- bevaka att spelarkoden följs,
- bevaka att reglerna för behandling av medicinsk åkomma följs på ett korrekt sätt,
- se till att reglerna för att lämna banan följs,
- vid matchens slut försäkra sig om matchresultatet genom att gå in på banan eller möta spelarna utanför banan. Matchledaren ska därefter rapportera resultatet till tävlingsledaren.

Matchledaren får besluta om avbrott i matchen (regn, toalettbesök, etc).

## **Allmänt**

En rad olika problem kan uppstå i matcher utan domare, och det är därför viktigt att matchledaren går runt bland banorna så mycket som möjligt. Spelarna uppskattar att ha snabb och enkel tillgång till en funktionär om problem uppstår.

## **Ifrågasatt linjedömning**

### **För matcher på andra underlag än grus**

Om matchledaren kallas till en bana för att avgöra ett ifrågasatt linjedomslut och han inte har sett händelsen, ska han fråga spelaren som dömt bollen (på sin sida nätet) om spelaren är säker på sin domslut. Om spelaren bekräftar domslutet ska detta gälla och poängställningen med det.

Om det tycks som om det skulle vara en hjälp att ha en domare i matchen, så försök finna en domare, som då tar över alla domarens vanliga ansvarsområden. Alternativt - om det inte är möjligt att finna en domare - kan matchledaren bli kvar på banan och bevaka resten av matchen. Han ska då informera spelarna att han kommer att ändra felaktiga domslut som spelarna gör sig skyldiga till.

Om matchledaren är utanför banan men händelsevis ser en situation då en spelare gör ett uppenbart felaktigt domslut, kan han gå in på banan och meddela spelaren att det felaktiga domslutet var en oavsiktlig störning av motståndaren och att poängen därför ska spelas om. Matchledaren ska också meddela spelaren att ytterligare uppenbart felaktiga domslut kan komma att betraktas som avsiktliga störningar och att spelaren i så fall kommer att förlora poängen. Dessutom kan straff ådömas för osportsligt uppträdande om matchledaren är säker på att spelaren uppenbart och tydligt dömer fel.

Matchledaren ska inte blanda sig i dömningen i matcher där detta inte behövs eller använda regeln om störningar för felaktiga domslut på bollar som är svårdömda och nära linjen. Som en riktlinje gäller att innan regeln om störning ska användas måste matchledaren vare fullständigt övertygad om att ett mycket klart feldomslut gjorts av spelaren.

### **För grusbanor**

Om matchledaren kallas till en bana för att avgöra ett ifrågasatt linjedomslut ska han försöka reda ut om spelare är ense om vilket bollmärke som diskussionen gäller.

Om spelarna är ense om märket, men är oense om hur märket ska tolkas, ska matchledaren avgöra om märket visas att bollen varit rätt eller fel/ute.

Om spelarna är oense om vilket märke som diskussionen gäller, ska matchledaren försöka fastställa genom att fråga spelarna hur det avgörande slaget spelats och i vilken riktning bollen slogs. Detta kan vara till hjälp för att kunna avgöra vilket märke som är ifrågasatt. Om denna information inte är till hjälp gäller domslutet från den spelare som är på planhalvan för nerslaget.

## Diskussioner om ställningen

Om matchledaren kallas till en bana för att avgöra en diskussion om ställningen i matchen, ska han diskutera de aktuella poängen eller games med spelarna och försöka fastställa vilka poäng eller game de är oense om. All poäng eller game som spelarna är eniga om gäller och endast de poäng/game de är oense om ska spelas om.

Ex: en spelare hävdar att ställningen är 40 – 30 och motståndaren menar att det är 30 –40. Efter diskussion med spelaren finner matchledaren att spelarna endast är oense om vem som vann första poängen i gamet. Det korrekta beslutet är då att båda vunnit två poäng i gamet och att spelet därför ska fortsetta från ställningen 30 – lika.

Gäller diskussionen vem som vunnit ett game används samma princip. Ex: en spelare hävdar att han leder med 6-5 men motståndaren säger att han leder med 6-5. Efter att ha diskuterat hur gamen gått under setet finner matchledaren att båda hävdar ett de vunnit första gamet. Det korrekta beslutet är då att fortsätta matchen från ställningen 5 – lika, eftersom båda spelarna är ense om att de vunnit fem game. Den spelare som var mottagare i den senast spelade gamet ska serva i nästa game.

Efter att ha avgjort en diskussion om ställningen i en match är det viktigt att matchledaren gör klart för spelarna att servaren alltid ska ange ställningen före varje förstaserve, högt nog så att motståndaren kan höra det.

## Andra situationer

Det finns en rad situationer som är svåra att hantera vid spel utan domare. Om problemet rör en nätserve, en boll som studsat två gånger ("gammal"), eller felaktiga slag, ska matchledare försöka ta reda på från spelarna vad som hänt och antingen bekräfta domslutet som gjorts eller spela om poängen, alltefter vad som tycks lämpligast.

Fotfel kan endast utdömas av matchledaren och aldrig av mottagaren. För att döma fotfel måste matchledaren befinna sig på banan under spelet och för resten av matchen. Matchledare som inte befinner sig på banan får inte döma fotfel.

Coaching och andra brott mot spelarkoden eller tidsbestämmelserna kan endast hanteras av matchledaren så det är mycket viktigt att denne övervakar spelarnas och tränarnas (och i förekommande fall föräldrarnas) uppträdande. Om ett straff ska utdömas enligt spelarkoden, ska matchledaren gå in på banan så snart som praktiskt möjligt efter den inträffade händelsen och kort informera spelarna att ett straff har utdömts.

Spelare som inte på ett korrekt och juste sätt följer dessa riktlinjer kan bestraffas för osportsligt uppträdande enligt spelarkoden, men denna möjlighet ska endast användas i uppenbara fall.

## Huvuddomare

Huvuddomaren ska:

- komma i god tid till anläggningen och banan,
- kontrollera att banan är klar för spel,
- precis innan matchen träffa spelarna vid nätet för att:
  - ge spelarna all relevant information om matchen,
  - genomföra lottningen med ett mynt,
  - kontrollera att spelarna följer de regler för klädsel som anges i Avsnitt 2.3 Spelarkoden,

- ta alla faktadomslut under matchen (t.ex linjedömning),
- se till att spelarna följer reglerna,
- ta ett första beslut i alla regelfrågor under matchen. (Spelare kan överklaga till tävlingsledaren),
- annonsera ställningen i matchen efter varje poäng,
- ansvara för alla kontroller av bollmärken (får endast ske på grusunderlag),
- efter avslutad match rapportera resultat och viktiga händelser till tävlingsledaren.

## **Linjedomare**

Linjedomaren ska:

- Vara i god tid till alla sina pass,
- Inta den position som ger bäst synvinkel över den tilldelade linjen,
- Döma alla bollar vid sin tilldelade linje,
- Döma fotfel (bas, sid och mittservelinje).

## **Utbildning av tävlingsfunktionärer**

Svenska tennisförbundet har tagit fram utbildningsmaterial för utbildning av tävlingsfunktionärer. Det innefattar utbildning av:

- Tävlingsledare.
- Matchledare.
- Huvuddomare.
- Linjedomare.

För mer information om de olika utbildningarna se [www.tennis.se](http://www.tennis.se).

## 8.3 Inbjudan till tävling

Allmänna upplysningar om sanktionerade tävlingar publiceras av Förbundet i tävlingskalendern på [www.tennis.se](http://www.tennis.se).

Varje tävlingsarrangör måste dock själv bjuda in spelare till sin tävling. Inbjudan, ofta i form av en affisch, distribueras till klubbar i tävlingens upptagningsområde. Adressetiketter till samtliga svenska tennisklubbar finns att ladda ner från [www.tennis.se](http://www.tennis.se).

### Inbjudningsaffisch

Följande information bör framgå av inbjudningsaffischen.

#### Klassindelning

Alla klasser som spelas i tävlingen anges. Tävlingens (klassernas) sanktionskategori(er) ska framgå. Om klasserna har maximerat antal deltagare ska detta anges.

#### Anmälan

Ange vilka uppgifter anmälan ska innehålla: namn, licensnummer (eller fullständigt personnummer), adress, telefon, mobiltelefon, födelseår, tennispoäng och klubbtilhörighet, etc.

Var noga med att ange vart anmälan ska sändas.

#### Anmälningstid

Uppge senaste anmälningsdag. Tänk på att planera lottningstiden så att alla anmälningar hinner fram.

#### Anmälningsavgifter

Ange anmälningsavgifterna i de olika klasserna.

Uppge här också arrangörens post- eller bankgironummer.

Som regel ska en spelare/ett pars anmälningsavgift beräknas så att den täcker kostnaderna för en (1) match (bana, bollar, domare, etc) samt administrations – och priskostnader. Observera att kraven på att ha domare i matcherna varierar med sanktionskategorierna, vilket ska beaktas då anmälningsavgiften beräknas.

#### Tävlingsledare

Tävlingsledare och eventuell ställföreträdande tävlingsledare ska anges på inbjudan.

#### Organisationskommitté

Namn på organisationskommitténs medlemmar ska

uppges. Om kommittén inte helt är nominerad då inbjudan produceras får arrangörens styrelse eller en kontaktman uppges. Kontaktmannen bör vara kommitténs ordförande eller anställd hos arrangören.



## **Bollar**

Uppge vilka bollar (märke och typ) tävlingen spelas med. Anläggningar och banor

Underlag, anläggningar och antal banor ska framgå.

## **Lottning**

Uppgifter om lottningsform (dator - eller manuell lottning) och i det senare fallet lottningsdag, tid och plats ska anges. Manuell lottning ska vara offentlig. Används datorlottning ska programmet vara godkänt av Förbundet.

Lottningstyp ska anges för samtliga klasser.

Används sign-in ska alla detaljer om detta framgå.

## **Startdagar och speltider**

Har tävlingsklasserna olika startdatum ska detta anges på inbjudan.

Ange också när, var och hur spelaren kan få reda på när han ska spela. Om program produceras är det lämpligt att uppge under vilka premisser detta kommer att distribueras.

Det ska framgå av inbjudan hur och när man kan komma i kontakt med tävlingsarrangören före och under tävlingen.

## **Obligatorisk text**

Texten "Sanktionerad av Svenska Tennisförbundet " (sanktionskategori 2) eller "Sanktionerad av Svensk Tennis xx (xx = region)(sanktionskategori 3-5) ska anges.

Eventuella dispenser från sanktions- eller tävlingsbestämmelserna som medgivits från Region eller Förbund.

## **Övrigt**

Vid tävlingar med Svenska Tennisförbundet som medarrangör ska plats för reklam på inbjudan och i program upplåtas till Förbundet av den lokale arrangören.

# Utrop

## 1 Uppvärmning

- ”Tre minuter” – efter två minuter av inbollningen, dvs när tre minuter återstår av inbollningen
- ”Två minuter” – två minuter innan inbollningen är slut.
- ”En minut” – en minut innan inbollningen är slut.
- ”Time” – när inbollningen är slut.
- ”Första sett Andersson servar, spela” – innan spelaren är redo att serva.

## 2 Spelarpresentation

- ”Mina damer och herrar, den här singelmatchen i \_\_\_\_\_omgången spelas bäst av tre tiebreak set. Till vänster om stolen från Kalmar TK \_\_\_\_\_; till höger om stolen från SALK\_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_ vann lottningen och valde att \_\_\_\_\_.”
- ”Mina damer och herrar, den här dubbelmatchen i \_\_\_\_\_omgången består av två tiebreak set med No-Ad-räkning. Vid ett lika i set, spelas ett match-tiebreak till tio poäng för att avgöra matchen. Till vänster om stolen från Kalmar TK \_\_\_\_ och \_\_\_\_; till höger om stolen från SALK\_\_\_\_ och \_\_\_\_\_. \_\_\_\_ och \_\_\_\_ vann lottningen och valde att \_\_\_\_\_.”

## 3 Ställning

- a) Ställningen ska alltid annonseras med servaren först, men undantag vid tiebreak då den som leder annonseras först.
- b) Ställningen annonseras:

*”Femton-Noll, Noll-Femton, Trettio-Noll, Noll-Trettio, Fyrtio-Noll, Noll-Fyrtio, Femton-Lika, Femton-Trettio, Femton-Fyrtio, Fyrtio-Femton, Fyrtio Lika (första gången, sedan Lika), Fördel \_\_\_\_\_, Game \_\_\_\_\_”*

- c) Om No-Ad används ska följande sägas vid 40-lika:

*”40-lika, avgörande poäng, mottagarens val”*

- d) Ställningen ska sägas högt och tydligt så fort en poäng är färdigspelad och innan markering görs i domarprotokollet.

- e) I slutet av varje game ska domaren, utöver game, säga ställningen enligt något av följande exempel:

*”Game Andersson, Andersson leder 4-2, första set.”*

*”Game Andersson, 3 lika, första set.”*

*”Game och andra set Andersson, 7-5.”*

I lagmatcher: *”Game Kalmar, Kalmar leder 3-2 andra set.”*

I början av varje set ska huvuddomaren säga:

*"Andra set, Andersson servar."*

- f) När ett set går till tiebreak säg:

*"Game Andersson, 6 lika. Tie-break."*

Säg följande vid före starten av ett matchtiebreak:

*"Mina damer och herrar, tredje set spelas som ett matchtiebreak till tio poäng."*

- g) Under ett tiebreak annonseras ställningen med högsta poäng först, följt av namnet på den som leder:

*"1-0 Andersson" eller "1-0 Andersson/Lundström"*

*"1 lika"*

*"2-1 SALK"*

- h) Annonsera vinnaren enligt följande exempel efter att matchen avgjorts:

*"Game, set, match Andersson. 2 set mot 1. 6-1, 4-6, 7-5"*

I lagtävling ska klubbnamnet sägas istället för spelarens efternamn

#### **4 Tidsstraff och brott mot spelarkoden**

- Annonsera tidsstraff och brott mot spelarkoden enligt följande exempel:

*"Tidsstraff, varning Andersson"*

*"Osportsligt uppträdande, varning Lundström"*

*"Fördröjning av spelet, poängstraff Kalmar"*

#### **5 Skadeavbrott**

- När behandling har godkänts av huvuddomaren och påbörjats, bör följande annonseras:

*"\_\_\_\_ får nu behandling för skada"*

- För att hålla spelare och behandlande person informerade:

*"Två minuter kvar"*

*"En minut kvar"*

*"30 sekunder kvar"*

*"Behandling avslutad"*

- Spelaren ska ges rimlig tid för att sätta på sig strumpor och skor eller liknande innan huvuddomaren säger:

*”Time”*

## **6 Domslut**

- *”Fel”* om första eller andra serve studsat utanför serverutan.
- *”Ute”* om boll i spel studsar utanför linjerna, träffar ett fast tillbehör eller något annat utanför banan.
- *”Nät”* om en serve träffar och sedan går över nätet.
- *”Genom”* om bollen går igenom nätet.
- *”Fotfel”* om spelaren bryter mot Regel 18 i tennisspelets regler. .
- *”Bryt”* om huvuddomaren anser att bollen ska spelas om i enlighet med regel 26 i tennisspelets regler
- *”Gammal”* om spelare misslyckas med att slå bollen innan den studsat två gånger.
- *”Touch”* om bollen avsiktligt slås två gånger, om bollen slås innan den passerat nätet, om en spelare vidrör nätet, om bollen träffar en spelare eller om spelaren eller något denna bär vidrör motspelarens bana. Se regel 24 i tennisspelets regler.
- *”Hinder”* om en spelare medvetet hindrar motspelaren. Se regel 26 i tennisspelets regler.
- *”Vänta, tack”* om någon störning medför att startandet av en poäng bör uppskjutas.
- Ändringar av linjedomares domslut:
  - *”Correction, bollen är rätt, spela om poängen”*
  - *”Correction, bollen är rätt, 30-15”*, eller
  - *”Ute”* eller *”Fel”*.



Oktober 2011