

Regulament tenis de camp





Cuprins

Cuprins.....	2
1. SCORUL INTR-UN GAME	3
Game-ul standard.....	3
Tie-break.....	3
2. SCORUL INTR-UN SET	3
3. SCORUL INTR-UN MECI.....	4
4. SERVANT & PRIMITOR.....	4
5. ALEGEREA PARTII DE TEREN SI A SERVICIULUI.....	4
6. SCHIMBAREA PARTII DE TEREN	4
7. MINGEA IN JOC.....	4
8. MINGEA ATINGE O LINIE	4
9. MINGEA ATINGE O ANEXA PERMANENTA	4
10. ORDINEA LA SERVICIU	5
11. SERVICIUL	5
12. EXECUTAREA SERVICIULUI.....	5
13. GRESEALA DE PICIOR	5
14. GRESEALA LA SERVICIU.....	5
15. AL DOILEA SERVICIU	6
16. CÂND SE SERVESTE & PRIMESTE	6
17. REJUCAREA LA SERVICIU	6
18. REJUCAREA	6
19. JUCATORUL PIERDE PUNCTUL.....	6
20. O RETURNARE BUNA	7
21. INCOMODARE.....	7
22. CORECTAREA ERORILOR.....	7
23. JOCUL CONTINUU.....	8





1. SCORUL INTR-UN GAME

Game-ul standard

Scorul intr-un game standard se tine dupa cum urmeaza cu scorul servantului anuntat primul:

- Niciun un punct — “zero”
- Primul punct — “15”
- Al doilea punct — “30”
- Al treilea punct — “40”
- Al patrulea punct — “Game” cu exceptia cazului in care fiecare jucator / echipa a câstiga trei puncte si scorul va fi “Egalitate”

Dupa “Egalitate” scorul va fi “Avantaj” pentru jucatorul / echipa care a câstiga urmatorul punct. Daca acelasi jucator / echipa câstiga de asemenea urmatorul punct, acel jucator / echipa câstiga “Game”-ul; daca jucatorul / echipa adversa câstiga urmatorul punct, scorul este din nou “Egalitate”. Un jucator / echipa trebuie sa câstige doua puncte consecutive imediat dupa “Egalitate” pentru a câstiga “Game”- ul.

Tie-break

In tie-break, scorul se tine “Zero”, “1”, “2”, “3”, etc.

Primul jucator / echipa care câstiga sapte puncte câstiga “Game”-ul si “Set”-ul, cu conditia sa fie o diferenta de doua puncte fata de oponent(tii). Daca este necesar, tiebreak- ul va continua pâna aceasta diferenta este realizata. Jucatorul care urmeaza la serviciu va servi primul punct al tie-break-ului. Urmatoarele doua puncte va servi oponentul(tii) (la dublu jucatorul echipei adverse care urmeaza la serviciu). Dupa aceasta fiecare jucator / echipa va servi alternativ câte doua puncte pâna la sfârșitul tie-break-ului (la dublu, alternanta la serviciu in fiecare echipa va continua in aceeasi ordine ca in timpul acelui set). Jucatorul / echipa a carui rând a fost sa serveasca primul in tie-break va fi primitor in primul game al setului urmator.

2. SCORUL INTR-UN SET

Exista diferite moduri de a tine scorul intr-un set. Cele doua moduri principale sunt “Advantage Set” si “Tie-break Set”. Oricare mod poate fi folosit cu conditia ca cel care va fi folosit sa fie anuntat inaintea competitiei. Daca este folosit “Tie-break set” trebui de asemenea anuntat daca setul decisiv va fi jucat ca “Tie-break Set” sau “Advantage Set”. **a.** “Advantage Set” Primul jucator / echipa care câstiga sase game-uri câstiga acel “Set”, cu conditia sa fie o diferenta de doua game-uri fata de oponent(ti). Daca este necesar, setul va continua pâna aceasta diferenta este realizata. **b.** “Tie-break Set” Primul jucator / echipa care câstiga sase game-uri câstiga acel “Set”, cu conditia sa fie o diferenta de doua game-uri fata de oponent(ti). Daca scorul este 6 — 6 se va juca un tiebreak.





3. SCORUL INTR-UN MECI

Un meci poate fi jucat după sistemul “cel mai bun din 3 seturi” (un jucător / echipă trebuie să câștige 2 seturi ca să câștige meciul) sau după sistemul “cel mai bun din 5 seturi” (un jucător / echipă trebuie să câștige 3 seturi ca să câștige meciul).

4. SERVANT & PRIMITOR

Jucătorii / echipele vor sta de-o parte și alta a fileului. Servantul este cel care pune mingea în joc pentru primul punct. Primitorul este jucătorul care este gata să returneze mingea servită de către servanț.

5. ALEGEREA PARTII DE TEREN ȘI A SERVICIULUI

Alegerea părții de teren și alegerea de a fi servanț sau primitor în primul game va fi decisă de o tragere la sorti înainte de începerea încălzirii. Jucătorul / echipa care câștigă tragerea la sorti poate alege: **a.** Să fie servanț sau primitor în primul game al meciului, caz în care oponentul(tii) va alege partea de teren pentru primul game al meciului; sau **b.** Partea de teren pentru primul game al meciului, caz în care oponentul(tii) va alege să fie servanț sau primitor în primul game al meciului; sau **c.** Să ceară oponentului(lor) să aleagă din posibilitățile de mai sus.

6. SCHIMBAREA PARTII DE TEREN

Jucătorii trebuie să schimbe partea de teren la sfârșitul primului, al celui de-al treilea și la fiecare următor număr impar de game-uri al fiecărui set. De asemenea jucătorii trebuie să schimbe partea de teren la sfârșitul fiecărui set în afara cazului în care numărul de game-uri din acel set este par, caz în care jucătorii vor schimba partea de teren la sfârșitul primului game al setului următor. Într-un tie-break jucătorii trebuie să schimbe partea de teren după fiecare șase puncte.

7. MINGEA ÎN JOC

În afara cazului în care este anunțată o greșeală la serviciu (“fault”) sau o rejucare (“let”) mingea este în joc din momentul în care servanțul lovește mingea și rămâne în joc până la deciderea punctului.

8. MINGEA ATINGE O LINIE

Dacă o minge atinge o linie, se consideră că a atins terenul delimitat de acea linie.

9. MINGEA ATINGE O ANEXA PERMANENTĂ

Dacă mingea în joc atinge o anexă permanentă după ce a atins terenul corect, jucătorul care a lovit mingea câștigă punctul. Dacă mingea în joc atinge o anexă permanentă înainte de a atinge terenul, jucătorul care a lovit mingea pierde punctul.





10. ORDINEA LA SERVICIU

La sfârșitul fiecărui game standard, primitorul va deveni servanț și servanțul va deveni primitor pentru game-ul următor. La dublu, echipa care urmează să servească în primul game al fiecărui set va hotărâ care din jucători va servi în acel game. În mod similar, înainte începerii celui de-al doilea game oponentii lor vor hotărâ care jucător va servi în acel game. Partenerul celui care a servit în primul game va servi în al treilea game iar partenerul celui care a servit în al doilea game va servi în al patrulea. Aceasta alternanță va continua până la terminarea setului.

11. SERVICIUL

Imediat înainte de a începe miscarea de serviciu, servanțul trebuie să se afle în repaus cu ambele picioare în spatele (adică mai departe de fileu decât) liniei de fund și între liniile imaginare ale semnului de mijloc și liniei laterale. Atunci servanțul va arunca mingea din mână în orice direcție și va lovi mingea cu racheta înainte ca mingea să atingă pământul. Miscarea de serviciu este terminată în momentul când racheta jucătorului lovește sau ratează mingea. Un jucător care poate folosi doar o mână are voie să folosească racheta pentru aruncarea mingii.

12. EXECUTAREA SERVICIULUI

Când servește într-un game standard servanțul trebuie să stea alternativ în spatele jumătăților terenului, începând cu jumătatea dreaptă a terenului în fiecare game. Într-un tie-break serviciul se va executa alternativ din spatele jumătăților terenului, cu primul serviciu din jumătatea dreaptă a terenului. Mingea servită trebuie să treacă peste fileu și să atingă careul de serviciu diagonal opus înainte de a fi returnată de primitor.

13. GRESEALA DE PICIOR

În timpul miscării de serviciu, servanțul nu va:

- a. Schimba poziția mergând sau alergând, doar ușoare miscări ale picioarelor fiind permise;
- sau b. Atinge cu oricare din picioare linia de fund; sau c. Atinge cu oricare din picioare suprafața din afara liniei imaginare a liniei laterale; sau d. Atinge cu oricare din picioare linia imaginară a semnului de mijloc. Dacă servanțul încalcă această regulă este o "GRESEALA DE PICIOR"

14. GRESEALA LA SERVICIU

Serviciul este gresit (fault) dacă:

- a. Servanțul încalcă regulile 16, 17 sau 18; sau b. Servanțul ratează mingea în încercarea de a o lovi; sau c. Mingea servită atinge o anexă permanentă, un bat de simplu sau stâlp de fileu înainte de a atinge terenul; sau d. Mingea atinge servanțul sau partenerul servanțului, sau orice obiect de îmbrăcăminte sau echipament al servanțului sau partenerului acestuia.





15. AL DOILEA SERVICIU

Daca primul serviciu a fost gresit (fault), servantul va servi din nou, fara intârziere din spatele aceleiasi jumatati de teren de unde a fost servit primul serviciu gresit, in afara cazului in care primul serviciu s-a executat din jumatatea de teren gresita.

16. CÂND SE SERVESTE & PRIMESTE

Servantul nu va servi pâna când primatorul nu este gata de joc. In orice caz, primatorul trebuie sa joace in ritmul rezonabil al servantului si sa fie pregatit sa primeasca intr-un timp rezonabil de când este gata servantul. Primatorul care incearca sa returneze serviciul este considerat gata de joc. Daca se demonstreaza ca primatorul nu a fost gata de joc serviciul nu poate fi anuntat ca gresit.

17. REJUCAREA LA SERVICIU

Un serviciu se rejoaca daca:

- a. Daca mingea servita atinge fileul, chinga sau banda si este in alta privinta buna sau daca, dupa ce atinge fileul, chinga sau banda, atinge primatorul sau partenerul primatorului sau orice lucru pe care il poarta sau il tine inainte de a atinge terenul;
- sau b. Mingea este servita când primatorul nu este gata de joc. In cazul unei rejucari, acel serviciu nu trebuie considerat, iar servantul trebuie sa serveasca din nou, dar un serviciu rejucat nu anuleaza o greseala la serviciu anterioara.

18. REJUCAREA

In toate cazurile când se decide o rejucare, cu exceptia rejucarii la al doilea serviciu trebuie rejucat intreg punctul.

19. JUCATORUL PIERDE PUNCTUL

Punctul este pierdut daca:

- a. Jucatorul face doua greseli consecutive la serviciu;
- sau b. Jucatorul nu returneaza mingea in joc inainte de a cadea de doua ori consecutiv;
- sau c. Jucatorul returneaza mingea in joc in asa fel incât loveste pamântul sau un obiect in afara terenului corect;
- sau d. Jucatorul returneaza mingea in asa fel incât, inainte de a cadea, loveste o anexa permanenta;
- sau e. Jucatorul in mod deliberat conduce sau prinde mingea in joc pe racheta sau o atinge deliberat cu racheta mai mult de o data;
- sau f. Jucatorul sau racheta, indiferent daca este in mâna jucatorului sau nu, sau orice poarta sau tine jucatorul atinge fileul, stâlpii de fileu / bete de simplu, coarda sau cablul metalic, chinga sau banda sau terenul adversarului in orice moment când mingea este in joc;
- sau g. Jucatorul loveste mingea inainte de a trece fileul;
- h. Mingea in joc atinge jucatorul sau orice poarta sau line jucatorul, cu exceptia rachetei;
- sau i. Mingea in joc atinge racheta când nu este tinuta de jucator;
- sau j. Jucatorul schimba in mod deliberat forma rachetei in timp ce mingea este in joc;
- sau k. La dublu când ambii jucatori ating mingea in timp ce o returneaza.





20. O RETURNARE BUNA

Este o returnare buna daca:

a. Daca mingea atinge fileul, stâlpii / betele de simplu, coarda sau cablul metalic, chinga sau banda, cu conditia sa treaca peste oricare din ele si sa loveasca suprafata de joc in terenul corect;

sau **b.** Dupa ce mingea in joc loveste suprafata de joc in interiorul terenului corect, sare sau este dusa de vânt inapoi peste fileu, iar jucatorul se intinde peste fileu si joaca mingea in terenul corect;

sau **c.** Mingea este returnata prin exteriorul stâlpilor sau al betelor de simplu, atât peste cât si sub nivelul partii superioare a fileului, chiar daca atinge stâlpii sau betele de simplu, cu conditia sa loveasca suprafata de joc in interiorul terenului corec;

sau **d.** Mingea trece pe sub coarda sau cablul metalic intre batul de simplu si stâlpul de fileu adiacent fara sa atinga fileul, coarda sau cablul metalic sau stâlpul de fileu si loveste suprafata de joc in terenul corect;

sau **e.** Racheta jucatorului trece peste fileu dupa ce jucatorul a lovit mingea in partea sa de teren si loveste suprafata de joc in terenul corect;

sau **f.** Jucatorul loveste mingea in joc, care loveste o alta mingea care statea pe suprafata de joc in terenul corect.

21. INCOMODARE

Daca un jucator este incomodat in a juca punctul de o actiune deliberata a adversarului(lor), acel jucator va câstiga punctul. In orice caz, punctul trebuie rejucat daca un jucator este incomodat in a juca punctul de o actiune neintentionata a adversarului(lor) sau de ceva in afara controlului jucatorului (neincluzând o anexa permanenta).

22. CORECTAREA ERORILOR.

Erorile descoperite trebuie corectate dupa cum urmeaza:

a. Intr-un game standard sau tie-break, daca un jucator serveste din jumatarea gresita a terenului, eroarea trebuie corectata imediat ce a fost descoperita si servantul va servi din jumatarea corecta de teren in concordanta cu scorul. O greseala la serviciu facuta inainte de descoperirea erorii va ramâne valabila.

b. Intr-un game standard sau tie-break, daca jucatorii sunt in partile de teren gresite, eroarea trebuie corectata imediat ce a fost descoperita si servantul va servi din jumatarea corecta de teren in concordanta cu scorul.

c. Daca intr-un game standard un jucator servette in afara rândului jucatorul care trebuia sa serveasca va servi de indata ce eroarea este descoperita. Daca s-a incheiat un game inainte sa se descopere eroarea ordinea la serviciu va ramâne cea modificata. O greseala la serviciu facuta de oponent(ti) inainte de a se descoperi eroarea nu va ramâne valabila. La dublu, daca partenerii aceleiasi echipe servesc in afara rândului o greseala la serviciu facuta inainte de descoperirea erorii va ramâne valabila.

d. Daca un jucator servette in afara rândului intr-un tie-break si eroarea este descoperita dupa ce un numar par de puncte au fost jucate, eroarea trebuie corectata imediat. Daca eroarea este descoperita dupa ce un numar impar de puncte au fost jucate ordinea la serviciu va ramâne cea modificata. O greseala la serviciu facuta de oponent(ti) inainte de a fi descoperita eroarea nu va ramâne valabila. La dublu, daca partenerii aceleiasi echipe servesc





in afara rândului o greseala la serviciu facuta inainte de descoperirea erorii va ramâne valabila.

e. Intr-un game standard sau tie-break la dublu, daca este o eroare in ordinea primirii, aceasta va ramâne modificata pâna la terminarea game-ului in care a fost descoperita eroarea. La urmatorul game in care vor fi primitori in acel set partenerii isi vor relua ordinea initiala la primire.

f. Daca din greseala la scorul de 6-6 este inceput un tie-break si initial era convenit ca setul sa fie "advantage set", eroarea va fi corectata imediat daca numai un punct a fost jucat. Daca eroarea este descoperita când al doilea punct este in joc, setul va continua ca "tie-break set".

g. Daca din greseala la scorul de 6-6 este inceput un game standard când initial era convenit ca setul sa fie "tiebreak set", eroarea va fi corectata imediat daca numai un punct a fost jucat. Daca eroarea este descoperita când al doilea punct este in joc, setul va continua ca "advantage set" pâna când scorul ajunge la 8-8 (sau un numar par mai mare), când se va juca un tiebreak.

h. Daca din greseala un "advantage set" sau "tie-break set" este inceput, când initial era convenit ca setul decisiv sa fie un "tie-break decisiv", eroarea va fi corectata imediat daca numai un punct a fost jucat. Daca eroarea este descoperita când al doilea punct este in joc setul va continua fie pâna ce un jucator / echipa câștiga 3 game-uri (si prin urmare setul) fie pâna scorul ajunge 2-2, când un "tie-break decisiv" trebuie jucat. In orice caz, daca eroarea este descoperita dupa inceperea celui de-al cincilea game, setul va continua ca "tie-break set".

i. Daca mingile nu sunt schimbate in succesiunea corecta, eroarea trebuie corectata atunci când jucatorul / echipa care ar fi trebuit sa serveasca cu mingi noi este urmatorul indreptatit sa serveasca intr-un nou game. Ulterior mingile trebuie schimbate in asa fel încât numarul de game-uri dintre schimburile de mingi sa fie cel initial stabilit. Mingile nu trebuie schimbate in timpul unui game.

23. JOCUL CONTINUU

Ca principiu, jocul trebuie sa fie continuu, din clipa in care incepe meciul (când este pus in joc primul serviciu al meciului) pâna când se termina. **a.** Intre puncte, un maximum de 20 de secunde sunt permise. Când jucatorii schimba partea de teren la sfârșitul unui game, un maximum de 90 de secunde sunt permise. Oricum, dupa primul game al fiecarui set si in timpul unui tie-break jocul trebuie sa fie continuu si jucatorii trebuie sa schimbe partea de teren fara timp de odihna. La sfârșitul fiecarui set va fi o pauza de set de maximum 120 de secunde. Timpul maxim incepe din momentul in care se termina un punct pâna când primul serviciu este lovit pentru urmatorul punct. Organizatorii de circuite profesioniste au dreptul de a aplica pentru aprobarea ITF de a extinde cele 90 de secunde admise când jucatorii schimba partea de teren la sfârșitul unui game si cele 120 de secunde admise la pauza de set.

b. Daca, din motive in afara controlului jucatorului, imbracamintea, incaltamintea sau echipamentul necesar (excluzând racheta) este stricat si necesita o inlocuire, jucatorului si poate fi acordat un timp suplimentar rezonabil pentru a remedia problema.

c. Nu se va acorda timp suplimentar unui jucator pentru a-si recupera conditia fizica. In orice caz, un jucator suferind de o problema medicala tratabila are dreptul la o pauza medicala de





trei minute pentru tratarea acelei probleme medicale. Un numar limitat de pauze de toaleta / schimbare de tinuta poate fi permisa, daca este anuntat inainte de competitie.

d. Organizatorii competitiei pot acorda o pauza de odihna de 10 minute daca este anuntat inainte de competitie. Aceasta pauza de odihna poate avea loc dupa al treilea set intr-un meci disputat dupa sistemul "cel mai bun din 5 seturi sau dupa al doilea set intr-un meci disputat dupa sistemul "cel mai bun din 3 seturi. **e.** Timpul de incalzire trebuie sa fie de maximim 5 minute, in afara cazului in care organizatorii competitiei au decis altfel.

