

ITF RREGULLAT E TENISIT

PËRKTHYER NË GJUHËN SHQIPE
NGA FEDERATA E TENISIT E KOSOVËS



PËRMBAJTJA

	PARATHËNIE	1
Rregulla 1	FUSHA E TENISIT	2
Rregulla 2	PËRBËRËSIT E PËRHERSHËM TË FUSHËS	3
Rregulla 3	TOPI	3
Rregulla 4	REKETI	4
Rregulla 5	SHËNIMI I GEMAVE	4
Rregulla 6	SHËNIMI I SETAVE	5
Rregulla 7	SHËNIMI I NDESHJEVE	5
Rregulla 8	SHËRBYESI DHE PRANUESI	6
Rregulla 9	ZGJEDHJA E ANËS DHE E SHËRBIMIT	6
Rregulla 10	NDËRRIMI I ANËVE	6
Rregulla 11	TOPI NË LOJË	6
Rregulla 12	TOPI PREK VIJËN	6
Rregulla 13	TOPI PREK PËRBËRËSIN E PËRHERSHËM	6
Rregulla 14	RADHA E SHËRBIMIT	7
Rregulla 15	RADHA E PRANIMIT TEK ÇIFTET	7
Rregulla 16	SHËRBIMI	7
Rregulla 17	EKZEKUTIMI I SHËRBIMIT	7
Rregulla 18	GABIMI ME KËMBË (FOOT FAULT)	8
Rregulla 19	SHËRBIMI I GABUAR	8
Rregulla 20	SHËRBIMI I DYTË	8
Rregulla 21	KUR DUHET TË SHËRBEHET DHE PRANOHET	9
Rregulla 22	PËRSËRITJA E SHËRBIMIT (SERVICE LET)	9
Rregulla 23	PËRSËRITJA (LET)	9
Rregulla 24	LOJTARI HUMBET PIKËN	9
Rregulla 25	TOP I KTHYER MIRË	10
Rregulla 26	PENGIMI	11
Rregulla 27	KORRIGJIMI I GABIMEVE	12
Rregulla 28	ROLI I GJYQTARËVE TË FUSHËS	13
Rregulla 29	LOJA E VAZHUESHME	13
Rregulla 30	KËSHILLIMI	13
Rregulla 31	TEKNOLOGJIA E ANALIZËS SË LOJTARIT	14
	RREGULLAT E TENISIT MBI KARROCA	15
	NDRYSHIMI I RREGULLAVE TË TENISIT	17
Shtojca I	TOPI	18
	KLASIFIKIMI I SHPEJTËSISË SË FUSHËS	19
Shtojca II	REKETI	21
Shtojca III	TEKNOLOGJIA PËR ANALIZËN E LOJTARIT	22
Shtojca IV	REKLAMAT	23
Shtojca V	PROCEDURAT ALTERNATIVE DHE METODAT ALTERNATIVE TË SHËNIMIT	24
Shtojca VI	ROLI I GJYQTARËVE	26
Shtojca VII	GARAT PËR GRUPMOSHAT 10 VJEÇ E MË PAK	30
Shtojca VIII	PLANI I FUSHËS	31
Shtojca IX	UDHËZIM PËR VIZATIM TË FUSHËS	32
Shtojca X	RREGULLAT E TENISIT NË RËRË	35
Shtojca XI	PROCEDURAT E SHQYRTIMIT DHE TË DËGJIMIT PËR RREGULLAT E TENISIT	36

Çdo referim ndaj Federatës Ndërkombëtare të Tenisit apo ITF-it, këtu e tutje nënkupton ITF Limited.

PARATHËNIE

Federata Ndërkombëtare e Tenisit (ITF) është organi drejtues i lojës së tenisit dhe detyrat dhe përgjegjësitë e saj përfshijnë mbrojtjen e integritetit të lojës përmes përcaktimit të Rregullave të Tenisit.

Për ta ndihmuar ITF-in në zbatimin e kësaj përgjegjësie, ITF-i e ka caktuar një Komision të Rregullave të Tenisit i cili vazhdimisht e monitoron lojën dhe rregullat e saj, dhe kur konsiderohet e nevojshme i bën rekomandimet për ndryshime tek Bordi i Drejtorëve i ITF-it i cili në anën tjetër i bën rekomandimet tek Asambleja e Përgjithshme Vjetore e ITF-it si autoritet përfundimtar për miratimin e të gjitha ndryshimeve në Rregullat e Tenisit.

Shtojca V liston të gjitha procedurat alternative dhe metodat e shënimit që janë të njohura dhe të aprovuara. Po ashtu, në emër të saj ose me kërkesë nga palët e interesuara, disa variacione të caktuara të rregullave mund të aprovohen nga ITF-i për qëllime testuese vetëm në një numër të kufizuar të turneve ose ngjarjeve dhe / ose për një periudhë të kufizuar kohore. Variacionet e tilla nuk përfshihen në rregullat e publikuara dhe kërkojnë një raportim në ITF pas përfundimit atij testimi të aprovuar.

Shënim: përveç kur është thënë ndryshe, çdo referencë në këto Rregulla të Tenisit ndaj gjinisë mashkullore përfshin gjininë femërore.

1. FUSHA E TENISIT

Fusha e tenisit është në formë drejtkëndëshi, 23,77m e gjatë dhe, për ndeshjet individuale (*Singles*) e gjerë 8,23m. Për ndeshjet në çifte (*Doubles*), fusha është e gjerë 10,97m.

Fusha ndahet në mes nga një rrjetë e varur në tel ose kablllo metalike që duhet të kalojë mbi - ose të vendoset në - dy shtyllat mbajtëse, në një lartësi prej 1,07m. Rrjeta duhet të tendoset dhe shtrihet e tëra në mënyrë që të plotësojë tërësisht hapësirën midis dy shtyllave mbajtëse, dhe duhet të ketëthurje me dendësi të mjaftueshme për të siguruar që topi të mos mund të kalojë nëpër të. Lartësia e rrjetës në mes duhet të jetë 0,914m, ku do të tendoset përtokë me një rrip. Një shirit horizontal mbulon telin (ose kabllon metalike) dhe pjesën e sipërme të rrjetës. Rripi dhe shiriti duhet të jenë plotësisht të bardhë.

- Diametri maksimal i telit (ose kablllos metalike) duhet të jetë 0,8cm.
- Gjerësia maksimale e rripit duhet të jetë 5cm.
- Shiriti duhet të ketë thellësi midis 5cm dhe 6,35cm në të dyja anët.

Për ndeshjet në çifte, mesi i shtyllave mbajtëse duhet të jetë 0,914m jashtë fushës për çifte, në të dyja anët.

Për ndeshjet individuale, nëse përdoret rrjeta për lojë individuale, mesi i shtyllave mbajtëse duhet të jetë 0,914m jashtë fushës për lojë individuale, në të dyja anët. Nëse përdoret rrjeta për çifte, atëherë rrjeta duhet të mbahet në një lartësi prej 1,07m nga dy shkopinjtë mbajtës, mesi i të cilave duhet vendosur në të dy anët 0,914m jashtë fushës për lojë individuale.

- Shtyllat mbajtëse nuk duhet të tejkalojnë gjerësinë prej 15cm kur janë katrore ose diametrin prej 15cm kur janë të rrumbullakëta.
- Shkopinjtë mbajtës nuk duhet të tejkalojnë gjerësinë prej 7,5cm kur janë katrorë ose diametrin prej 7,5cm kur janë të rrumbullakët.
- Shtyllat mbajtëse dhe shkopinjtë mbajtës nuk duhet të tejkalojnë 2,5cm mbi kulmin e rrjetës.

Vijat në skajet e fushës quhen vija fundore (*baseline*) ndërkaq vijat në anët e fushës quhen vija anësore (*sideline*).

Dy vija të tërhequra midis vijave anësore për lojë individuale, 6,40m nga secila anë e rrjetës dhe paralele me rrjetën quhen vija shërbimi (*serviseline*). Në të dy anët e rrjetës, zona midis vijës së shërbimit dhe rrjetës ndahet në dy pjesë të barabarta - të quajtura fusha të shërbimit (*service courts*) - nga vija qendrore e shërbimit (*centre serviceline*). Vija qendrore e shërbimit tërhiqet paralelisht me vijat anësore për lojë individuale dhe në gjysmë midis tyre.

Çdo vijë fundore do të ndahet në gjysmë me një shenjë qendrore, 10cm në gjatësi, e cila duhet të tërhiqet në brendi të fushës dhe paralele me vijat anësore për lojë individuale.

- Vija qendrore e shërbimit dhe shenja qendrore duhet të jenë të gjera 5cm.
- Vijat e tjera të fushës duhet të jenë ndërmjet 2,5cm dhe 5cm të gjera, përveç që vijat fundore mund të jenë të gjera deri në 10cm.

Të gjitha matjet e fushës duhet të bëhen deri në pjesën e jashtme të vijave dhe të gjitha vijat e fushës duhet të jenë të së njëjtës ngjyrë dhe në kontrast të qartë me ngjyrën e sipërfaqes.

Asnjë reklamë nuk lejohet në fushë, rrjetë, rrip, shirit, shtylla mbajtëse, përveç siç parashikohet në Shtojcën IV.

Përveç fushës së përshkruar më lart, fusha e quajtur e "Kuçe" dhe fusha e quajtur e "Portokalltë" në Shtojcën VII mund të përdoret për garat e tenisit në grupmoshat 10 vjeç e më pak.

Shënim: Udhëzimet për hapësirat minimale midis vijave fundore dhe rrethojave fundore, si dhe midis vijave anësore dhe rrethojave mund të gjenden në Shtojcën IX.

2. PËRBËRËSIT E PËRHERSHËM TË FUSHËS

Përbërësit e përherëshëm të fushës përfshijnë rrethojat fundore dhe anësore, spektatorët, tribunat dhe ulëset për spektatorët, të gjitha instalimet e tjera përreth apo sipër fushës, gjyqtarin e karriges, gjyqtarët e vijës, gjyqtarin në rrjetë, dhe mbledhësit e topave kur gjenden në vendet e tyre të njohura.

Në një ndeshje individuale të luajtur me rrjetë për çifte dhe shkopinje mbajtës, shtyllat mbajtëse dhe pjesa e rrjetës jashtë shkopinjeve mbajtës janë përbërës të përherëshëm dhe nuk konsiderohen si shtylla mbajtëse ose pjesë e rrjetës.

3. TOPI

Topat, të cilat janë aprovuar për lojë sipas Rregullave të Tenisit, duhet të jenë në përputhje me specifikimet në Shtojcën I.

ITF-i vendos për pyetjen nëse ndonjë top ose prototip përputhet me Shtojcën I, dhe nëse është aprovuar ose nuk është aprovuar për lojë. Një vendim i tillë mund të merret me vetiniciativë ose me kërkesë nga ndonjë palë me interes të sinqertë, duke përfshirë çdo lojtar, prodhues të pajisjeve ose Shoqatë Nacionale ose anëtarët e saj. Vendimet e tilla dhe aplikimet do të bëhen në përputhje me Procedurat e Shqyrtimit dhe të Dëgjimit në fuqi të Federatës Ndërkombëtare të Tenisit (shih Shtojcën XI).

Organizatorët e ngjarjeve duhet të njoftojnë përpara ngjarjes:

- a. Numrin e topave për lojë (2, 3, 4 ose 6).
- b. Politikën e ndërrimit të topave, nëse ka.

Ndërrimi i topave, nëse ka, mund të bëhet qoftë:

- i. Pas një numri tek gemash të akorduar, me ç' rast, ndërrimi i parë i topave në ndeshje do të zhvillohet dy gema më herët sesa për pjesën tjetër të ndeshjes, për të marrë parasysh pjesën e ngrohjes. Për qëllim të ndërrimit të topave, një gem vendimtar (*tajbrejk ose tie-break*) llogaritet si një gem. Ndërrimi i topave nuk do të ndodhë në fillim të një gemit vendimtar. Në këtë rast, ndërrimi i topave do të shtyhet deri në fillimin e gemit të dytë të setit tjetër; qoftë
- ii. Në fillim të setit.

Nëse një top shqyhet gjatë lojës, pika do të përsëritet.

Rasti 1: Nëse në fund të një pike topi është i butë, a duhet të përsëritet pika?

Vendimi: Nëse topi është i butë dhe jo i shqyer, pika nuk përsëritet.

Shënim: Topat për përdorim në një turne që luhet sipas Rregullave të Tenisit duhet të jetë në listën zyrtare të topave të aprovuar të ITF-it siç publikohet nga Federata Ndërkombëtare e Tenisit.

4. REKETI

Reketat, të cilat janë aprovuar për lojë sipas Rregullave të Tenisit, duhet të jenë në përputhje me specifikimet në Shtojcën II.

ITF-i vendos për pyetjen nëse ndonjë reket ose prototip përputhet me Shtojcën II, dhe nëse është aprovuar ose nuk është aprovuar për lojë. Një vendim i tillë mund të merret me vetiniciativë ose me kërkesë nga ndonjë palë me interes të sinqertë, duke përfshirë çdo lojtar, prodhues të pajisjeve ose Shoqatë Nacionale ose anëtarët e saj. Vendimet e tilla dhe aplikimet do të bëhen në përputhje me Procedurat e Shqyrtimit dhe të Dëgjimit në fuqi të Federatës Ndërkombëtare të Tenisit (shih Shtojcën XI).

Rasti 1: A lejohet më shumë se një shtresë telash në sipërfaqen goditëse të reketit?

Vendimi: Jo. Rregulli përmend një shtresë (jo shtresa) të telave të kryqëzuar. (Shih Shtojcën II)

Rasti 2: Modeli i kryqëzimit të telave a konsiderohet përgjithësisht i njëtrajtshëm dhe i rrafshët nëse telat gjenden në më shumë se një rrafsh?

Vendimi: Jo.

Rasti 3: A mund të vendosen pajisje për amortizim të dridhjeve në telat e një reketi? Nëse po, ku mund të vendosen?

Vendimi: Po, por këto pajisje mund të vendosen vetëm jashtë modelit të telave të kryqëzuar.

Rasti 4: Gjatë një pike, një lojtar aksidentalisht këput telat. A mundet lojtari të vazhdojë t'i luajë pikët e tjera me këtë reket?

Vendimi: Po, përveç kur kjo në mënyrë eksplicite ndalohet nga organizatorët e ngjarjes.

Rasti 5: A lejohet që një lojtar të përdorë më shumë se një reket gjatë lojës?

Vendimi: Jo.

Rasti 6: A mund të përdoret në reket një bateri që ndikon në karakteristikat e lojës?

Vendimi: Jo. Bateritë janë të ndaluara sepse janë një burim energjie, siç janë edhe qelizat diellore dhe pajisjet e tjera të ngjashme.

5. SHËNIMI I GEMAVE

a. Gemi standard

Pikët e shërbyesit thirren të parat, ndërkohë që pikët shënohen si në vijim:

Pa pikë	- "Zero"
Pika e parë	- "15"
Pika e dytë	- "30"
Pika e tretë	- "40"
Pika e katërt	- "Gem"

Ndërkaq, nëse secili lojtar / çift ka fituar nga tri pikë, rezultati është "Barazim" (*xhus ose Deuce*). Pas barazimit, rezultati bëhet "Përparësi" (*avantazh ose Advantage*) për lojtarin / çiftin që fiton pikën e radhës. Nëse i njëjti lojtar / çift fiton edhe pikën tjetër, ai lojtar / çift fiton "Gemin"; ndërkaq, nëse lojtari / çifti kundërshtar fiton pikën tjetër, rezultati kthehet përsëri në "Barazim". Një lojtar / çift duhet të fitojë dy pikë radhazi pas "Barazimit" për të fituar "Gemin".

b. Gemi vendimtar

Në një gem vendimtar, pikët shënohen "Zero", "1", "2", "3", e kështu me radhë. Lojtari / çifti që i pari fiton shtatë pikë fiton "Gemin" dhe "Setin", me kusht që të ketë pasur një diferencë prej së paku dy pikësh mbi kundërshtarin. Nëse nuk është arritur diferenca prej dy pikësh, gemi vendimtar do të vazhdojë deri sa ajo të arrihet.

Lojtari që ka radhën për të shërbyer do të shërbejë në pikën e parë të gemit vendimtar. Dy pikët e radhës do të shërbehen nga kundërshtari (në çifte, lojtari i çiftit kundërshtar në radhë për të shërbyer). Pas kësaj, çdo lojtar / çift me radhë do të shërbejë nga dy pikë deri në përfundim të gemit vendimtar (në çifte, rotacioni i shërbimit brenda secilit çift do të vazhdojë me të njëjtën radhitje sikurse gjatë atij seti).

Lojtari / çifti që pati radhën të shërbente i pari në gem vendimtar do të jetë pranues në gemin e parë të setit vijues.

Metodat alternative të shënimit të pikëve të miratuara mund të gjenden në Shtojcën V.

6. SHËNIMI I SETAVE

Ekzistojnë metoda të ndryshme të shënimit të setave. Dy metodat kryesore janë "Set me përparësi" dhe "Set me gem vendimtar". Secila metodë mund të përdoret me kusht që ajo që do të përdoret njoftohet përpara ngjarjes. Nëse përdoret metoda "Set me gem vendimtar", po ashtu duhet të njoftohet nëse seti i fundit do të luhet si "Set me gem vendimtar" ose "Set me përparësi".

a. "Seti me përparësi"

Lojtari / çifti që i pari fiton gjashtë gema fiton atë "Set", me kusht që të ketë një diferencë prej së paku dy gemave ndaj kundërshtarit/ëve. Nëse është e nevojshme, seti do të vazhdojë derisa të arrihet kjo diferencë.

b. "Set me gem vendimtar"

Lojtari / çifti që i pari fiton gjashtë gema fiton atë "Set", me kusht që të ketë një diferencë prej së paku dy gemave ndaj kundërshtarit/ëve. Nëse rezultati arrin në gjashtë gema të gjithë, atëherë luhet një gem vendimtar.

Metodat alternative të shënimit të miratuara mund të gjenden në Shtojcën V.

7. SHËNIMI I NDESHJEVE

Një ndeshje mund të luhet deri në më të mirin e 3 setave (një lojtar / çift duhet të fitojë 2 seta për të fituar ndeshjen) ose në më të mirin e 5 setave (një lojtar / çift duhet të fitojë 3 seta për të fituar ndeshjen).

Metodat alternative të shënimit të miratuara mund të gjenden në Shtojcën V.

8. SHËRBYESI DHE PRANUESI

Lojtarët / çiftet duhet të qëndrojnë në anët e kundërta të rrjetës. Shërbyesi është lojtari që e vë topin në lojë. Pranuesi është lojtari që synon ta kthejë topin e shërbyer nga shërbyesi.

Rasti 1: A i lejohet pranuesit të qëndrojë jashtë vijave të fushës?

Vendimi: Po. Pranuesi mund të qëndrojë në çfarëdo vendi në anën e tij të rrjetës, brenda ose jashtë vijave.

9. ZGJEDHJA E ANËS DHE E SHËRBIMIT

Zgjedhja e anës dhe zgjedhja për të qenë shërbyes ose pranues (në gemin e parë), vendoset me short që hedhet përpara se të fillojë ngrohja. Lojtari / çifti që fiton shortin mund të zgjedhë:

- a. Të jetë shërbyes ose pranues në gemin e parë të ndeshjes, me ç'rast kundërshtari/ët zgjedhin anën e fushës për gemin e parë të ndeshjes; ose
- b. Anën e fushës për gemin e parë të ndeshjes, me ç'rast kundërshtari/ët zgjedhin të jenë shërbyes ose pranues për gemin e parë të ndeshjes; ose
- c. Të kërkojë nga kundërshtari/ët të bëjnë një nga zgjedhjet e mësipërme.

Rasti 1: A kanë të dy lojtarët / çiftet të drejtën për zgjedhje të reja nëse ngrohja ndalet dhe lojtarët largohen nga fusha?

Vendimi: Po. Rezultati i shortit original mbetet, por zgjedhjet e reja mund të bëhen nga të dy lojtarët / çiftet.

10. NDËRRIMI I ANËVE

Në çdo set, lojtarët ndërrojnë anët në fund të gemit të parë, të tretë dhe çdo gemi tek pasues të setit. Lojtarët gjithashtu ndërrojnë anët në fund të secilit set, përveç kur numri i përgjithshëm i gemave në atë set është çift, me ç'rast lojtarët ndërrojnë anët pas gemit të parë të setit të ardhshëm.

Gjatë një gemi vendimtar lojtarët do të ndërrojnë anët pas çdo gjashtë pikësh.

Procedura alternative të miratuara mund të gjenden në Shtojcën V.

11. TOPI NË LOJË

Përderisa nuk gjykohet *gabim* ose *përsëritje* (let), topi është në lojë nga momenti kur shërbyesi godet (shërben) topin, dhe mbetet në lojë derisa të vendoset pika.

12. TOPI PREK VIJËN

Nëse topi prek vijën, konsiderohet ta ketë prekur fushën e kufizuar nga ajo vijë.

13. TOPI PREK PËRBËRËSIN E PËRHERSHËM

Nëse topi në lojë prek një përbërës të përhershëm pasi të ketë rënë në fushën e duhur (të kundërshtarit), lojtari që goditi topin fiton pikën. Nëse topi në lojë prek një përbërës të përhershëm para se të ketë rënë në fushën e duhur, lojtari që goditi topin humbet pikën.

14. RADHA E SHËRBIMIT

Në fund të çdo gëmi standard, pranuesi do të bëhet shërbyes dhe shërbyesi do të bëhet pranues për gëmin e ardhshëm.

Tek çiftet, në çdo set, çifti që ka për të shërbyer në gëmin e parë vendos se cili lojtar do të shërbejë në atë gëm. Ngjashëm, para se të fillojë gëmi i dytë, kundërshtarët e tyre vendosin se cili lojtar do të shërbejë në atë gëm. Partneri i lojtarit që ka shërbyer në gëmin e parë do të shërbejë në gëmin e tretë dhe partneri i lojtarit që ka shërbyer në gëmin e dytë do të shërbejë në gëmin e katërt. Ky rotacion do të vazhdojë deri në fund të setit.

15. RADHA E PRANIMIT TEK ÇIFTET

Në çdo set, çifti që ka për të pranuar në gëmin e parë vendosë se cili lojtar do të pranojë në pikën e parë të gëmit. Ngjashëm, para se të fillojë gëmi i dytë, kundërshtarët e tyre vendosin se cili lojtar do të pranojë në pikën e parë të atij gëmi. Lojtari i cili ishte partneri i pranuesit në pikën e parë të gëmit do të pranojë në pikën e dytë dhe ky rotacion do të vazhdojë deri në fund të gëmit dhe të setit. Pasi pranuesi ta ketë kthyer topin, cilido partner i çiftit mund ta godasë topin.

Rasti 1: A lejohet që njëri lojtar i çiftit të luajë i vetëm kundër kundërshtarëve?

Vendimi: Jo.

16. SHËRBIMI

Mu para fillimit të lëvizjes së shërbimit, shërbyesi duhet të qëndrojë i qetë, me të dyja këmbët prapa vijës fundore (d.m.th. më larg nga rrjeta sesa vija fundore) dhe brenda vazhdimit të imagjinuar të shenjës qendrore dhe të vijës anësore.

Shërbyesi do ta hedhë topin me dorë në cilindo drejtim dhe do ta godasë topin me reket para se topi të bie në fushë. Lëvizja e shërbimit përfundon në momentin kur reketi i lojtarit godet ose dështon ta godasë topin. Një lojtar në gjendje ta përdorë vetëm njërin krah, mund ta përdorë reketin për ta hedhur topin.

17. EKZEKUTIMI I SHËRBIMIT

Në një gëm standard shërbyesi ekzekuton shërbimin duke qëndruar herë prapa gjysmës së djathtë, e herë prapa gjysmës së majtë të fushës, ku çdo gëm e fillon nga gjysma e djathtë.

Në një gëm vendimtar, shërbimi do të ekzekutohet duke qëndruar herë prapa gjysmës së djathtë, e herë prapa gjysmës së majtë të fushës, ku pika e parë shërbehet nga gjysma e djathtë.

Shërbimi duhet ta kalojë rrjetën dhe të bie në fushën e shërbimit në anën e kundërt diagonale, përpara se pranuesi ta kthejë atë.

18. GABIMI ME KËMBË (FOOT FAULT)

Gjatë ekzekutimit të shërbimit, shërbyesi nuk duhet ta:

- a. Ndryshojë pozicionin duke ecur ose vrapuar, megjithëse lejohen lëvizje të vogla të këmbës (shputës); ose
- b. Prekë vijën fundore ose fushën me cilëndo këmbë; ose
- c. Prekë zonën jashtë vazhdimin të imagjinuar të vijës anësore me cilëndo këmbë; ose
- d. Prekë vazhdimin e imagjinuar të shenjës qendrore me cilëndo këmbë.

Nëse shërbyesi thyen këtë rregull atëherë ka bërë një "Gabim me këmbë" (*fut follt / Foot fault*).

*Rasti 1: Në një ndeshje individuale, a lejohet që shërbyesi të shërbejë duke qëndruar pas vijës fundore, por në mes të vijës anësore për lojë individuale dhe vijës anësore për lojë në çifte?
Vendimi: Jo.*

*Rasti 2: A lejohet që shërbyesi të ketë njërin ose të dy këmbët në ajër (në momentin e kontaktit)?
Vendimi: Po.*

19. SHËRBIMI I GABUAR

Shërbimi është i gabuar nëse:

- a. Shërbyesi thyen rregullat 16, 17 ose 18; ose
- b. Shërbyesi dështon ta godasë topin (kur përpiqet ta godasë atë); ose
- c. Topi i shërbyer prek një përbërës të përhershëm, shkopin mbajtës ose shtyllën mbajtëse përpara se të bie në fushë; ose
- d. Topi i shërbyer prek partnerin e shërbyesit ose shërbyesin, ose gjithçka që partneri i shërbyesit ose shërbyesi ka veshur ose është duke mbajtur.

Rasti 1: Pasi hedh një top për të shërbyer, shërbyesi vendos që të mos e godasë atë dhe e kapë me dorë. A është ky një gabim?

Vendimi: Jo. Një lojtar, i cili synon ta shërbejë topin dhe më pas vendos që të mos e godasë atë, i lejohet të kapë topin me dorë ose reket, ose ta lë topin të bie në tokë.

Rasti 2: Gjatë një loje individuale, të luajtur në një fushë me shtylla mbajtëse dhe shkopin mbajtës, topi i shërbyer godet njërin shkop mbajtës dhe më pas bie në fushën e duhur të shërbimit. A është ky një gabim?

Vendimi: Po.

20. SHËRBIMI I DYTË

Nëse shërbimi i parë është i gabuar, shërbyesi pa vonesë do të shërbejë përsëri nga e njëjta gjysmë e fushës nga e cila është gabuar shërbimi i parë, përveç nëse shërbimi ishte bërë nga gjysma jo e duhur e fushës.

21. KUR DUHET TË SHËRBEHET DHE PRANOHET

Shërbyesi nuk do të shërbejë deri sa pranuesi të jetë i gatshëm. Megjithatë, pranuesi duhet të luajë me ritmin e arsyeshëm të shërbyesit dhe duhet të jetë i gatshëm ta pranojë shërbimin brenda një kohe të arsyeshme pasi shërbyesi të jetë gati.

Një pranues i cili përpiqet ta kthejë topin, konsiderohet të ketë qenë i gatshëm. Nëse demonstron se pranuesi nuk ka qenë i gatshëm, shërbimi nuk mund të quhet i gabuar.

22. PËRSËRITJA E SHËRBIMIT (SERVICE LET)

Shërbimi përsëritet kur:

- a. Topi i shërbyer prek rrjetën, rripin ose shiritin, dhe bie në fushën e duhur të shërbimit; ose, pasi prek rrjetën, rripin ose shiritin, dhe para se të bie në fushë, prek pranuesin ose partnerin e pranuesit ose çfarëdo që ata kanë veshur ose janë duke mbajtur; ose
- b. Topi shërbehet kur pranuesi nuk është i gatshëm.

Në rast se përsëritet shërbimi, ai nuk do të llogaritet, dhe shërbyesi do të shërbejë përsëri; por një përsëritje e shërbimit nuk e anulon (nëse është bërë) gabimin në shërbimin e parë.

Procedura alternative të miratuara mund të gjenden në Shtojcën V.

23. PËRSËRITJA (LET)

Në të gjitha rastet kur gjykohet përsëritja, përveç kur gjykohet përsëritje e shërbimit të dytë, e gjithë pika do të përsëritet.

Rasti 1: Gjersa topi është në lojë, një top tjetër rrokulliset në fushë. Gjykohet "Përsëritje". Shërbyesi, që kishte gabuar shërbimin e parë, a ka të drejtë në shërbim të parë apo të dytë? Vendimi: Shërbimi i parë. E gjithë pika duhet të përsëritet.

24. LOJTARI HUMBET PIKËN

Pika humbet nëse:

- a. Lojtari bën dy gabime në shërbim radhazi; ose
- b. Lojtari nuk e kthen topin në lojë përpara se topi të kërcejë dy herë rresht; ose
- c. Lojtari kthen topin në lojë ashtu që topi, ose bie jashtë fushës së duhur, ose para se të bie godet një objekt jashtë fushës së duhur; ose
- d. Lojtari kthen topin në lojë ashtu që, para se të bie, godet një përbërës të përhershëm; ose
- e. Pranuesi kthen shërbimin para se topi të ketë kërcyer; ose
- f. Lojtari me dashje bart ose kap me reket topin në lojë ose me reket qëllimisht e prek atë më shumë se një herë; ose
- g. Lojtari ose reketi (qoftë i mbajtur nga lojtari ose jo), ose çfarëdo që lojtari ka veshur ose mban, e prek rrjetën, shtyllat mbajtëse / shkopinjtë mbajtës, telin (ose kabllon metalike), rripin ose shiritin, ose fushën e kundërshtarit deri sa topi është në lojë; ose
- h. Lojtari godet topin përpara se topi ta ketë kaluar rrjetën; ose
- i. Topi në lojë prek lojtarin ose çfarëdo që lojtari ka veshur ose mban, përveç reketit; ose
- j. Topi në lojë prek reketin kur lojtari nuk është duke e mbajtur atë; ose
- k. Lojtari ndryshon me qëllim dhe materialisht formën e reketit kur topi është në lojë; ose
- l. Në çifte, të dy lojtarët prekin topin kur janë duke e kthyer atë.

Rasti 1: Pasi shërbyesi të ketë goditur shërbimin e parë, reketi bie nga dora e shërbyesit dhe prek rrjetën përpara se topi të ketë kërcyer. A është ky një gabim shërbimi, apo shërbyesi e humb pikën?

Vendimi: Shërbyesi humbet pikën sepse kur reketi e prekë rrjetën topi është në lojë.

Rasti 2: Pasi shërbyesi të ketë goditur shërbimin e parë, reketi bie nga dora e shërbyesit dhe prek rrjetën pasi topi të ketë prekur jashtë fushës së duhur të shërbimit. A është ky një gabim shërbimi, apo shërbyesi e humb pikën?

Vendimi: Ky është një gabim shërbimi sepse kur reketi e prekë rrjetën topi nuk është më në lojë.

Rasti 3: Në një ndeshje çiftesh, partneri i pranuesit e prekë rrjetën para se topi i shërbyer të bie jashtë fushës së duhur të shërbimit. Cili është vendimi i saktë?

Vendimi: Çifti pranues humbet pikën sepse partneri i pranuesit e prekë rrjetën deri sa topi është në lojë.

Rasti 4: A e humbet lojtari pikën në qoftë se ai kalon vazhdimin imagjinar të rrjetës para ose pasi ta godasë topin?

Vendimi: Lojtari nuk e humbet pikën në asnjë rast me kusht që lojtari të mos e prekë fushën e kundërshtarit.

Rasti 5: A lejohet që lojtari të kërcëjë mbi rrjetë në fushën e kundërshtarit deri sa topi është në lojë?

Vendimi: Jo. Lojtari humbet pikën.

Rasti 6: Një lojtar i hedh reketin topit në lojë. Edhe reketi edhe topi bien në fushë matanë rrjetës në anën e kundërshtarit dhe kundërshtari nuk është në gjendje ta arrijë topin. Cili lojtar fiton pikën?

Vendimi: Lojtari që i hodhi reketin topit e humbet pikën.

Rasti 7: Një top që sapo është shërbyer godet pranuesin, në çifte edhe partnerin e pranuesit, përpara se të bie në fushë. Cili lojtar fiton pikën?

Vendimi: Shërbyesi fiton pikën, përveç nëse nuk gjykohet përsëritje e shërbimit.

Rasti 8: Një lojtar që qëndron jashtë fushës godet ose kap topin para se të ketë kërcyer, dhe pretendon pikën sepse topi gjithsesi do të dilte jashtë fushës së duhur.

Vendimi: Lojtari humbet pikën, përveç nëse bën kthim të mirë me ç' rast pika vazhdon.

25. TOP I KTHYER MIRË

Një top është i kthyer mirë (në rregull) nëse:

- a. Topi prek rrjetën, shtyllat mbajtëse / shkopinjtë mbajtës, telin (ose kabllon metalike), rripin ose shiritin, me kusht që të kalojë mbi cilëndo prej tyre dhe të bie brenda fushës së duhur; përveç siç parashikohet në Rregullën 2 dhe 24 (d); ose
- b. Topi në lojë, pasi të ketë prekur brenda fushës së duhur, është rrotulluar ose është hedhur nga era sërish në anën tjetër të rrjetës; lojtari zgjatet sipër rrjetës, qëllon topin i cili bie në fushën e duhur, me kusht që lojtari të mos thyejë Rregullën 24; ose
- c. Topi kthehet përsëri shtyllave mbajtëse, qoftë mbi ose nën lartësinë e rrjetës, qoftë edhe nëse prek shtyllat mbajtëse, me kushtin që bie në fushën e duhur; përveç siç parashikohet në Rregullën 2 dhe 24 (d); ose

- d. Topi kalon nën telin e rrjetës, midis shkopit mbajtës dhe shtyllës mbajtëse të afërt, pa prekur as rrjetën, as telin e rrjetës apo shtyllën mbajtëse dhe bie në fushën e duhur, ose
- e. Gjatë ekzekutimit të goditjes reketi i lojtarit bën kontakt me topin në anën e tij të fushës, reketi vazhdon lëvizjen duke përshkuar ajrin matanë rrjetës, me kushtin që topi bie në fushën e duhur; ose
- f. Lojtari e godet topin në lojë, dhe topi godet një top tjetër i cili rastis në fushën e duhur.

Rasti 1: Një lojtar kthen një top i cili godet shkopin mbajtës dhe bie në fushën e duhur. A është ky një top i kthyer mirë?

Vendimi: Po. Megjithatë, nëse topi shërbehet dhe godet shkopin mbajtës, atëherë është shërbim i gabuar.

Rasti 2: Një top në lojë godet një top tjetër i cili gjendet në fushën e duhur. Cili është vendimi i saktë?

Vendimi: Loja vazhdon. Megjithatë, nëse topi kthehet mirë dhe nuk është e qartë nëse topi në lojë është ai që është kthyer, atëherë gjykohet përsëritje.

26. PENGIMI

Nëse një lojtar pengohet të luajë pikën nga një veprim i qëllimshëm i kundërshtarit/ëve, lojtari fiton pikën.

Megjithatë, pika do të përsëritet nëse një lojtar pengohet ta luajë pikën qoftë nga një veprim i paqëllimshëm i kundërshtarit/ëve, qoftë nga diçka jashtë kontrollit të vet lojtarit (pa përfshirë përbërësit e përhershëm).

Rasti 1: Nëse pa qëllim godet topin dy herë, a paraqet kjo një pengim?

Vendimi: Jo. Shih gjithashtu Rregullën 24 (f).

Rasti 2: Një lojtar pretendon se ka ndaluar lojën meqë ka menduar se kundërshtari po pengohet. A paraqet kjo një pengim?

Vendimi: Jo, lojtari humbet pikën.

Rasti 3: Një top në lojë godet një zog që fluturon mbi fushë. A është kjo një pengim?

Vendimi: Po, pika do të përsëritet.

Rasti 4: Gjatë një pike, një top ose një objekt tjetër që gjendej në anën e lojtarit kur ka filluar pika e pengon lojtarin. A paraqet kjo një pengim?

Vendimi: Jo.

Rasti 5: Në çifte, ku lejohen të qëndrojnë partneri i shërbyesit dhe partneri i pranuesit?

Vendimi: Partneri i shërbyesit dhe partneri i pranuesit mund të marrin cilindo pozicion në anën e tyre të rrjetës, brenda ose jashtë fushës. Sidoqoftë, nëse një lojtar është duke paraqitur pengim për kundërshtarin/ët, duhet të përdoret rregulli i pengimit.

27. KORRIGJIMI I GABIMEVE

Si parim, kur zbulohet një gabim në lidhje me Rregullat e Tenisit, të gjitha pikat e luajtura më parë qëndrojnë. Kështu gabimet, kur zbulohen, do të korrigjohen si vijon:

- a. Gjatë një gëmi standard ose një gëmi vendimtar, nëse një lojtar shërben nga gjysma e gabuar e fushës, kjo duhet të korrigjohet posa të zbulohet gabimi dhe shërbyesi do të shërbejë nga gjysma e duhur e fushës varësisht rezultatit. Nëse përpara se të zbulohet gabimi shërbimi i parë ka qënë i gabuar, atëherë shërbimi i gabuar qëndron.
- b. Gjatë një gëmi standard ose një gëmi vendimtar, nëse lojtarët janë në anët e gabuara të rrjetës, gabimi duhet të korrigjohet posa të zbulohet dhe shërbyesi do të shërbejë nga ana e duhur e rrjetës varësisht rezultatit.
- c. Nëse një lojtar shërben jashtë radhës gjatë një gëmi standard, lojtari i cili fillimisht ishte në radhë për të shërbyer do të shërbejë sapo të zbulohet gabimi. Megjithatë, nëse gëmi ka përfunduar para se të zbulohet gabimi, radha e shërbimit do të mbetet e ndryshuar. Në këtë rast, çdo ndryshim i topave duhet bërë një gëmi më vonë sesa ishte akorduar fillimisht.
Nëse përpara se të zbulohet gabimi shërbimi i parë ka qënë i gabuar, atëherë shërbimi i gabuar nuk qëndron.
Në çifte, nëse partnerët e një çifti shërbejnë jashtë radhës, dhe përpara se të zbulohet gabimi shërbimi i parë ka qënë i gabuar, atëherë shërbimi i gabuar qëndron.
- d. Nëse një lojtar shërben nga ana e tij gjatë një gëmi vendimtar dhe gabimi zbulohet pasi të jetë luajtur një numër i barabartë pikësh, gabimi korrigjohet menjëherë. Nëse gabimi zbulohet pasi të jetë luajtur një numër tek pikësh, radha e shërbimit mbetet e ndryshuar. Nëse përpara se të zbulohet gabimi shërbimi i parë ka qënë i gabuar, atëherë shërbimi i gabuar nuk qëndron.
Në çifte, nëse partnerët e një çifti shërbejnë jashtë radhës, dhe përpara se të zbulohet gabimi shërbimi i parë ka qënë i gabuar, atëherë shërbimi i gabuar qëndron.
- e. Gjatë një gëmi standard ose një gëmi vendimtar në çifte, nëse ka ndonjë gabim në rendin e pranimit, kjo do të mbetet e ndryshuar deri në fund të gëmit në të cilin zbulohet gabimi. Për gëmin tjetër në të cilën ata janë pranues në atë set, partnerët do të rikthehen në radhën origjinale të pranimit.
- f. Nëse gabimisht fillohet me gëmi vendimtar kur rezultati është 6 gëmi të gjithë, ndërkohë që më parë ishte rënë akord që seti të jetë një "Set me përparësi", gabimi do të korrigjohet menjëherë nëse është luajtur vetëm një pikë. Nëse gabimi zbulohet pasi pika e dytë të jetë në lojë, seti do të vazhdojë si një "Set me gëmi vendimtar".
- g. Nëse gabimisht fillon një gëmi standard kur rezultati është 6 gëmi të gjithë, ndërkohë që më parë ishte akorduar që seti të jetë një "Set me gëmi vendimtar", gabimi do të korrigjohet menjëherë nëse është luajtur vetëm një pikë. Nëse gabimi zbulohet pasi pika e dytë të jetë në lojë, seti do të vazhdojë si një "Set me përparësi" derisa rezultati të arrijë në 8 gëmi të gjithë (ose një numër çift më i lartë), me ç'rast do të luhet një gëmi vendimtar.
- h. Nëse gabimisht fillon një "Set me përparësi" ose një "Set me gëmi vendimtar", ndërkohë që më parë ishte akorduar që seti i fundit të jetë një "Set përcaktues i ndeshjes", gabimi do të korrigjohet menjëherë nëse është luajtur vetëm një pikë. Nëse gabimi zbulohet pasi pika e dytë të jetë në lojë, seti do të vazhdojë ose derisa një lojtar (ose çift) të fitojë tre gëmi (dhe rrjedhimisht setin) ose derisa rezultati të arrijë në 2 gëmi të gjithë, kur do të luhet një "Set përcaktues i ndeshjes". Megjithatë, nëse gabimi zbulohet pasi të ketë filluar pika e dytë e gëmit të pestë, seti do të vazhdojë si një "Set me gëmi vendimtar". (Shih Shtojcën V).
- i. Nëse topat nuk janë ndërruar në sekuencën e duhur, gabimi do të korrigjohet kur lojtari / çifti që duhet të kishte shërbyer me topa të ri të ketë radhën e shërbimit në një gëmi të ri. Pas kësaj topat do të ndërrohen në mënyrë që numri i gëmeve ndërmjet ndërrimeve të topave të jetë ai i akorduar fillimisht. Topat nuk duhet ndërruar gjatë gëmit.

28. ROLI I GJYQTARËVE TË FUSHËS

Për ndeshjet kur caktohen gjyqtarët, rolet dhe përgjegjësitë e tyre mund të gjenden në Shtojcën VI.

29. LOJA E VAZHDUESHME

Si parim, loja duhet të jetë e vazhdueshme, që nga koha kur fillon ndeshja (kur shërbimi i parë i ndeshjes vihet në lojë) deri në përfundimin e ndeshjes.

- a. Midis pikëve, lejohen maksimum njëzet e pesë (25) sekonda. Kur lojtarët ndërrojnë anët në fund të një gëmi, lejohen maksimum nëntëdhjetë (90) sekonda. Sidoqoftë, pas gëmit të parë të secilit set dhe gjatë një gëmi vendimtar, loja do të jetë e vazhdueshme dhe lojtarët do të ndryshojnë anët pa pushuar.
Në fund të secilit set do të ketë një pushim të setit prej maksimum njëqind e njëzet (120) sekondave.
Koha maksimale fillon nga momenti kur një pikë përfundon dhe zgjat deri sa të goditet shërbimi i parë për pikën e ardhshme.
Organizatorët e ngjarjes mund të bëjnë kërkesë për miratimin e ITF për të zgjatur nëntëdhjetë (90) sekondat e lejuara kur lojtarët ndërrojnë anët me përfundimin e një gëmi dhe njëqind e njëzet (120) sekondat e lejuara në një pushim të setit.
- b. Nëse, për shkaqe jashtë kontrollit të lojtarit, veshja, këpucët ose pajisjet e nevojshme (pa përfshirë reketin) janë thyer ose duhet të zëvendësohen, lojtarit mund t'i lejohet një kohë e arsyeshme shtesë për të sanuar problemin.
- c. Nuk do të jepet kohë shtesë për të lejuar një lojtar të rikuperojë gjendjen e tij fizike. Sidoqoftë, një lojtar që vuan nga një gjendje e trajtueshme mjekësore mund t'i lejohet një kohë mjekësore prej tre minutash për trajtimin e asaj gjendje mjekësore.
Mund të lejohet gjithashtu një numër i kufizuar i pushimeve për tualet / ndërrim të veshjeve, nëse kjo njoftohet para ngjarjes.
- d. Organizatorët e ngjarjes mund të lejojnë një periudhë pushimi prej maksimum dhjetë (10) minuta nëse kjo njoftohet para ngjarjes. Kjo periudhë pushimi mund të merret pas setit të 3-të në një ndeshje me më të mirin prej 5 setave, ose pas setit të 2-të në një ndeshje me më të mirin prej 3 setave.
- e. Koha e ngrohjes duhet të jetë maksimum pesë (5) minuta, përveç nëse vendoset ndryshe nga organizatorët e ngjarjes.

30. KËSHILLIMI

Këshillim konsiderohet të jetë komunikimi, këshilla ose udhëzimi i çdo lloji dhe në çfarëdo mënyre me një lojtar.

Në ngjarjet ekipore ku ka një kapiten të skuadrës të ulur në fushë, kapiteni i ekipit mund të këshillojë lojtarët (a) gjatë pushimit të setit dhe kur lojtarët ndërrojnë anët me përfundimin e një gëmi, por jo kur lojtarët ndërrojnë anët me përfundimin e gëmit të parë të secilit set ose gjatë gëmit vendimtar.

Në të gjitha ndeshjet e tjera, këshillimi nuk lejohet.

Rasti 1: A lejohet një lojtar të këshillohet, nëse këshillat jepen me sinjale në mënyrë diskrete?

Vendimi: Jo.

Rasti 2: A lejohet një lojtar të marrë këshilla kur loja është pezulluar?

Vendimi: Po.

Rasti 3: A lejohet një lojtar të marrë këshillime në fushë gjatë ndeshjes?

Vendimi: Organet sanksionuese mund të aplikojnë në ITF që të lejohet këshillimi në fushë. Në ngjarjet kur lejohet këshillimi në fushë, trajnerët e caktuar mund të hyjnë në fushë dhe t'i këshillojnë lojtarët e tyre sipas procedurave të vendosura nga organi sanksionues.

31. TEKNOLOGJIA E ANALIZËS SË LOJTARIT

Teknologjia e analizës së lojtarit, e cila është aprovuar për lojë në bazë të Rregullave të Tenisit, duhet të përputhet me specifikimet në Shtojcën III.

ITF-i vendos për pyetjen nëse ndonjë pajisje e tillë është aprovuar, ose nuk është aprovuar. Një vendim i tillë mund të merret me vetiniciativë ose me kërkesë nga ndonjë palë me interes të sinqertë, duke përfshirë çdo lojtar, prodhues të pajisjeve ose Shoqatë Nacionale ose anëtarët e saj.

Vendimet e tilla dhe aplikimet do të bëhen në përputhje me Procedurat e Shqyrtimit dhe të Dëgjimit në fuqi të Federatës Ndërkombëtare të Tenisit (shih Shtojcën XI).

RREGULLAT E TENISIT MBI KARROCA

Loja e tenisit mbi karroca ndjek Rregullat e Tenisit të ITF-it me përjashtimet e mëposhtme.

- a. Rregulli i dy kërcimeve
Lojtarit të tenisit mbi karroca i lejohej dy kërcime të topit. Lojtari duhet ta kthejë topin para se të kërcëjë për herë të tretë. Kërcimi i dytë mund të jetë ose brenda ose jashtë kufijve të fushës.
- b. Karroca
Karroca konsiderohet pjesë e trupit dhe të gjitha rregullat e zbatueshme, të cilat vlejnë për trupin e një lojtari, do të zbatohen për karrocën.
- c. Shërbimi
Shërbimi do të bëhet si në vijim:
 - i. Menjëherë para fillimit të shërbimit, shërbyesi duhet të qëndrojë i palëvizshëm. Më pas shërbyesit do t'i lejohej një shtytje para goditjes së topit.
 - ii. Përgjatë lëvizjes së shërbimit, shërbyesi duhet të mos prekë me cilëndo rrotë, çfarëdo zone tjetër përveç asaj që gjendet pas vijës fundore dhe vazhdimin të imagjinuar të shenjës qendrore dhe vijës anësore.
 - iii. Nëse metodat konvencionale të shërbimit janë fizikisht të pamundura për një lojtar kuadriplegjik, atëherë lojtari ose një person tjetër mund ta hedh topin për një lojtar të tillë dhe ta lejojë atë të kërcëjë para se ta godasë. Në këtë rast, e njëjta metodë e shërbimit duhet të përdoret gjatë tërë ndeshjes.
- d. Lojtari humbet pikën
Një lojtar humbet një pikë nëse:
 - i. Lojtari nuk arrin ta kthejë topin përpara se të ketë kërcyer tri herë; ose
 - ii. Në përputhje me rregullin f) më poshtë, lojtari përdor ndonjë pjesë të shputës ose ekstremiteteve të poshtme kundrejt sipërfaqes ose kundrejt ndonjë rrotë gjatë shërbimit, goditjes së topit, kthimit ose frenimit deri sa topi është në lojë; ose
 - iii. Lojtari dështon të mbajë kontaktin e së paku gjysmës së prapnicës me ulësen e tij të karrocës kur bën kontakt me topin.
- e. Karroca
Karrocën e përdorura në të gjitha garat e luajtura nën Rregullat e Tenisit mbi karroca duhet të përputhen me specifikimet e mëposhtme:
 - i. Karroca mund të ndërtohet nga çfarëdo material me kusht që materiali i tillë nuk reflekton dhe nuk përbën pengesë për kundërshtarit.
 - ii. Rrotat mund të kenë vetëm një rreth për shtytje. Nuk lejohej ndryshime në karrocë që i japin lojtarit një avantazh mekanik, siç janë levat ose ingranazhet. Gjatë lojës normale, rrotat nuk duhet të lënë shenja të përhershme, ose ndryshe ta dëmtojnë sipërfaqen së fushës.
 - iii. Në përputhje me rregullin e(v), lojtarët do të përdorin vetëm rrotat (përfshirë rrethin për shtytje) për të shtyrë karrocën. Nuk lejohej asnjë pajisje për drejtim, frenim ose ingranazh, ose çfarëdo pajisje tjetër që mund të ndihmojë në ngasjen e karrocës, përfshirë sistemet e ruajtjes së energjisë.

- iv. Lartësia e ulëses (përfshirë shilten) duhet të jetë e fiksuar dhe prapanica e lojtarit duhet të qëndrojë në kontakt me ulësen gjatë zhvillimit të një pike. Mund të përdoret rrip për të shtrënguar lojtarin në karrocë.
 - v. Lojtarët që plotësojnë kërkesat e Nenit 10 të Rregullave të Klasifikimit të Tenisit mbi Karroca të ITF-it mund të përdorin një karrocë të fuqizuar nga motori elektrik (një "karrocë e fuqizuar"). Karrocet e fuqizuara nuk duhet të jenë në gjendje të tejkalojnë 15 km/h në asnjë drejtim dhe duhet kontrolluar vetëm nga lojtari.
 - vi. Mund të aplikohet për modifikime në karrocë për arsye legjitime mjekësore. Të gjitha aplikimet e tilla do t'i dorëzohen për miratim Komisionit të Shkencës dhe Mjekësisë në ITF së paku 60 ditë para përdorimit të synuar në një ngjarje të sanksionuar nga ITF-i. Vendimi për ta refuzuar një modifikim të propozuar mund të apelohehet sipas Kapitullit III të Rregullave të Tenisit mbi Karroca të ITF-it.
- f. Shtytja e karrocës me këmbë
- i. Nëse një lojtar nuk e ka të mundur ta shtyjë karrocën përmes rrotave (me dorë), atëherë ai mund të shtyjë karrocën duke përdorur njërën këmbë.
 - ii. Edhe nëse në përputhje me rregullin f(i) sipër, një lojtar i lejohet ta shtyjë karrocën duke përdorur njërën këmbë, asnjë pjesë e këmbës së lojtarit nuk mund të jetë në kontakt me sipërfaqen:
 - a) gjatë lëvizjes së reketit drejt topit, përfshirë momentin kur reketi godet topin;
 - b) nga fillimi i ekzekutimit të shërbimit e deri në momentin kur reketi godet topin.
 - iii. Lojtari që thyen këtë rregull do ta humbasë pikën.
- g. Lojtari në karrocë bashkë ose kundër lojtarit me aftësi të plotë
Kur një lojtar në karrocë luan kundër një lojtari me aftësi të plotë, në lojë individuale ose në çifte, Rregullat e Tenisit mbi Karroca aplikohen për lojtarin në karrocë ndërsa Rregullat e Tenisit për lojtarin me aftësi të plota. Në këtë rast, lojtarit në karrocë i lejohen dy kërcime ndërsa lojtarit me aftësi të plota i lejohet vetëm një kërcim i topit.

Shënim: Përkufizimi i ekstremiteteve të poshtme përfshin: gjymtyrët e poshtme, përfshirë prapanicën, vithet, kofshët, këmbët, kyçin e këmbës dhe shputat.

NDRYSHIMI I RREGULLAVE TË TENISIT

Teksti zyrtar dhe vendimtar i Rregullave të Tenisit do të jetë përgjithmonë në gjuhën angleze dhe asnjë ndryshim apo interpretim i këtyre Rregullave nuk do të bëhet përveç në Asamblenë e Përgjithshme Vjetore të Këshillit, dhe as derisa njoftimi për rezolutën që përmban këtë ndryshim të jetë pranuar nga Federata në përputhje me nenin 17 të Kushtetutës së ITF Ltd (Njoftimi i Rezolutave) dhe një rezolutë e tillë ose një që ka efekt të ngjashëm do të kalohet me shumicën e dy të tretave të votave të regjistruara në lidhje me të njëjtin.

Çfarëdo ndryshimi i bërë në këtë mënyrë do të hyjë në fuqi nga dita e parë e janarit që vijon, përveç nëse Asambleja me shumicën e njëjtë vendos ndryshe.

Megjithatë, Bordi i Drejtorëve do të ketë fuqi për të zgjidhur të gjitha çështjet urgjente të interpretimit, subjekt i konfirmimit në Asamblenë e Përgjithshme të ardhshme.

Kjo Rregull nuk do të ndryshohet në asnjë kohë pa pëlqimin unanimit të Asamblesë së Përgjithshme të Këshillit.

SHTOJCA I

TOPI

Për të gjitha matjet në Shtojcën I, njësitë e sistemit ndërkombëtar të njësive fizike (*SI units*) do të kenë përparësi.

- Sipërfaqja e jashtme e topit duhet të jetë e njëtrajtshme e përbërë nga një mbulesë pëlhure, përveç topit (të kuq) të shkumës të Fazës 3. Në rastet kur gjysmat e topit janë të ngjitura, ato nuk duhet të kenë tegel.
- Topi duhet të jetë konform njërit prej llojeve të specifikuara në tabelën menjëherë në vijim ose në tabelën nën paragrafin (0).

	LLOJI 1 (I SHPEJTË)	LLOJI 2 (MESATAR)¹	LLOJI 3 (I NGADALSHËM)²	LARTËSI MBIDETARE³
MASA (PESHA)	56,0-59,4 gr	56,0-59,4 gr	56,0-59,4 gr	56,0-59,4 gr
MADHËSIA	6,54-6,86 cm	6,54-6,86 cm	7,00-7,30 cm	6,54-6,86 cm
KËRCIMI	138-151 cm	135-147 cm	135-147 cm	122-135 cm
DEFORMIMI PARA⁴	0,56-0,74 cm	0,56-0,74 cm	0,56-0,74 cm	0,56-0,74 cm
DEFORMIMI PRAPA⁴	0,74-1,08 cm	0,80-1,08 cm	0,80-1,08 cm	0,80-1,08 cm
NGJYRA	Bardh ose Verdhë	Bardh ose Verdhë	Bardh ose Verdhë	Bardh ose Verdhë

Shënimet:

¹ Ky lloj i topit mund të jetë nën presion (trysni) ose jo. Topi që nuk është nën presion do të kenë shtypje të brendshme jo përtej 7 kPa (1 psi) dhe mund të përdoret për lojë në lartësi mbidetare mbi 1,219m dhe duhet të aklimatizohet për së paku 60 ditë në lartësinë në të cilën mbahet turneu.

² Edhe ky lloj i topit mund të përdoret për lojë në çfarëdo sipërfaqe në lartësi mbidetare mbi 1,219m.

³ Ky top është nën presion dhe është i specifikuar vetëm për lojë në lartësi mbidetare mbi 1,219m.

⁴ Deformimi do të jetë mesatarja e matjeve përgjatë tri boshteve të koordinatës së topit (një matje për bosht), me kusht që dallimet në mes dy matjeve individuale të mos tejkalojnë 0.08cm.

- Për më tepër, të gjithë topat e specifikuar nën paragrafin (b) sipër duhet të jenë konform kërkesave për qëndrueshmëri të paraqitura në vijim:

	MASA (PESHA)	KËRCIMI	DEFORMIMI PARA	DEFORMIMI PRAPA
NDRYSHIMI MAKSIMAL¹	0,4 gr	4,0 cm	0,08 cm	0,10 cm

Shënimet:

¹ Ndryshimi më i madh i lejuar në karakteristikat e specifikuara që rezultojnë nga testi i qëndrueshmërisë i përshkruar në edicionin aktual të ITF-it për Topat e Tenisit të Miratuar, Sipërfaqet e Klasifikuara dhe Fushat e Njohura (ITF Approved Tennis Balls, Classified Surfaces & Recognised Courts). Testi i qëndrueshmërisë përdor pajisje laboratorike për të simuluar efektet e lojës prej nëntë gemash.

d. Vetëm topat e specifikuar në vijim mund të përdoren në garat e tenisit 10 vjeç e më pak:

	FAZA 3 (KUQ) SHKUMË	FAZA 3 (KUQ) STANDARD	FAZA 2 (PORTOKALL) STANDARD	FAZA 1 (GJELBËR) STANDARD
MASA (PESHA)	25,0-43,0 gr	36,0-49,0 gr	36,0-49,0 gr	47,0-51,5 gr
MADHËSIA	8,00-9,00 cm	7,00-8,00 cm	6,00-6,86 cm	6,30-6,86 cm
KËRCIMI	85-105 cm	90-105 cm	105-120 cm	120-135 cm
DEFORMIMI PARA¹	-----	-----	1,40-1,65 cm	0,80-1,05 cm
NGJYRA²	Çfarëdo	Verdhë e Kuq, ose Verdhë me pikë të kuqe	Verdhë e Portokall, ose Verdhë me pikë të portokalltë	Verdhë me pikë të gjelbër

Shënimet:

¹ Deformimi do të jetë mesatarja e matjeve përgjatë tri boshteve të koordinatës së topit (një matje për bosht). Nuk ka limit në mes dy matjeve individuale të deformimit para. Nuk ka specifikimi për deformimin pas.

² Të gjitha pikat me ngjyrë do të kenë madhësi dhe vendosje të arsyeshme.

e. Të gjitha testet për kërcimin, masën, madhësinë, deformimet dhe qëndrueshmërinë do të bëhen në përputhje me Rregullat e përsëhruara në edicionin aktual të ITF-it për Topat e Tenisit të Miratuar, Sipërfaqet e Klasifikuara dhe Fushat e Njohura.

KLASIFIKIMI I SHPEJTËSISË SË FUSHËS

Metoda e testit e ITF-it e përdorur për përcaktimin e shpejtësisë së sipërfaqes së fushës është ITF CS 01/02 (ITF Court Pace Rating apo indeksi) siç përshkruhet në botimin e ITF me titull "ITF - Udhëzuesi për metodat testuese për sipërfaqet e fushave të tenisit".

Sipërfaqet e fushave që kanë një indeks nga 0 deri në 29 klasifikohen si Kategoria 1 (e ngadaltë). Shembuj të sipërfaqeve që përputhen me këtë klasifikim përfshijnë shumicën e fushave të dheut si dhe sipërfaqe me pluhur minerale.

Sipërfaqet e fushave që kanë një indeks nga 30 në 34 klasifikohen si Kategoria 2 (e mesme e ngadaltë), ndërsa sipërfaqet e fushave që kanë një indeks nga 35 deri në 39 klasifikohen si Kategoria 3 (e mesme). Shembuj të sipërfaqeve që përputhen me këtë klasifikim përfshijnë shumicën e sipërfaqeve të forta me akril si dhe ato të mbuluara me tepih.

Sipërfaqet e fushave që kanë një indeks nga 40 deri në 44 klasifikohen si Kategoria 4 (e mesme e shpejtë), ndërsa sipërfaqet e fushave që kanë një indeks prej 45 ose më shumë klasifikohen si Kategoria 5 (e shpejtë). Shembuj të sipërfaqeve që përputhen me këtë klasifikim përfshijnë pjesën më të madhe të fushave me bar natyror, bar artificial dhe disa të mbuluara me tepih.

Rasti 1: Cili lloj topi duhet të përdoret në cilën sipërfaqe të fushës?

Vendimi: Tri lloje të ndryshme topash janë aprovuar për të luajtur sipas Rregullave të Tenisit, megjithatë:

- a. Lloji 1 i topit (i shpejtë) është menduar për lojë në fushat me sipërfaqe të ngadalta*
- b. Lloji 2 i topit (i mesëm) është menduar për lojë në fushat me sipërfaqe të mesme të ngadaltë, të mesme dhe të mesme të shpejtë*
- c. Lloji 3 i topit (i ngadaltë) është menduar për lojë në fushat me sipërfaqe të shpejta.*

Shënim:

Përveç llojeve të topit të specifikuar në paragrafin (b) më lart, topi i Fazës 1 (Gjelbër) mund të përdoret për të gjitha nivelet e lojës konkurruese, përveç turneve profesionale të rangut botëror të tenisit, Davis Cup dhe Fed Cup, turneve olimpike të tenisit, turnetë e juniorëve dhe garat ekipore të sanksionuara nga ITF-i ose shoqatat e asociuara rajonale, turni dhe garat ekipore të ITF-it për veteranë, dhe turni e garat ekipore të tenisit mbi karroca i ITF.

Çdo Shoqatë/Federatë Kombëtare ka të drejtë të vendosë se cilat turne konkurruese kombëtare mund të përdorin topin e Fazës 1 (Gjelbër).

SHTOJCA II

REKETI

Për të gjitha matjet në Shtojcën I, njësitë e sistemit ndërkombëtar të njësive fizike (*SI units*) do të kenë përparësi.

- a. Reketi përbëhet nga korniza dhe telat. Korniza përbëhet nga dorëza dhe nga koka, dhe mund të ketë edhe një fyt. Koka përkufizohet si ajo pjesë e reketit në të cilën lidhen telat. Dorëza përcaktohet si ajo pjesë e reketit e lidhur me kokën e cila mbahet nga lojtari gjatë përdorimit normal. Fyti, aty ku ekziston, është pjesa e reketit që lidh dorëzën me kokën.
- b. Sipërfaqja për goditje definohehet si zona kryesore e telave të kryqëzuar, e kufizuar me vrimat në të cilat telat hyjnë në kokë ose pikat ku telat vijnë në kontakt me kokën (cilado që është më e vogël. Sipërfaqja duhet të jetë e rrafshët, e përbërë nga një kryqëzim telash të cilët ndërthurren ose lidhen duke kaluar herë poshtë e herë lartë. Modeli i kryqëzimit duhet të jetë përgjithësisht i njëtrajtshëm dhe i dendur në qendër afërsisht sa edhe në pjesët e tjera. Reketi duhet të dizajnohet, si dhe telat të shtrëngohen, në mënyrë që karakteristikat e lojës të jenë identike në të dy faqet e sipërfaqes për goditje.
- c. Gjatësia maksimale e reketit duhet të jetë 73,7cm, ndërkaq gjerësia 31,7cm. Sipërfaqja për goditje nuk duhet të tejkalojë 39,4cm në gjatësi (e matur paralelisht me boshtin e dorëzës), dhe 29,2cm në gjerësi.
- d. Reketi nuk duhet të ketë çfarëdo objekti, zgjatimi ose pajisje të bashkangjitur, e që mundëson ndryshimin material të formës së reketit, të momentit të inercionit përgjatë cilitdo bosht kryesor, ose të ndryshojë çfarëdo karakteristike fizike që mund të ndikojë në performancën e reketit gjatë lojës. Objektet, zgjatimet dhe pajisjet e bashkangjitura, që janë aprovuar si Teknologji e Analizës së Lojtarit, ose që përdoren për të kufizuar ose parandaluar konsumimin ose vibrimin, ose për shpërndarje të peshës së kornizës, janë të lejuara. Të gjitha objektet, zgjatimet dhe pajisjet e lejuara duhet të kenë madhësi dhe vendosje të arsyeshme varësisht qëllimeve të tyre përkatëse. Asnjë burim energjie, që në çfarëdo mënyrë mund të ndryshojë ose të ndikojë në karakteristikat e luajtjes së një reketi, nuk mund të futet ose vendoset në reket.

SHTOJCA III

TEKNOLOGJIA PËR ANALIZËN E LOJTARIT

Teknologjia e Analizës së Lojtarit është pajisje që mund të kryejë ndonjë nga funksionet e mëposhtme në lidhje me informacionin e performancës së lojtarit:

- A. Regjistrimi
- B. Ruajtja
- C. Transmetimi
- D. Analiza
- E. Komunikimi i çfarëdo lloji dhe në çfarëdo mënyre me lojtarin

Teknologjia e Analizës së Lojtarit mund të regjistrojë dhe / ose të ruajë informacionin gjatë një ndeshje. Lojtari mund t'i qaset informacioneve të tilla vetëm në përputhje me Rregullën 30.

SHTOJCA IV

REKLAMAT

1. Reklama në rrjetë lejohet pëderisa vendoset jo më larg se 0,914m nga qendra e shtyllës mbajtëse dhe është e prodhuar në atë mënyrë që nuk e pengon të pamurit e lojtarit ose kushtet e lojës.
Një shenjë (jo-komerciale) e trupit sanksionues në pjesën e poshtme të rrjetës lejohet, pëderisa është së paku 0,51m nga maja e rrjetës dhe është e prodhuar në atë mënyrë që nuk e pengon të pamurit e lojtarit ose kushtet e lojës.
2. Reklammat dhe shenjat ose materialet e tjera lejohet të vendosen në pjesët fundore dhe anësore të fushës pëderisa nuk e pengojnë të pamurit e lojtarit ose kushtet e lojës.
3. Reklammat dhe shenjat ose materialet e tjera lejohet të vendosen në sipërfaqe jashtë vijave të fushës lejohen, pëderisa nuk e pengojnë të pamurit e lojtarit ose kushtet e lojës.
4. Pavarësisht paragrafëve (1), (2) dhe (3) sipër, çdo reklamë, shenjë ose material i vendosur në rrjetë, në pjesët fundore dhe anësore të fushës, ose në sipërfaqe jashtë vijave të fushës duhet të mos përmbajnë ngjyrë të bardhë ose të verdhë ose ngjyra të tjera të zbehta që mund ta pengojnë të pamurit e lojtarit ose kushtet e lojës.
5. Reklammat dhe shenjat ose materialet e tjera nuk lejohet të vendosen në sipërfaqe brenda vijave të fushës.

SHTOJCA V

PROCEDURAT ALTERNATIVE DHE METODAT ALTERNATIVE TË SHËNIMIT

Alternativat e listuara në këtë Shtojcë V mund të përdoren.

SHËNIMI I GEMAVE (Rregulla 5):

METODA E GEMIT PA PËRPARËSI

Një gem "Pa përparësi" (*pap ose No-Ad*) shënohen si më vijim, ndërkohë që pikët e shërbyesit thirren të parat:

Pa pikë	- "Zero"
Pika e parë	- "15"
Pika e dytë	- "30"
Pika e tretë	- "40"
Pika e katërt	- "Gem"

Nëse secili lojtar / çift ka fituar nga tre pikë, rezultati është "Barazim" dhe luhet pika vendimtare. Pranuesi do të zgjedhë nëse do të pranojë shërbimin nga gjysma e djathtë ose gjysma e majtë e fushës. Në dyshe, lojtarët e çiftit pritës nuk mund t'i ndryshojnë pozicionet për të pranuar pikën vendimtare. Lojtari / çifti që e fiton pikën vendimtare fiton "Gemin".

Tek çiftet e përziera, lojtari i të njëjtës gjini si shërbyesi do të pranojë pikën vendimtare. Lojtarët e çiftit pritës nuk mund t'i ndryshojnë pozicionet për të pranuar pikën vendimtare.

SHËNIMI I SETAVE (Rregullat 6 dhe 7):

1. SETI I SHKURTËR

Lojtari / çifti që i pari fiton katër gema fiton atë set, me kusht që të ketë një diferencë prej së paku dy gemave ndaj kundërshtarit/ëve. Nëse rezultati arrin në katër gema të gjithë, atëherë luhet gemi vendimtar. Si alternativë, varësisht gjykimit të trupit sanksionues, nëse rezultati arrin në tre gema të gjithë, atëherë luhet gemi vendimtar.

2. GEMI VENDIMTAR I SETIT TË SHKURTËR

Kur luhet me seta të shkurtër, mund të përdoret gemi vendimtar i setit të shkurtër. Lojtari / çifti që i pari fiton pesë pikë fiton atë "Gem" dhe "Set", me pikë vendimtare nëse rezultati arrin në katër pikë të gjithë. Radha dhe numri i shërbimeve përcaktohet nga trupi sanksionues. Lojtarët / çiftet do të ndërrojnë anët vetëm pasi të luajnë katër pikët e para.

3. SETI PËRCAKTUES I NDJESHJES (7 PIKË)

Kur rezultati i ndeshjes është një set të gjithë, ose dy seta të gjithë në një ndeshje me tre seta të fituar, për të vendosur meçin luhet një gem vendimtar. Ky gem vendimtar zëvendëson setin e fundit.

Lojtari / çifti që i pari fiton shtatë pikë fiton këtë set përcaktues të ndeshjes, me kusht që të ketë pasur një diferencë prej së paku dy pikësh mbi kundërshtarin.

4. SETI PËRCAKTUES I NDJESHJES (10 PIKË)

Kur rezultati i ndeshjes është një set të gjithë, ose dy seta të gjithë në një ndeshje me tre seta të fituar, për të vendosur meçin luhet një gem vendimtar. Ky gem vendimtar zëvendëson setin e fundit.

Lojtari / çifti që i pari fiton dhjetë pikë fiton këtë set përcaktues të ndeshjes, me kusht që të ketë pasur një diferencë prej së paku dy pikësh mbi kundërshtarin.

Shënim: Kur seti përcaktues i ndeshjes përdoret për ta zëvendësuar setin e fundit:

- vazhdon radha origjinale e shërbimit. (Rregullat 5 dhe 14)
- tek çiftet, radha e shërbimit dhe pranimit brenda ekipit mund të ndryshohet, sikurse në fillim të secilit set. (Rregullat 14 dhe 15)
- para fillimit të setit përcaktues të ndeshjes do të ketë pushim prej 120 sekondash.
- topat nuk duhet të ndërrohen para fillimit të setit përcaktues të ndeshjes edhe nëse është radha për ndërrimin e tyre.

NDËRRIMI I ANËVE (Rregulla 10):

Gjatë një gëmi vendimtar, lojtarët mund të ndërrojnë anët pas pikës së parë dhe pas kësaj, pas çdo katër pikësh.

PËRSËRITJA E SHËRBIMIT (SERVICE LET) (Rregulla 22)

RREGULLA “PA PËRSËRITJE SHËRBIMI” (NO LET)

Me këtë alternativë luhet pa përsëritjen e shërbimit të përcaktuar në Rregullën 22.a, me ç’rast një shërbim që prek rrjetën, rripin ose shiritin konsiderohet si top në lojë. Në diskrecionin e trupit sanksionues, kur luhet në çifte duke përdorur seta të shkurtër në kombinim me gema pa përparësi (No-Ad) dhe pa përsëritje shërbimi (No Let), cilido lojtar i çiftit pranues mund të kthejë një shërbim që prek rrjetën, rripin ose shiritin dhe bie në fushën e duhur të shërbimit.

SHTOJCA VI

ROLI I GJYQTARËVE

Mbikëqyrësi është autoriteti suprem për të gjitha çështjet e rregullave të tenisit dhe vendimi i mbikëqyrësit është përfundimtar.

Në ndeshjet me gjyqtar të karriges, gjyqtari i karriges është autoriteti përfundimtar për të gjitha çështjet faktike të ndeshjes.

Lojtarët kanë të drejtë ta thërrasin mbikëqyrësin në fushë nëse nuk pajtohen me interpretimin e rregullave të tenisit nga ana e gjyqtarit të karriges.

Në ndeshjet me gjyqtarë të vijave dhe gjyqtar në rrjetë, ata bëjnë të gjitha thirrjet (përfshirë thirrjen për gabim me këmbë) lidhur me ato vija ose me rrjetën. Gjyqtari i karriges ka të drejtë të korrigjojë thirrjen e një gjyqtari të vijës ose gjyqtarit në rrjetë kur është i sigurt se qartazi është thirrur gabim. Gjyqtari i karriges është përgjegjës për thirrjet (përfshirë thirrjen për gabim me këmbë) lidhur me vijat ose me rrjetën që nuk janë të mbuluara nga gjyqtarët.

Një gjyqtar i vijës i cili nuk mund të bëjë thirrje do ta sinjalizojë këtë menjëherë tek gjyqtari i karriges i cili do të marrë një vendim. Nëse nuk ka gjyqtar të vijës, ose kur gjyqtari i vijës nuk mund të bëjë thirrje, dhe gjyqtari i karriges nuk mund të marrë vendim për një çështje faktike, pika do të përsëritet.

Në ngjarjet ekipore ku mbikëqyrësi është ulur në fushë, ai është autoriteti suprem edhe për çështjet faktike.

Loja mund të ndërpritet ose të pezullohet në çdo kohë që gjyqtari i karriges vendos që kjo është e nevojshme ose e duhur.

Edhe mbikëqyrësi mund të ndërpresë ose pezullojë lojën për shkak të errësirës, motit ose fushës me kushte jo të mira. Kur loja pezullohet për shkak të errësirës, kjo duhet bërë në fund të një seti, ose pasi të jenë luajtur një numër i barabartë i gemave në set. Kur ndeshja e pezulluar rifillon, rezultati dhe pozicionet e lojtarëve në fushë në ndeshje para pezullimit do të mbahen të njëjta.

Gjyqtari i karriges ose mbikëqyrësi do të marrin vendime lidhur me lojën e vazhdueshme dhe këshillimin që ka të bëjë me Kodin e Sjelljes të miratuar dhe në fuqi.

Rasti 1: Pas një korrigjimi, gjyqtari i karriges jep shërbim të parë, por pranuesi argumenton se duhet të jetë shërbimi i dytë, meqë shërbyesi veçse kishte gabuar shërbimin e parë. A duhet që mbikëqyrësi të thirret në fushë për të marrë vendim?

Vendimi: Po. Gjyqtari i karriges merr vendimin e parë në lidhje me rregullat e tenisit (çështje lidhur me zbatim të fakteve specifike). Megjithatë, nëse një lojtar apelon vendimin e gjyqtarit të karriges, atëherë mbikëqyrësi thirret për të marrë vendimin përfundimtar.

Rasti 2: Një top thirret "jashtë", por lojtari pretendon se topi ishte i mirë. A mund të thirret mbikëqyrësi në fushë për të marrë vendim?

Vendimi: Jo. Gjyqtari i karriges merr vendimet përfundimtare për çështjet faktike (çështje që kanë të bëjnë me atë që në të vërtetë ka ndodhur gjatë një incidenti të caktuar).

*Rasti 3: A lejohet që gjyqtari i karriges të korrigjojë një gjyqtar të vijës në fund të pikës, nëse, sipas mendimit të gjyqtarit të karriges, ka ndodhur një gabim i qartë më herët në atë pikë?
Vendimi: Jo. Një gjyqtari i karriges mund të korrigjojë një gjyqtar të vijës vetëm menjëherë pasi të jetë bërë gabimi i qartë.*

*Rasti 4: Një gjyqtar i vijës e thërret topin "jashtë" dhe pastaj lojtari argumenton se topi ishte i mirë. A lejohet që gjyqtari i karriges të korrigjojë gjyqtarin e vijës?
Vendimi: Jo. Një gjyqtar i karriges kurrë nuk duhet të korrigjojë si rezultat i protestës ose apelimit të një lojtari.*

*Rasti 5: Një gjyqtar i vijës e thërret topin "jashtë". Gjyqtari i karriges nuk ishte në gjendje të shihte qartë, por mendoi se topi ishte brenda. A mundet gjyqtari i karriges ta korrigjojë gjyqtarin e vijës?
Vendimi: Jo. Gjyqtari i karriges mund të korrigjojë vetëm kur është i sigurt se gjyqtari i vijës qartazi bëri një gabim.*

*Rasti 6: A lejohet që gjyqtari i vijës ta ndryshojë thirrjen pasi gjyqtari i karriges ta ka thirrur rezultatin?
Vendimi: Po. Nëse gjyqtari i vijës vëren gabimin, duhet të bëjë korrigjimin sa më shpejt që të jetë e mundur përderisa nuk ka ardhur si pasojë e protestës ose apelit të një lojtari.*

*Rasti 7: Nëse gjyqtari i karriges ose gjyqtari i vijës thërret "jashtë" dhe pastaj korrigjon dhe thërret top të mirë, cili është vendimi i duhur?
Vendimi: Gjyqtari i karriges duhet të vendosë nëse thirrja origjinale "jashtë" ishte pengesë për cilindro lojtar. Nëse ishte pengesë, pika duhet përsëritur. Nëse nuk ishte pengesë, lojtari që goditi topin e fiton pikën.*

*Rasti 8: Era e fryn një top në anën tjetër të rrjetës dhe lojtari duhur zgjatet mbi rrjetë për të provuar ta luajë topin. Kundërshtari e pengon lojtarin ta bëjë këtë. Cili është vendimi i saktë?
Vendimi: Gjyqtari i karriges duhet të vendosë nëse pengesa ishte e qëllimshme ose jo, dhe ose i akordon pikën lojtarit të penguar qëllimshëm ose gjykon që pika të përsëritet.*

PROCEDURAT PËR INSPEKTIMIN E SHENJËS SË TOPIT

1. Inspektimet e shenjës së topit mund të bëhen vetëm në fushat e dheut.
2. Inspektimi i shenjës së topit i kërkuar nga lojtari (ekipi) lejohet vetëm nëse gjyqtari i karriges nuk mund të përcaktojë thirrjen me siguri nga karrigia e tij / saj, qoftë pas goditjes përfunduese të pikës qoftë kur lojtari (ekipi) ndalon së luajturi gjatë pikës (kthimi i topit lejohet, por lojtari duhet të ndalojë menjëherë më pas).
3. Kur gjyqtari i karriges vendos ta bëjë inspektimin e shenjës së topit, ai / ajo duhet të zbresë nga karrigia dhe ta bëjë vetë inspektimin. Nëse ai / ajo nuk e di se ku është shenja, ai / ajo mund të kërkojë ndihmë nga gjyqtari i vijës për ta gjetur shenjën, por gjyqtari i karriges duhet ta inspektojë atë.
4. Thirrja origjinale (ose korrigjimi) do të vlejë çdo herë nëse as gjyqtari i vijës e as gjyqtari i karriges nuk mund të gjejnë shenjën ose nëse shenja nuk mund të lexohet.
5. Kur gjyqtari i karriges të ketë identifikuar dhe vendosur mbi një shenjë topi, ky vendim është përfundimtar dhe nuk mund të apelohej.
6. Në lojë në fushë të dheut, gjyqtari i karriges nuk duhet të shpejtojë për të shpallur rezultatin, përveç nëse është absolutisht i sigurt për thirrjen. Nëse ka dyshime, duhet pritur përpara se të thirret rezultati për të parë nëse një inspektim i shenjës do të jetë i nevojshëm.
7. Në çifte, lojtari apelues duhet të bëjë ankesën e tij / saj në atë mënyrë që loja ndalon ose e ndalon gjyqtari i karriges. Nëse apeli i bëhet gjyqtarit të karriges, atëherë ai / ajo së pari duhet të përcaktojë se a është ndjekur procedura e saktë e ankimit. Nëse nuk ishte e duhur ose nëse ishte vonë, gjyqtari i karriges mund të gjykojë që ekipi kundërshtar ishte penguar qëllimisht.
8. Nëse lojtari fshin shenjën e topit përpara se gjyqtari i karriges të marrë vendimin përfundimtar, ai / ajo pranon humbjen e pikës.
9. Një lojtar nuk mund të kalojë rrjetën për ta kontrolluar shenjën e topit pa iu nënshtuar dispozitës jo-sportive të Kodit të Sjelljes.

PROCEDURAT PËR RISHIKIM ELEKTRONIK

Në turnetë ku përdoret një Sistem për rishikim elektronik, procedurat e mëposhtme duhet të ndiqen për ndeshjet në fushat ku sistemi përdoret.

1. Kërkesa për Rishikim Elektronik të një thirrjeje (ose korrigjimi) në vijë nga një lojtar (ekip) lejohet vetëm pas goditjes përfunduese të pikës, ose kur lojtari (ekipi) ndalon së luajturi gjatë pikës (kthimi i topit lejohet, por lojtari duhet të ndalojë menjëherë më pas).
2. Gjyqtari i karriges duhet të vendosë të përdorë Rishikimin Elektronik vetëm kur ka dyshime për saktësinë e thirrjes në vijë (ose korrigjimin). Megjithatë, gjyqtari i karriges mund të refuzojë Rishikimin Elektronik nëse ai / ajo beson se lojtari po bën një kërkesë të paarsyeshme ose kur kërkesa nuk është bërë në kohën e duhur.
3. Në çifte, lojtari apelues duhet të bëjë ankesën e tij / saj në atë mënyrë që loja ndalon ose e ndalon gjyqtari i karriges. Nëse apeli i bëhet gjyqtarit të karriges, atëherë ai / ajo së pari duhet të përcaktojë se a është ndjekur procedura e saktë e ankimit. Nëse nuk ishte e duhur ose nëse ishte vonë, gjyqtari i karriges mund të gjykojë që ekipi kundërshtar ishte penguar qëllimisht, me ç'rast ekipi apelues humbet pikën.
4. Thirrja origjinale (ose korrigjimi) do të vlejë çdo herë nëse Rishikimi Elektronik nuk është në gjendje, për çfarëdo arsye, të nxjerrë vendim në lidhje me atë thirrje në vijë.

5. Vendimi i gjyqtarit të karriges nga Rishikimi Elektronik do të jetë përfundimtar dhe nuk mund të apelohe. Nëse kërkohet një zgjedhje manuale që sistemi të rishikojë një ndikim të caktuar të topit, një zyrtar rishikimi i aprovuar nga mbikëqyrësi vendos se cili ndikim i topit rishikohet.
6. Secilit lojtar (ekip) i lejohen tri (3) apele të pasuksesshme për set, plus një (1) apel shtesë në gemin vendimtar. Për ndeshjet me Set me përparësi, lojtarët (ekipet) do të fillojnë përsëri me maksimum tre (3) apele të pasuksesshme kur rezultati është 6 gema të gjithë, dhe në çdo 12 gema pas kësaj. Për ndeshjet me Set përcaktues të ndeshjes, seti përcaktues i ndeshjes llogaritet si set i ri dhe secili lojtar (ekip) fillon me tre (3) apele. Lojtarët (ekipet) do të kenë numër të pakufizuar të apeleve të suksesshme.

SHTOJCA VII

GARAT PËR GRUPMOSHAT 10 VJEÇ E MË PAK

Fushat:

Përveç fushave (të madhësisë së plotë) të përshkruara në Rregullën 1, dimensionet e mëposhtme të fushës mund të përdoren për garat e tenisit 10 vjeç e më pak:

- Një fushë, e caktuar si e "Kuçe" për qëllime të garës së tenisit 10 vjeç e më pak, do të jetë një drejtkëndësh, prej 10,99m deri 12,80m i gjatë, dhe prej 4,27m deri 6,10m i gjerë. Rrjeta në mes duhet të jetë prej 80,0cm deri 83,8cm e lartë.
- Një fushë, e caktuar si e "Portokalltë", do të jetë një drejtkëndësh, prej 17,68m deri 18,29m i gjatë, dhe prej 6,10m deri 8,23m i gjerë. Rrjeta në mes duhet të jetë prej 80,0cm deri 91,4cm e lartë.

Topat:

Vetëm llojet e mëposhtme të topave, të cilat specifikohen në Shtojcën I, mund të përdoren në garat e tenisit 10 vjeç e më pak:

- Një top i Fazës 3 (Kuç), i cili rekomandohet për të luajtur në një fushë të "Kuçe", nga lojtarët e moshës deri në 8 vjeç, duke përdorur një reket deri në 58,4cm të gjatë.
- Një top i Fazës 2 (Portokall), i cili rekomandohet për të luajtur në një fushë të "Portokalltë", nga lojtarët e moshës 8 deri në 10 vjeç, duke përdorur një reket prej 58,4cm deri 63,5cm të gjatë.
- Një top i Fazës 1 (Gjelbër), i cili rekomandohet për të luajtur në një fushë me madhësi të plotë, nga lojtarët e avancuar të moshës 9 deri në 10 vjeç, duke përdorur një reket prej 63,5cm deri 66,0cm të gjatë.

Shënim: Llojet e tjera të topave të përshkruara në Shtojcën I nuk mund të përdoren në garat e tenisit 10 vjeç e më pak.

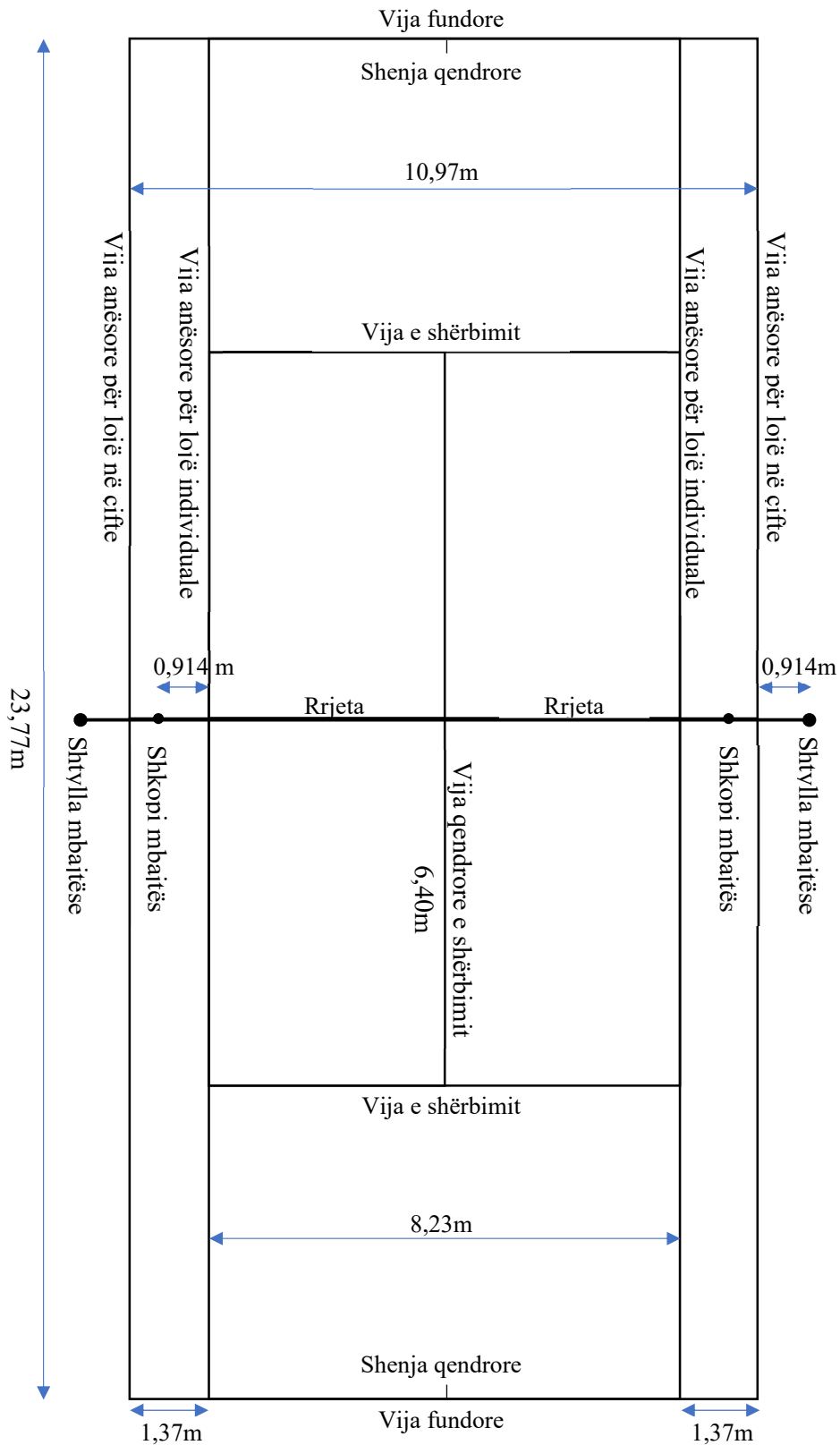
Metodat e shënimit:

Për garat e tenisit 10 vjeç e më pak duke përdorur topat e Fazës 3 (Kuç), Fazës 2 (Portokall) ose Fazës 1 (Gjelbër), metodat e shënimit të përcaktuara në Rregullat e Tenisit (përfshirë ato të specifikuar në Shtojcën V) mund të përdoren, krahas metodave të shënimit me kohëzgjatje të shkurtër që përfshijnë ndeshjet me një set përcaktues të ndeshjes, më i miri nga 3 gema vendimtarë / seta përcaktues të ndeshjes, një set i shkurtër ose një set të rregullt.

Ndeshjet me kohë:

Për garat e tenisit 10 vjeç e më pak, komisioni i turneut mund të caktojë një kohë specifike sa mund të zgjasin ndeshjet në atë ngjarje.

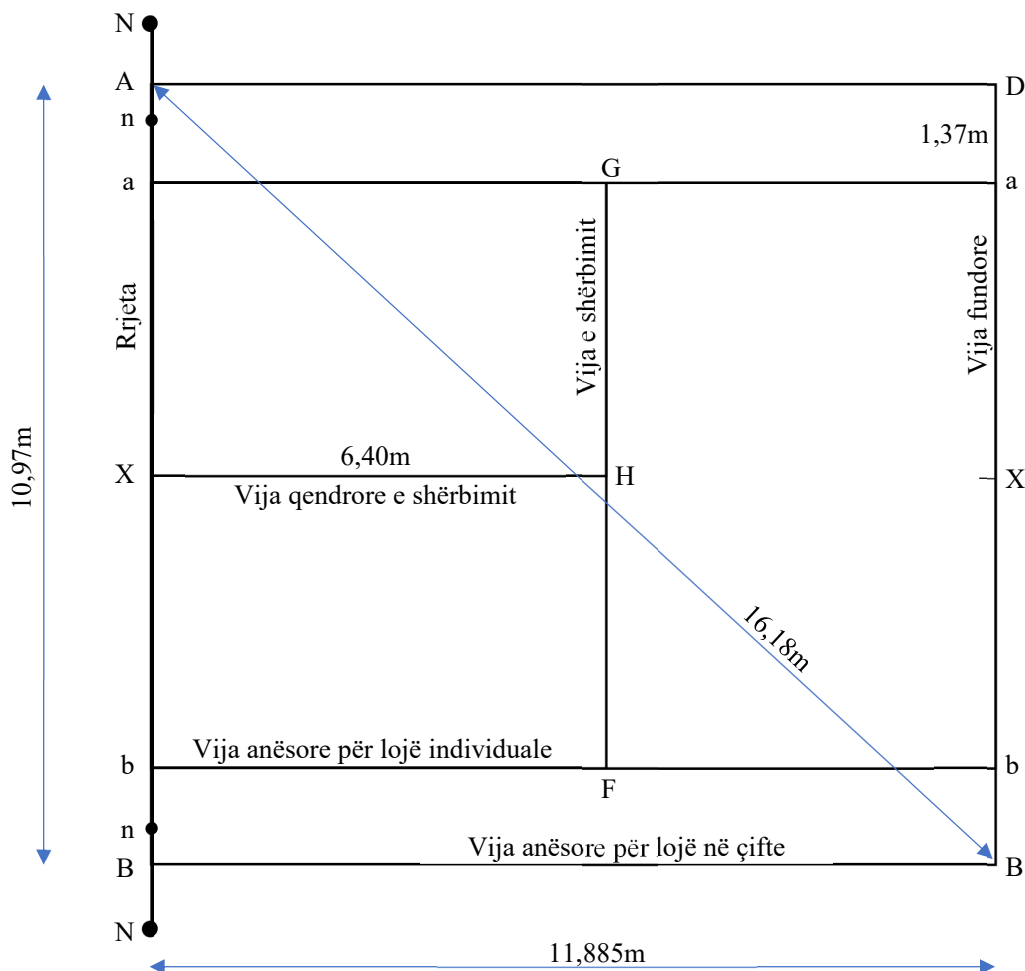
SHTOJCA VIII PLANI I FUSHËS



Shënim: Të gjitha matjet duhet të bëhen deri tek pjesa e jashtme e vijës.

SHTOJCA IX

UDHËZIM PËR VIZATIM TË FUSHËS



Shënim: Të gjitha matjet duhet të bëhen deri tek pjesa e jashtme e vijës.

Procedura e mëposhtme rekomandohet për fushat që zakonisht janë edhe për lojë në çifte edhe për individuale. (Shih shënimin në fund për fushat që përdoren vetëm për lojë individuale.) Së pari zgjedh pozicionin e rrjetës; një vijë kjo e drejtë dhe 12,80m e gjatë. Shënoni mesin (X në diagramin e mësipërm) dhe, duke matur prej aty në të dyja anët e vijës, shënoni:

- në 4,11m pikat a, b, ku rrjeta përshkon vijën anësore të brendshme (për lojë individuale),
- në 5,03m vendet për shkopinjtë mbajtës (n, n),
- në 5,48m pikat A, B, ku rrjeta përshkon vijën anësore të jashtme (për lojë në çifte),
- në 6,40m vendet për shtyllat mbajtëse (N, N), e që janë edhe skajet e vijës origjinale prej 12,80m.

Vendosni kunjat në A dhe B dhe lidhni për to skajet përkatëse të dy shiritave matës. Me njërin shirit, që do ta masë diagonalen e gjysmëfushës, merrni një gjatësi prej 16,18m dhe me tjetrin (për të matur vijën anësore) merrni një gjatësi prej 11,89m. Tërhiqni të dyja fort në mënyrë që në këto distanca të takohen në pikën C, që është njëri kënd i fushës. Bëni matjet e kundërta për ta gjetur këndin tjetër D. Si kontroll për matje të duhura, këshillohet që në këtë fazë të vërtetohet gjatësia e vijës CD, e cila, duke qenë vijë fundore, duhet të jetë 10,97 m; dhe në të njëjtën kohë mund të shënohet mesi i saj J, dhe gjithashtu fundet e vijave anësore të brendshme (c, d), 1,37m nga C dhe D.

Vija qendrore e shërbimit dhe vija e shërbimit tani shënohen me anë të pikave F, H, G, të cilat maten 6,40m nga rrjeta përgjatë vijave bc, XJ, ad, përkatësisht.

Procedura identike zhvillohet edhe në anën tjetër të rrjetës dhe përfundohet fusha.

Nëse kërkohet vetëm fushë për lojë individuale, nuk nevojiten vijat jashtë pikave a, b, c, d, megjithatë fusha mund të matet si më sipër. Si alternativë, këndet e vijës fundore (c, d) mund të gjenden nëse kunjat vendosen në pikat a dhe b në vend të A dhe B, dhe duke përdorur gjatësitë e shiritave prej 14,46m dhe 11,89m. Shtyllat mbajtëse do të jenë në n, n dhe duhet të përdoret rrjeta për lojë individuale me gjatësi prej 10m.

Kur një fushë e kombinuar, për lojë në çifte dhe individuale, me rrjetë për çifte përdoret për lojë individuale, rrjeta duhet të mbahet në pikat n, n, në një lartësi prej 1,07m me anë të dy shkopinjve mbajtës, të cilët nuk duhet të jenë mbi 7,5cm të gjerë kur janë katrorë ose 7,5cm në diametër kur janë të rrumbullakët. Qendrat e shkopinjve mbajtës duhet të jenë 0,914m jashtë fushës për lojë individuale në të dyja anët.

Për të ndihmuar në vendosjen e këtyre shkopinjve mbajtës është e dëshirueshme që pikat n, n, secila të shënohet me një pikë të bardhë kur vizatohet fusha.

Kur organet sanksionuese miratojnë të ashtuquajturat "Vija të Përziera" në fusha, udhëzimet e mëposhtme duhet të ndiqen:

Ngjyra:

- Në kuadër të familjes së njëjtë të ngjyrës me atë të sipërfaqes së lojës.
- Më e çeltë sesa sipërfaqja e lojës.
- Kufizimi i ndryshimit në ngjyrë prej +22 pikë në shkallën L *
(Shtoni $\leq 25\%$ të vëllimit të ngjyrës së bardhë në ngjyrën e sipërfaqes)

Shpejtësia:

- Brenda 5 CPR të sipërfaqes së lojës.

Përmasat:

- 1,0-1,5cm më të ngushta se vijat standarde.

Shënjimi:

- Përfundoni 8cm nga kryqëzimi me vijat e bardha të lojës.

Shënim:

Si udhëzues për garat ndërkombëtare, distanca minimale e rekomanduar midis vijave fundore dhe rrethojave fundore duhet të jetë 6,40m dhe ndërmjet vijave anësore dhe rrethojave anësore distanca minimale e rekomanduar duhet të jetë 3,66m.

Si një udhëzues për rekreacion dhe lojëra në klube, distanca minimale e rekomanduar midis vijave fundore dhe rrethojave fundore duhet të jetë 5,48m dhe ndërmjet vijave anësore dhe rrethojave anësore distanca minimale e rekomanduar duhet të jetë 3,05m.

Si udhëzues, lartësia minimale e rekomanduar e tavanit, e matur tek rrjeta nga sipërfaqja e fushës deri në tavan, duhet të jetë 9,0m.

SHTOJCA X

RREGULLAT E TENISIT NË RËRË

Rregullat e Tenisit në Rërë miratohen nga Komiteti për Rregullat e Tenisit dhe Bordi i Drejtorëve dhe mund të gjenden në <http://www.itftennis.com/beachtennis/home>.

SHTOJCA XI

PROCEDURAT E SHQYRTIMIT DHE TË DËGJIMIT PËR RREGULLAT E TENISIT

1. HYRJE

- 1.1 Këto procedura u miratuan nga Bordi i Drejtorëve i Federatës Ndërkombëtare të Tenisit ("Bordi i Drejtorëve") më 17 maj 1998.
- 1.2 Bordi i Drejtorëve kohë-pas-kohe mund të plotësojë, ndryshojë ose ndryshojë këto procedura.

2. OBJEKTIVAT

- 2.1 Federata Ndërkombëtare e Tenisit është kujdestar i Rregullave të Tenisit dhe angazhohet për:
 - a. Ruajtjen e karakterit tradicional dhe integritetit të lojës së tenisit.
 - b. Ruajtjen aktive të aftësive që tradicionalisht nevojiten për ta luajtur lojën.
 - c. Inkurajimin e përmirësimeve, të cilat ruajnë sfidën e lojës.
 - d. Sigurimi i konkurrencës së drejtë.
- 2.2 Për të siguruar një shqyrtim të drejtë, të qëndrueshëm dhe të shpejtë në lidhje me Rregullat e Tenisit, do të zbatohen procedurat e përcaktuara më poshtë.

3. FUSHËVEPRIMI

- 3.1. Këto procedura do të vlejnjë për Vendimet mbi:
 - a. Rregulla 1 – Fusha e tenisit.
 - b. Rregulla 3 – Topi.
 - c. Rregulla 4 – Reketi.
 - d. Shtojcën I dhe II të Rregullave të Tenisit.
 - e. Çfarëdo Rregulla tjera të Tenisit për të cilat mund të vendos Federata Ndërkombëtare e Tenisit.

4. FORMA

- 4.1 Sipas këtyre procedurave Vendimet do të lëshohen nga Bordi i Vendimeve.
- 4.2 Vendimet e tilla do të jenë përfundimtare përveç, të drejtës për ankesë tek Tribunali i Apelit në pajtim me këto procedura.

5. APLIKIMI

- 5.1 Vendimet do të merren ose:
 - a. Pas mocionit të Bordit të Drejtorëve; ose
 - b. Pas pranimin të aplikacionit në përputhje me procedurat e detajuara më poshtë.

6. CAKTIMI DHE PËRBËRJA E BORDIT TË VENDIMEVE

- 6.1 Bordet e Vendimit emërohen nga Presidenti i Federatës Ndërkombëtare të Tenisit ("Presidenti") ose i deleguari i tij dhe përbëhet nga një numër i tillë, siç përcakton Presidenti ose i deleguari i tij.
- 6.2 Nëse më shumë se një person emërohet në Bordin e Vendimeve, Bordi i Vendimeve cakton një person nga mesi i tyre për të vepruar si Kryesues.
- 6.3 Kryesuesi ka të drejtë të rregullojë procedurat para dhe gjatë çdo shqyrtimi dhe / ose dëgjimi të një Bordi të Vendimeve.

7. VENDIMET E PROPOZUARA NGA BORDI I VENDIMEVE

- 7.1 Detajet e çdo Vendimi të propozuar të lëshuar pas mocionit të Bordit të Drejtorëve mund t'i jepen çdo personi me interes të sinqertë apo cilitdo lojtar, prodhues të pajisjeve ose Shoqatë Nacionale ose anëtarët e saj me interes për Vendimin e propozuar.
- 7.2 Çdo person i njoftuar në këtë mënyrë do t'i jepet një periudhë e arsyeshme brenda së cilës mund të dërgojë komente, kundërshtime, ose kërkesë për informacion Presidentit ose të deleguarit të tij në lidhje me Vendimin e propozuar.

8. PARASHTRIMI I KËRKESËS

- 8.1 Një kërkesë për Vendim mund të bëhet nga çdo palë me një interes të sinqertë për Vendimin, duke përfshirë çdo lojtar, prodhues të pajisjeve ose shoqatë nacionale ose anëtarët e saj.
- 8.2 Çdo kërkesë për Vendim duhet të paraqitet me shkrim tek Presidenti
- 8.3 Për të qenë i vlefshëm, kërkesa për Vendim duhet të përfshijë së paku informacionin e mëposhtëm:
 - a. Emrin dhe adresën e plotë e parashtruesit të kërkesës.
 - b. Datën e aplikimit.
 - c. Një deklaratë që përcakton qartë interesin e parashtruesit të kërkesës në çështjen mbi të cilën kërkohet Vendimi.
 - d. Të gjitha provat e rëndësishme dokumentare mbi të cilat parashtruesi synon të mbështetet në seancat dëgjimore.
 - e. Nëse, sipas mendimit të parashtruesit të kërkesës, provat e ekspertëve janë të nevojshme, ai do të përfshijë kërkesën që provat e tilla eksperte të dëgjohen. Kërkesat e tilla duhet të japin emrin e secilit ekspert të propozuar dhe ekspertizën e tyre përkatëse.
 - f. Kur parashtrohet kërkesë për Vendim mbi një reket ose një pajisje tjetër, me kërkesë duhet të dorëzohet edhe një prototip ose një kopje ekzakte e pajisjes në fjalë.
 - g. Nëse, sipas mendimit të parashtruesit të kërkesës, ekzistojnë rrethana të jashtëzakonshme ose të pazakonta, të cilat kërkojnë që Vendimi të merret brenda një kohe të caktuar ose para një date të caktuar, ai do të përfshijë një deklaratë që i përshkruan rrethanat e jashtëzakonshme ose të pazakonta.
- 8.4 Nëse kërkesa për Vendim nuk përmban informacionin dhe / ose pajisjet e përmendura në pikën 8.3 (a)-(g) sipër, Presidenti ose i deleguari i tij do ta njoftojë parashtruesin duke i dhënë atij afatin e arsyeshëm për ta korrigjuar defektin. Nëse parashtruesi nuk arrin të korrigjojë defektin brenda kohës së caktuar, kërkesa do të refuzohet.

9. MBLEDHJA E BORDIT TË VENDIMEVE

- 9.1 Pas pranimit të një kërkesë të vlefshme ose pas një mocioni të Bordit të Drejtorëve, Presidenti ose i deleguari i tij mund ta thërrasin mbledhjen e Bordit të Vendimeve për ta trajtuar kërkesën ose mocionin.
- 9.2 Bordi i Vendimeve nuk ka nevojë të mbajë seancë dëgjimore për t'u marrë me një kërkesë ose mocion ku kërkesa ose mocioni, sipas mendimit të Kryesuesit mund të zgjidhet në mënyrë të drejtë edhe pa seancë dëgjimore.

10. PROCEDURA E BORDIT TË VENDIMEVE

- 10.1 Kryesuesi i Bordit të Vendimeve përcakton formën, procedurën dhe datën e duhur të çdo shqyrtimi dhe / ose seance dëgjimore.
- 10.2 Kryesuesi do të njoftojë me shkrim për çështjet e përcaktuara në 10.1 sipër tek secili parashtrues ose çdo person ose shoqatë që ka shprehur interes për Vendimin e propozuar.

- 10.3 Kryesuesi përcakton të gjitha çështjet në lidhje me provat dhe nuk do të kufizohet me rregullat gjyqësore që rregullojnë procedurën dhe pranueshmërinë e provave me kusht që shqyrtimi dhe / ose seanca të zhvillohet në mënyrë të drejtë me një mundësi të arsyeshme që palët përkatëse t'i paraqesin argumentet e tyre.
- 10.4 Sipas këtyre procedurave, çdo shqyrtim dhe / ose seancë dëgjimore:
 - a. Do të zhvillohet në mënyrë private.
 - b. Mund të shtyhet dhe / ose të pezullohet nga Bordi i Vendimeve.
- 10.5 Kryesuesi do të ketë të drejtën herë pas here të sjell në Bordin e Vendimeve anëtarë shtesë me aftësi ose përvojë të veçantë për t'u marrë me çështje specifike, të cilat kërkojnë aftësi ose përvojë të veçantë.
- 10.6 Bordi i Vendimeve do të marrë vendimin e tij me shumicë të thjeshtë. Asnjë anëtar i Bordit Vendimtar nuk mund të abstenojë.
- 10.7 Kryesuesi ka të drejtën e plotë për të ngarkuar parashtruesin e kërkesës [dhe / ose individët ose organizatat e tjera që komentojnë, kundërshtojnë ose kërkojnë informacion në cilindo rishikim dhe / ose dëgjim] në lidhje me kostot e aplikacionit dhe / ose shpenzimet e arsyeshme të bëra nga Bordi i Vendimeve për mbajtjen e testeve ose marrjen e raporteve në lidhje me pajisjet që i nënshtrohen një Vendimi, siç e gjykon të duhur.

11. NJOFTIMI

- 11.1 Pasi Bordi i Vendimeve ka arritur vendim, ai do ta njoftojë me shkrim parashtruesin, ose, çdo person ose shoqatë që ka shprehur interes për Vendimin e propozuar, sa më shpejt që të jetë e arsyeshme.
- 11.2 Njoftimi i tillë me shkrim do të përfshijë një përmbledhje të arsyetimeve prapa vendimit të Bordit të Vendimeve.
- 11.3 Pas njoftimit për parashtruesit të kërkesës ose në një datë tjetër të caktuar nga Bordi i Vendimeve, Vendimi i Bordit të Vendimeve do të jetë menjëherë detyrues sipas Rregullave të Tenisit.

12. ZBATIMI I RREGULLAVE AKTUALE TË TENISIT

- 12.1 Varësisht fuqisë së Bordit të Vendimeve për të nxjerrë Vendime të përkohshme, Rregullat aktuale të Tenisit do të vazhdojnë të vlejnjë deri sa të përfundohet çdo shqyrtim dhe / ose dëgjim i Bordit të Vendimeve dhe një Vendim të jetë lëshuar nga Bordi i Vendimeve.
- 12.2 Para dhe gjatë çdo shqyrtimi dhe / ose dëgjimi, Kryesuesi i Bordit të Vendimeve mund të nxjerrë udhëzime të cilat konsiderohen arsyeshëm të nevojshme për zbatimin e Rregullave të Tenisit dhe të këtyre procedurave, përfshirë çështjen e Vendimeve të përkohshme.
- 12.3 Vendimet e tilla të përkohshme mund të përfshijnë urdhra kufizues për përdorimin e çdo pajisje sipas Rregullave të Tenisit në pritje të një Vendimi nga Bordi i Vendimeve në lidhje me atë nëse pajisjet plotësojnë ose jo specifikimet e Rregullave të Tenisit.

13. EMËRIMI DHE PËRBËRJA E TRIBUNALIT TË APELIT

- 13.1 Tribunali i Apelit emërohen nga Presidenti ose i deleguari i tij nga [anëtarët e Bordit të Drejtorëve / Komisionit Teknik].
- 13.2 Asnjë anëtar i Bordit të Vendimeve që ka marrë Vendimin origjinal nuk do të jetë anëtar i Tribunalit të Apelit.
- 13.3 Tribunali i Apelit do të përbëhet nga një numër që Presidenti ose i deleguari i tij do ta përcaktojnë, por nuk do të jetë më pak se tre.
- 13.4 Tribunali i Apelit emëron një person nga mesi i tyre që të veprojë si Kryesues.
- 13.5 Kryesuesi ka të drejtë të rregullojë procedurat para dhe gjatë çdo seance ankimore.

14. PARASHTRIMI I ANKESËS

- 14.1 Parashtruesi [ose një person a shoqatë që ka shprehur interes dhe ka dërguar çfarëdo komente, kundërshtime ose kërkesa për një Vendim të propozuar] mund ta apelojë çdo vendim të Bordit të Vendimeve.
- 14.2 Për të qenë i vlefshëm, parashtrimi i ankesës duhet të:
- a. Jetë bërë me shkrim tek Kryesuesi i Bordit të Vendimeve që mori Vendimin jo më vonë se [45] ditë pas njoftimit për Vendimin;
 - b. Përcaktojë detajet e Vendimit ndaj të cilave bëhet ankesa; dhe
 - c. Duhet të përmbajë bazën e plotë të ankimit.
- 14.3 Pas pranimit të një parashtrëse të vlefshme të ankesës Kryesuesi i Bordit të Vendimeve që mori Vendimin origjinal mund të kërkojë që një tarifë e arsyeshme e apelit të paguhet nga parashtruesi i ankesës si kusht për ankesë. Një tarifë e tillë e apelit do t'i kthehet Ankuesit nëse ankesa është e suksesshme.

15. MBLEDHJA E TRIBUNALIT TË APELIT

- 15.1 Presidenti ose i deleguari i tij do ta mbledhin Tribunalin e Apelit pas pagesës nga ana e Ankuesit të tarifës së apelit.

16. PROCEDURAT E TRIBUNALIT TË APELIT

- 16.1 Tribunali i Apelit dhe Kryesuesi i saj do të zhvillojnë procedura dhe seanca dëgjimore në përputhje me çështjet e përcaktuara në nenet 10, 11 dhe 12 më lart.
- 16.2 Pas njoftimit të Ankuesit ose në një datë tjetër të specifikuar nga Tribunali i Apelit, Vendimi i Tribunalit të Apelit do të jetë menjëherë detyrues dhe përfundimtar sipas Rregullave të Tenisit.

17. TË PËRGJITHSHME

- 17.1 Nëse Bordi i Vendimeve përbëhet nga vetëm një anëtar, ai anëtar i vetëm do të jetë përgjegjës për rregullimin e seancës si Kryesues dhe do të përcaktojë procedurat që duhet të ndiqen para dhe gjatë çdo shqyrtimi dhe / ose dëgjimi.
- 17.2 Të gjitha shqyrtimet dhe / ose seancat dëgjimore do të zhvillohen në gjuhën angleze. Në çdo dëgjim ku parashtruesi, dhe / ose individit ose organizatat e tjera që komentojnë, kundërshtojnë ose kërkojnë informacione nuk flasin anglisht, një përkthyes duhet të jetë i pranishëm. Kurdo që është e mundur, përkthyesi do të jetë i pavarur.
- 17.3 Bordi i Vendimeve ose Tribunali i Apelit mund të botojë ekstrakte nga Vendimet e veta.
- 17.4 Të gjitha njoftimet që do të bëhen në bazë të këtyre procedurave do të jenë me shkrim.
- 17.5 Çfarëdo njoftimi i bërë në bazë të këtyre procedurave do të konsiderohet i njoftuar në datën kur ato u komunikuan, u dërguan ose iu transmetuan parashtruesit të kërkesës ose ndonjë pale tjetër relevante.
- 17.6 Një Bord i Vendimeve do të ketë të drejtën për ta hedhur poshtë një kërkesë, nëse sipas mendimit të tij të arsyeshëm, kërkesa në thelb është e ngjashme me një kërkesë ose mocion mbi të cilin Bordi i Vendimeve ka marrë Vendim dhe / ose gjykim brenda 36 muajve para datës së parashtrimit të kërkesës.



Fondacioni i ITF-it përbëhet nga prodhues ndërkombëtarë dhe kompani të përfshira në industrinë e tenisit.

ITF-i dhe Fondacioni i ITF-it punojnë së bashku për zhvillimin dhe promovimin e lojës.

Anëtarët përkrahës:



Anëtarët e përgjithshëm:

American Sports Builders Association

Artengo

Babolat

Condor Grass

Har-Tru

Head

Neyra Industries

Nova Sports USA

Proflex International

Shine Tennis

Srixon Sports Thailand

Tecnifibre

Tennis Industry Association

Theolaur Ecoplas

TigerTurf

Van der Meer Tennis University

Vigano Pavitex

WSP Textiles

Çdo organizatë që dëshiron të bëhet pjesë e Fondacionit të ITF-it duhet të kontaktojë:

International Tennis Federation Bank Lane Roehampton SW15 5XZ

tel: +44 (0)20 8878 6464 fax: +44 (0)20 8878 7799 email: foundation@itftennis.com



**PUBLISHED BY ITF LTD
BANK LANE ROEHAMPTON
LONDON SW15 5XZ UK**

REGISTERED ADDRESS: PO BOX N-272, NASSAU, BAHAMAS

TEL: +44 (0)20 8878 6464

FAX: +44 (0)20 8878 7799

WEB: WWW.ITFTENNIS.COM



PËRKTHYER NGA FEDERATA E TENISIT E KOSOVËS

Shtëpia e Sportit

Rr. "Agim Ramadani" Nr. 253

10000 Prishtinë

www.tenniskosova.com



**FEDERATA E TENISIT E KOSOVËS
TENISKA FEDERACIJA KOSOVA
KOSOVO TENNIS FEDERATION**