

KONINKLIJKE NEDERLANDSE LAWN TENNIS BOND

TENNISPELREGELS 2013



KNLTB

UITGAVE 2013
23^e druk

Koninklijke Nederlandse Lawn Tennis Bond
Postbus 1617
3800 BP Amersfoort

TOELICHTING

In de uitgave van 2013 zijn enkele inhoudelijke wijzigingen aangebracht (Regel 30 en Bijlagen III en VI).

Zoals gebruikelijk hebben wij getracht de officiële, dat wil zeggen internationaal geldende, in het Engels gestelde regels van de ITF, zo zorgvuldig mogelijk te vertalen. Waar dit in een aantal gevallen echter zou leiden tot krom of onbegrijpelijk Nederlands, hebben wij de vrijheid genomen van de letterlijke tekst af te wijken en tot een zo duidelijk mogelijke weergave/omschrijving van de bedoeling van de regels te komen in correct Nederlands.

Hoewel deze vertaling de goedkeuring draagt van de KNLTB dient bij twijfel over de bedoeling en uitleg van een bepaalde zaak de Engelse tekst als grondslag en uitgangspunt te worden geraadpleegd. Een en ander wordt nog benadrukt door de 'Aanvulling op de tennisspelregels' (zie blz. 25).

Bij de spelregels staan 'Gevalen, Beslissingen en Toelichtingen' vermeld. Dit zijn aanvullingen op de betreffende Spelregels. Zij geven een nader voorschrift, een nadere verklaring of interpretatie en zijn even bindend als de Regels.

KNLTB

januari 2013

INHOUD

Voorwoord		5
Regel 1	: Het speelveld	6
Regel 2	: Vaste hindernissen	7
Regel 3	: De bal	7
Regel 4	: Het racket	8
Regel 5	: Telling in een spel	9
Regel 6	: Telling in een set	10
Regel 7	: Telling in een wedstrijd	11
Regel 8	: Serveerder en ontvanger	11
Regel 9	: Keuze van speelhelpt en service	11
Regel 10	: Wisseling van speelhelpt	11
Regel 11	: De bal in het spel	12
Regel 12	: De bal raakt een lijn	12
Regel 13	: De bal raakt een vaste hindernis	12
Regel 14	: Volgorde van serveren	12
Regel 15	: Volgorde van ontvangen in het dubbelspel	12
Regel 16	: De service	13
Regel 17	: Het serveren	13
Regel 18	: Voetfout	13
Regel 19	: Foutieve service	14
Regel 20	: Tweede service	14
Regel 21	: Wanneer serveren en ontvangen	14
Regel 22	: De let tijdens een service	15
Regel 23	: De let	15
Regel 24	: Een speler verliest het punt	15
Regel 25	: Een goede terugslag	17
Regel 26	: Hinder	18
Regel 27	: Het herstellen van fouten	18
Regel 28	: De taak van officials op de baan	20
Regel 29	: Ononderbroken spel	20
Regel 30	: Coachen	21

Spelregels voor rolstoeltennis	23
Aanvulling op de tennisspelregels	25
Bijlage I	26
: De bal	26
: Classificatie van baanoppervlakken	28
Bijlage II	29
: Het racket	29
Bijlage III	30
: Reclame	30
Bijlage IV	31
: Alternatieve telmethoden	31
Bijlage V	33
: De rol van officials op de baan	33
: Procedures bij de inspectie van balafdrukken	36
: Procedures bij een Elektronisch Inspectie Systeem	37
Bijlage VI	38
: Officiële wedstrijden voor junioren t/m 12 jaar	38
Bijlage VII	39
: Procedures voor herziening van en uitspraken over de tennisregels	39
Schema van het speelveld	40

VOORWOORD

De Internationale Tennis Federatie (ITF) is de gezaghebbende instantie met betrekking tot het tennisspel. Tot haar verplichtingen en verantwoordelijkheden behoort de vaststelling van de Tennisspelregels.

Teneinde de ITF te helpen met de uitoefening van deze verantwoordelijkheid heeft de ITF een Commissie Tennisspelregels benoemd, die voortdurend toezicht houdt op het spel en zijn regels en die ofwel voor vast dan wel voor een beperkte proefperiode aanbevelingen voor veranderingen doet aan de Directie van de ITF, die op zijn beurt aanbevelingen doet aan de Jaarlijkse Algemene Vergadering van de ITF, die de hoogste autoriteit is voor het aanbrengen van wijzigingen in de Tennisspelregels.

Om het vergelijken te vergemakkelijken is in deze uitgave het oude regelnummer tussen haakjes geplaatst.

Noot: Tenzij anders aangegeven gelden deze Tennisspelregels voor mannen zowel als voor vrouwen.

1. Het speelveld

Het speelveld moet een rechthoek zijn, 23,77 m (78 voet) lang en voor enkelspelwedstrijden 8,23 m (27 voet) breed. Voor dubbelspelwedstrijden moet het speelveld 10,97 m (36 voet) breed zijn.

Het speelveld moet dwars over het midden worden gescheiden door een net dat aan een koord of metalen kabel hangt, die op een hoogte van 1,07 m (3,5 voet) over twee netpalen loopt of daaraan bevestigd is.

Het net moet volledig worden gespannen en wel zo dat het helemaal de ruimte vult tussen de twee netpalen, en het moet voldoende fijnmazig zijn om er zeker van te zijn dat een bal er niet doorheen kan gaan.

De hoogte van het net moet in het midden 0,914 m (3 voet) zijn, waar het net strak moet worden neergetrokken door een trekband. Een band moet het koord of de metalen kabel en de bovenkant van het net bedekken.

De trekband en de band moeten geheel wit zijn.

- Het netkoord of de metalen kabel moet een diameter van ten hoogste 0,8 cm (1/3 inch) hebben.
- De nettrekband moet een breedte van ten hoogste 5 cm (2 inch) hebben.
- De netband moet aan elke kant tussen de 5 cm (2 inch) en 6,35 cm (2,5 inch) breed zijn.

Voor dubbelspelwedstrijden moeten de netpalen aan elke kant met hun hartlijn 0,914 m (3 voet) buiten het dubbelspelspeelveld staan.

Voor enkelspelwedstrijden moeten de hartlijnen van de netpalen, indien een enkelspelnet wordt gebruikt, aan elke kant 0,914 m (3 voet) buiten het enkelspelspeelveld staan. Indien een dubbelspelnet wordt gebruikt, moet het net op een hoogte van 1.07 m (3,5 voet) worden ondersteund door twee enkelspelpaaltjes, waarvan de hartlijnen aan elke kant op 0,914 m (3 voet) buiten het enkelspelspeelveld staan

- De netpalen mogen niet meer dan 15 cm (6 inch) in het vierkant zijn of 15 cm (6 inch) in diameter.
- De enkelspelpaaltjes mogen niet meer dan 7,5 cm (3 inch) in het vierkant zijn of 7,5 cm (3 inch) in diameter.
- De netpalen en enkelspelpaaltjes mogen niet meer dan 2,5 cm (1 inch) boven de bovenkant van het netkoord uitsteken.

De lijnen aan de achterkant van het speelveld worden achterlijnen genoemd en de lijnen aan de zijkant van het speelveld worden zijlijnen genoemd. Er moeten twee lijnen tussen de enkelspelzijlijnen worden getrokken, op 6.40 m (21 voet) van elke kant van het net, evenwijdig aan het net. Deze lijnen worden de servicelijnen genoemd. Aan elke kant van het net moet de ruimte tussen de servicelijn en het net door de midden-servicelijn worden verdeeld in twee gelijke delen, de servicevakken.

De midden-servicelijn moet evenwijdig aan de enkelspelzijlijnen worden getrokken, halverwege tussen deze in.

Elke achterlijn moet in tweeën worden gedeeld door een middenmerk, 10 cm (4 inch) lang, dat binnen het speelveld moet worden getrokken, evenwijdig aan de enkelspelzijlijnen.

- De midden-servicelijn en het middenmerk moeten 5 cm (2 inch) breed zijn.
- De andere lijnen van het speelveld moeten tussen 2,5 cm (1 inch) en 5 cm (2 inch) breed zijn, op de achterlijnen na, die tot 10 cm (4 inch) breed mogen zijn.

Alle speelveldmaten moeten tot aan de buitenkant van de lijnen worden gemeten en alle lijnen van het speelveld moeten dezelfde kleur hebben die duidelijk contrasteert met de kleur van het baanoppervlak.

Op het speelveld, het net, de nettrekband, de netband, de netpalen of enkelspelpaaltjes is geen reclame toegestaan, behalve zoals voorzien in Bijlage III. In bijlage VI worden aanvullende baanafmetingen beschreven voor wedstrijden waaraan spelers t/m 10 jaar deelnemen.

2. Vaste hindernissen

Tot de vaste hindernissen van de baan behoren de vaste obstakels achter en naast de baan, de toeschouwers, de tribunes en zitplaatsen voor toeschouwers, alle andere vaste obstakels rond en boven de baan, de stoelscheidsrechter, lijnrechters, netrechter en ballenrapers, voor zover zij zich op hun juiste plaats bevinden.

In een enkelspelwedstrijd gespeeld met een dubbelspelnet en enkelspelpaaltjes, zijn de netpalen en het deel van het net buiten de enkelspelpaaltjes vaste hindernissen en worden deze niet beschouwd als netpalen of deel van het net.

3. De bal

Om goedgekeurd te kunnen worden voor het spel volgens de Tennisspelregels moeten ballen voldoen aan de specificaties in Bijlage 1. De Internationale Tennis Federatie beslist over de vraag of een bal of prototype aan de specificaties in Bijlage I voldoet of anderszins al of niet wordt goedgekeurd om er mee te spelen. Dergelijke beslissingen kunnen op haar eigen initiatief worden genomen of op aanvraag van elke bonafide belanghebbende, daaronder begrepen elke speler, fabrikant van tennisartikelen, Nationale Bond of leden daarvan. Dergelijke beslissingen en aanvragen moeten worden genomen c.q. gedaan in overeenstemming met de van toepassing zijnde "Procedures voor herziening van en uitspraken over de Tennisspelregels" van de Internationale Tennis Federatie (zie Bijlage VII).

De organisatoren van een evenement moeten van tevoren aankondigen:
a. het aantal ballen waarmee gespeeld wordt (2, 3, 4 of 6)
b. of, en zo ja wanneer de ballen gewisseld worden.

Indien er ballen gewisseld worden, kan dat ofwel:

- i Na een overeengekomen oneven aantal spellen, in welk geval de eerste ballenwissel in de wedstrijd, rekening houdend met het inspelen, twee spellen eerder plaats zal vinden dan in het vervolg van de wedstrijd. Een tiebreakspel telt voor het ballen wisselen voor één spel. Een ballenwissel mag niet plaatsvinden aan het begin van een tiebreakspel. In dit geval moet de ballenwissel worden uitgesteld tot het begin van het tweede spel van de volgende set.
- ii. Aan het begin van een set.

Wanneer een bal tijdens het spel kapot gaat, moet het punt worden overgespeeld.

Geval 1: Moet het punt worden overgespeeld als een bal aan het eind van een punt zacht is?

Beslissing: Als de bal zacht is, niet kapot, wordt het punt niet overgespeeld.

Noot: Elke bal, die gebruikt gaat worden in een toernooi dat volgens de Tennisspelregels wordt gespeeld, moet vermeld staan op de officiële door de ITF uitgegeven lijst van goedgekeurde ballen.

4. Het racket

Om goedgekeurd te kunnen worden voor het spelen volgens de Tennisspelregels, moeten rackets voldoen aan de specificaties in Bijlage II.

De Internationale Tennis Federatie beslist over de vraag of een racket of prototype aan de specificaties in Bijlage II voldoet of anderszins al of niet wordt goedgekeurd om er mee te spelen. Dergelijke beslissingen kunnen op haar eigen initiatief worden genomen of op aanvraag van elke bonafide belanghebbende, daaronder begrepen elke speler, fabrikant van tennisartikelen, Nationale Bond of leden daarvan. Dergelijke beslissingen en aanvragen moeten worden genomen c.q. gedaan in overeenstemming met de van toepassing zijnde "Procedures voor herziening van en uitspraken over de Tennisspelregels" van de Internationale Tennis Federatie (zie Bijlage VI).

Geval 1: Is meer dan één stel snaren toegestaan op het slagoppervlak van een racket?

Beslissing: Nee. De regel spreekt over een patroon (niet patronen) van gekruiste snaren. (Zie Bijlage II)

Geval 2: Wordt het patroon van besnaren van een racket als 'zoveel mogelijk gelijkvormig en plat' beschouwd als de snaren zich in meer dan één vlak bevinden?

Beslissing: Nee.

Geval 3: Mogen trillingsdempers worden aangebracht op de snaren van het racket en zo ja, waar mogen deze dan worden aangebracht?

Beslissing: Ja, maar deze dempers mogen uitsluitend worden aangebracht buiten het patroon van gekruiste snaren.

Geval 4: Tijdens het spel breekt een speler per ongeluk de snaren van zijn racket. Mag de speler nog een punt spelen met dit racket?

Beslissing: Ja, behalve daar waar dit uitdrukkelijk door organisatoren van evenementen is verboden.

Geval 5: Is het een speler toegestaan op enig moment tijdens het spel meer dan één racket te gebruiken?

Beslissing: Nee.

Geval 6: Mag een batterij die de speelkarakteristieken beïnvloedt in het racket worden ingebouwd?

Beslissing: Nee. Een batterij is verboden omdat het een energiebron is, net zoals zonnecellen en andere soortgelijke middelen.

5. Telling in een spel

a. Standaardspel

Een standaardspel wordt als volgt geteld, waarbij de punten van de serveerder als eerste worden genoemd:

Geen punt - 'Nul'

Eerste punt - '15'

Tweede punt - '30'

Derde punt - '40'

Vierde punt - 'Spel'

behalve dat, indien beide spelers/teams drie punten gewonnen hebben, de telling 'gelijk' is.

Na 'gelijk' is de telling 'voordeel' voor de speler die/het team dat het volgende punt wint. Indien dezelfde speler/hetzelfde team ook het volgende punt wint, wint die speler/dat team het spel; indien de tegenspelende speler/het tegenspelende team het volgende punt wint, is de stand weer 'gelijk'. Een speler/team heeft twee achtereenvolgende punten, onmiddellijk na 'gelijk', nodig om het spel te winnen.

b. Tiebreakspel

Tijdens een tiebreakspel worden de punten geteld als 'nul', 'één', 'twee', 'drie' enz. De eerste speler die /het eerste team dat zeven punten wint, wint het spel en de set, vooropgesteld dat er een verschil van tenminste twee punten is met de tegenstander(s). Indien noodzakelijk moet de tiebreak worden voortgezet tot dit verschil is bereikt.

De speler wiens beurt het is om te serveren moet het eerste punt van het tiebreakspel serveren. De volgende twee punten moeten door de tegenstander(s) worden geserveerd (in dubbelspelen door de speler van het tegenspelende team die aan de beurt is om te serveren). Hierna moet elke speler/elk team beurtelings twee achtereenvolgende punten serveren tot het eind van het tiebreakspel (in dubbelspelen moet binnen elk team dezelfde servicevolgorde worden aangehouden als gedurende die set).

De speler die/het team dat aan de beurt was om als eerste te serveren in het tiebreakspel, wordt ontvanger in het eerste spel van de volgende set.

Aanvullende goedgekeurde telmethoden staan in Bijlage IV.

6. Telling in een set

Er zijn verschillende telmethoden in een set. De twee hoofdmethoden zijn de 'Voordeelset' en de 'Tiebreakset'. Elk van beide methoden mag worden gebruikt, vooropgesteld dat de te gebruiken methode vóór het begin van het evenement wordt aangekondigd. Indien de Tiebreakset-methode wordt gebruikt, moet ook worden aangekondigd of de beslissende set als een Tiebreakset of als een Voordeelset zal worden gespeeld.

a. 'Voordeelset'

De speler die/het team dat het eerst zes spellen wint, wint die set, vooropgesteld dat er een verschil van tenminste twee spellen is ten opzichte van de tegenstander(s). Indien noodzakelijk moet de set doorgaan totdat dit verschil is bereikt.

b. 'Tiebreakset'

De speler die/het team dat het eerst zes spellen wint, wint de set, vooropgesteld dat er een verschil van tenminste twee spellen is ten opzichte van de tegenstander(s). Wordt de stand van zes spellen gelijk bereikt, dan moet er een tiebreakspel worden gespeeld.

Aanvullende goedgekeurde alternatieve telmethoden staan in Bijlage IV.

7. Telling in een wedstrijd

Een wedstrijd kan worden gespeeld om 2 gewonnen sets (een speler/team heeft 2 gewonnen sets nodig om de wedstrijd te winnen) of om 3 gewonnen sets (een speler /team heeft 3 gewonnen sets nodig om de wedstrijd te winnen).

Aanvullende goedgekeurde alternatieve telmethoden staan in Bijlage IV.

8. Serveerder en ontvanger

De spelers/teams moeten aan weerszijden van het net staan. De serveerder is de speler die de bal voor het eerste punt in het spel brengt. De ontvanger is de speler die klaar staat om de door de serveerder geserveerde bal terug te slaan.

Geval 1: Mag de ontvanger buiten de lijnen van het speelveld staan?

Beslissing: Ja. De ontvanger mag elke positie binnen of buiten de lijnen aan zijn kant van het net innemen.

9. Keuze van spelhelft en service

De keuze van de spelhelft en het recht om in het eerste spel serveerder of ontvanger te zijn, moet door tossen worden beslist voordat het inspelen begint. De speler die /het team dat de toss wint mag kiezen:

- a. In het eerste spel van de wedstrijd serveerder of ontvanger te zijn, in welk geval de tegenstander(s) de kant van het speelveld moet(en) kiezen voor het eerste spel van de wedstrijd, of
- b. De kant van het speelveld voor het eerste spel in de wedstrijd, in welk geval de tegenstander(s) moet(en) kiezen om in het eerste spel van de wedstrijd serveerder of ontvanger te zijn, of
- c. Te verlangen dat de tegenstander(s) één van de bovengenoemde keuzes maakt/maken.

Geval 1: Hebben beide spelers/teams het recht op een nieuwe keuze indien het inspelen wordt gestopt en de spelers de baan verlaten?

Beslissing: Ja. De uitslag van de oorspronkelijke toss blijft geldig, maar beide spelers/teams mogen een nieuwe keuze maken.

10. Wisseling van spelhelft

De spelers moeten van spelhelft wisselen na het eerste, derde en elk volgende oneven spel van elke set. De spelers moeten ook aan het eind van elke set van spelhelft wisselen, tenzij het totale aantal spellen van die set even is, in welk geval de spelers aan het eind van het eerste spel van de volgende set van spelhelft wisselen.

Tijdens een tiebreakspel moeten de spelers na elke zes punten van speelhelft wisselen.

11. De bal in het spel

Tenzij een fout of let wordt afgeroepen, is de bal in het spel vanaf het moment dat de serveerder de bal raakt en blijft de bal in het spel totdat het punt is beslist.

12. De bal raakt een lijn

Als een bal een lijn raakt, wordt dit beschouwd als het raken van het speelveld dat door die lijn wordt begrensd.

13. De bal raakt een vaste hindernis

Als de bal in het spel een vaste hindernis raakt nadat hij de juiste speelhelft heeft geraakt, wint de speler die de bal sloeg het punt. Als de bal in het spel een vaste hindernis raakt, voordat hij de grond raakt, verliest de speler die de bal sloeg het punt.

14. Volgorde van serveren

Aan het eind van elk standaard spel wordt de ontvanger serveerder en de serveerder ontvanger voor het volgende spel.

In een dubbelspel moet het team dat in het eerste spel van een set moet serveren beslissen welke speler in dat spel zal serveren.

Op dezelfde wijze moeten de tegenstanders, vóór het begin van het tweede spel, bepalen welke speler in dat spel zal serveren. De partner van de speler die in het eerste spel serveerde, moet in het derde spel serveren en de partner van de speler die in het tweede spel serveerde, moet in het vierde spel serveren. Deze volgorde moet tot het eind van de set worden aangehouden.

15. Volgorde van ontvangen in het dubbelspel

Het team dat in het eerste spel van een set moet ontvangen, moet beslissen welke speler het eerste punt in het spel zal ontvangen.

Op dezelfde wijze moeten hun tegenstanders, vóór het tweede spel begint, beslissen welke speler het eerste punt van dat spel zal ontvangen. De speler die de partner van de ontvanger van het eerste punt van het spel was, moet het tweede punt ontvangen en deze volgorde moet tot het eind van de set worden aangehouden. Nadat de ontvanger de bal heeft teruggeslagen, mag elke speler in een team de bal slaan.

Geval 1: Is het toegestaan dat een lid van een dubbelteam in zijn eentje tegen de tegenstanders speelt?

Beslissing: Nee.

16. De service

Onmiddellijk voordat de serveerder de servicebeweging begint, moet hij met beide benen stilstaan achter (dit is verder van het net dan) de achterlijn en tussen de denkbeeldige verlengingen van het middenmerk en de zijlijn.

De serveerder moet dan de bal met zijn hand in een willekeurige richting loslaten en de bal met het racket raken voordat de bal de grond raakt. De servicebeweging is voltooid op het moment dat het racket van de speler de bal raakt of mist. Een speler die slechts één arm kan gebruiken mag het racket gebruiken om de bal los te laten.

17. Het serveren

Bij het serveren in een standaardspel moet de serveerder afwisselend achter één van de kanten van zijn speelhelft staan, in elk spel te beginnen van de rechterkant van zijn speelhelft.

In een tiebreakspel moet de service afwisselend van achter één van beide kanten van de speelhelft worden geslagen, waarbij voor het eerste punt moet worden geserveerd van de rechterkant van de speelhelft.

De geserveerde bal moet over het net gaan en het servicevak dat diagonaal er tegenover ligt raken, voordat de ontvanger hem terugslaat.

18. Voetfout

Tijdens de servicebeweging mag de serveerder niet:

- a. Zijn stand veranderen door een loopbeweging, hoewel geringe bewegingen van de voeten zijn toegestaan; of
- b. Met een voet de achterlijn of het speelveld raken; of
- c. Met een voet het gebied buiten de denkbeeldige verlenging van de zijlijn raken; of
- d. Met een voet de denkbeeldige verlenging van het middenmerk raken. Als de serveerder deze regel overtreedt is het een 'Voetfout'.

Geval 1: Mag de serveerder in een enkelspel vanachter het deel van de achterlijn tussen de enkelspelzijlijn en de dubbelspelzijlijn serveren?

Beslissing: Nee.

Geval 2: Is het de serveerder toegestaan één of beide voeten van de grond af te hebben?

Beslissing: Ja.

19. Foutieve service

De service is fout als:

- a. De serveerder de regels 16, 17 of 18 overtreedt; of
- b. De serveerder de bal mist terwijl hij deze tracht te slaan; of
- c. De geserveerde bal een vaste hindernis, een enkelspelpaaltje of een netpaal raakt voordat hij de grond raakt; of
- d. De geserveerde bal de serveerder of de partner van de serveerder raakt, of iets wat de serveerder of de partner van de serveerder draagt of vasthoudt.

Geval 1: Nadat de serveerder de bal heeft opgegooid om te serveren, besluit hij deze niet te slaan en vangt hij hem in plaats daarvan op. Is dit een fout?

Beslissing: Nee. Een speler die de bal opgooit en dan beslist deze niet te slaan, mag de bal met zijn hand of het racket opvangen of mag de bal laten stuiten.

Geval 2: Tijdens een enkelspelwedstrijd gespeeld op een speelveld met netpalen en enkelspelpaaltjes, raakt de geserveerde bal een enkelspelpaaltje en daarna het goede servicevak. Is dit een fout?

Beslissing: Ja.

20. Tweede Service

Als de eerste service fout is, moet de serveerder opnieuw zonder oponthoud vanachter dezelfde kant van zijn speelhelft serveren als vanwaar de fout was geserveerd, tenzij de service vanaf de verkeerde kant was geslagen.

21. Wanneer serveren en ontvangen

De serveerder mag niet serveren voordat de ontvanger klaar staat. De ontvanger moet zich echter aanpassen aan het redelijke tempo van de serveerder en moet klaar staan om te ontvangen binnen een redelijke tijd nadat de serveerder gereed is om te serveren. Een ontvanger die de service probeert terug te slaan, wordt geacht klaar te zijn. Als de ontvanger aangeeft dat hij niet klaar is, kan de service niet worden fout geteld.

22. De let tijdens een service

De service is een let als:

- a. De geserveerde bal het net, de nettrekband of de netband raakt, en overigens goed is; of als de bal na het net, de nettrekband of de netband geraakt te hebben, de ontvanger of de partner van de ontvanger raakt, dan wel iets dat zij dragen of vasthouden, voordat de bal de grond raakt;
- b. De bal wordt geserveerd terwijl de ontvanger niet klaar is.

In het geval van een servicelet telt de desbetreffende service niet en moet de serveerder opnieuw serveren, maar een servicelet kan niet een vorige servicefout teniet doen.

23. De let

In alle gevallen waarin een let wordt afgeroepen, behalve wanneer een servicelet wordt afgeroepen bij een tweede service, moet het gehele punt worden overgespeeld.

Geval 1: Terwijl de bal in het spel is, rolt een andere bal de baan op. Er wordt een let afgeroepen. De serveerder had daarvoor een fout geserveerd. Mag de serveerder nu een eerste of tweede service slaan?

Beslissing: Een eerste service. Het hele punt moet worden overgespeeld.

24. Een speler verliest het punt

Het punt wordt verloren als:

- a. De serveerder tweemaal achter elkaar een foutieve service slaat; of
- b. De speler de in het spel zijnde bal niet terugslaat voordat deze tweemaal achter elkaar stuit; of
- c. De speler de in het spel zijnde bal zo terugslaat dat deze de grond of een voorwerp buiten het speelveld raakt; of
- d. De speler de in het spel zijnde bal zo terugslaat dat deze, voordat hij stuit, een vaste hindernis raakt; of
- e. De speler de in het spel zijnde bal opzettelijk 'draagt' of op zijn racket opvangt of hem opzettelijk meer dan eens met zijn racket raakt; of
- f. De speler of zijn racket, of hij het nu in zijn hand heeft of niet, of iets dat de speler draagt of vasthoudt op enig moment dat de bal in het spel is, het net raakt of de netpalen/enkelspelpaaltjes, het netkoord of de netkabel, de nettrekband of de netband, of het speelveld van de tegenstander; of
- g. De speler de bal slaat voordat deze over het net is gegaan; of

- h. De in het spel zijnde bal de speler raakt of iets dat de speler aan heeft of draagt, behalve zijn racket of;
- i. De in het spel zijnde bal het racket raakt terwijl de speler het niet in zijn hand heeft; of
- j. De speler opzettelijk en wezenlijk de vorm van het racket verandert terwijl de bal in het spel is; of
- k. In een dubbelspel, beide spelers de bal bij het terugslaan raken.

Geval 1: Nadat de serveerder een eerste service heeft geslagen, valt het racket uit zijn hand en raakt het net voordat de bal heeft gestuit. Is dit een servicefout of verliest de serveerder het punt?

Beslissing: De serveerder verliest het punt omdat het racket het net raakt terwijl de bal in het spel is.

Geval 2: Nadat de serveerder een eerste service heeft geslagen, valt het racket uit zijn hand en raakt het net nadat de bal buiten het goede servicevak heeft gestuit. Is dit een servicefout of verliest de speler het punt?

Beslissing: Dit is een servicefout, omdat de bal, op het moment dat het racket het net raakte, niet meer in het spel was.

Geval 3: In een dubbelspelwedstrijd raakt de partner van de ontvanger het net voordat de geserveerde bal de grond buiten het goede servicevak raakt. Wat is de juiste beslissing?

Beslissing: Het ontvangende team verliest het punt omdat de partner van de ontvanger het net raakt terwijl de bal in het spel was.

Geval 4: Verliest een speler het punt als hij voorbij een denkbeeldige lijn in het verlengde van het net gaat, vóór of nadat hij de bal heeft geslagen?

Beslissing: De speler verliest in geen van beide gevallen het punt, voor zover hij niet de speelhelft van de tegenstander raakt.

Geval 5: Mag een speler, terwijl de bal in het spel is, over het net springen in de speelhelft van de tegenstander?

Beslissing: Nee. De speler verliest dan het punt.

Geval 6: Een speler gooit zijn racket naar de in het spel zijnde bal. Zowel het racket als de bal belanden in de speelhelft van de tegenstander en de tegenstander(s) kan/kunnen niet bij de bal komen. Welke speler wint het punt?

Beslissing: De speler die zijn racket naar de bal gooide verliest het punt.

Geval 7: Een bal die zojuist geserveerd is raakt de ontvanger of, in een dubbelspel, de partner van de ontvanger voordat hij de grond raakt. Welke speler wint het punt?

Beslissing: De serveerder wint het punt, tenzij het een servicelet is.

Geval 8: Een speler die buiten het speelveld staat, slaat de bal of vangt hem op voordat hij stuit en maakt aanspraak op het punt, omdat de bal ontegenzeggelijk 'uit' zou zijn gegaan.

Beslissing: De speler verliest het punt, tenzij het een goede terugslag is, in welk geval het spel doorgaat.

25. Een goede terugslag

Een terugslag is goed als:

- a. De bal het net raakt of de netpalen/enkelspelpaaltjes, het netkoord of de metalen kabel, de nettrekband of de netband, vooropgesteld dat de bal erover heen gaat en de grond binnen de goede speelhelft raakt; behalve in gevallen zoals voorzien in Regel 2 en 24 d; of
- b. De speler, nadat de in het spel zijnde bal de grond binnen de goede speelhelft heeft geraakt en weer over het net is teruggedraaid of teruggeblazen, over het net reikt en de bal in de goede speelhelft speelt, vooropgesteld dat de speler niet Regel 24 overtreedt; of
- c. De bal buiten de netpalen om wordt teruggeslagen, onverschillig of dit boven of onder de nethoogte geschiedt, zelfs wanneer de bal een netpaal raakt, mits de bal de grond in de goede speelhelft raakt; behalve in gevallen zoals voorzien in Regel 2 en 24 d; of
- d. De bal onder het netkoord tussen het enkelspelpaaltje en de naastbij gelegen netpaal gaat zonder het net, het netkoord of de netpaal te raken en de grond in de goede speelhelft raakt; of
- e. Het racket van de speler over het net komt, nadat deze de bal aan zijn eigen kant van het net heeft geslagen en de bal in de goede speelhelft komt; of
- f. De speler de in het spel zijnde bal slaat, die een andere in de goede speelhelft liggende bal raakt.

Geval 1: Een speler slaat een bal terug, die vervolgens een enkelspelpaaltje en dan de grond in de goede speelhelft raakt. Is dit een goede terugslag?

Beslissing: Ja. Raakt echter een geserveerde bal het enkelspelpaaltje, dan is het een servicefout.

Geval 2: Een bal die in het spel is raakt een andere bal die in de goede speelhelft ligt. Wat is de juiste beslissing?

Beslissing: Het spel gaat door. Als het echter niet duidelijk is dat de actueel in het spel zijnde bal is teruggeslagen, moet een let worden gegeven.

26. Hinder

Als een speler bij het spelen van het punt wordt gehinderd door een opzettelijke handeling van de tegenstander(s), dan wint de speler het punt.

Het punt moet echter worden overgespeeld als een speler bij het spelen van een punt wordt gehinderd door ofwel een onopzettelijke handeling van de tegenstander(s) of door iets dat buiten de eigen controle van de speler valt (niet inbegrepen een vaste hindernis).

Geval 1: Is een onopzettelijk tweemaal geraakte bal te beschouwen als hinder?

Beslissing: Nee. Zie ook Regel 24 e.

Geval 2: Een speler reclameert dat hij opgehouden is met spelen omdat die speler dacht dat zijn tegenstander(s) gehinderd werd(en). Is dit hinder?

Beslissing: Nee. De speler verliest het punt.

Geval 3: Een in het spel zijnde bal raakt een vogel die over de baan vliegt. Is dit hinder?

Beslissing: Ja. Het punt moet worden overgespeeld.

Geval 4: Tijdens het spelen van een punt wordt de speler gehinderd door een bal of ander voorwerp die/dat aan zijn kant van het net lag toen het punt begon. Is dat hinder?

Beslissing: Nee.

Geval 5: Waar mogen in een dubbelspel de partner van de serveerder en de partner van de ontvanger staan?

Beslissing: De partner van de serveerder en de partner van de ontvanger mogen aan hun kant van het net overal staan, binnen of buiten het speelveld. Als een speler echter hinder voor de tegenstander(s) veroorzaakt, moet de hinderregel worden toegepast.

27. Het herstellen van fouten

Als principe geldt, dat wanneer een fout wordt ontdekt met betrekking tot de Tennisspelregels, alle daarvoor gespeelde punten geldig blijven.

Fouten die op die wijze worden ontdekt, moeten als volgt worden gecorrigeerd :

- a. Als een speler tijdens een standaardspel of een tiebreakspel, van de verkeerde kant van zijn speelhelft serveert, moet dit direct nadat de fout wordt ontdekt worden gecorrigeerd en de serveerder moet, overeenkomstig de stand, van de goede kant van zijn speelhelft

serveren. Een (eerste) service die fout werd geserveerd voordat de fout werd ontdekt, blijft geldig.

- b. Als spelers tijdens een standaardspel of een tiebreakspel aan de verkeerde kant van het speelveld staan, moet dit direct nadat de fout is ontdekt worden hersteld en moet de serveerder, overeenkomstig de stand, van de goede kant van het speelveld serveren.
- c. Als een speler tijdens een standaardspel buiten zijn beurt serveert, moet de speler die oorspronkelijk moest serveren, direct nadat de vergissing is ontdekt, serveren. Is een spel beëindigd voordat de vergissing wordt ontdekt, dan wordt het serveren in de gewijzigde volgorde voortgezet.
Een foutieve eerste service van de tegenstander(s), gemaakt voordat de vergissing werd ontdekt, telt niet. In dit geval moet een ballenwissel die na een afgesproken aantal spellen dient plaats te vinden, één spel later plaatsvinden dan oorspronkelijk gepland. Als in een dubbelspel de partners van een team buiten hun beurt serveren, blijft een foutieve eerste service, gemaakt voordat de vergissing werd ontdekt, geldig.
- d. Als een speler tijdens een tiebreakspel buiten zijn beurt serveert en de vergissing wordt ontdekt nadat er een even aantal punten is gespeeld, moet de vergissing direct worden gecorrigeerd. Als de fout wordt ontdekt nadat er een oneven aantal punten is gespeeld, moet de volgorde van serveren gewijzigd blijven. Een foutieve eerste service van de tegenstander(s), gemaakt voordat de vergissing werd ontdekt, telt niet.
Als in een dubbelspel de partners van een team buiten hun beurt serveren, blijft een foutieve eerste service, gemaakt voordat de vergissing werd ontdekt, geldig.
- e. Als er, in een dubbelspel, tijdens een standaardspel of tiebreakspel een vergissing wordt gemaakt bij de volgorde van ontvangen, moet deze verkeerde volgorde worden gehandhaafd tot het einde van het spel, waarin de vergissing werd ontdekt. Bij het volgende spel waarin zij in die set ontvanger zijn, moeten de partners dan weer in de oorspronkelijke volgorde ontvangen.
- f. Als er bij vergissing bij 6 spellen gelijk een tiebreakspel is begonnen, terwijl vooraf was afgesproken dat er een 'Voordeelset' zou worden gespeeld, moet de vergissing onmiddellijk worden hersteld, indien er slechts één punt is gespeeld. Als de fout wordt ontdekt nadat het tweede punt is begonnen, moet de set doorgaan als een 'Tiebreakset'.

- g. Als er bij vergissing bij 6 spellen gelijk een standaardspel is begonnen, terwijl vooraf was afgesproken dat er een 'Tiebreakset' zou worden gespeeld, moet de vergissing onmiddellijk worden hersteld als er slechts één punt is gespeeld. Als de fout wordt ontdekt nadat het tweede punt is begonnen, moet de set doorgaan als een 'Voordeelset', totdat de stand van 8 spellen gelijk (of een hoger even aantal) is bereikt, in welk geval (alsnog) een tiebreakspel wordt gespeeld.
- h. Als per vergissing een 'Voordeelset' of een 'Tiebreakset' is begonnen, terwijl vooraf was afgesproken dat de laatste set een beslissende wedstrijd tiebreak zou zijn, moet de vergissing onmiddellijk worden hersteld als er slechts één punt is gespeeld. Als de fout wordt ontdekt nadat het tweede punt is begonnen, moet de set doorgaan ofwel totdat er een speler of team drie spellen wint (en daarmee de set) of totdat de stand van twee spellen gelijk wordt bereikt, in welk geval een beslissende wedstrijd tiebreak moet worden gespeeld. Wordt de vergissing echter ontdekt nadat het vijfde spel is begonnen, dan moet de set doorgaan als een 'Tiebreakset' (zie Bijlage IV).
- i. Als de ballen niet op het juiste moment zijn gewisseld, moet de vergissing worden hersteld wanneer de speler die/het team dat had moeten serveren met nieuwe ballen wederom aan de beurt is om bij een nieuw spel te serveren. Daarna moeten de ballen zo worden gewisseld, dat het aantal spellen tussen de wisselingen het oorspronkelijk overeengekomene is. Ballen mogen niet tijdens een spel worden gewisseld.

28. De taak van officials op de baan

De taken en verantwoordelijkheden van officials die bij wedstrijden zijn aangewezen staan in Bijlage V.

29. Ononderbroken spel

In principe moet er zonder onderbreking worden gespeeld, vanaf het ogenblik dat de wedstrijd begint (zodra de eerste service van de wedstrijd wordt geslagen) totdat de wedstrijd is afgelopen.

- a. Tussen (twee) punten is een maximum van twintig (20) seconden toegestaan. Wanneer de spelers aan het eind van een spel van speelhelft wisselen, is een maximum van negentig (90) seconden toegestaan.

Echter, na het eerste spel van elke set en tijdens een tiebreakspel, moet zonder onderbreking worden doorgespeeld en moeten de spelers zonder rustperiode van speelhelft wisselen. Aan het eind van een set is er een setpauze van maximaal honderd twintig (120) seconden. De maximum tijd loopt vanaf het moment dat een punt is geëindigd totdat de eerste service voor het volgende punt is geslagen. Organisatoren van professionele circuits mogen de ITF goedkeuring vragen om de negentig (90) seconden te verlengen die zijn toegestaan wanneer de spelers aan het einde van een spel van speelhelft wisselen en de honderd twintig (120) seconden die zijn toegestaan bij een setpauze.

- b. Als, door omstandigheden buiten de macht van de speler, kleding, schoeisel of noodzakelijke uitrusting (het racket uitgezonderd) in het ongereede raakt of verwisseld moet worden, mag aan de speler redelijke extra tijd worden toegestaan om het probleem te verhelpen.
- c. Er mag aan een speler geen extra tijd worden gegeven om weer op krachten te komen. Aan een speler die last heeft van een behandelbare medische kwaal, mag echter één medische onderbreking van drie minuten worden toegestaan voor behandeling van die medische kwaal. Er mag ook een beperkt aantal sanitaire/kleding -onderbrekingen worden toegestaan, als dit vóór het evenement is aangekondigd.
- d. Organisatoren van evenementen mogen een rustperiode van maximaal tien (10) minuten toestaan, indien dit vóór het evenement is aangekondigd. Deze rustperiode kan worden opgenomen na de 3e set in een partij om 3 gewonnen sets, of na de 2e set in een partij om 2 gewonnen sets.
- e. De inspeeltijd mag maximaal vijf (5) minuten duren, tenzij de organisatoren van het evenement anders hebben beslist.

30. Coachen

Onder coachen wordt verstaan communicatie, advies of aanwijzing van enigerlei aard, hoorbaar of zichtbaar, aan een speler.

Bij teamevenementen, waar een teamcaptain op de baan zit, mag de teamcaptain de speler(s) tijdens een setpauze coachen of wanneer de spelers aan het eind van een spel van speelhelft wisselen, echter niet wanneer de spelers na het eerste spel van een set van speelhelft wisselen en niet tijdens een tiebreakspel.

Bij alle andere wedstrijden is coachen niet toegestaan.

Geval 1: Mag een speler gecoacht worden als dit gebeurt door discreet gegeven tekens?

Beslissing: Nee.

Geval 2: Mag een speler gecoacht worden wanneer het spel wordt onderbroken?

Beslissing: Ja.

Geval 3: Is het een speler toegestaan om op de baan gecoacht te worden tijdens de wedstrijd?

Beslissing: Bevoegde organisaties kunnen de ITF verzoeken om coaching op de baan toe te staan. Bij evenementen waar coaching op de baan is toegestaan mogen toegewezen coaches de baan betreden en hun spelers coachen, onder de voorwaarden die daarvoor door de bevoegde organisatie zijn gesteld.

SPELREGELS VOOR ROLSTOELTENNIS

Op het rolstoeltennis zijn de ITF Tennisspelregels van toepassing, met de volgende uitzonderingen.

- a) De tweemaal stuiten regel
De rolstoeltennisser mag de bal tweemaal laten stuiten. De speler moet de bal terugslaan voordat deze de grond een derde keer raakt. De tweede stuit mag zowel binnen als buiten het speelveld plaatsvinden.
- b) De rolstoel
De rolstoel wordt beschouwd als deel van het lichaam en alle regels betreffende het lichaam van de speler zijn van toepassing op de rolstoel.
- c) De service
 - I. De service moet op de volgende wijze worden uitgevoerd. Onmiddellijk voordat de serveerder begint te serveren, moet hij stilstaan. De serveerder mag vervolgens (zijn rolstoel) één duw geven, voordat hij de bal slaat.
 - II. De serveerder mag gedurende de uitvoering van de service met geen enkel wiel enig ander gebied aanraken dan dat achter de achterlijn, binnen de denkbeeldige verlenging van middenmerk en zijlijn.
 - III. Indien de gebruikelijke wijzen van serveren lichamelijk onmogelijk zijn voor een Quad-speler, mag de speler of iemand anders de bal voor hem laten vallen. Iedere keer moet echter dezelfde methode van serveren worden gebruikt.
- d) Speler verliest punt
Een speler verliest het punt indien:
 - I. De speler er niet in slaagt de bal terug te slaan, alvorens deze voor de derde maal de grond raakt; of
 - II. Afhankelijk van regel e) hieronder, de speler enig deel van zijn voeten of onderste ledematen als rem of als stabilisator gebruikt door deze op de grond of tegen een wiel te houden terwijl hij serveert, een bal slaat, draait of stopt, terwijl de bal in het spel is; of
 - III. De speler niet met tenminste één bil contact blijft houden met zijn rolstoel op het moment dat hij de bal slaat.

- e) Het voortbewegen van de stoel met de voet
- I. Indien een speler door zijn handicap niet in staat is de rolstoel via het wiel voort te bewegen, mag hij de rolstoel voortbewegen door het gebruik van één voet.
 - II. Zelfs indien, overeenkomstig regel e)I. hiervoor, het een speler is toegestaan de rolstoel met gebruik van één voet voort te bewegen, mag geen enkel deel van de voet van de speler in contact zijn met de grond:
 - a) gedurende de voorwaartse beweging van de zwaai, met inbegrip van het moment dat het racket de bal raakt;
 - b) vanaf het begin van de servicebeweging totdat het racket de bal raakt.
 - III. Een speler die deze regel overtreedt, verliest het punt.
- f) Rolstoel -/validen tennis
- Wanneer een rolstoelspeler met of tegen een valide persoon in het enkel - of in het dubbelspel speelt, dan zijn de Regels voor Rolstoeltennis van toepassing op de rolstoelspeler, terwijl de Tennisspelregels voor validen tennis van toepassing zijn op de valide speler. In dit geval mag de rolstoeltennisser de bal tweemaal laten stuiten, terwijl de valide speler de bal slechts éénmaal mag laten stuiten.

Noot: De definitie van onderste ledematen is: het been, met inbegrip van de billen, heup, dijbeen, onderbeen, enkel en voet.

AANVULLING OP DE TENNISPELREGELS

De officiële en doorslaggevende tekst van de Tennisspelregels is voor eens en altijd gesteld in de Engelse taal.

Slechts tijdens een Jaarlijkse Algemene Vergadering van de Raad mag een verandering van deze Regels worden aangebracht of een uitleg hiervan worden gegeven en dan alleen indien een kennisgeving van het besluit dat zo'n verandering behelst in overeenstemming met Artikel 17 van de Statuten van de ITF Ltd. (Kennisgeving van Besluiten) door de Federatie is ontvangen en zo'n besluit of een dergelijk besluit met dezelfde werking, gedragen wordt door een meerderheid van twee -derde van de terzake uitgebrachte stemmen.

Elke op deze wijze aangebrachte verandering treedt in werking vanaf de eerste dag van januari daaropvolgend, tenzij de Vergadering met dezelfde meerderheid anders beslist

De Directie heeft echter de bevoegdheid om alle dringende kwesties betreffende de uitleg, die onderwerp zijn van bevestiging op de eerstvolgende Algemene Vergadering, te regelen.

Deze Regel mag nooit of te nimmer worden gewijzigd zonder de unanieme instemming van een Algemene Vergadering van de Raad.

BIJLAGE I

DE BAL

- a. De bal heeft een gelijkmatig oppervlak, bestaande uit een stoffen bekleding en is wit of geel van kleur. Als er naden zijn, zijn deze zonder steken.
- b. Meer dan één type bal is gespecificeerd. De bal dient te voldoen aan de specificaties, zoals die gegeven zijn in de onderstaande tabel.
- c. Alle tests met betrekking tot stuiten, grootte en deformatie moeten gedaan worden in overeenstemming met de reglementen van de ITF.

Geval 1: Welke bal moet men gebruiken op welke soort baanoppervlak?

- Beslissing: Drie verschillende types ballen zijn goedgekeurd om mee te spelen onder de tennisspelregels. Echter,
- a. baltype I (hoge snelheid) is bedoeld voor wedstrijden op langzame baanoppervlakken
 - b. baltype II (gemiddelde snelheid) is bedoeld voor wedstrijden op middel snelle baanoppervlakken
 - c. baltype III (lage snelheid) is bedoeld voor wedstrijden op snelle baanoppervlakken

	TYPE I (snel)	TYPE II (gemiddeld) 1	TYPE III (langzaam) ²	Grote hoogte ³
Massa	56,0–59,4 gram	56,0–59,4 gram	TYPE III (langzaam) ²	56,0–59,4 gram
Grootte	6,541–6,858 gram	6,541– 6,858 gram	6,985– 7,303 cm	6,541– 6,858 cm
Stuit (vanaf 254 cm)	135–147 cm	135–147 cm	135–147 cm	122–135 cm
Voorwaartse deformatie ⁴	0,495– 0,597 cm	0,559– 0,737 cm	0,559– 0,737 cm	0,559– 0,737 cm
Terugwaarts deformatie ⁴	0,673– 0,914 cm	0,800– 1,080 cm	0,800– 1,080 cm	0,800– 1,080 cm

Noten:

- 1. Dit type bal mag onder druk staan of drukloos zijn. De drukloze bal moet een interne druk hebben die niet groter is dan 7 kPa en mag gebruikt worden voor wedstrijden op hoogten van meer dan 1219 m boven zeeniveau en is tenminste 60 dagen geacclimatiseerd op de hoogte van het betreffende toernooi.*
- 2. Dit type bal wordt ook aangeraden voor wedstrijden op hoogten van meer dan 1219 m boven zeeniveau op elke baan-soort.*
- 3. Dit type bal staat onder druk en is een additioneel type bal alleen bestemd voor wedstrijden op hoogten van meer dan 1219 m boven zeeniveau.*
- 4. De deformatie is een gemiddelde waarde van een enkele meting langs elk van de drie loodrechte assen. De waarden van de individuele metingen mogen niet meer van elkaar verschillen dan 0,076 cm.*

Classificatie van baanoppervlakken

De ITF testmethode die gebruikt wordt voor de bepaling van de snelheid van een baanoppervlak is methode ITF CS 01/01, die staat beschreven in de ITF publicatie “An initial ITF study on performance standards for tennis court surfaces”.

Baanoppervlakken met een gemeten ITF baanoppervlak snelheidswaarde (Surface Pace Rating, SPC) tussen nul en 35 wordt geclassificeerd als Categorie 1 (langzaam). Voorbeelden van baanoppervlakken van Categorie 1 zijn de meeste typen gravel en andere typen ongebonden minerale oppervlakken.

Baanoppervlakken met een gemeten ITF SPC tussen 30 en 45 wordt geclassificeerd als Categorie 2 (gemiddeld/gemiddeld snel). Voorbeelden van baanoppervlakken van Categorie 2 zijn hardcourtbanen met verschillende acrylische coatings en sommige tapijtbanen.

Baanoppervlakken met een gemeten ITF SPC groter dan 40 wordt geclassificeerd als Categorie 3 (snel). Voorbeelden van baanoppervlakken van Categorie 3 zijn grasbanen en sommige tapijtbanen.

Noot: de voorgestelde overlap in ITF SPC waarden voor bovenstaande categorieën is bedoeld om een zekere vrijheid te houden in balkeuze.

BIJLAGE II

HET RACKET

- a. Het slagoppervlak wordt gedefinieerd als het geheel van snaren, begrensd door de gaten in het frame waardoor de snaren door het frame komen of, als dat kleiner is, de contactpunten van de snaren met het frame.
- Het slagoppervlak moet vlak zijn en bestaat uit een patroon van gekruiste snaren, die verbonden zijn met een frame en die om en om gevlochten of aan elkaar bevestigd zijn waar zij elkaar kruisen. Het patroon van de snaren moet zoveel mogelijk gelijkvormig zijn en, in het bijzonder, niet minder dicht zijn in het midden dan in enig ander deel.
- Het racket moet zodanig ontworpen en bespannen zijn, dat de speelkarakteristieken aan beide kanten gelijk zijn. Aan het racket mogen geen voorwerpen of uitsteeksels bevestigd zijn, tenzij deze uitsluitend en in het bijzonder worden aangewend om slijtage of trilling te beperken of te voorkomen, of, alleen voor het frame, om gewicht te verdelen.
- Deze voorwerpen en uitsteeksels moeten redelijk van afmeting zijn en op een redelijke plaats aangebracht voor deze doeleinden.
- b. De totale lengte van het racket – inclusief de handgreep - mag niet groter zijn dan 73,7 cm (29,0 inches). De breedte van het frame mag nergens groter zijn dan 31,75 cm (12,5 inches). Het slagoppervlak mag nergens langer zijn dan 39,4 cm (15.5 inches) en niet breder dan 29,2 cm (11,5 inches).
- c. Het frame, met inbegrip van de handgreep en de snaren, mag geen enkele voorziening hebben die het mogelijk maakt om:
- de vorm van het racket wezenlijk te veranderen, of
 - de verdeling van het gewicht te wijzigen in de richting van de lengteas van het racket waardoor de balans zou veranderen, of
 - met opzet welke fysieke eigenschap dan ook te veranderen die de prestatie van het racket tijdens het spelen van een punt kan beïnvloeden.

Er mag geen energiebron in het racket worden ingebouwd of aan het racket worden bevestigd, die op welke manier dan ook de speelkarakteristieken verandert of beïnvloedt.

BIJLAGE III

RECLAME

1. Reclame is toegestaan op het net, voor zover deze is aangebracht op het deel van het net dat zich binnen 91,4 cm (3 voet) van het hart van de netpalen bevindt en op een zodanige manier is vervaardigd dat deze het zicht van de spelers niet belemmert of de speelomstandigheden beïnvloedt.
Een logo (niet commercieel) van een bevoegde organisatie is toegestaan op het onderste deel van het net op ten minste 51 cm (20 inches) vanaf de bovenkant van het net en wanneer het op een zodanige manier is vervaardigd dat dit het zicht van de spelers niet belemmert of de speelomstandigheden beïnvloedt.
2. Reclame en andere afbeeldingen of materiaal, geplaatst achter en aan de zijkanten van de baan zijn toegestaan, tenzij deze het zicht van de spelers belemmeren of de speelomstandigheden beïnvloeden.
3. Reclame en andere afbeeldingen of materiaal, geplaatst op de baanoppervlakte buiten de lijnen zijn toegestaan tenzij deze het zicht van de spelers belemmeren of de speelomstandigheden beïnvloeden.
4. Ondanks bovenstaande paragrafen (1), (2) en (3) mogen op geen enkele reclame, afbeelding of materiaal, geplaatst op het net of achter en aan de zijkanten van de baan of op de baanoppervlakte buiten de lijnen, wit of geel of andere lichte kleuren voorkomen die het zicht van de spelers belemmeren of de speelomstandigheden beïnvloeden.
5. Reclame en andere afbeeldingen of materiaal zijn niet toegestaan op het baanoppervlak binnen de lijnen van het speelveld.

BIJLAGE IV

ALTERNATIEVE TELMETHODEN

TELLING IN EEN SPEL

Beslissend Punt Systeem. Deze afwijkende telmethode mag worden gebruikt.

Een standaardspel wordt als volgt geteld:

Geen punt	- nul
Eerste punt	- 15
Tweede punt	- 30
Derde punt	- 40
Vierde punt	- spel

Hierbij worden de punten van de serveerder als eerste genoemd.

Indien beide spelers/teams elk drie punten hebben gewonnen, is de stand 'Gelijk' en moet er een beslissend punt worden gespeeld. De ontvanger(s) kiest/kiezen om de service van de rechter- of van de linkerkant van hun speelhelft te ontvangen.

In een dubbelspel mogen de spelers van het ontvangende team niet van plaats wisselen bij het ontvangen van het beslissend punt. De speler die/het team dat het beslissend punt wint, wint het 'Spel'.

In een gemend dubbelspel moet de speler van hetzelfde geslacht als de serveerder het beslissend punt ontvangen. De spelers van het ontvangende team mogen niet van plaats wisselen bij het ontvangen van het beslissend punt.

TELLING IN EEN SET

1. 'Korte' sets.
De eerste speler die/het eerste team dat vier spellen wint, wint de set, vooropgesteld dat er een marge is van twee spellen of meer t.o.v. de tegenstander(s). Indien de stand vier gelijk wordt bereikt moet een tiebreak worden gespeeld.
2. Beslissende wedstrijd tiebreak (7 punten)
Wanneer in een wedstrijd de stand één set gelijk is, of twee sets gelijk in een wedstrijd om drie gewonnen sets, wordt er een tiebreakspel gespeeld om de wedstrijd te beslissen. Dit tiebreakspel vervangt de beslissende laatste set. De speler die/het team dat het eerst zeven punten wint, wint deze wedstrijd tiebreak én de wedstrijd, vooropgesteld dat er een verschil van tenminste twee punten ten opzichte van de tegenstander(s) is.

3. Beslissende wedstrijdtebreak (10 punten)
Wanneer in een wedstrijd de stand één set gelijk is, of twee sets gelijk in een wedstrijd om drie gewonnen sets, wordt er een tiebreakspel gespeeld om de wedstrijd te beslissen. Dit tiebreakspel vervangt de beslissende laatste set. De speler die/het team dat het eerst tien punten wint, wint deze wedstrijdtebreak én de wedstrijd, vooropgesteld dat er een verschil van tenminste twee punten t.o.v. de tegenstander(s) is.

Noot: Wanneer de beslissende wedstrijdtebreak wordt gebruikt in plaats van de beslissende set:

- *Blijft de oorspronkelijke servicevolgorde gehandhaafd (Regels 5 en 14).*
- *Mag, in een dubbelspel, de volgorde van serveren of ontvangen binnen een team worden veranderd, zoals in het begin van elke set (Regels 14 en 15).*
- *Is er, voor het begin van de beslissende wedstrijdtebreak, een setpauze van 120 seconden.*
- *Mogen de ballen voor het begin van de beslissende wedstrijdtebreak niet worden gewisseld, zelfs niet als een ballenwissel aan de orde is.*

BIJLAGE V

DE ROL VAN OFFICIALS OP DE BAAN

De wedstrijdleider heeft de uiteindelijke beslissingsbevoegdheid over alle zaken met betrekking tot de toepassing of uitleg van de spelregels en zijn beslissing is definitief.

In wedstrijden waar een scheidsrechter is benoemd, heeft de scheidsrechter de uiteindelijke beslissingsbevoegdheid over alle zaken met betrekking tot waarneembare feiten gedurende de wedstrijd.

De spelers hebben het recht de wedstrijdleider naar de baan te roepen als zij het niet eens zijn met een beslissing van de scheidsrechter over een interpretatie van de tennisspelregels.

In wedstrijden waar lijnrechters en netrechters zijn aangewezen, nemen deze alle beslissingen (met inbegrip van voetfouten) met betrekking tot het in of uit geven van ballen op 'hun' lijn of met betrekking tot netballen. De scheidsrechter heeft het recht een lijnrechter of een netrechter te overrulen als de scheidsrechter er zeker van is dat er een duidelijke fout is gemaakt. De scheidsrechter is verantwoordelijk voor het al of niet afroepen van die lijnen (met inbegrip van het geven van voetfouten) of het afroepen van netballen, waar geen lijnrechter of netrechter is aangesteld.

Een lijnrechter die geen beslissing kan nemen moet dit onmiddellijk kenbaar maken aan de scheidsrechter, die dan zelf een beslissing moet nemen. Als de lijnrechter geen beslissing kan nemen of als er geen lijnrechter is en ook de scheidsrechter geen beslissing kan nemen over een waarneembaar feit, moet het punt worden overgespeeld.

Bij teamwedstrijden waar de wedstrijdleider op de baan zit, heeft de wedstrijdleider ook de uiteindelijke beslissingsbevoegdheid over waarneembare feiten.

Het spel mag worden stilgelegd of onderbroken op elk moment dat de scheidsrechter beslist dat dit noodzakelijk of passend is. De wedstrijdleider mag het spel ook stilleggen of uitstellen in geval van duisternis, weersomstandigheden of ongunstige baanomstandigheden. Wanneer het spel wordt uitgesteld vanwege duisternis, moet dit in principe worden gedaan aan het eind van een set, of nadat een even aantal spellen is gespeeld in de lopende set. Een uitgestelde wedstrijd moet worden hervat op dezelfde stand en met dezelfde positie van de spelers op de baan.

De scheidsrechter of de wedstrijdleider neemt beslissingen met betrekking tot het zonder onderbreking spelen en coachen volgens de geldende gedragsregels voor dat evenement.

Geval 1: De scheidsrechter kent de serveerder een eerste service toe na een overrule, maar de ontvanger argumenteert dat het een tweede service zou moeten zijn, aangezien de serveerder al een fout had geserveerd. Moet de wedstrijdleider naar de baan worden geroepen om een beslissing te nemen?

Beslissing: Ja. De scheidsrechter neemt de eerste beslissing over spelregelzaken (zaken met betrekking tot de toepassing van bepaalde feiten).
Indien de speler echter in beroep gaat tegen de beslissing van de scheidsrechter, moet de wedstrijdleider worden geroepen om de definitieve beslissing te nemen.

Geval 2: Een bal wordt uit gegeven, maar een speler reclameert dat de bal goed was. Mag de wedstrijdleider naar de baan worden geroepen om een beslissing te nemen?

Beslissing: Nee. De scheidsrechter neemt de definitieve beslissing over waarneembare zaken (zaken met betrekking tot wat zich daadwerkelijk afspeelde tijdens een bepaalde gebeurtenis).

Geval 3: Mag een scheidsrechter een lijnrechter aan het eind van een punt overrulen als, naar de mening van de scheidsrechter, eerder tijdens het punt een duidelijke fout is gemaakt?

Beslissing: Nee. Een scheidsrechter mag een lijnrechter alleen overrulen onmiddellijk nadat de duidelijke fout is gemaakt.

Geval 4: Een lijnrechter geeft een bal uit, waarna de speler reclameert dat de bal goed was. Mag de scheidsrechter de lijnrechter overrulen?

Beslissing: Nee. Een scheidsrechter mag nooit overrulen na een protest of beroep van een speler.

Geval 5: Een lijnrechter geeft een bal uit. De scheidsrechter kon de bal niet duidelijk zien, maar dacht dat de bal in was. Mag de scheidsrechter de lijnrechter overrulen?

Beslissing: Nee. De scheidsrechter mag de lijnrechter alleen overrulen als hij er zeker van is dat de lijnrechter een duidelijke fout heeft gemaakt.

Geval 6: Mag een lijnrechter zijn beslissing herzien nadat de scheidsrechter de stand heeft afgeroepen?

Beslissing: Ja. Als een lijnrechter beseft dat hij een vergissing heeft begaan, moet deze zo spoedig mogelijk hersteld worden,

vooropgesteld dat dit niet het resultaat is van een protest of een beroep van een speler.

Geval 7: Als een scheidsrechter of een lijnrechter 'uit' geroepen heeft en de bal daarna als goed corrigeert, wat is dan de goede beslissing?

Beslissing: De scheidsrechter moet beslissen of de oorspronkelijke 'uit'roep enige speler heeft gehinderd. Als het hinder was, moet het punt worden overgespeeld. Als het geen hinder was, wint de speler die de bal sloeg het punt.

Geval 8: Een bal wordt teruggeblazen over het net en de speler reikt correct over het net om te trachten de bal te spelen. De tegenstander(s) hindert (hinderen) de speler dit te doen. Wat is de juiste beslissing?

Beslissing: De scheidsrechter moet beslissen of het hinderen opzettelijk of onopzettelijk was en ofwel het punt aan de gehinderde speler toekennen ofwel het punt laten overspelen.

PROCEDURES VOOR DE INSPECTIE VAN BALAFDRUKKEN

1. Balafdruk inspecties kunnen alleen op gravel, canada tenn en french court banen gemaakt worden.
2. Een verzoek van een speler of team voor een balafdruk inspectie zal alleen worden toegestaan indien de stoelscheidsrechter de afdruk niet met zekerheid kan beoordelen van zijn stoel. Het verzoek kan alleen gedaan worden op een slag waarmee het punt is geëindigd of indien de speler of team stopt met spelen van het punt tijdens een slagenwisseling (returns zijn toegestaan maar de speler moet dan onmiddellijk stoppen).
3. Indien de stoelscheidsrechter besloten heeft om een balafdruk inspectie uit te gaan voeren, dient hij van de stoel te komen en de balafdruk inspectie zelf te doen. Indien hij niet weet waar de afdruk zich bevindt, kan hij een lijnrechter vragen om hulp bij het vinden van de afdruk. Het is echter de stoelscheidsrechter die de inspectie verricht.
4. De oorspronkelijke beslissing of overrule blijft van kracht indien de lijnrechter en stoelscheidsrechter de plaats van de afdruk niet kunnen vinden of indien de afdruk 'onleesbaar' is.
5. Nadat de stoelscheidsrechter de afdruk heeft 'gelezen' en zijn beslissing heeft gemaakt, blijft deze beslissing staan en is er geen beroep meer mogelijk.
6. Op gravel,canada tenn en french court banen dient de stoelscheidsrechter zijn afroep niet te vlug te maken, tenzij hij absoluut zeker is van de beslissing. In geval van twijfel kan beter gewacht worden met afroepen zodat gekeken kan worden of er eventueel een balafdruk inspectie nodig is.
7. In het dubbelspel moet de verzoekende speler zijn verzoek doen op een zodanige wijze dat ofwel het spel stopt ofwel dat de stoelscheidsrechter het spel stopt. Indien het verzoek aan de stoelscheidsrechter gedaan wordt, dient deze eerst te bepalen of de juiste verzoekprocedure werd gevolgd. Indien de procedure niet juist was of indien zij laat was, kan de stoelscheidsrechter oordelen dat het andere team opzettelijk gehinderd werd.
8. Indien een speler de afdruk uitveegt voordat de stoelscheidsrechter de uiteindelijke beslissing gemaakt heeft, impliceert dit dat hij het punt weggeeft.
9. Het is een speler niet toegestaan om aan de overkant van het net een afdruk te inspecteren. Overtreedt de speler deze procedure, dan wordt hij gestraft volgens het SPS voor onsportief gedrag.

PROCEDURES BIJ EEN ELEKTRONISCH INSPECTIE SYSTEEM

Bij toernooien waar een Elektronisch Inspectie Systeem wordt gebruikt, moeten de volgende procedures in acht worden genomen voor wedstrijden op banen waar het wordt gebruikt.

1. Een verzoek om een elektronische inspectie, na een lijnbeslissing of een overrule, door de speler of het team zal alleen worden toegestaan op een slag waarmee het punt is geëindigd of wanneer een speler of team stopt met het spelen van het punt tijdens een slagenwisseling (returns zijn toegestaan maar de speler moet dan onmiddellijk stoppen).
2. De stoelscheidsrechter moet beslissen om de elektronische inspectie te gebruiken, wanneer er twijfel bestaat over de nauwkeurigheid van de lijnbeslissing of overrule. Echter, de stoelscheidsrechter kan de elektronische inspectie weigeren als hij van mening is dat de speler een onredelijk verzoek doet of dat het verzoek niet op tijd is gedaan.
3. In het dubbelspel moet de verzoekende speler zijn verzoek doen op een zodanige wijze dat ofwel het spel stopt, ofwel dat de stoelscheidsrechter het spel stopt. Indien het verzoek aan de stoelscheidsrechter gedaan wordt, dient deze eerst te bepalen of de juiste verzoekprocedure werd gevolgd. Indien de procedure niet juist was of indien zij te laat was, kan de stoelscheidsrechter oordelen dat de tegenpartij opzettelijk gehinderd werd, waarbij het verzoekende team het punt verliest.
4. De oorspronkelijke beslissing of overrule blijft van kracht als het bij de elektronische inspectie niet mogelijk is, om wat voor reden dan ook, een beslissing te nemen over de betrokken lijnbeslissing of overrule.
5. De uiteindelijke beslissing van de stoelscheidsrechter zal het resultaat zijn van de elektronische inspectie en hiertegen is geen beroep mogelijk. Als een handmatige keus moet worden gemaakt voor het systeem om een speciale balafdruk te inspecteren, dan zal een door de referee aangewezen official beslissen welke afdruk zal worden geïnspecteerd.

BIJLAGE VI

OFFICIËLE WEDSTRIJDEN VOOR JUNIOREN TOT EN MET 12 JAAR

Aangepaste banen:

De volgende baanafmetingen moeten gebruikt worden in aanvulling op een volledige baan voor officiële wedstrijden waaraan spelers in de leeftijd tot en met 10 jaar deelnemen.

- Het speelveld van een zogenoemde “rode” baan moet een rechthoek zijn tussen 10,97 m en 12,00 m lang en tussen 5,485 m en 6,10 m breed. De hoogte van het net moet in het midden 0,80 m zijn.
- Het speelveld van een zogenoemde “oranje” baan moet een rechthoek zijn van 18,29 m lang en tussen 6,40 m en 8,23 m breed. De hoogte van het net moet in het midden tussen 0,80 m en 0,914 m zijn.

Aangepaste ballen:

De volgende typen ballen moeten worden gebruikt voor spelers tot en met 12 jaar:

- Een stage 3 / rode bal is verplicht op een “rode” baan;
- Een stage 2 / oranje bal is verplicht op een “oranje” baan;
- Een stage 1 / groene bal is verplicht op een volledige (groene) baan.

Met ingang van 1 september 2013 geldt aanvullend dat:

Rood	voor junioren van 0 tot en met 9 jaar
Oranje	voor junioren van 8, 9, 10 en 11 jaar
Groen	voor junioren van 10, 11 en 12 jaar
Geel	voor junioren vanaf 11 jaar

De eigenschappen van stage 1/groene, stage 2/oranje en stage 3/rode ballen worden beschreven in de ITF publicatie “ITF approved tennis balls & classified court surfaces”.

Telmethoden:

Voor wedstrijden waaraan spelers in de leeftijdscategorie tot en met 10 jaar deelnemen met stage 1 / groene, stage 2 / oranje of stage 3 / rode ballen, kunnen de telmethoden (inclusief de alternatieve telmethoden in de bijlage) uit de tennisspelregels gebruikt worden. Daarnaast kunnen korte wedstrijden worden gespeeld bestaande uit één wedstrijd tiebreak, drie gewonnen (wedstrijd) tiebreaks of één set.

Met ingang van 1 september 2013 geldt:

- Rood: wedstrijden worden gespeeld tot en met maximaal 7 punten (een tie-break); geen DSS-resultaat
- Oranje: wedstrijden om 2 gewonnen tie-breaks (best of 3); geen DSS-resultaat
- Groen: wedstrijden om 2 gewonnen sets, elk tot en met 4 games; in plaats van de derde set een tie-break tot en met 10 punten; met DSS-resultaat

N.B.: kortere telmethoden in de groene wedstrijden zijn mogelijk, maar tellen niet mee voor DSS

BIJLAGE VII

PROCEDURES VOOR HERZIENING VAN EN UITSPRAKEN OVER DE TENNISPELREGELS

Voor belangstellenden wordt verwezen naar de Engelse tekst in Appendix VI van de "Rules of Tennis".

SCHEMA VAN HET SPEELVELD

