

Κεφάλαιο 10

Κανονισμοί και Ορολογία Αντισφαίρισης

Σύνοψη

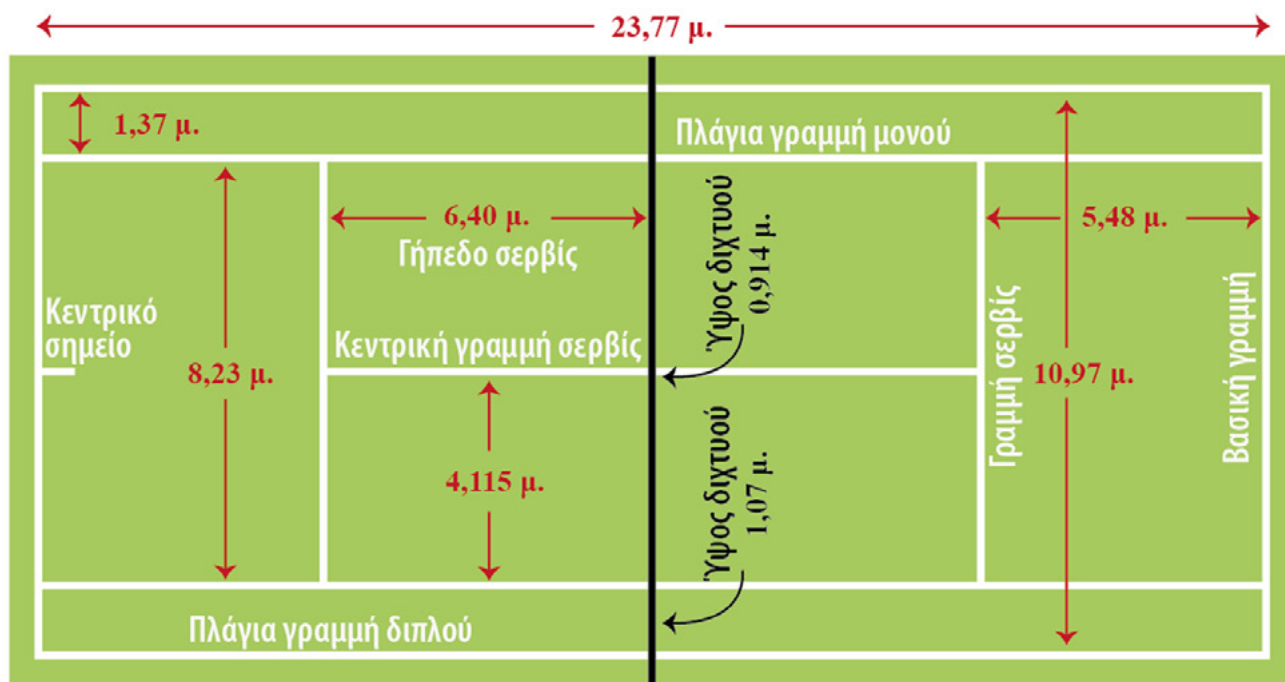
Το κεφάλαιο Κανονισμοί και Ορολογία Αντισφαίρισης παρουσιάζει εκτενώς τους κανόνες και κανονισμούς του αθλήματος εγκεκριμένους από τη Διεθνή Ομοσπονδία Αντισφαίρισης, καθώς και σειρά ειδικών κανονισμών ανάλογα με τον διοργανωτή και την κατηγορία του πρωταθλήματος. Επίσης παρατίθεται η επίσημη ορολογία (λεξικό) του αθλήματος, η οποία περιέχει ειδικές έννοιες, λέξεις και όρους της αντισφαίρισης, με ερμηνείες και επεξηγήσεις από την αγγλική στην ελληνική γλώσσα.

10.1 Κανονισμοί αντισφαίρισης

Η ενότητα αυτή περιλαμβάνει εκτενή παρουσίαση των βασικών κανόνων και κανονισμών του τένις, αλλά και του τένις με αμαξίδιο, του μπιτς τένις καθώς και του ανάλογου κώδικα συμπεριφοράς (Δουβής, 1992· Κορώνας, 1996· Σαλονικίδης, 1998· ΕΦΟΑ, 2008· Γρίβας, 2015· ITF, 2015).

10.1.1 Γήπεδο και εξοπλισμός

Το γήπεδο αντισφαίρισης σε αγώνες Μονού έχει σχήμα ορθογωνίου παραλληλογράμμου, μήκους 23,77 μ. και πλάτους 8,23 μ. (εικόνα 10.1). Το γήπεδο χωρίζεται στη μέση από δίχτυ, το ύψος του οποίου είναι 0,914 μ. στο κέντρο, και 1,07 στις άκρες.



Εικόνα 10.1 Γήπεδο τένις

Το πλάτος των γραμμών του γηπέδου κυμαίνεται από 2,5 εκ – 5 εκ., εκτός από τη βασική γραμμή, η οποία μπορεί να έχει πλάτος έως 10 εκ. Όλες οι γραμμές έχουν ομοιόμορφο χρώμα.

Οι διαστάσεις μεταξύ των εξωτερικών γραμμών του γηπέδου και της περιφράξης ποικίλλουν αναλόγως της κατηγορίας και του είδους της διοργάνωσης. Ο ελάχιστος απαιτούμενος χώρος για επίσημες διεθνείς διοργανώσεις είναι 6,40 μ. πίσω από την κάθε βασική γραμμή και 3,66 μ. έξω από κάθε πλάγια γραμμή. Για αγώνες επιπέδου συλλόγων ή ψυχαγωγικού επιπέδου ο ανάλογος απαιτούμενος χώρος είναι αντίστοιχα 5,48μ. και 3,05μ.

Τα μόνιμα εξαρτήματα του γηπέδου περιλαμβάνουν, εκτός από το δίκτυ, τους πασσάλους, τους πήχεις του Μονού και την κορδέλα, την περίφραξη, τις εξέδρες, τους θεατές, τα καθίσματα γύρω από το γήπεδο και τους κατόχους τους, δηλαδή τον διαιτητή, τους κριτές και τα παιδιά τα οποία δίνουν τις μπάλες (ball persons) στις αντίστοιχες θέσεις τους.

Οι μπάλες είναι κίτρινου ή λευκού χρώματος. Οι μπάλες, αλλά και οι ρακέτες, οι οποίες χρησιμοποιούνται σε επίσημους αγώνες πρέπει να είναι εγκεκριμένες από τη Διεθνή Ομοσπονδία Αντισφαίρισης (ITF). Οι διοργανωτές των πρωταθλημάτων προκαθορίζουν τον αριθμό των μπαλών οι οποίες χρησιμοποιούνται σε κάθε αγώνα (2,3,4 ή 6), καθώς και την όποια πολιτική αλλαγής αυτών. Εάν μια μπάλα σπάσει κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο πόντος επαναλαμβάνεται.

Σε περιπτώσεις αλλαγής μπαλών ύστερα από έναν προκαθορισμένο αριθμό γκέιμς, εάν οι μπάλες δεν αλλαχθούν στη σωστή σειρά, το λάθος διορθώνεται όταν ο παίκτης ή η ομάδα που έπρεπε να σερβίρει με τις καινούργιες μπάλες έχει σειρά για εκτέλεση σερβίς. Στη συνέχεια η αλλαγή των μπαλών γίνεται όταν συμπληρωθεί ο προκαθορισμένος αριθμός γκέιμς.

Εάν κατά τη διάρκεια του αγώνα σπάσουν οι χορδές της ρακέτας του παίκτη, αυτός -εάν θέλει- μπορεί να συνεχίσει τον αγώνα με τη ρακέτα σε αυτήν την κατάσταση.

10.1.2 Σερβίς

1. Οι παίκτες στέκονται στις αντίθετες πλευρές του γηπέδου. Ο παίκτης ο οποίος εκτελεί το πρώτο κτύπημα

- ονομάζεται σερβίρων (server) και ο παίκτης ο οποίος επιστρέφει το σερβίς ονομάζεται λαμβάνων (receiver).
2. Η επιλογή πλευράς γηπέδου και το δικαίωμα για σερβίς ή επιστροφή του σερβίς στο πρώτο γκέιμ αποφασίζεται με κλήρωση (στρίψιμο του νομίσματος), η οποία γίνεται πριν την προθέρμανση των παικτών. Ο παίκτης ο οποίος κερδίζει επιλέγει πρώτος ή παραχωρεί το δικαίωμα επιλογής στον αντίπαλό του, εάν θέλει:
 - α. Σερβίς ή επιστροφή του σερβίς, οπότε ο άλλος παίκτης θα διαλέξει πλευρά γηπέδου ή
 - β. Πλευρά γηπέδου, οπότε ο άλλος παίκτης θα διαλέξει σερβίς ή επιστροφή του σερβίς.
 3. Ο σερβίρων στέκεται με τα δύο πόδια πίσω από τη βασική γραμμή και μεταξύ των νοητών προεκτάσεων της πλάγιας γραμμής και του κεντρικού σημείου. Ο λαμβάνων μπορεί να στέκεται όπου θέλει, αρκεί να είναι από τη δική του πλευρά. Ο σερβίρων πετάει την μπάλα με το χέρι στον αέρα προς όποια κατεύθυνση θέλει και πριν αυτή αγγίξει το έδαφος την κτυπάει με τη ρακέτα του. Το σερβίς θεωρείται ότι ολοκληρώνεται τη στιγμή που η ρακέτα έρχεται σε επαφή με την μπάλα.
 4. Ο σερβίρων, κατά τη διάρκεια του σερβίς πρέπει:
 - α. Να εκτελεί τα σερβίς των μονών πόντων από το δεξιό γήπεδο (ισοπαλίας, deuce court) και τους ζυγούς πόντους από το αριστερό γήπεδο (πλεονεκτήματος, advantage court)
 - β. Να μην αλλάζει θέση περπατώντας ή τρέχοντας. Μικρές κινήσεις των ποδιών, οι οποίες δεν επηρεάζουν ουσιαστικά την αρχική του θέση δεν θεωρούνται αλλαγές θέσεων
 - γ. Να μην ακουμπά με κανένα πόδι τη βασική γραμμή ή να μην πατά εντός γηπέδου μέχρι η μπάλα να έρθει σε επαφή με τη ρακέτα - σφάλμα ποδιών (foot fault) και στις δύο περιπτώσεις
 - δ. Να εναλλάσσει πλευρά γηπέδου, μετά από κάθε πόντο, διαγώνια στο αντίστοιχο γήπεδο σερβίς του αντιπάλου. Εάν σερβίρει από λάθος πλευρά του γηπέδου του, όλοι οι πόντοι οι οποίοι παίχθηκαν είναι έγκυροι. Το λάθος πρέπει να διορθωθεί αμέσως μόλις ανακαλυφθεί.
 5. Ο σερβίρων έχει δύο προσπάθειες εκτέλεσης σερβίς (επιτρέπεται ένα σφάλμα) από την ίδια πλευρά. Εάν το πρώτο σερβίς έχει εκτελεστεί από λάθος πλευρά του γηπέδου και γίνει αντιληπτό πριν το δεύτερο, τότε ο σερβίρων έχει δικαίωμα για ένα μόνο σερβίς από τη σωστή πλευρά.
 6. Το σερβίς είναι σφάλμα εάν ο σερβίρων:
 - Δεν εκτελεί το σερβίς από την κατάλληλη θέση.
 - Κάνει σφάλμα ποδιών.
 - Αποτύχει να στείλει την μπάλα στο κατάλληλο γήπεδο σερβίς.
 - Αστοχήσει στην προσπάθειά του να κτυπήσει την μπάλα. Ωστόσο, ο σερβίρων μπορεί να πετάξει και να πιάσει την μπάλα χωρίς να προσπαθήσει να την κτυπήσει χωρίς ποινή.
 - Όταν η μπάλα ακουμπήσει σε μόνιμο εξάρτημα, πριν κτυπήσει στο έδαφος.
 7. Εάν συμβεί οτιδήποτε από τα παραπάνω και στις δύο προσπάθειες, τότε είναι διπλό σφάλμα (double fault) και ο λαμβάνων κερδίζει τον πόντο.
 8. Ο σερβίρων κερδίζει πόντο εάν η μπάλα μετά το σερβίς αγγίξει τον λαμβάνοντα ή τη ρακέτα του, πριν αυτή αναπηδήσει στο έδαφος.
 9. Ο σερβίρων εκτελεί το σερβίς σε όλη τη διάρκεια του γκέιμ, ενώ στο επόμενο γίνεται λαμβάνων. Εάν ένας παίκτης σερβίρει ενώ δεν είναι η σειρά του, μόλις ανακαλυφθεί το λάθος, θα σερβίρει ο παίκτης ο οποίος έχει σειρά, ενώ όλοι οι πόντοι οι οποίοι παίχθηκαν μέχρι τότε στο γκέιμ αυτό είναι έγκυροι. Αν έχει τελειώσει όλο το γκέιμ πριν ανακαλυφθεί το λάθος, η σειρά στο σερβίς παραμένει όπως είναι αλλαγμένη.
 10. Επανάληψη (let) σερβίς:
 - α. Όταν η μπάλα αγγίζει το δίχτυ και αναπηδά στο σωστό γήπεδο σερβίς, το συγκεκριμένο σερβίς επαναλαμβάνεται. Εάν όμως η μπάλα αναπηδά εκτός του σωστού γηπέδου σερβίς, τότε το σερβίς θεωρείται σφάλμα. Δεν υπάρχει όριο για τον αριθμό των σερβίς που επαναλαμβάνονται.
 - β. Όταν ο λαμβάνων δεν είναι έτοιμος να επιστρέψει την μπάλα, το συγκεκριμένο σερβίς επαναλαμβάνεται. Εάν, ωστόσο, ο λαμβάνων προσπαθήσει να επιστρέψει την μπάλα, θεωρείται ότι ήταν έτοιμος. Εάν κατά κάποιο τρόπο ο λαμβάνων δείξει ότι δεν είναι έτοιμος και ο σερβίρων εκτελέσει σερβίς εκτός ορίων γηπέδου σερβίς, το σφάλμα αυτό δεν υπολογίζεται.

10.1.3 Παιγνίδι και περίοδοι διακοπών

1. Το παιχνίδι είναι συνεχές από το πρώτο σερβίς μέχρι να τελειώσει ο αγώνας.
2. Η μπάλα είναι στο παιχνίδι από τη στιγμή που εκτελείται το σερβίς. Αν δεν γίνει σφάλμα ή επανάληψη, η μπάλα παίζεται μέχρι να κριθεί ο πόντος.
3. Εάν το πρώτο σερβίς δεν είναι έγκυρο, το δεύτερο εκτελείται χωρίς καθυστέρηση. Ο λαμβάνων πρέπει να είναι έτοιμος να αποκρούσει την μπάλα όταν ο αντίπαλός του σερβίρει.
4. Το σερβίς του επομένου πόντου εκτελείται εντός χρόνου 20 δευτ. από τη λήξη του προηγούμενου πόντου.
5. Μπάλα η οποία αναπηδά στη γραμμή, έστω και σε μέρος αυτής, είναι έγκυρη.
6. Εάν κατά τη διάρκεια ανταλλαγής κτυπημάτων (ράλι), η μπάλα κτυπά στο δίχτυ και αναπηδά εντός του γηπέδου του αντιπάλου, αυτή παραμένει στο παιχνίδι.
7. Όταν η μπάλα ακουμπά σε μόνιμο εξάρτημα, αφού έχει προηγουμένως αναπηδήσει στο έδαφος, ο παίκτης ο οποίος την κτύπησε κερδίζει τον πόντο. Εάν όμως αυτό γίνει πριν η μπάλα αναπηδήσει στο έδαφος, τότε αυτός χάνει τον πόντο.
8. Ένας παίκτης δεν μπορεί να αμφισβητήσει την εγκυρότητα της μπάλας εάν οι παίκτες συνεχίζουν να παίζουν μετά το όποιο λάθος.
9. Οι παίκτες αλλάζουν πλευρές γηπέδου μετά το τέλος μονού αριθμού (αθροίσματος) γκέιμς κάθε σετ. Εάν γίνει λάθος και οι παίκτες δεν ακολουθήσουν τη σωστή σειρά, πηγαίνουν στο σωστό γήπεδο, αμέσως μόλις ανακαλυφθεί το λάθος και ακολουθούν πλέον την αρχική σωστή σειρά.
10. Στην αλλαγή των γηπέδων (εκτός του πρώτου γκέιμ κάθε σετ) δίνεται χρόνος το πολύ ενός λεπτού και τριάντα δευτερολέπτων από τη στιγμή που η μπάλα σταματάει στο τέλος του γκέιμ, μέχρι τη στιγμή του πρώτου κτυπήματος της μπάλας για τον πρώτο πόντο του επομένου γκέιμ.
11. Όταν ο παίκτης εμποδίζει με κάποια ενέργειά του τον αντίπαλο στην επιστροφή της μπάλας, τότε, εάν αυτό έγινε σκόπιμα χάνει τον πόντο. Εάν όμως έγινε χωρίς πρόθεση, τότε ο πόντος επαναλαμβάνεται.
12. Σε περίπτωση που ένας παίκτης εμποδίζεται να κτυπήσει την μπάλα από κάτι που δεν μπορεί να ελέγξει εκτός από τα μόνιμα εξαρτήματα του γηπέδου, ο πόντος επαναλαμβάνεται.
13. Το παιχνίδι δεν πρέπει να διακόπτεται, να καθυστερείται ή να εμποδίζεται για να ανακτήσει ένας παίκτης τις δυνάμεις του, τον ρυθμό της αναπνοής του ή τη φυσική του κατάσταση. Σε περίπτωση, όμως, τραυματισμού ο διαιτητής μπορεί να επιτρέψει μια διακοπή τριών λεπτών για την περιποίηση του συγκεκριμένου τραυματισμού.
14. Αν κάτω από συνθήκες για τις οποίες δεν ευθύνεται ο παίκτης, τα ρούχα του, τα παπούτσια του ή οποιοδήποτε μέρος του εξοπλισμού του (εκτός από τη ρακέτα του) έρθουν σε τέτοια κατάσταση που είτε δεν είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν είτε δεν είναι επιθυμητό για τον παίκτη να τα χρησιμοποιήσει, ο διαιτητής τότε διακόπτει το παιχνίδι μέχρι να διορθωθεί η κατάσταση.
15. Ο διαιτητής μπορεί να διακόψει ή να αναστείλει το παιχνίδι οποτεδήποτε θεωρήσει πως αυτό είναι απαραίτητο.
16. Είναι δυνατόν να επιτραπεί περίοδος ξεκούρασης μέχρι δέκα (10) λεπτά εφόσον αυτό έχει προαναγγελθεί πριν τη διοργάνωση. Η περίοδος αυτή δίνεται μετά το δεύτερο (σε αγώνες τριών) ή το τρίτο σετ (σε αγώνες πέντε σετ).
17. Ο μέγιστος χρόνος προθέρμανσης πριν από τον αγώνα είναι πέντε (5) λεπτά.
18. Μέγιστος χρόνος είκοσι (20) δευτερόλεπτων πρέπει να μεσολαβεί από το τέλος του προηγούμενου πόντου μέχρι τη στιγμή του πρώτου κτυπήματος της μπάλας για τον επόμενο πόντο, εκτός από ενενήντα (90) δευτερόλεπτα κατά την αλλαγή γηπέδων και εκατόν είκοσι (120) δευτερόλεπτα στο τέλος του σετ.
19. Σε περίπτωση παραβίασης της συνέχειας του παιχνιδιού, ο διαιτητής πρέπει να επιβάλλει ποινές με βάση το σύστημα τιμωρίας με ποινή πόντων (penalty point system).

10.1.4 Μέτρηση

10.1.4.1 Μέτρηση στο γκέιμ

Για να κερδίσει γκέιμ ένας παίκτης πρέπει να κερδίσει 4 πόντους. Το σκορ είναι 15 για τον πρώτο κερδισμένο πόντο, 30 για τον δεύτερο, 40 για τον τρίτο και «γκέιμ» για τον τέταρτο πόντο. Κανένας (μηδέν) πόντος αναφέρεται ως "love". Εάν οι δυο παίκτες έχουν κερδίσει από τρεις πόντους (40-40), το σκορ είναι «ισοπαλία».

α. Μετά την ισοπαλία (40-40), ένας παίκτης πρέπει να κερδίσει δύο συνεχόμενους πόντους για να κερδίσει το γκέιμ (μέθοδος μέτρησης με πλεονέκτημα, advantage game). Ο παίκτης ο οποίος κερδίζει τον πρώτο πόντο μετά την ισοπαλία έχει «πλεονέκτημα» και, εφόσον κερδίσει και τον επόμενο πόντο, κερδίζει το γκέιμ (πίνακας 10.1). Εάν όμως μετά το πλεονέκτημα κερδίσει ο άλλος παίκτης τον επόμενο πόντο, το σκορ είναι πάλι ισόπαλο (40-40). Τότε το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι ένας παίκτης να κερδίσει δυο συνεχόμενους πόντους, οπότε ο ίδιος κερδίζει και το γκέιμ.

Πόντος	Κανένας πόντος	1 ^{ος}	2 ^{ος}	3 ^{ος}	4 ^{ος}	1 ^{ος} μετά από ισοπαλία(40-40)	επόμενος
Ορολογία μέτρησης	Μηδέν (Love)	15	30	40	γκέιμ	πλεονέκτημα	Γκέιμ ή πάλι ισοπαλία

Πίνακας 10.1 Μέτρηση στο γκέιμ

β. Στη «Χωρίς πλεονέκτημα μέθοδο μέτρησης», (No ad scoring method), ο επόμενος πόντος μετά την ισοπαλία καθορίζει τον νικητή του γκέιμ. Στο Μονό ο λαμβάνων επιλέγει πλευρά διεξαγωγής του πόντου (δεξιά ή αριστερά) και όποιος κερδίσει τον πόντο κερδίζει και το γκέιμ. Σε αγώνες διπλού, η ομάδα η οποία επιστρέφει το σερβίς επιλέγει πλευρά διεξαγωγής του πόντου (δεξιά ή αριστερά), ενώ οι συμπαίκτες παραμένουν στην αρχική θέση τοποθέτησής τους. Σε αγώνες Μεικτού Διπλού ο άνδρας σερβίρει στον άνδρα και η γυναίκα σερβίρει στη γυναίκα ανεξαρτήτως πλευράς.

10.1.4.2 Μέτρηση στο σετ

Διακρίνονται δύο περιπτώσεις:

- α.** Ο παίκτης (ή η ομάδα) ο οποίος κερδίζει πρώτος έξι γκέιμς κερδίζει ένα σετ με την προϋπόθεση ότι έχει δυο γκέιμς διαφορά από τον αντίπαλό του (advantage set). Αν χρειασθεί, το σετ παρατείνεται, μέχρι να επιτευχθεί αυτή η διαφορά.
- β.** Το τάι μπρέικ (tie break - σπάσιμο της ισοπαλίας) εφαρμόζεται, όταν το σκορ φτάσει στα «6-6 γκέιμς» είτε σε όλα τα σετς είτε σε όλα εκτός από το τελευταίο σετ (τρίτο ή το πέμπτο) ενός αγώνα, όπου παίζεται σετ πλεονεκτήματος. Η εφαρμογή του τάι μπρέικ ανακοινώνεται πριν αρχίσει ο αγώνας.

Στο τάι μπρέικ εφαρμόζεται αριθμητικό μέτρημα και ισχύουν οι παρακάτω κανονισμοί:

Αγώνες Μονού:

1. Ο παίκτης ο οποίος κερδίζει πρώτος επτά (7) πόντους, κερδίζει το γκέιμ και το σετ, με την προϋπόθεση να προηγείται με δυο πόντους διαφορά από τον αντίπαλό του. Αν το σκορ φτάσει «6-6 πόντοι», το παιχνίδι παρατείνεται μέχρι να επιτευχθεί η παραπάνω διαφορά.
2. Ο παίκτης ο οποίος έχει σειρά να σερβίρει, σερβίρει τον πρώτο πόντο από τη δεξιά πλευρά του γηπέδου. Ο αντίπαλός του θα σερβίρει τον δεύτερο και τρίτο πόντο από την αριστερή και δεξιά πλευρά.

ρά του γηπέδου αντίστοιχα. Ακολούθως κάθε παίκτης σερβίρει εναλλάξ δυο συνεχόμενους πόντους από την αριστερή και δεξιά πλευρά του γηπέδου, μέχρι να κριθεί ο νικητής του τάι μπρέικ, του γκέιμ και του σετ.

3. Αν το σερβίς εκτελεστεί από λάθος πλευρά, οι πόντοι οι οποίοι παίχτηκαν από τη λανθασμένη πλευρά είναι έγκυροι, αλλά η λάθος θέση διορθώνεται αμέσως μόλις ανακαλυφθεί.
4. Οι παίκτες αλλάζουν γήπεδα κάθε έξι πόντους και όταν τελειώσει το τάι μπρέικ.
5. Το τάι μπρέικ μετριέται σαν ένα γκέιμ για να αλλαχθούν οι μπάλες, εκτός αν οι μπάλες είναι να αλλαχθούν στην αρχή του τάι μπρέικ, οπότε η αλλαγή καθυστερεί μέχρι το δεύτερο γκέιμ του επόμενου σετ.
6. Ο παίκτης (ή η ομάδα) ο οποίος σερβίρει πρώτος στο τάι μπρέικ, επιστρέφει το σερβίς στο πρώτο γκέιμ του επόμενου σετ.

Αγώνες Διπλού:

Σε αγώνες Διπλού ακολουθείται η διαδικασία η οποία ισχύει και στο Μονό. Ο παίκτης ο οποίος έχει σειρά να σερβίρει, εκτελεί το σερβίς για τον πρώτο πόντο. Από εκεί και πέρα ο κάθε παίκτης σερβίρει διαδοχικά δυο πόντους, με την ίδια σειρά όπως γινόταν από την αρχή αυτού του σετ, μέχρι να αναδειχτούν οι νικητές του τάι μπρέικ, του γκέιμ και του σετ.

10.1.4.3 Μέτρηση στον αγώνα

Ο μέγιστος αριθμός σετ σε έναν αγώνα είναι τρία, όπου ο παίκτης ή η ομάδα πρέπει να κατακτήσει δύο σετ για να κερδίσει τον αγώνα (best of three) - ισχύει για αγώνες ανδρών και γυναικών - ή πέντε, όπου ο παίκτης ή η ομάδα πρέπει να κατακτήσει τρία σετ για να κερδίσει τον αγώνα (best of five), ισχύει αποκλειστικά για αγώνες ανδρών.

10.1.4.4 Εναλλακτικές διαδικασίες και μέθοδοι μέτρησης

Στο γκέιμ

Χωρίς πλεονέκτημα μέθοδος μέτρησης “No-ad” (περιγράφεται στο 10.1.4.1 περίπτωση β)

Στο σετ

1. "Μικρό (short)" σετ

Ο πρώτος παίκτης / ομάδα που κερδίζει τέσσερα γκέιμς κερδίζει αυτό το σετ, εφόσον υπάρχει διαφορά δύο γκέιμς από τον αντίπαλο. Εάν το αποτέλεσμα φτάσει στα «4-4 γκέιμς», παίζεται ένα τάι μπρέικ γκέιμ.

2. Αγώνα (match) τάι μπρέικ (7 πόντοι)

Όταν το σκορ σε ένα παιχνίδι είναι ένα-ένα ή δύο-δύο σετ, παίζεται ένας αγώνας τάι μπρέικ για να ανακηρυχθεί ο νικητής του αγώνα. Αυτό το τάι μπρέικ γκέιμ αντικαθιστά το τελευταίο σετ.

Ο παίκτης/ομάδα ο οποίος κερδίζει πρώτος επτά πόντους κερδίζει αυτό το τάι μπρέικ και τον αγώνα υπό την προϋπόθεση ότι υπάρχει διαφορά δύο πόντων από τον αντίπαλο.

3. Αγώνα (match) τάι μπρέικ (10 πόντοι)

Όταν το σκορ σε ένα παιχνίδι είναι ένα-ένα ή δύο-δύο σετ, παίζεται ένας αγώνας τάι μπρέικ για να ανακηρυχθεί ο νικητής του αγώνα. Αυτό το τάι μπρέικ γκέιμ αντικαθιστά το τελευταίο σετ.

Ο παίκτης/ομάδα ο οποίος κερδίζει πρώτος δέκα πόντους κερδίζει αυτό το τάι μπρέικ και τον αγώνα υπό την προϋπόθεση ότι υπάρχει διαφορά δύο πόντων από τον αντίπαλο.

Σημείωση:

- Πριν από την έναρξη του αγώνα τάι μπρέικ υπάρχει διάλειμμα 120 δευτερόλεπτων.

- Δεν γίνεται αλλαγή μπαλών πριν την έναρξη του αγώνα τσί μπρέικ.

4. Αλλαγή γηπέδων

Κατά τη διάρκεια ενός γκέιμ τσί μπρέικ, οι παίκτες μπορούν αλλάζουν γήπεδα μετά τον πρώτο πόντο και, στη συνέχεια, μετά από κάθε τέσσερις πόντους.

5. Μη επανάληψη σερβίς

Εάν η μπάλα στο σερβίς αγγίζει το δίχτυ, την κορδέλα ή τη λωρίδα, το παιχνίδι συνεχίζεται (no let rule).

6. Αγώνες ηλικίας έως 10 ετών

Στα στάδια 3 (κόκκινη), 2 (πορτοκαλί) ή 1 (πράσινη μπάλα), μπορούν να χρησιμοποιηθούν, εκτός από αγώνες με τις παραδοσιακές μεθόδους μέτρησης, αγώνες μικρής διάρκειας μέτρησης, όπως ένα αγώνα τσί μπρέικ, 2 νικηφόρα τσί μπρέικ, ένα μικρό σετ, ένα κανονικό σετ. Επίσης, μπορεί να οριστούν αγώνες συγκεκριμένης χρονικής περιόδου (timed matches).

10.1.5 Έγκυρη επιστροφή μπάλας - απώλεια πόντου

1. Η επιστροφή της μπάλας είναι έγκυρη όταν:

- Η μπάλα ακουμπά το δίχτυ, τους πασσάλους, τους πήχεις του μονού, το σχοινί, το μεταλλικό καλώδιο ή την κορδέλα με την προϋπόθεση ότι περνά πάνω από οποιοδήποτε από αυτά και αναπηδά εντός του γηπέδου.
- Η μπάλα η οποία κτυπά στο γήπεδο του αντιπάλου και ξαναγυρίζει πίσω από το δίχτυ, ο παίκτης του οποίου η σειρά είναι να κτυπήσει, απλώνει το χέρι του πάνω από το δίχτυ και κτυπά την μπάλα, χωρίς ο ίδιος ή η ρακέτα του να αγγίζουν το δίχτυ ή το γήπεδο του αντιπάλου του και το κτύπημα είναι κατά τα άλλα έγκυρο.
- Η επιστροφή της μπάλας γίνεται έξω από τους εξωτερικούς πασσάλους ή τις ράβδους του Μονού, ψηλότερα ή χαμηλότερα από το ύψος του δικτυού, ακόμα και εάν αγγίζει τους παραπάνω πασσάλους, αρκεί να αναπηδά εντός του γηπέδου.
- Η ρακέτα ενός παίκτη περνά πάνω από το δίχτυ, αρκεί η μπάλα να έχει κτυπηθεί πριν περάσει το δίχτυ και η επιστροφή είναι κατά τα άλλα κανονική.
- Ο παίκτης επιστρέφει την μπάλα η οποία προηγουμένως έχει κτυπήσει πάνω σε μια άλλη μπάλα εντός του γηπέδου του.

2. Απώλεια πόντου - ένας παίκτης χάνει τον πόντο όταν:

- Αποτύχει να επιστρέψει την μπάλα πριν αυτή αναπηδήσει δύο φορές.
- Επιστρέφει την μπάλα εκτός των ορίων του γηπέδου ή στο δίχτυ.
- Η ρακέτα του έρχεται σε επαφή με την μπάλα περισσότερες από μία φορά κατά την εκτέλεση ενός κτυπήματος.
- Αγγίζει το δίχτυ με τη ρακέτα ή με οποιοδήποτε μέρος του σώματός του.
- Κτυπά την μπάλα πριν αυτή περάσει το δίχτυ.
- Η μπάλα που παίζεται αγγίζει τον ίδιο πριν αυτή αναπηδήσει στο έδαφος.
- Πετάξει τη ρακέτα και κτυπήσει την μπάλα.
- Αλλάξει σκόπιμα το σχήμα της ρακέτας του κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

10.1.6 Ο ρόλος της διαιτησίας

Σε αγώνες με διαιτητή (umpire), η απόφασή του είναι οριστική. Όταν υπάρχει και επιδιαιτητής (referee), είναι δυνατόν να γίνει προσφυγή σε αυτόν για απόφαση του διαιτητή, αλλά μόνο για θέματα εφαρμογής κανονισμών. Στην περίπτωση αυτή, η απόφαση του επιδιαιτητή είναι τελεσίδικη.

Σε αγώνες και με βοηθούς του διαιτητή (κριτές γραμμών, δίχτυ, σφάλμα ποδιών) οι αποφάσεις τους είναι οριστικές, σε ό,τι αφορά το γεγονός το οποίο κρίνουν, εκτός εάν κατά τη γνώμη του διαιτητή έχει γίνει λάθος. Στην περίπτωση αυτή ο διαιτητής έχει το δικαίωμα να αλλάξει την απόφαση ενός κριτή ή να δώσει επανάληψη.

Ο διαιτητής δεν έχει δικαίωμα αλλαγής απόφασης κριτή λόγω προσφυγής παίκτη.

Όταν ένας κριτής δεν είναι σε θέση να δώσει απόφαση, το δηλώνει στον διαιτητή, ο οποίος πρέπει να αποφασίσει.

Στην περίπτωση που ο διαιτητής δεν μπορεί να αποφασίσει σε κάποιο γεγονός, δίνεται επανάληψη.

Σε ομαδικούς αγώνες όπου ο επιδιαιτητής βρίσκεται μέσα στο γήπεδο, μπορεί να αλλάξει οποιαδήποτε απόφαση του διαιτητή ή να του υποδείξει επανάληψη.

Ο διαιτητής μπορεί να διακόψει ή να αναστείλει έναν αγώνα εάν κατά την κρίση του είναι αναγκαίο ή σκόπιμο.

Ο επιδιαιτητής μπορεί κατά την κρίση του να διακόψει ή να αναστείλει σε οποιαδήποτε στιγμή έναν αγώνα λόγω σκότους, κακής κατάστασης του γηπέδου ή καιρού. Όταν το παιγνίδι διακόπτεται λόγω σκότους, αυτό γίνεται στο τέλος του σετ ή μετά από ζυγό αριθμό γκέιμς στο ίδιο σετ. Σε κάθε περίπτωση διακοπής του αγώνα, το υπάρχον σκορ και η υπάρχουσα κατοχή των πλευρών του γηπέδου διατηρούνται όπως ήταν.

Σημείωση: Γενικά η λέξη «διαιτησία» συμπεριλαμβάνει τον διαιτητή, τον επιδιαιτητή και όλους τους κριτές οι οποίοι βοηθούν τον διαιτητή για τη διεξαγωγή του αγώνα.

10.1.7 Καθοδήγηση (coaching) - Τεχνολογία ανάλυσης παίκτη

Η λέξη καθοδήγηση περιλαμβάνει κάθε είδους και με κάθε μέσο επικοινωνία, συμβουλή ή οδηγία. Κατά τη διάρκεια ομαδικών πρωταθλημάτων, ένας παίκτης μπορεί να δέχεται καθοδήγηση από τον αρχηγό της ομάδας του (team captain), ο οποίος κάθεται μέσα στο γήπεδο, μόνο κατά την αλλαγή πλευράς γηπέδων, όχι όμως κατά την αλλαγή γηπέδων στο τάι μπρέικ.

Ένας παίκτης δεν επιτρέπεται να δέχεται καθοδήγηση κατά τη διάρκεια άλλου είδους αγώνα.

Η τεχνολογία ανάλυσης παίκτη (player analysis technology) είναι εξοπλισμός ο οποίος μπορεί να εκτελεί οποιαδήποτε από τις ακόλουθες λειτουργίες αναφορικά με τις πληροφορίες απόδοσης του παίκτη: Α. Καταγραφή Β. Αποθήκευση Γ. Μεταφορά Δ. Ανάλυση Ε. Επικοινωνία με τον παίκτη με οποιοδήποτε μέσο.

Η τεχνολογία ανάλυσης παίκτη μπορεί να καταγράφει και/ή να αποθηκεύει πληροφορίες κατά τη διάρκεια ενός αγώνα. Ο παίκτης επιτρέπεται να έχει πρόσβαση σε αυτές τις πληροφορίες σύμφωνα με τον κανονισμό περί καθοδήγησης.

10.1.8 Αγώνες Διπλού

Το γήπεδο σε αγώνες Διπλού έχει πλάτος 10,97 μ., δηλαδή 1,37 μ. πλατύτερο από κάθε πλευρά συγκριτικά με το γήπεδο για αγώνες Μονού. Τα γήπεδα σερβίς παραμένουν ίδια όπως στο Μονό.

Στους αγώνες Διπλού ισχύουν οι ίδιοι κανονισμοί με τους αγώνες Μονού. Επιπροσθέτως ισχύουν οι παρακάτω κανονισμοί:

1. Η σειρά του σερβίς αποφασίζεται ως εξής από την αρχή του κάθε σετ: Η ομάδα η οποία σερβίρει στο

πρώτο γκέιμ του κάθε σετ, δηλώνει ποιος από τους δυο παίκτες θα σερβίρει πρώτος, ενώ η άλλη ομάδα δηλώνει ποιος από τους δύο παίκτες θα σερβίρει στο δεύτερο γκέιμ. Ο συμπαίκτης αυτού που σερβίρει στο πρώτο γκέιμ, θα σερβίρει στο τρίτο γκέιμ. Ο συμπαίκτης αυτού που σερβίρει στο δεύτερο γκέιμ, θα σερβίρει στο τέταρτο γκέιμ και ούτω καθεξής στα υπόλοιπα γκέιμς του σετ. Ο σερβίρων εκτελεί σερβίς σε όλους τους πόντους του γκέιμ.

2. Η σειρά της επιστροφής του σερβίς αποφασίζεται από την αρχή του κάθε σετ ως εξής: Η ομάδα η οποία λαμβάνει στο πρώτο γκέιμ, δηλώνει ποιος από τους δυο παίκτες θα επιστρέφει το πρώτο σερβίς από το γήπεδο ισοπαλίας, και αυτός επιστρέφει το πρώτο σερβίς σε κάθε μονό γκέιμ του σετ. Η αντίπαλη ομάδα αποφασίζει με τον ίδιο τρόπο ποιος από τους δυο παίκτες επιστρέφει το πρώτο σερβίς σε κάθε ζυγό γκέιμ του σετ. Οι συμπαίκτης αυτών επιστρέφουν το σερβίς από το γήπεδο πλεονεκτήματος. Οι συμπαίκτης σε αγώνες Διπλού επιστρέφουν το σερβίς εναλλάξ σε κάθε γκέιμ.
3. Η σειρά σερβίς και επιστροφής του σερβίς μεταξύ των παικτών της ίδιας ομάδας μπορεί να αλλάζει μόνο στο πρώτο και δεύτερο γκέιμ κάθε νέου σετ.
4. Εάν ένας από τους συμπαίκτης σερβίρει χωρίς να είναι η σειρά του, αυτός που έχει σειρά για σερβίς θα το κάνει αμέσως, μόλις ανακαλυφθεί το λάθος, ενώ όλοι οι πόντοι οι οποίοι παίχθηκαν και όλα τα σφάλματα σερβίς τα οποία έγιναν πριν ανακαλυφθεί το λάθος, είναι έγκυροι/α. Εάν το λάθος ανακαλυφθεί αφού ολοκληρωθεί το γκέιμ, η σειρά σερβίς παραμένει αλλαγμένη.
5. Εάν κατά τη διάρκεια του γκέιμ η σειρά επιστροφής του σερβίς αλλάξει από τους λαμβάνοντες, παραμένει αλλαγμένη μέχρι το τέλος του γκέιμ. Οι παίκτες επανέρχονται στη σωστή θέση επιστροφής του σερβίς στο επόμενο γκέιμ του σετ στο οποίο επιστρέφουν την μπάλα.
6. Εάν στο σερβίς η μπάλα αγγίζει τον συμπαίκτη του σερβίροντα ή οτιδήποτε φοράει ή κρατάει, τότε το σερβίς είναι σφάλμα. Εάν όμως στο σερβίς η μπάλα αγγίζει τον συμπαίκτη του λαμβάνοντα ή οτιδήποτε φοράει ή κρατάει, πριν αναπηδήσει στο έδαφος, ο σερβίρων κερδίζει τον πόντο.
7. Μετά την επιστροφή του σερβίς, κάθε παίκτης μπορεί να κτυπήσει την μπάλα. Ωστόσο, μόνο ένας παίκτης από κάθε ομάδα μπορεί να έρθει σε επαφή με την μπάλα.
8. Εάν ένας παίκτης δεν έρχεται στην ώρα του για να συμμετέχει σε έναν αγώνα Διπλού, ο συμπαίκτης του δεν μπορεί να αγωνισθεί μόνος εναντίον δυο αντιπάλων, ενώ ο αγώνας κατοχυρώνεται υπέρ της αντίπαλης ομάδας (w.o.).

10.1.9 Τένις με αμαξίδιο (Wheelchair tennis)

Οι αγώνες αντισφαίρισης με αμαξίδιο διεξάγονται σε ίδιων διαστάσεων γήπεδα με τους αρτιμελείς παίκτες και διέπονται από τους κανονισμούς της Διεθνούς Ομοσπονδίας Αντισφαίρισης (ITF) με τις παρακάτω διαφοροποιήσεις:

1. Η κύρια διαφορά στους κανονισμούς είναι ότι επιτρέπεται η αναπήδηση της μπάλας μέχρι δύο φορές (the two bounce rule) πριν την εκτέλεση κτυπήματος από τον παίκτη. Η πρώτη αναπήδηση πρέπει να βρίσκεται εντός των ορίων του γηπέδου, ενώ η δεύτερη αναπήδηση μπορεί να είναι εντός ή εκτός ορίων του γηπέδου. Πρακτικά ο παίκτης μπορεί να κτυπήσει την μπάλα και στον αέρα ή και μετά από μια αναπήδηση.
2. Στο σερβίς η πρώτη αναπήδηση πρέπει να γίνει στο γήπεδο του σερβίς.
3. Πριν την εκτέλεση του σερβίς ο σερβίρων πρέπει να βρίσκεται σε ακίνητη θέση και μπορεί να κινηθεί μια φορά (one push) πριν κτυπήσει την μπάλα. Καμία από τις ρόδες του αμαξιδίου του σερβίροντα δεν πρέπει να ακουμπά τη βασική γραμμή.
4. Ένας παίκτης ή ομάδα κερδίζει τον πόντο όταν:
 - Η μπάλα αναπηδά τρεις φορές στο γήπεδο του αντιπάλου.
 - Η μπάλα ακουμπά το σώμα ή το αμαξίδιο του αντιπάλου.
 - Ο αντίπαλος χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε τμήμα του ποδιού του σαν φρένο ή σαν σταθεροποιητή

κατά τη χρονική στιγμή που σερβίρει, κτυπάει μια μπάλα, στρίβει ή σταματάει.

- Ο αντίπαλος δεν διατηρεί μέρος της λεκάνης του σε επαφή με το κάθισμα του αμαξιτίου όταν κτυπάει την μπάλα.
- Ο αντίπαλος στέλνει την μπάλα εκτός των ορίων του γηπέδου ή στο δίχτυ.
- Ο αντίπαλος ακουμπά το δίχτυ με το σώμα του, το αμαξίδιο ή τη ρακέτα.

5. Στην περίπτωση αγώνα μεταξύ ενός παίκτη με αμαξίδιο και ενός αρτιμελή, ο παίκτης με το αμαξίδιο δικαιούται δυο αναπηδήσεις, ενώ ο αρτιμελής μια αναπήδηση.

10.1.10 Μπιτς τένις (Beach tennis)

Γήπεδο και εξοπλισμός

- Το γήπεδο μπιτς τένις έχει σχήμα ορθογωνίου παραλληλογράμμου, μήκους 16μ. και πλάτους 8 μ. σε αγώνες Διπλού (ίδιες διαστάσεις με γήπεδο του μπιτς βόλεϊ). Σε αγώνες Μονού το πλάτος του γηπέδου είναι 4,5 μ.
- Το γήπεδο χωρίζεται στη μέση από δίχτυ, το ύψος του οποίου είναι 1,70μ., ίδιο σε όλο το πλάτος του δικτυού.
- Η μπάλα η οποία χρησιμοποιείται είναι χαμηλής συμπίεσης στάδιο 2 (πορτοκαλί μπάλα).
- Η ρακέτα δεν έχει χορδές και είναι ειδικά κατασκευασμένη για μπιτς τένις.
- Οι μεγαλύτερες αποδεκτές διαστάσεις -για επίσημους αγώνες- είναι 50 εκ. μήκος και 26 εκ. πλάτος. Το «πρόσωπο» της ρακέτας δεν μπορεί να ξεπερνά τα 30 εκ. μήκος και τα 26 εκ. πλάτος.
- Οι παίκτες αγωνίζονται χωρίς παπούτσια.

Σερβίς

- Το σερβίς εκτελείται πάνω ή κάτω από το ύψος των ώμων, από οποιοδήποτε σημείο του γηπέδου πίσω από τη βασική γραμμή.
- Στο Μεικτό Διπλό, οι άνδρες υποχρεωτικά σερβίρουν κάτω από το ύψος των ώμων.
- Η μπάλα πρέπει να περάσει πάνω από το δίχτυ. Σε περίπτωση που η μπάλα ακουμπήσει το δίχτυ και περάσει στο απέναντι γήπεδο, το σέρβις θεωρείται έγκυρο.
- Εκτελείται μόνο ένα σερβίς.
- Το σερβίς μπορεί να επιστρέψει οποιοσδήποτε παίκτης της λαμβάνουσας ομάδας (Διπλό).

Ο παίκτης (ή η ομάδα) κερδίζει πόντο όταν:

- Η μπάλα ακουμπήσει την άμμο στο γήπεδο του αντιπάλου. Οι γραμμές θεωρούνται μέρος του γηπέδου.
- Όταν ο αντίπαλος στείλει την μπάλα εκτός γηπέδου.
- Όταν ο αντίπαλος κάνει διπλό κτύπημα.
- Όταν η αντίπαλη ομάδα αλλάξει πάσα.

Μέτρηση στον αγώνα

Ο μέγιστος αριθμός σετ σε έναν αγώνα είναι τρία, όπου ο παίκτης ή η ομάδα πρέπει να κατακτήσει δύο σετ για να κερδίσει τον αγώνα (best of three).

Μέτρηση στο σετ

Το σετ διεξάγεται με τη μέθοδο του “Τάι μπρέικ σετ”. Ο πρώτος παίκτης/ομάδα που κερδίζει έξι γκέιμς κερδίζει το σετ, υπό την προϋπόθεση ότι έχει δύο γκέιμς διαφορά από τον αντίπαλο. Εάν το αποτέλεσμα φτάσει στα «έξι – έξι γκέιμς», παίζεται ένα τάι μπρέικ γκέιμ.

Μέτρηση στο γκέιμ

Το γκέιμ διεξάγεται με τη χωρίς πλεονέκτημα μέθοδο μέτρησης (no ad system).

10.1.11 Κώδικας συμπεριφοράς

Ο παίκτης είναι υποχρεωμένος να τηρεί τα παρακάτω:

Γενικά

Κατά τη διάρκεια των αγώνων, τόσο στο γήπεδο όσο και στον περιβάλλοντα το πρωτάθλημα χώρο, οφείλει να συμπεριφέρεται κατά αθλητικό τρόπο.

Συνέπεια

Οι αγώνες πρέπει να διαδέχονται ο ένας τον άλλο σύμφωνα με την αναγγελθείσα σειρά. Η σειρά των αγώνων πρέπει να τοποθετείται σε πολύ ορατό σημείο.

Οι παίκτες πρέπει να είναι έτοιμοι να παίξουν όταν αναγγελθεί ο αγώνας τους. Παίκτης ανέτοιμος να παίζει μέσα σε 15 λεπτά από την αναγγελία του αγώνα του αποκλείεται.

Ενδυμασία και εξοπλισμός

Κάθε παίκτης πρέπει να φορά καθαρή, κατάλληλη και γενικά αποδεκτή τενιστική ενδυμασία συμπεριλαμβανομένης και της προθέρμανσης. Τα μέλη μιας ομάδας Διπλού πρέπει να είναι ντυμένα ομοιογενώς με τα ίδια ρούχα.

Εγκατάλειψη γηπέδου

Ένας παίκτης δεν μπορεί να εγκαταλείψει το γήπεδο συμπεριλαμβανομένης και της προθέρμανσης δίχως την άδεια του διαιτητή. Παραβίαση αυτού του κανονισμού θα επιφέρει ακόμη και αποκλεισμό του παίκτη.

Μέγιστη προσπάθεια

Ο παίκτης πρέπει να καταβάλλει μέγιστη προσπάθεια για να κερδίσει έναν αγώνα.

Παράλειψη ολοκλήρωσης του αγώνα

Ο παίκτης οφείλει να ολοκληρώσει έναν αγώνα ο οποίος βρίσκεται σε εξέλιξη εκτός εάν δεν είναι ικανός να το πράξει.

Αδικαιολόγητη καθυστέρηση

Οι παίκτες οφείλουν να αρχίσουν το παιχνίδι μετά από την εντολή του διαιτητή, μετά την εκπνοή του χρόνου προθέρμανσης που έχει καθιερωθεί. Μετά από αυτό, το παιχνίδι πρέπει να είναι συνεχές και ένας παίκτης δεν μπορεί αδικαιολόγητα να καθυστερεί τον αγώνα για οποιοδήποτε λόγο, περιλαμβανομένων των περιπτώσεων της απώλειας φυσικών δυνάμεων, τραυματισμού ή άρνησης για παιχνίδι.

Καθοδήγηση

Οι παίκτες δεν πρέπει να δέχονται συμβουλές κατά τη διάρκεια ενός αγώνα. Κάθε είδους επικοινωνία, ηχητική ή ορατή μεταξύ παίκτη και προπονητή θεωρείται καθοδήγηση.

Αντιαθλητική συμπεριφορά

Οι παίκτες πρέπει πάντα να συμπεριφέρονται με αθλητικό τρόπο και να δείχνουν σεβασμό στη δικαιοδοσία των αρμοδίων και στα δικαιώματα των αντιπάλων, των θεατών ή άλλων προσώπων.

Πίνακας ποινής πόντων

Ο πίνακας ποινής πόντων, χρήση του οποίου γίνεται για τις πιο πάνω αναφερθείσες παραβιάσεις, έχει ως εξής:

- Πρώτο παράπτωμα: προειδοποίηση (warning)
- Δεύτερο παράπτωμα: πόντος (penalty point)
- Τρίτο παράπτωμα: αποβολή (default) – χρειάζεται και η έγκριση του επιδαιτητή.

Σε αγώνα Διπλού οι ποινές και/η αποβολή αποδίδεται στην ομάδα και όχι σε έναν παίκτη ξεχωριστά.

10.1.12 Ανάπαυση παικτών

1. Μεταξύ δύο συνεχόμενων πρωταθλημάτων

Μία ημέρα πλήρους ανάπαυσης μεταξύ του τελευταίου αγώνα σε πρωτάθλημα της προηγούμενης εβδομάδας και του πρώτου αγώνα του παίκτη στο νέο πρωτάθλημα.

2. Μεταξύ προκριματικών και κυρίως ταμπλό

Εκτός από εξαιρετικές περιστάσεις, κανένας παίκτης δεν υποχρεούται να παίξει στον πρώτο γύρο του κυρίως ταμπλό του μονού μέχρι τουλάχιστον δώδεκα (12) ώρες μετά την ολοκλήρωση του τελευταίου προκριματικού αγώνα του.

Αν ένας παίκτης παίζει δύο προκριματικούς αγώνες Μονού σε μια μέρα, δεν πρέπει να συμμετέχει σε αγώνα πρώτου γύρου την επόμενη μέρα, εκτός αν έχει γίνει δεκτός στο κυρίως ταμπλό ως «τυχερός – ηττημένος» (lucky looser).

3. Μεταξύ αγώνων

Οι παίκτες μπορεί να παίζουν έναν αγώνα Μονού και έναν αγώνα Διπλού την ημέρα, οι οποίοι δεν θα πρέπει να προγραμματιστούν σε διάστημα μικρότερο από δώδεκα (12) ώρες μετά την ολοκλήρωση του τελευταίου αγώνα του συγκεκριμένου παίκτη την προηγούμενη ημέρα. Όποτε είναι αναγκαίος ο προγραμματισμός περισσότερων από έναν αγώνα την ίδια ημέρα, εκτός εάν αυτός παίζει σε τελικούς Μονού και Διπλού οι οποίοι διεξάγονται διαδοχικά, παρέχονται οι ακόλουθες ελάχιστες περίοδοι ανάπαυσης:

- Αγώνας έως 1 ώρα - ½ ώρα ανάπαυση
- Αγώνας μεταξύ 1 και 1½ ώρας - 1 ώρα ανάπαυση
- Αγώνας περισσότερο από 1½ ώρα - 1½ ώρα ανάπαυση.

Σημείωση: Σε περίπτωση δυσμενών καιρικών συνθηκών ή άλλων αναπόφευκτων περιστάσεων ο επιδαιτητής έχει το δικαίωμα να προσαρμόσει αναλόγως το πρόγραμμα αγώνων.

10.1.13 Διαλείμματα για ιατρική φροντίδα, τουαλέτα

10.1.13.1 Διάλειμμα για ιατρική φροντίδα

Κατά τη διάρκεια της προθέρμανσης ή του αγώνα, ο παίκτης μπορεί να ζητήσει από τον διαιτητή αξιολόγηση της κατάστασής του από τον φυσιοθεραπευτή κατά τη διάρκεια της επόμενης αλλαγής γηπέδων ή στο τέλος του σετ. Μόνο στην περίπτωση που ένας παίκτης αναπτύσσει μια οξεία ιατρική κατάσταση που απαιτεί άμεση ακινητοποίηση στο παιγνίδι μπορεί ο παίκτης να ζητήσει άμεση αξιολόγηση από τον φυσιοθεραπευτή.

Ο σκοπός της ιατρικής αξιολόγησης είναι να προσδιοριστεί εάν ο παίκτης έχει αναπτύξει μια θεραπεύσιμη ιατρική κατάσταση. Η αξιολόγηση αυτή πρέπει να γίνει εντός ευλόγου χρονικού διαστήματος.

Επιτρέπεται ένα διάλειμμα 3 λεπτών (medical time out) για κάθε ξεχωριστή θεραπεύσιμη ιατρική κατάσταση.

Σε περίπτωση μυϊκών κραμπών επιτρέπονται δύο ιατρικά διαλείμματα, όχι απαραίτητα συνεχόμενα. Οι παίκτες δεν μπορούν να λάβουν ιατρική φροντίδα για μη θεραπεύσιμη ιατρική κατάσταση.

10.1.13.2 Διάλειμμα για τουαλέτα/αλλαγή ενδυμασίας

- Η αλλαγή ενδυμασίας (αγωνίσματα γυναικών) πραγματοποιείται στο τέλος του σετ
- Σε αγώνες Μονού γυναικών, η παίκτρια δικαιούται δύο (2) διαλλείματα τουαλέτας κατά τη διάρκεια ενός αγώνα
- Σε αγώνες ανδρών, ένας παίκτης έχει δικαίωμα για ένα (1) διάλειμμα τουαλέτας σε αγώνες τριών (3) σετ και δύο διαλλείματα (2) τουαλέτας σε αγώνες πέντε (5) σετ
- Σε όλους τους αγώνες Διπλού, κάθε ομάδα έχει δικαίωμα για δύο (2) συνολικά διαλλείματα. Εάν οι συμπαίκτες αφήσουν το γήπεδο μαζί, μετρά ως ένα (1) διάλειμμα.

10.1.14 Διεξαγωγή αγώνων χωρίς διαιτητή

Σε κάποια πρωταθλήματα μερικοί αγώνες διεξάγονται χωρίς την παρουσία διαιτητή. Ο Επιδιαιτητής του πρωταθλήματος οφείλει να τοποθετήσει σε ορατό σημείο τις ακόλουθες βασικές αρχές, τις οποίες όλοι οι παίκτες πρέπει να γνωρίζουν όταν παίζουν έναν αγώνα χωρίς διαιτητή:

- Κάθε παίκτης είναι υπεύθυνος για τις κλήσεις (call) που κάνει από τη δική του πλευρά του γηπέδου.
- Όλες οι «έξω» ή «σφάλμα» κλήσεις πρέπει να ανακοινώνονται αμέσως μετά την αναπήδηση της μπάλας στο έδαφος και αρκετά δυνατά έτσι ώστε να τις ακούει καθαρά ο αντίπαλος.
- Εάν ο παίκτης δεν είναι σίγουρος, πρέπει να κτυπήσει την μπάλα.
- Με εξαίρεση τους αγώνες σε χώμα εάν ένας παίκτης λανθασμένα καλέσει μια μπάλα «έξω» και μετά ανακαλύψει ότι αυτή ήταν «μέσα», τότε πρέπει να επαναληφθεί ο πόντος, εκτός εάν πρόκειται για ένα νικηφόρο κτύπημα ή έχει προηγηθεί μία λανθασμένη κλήση νωρίτερα στον αγώνα. Σε αυτές τις περιπτώσεις ο παίκτης ο οποίος έκανε την κλήση χάνει τον πόντο.
- Ο παίκτης οφείλει να ανακοινώνει το αποτέλεσμα πριν από κάθε πρώτο σερβίς αρκετά δυνατά, έτσι ώστε να το ακούει ο αντίπαλός του.
- Εάν ένας παίκτης είναι δυσαρεστημένος από τις πράξεις ή τις αποφάσεις του αντιπάλου του, οφείλει να καλέσει τον Επιδιαιτητή (ή τους βοηθούς του).

Για αγώνες οι οποίοι διεξάγονται σε χωμάτινα γήπεδα, υπάρχουν μερικές πρόσθετες διαδικασίες, τις οποίες όλοι οι παίκτες οφείλουν να ακολουθούν:

- Ένα σημάδι της μπάλας μπορεί να ελεγχθεί μόνο εάν είναι το τελευταίο κτύπημα του πόντου, ή εάν το παίγνidi σταματήσει από έναν από τους δυο παίκτες - μια αντανakλαστική επιστροφή επιτρέπεται αλλά μετά ο παίκτης πρέπει αμέσως να σταματήσει.
- Εάν ένας παίκτης δεν είναι σίγουρος για την κλήση του αντιπάλου του, μπορεί να ζητήσει από τον αντίπαλό του να του δείξει το σημάδι. Ο παίκτης μπορεί τότε και μόνο τότε να περάσει στο γήπεδο του αντιπάλου του και να κοιτάξει το σημάδι.
- Εάν ένας παίκτης «σβήσει» το σημάδι, σημαίνει ότι δίνει τον πόντο στον αντίπαλό του.
- Εάν υπάρχει διαφωνία σχετικά με ένα σημάδι, μπορεί να ζητηθεί ο επιδιαιτητής (ή οι βοηθοί του) να πάρουν τη σχετική απόφαση.
- Εάν ένας παίκτης, λανθασμένα, φωνάζει μια μπάλα «έξω» και τότε συνειδητοποιήσει ότι η μπάλα ήταν μέσα, ο παίκτης ο οποίος φώναξε «έξω» χάνει τον πόντο.

10.2 Ορολογία της αντισφαίρισης

Στη συνέχεια παρατίθεται η επίσημη ορολογία (λεξικό) του αθλήματος (Δημητρακόπουλος, 1985· Μάντης κ.ά., 1998· Σαλονικίδης, 1998· Γρίβας, 2015), η οποία περιέχει ειδικές έννοιες, λέξεις και όρους της αντισφαίρισης, με ερμηνείες και επεξηγήσεις από την αγγλική στην ελληνική γλώσσα.

Ace - άσος, άμεση επίτευξη πόντου με σερβίς - χωρίς ο λαμβάνων να ακουμπήσει την μπάλα.

Advantage - πλεονέκτημα, ο επόμενος πόντος μετά το 40 – 40.

Ad (Advantage) court- η πλευρά του γηπέδου από την οποία εκτελείται το σερβίς στους ζυγούς πόντους, συμπεριλαμβανομένου και του πόντου μετά το πλεονέκτημα, αναφέρεται και ως αριστερό ή μπάκχαντ γήπεδο.

All - όλα, ύπαρξη ισόπαλου αποτελέσματος – χρησιμοποιείται για πόντους, γκέιμς, σετ.

Alley - διάδρομος, η επιπλέον περιοχή του γηπέδου, η οποία χρησιμοποιείται αποκλειστικά για τους αγώνες Διπλού.

Alternate - αναπληρωματικός, παίκτης ο οποίος συμμετέχει σε πρωτάθλημα χωρίς να έχει γίνει αρχικά δεκτός στο κυρίως ή στο προκριματικό σχήμα του πρωταθλήματος.

American twist serve - είδος περιστροφικού σερβίς, αναφέρεται επίσης και ως kick ή topspin σερβίς.

Angle shot - γωνιακό κτύπημα.

Approach shot - κτύπημα προώθησης, κτύπημα προετοιμασίας της προώθησης του παίκτη από το πίσω προς το εμπρός γήπεδο.

ATP - αρχικά των λέξεων Association of Tennis Professionals, Ένωση Επαγγελματιών Τενιστών.

Australian formation - είδος σχηματισμού των παικτών σε αγώνες Διπλού, όπου ο συμπαίκτης του σερβίροντα τοποθετείται στην ίδια πλευρά του γηπέδου με τον σερβίροντα, αναφέρεται επίσης ως Tandem ή I.

Backcourt - πίσω γήπεδο, το πίσω μέρος του γηπέδου ή η περιοχή η οποία ορίζεται μεταξύ της βασικής και της γραμμής σερβίς.

Backhand - το κτύπημα το οποίο εκτελείται από την αριστερή πλευρά του σώματος για τους δεξιόχειρες (το αντίθετο για τους αριστερόχειρες).

Backspin - η περιστροφή της μπάλας προς τα πίσω.

Backswing - φάση προετοιμασίας του κτυπήματος, η αιώρηση της ρακέτας προς τα πίσω.

Ball persons - παιδιά τα οποία δίνουν την μπάλα

Baseline - βασική γραμμή, η τελευταία, παράλληλη προς το δίχτυ, γραμμή του γηπέδου.

Baseliner - ο παίκτης ο οποίος επιδιώκει να αγωνίζεται από τη ζώνη βασικής γραμμής.

Break point - ο τελευταίος πόντος για την κατάκτηση του γκέιμ από τον λαμβάνοντα.

Break serve - η κατάκτηση του γκέιμ από τον λαμβάνοντα.

Bye - η πρόκριση στον επόμενο γύρο του πρωταθλήματος χωρίς αγώνα.

Center mark - κεντρικό σημείο, η ένδειξη που βρίσκεται επί της βασικής γραμμής στην προέκταση της κεντρικής γραμμής και οριοθετεί τη δυνατότητα τοποθέτησης του σερβίροντα.

Center line - κεντρική γραμμή, η γραμμή που ενώνει τη γραμμή σερβίς με το δίχτυ και χωρίζει το γήπεδο σερβίς σε δεξιό και αριστερό.

Change game (or end) - η αλλαγή πλευρών του γηπέδου μετά τη συμπλήρωση μονού αθροίσματος γκέιμς.

Chip and charge - προώθηση του παίκτη στο δίχτυ με σλάις κτύπημα.

Chop - κτύπημα με έντονη περιστροφή της μπάλας προς τα πίσω.

Circuit - σειρά πρωταθλημάτων τα οποία διοργανώνονται από τον ίδιο φορέα.

Contact - point - το σημείο επαφής της ρακέτας με την μπάλα.

Continental grip - είδος λαβής της ρακέτας.

Counterpuncher - ο αμυντικός παίκτης βασικής γραμμής.

Court - γήπεδο, ο αγωνιστικός χώρος αντισφαίρισης.

Cross court shot - διαγώνιο κτύπημα.

Davis Cup - Παγκόσμιο Ομαδικό Πρωτάθλημα Ανδρών.

Deep shot - βαθύ κτύπημα, κτύπημα στο οποίο η μπάλα αναπηδά 1-2 μ. από τη βασική γραμμή.

Default - αποβολή, ποινή αποκλεισμού του παίκτη από την συνέχεια του πρωταθλήματος για παράβαση του κώδικα συμπεριφοράς.

Deuce - ισοπαλία, σκορ 40-40 ή 5-5 στα γκέιμς.

Deuce court - η πλευρά του γηπέδου από όπου εκτελείται το σερβίς στους μονούς πόντους, αναφέρεται επίσης και ως δεξιό ή φόρχαντ γήπεδο.

Direct Acceptance - άμεση αποδοχή παίκτη στο σχήμα πρωταθλήματος λόγω της βαθμολογικής του θέσης.

Double fault - διπλό σφάλμα, διπλή μη έγκυρη εκτέλεση σερβίς, ισοδυναμεί με χάσιμο πόντου.

Doubles - Διπλό, ομαδικός αγώνας δύο εναντίον δύο παικτών.

Down the line shot - κτύπημα στην ευθεία, αναφέρεται και ως κτύπημα παράλληλο με τις πλάγιες γραμμές του γηπέδου.

Drill - άσκηση

Drop shot - κτύπημα εδάφους με περιστροφή προς τα πίσω, στο οποίο η μπάλα αναπηδά πολύ κοντά στο δίχτυ.

Eastern grip - είδος λαβής της ρακέτας.

Error - λάθος, δίχτυ ή άουτ, κατά τη διάρκεια ανταλλαγής κτυπημάτων (rally), με αποτέλεσμα το χάσιμο του πόντου.

Fault - σφάλμα, αποτυχημένη εκτέλεση σερβίς.

Fed (Federation) Cup - Παγκόσμιο Ομαδικό Πρωτάθλημα Γυναικών.

Fifteen -15, ο πρώτος πόντος που κερδίζει ο παίκτης ή η ομάδα.

Flat - κτύπημα χωρίς μετάδοση περιστροφής στην μπάλα.

Follow through - τελική φάση, η συνέχεια της κίνησης της ρακέτας μετά την επαφή της με την μπάλα.

Foot fault - σφάλμα ποδιών, παράβαση όταν ο σερβίρ πατάει τη βασική γραμμή ή εντός γηπέδου, καθώς και όταν σερβίρει από λάθος χώρο.

Forced error - λάθος υπό πίεση, λάθος που γίνεται όταν η μπάλα πολύ δύσκολα μπορεί να επιστραφεί αποτελεσματικά στο αντίπαλο γήπεδο.

Forecourt - εμπρός γήπεδο, το εμπρός μέρος του γηπέδου ή η περιοχή η οποία ορίζεται μεταξύ γραμμής σερβίς και δίχτυου.

Forehand - το κτύπημα το οποίο εκτελείται από τη δεξιά πλευρά του σώματος για τους δεξιόχειρες (το αντίθετο για τους αριστερόχειρες).

Forty - 40, ο τρίτος πόντος που κερδίζει ο παίκτης ή η ομάδα.

Game - γκέιμ, η αμέσως μεγαλύτερη μονάδα αποτελέσματος μετά τον πόντο. Αποτελείται από τέσσερις τουλάχιστον πόντους (15,30,40, γκέιμ).

Game point - ο τελευταίος πόντος για την κατάκτηση του γκέιμ.

Golden Grand Slam - η κατάκτηση από τον ίδιο παίκτη (ή ομάδα) των τεσσάρων Γκραν Σλαμ πρωταθλημάτων και του πρωταθλήματος των Ολυμπιακών Αγώνων την ίδια ημερολογιακή χρονιά.

Grand Slam - 1. καθένα από τα τέσσερα μεγαλύτερα πρωταθλήματα τένις (Αυστραλιανό Όπεν, Γαλλικό Όπεν, Γουίμπλετον και Αμερικανικό Όπεν).
– 2. η κατάκτηση από τον ίδιο παίκτη (ή ομάδα) και των τεσσάρων Γκραν Σλαμ πρωταθλημάτων το ίδιο έτος.

Grip - ο τρόπος κρατήματος της ρακέτας, καθώς και η ίδια η λαβή της ρακέτας.

Ground stroke - κτύπημα εδάφους, το κτύπημα της μπάλας (φόρχαντ ή μπάκχαντ) μετά την αναπήδησή της από το έδαφος.

Gut - έντερο, φυσικό έντερο ζώων το οποίο χρησιμοποιείται για την κατασκευή χορδών για ρακέτες.

Half volley - μισό βολέ, το κτύπημα της μπάλας αμέσως μετά την αναπήδησή της από το έδαφος.

Hall of Fame - το διεθνές αθλητικό μουσείο του τένις, το οποίο βρίσκεται στο Newport του Road Island (ΗΠΑ).
Ιδρύθηκε το 1954 μόνο για Αμερικανούς παίκτες, ενώ το 1975 έγινε διεθνές.

Head - κεφάλι, το πάνω μέρος της ρακέτας στο οποίο βρίσκονται οι χορδές.

Hold serve - η κατάκτηση του γκέιμ από τον σερβίροντα.

Hospitality - φιλοξενία, η δωρεάν παροχή διαμονής και διατροφής στους παίκτες από τον διοργανωτή του

πρωταθλήματος.

I formation - σχηματισμός στον αγώνα Διπλού όταν οι δύο παίκτες στέκονται στην ίδια πλευρά του γηπέδου πριν από την έναρξη του πόντου.

In - έγκυρο κτύπημα, αναπήδηση της μπάλας εντός των ορίων του γηπέδου, συμπεριλαμβανομένης και της γραμμής.

Inside - μετακίνηση παίκτη προς την αντίθετη πλευρά (συνήθως την μπάκχαντ) και εκτέλεση επιλεγμένου κτυπήματος (συνήθως φόρχαντ) διαγώνια (inside out) ή ευθεία (inside in).

ITF - αρχικά των λέξεων International Tennis Federation, Διεθνής Ομοσπονδία Αντισφαίρισης.

Ladder - σκάλα ή κλίμακα, σύστημα διοργάνωσης αγώνων, στο οποίο οι παίκτες αναλόγως των αποτελεσμάτων προηγούμενης διοργάνωσης ή της δυναμικότητάς τους κατατάσσονται σε σειρά.

Lawn tennis - τένις στο χόρτο, η πρώτη ονομασία η οποία δόθηκε στο άθλημα μαζί με τη λέξη Σφαιριστική.

Let - επανάληψη σερβίς ή πόντου.

Line ball - αναπήδηση της μπάλας σε γραμμή του γηπέδου (έγκυρη).

Line person - επόπτης/τρια γραμμών, ο/η αρμόδιος που ελέγχει εάν η αναπήδηση της μπάλας είναι εντός γηπέδου.

Lob - λόμπα, κτύπημα με ψηλοκρεμαστή τροχιά της μπάλας επάνω από τον αντίπαλο.

LTA - αρχικά των λέξεων Lawn Tennis Association, Ομοσπονδία Τένις της Μεγάλης Βρετανίας.

Love - μηδέν, χωρίς κανένα πόντο/γκέιμ σε έναν αγώνα τένις.

Masters - είδος πρωταθλήματος, στο οποίο συμμετέχουν συνήθως οι οκτώ καλύτεροι παίκτες της κατάταξης.

Match – αγώνας.

Match point - ο τελευταίος πόντος για την κατάκτηση του αγώνα.

Mixed doubles - αγώνας Μεικτού Διπλού, στον οποίο η κάθε ομάδα αποτελείται από έναν άνδρα και μία γυναίκα.

Moon ball - κτύπημα με πολύ υψηλή τροχιά της μπάλας, συνήθως από τη βασική γραμμή με σκοπό το σπάσιμο του ρυθμού του παιχνιδιού.

Net - δίχτυ.

No man's land - ουδέτερη ζώνη, περιοχή του γηπέδου η οποία αρχίζει δύο μέτρα περίπου από τη βασική και επεκτείνεται 1,5 μέτρο μετά τη γραμμή σερβίς.

On the run - κτύπημα σε κίνηση.

Open - 1. πρωτάθλημα ελεύθερας συμμετοχής, δηλαδή ανοικτό, για ερασιτέχνες και επαγγελματίες, καθιερώθηκε το 1968.

- 2. πρωτάθλημα ελεύθερας συμμετοχής ανεξαρτήτως ηλικίας.

Out - κάθε μπάλα του τένις η οποία αναπηδά έξω από την περιοχή του γηπέδου.

Pace - η ταχύτητα της μπάλας.

Passing shot - πέρασμα, κτύπημα με σκοπό να περάσει η μπάλα από οποιαδήποτε πλευρά του ευρισκόμενου στο δίχτυ αντιπάλου, χωρίς ο τελευταίος να μπορέσει να την ακουμπήσει.

Penalty - ποινή, πειθαρχική ή/και οικονομική τιμωρία παίκτη για παράβαση του κώδικα συμπεριφοράς.

Poach(ing) - κόψιμο, μετακίνηση του παίκτη στο δίχτυ παράλληλα προς αυτό σε αγώνα Διπλού με σκοπό την εκτέλεση βολέ σε διαγώνιο κτύπημα αντιπάλου.

Point - πόντος, η μικρότερη μονάδα μέτρησης.

Pusher - ο παίκτης ο οποίος επιστρέφει υπομονετικά κάθε μπάλα, συνήθως με μαλακό και ψηλό κτύπημα, από τη βασική γραμμή.

Qualifier (Q) - παίκτης προκριματικού, παίκτης ο οποίος συμμετέχει στο κυρίως σχήμα του πρωταθλήματος μέσω της πρόκρισής του από το σχήμα (ταμπλό) του προκριματικού.

Rally - ράλι, ανταλλαγή κτυπημάτων κατά τη διάρκεια του πόντου.

Ranking - κατάταξη/βαθμολογία, αλλά και η θέση ενός παίκτη σε αυτήν.

Ready position - θέση ετοιμότητας, η θέση η οποία παίρνει ο παίκτης περιμένοντας οποιοδήποτε κτύπημα του αντιπάλου.

Receiver - λαμβάνων, ο παίκτης ο οποίος επιστρέφει το σερβίς.

Referee - επιδιαιτητής, το άτομο το οποίο διευθύνει όλο το αγωνιστικό μέρος του πρωταθλήματος.

Retirement - εγκατάλειψη, η ήττα ενός παίκτη λόγω μη δυνατότητας συνέχισης του αγώνα.

Round robin - σύστημα διοργάνωσης αγώνων όπου κάθε παίκτης παίζει διαδοχικά με όλους τους αντιπάλους (ένανς εναντίον όλων).

Run around - μετακίνηση παίκτη γύρω και έξω από την μπάλα.

Seeding - η τοποθέτηση καθορισμένου αριθμού τοποθετημένων παικτών (seeded) στο ταμπλό του πρωταθλήματος, με σκοπό να αποφευχθεί η μεταξύ τους συνάντηση στους πρώτους γύρους.

Serve ή Service - σερβίς, το εναρκτήριο κτύπημα κάθε πόντου.

Serve and volley - προώθηση του παίκτη στο δίχτυ αμέσως μετά την εκτέλεση.

Server - σερβίρων, ο παίκτης ο οποίος εκτελεί το σερβίς.

Service court - περιοχή σερβίς, ο χώρος όπου πρέπει να αναπηδήσει η μπάλα μετά την εκτέλεση του σερβίς.

Service line - γραμμή σερβίς, η παράλληλη προς τη βασική και το δίχτυ γραμμή η οποία ορίζει το μήκος κάθε περιοχής σερβίς.

Set - σετ, η τρίτη μονάδα μέτρησης αποτελέσματος.

Set point - ο τελευταίος πόντος ο οποίος απαιτείται για την κατάκτηση του σετ.

Side spin - περιστροφή της μπάλας προς τα πλάγια.

Singles - αγώνας Μονού, αγώνας ένας εναντίον ενός.

Slice - σλάις, κτύπημα το οποίο μεταδίδει στην μπάλα περιστροφή προς τα πίσω (αναφέρεται και ως backspin ή underspin), καθώς και είδος σερβίς το οποίο μεταδίδει στην μπάλα περιστροφή προς τα πλάγια.

Smash (Overhead) - σμας κτύπημα επάνω από το κεφάλι, αναφέρεται και ως φόρχαντ σμας.

Special exempt spot - ειδική θέση άμεσης αποδοχής στο κυρίως σχήμα πρωταθλήματος, η οποία δίνεται σε παίκτη προκριματικού, ο οποίος αδυνατεί να συμμετέχει στο προκριματικό σχήμα, λόγω συμμετοχής του στο κυρίως σχήμα πρωταθλήματος προηγούμενης εβδομάδας.

Spin - τόσπιν, περιστροφή της μπάλας προς τα εμπρός (αναφέρεται και ως overspin ή topspin).

Strings - οι χορδές της ρακέτας.

Sweet spot - γλυκό σημείο, η περιοχή των χορδών στην επιφάνεια του κεφαλιού της ρακέτας, η οποία όταν έρθει σε επαφή με την μπάλα επιτυγχάνεται μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα του κτυπήματος.

Straight sets - όταν ένας παίκτης κερδίζει κάθε σετ σε έναν αγώνα.

Tennis elbow - περικονδυλίτιδα, τραύμα των μυών γύρω από τον αγκώνα.

Tie break - σύστημα μέτρησης όταν το αποτέλεσμα στο σετ είναι ισόπαλο 6-6 γκέιμς (στους 7 νικηφόρους πόντους) ή το αποτέλεσμα του αγώνα είναι 1-1 σετ (στους 10 νικηφόρους πόντους).

Topspin - η περιστροφή της μπάλας προς τα εμπρός.

Tournament - τουρνουά ή πρωτάθλημα, η βασική μορφή διεξαγωγής αγώνων στο τένις.

Toss - η κίνηση του ελεύθερου χεριού με την οποία τοποθετείται η μπάλα στον αέρα (πέταγμα μπάλας) στην εκτέλεση σερβίς.

Turning step - περιστροφικό βήμα έναρξης της κίνησης του παίκτη.

Umpire (Chair) - ο διαιτητής (καρέκλας) του αγώνα.

Unforced errors - αβίαστο (χωρίς πίεση) λάθος, λάθος το οποίο γίνεται όταν η μπάλα μπορεί να επιστραφεί αποτελεσματικά στο αντίπαλο γήπεδο.

Volley - κτύπημα της μπάλας πριν την αναπήδησή της στο έδαφος.

Walkover (W.O.) - νίκη σε αγώνα λόγω μη εμφάνισης αντιπάλου.

Warning - προειδοποίηση, παρατήρηση παίκτη για πειθαρχική ποινή σε επόμενη παράβαση του κώδικα συμπεριφοράς.

Western grip - είδος λαβής της ρακέτας.

Wide shot - ευρύ κτύπημα, κτύπημα στο οποίο η μπάλα μετά την αναπήδησή της διασχίζει τις πλάγιες γραμμές του γηπέδου.

Wild card - κάρτα ελευθέρως συμμετοχής στο κυρίως/προκριματικό ταμπλό της διοργάνωσης.

Winner shot - νικηφόρο κτύπημα, κτύπημα με το οποίο επιτυγχάνεται η επίτευξη του πόντου χωρίς ο αντίπαλος να μπορέσει να ακουμπήσει την μπάλα.

Withdrawal - απόσυρση συμμετοχής παίκτη απο πρωτάθλημα στο οποίο είχε γίνει δεκτός.

Wrong foot - «λάθος πόδι», η κατεύθυνση της μπάλας στην αντίθετη πλευρά προς την οποία κινείται ο αντίπαλος.

WTA - αρχικά των λέξεων Women Tennis Association, Τενιστική Ένωση Γυναικών.

Βιβλιογραφία/Αναφορές

- Γρίβας, Ν. (2015). *Σημειώσεις μαθημάτων ειδίκευσης αντισφαίρισης*. ΤΕΦΑΑ Αθηνών. Αθήνα.
- Δημητρακόπουλος, Γ. (1985). *Τέννις το βιβλίο*. Αθήνα.
- Δουβής, Σ. (1992). *Κανονισμός τένις 1992*. Αθήνα.
- ΕΦΟΑ (2008). *Σχολή διαιτησίας αντισφαίρισης επιπέδου Ι* [επιμ. μετάφρασης κανονισμών Δ. Σαρατζίδης]. ΕΦΟΑ, ΤΕΦΑΑ, ΣΔΑΕ, ΤΕΦΑΑ Αθηνών, 7-8 Ιουνίου.
- ITF (2015). *Rules of tennis (English)*. Ανακτήθηκε 28 Οκτωβρίου, 2015, από <http://www.itftennis.com/about/organisation/rules.aspx>
- Κορώνας, Κ. (1996). *Τέννις τεχνική μεθοδική τακτική ειδικοί κανονισμοί*. Θεσσαλονίκη.
- Μάντης, Κ., Γρίβας, Ν., Καμπάς, Α., Ζαχοπούλου, Ε. (1998). *Σημειώσεις αντισφαίρισης Ι*. Κομοτηνή: ΤΕΦΑΑ ΔΠΘ.
- Σαλονικίδης, Κ. (1998). *Κανονισμοί του τένις και Λεξικό*. Αθήνα: Αθλότυπο.