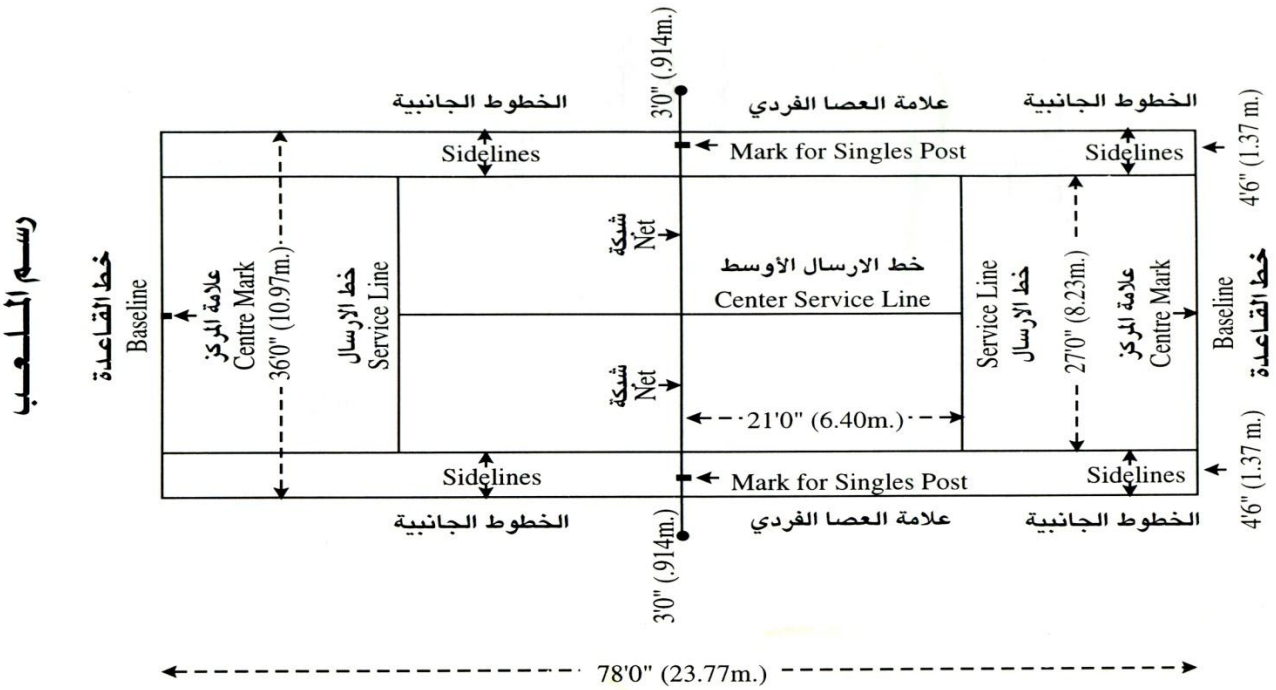
القاعدة (1): الملعب

الملعب مستطيل الشكل - الطول 78قدم - العرض: ملعب الفردي 27 قدم – ملعب الزوجي 36قدم.
كل الخطوط ترسم بعرض 1إلى 2 انش، ما عدا خط القاعدة 4 انش
خط منتصف الإرسال وعلامة الارسال ترسم دائما بعرض 2 أنش.
ترسم جميع خطوط الملعب بنفس اللون.



الإعلانات:

غير مسموح بها على:

1- الشبكة
2- ارضية الملعب
3- عصى الفردي
4- شريط الشبك Net Strap or Cable
5- قائم الزوجي

الشبك:

- يقسم الملعب الى نصفين متساويين.
- مثبت بعصى الفردي أو قوائم الزوجي التي يكون ارتفاعها بحد اقصى 3.5 قدم.
- يكون مشدود ويملئ المنطقة بين عصى الفردي / قوائم الزوجي.
- فتحات الشبك تكون صغيرة بحيث لا تسمح بمرور الكرة من خلالها.

- منتصف الشبك يربط بالرباط Strap ابيض اللون، عرض الرباط 2 انش. هذا الرباط يعمل على تثبيت الشبك من المنتصف ويكون ارتفاع الشبك عند المنتصف 3 قدم.
- يغطي السلك الممتد اعلى الشبك Cable في الجزء العلوي من الشبك شريط ابيض بعرض 2 إلى 2.5 انش من الجانبين.

- يثبت عصى الفردي على بعد 3 قدم من الحد الخارجي لحدود ملعب الفردي.
- يثبت قائم الزوجي على بعد 3 قدم من الحد الخارجي لحدود ملعب الزوجي.

القاعدة (2): الثوابت Permanent Fixtures

- كل ما هو موجود على ارض الملعب، كل ما كان موجود بالملعب وقت بدأ المباراة:
- الجدار/ السور الخلفي والجانبي، الجمهور، كراسي الجمهور
- كل الثوابت حول وفوق الملعب.
- حكم الكرسي، كراسي الحكام، حكام الخطوط وحكم النت.
- جامعي الكرات إذا ما كانوا في مكانهم الصحيح.
- كاميرات التصوير والمصورين.
- عصى الفردي، وقائم الزوجي.
- الجزء من الشبك الممتد بين عصى الفردي وقائم الزوجي خلال مباراة فردية على ملعب زوجي، يعتبر من الثوابت وليس جزء من الشبك.

اهمية الثوابت:

تنتهي النقطة / الكرة عند ملامستها للثوابت.

القوائم وعصى الفردي من الثوابت لكن لهم حالة خاصة:

اثناء الرالي تعتبر جزء من الشبك ..... أذن تستمر الكرة في اللعب إذا لامست الكرة عصى الفردي (مباراة فردية)/ قائم الزوجي (مباراة زوجي) خلال الرالي.

اثناء الإرسال تعتبر من الثوابت .....أذن تنتهي الكرة / النقطة.

القاعدة (3): الكرة

الكره عادة يكون لونها أبيض أو أصفر

الكرات المستخدمة تكون معتمدة من ITF حسب المواصفات.

قبل البدء في البطولة يجب الاعلان عن:

1- عدد الكرات في اللعب (2، 3، 4 أو 6).

2- نظام تبديل الكرات إن وجد، ويكون:

أ- بعد عدد فردي من الأشواط (7/9 أو 9/11 أو 11/13... وهكذا) بحيث يكون اول تبديل للكرات قبل شوطين من باقي التبديلات خلال المباراة، لماذا؟

الجواب: لان فترة الاحماء تعادل شوطين.

ملاحظة: لا يتم تبديل الكرات خلال شوط كسر التعادل، وهو يعادل شوط واحد في تبديل الكرات.

في هذه الحالة تبدل الكرات يؤجل تبديل الكرات إلى الشوط الثاني من المجموعة التالية.

ب- تبديل الكرات عند بداية المجموعة

حالات:

- إذا كانت الكرة مكسورة/مقطوعة خلال نقطة، يجب أن **تعاد** النقطة.
- إذا كانت الكرة منخفضة الضغط (مفشوشه) وليست مقطوعة/مكسورة، **لا تعاد** النقطة لكن تسحب الكرة من اللعب وتبدل في الوقت المناسب بكرة بنفس الحالة.

توقف اللعب لأي سبب؟ ما الإجراءات التي يجب ان يتخذها الحكم:

- في حالة الحاجة للاحماء من جديد نستخدم كرات من نفس حالة كرات اللعب ثم نسحبها ونستخدم كرات اللعب الأساسية.
- إذا ما كان توقف اللعب متزامنا مع وقت تبديل الكرات، اذن الإحماء بكرات جديدة تكون فقط للاحماء، ثم نسحبها ونستخدم كرات جديدة اخرى للمباراة.

القاعدة (4): المضرب

- ✓ عبارة عن خيوط بالطول والعرض متقاطعة بشكل احادي (فقط خط واحد من التقاطع).
- ✓ يجب ان لا يتغير شكل المضرب أو طولة خلال اللعب.
- ✓ المضرب يكون بحد اقصى 73.3 سم بما في ذلك المقبض. بحيث يكون:
- ✓ عرض المضرب لا يتجاوز 31.7 سم.
- ✓ رأس المضرب لا يتجاوز 39.4 سم طولا، و29.2 سم عرضاً.
- ✓ لا يسمح بوضع اي معلقات او اجهزة او ما شابه ذلك تغير من شكل المضرب او قوته او اهتزازه.
- ✓ يسمح بوضع مضادات الاهتزاز في المنطقة خارج التقاطع.

حالات:

- هل يسمح بوضع اكثر من تقاطع على منطقة رأس المضرب؟

لا، القانون حدد ان يكون خيوط رأس المضرب احاديه.

- هل يمكن اضافة مضاد اهتزاز على خيوط المضرب؟ وأين؟

نعم يمكن اضافة مضادات اهتنزاز فقط خارج منطقة تقاطع خيوط المضرب

- خلال نقطة اللاعب قطع خيط مضربه، هل يمكن ان يلعب نقطه جديدة بمضرب مقطوع؟

نعم، لكن حسب قانون البطولة.

- هل يسمح باستخدام اكثر من مضرب واحد في أي وقت اثناء اللعب؟

لا

- هل ويمكن إدراج البطارية التي تؤثر في خصائص المضرب.

لا

القاعدة (5): النتيجة خلال الشوط Score in a Game

1) **النظام المتعارف عليه Standard**

Love	ليس لديه نقطه
15 “Fifteen”	أول نقطة
30 “Thirty”	النقطة الثانية
40 “Forty”	النقطة الثالثة
Game	النقطة الرابعة
Duce	كل لاعب حصل على 3 نقاط
Advantage افضلية	بعد التعادل بثلاث نقاط

- النداء بنتيجة المرسل أولا.
- حتى يفوز اللاعب / الفريق يجب ان يحصل على 4 نقاط متتالية.
- في حالة التعادل 40/40 Advantage يجب ان يفوز اللاعب / الفريق بنقطتين متتاليتين.

2) شوط كسر التعادل Tie-Break Game

- يتم تسجيل وداء النتيجة
- وهكذا...Zero, 1,2,3,4,
- يفوز بشوط كسر التعادل ويفوز بالمجموعة اللاعب / الفريق الذي يحصل على 7 نقاط أولا بفارق نقطتين.
- اللاعب / الفريق الذي يكون دوره في الإرسال يرسل اول نقطة من شوط كسر التعادل، ثم يحصل على الإرسال اللاعب/الفريق المنافس ويقوم بالإرسال إرسالين متتاليين، على ان يبدأ اول إرسال من جهة الإرسال اليسار.
- وهكذا يتم تبادل الإرسال (إرسالين لكل لاعب/فريق) حتى ينتهي شوط كسر التعادل.
- في الزوجي لا يتم تغيير ترتيب الإرسال في الفريق.
- اللاعب / الفريق المرسل في اول نقطة من شوط كسر التعادل، يكون المستقبل في الشوط الأول من المجموعة التالية.

3) نظم لعب بديلة (ملحق VI):

- نظام عدم الأفضلية "No-Ad" Scoring Method:
  - عند التعادل 40/40 (كلا اللاعبين / الفريقين يحصل على 3 نقاط)، يحتاج اللاعب /الفريق ان يفوز بالنقطة التالية للفوز بالشوط، كما يحق للمستقبل ان يستقبل من أي جهة إرسال.
  - في حالة الزوجي، لا يغير المستقبل موقعة.
  - في حالة الزوجي المختلط، يكون المستقبل من نفس جنس المرسل.

Love	ليس لديه نقطه
15 "Fifteen"	أول نقطة
30 "Thirty"	النقطة الثانية
40 "Forty"	النقطة الثالثة
Game	النقطة الرابعة

القاعدة (6): النتيجة خلال المجموعة Score In a Set

- هناك نظامين اساسيين يطبقان في حساب نتيجة المجموعة، ويجب الاعلان عنه مسبقا من قبل اللجنة المنظمة، وهما:

1. **مجموعة نظام الأفضلية Advantage Set**

اللاعب /الفريق الذي يفوز بـ 6 اشواط أولا يفوز بالمجموعة ، على ان يكون بفارق شوطين عن الخصم.

1. **مجموعة كسر التعادل Tie-break Set**

اللاعب/ الفريق الذي يفوز بـ 6 نقاط أولا يفوز بالمجموعة، وبفارق شوطين عن الخصم. إذا اصبحت النتيجة 6/6 في هذه الحالة يلعب شوط كسر التعادل.

القاعدة (7): النتيجة في المباراة Score In a Match

1. تلعب المباراة من 3 مجموعات، للفوز بالمباراة يجب على اللاعب / الفريق ان يفوز بمجموعتين للفوز بالمباراة.
2. تلعب المباراة من 5 مجموعات للفوز بالمباراة يجب على اللاعب / الفريق ان يفوز بـ 3 مجموعات للفوز بالمباراة.

القاعدة (8): المرسل والمستقبل

- يقف اللاعبين/الفريق على جهتي الملعب.
- المرسل هو اللاعب اللذي يقوم بضرب الكرة في بداية النقطة.
- المستقبل هو اللاعب الذي يكون مستعد لرد كرة المرسل.

حالة:

هل يسمح للمستقبل أن يقف خارج حدود الملعب؟

نعم، يحق للمستقبل أن يقف داخل أو خارج حدود الملعب في الجهة الخاصة به.

القاعدة (9): اختيار جهة الملعب و الإرسال

يتم تحديد المرسل والمستقبل وجهة الملعب في بداية المباراة عن طريق القرعة التي يقوم بها الحكم قبل بداية المباراة وقبل فترة الاحماء. تجرى القرعة والذي يفوز بالقرعة له الحق في اختيار:

الفائز بالقرعة	الخصم
الإرسال أو الإستقبال	جهة الملعب
جهة الملعب	الإرسال أو الإستقبال
يعطي الخصم الحق بالاختيار	

حالة:

هل يحق للاعب/الفريق تغيير اختياره في حالة توقف اللعب خلال فترة الإحماء أو قبل بداية المباراة لأي سبب كان؟

نعم، تبقى نتيجة القرعة، لكن يمكن ان يغير اللاعب / الفريق اختياره.

القاعدة (10): تغيير جهة الملعب

1) **خلال المجموعة:**
   - يجب على اللاعبين/الفريق تغيير جهة الملعب بعد الشوط الأول والثالث وهكذا بعد كل عدد فردي من الأشواط خلال المجموعة.
   - ويتم تغيير جهة الملعب عند نهاية كل مجموعة ، إلا إذا كان مجموع الأشواط في المجموعة عدد زوجي، في هذه الحالة لا يتم تغيير جهة الملعب، على ان يتم تغييرجهة الملعب بعد الشوط الأول من المجموعة التالية.
2) **خلال شوط كسر التعادل:**
   - يتم تغيير جهة الملعب بعد كل 6 نقاط

القاعدة (11): الكرة في اللعب

ما لم تكن الكرة خاطئة أو في حالة نداء بالإعادة، تكون الكرة في اللعب من لحظة إرسال الكرة ارسال صحيح من قبل المرسل، وتبقى في اللعب حتى انتهاء النقطة.

القاعدة (12): الكرة ملامسة للخط

إذا مست الكرة الخط، فإنها تعتبر كرة داخل الملعب الذي يحده ذلك الخط.

القاعدة (13): ملامسة الكرة للثوابت Ball Touches a Permanent Fixture

الكرة خلال اللعب:

1. لامست أي من الثوابت بعد ان تكون ضربت في الملعب الصحيح ..... يفوز بالنقطة اللاعب الذي رد الكرة
2. لامست اي من الثوابت قبل ان تضرب في الملعب الصحيح ..... يخسر النقطة اللاعب الذي رد (ضرب) الكرة.

القاعدة (14): ترتيب الإرسال

- في نهاية كل شوط اعتيادي، يصبح المستقبل مرسلا، والمرسل مستقبلا للشوط التالي.
- في الزوجي، الفريق الذي يكون دوره في الإرسال في الشوط الأول من كل مجموعة أن يقرر أي لاعب يقوم بالإرسال أولا. وبالمثل قبل بداية الشوط الثاني من المجموعة يقوم الفريق الخصم بتحديد من يقوم بالإرسال لهذا الشوط.
- زميل المرسل في الشوط الأول، يكون المرسل في الشوط الثالث، وزميل المرسل في الشوط الثاني يكون المرسل في الشوط الرابع.
- ويستمر هذا التناوب حتى نهاية المجموعة.

القاعدة (16): ترتيب الإستقبال في الزوجي

- في الشوط الأول من المجموعة، يحدد الفريق المستقبل من يقوم بإستقبال النقطة الأولى من الشوط الأول.
- وبالمثل قبل بداية الشوط الثاني من المجموعة يقوم الفريق الخصم بتحديد من يقوم بالإستقبال للنقطة الأولى من الشوط الثاني.
- زميل المستقبل للنقطة الأولى من الشوط الأول، يكون المستقبل للنقطة الثانية في الشوط، ويستمر هذا التناوب حتى نهاية الشوط وكذلك نهاية المجموعة.
- بعد استقبال الكرة من المستقبل الذي يكون دوره في الإستقبال، يحق لاي من الزميلين ضرب الكرة خلال التبادل (الرالي).

حالة:

- هل يسمح للاعب واحد من فريق الزوجي للعب وحده ضد فريق الخصم. **لا**

القاعدة (16): شروط الإرسال

- مباشرة قبل البدء بحركة الإرسال Service Motion.
- يقف المرسل بثبات بكلتا القدمين خلف خط القاعدة، وبين الامتداد الوهمي لعلامة الإرسال Centre Mark والخط الجانبي Sideline.
- ثم يقوم المرسل برمي الكرة بيده (وليس بالمضرب) في إي اتجاه، ويقوم بضرب الكرة بالمضرب قبل ملامستها الأرض.
- تنتهي حركة الإرسال Service Motion في اللحظة التي يلامس بها المضرب للكرة أو يخطئها.
- اللاعب الذي يستخدم ذراع واحده يسمح له برفع الكرة بالمضرب.

القاعدة (17): الإرسال

الإرسال في الشوط العادي Standard يقوم المرسل بالإرسال من نصفي جهة ملعبة بالتبادل، مبتدأً من النصف الأيمن مع بداية كل شوط Game.

الإرسال في شوط كسر التعادل، الإرسال يرسل من نصفي جهة الملعب بالتبادل، وتكون اول نقطة في شوط كسر التعادل تكون من الجهة اليمين.

يجب ان تعبر الكرة المرسلة الشبكة بشكل قطري لتلامس منطقة الإرسال الصحيحة قبل ان يقوم المرسل بردها.

القاعدة (18): خطأ القدم Foot Fault

خلال حركة الإرسال، يجب على المرسل ألا:

1. تغيير وضعيته بالمشي أو الجري، فيما عدا حركة خفيفة للقدمين.
2. ملامسة خط القاعدة بأي من القدمين.
3. ملامسة المنطقة خارج حدود الإمتداد الوهمي للخط الجانبي لجهة الإرسال بإي من القدمين.
4. ملامسة الإمتداد الوهمي لعلامة الإرسال بأي من القدمين.

عند مخالفة اي من الشروط السابقة يعتبر Foot Fault

حالة 1:

في مباراة فردية هل يسمح للمرسل خلال الإرسال بالوقوف في المنطقة الواقعة بين الخط الجانبي لملعب الفردي والخط الجانبي لملعب الزوجي؟

القرار: لا، (فقط في المباراة الزوجية)

حالة 2:

هل يسمح للمرسل بأن تكون أحدى قدميه أو كلتاهما غير ملامسة للارض (في الهواء).

القرار: نعم

القاعدة (19): خطأ الإرسال Service Fault

يعتبر الإرسال خاطئ إذا:

1. خالف المرسل القواعد (16، 17، 18).
2. عند محاولة الإرسال يخطئ المرسل إصابة الكرة.
3. الكرة المرسلة تلامس التركيبات الثابتة، عصى الفردي، أو قائم الزوجي قبل ملامستها منطقة الإرسال الصحيحة.
4. الكرة المرسلة تلامس المرسل أو زميل المرسل أو أي شي يحملانه او يرتديانه قبل ملامسة منطقة الإرسال الصحيحة.

حالة 1:

بعد رفع الكرة للارسال، قرر المرسل عدم ضرب الكرة وامسكها بيده، هل يعتبر هذا خطأ إرسال؟

القرار: لا، يحق للاعب بعد رفع الكرة ان يتراجع عن قراره بضربها للإرسال، وان يمسكها بيده أو بالمضرب أو حتى يتركها ترتد على الأرض، مالم يكون قد حاول ضرب الكرة.

حالة 2:

خلال مباراة فردية تلعب بوجود قائم الزوجي وعصى الفردي، لامست الكرة المرسلة عصى الفردي ثم ارتدت إلى منطقة الإرسال الصحيحة، هل يعتبر هذا خطأ إرسال؟

القرار: نعم (القاعدة 19 – 3)

القاعدة (20): الإرسال الثاني

إذا كان الإرسال الأول خاطئ، يجب على المرسل أن يؤدي الإرسال الثاني دون تأخير من خلف نفس نصف الملعب الذي أدى منه الإرسال الأول.

إلا إذا كان الإرسال الأول تم من النصف/الجهة الخطأ.

القاعدة (21): الإرسال والإستقبال When to Serve & Receive

- لا يقوم المرسل بإرسال الكرة حتى يكون المستقبل جاهزا.

إلا أن، يتعين على المستقبل ان يلعب على وتيرة معقولة ويكون جاهزاً لاستقبال الإرسال في زمن معقول ضمن استعداد المرسل.

- المستقبل الذي يحاول صد الكرة يعتبر جاهزاً للإستقبال.
- إذا ما اتضح أن المستقبل لم يكن جاهزا لاستقبال الإرسال، لا يعتبر ذلك خطأ أرسال. وعليه يكون القرار **بإعادة الإرسال** وليس إعادة النقطة.

القاعدة (22): إعادة الإرسال The Let During a Service

إعادة الإرسال يكون في حالة:

- لامست الكرة المرسلة الشبك، حزام الشبك او شريط الشبك، وكانت كرة صحيحة أي نزلت في منطقة الإرسال الصحيحة. أو
- بعد ملامستها الشبك، حزام الشبك أو شريط الشبك، ثم لامست المستقبل أو زميل المستقبل أو أي شي يحملونه أو يرتدونه قبل ملامستها الأرض. أو
- اذا ارسل المرسل الكرة ولم يكن المستقبل جاهزا لاستقبال الإرسال.

في حالة إعادة الإرسال، لا يحتسب هذا الإرسال، ويقوم المرسل باعادة هذا الارسال. لكن اعادة الإرسال لا يلغي خطأ الإرسال السابق.

القاعدة (23): الإعادة The Let

في جميع الحالات عند النداء بالإعادة "Let"، ما عدا حالات اعادة الإرسال الثاني، تعاد النقطة كاملة.

حالة 1:

خلال اللعب، تدخل/تتدحرج كرة اخرى على ارض الملعب. يتم نداء "Let" اعادة. وكان المرسل قد اخطأ الإرسال الأول لهذه النقطة. فهل يحق للاعب إرسال أول أو إرسال ثاني؟

القرار: إرسال أول، تعاد النقطة كاملة.

القاعدة (24): خسارة النقطة Player Loses Point

يخسر اللاعب النقطة:

1. يقوم اللاعب بخطئي إرسال متتاليين. أو
2. لا يقوم اللاعب برد الكرة إلى ملعب الخصم قبل ان ترتد على الأرض مرتين Not Up. أو
3. يقوم اللاعب برد الكرة وقبل ارتدادها في ملعب الخصم تلامس الأرض أو اي شي خارج الملعب. أو
4. يقوم اللاعب برد الكرة وتضرب اي من التركيبات الثابته قبل ملامستها ملعب الخصم. أو
5. يقوم المستقبل برد الكرة المرسلة (خلال الإرسال) قبل ملامستها ارض الملعب. أو
6. يقوم اللاعب متعمدا مسك الكرة أو ايقافها باستخدام المضرب، أو ضرب الكرة مرتين متتاليتين بالمضرب. أو
7. أن يقوم اللاعب أو مضربه سواء كان ممسكاً به ام لا، أو اي شئ يرتديه أو يحمله بملامسة الشبك أو شريط الشبك أو حزام الشبك أوعصى الفردي أو قائم الزوجي (في المباراة الزوجية) او يلامس ملعب الخصم والكرة ما زالت في اللعب. أو
8. يقوم اللاعب برد الكرة قبل مرورها عبر الشبك. أو
9. تلامس كرة اللعب جسم اللاعب أو اي شيء يرتدية أو يحمله، ما عدا المضرب. أو
10. تلامس الكرة مضرب اللاعب عندما لا يكون المضرب في يده. أو
11. يقوم اللاعب متعمدا بتغيير شكل المضرب او هيئته خلال اللعب. أو
12. في الزوجي، يقوم كلا الزميلين بلمس الكرة عند اعادتها.

حالة 1:

بعد الإرسال الأول، ترك المضرب يد المرسل ولامس الشبك قبل ان تلامس الكرة ارض الملعب. هل يعتبر خطأ إرسال، أو يخسر المرسل النقطة؟

القرار: يخسر اللاعب النقطة، لان المضرب لامس الكرة خلال اللعب وقبل انتهاء النقطة او الكرة.

حالة 2:

بعد الإرسال الأول، ترك المضر يد المرسل ولامس الشبك بعد أن لامست الكرة خارج المنطقة الصحيحة للإرسال. هل يعتبر هذا خطأ إرسال، أو يخسر اللاعب النقطة؟

القرار: في هذه الحالة، يعتبر خطأ إرسال لأن لحظة ملامسة المضرب للشبك كانت الكرة منتهية، غير صحيحة.

حالة 3:

في مباراة زوجي، زميل المستقبل لمس/مسك الشبك قبل نزول الكرة المرسلة على الأرض خارج منطقة الإرسال الصيحة. ما هو القرار الصحيح؟

القرار: يخسر الفريق المستقبل النقطة، لأن زميل المستقبل لامس الشبك قبل انتهاء الكرة المرسلة أي قبل ملامسة الكرة للارض خارج منطقة الإرسال الصحيحة.

حالة 4:

هل يخسر اللاعب النقطة اذا عبر الامتداد الوهمي للشبك قبل أو بعد رده للكرة؟

القرار: لا يخسر اللاعب النقطة في الحالتين، ما لم يلامس أو يدخل ملعب الخصم.

حالة 5:

هل يسمح للاعب بالقفز عبر الشبك إلى ملعب الخصم خلال اللعب ولم تكن الكرة منتهية؟

القرار: لا، اللاعب يخسر النقطة.

حالة 6:

يقوم اللاعب برمي المضرب باتجاه الكرة، وكلاهما (المضرب والكرة) يقعان في ملعب الخصم، والخصم لم يكن باستطاعته الوصول إلى الكرة وردها. أي اللاعبين يفوز بالنقطة؟

القرار: يخسر النقطة اللاعب الذي رمى المضرب باتجاه الكرة.

حالة 7:

الكرة المرسلة، تلمس المستقبل أو زميل المستقبل في الزوجي قبل ملامستها الأرض. من الذي يفوز بالنقطة.

القرار: المرسل يفوز بالنقطة، إلا اذا كانت حالة من حالات اعادة الإرسال.

حالة 8:

يقوم اللاعب الواقف خارج حدود الملعب برد الكرة أو مسكها قبل ان ترتد / تلامس الأرض خارج الملعب، ويطالب بنقطة لصالحة لأن الكرة بالتأكيد خارج الملعب. في هذه الحالة من يفوز بالنقطة؟

القرار: يخسر اللاعب النقطة، إلا اذا كان رد الكرة ردا صحيحا واللعب يستمر.

القاعدة (25): الرد الصحيح للكرة A Good Return

يكون رد الكرة رداً صحيحاً:

1. إذا لامست الكرة الشبك، عصى الفردي/قائم الزوجي، سلك الشبك المعدني، شريط الشبك، أوحزام الشبك، على ان تعبر الكرة إلى ملعب الخصم الصحيح. ما عدا ما يخالف المادة 2 والمادة 4-24. أو
2. بعد أن تضرب كرة في اللعب الملعب الصحيح وترتد عبر الشبك بفعل الارتداد أو الهواء، يسمح للاعب بأن يتجاوز الخط الوهمي للشبك ويقوم بضرب الكرة في الملعب الصحيح، ويكون ذلك بما لا يخالف القاعدة 24. **(نفس اللي بالفيديو) أو**
3. إذا ما تم رد الكرة من المنطقة خارج قائم الزوجي، سواء كان في مستوى منخفض أو اعلى من مستوى الشبك، حتى لو لامست قائم الزوجي، وتنزل في الملعب الصحيح. ما عدا ما يخالف المادة 2 والمادة 4-24. أو
4. إذا عبرت الكرة من تحت سلك الشبك المعدني بين عصى الفردي وقائم الزوجي على نفس الجهة دون أن تلامس الشبك، سلك الشبك، أو قائم الشبك وتلامس ارض الملعب الصحيحه. أو
5. إذا ترك المضرب يد اللاعب وكان ردا صحيحا (أي الكرة نزلت في ملعب الخصم) ونزل في ملعبه. أو
6. إذا ضرب اللاعب كرة اللعب، التي تضرب كرة اخرى ملقاة على ارض الملعب.

حالة 1:

بعد رد الكرة تضرب / تلامس عسى الفردي، ثم تنزل/تلامس الملعب الصحيح. هل يعتبر ردا صحيحاً؟

القرار: نعم، إلا في حالة الإرسال، في هذه الحالة يعتبر خطأ ارسال Fault.

حالة 2:

كرة في اللعب تضرب كرة اخرى على ارض الملعب الصحيح. ما هو القرار الصحيح؟

القرار: يستمر اللعب، مع ذلك، إذا لم يكن واضحاً ان كرة اللعب الفعلية هي التي ردت (قام اللاعب بردها)، في هذه الحالة يجب اعادة النقطة Let.

القاعدة (26): الإعاقة HINDRANCE

إذا ما تمت اعاقة اللاعب خلال اللعب بإعاقة متعمدة من اللاعب/ لاعبي الخصم، يفوز اللاعب بالنقطة (اللاعب الذي تعرض للاعاقة).

مع ذلك، تعاد النقطة في حالة الاعاقة الغير مقصوده من اللاعب/ اللاعبين الخصم، او شي حدث خارج ارادة اللاعب. (لا يتضمن ذلك التركيبات الثابته).

حالة 1:

هل يعتبر ضرب الكرة مرتين متتاليتين من الإعاقات؟

القرار: لا، راجع القاعدة 24-6.

حالة 2:

اوقف اللاعب اللعب لاعتقاده أن خصمه/خصميه تمت اعاقته. هل يعتبر ذلك إعاقة.

القرار: لا، يخسر اللاعب النقطة. (اللاعب الذي اوقف اللعب).

حالة 3:

كرة في اللعب تضرب طائر كان فوق الملعب. هل يعتبر اعاقة.

القرار: نعم، تعاد النقطة Let.

حالة 4:

خلال النقطة، كرة أو أي شيْ كان على ارض الملعب عندما بدأت النقطة، أعاق اللاعب. هل تعتبر اعاقة؟

القرار: لا. اللاعب لا يعيق نفسه، بما انها كانت في ملعبه عند بداية النقطة وهو المسؤول عن تنظيف ملعبه.

حالة 5:

في مباراة زوجي، أين يسمح لزميل المرسل او زميل المستقبل بالوقوف؟

القرار: يسمح لزميل المرسل وزميل المستقبل بالوقوف في أي مكان في جهة الملعب الخاصة به، سواء كان داخل أو خارج الملعب. مع ذلك إذا كان اللاعب يحدث إزعاج/ إعاقة للخصم، في هذه الحالة يجب استخدام قانون الإعاقة.

القاعدة (27): تصحيح الأخطاء. Correcting Errors

1. خلال الشوط أو شوط كسر التعادل، إذا قام اللاعب بالأرسال من نصف الملعب الخطأ للإرسال، يتم تصحيح الخطأ فور اكتشافه، ويتم الإرسال من جهة الملعب الصحيحة حسب نتيجة اللعب، وإذا كان هناك خطأ ارسال قبل اكتشاف الخطأ لا يلغى.
2. خلال الشوط أو شوط كسر التعادل، إذا كان اللاعبين يقفان في جهة الملعب الخطأ، يتم تصحيح الخطأ فور اكتشافه، ويقوم المرسل بالإرسال من نصف الملعب الصحيح حسب النتيجة.
3. إذا كان اللاعب يقوم بالإرسال في غير دوره خلال الشوط، يتم تصحيح الخطأ واعطاء الإرسال للاعب الذي كان دوره في الإرسال. وبذلك، إذا تم اكتشاف الخطأ بعد انتهاء **الشوط**، يكمل ترتيب الإرسال حسب الترتيب الجديد. في هذه الحالة، أي تغيير للكرات وحسب نظام تغيير الكرات المتفق عليه، يؤجل شوط واحد زيادة عن ما هو متفق عليه. خطأ الإرسال يلغى ولا يحتسب، إلا في الزوجي، اذا تم الإرسال من زميل المرسل الذي دوره في الإرسال لا يلغى خطأ الإرسال.
4. خلال شوط كسر التعادل، قام اللاعب الذي ليس دوره في الإرسال، وتم اكتشاف الخطأ بعد مجموع زوجي من النقاط، يتم تغيير الخطأ فوراً. في حال اكتشاف الخطأ بعد عدد مجموع فردي من النقاط يبقى ترتيب الإرسال كما هو. يلغى خطأ الإرسال الذي تم بواسطة الخصم قبل اكتشاف الخطأ. في الزوجي، لا يلغى خطأ الإرسال الذي عمله زميل المرسل.
5. في مباراة الزوجي، خلال الشوط أو خلال شوط كسر التعادل، اكتشف خطأ في ترتيب الإستقبال بين الزميلين، يبقى التغيير كما هو خلال الشوط الذي تم فيه اكتشاف الخطأ، على ان يتم اعادة ترتيب الإستقبال المتبع من بداية المجموعة في الشوط التالي.
6. إذا تم بالخطأ لعب شوط كسر التعادل عند 6 اشواط للكل، وكان نظام اللعب المتفق عليه هو مجموعة الأفضليه Advantage Set، يتم تصحيح الخطأ فورا إذا تم لعب نقطة واحدة فقط. وإذا اكتشف الخطأ بعد النقطة الثانية، يتم اكمال اللعب بنظام شوط كسر التعادل Tie-Break Set.
7. إذا تم بالخطأ لعب شوط عند 6 اشواط الكل بدل أن يتم لعب شوط كسر التعادل Tie-Break، وكان نظام المجموعة المتفق عليه هو نظام مجموعة كسر التعادل Tie-Break Set، يتم تغيير الخطأ فورا إذا تم اكتشاف الخطأ بعد انتهاء نقطة واحدة فقط. لكن اذا تم اكتشاف الخطأ بعد انتهاء النقطة الثانية، يكمل لعب المجموعة على انها مجموعة الافضلية Advantage Set حتى نصل إلى مجموع 8 اشواط الكل (أو عدد اشواط زوجية اعلى)، في هذه الحالة يتم لعب شوط كسر التعادل Tie-Break Set.
8. إذا تم بالخطأ لعب مجموعة الأفضليه Advantage Set أو شوط كسر التعادل Tie-Break Set، وكان نظام اللعب المتفق عليه مسبقا هو لعب مجموعة نهائية بنظام Match tie-break، يتم تصحيح الخطأ فورا في حالة لعب نقطة واحدة فقط. في حالة اكتشاف الخطأ خلال النقطة الثانية يستمر اللعب في المجموعة حتى:
    a. لاعب / الفريق يفوز بـ 3 أشواط (وعليه بالمجموعة). أو
    b. حتى تصبح النتيجة 2 اشوط للكل، عندها يتم اللعب بنظام Match tie-break.
    c. لكن في حالة اكتشاف الخطأ بعد بداية النقطة الثانية من الشوط الخامس، تكمل المجموعة على نظام شوط كسر التعادل Tie-Break Set.

9. إذا لم يتم تغيير الكرات حسب التسلسل الصحيح، يتم تصحيح الخطأ عندما يكون اللاعب/ الفريق الذي من حقه الإرسال بالكرات الجديدة. وعليه يتم تغيير الكرات حسب عدد الاشواط المتفق عليه مسبقا. لا يتم تغيير الكرات خلال النقطة.

القاعدة (28): قانون الحكام Role Of Court Officials

في المباريات التي يعين لها حكام، مهام ومسؤوليات الحكام مذكورة في المرفق VI.

القاعدة (29): استمرارية اللعب Continuous Play

قاعدة عامة، اللعب في مباراة التنس يكون متواصل دون تباطؤ او انقطاع، من بداية المباراة (عند ضرب اول ارسال في المباراة)، وحتى نهاية المباراة.

a) بين النقاط، يسمح بما لا يزيد عن 20 ثانية عند تبديل اللاعب لجهتي الإرسال خلال الشوط.
عند تبديل جهتي الملعب يسمح بما لا يزيد عن 90 ثانية فقط.
مع ذلك، بعد انتهاء الشوط الأول من كل مجموعة وخلال شوط كسر التعادل، يجب ان يكون اللعب متواصل ويقوم اللاعبين بتغيير جهتي الملعب دون راحة.
في نهاية كل مجموعة يحصل اللاعبين على فترة راحة لا تتعدى 120 ثانية.
الزمن المسموح به يحسب مع نهاية النقطة ، إلى لحظة ضرب اللاعب الإرسال الأول للنقطة التالية.
يمكن لمنظمي البطولة، تمديد الـ90 ثانية فترة الراحة بين الأشواط عند نهاية الشوط، و تمديد الـ120 ثانية فترة الراحة بين المجموعات.

b) في حالة حدوث أي طارئ خارج عن إرادة اللاعب/اللاعبين، للملابس، أو الحذاء أو اي من ادوات اللاعب الأساسية (يستثنى من ذلك المضرب)، يكون مكسور أو يحتاج إلى تبديل، في هذه الحالة يمكن اعطاء اللاعب وقت مناسب كافي حتى يبدل أو يعالج الطارئ.

c) لا يعطى وقت اضافي للاعب ليتعافى من حالة مرضية أو اصابة، مع ذلك، إذا كان اللاعب مصاب بحالة يمكن علاجها فأنه يعطى فترة علاج مستقطعه Medical Time-Out واحدة مدتها 3 دقائق لمعالجة الإصابة.
يمكن السماح بعدد محدد من عدد الأوقات المستقطعه للذهاب إلى الحمام/تغيير الملابس، إذا ما تم الإعلان عنه مسبقا من قبل منظمي البطولة.

d) يمكن لمنظمي البطولة السماح بفترة راحة مدتها لا تتعدى 10 دقائق بشرط ان يعلن عنه مسبقا من قبل منظمي البطولة. على ان تكون فترة الراحة هذه بعد المجموعة الثالثة في نظام المجموعات الخمس، وبعد المجموعة الثانية في نظام الثلاث مجموعات.

e) فترة الأحماء مدتها 5 دقائق، إلا اذا تقرر غير ذلك من قبل منظمي البطولة.

القاعدة (30): التوجيهات Coaching

التوجيهات عبارة عن تواصل، نصيحة أو تعليمات من أي نوع (بصري، سمعي) موجه إلى اللاعب.

في مباريات الفرق، حيث يتواجد كابتن/مدرب الفريق على أرض الملعب، يسمح للمدرب/ كابتن الفريق بإعطاء التعليمات والتوجيهات والنصائح للاعبين خلال فترة الراحة بين المجموعات، وخلال فترة الراحة عند تبديل طرفي الملعب عند نهاية الشوط، لكن ليس خلال تبديل اللاعبين لطرفي الملعب بعد الشوط الأول من كل مجموعة، ولا خلال شوط كسر التعادل.

حالة 1:

هل يسمح للاعب باخذ التعليمات، اذا ما كانت التعليمات عن طريق الإشارات وبطريقة غير ملحوظة؟

القرار: لا

حالة 2:

هل يسمح للاعب بتلقي التعليمات والتوجيهات خلال فترة توقف اللعب؟ (مثل المطر، الإضاءة...إلخ)

القرار: نعم

حالة 3: **تعديل بالقانون 2013**

هل يسمح للاعب بتلقي التعليمات والتوجيهات في الملعب خلال المباراة؟

القرار: يمكن للمنظمين التقدم للاتحاد الدولي ITF للموافقة على السماح للاعب بتلقي التوجيهات / التعليمات التدريبية في الملعب. في البطولات التي يسمح بها تلقي التعليمات والتوجيهات من المدرب، يمكن للمدربين المعينين الدخول إلى ارض الملعب لاعطاء التوجيهات للاعبه وفق الإجراءات التي تقررها اللجنة المنظمة.

III الإعلانات Advertising

1. يسمح بالإعلانات على الشبك طالما يتم وضعه على جزء الشبك الممتد من منتصف قطرالقائم ويمتد بحد اقصى 3قدم، دون ان تعترض رؤية اللاعبين أو تؤثر على ظروف اللعب.

يسمح بوضع اسم / علامة غير تجارية للجنة المنظمة على الجزء السفلي من الشبك، وعلى بعد 20 انش على الاقل من أعلى الشبك، بحيث لا تعترض رؤية اللاعبين او تؤثر على ظروف اللعب.

2. يسمح بالاعلانات والعلامات ومواد اخرى على المنطقة خلف الملعب أو على جانب الملعب، على شرط عدم اعتراضها لرؤية اللاعبين أو ظروف اللعب.
3. يسمح بوضع الاعلانات والعلامات والمواد الموضوعة على الأرض المحيطه بالملعب خارج خطوط المعلب، مالم تتعارض مع رؤية اللاعبين أو ظروف اللعب.
4. على الرغم من الفقرتين (1)،(2)،(3) أعلاه، يجب إلا تحتوي أي من الاعلانات أو العلامات أو المواد الاخرى الموضوعة خلف الملعب أو على جانبي الملعب، أو على سطح الملعب خارج الخطوط، على خطوط باللونين الأبيض أوالأصفر أو الألوان الفاتة الأخرى التي تؤثر على رؤية اللاعبين او ظروف اللعب.
5. لا يسمح بالاعلانات أو العلامات أو اي مواد اخرى على سطح ارض الملعب داخل الخطوط.