

A-17504
Tennise

**VÖISTLUS-
MÄÄRUSED**



NSVL MINISTRITE NÕUKOGU juures asuv
ÜLELIIDULINE KEHAKULTUURI- ja SPORDIKOMITEE

Sundeksomplar

TENNIS

VÕISTLUSMÄÄRUSED

RK

„PEDAGOOGILINE KIRJANDUS“

TARTU

1947

Määrused on kinnitanud NSVL Ministrite Nõukogu
juures asuv Üleliiduline Kehakultuuri- ja Spordikomitee



14544
A-17504

Vastutav toimetaja AADU ADARI
Keeleline toimetaja LJUBA RANDMAN

Ladumisele antud 19. II 1947. Trükkimisele antud 28. II 1947. Trüki-
arv 3200. Paber 61x86 sm. ^{1/32}. Trükipoognaid 1. Trükitähti trükipoog-
nas 52876. Arvutuspoognaid 1,3. MB-02096. Tellimise nr. 523.
Trükikoda „Kommunist“, Tallinn, Pikk t. 2

На эстонском языке. „Теннис. Правила игры“

SISSEJUHATUS

Tennis on mängimine väikese palliga, mis on üle tõmmatud valge vastupidava koega ja millel on kindlaksmääratud vetruvus. Palli lüüakse reketiga.

Mängupaigaks on kindlaksmääratud mõõdetega ühetasane väljak, mis on märgitud joontega ja põiki pooleks jagatud võrgu abil. Üldtarvitatavaks väljakute pinnaseks on savi-liivakiht vastava torutusega (drenaaziga). (On lubatud ka betoon- ja asfaltväljakud ja äärmisel juhul lihtsalt muldväljakud, kinnistes ruumides aga puupõrandaga väljakud.) Muruväljakuid Nõukogude Liidus ei kasutata.

Tennise mängimiseks asuvad vastased väljaku pooltel nii, et neid eraldab väljakut jagav võrk. Üheaegselt võivad mängida kaks (üksikmäng) või neli mängijat, kusjuures viimasel juhul jagunevad mängijad paarideks (paarismäng).

Mäng koosneb sellest, et pall lüüakse reketiga üle võrgu vastaspoolele, kusjuures vastane peab iga kord palli tagasi lööma. Mängu muutumiseks kiiremaks ja huvitavamaks on palli löömine piiratud järgmiste määrustega:

1. Pall tuleb tõrjuda enne seda, kui see on teist korda puudutanud maapinda: palli tuleb lüüa kas enne, kui see on maandunud, või esimese ja teise pörke vahepeal. Sellega on palli tõrjumise aeg piiratud ja eesmärgiks on pall tagasi lüüa nii, et vastane ei jõuaks selleni mainitud ajavahemikus. Palli vetruvus ja palli suuruse ja raskuse suhe muudavad palli lennu reketi löögi mõjul väga kiireks. Seepärast nõuab tennisemäng mängijailt väga suurt liikuvust väljakul.

2. Pall peab langema maa-alale, mis mõlemal pool võrku on rangelt piiratud joontega. See asjaolu vahelduvalt raskendab ja kergendab vastaste mängu: palli lööjal jooned kitsendavad löögi ulatust, palli vastuvõtjal aga piiravad kaitstavat maa-ala.

3. Vastasele saadetav pall peab lendama põiki üle väljaku tõmmatud võrgu. Takistus võrgu näol peatab kõik selle tasapinnast madalamalt lendavad pallid. Kui aga pall on ületanud võrgu, tekib oht, et see võiks lennata joonte taha. Järelikult peab mängija saatma palli vastaspoolele nii, et see lendaks üle võrgu ja maanduks selleks määratud piirides.

Kui mängija lööb palli vastase mänguväljaku piiridesse nii õnnestunult, et vastane teeb palli tõrjumisel vea, näiteks lööb palli võrku või saadab selle vastase väljakupoole joonte taha või ei küüni üldse palli, on ta võitnud punkti.

Mängija saab oma kasuks punkti kõigil neil juhtudel, mil vastane on teinud vea, sõltumata sellest.

kas vastasel polnud võimalik palli õigesti tõrjuda või kas põhjustas vea vastase oskamatus, tähelepanematus või hooletus.

Seega tennisemängu taktika seisab selles, et kiirete löökide, palli vahelduva suunamise ja iga-suguste tehniliste võtetega asetada vastane olukorda, kus tal poleks võimalik palli tõrjuda või kus ta oleks sunnitud tegema vea.

Selle eriti pingutava heitluse juures erineb tennisemäng veel omapärase lugemissüsteemiga.

Mängu võitjaks on see, kes saavutab teatava punktide arvu, mis aga ei ole lihtsaks saavutatud punktide aritmeetiliseks liiteks (mänguaja kestus pole piiratud), vaid koosneb kahest ajaliselt kestva lülist: mäng ja sett.

Teatav saavutatud punktide arv annab võidetud „mängu“. Omakorda annab teatav võidetud „mängude“ arv võidetud „seti“ (sõltumata võidetud punktide koguarvust). Ja lõpuks annab teatav võidetud „settide“ arv võidetud „võistu“, mis omakorda ei sõltu võidetud punktide ega „mängude“ koguarvust. Igas „mängus“ ja igas „setis“ algab punktide lugemine otsast peale.

VÄLJAK JA SELLE SISUSTUS

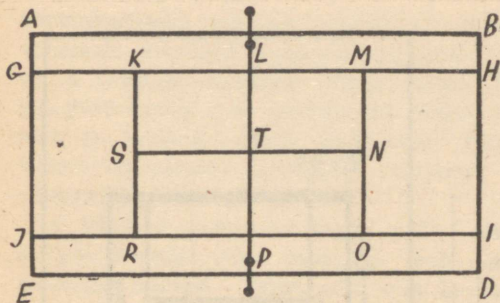
§ 1. Joontega piiratud mänguväljak (joon. 1 ja 2) kujutab endast tasast ristiküliku-kujulist platsi (ABDE) pikkusega 23,77 m (pikemate külgede AB ja DE pikkus) ja laiusega 10,97 m (lühemate külgede AE ja ED pikkus). Diagonaal võrdub 26,18 m-ga. Need on väljaku mõõdud paarismänguks.

Üksikmänguks kasutatakse ülalmärgitud ristiküliku osa (GHIJ) laiusega 8,23 m. Sama pikkuse juures (23,77 m) on nii saadud väljak kummastki küljest 1,37 m võrra kitsam paarismängu omast.

Märkused: 1. Otstarbekohane on kõik väljakud ehitada paarismänguks, sest need on kasutatavad ka üksikmänguks.

2. Väljak peab asetsema põhja-lõuna suunas, et hommikul ja õhtul, millal kõige rohkem mängitakse, päike kõige vähem segaks mängijaid.

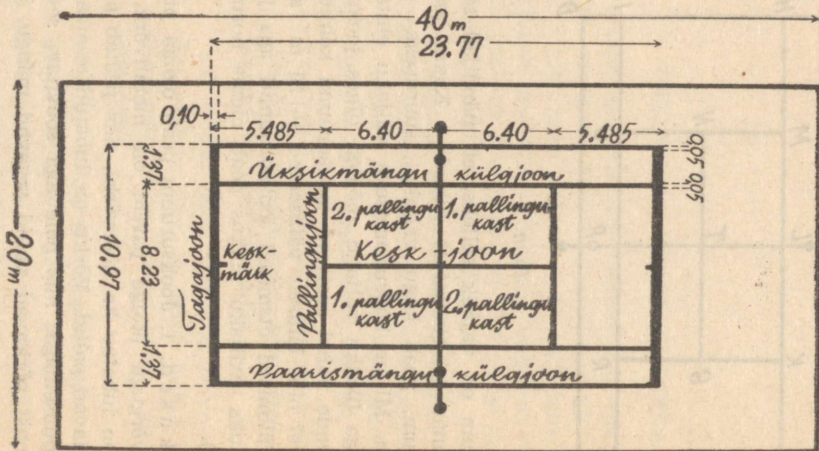
§ 2. Joontega piiratud mänguväljaku (ristküliku ABDE) kõigil külgedel peab olema vaba jooksuruum, mille pinnas on sama mis väljakul. Vaba



Joon. 1

jooksuruum on vajalik selleks, et mängijad saaksid igas suunas takistamatult liikuda. Kaasa arvatud jooksuruum, peab kogu väljaku suuruseks olema 20×40 m. Mitme kõrvutiasetseva väljaku ehitamisel võivad iga üksiku väljaku mõõted (ühes jooksuruumiga) nende vahel asetseva jooksuruumi kokkusurumise arvel olla laiuselt väiksemad — 20 m asemel 18 m. Välimised otsmised jooksuruumid aga jäävad muutmatuks (väljaku pikkus peab olema normaalne — 40 m).

Märkused: 1. Jooksuruum peab olema piiratud võrguga (kõige parem on metallvõrk, kuid on lubatud ka nõörvõrk), mis peatab äralendavad pallid. Võrku on lubatud asendada ka puuseinaga, mis pole aga soovitatav, sest seinast põrkavad pallid segavad mängu. Mitme



Joon. 2

kõrvutiasetseva väljaku ehitamisel peavad vähemalt otsmised jooksuruumid olema piiratud võrguga (seintega). Võrgu (seina) kõrgus peab olema 3 m. Madalamad võrgud (seinad) on lubatud ainult külgjoonte juures. Võrgu või seinaga piiramata väljakud on võistlusteks mittekölvulised.

2. Väljaku tagajoone taga peab olema ühtlast tumedat värvi taust, et pall oleks paremini nähtav. Taust võib olla looduslik (võrgu taga on rohelised hekid või põõsad või tumedamat värvi ehitused) ja kunstlik (võrgu külge riputatud sinine või roheline riie, värvitud plank).

§ 3. Suure ristküliku väliseid jooni (AB ja DE), pikkusega 23,77 m, nimetatakse paarismängu külgjoonteks, väiksema ristküliku niisama pikki jooni, mis on paralleelsed esimestega (GH ja IJ) — üksikmängu külgjoonteks.

Suure ristküliku otsjooni (AE ja BD), pikkusega 10,97 m, ja nende osasid väikeses ristkülikus (GJ ja HI), pikkusega 8,23 m, nimetatakse tagajoonteks.

Mänguväljak on põiki pooleks jagatud võrgu abil (joon. 1 ja 2), mis on paralleelne tagajoontega AE ja BD.

6,40 m kaugusel, paralleelselt mõlemal pool võrku ja üksikmängu külgjoonte vahel, on pallingujooned (KR ja MO) pikkusega 8,23 m.

Pallingujoonte keskkohiti ühendab keskjoon (SN).

Tagajoonte keskkohas on keskjoone pikenduse eraldiseisva joonelõiguna 0,10 m pikkune ja väljaku sissepoole suunatud keskmärk.

Kõik jooned väljakul peavad olema tõmmatud valge värviga, kusjuures tagajoonte laius on 0,10 m, kõigil teistel aga 0,05 m.

Märkus: Taga- ja küljoonte laius kuulub väljaku mõõdete sisse. Pallingujoon märgitakse selliselt, et selle võrgust eemaloleva serva kaugus oleks 6,40 m. Keskjoone ja keskmärgi laius jaguneb võrdselt väljaku pikiteljele.

§ 4. Võrgu, üksikmängu küljoonte, pallingujoonte ja keskjoonega piiratud riskülikuid nimetatakse pallingukastideks. Keskjoonest paremal pool asetsevaid riskülikuid (LMNT ja PRST) nimetatakse esimesteks pallingukastideks, vasakul pool asetsevaid (KLTS ja TNOP) aga teisteks pallingukastideks.

Kohti tagajoone taga, arvates keskmärgist kuni küljoonteni, nimetatakse pallingualadeks.

Keskmärgist paremal asetsevat pallinguala nimetatakse esimeseks ja keskmärgist vasakul asetsevat teiseks pallingualaks.

§ 5. Väljakut kaheks võrdseks osaks jagav võrk tõmmatakse kahe posti vahele trossi abil, mille läbimõõt ei tohi ületada 10 mm.

Postide telg peab asetsema paarismängu külgjoone keskkohast 0,91 m kaugusel. Postid peavad olema vertikaalsed ja asetatud maa-aluses osas maa sisse kaevatud torudesse. Võrgu kõrgus posti kohal on 1,06 m. Üksikmängus kasutatakse samu poste ja sama võrku, ainult võrk tõstetakse äärtest 1,06 m kõrgusele eriliste tugede abil, mis asetatakse 0,91 m kaugusele üksikmängu külgjoonte keskkohast.

Võrgu kõrgus keskjoone kohal peab olema 0,91 m, mis saavutatakse erilise regulaatori abil. Regulaator, milleks on 0,05 m laiune pael, langeb üle trossi visatuna alla mõlemale poole võrku ja kinnitatakse vin-diga konksu külge, mis on asetatud maasse platsi keskkohal.

Võrgu ja postide vahel ei tohi olla mingisuguseid pilusid, selleks peab võrk olema 12,75—12,80 m pikk ja konksude abil ülalt kuni alla postide juurde pingutatud. Samuti ei tohi pilusid olla võrgu ja maa-pinna vahel. Selle vältimiseks peab võrk olema 1,06 m lai ja alt postide vahele pingule tõmmatud peene tugeva nööriga.

Võrgusilmad peavad olema niivõrd väikesed, et pall ei mahuks neist mingil juhul läbi. Võrgu ülemisele äärele peab kogu võrgu ulatuses olema õmmeldud mõlemale poole 0,05 m laiune valge pael. Võrk ise peab olema tumedat värvi.

M ä r k u s e d: 1. Suurte võistluste korraldamiseks on otstarbekohane omada teine komplekt

maasse asetatud torusid postide jaoks, mis on kaevatud maa sisse 0,91 m kaugusel üksikmängu küljjoonte keskkohast, ja komplekt lühemaid võrke — pikkusega 10,00—10,05 m. Nii saab vastavalt sellele, kas on üksik- või paarismäng, vahetada kogu võrguseadeldist.

2. Postidele ja võrgule esemeid asetada on keelatud. Samuti on keelatud toetuda või asetada käsi võrgule, sest see võiks muuta võrgu kõrgust.

MÄNGUABINÕUD

§ 6. Tennisemänguks tarvitatakse kummist palli, mis on üle tõmmatud valge flanelli või kaleviga. Palli diameeter peab vastama 6,4—6,7 sm-le ja raskus 56,7—58,5 g-le. Langedes 2,5 m kõrguselt ja umbes $+20^{\circ}\text{C}$ temperatuuri juures tsementpõrandale peab pall üles pörkama vähemalt 134,5 sm ja maksimaalselt 147,5 sm. 8,2 kg raskuse rõhumisel umbes $+20^{\circ}\text{C}$ temperatuuri juures peab pall olema kokku surutud vähemalt kuni 0,7 sm-ni ja maksimaalselt kuni 0,8 sm-ni. Kõik need katsetusteks antud normid on kehtivad normaalse õhurõhumise (760 mm) juures.

§ 7. Tennisreket kujutab endast käepidemega raami, mille sees asetseb üksikuist sooltest pinguletõmmatud võrkkeelestu. Reketi mõõted, kaal, kuju ja materjal on vabalt valitavad.

MÄNGUMÄÄRUSED

Palling

§ 8. Pallinguks nimetatakse palli mängu asetamist, s. o. palli esimest löömist reketiga üle võrgu vastaspoolele. Pallingul peab mängija palli käega õhku viskama (pallingu algus) ja seda siis reketiga lööma (pallingu lõpp.) Ühekäelised mängijad võivad palli visata õhku reketiga.

Märkus: Pallingut võib sooritada nii ülalt kui ka alt.

§ 9. Pallingu algusest kuni lõpuni (vt. § 8) pallija ei tohi:

- 1) vahetada oma asukohta pallingualal ei astumise ega jooksmisega;
- 2) üles hüpata, s. t. lahkuda mõlema jalaga korraga maapinnalt;
- 3) astuda jalaga väljaku piiridesse.

Märkus: Astuda tagajoonele või asetada sellele jala nina on keelatud.

§ 10. Pallida tuleb mööda diagonaali: asudes esimesel pallingualal pallitakse esimesse, teisel pallingul aga teise pallingukasti.

Märkused: 1. Palling tuleb sooritada pallingualal, s. o. keskmärgi ja külgjoonte vahel. Seejuures pallija ei tohi astuda keskmärgi ja külgjoonte kujutlevalle pikendustele tagajoonel taga. Paarismängus on mõlemad pal-

lingualad 1,37 m võrra laiema kui üksikmängus, sest paarismängus asetsevad küljjooned keskmärgist niisama palju kaugemal.

2. Paarismängus tohib pallija partner asuda oma väljakupoolel ükskõik kus.

§ 11. Palling loetakse määrustevastaseks:

1) kui pole pallitud nõutaval viisil (vt. §§ 8 ja 9);

2) kui pole pallitud nõutavalt pallingualt (vt. § 10);

3) kui pallija laseb pallinguks õhkuvisatud palli maha kukkuda;

4) kui pallija palli tabada püüdes lööb mööda;

5) kui löödud pall enne kokkupuutumist maaga puudutab võrguposti või -tugesid (üksikmängus);

6) kui löödud pall (paarismängus) puudutab pallija partnerit või viimase reketit;

7) kui löödud pall satub võrku (arvestatakse kogu võrgu pikkust) või väljapoole vastavat pallingukasti ümbritsevaid jooni.

Märkus: Ükskõik millist vastava pallingukasti joont riivanud pall loetakse õigesti pallituks.

§ 12. Ebaõige pallimängu puhul ei alata punktide arvutamist. Kui esimene palling vastavasse pallingukasti ebaõnnestus, peab mängija teiskordselt pallima samasse kasti.

Pärast teist ebaõiget pallingut loetakse punkt kaotatuks.

Märkus: Pallija ei tohi alata esimest ega teist pallingut enne, kui tõrjuja pole selleks valmis.

§ 13. Palling ei loe ja kuulub kordamisele, kui pallimisel ilmneseid järgmised asjaolud:

1) tõrjuja teatas enne pallingut, et ta pole valmis (sõltumata sellest, kas oli esimene või teine palling);

Märkused: 1. Oma mittevalmisolekust annab tõrjuja teada kas hüüde või käe tõstmisega.

2. Tõrjuri mittevalmisolekut teise pallingu puhul arvestatakse ainult erandjuhtumel, näit. kui ta oli püüdnud vastu võtta esimest pallingut, mis tema arvates näis õigena, välja arvatud juhud, mil teda segas ettenägemata takistus (vt. § 14).

3. Kui hoolimata tõrjuja õigeaegsest teadaandmisest oma mittevalmisolekust toimus palling siiski, siis seda ei loeta ja palling kuulub kordamisele.

2) pallija püüdis pallinguks ülesvisatud palli kätte tagasi, ilma et oleks teinud katset seda reketiga lüüa;

3) kõigi määruste kohaselt sooritatud pallingu juures riivas pall enne vastavasse pallingukasti lange-mist võrku (arvestatakse kogu võrgu pikkust) või selle regulaatorit.

Märkus: Kui pallija tegi seejuures mingisuguse vea enne palli lendamist üle võrgu, näiteks „jalavea“, „hüppe“ jne. (vt. §§ 9 ja 10), loetakse selline palling ebaõigeks ja see ei kuulu kordamisele.

§ 14. Palling ei loe ja punkt kuulub ümbermängimisele esimesest pallist arvates (hoolimata sellest, et esimene palling oli juba möödas), kui pallijat või tõrjujat takistas pallingu ajal mingi ettenägematu juhtum.

Märkused: 1. Ettenägemata takistuste hulka kuuluvad: väljakul liikuvad kõrvalised isikud; palli andvad isikud; mingisugune ootamatult läbilennanud või veerenud pall; esimese ebaõige pallingu pall, tõrjutuna tõrjuja poolt; kohtuniku ekslik hüüe, mis segas mängijaid, jt.

2. Kui ettenägemata takistus segas tõrjujat, kuulub punkt ümbermängimisele (esimesest pallist arvates) sõltumata sellest, kas tõrjuja jõudis teatada oma mittevalmisolekust.

§ 15. Igas mängus alatakse pallingut esimeselt pallingualalt ja kuni mängu lõpuni sooritab pallingut üks ja sama mängija vahelduvalt esimeselt ja teiselt pallingualalt (vt. § 10).

Märkus: Kui üksik- või paarismängus ei pallitud diagonaali mööda, kuuluvad kõik kuni eksituse avastamiseni mängitud punktid arvestamisele; kuid nõutav kord seatakse jalgule pärast mängitava punkti lõppemist.

§ 16. Pärast mängu lõppemist sooritab järgmises mängus pallingut vastasmängija. Nii pallivad nad vaheldumisi iga järgmist mängu kogu võistu jooksul.

Märkus: Kui üksik- või paarismängus üks vastastest pallib vales järjekorras, kuuluvad kõik kuni eksituse avastamiseni mängitud punktid arvestamisele; kuid pallimisjärjekord tuleb pärast mängitava punkti lõppemist seada jalule.

Kui see viga avastatakse aga siis, kui mäng on lõppenud, alustab järgmises mängus pallimist vastaspool. Selline vahetatud pallimisjärjekord jääb püsima võistu lõpuni.

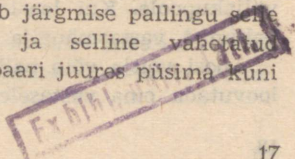
§ 17. Paarismängus toimub palling järgmiselt:

1. Kumbki paar otsustab enne võistu algust ise, kumb partnereist pallib esimesena.

2. Esimeses mängus pallinud mängija partner pallib kolmandas mängus ja teises mängus pallinud mängija partner pallib neljandas mängus. Selline pallinguvahetus jätkub kogu seti jooksul.

Märkus: Kui paarismängus üks mängijaist pallib väljaspool järjekorda, s. o. oma partneri asemel, kuuluvad kõik kuni eksituse avastamiseni mängitud punktid arvestamisele, kuid nõutav järjekord tuleb pärast mängitava punkti lõppemist seada kohe jalule.

Kui ülalkirjeldatud eksitus avastatakse pärast mängu lõppemist, siis sooritab järgmise pallingu selle paari poolt teine partner ja selline vahetatud pallingujärjekord jääb selle paari juures püsima kuni seti lõpuni.



3. Enne iga seti algust peab kindlaks määrama, kes kummagi paari partnereist pallib esimesena. Edasi palling vaheldub kirjeldatud määruste kohaselt.

§ 18. Paarismängus valib pallingu vastuvõtuks iga mängija kindla pallinguala (esimese või teise), mida ta ei või vahetada seti lõpuni.

Märkused: 1. Enne võistu ja enne iga uue seti algust peab kindlaks määrama, kumb partnereist valib pallingu vastuvõtmiseks esimese ja kumb teise pallinguala.

2. Kui pallingu vastuvõtjad vahetasid seti jooksul pallingualasid, kuuluvad kõik kuni eksituse avastamiseni mängitud punktid arvestamisele, kuid õige mängijate asetus tuleb jalule seada kohe pärast mängitava punkti lõppemist.

Kui viga märgatakse alles pärast mängu lõppemist, peab see paar asuma väljakule õigetele kohtadele järgmise pallingu vastuvõtmiseks, nagu oli määratud vastava seti alustamisel.

§ 19. Enne mängu algust loositakse pallingu või väljakupoole valimine.

Kui loosi võitja valib pallingu, valib tema vastane väljakupoole. Kui loosi võitja valib poole, alustab pallimist vastasmängija.

Loosi võitja võib pallingu või poole valiku õiguse loovutada oma vastasele.

PUNKTI MÄNGIMINE

§ 20. Punkti mängimine algab pallimise momendist (vt. § 8) ja kestab, kuni üks pooltest võidab punkti. Punkti mängimine koosneb vahelduvas palli üle võrgu löömisel ühelt väljakupoolelt teisele.

Märkused: 1. Punkti mängimise alguse kohta tuleb juhinduda käesolevast määrusest kõigi nende tegevuste puhul, mis on keelatud punkti mängimise ajal (näit. § 27 punktid 7 ja 8).

2. Kui punkti mängimise ajal võrgu kõrgus muutub, tuleb mängimine kohe katkestada, võrk korda seada ja punkt ümber mängida esimesest pallingust arvates. Kui võrgu kõrguse muutumist märgatakse pärast mängitava punkti lõppemist, seatakse võrk otsekohe õigele kõrgusele, mängitud punkte aga arvestatakse.

§ 21. Palli tõrjutakse mängija käes oleva reketiga. Reketit on lubatud vahetada ühest käest teise või hoida seda mõlema käega korraga.

Märkus: Pall loetakse tõrjutuks, kui mängija puudutab seda reketi ükskõik millise osaga.

§ 22. Pallitud pall tuleb tõrjuda esimese ja teise pörke vahepeal.

Pärast pallingu vastuvõtmist on lubatud kõiki palle tõrjuda mitte ainult esimese ja teise pörke vahepeal, vaid ka lennult.

§ 23. Tõrjutud pall peab maanduma vastase väljakupoolel, seejuures kas või ainult riivates väljakut piiravaid jooni.

Märkus: Lennul mingisugust väljaspool väljakut olevat eset, välja arvatud võrgupostid ja -toed üksikmängus, nagu kohtunikupukki, joonekohtunike tooli, pealtvaatajate pinke ühes neil istuvate inimestega, väljaspool väljaku piirjooni lebavat palli, seinu jne., riivanud pall loetakse maandunuks nimetatud kohale ja kaotatuks.

Võrdseks sellega loetakse pall, mis kinnistel väljakuil puudutab lage.

§ 24. Joontega piiratud väljakule maandunud pall, mis küll ülelennul riivas võrku (ükskõik millisel kohal) või poste või võrgutugesid (üksikmängus), või mis lendas postist väljastpoolt mööda (madalamalt või kõrgemalt), loetakse õigesti tõrjutuks.

Märkus: Nii paaris- kui ka üksikmängus loetakse valeks pall, mis on läbi lennanud postide ja võrgu vahelisest pilust.

§ 25. Lennult tõrjutud pall (enne palli maandumist), välja arvatud pallingu vastuvõtmisel (vt. § 22), loetakse mängus olevaks, olgugi et mängija asus väljaku piirjoonte taga, ja punkti mängimist jätkatakse.

§ 26. Paarismängus võib ükskõik kumb mängija tõrjuda nende poolele lennanud palli, välja arvatud pallingust tulnud palli (vt. § 18).

Märkus: Kui paarismängus mõlemad partnerid teineteise järele puudutavad reketiga palli, saab punkti vastaspool. Kui palli lööb reketiga ainult üks partnereist, teine aga lööb ainult vastu partneri reketit, loetakse pall õigesti mängituks ning mäng jätkub.

§ 27. Üks pooltest võidab punkti, kui vastane:

- 1) pallib kaks korda järjest valesti;
- 2) sõltumata oma asukohast lööb pallingu vastuvõtmisel palli enne selle maandumist;
- 3) lööb palli kuhugi väljapoole kindlaksmääratud piirjooni;
- 4) lüües palli puudutab seda reketiga rohkem kui üks kord, samuti kui ta löögi asemel püüab palli reketile ja seejärel viskab seda;
- 5) tõrjub palli käest äravisatud reketiga;
- 6) sõltumata oma asukohast riivatakse pallist või riivab palli lennul reketiga kas pallingu vastuvõtmisel või punkti mängimisel;

Märkus: Paarismängus on ükskõik, kumba partnerit pall puudutab või kumb partnereist riivab palli õhus.

7) punkti mängimise ajal riivab millegagi (peale palli) võrku või selle tugesid või maapinda vastaspoolsel väljakul;

Märkused: 1. Paarismängus loetakse punkt võidetuks juhul, kui üks vastaseist riivab

punkti mängimise ajal võrku või selle kinnitust või ulatab reketiga üle võrgu vastaspoolele, välja arvatud järgmises punktis (vt. p. 8) käsitletud juhud.

2. Punkti mängimise ajal hüpata üle võrgu vastaspoolele on keelatud, kuigi see toimub kas hoo või inertsiga mõjul. Samuti on keelatud minna vastaspoolele üle võrgu kujuteldava pikendusjoone.

8) punkti mängimise ajal lüüa palli enne, kui see on lennanud üle võrgu, või kui viia oma reket või mingisugune kehaosa üle võrgu, välja arvatud juhud, kus see toimub pärast lööki inertsiga mõjul või häda vajalikkusest lüüa vindi või tuule mõjul pärast maandumist üle võrgu tagasihüppavat palli.

Märkused: 1. Palli, mis pärast maandumist võrgu lähedal hüppab üle võrgu tagasi (vindi või tuule mõjul) teisele väljakupoolele, peab tingimata lööma reketiga. Kui mängija ei jõudnud puudutada palli reketiga, ta kaotab punkti. Samal kombel kaotab ta punkti, kui ta sellise palli lööb vastaspoolele võrku.

2. Kui mängija ülalkirjeldatud viisil palli tõrjudes viib pärast lööki reketi inertsiga mõjul üle võrgu ja juhuslikult riivab vastast, loetakse pall õigesti tõrjutuks.

9) ei jõua temale löödud palli õigesti tagasi tõrjuda enne selle teiskordse maandumiseni.

Märkus: Väljaku piiridesse maandunud palli peab mängija tõrjuma hoolimata sellest, kuidas see pärast maandumist üles põrkas. Punkti ei mängita ümber isegi sel juhul, kui pall üldse ei põrganud üles, vaid libises mööda maad.

Muide, tõrjuda tuleb ka seda palli, mis on lennanud vastu teist väljaku piirides lebavat palli. Sel puhul tuleb tingimata tõrjuda mängusolevat palli, mitte aga seda, mis lebas väljakul ja mis samuti võis üles põrgata.

§ 28. Ettenägemata põhjusel katkestatud punkti mängimist jätkatakse samalt väljakupoolelt ja uuesti esimesest pallingust ka sel juhul, kui esimene palling oli juba kasutatud.

Märkused: 1. Selliseiks ettenägematuiks takistusteks punkti mängimisel loetakse samad asjaolud mis pallingu juures (vt. märkus 1 § 14).

Punkti ümbermängimist ei põhjusta mitmesugused mängija endaga juhtunud vahejuhtumid, nagu kukkumine, vigastus, kramp, jala väljaväänamine, prügi silminek jne., paarismängus aga veel kokkupõrge partneriga ja muud segadused, mis tekivad partneri süül.

2. Punkti ümbermängimisel on otsustava tähtsusega takistuse ulatus ja punkti tähtsus.

Kui palli tõrjumine oli seotud raskustega,

takistus aga oli väike ja punkti suhtes ilma otsustava tähtsuset, ei mängita punkti ümber.

Vastupidi, kui punkt on otsustava tähtsusega, takistus oli tunduv, palli tõrjumine aga raskusi ei valmistanud, kuulub punkt ümbermängimisele.

PUNKTIDE LUGEMINE

§ 29. Mäng algab sellega, et üks mängijaist pallib vastase väljakupoolele vastavalt pallingu määrustele (vt. §§ 8—19).

§ 30. Pallinguga algab punktide mängimine, mis koosneb sellest, et kumbki pool vahelduvalt tõrjub tema poole lennanud palli, seda oma väljakupoolel mitte üle ühe korra pörgata lastes (vt. §§ 20 ja 22).

§ 31. Pärast esimese punkti mängimist pallitakse uuesti. Algab uue punkti mängimine jne., kuni üks pooltest võidab mängu. Mäng loetakse võidetuks, kui üks pooltest võidab vähemalt 4 punkti, omades seejuures vähemalt 2-punktilist edu.

Iga mängu arvutamisel on järgmised iseärasused:

1) Esimese punkti võitmisel arvestatakse võitjale 15. Järgmise punkti võitmisel liidetakse sellega veel 15 ja nüüd on seis 30 tema kasuks. Kolmanda punkti võitmisel liidetakse 10, millega seis on 40, neljanda punkti võitmine tähendab juba mängu võitmist.

2) Lihtsustamise mõttes fikseeritakse punktide seisu sõnadega „mäng tasa“, „edu pallijal“ ja „edu tõrjunal“ järgmistel juhtudel:

m ä n g t a s a — punktide võrdsuse korral, arvates neljandast punktist (s. o. välja arvatud, kui mõlemal vastasel on 15);

e d u p a l l i j a l — arvates viiendast punktist, kui pallija võitis punkti pärast seisu „mäng tasa“ või kaotas punkti pärast seisu 40/15;

e d u t õ r j u n a l — arvates viiendast punktist, kui pallija kaotas punkti pärast seisu „mäng tasa“ või võitis punkti pärast seisu 15/40;

M ä r k u s: On võimalik ainult järgmine punktide arvutamine: 15/0, 30/0, 40/0, 0/15, 0/30, 0/40, 15/15 (tasa viisteist), 30/15, 40/15, 15/30, 15/40, „mäng tasa“, „edu pallijal“, „edu tõrjunal“, „mäng“.

3) Punktide lugemisel on alati esikohal pallija punktid.

§ 32. Pärast esimese mängu lõppemist algab järgmine mäng jne., kuni üks pooltest võidab seti. Sett loetakse võidetuks, kui üks pooltest on võitnud vähemalt 6 mängu, omades sellejuures vähemalt 2-mängulise edu.

Mängude seisu arvutamine toimub harilikus korras, alates suuremast arvust (näiteks: kolm-kaks, viis-neli, kaheksa-seitse jne.).

M ä r k u s e d: 1. Kui vastased on võitnud võrdselt 5 mängu, annab järgmise mängu võitmine edu

(seis 6/5). Kui sama pool võidab veel ühe mängu (seis 7/5), on ta võitnud seti, kui ta aga kaotab mängu, on mängude seis uuesti võrdne (seis 6/6 — „kuus tasa“ jne.). Sel puhul jätkub võistlus, kuni üks pooltest saavutab teise ees 2-mängulise edu. Sel kombel sett võib lõppeda tagajärjega 6/0, 6/1, 6/2, 6/3, 6/4, 7/5, 3/6, 9/7 jne.

2. Erandjuhtudel mängitakse ka nn. lühikesi sette, mis võivad lõppeda tagajärjega 6/5.

§ 33. Pärast esimese seti lõppemist alustatakse teist jne., kuni üks pooltest võidab 2 või 3 setti, sõltuvalt võistlustingimustest.

M ä r k u s: Võiste peetakse „parem kolmest“ ja „parem viiest“ setist. Esimesel juhul peab võidu saavutamiseks võitma 2 ja teisel 3 setti. Kui võistul „parem kolmest“ üks pool võidab 2 esimest setti, kolmandat ei märgita. Samuti, kui kohtumisel „parem viiest“ on üks pooltest pärast 3 või 4 seti mängimist võitnud 3 setti, loetakse võist lõppenuks.

VÕISTLUSTE KORD

§ 34. Mängutingimuste võrdsustamiseks (valguse, tuule mõju jne.) võistu ajal peavad mängijad vahetama väljakupooled pärast esimest, kolmandat ja iga järgnevat paarituurulist mängu ja pärast seti lõppu, kui mängude arv selles on paaritu. Selline kord jät-

kub kõigis settides, sõltumata sellest, kas eelmise seti mängude arv oli paaris või paaritu, s. t. igas setis pärast esimest mängu peavad vastased vahetama pooled.

M ä r k u s: Kui üksik- või paarismängus pallitakse valelt väljakupoleelt, kuuluvad kõik vea avastamiseni mängitud punktid arvestamisele ja võist jätkub pooli vahetamata kuni poolte järjekordse vahetamiseni pärast paaritut mängu vastavas setis.

§ 35. Mängijal pole õigust alustada punkti mängimist enne kohtuniku märguannet.

M ä r k u s e d: 1. Enne kui kohtunik pole teatanud — iga mängu algul, — kes pallib, ja edaspidi, kuni ta pole teatanud punktide seisu pärast eelmise punkti mängimist, on keelatud pallingut alustada. Samuti on keelatud pallida teiskordselt enne, kui kohtunik pole tunnistanud esimest pallingut valeks. Peale selle peab pallija ise jälgima tõrjuja valmisolekut; viimasel on õigus hoolimata kohtuniku loast mängu alustamiseks teatada, et ta pole valmis (vt. §§ 12 ja 13 pkt. 1.).

2. Kohtunik peab jälgima nii tõrjuja valmisolekut kui ka seda, et viimane asjatult ei venitaks mängu. Samuti peab ta jälgima, et pallija liialt ei kiirustaks pallinguga. Selliseil juhtudel on kohtunikul õigus pärast korduvaid hoiatusi võist katkestada.

§ 36. Mängijate poolt edasi-tagasi löödud pall loetakse mängus olevaks esimese veani, mida kohtunik fikseerib vastava hüüdega või punktide seisuga teadaandmisega.

Märkused: 1. Punkti mängimise lõppemist fikseeritakse teatega seisust juhtudel, mille jaoks puudub eriline kohtuniku hüüe, näiteks kui pall punkti mängimisel lendab võrku, kui üks pooltest üldse ei suuda puudutada temale löödud palli jne.

2. Käesolevast määrusest punkti mängimise lõppemise kohta tuleb juhendada kõigi tegevuste puhul, mis on keelatud „punkti mängimise ajal“ (näit. § 27 punktid 7 ja 8).

§ 37. Meesüksikmängu võistlusi peetakse kas „parem kolmest“ või „parem viiest“. Naiste üksikmängu, segapaarismängu, samuti võistluste puhul noorte, laste ja vanade klassis on aluseks „parem kolmest“.

Kõik meeste-vahelised kohtumised „parem kolmest“ peetakse ilma vaheajata.

Maksimaalselt 10-minutiline vaheaeg tehakse ühe mängija nõudmisel: meeste võistudel „parem viiest“ pärast kolmandat ja kõigil võistudel, millest võtavad osa ka naised, pärast teist setti.

Noortele ja lastele korraldatud võistlustel tehakse maksimaalselt 10-minutiline vaheaeg pärast teist setti.

Märkused: 1. Võistlustel täiskasvanuile, millest võtavad osa ka noored, tehakse vaheaeg vastavalt täiskasvanute määrustele.

Võistlustel lastele eriti kuuma päikese-
paistelise ilma puhul peetakse kohtuniku ja
võistluse korraldaja otsusel vaheaeg pärast
iga setti.

2. Peale eelmainitud vaheaegade pärast
teist või kolmandat setti (sõltuvalt võistlus-
määrustest) on väikesed vaheajad lubatud ai-
nult erandjuhtudel, nagu võrguseadeldise pa-
randamiseks (võrgutoe mahakukkumine,
võrguregulaatori lödvenemine, trossi rebene-
mine jne.), mänguabinõude parandamiseks
(reketid, pallid), mängija riietuse ja jalanõude
kohendamiseks, kukkumiste ja krampide
puhul jne. Seejuures ei tohi neil vaheaegadel
olla mingil juhul mängu venitavat iseloomu.

§ 38. Kui alatud võistu pole võimalik lõpetada kas
mängija tervisliku seisundi tõttu või seepärast, et
mängijal pole võimalust katkiläinud reketit asendada
uuega, loetakse mainitud mängija kaotanuks.

§ 39. Määratud ajaks võistluspaigale mitteilmunud
mängija loetakse kaotanuks.

§ 40. Võistu juhtival kohtunikul on õigus võist
katkestada või edasi lükata pimeduse, halva ilma või
väljaku halva seisukorra puhul. Katkestatud või edasi-
lükatud võist jätkub katkestatud seisust, kusjuures
vastased asuvad väljakupooltele vastavalt sellele, kui-
das nad asusid katkestatud seisul, välja arvatud
juhud, kui võistlejate nõusolekul ja peakohtuniku loal
võistu otsustatakse alustada algusest peale.

Märkused: 1. Võistluste peakohtunik on kohustatud varem kindlaks määrama ja teatavaks tegema igapäevase mängude lõpetamise aja pimeduse tõttu. Selleks ajaks lõpetamata võistud, sõltuvalt nähtavusest ja võistu seisust, kas katkestatakse või neid jätkatakse peakohtuniku loal, kuid mitte üle 10 minuti. Pärast seda võib võistu jätkata ainult mõlema mängija nõusolekul ja peakohtuniku loal.

2. Võistu „parem kolmest“ peab alustama vähemalt 45 minutit (vt. märkus 1) ja võistu „parem viiest“ vähemalt 1 tund 15 min. enne mängude lõpetamiseks kindlaksmääratud aega.

KOHTUNIKU HÜÜDED

§ 41. Pallinguks:

Käies — kui pallija sooritas pallingu astumisega või hoovõtuga (vt. § 9 p. 1).

Hüpe — kui pallija hüppas pallimisel (vt. § 9 p. 2).

Üleaste — kui pallija astus pallingu ajal üle tagajoone või astus sellele mingisuguse kehaosaga (vt. § 9 p. 3), samuti kui ta astus vasakule või paremale üle kujuteldava keskmärgi ja külgjoonte pikenduse (vt. § 10).

Valesti pallitud — kui pallija pallis vale diagonaali mööda (vt. § 15).

Võrk, kaks palli — kui kõigi määruste järgi pallitud esimene pall üle võrgu lennates riivas seda.

Võrk, üks pall — kui kõigi määruste järgi pallitud teine pall üle võrgu lennates riivas seda.

Viga — kui pall ei kukkunud kindlaksmääratud pallingukasti või langes võrku (vt. § 11 p. 7) või riivas võrgutugesid (üksikmängus) (vt. § 11 p. 5), samuti kui pallija laskis maha kukkuda pallinguks ülesvisatud palli (vt. § 11 p. 3) või katsel lüüa palli ei tabanud seda (vt. § 11 p. 4).

Teine viga — kui pallur sooritas valesti teise pallingu.

Lennult — kui tõrjuja lõi pallitud palli enne, kui see puudutas maad.

§ 42. Punkti mängimiseks:

Väljas — kui pall puudutas maad väljaspool väljakut piiravaid jooni.

Hilja — kui mängija lõi palli, mis oli maad puudutanud kaks korda.

Ulatamine — kui mängija lõi õhus olevat palli enne, kui see jõudis lennata üle võrgu või kui ta punkti mängimisel millegipärast ulatus üle võrgu mingisuguse kehaosaga, välja arvatud § 27 p. 8 ettenähtud juhud.

Võrk — kui mängija punkti mängimisel millegagi puudutas võrku või selle seadeldist.

Kahekordne löök — kui mängija puudutas reketiga palli rohkem kui üks kord.

Vise — kui mängija lõi palli käest visatud reketiga.

§ 43. Pallinguks ja punkti mängimiseks:

Puudutus — kui pall riivas mängijat või reketit.

Õige pall — kui mängijad kõhklevad õigesti mängitud palli puhul.

Ümber mängida — kui on vaja punkti ümber mängida.

§ 44. Seisu lugemiseks:

Mäng tasa — kui mõlemal mängijal on 30 või 40, samuti, kui pallija võitis punkti pärast seisu „edu tõrjujal“ või kaotas punkti pärast seisu „edu pallijal“.

Edu pallijal — kui pallija võitis punkti pärast seisu „mäng tasa“ või kaotas punkti pärast seisu 40/15.

Edu tõrjujal — kui pallija kaotas punkti pärast seisu „mäng tasa“ või võitis punkti pärast seisu 15/40.

Mäng — kui mängija võitis mängu.

Mäng ja sett — kui mängija võitis seti.

Mäng, sett ja võist — kui mängija võitis võistu.

Rbl. 1.—

A-17504



TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00461447 7

161