

# VÕISTLUSMÄÄRUSED



# TENNIS

A-19684 III

# TENNIS

## VÕISTLUSMÄÄRUSED

EESTI RIIKLIK KIRJASTUS  
TALLINN 1953

2

Tartu Riikliku Ülikooli  
Raamatukogu

20834

TARTU ÜLIKOOLI  
RAAMATUKOGU

## I. VÕISTLUSTE LIIGID JA ISELOOM

### § 1. Võistluste liigid

Liikide järgi jagunevad tennisevõistlused:

- a) üksikmängudeks nii naistele kui meestele (üks ühe vastu);
- b) paarismängudeks nii naistele kui meestele (kaks kahe vastu);
- c) segapaarismängudeks (üks naine ja üks mees ühe naise ja ühe mehe vastu).

### § 2. Võistluste iseloom

1. Oma iseloomult jagunevad võistlused:

- a) individuaalvõistlusteks;
- b) võistkondade võistlusteks;
- c) individuaal- ja võistkondade võistlusteks.

2. Individuaalvõistlusteks nimetatakse võistlusi, milles arvestatakse iga üksiku mängija tagajärgi.

3. Võistkondade võistlusteks nimetatakse võistlusi, milles arvestatakse iga võistkonna tagajärgi tervikuna.

4. Individuaal- ja võistkondade võistlusteks nimetatakse võistlusi, milles arvestatakse üheaegselt nii kogu võistkonna kui üksikmängijate tagajärgi.

5. Võistluste iseloom, liigid ja kava määratakse iga juhu jaoks eraldi kindlaks võistluste juhendis.

## II. VOISTLUSTEST OSAVÕTJAD

### § 3. Vanuserühmad

1. Võistlused viiakse läbi järgmistes vanuserühmades:

- a) mehed ja naised 19 aastat ja vanemad;
- b) mehed 45 aastat ja vanemad;
- c) noormehed ja neiud 17—18 aastat;
- d) poisid ja tüdrukud 15—16 aastat;
- e) poisid ja tüdrukud 13—14 aastat.

2. Nooremasse vanuseklassi kuuluvaid tüdrukuid ja poisse ei lubata võistelda vanemas rühmas (ja ümberpöörduvalt).

3. Vanemasse vanuseklassi kuuluvad noormehed ja neiud võivad arsti ja vastava kehakultuuri- ja spordikomitee loal võtta osa täiskasvanute võistlustest.

### § 4. Osavõtjate järgud

Suuremaid võistlusi peetakse üleliidulise sportliku klassifikatsiooniga kehtestatud järkude viisi.

### § 5. Osavõtjate õigused ja kohustused

1. Mängija peab tundma mängumäärusi ja antud võistluse juhendit.

2. Määruste rikkumise ja ebakorrekse käitumise eest tehakse mängijale hoiatus, korduva määruste rikkumise puhul võib mängija mängust kõrvaldada ja lugeda ta kaotanuks.

Eriti jämedate eksimuste puhul võib mängija kõrvaldada ilma eelneva hoiatamiseta ja võtta talt edasivõistlemise õigus toimuvail võistlustel.

3. Mängijal on õigus pöörduda mängu ajal kohtuniku poole selgituse või palvega. Mängijal on kategooriliselt keelatud astuda kohtunikuga vaidlusse.

## § 6. Võistkondade esindajad ja kaptenid

1. Igal võistlustest osavõtval organisatsioonil peab, kui see on nähtud ette võistluste juhendis, olema oma esindaja, kes on võistkonna juhiks ja vahendajaks kohtunikekogu ja antud organisatsiooni esindavate võistlejate vahel.

2. Esindaja vastutab osavõtjate distsipliini eest ja kindlustab nende õigeaegse võistlustele ilmumise.

3. Esindaja võtab osa loosimisest ja kohtunikekogu koosolekuist, kui viimased toimuvad koos esindajatega, nõuandva häälega.

4. Esindajal on keelatud segada vahele kohtunike ja võistlust juhtivate isikute korraldustele.

Kõik esindaja protestid antakse kohtunikekogusse kirjalikult.

5. Võistluste ajal peab esindaja viibima esindajaile eraldatud kohas.

6. Kui võistkonnal puudub esindaja, täidab tema kohustusi antud võistkonna liikmete seast määratud kapten.

## § 7. Osavõtjate riietus

Tennisevõistlustest lubatakse osa võtta puhta, korraliku ja hästiistuva valge spordiriietusega mängijaid.

Osavõtjate jalatseil ei tohi olla kontsi.

## § 8. Settide arv

1. Meestevahelised kohtumised mängitakse vastavalt võistluste juhendeile kas «parem kolmest» või «parem viiest».

2. Tüdrukute-, poiste-, neidude-, noormeeste-, naiste-, vanemate meeste (üle 45 aasta) ja segapaaride-vahelised kohtumised mängitakse «parem kolmest».

3. Päeva jooksul on lubatud korraldada ühele osavõtjale mitte üle kolme kohtumise, milledest üks on üksikmäng ja kaks paarismängud.

4. 13—14 aastastele poistele ja tüdrukutele lubatakse päevas läbi viia mitte üle kahe kohtumise, millest üks on üksikmäng ja teine paarismäng.

### III. KOHTUNIKEKOGU

#### § 9. Kohtunikekogu koosseis

1. Kohtunikekogu tennisevõistluste läbiviimiseks määrab võistlusi korraldav organisatsioon ja kinnitab vastav kehakultuuri- ja spordikomitee.

Kohtunikekogu koosneb peakohtunikust, peakohtuniku asetäitjaist, vanemkohtunikest, pukikohtunikest, joonekohtunikest ja sekretärist. Peakohtuniku käsutuses on võistluste komandant, kohtunik võistlejate juures ja arst, kes vastutab võistluste meditsiinilis-sanitaarse teenindamise eest.

2. Väiksemad võistlused võivad toimuda peakohtunikust, pukikohtunikest ja joonekohtunikest koosneva kohtunike-aparaadi juhtimisel.

3. Iga kohtumist (võistust) juhivad pukikohtunik ja 3—17 joonekohtunikku. Joonekohtunike arvu määrab peakohtunik olenevalt võistluste mastaabist ja antud kohtumise iseloomust.

#### § 10. Peakohtunik ja peakohtuniku asetäitja

1. Peakohtunik koos oma asetäitjaga vastutab kogu võistluste juhendile vastava läbiviimise eest.

Peakohtunik on kohustatud:

a) kontrollima võistluste paiga ettevalmistamist ja selle korrasolekut kogu võistluste jooksul;

b) jaotama ülesanded kohtunike vahel, kinnitama päevakavad, teostama osavõtjate loosimist;

c) juhutama kohtunike-aparaati ja lahendama lõplikult kõik võistluste jooksul üleskerkinud küsimused ja protestid;

d) kinnitama võistlusi korraldavale organisatsioonile esitatavad võistluste tagajärjed ja lõppkokkuvõtted;

e) informeerima osavõtjaid, pealtvaatajaid ja ajakirjandust võistluste käigust ja tagajärgedest.

2. Peakohtunik võib:

a) kõrvaldada mängu juhtimiselt isegi võistu toimumise ajal kohtunikke, kes ei tule toime oma ülesannetega või kes rikuvad võistlusmäärusi, korda või distsipliini;

b) kõrvaldada võistlustelt osavõtjaid, kes rikuvad võistlusmäärusi, korda või distsipliini;

c) vahetada või lükata edasi võiste, kui nende läbiviimist takistavad meteoroloogilised või muud tingimused või ettevalmistamata võistluspaik;

d) muuta puki- ja joonekohtunike otsuseid, kui need tema juuresolekul eksisid pallingut, punkti mängimist, palli maandumiskohta jms. puutuvais küsimusis.

Muudel juhtudel (kohtunike poolt määruste ebaõigel tõlgitsemisel) võib nende otsust muuta sõltumata sellest, kas peakohtunik oli või polnud antud momendil väljakul. Kõigil juhtudel peab otsuse muutmine toimuma kohapeal enne järgmise punkti mängimise alustamist.

3. Peakohtuniku korraldusi peavad täitma kõik kohtunikekogu liikmed, osavõtjad ja esindajad.

4. Peakohtuniku asetäitjad täidavad peakohtuniku kohustusi viimase äraolekul, vastutavad võistluste läbiviimise eest neile määratud alal või kindlustavad võistluse läbiviimise kindlais kategooriais, mänguliikides või võistkondades.

## § 11. Vanemkohtunik

Vanemkohtunik juhatab teatud järkude või võistkondade vaheliste võistluste läbiviimist kindlaksmääratud väljakutel, jaotab tema käsutusse antud kohtunike koosseisu kohtumiste juhtimiseks vastavalt võistluste üldplaanile ja peakohtuniku korraldustele.

## § 12. Pukikohtunik

Pukikohtunik:

1. Juhatab üksikuid kohtumisi, lahendades isiklikult ja iseseisvalt kõik mängu jooksul esilekerkinud küsimused (välja arvatud joonekohtuniku kompetentsi kuuluvad küsimused).

2. Jaotab kohtadele tema käsutusse antud joonekohtunikud ja juhatab nende tööd.

3. Jälgib väljaku korrasolekut ja võrgu kõrgust nii enne mängu algust kui mängu ajal.

4. Viib läbi loosimise pallingu või poole valikuks.

5. Informeerib võistlejaid ja pealtvaatajaid kohtumise tingimustest, osavõtjate koosseisust ja mängude tagajärgedest.

6. Teatab mängu algusest hüüdega: «Pallib (see ja see)», teatab selge ja tugeva häälega vigu ja punktide seise vastavalt kehtivale terminoloogiale (vt. lisa 1), välja arvatud vead, mida fikseerivad vastavad joonekohtunikud.

7. Peab jooksvat arvestust mängude ja settide seisu kohta, kandes selle protokollile.

8. Jälgib määruste täpset täitmist ja on õigustatud hoiatama mängijaid ja korduva hoiatuse puhul distsipliinirikumise, ebakorrekse esinemise või meelega mängu venitamise eest kõrvaldama võistleja mängust.

9. Kui on vaja asendada joonekohtuniku, pöördub küsimuse lahendamiseks peakohtuniku poole.

## § 13. Joonekohtunik

Joonekohtunik:

jälgib vigu temale määratud joone ulatuses, teatab tugeva ja selge häälega kõigist vigadest kohe pärast nende esinemist, vastavalt kehtivale terminoloogiale.

Joonekohtuniku otsused temale määratud joonte piirkonnas on lõplikud ja neid ei saa keegi muuta, välja ar-

vatud peakohtunik (vt. peakohtuniku õigused ja kohustused). Joonekohtunikud jaotab kohtadele pukikohtunik.

Joonekohtuniku funktsioonid lähevad üle pukikohtunikule vaid siis, kui joonekohtunik teatab, et ta ei saanud antud hetkel määrata palli kukkumise kohta või löögi õigesti sooritamist.

#### § 14. Kohtunik osavõtjate juures

Kohtunik osavõtjate juures kindlustab osavõtjate õigeaegse mängudele ilmumise vastavalt päevakavale ja peakohtuniku korraldusele ja kontrollib mängijate riietuse vastavust määruste nõudeile.

#### § 15. Sekretär

Sekretär protokollib kohtunikekogu koosolekuid, vormistab loosimise tulemusi, peakohtuniku korraldusi ja otsuseid, võtab vastu avaldusi ja proteste ning kannab neist ette peakohtunikule, samuti peab ka tagajärgede arvestust võistluste käigu kohta.

#### § 16. Võistluste komandant

Komandant vastutab otseselt õigeaegse võistluspaiaga ettevalmistamise, võistlejate ja pealtvaatajate vastuvõtmise ning võistluspaiaga vastava kunstilise kujundamise eest ja mureseb peakohtuniku ja võistlusi korraldava organisatsiooni nõudmisel kohale kõik vajalikud vahendid ja seadmed.

#### § 17. Arst

Võistluste arst:

1. Kontrollib, kas kõik võistlejad on käinud läbi arstlikust järelevaatusest ja kas nad omavad arsti allkirja võistlustele lubamise kohta.

2. Kindlustab võistluste korraldamisel sanitaar-hügieeniliste nõuete täitmist ja meditsiinilise abi andmist kehaliste vigastuste ja õnnetusjuhtude puhul.

3. Otsustab, kas lubada vigastatud või haigestunud osavõtjail jätkata võistlemist.

4. Juhatab teiste, võistluste teenindamiseks määratud meditsiiniliste töötajate tööd.

## IV. MÄNGUMÄÄRUSED

### § 18. Palling

1. 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. Pallida lubatakse nii ülalt kui alt.

2. Pallingu algusest kuni lõpuni (vt. p. 1), olles pallimisasendis, ei tohi pallija:

a) sammuda, astuda ühelt jalalt teisele ja hüpata, s. o. eraldada üheaegselt mõlemat jalga maapinnalt;

b) asetada jalga väljaku piiridesse;

c) astuda tagajoonele või tõsta selle kohale labajalga.

3. Pallida tuleb mööda diagonaali: esimesel pallingualal seistes pallitakse esimesse, teisel pallingualal seistes aga teise pallingukasti. Igas mängus algab palling esimesest pallingualast ja edasi teostab seda üks ja sama mängija kordamööda esimesest ja teisest pallingualast.

4. Pallija mitte ainult ei tohi astuda väljapoole keskoont ja vastavat küljoont, vaid ei tohi astuda ka nende mõeldavatele pikendustele tagajoone taga. Paarismängus on kumbki pallinguala 1,37 m võrra laiem kui üksikmängus, sest need on väljastpoolt piiratud paarismängu küljoontega.

5. Paarismängus võib pallija partner seista ükskõik kus antud paari väljakupoolel.

6. Palling loetakse ebaõigeks:

a) kui pole pallitud nõutaval viisil (vt. p. 1 ja 2);  
b) kui pole pallitud nõutavalt pallingualalt (vt. p. 3);  
c) kui pallija laseb pallinguks õhkuvisatud palli maha kukkuda;

d) kui pallija palli tabada püüdes lööb mööda;

e) kui löödud pall enne kokkupuutumist maaga puudutab võrguposti üksik- või paarismängus või võrgutugesid üksikmängus;

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

g) kui löödud pall satub võrku (kogu võrgu ulatusel) või väljapoole vastavat pallingukasti piiravaid jooni.

7. Ükskõik missugust vastavat pallingukasti piiravat joont puutunud pall loetakse õigesti pallituks antud kasti.

8. Ebaõige pallingu puhul ei alustata punktide arvestamist. Kui esimene palling vastavasse pallingukasti oli ebaõige, peab mängija teistkordselt pallima samasse kasti. Pärast teist ebaõiget pallingut loetakse punkt kaotatuks.

Pallija ei tohi alustada (ei esimest ega teist) pallingut, kui tõrjuja pole veel valmis.

9. Palling ei loe ja kuulub kordamisele samast pallist, kui pallimisel ilmsid järgmised asjaolud:

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

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

2. Tõrjuja mittevalmisolekut teise pallingu puhul arvestatakse ainult juhtudel, kui teda häiris ettenägematu takistus (vt. p. 11) ja erandjuhtumina, kui ta oli viidud positsioonist välja ebaõigeaks osutunud esimese pallingu vastuvõtmise katsel.

3. Kui hoolimata tõrjuja õigeaegsest teadaandest oma mittevalmisolekust palling siiski toimus, siis seda ei arvestata ja palling kuulub kordamisele vastavast pallist alates, hoolimata sellest, et palling oli juba teostatud.

b) pallija püüdis pallinguks ülesvisatud palli kätte tagasi;

c) kõigi määruste kohaselt pallitud pall puutus enne vastavasse pallingukasti langemist võrku (kogu võrgu ulatuses) või selle regulaatorit.

10. Kui pallija tegi seejuures mingisuguse vea veel enne palli lendamist üle võrgu, näiteks «jalavea», «hüppe» jms., loetakse selline palling valeks ja seda ei korrata.

11. Palling ei loe ja kuulub kordamisele esimesest pallist arvates (hoolimata sellest, kas esimene palling oli juba sooritatud või mitte), kui pallijat või tõrjujat takistas pallingu ajal mingi ettenägemata takistus.

**Märkus:** Ettenägemata takistuste hulka kuuluvad: üle väljaku liikuvad isikud, palli andvad isikud, mingisugune ootamatult üle väljaku lennanud või veerenud pall, esimese ebaõige pallingu pall, mille tõrjus tõrjuja, kohtuniku ekslik hüüe, mis segas mängijaid, jms.

12. Kui üksik- või paarismängus ei pallitud vastavat diagonaali mööda, kuuluvad kõik kuni eksituse avastamiseni mängitud punktid arvestamisele, kuid nõutav kord seatakse jalule pärast punkti mängimise lõppemist.

13. Pärast mängu lõppemist sooritab järgmises mängus pallingut vastasmängija. Edaspidi vahelduvad pallijad igas mängus kogu võistu jooksul.

14. Kui üksik- või paarismängus üks pooltest ei palli õiges järjekorras, kuuluvad kõik kuni eksituse avastamiseni mängitud punktid arvestamisele, kuid õige pallimisjärjekord tuleb pärast mängitava punkti lõppemist seada jalule.

Kui aga viga avastatakse mängu lõpus, alustab järgmises mängus pallimist vastaspool ja niisugune vahetatud pallimisjärjekord jääb püsima võistu lõpuni.

15. Kui üksik- või paarismängus palliti valelt väljaku-poolelt (eksituse tõttu poolte vahetamisel), kuuluvad kõik kuni eksituse avastamiseni mängitud punktid arvestamisele ja kohtumine jätkub niisuguse muudetud vastaste

asetuse juures kuni järjekordse poolte vahetuseni pärast seda, kui mängude arv antud setis on paaritu.

16. Ei ole lubatud alustada pallingut enne, kui pukikohtunik on iga mängu eel teatanud, kelle kord on pallida ja edaspidi enne, kui pukikohtunik on teinud teatavaks punktide seisu. Teist pallingut ei tohi alustada enne, kui pukikohtunik on fikseerinud esimesel pallingul tehtud vea. Pallija peab ise jälgima vastuvõtja valmisolekut, sest viimasel on õigus, hoolimata kohtuniku hüüdest mängu alustamise kohta, teatada, et ta pole valmis.

17. Pukikohtunik peab jälgima nii vastuvõtja valmisolekut kui ka seda, et ei esineks mängu meelega venitamist vastuvõtja poolt või samuti ka liigset kiirustamist pallija poolt. Niisugustel juhtudel on pukikohtunikul õigus pärast korduvaid hoiatavaid märkusi mäng katkestada.

18. Paarismängus toimub palling järgmiselt:

a) kumbki paar otsustab enne võistu algust ise, kumb partnereist pallib esimesena;

b) esimeses mängus palliva mängija partner pallib kolmandas mängus ja teises mängus pallinud mängija partner pallib neljandas mängus. Niisugune pallingute vaheldumine jätkub kogu seti jooksul;

c) enne iga seti algust tuleb kindlaks määrata, kes kummagi paari partnereist pallib esimesena. Edasi vaheldub pallija eespool kirjeldatud määruste kohaselt.

19. 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 antud punkti mängimise lõppemist kohe jalule seada. Kui aga eksitus avastatakse pärast mängu lõppemist, siis sooritab järgmise pallingu selle paari poolt teine partner ja niisugune vahetatud pallimisjärjekord jääb selle paari juures püsima kuni seti lõpuni.

20. Paarismängus valib mõlema paari kumbki mängija pallingu vastuvõtuks kindla pallinguala (esimese või teise), mida ta ei või vahetada seti lõpuni.

21. Enne võistu ja enne iga uue seti algust tuleb kindlaks määrata, kumb mõlema paari partnereist valib pallingu vastuvõtmiseks esimese ja kumb teise pallinguala.

Kui pallingut vastuvõtvast paaris mängijad vahetasid seti jooksul pallingualasid, kuuluvad kõik kuni eksituse avastamiseni mängitud punktid arvestamisele, kuid õige mängijate asetus pallingualade järgi tuleb jalule seada kohe pärast antud punkti mängimise lõppemist.

Kui viga avastatakse alles pärast mängu lõppemist, tuleb selle paari järgmisel pallingu vastuvõtmisel säilitada esialgne partnerite asetus pallingualade järgi, mis oli kindlaks määratud antud seti alguses.

22. Enne mängu algust toimub loosimine. Loosimisel võitnud mängija võib valida ise või kohustada oma vastast valima:

a) pallingu või pallingu vastuvõtmise; sel juhul peab teine mängija valima poole;

b) poole; sel juhul peab teine mängija valima pallingu või pallingu vastuvõtmise.

## § 19. Punkti mängimine

1. Punkti mängimine algab pallimise momendist ja jätkub kuni üks pooltest võidab punkti. Punkti mängimine toimub palli vahelduva üle võrgu löömisega ühelt väljaku-poolelt teisele.

2. Kui punkti mängimise ajal võrgu kõrgus muutub, tuleb mäng kohe katkestada, võrgu kõrgust kontrollida ja selle õige kõrgus taastada ning punkt ümber mängida esimesest pallingust arvates. Kui võrgu kõrguse muutmist märgatakse pärast punkti mängimise lõppemist, tuleb võrgu õige kõrgus kohe taastada, mängitud punkte aga arvestatakse.

3. Palli tuleb tõrjuda mängija käes oleva reketiga. Reketit on lubatud löögiks vahetada ühest käest teise või hoida seda mõlema käega korraga. Pall loetakse tõrju-tuks, kui mängija puudutab seda reketi ükskõik millise osaga.

4. Pallitud palli peab tõrjuja tõrjuma esimese ja teise pörke vahepeal.

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

5. Tõrjutud pall peab maanduma vastase väljakupoole piirides või kasvõi ainult riivama väljakut piiravaid jooni.

6. Lennul mingisugust väljaspool väljaku piire olevat eset, välja arvatud võrgupostid paarismängus ja võrgutoed üksikmängus, nagu kohtunikupukki, joonekohtunike toole, pealtvaatajate pinke, kohtunikke ja pealtvaatajaid, väljaspool väljaku piirjooni lebavat palli, piirdevörke, seinu jne., puutunud pall loetakse kaotatuks.

Võrdseks sellega loetakse pall, mis ruumis asetsevail väljakuil puudutab lage, rõdu, lampe, juhtmeid ja muid seadmeid.

7. Mänguväljakut joontega piiravale alale maandunud pall, mis ülelennul riivas võrku (ükskõik millisel kohal), poste (paarismängus) või võrgutugesid (üksikmängus), või mis lendas postist (paarismängus) või võrgutoest (üksikmängus) väljastpoolt mööda, loetakse õigesti tõrjtuks.

Paarismängus loetakse pall, mis lendas läbi postide ja võrgu vahelisest pilust, kaotatuks.

8. Lennult (enne palli maandumist) tõrjutud pall, välja arvatud pallingu vastuvõtmisel (vt. p. 4), loetakse mängus olevaks ka siis, kui mängija asetses väljaspool väljaku piirjooni, ja punkti mängimine jätkub.

9. Paarismängus võib ükskõik kumb mängija tõrjuda nende poolele lennanud palli, välja arvatud pallingust tulnud palli.

10. Kui paarismängus mõlemad partnerid teineteise järelle puudutavad reketiga palli, saab punkti vastaspool. Kui palli lööb reketiga ainult üks partnereist, teine aga lööb ainult vastu partneri reketit, loetakse pall mängus olevaks.

11. Üks pooltest võidab punkti, kui vastane:

- a) pallib kaks korda järjest valesti;
- b) sõltumata oma asukohast lööb pallingu vastuvõtmi-  
sel palli enne selle maandumist;
- c) lööb palli tagasi kuhugi väljapoole kindlaksmäära-  
tud piirjooni;
- d) lüües palli puudutab seda reketiga rohkem kui üks  
kord, või löömise asemel püüab palli reketile ja seejärel  
viskab seda;
- e) tõrjub palli enne lööki käest lahti lastud reketiga;
- f) sõltumata tema asukohast riivatakse pallist või ta  
riivab reketiga palli õhus pallingu vastuvõtmisel.

Paarismängus on ükskõik, kumba partnerit pall puudu-  
tab või kumb partnereist palli õhus riivab;

g) punkti mängimise ajal riivab millegagi (peale palli)  
võrku või mingit selle kinnitusseadet, või maapinda vas-  
tase poolel, kuigi see võis toimuda inertsiga mõjul pärast  
lööki;

**M ä r k u s e d:** Paarismängus loetakse punkt võide-  
tuks juhul, kui ükskõik kumb vastaseist riivab punkti  
mängimise ajal võrku või selle kinnitusseadmeid või  
viib reketi üle võrgu vastase poolele, välja arvatud  
punktis «h» käsitletud juhud.

2. Punkti mängimise ajal on keelatud hüpata üle  
võrgu vastaspoolele, isegi kui see toimub kas hoo või  
inertsiga mõjul. Samuti on keelatud minna vastase poo-  
lele üle võrgu mõeldava pikendusjoone.

h) punkti mängimise ajal lööb palli enne, kui see on  
lennanud üle võrgu, või kui ta viib oma reketi või mingi-  
suguse kehaosa üle võrgu, välja arvatud juhud, kui see  
toimub pärast lööki inertsiga mõjul, või hädavajalikkusest  
lüüa keeru või tuule mõjul pärast võrgu lähedal maandu-  
mist üle võrgu teisele poolele tagasipõrkavat palli.

**M ä r k u s e d:** 1. Palli, mis pärast maandumist  
võrgu lähedal põrkub üle võrgu tagasi (keeru või  
tuule mõjul) teisele väljakupoolele, peab tingimata  
lööma reketiga; kui mängija ei jõua puudutada palli

reketiga, kaotab ta punkti. Samal kombel kaotab ta punkti, kui ta niisuguse palli vastase poolt võrku lööb.

2. Kui mängija tõrjub palli määrustepäraselt ja seejärel, viies reketi inertsil mõjul üle võrgu, puudutab juhuslikult vastast, loetakse pall õigesti tõrjutuks.

i) ei jõua temale löödud palli õigesti tagasi tõrjuda enne selle teistkordset maandumist.

12. Väljaku piiridesse maandunud palli peab mängija tõrjuma hoolimata sellest, kuidas see pärast maandumist üles pörkas. Punkti ei mängita ümber isegi siis, kui pall üldse üles ei pörkanud, vaid libises mööda maad. Muuhulgas tuleb tõrjuda ka seda palli, mis on lennanud vastu teist väljaku piirides lebavat palli; kuid sel puhul tuleb tingimata tõrjuda mängusolevat palli, mitte aga seda, mis lebas väljakul ja samuti võis üles pörgata.

13. Punkti mängimine katkestatakse ja alustatakse uuesti pallinguga samasse pallingualasse, kui mängijat takistas ettenägemata takistus. Katkestatud punkti mängimist alustatakse uuesti esimesest pallingust ka siis, kui see oli juba ära kasutatud.

Niisugusteks ettenägemata takistusteks punkti mängimisel loetakse samad asjaolud, mis võisid esineda ka pallingu juures.

Punkti ümbermängimist ei põhjusta mitmesugused mängija endaga juhtunud seisad, nagu kukkumine, vigastus, kramp, jala väljaväänamine, prügi silmaminek jms., samuti ka (paarismängus) partnerite kokkupõrge ja muud partneri süü tõttu tekkinud segadused.

## § 20. Punktide lugemine

1. Mäng algab sellega, et üks mängijaist vastavalt pallingu määrustele pallib vastase väljakupoolele.

2. Pallinguga algab punkti mängimine, mis seisab selles, et kumbki pool vahelduvalt tõrjub tema poolele lennanud palli, seda oma väljakupoolel mitte üle ühe korra pörgata lastes.

3. Pärast esimese punkti mängimist pallitakse uuesti ja algab järgmise punkti mängimine jne., kuni üks pooltest on võitnud mängu. Mäng loetakse võidetuks pärast seda, kui üks pooltest on võitnud vähemalt 4 punkti, omades seejuures teise ees vähemalt kahepunktulist edu.

Mängude arvestamine toimub järgnevalt:

a) esimese punkti võitmisel mängus arvestatakse võitjale 15 tema kasuks; sama mängija poolt ka järgmise punkti võitmisel liidetakse sellele uuesti 15 ja seis on 30 tema kasuks; kolmanda punkti võitmisel sama mängija poolt liidetakse veel 10 ja seis on 40 tema kasuks; neljanda punkti võitmine tähendab juba mängu võitmist;

b) punktide arvestamisel alustatakse alati pallija punktidega;

c) lihtsuse mõttes fikseeritakse punktide seisu sõnades «mäng tasa!», «edu sees!» ja «edu väljas!» järgmistel juhtudel:

«mäng tasa!» — punktide võrdsuse korral, arvates neljandast punktist (s. o. välja arvatud juhul, kui mõlemal vastasel on 15);

«edu sees!» — arvates viiendast punktist, kui pallija võitis punkti pärast seisu «mäng tasa!» või kaotas punkti pärast seisu 40 : 15;

«edu väljas!» — arvates viiendast punktist, kui pallija kaotas punkti pärast seisu «mäng tasa!» või võitis punkti pärast seisu 15 : 40;

**M ä r k u s :** Punktide arvestamisel võib esineda ainult järgmisi punktide seise: 15 : 0, 30 : 0, 40 : 0, 0 : 15, 0 : 30, 0 : 40, 15 : 15 (viisteist tasa), 30 : 15, 40 : 15, 15 : 30, 15 : 40, «mäng tasa!», «edu sees!», «edu väljas!», «mäng!».

4. Pärast esimese mängu lõpetamist algab järgmise mängimine jne., kuni üks pooltest on võitnud «seti». Sett loetakse võidetuks pärast seda, kui üks pooltest on võitnud vähemalt 6 mängu, olles seejuures teisest ees vähemalt kahe mängu võrra.

Mängude seisu arvestamine toimub tavalises korras, alates suuremast arvust (näiteks: üks — null, kolm — kaks, viis — neli, kaheksa — seitse jne.).

5. Kui kummalgi vastasel on võidetud viis mängu, annab järgmise mängu võitmine ainult 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!») ja nii seni, kuni üks pooltest saavutab teise ees kahemängulise edu. Seega võib sett lõppeda tagajärjega 6:0, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 7:5, 8:6, 9:7 jne.

6. Pärast esimese seti lõppemist alustatakse teise mängimist jne., kuni üks pooltest on võitnud «võistu». Võist loetakse võidetuks pärast seda, kui üks pooltest on võitnud olenevalt võistluste tingimustest kas kaks või kolm setti.

7. Võiste peetakse «parem kolmest» või «parem viiest» setist. Esimesel juhul peab võidu saavutamiseks võitma kaks ja teisel juhul kolm setti. Kui võistul «parem kolmest» üks pool võidab järjest kaks esimest setti, kolmandat ei mängita. Samuti ka kui kohtumisel «parem viiest» üks pooltest pärast kolmanda või neljanda seti mängimist on võitnud kolm setti, loetakse võist lõppenuks.

## § 21. Võistluste läbiviimise kord

1. Võistu ajal peavad mängijad vahetama väljaku pooli pärast esimest, kolmandat ja igat järgnevat paaritarvulist mängu ja pärast seti lõppu, kui mängude arv selles oli paaritu. Niisugune kord jätkub kõigis settides sõltumata sellest, kas eelmise seti mängude arv oli paaris või paaritu, s. t. igas setis peavad vastased pärast esimest mängu vahetama pooled.

2. Mängijate poolt edasi-tagasi löödud pall loetakse mängus olevaks esimese veani, mida fikseerib kohtunik vastava hüüdega või punktide seisu teatamisega.

3. Punkti mängimise lõppemist fikseeritakse seisu tea-

tamisega 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.

4. 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.

Kõigil poistele, tüdrukutele, noormeestele ja neidudele korraldatavail võistlusil tuleb pärast teist setti teha tingimata mitte üle 10-minutiline vaheaeg.

5. Kohtumised, milles esinevad täiskasvanute võistlustest osa võtta lubatud noormehed ja neiud, viiakse settide arvu ja vaheaegade suhtes läbi täiskasvanute võistluste jaoks ettenähtud määruste alusel.

6. Peale eelmainitud vaheaegade pärast teist või kolmandat setti on väikesed vaheajad lubatud ainult erandjuhtudel, nagu võrguseadeldise parandamiseks (võrgutoe mahakukkumine, võrguregulaatori lõdvenemine, trossi rebenemine jne.). Vaheaeg, mis on tingitud mängijat tabanud nikastusest, krambist või mõnest muust ajutise mänguvõime kaotamisest, samuti ka tema riietuse või jalatsite korrastamisest, ei tohi kesta üle kümne minuti.

7. Kui alanud võistu pole võimalik lõpetada kas mängija tervisliku seisundi tõttu või seepärast, et mängijal pole võimalik purunenud reketit jms. asendada uuega, loetakse mainitud mängija kaotanuks.

8. Kui mängija pole ilmunud kohale või pole valmis võistluseks kümme minutit enne päevakavas kohtumise alguseks määratud aega, loetakse ta kaotanuks.

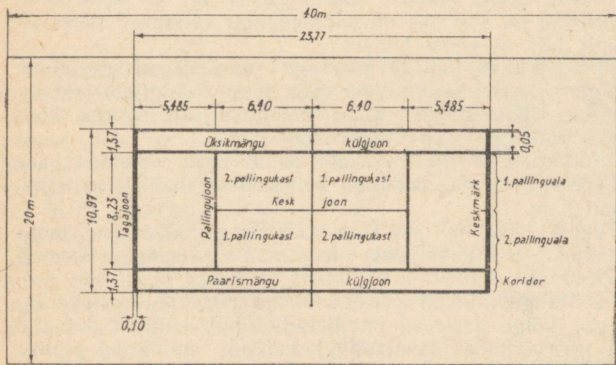
9. Mängijail pole õigust ilna peakohtuniku või tema asetäitja loata alustada võistu enne ettenähtud aega. Niisuguse kohtumise tagajärge ei arvestata.

10. Peakohtunikul või tema asetäitjal on õigus võistu katkestada või edasi lükata pimeduse, halva ilma või väl-

jaku halva seisukorra tõttu. Katkestatud või edasilükatud võistu jätkatakse katkestatud seisust, kusjuures vastased asetuvad väljakupooltele vastavalt sellele, kuidas nad asetsesid võistu katkestamisel, välja arvatud juhul, kui võistlejate nõusolekul ja peakohtuniku või tema asetäitja loal võistu otsustatakse alustada algusest peale.

11. Võistluste peakohtunik või tema asetäitja on kohustatud varem kindlaks määrama ja teatavaks tegema igapäevase pimeduse tõttu mängude lõpetamise aja. Selleks ajaks lõpetamata võistud, sõltuvalt nähtavusest ja võistu seisust, kas katkestatakse peakohtuniku või tema asetäitja poolt või neid jätkatakse, kuid mitte üle 10 minuti. Selle aja möödumisel võib võistu jätkata ainult kõigi mängijate nõusolekul ja peakohtuniku või tema asetäitja loal.

12. Võistu «parem kolmest» peab alustama vähemalt 45 minutit ja võistu «parem viiest» vähemalt 1 tund 15 minutit enne mängude lõpetamiseks kindlaksmääratud aega.



Joon. 1.

## V. MÄNGUVÄLJAK JA INVENTAR

### § 22. Mänguväljak

1. Mängu paigaks on kindlate mõõdetega tasane väljak sellele märgitud joontega, mis võrgu abil on jagatud põiki pooleks (joon. 1).

Üldiselt tarvitataavaks väljaku pinnaseks on vastava dreanaažiga savi-liiva kiht. (On lubatud ka betoonist või asfaldist väljakud ja äärmisel juhul ka lihtsad muldväljakud, kinnistes ruumides aga puupõrandaga väljakud.) Muruväljakuid NSV Liidus ei kasutata.

2. Paarismänguks joontega piiratud mänguväljak (joonised 1 ja 2) on ristküliku ABCD kujuline. Selle pikkus on 23,77 m (pikemate külgede AB ja CD pikkus) ja laius 10,97 m (lühemate külgede AD ja BC pikkus). Diagonaali pikkus on 26,18 m.

Üksikmängu väljakuks on osa EFGH eelmainitud ristkülikust. Sama pikkuse juures (23,77 m) on selle laiuseks 8,23 m, sest see on paarismängu väljakust mõlemalt poolt 1,37 m võrra kitsam.

3. Ristküliku ABCD joontega piiratud mänguväljaku kõigil külgedel peab olema vaba ruum mängijate takistamatuks liikumiseks. Kogu mänguväljaku suurus koos vaba ruumiga peab olema  $20 \times 40$  m.

Kõrvutiasetsevate väljakute puhul peab vahemaa kahe naaberväljaku paarismängu külgjoonte vahel olema vähemalt 5 m.

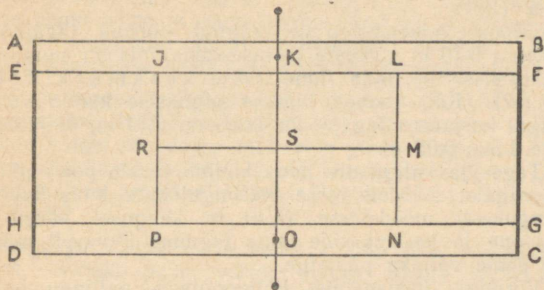
Vabariikliku ja suurema tähtsusega võistluste jaoks peavad mänguväljaku mõõtmed olema vähemalt  $20 \times 40$  m.

4. Mänguväljakud peavad olema piiratud kaitsevõrkudega (kõige paremad on metallvõrgud, kuid on lubatud ka nõõrvõrkude kasutamine) kaugele lennanud pallide kinnipidamiseks.

Võrku on lubatud asendada ka planguga, kuid see pole soovitatav, sest plangust tagasipõrkuvad pallid häiri-

vad mängu. Mitme kõrvuti asetseva väljaku puhul nende vahele kaitsevõrke ei asetata.

Kaitsevõrkude (plankude) kõrgus peab olema 3 meetrit. Madalamaid kaitsevõrke (planke) lubatakse asetada ainult küljjoonte äärde.



Joon. 2.

Väljakute tagajoonte taga peavad olema rahulikku tumedat värvi toonid paremaks palli jälgimiseks. Foonid võivad olla looduslikud (kaitsevõrgu taha istutatud puud, põõsad, selle peal kasvavad väänkasvud, tumedat värvi hooned väljaku taga) ja kunstlikud (roheline või sinine tagumiste kaitsevõrkude peale riputatud riie või present või üleni värvitud plank).

5. Suure ristküliku 23,77 m pikkusi välisjooni AB ja CD nimetatakse paarismängu küljjoonteks. Sama pikkusega väiksema ristküliku välisjooni EF ja GH, mis asetsevad paralleelselt eelmistega, nimetatakse üksikmängu küljjoonteks.

Suure ristküliku 10,97 m pikkusi välisjooni AD ja BC ja nende 8,23 m pikkusi lõike väikeses ristkülikus EH ja FG nimetatakse tagajoonteks.

Mänguväljak on paralleelselt tagajoontega (AD ja BC) jagatud pooleks võrgu abil.

Võrgust mõlemale poole on tõmmatud 6,40 m kaugusele sellest ja paralleelselt sellega pallingujooned (IP ja LN), mille pikkus on 8,23 m.

Pallingujoonte keskkohad on ühendatud keskjoonega (RM).

Keskjoonte pikendused on kantud mõlema tagajoone keskkoha 0,10 m pikkuste joonekestena, mis on suunatud väljaku sisse ja mida nimetatakse keskmärkideks (joon. 2). Kõik jooned tulevad pinnasele kanda valge värviga, kusjuures tagajoonte laius on 0,10 m, ülejäänud joonte laius 0,05 m.

6. Taga- ja küljoonte laius kuulub nende poolt piiritava väljaku mõõdete sisse. Pallingujoonte laius kuulub pallingukasti mõõdetesse (6,40 m kaugusel võrgust). Keskjoone ja keskmärkide laius jaguneb ühtlaselt mõlemale poole väljaku pikitelge.

7. Võrguga, üksikmängu küljoontega, pallingujoontega ja keskjoonega piiratud ristkülikuid nimetatakse pallingukastideks. Neist nimetatakse ristkülikuid BRSO ja KLMS esimesteks pallingukastideks, ristkülikuid IKSR ja SMNO teisteks pallingukastideks.

Tagajoone taga asetsevad külgedelt keskjoone ja vastavate küljoonte kujuteldavate pikendustega piiratud alasid nimetatakse pallingualadeks.

Paremal pool keskmärki (kui seista näoga võrgu poole) asetsevad pallingualasid nimetatakse esimesteks pallingualadeks, vasakul pool keskmärki asetsevad pallingualasid — teisteks pallingualadeks.

## § 23. Võrk

1. Mänguväljakut kaheks võrdseks osaks jaotav võrk tõmmatakse kahe võrguposti vahele pingule metallist trossi abil, mille läbimõõt ei ole üle 10 mm.

Postide teljed peavad lähima paarismängu külgoone keskkohast asetsema 0,91 m kaugusel.

Postid peavad asetsema vertikaalselt ja olema varustatud vastavate alustega, kusjuures võrgu kõrgus postide juures peab olema 1,06 m. Üksikmängu puhul kasutatakse samu poste ja sama võrku, kuid võrgu trossi alla 0,91 m kaugusele lähima üksikmängu külgoone keskkohast asetatakse spetsiaalsed 1,06 m kõrgused võrgutoed.

Võrgu kõrgus keskjoone kohal peab olema 0,91 m, mis saavutatakse erilise regulaatori abil. Regulaator kujutab endast valget üle võrgu mõlemale poole langevat 0,05 m laiust kinnituspaela, mis on alt kinnitatud väljaku keskkohal maasse asetatud konksu külge kahepoolse keermega kruvi abil.

Võrgu ja võrgupostide vahel ei tohi olla mingisugust vahet. Selleks peab võrgu pikkus olema 12,75 kuni 12,80 m ja see peab olema ülalt alla kinnitatud võrgupostide külge vastavate konksude abil. Samuti peab võrk olema alt tihedalt vastu maad, mistõttu võrgu laius peab olema 1,06 m ja see peab olema tõmmatud alt postide külge peene nõõri abil.

2. Võrgu punutis peab olema küllalt tihe ja vastupidav ning silmade mõõtmed ei tohi olla üle  $3 \times 3$  cm, et pall mingil juhul ei saaks sellest läbi minna. Võrgu ülemine äär peab kogu selle ulatuses olema mõlemalt poolt palistatud valge 0,05 m laiuse paelaga. Võrk ise peab olema tumedat värvi.

**M ä r k u s:** Suurtel võistlustel on otstarbekohane, kui väljakul asetsevad üksikmängu jaoks 0,91 m kaugusel üksikmängu külgoonte keskkohast vastavad alused teise võrgupostide komplekti asetamiseks ja komplekt lühikesi 10—10,5 m pikkusi vahevõrke, mida saab tõmmata üles nende postide vahele. Niisugusel juhul vahetatakse võrgu seadeldist olenevalt sellest, kas väljakul toimuvad paaris- või üksikmängud.

3. Võrgule ja võrgupostidele ei ole lubatud midagi riputada. Samuti ei ole lubatud võrgule toetuda või asetada sellele käsi, sest see võib muuta võrgu kõrgust.

### § 24. Mänguabinõud

1. Tennisemänguks kasutatakse valge flanelli või kaleviga ületõmmatud kummist palli. Palli läbimõõt võib olla 6,25—6,6 cm ja kaal 56,7—60 grammi. Langedes 2,5 m kõrguselt umbes  $+20^{\circ}$  temperatuuri juures tsementpõrandale peab pall üles pörkama mitte madalamale kui 132,5 cm ja mitte kõrgemale kui 145 cm. 8-kilogrammilise raskuse surve umbes  $+20^{\circ}$  temperatuuri juures peab palli kokku suruma mitte vähem kui 0,7 cm ja mitte rohkem kui 0,8 cm. Kõik normid on arvestatud katsetamiseks normaalse õhurõhu juures (760 mm Hg).

2. Reket kujutab endast käepidemega varustatud raami, millesse üksikuist keeltest on pingule tõmmatud keelestu. Reketi mõõtmed, kaal, kuju ja materjal on vabalt valitavad.

### § 25. Seadeldised võistlusteks

1. Väljaku juures peab asetsema kohtuniku pukk, mille kõrgus maapinnast kuni istmeni on 1,8 kuni 2,0 m. Pukk peab olema vastupidav, kuid kergesti edasikantav ja olema varustatud küünarnukitugede ja ülestõstetava põiklauaga istme ees, et võimaldada kohtunikul mugavalt pidada punktide arvestust.

2. Väljaku juures peavad peale kohtuniku puki olema veel järgmised võistlusteks tarvilikud esemed: võrgutoed üksikmängu jaoks, mõõdupuu võrgu ja tugede kõrguse mõõtmiseks, toolid joonekohtunikele, kast saepuruga, seadis sviitrite ja käterätikute ülesriputamiseks, joogivesi ja urn.

3. Pallingujoonte kohtunike toolid asetatakse spetsiaalsetele 30 cm kõrgustele ja  $50 \times 75$  cm pindalaga alustele.

Jrk. nr.	KOHTUNIKU TERMINOLOOGIA	Venekeelne termin
<b>1. Pallingul:</b>		
1	«Hüpel!» — pallija hüppas pallimisel	«Прыжок!»
2	«Käigult!» — pallija sooritas pallingu astumise või hoovõtuga . . . . .	«С ходу!»
3	«Jalavigal!» — pallija astus pallingu ajal üle tagajoone, astus sellele või aetas selle kohale labajala, samuti kui ta astus vasakule või paremale üle keskmärgi või külgsjoone kujuteldava pikenduse . . . . .	«Зашар!»
4	«Valesti pallitud!» — pallija pallis vale diagonaali mööda . . . . .	«Неверно подано!»
5	«Võrk, kaks palli!» — kõigi määruste kohaselt pallitud pall riivas üle võrgu lennates võrku ja kui enne seda polnud sooritatud valet pallingut sellesse kasti . . . . .	«Сетка, два мяча!»
6	«Võrk, üks pall!» — kõigi määruste kohaselt pallitud pall riivas üle võrgu lennates võrku ja kui enne seda oli juba kord valesti pallitud antud kasti . . . . .	«Сетка, один мяч!»
7	«Viga!» — pall ei kukkunud pallingukasti, sattus võrku või riivas võrguposti või üksikmängu võrgutugesid, samuti kui pallija laskis pallinguks ülesvisatud palli maha kukkuda või katsel lüüa palli ei tabanud seda .	«Нет!»

Jrk. nr.	KOHTUNIKU TERMINOLOOGIA	Venekeelne termin
8	«Teine viga!» — pallija sooritas valesti teise pallingu . . . . .	«Снова нет!»
9	«Lennult!» — tõrjuja lõi temale pallitud palli enne selle maandumist . . .	«С лёта!»
<b>2. Punkti mängimisel:</b>		
10	«Väljas!» — pall maandus väljapoole väljakut piiravaid jooni . . . . .	«За!»
11	«Hilja!» — mängija lõi palli, mis oli puudutanud maad kaks või rohkem korda . . . . .	«Поздно!»
12	«Üle võrgul!» — mängija lõi õhusolevat palli enne, kui see oli jõudnud lennata üle võrgu; või ulatus punkti mängimise ajal mingi kehaosaga üle võrgu (välja arvatud määrustikus ette nähtud erandjuhud) . . . . .	«Перенос!»
13	«Võrgus!» — mängija puudutas punkti mängimisel millegagi võrku või selle kinnitusseadeid . . . . .	«Сетка!»
14	«Kahekordne löök!» — mängija puudutas palli reketiga rohkem kui üks kord järjest.	«Двойной удар!»
15	«Vise!» — mängija tabas palli käest lahti lastud reketiga . . . . .	«Бросок!»
<b>3. Punkti mängimiseks ja pallinguks:</b>		
16	«Puudutus!» — pall riivas mängijat või tema reketit . . . . .	«Задет!»
17	«Ümber mängida!» — kõigil määrustikus ettenägemata juhtudel, kui on vaja punkti ümber mängida . . .	«Переиграть!»

Jrk. nr.	PUNKTIDE ARVESTAMINE	Venekeelne termin
1	«Mäng tasa!» — mõlemal mängijal on 30 või 40 või pallija võitis punkti pärast seisu «Edu väljas!» või kaotas punkti pärast seisu «Edu sees!»	«Ровно!»
2	«Edu sees!» — pallija võitis punkti pärast seisu «Mäng tasa!» või kaotas punkti pärast seisu 40 : 15 . . . . .	«Больше!»
3	«Edu väljas!» — pallija kaotas punkti pärast seisu «Mäng tasa!» või võitis punkti pärast seisu 15 : 40 . . . . .	«Меньше!»
4	«Mäng!» — mängija võitis mängu	«Игра!»
5	«Mäng ja sett!» — mängija võitis seti	«Игра и партия!»
6	«Mäng, sett ja võist!» — mängija võitis võistu . . . . .	«Игра, партия и соревнование!»

## TENNISEVÖISTU PROTOKOLL

(peab pukikohtunik)

Võistluse nimetus .....

Mängu liik .....

Võistluse koht .....

Võist .....

ja .....

Võistlejate asetus I setis:

II setis:

.....  
.....

	Joonekohtunikud:	4. ....
	1. ....	5. ....
Pukikohtunik .....	2. ....	6. ....
	3. ....	7. ....

Kuupäev ..... Võistu algus kell ..... lõpp .....

Esimese seti võitis ..... tagajärjega ..... (mängud)

Teise seti võitis ..... tagajärjega ..... ”

Kolmanda seti võitis ..... tagajärjega ..... ”

Neljanda seti võitis ..... tagajärjega ..... ”

Viienda seti võitis ..... tagajärjega ..... ”

Võistude võitis ..... (setid)

Märkused (kohtuniku, võistleja, esindaja, kapteni)

.....  
.....

Pukikohtunik ..... (allkiri)

Protokolli kinnitan:

Peakohtunik ..... (allkiri)



## JUHENDID VÖISTLUSTE LÄBIVIIMISEKS

### Turniiri süsteem

Individuaal- või võistkonnavõistluste turniiri süsteemi puhul mängib iga osavõtja järjekorras kõigi ülejäänutega.

Võitjaks loetakse kõige rohkem kohtumisi võitnud osavõtja. Samaaegselt selgitatakse välja ka iga osavõtja suhteline mängutugevus.

Individuaalvõistluste tagajärgede vormistamine toimub tabeli nr. 1 kohaselt.

Võistkonnavõistluste tabel vormistatakse samal viisil, kuid sinna ei kirjutata mitte individuaalsete kohtumiste tagajärjed, vaid nendel võistkonnakohtumistel võidetud ja kaotatud punktide arv ja kogu võistkonnakohtumiste tagajärg.

Turniiri süsteemis läbiviidavatel võistkonnavõistlustel punktide arvestamine võidu või kaotuse eest oleneb võistluste juhendist. Võidetud individuaalset ja võistkonnakohtumist võib arvestada ühe punktiga ja kaotatud või mängija või võistkonna ilmumata jäämise tõttu pidamata jäänud võistu null punktiga; võidetud kohtumise eest võib arvestada ka kaks punkti, kaotatud kohtumise eest üks punkt ja pidamata jäänud kohtumise eest null punkti.

Turniiri süsteemis mängimisel peab olema ette nähtud kohtade jaotamise viis osavõtjate vahel võrdse lõpliku punktide arvu puhul. Selleks on olemas mitu meetodit:

1) otsustavaks loetakse omavahelise kohtumise tulemust; niisugusel juhul loetakse omavahelise kohtumise võitjat tugevaimaks;

2) otsustavaks on kõigi võidetud ja kaotatud settide (individuaalvõistlustel) ja vajaduse korral ka mängude suhe ja võistkonna võistlustel kõigis üksikkohtumistes võidetud ja kaotatud punktide suhe;

3) lisakohtumiste abil, kui punktide arv on võrdne kahel osavõtjal ja lisaturniiri abil, kui punktide arv on võrdne rohkem kui kahel osavõtjal.

Võitja ja iga osavõtja poolt saavutatud koha määrami-

Tabel I

## Individaalvõistluste tabel turniirisüsteemi puhul

Jrk.	Jrk. nr.	Osa- Võljad	A	B	C	D	Võide- tud punktid	Koht
1	A	■		0 — 3:6, 5:7	1 — 6:4, 2:6, 6:3	1 — 6:1, 8:6	2	II
2	B	1 — 6:3, 7:5		■	1 — 5:7, 6:3, 8:6	1 — 6:4, 6:3	3	I
3	C	0 — 4:6, 6:2, 3:6		0 — 7:5, 3:6, 6:8	■	0 — 3:6, 6:3, 7:9	0	IV
4	D	0 — 1:6, 6:8		0 — 4:6, 3:6	1 — 6:3, 3:6, 9:7	■	1	III

Vanem(pea)kohtunik: \_\_\_\_\_

(allkiri)

sel etendab turniiri süsteemi puhul olulist osa punktide arvestamine mõne osavõtja turniirist väljalangemise puhul. Niisugusel juhul, kui väljalangenu oli jõudnud mängida vähem kui poole ettenähtud kohtumistest, annuleeritakse tema tagajärjed, kui aga väljalangenu oli jõudnud mängida vähemalt poole ettenähtud kohtumistest, arvestatakse kõiki tema tagajärgi ja temaga mängimata jäänud kohtumised loetakse temale kaotatuks.

Tabel 2

Tabel paaris osavõtjate arvu (8) puhul

I päev	II päev	III päev	IV päev
1—2	1—3	1—4	1—5
8—3	2—4	3—5	4—6
7—4	8—5	2—6	3—7
6—5	7—6	8—7	2—8
V päev	VI päev	VII päev	
1—6	1—7	1—8	
5—7	6—8	7—2	
4—8	5—2	6—3	
3—2	4—3	5—4	

Tabel 3

Tabel paaritu osavõtjate arvu (9) puhul

I päev	II päev	III päev	IV päev	V päev
1—2	1—3	1—4	1—5	1—6
0—3	2—4	3—5	4—6	5—7
9—4	0—5	2—6	3—7	4—8
8—5	9—6	0—7	2—8	3—9
7—6	8—7	9—8	0—9	2—0
VI päev	VII päev	VIII päev	IX päev	
1—7	1—8	1—9	1—0	
6—8	7—9	8—0	9—2	
5—9	6—0	7—2	8—3	
4—0	5—2	6—3	7—4	
3—2	4—3	5—4	6—5	

Kohtumiste järjekord määratakse tabelite 2 ja 3 ja loosimisel tõmmatud numbrite abil. Need tabelid näitavad, missugused numbrid mängivad kellega igal võistluste päeval. Tabelisse asetatakse kõik numbrid kindlas järjekorras kahte veergu — üks number teise vastu. Kui numbrite arv on paaritu, asetatakse ülejäänud kohale null. Mängivad teineteise vastas asetsevad numbrid. Numbril, mille vastas seisab null, on puhkepäev. Number ühel on kindel koht — vasaku veeru alguses.

Tabelis, mis määrab kohtumiste kava esimeseks päevaks, asetatakse vasaku veeru esimese numbriga vastu parema veeru algusesse teine number. Teise numbriga alla asetatakse kolmas, selle alla neljas jne. Pärast seda, kui parempoolsesse veergu on kirjutatud pool numbritest (alates teisest), kirjutatakse järgmine number vasaku veeru lõppu, järgmine asetatakse selle kohale jne., kuni numbrid kohtuvad esimesega.

Järgmiste päevade mängu kava määravates tabelites nihutatakse kõik numbrid peale esimese järjekorras (päevade kaupa) ühe koha võrra edasi (vastu kellaosuti liikumise suunda). Teise päeva jaoks kehtivas tabelis asetatakse teine number esimese alla, selle endisele kohale nihutatakse kolmas number, kolmanda numbriga endisele kohale neljas jne. Kolmanda päeva jaoks kehtivas tabelis asetatakse teine number ühe koha võrra madalamale, kolmas number esimese alla, kolmanda numbriga endisele kohale neljas number jne.

Kohtumiste jaotust turniiri süsteemis võistluspäevade järgi näitavad tabelid 2 ja 3.

Kohtumiste üldarv turniiri süsteemi puhul võrdub kahega jagatud võistlejate arvu ja ühe võrra vähendatud võistlejate arvu korrutisega (näiteks:  $8 \text{ osavõtja} \text{ puhul} - 8 \times 7 : 2 = 28$  kohtumist).

Võistluste läbiviimiseks vajalik päevade arv (kui iga osavõtja mängib päevas ühe kohtumise) on ühe võrra väiksem osavõtjate üldarvust, kui see on paarisarv, või võrdne osavõtjate üldarvuga, kui see on paaritu.

Võistluste pika vältuse ja mänguks vajalike väljakute suure arvu tõttu on turniiri süsteemi kasutamine paljude osavõtjate puhul ebamugav. Kui nende arv on 9 või rohkem, jaotatakse osavõtjad alarühmadesse. Osavõtjate jaotamine alarühmadesse toimub loosimisega, kusjuures tugevaimad hajutatakse erirühmadesse. Igas rühmas toimuvad mängud turniiri süsteemis. Seejärel korraldatakse rühmade võitjate vahel uus võistlus turniiri süsteemis, mis määrab kohtade järjestuse parimate vahel. Peale selle korraldatakse finaalvõistlused osavõtjate vahel, kes saavutasid samad kohad (2, 3, 4-nda jne.) alarühmades, samuti turniiri süsteemis. Kui alagruppe oli ainult kaks, toimuvad finaalkohtumised alagruppides sama (1, 2, 3, 4-nda jne.) koha saavutanud osavõtjate vahel.

## Süsteem kaotanute väljalangemisega

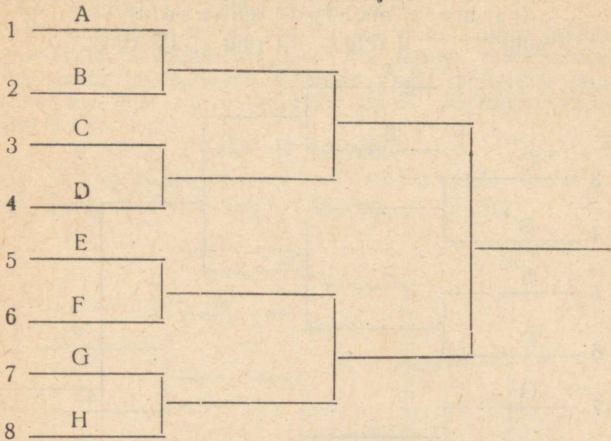
Süsteem väljalangemisega individuaal- ja võistkonna võistlustel seisneb selles, et iga osavõtja langeb välja pärast oma esimest kaotust, mistõttu võistluste lõpuks jääb järele üksainus osavõtja, kes pole kaotanud kordagi ja kes ongi võitjaks.

Kohtumiste skeem selle süsteemi kohaselt on toodud tabelis 4.

Iga osavõtja järjekorranumbrid, mis määravad kohtumiste järjekorra, tehakse kindlaks loosimise abil.

Kui kõigi osavõtjate arv võrdub kahe mingi astmega (4, 8, 16, 32, 64, 128 jne.) alustavad mängu korraga kõik osavõtjad. Mängijate nimed või võistkondade nimetused asetatakse tabelisse ülalt alla loosimisel määratud järjekorras. Mängivad: esimene teisega, kolmas neljandaga jne., moodustades võistluste esimese ringi. Kaheksa osavõtja puhul siisuguseid ringe on kolm. Võitjad mängivad samas järjekorras moodustades teise ringi, mis koosneb kahest kohtumisest. Nende kohtumiste võitjad jõuavad järgmisesse ringi, mida nimetatakse finaalsiks. Finaalkohtumise tagajärg määrab kogu võistluse võitja.

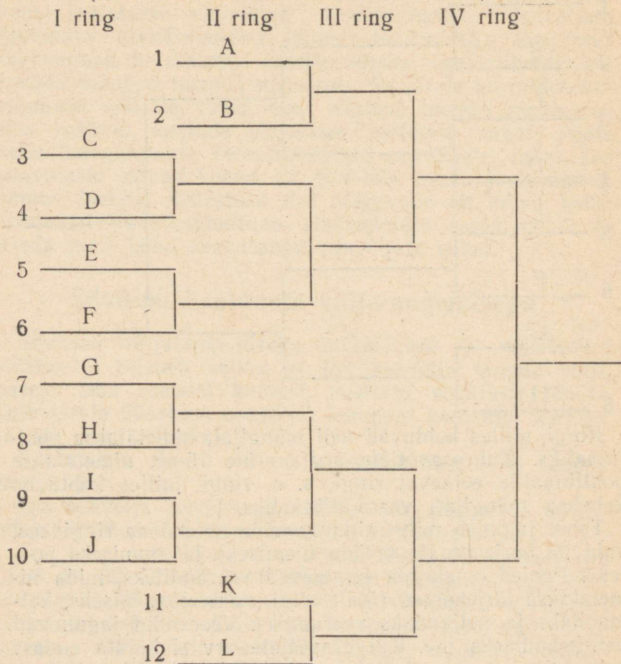
Tabel 8 osavõtjale



Ringi, milles kohtuvad neli mängijat, nimetatakse poolfinaaliks. Kui osavõtjate arv on üle 16-ne, nimetatakse poolfinaalile eelnevat ringi, s. o. ringi, milles kohtuvad kaheksa mängijat, veerandfinaaliks.

Tabel jaguneb mitte ainult vertikaale mööda ringideks, vaid ka horisontaale mööda ülemiseks ja alumiseks pooleks. Pooled omakorda jagunevad veeranditeks, mida nimetatakse järjekorras (ülalt alla) esimeseks, teiseks, kolmandaks ja neljandaks veerandiks. Veerandid jagunevad kaheksandikeks jne. Kui osavõtjate arv ei kujuta endast kahe mingit astet, alustab osa võistlejatest sõltuvalt nendele loosimisel langenud numbrist mängu teisest ringist. Esimesest ringist mitte osavõtjate mängijate arv võrdub lähema kõrgema kahe astme ja osavõtjate arvu vahega, esimeses ringis mängivate paaride arv võrdub osavõtjate arvu ja lähema kahe väiksema astme vahega.

Tabel 12 osavõtjale  
(esimese meetodi kohaselt)



Teisest ringist mängu alustavate numbrite määramine võib toimuda kahel viisil.

Esimese meetodi puhul alustavad mängu teisest ringist äärmised numbrid tabeli ülemises ja alumises pooles (tabel 5). Seejuures, kui osavõtjate arv on paarisarv, jao-

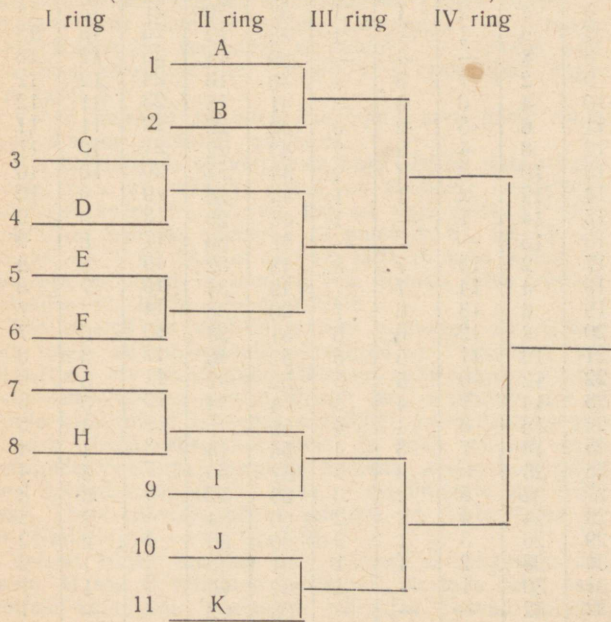
tuvad kõik teisest ringist mängu alustavad osavõtjad, nagu esimeseski ringis mängivad osavõtjad, võrdselt tabeli alumise ja ülemise poole vahel.

Kui osavõtjate arv on paaritu, on teisest ringist mängu alustavate osavõtjate arv ühe võrra suurem tabeli alumises pooles ja vastupidi, esimeses ringis mängivate paaride arv ühe võrra suurem tabeli ülemises pooles (tabel 6).

**Tabel 11 osavõtjale**

**Tabel 6**

(esimese meetodi kohaselt)



Tabel 7

Üldine osa- võtjate arv	Esimeses rin- gis mängivate osavõtjate arv	Teises ringis mängi- mist alustavate osavõtjate arv			Üldine osa- võtjate arv	Esimeses rin- gis mängivate osavõtjate arv	Teises ringis mängi- mist alustavate osavõtjate arv		
		kokku	üle- mises pooles	alumi- ses pooles			kokku	üle- mises pooles	alumi- ses pooles
4	4	—	—	—	35	6	29	14	15
5	2	3	1	2	36	8	28	14	14
6	4	2	1	1	37	10	27	13	14
7	6	1	—	1	38	12	26	13	13
8	8	—	—	—	39	14	25	12	13
9	2	7	3	4	40	16	24	12	12
10	4	6	3	3	41	18	23	11	12
11	6	5	2	3	42	20	22	11	11
12	8	4	2	2	43	22	21	10	11
13	10	3	1	2	44	24	20	10	10
14	12	2	1	1	45	26	19	9	10
15	14	1	—	1	46	28	18	9	9
16	16	—	—	—	47	30	17	8	9
17	2	15	7	8	48	32	16	8	8
18	4	14	7	7	49	34	15	7	8
19	6	13	6	7	50	36	14	7	7
20	8	12	6	6	51	38	13	6	7
21	10	11	5	6	52	40	12	6	6
22	12	10	5	5	53	42	11	5	6
23	14	9	4	5	54	44	10	5	5
24	16	8	4	4	55	46	9	4	5
25	18	7	3	4	56	48	8	4	4
26	20	6	3	3	57	50	7	3	4
27	22	5	2	3	58	52	6	3	3
28	24	4	2	2	59	54	5	2	3
29	26	3	1	2	60	56	4	2	2
30	28	2	1	1	61	58	3	1	2
31	30	1	—	1	62	60	2	1	1
32	32	—	—	—	63	62	1	—	1
33	2	31	15	16	64	64	—	—	—
34	4	30	15	15					

Teises ringis mängu alustavate osavõtjate arv koos nende jaotumisega tabeli ülemises ja alumises pooles, samuti ka kõigi esimeses ringis mängivate osavõtjate arv on antud tabelis 7 (osavõtjate arvu puhul 4-st kuni 64-ni).

Teise meetodi puhul koostatakse tabel kõrgema kahe astmega võrduva osavõtjate arvu jaoks. Tabelis jäetakse vastav arv numbreid kindlas järjekorras võimalike uute osavõtjate juurdeasetamiseks vabaks.

Vabade numbrite jätmise kord on järgmine: esimesena jäetakse vabaks viimane koht alumises pooles, teiseks — viimane koht ülemises pooles, kolmandaks — viimane koht kolmandas veerandis, neljandaks — viimane koht esimeses veerandis jne. Tabelit 12-le osavõtjale kujutab tabel 8.

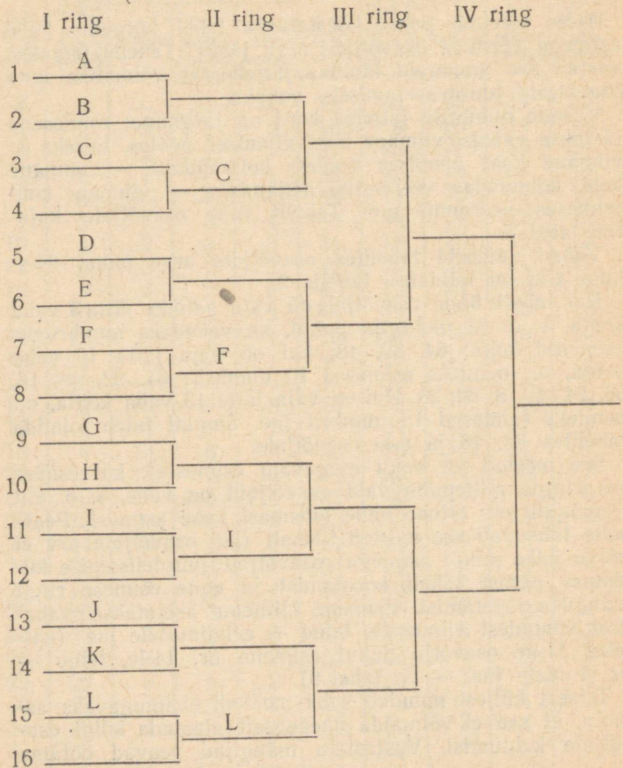
Vabad numbrid tabelites osavõtjate arvu puhul 64-st kuni 4-ni on näidatud tabelis 9.

Kui tabelis 64-le osavõtjale on vaja näiteks jätta 3 vaba kohta, s. o. 61 mängija puhul, on vabadeks numbriteks esimesed kolm: 64, 32, 48; kui on vaja jätta 10 vaba kohta, on nendeks esimesed 10 numbrit: 64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8, 60, 28. Kui on vaja jätta 15 vaba kohta, on nendeks esimesed 15 numbrit jne. Samuti tuleb toimida tabelites 32, 16 ja 8-le osavõtjale.

See meetod on veidi mugavam esimesest, kui esimeses ringis mittemängivaid osavõtjaid on vähe, s. o. kui osavõtjate arv erineb vähe lähemast kahe astmest. Peale selle lahendab see meetod lihtsalt (kui osavõtjate arv ei võrdu kahe mingi astmega) osavõtjate juurdelisamise küsimuse pärast tabeli koostamist ja enne esimese ringi mängude lõpetamist. Esimene hilinenud asetatakse vabade kohtadest viimasele, teine — eelviimasele jne. (näiteks, 11-ne osavõtja puhul esimene nr. 14-le, teine — nr. 4-ndale jne. — vt. tabel 9).

Teisest küljest muudab selle meetodi ebamugavaks asjaolu, et see ei võimalda üheaegselt alustada kõigi osavõtjate kohtumisi. Vastasteta mängijad peavad ootama

Tabel 12 osavõtjale  
(teise meetodi kohaselt)



Tabel 9

Osavõtjate arv	Tabel	Vabad numbrid
33	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8, 60, 28, 44, 12, 52, 20, 36, 4, 62, 30, 46, 14, 54, 22, 38, 6, 58, 26, 42, 10, 50, 18, 34
17	32	32, 16, 24, 8, 28, 12, 20, 4, 30, 14, 22, 6, 26, 10, 18
9	16	16, 8, 12, 4, 14, 6, 10
5	8	8, 4, 6

esimese ringi kohtumiste tulemusi. See ebamugavus avaldub peamiselt suurtel võistlustel range võistluste kalendri puhul, millede organiseerimisel esimesi päevi tuleb kasutada kõige suurema arvu kohtumiste läbiviimiseks.

Võistluste läbiviimisel selle süsteemi kohaselt, kui iga võistleja jaoks on päevas nähtud ette üks kohtumine, võrdub osavõtjate üldarvuga vastava kahe astmega, näiteks, 16-ne osavõtja puhul nelja päevaga, või lähema kõrgema kahe astmega, kui osavõtjate arv ei kujuta endast kahe astet, näiteks, 11-ne osavõtja puhul samuti nelja päevaga.

Suurtel võistlustel kasutatakse süsteemi väljalangemisega veidi muudetud kujul:

- 1) tugevamate osavõtjate nn. «asetamisega» loosimisel;
- 2) ühe või mitme lisagrupiga kaotajatele.

Need muudatused seisnevad järgmises.

Selleks, et vähendada tugevamate osavõtjate juhuslikku väljalangemise võimalust ja kindlustada viimaste ringide

suuremat huvitavust, jäetakse tugevaimad mängijad või võistkonnad arvult 2, 4, 8 või 16 üldisest loosimisest välja — nad asetatakse. Neile eraldatakse kohad erinevates pooltes, veerandites ja kaheksandikes ja enne üldist loosimist teostatakse loosimine alguses kahe tugevaima (näiteks, 64 osavõtja puhul 1-le ja 64-ndale numbrile), seejärel tugevuselt järgmiste (32-le ja 33-ndale numbrile) ja lõpuks nelja järgmise (16, 17, 48 ja 49 numbrile) vahel.

Peale selle kasutatakse üksikkohtumistes, millest võtavad osa erinevat spordijärku (näiteks, esimest ja teist järku) omavad mängijad loosimisviisi, mis kindlustab nõrkadele osavõtjatele esimeses ringis kohtumise ühega tugevamatest. Selleks koostatakse esialgu osavõtjate üldine nimekiri edetabeli järjekorras alates tugevaimast ja lõpetades nõrgeimaga. See nimekiri jaotatakse pooleks. Loosimine toimub eraldi tugevama poole mängijatele ja nõrgema poole mängijatele: esimestele — paarisnumbritele, teistele — paaritutele numbritele.

Selleks, et võimaldada kaotanutel võistlusi jätkata, organiseeritakse üks või mitu täiendavat gruppi, näiteks, esimeses ringis kaotanutele, teises ringis kaotanutele jne. Niisugusel juhul mingit täiendavat loosimist ei teostata: osavõtjad asetatakse tabelisse selles järjekorras, milles nad võtsid osa peagrupid.

Lisagrupi tabel esimeses ringis kaotanutele koostatakse üldiste tabelite koostamise reeglite järgi.

## **Täiendatud süsteem väljalangemisega**

Selle süsteemi iseärasusteks on:

1) kõigi võistlustest osavõtjate asetamine alates tugevaimast ilma loosimiseta vastaspooltele, — veeranditele, — kaheksandikele jne. kindlas järjekorras sõltuvalt mängijate tugevusest (edetabeli põhjal);

2) kohustuslik lisakohtumiste mängimine kõigis nii pea- kui ka täiendavates ringides kaotanute vahel.

Täiendatud väljalangemisega süsteemi eesmärgiks pole mitte ainult koormata kõiki osavõtjaid täielikult ja ühtlaselt kuni võistluste lõpuni, vaid ka määrata ligikaudu igauhe sportlikud saavutused.

Kõik kohtumised võitnud osavõtja loetakse võitjaks. Kõigile ülejäänutele omistatakse kindel koht olenevalt võitude ja kaotuste arvust ja ringidest, kus need esinesid. Kaotus esimeses ringis alandab mängija osavõtjate nimekirja teise poole sisse isegi võitude puhul kõigis täiendava tabeli ringides (antud juhul esimesele kohale teises pooles). Üks võit esimeses ringis kindlustab koha nimekirja esimeses pooles isegi kaotuste puhul kõigis täiendavate tabelite ringides (antud juhul viimase koha esimeses pooles).

Kuigi täiendatud süsteem väljalangemisega on kasutatav igasuguse osavõtjate arvu puhul, on see sobivaim siis, kui osavõtjate arv võrdub kahe mingi astmega (8, 16, 32, 64, 128 jne.), sest ainult sel juhul on kohtumiste arv kõigil osavõtjatel võrdne.

Peatabel (kui osavõtjate arv võrdub kahe mingi astmega) koostatakse järgmiselt.

Kõigepealt koostatakse kõigi osavõtjate nimekiri numbrilises järjekorras (mängijate tugevuse järgi vastavalt edetabelile). Nimekirja eesotsa asetatakse tugevaim, lõppu — nõrgim.

Seejärel jaotatakse kõik osavõtjad sõltuvalt nende numbritest nimekirjas tabelisse. Esimeses ringis mängib tugevaim osavõtja nõrgimaga (näiteks, 16-ne osavõtja puhul nr. 1 nr. 16-ga), tugevuselt järgmine eelviimasega (nr. 2 nr. 15-ga) jne., lõpuks, nõrgim nimekirja ülemises pooles tugevaimaga alumises pooles (s. o. nimekirjas kõrvalt seisvad numbrid 8 9-ga). Paarid asetatakse sel viisil, mis kõrvaldab edetabeli järgi tugevama poole osavõtjate omavahelise kohtumise võimaluse ja võimaldab neil kõigil võiduga nõrgema poole osavõtja üle jõuda järgmisse ringi kogu võistluse jooksul kuni finaali.

Osavõtjate asetamise kord peatabelisse nende tugevuse

## Osavõtjate paarideks ühendamise kord (peatabelis) nende tugevuse järgi

Osavõtjate arv	Ühendamise järjekord
64	1—64, 33—32, 17—48, 49—16, 9—56, 41—24, 25—40, 57—8, 5—60, 37—28, 21—44, 53—12, 13—52, 45—20, 29—36, 61—4, 3—62, 35—30, 19—46, 51—14, 11—54, 43—22, 27—38, 59—6, 7—58, 39—26, 23—42, 55—10, 15—50, 47—18, 31—34, 63—2.
32	1—32, 17—16, 9—24, 25—8, 5—28, 21—12, 13—20, 29—4, 3—30, 19—14, 11—22, 27—6, 7—26, 23—10, 15—18, 31—2
16	1—16, 9—8, 5—12, 13—4, 3—14, 11—6, 7—10, 15—2
8	1—8, 5—4, 3—6, 7—2
4	1—4, 3—2

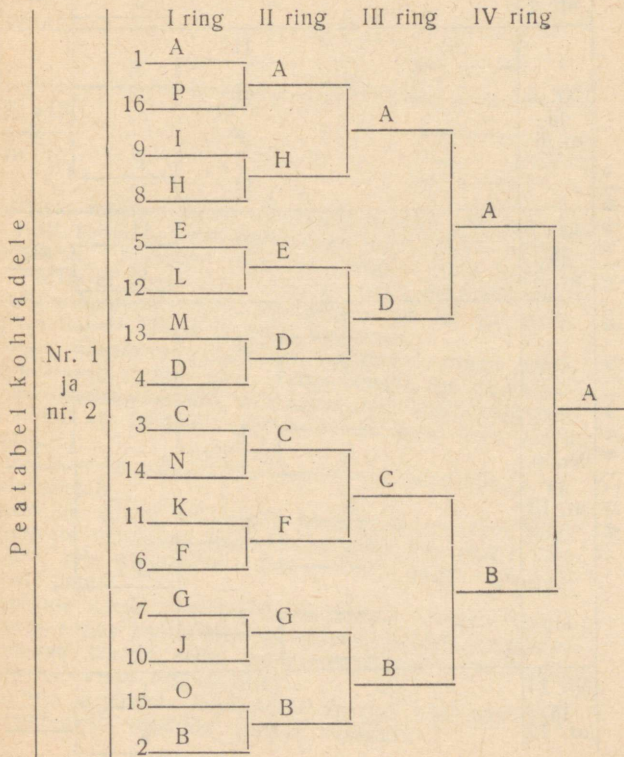
järgi, kui osavõtjate arv on 4, 8, 16, 32 ja 64, on toodud tabelis 10.

Kõigi (pea- ja täiendavate) tabelite arv on kaks korda väiksem osavõtjate arvust. Iga tabeli finaalselgitab kaks kohta.

Kõigi täiendavate tabelite üksikuid ringe mängitakse üheaegselt vastavate peatabeli ringide mängimisega.

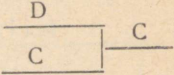
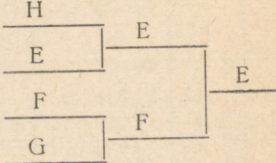
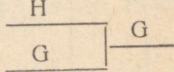
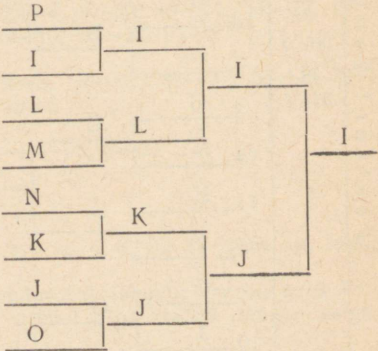
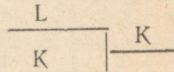
Kogu võistluse tabelite vormistamiseks on olemas kaks meetodit.

Tabel 16 osavõtjale  
(esimese meetodi kohaselt)



Tabeli II järg

Abitabelid kohtadele

Nr. 3 ja nr. 4	
Nr. 5 ja nr. 6	
Nr. 7 ja nr. 8	
Nr. 9 ja nr. 10	
Nr. 11 ja nr. 12	

Tabeli 11 järg

Abitabelid kohtadele	Nr. 13 ia nr. 14	
	Nr. 15 ja nr. 16	

Esimese meetodi puhul asetatakse tabelid üksteise alla vastavalt nende tabelite finaalidega määratavate kohtade järjekorrale. Peatabeli alla, mis selgitab kaks tugevaimat osavõtjat, asetatakse täiendav tabel peatabeli poolfinaalides kaotanutele jne. lõpetades kõige all täiendava tabeliga kahele kõigis ringides kaotanule.

Kõigis täiendavates tabelites asetatakse ringid vastavate peatabeli ringide alla. Kõigi tabelite iga ring sisaldab vertikaalsuunas kõik võistlusest osavõtjad. Selle meetodi puhul on tabelitel tabelis 11 näidatud kuju (16-le osavõtjale).

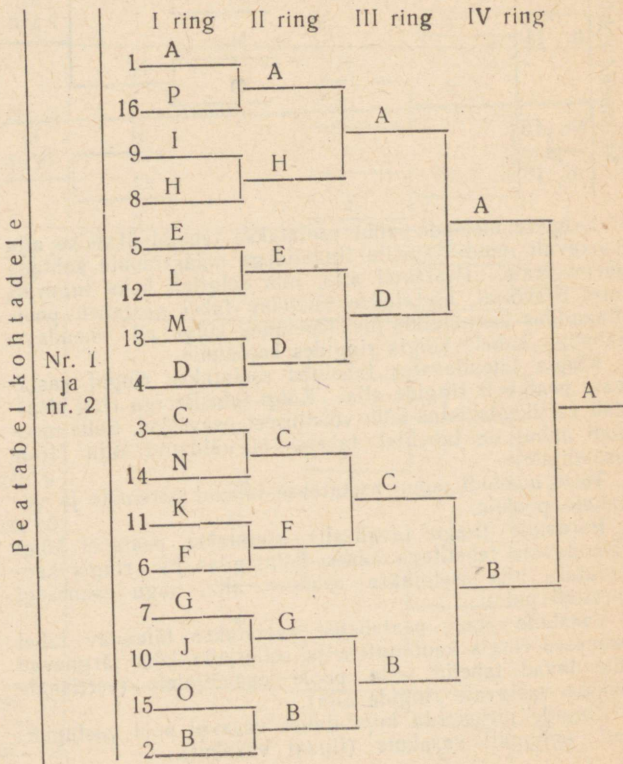
Teise meetodi puhul asetatakse tabelid paremale ja vasakule poolele.

Paremale (nagu tavaliselt) asetatakse peatabel kõigi täiendavate tabelitega teises, kolmandas jne. ringis kaotanutele, mis asetatakse esimese alla, nagu esimesegi meetodi puhul.

Vasakule poole peatabelist asetatakse täiendav tabel esimeses ringis kaotanutele ja selle alla kõik järgnevad täiendavad tabelid selle poole osavõtjatele (vertikaale mööda vastavate ringide alla).

Ringide järjekorda kujutatakse vasakul pool vastupidi-selt, paremalt vasakule (finaal vasakul).

Tabel 16 osavõtjale  
(teise meetodi kohaselt)

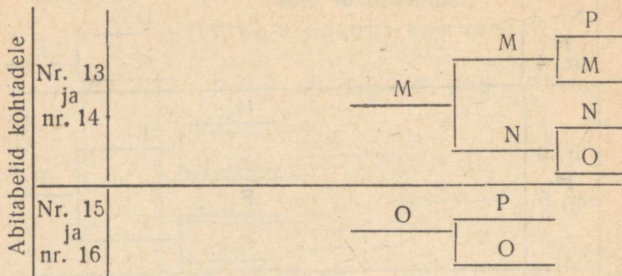


Tabeli 12 järg

Abitabelid kohtadele

Nr. 3 ja nr. 4		<div style="text-align: center;">D</div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">C</span> </div>	
nr. 5 ja nr. 6		<div style="text-align: center;">H</div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">E</span> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">E</span> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">E</span> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">E</span> </div>	
Nr. 7 ja nr. 8		<div style="text-align: center;">H</div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">G</span> </div>	
Nr. 9 ja nr. 10	<div style="text-align: center;">IV ring</div> <div style="text-align: center;">I</div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">I</span> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">I</span> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">L</span> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">J</span> </div>	<div style="text-align: center;">III ring</div> <div style="text-align: center;">I</div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">I</span> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">L</span> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">K</span> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">J</span> </div>	<div style="text-align: center;">II ring</div> <div style="text-align: center;">P</div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">I</span> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">L</span> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">M</span> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">N</span> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">K</span> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">J</span> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">O</span> </div>
Nr. 11 ja nr. 12	<div style="text-align: center;">K</div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">L</span> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">K</span> </div>		

Tabeli 12 järg



Tabelitel selle meetodi puhul on tabelis 12 näidatud kuju (samuti 16-le osavõtjale).

Selle süsteemi kohaselt võistluste läbiviimiseks vajalik päevade arv (arvestades igale osavõtjale ühe kohtumise päevas) on sama, mis tavalise väljalangemisega süsteemi puhul.

Kohtumiste üldarv võrdub poolega kogu osavõtjate arvu korrutisest osavõtjate arvule vastava kahe astmega (näiteks toimub 32 osavõtja, s. o. kahe viienda astme puhul  $(32 \times 5) : 2 = 80$  kohtumist).

Kui osavõtjate arv ei võrdu kahe mingi astmega, selgitatakse osavõtjate suhteline tugevus väiksema täpsusega.

Antud juhul koostatakse peatabel lähema kahe kõrgema astmega võrduva osavõtjate arvu jaoks. Liigsed kohad langevad suurimaile numbreile — need jäetakse vabaks ja edetabeli järgi tugevaimad osavõtjad, jäädes vastaseta, alustavad mängimist teisest ringist. Sama kehtib ka täiendavates tabelites esimeses ringis kaotanutele.

Tabel 11-le osavõtjale omab tabelis 13 näidatud kuju.

## Edetabeli võistlused

Edetabeli võistlused viiakse läbi ühe kollektiivi ulatuses. Kõik osavõtjad asetatakse üldisse nimekirja nende tugevuse järgi alates tugevaimast.

Kohtumised toimuvad osavõtjate eneste väljakutsel. Välja kutsuda lubatakse ainult nimekirjas lähemal kõrgemal kohal asetsevat mängijat. Madalamalseisva osavõtja võidu puhul tehakse üldnimekirjas vastav ümberasetus.

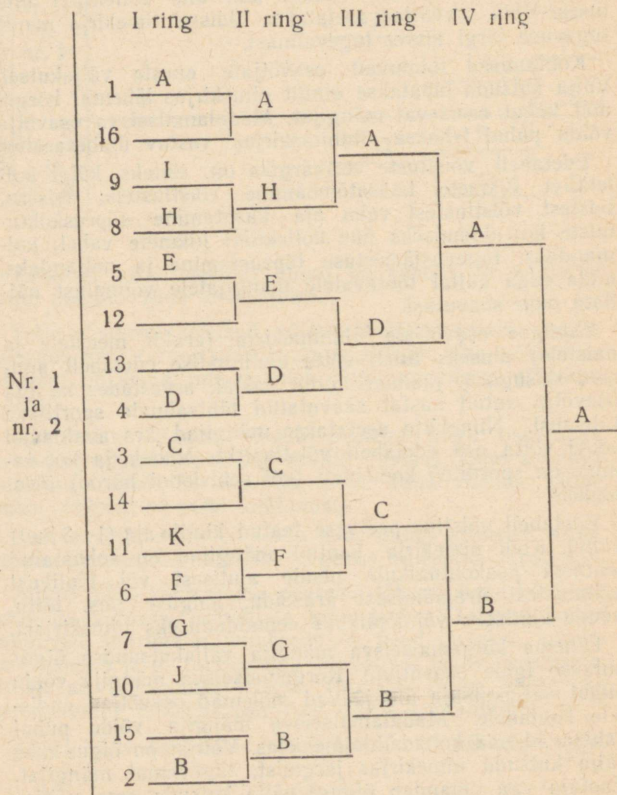
Edetabeli võistluste eesmärgiks on: esiteks, kõigi kollektiivi liikmete kaasatõmbamine võistlustele; teiseks, teistest võistlustest vaba aja kasutamine sõpruskohtumiste korraldamiseks ühe kollektiivi liikmete vahel; kolmandaks, tugevusjärjestuse täpsustamine ja neljandaks, anda enda kallal töötavatele mängijatele võimalust näidata oma saavutusi.

Esialgse osavõtjate üldnimekirja (eraldi meestele ja naistele) aluseks tuleb võtta ülelinnalise edetabeli andmed seisuga 1. jaanuar antud aastal, arvestades ka iga osavõtja antud aastal saavutatud tähtsaimaid sportlikke tulemusi. Nimekirja asetatakse mängijad, kes avaldavad soovi võtta osa edetabeli võistlustest. Nimekirja koostamine on sporditöö komisjoni (või sektsiooni büroo) ülesandeks.

Edetabeli võistlusi peetakse teatud kindla aja (1—3 kuu) vältel. Kõik nimekirja kantud mängijad on kohustatud teatama peakohtunikule nende ajutisest või lõplikust võistlustest ärajäämisest ärasõidu, haiguse jms. tõttu, nende ajutiseks või lõplikuks eemaldamiseks nimekirjast.

Lähema kõrgemalseisva mängija väljakutsumise õigus antakse igale osavõtjale. Kõrgemalseisva mängija võidu puhul väljakutsuja üle jäävad mõlemad osavõtjad endistele kohtadele. Madalamalseisva mängija võidu puhul vahetavad nad kohad üldnimekirjas. Võitjal on õigus kohe välja kutsuda nimekirjas järgmist, tugevamat mängijat. Kaotaja aga omandab õiguse välja kutsuda oma võitjat

Tabel 11 osavõtjale



Tabeli 13 järg

Nr. 3 ja nr. 4	
Nr. 5 ja nr. 6	
Nr. 7 ja nr. 8	
Nr. 9 ja nr. 10	
Nr. 11	

mitte varem kui 15—20 päeva pärast kohtumist.\* Kahekordne kaotus ühele ja samale osavõtjale võtab mängijalt õiguse võitja edasiseks väljakutsumiseks.

Kui edetabeli võistlusteks ettenähtud perioodil toimub mingil teisel võistlusel kohtumine kahe kõrvutiasetseva edetabeli võistlustest osavõtja vahel, arvestatakse selle tagajärge nende ümberasetamiseks üldnimekirjas, kuid ei piirata kaotanu õigusi võitja väljakutsumise suhtes. Küsimus teistel võistlustel toimunud kahe mitte kõrvutiasetseva osavõtja vahelise kohtumise tagajärje arvestamise kohta lahendatakse sportliku komisjoni poolt. Edetabeli võistlustest osavõtja ja kõrvalise mängija vahelise kohtumise tulemust ei arvestata.

Lähema kõrgemalasetseva mängija väljakutsumine toimub kirjaliku avaldusega peakohtunikule (või tema asetäitjale), kes fikseerib väljakutse esitamise päeva ja tunni. Kõigi kohtumiste mängimine toimub kindlas järjekorras vastavalt väljakutse esitamise ajale. Kui väljakutsutav omakorda on juba kutsunud välja teise mängija, kohtumine aga veel pole toimunud, siis loetakse temale esitatud väljakutse kehtivaks selle kohta, kes kaotab eelseisva kohtumise.

Mitte kõrvalasetsevat osavõtjat võib kutsuda välja ainult kõrgemalasetseva naabermängija ajutise võistlustest väljalangemise puhul.

Kohtumised peavad toimuma seitsme päeva jooksul pärast väljakutse esitamist. Päeva ja tunni määrab peakohtunik arvestades mõlema osavõtja soove. Teadaanne määratud kohtumise toimumise päeva ja tunni kohta pannakse välja hiljemalt kolm päeva enne selle toimumist. Kõik osavõtjad peavad ise jälgima neid teadaandeid.

Kohtumisele mitteilmumine ilma vabandavate põhjusteta võrdub mängust loobumisega ja loetakse kaotuseks.

---

\* Vastavalt ENSV Vabariikliku Tennisesektsiooni preisiidiumi otsusele võib Eesti NSV-s pärast kaotust võitjat uuesti välja kutsuda minimaalselt seitsme päeva pärast.

Kaks korda määratud kohtumisest eemale hoidunud osavõtja kõrvaldatakse nimekirjast.

Edetabeli võistlused vormistatakse:

- 1) kõigi osavõtjate esialgse üldnimekirjaga;
- 2) osavõtjate üldnimekirjaga vastavalt toimunud kohtumiste tagajärgedele teostatud ümberasetamistega;
- 3) kõigi toimunud kohtumiste koondprotokolliga (kronoloogilises järjestuses), milles on näidatud ära väljakutse kuupäev, kohtumise toimumise kuupäev, väljakutsuja ja väljakutsutava nimi, võitja nimi, iga kohtumise tagajärg ja pukikohtuniku nimi.

## Etteande võistlused

Selleks, et võimaldada nõrgematele mängijatele tõsta oma mängutaset võistluses tugevamatega ja et suurendada nõrgemate võidušansse, korraldatakse tennises võrdsustavaid, n. n. etteandevõistlusi.

Šansside võrdsustamine saavutatakse sellega, et kahe mängija vahelisel kohtumisel tugevam neist annab teisele teatud arvu punkte ette. Etteantavaid punkte nimetatakse etteandeks (händikäp). Etteande suuruse määrab igas kuuest mängust koosnevas seerias etteantavate punktide arv. Üht kuue üksteisele järgneva mängu kohta etteantavat punkti tähistatakse leppeliselt  $\frac{1}{6}$  või lihtsalt 0.1.

Etteande võistlused võivad olla nii positiivse kui ka negatiivse etteandega.

Positiivseks etteandeks nimetatakse enne mängu alustamist nõrgemale mängijale arvestatavaid punkte, nagu oleks ta need juba võitnud. Kuuemängulise seeria kohta üht positiivset punkti omava mängija etteannet tähistatakse +0.1; kaht positiivset punkti omava mängija etteannet +0.2; kolme positiivset punkti omava mängija etteannet +0.3; nelja positiivset punkti omava mängija etteannet +0.4; viit positiivset punkti omava mängija etteannet +0.5; kuut positiivset punkti omava mängija etteannet +15. Viimane sümbol tähendab, et mängijal on igas

mängus üks etteantud punkt, nagu oleks ta selle juba võitnud.

Mängija etteanne, kui tal on

üle +15	+0.1,	tähistatakse	+15.1
„ +15	+0.2	„	+15.2
„ +15	+0.3	„	+15.3
„ +15	+0.4	„	+15.4
„ +15	+0.5	„	+15.5
„ +15	+15	„	+30

Sama kehtib mängija kohta, kelle etteanne on üle +30. Positiivse etteande punkte antakse mängijale alates paarisarvulistest mängudest, s. o. +0.1 omaval mängijal on üks punkt igas kuuemängulise seeria teises mängus; +0.2 omaval mängijal üks punkt seeria igas teises ja neljandas mängus; +0.3 omaval mängijal üks punkt seeria igas teises, neljandas ja kuuendas mängus. Paarisarvuliste mängude ärakasutamise järel antakse punkte paaritarvulistes mängudes, alates esimesest mängust, s. o. +0.4 omaval mängijal on üks punkt igas seeria esimeses, teises neljandas ja kuuendas mängus; +0.5 omaval mängijal on üks punkt kõigis mängudes peale viienda; +15 omaval mängijal üks punkt igas mängus.

Tabel 14 näitab ülevaatlikult, missuguses järjekorras antakse positiivseid punkte.

Samas korras antakse punkte ette ka +15.1 kuni +30-ni ja +30.1-st kuni +40-ni. Tabel ei näita üle kuue mängu, sest järgmises kuuemängulises seerias antakse punkte samas järjekorras.

Pärast seti lõppemist algab kuuemänguline seeria otsast peale.

Negatiivseks etteandeks nimetatakse punkte, mida tugevam peab võitma nullseisu saavutamiseks. Kuuemängulise seeria kohta üht negatiivset punkti omava mängija etteannet tähistatakse -0.1; kaht negatiivset punkti omava mängija etteannet -0.2; kolme negatiivset punkti omava mängija etteannet -0.3; nelja negatiivset punkti

Tabel 14

Mängud järjekorras	Etteantavad punktid					
	+0.1	+0.2	+0.3	+0.4	+0.5	+0.6
1	—	—	—	+15	+15	+15
2	+15	+15	+15	+15	+15	+15
3	—	—	—	—	+15	+15
4	—	+15	+15	+15	+15	+15
5	—	—	—	—	—	+15
6	—	—	+15	+15	+15	+15

omava mängija etteannet  $-0.4$ ; viit negatiivset punkti omava mängija etteannet  $-0.5$ ; kuut negatiivset punkti omava mängija etteannet  $-15$ . Viimane sümbol tähendab, et mängijal on igas mängus üks negatiivne punkt, mille ta peab võitma nullseisu saavutamiseks.

Mängija etteannet, kui tal on

üle $-15$	$-0.1$	tähistatakse	$-15.1$
„ $-15$	$-0.2$	„	$-15.2$
„ $-15$	$-0.3$	„	$-15.3$
„ $-15$	$-0.4$	„	$-15.4$
„ $-15$	$-0.5$	„	$-15.5$
„ $-15$	$-15$	„	$-30$

Sama kehtib mängijate kohta, kelle etteanne on üle  $-30$ .

Negatiivse etteande punkte antakse, alustades paarituarvulistest mängudest, vastupidises järjekorras, s. o.  $-0.1$  omaval mängijal on üks negatiivne punkt igas kuuemän-

gulise seeria viiendas mängus;  $-0.2$  omaval mängijal üks punkt seeria igas viiendas ja kolmandas mängus;  $-0.3$  omaval mängijal üks punkt seeria igas viiendas, kolmandas ja esimeses mängus. Paarituurvuliste mängude ärakasutamise järel antakse punkte paarisruvulistes mängudes samuti vastupidises järjekorras alates kuuendast mängust, s. o.  $-0.4$  omaval mängijal on üks punkt seeria igas viiendas, kolmandas, esimeses ja kuuendas mängus;  $-0.5$  omaval mängijal on üks punkt kõigis mängudes peale teise;  $-15$  omaval mängijal üks negatiivne punkt igas mängus.

Tabel 15 näitab ülevaaticult, missuguses järjekorras antakse negatiivseid punkte.

Tabel 15

Mängud järjekorras	Etteantavad punktid					
	$-0.1$	$-0.2$	$-0.3$	$-0.4$	$-0.5$	$-0.6$ $= -15$
1	—	—	$-15$	$-15$	$-15$	$-15$
2	—	—	—	—	—	$-15$
3	—	$-15$	$-15$	$-15$	$-15$	$-15$
4	—	—	—	—	$-15$	$-15$
5	$-15$	$-15$	$-15$	$-15$	$-15$	$-15$
6	—	—	—	$-15$	$-15$	$-15$

Samas korras antakse punkte ette ka  $-15.1$  kuni  $-30$ -ni ja  $-30.1$ -st kuni  $-40$ -ni. Tabel ei näita üle kuue mängu, sest järgmises kuuemängulises seerias antakse punkte samas järjekorras.

Pärast seti lõppemist algab kuuemänguline etteande seeria otsast peale.

Kõigi mängijate tugevuste vahelise suhte ülevaatlikuks kujutamiseks koostatakse etteande võistlustel üldine etteande tabel.

- 40      Üldiseks etteande tabeliks nimetatakse mängijate jaotamist etteande tabeli skaalale, sõltuvalt nende mängutugevusest. Etteande tabeli skaalat piirides —40 kuni +40 kujutab kõrvaltoodud arvude rida.
- 30.5
- 30.4
- 30.3
- 30.2      Üldine etteande tabel koostatakse järgmiselt:
- 30.1      üks, mängutugevusest umbes keskmine mängija võetakse aluseks ja asetatakse skaala nulli kohale. Temast tugevamad mängijad asetatakse skaala vastavatele kõrgematele jaotustele sõltuvalt sellest, kuipalju igaüks neist võib anda talle ette negatiivseid punkte; aluseks võetud mängijaist nõrgemad asetatakse skaala alumistele jaotustele sõltuvalt sellest, kuipalju ta igaühele neist võib anda ette positiivseid punkte.
- 0.5      Üldise etteandetabeli skaala erinevatel jaotustel seisvate mängijate kohtumisel juhendatakse nende etteande määramisel (antud kohtumise jaoks) järgmistest reeglitest:
- 0.4
- 0.3
- 0.2
- 0.1
- + 0      1) nulli kohal seisva mängija kohtumisel mõne teisega jääb esimene alati nullile, teine aga omab sama positiivse või negatiivse etteande, millel ta asetseb;
- + 0.1
- + 0.2
- + 0.3      2) positiivset etteannet omava mängija kohtumisel negatiivset etteannet omava mängijaga säilitab esimene kõik oma positiivsed punktid ja teine kõik oma negatiivsed punktid;
- + 0.4
- + 0.5
- +15
- +15.1      3) kahe positiivset etteannet omava mängija kohtumisel alustab tugevam neist nullist, teise mängija positiivne etteanne määratakse mõlema
- +15.2
- +15.3

+15.4		vastase punktide vahest üldise etteande tabeli
+15.5		skaalas (nende poolt etteantavate punktide
+30		lahutamisel).
+30.1		4) kahte negatiivset etteannet omava mängija
+30.2		kohtumisel alustab nõrgem neist nullist, teise
+30.3		mängija negatiivne etteanne määratakse mõle-
+30.4		ma vastase punktide vahest üldise etteande
+30.5		tabeli skaalas (nende poolt etteantavate punk-
+40		tide lahutamisel).

Märkus: Etteande võistlustel algab paling esimesest pallingualast (s.o. väljaku paremalt poolelt) siis, kui etteande vahe moodustab paarisarvu, ja teisest pallingualast (s.o. väljaku vasakult poolelt) siis, kui etteande vahe moodustab paaritu arvu.

## Võistluste juhend

Iga võistlus tuleb läbi viia kindla, antud võistluste jaoks koostatud võistluste juhendi alusel. Juhendis tuleb tingimata näidata:

- 1) missugune organisatsioon korraldab võistluse;
- 2) missuguse iseloomuga on võistlus (individuaal-, võistkondade või individuaal- ja võistkondade võistlus);
- 3) täpne võistluste läbiviimise tähtaeg;
- 4) läbiviimise koht;
- 5) missuguseid võistluste liike mängitakse;
- 6) missugused kitsendused on kehtestatud võistlustest osavõtmiseks;
- 7) missuguses süsteemis viiakse võistlused läbi;
- 8) kuidas määratakse turniiri süsteemi puhul tagajärg, kui punktide arv kahel või mitmel osavõtjal on võrdne;
- 9) paremusega mitmest setist viiakse läbi individuaal-kohtumised igas võistluste liigis ja kategoorias (järgus);
- 10) missugusele kohtunike-aparaadile on usaldatud võistluste läbiviimine;

11) missugustele nõuetele peab vastama ülesandeleht, kes peab selle esitama, mis on selle esitamise viimaseks tähtajaks ja kus võetakse seda vastu;

12) millal ja kus viiakse läbi osavõtjate loosimine;

13) missuguseks päevaks ja tunniks peavad saabuma kohale väljastpoolt tulevad osavõtjad ja kuhu neil tuleb ilmuda;

14) premeerimise liigid;

15) osavõtu materiaalsed tingimused.

Võistkondade võistluste juhend peab peale selle veel ette nägema:

a) missuguseid organisatsioone lubatakse võistlustest osa võtta;

b) kas võistlused toimuvad ühes võistkondade rühmas või mitmes rühmas ja missuguste tunnuste järgi asetatakse võistkonnad ühte või teise rühma.

Toimetaja K. Tamjärv.

Tehniline toimetaja

M. Aardma.

Korrektorid

L. Saulin ja

H. Johannes.

Ladumisele antud 22. VI 1953.  
Trükkimisele antud 18. VIII  
1953. Trükiarv 2000. Paber  
60×92, 1/32. Trükipoognaid 2.  
Arvutuspoognaid 2,55.  
MB-10567. Tellimise nr. 2353.  
Trükikoda „Ühiselu“, Tallinn,  
Pikk tn. 40/42.

На эстонском языке.

Теннис.

Правила соревнований.

Hind 80 kop.

80 kop.

A-19684  
III

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00602724 9