

XI  
A-18031

# TENNIS

MÄNGUMÄÄRUSED  
JUHENDEID KOHTUNIKELE  
VÖISTLUSTE KORRALDAMINE

LAUATENNISE VÖISTLUSMÄÄRUSED



A-18031 4. ek.

EESTI NSV MINISTRITE NÕUKOGU JUURES ASUVA KEHAKULTUURI- JA  
SPORDIKOMITEE VABARIIKLIK TENNISESEKTSIOON

---

# TENNIS

MÄNGUMÄÄRUSED  
JUHENDEID KOHTUNIKELE  
VÕISTLUSTE KORRALDAMINE

## LAUTENNISE MÄNGUMÄÄRUSED



RK

„PEDAGOOGILINE KIRJANDUS“

SIHNET

RAAMATUKOGU

RAAMATUKOGU

2

Tartu Riikliku Ülikooli  
Raamatukogu  
4815

## SISSEJUHATUS

Tennis on viimaste aastate jooksul saanud südamelähedaseks spordiks Nõukogude Eesti noorsoole ja töötajaskonnale. Kiiresti kasvavad mängijate read. Seetõttu osutus vajalikuks tennis määrustiku uue väljaande toimetamine, sest esimene trükk on lõppenud. Samuti on tekkinud vajadus täiendavate materjalide trükkimiseks võistluste organiseerimise, kohtunike töö, edetabelite jm. kohta. Üha laienev huvi tennis kui distsiplineeriva ja mitmekülgse spordiala vastu nõuab täpsete juhendite väljatöötamist. Loomulikult mängumäärustiku tundmine on esimeseks eelduseks selle nauditava spordimängu jälgimiseks. Pingelise heitluse täit suurust saab kaasa elada teadlik pealtvaatajaskond, kes on kodus mängu reeglitega, samuti tehnika ja taktika küsimustega. Sealjuures põhireeglid ja mängu lugemine, s. t. punktide arvestus, on küllaltki keerulised.

Tennis, mis kodanlikus ühiskonnas oli vaid jõuka kihi harrastus, on nõukogude korra juures muutunud kõigile, ka noortele, kättesaadavaks. Tennist mängitakse valge villaga kaetud väikese kummist palliga, mida lüüakse reketiga.

Mängukohaks on ühetasane väljak, mis on märgitud joontega ja võrgu abil põiki pooleks jagatud. Kõige levinumaks on savi-liivakihi kattega väljakud vastava torutusega (drenaažiga). On lubatud ka betoon- ja asfaltväljakud, äärmisel juhul lihtsalt muldväljakud, kinnistes ruumides aga puupõrandaga väljakud.

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

Mängu olemus seisab selles, et lüüa pall reketiga üle võrgu vastaspoolele, kusjuures vastane peab iga kord tagasi lööma. Mängu tingimuste raskendamiseks:

1. Pall tuleb tõrjuda enne seda, kui see on teist korda puudutanud maapinda. Seega on palli tõrjumise aeg piiratud ja eesmärgiks on pall tagasi lüüa nii, et vastane ei jõuaks selleni mainitud ajavahemikus. Palli lend on väga kiire (kuni 150 km/t), seepärast nõuab tennis mängijalt

väga suurt liikuvust väljakul, kiirust, osavust, head reageerimist, täpset koordinaatsiooni liigutustes, enesevalitsemist ja visadust.

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

3. Pall peab lendama põiki üle väljaku tõmmatud võrgu. Takistus võrgu näol peatab kõik selle tasapinnast madalamalt lendavad pallid. Kui aga pall on ületanud võrgu, võib tekkida oht, et see lendab joone taha. Järelikult, mängija peab saatma palli vastaspoolele nii, et see lendaks üle võrgu ja maanduks väljakul, määratud piirides.

Mängutugevuse selgitamisel kasutatakse punktide lugemist.

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

Mängija saab oma kasuks punkti kõigil neil juhtudel, kus vastane on teinud vea, sõltumata sellest, kas vastasel polnud võimalik palli õigesti tõrjuda või kas vea põhjustasid vastase oskamatus, tähelepanematus või hooletus.

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

Võitjaks loetakse see, kes saavutab teatava punktide arvu, mis aga pole lihtsaks saavutatud punktide aritmeetiliseks liiteks (mänguaja kestvus pole piiratud), vaid koosneb kolmest lülist: *m ä n g, s e t t* ja *v ö i s t*.

Teatav saavutatud punktide arv annab võidetud „mängu“. Edasi teatav võidetud „mängude“ arv annab võidetud „seti“. Ja lõpuks annab teatud võidetud „settide“ arv võidetud „võistust“, mis ei sõltu võidetud punktide ega „mängude“ koguarvust. Igas „mängus“ ja „setis“ algab punktide lugemine otsast peale.

ÜK(b)P Keskkomitee ja EK(b)P Keskkomitee ajaloolised otsused kehakultuuri massilisuse ja spordimeisterlikkuse tõstmise kohta kõigil spordialadel rakendatakse innukalt ellu. Tennis massilisus oleneb suure osas nendest teadmistest, mida meie publik mängu kohta omab. Rohkete võistluste arv omakorda aitab süvendada huvi tennis vastu. Selle väljande esimeseks ülesandeks on valmistada ette tugev tennisekohtunike ja tennisvõistluste organisaatorite kaader ning tutvustada meie pealtvaatajaskonnale tennis mängu ja võistluse reegleid.

---

# MÄNGUMÄÄRUSED

---

## I. VÕISTLUSTE LIIGID JA ISELOOM

### § 1. Võistluste liigid

Tennisevõistlused võivad toimuda järgmistes mänguliikides:

- a) üksikmängudes nii naistele kui meestele (üks ühe vastu);
- b) paarismängudes nii naistele kui meestele (kaks kahe vastu);
- c) segapaarismängudes (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. VÕISTLEJAD

### § 3. Vanuserühmad

1. Võistlused viiakse läbi järgmistes vanuserühmades:

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

2. Nooremaste vanuseklassi kuuluvaid tüdrukuid ja poisse ei lubata võistelda vanemas rühmas (ja überpöördukt).

3. Vanemaste vanuseklassi kuuluvaid noormehi ja neiuid, kellele nende sportlike tulemuste eest on antud üleliidulise klassifikatsiooni I järk, lubatakse arsti ja 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 võistluse juhendit ja mängureegleid.

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

Eriti jämedate eksimuste puhul võib mängija kõrvaldada ilma eelneva hoiatamiseta.

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

## § 6. Osavõtjate riietus

Tennisevõistlustest lubatakse osa võtta puhta, meeldiva ja hästiistuva spordiriietusega osavõtjaid.

Riietus peab olema valget värvi. Osavõtja jalatseil ei tohi olla kontsi.

## § 7. 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.

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 liikmeist valitud kapten.

## § 8. Settide arv

1. Meestevahelised kohtumised mängitakse kas „parem kolmest“ või „parem viiest“.

2. Tüdrukute, poiste, neiude, noormeeste, naiste, vanemate meeste (üle 45 aasta) ja segapaaridevahelised kohtumised mängitakse „parem kolmest“.

---

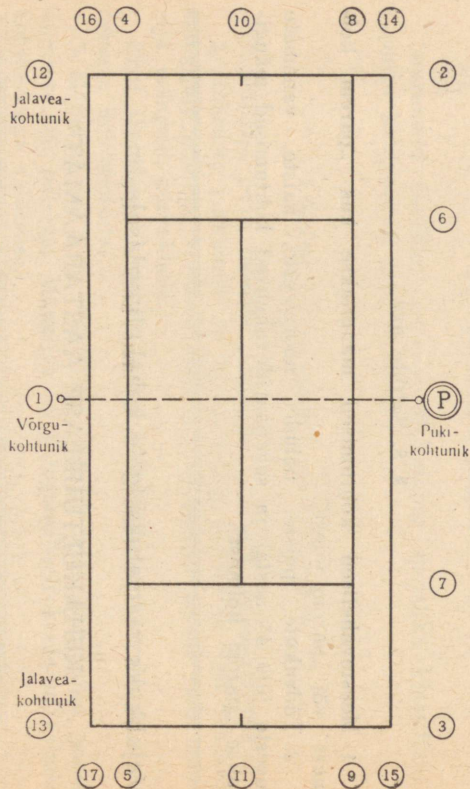
---

Vajalikuks raamatuks igale kehakultuurlasele on

„KEHAKULTUURLASE AASTARAAMAT“

---

---



JOONEKOHTÜNIKE

ASUKOHAD

a) üksikmäng

Arv

- 1 (1)
- 3 (1) (2) (3)
- 5 (1) (2) (3) (4) (5)
- 7 (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
- 9 (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
- 11 (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11)
- 13 (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13)

b) paarismäng

- 1 (1)
- 3 (1) (2) (3)
- 5 (1) (2) (3) (16) (17)
- 7 (1) (2) (3) (16) (17) (6) (7)
- 9 (1) (2) (3) (16) (17) (6) (7) (14) (15)
- 13 (1) (2) (3) (16) (17) (6) (7) (14) (15) (4) (5) (8) (9)
- 15 (1) (2) (3) (16) (17) (6) (7) (14) (15) (4) (5) (8) (9) (10) (11)
- 17 (1) (2) (3) (16) (17) (6) (7) (14) (15) (4) (5) (8) (9) (10) (11) (12) (13)

### 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 kohtunikeaparaadi juhtimisel.

3. Iga kohtumist (võistu) juhivad pukikohtunik ja 3—17 joonekohtunikku (vt. kohtunike asetuse skeemi 8. leheküljel). NSV Liidu ja liiduvabariikide esivõistlustel ja linnade ning oblastite esivõistluste finaalkohtumistel juhivad kohtumisi pukikohtunik ja joonekohtunikud, kelle arvu määrab peakohtunik.

#### § 10. Peakohtunik ja peakohtuniku asetäitja

1. Peakohtunik koos oma asetäitjatega vastutab võistluste juhendamisele vastava läbiviimise eest.

Peakohtunik on kohustatud:

a) kontrollima võistluste paiga ettevalmistamist ja selle korrasolekut kogu võistluse jooksul ning hoolitsema pealtvaatajate ja võistlejate mugavuse eest;

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

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

d) kinnitama võistlusi korraldavale organisatsioonile esitatavad võistluste tagajärjed ja lõppkokkuvõtted; 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 võistlusmäärust, korda või distsipliini;

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

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

d) muuta puki- ja joonekohtunike otsuseid, viimaseid vaid siis, kui mainitud joonekohtuniku otsus tehti tema juuresolekul. Mõlemal juhul peab otsuse muutmine toimuma kohapeal enne järgmise punkti mängimise alustamist.

**Märkus:** Peakohtunik või tema asetäitja omab õigust muuta pukikohtuniku ebaõiget otsust, kui see käib mängumääruste tõlgendamise kohta, sõltumata sellest kas ta viibis otsuse langetamise momendil võistluspaigal või mitte.

Kui aga pukikohtuniku või joonekohtuniku otsus puudutab küsimust kas üksik pall oli õige või vale, kas oli „jalaviga“, „hüpe“ jne., mille üle saab otsustada ainult nende toimumise momendil, võib peakohtunik või tema asetäitja muuta puki- või joonekohtuniku otsust ainult sellisel juhul kui ta antud momendil viibis ise võistluspaigal ja jälgis mängu.

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

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

## § 11. Vanemkohtunik

Vanemkohtunik juhatab võistluste läbiviimist üksikuis kategoorias, mänguliikides või võistkondades, jaotab oma käsutusse antud kohtunike koosseisu kohtumiste juhtimiseks vastavalt võistluste üldplaanile ja peakohtuniku korraldustele ning viimaste puudumisel oma äranägemise järgi.

## § 12. Pukikohtunik

**Pukikohtunik:**

1. Juhatab üksikuid kohtumisi, lahendades isiklikult ja iseseis-

valt 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 ja teeb võistu jooksul vajalikke märkusi protokollis.

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

6. Juhatab mängukäiku iseseisvalt või joonekohtunike abiga.

Teatab mängu algusest hüüdega: „Pallib (see ja see)!“ teatab selge ja tugeva häälega vigu ja punktide seise vastavalt kehtivale terminoloogiale.

7. Peab arvestust mängude ja settide seisuga kohta, kandes selle protokollis.

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

## § 13. Joonekohtunik

Joonekohtunik:

Jälgib vigu temale määratud joone ulatuses. Teatab tugeva ja selge häälega kõigest vigadest kohe pärast nende esinemist vastavalt kehtivale terminoloogiale.

Joonekohtuniku otsused temale määratud joonte piirkonnas on lõplikud ja neid ei saa keegi muuta, välja arvatud § 10 p. 2 d ette nähtud juhud. 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, päevakavale vastava, mängudele ilmumise ja kontrollib mängijate riietuse vastavust määruste nõudeile.

## § 15. Sekretär

Sekretär protokollib kohtunikekogu koosolekuid, vormistab peakohtuniku korraldusi ja otsuseid, võtab vastu avaldusi ja proteste ning kannab neist ette peakohtunikule.

## § 16. Võistluste komandant

Komandant vastutab otseselt õigeaegse võistluspaiga ettevalmistamise, võistlejate ja pealtvaatajate vastuvõtmise ning võistluspaiga vastava kunstilise kujundamise eest ja muretseb 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 arstide poolt väljakirjutatud võistlemislubasid.

2. Kontrollib, et võistluste korraldamisel peetaks kinni sanitaar-hügieenilistest nõudeist, ja kindlustab meditsiinilise abi andmise 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. MANGUMAARUSED

### § 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.

Märkus: Pallingut võib sooritada nii ülalt kui alt.

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

a) vahetada oma asukohta pallingualal ei astumise ega jooksmisega;

b) üles hüpata, s. t. lahkuda mõlema jalaga korraga maapinnalt;

c) astuda jalaga väljaku piiridesse.

Märkus: Tagajoonetele astuda või asetada sellele jala nina on keelatud.

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

Märkused: 1. Palling tuleb sooritada pallingualal, s. o. keskmärgi ja külgjoonte vahel. Seejuures ei tohi pallija astuda keskmärgi ja külgjoonte kujutletavaile pikendustele tagajoonete taga. Paarismängus on mõlemad pallingualad 1,57 m võrra laiemad kui üksikmängus, sest paarismängus asetsevad külgjooned keskmärgist niisama palju kaugemal.

2. Paarismängus tohib pallija partner asuda oma väljaku pooltel ükskõik kus.

4. Palling loetakse määrustevastaseks:

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 või -tugesid (üksikmängus);

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

g) 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.

5. Ebaõige pallingu puhul ei alustata punktide arvestamist. Kui esimene palling vastavasse pallingukasti ebaõnnestus, peab mängija teiskordselt pallima samasse kasti.

Pärast teist ebaõiget pallingut loetakse punkt kaotatuks.

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

6. Palling ei loe ja kuulub kordamisele samast pallist, mille pallimisel ilmneseid järgmised asjaolud:

a) 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. Tõrjuja mittevalmisolekut teise pallingu puhul arvestatakse ainult erandjuhtudel, näiteks: kui ta oli püüdnud vastu võtta esimest pallingut, mis tema arvates näis õigena, välja arvatud juhud, kus teda segas ettenägemata takistus (vt. p. 7).

3. Kui hoolimata tõrjuja õigeaegsest teadaandest oma mittevalmisolekust palling toimus siiski, siis seda ei loeta ja palling kuulub kordamisele sellest hoolimata, kas see oli õige või vale.

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

c) kõigi määruste kohaselt sooritatud pallingu juures pall riivas enne vastavasse pallingukasti langemist 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. p. 2 ja 3), loetakse selline palling ebaõigeks ja see ei kuulu kordamisele.

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

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

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

8. Igas mängus alustatakse pallimist esimeselt pallingualalt ja kuni mängu lõpuni sooritab pallingut üks ja sama mängija vahelduvalt esimeselt ja teiselt pallingualalt (vt. p. 3).

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

9. Pärast mängu lõppemist sooritab järgmises mängus pallingu vastasmängija. Nii pallivad nad vaheldumisi igas järgmises mängus kogu võistu jooksul.

**Märkus:** Kui üksik- või paarismängus üks vastaseist pallib vales järjekorras, kuuluvad kõik kuni eksituse avastamiseni mängitud punktid arvestamisele; kuid õige 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.

10. Paarismängus toimub palling järgmiselt:

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

b) 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 kohe jalule seada.

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

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

11. Paarismängus valib iga mängija pallingu vastuvõtuks 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 asetuse tuleb seada kohe pärast mängitava punkti lõppemist.

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

12. Enne mängu algust loositakse pallingu või väljakupoole valimine.

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

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

## § 19. Punkti mängimine

1. Punkti mängimine algab pallimise momendist (vt. § 18 p. 1) ja kestab, kuni üks pooltest võidab punkti. Punkti mängimine koosneb vahelduvast palli üle võrgu löömisest ühelt väljakupoolelt teisele.

Märkused: 1. Punkti mängimise alguse kohta tuleb juhendada käesolevast määrusest kõigi nende tegevuste puhul, mis on keelatud punkti mängimise ajal.

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.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. Joontega piiratud väljakule maandunud pall, mis küll ülenenul 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 üksikmängus loetakse valeks pall, mis on läbi lennanud postide ja võrgu vahelisest pilust.

6. Lennult tõrjutud pall (enne palli maandumist), välja arvatud pallingu vastuvõtmisel (vt. § 19 p. 8 b), loetakse mängus olevaks, olgugi et mängija asus väljaku piirjoonte taga, ja punkti mängimist jätkatakse.

7. Paarismängus võib ükskõik kumb mängija tõrjuda nende poolele lennanud palli, välja arvatud pallingust tulnud palli (vt. § 18 p. 11).

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.

8. Üks pooltest võidab punkti, kui vastane:

- a) pallib kaks korda järjest valesti;
- b) sõltumata oma asukohast lööb pallingu vastuvõtmisel palli enne selle maandumist;
- c) lööb palli kuhugi väljapoole kindlaksmääratud piirjooni;
- d) lüües palli puudutab seda reketiga rohkem kui üks kord, samuti kui ta löögi asemel püüab palli reketile ja seejärel viskab seda;
- e) tõrjub palli käest ära visatud reketiga;
- f) sõltumata tema asukohast riivatakse pallist või ta riivab palli lennul reketiga kas pallingu vastuvõtmisel või punkti mängimisel.

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

g) 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 kinnitusi või ulatab reketiga üle võrgu vastaspoolele, välja arvatud järgmises punktis (h) käsitletud juhud.

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

h) punkti mängimise ajal lööb palli enne, kui see on lennanud üle võrgu, või kui ta viib oma reketi või mingisuguse kehaosa üle võrgu, välja arvatud juhud, kus see toimub pärast lööki inertsil mõjul või hädavajalikkusest 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 vastaspoolel võrku.

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

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

**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.

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

**Märkus:** Selliseiks ettenägematuiks takistusteks punkti mängimisel loetakse samad asjaolud mis pallingu juures (vt. märkus § 18 p. 7).

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

## § 20. Punktide lugemine

1. Mäng algab sellega, et üks mängijaist pallib vastase väljakupoolele vastavalt pallingu määrustele (vt. § 18).

2. Pallinguga algab punktide mängimine, mis koosneb sellest, et kumbki pool vahelduvalt tõrjub tema poole lennanud palli, seda oma väljakupoolel mitte üle ühe korra põrgata lastes (vt. § 19 p. 1 ja 5).

3. 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:

a) 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.

b) Lihtsustamise mõttes fikseeritakse punktide seisu sõnadega „Mäng tasa!“, „Edu sees!“ ja „Edu väljas!“ järgmistel juhtudel:

mäng tasa — punktide võrdsuse korral, arvates üldse neljandast punktist (s. o. välja arvatud, 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;

Märkus: On võimalik ainult järgmine punktide arvutamine: 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!“

Punktide lugemisel on alati esikohal pallija punktid.

4. 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 seejuures vähemalt 2-mängulist edu.

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

Märkus: 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; 8/6, 9/7 jne.

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

Märkus: 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 mängita. Samuti kui kohtumisel „parem viiest“ on üks pooltest pärast 3 või 4 seti mängimist võitnud 3 setti, loetakse võist lõppenuks.

## § 21. Võistluste kord

1. Mängutingimuste (valguse, tuule mõju jne.) võrdsustamiseks võistu ajal peavad mängijad vahetama väljakupooled pärast esimest, kolmandat ja iga järgnevat paarituurvulist mängu ja pärast seti lõppu, kui mängude arv selles on paaritu. Selline kord jätkub kõigis settides, sõltumata sellest, kas eelmise seti mängude arv oli paaris või paaritu, s. t. igas setis pärast esimest mängu peavad vastased vahetama pooled.

Märkus: Kui üksik- või paarismängus pallitakse valet väljakupoolelt, kuuluvad kõik vea avastamiseni mängitud punktid arvestamisele ja võist jätkub pooli vahetamata kuni poolte järjekordse vahetamiseni pärast paaritud mängu vastavas setis.

2. Mängijal pole õigust alustada punkti mängimist enne puki-kohtuniku märguannet.

Märkused: 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. § 18 p. 5 ja 6).

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.

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

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 juhinduda kõigi tegevuste puhul, mis on keelatud „punkti mängimise ajal“ (näit. § 19 punkt 8 „h“ ja „i“).

4. Meesüksikmängu võistlusi peetakse kas „parem kolmest“ või „parem viiest“. Naiste üksikmängu, segapaarismängu, samuti võistluste puhul noorte, laste ja vanade (üle 45 aasta) klassis on aluseks „parem kolmest“.

Kõik meestevahelised kohtumised „parem kolmest“ peetakse ilma vaheajata.

Maksimaalselt 10-minutiline vaheaeg tehakse ühe mängija nõudmisel: meestele 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.

2. Peale eelmainitud vaheaegade pärast teist või kolmandat setti (sõltuvalt võistlusmäärustest), on väikesed vaheajad lubatud ainult erandjuhtudel, nagu võrguseadeldise parandamiseks (võrgutoe mahakukkumine, võrguregulaatori lödvenemine, trossi rebenemine jne.), mänguabinõude parandamiseks (reketid, pallid), mängija riidetuse ja jalanõude kohendamiseks, kukkumiste ja krampide puhul jne. Seejuures ei tohi neil vaheaegadel olla mingil juhul mängu venitavat iseloomu.

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

6. Määratud ajaks võistluspaigale mitteilmunud mängija loetakse kaotanuks.

7. Võistu juhtival kohtunikul on õigus võist katkestada või edasi lükata pimeduse, halva ilma või väljaku halva seisukorra puhul. Katkestatud või edasilükatud võist jätkub katkestatud seisust, kusjuures vastased asuvad väljakupooltele vastavalt sellele, kuidas

nad asusid katkestatud seisul, välja arvatud juhud, kui võistlejate nõusolekul ja peakohtuniku loal võistu otsustatakse alustada algusest peale.

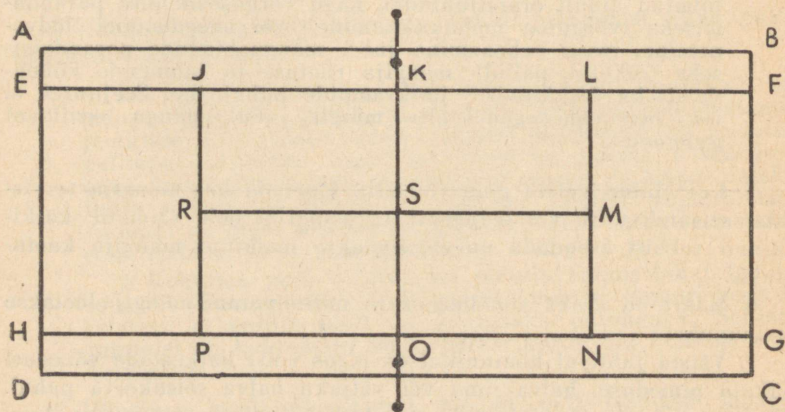
Märkused: 1. Võistluste peakohtunik on kohustatud varem kindlaks määrama ja teatavaks tegema igapäevase mängude lõpetamise aja pimeduse tõttu. Selleks ajaks lõpetamata võistud, sõltuvalt nähtavusest ja võistu seisust, kas katkestatakse või neid jätkatakse peakohtuniku loal, kuid mitte üle 10 minuti. 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 45 minutit enne mängude lõpetamiseks kindlaksmääratud aega.

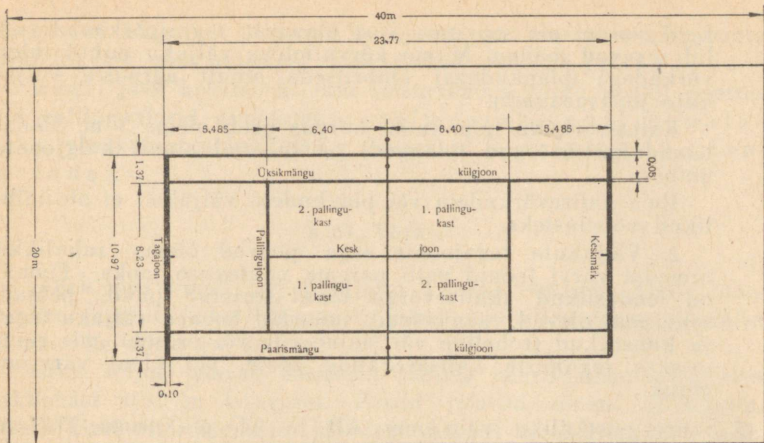
## V. MÄNGUVALJAK JA INVENTAR

### § 22. Mänguväljak

1. Mängupaigaks on kindlaksmääratud mõõdetega ühetasane väljak, mis on märgitud joontega ja võrgu abil põiki pooleks jagatud.



Joon. 1



Joon. 2

Üldtarvitatavaks väljaku pinnaseks on savi-liivakiht vastava torutusega (drenaažiga). (On lubatud ka betoonist või asfaldist väljakud ja äärmisel juhul lihtsalt muldväljakud, kinnistes ruumides aga puupõrandaga väljakud.) Muruväljakuid NSV Liidus ei kasutata.

2. Paarismänguks ettenähtud mänguväljakul, mis on piiratud joontega (joonised 1 ja 2), on püstküliku ABCD kuju, mille pikkus on 23,77 m (suuremate külgede AB ja CD pikkus) ja laius 10,97 m (vähemate külgede AD ja BC pikkus). Diagonaal võrdub 26,18 m.

Üksikmängu väljakuks on väiksem püstkülik EFGH laiusega 8,23 m, sama pikkuse juures (23,77 m), kusjuures ei kasutata mõlemal pool olevaid 1,37 m laiusi koridore.

Mänguväljaku, mis on piiratud püstküliku ABCD joontega, kõigil külgedel peab olema sama pinnasega vaba ruum, mis on vajalik mängijate takistamatuks liikumiseks. Kogu mänguväljaku suurus koos jooksuruumiga peab olema 20×40 m.

Kõrvutiolevate väljakute laius võib olla 18 m.

Märkused: 1. Jooksuruumid peavad olema ümbritsetud kaitsevõrkudega (kõige parem metallist, kuid on lubatud ka nõõrist). Lubatud on võrkude asendamine puust planguga.

kuid see ei ole soovitatav, sest plangust tagasipõrkuvad pallid segavad mängu. Mitme kõrvutioleva väljaku puhul tuleb võrkudega (plankudega) ümbritseda ainult äärmiste väljakte jooksuruumid.

Kaitsevõrkude (plankude) kõrgus peab olema 3 m. Madalamad kaitsevõrgud (plangud) on lubatud ainult külajoonte ümber.

Ilma kaitsevõrkudeta või plankudeta väljakud ei ole kõlblikud võistlusteks.

2. Väljakute tagajoonte taga peavad olema rahulikku tumedat värvi foonid palli parema nähtavuse jaoks. Foonid on looduslikud (kaitsevõrgu taha istutatud puud, põõsad, selle peal olevad väänkasvud, tumedad hooned väljaku taga) ja kunstlikud (roheline või sinine riie või present, mis riputatakse tagumiste kaitsevõrkude peale, või üleni värvitud plank).

3. Suure püstküliku välisjooni AB ja CD pikkusega 23,77 m nimetatakse paaris mängu külajoonteks. Väiksema püstküliku sama pikkusega välisjooni EF ja GH, mis on paralleelsed esimestega, nimetatakse üksik mängu külajoonteks.

Suure püstküliku välisjooni AD ja BC pikkusega 10,97 m ja nende lõike väikses püstkülikus EH ja FG pikkusega 8,25 m nimetatakse tagajoonteks.

Mänguväljak on jagatud pooleks võrguga paralleelselt tagajoontega (AD ja BC). Võrgust mõlemale poole, 6,40 m kaugusele sellest ja paralleelselt sellega, väiksema (üksikmängu) püstküliku sisse tõmmatakse pallingujooned (IP ja LN) pikkusega 8,25 m.

Pallingujoonte keskkohad ühendatakse keskjoonega (RM).

Keskjoonte pikendused kantakse mõlema tagajoone keskohta 0,10 m pikkuste joonekeste kujul, mis on suunatud väljaku sissepoole ja mida nimetatakse keskmärkideks (joon. 2).

Kõik jooned tulevad kanda pinnasele valge värviga, kusjuures tagajoonte laius on 0,10 m, kõigi teiste joonte laius on aga 0,05 m.

Märkus: Taga- ja küljoonte laius kuulub väljaku mõõdetesse. Pallingujoonte laius kuulub pallingukasti mõõdetesse (6,40 m kaugusel võrgust). Keskjoone ja keskmärkide laius jaguneb ühtlaselt väljaku pikitelge mööda.

4. Püstkülikuid, mis on piiratud võrguga, üksikmängu küljoontega, pallingujoontega ja keskjoonega, nimetatakse pallingukastideks. Neist püstkülikuid PRSO ja KLMS nimetatakse esimesteks pallingukastideks, püstkülikuid IKSR ja SMNO teisteks pallingukastideks. Tagajoone taga asuvaid ala-

sid, mis on külgedelt piiratud keskjoone ja vastavate külgjoonte kujuteldavate pikendustega, nimetatakse pallingualadeks.

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

## § 23. Vörk

1. Vörk, mis jagab mänguväljaku kaheks võrdseks osaks, tõmmatakse pingule kahe võrguposti vahele metallist trossiga, mille läbimõõt on mitte üle 10 mm.

Postide teljed peavad asetsema lähima paarismängu külgjoone keskkohast 0,91 m kaugusel. Postid peavad olema püstloodis, maasse kinnitatud alustega ja võrgu kõrgus postide juures peab olema 1,06 m. Üksikmängu puhul kasutatakse samu poste ühes sama võrguga, kuid võrgu trossi alla asetatakse erilised võrgutoed (1,06 m kõrgused) 0,91 m kaugusele lähima üksikmängu külgjoone keskkohast.

Võrgu kõrgus keskjoone kohal peab olema 0,91 m. See saavutatakse erilise võrgukinnitaja abil. Võrgukinnitaja kujutab endast valget, 0,05 m laiust kinnituspaela, mis langeb üle võrgu mõlemale poole ja on alt kinnitatud reguleeritava kruviga väljaku keskkohal maasse asetatud konksu külge.

Võrgu ja võrgupostide vahel ei tohi olla mingisugust vahet. Selleks peab võrgu pikkus olema 12,75—12,80 m ja ta peab olema kinnitatud ülalt alla haakidega (konksudega) võrgupostide külge. Samuti peab vörk olema alt tihedalt vastu maad, milleks võrgu laius peab olema 1,06 m ja ta peab olema tõmmatud alt postide külge peene nõoriga.

2. Vörk peab olema punutud küllalt tihedasti, et pall mingil juhul ei saaks teda läbida. Võrgu ülemine äär peab terves ulatuses olema mõlemalt poolt palistatud valge 0,05 m laiuse paelaga. Vörk ise peab olema tumeda värvusega.

Märkus: Suurtel võistlustel on otstarbekohane, kui väljakul asetsevad üksikmängu jaoks 0,91 m kaugusel üksikmängu külgjoonte keskkohast vastavad alused teise komplekti võrgupostide asetamiseks ja komplekt lühikesi vahevörke, 10—10,05 m pikad. Sellisel juhul kogu võrgu seadeldis vahetatakse, 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 kummist palli, mis on üle tõmmatud valge flanelli või kaleviga. Palli läbimõõt võib olla 6,25—6,6 sm ja kaal 56,7 kuni 60 grammi. Kukkudes 2,5 m kõrguselt umbes  $+20^{\circ}$  temperatuuri juures tsementpõrandale, peab pall üles pörkama mitte madalamale kui 132,5 sm ja mitte kõrgemale kui 145 sm. 8-kilogrammiline raskuse rõhumine umbes  $+20^{\circ}$  temperatuuri juures peab palli kokku suruma mitte vähem kui 0,7 sm ja mitte rohkem kui 0,8 sm. Kõik normid on arvestatud katsetamiseks normaalse õhurõhumise juures (760 mm).

2. Reket kujutab endast käepidemega ovaalset raami, milles on pingule tõmmatud üksikuist keeltest keelestu. Reketi mõõted, kaal, kuju ja materjal on vabalt valitavad.

---

# JUHENDEID KOHTUNIKELE

---

## KOHTUNIKEST JA NENDE TÖÖST<sup>1</sup>

§ 65. Võistlusi teenindav kohtunikeaparaat koosneb peakohtunikust, tema asetäitjast, tema abidest, vanemkohtunikest, puki-kohtunikest ja joonekohtunikest.

§ 66. Suuremail üleliidulise ja vabariikliku tähtsusega (erandjuhtumel ka ülelinnalise tähtsusega) võistlustel juhatab kohtunikeaparaati pea-kohtunikekogu, millesse kuuluvad: peakohtunik (esimees), peakohtuniku asetäitja ja 3 kuni 5 liiget, kes täidavad pea-kohtuniku abi kohustusi tähtsamail tööaladel, üks neist on sekretäriks.

§ 67. Pea-kohtunikekogu otsustatakse kõik küsimused hääletamise teel. Häälte võrdsuse puhul otsustab peakohtuniku hääl. Pea-kohtunikekogu istungist on õigus osa võtta võistlustest osavõtvate organisatsioonide esindajail, kellel on nõuandev hääleõigus.

§ 68. Pea-kohtunikekogu isikliku koosseisu määrab enne võistluste algust võistlusi korraldav organisatsioon.

§ 69. Pea-kohtunikekogu annab juhtnööre võistluste ettevalmistamiseks ja korraldamiseks kogu kohtunikeaparaadile ja võtab vastu otsuseid võistluste jooksul tekkinud küsimuste suhtes.

§ 70. Pea-kohtunikekogu töö eest vastutab peakohtunik kui juhataja, kes vastutab ka kõigi otsuste õigeaegse täitmise, võist-

---

<sup>1</sup> Käesolev peatükk on väljavõte venekeelsest brošüürist „Tennis, Mängu- ja võistlusmäärused“ lk-d 32—43, Riiklik Kirjastus „Kehakultuur ja Sport“, Moskva, 1939.

luste ettevalmistamise operatiivse juhtimise, võistluste oskusliku juhtimise ja kohtunikeaparaadi täpse töö eest.

§ 71. Erandjuhtudel kuulub peakohtunik võistluste materiaalsel külge ja võistlejate olustikulist teenindamist juhatava organiseerimiskomitee koosseisu.

§ 72. Väiksemail võistlustel juhatab kohtunikeaparaati peakohtunik, kes üksinda juhatab võistluste ettevalmistamist, nende läbi viimist ja kogu kohtunikeaparaadi tööd, vastutades selle eest üksinda ja täielikult.

§ 73. Peakohtunik määratakse enne võistluste algust võistlust korraldava organisatsiooni poolt.

§ 74. Peakohtuniku abid, välja arvatud need, kes kuuluvad peakohtunikekogu koosseisu, määrab peakohtunikekogu ja selle puudumisel peakohtunik. Viimasel juhul määrab peakohtunik endale ka asetäitja, kui seda pole tehtud varem.

§ 75. Peakohtunikekogu liikmed ja peakohtuniku abid juhatavad kindlaid, varemääratud tööalasid, vastutades nende eest üksi ja täielikult, nagu näiteks:

1. Ühe või mitme mänguliigi, kindlate järkudega mängijate, rühmade võistluste, ühe või teise tsooni jms. juhtimine.

2. Kogu võistluste puki- ja joonekohtunikega teenindamise kindlustamine, nende määramine kõigile kohtumistele kogu võistluste jooksul, pallide väljaandmine võistlusteks ja nende tagastamine, jooksev arvepidamine kõigi kohtumiste tagajärgede kohta jms.

3. Kogu võistluste materiaalse baasi — pallide, väljakute koos nende sisustusega ja kõigi võistlusteks vajalike vahendite, teenindava personaali, sealhulgas ka pallipoiste, muretsemine.

4. Kõigi võistluste tabelite kujundamine ja nende õigeaegne täitmine, kõigi võistlusliikide protokollide kogumine, peakohtunikekogu protokollide pidamine, ajakirjanduse õigeaegne ja jooksev informeerimine võistluste käigust jms.

5. Sidepidamine organisatsioonide, kaptenite ja osavõtjatega, osavõtjate registreerimine, osavõtjate poolt täidetud ankeetide läbitöötamine jms.

Märkus: P. 4-s ettenähtud tööd kuuluvad sekretäri kompetentsi ja p. 5-s ettenähtud tööd teeb kohtunik osavõtjate juures (suuremail võistlustel paljude välisvõistlejate puhul).

§ 76. Vanemkohtunikud täidavad võistluste ajal osa peakohtuniku abide funktsioonidest, nagu näiteks võistkondade võistlustel

juhivad kahe võistkonna vahelist kohtumist, individuaalvõistlustel juhivad mingit võistluste liiki või võistlusi teatud kategooriat oma-vaile mängijaile või ka osale võistlejaile eristaadionil peetavaid võistlusi jne.

§ 77. Vanemkohtunikud määrab kas otseselt peakohtunik, tema asetäitja või tema vastav abi.

§ 78. Puki- ja joonekohtunikud viivad läbi üksikuid kohtumisi. Nii puki- kui joonekohtunikud määrab, sõltuvalt võistluste ulatusest kas otseselt peakohtunik, tema asetäitja, vastav peakohtuniku abi või vanemkohtunik.

§ 79. Väiksemail võistlustel võib kohtunikeaparaat koosneda ainult vanemkohtunikust ja pukikohtunikest. Sel juhul juhib kogu võistlust vanemkohtunik, täites peakohtuniku ülesandeid.

§ 80. Kui keegi võistlusi juhtivaist kohtunikest (peakohtunik, tema asetäitja, tema abi, vanemkohtunik) võtab ise võistlustest osa, peab tema kohtumise ajal kõiki tema funktsioone täitma juba varem selleks määratud asendaja.

§ 81. Peakohtunik koos oma asetäitjaga juhib võistlusi tervikuna, lahendades lõplikult võistluste läbiviimisega seotud küsimused, ja täidab järgmisi kohustusi:

1) hoolitseb, et võistluste läbiviimiseks vajalikud väljakud oleksid korras, et võistlused oleksid varustatud pallide, protokollilehtedega jms., et oleks antud informatsiooni peetavate võistluste kohta (ajakirjandus, raadio jms.);

2) kontrollib mängijate ülesandmist ja viib läbi loosimise;

3) jaotab tööülesanded juhtiva kohtunikeaparaadi liikmete vahel, määrates igaühele kindla tööala;

4) koostab võistluste läbiviimiseks määratud kohtunike üldnimekirja;

5) kinnitab järgmise päeva kohtumiste kava ja peetud kohtumiste tagajärjed;

6) juhib kogu kohtunikeaparaadi tööd, instrueerib kohtunikke ja kõrvaldab võistlustelt kohtunikud, kes antud võistlustel ei tule toime oma ülesannetega;

7) lahendab lõplikult võistlejate hilinemise, mitteilmumise ja distsiplineerimatusega seoses olevad küsimused;

8) lahendab lõplikult tema abide juures kahtlust tekitanud kiireiseloomulised küsimused ja osavõtjate protestid;

9) koostab kokkuvõtte kõigi võistluste tehniliste tagajärgede kohta kõigis võistluste liikides, järkudes, rühmades jne. ja esitab selle pärast võistluste lõppu võistlused korraldanud organisatsioonile;

10. koostab pärast võistluste lõppu põhjaliku kirjaliku aruande, mille esitab koos kõigi tehniliste tagajärgede kokkuvõtetega võistlused korraldanud organisatsioonile.

Märkus: Peakohtuniku aruanne peab suuremate võistluste puhul haarama järgmisi küsimusi: võistluste liigid, järjed, rühmad jms., mis olid nähtud ette võistluste juhendis ja mis tegelikult läbi viidi; võistluste süsteem koos hinnanguga selle kohta; võistluste pidamise koht ja aeg (juhendi kohaselt ja tegelikult); ülesantud ja tegelik osavõtjate arv; peetud ja (mitteilmumise tõttu) pidamata jäänud kohtumiste arv; võistluste tehnilised tagajärjed kõigis võistluste liikides, kategoorias, rühmades jne. (tabelite kujul); üksikute osavõtjate tähtsamad sportlikud saavutused ja võistlejate distsipliin; kohtunikeaparaat ja kohtunike kvaliteet; võistluste ainelis-tehniline baas (väljakud, pallid); võistluste ja osavõtjate teenindamine (pallipoisid, dušš, riietumisruumid, välisosavõtjate majutamine, toitlustamine, meditsiiniline abi, kultuuriline teenindamine); võistluste avamine ja lõpetamine, võitjate premeerimine; ajakirjanduse informeerimine; huvi võistluste vastu; tähtsamad järeldused edasiste võistluste läbiviimiseks.

§ 82. Peakohtuniku abid ja vanemkohtunikud juhatavad neile määratud tööaladel (kogu võistluste teenindamine teatud osas või üksikute võistluste liikide, üksikute järkude, osade, üksikute võistkondadevaheliste kohtumiste juhtimine), lahendades isiklikult ja iseseisvalt nende tööalal üleskerkinud küsimused ja täites järgmisi kohustusi:

1) ilmuvad väljakuile enne võistluste algust ja jäävad sinna nende lõppemiseni;

2) hoolitsevad, et väljakud oleksid võistluste päevakavakohtadeks alguseks korras, et kogu vajalik sisustus ja võistluste pidamiseks vajalik inventar (kohtunikupukid, võrgutoed üksikmängu jaoks, võrgu kõrguse mõõtjad, joonekohtunike toolid jms.) oleksid kohal, andes õigeaegseid korraldusi võistluste tehnilistele organisatoritele ja otsustades küsimusi väljakute võistlusteks valmisoleku kohta;

3) koostavad mängude kava iga päeva jaoks, näidates ära aja ja koha, ning hoolitsevad selle eest, et osavõtjaid informeeritaks päevakavadest;

4) jaotavad väljakud üksikute kohtumiste jaoks, määravad koh-

tumistele pukikohtunikud ja viimaste käsutusse joonekohtunikud, annavad pukikohtunikele välja kohtunikuprotokollid ja pallid, otsustades küsimused nende kõlblikkuse kohta, ja võtavad need pärast võistu jälle vastu;

5) jälgivad, et võistud toimuksid päevakavas ettenähtud ajal ja et võistlejad ilmuksid kohale õigeaegselt;

6) juhatavad puki- ja joonekohtunike tööd, kontrollides seda kohapeal, andes neile juhtnööre, kõrvaldades ja asendades neid;

Märkus: Joone-, veel enam aga pukikohtunike kõrvaldamine nende mitteoskusliku ülesannete täitmise pärast võib toimuda esindajate, kaptenite, osavõtjate või pukikohtunike nõudmisel ainult äärmisel juhul pärast nende töö kontrollimist kohapeal. Asendamine peab sel puhul toimuma võimaluse korral pärast seti, äärmisel juhul ka pärast mängu lõppemist.

7) lahendavad vaheaegadesse ja mängude ebasoodsate tingimuste (pimedus, ilmastik, väljakute olukord) tõttu katkestamisse puutuvad küsimused pukikohtunike, kaptenite, esindajate või võistlejate nõudmisel ja ka omal algatusel;

8) registreerivad võistude tehnilised tagajärjed nende juhtida antud kategoorias, rühmas jms., pidades vastavaid tabeleid, võistkondade vaheliste kohtumiste protokolle jne.;

9) teadustavad iga võistluspäeva lõpul peakohtunikule või tema asetäitjale võistluste käigust nende poolt juhitalval alal, esitades päeva jooksul peetud võistude protokollid;

10) muretsevad valmis kõik vajaliku järgmiseks võistluste päevaks — kinnitatud päevakava, pallid, kohtunikuprotokollid jms.

§ 85. Pukikohtunik juhatab üksikuid kohtumisi, lahendades isiklikult ja iseseisvalt kõik mängu jooksul esilekerkinud küsimused (välja arvatud joonekohtuniku kompetentsi kuuluvad küsimused) ja täites järgmisi kohustusi:

1) saabub kohale hiljemalt 10 minutit enne kohtumise algust (päevakava järgi);

2) muretseb võistlust juhatavalt kohtunikult pallid ja kohtunikuprotokollid;

3) märgib ära fakti mängija mitteilmumise kohta (kandes selle tingimata protokollid);

4) palub mängijaid väljakule saabumisel enne treeningupallide löömise alustamist loosida välja poole või pallingu valiku õiguse ja kannab protokollid: pallimise järjekorra, vastaste asetuse väljakul ja paarismängu puhul partnerite asetuse pallingukastide järgi;

5) kontrollib väljaku olukorda, võrgu kõrgust, võrgutugede olemasolu jms. nii enne kohtumise algust kui võistu ajal kas omal initsiatiivil või võistlejate nõudmisel;

6) jaotab joontele tema käsutusse antud joonekohtunikud, jälgib nende tööd, annab neile juhendeid jne.;

7) teatab enne võistu alustamist võistluse liigi, järgu, osavõtjate nimed, nende spordiorganisatsiooni nimetuse, nende asetuse väljakul (kes asub kohtunikupukist paremal ja kes vasakul), mitmest setist koosneb võist ja kes pallib esimesena;

8) palub alustada kohtumist;

9) jälgib mängu käiku ise ja joonekohtunike abil, arvestades nende otsuseid lõplikena;

**Märkus:** Joonekohtuniku funktsioonid lähevad üle puki-kohtunikule vaid siis, kui joonekohtunik teatab, et ta ei saanud antud hetkel määrata palli kukkumise kohta või löögi õigesti sooritamist.

10) teatab selge ja tugeva häälega vead vastavalt kehtivale terminoloogiale kohe pärast nende esinemist;

11) peab punktide arvestust, märkides need protokollis ja teatades selge ning tugeva häälega pärast sissekannet punktide seisu, nimetades esimesena pallija punktide arvu ja korrates seda mängija palvel;

12) peab mängude arvestust, kandes need protokollis ja teatades: kes võitis viimase mängu, üldise mängude seisu (alates suuremast arvust), kes juhib ja kelle palling on;

**Märkus:** Võistkondadevahelistel võistlustel tuleb mängude ja settide arvestust pidada mitte mängijate nimede, vaid spordiorganisatsioonide järgi.

Võistkondadevahelistel võistlustel tuleb pallijat teatada: üksikmängus — spordiorganisatsiooni nimetuse järgi, paarismängus — spordiorganisatsiooni nimetuse ja mängija nime järgi.

13) palub vahetada pooled, kui mängude arvu summa setis on paaritu arv, teatades, kes võitis mängitud setid;

14) peab settide arvestust, kandes need protokollis ja teatades, kes ja missuguse tagajärjega võitis viimase seti, ja nende üldise suhte; sõltuvalt võistluste tingimustest kuulutab välja vaheaja või järgmise seti, teatades ühtlasi pallija nime;

15) küsib paarismängus partnereilt pärast seti lõppemist, kes kummaski paaris pallib esimesena ja kas nad säilitavad uues setis sama asetuse pallingu vastuvõtmisel kui lõppenud setis;

16) jälgib settide vaheajal peetava pausi vältust ega luba seda venida liiga pikaks;

17) fikseerib vaheaegade puhul ja juhul, kui võist katkestati ebasoodsate tingimuste (pimedus, ilmastik, väljakute olukord) tõttu, kohtunikuprotokolli seisu ja mängijate asetuse väljakul;

18) palub mängida ümber (peale määrustikus ettenähtud juhtude) ka siis, kui ta arvab, et tema mingisugune tegevus, näiteks ekslik hüüe jms., häiris mängijaid või kui ta ei näinud palli kukkumise kohta;

19) hoolitseb iseseisvalt või väljakute administratsiooni abiga vajaliku vaikuse ja korra eest võistluspaigal;

Märkus: Vaikust peavad pidama ka mängijad ise. Paarismängus on punkti mängimise ajal partnereil lubatud omavahel kõnelda ainult tasase häälega. Punkti mängimise ajal on mängijail keelatud kõva häälega hüüda.

20) jälgib kõigi määruste täpset täitmist ega luba endaga vaielda ei mängijail ega pealtvaatajail;

21) teeb mängija ebakorrekse käitumise, mängu sihiliku venitamise või pallimisega liigse kiirustamise puhul temale märkuse ja katkestab mängu, kui mainitud nähtused pärast hoiatusi korduvad;

22) kutsub esindaja, kapteni või osavõtja protesti puhul väljakule võistlusi juhtiva kohtuniku, samuti ka omal initsiatiivil selleks, et lahendada vaieldav küsimus, kõrvaldada võistu normaalset läbiviimist takistavad tingimused, või asendada joonekohtunik, kes ei tule toime oma ülesannete täitmisega;

23) viib temale usaldatud võistu lõpuni ega ole ilma võistlusi juhatava kohtuniku loata õigustatud loobuma kohtuniku kohustustest enne võistu lõppemist;

24) annab pärast võistlu lõppu võistlusi juhatavale kohtunikule tagasi pallid ja oma allkirjaga varustatud protokolli.

§ 84. Joonekohtunik täidab osa neist funktsioonidest, mida peab täitma pukikohtunik, kui ta juhib võistu üksi — jälgib vigu temale määratud joone ulatuses ja fikseerib üksi ja iseseisvalt nende toimumist.

§ 85. Vastutavamate võistude puhul on joonekohtunikke 1 kuni 15 üksikmängus ja 1 kuni 17 paarismängus. (Joonekohtunike asetust vastavalt nende arvule kujutab kohtunike asetuse skeem lk-l 8.)

§ 86. Joonekohtunikud jälgivad järgmisi jooni ja mängumomente:

1) tagajoonekohtunik fikseerib kõiki temale usaldatud tagajoonel esinevaid vigu nii pallingul („Käigult!“, „Hüpel!“, „Jalaviga!“) kui ka punkti mängimisel.

Märkus: Tagajoonekohtuniku ülesandeks pole jälgida pallija õiget asendit (keskmärgi ja vastava küljjoone kuju-teldava pikenduse vahel), seda jälgivad pukikohtunik või keskjoonekohtunik.

2) Küljjoonekohtunik fikseerib kõiki temale usaldatud küljjoonel esinevaid vigu (kuni võrguni).

Märkus: Kui selleks pole vastavat korraldust, küljjoonekohtunik ei jälgi, kas pallitud pall kukkus pallingukasti; seda jälgib sel juhul pukikohtunik.

3) Võrgukohtunik jälgib: kõiki läbi võrgu minevaid palle nii pallingul kui punkti mängimisel; kõiki pallingu ajal võrku riivanud palle sõltumata sellest, kas pall hiljem langeb vastavasse pallingukasti või mitte; mängija või reketi puutumist võrgu külge; enneaegset reketi või kehaosa viimist üle võrgu ja enneaegset palli löömist reketiga, s. o. enne kui pall on jõudnud üle võrgu.

Märkus: Võrgukohtunik ei tarvitse hüüda „Võrk!“, kui palling ei või enam osutada õigeks, s. o. kui tagajoonekohtunik on juba hüüdnud „Jalaviga!“, „Hüpel!“ või „Käigult!“ või kui pukikohtunik fikseeris „Valesti pallitud!“ või „Jalaviga!“ (vasakule või paremale poole keskmärgist).

4) Kui küljjoonekohtunikud puuduvad, jälgib võrgukohtunik veel kõiki temapoolsesse küljjoonesse puutuvaid vigu kummalgi pool võrku.

Märkused: 1. Kui selleks pole vastavat korraldust, ei tarvitse võrgukohtunik jälgida, kas pallitud pall kukkus pallingukasti või mitte; seda jälgib pukikohtunik.

2. Küljjoonekohtunike puudumisel jääb pukipoolse küljjoone jälgimine pukikohtuniku ülesandeks.

§ 87. Joonekohtunik teatab tugeva ja selge häälega kõigist vigadest kohe pärast nende esinemist vastavalt kehtivale terminoloogiale.

Märkused: 1. Kui joonekohtunik märkab, et pukikohtunik tema hüüet ei kuulnud, peab ta kohe tõusma püsti ja veel kord kõva häälega kordama oma eelmist hüüet.

2. Kui joonekohtunikul polnud võimalik näha palli kukkumise kohta või löögi õigesti sooritamist, peab ta sellest kohe kõva häälega teatama pukikohtunikule.

3. Kui joonekohtunik kogemata hüüdis valesti, peab ta kohe kõva häälega parandama oma eksituse.

**Eesti NSV Ministrite Nõ ukogu jaures asuv Kehakultuuri- ja  
Spordikomitee**

**Tennisevõistlu protokoll**  
(peab pukikohtunik)

Võistluse nimetus Eesti NSV 1949. aasta esivõistlusedMängu liik Meesüksikmäng, II gruppVõistluse koht: Tallinn, „Dünamo“ tennisstaadion, väljak 2Võist: Leppja KaskVõistlejate asetus: I setis Muudatused:

<u>Lepp</u>	<u>Kask</u>
-------------	-------------

Joonekohtunikud: 4. LaanPukikohtunik: E. Selge 1. Alver 5. Kurg2. Kuusk 6. Vask3. Sirge 7. RaheKuupäev 19. juuli 1949. a. Võistlu algus kell 18.00. lõpp 19.20.Esimese seti võitis Lepp tagajärjega 6/4 (mängud)Teise seti võitis Lepp tagajärjega 7/5 „Kolmanda seti võitis Kask tagajärjega 6/4 „Neljanda seti võitis Kask tagajärjega 10/8 „Viienda seti võitis Lepp tagajärjega 6/2 „Võistlu võitis: Lepp 3:2 (setid)

Märkused: (kohtuniku, võistleja, esindaja, kapteni)

Pukikohtunik (allkiri)

Protokoll kinnitan:

Peakohtunik (allkiri)



# KOHTUNIKU HÜÜDED

## I. PALLINGUKS:

1. „Hüpe!“ — kui pallija hüppas pallimisel «Прыжок»
2. „Käigult!“ — kui pallija sooritas pallingu astumise või hoovõtuga «С ходу»
3. „Jalaviga!“ — kui pallija astus pallingu ajal üle tagajoone või astus sellele mingi kehaosaga, samuti kui ta astus vasakule või paremale üle keskmärgi või küljoone kujuteldava pikenduse «Зашаг»
4. „Valesti pallitud!“ — kui pallija pallis vale diagonaali mööda «Неверно подано»
5. „Võrk, kaks palli!“ — kui kõigi määruste järgi pallitud esimene pall üle võrgu lennates riivas seda «Сетка, два мяча»
6. „Võrk, üks pall!“ — kui kõigi määruste järgi pallitud teine pall üle võrgu lennates riivas seda «Сетка, один мяч»
7. „Viga!“ — kui pall ei kukkunud pallingu-kasti, langes võrku või riivas võrgutugesid, samuti kui pallija laskis pallinguks ülesvisatud palli maha kukkuda või katset lüüa palli ei tabanud seda «Нет»
8. „Teine viga!“ — kui pallija sooritas valesti teise pallingu. «Снова нет»
9. „Lennult!“ — kui tõrjuja lõi palli enne selle maandumist «С лета»

## II. PUNKTI MÄNGIMISEKS:

1. „Väljas!“ („Viga!“) — kui pall maandus väljaspool väljakut piiravaid jooni «За»
2. „Hilja!“ — kui mängija lõi palli, mis oli puudutanud maad kaks või rohkem korda «Поздно»

3. „Üle võrgu!“ — kui mängija lõi õhus olevat palli enne, kui see jõudis lennata üle; või ulatus punkti mängimise ajal mingi kehaosaga üle võrgu «Перенос»
4. „Võrgus!“ — kui mängija punkti mängimisel puudutas millegagi võrku või selle seadeldisi «Сетка»
5. „Kahekordne löök!“ — kui mängija puudutas palli reketiga rohkem kui üks kord «Двойной удар»
6. „Vise!“ — kui mängija tabas palli käest visatud reketiga «Бросок»

### III. PALLINGUKS JA PUNKTI MÄNGIMISEKS:

1. „Puudutus!“ — kui pall riivas mängijat või tema reketit «Задет»
2. „Õige!“ — kui mängijad, kaheldes õigesti mängitud palli puhul, küsivad kohunikult, mis pall oli «Верный»
3. „Ümber mängida!“ — kui on vaja mängitud punkti mängida uuesti «Переиграть»

### IV. SEISU TEATAMISEKS:

1. „Mäng tasa!“ — kui mõlemal mängijal on 30 või 40 või kui pallija võitis punkti pärast seisu „Edu väljas!“ või kaotas punkti pärast seisu „Edu sees!“ «Ровно»
2. „Edu sees!“ — kui pallija võitis punkti pärast seisu „Mäng tasa!“ või kaotas punkti pärast seisu 40:15 «Больше»
3. „Edu väljas!“ — kui pallija kaotas punkti pärast seisu „Mäng tasa!“ või võitis punkti pärast seisu 15:40 «Меньше»
4. „Mäng!“ — kui mängija võitis mängu «Игра»
5. „Mäng ja sett!“ — kui mängija koos lõppenud mängu võitmisega võitis ka seti «Игра и партия»
6. „Mäng, sett ja võist!“ — kui mängija võitis koos lõppenud mänguga ka seti ja sellega ühtlasi kogu võistu «Игра, партия и соревнование»

## V. NÄITLIKUD PUKIKOHTUNIKU VÄLJENDID VÕISTU JUHTIMISEL

### Võistu algul:

Palun loosida  
(pooled või palling)

Прошу провести жеребьевку  
(Прошу разыграться)

Eesti NSV 1949. aasta lahtiste tennise võistluste sarjas kohutavad meeste üksikmängus (naiste üksikmängus, meeste paarismängus, naiste paarismängus, segapaarismängus) paremal teeneline meistersportlane Borissov, vasakul meistersportlane Kask

Открытое соревнование ЭССР по теннису 1949-го года.

Мужское одиночное (женское одиночное, мужское парное, женское парное, смешанное парное) соревнование. Играют: справа — заслуженный мастер спорта Борисов, слева — мастер спорта Каск

Võist toimub parem kolmest (viiest)

Встреча из трех (пяти) партий.

Esimene sett. Pallib Kask

Первая партия. Подает Каск

### Poolte vahetamiseks:

Palun vahetada (pooled)

Прошу меняться (сторонами)

### Joonekohtunikule:

Mis pall oli?

Какой мяч был?

### Võistu ajal:

Vaheaeg 10 minutit

Перерыв 10 минут

Mäng ja esimene sett Borisso-vile tagajärjega 6 : 3

Игра и первая партия Борисову со счетом 6:3

Mäng Kasele. Kask juhib esimeses setis 6 : 5 (Mängude seis esimeses setis 2 tasa, Borissov juhib esimeses setis 4 : 3)

Игра Каск. Каск (он) ведет в первой партии со счетом 6:5 (Счет игр в первой партии по две. Борисов ведет в первой партии со счетом 4:3)

Mäng Kasele. Kask juhib teises  
setis 6:5. Esimene sett samuti  
tema

Mäng, teine (kolmas, neljas,  
otsustav) sett ja võist Kasele  
tagajärjega 6:1, 6:2

Vabandage, eksisin (süüdi)

Игра Каск. Каск ведет во вто-  
рой партии со счетом 6:5. Первая  
партия его же (ее же)

Игра, вторая (третья, четвертая,  
решающая) партия и соревнование  
Каск со счетом 6:1; 6:2

Простите (извините), ошибся.  
Виноват

## TENNISEKOHTUNIKE ETTEVALMISTAMINE

Tennisekohtunike ettevalmistamiseks ja nende kvalifikatsiooni  
tõstmiseks viiakse läbi loenguid-seminare kestusega:

tennisekohtunike ettevalmistamiseks 6×2 tundi,

tennisekohtunike kvalifikatsiooni tõstmiseks 3×2 tundi.

Mõlemad seminarid viiakse läbi üleliiduliste määruste alusel.

Lektori ettekanne seminaril ei tohi olla lihtne määruste ette-  
lugemine või ümberjutustamine, vaid peab olema seotud elavate  
praktiliste näidetega.

Pärast ettekannet kontrollib lektor küsimuste esitamisega, kas  
teda on õigesti mõistetud, ja vastab kuulajate küsimustele.

Seminaride läbiviimiseks tuleb kasutada näitlikke õppeabinõu-  
sid, nagu: 1) väljaku skeem (koos mõõtudega ja joonekohtunike  
asukohtadega), 2) võistu protokollid, mis on täidetud näitlikult  
ja 3) võistlustabelid mitmesuguste süsteemide järgi mitmesuguse  
võistlejate arvu juures.

Igal seminarist osavõtjal on soovitatav omada käesolev määrustik.

Seminarist osavõtjate arv ei tohiks ületada 20 inimest.

Seminaride viimase osana viiakse läbi praktilisi harjutusi  
väljakuil.

Pärast teoreetilisi ja praktilisi tunde korraldatakse teadmiste  
kontrollimine katsete näol.

Katsed õiendanud kuulajale antakse vastav tõend ja pärast  
ettenähtud praktikat (III kategooria kohtunikul 1/2 aastat) vastav  
tennisekohtuniku kategooria.

# TENNISEKOHTUNIKE ETTEVALMISTAMISE SEMINARI PROGRAMM

(Aeg 12 tundi)

## Esimene õppetund 2 tundi

1. Kehakultuuriliikumine Nõukogude Liidus.
2. Tennis kehalise kasvatuse süsteemis.

## Teine õppetund 2 tundi

### Sissejuhatus.

1. Kohtunike klassifikatsioon.
2. Kohtunikele esitatavad põhinõuded:
  - a) Kõigi kategooriate kohtunikele — määruste tundmine, kohtuniku autoriteet ja erapooletus.
  - b) Puki- ja joonekohtunikele — tähelepanelikkus ja täpsus, kiire reageerimine, hea nägemine, selge häälamine
  - c) Kohtunik-organisaatorile — võistluste korraldamise ja organiseerimise oskus.

### I osa. Väljak ja selle varustus:

- a) Mõõted, jooned, võrk, jooksuruumid, piirdevõrgud, foonid, väljaku asend (põhjast lõunasse). Väljaku pinnase tüübid.
- b) Pallid ja reketid.

### II osa. Mängumäärused:

- a) Mängu olemus (põhiolu). Palling, mäng, punkt, sett, võist (matš). Punktide arvestamise erinevus teistest mängudest.
- b) Üksik- ja paarismäng.

### 1. Palling

- a) Pallingu momendi kindlaksmääramine. Toimunud ja mitte-toimunud palling. Õige ja vale palling. „Võrk“. Valmisolek ja mittevalmisolek pallingu tõrjeks. Pallingu ümbermängimine.
- b) Pallingule esitatavad nõuded ja pallingul esinevad vead.
- c) Palling paarismängus ja mängijate asetused pallingu tõrjeks.
- d) Pallingu või poole valik.

## Kolmas õppetund 2 tundi

### 2. Punkti mängimine

- a) Palli õige ja vale tõrjumine.
- b) Palli kukkumise erijuhud, mis loetakse õigeks (näiteks vastu väljakul olevat teist palli, vastu mängijat, vastu võrku ja võrgu tugesid jne.).

c) Palli kukkumise erijuhud, mis loetakse valeks (näiteks põrge kohtunikupukist, kaasmängijast paarismängus jne.).

d) Palli ümbermängimise juhud.

### 3. Mäng, sett ja võist

a) Mängu algus. Poolte vahetus.

b) Määrustes ettenähtud ja ettenägematud vaheajad. Võistu katkestamine ja jätkamine (pärast vihma, teisel päeval).

c) Määrustega keelatud vaheajad: võistu sihilik venitamine mängijate poolt.

d) Vead, mis on jäänud nende tekkimisel märkamata kohtuniku poolt ja mis avastati mängu käigus (pallijate vale järjekord, vale asetus paarismängus, valesti toimunud või toimumata jäänud poolte vahetus).

### III osa. Võistlejad

a) Võistlejate liigitus vanuse ja spordijärkude järgi.

b) Võistleja õigused ja kohustused.

c) Võistkondade koosseisud.

d) Võistkondade kaptenite ja esindajate ülesanded.

### IV osa. Kohtunike aparaat

#### 1. Joonekohtunik

a) Joonekohtunike arv ja nende asetus.

b) Iga joonekohtuniku ülesanded ja hüüded.

c) Vastastikused suhted puki- ja joonekohtuniku vahel. Joonekohtuniku määramise ja vahetamise kord.

#### 2. Pukikohtunik

a) Pukikohtuniku ülesanded enne võistu algust ja pärast võistu lõppu.

b) Pukikohtuniku ülesanded võistu ajal.

c) Pukikohtuniku hüüded.

d) Palli ümbermängimise juhud.

e) Võistu protokollide pidamine.

### Neljas õppetund 2 tundi

#### 3. Pea-kohtunike kogu

a) Peakohtunike tema abilised.

b) Ülesanded enne võistluste algust.

c) Ülesanded võistluste ajal.

d) Ülesanded pärast võistluste lõppemist.

## V osa. Võistluste süsteemid

1. Individuaal- ja võistkonnavõistlused.
2. Peamised võistluste süsteemid: olümpia- ja turniirisüsteem:
  - a) Olümpiasüsteemi olemus. Üldine võistude arv, võistluseks vajalike päevade arv. Süsteemi head ja halvad küljed.
  - b) Turniirisüsteemi olemus. Üldine võistude arv, võistluspäevade arv. Süsteemi head ja halvad küljed.
  - c) Olümpiasüsteemi rakendamine — tabelite koostamine mitmesuguse võistlejate arvu juures.
  - d) Turniirisüsteemi rakendamine — mängude järjekorra arvestamise tabelite koostamine mitmesuguse võistlejate arvu juures; tagajärgede tabeli koostamine.
3. Olümpia- ja turniirisüsteemi erivariandid.
4. Tennise etteande-võistlus.

## Viies ja kuues õppetund à 2 tundi

Praktiline töö väljakuul ja kontrollkatsed.

## TENNISEKOHTUNIKE KVALIFIKATSIOONI TÕSTMISE SEMINARI PROGRAMM

(Aeg 6 tundi)

### Esimene õppetund 2 tundi

#### 1. Puki- ja joonekohtunike töö

1. Puki- ja joonekohtunike tüüpiliste vigade analüüsimine ja nende parandamise teed.
  - a) Vead, mis esinevad määruste mitteküllaldase tundmise tõttu.
  - b) Vead punktide lugemisel ja hüüetes (hilinemine, enneaegsus, ebaõiged hüüded jne.).
  - c) Vead otsustavate mängumomentide fikseerimisel („Jalaviga!“, „Hüpe!“, „Hilja!“ jne.).
  - d) Puki- ja joonekohtunike töö kooskõlastamatus.
  - e) Võistu mitteoskuslik juhtimine (vaidluste lubamine enesega, võistlejate distsiplineerimatuse lubamine jne.).
  - f) Mitteoskuslik võistu protokollide pidamine.
2. Pukikohtuniku poolt nende tekkimisel märkamata jäänud ja võistu käigus avastatud vigade parandamise teed. Nende vigade loetelu.

## Teine õppetund 2 tundi

### II. Pea-kohtunikekogu töö organiseerimine

1. Tööjaotus pea-kohtunikekogu liikmete vahel.

2. Võistkonnavõistluste omapärasused, mis vajavad täpsustamist võistluste juhendis (punktide arvestamise viisid, avaldused võistlusest osavõtuks, võistlejate asetus võistkonnas, varumängijate arv, lubatud ja keelatud võistlejate ümberpaigutused, võistude läbi viimise kord jne.).

Suhted pea-kohtunikekogu ja võistkondade esindajate vahel.

3. Individuaalvõistluste omapärasused (üksikmängud järkude kaupa, paarismängud mõnedele järkudele koos jne.).

4. Loosimise tehnika „asetamiseta“ ja „asetamisega“.

5. Kuidas pea-kohtunikekogu peab arvestust kogu võistluste käigu üle (väikesed võistlustabelid, päevakavad).

6. Pukikohtunike töö juhtimise viisid.

7. Peakohtuniku aruanne pärast võistluste lõppu (aruande osad).

## Kolmas õppetund 2 tundi

### III. Võistluste süsteemid

1. Turniirisüsteemi üksikute küsimuste täpsustamine (punktide võrdsuse juhud, üksikute võistlejate väljalangemine keset võistlust ja punktide arvestamine sellisel juhul).

2. Täiendatud olümpiasüsteem.

3. Kahe miinuse süsteem.

4. Mängude üldarv ja vajalike võistluspäevade arv kõigi süsteemide puhul.

5. Edetabel, mängijate asetamine edetabelisse ja nende ümberasetamised.

6. Etteandevõistlused. Positiivne, negatiivne ja üldine etteanne. Võistlusprotokolli pidamise tehnika etteande puhul.

Tennisekohtunike kvalifikatsiooni tõstmise seminarile kontrollkatseid ei järgne. Kõrgemad kohtunike kategooriad antakse praktilise töö tulemuste põhjal.

# SPORDIALADE KOHTUNIKEKOGUDE PÕHIMÄÄRUS

## I. ÜLDMÄÄRUS

Kohtunike töö juhtimiseks ja organiseerimiseks kehakultuuri- ja spordikomiteede spordialade sektsioonide juures moodustatakse spordialade kohtunikekogud.

## II. KOHTUNIKEKOGUDE ORGANISATSIOONILINE EHITUS JA TÖÖKORD

1. Spordialade kohtunikekogusid juhivad presiidiumid.

Üleliiduliste ja vabariiklike presiidiumide koosseisu moodustavad antud spordiala parimaist kohtunikest vastavate spordisektsioonide presiidiumid ja see kinnitatakse kehakultuuri- ja spordikomitee käskkirjaga.

Linnade ja rajoonide kohtunikekogude presiidiumid valitakse lahtisel hääletamisel 2 aastaks vastava spordiala kohtunike koosseisul.

Märkus: Rajoonides ja linnades, kus on vähem kui 10 vastava spordiala kohtunikku, moodustatakse linnade ja rajoonide kehakultuuri- ja spordikomiteede (inspektorite) juures kohtunikegrupid. Kohtunikegrupid valivad üldkoosseisul esimehe ja sekretäri, kelle kinnitab rajooni kehakultuuri- ja spordikomitee (inspektor).

2. Kehakultuurikollektiivides, kus on olemas 5—6 ühe või mitme ala kohtunikku, moodustatakse kohtunikegrupp, kes valib endi hulgast esimehe ja sekretäri ja kelle kinnitavad kollektiivi nõukogu ja kohalik kehakultuuri- ja spordikomitee (linna, rajooni).

3. Kohtunikekogude presiidiumid valivad endi seast esimehe ja sekretäri, kelle kinnitab sektsiooni presiidium.

4. Kohtunikekogude presiidiumide juurde võib kohtunike töö mitmesuguseil erialadel (õppe-metoodiline, kvalifikatsioon jne.) moodustada alatisi või ajutisi komisjone. Komisjonide koosseisud ja nende otsused kinnitab kohtunikekogu presiidium.

Märkus: Üksikuil juhtudel võidakse vastava komitee otsusel kokku kutsuda üleliidulisi või vabariiklikke erialade kohtunike nõupidamisi.

5. Kohtunikekogude presiidiumid töötavad plaanide põhjal, mille vaatavad läbi nende sektsioonide presiidiumid, mille juures nad on moodustatud, ja kinnitab vastava kehakultuuri- ja spordikomitee juhtkond.

6. Spordisektsioonid ja vastavad kehakultuuri- ja spordikomiteed kinnitavad kõik kohtunikekogude presiidiumide poolt tehtud põhimõttelised otsused.

7. Kohtunikekogude presiidiumid annavad kord aastas oma tööst aru sektsiooni presiidiumile ja vastava kehakultuuri- ja spordikomitee juhatajale.

Linnade kohtunikekogude presiidiumid annavad peale selle oma tööst kord aastas aru kohtunike üldkoosolekul.

8. Kohtunikekogude presiidiumid võidakse laiali saata vastava kehakultuuri- ja spordikomitee otsusega. Linnades määrab sel juhul komitee uued erakorralised presiidiumi valimised.

### III. KOHTUNIKEKOGU TÖÖ SISU

9. Kohtunikekogud teostavad:

a) vastava kehakultuuri- ja spordikomitee, spordi-organisatsioonide või nende korraldusel toimuvate võistluste teenindamist kohtunikega;

b) oma spordiala võistlusmääruste kasutamise tundmaõppimist;

c) vastava kehakultuuri- ja spordikomitee ülesandel korraldatavaid üritusi kohtunikekaadri ettevalmistamisel ja täiendamisel seminaride, konverentside ja õppe-kogunemiste organiseerimise teel;

d) kohtunikekaadri personaalset arvelevõtmist;

e) kohtunikekogude liikmeks vastuvõttu ja kohtunike atesteerimist (kohtunike kategooria kindlaksmääramine);

f) alluvate kohtunikekogude ja -gruppide töö juhtimist;

g) antud spordiala määruste konsultatsiooni organiseerimist.

### IV. KOHTUNIKE KLASSIFITSEERIMINE JA KATEGOORIATESSE KINNITAMISE KORD

10. Kõik spordikohtunikud peavad, hoolimata klassifikatsioonist, kuuluma mõne kehakultuuriorganisatsiooni kohalikku kohtunike-

kogusse ning oma kehakultuurikollektiivi kohtunike gruppi ja töötama neis.

11. Spordialade kohtunikele pannakse kehtima järgmised nimetused ja kategooriad:

a) üleliidulise kohtuniku nimetus antakse enam kvalifitseeritud kohtunikele, kes omavad iseseisvat spordikohtuniku tööstaaži mitte alla 4—5 aasta üleliidulistel, vabariiklikel, oblastite, ANSV-de ja linnade (Moskva, Leningrad) võistlustel ja kes võtavad aktiivselt osa ühiskondlikust kehakultuurilisest tööst;

b) vabariikliku kohtuniku nimetus antakse kvalifitseeritud kohtunikele, kes omavad iseseisvat praktilist spordikohtuniku tööstaaži mitte alla 3 aasta vabariiklikel, kraide, oblastite, ANSV-de ja linnade võistlustel ja kes võtavad osa ühiskondlikust kehakultuuritööst;

c) esimese kategooria kohtuniku nimetus antakse kohtunikele, kes esinevad kraide, oblastite, ANSV-de, linnade ja rajoonide võistlustel, kes omavad spordikohtuniku tööstaaži mitte alla 2 aasta ja kes võtavad osa ühiskondlikust kehakultuuritööst;

d) teise kategooria kohtuniku nimetus antakse kohtunikele, kes on lõpetanud kohtunike seminari ja kes omavad kohtuniku tööstaaži mitte alla ühe aasta;

e) kolmanda kategooria kohtuniku nimetus antakse kohtunikele, kes on lõpetanud kohtunike seminari, sooritanud vastavad katsed ja kes omavad kohtuniku tööstaaži mitte alla poole aasta.

12. Kohtunike nimetuse ja kategooriaisse kinnitamise kord on määratud järgmiselt:

a) üleliidulise kohtuniku nimetus antakse NSV Liidu Ministrite Nõukogu juures asuva Üleliidulise Kehakultuuri- ja Spordikomitee esimehe või aseesimehe korraldusega vastavate üleliiduliste sektsioonide ettepanekul. Kandidaadi kohta üleliidulise kohtuniku nimetuse saamiseks esitatakse: isiklik leht (üleliidulise vormi kohaselt), ühiskondlik iseloomustus, vabariikliku (oblasti, krai) kehakultuuri- ja spordikomitee esildus ja kaks päevapilti;

b) vabariikliku kohtuniku nimetus antakse vabariikliku Ministrite Nõukogu juures asuva Kehakultuuri- ja Spordikomitee esimehe või aseesimehe korraldusega vastava vabariikliku sektsiooni ettepanekul. Vabariikliku kohtuniku nimetuse saamiseks esitatakse

kandidaadi kohta: isiklik leht (üleliidulise vormi kohaselt), ühiskondlik iseloomustus töökohalt, linna (rajooni) komitee esildus (Vene NFSV, kraide, oblastite ja ANSV-de jaoks — vastava komitee esildus) ja kaks päevapilti;

c) esimese ja teise kategooria kohtunikud kinnitavad vabariigi, krai, oblasti, ANSV kehakultuuri- ja spordikomitee esimees või esimehe asetäitja vastava sektsiooni ettepanekul. Esimese ja teise kategooria kohtuniku nimetuse saamiseks esitatakse kandidaadi kohta: isiklik leht (üleliidulise vormi kohaselt), linna (rajooni) komitee või kehakultuurikollektiivi nõukogu esildus ja kaks päevapilti;

d) kolmanda kategooria kohtuniku kinnitab linna või rajooni kehakultuuri- ja spordikomitee (inspektor). Kolmanda kategooria kohtuniku kinnitamiseks esitatakse isiklik leht (üleliidulise vormi kohaselt), kehakultuurikollektiivi nõukogu esildus ja kaks päevapilti.

13. Komitee, kes andis kohtunikule vastava kategooria nimetuse, võib ta kõrvaldada kohtunikekogu koosseisust tegevusetuse või nõukogude kehakultuurilase-ühiskondlase nimetust halvustavate tegude pärast.

14. Kohtunikul, kes ei tule toime temale pandavate ülesannetega, võidakse kohtunikekogu presiidiumi otsusega alandada kohtuniku-kategooriat, kusjuures otsuse peab kinnitama vastav kehakultuuri- ja spordikomitee.

Märkus: Üleliidulise või vabariikliku kohtuniku nimetuse võib ära võtta see kehakultuuri- ja spordikomitee, kes tema sellesse kategooriasse on kinnitanud.

## V. KOHTUNIKEKOGUDE LIIKMETE ARVESTUS

15. Kohtunikekogude liikmed kuuluvad personaalsele arvelevõtmisele nende kinnitamise koha järgi.

16. Spordikohtunike arvestamist peetakse vastavalt kehakultuuri- ja spordikomitee ühiskondliku kehakultuurikollektiivi arvestamise määrusele, mille on kinnitanud NSV Liidu Ministrite Nõukogu juures asuv Üleliiduline Kehakultuuri- ja Spordikomitee 11. oktoobril 1940.

## VI. KOHTUNIKU KAART JA MÄRK

17. Kohtunikekogude liikmed saavad vastavalt kehakultuuri- ja spordikomiteelt tõendi ja märgi kavandi järgi, mille NSV Liidu Ministrite Nõukogu juures asuv Kehakultuuri- ja Spordikomitee on igale kohtunikekategoriale kindlaks määranud.

18. Võistluste läbiviimisel peavad kõik kohtunikud kandma ühtlast vormi vastava käelindiga. Võistluste ajal peavad üleliidulised kohtunikud omama märki, mille NSV Liidu Ministrite Nõukogu juures asuv Üleliiduline Kehakultuuri- ja Spordikomitee on vastava kavandi järgi maksma pannud. Märki kantakse kuuel — rinna vasakul poolel.

---

---

*Heaks teenäitajaks tennisistile on*

# EESTI NSV TENNIS AASTARAAMAT

1948. aastal ilmus „Eesti NSV tennise aastaraamat I“ ja

1949. aastal „Eesti NSV tennise 2. aastaraamat“

---

---

---

# VÕISTLUSTE KORRALDAMINE

---

## KUIDAS TOIMUB TENNISEVÕISTLUSTE ETTEVALMISTAMINE JA LÄBIVIIMINE

Käesolev kirjutus püüab anda ülevaatliku pildi sellest, kuidas korraldatakse tennisevõistlusi, s. o. kuidas neid ette valmistatakse ja läbi viiakse. Seejuures on võetud näitena iga aasta Eesti NSV-s toimuv suurim võistlus: suvine Eesti NSV esivõistlus.

On päris selge, et kirjutuses ettetoodud juhendeid on raske rakendada sõna-sõnalt ja täies ulatuses igal vabariigis korraldataval võistlusel, eriti aga väiksematel võistlustel, mida korraldatakse spordiühingute tenniseseksioonide, kehakultuurikollektiivide, koolide jne. ulatuses.

Suuremal või väiksemal määral on aga kirjutuses esiletoodud juhendid ja nõuanded rakendatavad kõigil võistlustel. Meie eesmärgiks on: korraldada iga võistlus, ka kõige väiksem, eeskujulikult! Aidaku kirjutus selle saavutamisele kaasa!

**Märkus:** Neid ülesandeid, mida käesolevas näites täidavad Vabariiklik Kehakultuuri- ja Spordikomitee, vabariiklik tenniseseksioon ning vabariiklik kohtunikekogu presiidium, täidavad kohalikel võistlustel vastavalt vajadustele ja võimalustele kohalik kehakultuuri- ja spordikomitee, kohalik tenniseseksioon ja selle kohtunikekogu juhatus.

## PÕHIDOKUMENDID JA VÕISTLUSTE JUHTKOND

### 1. Kalendriplaan

Iga aasta 1. jaanuariks koostab vabariiklik tennisesektsioon vastavalt maakondadest saadud ettepanekuile Eesti NSV tennise kalendriplaani, kuhu on võetud kõik eeloleval aastal vabariigis toimuvad tähtsamad tennisevõistlused. Näiteks seisab kalendriplaanis: Eesti NSV esivõistlused tennis 10.—17. juulini Tallinnas, korraldab Vabariiklik Kehakultuuri- ja Spordikomitee.

Võistluste peakohtunik sm. ....

### 2. Võistluste juhend

Vabariikliku tennisesektsiooni ürituste komisjon koostab aegsasti kõigile vabariikliku ulatusega võistlustele võistlusjuhendid, mis Vabariiklik Kehakultuuri- ja Spordikomitee kinnitab kuni kuu aega enne võistluste algust.

„Kinnitan“

“ ..... 1949

Eesti NSV Ministrite Nõukogu  
juures asuva

Kehakultuuri- ja Spordikomitee  
asesimees

(G. Tiits)

### Eesti NSV 1949. aasta tennise esivõistluste juhend

Eesti NSV 1949. aasta tennise esivõistlused on pühendatud Nõukogude Eesti IX aastapäeva tähistamisele.

#### I. Eesmärk ja ülesanne

1. Eesti NSV 1949. aasta tennise esivõistluste eesmärgiks on:

a) propageerida ja populariseerida tennise harrastamist Eesti NSV töötajate ja noorsoo hulgas;

b) tõsta tennisistide mängutaset;

c) teha kokkuvõtteid tennise alal tehtud tööst spordiühinguis, linnades, maakondades ja kogu vabariigis;

d) selgitada parimad eesti tennisistid 1949. aasta hooajaks üksik- ja paarismängudes.

## II. A e g j a k o h t

2. Eesti NSV 1949. aasta esivõistlused peetakse Tallinnas 10.—17. juulini 1949.

## III. J u h t i m i n e

3. Esivõistluste üldist juhtimist teostab Vabariikliku Kehakultuuri- ja Spordikomitee õppe-spordiosakond koos vabariikliku tenniseseksiooniga.

4. Võistluste tegelikuks tehniliseks läbiviimiseks määratakse Vabariikliku Kehakultuuri- ja Spordikomitee käskkirjaga vabariikliku tenniseseksiooni ettepanekul võistluste pea-kohtunikekogu.

5. Esivõistlustel rakendatakse NSV Liidu tennisese võistlusmäärustik.

## IV. O s a v õ t j a d

6. Esivõistlustest lubatakse osa võtta vabatahtlike spordiühingute liikmeid-tennisiste, kes on vähemalt 19 aastat vanad, sooritanud täielikult VTK I või II astme normid, omavad spordijärku (vt. märkus), on arstlikult läbi vaadatud ja omavad arsti luba võistlustest osavõtuks. Nooremail tennisistidel on lubatud esivõistlustest osa võtta ainult Vabariikliku Kehakultuuri- ja Spordikomitee eri loal. Kõik esivõistlustest osavõtjad peavad olema osa võtnud kohalikest esivõistlustest. Tartul, Viljandil ja Pärnul tuleb saata igal kaks kohtunikku ja Võrul, Kuressaarel ning Haapsalul üks kohtunik võistlustele.

Märkus: Võivad ka mitte omada, kuid peavad olema sooritanud VTK I või II astme normid.

## V. V õ i s t l u s t e l i i g i d

7. Võistlused toimuvad meesüksikmängus kolmes, naisüksikmängus kahes ja paarismängudes ühes klassis.

### Mehed

- 1) meistersportlased ja I järk
- 2) II ja III järk
- 3) järguta

### Naised

- 1) I ja II järk
- 2) III järk ja järguta

## VI. V õ i s t l u s t e t i n g i m u s e d j a l ä b i v i i m i s e k o r d

8. Võistlused toimuvad meeste I klassis turniirisüsteemis, kõigis ülejäänud mänguliikides olümpiasüsteemis. Üksikmängudes selgitatakse III kohad. Punktide võrdsuse korral I klassis arvestatakse settide ja mängude suhet.

9. Meeste I klassi kõik mängud, meeste II ja III klassi ning meeste paarismängude poolfinaalid ja finaalid mängitakse „parem viiest“, kõik ülejäänud mängud „parem kolmest“.

10. Kõik võistlejad on kohustatud mängima klassifikatsioonimänge vastavalt võistluste pea-kohtunikekogu otsusele.

#### VII. Võistlejate autasustamine

11. Kõiki esikohtadele tulnud autasustatakse:

- „Eesti NSV 1949. aasta tennisetšempioni“ nimetuse andmisega,
- I järgu diplomiga,
- väärtusliku auhinnaga,
- I järgu žetooniga.

12. II ja III kohale tulnud autasustatakse vastava järgu diplomiga, žetooniga ja auhinnaga.

#### VIII. Võistlejate ja kohtunike vastuvõtu tingimused

13. Kõigile osavõtjaile ja kohtunikele kindlustab Vabariiklik Kehakultuuri- ja Spordikomitee võistluspäeval toitulustamise vastavalt kehtivaile normidele ja väljastpoolt Tallinna saabunuile ka öökorteri. Kõik võistlejate ja kohtunike läbetamisega võistluskohtale seoses olevad kulud kannavad lähetavad organisatsioonid või kohalikud (linna, maakonna) kehakultuuri- ja spordikomiteed.

#### IX. Avaldused võistlustest osavõtuks

14. Eelülesandmine toimub telefoni või telegraafi teel Vabariiklikule Kehakultuuri- ja Spordikomiteele hiljemalt 3. juuliks k. a. (osavõtjate arv ja nimed). Ülesandmise dokumendid esitatakse Tallinnas vähemalt üks päev enne võistluste tegelikku algust alljärgneva vormi kohaselt.

Jrk.-nr.	Perekonna-, ees- ja isanimi	Spordi- ühing ja linn (maak.)	Sünniaeg	VTK järk	Spordi- järg	Mängija allkiri	Arsti märkus

Loosimine toimub avalikult võistluste eelpäeval kell 19.00 võistluspaigal.

## X. Osavõtjate arv

15. Esivõistlustest osavõtuks määratakse alljärgnevad kontingendid:

Linna (maakonna) nimetus	Mehi	Naisi	Kokku
1. Tallinn	33	20	53
2. Tartu	16	10	26
3. Viljandi	10	5	15
4. Pärnu	7	2	9
5. Võru	5	2	7
6. Kuressaare	4	1	5
7. Haapsalu	4	1	5
Kokku:	79	41	120

Märkus: Tennisistidel linnadest ja maakondadest, kus pole veel organiseeritud tenniseseksioone ega korraldatud võistlusi või kes pole kohalikest esivõistlustest osa võtnud, võimaldatakse esivõistlustest osavõtt ainult eriavalduste põhjal.

## XI. Üldeskirjad

16. Kõik käesolevas juhendis määratlemata küsimused lahendab Vabariikliku Kehakultuuri- ja Spordikomitee õppe-spordiosakond koos vabariikliku tenniseseksiooni ja võistluste pea-kohtunikekoguga.

Tallinnas 15. mail 1949

(J. Rebane)

Vabariikliku tenniseseksiooni  
presiidiumi esimees

(R. Isok)

Vabariikliku Kehakultuuri-  
ja Spordikomitee õppe-spordi-  
osakonna juhataja

Märkused: 1. Võistkonnavõistluste juhendis peab olema veel märgitud:

a) Mitmeliikmelised on võistkonnad, kui palju on lubatud reservmängijaid,

b) kas kõik võistkonnad kuuluvad ühte gruppi,

c) millised kohtumised ja kuidas toimuvad võistkondade vahel,

- d) kuidas arvestatakse punkte,
- e) kas on lubatud võistlejate ümberpaigutused võistkonnas (järjekorras).

2. Hooajal eriti silmapaistvalt arenenud mängijaid võib lubada mängida omatavast kõrgemas järgus.

### 3. Eelarve

Ürituste komisjon koostab samuti võistluste eelarve, mille kinnitab Vabariiklik Kehakultuuri- ja Spordikomitee.

Näiteks:

Eesti NSV 1949. aasta tennisese  
esivõistluste eelarve  
Tallinnas 10.—17. juulini 1949

- |   |  |
|---|--|
| 1. Toitlustamine:<br>välisvõistlejad<br>kohalikud võistlejad<br>väliskohtunikud<br>kohalikud kohtunikud | 5. Kaotsiläinud töötasu:<br>väliskohtunikud<br>kohalikud kohtunikud  |
| 2. Majutamine:<br>välisvõistlejad<br>väliskohtunikud  | 4. Pallipoisid<br>5. Pallid<br>6. Väljakute üür<br>7. Auhinnad<br>8. Sanitaarvalve<br>9. Korralduskulud (radiofitseerimine, reklaam, võistlustabelid). |

### 4. Kohtunikekogu

Võistluste peakohtuniku määrab vabariikliku tennisesektsiooni ettepanekul Vabariiklik Kehakultuuri- ja Spordikomitee.

Peakohtunik määratakse tavaliselt sellest tennisesektsioonist, kellele usaldatakse kogu võistluse juhtimine ja läbiviimine, see tähendab, et on saanud kombeks komplekteerida kogu peakohtunikekogu ühe sektsiooni kohtunistest. Seega tennisesektsioon, kuhu kuulub määratud peakohtunik, komplekteerib kogu võistluste peakohtunikekogu (peakohtuniku ettepanekul ja Vabariikliku Kehakultuuri- ja Spordikomitee kinnitusel). Seda tehakse vastavalt võistluste mastaabile ja kuni kuu aega enne võistlusti.

Puki- ja joonekohtunikega varustab vabariiklikke võistlusi vabariikliku tenniseseksiooni kohtunikekogu presiidium määramise teel väljastpoolt kutsutud ja kohalikest kohtunikest juhendile ja eelarvele vastaval arvul.

Võistluste pea-kohtunikekogusse isikute määramisel peetakse silmas neid ülesandeid, mida igapäev neist konkreetselt tuleb võistluste juhtimisel täita.

## 5. Mandaatkomisjon

Võistluste pea-kohtunikekogu juurde moodustab Vabariiklik Kehakultuuri- ja Spordikomitee vabariikliku tenniseseksiooni ettepanekul mandaatkomisjoni, kuhu kuuluvad:

- a) Vabariikliku Kehakultuuri- ja Spordikomitee esindaja,
- b) võistluste pea-kohtunikekogu esindaja,
- c) võistlustest osavõtivate spordiühingute (nende tenniseseksioonide) esindajad.

Mandaatkomisjon kontrollib võistlejate dokumente (pass, järgu-tunnistused, VTK tunnistused, arstitõend tervisliku seisukorra kohta, noortevõistlustel ka vanust, koolitunnistust — et poleks mittehuldavaid hindaid) ja laseb täita ning kogub kokku kõigi võistlejate ankeedid (väiksematel võistlustel teeb seda pea-kohtunikekogu).

## II f a a s

### VÕISTLUSTE ETTEVALMISTAMINE

#### 1. Võistlusi korraldava organisatsiooni funktsioonid võistluste ettevalmistamisel

Vabariiklik Kehakultuuri- ja Spordikomitee enne võistluste algust:

- saadab võistlusjuhendid maakondade spordikomiteedele (või vastavalt juhendile saadab nimelised kutsed kõigile võistlejaile), et kohtadel teataks keda, millal ja kuhu saata;
- sõlmib lepingud vastavate organisatsioonide ja asutistega välisvõistlejate majutamiseks ja võistlejate toitlustamiseks;
- sõlmib lepingu väljakute üürimiseks võistlusteks;

- muretseb võistlusteks vajaliku arvu palle ja võistlusprotokolle;
- organiseerib võistluskuulutuste trükkimist ja ülespanemist;
- saadab välja kutsekaardid võistlustele (aukülalised);
- organiseerib piletite müüki ja kontrolli võistlustel;
- muretseb võistluste pea-kohtunikekogule vajalikud kantseleitarbeid (jooñestuspaber, pliiaatsid, suled, tint, tušš, dokumentide kaaned jne.) või eraldab selleks pea-kohtunikekogule vastava summa;
- organiseerib võistlusteks meditsiinilise valve;
- muretseb auhinnad ja diplomid;
- radiofitseerib võistluspäiga.

## 2. Väljakute üürija organisatsiooni ülesanded

- Väljakuid võistlusteks üüriv organisatsioon peab kindlustama:
- vastava arvu mängukorras väljakuid võistluste alguseks ja nende jooksva korrashoiu võistluste kestel (sealhulgas eriti: väljaku piirjoonte pidev puhastamine ja valgendamine, terved mängu- ja piirdevõrgud, võrgutoed ja võrgu kõrguse mõõtjad, kohtunikupukid, riidenagid väljakuil võistlejate pealisriiete tarvis, prügikastid, veekaravinid ja klaasid, joonekohtunike toolid (kuni 9 esimesel väljakul), foonid, tagajärgede demonstreerimise tahvlid tribüüniesiseil väljakuil jne.);
  - võistlejaile riietusruumid riietehoiuga (või lukustatavad kapid);
  - sooja dušši;
  - võistlejate puhkeruumi;
  - ruumi tööks pea-kohtunikekogule;
  - tahvlid võistlustabelite ja fotolehtede ülespanemiseks;
  - võistluste lipumasti ja lipu;
  - pallipoisid (kasutades kas Laste Spordikooli tenniseosakonna õpilasi või sektsiooni noorterühma jt.);
  - võistluspäiga kunstilise kujundamise (dekoreerimise-lipud, loosungid, pildid);
  - einelaua karastavate jookidega.

## 3. Pea-kohtunikekogu töö enne võistluste algust:

- kontrollida ja nõuda kõige eespooltoodu olemasolu ja täitmist;
- avaldada võistluste kohta eelteated ajakirjanduses ja raadios;
- juhtida mandaatkomisjoni tööd (hoolitseda, et kõik võistlejad täidaksid võistlejate ankeedid);

- viia läbi võistlejate üldkoosolek võistluste eelpäeval, tutvustada võistlusjuhendit, võistluste pea-kohtunikekogu koosseisu ja selgitada ning lahendada kõik olukorrast tingitud eriküsimused, mis võivad tekkida;
- viia läbi loosimised;
- valmistada võistlustabelid (suured ülespanemiseks, väikesed pea-kohtunikekogule);
- koostada esimese võistluspäeva kava (väljaku nr., kellaag, võistlejad, pukikohtunik, joonekohtunikud);
- välja panna teadaanded:
  - 1) pea-kohtunikekogu koosseis (näidates, kes ja missuguste küsimustega tegeleb),
  - 2) võistluste igapäevase alguse ja lõpu kellaag,
  - 3) meditsiinilise valve asukoht,
  - 4) võistlusriietuse kohta (ainult valges),
  - 5) defilee (avamise) aeg, riietus, kas kohtunikud ka ja millises riietuses,
  - 6) välisvõistlejate majutamiskohtade aadressid, telefoninumbriid, toitlustamise kellaajad ja koht,
  - 7) klassifikatsioonimängude määramise kord (nende sunduslikkus ja määramise (teatamise) kord),
  - 8) võistlejate kohaloleku kohta (näit. 1/2—1 tund enne võistu määratud algust),
  - 9) võistluspaiga telefoni number,
  - 10) reketite parandamise võimaluste kohta,
  - 11) loobumiskaotuse andmise tingimused (kes ei ilmu määratud ajaks või hilineb üle 15 minuti ilma mõjuva põhjusega);
- kokku leppida võistluste avatseremoonia kohta vabariikliku tenniseseksiooni ja Vabariikliku Kehakultuuri- ja Spordikomiteega (kes avab, kuidas üles rivistada, kes ja kellele kannab ette jne);
- kokku leppida fotograafidega tähtsamate momentide jäädvustamiseks, fotolehtede väljaandmiseks, fotode müügi organiseerimiseks;
- määrata kindlaks vanemkohtunikud, puki- ja joonekohtunikud, jagada nad brigaadidesse ja määrata, missuguseil väljakuil nad hakkavad tegutsema;
- valmistada pea-kohtunikekogule vajalik dokumentatsioon:
  - 1) mängijate ja esindajate avalduste kaust (kaaned),
  - 2) võistlusprotokollide kaust,

- 3) arvestusleht kohtunike töö kohta (kui palju keegi on lugenud),
- 4) arvestus pallipoiste töö kohta (kui tasu maksmine neile kuulub pea-kohtunikekogu kompetentsi),
- 5) võistkondade ja nende esindajate nimekiri.
- 6) arvestus pallide kohta (kui palju uusi ja kui palju vanu on olemas, pidada jooksvat!),
- 7) väikesed võistlustabelid (vajalikud päevakavade koostamiseks ja mängude operatiivseks juhtimiseks),
- 8) telefoninumbrid:  
 Vabariiklik Kehakultuuri- ja Spordikomitee,  
 vabariiklik tennisesektsioon (esimees, sekretär),  
 esmaabi,  
 tuletõrje,  
 raudteejaamad,  
 ühiselamud,  
 toitlustamispunkt,  
 kohalike võistlejate telefoninumbrid (kellel on) jne.

— viia läbi põhjalik tööjaotus pea-kohtunikekogu liikmete vahel (et igal neist oleks kindel tööloik, mille eest ta täielikult vastutab).

### III f a a s

## VÕISTLUSTE JUHTIMINE

### Pea-kohtunikekogu töö võistluste juhtimisel

Kui kõik eespooltoodud küsimused on õigeaegselt ja täielikult lahendatud, ei valmista võistluste juhtimine enam erilisi raskusi.

Enne võistluste pidulikku avamist peakohtunik rivistab võistlejad kusagil kõrvalruumis (ja kui võimalik, ka kohtunikud, kes sel juhul asuvad kõige ees) üles (naised ees, mehed taga pikkuse järjekorras, kõik valges dressis, kohtunikud vähemalt valgeis pükstes ja käesidemetega — pea-kohtunikekogu liikmeil punased, teistel rohelised, võistlejad reketitega) ja viib nad kas ühe- või paarikaupa kolonnis välja tribüüniesisele väljakule, annab käskluse seis, parem või vasak pool, joonu ja valvel, ning kannab ette Vabariikliku Kehakultuuri- ja Spordikomitee esindajale: „Eesti NSV 1949. aasta esivõistluste võistlejad on võistluste ava-

niseks üles rivistatud, kannab ette võistluste peakohtunik see ja see.“ (Võistkonnale antakse siis käsklus „Vabalt!“) Pärast võistluste avamist ja tervitusi antakse uuesti „Valvel!“ ja käsklus: „Eelmise aasta meistreil, nendel ja nendel (soovitav üksikmängu meistrid) heisata võistluslipp!“, kusjuures võistkond peab seisma näoga lipu poole. Seejärel marsib võistkond väljakult ära ja võistlused algavad päevakava kohaselt.

Raadio või muul teel teatatakse, kes esimesena ja missugusel väljakul kohtuvad ja kes on kohtunikud. Pukikohtunik saab peakohtunikekogult võistlusprotokolli ja pallid, kogub kokku oma võistlejad ja joonekohtunikud ning viib nad väljakule. (Minek toimugu koos.) Võistu lõppedes tulevad kõik jälle üheskoos tagasi. Pukikohtunik annab tagasi pea-kohtunikekogule pallid ja täidetud ja allakirjutatud protokolli.

Sel ajal, kui esimesed mängud kestavad, kontrollib pea-kohtunikekogu, kas järgmiste mängude võistlejad ja kohtunikud on võistlusvalmis, annab neile raadio teel või suuliselt käsu võistluseks ette valmistuda, täidab võistlusprotokolli esikülje ja, kui määratud väljakul esimene mäng lõpeb ning väljak on uuesti võistluskorda seatud (jooned pühitud jne.), saadab uued mängijad ja kohtunikud väljakule, teatades raadio teel eelmise mängu lõpptagajärjed ja uues mängus kohtujate ning pukikohtuniku nimed.

Nii toimuvad mängud vahetpidamatult vastavalt päevakavale. Päevakavas on võimatu ette näha mängu täpset kestust, mis pärast mängude vahel võib esineda lühikesi pause. Seepärast peavadki võistlejad, kes mängivad võistluspäeva esimestes mängudes, olema kohal vähemalt pool tundi enne väljakuulutatud võistu algust, võistlejad aga, kes mängivad võistluspäeva teisel poolel — kuni 1 tund enne väljakuulutatud võistu algust, et võimalikult vähendada vaheaegade pikkust kahe võistu vahel. Et mängud toimuvad korraga mitmel väljakul, nõuab mängude normaalse teineteisele järgnemise korraldamine pea-kohtunikekogult küllalt suurt operatiivsust ja ettenägelikkust. Päevakavas nähakse tavaliselt ette esimese ringi mängudele „parem kolmest“  $\frac{3}{4}$  tundi, viimaseis ringides kuni 1 tund. Mängudele „parem viiest“ vastavalt 1 tund 20 minutit kuni 1 tund 40 minutit.

Kui mõni võistleja ei ilmu kohale määratud ajaks või hilineb üle 15 minuti, fikseerib pukikohtunik loobumiskaotuse. Selle 15 minuti kestel pea-kohtunikekogu kutsub raadio või muul teel mitu korda võistlejat väljakule. Pea-kohtunikekogu teeb kindlaks põh-

jused, miks nimetatud mängija ei ilmunud või hilines üle 15 minuti, ja alles siis, vastavalt selgunud põhjuste objektiivsusele või põhjendamatussele, kas tühistab või kinnitab pukikohtuniku otsuse loobumiskaotuse kohta. Esimesel juhul määrab pea-kohtunikekogu uue kellaaja võistu läbiviimiseks. Loobumiskaotuste arvu peab pea-kohtunikekogu püüdma igati vähendada õigeaegse päevakava ülespanemisega ja võistlejaile muude vahenditega distsipliini sisenemisega.

Loobumiskaotused, mis on tingitud võistlejate distsiplineerimatusest, antakse lahendada distsiplinaarkomisjonile vabariikliku kohtunikekogu presiidiumi juures.

Kui võistluste käigus esineb pidevaid distsipliinirikumisi (hilinemisi kohtunike või võistlejate poolt, nende ebakorrektsed käitumised jne.) kutsub peakohtunik kokku võistluspäeva lõpul või erakorraliselt ka võistluste ajal kas võistkondade esindajate, kohtunike või võistlejate üldkoosoleku, et väärnähtuste kordumist vältida. (Siia hulka kuuluvad igasugused väärnähtused võistluspäeval, tänavail, ühiselamuis, toitlustamispunktides jne.).

Kõigi üleskerkinud tähtsamate küsimuste lahendamiseks (jämendatud distsipliinirikumised, esindajate ja võistlejate avaldused jne.) kutsub peakohtunik kokku pea-kohtunikekogu koosoleku, kus nõuandva häälega võivad viibida ka võistkondade esindajad ja koosolek otsustab ning lahendab küsimused lõplikult. Võistlejate avaldustele nendele mängude määramise kellaegade suhtes järgmiseks päevaks võib tulla vastu sedavõrd, kui võrd see ei kahjusta teiste võistlejate huve ega takista mängude normaalset kulgu (ei tekita suuri pause ega kuhjumisi, s. o. ühel mängijal 3—4 mängu järjest).

Kõik võistlustel tegutsevad kohtunikud peavad omama kohtuniku kategooriat ja ettenähtud riietust (soovitav üleni valge riietus, tingimata aga valged püksid, ning vastav kohtuniku käeside).

Erilist rõhku tuleb pea-kohtunikekogul pöörata päevakavade õigele ja õigeaegsele koostamisele. On ju päevakava võistluste peaplaan, mille alusel korraldavad oma tegevust kõik võistlustest osavõtjad, alates pallipoistest ja lõpetades publikuga.

Vastavalt võistlustest osavõtjate arvule (üksikmängus mängijate arv, paarismängus paaride arv) arvestab pea-kohtunikekogu juba enne võistlust välja, kui palju tuleb üldse mängu pidada. Mängude üldarv tuleb nüüd jagada võistlusteks ettenähtud päe-

vade arvuga, kusjuures mängude üldarvust tuleb maha arvestada finaalmängud; võistluspäevade üldarvust tuleb maha arvestada üks päev, finaalide päev.

Jagamisega saame arvu, kui mitu mängu tuleb pidada iga päev (välja arvatud finaalide päev). Jagades selle arvu omakorda võistlusväljakute arvuga saame mängude arvu, mis peavad toimuma päeva jooksul ühel väljakul. Nende arvude alusel koostataksegi päevakava.

Teine oluline moment, mida päevakavade koostamisel tuleks arvestada, on see, et paarismänge tuleb alustada kohe võistluste esimesest päevast, paralleelselt üksikmängudega (nagu loosiminegi üksik- ja paarismängudes peab toimuma üheaegselt), ja et tavaliselt paremad mängijad jõuavad finaalidesse nii üksik- kui paarismängudes, tuleb püüda üks mänguliik (tavaliselt segapaarismäng) lõpetada juba võistluste finaalpäeva eelpäeval, et hoida ära olukorda, kus ühel mängijal tuleb finaalpäeval mängida 3 mängu (finaali): üksik-, paaris- ja segapaarismängus. Sellega kujunevad ühtlasi erilist huvi pakkuvaks kaks võistlusõhtut: esimene, kus toimub enamus poolfinaale ja segapaarismängu finaali, ning teine, kus toimuvad ülejäänud finaaliid. Kunagi pole soovitatav ette näha ühele mängijale päevas üle kahe mängu; ka kahe mängu puhul tuleb silmas pidada, et nende vahel oleks vaheaeg (järjest võivad mängud olla ainult võistlejate nõusolekul) ja et raskem mäng mängitakse esimesena (üksikmäng enne paarismängu).

Mängude määramisel väljakute järgi tuleb silmas pidada, et tribüüniesisel väljakul toimuksid huvitavamad ja tasavägisemad matšid (võitjate ringis, kui mängitakse mitme kaotuse süsteemis) ja et neid juhiks paremad kohtunikud. Mänguväljaku määramisel ei tohi lubada võistlejate vasturääkimisi või vaidlusi. Iga võistleja peab mängima sellel väljakul, kuhu mäng määratakse.

Võistluste käigus võib pea-kohtunikekogu muuta päevakava väljakute osas sellisel juhul, kui näiteks esimesele (tribüüniesisele) väljakule määratud mängud lõpevad loobumiskaotusega ja tekib paus, või kui mõnel väljakul hulk mängu venib ajaliliselt üle ettenähtud arvestuse, teistel väljakuil aga lõpevad mängud enne planeeritud aega, ja et hoida ära nõnda tekkivat mängude kuhjumist ühel väljakul ja tekkinud pause teistel väljakuil, võib pea-kohtunikekogu määratud mängud üle kanda ühelt väljakult teisele, sellest raadio või muul teel teatades.

Päevakava tuleb koostada järgmiseks päevaks aegsasti, et kõi-

gil võistlejail, kohtunikel ja publikul oleks sellega võimalik juba eelmisel päeval tutvuda. Kui kõigis järgmise päeva mängudes võistlejate nimed pole veel selgunud, tuleb päevakava koostada järgmiselt:

$$\frac{\text{Kuusk}}{\text{Mänd}} \text{ võitja} - \frac{\text{Lepp}}{\text{Kask}} \text{ võitja}$$

(Mängud Kuusk-Mänd ja Lepp-Kask toimuvad veel samal päeval pärast päevakava koostamist.) Võitjate selgumisel kriipsutatakse kaotaja ja sõna „võitja“ päevakavas maha. Nii on võimalik koostada päevakava enne käimasolevate mängude resultaatide selgumist.

Kui mängud toimuvad terve päeva, peab päevakavas olema ette nähtud ka aeg väljakute korrastamiseks (peamiselt kastmiseks). Siin tuleb aga silmas pidada, et näiteks viie-kuue kõrvutiasetseva väljaku puhul, mille korrastamiseks kulub 3—4 tundi (kui korrastajate arv on väike ja nende käsutuses on ainult üks kastmisvoolik), pole otstarbekohane määrata üldist 3—4-tunnist vaheaega. Sel juhul tuleb vaheajad määrata väljakute järgi, esimesel ja teisel väljakul näiteks kella 13—15-ni, III ja IV väljakul kella 14—16-ni, V ja VI väljakul 15—17-ni jne. (Seega vaheaeg on ainult 2 tundi.) Sel teel hoitakse ära liigne ajakulu ja mängude seisak.

Kõik oleneb aga lõppkokkuvõttes sellest, kui mitu päeva on antud võistluste läbiviimiseks, kui mitmel väljakul mängud toimuvad ja kui palju peab toimuma mängude üldse.

Päevakava koostamisel tuleb tingimata arvestada ka publikut. Tööpäevadel vabanevad inimesed töölt suvel tavaliselt alles kella 17 ajal, seepärast tuleb huvitavamad mängud jätta võimalikult õhtusele ajale (pärast kell 17).

Kui päevakava normaalset läbiviimist takistab näiteks vihm, tuleb päevakavas kõik mängud vastavalt vihma kestusele edasi lükata. Võistlejad on kohustatud ilmuma kohale, et saada teada uusi mänguaegu. Pea-kohtunikekogu peab aga vastavad muudatused tegema ka nendes päevakavades, mis on üles pandud ühiselamuis ja toitlustamiskohtades.

Olenevalt võistluste toimumise ajast (kevadel, sügisel) ja võistluste perioodi ilmastikust peavad võistlusi korraldavad organisatsioonid ette nägema vihmavõimalused ja vastavalt sellele võistlusteks määratud aega (päevade arvu) pikendama.

Kogu pea-kohtunikekogu täidab võistluste ajal oma ülesandeid pidevalt, jooksvalt, vastavalt tööjaotusele.

Peakohtunik ja tema asetäitja juhivad mängude kulgemist päevakava järgi, tehes ümberpaigutusi mõne mängu ettenägemata põhjustel ärajäämise tõttu ja määrates vajaduse korral uue mänguaja, või kinnitavad loobumiskaotused pärast asjaolude selgitamist. Määravad klassifikatsioonimänge, võtavad vastu aukülalisi, lahendavad rahulolematused puki- ja joonekohtunike suhtes, vahetades neid tarviduse korral. Kontrollivad pukikohtunike tööd. Koostavad aegsasti järgmise päeva päevakava. Annavad võistluspäeva lõpul informatsiooni ajakirjandusele ja raadiole.

Pea-kohtunikekogu liige, kes on vastutav võistlusprotokollide, pallide ja pallipoiste eest, täidab kõigi toimuvate võistude võistlusprotokollide esimesed küljed ning annab protokollid koos pallidega üle võistu pukikohtunikule, võtab need pärast võistu lõppemist samuti tagasi, kontrollides protokollide määrustikukohast täitmist. Peab arvestust pallide seisu üle, määrab pallide kvaliteedi (milline võist toimub uute, milline juba kord kasutatud pallidega). Varustab väljakud pallipoistega ja peab arvestust nende töö üle.

Pea-kohtunikekogu liige, kes vastutab puki- ja joonekohtunike määramise eest, määrab kohtunikud järgmise päeva võistlusteks (päevakavas), teeb võistluspäeva kestel vajalikke muudatusi päevakava selles osas, hoolitseb, et kohtunikebrigaadid (kindlad puki- ja joonekohtunikud) oleksid täiskoosseisulised, kontrollib nende tööd ja peab arvestust töö üle. Kontrollib kohtunike riidetuse vastavust määrustikule.

Pea-kohtunikekogu liige, kes vastutab kontakti eest välisvõistlejatega, peab olema alati informeeritud, kus asuvad võistkondade esindajad ja liikmed, kontrollib nende majutamise- ja toitlustamistingimusi, organiseerib vabadele võistlejaile kultuurilist meelelahutust, informeerib neid kinode-teatrite eeskavadest, organiseerib ekskursioone jne. Hoolitseb, et majutamise- ja toitlustamiskohtadel oleksid päevakavad õigeaegselt üles pandud ja et kõik muudatused neist läbi kantaks.

Pea-kohtunikekogu liige, kes vastutab võistluspaiga korrasoleku eest, kontrollib pidevalt, et väljakuil pärast võistlust pühitaks uuesti jooned, silutaks pealispind jne., et väljakuil oleksid kõik vajalikud esemed (võrgu kõrguse mõõtja, joonekohtunike toolid, joogivesi jne.), hoolitseb, et võistlejate käsutada oleks kuum

dušš, puhke- ja riietusruumid, et oleks organiseeritud riiete valve jne. Kontrollib einelaua olemasolu, fotograafide tööd (et nende töö ei segaks mängijaid), organiseerib fotolehtede ilmumist ja fotode müüki. Korraldab publiku paigutamist tribüünidele, et publiku liikumine ja asetus ei segaks mängijaid.

Pea-kohtunikekogu sekretär hoolitseb võistlejate avalduste õigeaegse läbivaatamise eest, peab korras kogu pea-kohtunikekogu dokumentatsiooni, paneb üles teadaandeid võistlejaile ja publikule ning teeb need teatavaks raadio teel. Kogub vajaduse korral võistlejate ankeedid (kui seda pole teinud mandaatkomisjon), hiljem kogub allkirjad auhindade kättesaamise lehele. Tarbe korral korraldab toidutalongide väljajaotamist võistlejaile jne.

Sekretär on kohustatud andma igale võistlejale, kes on võistlustel võitnud kas või üheainsagi võistu, selle kohta peakohtuniku allkirjaga tõendi, kus on märgitud: võistluse nimetus, aeg, kes, keda ja millise tagajärjega võitis.

Järgusportlastele tuleb nende võidud oma või kõrgema järgu mängijate üle märkida nende kvalifikatsioonipiletisse.

Finaalpäeval toimuvad tavaliselt ainult finaalkohtumised. (Kui võistlusteks määratud päevade arvust ei piisa, ollakse sunnitud läbi viima samal päeval ka teisi kohtumisi, näit. III—IV koha selgitamisi jne.)

Finaalkohtumised toimugu ainult tribüüniesisel väljakul ja ajal, kus publikul oleks kõige soodsam ilmuda võistlusi jälgima (võimalikult puhkepäevadel). Finaalmatšideks määratagu parimad kohtunikud. Joonekohtunike arv olgu maksimaalne, et hoida ära vigu kohtunike töös tähtsais mängudes.

---

---

*Vajalikuks brošüüriks tennise alal on*

## «TENNIS»

KAVAD KEHAKULTUURIKOLLEKTIIVIDE

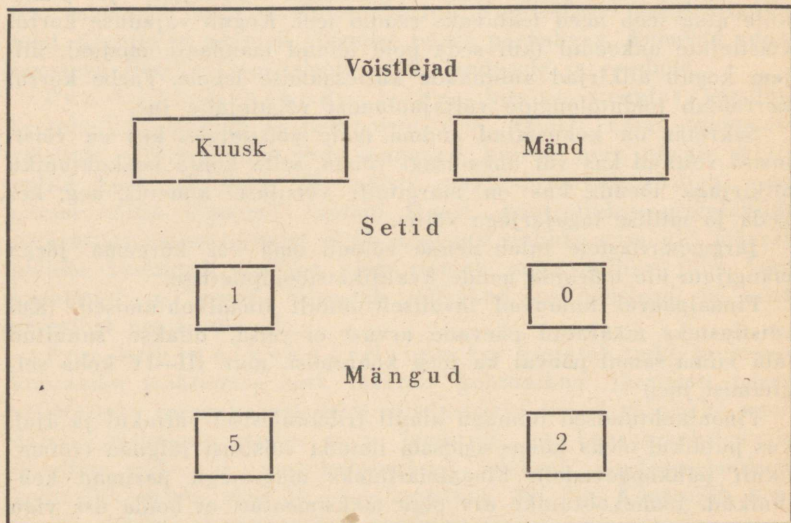
SPORDISEKTSIOONIDELE

---

---

Võistluste pidulikkust tuleb tõsta väljakute eeskujuliku korrasolekuga, võistluspaiga kauni kunstilise kujundusega, kohtunike ja võistlejate määrustikukohase ning pallipoiste ühtlase riietusega ning tagajärgede (setid, mängud) demonstreerimisega vastavalt tahvleil.

Näidis:



Pärast finaale, kus selguvad võitjad kõigis mänguliikides, toimub võimalikult lühikese vaheaja järele samasugune võistlejate defilee nagu enne võistlusigi võistluste pidulikuks lõpetamiseks, võistlejate autastamiseks ja võistluslipu langetamiseks. Võistluslipu langetavad värsked üksikmängu tšempionid.

Autasud annavad kätte Vabariikliku Kehakultuuri- ja Spordikomitee või vabariikliku tenniseseksiooni esindaja ja peakohtunik.

Tavaliselt korraldatakse pärast võistlusi, kas samal õhtul või järgmisel päeval, võistlejate ja kohtunike üldkoosolek, kus tehakse kokkuvõtte võistluste tagajärgedest, saavutustest, distsipliinist jne.

Võistluste lõpu puhul on kombeks korraldada ühine sõbralik koosviibimine tassi kohvi juures.

## PEA-KOHTUNIKEKOGU TÖÖ PÄRAST VÕISTLUSTE LÖPPU

### 1. Peakohtuniku aruanne

Peakohtunik on kohustatud pärast võistluste lõppu esitama võistlused korraldanud organisatsioonile, käesoleval juhul Vabariiklikule Kehakultuuri- ja Spordikomiteele kirjaliku aruande võistluste kohta hiljemalt kümne päeva jooksul. Aruanne tuleb koostada vähemalt kahes, soovitav aga kolmes eksemplaris, mis saata koos, adresseeritult: Tallinn, postkast 30

1. Vabariiklikule Kehakultuuri- ja Spordikomiteele,
2. vabariikliku tenniseseksiooni presiidiumile,
3. vabariikliku tenniseseksiooni kohtunikekogu presiidiumile.

Aruanne peab olema eelkõige objektiivne, tooma esile kriitika ja enesekriitika korras kõik puudused ja head küljed. Teiseks ei tohi ta olla kuiv faktide loetelu, vaid võistluste ettevalmistamise ja läbiviimise, võistluste juhtimise, võistlejate esinemise ja saavutuste sügav analüüs, kus oleksid ühtlasi ära näidatud esinenud puuduste kõrvaldamise võimalused.

Aruanne peab puudutama järgmisi küsimusi:

#### 1. Võistluste aeg ja koht

- a) kalendriplaani ja juhendi järgi ette nähtud,
- b) tegelikult (muudatused ja mis kaalutlustel),
- c) kas ajast jätkus,
- d) kas koht oli õigesti valitud.

#### 2. Võistluste eesmärk ja selle täitmine

- a) selgitada meistrid, selgitada mingi esindusvõistkond,
- b) populariseerida tennist,
- c) anda kogemusi, näidata treeningu tagajärgi,
- d) tutvustada külalismängijaid,
- e) mingi tähtpäeva tähistamiseks,
- f) kuidas see eesmärk täideti.

#### 3. Mänguliigid ja süsteem

- a) meesüksikmäng (mitmes klassis),
- b) naisüksikmäng (mitmes klassis),
- c) meespaarismäng (mitmes klassis),
- d) naispaarismäng (mitmes klassis),
- e) segapaarismäng (mitmes klassis).

- Mis süsteemis igatiüks mängiti, kas
- olümpiasüsteemis,
  - turniirisüsteemis,
  - kahe miinuse süsteemis,
  - täiendatud olümpiasüsteemis.

#### 4. Osavõtjad

- kutsutud (kust, kui palju või nimeliselt kes),
- kes tulid, kes jäid ära (miks?),
- mängis mehi, naisi (liikide järgi ja kokku),
- mandaatkomisjoni töötulemused (keda ja miks ei lubatud osa võtta).

#### 5. Võistude arv

Üldarv, liikide järgi, loobumiskaotuste arv.

Analüüs võistluste pinge kohta:

Näiteks:

Mänguliigid	Setid					Loobumiskaotused	Mängud							
	2:0	2:1	3:0	3:1	3:2		6:0	6:1	6:2	6:3	6:4	7:5	8:6	jne.
meesüksikmäng I	—	—	4	5	3	1	—	5	12	15	13	2	—	
meesüksikmäng II	10	9	—	—	—	2	—	2	5	12	13	15	—	
naisüksikmäng I jne.	5	4	—	—	—	1	—	2	5	9	4	1	1	
Kokku	15	13	4	5	3	4	—	9	22	36	30	18	1	

Järeldused (kas võistluspinge oli suur või vähene).

#### 6. Tehnilised tulemused

Meistrite loetelu (nimi, linn, spordiühing).

Missugune linn või missugune võistkond esines edukaimalt.

Üldtagajärjed tuua tabelite kujul lisana!

Kui pea-kohtunikekogu määras kvalifikatsioonimänge, tuakse ära kõik nende tagajärjed eri punkti all lisana.

7. Tähtsamad sportlikud saavutused  
Hästi esinenud võistlejad, paarid (nn. üllatused).

8. Osavõtjate distsipliin

- a) hilinebised,
- b) ebakorrektsused (väljakul ja mujal),
- c) omavolilised ärasõidud (enne võistluste lõppu),
- d) mis võeti ette nende likvideerimiseks või millised karistused rakendati.

9. Kohtunikeaparaat

- a) Pea-kohtunikekogu koosseis ja tööjaotus (mis ala eest keegi vastutas ja töö hinnang igapähe kohta),
- b) kui palju oli kohtunikke kutsutud väljastpoolt, nende töö hinnang üksikult,
- c) puki- ja joonekohtunike nimekiri ja loetud mängude areraldi pukis ja joonel. Töö hinnang, kelle vastu esitati proteste, täpsus, selgus jne.,
- d) mängijate tähtsamad avaldused ja pea-kohtunikekogu otsused nende kohta.

10. Võistluste materiaalne baas ja võistlejate teenindamine

- a) väljakud (kord, inventar),
- b) pallid (kvaliteet, kas nad anti pärast võistlusi korraldajaile tagasi või jaotati akti alusel organisatsioonidele või võistlejaile),
- c) võistluspaik radiofitseeritud või mitte,
- d) korter (kaugus väljakuist, ühendus),
- e) toit (kas toitlustati või anti toiduraha, toidu kvaliteet), einelaud väljakuil,
- f) riietusruumid (valve), dušš, puhkeruum,
- g) pallipoisid (keda kasutati, nende tööoskus ja distsipliin, riietus),
- h) meditsiiniline teenindamine (kes oli meditsiinilises valves),
- i) kultuuriline teenindamine (ekskursioonid, teater, kino, suplus, bankett).

11. Võistluste avamine, lõpetamine ja võistlejate autasustamine

- a) algusdefilee, kes avas, kas oli võistluste lipp, võistlejate riietus,
- b) lõpudefilee ja autasustamine, missuguseile kohtadele tulnuid

autasustati, kas diplomid olid, millised auhinnad (raha, kristall, nahkesemed, karikad, spordivarustus).

## 12. Informatsioon

- a) müürilehed,
- b) ajakirjandus, raadio,
- c) seinalehed, fotolehed (fotode müük),
- d) võistluskavad, pealtvaatajate ankeedid (selle kohta, mis teda võistlustele tõi, kas ise mängib tennist, missugune võist kõige enam meeldis, missugust mängijat peab parimat stiili omavaks, kuidas jäi rahule võistluste korraldusega, milliseid võistlusi tahaks näha jne. (ettepanekud)).

## 13. Publiku huvi võistluste vastu

- a) maksuliste pealtvaatajate arv,
- b) priipääsmete arv,
- c) tähtsamad külalised (nimeliselt partei, valitsuse, spordikomitee, komsomoli jne. juhid),
- d) noorte pealtvaatajate arv (koolinoorte huvi),
- e) kas võistluste aeg soodustas pealtvaatamist, kas paremad mängud olid asetatud tribüüniesisele väljakule ja toimusid õhtul,
- f) pealtvaatajate arv finaalpäeval.

## 14. Järeldused tulevaste võistluste korraldamiseks

Ettepanekute kujul esitada esinenud puuduste kõrvaldamise võimalused ja kordamist väärivad uudsed üritused, abinõud, mis rakendati võistlustel esmakordselt.

## 15. Kokkuvõtte

Üldhinnang võistluste kohta.

Märkus: Peakohtuniku aruanne kuulub läbiarutamisele ja kinnitamisele pea-kohtunikekogu istungil.

## 2. Muud koostatavad dokumendid

a) Pea-kohtunikekogu peab saatma koos võistluste aruandega väbariiklikule tenniseseksioonile ka kõigi võistlejate ankeedid, mida laskis täita ja kogus mandaatkomisjon (selle puudumisel aga pea-kohtunikekogu omal algatusel!).

b) Pea-kohtunikekogu peab koostama akti auhindade kätteandmise kohta järgmise vormi kohaselt:

## A K T

Käesolev akt on koostatud selles, et Eesti NSV 1949. aasta tennise esivõistlustel 10.—17. juulini anti esikohtadele tulnud võistlejatele välja järgmised auhinnad:

(esemete nimetus ja arv)

Tallinnas 17. juulil 1949.

Võistluste peakohtunik:

Vabariikliku Kehakultuuri- ja Spordikomitee esindaja:

Jrk.-nr.	Perekonnanimi, ees- ja isanimi	Võistlusala	Koht	Eseme nimetus	allkiri
1	Kesa, Villem Jüri pg.	meesüksik- mäng I grupp	1	Hõbe- pokaal	V. Kesa

c) Pea-kohtunikekogu toimetab võistlusi korraldanud organisatsioonile tagasi pallid või viimase korraldusel jagab need, koostades vastava akti.

d) Pea-kohtunikekogu maksab vajaduse korral tasu kohtunikele ja pallipoistele, koostades vastavad jaotuslehed.

Alles siis, kui võistluste pea-kohtunikekogu on kõik nimetatud ülesanded täitnud, võib ta pidada oma töö võistluste juhtimisel ja läbiviimisel lõpetatuks.

## VÕISTLUSTE SÜSTEEMID

### A. TURNIIRISÜSTEEM

§ 1. Individuaal- või võistkonnavõistluste läbiviimisel turniirisüsteemi kohaselt mängib iga võistleja järjekorras kõigi ülejäänutega. Võistlused võidab kõige rohkem kohtumisi võitnud osavõtja.

## INDIVIDUAALVÕISTLUSTE TABEL TURNIRISÜSTEEMI PUHUL

Jrk.-nrid		A	B	C	D	Võidetud punktid	Koht
1	A	x	$\frac{0}{3/6 \ 5/7}$	$\frac{1}{6/4 \ 2/6 \ 6/3}$	$\frac{1}{6/1 \ 8/6}$	2	II
2	B	$\frac{1}{6/3 \ 7/5}$	x	$\frac{1}{5/7 \ 6/3 \ 8/6}$	$\frac{1}{6/4 \ 6/3}$	3	I
3	C	$\frac{0}{4/6 \ 6/2 \ 3/6}$	$\frac{0}{7/5 \ 3/6 \ 6/8}$	x	$\frac{0}{3/6 \ 6/3 \ 7/9}$	0	IV
4	D	$\frac{0}{1/6 \ 6/8}$	$\frac{0}{4/6 \ 3/6}$	$\frac{1}{6/3 \ 3/6 \ 9/7}$	x	1	III

Vanem(pea)kohtunik:

(allkiri)

Sellega koos selgub võistluste lõpptagajärgede põhjal ka iga osavõtja suhteline tugevus — iga osavõtja saavutab kindla koha.

Individaalvõistluste vormistamine toimub tabelis 1 esitatud kujul.

Võistkonnavõistluste vormistamistabelis on märkimissüsteem sama, kuid tabelisse ei märgita üksikkohtumiste tulemusi, vaid iga võistkonna poolt üksikuis võistkondadevahelistes kohtumistes toimunud individaalkohtumiste tagajärgede kohaselt võidetud ja kaotatud punktide suhe ja kokkuvõttes iga võistkonnavõistluse eest saadud punktide summa.

§ 2. Turniirisüsteemis peetud võistkondadevaheliste kohtumiste punktide suhte arvestamine toimub ühe järgmistest meetodeist alusel, sõltuvalt võistluste juhendis ettenähtud tingimustest: kas võidetud individaal- ja võistkonnakohtumist hinnatakse ühe punktiga ja kaotatud või osavõtja või võistkonna mitteilmumise tõttu pidamata jäänud kohtumist null punktiga, või hinnatakse võidetud individaal- ja võistkonnakohtumist kahe punktiga, kaotatud kohtumist ühe punktiga ja mängija või võistkonna mitteilmumise tõttu pidamata jäänud kohtumist null punktiga.

§ 3. Juhuks, kui mitmel osavõtjal on ühepalju võidetud kohtumisi, peab turniirisüsteemi kohaselt toimuvate võistluste juhendis olema ette nähtud kohtade jaotamise viis nende vahel. Kasutatavad on mitu meetodit.

Otsustavaks võib pidada nendevahelise kohtumise (kui neid on kaks) või nendevaheliste kohtumiste (kui neid on kolm või rohkem) tagajärge — omavahelise kohtumise võitja tunnistatakse tugevaimaks. Teiseks võib individaalvõistlustel arvestada igaühel poolt võidetud ja kaotatud settide, vajaduse korral isegi mängude suhet, kuna võistkondade võistlustel võib arvestada iga võistkonna poolt individaalkohtumistes võidetud või kaotatud punktide suhet. Kolmandaks võib korraldada nende vahel lisakohtumise, kui neid on kaks, või lisavõistluse turniiri- või olümpiasüsteemi kohaselt, kui neid on kolm või rohkem.

§ 4. Nii võitja kui iga osavõtja poolt saavutatud koha määramisel võib turniirisüsteemi puhul omada olulist tähtsust kohtumiste arvestamise viis sel juhul, kui pärast võistluste algust ja enne nende lõppemist mingi osavõtja langeb võistlustest välja, mis igal juhul vähendab osavõtjate suhtelise tugevuse määramise täpsust. Sel juhul on soovitav kasutada järgmist moodust.

## Mängude järjekorra arvestamise tabel

Paaris osavõtjate arvu (8) puhul:

$\left. \begin{array}{l} 1-2 \\ 8-3 \\ 7-4 \\ 6-5 \end{array} \right\}$	I päev	$\left. \begin{array}{l} 1-3 \\ 2-4 \\ 8-5 \\ 7-6 \end{array} \right\}$	II päev	$\left. \begin{array}{l} 1-4 \\ 3-5 \\ 2-6 \\ 8-7 \end{array} \right\}$	III päev	$\left. \begin{array}{l} 1-5 \\ 4-6 \\ 3-7 \\ 2-8 \end{array} \right\}$	IV päev
$\left. \begin{array}{l} 1-6 \\ 5-7 \\ 4-8 \\ 3-2 \end{array} \right\}$	V päev	$\left. \begin{array}{l} 1-7 \\ 6-8 \\ 5-2 \\ 4-3 \end{array} \right\}$	VI päev	$\left. \begin{array}{l} 1-8 \\ 7-2 \\ 6-3 \\ 5-4 \end{array} \right\}$	VII päev		

Tabel 2-a

## Mängude järjekorra arvestamise tabel

Paaritu osavõtjate arvu (9) puhul:

$\left. \begin{array}{l} 1-2 \\ 0-3 \\ 9-4 \\ 8-5 \\ 7-6 \end{array} \right\}$	I päev	$\left. \begin{array}{l} 1-3 \\ 2-4 \\ 0-5 \\ 9-6 \\ 8-7 \end{array} \right\}$	II päev	$\left. \begin{array}{l} 1-4 \\ 3-5 \\ 2-6 \\ 0-7 \\ 9-8 \end{array} \right\}$	III päev	$\left. \begin{array}{l} 1-5 \\ 4-6 \\ 3-7 \\ 2-8 \\ 0-9 \end{array} \right\}$	IV päev
$\left. \begin{array}{l} 1-6 \\ 5-7 \\ 4-8 \\ 3-9 \\ 2-0 \end{array} \right\}$	V päev	$\left. \begin{array}{l} 1-7 \\ 6-8 \\ 5-9 \\ 4-0 \\ 3-2 \end{array} \right\}$	VI päev	$\left. \begin{array}{l} 1-8 \\ 7-9 \\ 6-0 \\ 5-2 \\ 4-3 \end{array} \right\}$	VII päev		
		$\left. \begin{array}{l} 1-9 \\ 8-0 \\ 7-2 \\ 6-3 \\ 5-4 \end{array} \right\}$	VIII päev	$\left. \begin{array}{l} 1-0 \\ 9-2 \\ 8-3 \\ 7-4 \\ 6-5 \end{array} \right\}$	IX päev		

Kui väljalangenu jõudis mängida vähem kui poole kohtumistest, annulleeritakse kõigi temaga mängitud kohtumiste tulemused ja ta kustutatakse osavõtjate nimekirjast.

Kui aga väljalangenu jõudis mängida vähemalt poole kohtumistest, ei kustutata teda osavõtjate nimekirjast, vaid kõigi temaga

mängitud kohtumiste tulemusi arvestatakse, kuna temaga pidamata jäänud kohtumised loetakse tema poolt kaotatuks ja vastaste poolt võidetuks.

§ 5. Kohtumiste järjekorra päevakavade jaoks määravad osavõtjate poolt loosimisel tõmmatud numbrid vastavalt mängude järjekorra arvestuse tabelleile, mis näitavad, missugused numbrid mängivad kellega igal võistluse päeval (iga päeva jaoks on eri tabel).

§ 6. Mängude järjekorra arvestuse tabelid koostatakse suvalisele võistlejate (mängijate või võistkondade) arvule (vt. lk. 74).

Kõik numbrid asetatakse kindlas järjekorras kahte vertikaalsesse ritta — üks number teise vastu. Kummaski reas on pool osavõtjate arvust. Paaritu arvu puhul asendatakse puuduv number nulliga. Mängud toimuvad paarikaupa (paremas ja vasakus reas vastakuti asetsevad numbrid). Numbril, kelle vastas asetseb null, on vaba päev.

Esimesel numbril on kõigis tabelis kindel koht — vasaku rea alguses.

Tabelisse, mis määrab kohtumiste kava esimeseks päevaks, asetatakse vasakpoolse rea alguses asetseva number ühe vastu parempoolse rea algusse number kaks. Number kahe alla parempoolsesse ritta asetatakse number kolm, selle alla number neli, vastavalt numbrite asetusele kella numbrilaual. Pärast seda, kui parempoolsesse ritta on ülalt alla kirjutatud pool kõigist numbreist (alustades kahest), asetatakse järgmine number vasakpoolse rea lõppu, sellele järgnev number eelmise kohale jne., kuni numbrite kirjutamisega jõutakse vasakpoolse rea alguses asetseva number üheni.

Kõigis ülejäänud tabelis, mis määravad kohtumiste kava iga järgneva päeva jaoks, nihutatakse kõik numbrid, peale number ühe, järk-järgult (päevade kaupa) ühe koha võrra kellaosuti liikumisele vastupidises suunas edasi. Teise päeva jaoks koostatud tabelis asetatakse number kaks number ühe alla, selle asemele number ühe vastu asetatakse number kolm, number kolme alla number neli jne. Kolmanda päeva jaoks koostatud tabelis asetatakse number kaks ühe koha võrra allapoole, number kolm number kahe asemele, number ühe vastu kolme asemele number neli jne.

Osavõtjatevaheliste kohtumiste jaotumist kõigil võistluspäevadel kujutab kaheksa osavõtja puhul tabel 2 ja üheksa osavõtja puhul tabel 2-a.

§ 7. Kohtumiste üldarvu turniirisüsteemi puhul saame jagades kahega osavõtjate arvu korrutise ühe võrra vähendatud osavõtjate

arvuga (näiteks toimub 8 osavõtja puhul  $8 \times 7 : 2 = 28$  kohtumist).

Võistluste läbiviimiseks vajalik päevade arv (kui igal võistlejal tuleb mängida päevas üks kohtumine) võrdub ühe võrra vähendatud osavõtjate arvuga, kui see on paarisarv (näiteks kulub kaheksa osavõtjaga võistluste läbiviimiseks seitse päeva) või võistlejate üldarvuga, kui see on paaritu arv, sel juhul on igal osavõtjal üks päev vaba (näiteks seitsme osavõtjaga võistluste läbiviimiseks kulub seitse päeva).

§ 8. Võistluste venimine ja mängudeks vajalike väljakute suur arv teevad turniirisüsteemi sobimatuks suurema osavõtjate arvuga tennisevõistluste puhul. Keskmise osavõtjate arvu (näiteks 8 kuni 56) juures kasutatakse kiirendatud turniirisüsteemi.

Osavõtjad jaotatakse loosimisega üksikuisse rühmadesse (2, 3, 4 jne.), kusjuures tugevamad mängijad jaotatakse asetamise teel kõikidesse rühmadesse. Igas rühmas viiakse rühma liikmete vahel läbi omaette turniirisüsteemis võistlus. Seejärel toimub kas üks finaali võistlus turniirisüsteemi kohaselt kõigi rühmade võitjate vahel või lisafinaalvõistlused turniirisüsteemi kohaselt kõigi osavõtjate vahel, vastavalt nende poolt saavutatud kohtadele esimestes rühmades, s. o. peale kõigis rühmades esikoha saavutanud osavõtjate finaali võistluse toimub teine võistlus teise koha saavutanud osavõtjate vahel jne. Lõpptulemusena selguvad, ehkki väiksema täpsusega, kõigi võistlustest osavõtnute kohad.

## B. OLÜMPIASÜSTEEM

§ 9. Võistluste olümpiasüsteemi kohaselt läbiviimisel langeb iga osavõtja pärast oma esimest kaotust võistlustest välja, kuni lõpuks selgub üks osavõtja, kes on võitnud kõik kohtumised.

§ 10. Iga osavõtja järjekorranumber, mis näitab, kellega tal tuleb kohtuda, määratakse loosimisega.

§ 11. Kui osavõtjate arv võrdub kahe mingi astmega (2, 4, 8, 16, 32, 64 jne.), alustavad kõik osavõtjad võistlemist korraga. Mängijate perekonnanimed või meeskondade nimetused kantakse tabelisse üksteise alla loosimisega määratud järjekorras. Mängivad: esimene number teisega, kolmas neljandaga jne. Seda peamist vertikaalset nime rida nimetatakse esimeseks ringiks. Kaheksa osavõtja puhul sisaldab see nelja võistu, millede võitjad mängivad omavahel samuti paarikaupa, alates esimese paariga ülalt, see on

kaht võistust sisaldav teine ring. Kummagi võistust võitjad jõuavad viimasesse ringi, mida nimetatakse finaalsiks. Finaalkohtumise tagajärg määrab võitja.

Ringi, milles kohtuvad neli esikoha pretendent, nimetatakse poolfinaalsiks. Suure osavõtjate arvu (üle 16) puhul nimetatakse poolfinaalile eelnevat ringi veerandfinaalsiks.

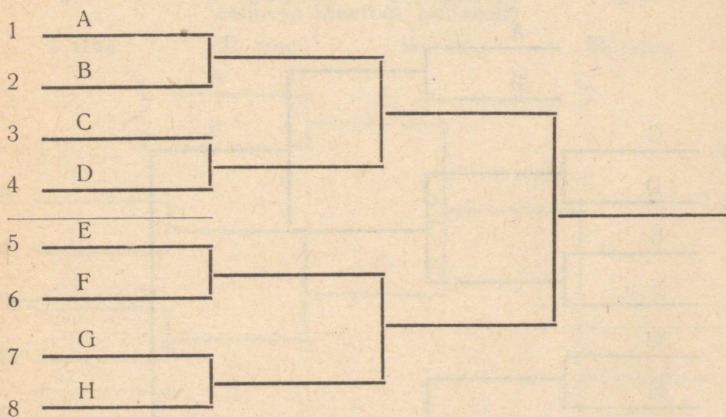
Peale tabeli vertikaale mööda ringideks jaotamist jaotatakse see veel horisontaalidega ülemiseks ja alumiseks pooleks. Pooled jagunevad omakorda veerandeks, nimelt (ülalt alla lugedes) esimeseks ja teiseks ning kolmandaks ja neljandaks veerandiks. Veerandid omakorda jagunevad veel kaheksandikeks.

Tabel 3 kujutab olümpiasüsteemi tabelit kaheksale osavõtjale.

Tabel 3

### Olümpiasüsteem

Tabel 8 osavõtja jaoks



§ 12. Kui osavõtjate arv ei võrdu kahe mingi astmega, alustab osa võistlejaist, sõltuvalt loosimise ajal tõmmatud numbrist, võistlemist teises ringis. Mängijate arv, kes ei võta osa võistluste esimesest ringist, võrdub vahega järgmise kõrgema kahe astme ja osavõtjate arvu vahel,

(Tabel 4. Osavõtjaid 12.  $2^4 = 16$

16—12 = 4 (ABKL)

kuna esimeses ringis võistlevate paaride arv võrdub vahega osavõtjate arvu ja lähema kahe madalama astme vahel

(Tabel 4.  $2^3 = 8$

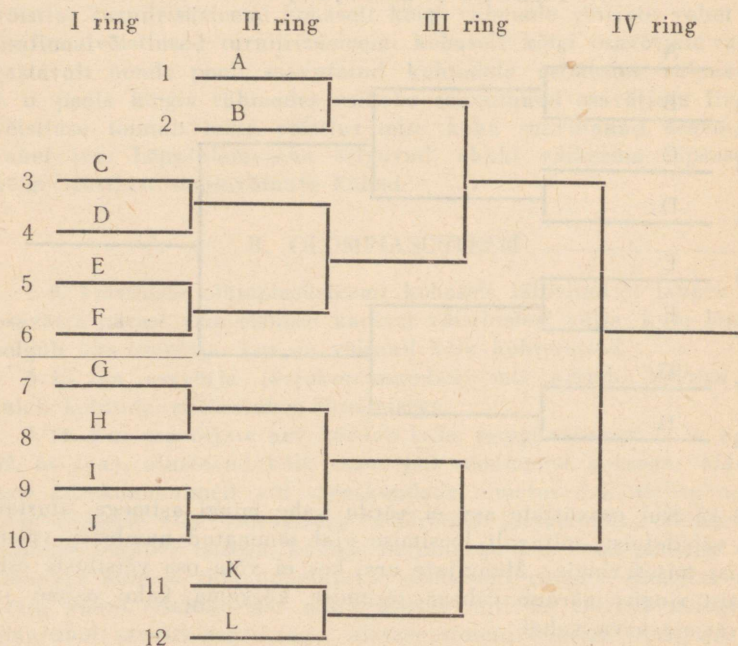
12 — 8 = 4 (paari).

Teises ringis mängimist alustavate numbrite jaotamiseks on kaks meetodit.

*Tabel 4*

### Olümpiasüsteem

Tabel 12 osavõtja jaoks  
(esimese meetodi kohaselt)



§ 13. Esimese meetodi puhul koostatakse kohtumiste skeem (tabel) võistlustest osavõtjate võistlejate arvu jaoks ja teises ringis võistlemist alustavaile osavõtjatele eraldatakse ülemise ja alumise poole äärmised numbrid.

Kui sealjuures osavõtjate arv on paarisarv, siis kõik teises ringis võistlemist alustavad kui ka esimeses ringis võistlevad osavõtjad jaotuvad võrdselt tabeli ülemise ja alumise poole vahel.

Tabel 4 kujutab selle meetodi kohaselt koostatud tabelit 12 osavõtjale.

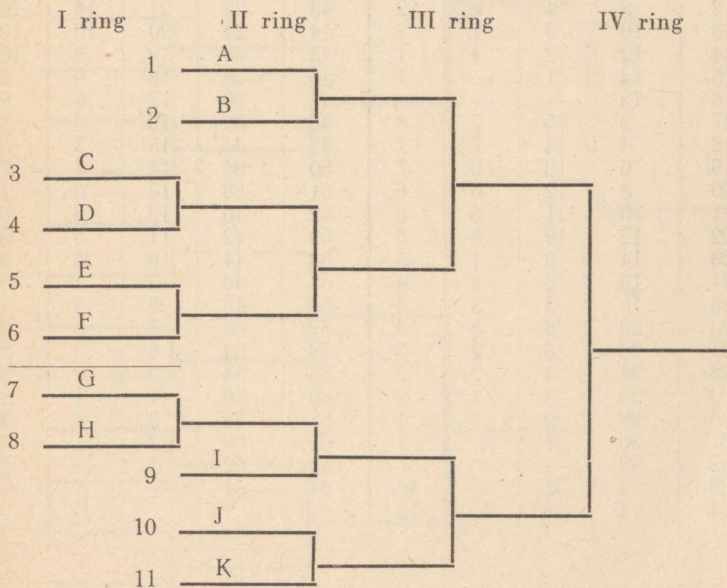
Kui osavõtjate arv on paaritu, siis on teises ringis võistlemist alustavate osavõtjate arv tabeli alumisel poolel ühe võrra suurem, kuna esimeses ringis võistlevate paaride arv on ühe võrra suurem tabeli ülemisel poolel.

Tabel 5 kujutab selle meetodi kohaselt koostatud tabelit 11 osavõtjale.

Tabel 5

### Olümpiasüsteem

Tabel 11 osavõtja jaoks  
(esimese meetodi kohaselt)



## Olümpiasüsteem

## Abitabel

(esimese meetodi jaoks)

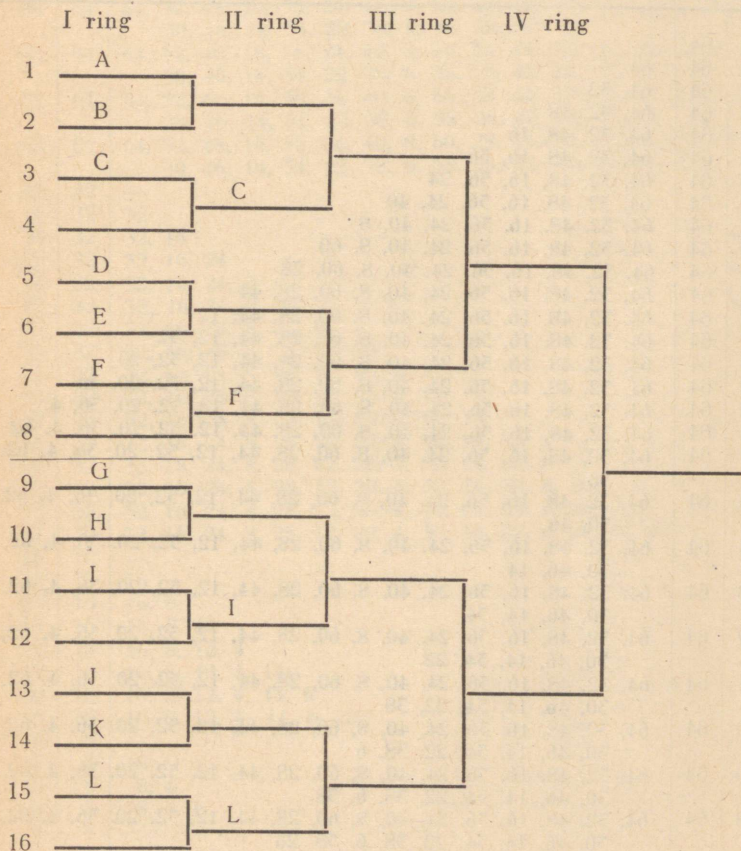
Üldine osa- võtjate arv	Esimeses rin- gis võistlevate osavõtjate arv	Teises ringis võistlemist alustavate osavõtjate arv			Üldine osa- võtjate arv	Esimeses rin- gis võistlevate osavõtjate arv	Teises ringis võistlemist alustavate osavõtjate arv		
		Kokku	Ülemi- ses pooles	Alumi- ses pooles			Kokku	Ülemi- ses 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 võistlemist alustavate osavõtjate arvu koos nende asetusega tabeli ülemisel ja alumisel poolel ning esimeses ringis võistlevate osavõtjate arvu võib leida abitabelist nr. 6, mis on koostatud osavõtjate arvule 4-st kuni 64-ni.

Tabel 7

Olümpiasüsteem

Tabel 12 osavõtja jaoks  
(teise meetodi kohaselt)



Tabel 8

Olümpiasüsteem  
Abitabel  
(teise meetodi jaoks)

Osavõtjate üldarv	Kohtade arv tabelis	Vabad numbrid
64	64	—
63	64	64
62	64	64, 32
61	64	64, 32, 48
60	64	64, 32, 48, 16
59	64	64, 32, 48, 16, 56
58	64	64, 32, 48, 16, 56, 24
57	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40
56	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8
55	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8, 60
54	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8, 60, 28
53	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8, 60, 28, 44
52	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8, 60, 28, 44, 12
51	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8, 60, 28, 44, 12, 52
50	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8, 60, 28, 44, 12, 52, 20
49	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8, 60, 28, 44, 12, 52, 20, 36
48	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8, 60, 28, 44, 12, 52, 20, 36, 4
47	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8, 60, 28, 44, 12, 52, 20, 36, 4, 62
46	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8, 60, 28, 44, 12, 52, 20, 36, 4, 62, 30
45	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8, 60, 28, 44, 12, 52, 20, 36, 4, 62, 30, 46
44	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8, 60, 28, 44, 12, 52, 20, 36, 4, 62, 30, 46, 14
43	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8, 60, 28, 44, 12, 52, 20, 36, 4, 62, 30, 46, 14, 54
42	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8, 60, 28, 44, 12, 52, 20, 36, 4, 62, 30, 46, 14, 54, 22
41	64	64, 32, 48, 16, 56, 24, 40, 8, 60, 28, 44, 12, 52, 20, 36, 4, 62, 30, 46, 14, 54, 22, 38
40	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
39	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
38	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

Osavõtjate üldarv	Kohtade arv tabelis	Vabad numbrid
37	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
36	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
35	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
34	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
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, 54
32	32	—
31	32	32
30	32	32, 16
29	32	32, 16, 24
28	32	32, 16, 24, 8
27	32	32, 16, 24, 8, 28
26	32	32, 16, 24, 8, 28, 12
25	32	32, 16, 24, 8, 28, 12, 20
24	32	32, 16, 24, 8, 28, 12, 20, 4
23	32	32, 16, 24, 8, 28, 12, 20, 4, 30
22	32	32, 16, 24, 8, 28, 12, 20, 4, 30, 14
21	32	32, 16, 24, 8, 28, 12, 20, 4, 30, 14, 22
20	32	32, 16, 24, 8, 28, 12, 20, 4, 30, 14, 22, 6
19	32	32, 16, 24, 8, 28, 12, 20, 4, 30, 14, 22, 6, 26
18	32	32, 16, 24, 8, 28, 12, 20, 4, 30, 14, 22, 6, 26, 10
17	32	32, 16, 24, 8, 28, 12, 20, 4, 30, 14, 22, 6, 26, 10, 18
16	16	—
15	16	16
14	16	16, 8
13	16	16, 8, 12
12	16	16, 8, 12, 4
11	16	16, 8, 12, 4, 14
10	16	16, 8, 12, 4, 14, 6
9	16	16, 8, 12, 4, 14, 6, 10
8	8	—
7	8	8
6	8	8, 4
5	8	8, 4, 6
4	4	—

§ 14. Teise meetodi puhul koostatakse kohtumiste skeem (tabel) lähema kahe kõrgema astmega võrduvale osavõtjate arvule, kusjuures vastav arv numbreid jäetakse kindlas järjekorras vabaks — need on kohad puuduvaile osavõtjaile. Võistlejad, kel tuleb kohutada nendega, alustavad võistlemist teises ringis.

Vabade kohtade jätmise kord liigsele numbriale on järgmine: esimesena jäetakse vabaks viimane koht alumisel poolel, teisena viimane koht ülemisel poolel, kolmandana viimane koht kolmandas veerandis, neljandana viimane koht esimeses veerandis jne.

Tabel 7 kujutab selle meetodi kohaselt koostatud tabelit 12 osavõtjale.

Tabel 8 abil võib määrata vabu kohti tabelis osavõtjate arvu puhul 4-st kuni 64-ni.

See meetod on veidi lihtsam varemkirjeldatust ja on mugavam juhul, kui esimeses ringis on vähe vabu osavõtjaid, s. o. kui osavõtjate arv läheneb ligema kahe kõrgemale astmele. Peale selle lähendab kirjeldatav meetod lihtsalt (kui osavõtjate arv ei võrdu kahe mingi astmega) osavõtjate juurdelisamise küsimuse pärast tabeli koostamist ja enne esimese ringi läbiviimist: tabelit pole vaja ümber teha, vaid ülesandmisega hilinevad osavõtjaid võib asetada ülalmainitud vabadele kohtadele, kusjuures iga osavõtja asetamiseks on loodud objektiivne kriteerium, mis on ranges koostöös tema hilinevad ülesandmisajaga: esimene hilinejaist asetatakse viimasele vabale kohale, teine eelviimasele jne. (näiteks asetatakse 11 osavõtja puhul esimene hilineja nr. 14 kohale, teine nr. 4 kohale jne. — vt. tabel nr. 8).

§ 15. Võistluste läbiviimiseks vajalik päevade arv võrdub olümpiasüsteemi puhul (kui igal võistlejal tuleb mängida päevas üks kohtumine) kahe astmega, mis vastab osavõtjate üldarvule (näiteks kulub 16 osavõtja, s. o. 2<sup>4</sup> osavõtja puhul võistluste läbiviimiseks neli päeva) või lähema kahe kõrgema astmega, kui osavõtjate arv ei võrdu kahe astmega (näiteks kulub 11 osavõtjaga võistluste läbiviimiseks samuti neli päeva).

Üldine kohtumiste arv kogu võistlusel võrdub ühe võrra vähendatud osavõtjate arvuga (näiteks toimub 16 osavõtja puhul 15 kohtumist).

§ 16. Suuremail individuaal- ja võistkondade vahelistel võistlustel viiakse olümpiasüsteem läbi väikeste muudatustega:

a) tugevamate osavõtjate „asetamisega“ loosimisel ja

h) ühe või mitme lisarühmaga kaotajaile. Need muudatused seisnevad järgnevas:

§ 17. Et vähendada tugevamate osavõtjate võimalikku juhuslikku väljalangemist omavahelistel kohtumistel juba esimestes ringides ja et muuta viimased ringid huvitavamaks, jäetakse tugevamad osavõtjad (mängijad või võistkonnad), arvult 2, 4 või 8 üldisest loosimisest välja ja „asetatakse“. Neile jäetakse vabad kohad eri pooltesse (kahele tugevaimale), veerandesse (tugevuselt kahele järgmisele) ja kaheksandikesse (tugevuselt neljale järgmisele) jne. ja enne üldist loosimist toimub nende vahel loosimine vastavaile kohtadele — alguses kahe tugevaima vahel (näiteks 64 osavõtja puhul tavaliselt nr.-d 1 ja 64), seejärel tugevuselt järgmiste vahel (nr.-d 32 ja 33) ja lõpuks nelja järgmise vahel (nr.-d 16, 17, 48 ja 49).

§ 18. Et anda kaotanud osavõtjaile (mängijaile või võistkondadele) võimalus edasi võtta osa võistlustest, moodustatakse lisarühmad — üks või mitu — ainult esimeses või ka teises või kõigis ringides kaotanule.

Iga lisatabeli läbimängimisega määratakse vastava rühma võitja.

Siin vastavais ringides kaotanud mängijad kohtuvad omavahel, samuti nagu kohtuvad võitjad peatabelis (üheaegselt nendega). Mingit lisaloosimist ei toimu: osavõtjad asetatakse vastavasse lisatabelisse samas järjekorras, milles nad võtsid osa peatabeli kohtumistest.

Esimeses ringis kaotanute lisatabel koostatakse üldiste tabelite koostamise määruste (vt. §§ 11, 12, 13 ja 14) kohaselt. See ei selgita aga veel välja kõigi võistlejate paremusjärjestust. Kõigi võistlejate paremusjärjestuse selgitab välja täiendatud olümpiasüsteem.

## C. TAIENDATUD OLÜMPIASÜSTEEM

§ 19. Individuaal- või võistkonnavõistluste täiendatud olümpiasüsteem kujutab endast üht olümpiasüsteemi erijuhtu, mille iseärasusteks on:

1. Vajadus läbi viia lisakohtumised nii pea- kui abitabelite kõigi kaotajate vahel.

2. Kõigi osavõtjate asetamine ilma eelneva loosimiseta, olenevalt nende mängutugevusest (klassifikatsiooni alusel), alates tugevaimaist osavõtjaist, vastakuti asetsevaise pooltesse, veerandesse,

kaheksandikesse jne. kindlas järjekorras, millega igal osavõtjal avaneb võimalus kinnitada oma kohta edetabelis.

3. Kõigi osavõtjate suhtelise mängutugevuse selgitamine ja igaühele võistluste lõpptagajärgede alusel kindla koha määramine.

Täiendatud olümpiasüsteemi ülesandeks on mitte ainult koormata kõiki osavõtjaid võrdselt võistluste lõpuni, vaid kontrollida samaaegselt iga osavõtja sportlikke saavutusi võrreldes tema klassifikatsiooniga.

§ 20. Kõik kohtumised võitnud osavõtja osutub võistluste võitjaks (nagu tavalisegi olümpiasüsteemi puhul). Kõik kohtumised kaotanud osavõtjale antakse võistluste lõpptagajärgede alusel viimane koht. Kõigile ülejäänule antakse kindel koht üldises paremusjärjekorras, sõltuvalt võitude ja kaotuste arvust ning ringidest, milles need saavutati. Kaotus esimeses ringis alandab osavõtja paremusjärjestuse teise poole sisse, isegi kui ta võidab kõik ülejäänud kohtumised lisatabelis (sel juhul saavutab ta esikoha teises pooles). Üks võit esimeses ringis kindlustab osavõtjale koha esimeses pooles, isegi kui ta kaotab kõigis järgnevais lisatabelite ringides (sel juhul saavutab ta viimase koha esimeses pooles).

Nii võib juhtuda, et juhusliku, kas või ühekordse võidu ja kaotuse puhul, eriti esimeses ringis, võivad üksikud osavõtjad langeda või tõusta tunduvalt. See asjaolu on kirjeldatava süsteemi negatiivseks omaduseks.

Seetõttu pole täiendatud olümpiasüsteemi hea kasutada, kui osavõtjate klassifikatsioon on ebatäpne või kui paljude osavõtjate suhtelist tugevust, mis on otsustava tähtsusega esialgsel asetamisel, on raske määrata. Kirjeldatavat süsteemi on sobiv kasutada üksikmängude puhul kõrgema klassifikatsiooniga mängijaile.

§ 21. Ehkki täiendatud olümpiasüsteemi võib rakendada iga-suguse osavõtjate arvu juures, on seda mugavam teha siis, kui osavõtjate arv võrdub kahega mingis astmes (8, 16, 32, 64 jne.). Ainult sel juhul on kõigil osavõtjail ühepalju kohtumisi (näiteks 16 osavõtja, s. o. nelja ringi puhul, tuleb igal osavõtjal mängida neli võistlu). Teistel juhtudel on osavõtjad ebavõrdseis tingimustes, sest osa võistlejaid mängib vähema arvu kohtumisi ja neil on vähiem kaotamise võimalusi kui teistel.

Seetõttu sobib täiendatud olümpiasüsteem siis, kui sellega kaasub osavõtjate (mängijate või võistkondade) arvu limiteerimine.

## Osavõtjate tugevuse järgi peatabelisse asetamise kord

## Osavõtjate arv

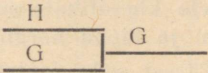
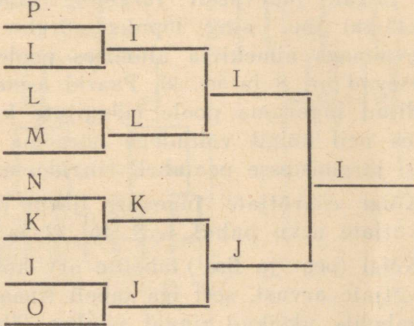
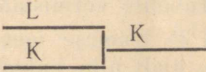
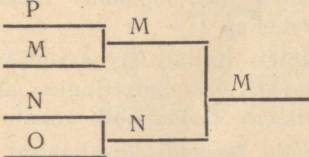
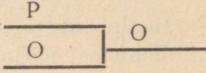
64		32	16	8	4
Ülemises pooles	Alumises pooles				
1	3	1			
64	62	32			
33	35	17			
32	30	16			
17	19	9			
48	46	24			
49	51	25			
16	14	8			
9	11	5	1		
56	54	28	16		
41	43	21	9		
24	22	12	8		
25	27	13	5	1	
40	38	20	12	8	
57	59	29	13	5	1
8	6	4	4	4	4
5	7	3	3	3	3
60	58	30	14	6	2
37	39	19	11	7	
28	26	14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

Täiendatud olümpiasüsteem

Tabel 16 osavõtjale  
(esimese meetodi kohaselt)

		I ring	II ring	III ring	IV ring	
Peatabel kohtadele	nr. 1 ja nr. 2	1	A			
		16	P	A		
		9	I		A	
		8	H	H		
		5	E			
		12	L	E		
		13	M		D	
		4	D	D		
		3	C			
		14	N	C		
		11	K		C	
		6	F	F		
		7	G			
		10	J	G		
		15	O		B	
		2	B	B		
Abitabelid kohtadele	nr. 3 ja nr. 4					D
						C
Abitabelid kohtadele	nr. 5 ja nr. 6					H
						E
						F
						G

Tabel 16 osavõtjale

	nr. 7 ja nr. 8	
Abitabelid kohtadele	nr. 9 ja nr. 10	
	nr. 11 ja nr. 12	
	nr. 13 ja nr. 14	
	nr. 15 ja nr. 16	

§ 22. Kui osavõtjate arv võrdub kahe mingi astmega, koostatakse peatabel järgmiselt.

Kõigepealt järjestatakse kõik osavõtjad vastavalt nende tugevusele klassifikatsiooni alusel: nimekirja algusse asetatakse tugevaim ja lõppu nõrgim osavõtja.

Pärast seda asetatakse kõik osavõtjad, olenevalt nende järjekorrast nimekirjas, tabelisse ettenähtud kohtadele. Esimeses ringis kohtub tugevaim nõrgimaga (näiteks 16 osavõtja puhul nr. 1 nr. 16-ga), tugevuselt järgmine nimekirja eelviimasega (nr. 2 nr. 15-ga) jne., ning lõpuks nõrgim nimekirja ülemises pooles tugevaimaga nimekirja alumises pooles (s. o. nimekirjas kõrvuti asetsevad nr. 8 ja nr. 9). Paarid asetatakse tabelisse nii, et oleks välditud tugevama poole mängijate kohtumine omavahel, võimaldades neil kõigil võitudega nõrgema poole mängijate üle jõuda edasi järgmistesse peatabeli ringidesse kuni finaalinii.

Kõigi osavõtjate tugevuse järgi peatabelisse asetamise korda osavõtjate arvu puhul 4, 8, 16, 32 ja 64 kujutab tabel 9.

Kõigi (pea- ja lisa-) tabelite arv kokku on kaks korda väiksem osavõtjate arvust, sest iga tabeli finaali selgitab kaks kohta. Kõigi lisatabelite üksikud ringid viiakse läbi üheaegselt vastavate peatabeli ringidega.

Tabelite vormistamiseks kogu võistluse jaoks on kaks meetodit.

§ 23. Esimese meetodi puhul asetatakse kõik tabelid üksteise alla, ülalt alla kulgevas üksikute tabelite finaalidega selgitatavate kohtade järjekorras: tugevaimad osavõtjad (nr. 1 ja nr. 2); selgitava peatabeli alla asetatakse peatabeli poolfinaalis kaotanute lisatabel jne., lõpetades tabelite veeru kõigis ringides kaotanute lisatabeliga.

Kõigis lisatabeleis asetatakse üksikud ringid vertikaale mööda vastavate peatabeli ringide alla — kõigi tabelite ringid haaravad vertikaali mööda kõik võistlustest osavõtjad.

Selle meetodi kasutamisel on tabelil 16 osavõtja jaoks näitetabelis 10 toodud kuju.

§ 24. Teise meetodi kasutamisel ei asetata kõiki tabelleid üksteise alla, vaid paremale ja vasakule poole.

Paremale (nagu tavaliselt) asetatakse peatabel koos kõigi teises, kolmandas, neljandas jne. ringis kaotanute lisatabelitega, mis asetsevad peatabeli all, nagu varemmainitud meetodi juures.

Tabel 16 osavõtjale

(teise meetodi kohaselt)

Abitabelid kohtadele		IV ring	III ring	II ring	I ring	II ring	III ring	IV ring	nr. 1 ja nr. 2		
		nr. 9 ja nr. 10		nr. 11 ja nr. 12		nr. 13 ja nr. 14		nr. 15 ja nr. 16			
Abitabelid kohtadele								nr. 1 ja nr. 2			
						nr. 3 ja nr. 4					
										nr. 5 ja nr. 6	
						nr. 7 ja nr. 8					

Peatabelist vasakule asetatakse esimeses ringis kaotanute lisatabel ja selle alla kõik järgmised lisatabelid mainitud osavõtjate poole jaoks (vertikaale mööda vastavate ringide alla).

Sissekirjutused tehakse, vastandina parempoolsele osale, paremalt vasakule (finaal on vasakul).

Selle meetodi kasutamisel on tabelil 16 osavõtja jaoks näitetabelis 11 toodud kuju.

§ 25. Üldine päevade arv, mis kulub võistluste läbiviimiseks täiendatud olümpiasüsteemi kohaselt, on sama, mis tavalisegi olümpiasüsteemi puhul (vt. „Olümpiasüsteem“ § 15).

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

§ 26. Kui osavõtjate arv ei võrdu kahe mingi astmega, siis mitte ainult ei selgitata osavõtjate suhtelist tugevust väiksema täpsusega (kõik osavõtjad ei mängi ühepalju võistlusi), vaid ka tabelite koostamine muutub keerulisemaks.

Tavaliselt koostatakse sel juhul peatabel lähema kahe kõrgema astmega võrduva osavõtjate arvu jaoks. Liigsed kohad langevad suurimaile numbritele — need jäetakse tühjaks ja tugevamad osavõtjad, kes peaksid nendega kohtuma, alustavad võistlemist teises ringis. Sama toimub esimeses ringis kaotanute lisatabelis, millesse asetatakse vabad numbrid, nagu oleksid nad kaotanud esimeses ringis: nendega kokku sattunud osavõtjad alustavad võistlemist lisatabeli teises ringis.

## D. KAHE MIINUSE SÜSTEEM

§ 27. Kahe miinuse süsteem kujutab endast teist olümpiasüsteemi eri juhtu, mille iseärasuseks on asjaolu, et iga osavõtja langeb (individuaal- või võistkonna) võistlusest välja mitte pärast oma esimest, vaid teist kaotust, kusjuures kogu võistluse võitja selgub peatabeli finaali võitja kohtumisel kõigi lisatabelite võitjaga, kes pole kaotanud üle ühe kohtumise.

Kõiki lisatabelite üksikuid ringe mängitakse samaaegselt vastavate peatabeli ringidega.

Kõigi lisatabelite võitjad mängivad omavahel tõusvas järjekorras, alates esimeses ringis kaotanute lisatabeli võitjaga. Alguses



toimub kohtumine esimeses ringis kaotanute lisatabeli võitja ning teises ringis kaotanute lisatabeli võitja vahel, seejärel mängib mainitud kohtumise võitja kolmandas ringis kaotanute lisatabeli võitjaga jne. kuni finaalkohtumiseni peatabeli võitjaga.

Kui pearingi võitja võidab finaalkohtumise, kuulub esikoht temale, sest ta pole kaotanud ühtki mängu. Kui ta aga kaotab, määratakse uus finaalkohtumine, sest sel juhul on kummalgi finalistil üks kaotus. Kordamisvõistlu võitja osutub kogu võistluse võitjaks.

Kahe miinuse süsteemi ülesandeks on mitte ainult võimaldada igale osavõtjale võistelda vähemalt kahel kohtumisel, vaid ka anda igale ühe kohtumise kaotanule šansse võita kogu võistlus, vältides seega juhusliku kaotuse otsustavust.

§ 28. Võistluste tabel koosneb tavalisest peatabelist ja reast lisatabeleist, mis asetsevad vastavate peatabeli ringide all (kõige madalamal on lisatabel esimeses ringis kaotanuile jne. ülespoole).

Kõigi tabelite kooskõlastatud asendit 16 osavõtja puhul kujutab tabel 12.

Osavõtjad järjestatakse peatabelis tavalises korras loosimisega, kusjuures tugevamaid võib „asetada“ või ka mitte (vt. „Olümpiasüsteem“ § 17).

§ 29. Kahe miinuse süsteem on kasutatav igasuguse osavõtjate arvu puhul.

Nii peatabel kui lisatabel esimeses ringis kaotanuile koostatakse tavaliste, olümpiasüsteemi puhul kehtivate reeglite kohaselt, kusjuures osavõtjate arv võib võrduda kahe mingi astmega või mitte (vt. „Olümpiasüsteem“ paragrahvid 11, 12, 13, 14).

§ 30. Kohtumiste üldarv on kahe miinuse süsteemi puhul kaks korda suurem kui tavalise olümpiasüsteemi puhul: see võrdub kahekordse ühe võrra vähendatud osavõtjate arvuga (näiteks toimub 16 osavõtja puhul  $2 \times (16 - 1) = 30$  kohtumist).

Võistluste läbiviimiseks kuluv aeg (kui igal osavõtjal tuleb päevas mängida üks kohtumine) on samuti kaks korda suurem kui tavalise olümpiasüsteemi puhul (vt. „Olümpiasüsteem“ § 15; näiteks kulub 16 (s. o. 2<sup>4</sup>) osavõtja puhul võistluste läbiviimiseks  $2 \times 4 = 8$  päeva), sest pärast kõigi tabelite (üheaegseid) finaale algavad lisatabelite võitjate kohtumised alguses omavahel ja hiljem peatabeli võitjaga, seejuures saavad võistluste teise poole sees kohtuda järjekorras päevas ainult kaks osavõtjat.

Seetõttu on kahe miinuse süsteemi sobivaim kasutada klubi sisemistel võistlustel, osalt ka ülelinnalistel võistlustel, kuid see ei sobi võistlusteks välisosavõtjatega ja võistkondade võistlusteks.

## E. TENNISE ETTEANDE VÕISTLUS

§ 31. Keskmise tugevusega ja nõrkade tennisistide innustamiseks, võimaldades neil suurte šanssidega edule võtta osa võistlustest, korraldatakse tennis võrdsustavaid võistlusi, nn. etteandevõistlusi.

Šansside võrdsustamiseks annab tugevam mängija oma vastasele ette teatud arvu punkte. Etteantavaid punkte nimetatakse etteandeks. 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.

Etteanne võib olla nii positiivne kui negatiivne.

§ 32. Positiivseks etteandeks nimetatakse punkte, mis arvestatakse enne mängu algust nõrgemale mängijale, nagu oleks ta need juba võitnud. Kuuemängulise seeria kohta üht positiivset punkti omava mängija etteanne tähistatakse  $+\frac{1}{6}$  ehk  $+0.1$ . Kaht punkti omava mängija etteanne tähistatakse  $+\frac{2}{6}$  ehk  $+0.2$ , kolme punkti omava mängija oma  $+\frac{3}{6}$  ehk  $+0.3$ , nelja punkti omava mängija oma  $+\frac{4}{6}$  ehk  $+0.4$ , viit punkti omava mängija oma  $+\frac{5}{6}$  ehk  $+0.5$  ja kuut positiivset punkti omava mängija etteanne tähistatakse  $+15$ .

Viimane sümbol ( $+15$ ) tähendab, et mängijal on igas mängus üks ettearvatud 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 paarisarvulistes mängudes, s. o. kui mängija etteanne on  $+0.1$ , on tal üks punkt iga kuuest

mängust koosneva seeria teises mängus; kui etteanne on + 0.2, on mängijal üks punkt seeria teises ja neljandas mängus, kui + 0.3, on tal punkt seeria teises, neljandas ja kuuendas mängus. Kui kõik paarisarvulised mängud on kasutatud, antakse punkte paarituurvulistes mängudes, alates esimesest mängust, s. o. kui mängija etteanne on + 0.4, on tal üks punkt seeria esimeses, teises, neljandas ja kuuendas mängus; kui ta etteanne on + 0.5, on tal punkt kõigis mängudes peale viienda, kui ta etteanne on + 15, on tal igas mängus üks punkt.

Järgnev tabel kujutab ülevaatlilikult positiivsete punktide andmise järjekorda:

Mängud järjekorras	Etteantavad punktid					
	+0.1	+0.2	+0.3	+0.4	+0.5	+0.6 = +15
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

Samas korras antakse punkte ette ka + 15.1-st kuni + 30-ni ja + 30.1-st kuni + 40-ni. Tabelis pole näidatud üle kuue mängu, sest järgmises kuuest mängust koosnevas seerias antakse punkte ette samas järjekorras. Pärast seti lõppemist algab kuuest mängust koosnev etteandeseeria uuesti algusest peale.

§ 33. Negatiivseks etteandeks nimetatakse punkte, mida peab võitma tugevam, et saavutada nullseisu. Kuuemängulises seerias üht negatiivset punkti omava mängija etteanne tähistatakse  $-\frac{1}{6}$  ehk  $-0.1$ . Kaht negatiivset punkti omava mängija etteanne tähistatakse  $-\frac{2}{6}$  ehk  $-0.2$ ; kolme negatiivset punkti omava mängija oma  $-\frac{3}{6}$  ehk  $-0.3$ ; nelja negatiivset punkti omava mängija oma  $-\frac{4}{6}$  ehk  $-0.4$ ; viit negatiivset punkti omava mängija oma  $-\frac{5}{6}$  ehk  $-0.5$  ja kuut negatiivset punkti omava mängija etteanne tähistatakse  $-15$ .

Viimane sümbol ( $-15$ ) tähendab, et mängijal on igas mängus üks negatiivne punkt, mille ta nullseisu saavutamiseks peab võitma.

Mängija etteanne, kui tal on

üle	— 15 — 0.1,	tähistatakse	— 15.1
„	— 15 — 0.2	„	— 15.2
„	— 15 — 0.3	„	— 15.5
„	— 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, kui positiivses etteandes, s. o. kui mängija etteanne on  $-0.1$ , on tal üks negatiivne punkt igas kuuemängulise seeria viiendas mängus; kui etteanne on  $-0.2$ , on mängijal üks negatiivne punkt seeria igas viiendas ja kolmandas mängus; kui  $-0.3$ , on tal üks negatiivne punkt seeria igas viiendas, kolmandas ja esimeses mängus. Kui kõik paarituarvulised mängud on kasutatud, antakse punkte paarisarvulistes mängudes, samuti vastupidises järjekorras, alustades kuuendast mängust; s. o. kui mängija etteanne on  $-0.4$ , on tal üks negatiivne punkt seeria igas viiendas, kolmandas, esimeses ja kuuendas mängus, kui ta etteanne on  $-0.5$ , on tal üks negatiivne punkt kõigis mängudes peale teise; kui ta etteanne on  $-15$ , on tal igas mängus üks negatiivne punkt.

Järgnev tabel kujutab ülevaatlikult negatiivsete punktide andmise järjekorda:

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  $-15.1$ -st kuni  $-30$ -ni ja  $-30.1$ -st kuni  $-40$ -ni. Tabelis pole näidatud üle kuue mängu, sest järgmises kuuest mängust koosnevas seerias antakse punkte ette samas järjekorras. Pärast seti lõppemist algab kuuest mängust koosnev etteandeseeria uuesti algusest peale.

	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	15	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	30	30.1	30.2	30.3	30.4	30.5	40
0.1	—	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	15	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	30	30.1	30.2	30.3	30.4	30.5
0.2	0.1	—	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	15	15.1	15.3	15.4	15.5	30	30.1	30.2	30.3	30.4	30.5
0.3	0.2	0.1	—	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	15	15.2	15.3	15.4	15.5	30	30.1	30.3	30.4	30.5
0.4	0.3	0.2	0.1	—	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	15.1	15.2	15.3	15.4	30	30.1	30.2	30.3	30.4
0.5	0.4	0.3	0.2	0.1	—	0.1	0.2	0.3	0.4	15	15.1	15.2	15.4	15.5	30	30.1	30.3	30.4
15	0.5	0.4	0.3	0.2	0.1	—	0.1	0.2	0.3	0.5	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	30.1	30.2	30.3
15.1	15	0.5	0.4	0.3	0.2	0.1	—	0.1	0.2	0.4	0.5	15	15.2	15.3	15.4	30	30.1	30.3
15.2	15.1	15	0.5	0.4	0.3	0.2	0.1	—	0.1	0.3	0.4	0.5	15.1	15.2	15.4	15.5	30.1	30.2
15.3	15.2	15.1	15	0.5	0.4	0.3	0.2	0.1	—	0.2	0.3	0.4	15	15.2	15.3	15.5	30	30.1
15.4	15.3	15.3	15.2	15.1	15	0.5	0.4	0.3	0.2	—	0.1	0.3	0.5	15	15.1	15.3	15.5	30
15.5	15.4	15.4	15.3	15.2	15.1	15.1	0.5	0.4	0.3	0.1	—	0.1	0.3	0.5	15	15.2	15.4	15.5
30	15.5	15.5	15.4	15.3	15.2	15.2	15	0.5	0.4	0.3	0.1	—	0.2	0.4	0.5	15.1	15.3	15.4
30.1	30	30	15.5	15.4	15.4	15.3	15.2	15.1	15	0.5	0.3	0.2	—	0.2	0.3	0.5	15.1	15.3
30.2	30.1	30.1	30	30	15.5	15.4	15.3	15.2	15.2	15	0.5	0.4	0.2	—	0.2	0.4	15	15.2
30.3	30.2	30.2	30.1	30.1	30	15.5	15.4	15.4	15.3	15.1	15	0.5	0.3	0.2	—	0.3	0.5	15.1
30.4	30.3	30.3	30.3	30.2	30.1	30.1	30	15.5	15.5	15.3	15.2	15.1	0.5	0.4	0.3	—	0.2	0.4
30.5	30.4	30.4	30.4	30.3	30.3	30.2	30.1	30.1	30	15.5	15.4	15.3	15.1	15	0.5	0.2	—	0.2
40	30.5	30.5	30.5	30.4	30.4	30.3	30.3	30.2	30.1	30	15.5	15.4	15.3	15.2	15.1	0.4	0.2	—

## Negatiivne etteanne

Tabel 14

	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	15	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	30	30.1	30.2	30.3	30.4	30.5	40
0.1	—	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	15	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	30	30.1	30.2	30.3	30.4	30.5
0.2	0.1	—	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	15	15.1	15.2	15.3	15.4	15.4	15.5	30	30.1	30.2	30.3
0.3	0.2	0.1	—	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	15	15	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	30	30.1	30.2
0.4	0.3	0.2	0.1	—	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.5	15	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	15.5	30
0.5	0.4	0.3	0.2	0.1	—	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.5	15	15.1	15.2	15.3	15.3	15.4	15.5
15	0.5	0.4	0.3	0.2	0.1	—	0.1	0.2	0.3	0.3	0.4	0.5	15	15.1	15.2	15.2	15.3	15.4
15.1	15	0.5	0.4	0.3	0.2	0.1	—	0.1	0.2	0.3	0.3	0.4	0.5	15	15.1	15.2	15.2	15.3
15.2	15.1	15	0.5	0.4	0.3	0.2	0.1	—	0.1	0.2	0.2	0.3	0.4	0.5	15	15	15.1	15.2
15.3	15.2	15.1	15	0.5	0.4	0.3	0.2	0.1	—	0.1	0.2	0.2	0.3	0.4	0.5	0.5	15	15.1
15.4	15.3	15.2	15	0.5	0.5	0.3	0.3	0.2	0.1	—	0.1	0.2	0.2	0.3	0.4	0.5	0.5	15
15.5	15.4	15.3	15.1	15	0.5	0.4	0.3	0.2	0.2	0.1	—	0.1	0.2	0.2	0.3	0.4	0.4	0.5
30	15.5	15.4	15.2	15.1	15	0.5	0.4	0.3	0.2	0.2	0.1	—	0.1	0.1	0.2	0.3	0.3	0.4
30.1	30	15.4	15.3	15.2	15.1	15	0.5	0.4	0.3	0.2	0.2	0.1	—	0.1	0.2	0.2	0.3	0.4
30.2	30.1	15.5	15.4	15.3	15.2	15.1	15	0.5	0.4	0.3	0.2	0.1	0.1	—	0.1	0.2	0.2	0.3
30.3	30.2	30	15.5	15.4	15.3	15.2	15.1	15	0.5	0.4	0.3	0.2	0.2	0.1	—	0.1	0.1	0.2
30.4	30.3	30.1	30	15.5	15.3	15.2	15.2	15	0.5	0.5	0.4	0.3	0.2	0.2	0.1	—	0.1	0.2
30.5	30.4	30.2	30.1	15.5	15.4	15.3	15.2	15.1	15	0.5	0.4	0.3	0.3	0.2	0.1	0.1	—	0.1
40	30.5	30.3	30.2	30	15.5	15.4	15.3	15.2	15.1	15	0.5	0.4	0.4	0.3	0.2	0.2	0.1	—

§ 54. Kõigi mängijate suhtelise tugevuse ülevaatlikuks kujutamiseks koostatakse võrdsustavate võistluste puhul üldine etteandetabel.

— 40 Üldiseks etteandetabeliks nimetatakse mängijate jaotamist etteandetabeli skaalale sõltuvalt nende mängu tugevusest. Etteandetabeli skaala asetseb piirides —40 kuni +40 ja kujutab kõrvaltoodud arvude rida:

— 30.2 Üldine etteandetabel koostatakse järgmiselt: üks, mängutugevuselt umbes keskmine, mängija võetakse aluseks ja asetatakse nulli kohale. Temast tugevamad mängijad asetatakse skaala vastavaile kõrgemaile jaotustele sõltuvalt sellest, kui palju igauks neist võib anda talle negatiivseid punkte ette; temast nõrgemad mängijad asetatakse skaala madalamaile jaotustele, sõltuvalt sellest, kui palju ta igauhele neist võib anda positiivseid punkte ette.

— 15 Kui nulli kohal asetsev mängija kohtub mingil teisel kohal asetseva mängijaga, jääb ta alati nullile, teisel on aga oma asetusele vastav negatiivne või positiivne etteanne.

— 0.2 Kui positiivse etteandega mängija kohtub negatiivset etteannet omava mängijaga, säilitab esimene oma positiivse ja teine oma negatiivse etteande.

+ 0.1 Kui kohtuvad kaks positiivse etteandega mängijat, alustab tugevam neist nullist, kuna teise positiivne etteanne määratakse tabelis nr. 15 järgmiselt: ülemiselt horisontaalselt realt leitakse ühe mängija etteanne, kuna äärmiselt vasakult vertikaalselt realt leitakse teise etteanne. Nõrgema mängija positiivne etteanne leitakse vastavate ridade lõikepunktis.

+ 15.2 Kui kohtuvad kaks negatiivse etteandega mängijat, alustab nõrgem neist nullist, kuna teise negatiivne etteanne määratakse tabelis nr. 14 järgmiselt: ülemiselt horisontaalselt realt leitakse ühe mängija etteanne, kuna äärmiselt vasakult vertikaalselt realt leitakse teise etteanne. Tugevama mängija negatiivne etteanne leitakse vastavate ridade lõikepunktis.

+ 30.3  
+ 30.4  
+ 30.5  
+ 40

Märkus: Etteande kohtumisel alustatakse pallimist alati esimesest asendist, s. o. väljaku parempoolsest osast, sõltumata etteande suuruselt.

## F. EDETABELIVÖISTLUSED

Edetabelivõistlused viiakse läbi ühe tenniseseksiooni või ühe linna-, maakonna ulatuses. Selle eesmärgiks on: a) anda kõigile seksiooni liikmeile võimalusi võistlemiseks, b) kasutada võistlustevahelist vaba aega kasutoovalt, c) täpsustada mängijate paremusjärjestust ja klassifikatsiooni, d) anda võimalusi mängijaile teha kokkuvõtteid treeningu tulemustest ja näidata oma võimeid.

Edetabelivõistlused toimuvad suveperioodil, umbes 15. maist kuni 30. augustini.

Edetabelivõistlusteks rakendatakse alljärgnev kord:

1. Esialgne edetabel koostatakse kas vabariikliku edetabeli alusel või seksiooni esivõistluste tagajärgede põhjal, eraldi vanadele ja noortele ning meestele ja naistele.

Edetabeli parandamine ja täiendamine toimub väljakutsevõistluste tagajärgede põhjal.

2. Igal edetabelis seisval mängijal on õigus välja kutsuda temast edetabelis üks koht eespool asetsevat mängijat.

3. Väljakutsuja võidu korral vahetatakse väljakutsuja ja väljakutsutu kohad edetabelis.

4. Võitjal on õigus kohe esitada väljakutse järgmisele mängijale edetabelis, kes seisab nüüd tema ees.

5. Väljakutsutava võidu korral jääb edetabel muutmatuks.

6. Teist korda on õigus sama vastane välja kutsuda alles pärast eelmisest väljakutsevõistlusest ühe nädala möödumist.

7. Üldse võib samale eelseisvale mängijale esitada väljakutse 3 korda 1 aasta jooksul (kui esimene ja teine väljakutse lõppes kaotusega).

8. Väljakutsevõistlus tuleb läbi viia 5—7 päeva jooksul pärast väljakutse esitamist.

Väljakutsumiste teadustamiseks peab olema seksiooni ruumis kõigile nähtaval kohal vastav edetabeli teadaannete-väljakutsete tahvel.

9. Väljakutse mittevastuvõtmine loetakse kaotuseks.

10. Väljakutsete ja väljakutsevõistluste tagajärgede kohta peab seksiooni sportliku töö komisjon eri päevikut, kuhu märgitakse: väljakutsuja, väljakutsutav, väljakutse esitamise aeg, võistluseks määratud aeg, võistluse tagajärg.

11. Kõik ametlike võistluste tagajärjed kuuluvad edetabelis arvestamisele. Kui võistu võitja asub kaotanust edetabelis kaks või

rohkem kohta allpool, paigutatakse ta kaotanu kohale, kusjuures kõik allpoolseisjad, alates kaotanust, langevad ühe koha võrra alla-poolle, s. o. võitja endise kohani.

12. Väljakutsevõistlused mängitakse „parem kolmest“. Eesti NSV edetabeli esimesel kümnel meesmängijal on õigus nõuda võistlust „parem viiest“.

13. Kogu edetabelivõistlusi juhivad seksiooni sportliku töö komisjon, kes määrab ka mängude aja, arvestades mõlema poole soove, ja mängud nendele, kes ei asu veel edetabelis, kuid taotlevad sinna saamist.

14. Mängijad, kes on sunnitud seksiooni sportlikust tegevusest eemalduma (haigus, ärasõit), võetakse ajutiselt või alatiselt edetabelist välja. Tagasituleku korral on neil õigus võistelda mängijaga, kes asub nende endisel kohal. Kaotuse puhul asetatakse nad võitja taha, võidu puhul aga oma endisele kohale.

15. Edetabelivõistlu kohtuniku määrab seksiooni liikmete hulgast sportliku töö komisjon. Kõik seksiooni liikmed on kohustatud vastavat korraldust täitma.

16. Peale seltside edetabelite võib koostada ka linnade edetabelid ja organiseerida väljakutsevõistlusi nende alusel.

On soovitatav koostada ka paarismängude edetabelid seltside ja linnade ulatuses ning pidada vastavaid edetabeli väljakutsevõistlusi.

Märkus: Vabariigi esivõistlustel on lubatud võistelda paarismängudes koos ainult ühes linnas elunevaid võistlejaid.

17. Vabariiklikke edetabeleid peetakse Vabariikliku Tennise-seksiooni klassifikatsioonikomisjoni poolt kõigis mänguliikides ja nad avaldatakse tennise aastaraamatus.

# LAUATENNISE MÄNGUMÄÄRUSED

*Kinnitanud NSV Liidu Ministrite Nõukogu juures asuv  
Üleliiduline Kehakultuuri- ja Spordikomitee.*

## I. VÕISTLEJAD

### § 1. Osavõtu õigus

Võistlustele lubatakse mõlemast soost isikuid, kes on käinud arstlikul järelevaatusel.

### § 2. Võistlejate vanus

1. Võistlusi korraldatakse järgmistele vanusegruppidele:

poisid . . . . .	15—14 a.
poisid . . . . .	15—16 a.
noormehed . . . . .	17—18 a.
mehed . . . . .	19 a. ja vanemad
tüdrukud . . . . .	13—14 a.
tüdrukud . . . . .	15—16 a.
neiud . . . . .	17—18 a.
naised . . . . .	19 a. ja vanemad

2. Võistlusi võib korraldada ka sega-vanusegruppidele, kuid mitte rohkem kui kahele kõrvuti vanusegrupile.

### § 3. Võistlejate dress

Võistlejad esinevad võistlustel oma seltsi või kollektiivi dressis. On lubatud esineda ka igapäevases riietuses (püksid, särk, spordikingad), mis on puhas ja korras.

Märkus: Võistlejad ei tohi kanda valget särki, spordisärki või kampsunit.

## II. KOHTUNIKEKOGU

### § 4. Koosseis

1. Suuremate võistluste korraldamisel määratakse kohtunikekogu järgmises koosseisus:

peakohtunik,  
kohtunikud,  
küljekohtunikud ja  
sekretär.

2. Iga üksiku mängu juhtimiseks määratakse üks kohtunik.

### § 5. Kohtuniku kohustused

Kohtunik jälgib määruste täitmist, otsustab kõik sportlikud küsimused, loeb kuuldavalt punkte ja teatab poolte vahetamisest; kohtunike otsused, mis on seotud mängu faktidega, on resultaadi suhtes lõplikud.

Mõne mängija ebaseltsimeheliku käitumise puhul teeb kohtunik talle hoiatuse; selle kordumisel või toore käitumise korral on kohtunikul õigus süüdlane ilma hoiatuseta mängust kõrvaldada ja mäng katkestada.

Kohtunik võib oma äranägemisel mängu katkestada pimeduse või vihma tõttu, pealtvaatajate vahelesegamise puhul ja kõigil muil juhtudel, kui ta peab seda vajalikuks.

Kui mängu vaheaeg pole kestnud üle 15 minuti, võib kohtunik jätkata punktide lugemist sellelt seisult, mille juures mäng katkestati; pikema vaheaja puhul lükatakse mäng edasi ja seda alustatakse otsast peale, hoolimata varemast punktide seisust.

Kohtunik koostab peetud võistluse kohta kirjaliku aruande.

**Märkus:** Kohtunik peab hoiduma vaidlustesse astumisest mängijate, võistkondade esindajate ja teiste isikutega.

Kohtunik on kohustatud:

- 1) enne mängu algust ja mängijate igakordsel palvel kontrollima võrgu kõrgust;
- 2) jälgima palli korrasolekut;
- 3) kontrollima mängija palvel palli seisukorda kas punkti mängimise ajal või pärast selle lõpetamist;
- 4) laskma punkti ümber mängida, kui katkine pall mõjus punkti mängimise tulemusele.

Kohtunik peab jälgima vahelesegamisi (takistamisi).

Pealtvaatajate igasuguseid liigutusi mänguväljaku tsoonis, mida kohtunik või mängijad ei või ette aimata, võib võtta vahelesegamisena, ja ühe mängija avaldusel või kohtuniku enda otsusel tuleb punkt uuesti mängida.

Vastutuslikemal võistlustel ja finaalmängudel määratakse kohtunikele abiks küljekohtunikud, kelle kohustuseks on fikseerida palli sattumist laua külgääre pihta.

### III. MÄNGUMAÄRUSED

#### § 6. Mängupoole või pallingu valik

Enne mängu algust loosib kohtunik mängupoole või pallingu valiku. Loosi võitjal on õigus valida kas pallimist või tõrjumist; teine mängija valib mängupoole, või vastupidi. Samuti võib loosi võitja, kui ta soovib, nõuda, et esimesena valiks vastasmängija.

#### § 7. Pallingu ja poolte vahetamine

Pärast iga 5 punkti mängimist asub pallija tõrjajaks ja tõrjuja pallijaks. Seisu järele 20:20 vahetatakse pallimist pärast iga punkti mängimist. Otsustavas partiis vahetavad mängijad pooled siis, kui üks mängija on saavutanud 10 punkti.

#### § 8. Palling

Pallimisel peab pallija seisma laua tagajoone taga ja nii, et ükski tema kehaosa, ka reket, ei oleks laua kohal. Pallingul peab mängija palli käega õhku viskama ja seda siis reketiga lööma.

Löögi sooritamise ajal pallingul peavad nii pallija kui ka pall ja reket olema laua tagajoone taga ja küljjoonte kujuteldavate pikenduste vahel. Pole lubatud pallida käigult. Pallingu alguses peab vastasmängijal olema näha vähemalt pool pallist. On keelatud palli käest vabastada sõrmede plaksuga. Pole lubatud kasutada kummisõrmi, -kindaid või muid vahendeid, et nende abil panna pall keerlema.

Pall loetakse õigesti pallituks, kui see pärast lööki reketiga teeb pörke pallijapoolisel laual, lendab pärast seda üle võrgu, viimast riivamata, ja puudutab tõrjujapoolset lauda.

Palling loetakse tehtuks sellest momendist arvates, kui reket on seda puudutanud või kui pall on möödalöögi puhul reketiga kukkunud kas lauale või pörandale.

Kui pall riivab pallingul kas võrku või selle tugesid ja kukub pärast seda tõrjupoolele lauale, korratakse pallingut. Pallingut korratakse ka sel juhul, kui tõrjuja teatab, et ta pole valmis mängimiseks. Teatatakse hüüdega „Ei ole valmis!“ või käe tõstmisega. Pallingut ei korrata, kui pall pärast võrgu riivamist lendas välja poole laua piire.

Pallija ei tohi alustada pallingut enne, kui tõrjuja on valmis mängimiseks. Kui tõrjuja püüab palli vastu võtta, loetakse, et ta on valmis.

### § 9. Mäng

Pall on mängus, arvates õigest pallimise momendist kuni järgmiste momentideni:

- a) pall puudutab kaks korda järjest üht lauapoolt;
- b) pall puudutab vahelduvalt mõlemat lauapoolt ilma reketi löögita;
- c) palli on tõrjunud emb-kumb mängija rohkem kui üks kord järjest;
- d) pall puudutab mängijat või mõnd laua kohal asetsevat eset;
- e) pall satub lennul kokkupuutesse reketi või käerandmega.

Iga pall, mis on tõrjutud lennult, loetakse kaotatuks, samuti nagu pall, mis läks väljapoole laua piire. Kui tõrjutakse lennult palli, mis pallingul on riivanud võrku, loetakse pall kaotatuks hoolimata sellest, kuhu see oleks võinud kukkuda.

f) mängija riivab võrku või selle tugesid millegi muuga peale palli;

g) mängija puudutab lauda vaba käega (selle käega, milles pole reketit);

h) mängijat on mängus seganud mingi juhuse, mis pole sõltunud temast ja mida ta ei saanud ette aimata;

i) mingisugusel viisil on laud liikunud paigast või lauapind on nihkunud oma aluselt.

Pall on mängus seni, kuni kohtunik on teatanud punktide seisu. Mängijal pole õigust mängu katkestada, kuigi tehtud löök näib talle kahtlasena või valena.

### § 10. Õige löök

Palli on lubatud lüüa ainult oma lauapoolel ja kas reketi või käerandmega, milles on reket (välja arvatud pallingu puhul).

Löök loetakse õigesti sooritatuks, kui:

a) pall lendab teisele poole võrku ja põrkab seal lauapinna või lauaääre pihta (kuid mitte laua külääre pihta);

b) pall riivab võrku või võrgutuge, kuid põrkab vastaspoolsele lauapinnale (välja arvatud pallingu puhul);

c) pall ületab löögi puhul küljelt võrgujoone ja põrkab vastaspoolsele lauapinnale, mitte aga vastu laua küläärt.

Märkus: Palli pole lubatud visata reketiga.

### § 11. Pallija saab punkti

Pallija saab punkti, kui tõrjuja:

a) võtab pallitud palli vastu lennult;

b) lööb palli väljapoole vastaspoolse laua piire;

c) tõrjub palli käega käerandmest kõrgemal.

### § 12. Tõrjuja saab punkti

Tõrjuja saab punkti, kui pallija:

a) teeb pallingul vea;

b) ei oska õigesti tõrjuda mängus olevat palli (v. § 9).

### § 13. Mängija kaotab punkti

Mängija kaotab punkti, kui ta rikub määruste § 9 (a, b, c, d, e, f, g ja i), ja ka sel juhul, kui:

a) tõrjub või puudutab reketiga lennulevat palli väljaspool lauda;

b) lööb palli lakke, vastu valgustusseadmeid jne.;

c) viib reketi üle võrgu vastase lauapoolele, välja arvatud juhul, kui pall pärast põrget ühel lauapoolel lendab keerlemise (vindi) mõjul tagasi vastase lauapoolele;

d) tõrjutud pall ei pörka vastu vastase lauapoolse pinda või äärt, vaid vastu laua külgserva.

### § 14. Punktide lugemine

Iga palli mängimine on ühtlasi punkti mängimiseks. Kõik punktid on võrdväärusega. Partii loetakse võidetuks pärast seda, kui üks mängijaist on võitnud vähemalt 21 punkti, omades seejuures vähemalt kahepunktist edu.

Mäng koosneb kolmest või viiest partiist.

Mäng loetakse võidetuks pärast seda, kui üks mängijaist on võitnud kaks partiid (3-partiilise mängu puhul) või kolm partiid

(5-partiilise mängu puhul). 5-partiilise mängu puhul tehakse pärast kolmandat partiid 10-minutiline vaheaeg.

### § 15. Paarismäng

Mängimise puhul neljakesi (kahes paaris) on järgmised täiendavad määrused:

1. Lauapind peab olema jagatud pooleks valge joonega (võib teha ka kriidiga), mis on 2 sm laiune ja mis on paralleelne laua küljjoonega, olles sellest 0,76 m kaugusel. Seda joont nimetatakse keskjooneks. Lauapinna osa paremal pool seda joont nimetatakse parempoolse pallija, teist poolt aga vasakpoolse pallija pooleks.

2. Partiid alustav paar peab otsustama, kumb partnereist pallib esimesena, tõrjuv paar aga, kumb partnereist tõrjub esimesena. Esimest viit punkti pallinud paar pallib ka kolmandat viit punkti. Teist viit punkti pallinud paar pallib ka neljandat viit punkti, ja nii kuni partii lõppemiseni.

Pärast seisu 20 : 20 läheb pallimine üle pärast iga punkti mängimist.

3. Pallitakse vastavalt § 8, kuid nii, et pall puudutaks enne pallijapoolset lauapinda või pallijapoolset keskjoont ja, läinud kas vahetult üle võrgu või selle ümbert, puudutaks tõrjuja parempoolset lauapoolt või temapoolset keskjoont (seega pallitakse mööda diagonaali).

4. Pallija pallib, tõrjuja tõrjub, seejärel lööb pallija partner, tõrjub tõrjuja partner ja lõpuks tõrjub pallija. Edasi tõrjuvad partnerid vahelduvalt kuni punkti mängimise lõppemiseni. Selle järjekorra rikkumine põhjustab punkti kaotamise.

5. Kui keegi mängijaist pallib väljaspool järjekorda, peab mängija, kes oleks pidanud olema pallija, pallima kohe pärast eksituse selgumist, välja arvatud sel juhul, kui tema viieballine seeria on vahepeal lõpetatud. Viimasel juhul jätkub pallimine nii, nagu poleks pallimise järjekorda rikutud. Igal juhul jäävad pallimise järjekorra rikkumise avastamiseni mängitud punktid kehtima.

6. Kui tõrjuv paar tõrjub palli väljaspool ettenähtud järjekorda, peab mängija, kes oleks pidanud tõrjuma, asuma tõrjumisele niipea, kui eksitus on avastatud ja kui selleks ajaks pole lõppenud vastav viiepunktiline seeria. Viimasel juhul jätkatakse tõrjumist nii, nagu poleks selle järjekorda rikutud. Igal juhul jäävad kõik kuni eksituse avastamiseni mängitud punktid kehtima.

## IV. MÄNGUPAIK JA -TARBED

### § 16. Laud

Lauapind peab olema täisnurkne — pikkus 2,74 m ja laius 1,52 m. Laud peab olema seatud nii, et selle pealispind oleks 0,76 m kõrgusel põrandast ja et see oleks horisontaaltasapinnas.

Laud peab olema sile ja ühetasane ja 25—30 mm paksusest kõvast puust (sindlist või muust materjalist), mis võimaldab palli ühtlase pörkamise. 30 sm kõrguselt lauale vabalt langetatud pall peab pörkama vähemalt 20 sm kõrgusele ja mitte kõrgemale kui 23 sm. Lauapind ei tohi läikida ja peab olema tumedat (rohelist või pruuni) värvi 2 sm laiuste valgete joontega mööda lauaääri.

### § 17. Võrk

Lauapind peab olema jagatud pooleks võrguga, mis tõmmatakse paralleelselt laua lühema küljega. Võrgu pikkus peab olema 1,83 m ja laius (kõrgus) 15,5 sm. Võrgu ülemine äär peab olema kogu pikkuses palistatud 1 sm laiuse valge paelaga.

Võrgu ülemine äär peab olema kogu laua laiuses selle pinnast 15,5 sm kõrgusel ja alumine äär peab puudutama lauapinda. Võrk peab mõlemast otsast olema seatud 15,5 sm kõrguste tugede külge, mis on 15,5 sm laua külgjoontest väljapoole.

### § 18. Ruum ja valgustus

Mängimise puhul ruumis on minimaalselt vaja 9 m pikkust ja 5 m laiust küllaldaselt valgustatud väljakut. Laud peab olema seatatud nii, et akendest tulev valgus ei pimestaks mängijaid. Kunstliku valguse puhul peab valguslätte olema laua kohal, mitte madalamal kui 2 m ja mitte kõrgemal kui 3 m, ja ühtlaselt valgustama kogu lauapinda.

Märkus: Küllaldaseks valgustuseks võib pidada kaht 300-vatilist lampi.

### § 19. Pall

Pall peab olema ümmargune, sileda liitekohaga ja tehtud heledat värvi tselluloidist. Palli übermõõt peab olema 11,3—12 sm, diameeter 3,7—3,8 sm ja kaal 2,4—2,53 g.

### § 20. Reket

Reketi võib valmistada ükskõik missugusest materjalist ja see võib olla ükskõik missuguste mõõdete, kuju ja raskusega.

Märkus: Reket ei tohi läikida.

## ÜLELIIDULINE ÜHTNE SPORDIKLASSIFIKATSIOON

(kehtiv 1. aprillist 1949)

### TENNIS JA LAUATENNIS

Meistersportlane. Tulla esikohale NSV Liidu esivõistlustel või tulla teisele kohale NSV Liidu esivõistlustel üksikmängus või tulla kaks korda kolmandale kohale NSV Liidu esivõistlustel üksikmängus (kolme aasta jooksul) või saavutada 3 võitu meistersportlaste üle, kes kuuluvad aasta 10 tugevaima tennisisti nimestikku, või olla 3 korda 5 aasta jooksul NSV Liidu 10 tugevaima tennisisti nimestikus.

1. järk. Saavutada aasta jooksul 6 võitu erinevate II järgu mängijate üle või saavutada aasta jooksul 3 võitu erinevate I järgu mängijate üle.

2. järk. Saavutada aasta jooksul 6 võitu erinevate III järgu mängijate üle või saavutada aasta jooksul 3 võitu erinevate II järgu mängijate üle.

3. järk. Saavutada aasta jooksul 3 võitu erinevate III järgu mängijate üle või saavutada 5 võitu algajate üle.

Noorte järk. Saavutada 3 võitu mitte vähem kui 5 ametliku võistu juures noorte võistlustel.

**Järgu säilitamine.** Omada aasta jooksul 2 võitu oma järgus.

**Märkus: Spordijärgu vormistamine.** III ja noorte spordijärgu annavad kohtadel linnade või maakondade kehakultuuri- ja spordikomiteed. II ja I järgu saamiseks tuleb kohalikul komiteel esitada ettepanek ühes klassifikatsioonipiletiga, milles on märgitud kõrgema järgu saamiseks nõutavad võidud, Eesti NSV Kehakultuuri- ja Spordikomiteele vabariikliku tenniseseksiooni kaudu aadressil — Tallinn, postkast 30.

VTK nõuded spordijärgu saamiseks on:  
noorte järgus — OVTK, III ja II järgus — VTK I ja I järgus — VTK II aste.

Võit kõrgema järgu mängija üle loetakse kahe võidu eest omas järgus.

Samad nõuded on kehtivad ka lauatenise kohta.

Märkide seletus:

ümarad sulud ( ) — kuulub oskussõna juurde,  
kandilised sulud [ ] — oskussõna seletus.

I. MÄNGUVALJAK

Väljak  
Joon  
Tagajoon  
Üksikmängu küljjoon  
Paarismängu küljjoon  
Keskjoon  
Keskmärk  
Pallingujoon  
Pallingukast (esimene ja teine)  
Pallinguala (esimene ja teine)  
Jooksuruum  
Koridor

II. VALJAKU INVENTAR

Võrk  
Võrgupostid  
Võrgutoed [üksikmängus]  
Võrgu pingutaja  
Võrgukinnitaja [keskel]

III. MÄNGUABINÕUD

Reket  
Reketi raam  
„ pea  
„ kael  
„ vars  
„ pide  
Keelestu  
Keel  
Keelestama

IV. MÄNGUTEHNIKA

Põhilöögid  
Hoie (avatud, poolkinnine, kinnine)  
Eeskäelöök  
Tagakäelöök  
Palling, pallima  
Rabak  
Küünalpall [tavaliselt üle võrgusseisja pea tõstetud pall]  
Lendpall [õhust löödud]  
Pool-lendpall [maha pörkamise momendil löödud]  
Raidpall [järsult ülalt alla löigatud]  
Liugpall [pikalt ette alla löigatud]  
Tilkpall [lühike löigatud pall võrgu taha]  
Pikkpall [pikalt otsejoones, ka mööda joont löödud pall]  
Põikpall (lühike, pikk) [diagonaalis löödud]  
Kaetud pall [pealtpoolt antud keeruga]  
Tõrjepall [pallingu tõrjumine]  
Keerd [vint, löige]  
Keerdpalling  
Kahurpalling  
Tõrjuja  
Pallija

Üksikmäng (mees-, nais-)

(mehed 19 aastast alates, noor-  
mehed 17—18 aastat, poisid  
13—16 aastat, naised 19 aastast  
alates, neiud 17—18 aastat,  
tüdrukud 13—16 aastat).

Meespaarismäng

Naispaarismäng

Segapaarismäng

Etteandevõistlus [võistlus ette-  
andmisega]

Edetabel [mängijate paremus-  
järjestus]

#### VI. KOHTUNIKUD

Kohtunikekogu [linna, võistluse  
kõik kohtunikud]

Peakohtunik [võistlustel]

Pea-kohtunikekogu [võistlustel]

Vanemkohtunik

Pukikohtunik

Joonekohtunik

Võrgukohtunik

Jalaveakohtunik

Võist [üksikkohtumine, matš]

Sett

Mäng

Punkt

Parem kolmest

Parem viiest

Viga [esimene palling]

Teine viga

Väljas

Jalaviga

Käigult

Hüpe

Valepalling

Võrk, üks pall

Võrk, kaks palli

Lennult

Hilja

Üle võrgu

Võrgus

Kahelikordne löök

Vise

Puudutus

Ümber mängida

Mäng tasa

Edu väljas [üksik- ja paaris-  
mängus]

Edu sees [üksik- ja paarismän-  
gus]

## SISUKORD

Sissejuhatus . . . . .	Ik. 3
------------------------	-------

### I osa

#### MÄNGUMAÄRUSED

I. Võistluste liigid ja iseloom . . . . .	5
§ 1. Võistluste liigid . . . . .	5
§ 2. Võistluste iseloom . . . . .	5
II. Võistlejad . . . . .	6
§ 3. Vanuserühmad . . . . .	6
§ 4. Osavõtjate järgud . . . . .	6
§ 5. Osavõtjate õigused ja kohustused . . . . .	6
§ 6. Osavõtja riietus . . . . .	7
§ 7. Võistkondade esindajad ja kaptenid . . . . .	7
§ 8. Settide arv . . . . .	7
III. Kohtunikekogu . . . . .	9
§ 9. Kohtunikekogu koosseis . . . . .	9
§ 10. Peakohtunik ja peakohtuniku asetäitja . . . . .	9
§ 11. Vanemkohtunik . . . . .	10
§ 12. Pukikohtunik . . . . .	10
§ 13. Joonekohtunik . . . . .	11
§ 14. Kohtunik osavõtjate juures . . . . .	11
§ 15. Sekretär . . . . .	12
§ 16. Võistluste komandant . . . . .	12
§ 17. Arst . . . . .	12
IV. Mängumäärused . . . . .	12
§ 18. Palling . . . . .	12
§ 19. Punkti mängimine . . . . .	16
§ 20. Punktide lugemine . . . . .	18
§ 21. Võistluste kord . . . . .	20

	Lk.
V. Mänguväljak ja inventar . . . . .	22
§ 22. Mänguväljak . . . . .	22
§ 23. Võrk . . . . .	25
§ 24. Mänguabinõud . . . . .	26

## II osa

### JUHENDEID KOHTUNIKELE

Kohtunikest ja nende tööst . . . . .	27
Tennisevõistu protokoll . . . . .	35
Kohtuniku hüüded . . . . .	37
Tennisekohtunike ettevalmistamine . . . . .	40
Tennisekohtunike ettevalmistamise seminari programm . . . . .	41
Tennisekohtunike kvalifikatsiooni tõstmise seminari programm . . . . .	43
Spordialade kohtunikekogu põhimäärus . . . . .	45
I. Üldmäärus . . . . .	45
II. Kohtunikekogu organisatsiooniline ehitus ja töökord . . . . .	45
III. Kohtunikekogu töö sisu . . . . .	46
IV. Kohtunike klassifitseerimine ja kategooriatesse kinnitamise kord . . . . .	41
V. Kohtunikekogu liikmete arvestus . . . . .	48
VI. Kohtuniku kaart ja märk . . . . .	49

## III osa

### VÕISTLUSTE KORRALDAMINE

Kuidas toimub tennisevõistluste ettevalmistamine ja läbiviimine . . . . .	50
Põhidokumendid ja võistluste juhtkond . . . . .	51
Võistluste ettevalmistamine . . . . .	56
Võistluste juhtimine . . . . .	59
Pea-kohtunikekogu töö pärast võistluste lõppu . . . . .	67
Võistluste süsteemid . . . . .	71
A. Turniirisüsteem . . . . .	71
B. Olümpiasüsteem . . . . .	76
C. Täiendatud olümpiasüsteem . . . . .	85
D. Kahe miinuse süsteem . . . . .	92
E. Tennise etteande võistlus . . . . .	95
F. Edetabelivõistlused . . . . .	101

## IV osa

## LAUATENNISE MÄNGUMÄÄRUSED

	Lk.
I. Võistlejad . . . . .	103
§ 1. Osavõtu õigus . . . . .	103
§ 2. Võistlejate vanus . . . . .	103
§ 3. Võistlejate dress . . . . .	105
II. Kohtunikekogu . . . . .	104
§ 4. Koosseis . . . . .	104
§ 5. Kohtuniku kohustused . . . . .	104
III. Mängumäärused . . . . .	105
§ 6. Mängupoole või pallingu valik . . . . .	105
§ 7. Pallingu ja poolte vahetamine . . . . .	105
§ 8. Palling . . . . .	105
§ 9. Mäng . . . . .	106
§ 10. Õige löök . . . . .	106
§ 11. Pallija saab punkti . . . . .	107
§ 12. Tõrjuja saab punkti . . . . .	107
§ 13. Mängija kaotab punkti . . . . .	107
§ 14. Punktide lugemine . . . . .	107
§ 15. Paarismäng . . . . .	108
IV. Mängupaik ja -tarbed . . . . .	109
§ 16. Laud . . . . .	109
§ 17. Võrk . . . . .	109
§ 18. Ruum ja valgustus . . . . .	109
§ 19. Pall . . . . .	109
§ 20. Reket . . . . .	109

## Lisad

Üleliiduline ühtne spordiklassifikatsioon . . . . .	110
Tennise oskussõnu . . . . .	111

Kaanejoonise valmistanud A. Saldre

Tõlkinud ja koostanud A. Reier

Vastutav toimetaja G. Taft

Keeleline toimetaja L. Randman

---

Ladumisele antud 31. VII 1949. Trükkimisele antud 1. IX 1949.  
Trükiarv 1500. Paber 56×79, 1/16. Trükipoognaid 7,25. Trükitähti  
trükipoognas 45 600. Arvutuspoognaid 8,5. MB-06750. Tell. nr. 1204.  
Trükikoda „Punane Täht“, Tallinn, Pikk 54/58.

---

На эстонском языке.

«ТЕННИС», правила игры и инструкции.



RBL. 2.50

A-18031

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00497552 2