



PRAVIDLA SOFTTENISU

www.softtenis.cz

(C) ČESKÝ SOFTTENISOVÝ SVAZ 2007

Čtyřhra

Softtenisový dvorec

1. Softtenisový dvorec

1. Softtenisový dvorec se skládá z dvorce, prostoru okolo dvorce, sloupku na síť a křesla pro umpira.

2. Dvorec a prostor okolo dvorce

1. Dvorec i prostor okolo dvorce jsou na stejném plochém místě, udržovaném tak, aby to nebránilo ve hře. Na venkovních dvorcích je možné udělat malé drenážní zkosení v rozsahu nezpůsobujícím překážku pro hru.

3. Povrch dvorce a prostoru okolo dvorce

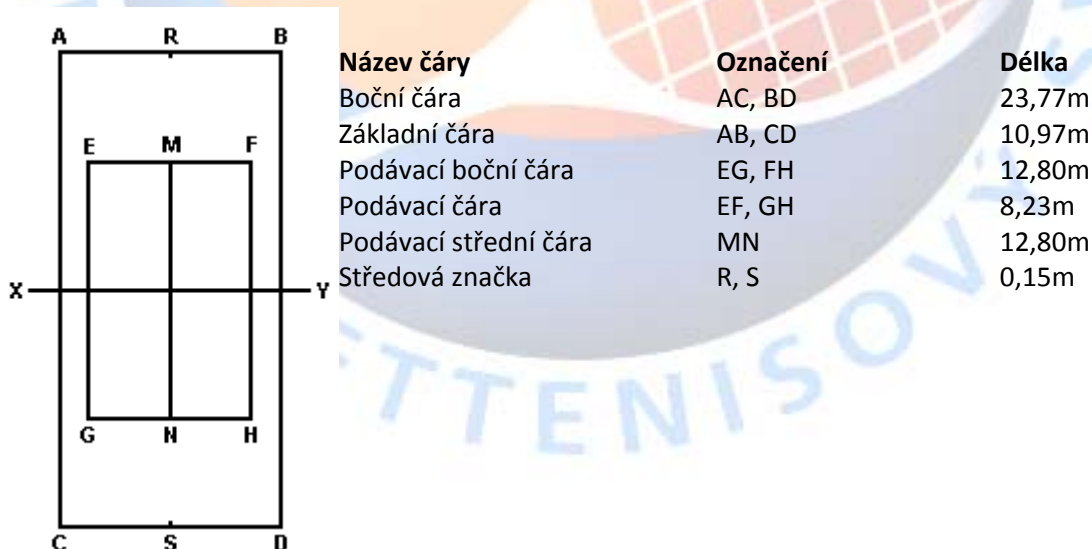
1. Povrchem na dvorci je v zásadě pro venkovní dvorce antuka, umělá tráva nebo umělý povrch použitelný za každého počasí a pro halové dvorce dřevo, umělá tráva, tvrzená pryž nebo syntetikum.

4. Dvorec

1. Dvorec pro čtyřhra je obdélníkový prostor ohraničený čarami (čáry jsou součástí dvorce) o délce 23,77m a šířce 10,97m. Dvorec je rozdělen uprostřed na dvě stejné části sítí, která je uchycena na sloupcích.

5. Názvy čar a jejich délka

1. Nákres dvorce, názvy čar a délka čar:



6. Čáry

1. Čáry jsou v zásadě bílé barvy, o šířce ne menší než 5cm a ne větší než 6cm. Šířka základní čáry není menší než 5cm a není větší než 10cm.

7. Prostor okolo dvorce

1. Prostor okolo dvorce je plocha obklopující dvorec v rozsahu dále než 8m od příslušných základních čar směrem vzad a dále než 6m od příslušných bočních čar směrem do boku. V případě, že vedle sebe leží dva nebo více dvorců, prostor mezi nimi není v zásadě menší než 5m.

8. Sloupek pro síť

1. Sloupek má v průměru ne méně než 7,5cm a ne více než 15cm.

9. Umístění sloupků pro síť

1. Sloupky pro síť jsou postaveny vně středu bočních čar a jsou vertikálně upevněny ve stejných vzdálenostech od bočních čar.
2. Vzdálenost mezi dvěma sloupky je 12,80m (měřeno od vnějšku sloupku) a jeho výška je 1,07m od země. Za mimořádných okolností je povolena výška menší než 1,07m, ale nikoli menší než 1,06m.

10. Křeslo umpira

1. Křeslo umpira je vysoké 1,5m a umístěno a umístěno 0,60m (nejbližší část křesla) od sloupku pro síť.

Vybavení

11. Síť

1. Specifikace sítě:
 - a. Barva: černá
 - b. Výška: 1,07m, za zvláštních okolností je povoleno méně než 1,07m, ne však méně než 1,06m. (Síť je pevně natažena tak, aby byla rovná)
 - c. Délka: 12,65m
 - d. Oka: Ne větší než 3,5cm²
 - e. Ocelová struna: 15m dlouhá a 4,5mm v průměru, dle standardních specifikací
 - f. Horní strana sítě a ocelová struna je pokryta páskou o šířce od 5cm do 6cm. Oba konce sítě jsou připevněny ke sloupkům a nejnižší část sítě se dotýká země.

12. Míč

1. Míč je zhotoven z gumy, naplněný vzduchem a jeho barva je v zásadě bílá. Specifikace míče:
 - a. Odrazovost míče není menší než 75cm a větší než 80cm (měřeno od spodku míče) od země, je-li puštěn z výšky 1,5m na dvorec, na němž se má odehrát zápas.
 - b. Hmotnost: ne méně než 30g a ne více než 31g
 - c. Průměr: 6,6cm

13. Raketa

1. Raketa je zhotovena tak, aby se dosáhlo stejného účinku oběma jejími stranami. Její rám je strunami vypleten pokud možno pod stejným tlakem, aby obě strany jimiž je míč zasahován byly co nejvíce ploché.
2. Rám smí být zhotoven z jakéhokoliv materiálu, o jakékoliv hmotnosti, rozměrech a tvaru.
3. Struny jsou upevněny na rámu a vzájemně se kříží.
4. Struny nesmí mít vlastnosti jež by míči poskytly nadměrnou kinetickou energii.

Utkání

14. Chování hráče

1. Hráči dodržují tato pravidla chování:
2. Hráči nadměrně nekřičí, ani nevydávají hlasité zvuky, které by mohly obtěžovat soupeře.
3. Hráči pokračují ve hře bez přerušení od začátku do konce zápasu a níže uvedené projevy chování jsou zakázány:
 - a. Podávající záměrně zdržuje podání, když je přijímající připraven k přijetí podání a obdobně, pokud se přijímající nepřipravuje k přijetí podání když podávající hodlá podávat.
 - b. Hráči záměrně konají tak, aby prodlužovali zápas.
 - c. Hráčský pár koná zdlouhavé porady nebo odpočívá mezi míči nebo hrami, čímž zdržuje průběh zápasu.
 - d. Hráči se nepřipravují na začátek další hry poté, co předchozí hra skončila vypršel povolený čas.
 - e. Hráči odpočívají během střídání stran v Závěrečné hře.
 - f. Hráči si během zápasu opravují raketu.
4. Pokud hráči střídají strany před začátkem Závěrečné hry, nebo po odehrání 10 bodů v krátké hře podle pravidla 17. musí být připraveni k začátku dalšího míče nebo hry do jedné minuty od ukončení předchozího míče nebo hry.

15. Zápas

1. Hráči se v průběhu zápasu řídí těmito pravidly a dodržují zásady fair-play.
2. Zápas čtyřhry se odehrává mezi dvěma páry a každý pár se skládá ze dvou hráčů. Kráči hrají v průběhu zápasu jednou raketou.
3. Míč je zasahován střídavě jedním nebo druhým hráčem opačných párů.

16. Hra a sada

1. Počet her v zápase je v zpravidla 7 nebo 9.
2. Smějí být hrány zápasy jako je zápas na 15 bodů, zápas na 3 hry nebo zápas na 5 her. Smějí mýt hrány také dlouhé zápasy jako je zápas na 3 sady nebo zápas na 5 sad. Jedna sada v dlouhém zápase se skládá z 15 bodů, nebo ze 3, 5, 7 nebo 9 her.

17. Zisk nebo ztráta hry

1. Pár který jako první získal ve hře čtyři body, získává hru. Získaly-li oba páry ve hře tři body, skóre se nazývá shodou a použije se tento postup:
 - a. Pár, který získal jeden bod po shodě získává výhodu a když stejný pár získá následující bod, získá tento pár hru.
 - b. Jestliže poté, co jeden pár získal výhodu, získá další bod druhý pár, skóre je opět shoda. Tak se tedy skóre změní ve shodu vždy, když se páru nepodaří získat další bod poté, co získal jeden bod po shodě.
2. Jestliže oba páry získaly tři hry v zápase na sedm her, následující hře se říká Závěrečná hra a užije se tohoto postupu:
 - a. Pár, který získal v Závěrečné hře sedm bodů, získá hru a zápas.
 - b. Jestliže oba páry získaly v Závěrečné hře šest bodů, nazývá se skóre shodou a pro situace po shodě se použije postup podle prvního odstavce.
3. Stejný postup se použije v zápase na 3, 5 nebo 9 her, tedy když oba páry získaly 1 hru v zápase na 3 hry, 2 hry v zápase na 5 her nebo 4 hry v zápase na 9 her.
4. Ve hře na 15 bodů se Závěrečná hra odehraje v souladu s pravidlem 31 a pár, který první získá 15 bodů, získá zápas. V případě, že oba páry získaly 14 bodů, nazývá se skóre shodou a postupuje se podle prvního odstavce.

18. Zisk nebo ztráta zápasu

1. V případě zápasu na 3 nebo více her, pár, který první získal většinu her, získává zápas.
2. V případě zápasu na 3 nebo více sad, pár, který získal většinu her příslušné sady získává sadu a ten, který získal většinu sad, získává zápas.

19. Podání

1. Podání začíná ve chvíli, kdy hráč, který bude podávat, vyhodí rukou míč do vzduchu a končí ve chvíli, kdy hráč udeřil do míče raketou, než spadl na zem. V případě, že se podávajícímu nepodaří míč zasáhnout, je podání považováno za ukončené ve chvíli, kdy podávající mohl při podání zasáhnout míč. Rozhodnutí v této věci učiní hlavní umpire zápasu.
2. Hráč, který je ve hře odkázán pouze na jednu paži, smí využít raketu pro nadhození míče.

20. Čas na podání

1. Podávající provede podání okamžitě poté, co k tomu byl vyzván hlavním umpirem a ujistil se o připravenosti přijímajícího.

21. Podávající a přijímající

1. Oba páry stojí čelem k sobě se sítí mezi sebou. Páru, který podává se říká podávající, páru který přijímá přijímající.

22. Pozice při podání

1. Podání se provádí zpoza středu základní čáry uvnitř části prostoru okolo dvorce lidežící mezi pomyslnou spojnicí středových značek a boční čarou.

23. Podávající hráč

1. Podání provádí jeden z podávajících do úhlopříčně opačné části dvorce pro podání, začíná na pravé straně od středové značky dívaje se směrem k síti a poté zleva. Stejný postup se následně opakuje.
2. Každý hráč páru, který má podávat, podává střídavě po dva po sobě následující body a pořadí pro podání se v průběhu hry nemění.

24. Chyba při podání

1. V níže uvedených případech je podání chybné:
 - a. Podávající míč nedopadl do části kurtu pro podání, s výjimkou „let“ podle pravidla 26.
 - b. Podávající neudeřil míč poté, co jej vyhodil do vzduchu
 - c. Do vzduchu byly ve stejnou chvíli vyhozeny dva míče na podání, anebo zatímco jeden ze dvou míčů na podání byl vyhozen do vzduchu, jiný míč podávajícího spadl na zem.
 - d. Míč se v průběhu podání dostal do kontaktu s raketou podávajícího více než jednou.
 - e. Poté, co se podávající míč dotkl sítě nebo sloupku pro síť nastal jeden z těchto případů:
 - i. Podávající míč se dotkl rakety podávajícího (včetně rakety, která podávajícímu vylétla z ruky), jeho těla nebo oděvu (včetně čepice, potítky na hlavě, brýlí apod.) před tím, než míč zasáhl dvorec, prostor okolo dvorce, křeslo umpira, plot apod.
 - ii. Raketa podávajícího (včetně rakety, která podávajícímu vylétla z ruky), jeho těla nebo oděv opsal dráhu nad sítí nebo se dotkl sítě nebo sloupku pro síť
 - f. Podávající hráč se dotkl základní čáry, boční čáry nebo středové značky nebo vstoupil do kurtu při provádění podání (hlásí se „chyba nohou“). Příklad, kdy je

- podávající během podání ve vzduchu zatímco se pohybuje nad základní čarou do dvorce pod toto pravidlo nespadá.
2. Podávajícímu, jehož podání se ukázalo chybným, je umožněno vykonat druhé podání.

25. Let při podání

1. V níže uvedených případech je podání považováno za neuskutečněné.
 - a. Porušení článku 21 konstatované hlavním umpirem
 - b. Poté, co se podávaný míč dotkl sítě nebo sloupku pro síť nastal jeden z těchto případů:
 - i. Podávaný míč dopadl do příslušné části kurtu pro podání.
 - ii. Podávaný míč se dotkl rakety přijímajícího (včetně rakety, která přijímajícímu vyletěla z ruky), jeho těla nebo oděvu předtím, než míč zasáhl dvorec, prostor okolo dvorce, křeslo umpira apod.
 - iii. Raketa přijímajícího (včetně rakety, která přijímajícímu vyletěla z ruky) jeho tělo nebo oděv opsal dráhu nad sítí nebo se dotkl sítě nebo sloupku pro síť.
 - c. Předtím, než byl příjem podání ukončen, došlo podle rozhodnutí hlavního umpira k níže uvedenému případu:
 - i. Hra byla přerušena chybným rozhodnutím umpira
 - ii. Hra byl přerušena nepředvídanou událostí nebo míčem z jiných zápasů nebo míčem, který byl zdvižen a hozen třetí osobou, nebo činy třetích osob.
 - d. Další případy, kdy hlavní umpire rozhodl, že došlo k neuskutečněnému podání
2. Proběhlo-li neuskutečněné podání, podání se opakuje.

26. Ztráta bodu při podání

1. V případě, kdy jak první tak druhé podání skončilo chybou, podávající ztrácí bod dvojchybou.

27. Příjem podání

1. Při příjmu podání hráč vrací podávaný míč poté, co zasáhl patřičnou část dvorce pro podání a předtím než se podruhé dotkl země.

28. Pořadí příjmu podání

1. Příjem podání probíhá takto:
 - a. Každý z přijímajících přijímá podávaný míč buď na pravé nebo na levé části kurtu pro podání a tyto pozice pro podání, jakmile byly ustanoveny se v průběhu hry nemění.
 - b. Příjem začíná na pravé straně dvorce a poté na levé, tím se přijímající v příjmu podání střídají.

29. Ztráta bodu při příjmu

1. V níže uvedených případech přijímající ztratí bod:
 - a. Přijímajícímu se nepodařilo dobře vrátit podávaný míč.
 - b. Podávaný míč se dotkl rakety přijímajícího, jeho těla nebo oděvu předtím, než zasáhl zem (hlásí se „through“)
 - c. Správně podaný míč se dotkl rakety partnera, jeho těla nebo oděvu předtím, než se podruhé dotkl země (hlásí se „interference“)
 - d. Partner hráče přijímajícího podání se dotkl části kurtu pro podání vyhrazené přijímajícímu předtím, než přijímající ukončil příjem (hlásí se „interference“)

30. Výběr podání, příjmu nebo strany

1. Hráči si vybírají podání nebo příjem, či stranu před začátkem zápasu.

31. Změna podání, příjmu a strany

1. Podávající a přijímající se střídají po skončení každé hry s výjimkou závěrečné hry a mění si strany po skončení každé liché hry.
2. V závěrečné hře se páry střídají při podání co dva body a mění strany po prvních dvou bodech a poté po každých čtyřech bodech. Změna podání, příjmu a stran ve final game probíhá takto:
 - a. Každý hráč obou párů podává střídavě po dva po sobě následující body ve hře.
 - b. Hráč, který podává v prvních dvoubodech je kterýkoliv hráč páru, majícího právo podávat v souladu s pravidly.
 - c. Kdokoliv z páru, který přijímal podání, podává ve třetím a čtvrtém bodě a kdokoliv z páru, který podával v prvních dvou bodech, přijímá podání ve třetím a čtvrtém podání.
 - d. Druhý hráč páru, který podával v prvních dvou bodech, podává v pátém a šestém bodu.
 - e. Druhý hráč páru, který podával ve třetím a čtvrtém bodu, podává v sedmém a osmém bodě.
 - f. poté probíhá střídání podání a příjmu podle pořadí stanoveného podle těchto pravidel
 - g. Pořadí podání a příjmu se v průběhu hry nemění

32. Chyby v pořadí podání, příjmu a strany

1. V případě objevení chyb při změně podávajících/přijímajících nebo stran v pořadí podání a příjmu mezi partnery nebo v pořadí změn částí kurtu pro podání, chyby se napraví v daném bodě, pokud se hra neposunula do dalšího bodu nebo hry anebo v následujícím bodě, pokud chyby objeveny v průběhu bodu při hře. V těchto případech jsou dosud zahrané body platné a hry během nichž došlo k objevení chyb pokračuje až do ukončení bodu a ten je následně také platný.
2. V případě, že takové chyby byly objeveny po chybě v prvním podání, chyby se ihned napraví a zápas pokračuje prvním podáním

33. Rozhodnutí In a Out

1. Rozhodnutí, zda byl míč in nebo out se činí podle odrazové stopy míče.
2. V případě, že se míč dotkl čáry na dvorci, rozhodne se míč jako in.

34. Ztráta bodu při hře

1. Případy, kdy bylo podání označeno za let nebo bylo první podání chybné nepodléhají těmto ustanovením.

V těchto případech dojde ke ztrátě bodu při hře:

- a. Míči zasaženému hráčem se nepodaří přímo přeletět síť (takové rozhodnutí nemusí být rozhodčím slovně ohlášeno). Pod tento odstavec spadají případy, kdy míč prošel skrz díru v síti, prostorem mezi sítí a slupkem pro síť nebo pod sítí (hlásí se „through“). Tento odstavec se nepoužije:
 - i. když se míč dotkl sítě nebo sloupku pro síť, ale správně přeletěl na opačnou část dvorce.
 - ii. když míč proletěl okolo vnější strany sloupku pro síť, ale správně dopadl na opačné straně dvorce.
- b. Vracený míč přímo zasáhl prostor okolo dvorce nebo se dotkl umpira zápasu, křesla umpira nebo jiného inventáře nebo příslušenství (hlásí se „Out“)
- c. Hráči se nepodařilo zasáhnout při returnu míč předtím, než se míč podruhé odrazil (hlásí se „Dva odrazy“). Pod tento odstavec spadají případy, kdy se míč před druhým odrazem dotkl umpira zápasu, křesla umpira nebo jiného inventáře či příslušenství. Případy, kdy se míč vracený protivníkem po prvním odrazu od

- kurtu odrazil od sítě nebo od sloupku pro síť a následně byl zasažen za účelem returnu soupeři předtím, než podruhé zasáhl zem, se považují za dobrý return.
- d. Míč se dotkl hráčova těla nebo oděvu (např. klobouku či čepice, potítka na hlavě či podobně, brýlí atd.)(hlásí se "Dotyk Těla")
 - e. Nastaly níže uvedené případy týkající se hráčovy rakety, těla nebo oděvu. Případy, kdy raketa prošla nad sítí nebo se dotkla protivníkovy zákurtí, ale událost nebyla posouzena jako zasahující do protivníkovy hry pod tento odstavec nicméně nespádají (hlásí se "Interference", pokud je rozhodnuto, že došlo k zásahu do hry):
 - i. Hráčova raketa prošla nad sítí, zahrnující v to i myšlené prodloužení linie sítě nebo sloupků pro síť, zatímco hráč švihnul raketou při pokusu zasáhnout míč a neuspěl (hlásí se "Nad Sítí")
 - ii. Míč, který zasáhl síť nebo vítr pohnuly sítí, takže se tato dotkla hráče (hlásí se "Net Touch").
 - iii. Hráčova raketa, tělo nebo oděv se dotkly křesla umpira nebo umpira (hlásí se "Touch").
 - iv. Hráčova raketa, tělo nebo oděv se dotkly protivníkovy části kurtu, jeho rakety, těla nebo oděvu (hlásí se "Interference").
 - f. Hráčova raketa se při úderu dotkla míče více než jednou (hlásí se "Dribling") nebo míč spočinul na úderové ploše rakety (hlásí se "Carry").
 - g. Míč se dotkl rámu rakety a nedošlo k úspěšnému returnu (hlásí se "Tipp").
 - h. Hráč returnoval míč raketou, která mu předtím vyletěla z ruky (hlásí se "Interference").
 - i. Míč ve hře zasáhl jiný míč na kurtu. To zahrnuje případ, kdy pro daný zápas určený míč, který byl před začátkem bodu na jedné straně kurtu se vlivem větru či jiného faktoru posunul na druhou stranu kurtu. V případě, že takový pohyb míče byl umpirem zápasu označen jako záměrný akt, jedná se o interferenci. Případ, kdy míč zasáhl hráčovy předměty jako klobouk nebo čepici či potítka na hlavě či podobné věci na kurtu, což hráči znemožnilo provést dobrý return také spadají pod tento odstavec.
 - j. Hráčova raketa, čepice nebo klobouk, potítka na hlavě či podobná jiná věc odletí od hráče a přímo se dotkne sítě nebo sloupku pro síť (hlásí se "Dotyk Sítě"), umpira nebo křesla umpira (hlásí se "Dotyk"), protivníkovy rakety, těla nebo oděvu nebo dopadla do protivníkovy části kurtu (hlásí se "Interference"). Případy, kdy hráčova raketa způsobila výše uvedené události poté, co zmíněné předměty spadly na kurtu a případy, kdy hráč rukou, raketou či nohou odmrštil předměty (s výjimkou míče) jako klobouk nebo čepici nebo potítka na hlavě tak, že se přímo dotkly umpira zápasu, křesla umpira sítě a podobně také spadají pod tento odstavec.
 - k. Hráč zasáhl do hry soupeře (hlásí se "Interference").

35. Bez bodu

1. Hra se přeruší a ohlásí se "Bez bodu" při níže uvedených případech týkajících se míče ve hře a hra daného bodu pokračuje začátkem prvního podání. Případy letu při podání nespádají pod tento odstavec.
 - a. Hra byla přerušena chybným rozhodnutím umpira.
 - b. Hra byla přerušena nepředvídanou událostí, míči z jiných her, které se dostaly na kurt, míčem připraveným na daný zápas, který byl zdvižen a vhozen na kurt třetí stranou nebo jinými činy třetí strany. Vše záleží na rozhodnutí hlavního umpira.
 - c. Nastala situace, kdy oba páry současně ztratily bod.
 - d. Další případy, které hlavní umpire označil za bez bodu.

36. Čas na přestávku

1. Hráčům se poskytuje čas na přestávku v níže uvedených případech.
 - a. Hráč nebyl schopen pokračovat ve hře z důvodu akutní fyzické indispozice a hlavní umpire tuto skutečnost uznal. V tomto případě čas na přestávku pro daného hráče nepřesáhne 5 minut při daném přerušení a jednomu hráči se v zápase neposkytnou více než dvě taková přerušení.
 - b. Jakýkoli zvláštní případ, který umpire zápasu uznal za nezbytný.

37. Zákazy

1. Hráčům se nedovoluje obdržet jakoukoli radu nebo fyzickou pomoc během zápasu od jakýchkoli osob s výjimkou svého partnera, s výhradou nutných případů odsouhlasených umpirem zápasu poté, co to prodiskutoval s rozhodčím.
2. Osobám jiným než hráčům zápasu, umpirovi a těm, jimž se to ze zvláštních důvodů umožňuje, se nedovoluje vstupovat během zápasu na softtenisový kurt.

38. Odstoupení

1. V níže uvedených případech se má zato, že hráč, nebo pár odstoupil ze zápasu nebo soutěže. V případě bodu 2 se prozatím uhraný počet bodů a her tohoto hráče, nebo páru považuje za platný.
 - a. Hráč, nebo pár se přihlásil do soutěže, ale neobjevil se na plánovaný zápas.
 - b. Rozhodčí akceptoval žádost hráče nebo páru o odstoupení ze soutěže ze zvláštních důvodů.
 - c. Hráči se v průběhu přidělených časů na přestávku nepodařilo překonat fyzickou indispozici.
 - d. Hlavní umpire akceptoval jako oprávněnou žádost hráče o odstoupení ze soutěže z důvodu fyzických obtíží.
 - e. Případy, které spadají pod Článek 11 Pravidel pro organizaci soutěží.

39. Zákaz protestů

1. Hráči mají zakázáno podávat protesty proti rozhodnutím a řízení zápasu umpira nebo záměrně přerušovat hru pouze na základě mínění, že taková rozhodnutí jsou neuspokojivá.
2. Výše uvedené ustanovení nicméně hráčům nebrání v dotazu na umpira stran jeho rozhodnutí či řízení zápasu, ale jakékoli protesty proti umpirově odpovědi na takové dotazy jsou podle předcházejícího odstavce zakázány.

40. Varování

1. Hlavní umpire udělí varování hráči, u něhož rozhodl o evidentním porušení Článků 15, 38 a 40 (hlásí se "Žlutá karta").

41. Diskvalifikace

1. Rozhodčí může po konzultaci s generálním manažerem diskvalifikovat hráče (nebo tým v soutěži týmů) bylo-li zjištěno porušení podmínek pro účast stanovené v propozicích turnaje.
2. Hlavní umpire po konzultaci s rozhodčím diskvalifikuje hráče (nebo tým v soutěži týmů) v níže uvedených případech a vítězem prohlásí soupeře.
 - a. Hráč byl zavolán k zápasu na kurt, ale neobjevil se.
 - b. Nebylo dodrženo pořadí zápasů v soutěži týmů podle předem vydaného rozpisu.
 - c. Stejnému hráči bylo uděleno během zápasu třetí varování (hlásí se "Červená karta").

42. Odvolání

1. Hráč se smí odvolat k rozhodčímu v případě, že umpire ve svém rozhodnutí chybně interpretoval nebo aplikoval Pravidla pro soutěže.
2. Hráč se nesmí podruhé odvolat proti rozhodnutí rozhodčího.
3. Hráč nesmí podávat žádná odvolání poté, co došlo po skončení zápasu k vzájemnému pozdravu.

43. Přerušení a pokračování v zápase

1. V případě, že byl zápas přerušen nebo odložen z důvodu počasí či podobně, v zápase se pokračuje počínaje bodem následujícím po bodu doposud ukončeném.
2. V případě, že se v zápase pokračuje na jiném tenisovém kurtu než aktuálním nebo pozdějšího dne, stranu kurtu si vybere pár, který měl právo si ji vybrat před začátkem přerušeného zápasu. V případě, že je v zápase nicméně pokračováno později téhož dne na témže tenisovém kurtu, zachová se stejný výběr stran jako před přerušením.

44. Problémy neřešené těmito pravidly

1. V případě, že v souvislosti se soutěží nastanou problémy nepokryté těmito Pravidly, rozhodne o jejich vyřešení hlavní umpire po konzultaci s rozhodčím. V případě, že jsou takové problémy předvídatelné, připraví se opatření proti nim v předstihu.



Dvouhra

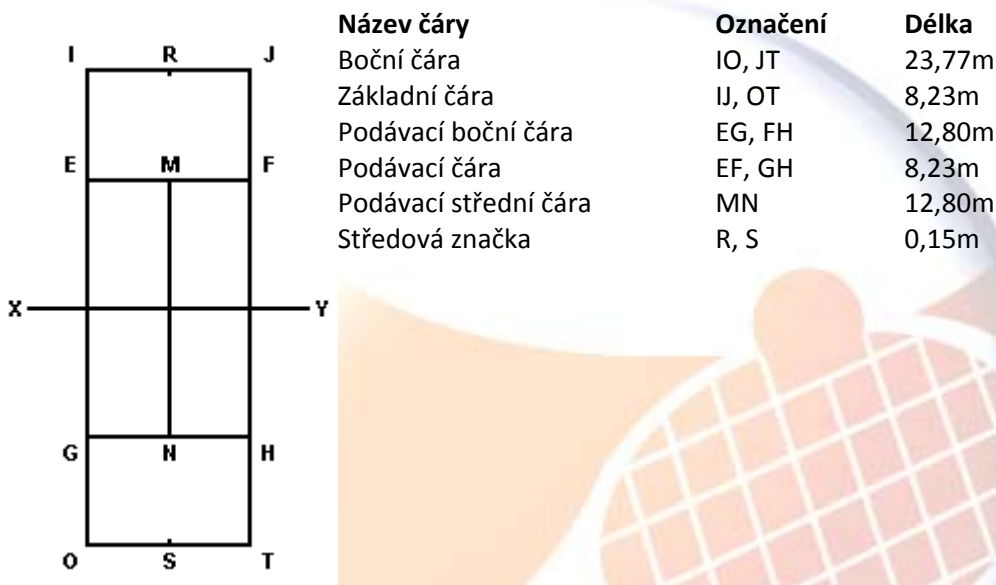
Pro dvouhru se použijí pravidla pro čtyřhru s těmito výjimkami:

45. Dvorec

1. Kurt pro singly je obdélníkový prostor ohraničený podávacími bočními čarami prodlouženými k základním čarám a základními čarami, o délce 23,77 m a šířce 8,23 m.

46. Názvy čar a jejich délka

1. Nákres dvorce, názvy čar a délka čar jsou tyto:



47. Podání a příjem

1. Proti sobě hrající hráči se v podání během zápasu střídají po jedné hře, s výjimkou final game. Každý hráč začíná ve hře podávat do levé, úhlopříčně opačné části kurtu pro podání, poté do části pravé a druhý hráč je příjemcem podání.
2. V final game podává každý hráč střídavě po dva po sobě následující body. Podávat začíná hráč, který měl právo podávat v souladu s pravidly a druhý hráč je příjemcem podání.

48. Zápas

1. počet her v zápase je v zásadě sedm.

49. Aplikace pravidel

1. S výjimkou ustanovení výše uvedených Článků 1, 2, 3 a 4 se pro singlové zápasy užije ustanovení Části 4 těchto Pravidel.