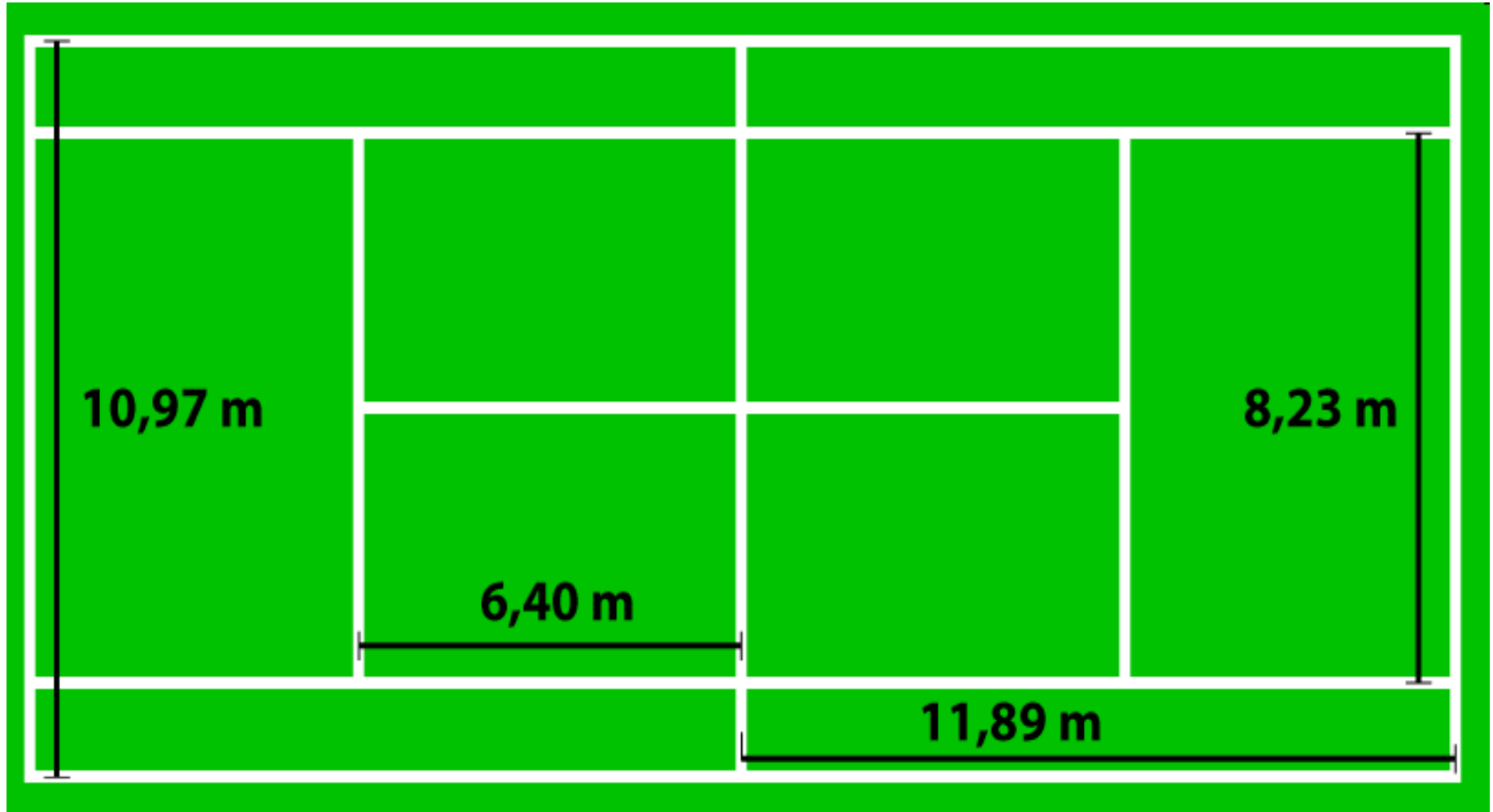


PRAVILA TENISA

IGRIŠČE



OSNOVE PRAVIL

ŽOGA NA ČRTI

- Če se žoga dotakne črte, se upošteva, da se žoga dotika igrišča, ki ga omejuje tista črta!
- Posamezne črte imenujemo različno:
OSNOVNA ČRTA, STRANSKA ČRTA (ODDALJENA STRANSKA ČRTA, BLIŽNJA STRANSKA ČRTA), SERVISNA ČRTA, SREDIŠČNA SERVISNA ČRTA, PODALJŠEK SERVISNE ČRTE!

OSNOVE PRAVIL

MREŽA

- **Višina mreže na sredini: 91,4 cm**
- **Višina letev: 107 cm**



OSNOVE PRAVIL

ŽOGE

- Rumene ali bele



OSNOVE PRAVIL

LOPAR



OSNOVE PRAVIL

STALNE NAPRAVE

- Ograja
- Tribune
- Sodniki
- Sodniški stoli
- Pobiralci žog
- Vsi drugi objekti in osebe okrog in nad igriščem

OSNOVE PRAVIL

STALNE NAPRAVE (del mreže pri igri posameznikov)



OSNOVE PRAVIL

ŽREB PRED DVOBOJEM

- Možnosti, ki jih ima igralec, ki dobi žreb:
 1. Izbere servis ali sprejem servisa > nasprotnik izbere stran
 2. Izbere stran > nasprotnik izbere servis ali sprejem servisa
 3. Prepusti izbiro nasprotniku.
- Če je dvoboj prekinjen še preden se je začel, **žreba ne ponavljamo**, imajo pa igralci možnost ponovne izbire.

OSNOVE PRAVIL

ZAČETEK DVOBOJA

- Dvoboj se začne, ko je udarjen prvi servis prve igre dvoboja.

PRESTOP

- Server med izvajanjem servisa ne sme:
 - Menjati svojega mesta, tako da hodi ali teče
 - Z nobeno nogo se dotakniti osnovne črte ali navideznega podaljška središčne servis črte ali stranske črte

SERVIS

KAM SERVIRATI

- Izmenično na levi ali desni strani igrišča. Vsako igro začne z desne.
- Servirana žoga mora prečkati mrežo in zadeti servisno polje, ki je diagonalno nasproti.

SERVIS

SERVIS FAULT (NAPAKA)

- Server naredi prestop
- Servirana žoga ne prečka mreže
- Servirana žoga ne zadene pravega servisnega polja
- Server namerava servirati, a žogo zgreši
- Servirana žoga se dotakne stalne naprave

SERVIS

DRUGI SERVIS

- Po napaki pri prvem servisu server ponovno servira z istega mesta (razen, če je prvi servis serviral z napačne smeri)

SERVIS

KDAJ SERVIRATI

- Ko je branilec pripravljen
- Branilec mora biti pripravljen, ko je pripravljen server
- Pravilo 20s, 90s, 120s

SERVIS

SERVIS LET (PONAVLJANJE)

- Če se servirana žoga dotakne aktivnega dela mreže, napenjala ali obrobe, preden pade v pravilno servisno polje, ali če se, preden pade na tla, dotakne branilca.
- Če igralec servira, ko branilec ni pripravljen.

SERVIS

IGRALEC IZGUBI TOČKO

- 2 zaporedni napaki pri servisu
- Žoga se odbije dvakrat
- Žoga pade na tla zunaj pravičnega igrišča
- Žoga zadene stalno napravo
- Branilec udari žogo preden pade na tla
- Igralec namerno ujame žogo na lopar ali jo udari več kot enkrat
- Igralec se dotakne mreže ali nasprotnikovega igrišča, medtem ko je žoga v igri
- Igralec udari žogo, preden pride čez mrežo
- Žoga zadene igralca
- Žoga zadene lopar, ko ni v rokah igralca

IGRA(NJE)

PRAVILNO VRNJENA ŽOGA

- Žoga se dotakne aktivnega dela mreže in pade v igrišče
- Žoga se odbije nazaj preko mreže
- Žoga vrnjena zunaj nosilcev ali letvic
- Igralčev lopar seže preko mreže po udarcu
- Žoga zadene drugo žogo, ki leži znotraj meja igrišča

IGRA(NJE)

ŽOGA SE DOTAKNE STALNE NAPRAVE

- Preden pade na tla > točko dobi nasprotnik igralca, ki je žogo udaril
- Za tem, ko je padla na tla > točko dobi igralec, ki je žogo udaril

IGRA(NJE)

OVIRANJE IGRALCA

- Igralec med igro namerno ovira nasprotnika > izgubi točko
- Igralec nenamerno ovira nasprotnika ali ga ovirajo od njega neodvisne okoliščine > točka se ponavlja

PREKINITVE, OVIRANJE IN LET

PONAVLJANJE (LET)

- **Ponavlja se cela točka**, razen ko žoga pri drugem servisu zadene vrh mreže in pade v pravilno polje.

PREKINITVE, OVIRANJE IN LET

NEPREKINJENA IGRA

- Med prvim in drugim servisom
- Med točkama

PREKINITVE, OVIRANJE IN LET

ŠTETJE

- V igri: 15, 30, 40, enaka, prednost, igra
- V nizu: do 6 dobljenih iger, na 2 igri razlike. Pri izidu 6 oba se igra podaljšana igra (tie-break do 7 dobljenih točk, na dve točki razlike).
- NoAd, Match tie-break

ŠTETJE

VLOGE SODNIKOV

- Vprašanje dejstev
- Vprašanje pravil

VLOGE SODNIKOV NA IGRIŠČU

NAPAČNI VRSTNI RED SERVIRANJA IN SPREJEMA SERVISA PRI IGRI DVOJIC

- Napačno serviranje
 - napaka odkrita pred koncem igre > popravimo takoj
- Napačni sprejem
 - napaka odkrita pred koncem igre > branilca ostaneta na zamenjanih mestih do konca igre, ko znova branita, morata braniti po prvotni postavitvi
- Napaka odkrita po koncu igre > vrstni red nespremenjen

POPRAVLJANJE NAPAK