



***TÜRKİYE TENİS FEDERASYONU***

**MERKEZ HAKEM KURULU  
2014 KURAL KİTABI**

## ÖNSÖZ

Uluslararası Tenis Federasyonu (ITF) tenis sporunun ana yönetim birimi, kural koyucusu ve bunları uygulatan kurumdur.

ITF bu görevleri yerine getirirken, oyunu ve kuralları sürekli gözlemleyip, herhangi bir kural değişikliği gerektiğinde, bunlarla ilgili istekleri ITF Yönetim Kurulu'na ileterek, kuralları değiştiren son mercii olan ITF Yıllık Genel Kurulu toplantısında gündeme getiren bir "Tenis Kuralları Komitesi" kurmuştur.

"EK V" bölümünde bilinen ve onaylanan bütün alternatif yöntemler, puanlamalar ve prosedürleri belirtilmiştir. Buna ek olarak, tek taraflı veya ilgili kurumlar kendi aralarında anlaşarak ITF'in onayını alarak, sınırlı sayıda veya zaman aralığında bu kurallarla ilgili varyasyonlar yapabilirler. Bu varyasyonlar ilan edilen ITF kurallarına eklenmez ve onaylanmış deneme süresinin sonunda sonucun ITF'e rapor edilmesi gerekir.

Not: Aksi belirtilmedikçe, Tenis Kuralları hem bayan hem de erkek oyuncular için geçerlidir.

# İÇİNDEKİLER

	ÖNSÖZ .....	
Kural 1	KOR .....	3
Kural 2	DEMİRBAŞLAR .....	4
Kural 3	TOP .....	4
Kural 4	RAKET .....	5
Kural 5	OYUN SKORU .....	5
Kural 6	SET SKORU .....	6
Kural 7	MAÇ SKORU .....	6
Kural 8	SERVİS ATAN ve KARŞILAYAN .....	6
Kural 9	SAHA ve SERVİS SEÇİMİ .....	7
Kural 10	SAHA DEĞİŞİMİ .....	7
Kural 11	TOPUN OYUNDA OLMASI .....	7
Kural 12	TOPUN ÇİZGİYE DEĞMESİ .....	7
Kural 13	TOPUN DEMİRBAŞA DEĞMESİ .....	7
Kural 14	SERVİS ATMA SIRASI .....	7
Kural 15	SERVİS KARŞILAMA SIRASI (ÇİFTLERDE) .....	8
Kural 16	SERVİS .....	8
Kural 17	SERVİS ATIŞI .....	8
Kural 18	AYAK HATASI .....	8
Kural 19	SERVİS HATASI .....	9
Kural 20	İKİNCİ SERVİS .....	9
Kural 21	SERVİS ATMA ve KARŞILAMA ZAMANI .....	9
Kural 22	SERVİS TEKRARI .....	9
Kural 23	ÇİFT TOP KARARI .....	10
Kural 24	OYUNCUNUN PUANI KAYBETMESİ .....	10
Kural 25	TOPUN KURALLARA UYGUN KARŞILANMASI .....	11
Kural 26	ENGELLEME .....	11
Kural 27	HATALARIN DÜZELTİLMESİ .....	12
Kural 28	KORTTAKİ HAKEMİN ROLÜ .....	13
Kural 29	OYUN SÜRECİ .....	13
Kural 30	TAKTİK VERME .....	13
	TEKERLEKLİ SANDALYE TENİS KURALLARI .....	14
	KURALLARIN DETAYLARI	
Ek I	TOP .....	16
	KORT YÜZEYİNİN SINIFLANDIRILMASI .....	
Ek II	RAKET .....	17
Ek III	REKLAMLAR .....	17
Ek IV	ALTERNATİF UYGULAMALAR ve PUANLAMA YÖNTEMLERİ .....	18
Ek V	KORTTAKİ HAKEMİN ROLÜ .....	20
Ek VI	10 YAŞ ve ALTI RESMİ TENİS MAÇLARI .....	23
Ek VII	TENİS KURALLARININ İNCELENMESİ ve İLAN EDİLMESİ .....	24
	KORT PLANI .....	28
	KORTUN ÖLÇÜLENDİRİLMESİYLE İLGİLİ ÖNERİLER .....	29
	HAKEMLERİN GÖREV VE SORUMLULUKLARI .....	30 – 62

## 1. KORT

Kort bir dikdörtgendir. 23,77m (78 feet) uzunluğunda, 10,97m (36 feet) genişliğindedir. Tekler müsabakası için genişlik 8,23m (27 feet) 'dir.

Kort, 1,07m (3.1/2 feet) yüksekliğindeki iki direğin üzerinden geçen çelik tel veya kordona asılmış durumdaki fileyle ortadan ikiye ayrılmıştır. File gergin olmalı, direkler arasını tamamen doldurmalı ve topun geçmeyeceği kadar sık dokunmuş olmalıdır. Filenin orta yüksekliği 0,914m

(3 feet) olup, fileyi tutan çelik telin üzerinden geçerek yere sabitlenen bir "orta bant" ile filenin yüksekliği ve gerginliği ayarlanır. Filenin üzerindeki çelik tel, bir bant tarafından (file bantı) örtülü olmalı. File bantı ve orta bant tamamıyla beyaz olmalıdır.

- Çelik tel veya kordonun çapı veya kalınlığı maksimum 0,8 cm (1/3 inç)'dir.
- Orta bandın genişliği maksimum 5 cm (2 inç)'dir.
- Filenin bandının genişliği, çelik telin her iki yanından aşağı doğru minimum 5 cm (2 inç), maksimum 6,35 cm (2.1/2 inç)'dir.

Çiftler maçları için file direğinin merkezi, çiftler kort çizgilerinin dışından itibaren her iki taraf için 0,914 cm (3 fit)'dir.

Tekler maçlarında eğer tekler filesi kullanılıyorsa, file direğinin merkezi, tekler kort çizgilerinin dışından itibaren her iki taraf için 0,914 cm (3 fit)'dir. Eğer çiftler filesi kullanılıyorsa, o zaman file 1,07 m (3.1/2 feet) yüksekliğinde iki adet "tekler sopası" ile desteklenir. Tekler sopasının merkezi tekler kort çizgilerinin dışından itibaren her iki taraf için 0,914 cm (3 fit)'dir.

- File direğinin eni veya çapı 15 cm (6 inç)'den büyük olamaz.
- Tekler sopasının eni veya çapı 7,5 cm (3 inç)'den büyük olamaz.
- File direği ve tekler sopası fileyi tutan çelik telin 2,5 cm (1 inç)'den fazla üzerinde olamaz.

Kortun sonundaki çizgilere "arka çizgiler", kortun kenarlarındaki çizgilere ise "yan çizgiler" denir.

Tekler yan çizgileri arasında, fileye paralel olarak ve filenin her iki tarafından 6,40 m (21 fit) uzaklıkta çizilmiş iki çizgi vardır. Bunlara "servis çizgileri" denir. Filenin her iki tarafında servis çizgileri ve file arasında kalan alan "servis orta çizgisi" ile tam ortadan ikiye ayrılarak "servis karesi" ni oluşturur. Servis orta çizgisi, tekler yan çizgilerine paralel olarak çizilmiş ve tam ortalanmıştır.

Arka çizgiler 10 cm (4 inç) uzunluğunda bir işaretle ortadan ikiye ayrılmıştır. Bu işaret "servis orta işareti" olup, kortun içine doğru ve yan çizgilere paralel olarak çizilmiştir.

- Servis orta çizgisi ve servis orta işareti 5 cm (2 inç) genişliğindedir.
- Kortun diğer çizgilerinin eni, 2,5 cm (1 inç) ile 5 cm (2 inç) arasında olmalıdır. Sadece arka çizgiler 10 cm (4 inç) eninde olabilir.

Korttaki bütün ölçüler çizgilerin dışından alınmalıdır ve çizgilerin rengi kortun zeminiyle taban tabana zıt renkler olmalıdır.

EK IV' te belirtilenlerin dışında kortun zeminine, fileye, bantlara, direklere ve tekler sopalarına reklam almak yasaktır.

Yukarıda açıklanan kort ölçülerine ek olarak Ek VII'de 10 Yaş ve altı turnuvalar için tanımlanan "Kırmızı ve "Turuncu" kortlar kullanılabilir.

**Not:** Arka çizgi ve yan çizgiler ile duvar arasında olması gereken minimum mesafeler Ek IX'daki kılavuzda belirtilmiştir.

## 2. DEMİRBAŞLAR

Korttaki demirbaşlar; arka ve yan duvarlar, seyirciler, seyircilerin oturduğu koltuklar ve tribün, kortun etrafındaki ve üzerindeki bütün sabit cisimler, kule hakemi, çizgi hakemleri, net hakemi ve olması gerektiği yerde duran top toplayıcılarıdır.

Çiftler filesinde oynanan tekler maçında, tekler sopası ile file direği arasında kalan bölüm demirbaş olarak kabul edilir, filenin ya da direğin bir parçası olarak kabul edilmez.

## 3. TOP

Toplar, ITF tarafından onaylanıp, EK I' de detaylı olarak belirtilen kurallara tamamen uygun olmalıdır.

Uluslararası Tenis Federasyonu, EK I' de belirtilen bütün kuralları uygulayarak, sunulan topları veya prototipleri inceler ve oynamaya uygun olup olmadığına karar verir. Böyle bir karar kendi inisiyatifi üzerine verilebilir veya dahilinde oyuncu, ekipman, üretici veya Ulusal Federasyon veya onun üyeleri olmak üzere, gerçek ilgisi olan herhangi bir taraf tarafından uygulama ile verilebilir.

Turnuva organizasyonu;

- a. Kaç topla oynanacağını (2, 3, 4 veya 6).
- b. Yapılacaksa top değişim zamanını önceden anons etmelidir.

Top deęiřimi;

- i. Kararlařtırılan tek sayılı oyun sayısından sonra. Yalnız, ısınma süresi iki oyun olarak kabul edildięi için, ilk top deęiřimi belirlenen oyun sayısından iki oyun önce deęiřtirilir. Tie-break bölümü, top deęiřimi için bir oyun olarak kabul edilir. Tie-break bařlangıcında top deęiřimi yapılmaz. Top deęiřimi tie-break bařlangıcına geldiyse, böyle bir durumda top deęiřimi bir sonraki setin ikinci oyununda; veya
- ii. Bir sonraki setin bařlangıcında yapılır.

Eęer oyun esnasında top patlarsa, puan tekrarlanır.

**Durum 1:** Puanın sonunda topun yumuřak olduęu görülüyor. Puan tekrarlanmalı mıdır?

**Karar:** Eęer top yumuřamıřsa, patlamamıřsa, puan tekrarı yapılmaz.

**Not:** Turnuvada kullanılan toplar ITF listesinde yayınlanmış olmalı ve top kutularının üzerinde "ITF tarafından onaylanmıřtır" ibaresi bulunmalıdır.

## 4. RAKET

Raket, EK II' de detaylı olarak belirtilen ve Tenis Kuralları çerçevesinde onaylanan bir gereçtir. Uluslar arası Tenis Federasyonu, EK II' de belirtilen bütün kuralları uygulayarak, bütün raketleri veya prototipleri inceler ve oynamaya uygun olup olmadıęına karar verir.

**Durum 1:** Raketin vuruř alanında birden fazla tel (hat) çekimine izin var mıdır?

**Karar:** Hayır. Kurallar raket çekiminin nasıl olacaęından bahsetmiřtir (Bkz: EK II).

**Durum 2:** Vuruř alanı düzlem olma özelliğini kaybetmese bile aynı delikten iki tel geçirilerek çekilmiş raket, nizami olarak kabul edilir mi?

**Karar:** Hayır.

**Durum 3:** Raketin tellerine titreřim lastięi takılabilir mi? Takılabilirse, nereye takılabilir?

**Karar:** Evet, ama sadece örülmüř alanın dıřında kalan bölümdeki tellere takılabilir.

**Durum 4:** Puan oynanırken raketin teli kopuyor. Oyuncu bir sonraki puana kopuk telli raketle bařlayabilir mi?

**Karar:** Organizasyon tarafından açıkça yasaklanmadıęı sürece bir sonraki puana kopuk telle bařlanabilir.

**Durum 5:** Bir oyuncu, oyunun herhangi bir yerinde, iki raket birden kullanabilir mi?

**Karar:** Hayır.

**Durum 6:** Rakete, vuruşları etkileyebilecek pil takılabilir mi?

**Karar:** Hayır. Enerji kaynağı oldukları için rakete pil, güneş enerji pilleri ve benzeri cihazların takılması yasaklanmıştır.

## 5. OYUN SKORU

### a) Standart oyun:

Standart oyunda skor, öncelikle servis atanın puanı söylenerek aşağıdaki gibi anons edilir:

Puansız	-	“Sıfır”
1. puan	-	“15”
2. puan	-	“30”
3. puan	-	“40”
4. puan	-	“Oyun”

Eğer her iki oyuncu/takım üçer puan kazanmışlarsa, skor “Berabere” olmuştur. Beraberlikten sonraki puanı kazanan oyuncu/takım “Avantaj” kazanmıştır. Eğer bir sonraki puanı da aynı oyuncu/takım kazanırsa, “Oyun”u da kazanmış olur. Eğer tekrar beraberlik olursa, iki puan üst üste kazanan oyuncu/takım oyunu kazanır.

### b) Tie-break oyunu

- Tie-break oyununda puanlar “Sıfır”, “1”, “2”, “3”.....olarak devam eder. 7 puan kazanan oyuncu/takım o “Oyun”u ve “Set”i kazanmış olur. Bunun için en az iki puan fark olması gerekir. Gerektiğinde, iki puan fark sağlanıncaya kadar tie-break devam eder.
- Servis atma sırası kimdeyse tie-break’ e o başlar. Birinci servisi attıktan sonra, servis atma sırası rakibine (çiftler maçında servis sırası kimdeyse) geçer ve bu aşamadan sonra her iki serviste bir, servis el değiştirir. Çiftler maçındaki servis sıralaması tie-break bitene kadar aynı kalır.
- Tie-break oyununa servis atarak başlaması gereken oyuncu/takım, sonraki setin ilk oyununa karşılayan olarak başlar.

Bunlara ek olarak alternatif puanlama yöntemleri EK V bölümünde bulunabilir.

## 6. SET SKORU

Set puanlamasında deęişik yöntemler uygulanmaktadır. Bunlardan ikisi ana yöntemdir: “Avantaj Set” ve Tie-Break Set”. Hangisinin uygulanacağı turnuvadan önce ilan edilir. Eęer “Tie-Break Set” uygulanacağı ilan edilmişse, final setinin de “Tie-Break Set” mi, “Avantaj Set” mi olacağı ilan edilmek zorundadır.

### a. “Avantaj Set”

Altı oyun kazanan ilk oyuncu/takım “Set”i kazanmış olur. Ama en az iki oyun farkla kazanılmış olması gerekir. Bu iki fark sağlanana kadar sete devam edilir.

### b. “Tie-Break Set”

Altı oyun kazanan ilk oyuncu/takım “Set”i kazanmış olur. Ama en az iki oyun farkla kazanılmış olması gerekir. Skor 6-6 olursa, tie-break oynanır.

Bunlara ek olarak alternatif puanlama yöntemleri EK V bölümünde bulunabilir.

## 7. MAÇ SKORU

Maçlar 3 Set (oyuncu/takım bu setlerden ikisini kazanmak zorundadır) ve 5 Set (oyuncu/takım bu setlerden üçünü kazanmak zorundadır) üzerinden oynanmaktadır.

Bunlara ek olarak alternatif puanlama yöntemleri EK V bölümünde bulunabilir.

## 8. SERVİS ATAN ve KARŞILAYAN

Oyuncular/takımlar filenin ayrı taraflarında dururlar. Servis atan, topu oyuna sokarak ilk puanı başlatan oyuncudur. Servis karşılayan ise, servis atan oyuncu tarafından oyuna sokulan topu karşılamaya hazır olan oyuncudur.

**Durum 1:** Servis karşılayan oyuncu kort çizgilerinin dışında durabilir mi ?

**Karar:** Evet. Servis karşılayan oyuncu filenin kendi tarafında kalan bölümünde kortun içinde veya dışında her hangi bir yerde ve istedięi pozisyonda bekleyebilir.

## 9. SAHA ve SERVİS SEÇİMİ

Maçın ilk oyunu için saha, servis atan veya karşılayanın seçimi, ısınmaya başlamadan önce yapılan kura atışıyla belirlenir. Kurayı kazanan oyuncu/takım şunları seçebilir:

- Maçın ilk oyunu için servis atmayı veya karşılamayı, bu durumda rakip oyuncu/takım sahayı seçer; veya



- b. Maçın ilk oyunu için sahayı seçer, bu durumda rakip oyuncu/takım servis atmayı veya karşılamayı; veya
- c. Yukarıdaki seçimlerden birini rakip oyuncunun/takımın yapmasını isteyebilir.

**Durum 1:** Herhangi bir sebeple ısınma esnasında maç durdurulur ve oyuncular kortu terk ederlerse, korta geri döndüklerinde yeniden seçim yapma hakları var mıdır?

**Karar:** Evet. Kura atışını kazanan değişmez ama her iki oyuncu/takım seçimlerini değiştirebilirler.

## 10. SAHA DEĞİŞİMİ

Her sette oyuncular birinci, üçüncü, beşinci ve izleyen tek sayılı oyunların sonunda saha değiştirirler. Eğer set, çift sayılı bir skorla bitmiş ise, yer değişimi bir sonraki setin ilk oyunundan sonra yapılır.

Tie-break oyununda oyuncular her altı puanda bir yer değiştirirler.

Bunlara ek olarak alternatif puanlama yöntemleri EK V bölümünde bulunabilir.

## 11. TOPUN OYUNDA OLMASI

“Hata” veya “net” çağrısı olmadıktan sonra servis atışı yapıp puan bitene (top ölene) kadar olan sürede topun oyunda olduğu kabul edilir.

## 12. TOPUN ÇİZGİYE DEĞMESİ

Kort, çizgilerin dışından sınırlandırıldığı için çizgiye değen top içeride kabul edilir.

## 13. TOPUN DEMİRBAŞA DEĞMESİ

Eğer top doğru sahaya düştükten sonra demirbaşaya değerse, topa vuran oyuncu puanı kazanır. Eğer top doğru sahaya düşmeden önce demirbaşaya değerse, topa vuran oyuncu puanı kaybeder.

## 14. SERVİS ATMA SIRASI

Her standart oyunun sonunda servis atan sonraki oyun için servis karşılayan, servis karşılayan da sonraki oyun için servis atan durumuna geçer.

Çiftler maçında, maça başlayacak takım kimin servis atacağına karar verir. Benzer şekilde, sonraki oyunda rakip takım, o oyun için kimin servis atacağına karar verir. İlk oyunda servis atan oyuncunun partneri üçüncü oyunda, ikinci oyunda servis atan oyuncunun partneri de dördüncü oyunda servis atarlar. Bu değişim sırası set bitene kadar devam eder.

## 15. ÇİFTLERDE SERVİS KARŞILAMA SIRASI

İlk oyunda servis karşılayacak takım, ilk oyun başlamadan önce kimin servis karşılayacağına karar verir. Aynı şekilde ikinci oyun başlamadan önce, servis karşılayacak takım kimin karşılayacağına karar verir. İlk puan için atılan servisi karşılayan oyuncunun partneri ikinci puan için atılacak servisi karşılar. Bu değişim sırası oyun ve set bitene kadar devam eder.

Servis karşılandıktan sonra takımdaki her hangi bir oyuncu topa vurabilir.

**Durum 1:** Partnerlerden biri rakip takıma karşı tek başına oynayabilir mi?

**Karar:** Hayır

## 16. SERVİS

Oyuncu, servis hareketine başlamadan önce, arka çizginin gerisinde (çizgiye değmeden), orta servis işaretinin ve kenar çizgilerin hayali uzantısına değmeden veya geçmeden, iki ayağı da yere basar durumda ve rahat bir pozisyonda olmalıdır.

Oyuncu bundan sonra, istediği yönde topu elinden çıkartıp, top yere düşmeden raketle vurarak servis atışını gerçekleştirir. Oyuncu eğer tek kolluysa, raketiyle bu işlemi gerçekleştirebilir.

Servis hareketi, oyuncunun raketi topa vurduğu veya iskaladığı anda tamamlanmış olur.

## 17. SERVİS ATIŞI

Standart oyunda servis atan oyuncu kortun olması gerektiği yarısından servis atar. Oyuncu kortun sağ yarısından servis atmaya başlar ve her puandan sonra diğer taraftan atarak oyunu tamamlar. Servis beraberlikte sağ, avantajda sol taraftan atılır.

Tie-break oyununa, ilk servis kortun sağ yarısından atılarak başlanır ve her puandan sonra servis atan oyuncu kortun olması gerektiği yarısından servis atar.

Karşılamanın topa vurmada önce, atılan servis fileyi geçerek çaprazdaki servis karesine düşmelidir.

## 18. AYAK HATASI

Servis hareketi boyunca oyuncu aşağıdaki kurallardan birini ihlal ederse "Ayak Hatası" yapmış olur.

- Yürüyerek veya koşarak pozisyonunu bozarsa (Ama ayağını sürüyerek atabilir),
- Arka çizgiye herhangi bir ayağıyla değerse,
- Kenar çizgilerin hayali uzantısını geçerse,
- Orta servis işaretinin hayali uzantısına değerse.

**Durum 1:** Tekler maçında, servis atan oyuncu arka çizginin gerisinden ama tekler kenar çizgisiyle, çiftler kenar çizgisinin arasından servis atabilir mi?

**Karar:** Hayır.

**Durum 2:** Oyuncu servis atarken ayaklarından birini veya ikisini kaldırabilir mi?

**Karar:** Evet

## 19. SERVİS HATASI

Eğer aşağıdakilerden bir tanesi gerçekleşirse servis hata olur:

- Servis atan oyuncu 16. 17. ve 18. kuralları ihlal ederse,
- Servis atan oyuncu topa vurmaya çalışırken iskalarsa,
- Servis atılan top doğru kareye düşmeden önce demirbaşlardan birine, tekler sopasına veya file direğine değerse,
- Servis atılan top servis atan oyuncuya, partnerine veya bunların giydikler veya taşıdıkları nesnelere dokunursa.

**Durum 1:** Oyuncu, servis kullanmak için havaya attığı topa vurmaktan vazgeçip, tutmuştur.

Bu bir "hata" mıdır?

**Karar:** Hayır. Eğer servis kullanmak için topu havaya atan oyuncu, topa vurmaktan vazgeçerse topu eliyle veya raketiyle tutabilir veya topun yere düşmesine izin verebilir.

**Durum 2:** Çiftler file direği ve tekler sopasıyla oynanan bir tekler maçında servis atılan top tekler sopasına çarparak doğru servis karesine düşmüştür. Bu bir hata mıdır?

**Karar:** Evet.

## 20. İKİNCİ SERVİS

Yanlış taraftan atılmadığı sürece, birinci serviste hata yapan oyuncu, gecikmeden ve kortun aynı yarısından ikinci servisini kullanır.

## 21. SERVİS ATMA ve KARŞILAMA ZAMANI

Servis atan, karşılayacak oyuncu hazır olana kadar servis atamaz. Ancak, karşılayan oyuncu servis atanın hızına ayak uydurmalı ve servis atan oyuncu hazır olduğu anda karşılamak için hazır olmalıdır.

Servis karşılayacak oyuncunun, servisi karşılamaya hazır olduğunu da görmeliyiz. Karşılayan oyuncunun hazır olmadığını görüyorsak, atılan servis hata olarak değerlendirilmez.

## 22. SERVİS TEKRARI

- Servis atılan top fileye, orta banda, file bandına çarpıp doğru servis karesine düşerse, veya fileye, orta banda, file bandına çarptıktan sonra yere düşmeden önce rakibe veya rakibin partnerine veya bunların taşıdıkları veya giydikleri bir nesneye çarparsa,
- Karşılayacak oyuncu hazır değilken servis atılmışsa; atılan servis tekrarlanır.

Servis tekrarında atılan servis dikkate alınmaz ve atılan servis tekrarlanır, ama daha önce yapılmış servis hatası aynen kalır.

Bunlara ek olarak alternatif uygulamalar EK V bölümünde bulunabilir.

## 23. PUAN TEKRARI (Let)

İkinci servisin tekrarı (Net) hariç, puan tekrarı (Let) çağrısı yapıldığında bütün puan tekrarlanır.

**Durum 1:** Top oyundayken başka bir top yuvarlanarak korta girmiştir ve puan tekrarı (Let) çağrısı yapılmıştır. Ama oyuncu bir önceki serviste hata yapmıştır. Bu durumda oyuncu birinci servisi mi, ikinci servisi mi kullanacaktır?

**Karar:** Birinci servis. Bütün puan tekrarlanmak zorundadır.

## 24. OYUNCUNUN PUANI KAYBETMESİ

- Oyuncu ardı ardına iki kez servis hatası yapmışsa,
- Oyuncu, top ardı ardına iki kez sekmeden önce topu oyuna sokamamışsa,
- Oyuncunun çevirdiği top doğru kortun dışına düşmüşse, yere düşmeden kortun dışındaki herhangi bir nesneye çarpmışsa
- Oyuncunun oyuna soktuğu top doğru sahaya düşmeden önce herhangi bir demirbaşa dokunursa,
- Oyuncu top yere düşmeden servisi karşılarsa,
- Oyuncu kasıtlı bir şekilde topu raketiyle taşırsa veya bir kereden fazla topa dokunursa,
- Top oyundayken, oyuncunun raketi (elinde tutsun tutmasın), giydiği veya taşıdığı herhangi bir nesne fileye, filenin bandına veya orta banda, fileyi

taşıyan çelik tele veya kordona ve rakibin sahasına dokunduğu anda,

- h. Topa, top fileyi geçmeden vurursa,
- i. Oyundaki top oyuncuya, giydiği veya taşıdığı (elinde tuttuğu raket dışında) nesneye dokunursa,
- j. Oyundaki top, oyuncunun raketi elinde değilken rakete dokunursa,
- k. Top oyundayken oyuncu raketin yapısal şeklini veya özelliğini değiştirirse,
- l. Çiftler maçında topu geri çevirirken iki oyuncu birden topa dokunursa, Puan kaybedilmiş olur.

**Durum 1:** Oyuncu, birinci servisi attıktan sonra raketi elinden fırlamış ve top karşı sahaya düşmeden önce fileye çarpmıştır. Bu hatalı bir servis midir, oyuncu puanı mı kaybeder?

**Karar:** Servis atan puanı kaybeder çünkü raketi, top oyundayken fileye dokunmuştur.

**Durum 2:** Oyuncu, birinci servisi attıktan ve top doğru servis karesinin dışına düştükten sonra raketi elinden fırlamış ve fileye çarpmıştır. Bu hatalı bir servis midir, servis atan puanı mı kaybeder?

**Karar:** Bu hatalı bir servistir, çünkü raket fileye çarptığında top artık oyunda değildir.

**Durum 3:** Çiftler maçında atılan servis, servis karesinin dışına doğru giderken karşılayan oyuncunun partneri fileye dokunursa ne olur?

**Karar:** Karşılamanın puanı kaybeder, çünkü top hala oyundadır.

**Durum 4:** Oyuncu topa vurmaktan önce veya vurduktan sonra filenin hayali uzantı çizgisini geçerse puanı kaybeder mi?

**Karar:** Oyuncu, rakibinin sahasına dokunmadıktan sonra puanı kaybetmez.

**Durum 5:** Oyuncu, top oyundayken filenin üzerinden rakibinin sahasına atlayabilir mi?

**Karar:** Hayır. Oyuncu puanı kaybeder.

**Durum 6:** Oyuncu raketini topa fırlatıyor ve raket topa beraber rakibinin sahasına düşüyor. Rakibin de bu topa yetişme şansı yok. Puanı kim kazanır?

**Karar:** Raketi topa fırlatan oyuncu puanı kaybeder.

**Durum 7:** Atılan servis doğru kareye düşmeden önce top karşılayana veya karşılayanın partnerine çarpıyor. Puanı kim kazanır?

**Karar:** Servis "net" değil ise, servisi atan puanı kazanır.

**Durum 8:** Kortun dışında bekleyen oyuncu top yere düşmeden önce topa vurursa veya topu tutarsa ne olur?

**Karar:** Top doğru şekilde karşı sahaya atılmadığı sürece oyuncu puanı kaybeder

## 25. TOPUN KURALLARA UYGUN KARŞILANMASI

- Kural 2 ve 24(d)'de belirtilenler dışında top fileye, file direği/tekler sopasına, orta bant veya file bandına, kordona veya çelik tele çarpıp doğru kareye düşerse,
- Top oyuna girip doğru sahaya düştükten sonra spin alarak veya uçarak tekrar geriye gelir ve filenin üzerinden geçer ve oyuncu da bu topa yetişip 24. kuralı ihlal etmeden topa vurursa,
- Kural 2 ve 24(d)'de belirtilenler dışında top, file direğinin dışından, üzerinden veya yanından hatta file direğine değerek geçip doğru sahaya düşerse,
- Top, tekler sopası ile file direğinin arasından ve file kordonunun altından fileye, file kordonuna ve file direğine dokunmadan geçerek doğru sahaya düşerse,
- Oyuncunun raketi, kendi sahasında topa vurduktan sonra karşı sahaya geçer ve top doğru alana düşerse,
- Oyuncunun vurduğu top, doğru sahada hareketsiz duran topa çarparsa, Top kurallara uygun olarak karşılanmış demektir.

**Durum 1:** Oyuncunun vurduğu top tekler sopasına çarpıp doğru sahaya düşerse, kurallara uygun olarak karşılanmış olur mu?

**Karar:** Evet. Ancak, servis atılan top tekler sopasına çarparsa bu hatalı bir servistir.

**Durum 2:** Top oynandayken doğru sahada hareketsiz duran başka bir topa çarparsa ne olur?

**Karar:** Oyun devam eder. Eğer doğru topun oynandığından emin değilsek puan tekrarı yapılmalıdır.

## 26. ENGELLEME

Puan oynanırken rakibi tarafından kasten engellenen bir oyuncu, puanı kazanmış olur. Eğer engelleme rakibin elinde olmadan veya oyuncuların kontrolü dışında gerçekleşirse (demirbaş hariç) puan tekrarlanır.

**Durum 1:** Kasti yapılmayan çift vuruş engelleme midir?

**Karar:** Hayır. Kural 24(f) okuyunuz.

**Durum 2:** Oyuncu, rakibinin engellendiğini düşündüğü için oyunu durdurmuştur. Bu bir engelleme midir?

**Karar:** Hayır. Oyuncu puanı kaybeder.

**Durum 3:** Oynanan top kortun üzerinden uçan bir kuşa çarpıyor. Bu bir engelleme midir?

**Karar:** Evet, puan tekrarlanır.

**Durum 4:** Puan başladığı anda kortta duran top veya başka bir nesne puan esnasında oyuncuyu etkilerse bu bir engelleme sayılır mı?

**Karar:** Hayır.

**Durum 5:** Çiftler maçında servis atan veya karşılayan oyuncunun partneri nerede bekleyebilir?

**Karar:** Servis atan veya karşılayan oyuncuların partnerleri, filenin kendi taraflarındaki alanda, kortun içinde veya dışında, istedikleri yerde ve pozisyonda bekleyebilirler. Bunu yaparken bir engellemeye neden olurlarsa, engelleme kuralı uygulanır.

## 27. HATALARIN DÜZELTİLMESİ

Tenis Kurallarında her hangi bir hata yapılmışsa, prensip olarak hata hemen düzeltilir ve oynanmış puanlar aynen kalır. Hatalar aşağıdaki gibi düzeltilir:

- Standart veya tie-break oyununda, eğer servis atan oyuncu yanlış yarı sahadan servis atmışsa hata fark edildiği anda düzeltilir ve servis skora bağlı olarak doğru yarı sahadan atılır. Eğer hata fark edilmeden önce birinci serviste hata varsa bu hata kalır.
- Standart veya tie-break oyununda, eğer oyuncular yanlış sahada iseler hata fark edildiği anda düzeltilir ve servis skora bağlı olarak doğru sahadan atılır.
- Standart oyunda, servis atma sırası karışmışsa hata fark edildiği anda servis atması gereken oyuncuya geçer. Servis hatası yapılmışsa geçerli olmaz. Ancak hata, oyun bittikten sonra fark edilirse, servis atma sırası setin sonuna kadar bu şekilde devam eder. Bu durum top değişimi olması gereken zamandan bur youn sonra yapılırlı. Çiftler maçında, sırası dışındada servis atan partnerin yaptığı servis hatası kalır.
- Eğer bir oyuncu tie-break oyununda sırası dışında servis atar ve bu hata toplamı çift sayılı puanlarda fark edilirse hata derhal düzeltilir. (4-4, 5-3, vs) Tek sayılarda fark edilmişse servis sırası değiştiği gibi kalır. Rakibin yaptığı servis hatası sayılmaz. Ancak çiftlerde partnerin yaptığı servis hatası kalır.

- e. Çiftler maçındaki standart veya tie-break oyununda servis karşılayan partnerler karışmışsa bu hata oyunun sonuna kadar düzeltilmeden kalır. Aynı set içinde bir daha servis karşılamaları durumunda partnerler orjinal yerlerinde servis karşılarlar.
- f. “Avantaj Set” oynanması gerekirken, skor 6-6 olduğunda tie-break oyununa başlanırsa ve hata ilk puandan sonra fark edilirse hemen düzeltilir, fakat ikinci puan oynanmaya başlanılmışsa set “Tie-break Set” olarak devam eder.
- g. “Tie-break Set” oynanması gerekirken, skor 6-6 olduğunda standart oyuna başlanırsa; sadece bir puan oyanmışsa hata hemen düzeltilir. Fakat ikinci puan başlamışsa, set “Avantaj Set” olarak devam eder. Oyunlarda sekiz-sekiz (veya üzeri çift sayılar) beraberliklere ulaşıldığında tie-break oyununa dönülür.
- h. Final seti “Maç Tie-break” olması gerekirken, “Avantaj Set” veya “Tie-Break Set”e başlanırsa; sadece bir puan oyanmışsa hata hemen düzeltilir. Fakat ikinci puan oynanmaya başlamışsa, oyunculardan biri üç oyun kazanana kadar (seti kazanmış sayılır) set devam eder. Skor iki-iki olursa, “Maç Tie-break” e başlanır. Ancak hata, beşinci oyunun ikinci puanı başladıktan sonra fark edilirse set, “Tie-break Set” olarak devam eder (EK V’e bakınız).
- i. Eğer top değişimi zamanında yapılmamışsa, sıra yeni toplarla oyuna başlaması gereken oyuncuya/takıma geldiğinde top değişimi yapılır. Sonraki top değişimi, bu oyundan itibaren sayılarak kararlaştırılan aralıkta yapılır. Top oyun içinde değiştirilmemelidir.

## 28. KORTTAKİ HAKEMİN ROLÜ

Maçlar için atanmış hakemlerin rolü ve sorumlulukları “EK VI” bölümünde bulunmaktadır.

## 29. OYUN SÜRECİ

Prensip olarak, oyun maçın başlamasından (maçın ilk servisi oyuna girdiği anda) maçın bitişine kadar durmadan devam etmelidir.

- a. Puanlar arasındaki süre maksimum yirmi (20) saniyedir. Saha değişimi yapılırken dinlenme süresi maksimum doksan (90) saniyedir. Ancak birinci oyundan sonra ve tie- break oyununda saha değişimi dinlenmeksizin yapılır.

Her setin sonunda maksimum yüz yirmi (120) saniyelik bir dinlenme



süresi vardır. Maksimum süre demek, puanın bittiği (topun öldüğü) andan sonraki puan için ilk servisin atıldığı ana kadar geçen süre demektir.

Turnuva organizatörleri, saha değişimi olan doksan (90) saniyelik süreyi ve set aralarındaki yüz yirmi (120) saniyelik sürelerin uzatılması talebiyle ITF' e başvurabilirler.

- b. Oyuncunun kontrolü dışında giysi, ayakkabı veya diğer gerekli malzemeleri (raket dışında) deformasyona uğrar veya değiştirilmesi gerekirse, kendisine bu sorununu gidermesi için kabul edilebilir ek süre verilir.
- c. Oyuncuya kondisyonunu düzeltmesi için fazladan bir süre verilmez. Ancak, oyuncu tedavi edilebilir bir sorunu olduğunda, bu sorunu gidermek için bir kez, üç dakikalık "tıbbi mola" isteyebilir. Turnuvadan önce ilan edilmişse, sınırlı sayıda tuvalet/elbise değişimi molası alabilir.
- d. Organizasyon, turnuva başlamadan önce ilan edilmesi koşuluyla maksimum on (10) dakikalık dinlenme süresi verebilir. Bu süre 3 setlik maçın ikinci seti sonunda, 5 setlik maçın üçüncü seti sonunda verilebilir.
- e. Turnuva organizasyonu aksi bir karar almadığı sürece ısınma süresi maksimum beş (5) dakikadır.

### 30. TAKTİK VERME

Herhangi bir şekilde oyuncuyla iletişim kurmak, öneri veya direktif vermek "taktik verme" olarak kabul edilir.

Takım maçlarında, sahada oturan takım kaptanları oyunculara set aralarında ve oyun aralarında taktik verebilirler. Ancak, ilk oyunun sonundaki değişimlerde ve tie-break süresince taktik veremezler.

Bunun dışındaki bütün maçlarda taktik verilemez.

**Durum 1:** Oyuncu, kendisine doğru yapılmasa bile işaretlerle taktik alabilir mi?

**Karar:** Hayır.

**Durum 2:** Eğer oyuna ara verilmişse, oyuncu taktik alabilir mi?

**Karar:** Evet

**Durum 3:** Oyuncu maç esnasında kortun içinde taktik alabilir mi ?

**Karar:** Kort içinde taktik almanın izin verildiği turnuvalarda, oyuncunun belirtmiş olduğu antrenörü kortun içine girip prosedürler ile belirlendiği şekilde taktik verebilir.

### 31. OYUNCU ANALİZ TEKNOLOJİLERİ

Oyuncu analiz teknolojileri tenis kuralları çerçevesinde Ek III'de belirtilen tanımlamalara uymalıdır.

Kullanılan malzemelerin onaylanması ITF tarafından yapılır.

## TEKERLEKLİ SANDALYE TENİSİ KURALLARI

Tekerlekli sandalye tenisinde, aşağıdaki istisnalar dışında ITF Tenis Kuralları geçerlidir.

### a. Topun İki Kez Zıplaması

Tekerlekli sandalye oyuncusu topu iki kez sektirme hakkına sahiptir. Oyuncu, üçüncü kez zıplamadan topu karşı sahaya göndermek zorundadır. İkinci zıplayış kortun içinde veya kort sınırlarının dışında olabilir.

### b. Tekerlekli Sandalye

Tekerlekli sandalye vücudun bir parçası olarak kabul edilir ve oyuncunun vücuduyla ilgili bütün kurallar tekerlekli sandalye için de uygulanır.

### c. Servis

Servis şu şekilde atılacaktır:

- i. Servis atmadan önce, servis atacak oyuncu sabit pozisyonda olmalıdır. Oyuncu bundan sonra topa vurmadan önce bir itiş yapabilir.
- ii. Servis atışı, kenar çizgiyle orta servis işareti arasından ve tekerlekli sandalyeye değmeden gerçekleştirilmelidir.
- iii. Oyuncunun fiziksel engeli klasik şekilde servis atışına izin vermezse oyuncu veya bir yardımcı tarafından top bırakılarak atış gerçekleştirilebilir. Daha sonra maç boyunca hep aynı yöntem kullanılmalıdır.

### d. Oyuncunun Puanı Kaybetmesi

- i. Oyuncu topu üç kez sektirse,
- ii. Aşağıda belirtilen Kural e' ye bağlı olarak, top oyundayken oyuncu servis karşılarken, vuruş yaparken, dönmek veya durmak veya sabitlemek için ayağını veya belden aşağısını zemine veya tekerlekli sandalyeye karşı kullanırsa,
- iii. Oyuncu topla buluşurken kalçası, tekerlekli sandalye ile temasını keserse, Oyuncu puanı kaybeder.

### e. Sandalyeyi Ayak ile İtme

- i. Oyuncunun fiziksel engeli klasik şekilde sandalyeyi itmesine izin vermezse, bir ayağını kullanarak sandalyeyi hareket ettirebilir.
- ii. Kural e-i' ye bağlı olarak, oyuncu sandalyesini hareket ettirmek için bir ayağını kullanabiliyor olsa bile;
  - a) raketi ileri doğru sallarken ve topa vurduğu anda,
  - b) servis hareketi başladığı andan topa vurduğu ana kadar, ayağının herhangi bir bölümü zeminle temas edemez.
- iii. Oyuncu bu kuralı ihlal ederse puanı kaybeder.

#### f. Tekerlekli Sandalye / Engelsiz Oyuncu Tenisi

Tekerlekli sandalye oyuncusu engelsiz oyuncuyla tekler veya çiftler maçı yaparken, partner veya rakip olduklarında, engelli oyuncu Tekerlekli Sandalye Tenisi Kuralları'na, engelsiz oyuncu ise Tenis Kuralları'na göre değerlendirilirler. Örneğin, engelsiz oyuncu topu bir kez sektirebilirken, tekerlekli sandalye oyuncusu topu iki kez sektirebilir.

Not: Belden aşağısı ile kastedilen; kalça, popo, üst ve alt bacak, ayak bileği ve ayaktır.

## Tenis Kurallarının Değişmesi

Tenis Kurallarının yazılı resmi dili kesinlikle ve daima İngilizcedir. Kurallarda değişiklik yapmak veya yorum getirmek, Yıllık Genel Kurul Toplantısında veya ITF Tüzüğü'nün 17. Maddesi (Notice of Resolution) uyarınca istenilen değişikliği içeren bildirge Federasyon tarafından alınmış ise ve Federasyonda 2/3'lük çoğunluk bu yönde karar almış ise sağlanabilir.

Toplantıda çoğunluğu sağlayan kurul üyeleri karşı çıkmazlar ise, yapılan herhangi bir kural değişikliği, takip eden Ocak ayının ilk gününden itibaren geçerli olacaktır.

Yönetim Kurulu, bir sonraki Genel Toplantıda onaylanması koşulu ile kural yorumları hakkında ortaya çıkabilecek acil soruları çözmeye ve yanıtlamaya yetkilidir.

Bu Kural, Genel Kurul Toplantısında oybirliği ile kabul edilmedikten sonra hiç bir zaman değiştirilemez.

## EK I TOP

- Topun dış yüzeyi beyaz veya sarı keçeyle kaplanmış, kırmızı köpük toplar hariç, olmalıdır. Bu keçenin ek yerleri ise dikişsiz olmalıdır.
- Topun özellikleri, aşağıdaki tablo ve paragraf d'de belirtilen standartları sağlamalıdır.

	<b>TİP 1 İRTİFA</b>	<b>TİP 2 (HIZLI)</b>	<b>TİP 3 (ORTA)</b>	<b>YÜKSEK (YAVAŞ)</b>
AĞIRLIK	56-59,4 gram	56-59,4 gram	56-59,4 gram	56-59,4 gram
ÖLÇÜ	6,54-6,85 cm	6,54-6,85 cm	6,98-7,30 cm	6,54-6,85 cm
ZIPLAMA	135-147 cm	135-147 cm	135-147 cm	

Notlar:

“TİP 2” topu basınçlı veya basınçsız olabilir. Basınçsız topun iç basınç katsayısı 1 psi (7kPa)’dan fazla olamaz. Bu tip toplar, turnuvadan 60 gün önce veya daha fazla süreyle ortama uyumu sağlandıktan sonra yüksek irtifa müsabakalarında kullanılabilirler.

“TİP 3” topu da yüksek irtifada ve her çeşit kort zemininde kullanılabilirler.

“Yüksek İrtifa “ topları basınçlı olup, kutusunun üzerinde bu özelliği belirtilmektedir.

c. Bunlara ek olarak, paragraf b’de belirtilen top çeşitleri aşağıdaki tabloda belirtilen dayanıklılık gerekliliklerini karşılamalıdır.

	Ağırlık	Sekme	İleri Deformasyon	Geri Deformasyon
Maksimum Değişiklik	0.4 grams (0.014 ounces)	4.0 cm. (1.6 inches)	0.08 cm (0.031 inches)	0,10 cm. (0,039 inches)

d. 10 Yaş ve altı turnuvalarda aşağıda özellikleri belirtilen toplar kullanılabilir.

	ÇEŞİT 3 (KIRMIZI KÖPÜK)	ÇEŞİT 3 (KIRMIZI) STAN- DARD	ÇEŞİT 2 (TURUNCU) STANDARD	ÇEŞİT 1 (YEŞİL) STANDARD
<b>AĞIRLIK</b>	25.0-43.0 gram (0.882-1.517 ons)	36.0-49.0 gram (1.270-1.728 ons)	36.0-46.9 gram (1.270-1.654 ons)	47.0-51.5 gram (1.658-1.817
<b>BOYUT</b>	8.00-9.00 cm (3.15-3.54 inç)	7.00-8.00 cm (2.76-3.15 inç)	6.00-6.86 cm (2.76-3.15 inç)	6.30-6.86 cm (2.36-2.70 inç)
<b>SEKME</b>	85-105 cm (33-41 inç)	90-105 cm (35-41 inç)	105-120 cm (41-47 inç)	120-135 cm (47-53 inç)
<b>İLERİ DEFORMASYON</b>	-----	-----	1.40-1.65 cm (0.551-0.650 inç)	0.80-1.05 cm (0.315-0.413 inç)
<b>RENK</b>	Herhangi	Kırmızı ve sarı, veya kırmızı noktalı sarı	Turuncu veya sarı, veya turuncu noktalı sarı	Yeşil noktalı sarı

- e. Topun sekişii, ağırlığı, boyutu, deformasyonu ve dayanıklılığı ile ilgili yapılan bütün testler ITF'in güncel yayınına uygun olmalıdır.

## KORT ZEMİNİN SINIFL ANDIRILMASI

Bu sınıflandırma, ITF CS 01/02 (ITF Kort Zemini Derecesi) belgesinde yazılan ve ITF tenis kort yüzeyleri test yönetmeliğinde belirlenen kurallar çerçevesinde yapılmaktadır.

### ITF Kort Zemin Derecesi;

0-29 arasında olan kortlara "Yavaş Kort" denir. Örneğin; toprak (kley) kort ve serbest malzemeli (kum vs.) kort.

30-34 arası olan kortlara "Orta - Yavaş Kort", 35-39 arası olan kortlara "Orta Kort" denir. Örneğin; çoğunlukla akrilik bazlı zeminler ve bazı halı kortlar.

40-44 arası olan kortlara "Orta-Hızlı Kort" denir. 45'ten fazla olan kortlara ise "Hızlı Kort" denir. Örneğin; çoğunlukla doğal çim kortlar, yapay çim kortlar ve halı kortların bazıları.

**Durum:** Hangi zeminde hangi top cinsi kullanılmalıdır?

**Karar:** Tenis Kurallarına göre onaylanmış üç değişik top tipi olmasına rağmen;  
Tip 1 (hızlı) top; yavaş zeminli kortlarda  
Tip 2 (orta) top; orta-yavaş, orta ve orta-hızlı zeminli kortlarda  
Tip 3 (yavaş) top; hızlı zeminli kortlarda kullanılır.

Not: Dünya sıralamasına etkileyen profesyonel turnuvalar dışında iki yıllık deneme süresince (2014-2015) paragraf b'de belirtilen özelliklere sahip toplara ek olarak Çeşit 1 (Yeşil) toplar her seviye müsbakada kullanılabilir.

Bu deneme süresince Ulusal Federasyonlar hangi turnuvalarda yeşil topların kullanılacağına karar verirler.

## EK II RAKET

- Raket çerçeve ve tellerden oluşmalıdır. Çerçeve raketin kafası ve gripinden oluşmalıdır ve raket boğazını içermelidir. Raketin kafası telleri ile gerilmiş olan alanı tanımlar. Grip normal şartlarda oyuncunun raketi tuttuğu yeri tanımlar. Raketin boğazı teller ile gerilmiş alan ile raketin tutulduğu yer arasındaiki yeri belirtir.
- Vuruş alanı; tellerin, raketin çerçevesine girdiği delik ve çerçeveyle yaptığı bağlantıyla oluşan alandır. Küçük de olsa, bu alan düzlem olmalı ve teller birbirleri arasından geçerek çerçeveyle bağlantılı olmalıdır. Teller, hasır örgü şeklinde olmalı ve titizlikle dokunarak merkezdeki dokuma diğer alanlardakine göre daha sık gözlü olmalıdır. Raket, her iki yüzünde

de oyun karakteri aynı olacak şekilde dokunmuş ve dizayn edilmiş olmalıdır. Sadece amaca yönelik üretilmiş, aşınmayı ve deformasyonu önlemeye, titreşime engel olmaya, sadece çerçeveye takılması koşuluyla ağırlık dağılımına yarayan takıp- çıkartılabilir aksesuarlar dışında, raket her türlü objeden arınmış olmalıdır. Sonradan eklenen bu objeler makul yerlerde ve ölçülerde olmalıdır.

- c. Raketin çerçevesi, sapı dahil 73,7 cm (29 inç)'den uzun, 31,7 cm (12,5 inç)'den geniş olamaz. Vuruş alanı 39,4 cm (15,5 inç)'den uzun, 29,2 cm (11,5 inç)'den geniş olamaz.
- d. Raketin sapı dahil çerçevesi ve telleri, materyal olarak raketin şeklini veya materyal olarak raketin uzunlaşmasına ağırlık dağılımını değiştirip ileriye salınım momentumunu etkileyerek raketin performansını arttıracak tasarımlardan arınmış olmalıdır. Üretim aşamasında veya sonradan rakete hiçbir şekilde enerji kaynağı (güneş pilleri, mikro çipler vb.) objeler takılamaz.

Raket, duyulabilir veya görülebilir şekilde oyuncunun maç süresince iletişim kurabileceği tavsiye veya direktif alabileceği iletişim cihazlarından arındırılmış olmalıdır.

## **EK III**

### **OYUNCU ANALİZ TEKNOLOJİSİ**

Oyuncu analiz teknolojisi aşağıda belirtilen fonksiyonları içeren oyuncu performans bilgilerinin işleyen araçlardır:

- a) Kayıt
- b) Depolama
- c) Aktarma
- d) Analiz
- e) Oyuncu ile herhangi bir yol ile iletişim

Oyuncu analiz teknolojileri maç süresince bilgi kayıt ve depolaması yapabilir. Oyuncu bu bilgilere Kural 30 dahilinde ulaşabilir.

## **EK IV**

### **REKLAMLAR**

1. File direğinin merkezinden 91,4 cm (3 fit) uzaklıkta, oyuncuların görüşüne ve oyununa engel olmamak koşuluyla fileye reklam takılmasına izin verilebilir.

İlgili federasyonun logosu netin alt kısmına netin üst kısmından minimum 0.51 m. (20 inç) mesafede oyuncuların görüşünü engellemeyecek şekilde yerleştirilebilir.

2. Oyuncuların görüşlerine ve oyunlarına engel oluşturmamak koşuluyla, kortun arkalarına ve yanlarına reklam, diğer işaret ve materyaller konabilir.
3. Oyuncuların görüşlerine ve oyunlarına engel oluşturmamak koşuluyla, kortun zeminine ve sadece çizgilerin dışına reklam amaçlı işaretler konulabilir.
4. Yukarıdaki paragrafta sözü geçen 1,2 ve 3 maddeye rağmen, fileye, kortun yanlarına arkasına ve kort zemininde çizgilerin dışına konacak reklamlar ve işaretler, oyuncuların görüşlerine ve oyunlarına engel olan beyaz, sarı veya diğer açık renkleri içeremezler.
5. Kortu belirleyen çizgilerinin içine reklam amaçlı materyal ve işaretler konamaz.

## **EK V**

### **ALTERNATİF UYGULAMALAR ve PUANLAMA YÖNTEMLERİ OYUNDAKİ PUANLAMA (Kural 5):**

“Karar Puanı (No-Ad)”

“Karar Puanı”, servis atanın puanı önce söylenmek kaydıyla aşağıdaki gibi uygulanır;

- |               |   |          |
|---------------|---|----------|
| Puan yok      | - | “Sıfır”  |
| Birinci puan  | - | “On beş” |
| İkinci puan   | - | “Otuz”   |
| Üçüncü puan   | - | “Kırk”   |
| Dördüncü puan | - | “Oyun”   |

Eğer oyunculardan / takımlardan her biri üç puan kazanmışlarsa skor “Berabere” olur ve bir karar puanı oynanır. Servis karşılayan oyuncu servisi, kortun sağ yarısından mı, sol yarısından mı karşılayacağına karar verir. Çift maçlarında servis karşılayan takımınoyuncuları yer değiştiremezler. Karar puanını kazanan oyuncu / takım, bu oyunu kazanmış olur.

Karışık çiftlerde, karar puanı için servis atan oyuncunun hemcinsi servis karşılayan olur. Karşılayan takımdaki oyuncular, karar puanını karşılamak için yer değiştiremezler.

## **SETTEKİ PUANLAMA (Kural 6 ve 7):**

### **1. “KISA SET”**

En az iki fark üstünlükle, dört oyun kazanan ilk oyuncu/takım, seti kazanmış olur. Eğer oyunlar dört-dört berabere olursa “tie-break” oyununa başlanır.

### **2. MAÇ TIE-BREAK (7 Puan)**

Eğer setler bir-bir veya iki-iki (beş setlik maçlarda) olursa, kazananı belirlemek için bir tie-break oyunu oynanır. Bu tie-break oyunu final seti yerine geçer. En az iki fark üstünlükle, yedi puan kazanan ilk oyuncu/takım, maç tie-break setini kazanmış olur.

### **3. MAÇ TIE-BREAK (10 Puan)**

Eğer setler bir-bir veya iki-iki (beş setlik maçlarda) olursa, kazananı belirlemek için bir tie-break oyunu oynanır. Bu tie-break oyunu final seti yerine geçer.

En az iki fark üstünlükle, on puan kazanan ilk oyuncu / takım, maç tie-break setini kazanmış olur.

Not: Final seti yerine maç tie-break yöntemi kullanılırken;

- Orijinal servis sırası devam eder (Kural 5 ve 14)
- Çift maçlarında her setin başında oyuncular servis atma/karşılaşma sırasını değiştirebilirler. (Kural 14 ve 15)
- Maç tie-break setine başlamadan önce 120 saniyelik set arası dinlenme verilir.
- Top değişim sırası gelmiş olsa bile maç tie-break başlarken top değiştirilmez.

## **SAHA DEĞİŞİMİ (Kural 10):**

Tie-break oyununda aşağıdaki alternatif kullanılabilir;

Tie-break oyunu süresince ilk puandan sonra saha değiştirilir ve bunu izleyen her dört puandan sonra saha değişimi devam eder.

## **SERVİSTE PUAN TEKRARI-“LET” (Kural 22):**

Bu alternatif yöntem Kural 22a’da belirtildiği gibi, servis atıldığında top fileye (net),orta veya üst banda çarpıp doğru kareye düşerse oyun devam eder. (Bu alternatif “No Let Kuralı” olarak bilinir.)



## EK VI

### KORTTAKİ HAKEMİN ROLÜ

Başhakem, her türlü tenis kuralları ve kanunları konusundaki tek otoritedir ve verdiği karar son karardır.

Eğer bir maçta kule hakemi varsa, maç süresince ortaya çıkabilecek sorunların çözümündeki son kararı kule hakemi verir.

Oyuncuların, tenis kurallarının yorumunda kule hakemiyle aynı fikirde olmadığı durumlarda başhakemi korta çağırılmaya hakları vardır.

Maçta çizgi veya file hakemi varsa, baktıkları çizgiye (ayak hatası dahil) ve fileye bağlı olan tüm çağrılarını ilgili hakemler yaparlar. Kule hakemi açıkça yapılan bir hatayı gördüğünde bu hakemlerin (çizgi ve file) yaptıkları çağrılarını düzeltebilir. Çizgi ve file hakemi olmayan maçlarda kule hakemi (ayak hatası dahil) tüm çağrılarını yapmakla yükümlüdür.

Eğer çizgi hakemi çağrı yapamamışsa, hemen kule hakemine topu göstermediğini işaret etmelidir ki gereken çağrıyı kule hakemi hemen yapsın. Eğer çizgi hakemi yoksa veya çağrı yapamamışsa ve kule hakemi de bu sorunda karar verememişse puan tekrarı yapılır.

Başhakemin kortta oturduğu takım karşılaşmalarında, eylemsel sorunlardaki son kararı başhakem de verebilir.

Kule hakemi gerekli gördüğü her hangi bir anda oyunu durdurabilir veya oyuna ara verebilir. Başhakem de hava karardığında veya hava durumuna ve kortun koşullarının bozulması durumunda oyunu durdurabilir ve erteleyebilir. Eğer oyun, havanın kararması nedeniyle ertelenecekse bu, setin sonunda veya devam eden setin eşit (çift) sayılı oyunlarında yapılmalıdır. Ara verilen oyuna tekrar başlanırken oyuncuların korttaki konumu ve puanlar kaldığı yerden devam eder.

Kule hakemi veya başhakem, oyunun devamlılığı ve ortaya çıkan kural ihlallerine bağlı olarak operasyonel kararları alır ve uygular.

**Durum 1:** Kule hakemi yapılan bir düzeltmeden sonra oyuncuya birinci servis hakkı vermiştir. Fakat karşılayan oyuncu, birinci servisin zaten dışarı gittiğini belirterek ikinci servisin tekrarlanması gerektiğini söylemektedir. Bu kararı vermesi için başhakem korta çağırılabilir mi?

**Karar:** Evet. Kule hakemi tenis kuralları dahilinde (bu eyleme yönelik özel uygulamaya bağlı olarak) ilk kararı vermiştir. Buna rağmen, oyuncu kule hakemiyle aynı görüşte olmazsa, o zaman başhakem son (nihai) kararı vermesi için korta çağırılabilir.

**Durum 2:** Dışarıda olarak yapılan bir çağrıda oyuncu topun içeride olduğunu iddia ediyor. Bu durum için başhakem korta çağırılabilir mi?

- Karar:** Hayır. Eylemsel sorunlardaki tüm kararlar kule hakemi tarafından verilir (ilgili soruna bağlı özel durumun neyi gerektirdiğine bakılarak ).
- Durum 3:** Kule hakemi, daha önce bariz bir hata yapıldığına inanıyorsa, puan bittikten sonra çizgi hakemini düzeltebilir mi?
- Karar:** Hayır. Kule hakemi çizgi hakeminin bariz hatasını sadece, hata yapıldıktan hemen sonra düzeltebilir.
- Durum 4:** Çizgi hakemi dışarıda çağrısı yaptıktan sonra oyuncu top içeride diyerek itiraz ediyor. Kule hakemi çizgi hakemini düzeltebilir mi?
- Karar:** Hayır. Bir kule hakemi oyuncunun şikayeti veya protestosu sonrası asla kararını değiştirmez.
- Durum 5:** Çizgi hakemi dışarıda çağrısı yapmıştır. Fakat kule hakemi, topu çok iyi göremez ama topun içeride olduğunu düşünür. Kule hakemi çizgi hakemini düzeltebilir mi?
- Karar:** Hayır. Kule hakemi, çizgi hakeminin bariz hata yaptığından eminse düzeltme yapabilir. **Durum 6:** Çizgi hakemi, kule hakeminin puan anonsundan sonra kararını değiştirebilir mi?
- Karar:** Evet. Çizgi hakemi, oyuncunun itirazı veya protestosu sonucu olmak koşuluyla, yaptığı hatanın farkına varır varmaz kararını düzeltebilir.
- Durum 7:** Kule hakemi veya çizgi hakemi yaptığı “dışarıda” çağrısını içeride olarak düzeltirse, verilecek doğru karar nedir?
- Karar:** Kule hakemi, yapılan “dışarıda” çağrısının her iki oyuncu için bir engelleme olup olmadığına karar vermelidir. Eğer bu bir engellemeyse puan tekrarı yapılır. Engelleme değilse, topa vuran oyuncu puanı kazanır.
- Durum 8:** Top karşı sahaya değdikten sonra tekrar filenin üzerinden geri gelirken oyuncunun nizami olarak topa yetişip vurma çabası rakip tarafından engelleniyor. Doğru karar nedir?
- Karar:** Kule hakemi, puanın engellenen oyuncuya verilmesi veya puan tekrarı yapılması için engellenmenin kasti mi, istem dışı mı yapıldığına karar vermesi gerekir.

## TOP İZİ İNCELEME YÖNTEMLERİ

1. Top izi incelemesi sadece toprak (clay) kortta yapılır.
2. Kule hakeminin sandalyesinden kesin olarak karar veremediği puanı bitiren vuruş sonrasında veya devam eden puanda, oyuncu (takım) oyunu durdurarak (burada oyuncu bir vuruş yapabilir ama sonrasında derhal durması gerekir) iz incelemesi isteyebilir.
3. Kule hakemi top izi incelemeye karar verdiğinde, sandalyesinden inerek ize gitmeli ve izi kendi başına incelemelidir. Eğer emin değilse, çizgi hakeminden izin yeri konusunda yardım alabilir. Ama sonrasında inceleme işini kendi başına yapmalıdır.
4. Eğer izin yeri belli değilse veya iz okunamıyorsa, kule hakemi veya çizgi hakemi tarafından yapılan orjinal çağrı veya düzeltme olduğu gibi kalır.
5. İz, kule hakemi tarafından belirlenip incelenerek bir kez karar verilmişse, artık o karar son (nihai) karardır, değiştirilemez ve itiraz edilemez.
6. Toprak (clay) kortta kule hakemi tamamen emin olmadıktan sonra çağrı için acele etmemelidir. Emin olmadığı durumda, çağrı yapmadan önce top izi incelemesine gerek olup olmadığına karar vermelidir.
7. Çiftlerde, oyuncu itirazını anında oyunu durdurarak veya kule hakemi oyunu durdurduğunda yapabilir. İtiraz kule hakemine yapıldıktan sonra, kule hakeminin öncelikle bu itirazın doğru şekilde yapılıp yapılmadığına karar vermesi gerekir. Eğer itiraz doğru şekilde yapılmamışsa veya geç kalınmışsa, kule hakemi rakip takımın kasti olarak engellendiğine karar verebilir.
8. Eğer oyuncu, kule hakemi son (nihai) kararını vermeden izi silerse, çağrıyı kabul etmiş olur.
9. Oyuncu (kule hakemi ile oynanan maçlarda) iz incelemesi için karşı saha-ya geçerse Sportmenlik Dışı Hareket'ten dolayı kural ihlali ile cezalandırılır.

## ELEKTRONİK İNCELEME YÖNTEMLERİ

Elektronik İnceleme Sistemi (Şahin Gözü) kullanılan turnuvalarda izlenmesi gereken yöntemler aşağıdaki gibidir.

1. Puanı bitiren vuruş, düzeltme sonrası veya devam eden puanda, oyuncu (takım) oyunu durdurarak (burada oyuncu bir vuruş yapabilir ama sonrasında derhal durması gerekir) Elektronik İnceleme isteyebilir.
2. Kule hakemi, yapılan çağrıdaki veya düzeltmedeki kuşkuğu gidermek için Elektronik İncelemeyi kullanma kararı alabilir. Ancak kule hakemi, oyuncunun bu isteğini mantıksız veya zamanlamasını yanlış bulursa geri çevirebilir.

3. Çiftlerde, oyuncu itirazını anında oyunu durdurarak veya kule hakemi oyunu durdurduğunda yapabilir. İtiraz kule hakemine yapıldıktan sonra, kule hakeminin öncelikle bu itirazın doğru şekilde yapılıp yapılmadığına karar vermesi gerekir. Eğer itiraz doğru şekilde yapılmamışsa veya geç kalınmışsa, kule hakemi rakip takımın kasti olarak engellendiğine karar verebilir. Böyle bir durumda itiraz eden takım puanı kaybeder.
4. Eğer Elektronik İnceleme çalışmazsa, o çizgi için yapılmış ilk çağrı veya düzeltme kararı aynen kalır.
5. Elektronik İnceleme sonucu kule hakeminin verdiği karar son (nihai) karardır ve itiraz edilemez. Çeşitli top izlerinden biri incelenecekse, hangi topun izinin inceleneceğine turnuvanın başhakemi karar verir.
6. Her oyuncu/takım bir set içinde üç başarısız itiraz hakkına sahiptir, Tie-Break oyununda oyunculara bir ek itiraz hakkı daha verilir. Avantaj set ile oynanan bir müsabakada skor 6-6 olduğunda oyuncular maksimum 3 itiraz hakkına sahip olurlar ve her 12 oyunda bu süreç devam eder. Maç Tie-Break sisteminde; maç tie-break bir set olarak kabul edildiği için her oyuncu/takım 3 tane itiraz hakkına sahip olurlar. Oyuncuların itirazlarında haklı oldukları durumda itiraz haklarında herhangi bir eksilme olmaz.

## EK VII

### 10 YAŞ ve ALTI RESMİ İ TENİS MAÇLARI

#### Kortlar:

10 yaş ve altı resmi maçlarda tam sahaya ek olarak aşağıdaki kort ölçüleri de kullanılabilir.

- **Kırmızı Kort:** 10,97 m (36 fit) veya 12,80 m (42 fit) uzunlukta, 4,27 m (14 fit) veya 6,10 (20 fit) genişlikte olabilir. Filenin orta yüksekliği 80 cm (31,5 inç)'dir.
- **Turuncu Kort:** 17,68 m (58 fit) uzunlukta 6,10 m (20 fit) ile 8,23 m (27 fit) genişlikte olabilir. Filenin orta yüksekliği 80 cm (31,5 inç) ve 91, 4 cm (36 inç) arasında olabilir.

#### Toplar:

10 yaş ve altı oyuncular için Ek I'de belirtilen aşağıdaki top tipleri kullanılabilir:

- 3. Çeşit kırmızı top: Kırmızı kort, 8 yaş ve altı oyuncular, 58.4 cm'lik (23 inç) raket.
- 2.Çeşit turuncu top: Turuncu kort, 8-10 yaş, 58.4 cm'lik (23 inç) ve 63.5 cm'lik (25 inç) raket.

- 1.Çeşit yeşil top: tam kort, 9-10 yaşındaki ileri seviye oyuncular, 63.5 cm'lik (25 inç) ve 66.0 cm (26 inç) raket.

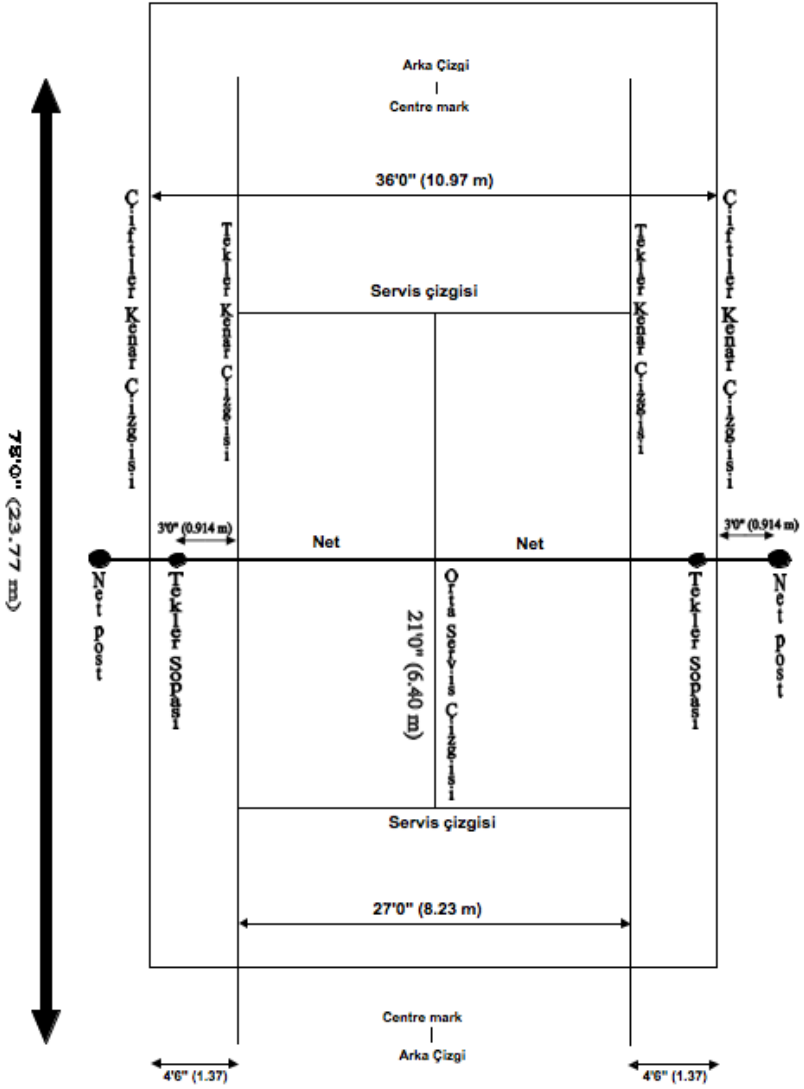
Not: Ek l'de belirtilen diğer top tipleri 10 yaş ve altı turnuvalarda kullanılamaz.

#### Zamanlanmış Maçlar

10 Yaş ve altı turnuvalarda; turnuva komitesi organizasyondaki maçlar için özel zaman dilimleri koyabilir.

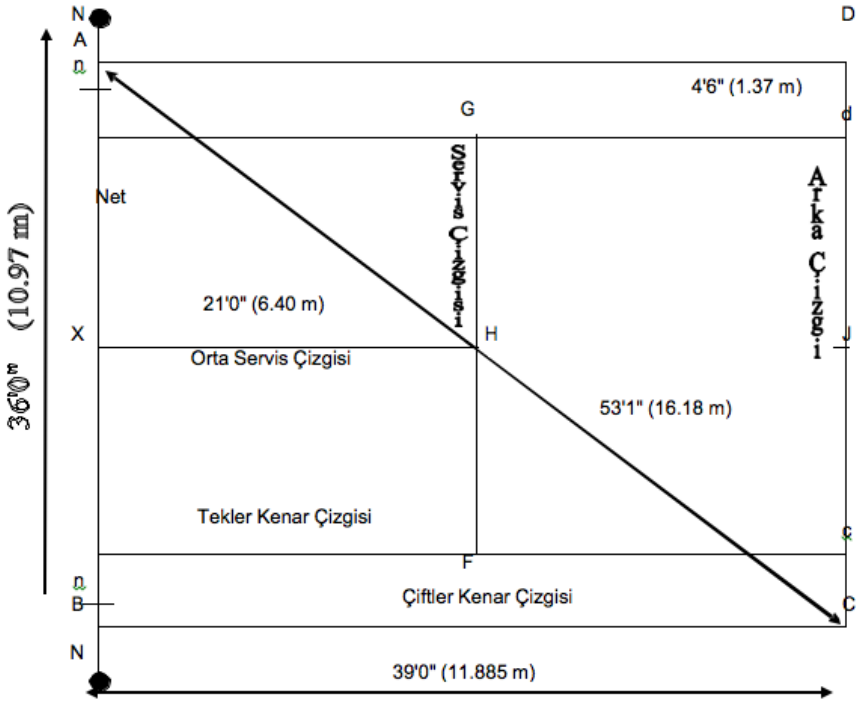
# EK VIII

## KORT PLANI



## EK IX

### KORTUN ÖLÇÜLENDİRİLESİ İLE İLGİLİ ÖNERİLER



Şekil kort planı sayfasında belirtildiği gibi çizildikten sonra;

Tekler ve çiftler kortu çizilirken izlenmesi kararlaştırılan prosedür şöyledir;

Öncelikle filenin pozisyonu belirlenir; 12.80m (42 feet)'lik düz bir hat. Tam ortasına bir işaret (X, yukarıdaki şekildeki gibi) konur. Sonra, işaretin her iki yönünden şu ölçüler alınır:

4,11 m (13,6 feet) filenin kestiği iç kenar çizgilerinin geçtiği a,b noktaları, 5,30 m (16,6 feet) tekler sopası (direği)'nin yeri (n,n noktaları),

5,48 m (18 feet) filenin kestiği dış kenar çizgilerin geçtiği A,B noktaları,

6,40 m (21 feet) file (çiftler) direğinin yeri (N,N) işaretlenerek 12.80m (42 feet)'lik ölçü tamamlanır.

Yapılacak iki farklı ölçüm için A ve B noktalarına birer çivi çakılır. İlk olarak kortun bir yarısı çaprazlamasına ölçülür 16,18 m (53,1 feet) sonra, kenar çizginin geçeceği yer 11,89 m (39 feet) ölçülür. Sonra ipler gergin bir şekilde tutularak bu

iki uzunluk C noktasında birleştirilir ki bu C noktası kortun köşesi olur. Diğer köşe olan D noktasını bulmak için işlem B noktasından da aynı şekilde tekrarlanır.

Bu ölçümün doğruluğunu kontrol etmek için kortun “arka çizgisi” olan CD noktaları arası ölçülerek 10,97 m (36 feet)’lik uzunluk elde edilmelidir. Aynı zamanda “servis orta işareti” olan J noktası ile C ve D noktalarından 1,37 m (4,6 feet) uzaklıkta olması gereken iç yan çizgilerin (c,d) yeri işaretlenmelidir.

Sonrasında, fileden ad, bc ve XJ noktalarına doğru 6,40 m (21 feet) eşit uzaklıkta F,H,G ile belirtilen servis çizgisi işaretlenebilir.

Kortun diğer yarısı için aynı şekilde ölçümler yapılarak kortun çizimi tamamlanır.

Sadece tekler kortu çizilecek ve a,b,c,d noktaları dışında kalan çizgilere gerek olmayacak ise; A ve B noktalarını bulmak için yapılan işlemin aynısı, c ve d noktaları için yapılır. Yalnız bu kez ölçüler 14,46 m (47,5 feet) ve 11,89 m (39 feet) olacaktır. Ayrıca file direkleri n,n noktalarına dikilmeli ve 10 m (33 feet)’lik tekler filesi kullanılmalıdır.

Çiftler sahasında ve filesinde tekler maçı yapılacaksa n,n noktalarına yüksekliği 1,07 m (3,6 feet) olan, çapı veya genişliği 7,5 cm (3 inç)’yi geçmeyen iki adet tekler sopası dikilerek file desteklenmelidir. Tekler sopalalarının merkezi, tekler kortu yan çizgilerin dışından 91,4 cm (3 feet) uzaklıkta olmalıdır. Bunu kolaylaştırmak için, kort çizilirken bu yerlerin (n,n) beyaz birer nokta ile belirtilmesi tavsiye edilir

Not:

Uluslar arası müsabakalarda, arka çizgiyle kortun arka duvarı (reklam panoları) arasındaki tavsiye edilen minimum uzaklık 6,40 m (21 feet), yan çizgiyle kortun yan duvarı (reklam panoları) arasındaki tavsiye edilen minimum uzaklık 3,66 m (12 feet)’dir.

Eğlence ve klüp oyunlarında, arka çizgiyle kortun arka duvarı (reklam panoları) arasındaki tavsiye edilen minimum uzaklık 5,48 m (18 feet), yan çizgiyle kortun yan duvarı (reklam panoları) arasındaki tavsiye edilen minimum uzaklık 3,05 m (10 feet)’dir.

Önerilen minimum tavan yüksekliği 9,14 m (30 feet)’dir.

## **TTF HAKEMLERİNİN GÖREV VE SORUMLULUKLARI**

### **A. UYGULANABİLİRLİLİK**

Bu kurallar Türkiye Tenis Federasyonu’nun (TTF) düzenlemiş olduğu bütün turnuvalarda geçerlidir. Kulüpler TTF’ den izin almak kaydıyla organize ettikleri turnuvalarda kendi özel kurallarını koyabilirler

### **B. TTF BAŞHAKEMİ**

TTF Başhakeminin görev ve sorumlulukları aşağıda açıklanmıştır. Bu görev ve sorumluluklar TTF Başhakemi tarafından yerine getirilir. Bazı durumlarda bu görev ve sorumluluklar TTF tarafından onaylanmış başhakem yardımcıları veya turnuvada görev alan diğer hakemlerden biri tarafından yerine getirilebilir.



## Başhakemin Görev ve Sorumlulukları

1. Turnuva mahallinde oluşacak turnuva kuralları, tenis kuralları, anında çözülmesi gereken problemlerde ve hakemlerin uyması gereken kural ve prosedürler ile ilgili son kararı verir.
2. Turnuva başlamadan önce o turnuvada çalışacak hakemlerle bir toplantı yapıp gerekli bilgileri verir.
3. Eğer TTF tarafından atanan bir Başhakem Yardımcısı yoksa hakemler arasından bir kişiyi Başhakem Yardımcısı olarak atar.
4. Kule veya çizgi hakemi gereken karşılaşmalarda atamaları yapar.
5. Gerekli gördüğünde kule veya çizgi hakemlerini değiştirir veya çizgi hakemlerinin yerlerinde değişiklik yapabilir.
6. Bütün hakemler için değerlendirme yapıp turnuva bitiminde başhakem raporuyla birlikte TTF' ye iletir.
7. Kortlarda gerekli olan (net, tekler ve çiftler direkleri) malzemelerin olduğundan emin olup her kortta aşağıda sıralanan malzemelerin olmasını sağlar:

### a) Kule Hakemi Sandalyesi

- Kule hakemi sandalyesinin minimum 1.82 m. ve maksimum 2.44 m. yüksekliğinde olmalıdır.
- Hakem kulesi nete ortalanmış şekilde ve çiftler direğine yaklaşık 0,9 metre uzaklıkta olmalıdır.
- Eğer mikrofon kullanılacaksa 'aç-kapat' düğmeli, kolay ayarlanabilir olmalı ve elle tutulur şekilde olmamalıdır. Kule hakemi sandalyesinde veya arka çizgi hakemlerine yakın olan yerlerdeki hoparlörlerden genel yayın yapılmamalıdır.
- Açık kortlarda oynanan maçlar için güneşlik olmalıdır.

### b) Çizgi Hakemi Sandalyesi

- Servis ve arka çizgi (baseline) hakemlerinin sandalyeleri çizgilerin uzantısında olmalı, sandalyeler yerden yükseltilmemeli ve çizgiye uzaklığı 3.66 metreden az olmamalıdır.
- Başka şekilde yönlendirilmediği takdirde kenar çizgi ve orta servis çizgi hakemlerinin sandalyeleri köşelere konmalıdır.
- Güneşin etken olduğu durumlarda çizgi hakemleri sandalye pozisyonlarının güneşe göre ayarlanması gerekir.
- Güneşin etken olmadığı durumlarda çizgi hakemleri sandalyeleri kule hakeminin karşısına konmalıdır.

### c) Net Aleti ve Net Hakemi Sandalyesi

- Net aleti veya net hakemi sandalyesi çiftler direğine kule hakeminin karşısına gelecek pozisyonda konmalıdır.

### d) Oyuncu Sandalyeleri

- Oyuncu sandalyeleri hakem kulesinin sağ ve sol tarafına yerleştirilmelidir.

### e) Kort İçi Servis

- Su, diğer içecekler, havlu, bardak ve talaş maç esnasında kortta bulundurulmalıdır.

### f) Ölçüm Aletleri

- Net yüksekliği ve tekler sopasının yerinin ölçümü için kortta metre veya diğer ölçüm aletleri (91,4 cm'lik bir sopa vb.) bulundurulmalıdır.

### g) PDA/Tablet, Kronometre, Skor kartı v. b.

- PDA/Tablet, Kronometre, TTF skor kartı ve kalem kule hakemi ile oynanan maçlarda kortta bulunması gereken gereçlerdendir.

8. Kortun arkasındaki duvarın, reklam pano ve afişlerinin, veya kortu çevreleyen telin oyuncuları etkileyecek şekilde açık renkte boyanmamış olmadığından emin olur.
9. Turnuva başlamadan önce turnuva bilgilerini (top sayısı, top değişimi, kort zemini, oyun formatı ve diğer konular) oyuculara bildirir.
10. Herkesin görebileceği/fark edebileceği bir yere 'Turnuva İlan Panosu' yerleştirir ve panonun yerinin ilgili herkes tarafından bilinmesinin sağlar. Turnuva ile ilgili bütün şeyleri (fikstür, maç programı vb.) bu panoya asar. Oyuncular kendi maç programlarını öğrenmekle sorumludurlar.
11. Resmi turnuva saati belirleyip bunu bütün oyuncuların görebileceği bir yere koyar. (Örneğin başhakem odası) Başka türlü yönlendirilmediği takdirde kol saati veya diğer türdeki saatler resmi saat yerine geçmez.
12. Fikstür çekiminden önce 'Wild kart' (Kontenjan) alacak oyuncuların isimlerini TTF, turnuva direktörü veya turnuva komitesinden alır. Turnuva direktörü/komitesi ile birlikte;
  - En son katılım listesi
  - Sıralama
  - Fikstür çekimi için gerekli diğer belgeleri düzenler.
13. Eleme ve ana tablo fikstürlerini çeker.
14. Bütün gerekli dokümanları (Eleme, ana tablo, alternatif liste, şanslı kaybeden) turnuva ilan panosuna asar.
15. Günlük maç programı hazırlar, gerekli görürse bazı maçlara özel saatler koyabilir. Maç programının yayımlandıktan sonra değiştirilmemesi gerekir.

### a) Turnuvadan Önce :

Birinci günün maç programını yapmadan önce bir önceki haftanın turnuvalarından gelecek oyuncular varsa o turnuvaların başhakemleri ile görüşüp geç gelebilecek oyuncular hakkında bilgi alır ve maç programı yaparken bu bilgileri göz önünde tutar.

### b) Eleme

TTF tarafından onaylanmadığı sürece eleme ana tablodan bir gün önce bitirilmelidir. Hava muhalefeti veya zorunlu başka sebepler dışında bir oyuncu aynı günde ikiden fazla eleme maçı oynamamalıdır.

Birden çok maç oynanması durumunda yapılacak maç programının fikstürün bölümlerine uygun olmasına dikkat edilmelidir. ( Örneğin fikstürün üst tarafı ilk maçları oynarken alt tarafı ikinci maçları yapar, sonraki maçlarda buna göre ayarlanır.)

### c) Ana Tablo

Hava muhalefeti veya başka zorunlu sebepler dışında bir oyuncu aynı gün bir tek ve bir çift maçı yapabilir. Başhakem zorunlu sebepler dışında önce tek maçını sonra da çift maçını programa koymalıdır.

16. Toprak kortlarda çizgilerin her maçtan önce silinmesini kortun çekilmesini sağlar.
17. Kortun oynanabilir olup olmadığına karar verir.
18. Maçların çağrılarının yapılabilmesi için özel bir alan belirler. Oyuncular maçlarının çağrısı yapıldığında hazır olmak zorundadırlar.
19. Kötü hava koşullarından dolayı ısınma yapılamamışsa ısınma süresini uzatabilir. (10 dakika)
20. Maçın başka bir korta kaydırılmasına karar verebilir. Eğer kötü hava koşulları veya zorunlu diğer sebeplerden dolayı maç ertelenmek zorunda kalınırsa ve bir oyuncunun aynı gün içinde iki tek maçı oynaması engellenmek isteniyorsa maç kortu zemine bakılmadan açıktan kapalıya veya kapalıdan açığa alınabilir. Diğer bütün durumlarda maç resmi olarak başladıktan sonra kort değişimi yapılmamalıdır. (Oyuncuların her ikisinin razı olduğu durumlar hariç) İlk puanın ilk servisi atılınca maç resmi olarak başlamış sayılır. Kortun değişmesi gerekiyorsa bunun set sonunda veya sette oynanan toplam oyun sayısının çift olduğu durumlarda (3–3 vb.) yapılması gerekir.
21. Yetersiz ışık, kötü hava veya diğer sebeplerden dolayı maçı tatil eder. Eğer oyun karanlıktan dolayı tatil edilmişse bunun set sonunda veya sette oynanan toplam oyun sayısının çift olduğu durumlarda yapılması gerekir.

22. Oyuncuların turnuva mahallinde yaptıkları kural ihlallerini araştırır ve ceza gerektiren durumları raporunda belirtip TTF'ye iletir.
23. Maçlar oynandığı esnada turnuva mahallinde bulunur.
24. TTF Başhakemi, Başhakem olarak çalıştığı turnuvada kule hakemliği yapamaz.
25. Bütün başhakemlerin kort ölçümü için kendilerine ait metal metreleri ve bütün işlemlerini yapabilecekleri bilgisayarları olmalıdır.

## C. ŞEF HAKEM

Şef hakemin görev ve sorumlulukları aşağıda sıralanmıştır:

1. Şef hakem turnuvada çalışacak yeterli sayı ve kalitede hakemi temin eder.
2. Gerekirse turnuva öncesi çizgi hakemlerine pratik eğitim programı uygular ve bir toplantı düzenleyerek tenis kuralları ve turnuva özel kuralları ve hakemlerin uyması gereken kurallar ile ilgili bilgiler verir.
3. Turnuvada çalışacağı hakemlerin isimlerini, kategorilerini, e-mail adreslerini bir liste halinde TTF'ye sunar. Turnuva Başhakemine de listenin bir kopyası gönderir.
4. Başhakemin onayıyla birlikte hakem atamalarını yapar.
5. Çizgi hakemleriyle toplantı yaparak atamaları kendilerine iletir, ayrıca gerekirse çağrılarını tekrar hatırlatır ve gerekli el işaretlerini tekrar eder.
6. Kortta çalışan bütün çalışanları değerlendirir.
7. Turnuva esnasında her zaman kortlarda hazır bulunur.
8. Şef hakem Başhakemin izin olmadan kule hakemliği veya çizgi hakemliği yapamaz.
9. Gerekliğinde Başhakeme yardım eder.
10. ITF turnuvalarında çalışan bütün şef hakemler canlı skor aletleri ve sistemi ile ilgili gerekli bilgiye sahip olmalıdırlar.

## D. KULE HAKEMİ

Kule hakeminin görev ve sorumlulukları aşağıda sıralanmıştır:

1. Tenis kurallarına hâkim olmalı, turnuvanın özel kurallarını bilmeli, hakemlerin uyması gereken kurallar ve prosedürleri bilip bütün sorumluluklarını TTF prosedürlerine göre yerine getirmelidir.
2. Başhakemin onayıyla tenis kurallarına uygun olarak giyinmeli, eğer turnuvanın özel giysileri varsa diğer hakemlerle beraber bu giysileri kullanmalıdır.

3. Oyuncuların isimlerinin doğru telaffuzunu öğrenmelidir.
4. Oyunculardan önce kortta hazır bulunmalıdır.
5. Maçtan hemen önce;
  - a) Oyunculara gerekli bilgileri verir.
  - b) Isınmadan önce oyuncuların/takımların her ikisinin de hazır olduğu durumda kura atışını yapar. Eğer maç başlamadan ertelenirse kura atışı sonucu kalır ama oyuncular yeni seçim yapabilirler.
  - c) Oyucuların uygun giyinip giyinmediklerine karar verir. Oyuncunun düzgün kıyafet giymesi için 15 dakika süresi vardır, bu sürenin aşımı diskalifiyeye sebep olabilir. Gerekirse uygun ısınma süresi tekrar verilebilir.
6. Bir el kronometresi olmalıdır. Bu kronometreyi ısınma (5 dakika) puan arası (20 saniye) oyun arası dinlenme (90 saniye) set arası (120 saniye) sürelerini kontrol etmek için kullanır. Ayrıca kurallar gereğince süre tutulması gereken (örneğin tıbbi mola) diğer durumlarda da kronometresini kullanır.
7. Kortta yeteri kadar top olmasından sorumludur ve gerektiğinde (top kayb olduğunda veya kullanılamaz hale geldiğinde) top değişimini yapar. Eğer top değişimi yapılan bir turnuvada çalışıyorsa topları top değişiminden hemen önce açar.
8. Kort içinde meydana gelen olaylarda kararları verir. (içerde/dışarıda, net, vb.)
9. Oyuncuların ve kort çalışanlarının kurallara uyduğundan emin olur.
10. Gerektiğinde çizgi/net hakemlerinin yerini değiştirir.
11. Tenis kurallarıyla ilgili ilk kararları verir, oyuncu tenis kurallarıyla ilgili bir problemde başhakemi korta çağırabilir.
12. Her puandan önce TTF prosedürlerine göre çağrılarını yapar.
13. Oyuncuların kafasında herhangi bir problem oluşmaması için çizgi hakeminin sesinin az çıktığı ve çizgiye çok yakın düşen toplarda çizgi hakemi ile birlikte çağrı yapabilir.
14. TTF prosedürlerine göre skor kartını doldurur. (Ek B'yi inceleyiniz). ITF turnuvalarında çalışan bütün kule hakemleri canlı skor sistemi ve aletleri ile ilgili gerekli bilgilere sahip olmalıdır.
15. Bariz hata gördüğünde çizgi hakemini düzeltir, düzeltme işlemi çok çabuk yapılmalıdır. Bütün düzeltmeler TTF prosedürlerine göre yapılmalıdır. Çizgi hakemi tarafından yapılmayan bariz ayak hataları hata düzeltme prosedürlerine bağlı olarak kule hakemi tarafından yapılır.
16. Toprak kortlarda top izi incelemesinden sorumludur. Toprak kortların dışında top izi incelemesi yapılamaz.
17. Kalabalığı kontrol etmek için maksimum çaba sarf eder, seyircinin maçın gidişatına zarar verdiğini gördüğünde TTF prosedürlerine göre uyarıları yapar.

18. Oyuncuları rahatsız etmeden top toplayıcıları yönlendirir.
19. Top değişiminden veya topun oynanmaya müsait olup olmadığına karar vermekten sorumludur. Doğru sayıda topun oyunda olmasından emin olmalıdır. Kaybolan topların yerine mümkün olan en kısa süre zarfında top konmalıdır. Eğer ısınmada veya top değişiminden sonra iki oyun içinde top kaybolmuşsa (üçüncü oyunun ilk puanı başlamadan önce) yeni topla değiştirilir, diğer durumlarda oyundaki toplara benzer toplarla değiştirilir. Oyunda herhangi bir gecikmeye sebep vermemek için yeterli sayıda top kortta bulundurulmalıdır.
20. Kortun oynanabilirliğine karar verir. Eğer herhangi bir sebeple maçın ertelenmesi gerektiğine karar verirse oyunu erteleyip başhakeme haber verir. Maçın ertelenmesinden tatil edilmesine kadar sürede kendisinin ve korttaki diğer görevlilerin (çizgi hakemleri, top toplayıcılar vb.) hazır olmalarını sağlar.
- Eğer karanlıktan dolayı maç erteleniyorsa bunun set sonunda veya toplam oyun sayısının çift olduğu durumlarda yapılması gerekir.
- Ertelene veya maçın tatil edilmesi durumunda kule hakemi zamanı, puanları, oyunları ve set skorunu, servis atanı, oyuncuların bulunduğu tarafları not edip maç toplarını almalıdır.
21. Maçın bitiminde maçta olan bütün olayları TTF Başhakemine rapor eder.

## E. İNCELEME HAKEMİ

İnceleme hakeminin görev ve sorumlulukları aşağıda sıralanmıştır:

1. Tenis kurallarının elektronik inceleme ile ilgili prosedürlerine hakim olmalı, turnuva kurallarını ve hakemlerin görev sorumluluklarını iyi bilmelidir.
2. Başhakemin bilgisi ve onayı dahilinde diğer inceleme hakemleri ile aynı şekilde giyinmelidir.
3. İlk maç başlamadan 30 dakika önce, ikinci ve sonraki maçlarda da maçlar başlamadan 10 dakika önce inceleme odasında hazır bulunmalıdır.
4. Kule hakemi, Başhakem ve Televizyon operatörü ile iletişimi sağlayan aletleri kontrol etmelidir.
5. Sistemin doğru şekilde ayarlanmış olduğundan (tek veya çift, skor sistemi, vb) emin olmalıdır.
6. Isınma esnasında televizyon ekranlarında görünmeyen bir test yapılmalıdır.
7. Maç başlamadan önce sistemin kullanmaya hazır olduğundan emin olmalıdır.
8. Potansiyel elektronik iz incelemesi gerektirebilecek durumların saptanmasından sorumludur.

9. Elektronik incelemenin uygun olup olmadığına kara verir.
10. İncelemeyi yapıp televizyonda yayınlanmasından sorumludur.
11. Sistemin durumunu kontrol etmekle sorumludur.
12. Sistemin bozulması halinde anında kule hakemi ve başhakemi bilgilendirmeli, aynı şekilde sistem tekrar çalışmaya başladığında kule hakemi ve başhakeme tekrar bilgi vermelidir.
13. İncelenek çağrının görüntülenememesi halinde derhal kule hakemine orjinal çağrının geçerli olması bilgisini vermelidir.
14. Ekranda görülen grafik ve yazının birbirine uyuşmadığı durumda anında kule hakemini bilgilendirmeli ve doğru sonucu kendisine vermeil ve mümkünse ekranda düzeltme yapmalıdır.
15. İnceleme hakeminin ekranının doğru çalışıp stadyumdaki ekranların düzgün çalışmadığı durumlarda kule hakemine gerekli bilgileri vermelidir.
16. Başarılı ve başarısız inceleme işlemlerini kaydetmeli ve oyuncuların/takımların kalan inceleme haklarını kule hakemi, başhakem ve ekran operatörü ile onaylayabilmelidir.
17. Oyuncu/takımların kalan inceleme haklarında en son karar merciidir. Oyuncu/takımın (1) veya (0) inceleme hakkı kaldığını kule hakemi ile onaylamalıdır.
18. Her set ve Tie-Break setinden önce inceleme hakkının (3) olarak ayarlandığından emin olmalıdır.

## E. ÇİZGİ HAKEMİ

Çizgi hakeminin görev ve sorumlulukları aşağıda sıralanmıştır:

1. TTF prosedürlerine göre görev ve sorumluluklarını yerine getirir. Daha fazla bilgi için Çizgi Hakemi Kılavuzunu inceleyiniz.
2. TTF Başhakeminin onayıyla diğer çizgi hakemleriyle aynı kıyafetleri giyer. Çizgi hakemleri beyaz, sarı veya oyuncuları engelleyebilecek diğer renklere kıyafet giymemelidir.
3. Zamanında görevlendirildiği kortta hazır bulunur.
4. Bulunduğu çizgide en iyi görüş olan pozisyonu alır.
5. Sadece görevlendirildiği çizgi için çağrı yapar.
6. Arka çizgi, kenar çizgi veya orta servis çizgisindeyse ayak hatası çağrısı yapar.
7. Topu göremediğinde anında göremediğini belirten hareketi yapar.
8. Hata yaptığını gördüğünde anında kendisini düzeltir.
9. Top yere düşmeden kesinlikle çağrı yapmaz.
10. Kule hakemi kendisini düzelttiğinde sessiz kalır ve oyuncuların kendisiyle iletişimde kule hakemine yönlendirir.
11. Kule hakeminin göremediği kural ihlallerini anında kendisine haber verir.

12. Tuvalet veya elbise deęiřtirme molasında oyuncunun herhangi bir kural çięnememesi için kendisine eřlik eder. Eęer ihlal görürse oyuncuya kuralı ihlal ettięini belirtip kule hakemine haber verir.
13. Top tutmaz ya da oyunculara havlularını vermez.
14. Seyircilerle konuşmaz.
15. Kesinlikle oyuncuları alkıřlamaz. (Kort dıřında olsa dahi)
16. Kule hakeminden izin almadan korttan ayrılmaz.

## **II . H AKEMLER İÇİN T TF PROSEDÜRLERİ**

### **A. UYGULANABİLİRLİLİ K**

Bu yönetmelik TTF'nin düzenledięi bütün turnuvalarda geçerlidir. Bu yönetmelięe aykırı olmamak kaydıyla turnuvaların kendi özel kurallarını koymalarında (yayınlamalarında) herhangi bir engel yoktur. Bütün takım müsabakalarında prosedürleri uygulamada kulüp isimleri kullanılmalıdır.

### **B. TENİS KURALLARI İLE İ LGİLİ PROBLEMLER**

Tenis kuralları; oyun-turnuva kurallarının (düzenlemelerinin) yapısı, prosedürleri ve uygulaması şeklinde tanımlanabilir. Maç esnasında tenis kuralları ile ilgili ilk kararı kule hakemi verir. Eęer kule hakemi kuraldan emin deęilse veya oyuncu hakemin kuralı yorumlamasına itiraz ediyorsa karar TTF Başhakemi tarafından verilir.

Başhakemin kararı son karardır ve bu karara itiraz edilemez.

Oyuncunun İtirazı

Oyuncular ařaęıda açıklanan prosedürlere göre tenis kurallarıyla ilgili verilen kararlara itiraz edebilirler.

Oyuncu kule hakeminin tenis kurallarıyla ilgili yanlış karar verdięini düşünürse prosedürlere uygun ve profesyonel bir şekilde itirazını yapabilir. Bunun üzerine kule hakemi derhal oyunu durdurur ve mikrofon kullanıyorsa kapatıp başhakemi çağırır. Başhakemin gelmesiyle kule hakemi olayı ve verdięi kararı kendisine anlatır bu arada oyuncu da kuralla ilgili kendi yorumunu bildirebilir. Daha sonra Başhakem ilgili kuralı kule hakemi ve oyuncunun duyabileceęi şekilde kısaca açıklayarak kule hakemini onaylar veya aksine karar verir. Oyun hakemin 'Oyun' (Let's play) anonsuyla başlar ve oyuncular bu çağrıdan sonra oyuna başlamak zorundadırlar. 20 saniyelik sürenin başlatılması için olan 'Oyun' çağırısı yapılmadan önce itirazı en kısa zamanda çözmek için bütün gayret sarf edilmelidir.

### **C. KORT İ Çİ O LAYLARLA İ LGİLİ P ROBLEMLER**

Kort içinde olan olaylarla ilgili (içerde/dıřarıda, çiftleme vb.) kararları kort içindeki hakem verir ve bu karar baęlayıcı niteliktedir.

Oyuncu puan bitiminde kule hakeminden veya korttaki dięer hakemlerden ver-



ilen kararın dođrulanmasını isteyebilir. Bu rica kule hakeminin gerekli gördüğü durumlar hariç puan aralarında 20 saniyeyi geçmemelidir. Sürede esneklik sağlanmışsa 'Oyun' (Let's play) anonsuyla oyuna geçilir.

### **1. Oyuncunun İtirazı:**

Oyuncu kort içinde olan olaylar için Başhakeme itirazda bulunamaz.

### **2. Düzeltme:**

Kule hakemi bariz (açık) bir hata gördüğünde hata yapılıp yapılmaz anons etmek kaydıyla düzeltme (overrule) yapabilir.

#### **a) Bariz Hata:**

Bariz hatayı tam anlamıyla tanımlamak çok zordur. Pratik olarak kule hakemi yapılan çağrının yanlışlığına karar verebilecek pozisyonda/durumda olmalıdır. Kule hakemi yakın toplarda düzeltme yapmamalıdır. Çizgi hakeminin içerde kararı verdiği bir topta düzeltme yapabilmek için kule hakeminin çizgiyle top arasında boşluk görmesi gerekir. Dışarıda veya hata kararını düzeltirken de kule hakemi topun çizgiye veya çizginin içine düştüğünü kesinlikle görmesi gerekir.

Kule hakemi çizgi hakeminin çağrı yapmadığı ayak hatalarında bariz hataları düzeltme prosedürlerine göre çağrı yapabilir.

#### **b) Çabukluk:**

Bariz hataların düzeltilmesinde kule hakemi çabuk olmak zorundadır. (Çizgi hakeminin çağrısından sonra derhal düzeltme yapılmalıdır) Düzeltme çizgi hakeminin çağrısıyla hemen hemen aynı zamanda yapılmalıdır.

Kule hakemi kesinlikle oyuncunun itirazı sonrası düzeltme yapmamalıdır. Çizgi hakemi oyuncunun protestosu veya itirazı sonucu kesinlikle kararını değiştirmemelidir.

### **3. Top İzi İnceleme Prosedürleri:**

- a) Top izi incelemeleri sadece toprak kortlarda yapılabilir.
- b) Oyuncu/takım tarafından istenen top izi incelemeleri kule hakeminin çağrısından emin olmadığı durumlarda puan bitirici vuruştan sonra veya puan esnasında oyuncu/takım oyunu durdurmuşsa (refleks vuruş kabul edilebilir fakat devamında oyuncunun mutlaka durması gerekir.) yapılabilir.
- c) Kule hakemi top izi incelemesine karar verdikten sonra kuleden inip iz incelemesini kendisi yapar. Eğer kule hakemi izin tam olarak nerede olduğunu bilmiyorsa çizgi hakemine izin yerini sorabilir ama ize bakıp kararı kesinlikle kendisi verir.
- d) Kule hakemi veya çizgi hakemi izi bulamadılarsa veya kule hakemi ize bakıp karar veremediyse orijinal çağrı geçerli olur.

- e) Kule hakemi izi gösterip kararını vermişse bu artık son karardır ve itiraz edilemez.
- f) Kule hakemi kesin emin olmadığı durumlarda toprak kortta çağrı yapmak için acele etmemelidir, eğer bir şüphe varsa top izi incelemesi gerekip gerekmediğine karar vermek için kısa bir süre beklemelidir.
- g) Çiftler maçında itiraz edecek oyuncu yapacağı itirazı oyunu durduracak şekilde yapmalıdır. Eğer itiraz kule hakemine yapıldıysa kule hakemi ilk olarak yapılan itirazın prosedüre uygun olup olmadığına karar verir. Eğer prosedüre uyulmamışsa veya itiraz çok geç yapılmışsa kule hakemi rakibin kasıtlı olarak engellendiğine karar verebilir.
- h) Eğer oyuncu kule hakemi son kararı vermeden izi silerse çağrıyı kabul etmiş olur.
- i) Oyuncu iz incelemek için karşı sahaya geçemez. Eğer geçerse sportmenlik dışı hareketten ceza alır.

#### **4. Elektronik İnceleme Prosedürleri**

Elektronik inceleme sistemi kullanılan turnuvalarda aşağıdaki prosedürlere göre inceleme yapılır.

- a) Çizgideki bir çağrı veya yapılan düzeltme için elektronik inceleme isteği puan bitirici bir vuruştan sonra veya oyuncu/takım ralli esnasında oyunu durdurduğu anda (refleks karşılamaya izin verilir fakat sonra oyuncu mutlaka durmalıdır.) yapılabilir.
- b) Kule hakemi yapılan çağrının veya düzeltmenin doğruluğundan şüphe duyduğunda elektronik incelemeyi kullanmaya karar verebilir. Kule hakemi oyuncunun gereksiz yere veya zamanında yapılmayan elektronik inceleme istediğine karar verirse bu isteği reddedebilir.
- c) Çiftler maçında itiraz edecek oyuncu yapacağı itirazı oyunun durduracak şekilde yapmalıdır. Eğer itiraz kule hakemine yapıldıysa kule hakemi ilk olarak yapılan itirazın prosedüre uygun olup olmadığına karar verir. Eğer prosedüre uyulmamışsa veya itiraz çok geç yapılmışsa kule hakemi rakibin kasıtlı olarak engellendiğine karar verebilir.
- d) Eğer herhangi bir sebeple elektronik inceleme sistemi çalışmazsa orijinal çağrı kalır.
- e) Elektronik inceleme ile ilgili kule hakeminin kararı son karardır ve itiraz edilemez.
- f) Her oyuncu/takım bir set içinde üç başarısız itiraz hakkına sahiptir, Tie-Break oyununda oyunculara bir ek itiraz hakkı daha verilir. Avantaj set ile oynanan bir müsabakada skor 6-6 olduğunda oyuncular maksimum 3 itiraz hakkına sahip olurlar ve her 12 oyunda bu süreç devam eder. Maç Tie-Break sisteminde; maç tie-break bir set olarak kabul edildiği için her oyuncu/takım 3 tane itiraz hakkına sahip olurlar. Oyuncuların itirazlarında haklı oldukları durumda itiraz haklarında herhangi bir eksilme olmaz.

## D. TURNUVANIN/MA ÇIN BAŞLAMASI

Birinci maçın ilk servisi atıldığında turnuva resmi olarak başlamış olur, maç resmi olarak ilk servis atıldığında başlamış sayılır.

## E. OYUNCUNUN DİNLENME, SAĞLIK VE TUVALLET MOLALARI

### 1. Turnuva Aralarında

TTF Başhakemi oyuncudan bir önceki turnuvadaki (TTF'nin düzenlediği veya kabul ettiği) son maçının bitiş gününü ve saatini öğrenir ve hava muhalefeti, oyuncunun Pazartesi finali veya başka güne ertelenmiş finali olmadığı sürece oyuncuya bir günlük dinlenme süresi verir.

### 2. Eleme ve Ana Tablo arasında

İstisnalar haricinde, oyuncu eleme final maçının bitiminden itibaren en az 12 saat sonra ana tablo ilk tur maçını oynamalıdır. Eğer oyuncu aynı günde iki eleme maçı oynarsa ve ana tabloya şanslı kaybeden olarak girmemişse ana tablo maçını bir sonraki gün oynamalıdır.

### 3. Maç Aralarında

Hava muhalefeti veya diğer sebeplerden dolayı turnuva programı aksamamışsa oyuncular aynı gün içinde maksimum bir tek ve bir çift maçı oynamalıdır. Oyuncunun aynı gün içinde iki maç yapması gerekiyorsa tek ve çift finallerinde oynamadığı sürece aşağıdaki maksimum dinlenme süreleri kendisine verilmelidir.

- |   |                              |
|---|------------------------------|
| a) Eğer 1 saatten az oynamışsa              | - 30 dakika dinlenme         |
| b) Eğer 1 saat ile 1.5 saat arası oynamışsa | - 1 saat dinlenme            |
| c) Eğer 1.5 saatten fazla oynamışsa         | - 1.5 saat dinlenme verilir. |

### 4. Sağlık

#### a) Tıbbi Durum

Tıbbi durum ısınma veya maç anında tıbbi değerlendirmeyi gerektiren bir hastalık veya kas-kemikle ilgili bir sakatlığı ifade eder.

#### Tedavi edilebilir tıbbi durumlar:

Akut tıbbi durum: Isınma veya maç esnasında anında tıbbi bakımı (ilgi) gerektiren hastalık veya kas-kemikle ilgili sakatlıktır.

Akut olmayan medikal durum: Isınma veya maç esnasında oluşan ve set arasında veya kort değişimi (change) de tıbbi bakımı gerektiren hastalık veya kas-kemikle ilgili sakatlıktır.

### **Tedavi edilemeyen tıbbi durumlar**

- Düzgün şekilde tedavi edilemeyecek herhangi bir sağlık sorunu veya verilen zamanda tedavi edilemeyecek sağlık problemleri.
- Maçta veya ısınmada oluşmayan sağlık problemleri.
- Genel fiziksel yetersizlik.
- Diyabet hastaları dışında iğne gerektiren durumlar. Diyabet hastaları maçtan önce raporlarını sunmaları halinde iğne ile insülin alabilirler.

### **b) Tıbbi Değerlendirme**

Isınmada veya maç sırasında oyuncu kule hakemi vasıtasıyla bir sonraki kort değişimi (change) veya set arasına fizyoterapisti çağırıp tıbbi değerlendirme isteyebilir. Sadece akut sakatlık durumlarında oyuncu kule hakemi vasıtasıyla anında doktoru/fizyoterapisti çağırabilir.

Tıbbi değerlendirmenin amacı oyuncunun tedavi edilebilir bir sağlık durumu olup olmadığına karar vermektir, eğer öyleyse ne zaman sağlık molası verileceğine karar verilir. Bu değerlendirme bir yandan oyuncunun sağlığı diğer yandan da maçın sürekliliği düşünülerek yapılır. Tıbbi değerlendirme turnuva doktorunun kontrolünde kort dışında da yapılabilir.

Eğer fizyoterapist oyuncunun tedavi edilemez bir sağlık problemi olduğunu söylese oyuncuya sağlık molası alamayacağı iletilir.

### **c) Tıbbi Mola**

Sağlık molası için izin doktorun değerlendirmesi sonucu oyuncunun tıbbi molaya ihtiyacı olduğunu belirtmesiyle kule hakemi/başhakem tarafından verilir. Doktor/fizyoterapist sağlık durumunun akut olduğunu belirtmediği sürece tıbbi molalar kort değişimi (change) veya set aralarında verilir.

Tıbbi mola doktor tedaviye hazır olduğunda başlar. Tıbbi mola, turnuva doktorunun gözetiminde kort dışında da uygulanabilir.

Tıbbi mola 3 (üç) dakika ile sınırlandırılmıştır fakat başhakem gerekli görürse (25.000 doların altındaki turnuvalar için geçerlidir.) bu süreyi uzatabilir.

Oyuncu herhangi bir sakatlık için bir (1) tane tıbbi mola alabilir. Sıca klıkla ilgili o lan bütün sakatlıklar bir grup altında kabul edilir ve bunlar için 1(bir) sağlık molası verilir.

Kinetik zincirin parçası olan sakatlıklar bir sakatlık olarak algılanır.

Kramp: Oyuncu kramptan dolayı tıbbi mola alamaz, sadece kurallarla belirlenen oyun ve set aralarında (90 ve 120 saniye) tıbbi tedavi alabilir, bu tedavi iki arayı geçemez ve tedavilerin arka arkaya olma zorunluluğu yoktur. Eğer turnuva doktoru krampın sıcaklıkla ilgili nedenlerden dolayı ortaya çıktığına karar verirse tıbbi tedavi ve mola için sıcaklıklı ilgili prosedürler uygulanabilir.

Eğer doktor oyuncunun aynı anda iki farklı sakatlık geçirdiğini belirtirse oyuncuya art arda iki sakatlık molası verilebilir. Doktor bir tıbbi değerlendirmeye iki farklı sakatlık olduğunu belirtip her ikisi için ayrı tıbbi mola gerektiğine karar verebilir.

**Not:**

Oyuncu tıbbi mola için oyunu durdurmuş fakat doktor sakatlığın kramp olduğuna karar vermişse oyuncu, oyuna devam etmesi için kule hakemi tarafından uyarılır.

Ciddi kramptan dolayı oyuna devam edememesi durumunda oyuncu, saha değişimi veya set arasını elde edene kadar puanları verebilir.

Kule hakemi/Başhakem tarafından sportmenlik dışı hareket olduğu kararı verilirse oyuncuya kural ihlali verilebilir.

#### **d) Tıbbi Tedavi**

Oyuncu herhangi bir kort değişimi (change) veya set arasında doktor/fizyoterapistten tıbbi tedavi isteyebilir. Bu tedavi 2 (iki) changeover/set molası ile sınırlıdır ve sağlık molasından önce veya sonra olabilir, ayrıca art arda olmasına gerek yoktur. Oyuncular tedavi edilemeyen sağlık durumları için tıbbi tedavi alamazlar.

#### **e) Ceza**

Sağlık molasından sonra herhangi bir gecikmede oyuncuya oyun geciktirmeden dolayı ihtar verilir.

Sağlık molası kuralını kötüye kullanan oyuncuya sportmenlik dışı hareketten ihtar verilir.

#### **f) Kanama**

Oyuncuda kanama olduğu zaman kule hakemi derhal oyunu durdurmalıdır ve turnuva doktorunu çağırmalıdır. Doktor kanamayı inceleyerek sağlık molası verilip verilmeyeceğine karar verir.

Doktor tarafından istenirse Başhakem/kule hakemi tarafından kanamanın durdurulması için 5 (beş) dakikalık süre verilebilir.

Eğer kan korta dökülmüşse korttaki kan temizlenmeden maç başlatılmamalıdır.

#### **g) Kusma**

Eğer oyuncu kusarsa ve kort kirlenmişse veya oyuncu tıbbi tedavi isterse kule hakemi maçı durdurmalıdır. Oyuncunun tıbbi değerlendirme istediği durumlarda doktor oyuncunun tedavi edilebilir sağlık durumu olup olmadığına karar verir. Eğer tedavi edilebilirse bunun akut olup olmadığına karar verir.

Eğer kusmadan dolayı kort kirlenmişse kort temizlenmeden maç başlatılmamalıdır.

## **h) Fiziksel Yetersizlik**

Maç esnasında oyuncu fiziksel olarak acil müdahale edilecek ve doktor çağırılmayacak durumdaysa kule hakemi derhal doktoru çağırmalıdır.

Maçtan önce veya maç sırasında turnuva doktoru oyuncunun maçı bitirebilecek fiziksel kapasitesinin olmadığını ve maça devam etmesinin oyuncunun sağlığı açısından kötü olabileceğini gördüğü anda durumu Başhakeme bildirmeli ve oyuncunun maçı bırakması gerektiğini tavsiye etmelidir.

Başhakem oyuncunun sağlığıyla birlikte oyunun devamlılığını düşünerek gerekli kararı almalıdır.

Eğer turnuva doktoru oyuncunun fiziksel olarak iyi olduğuna karar verirse oyuncu turnuvadaki diğer maçlarına aynı gün olup olmadığına bakılmaksızın karşılaşmaya devam edebilir.

## **5. Tuvalet / Kıyafet Değişirme Molası**

Oyuncunun tuvalet/kıyafet değişirme (bayan turnuvaları) molası için korttan kabul edilebilir bir süre için ayrılmasına izin verilir.

Tuvalet molası set aralarında alınmalı ve başka amaç için kullanılmamalıdır. Bayanlardaki kıyafet değişirme molası kesinlikle set arasında alınmalıdır.

Tek bayanlar maçlarında oyuncuların maç süresince 2 (iki) mola hakları vardır. 3 set üzerinden oynanan tek erkek maçlarında 1 (bir), beş set üzerinden oynanan tek erkek maçlarında oyuncuların 2 (iki) tane tuvalet molası hakkı vardır. Bütün çiftler maçlarında takımların 2 (iki) tuvalet molası hakları vardır. Takım oyuncularının beraber tuvalete gitmesi durumunda bir tuvalet mola hakkı kullanılmış sayılır.

Oyuncu tuvalet molası için korttan ayrıldığında rakibin korttan ayrılıp ayrılmadığına bakılmaksızın hakkını kullanmış olarak kabul edilir.

Isınma başladıktan sonra tuvalete gidilirse oyuncunun tuvalet molası hakkını kullandığı kabul edilir.

Oyuncuya ek tuvalet molası verilebilir. (kort değişimi-change- veya set arasında) fakat oyuna zamanında başlanılamaması halinde puan cezası tablosuna göre cezalandırılır.

## **F. ERTELEME VE TATİL**

Kule hakemi veya Başhakem karanlıktan, hava muhalefetinden veya kortun oynanamaz hale gelmesinden dolayı oyunu durdurabilir veya erteleyebilir. Oyun durdurulduğunda derhal Başhakeme haber verilmelidir. Oyunun durdurulmasından Başhakemin tatil etmesine kadar geçen sürede kule hakemi ve diğer kort görevlileri maç her an başlayacakmış gibi hazır olmalıdırlar. Maçın bir sonraki güne tatil edilmesi kararını Başhakem verir.

Eğer erteleme karanlıktan dolayı yapılıyorsa set sonunda veya setteki toplam oyun sayısının çift olduğu durumlarda yapılmalıdır.

Maçın ertelenmesi/tatil edilmesi durumunda kule hakemi zamanı, puanları, oyunları, set skorunu, servis atanı, oyuncuların hangi sahada olduklarını not edip topları toplar.

Ertelemenin ardından maçın tekrar başlaması durumunda verilecek ısınma süreleri aşağıdaki gibidir.

- 0 – 15 dakika Isınma yok
- 15 – 30 dakika 3 dakika ısınma
- 30 dakikadan fazla 5 dakika ısınma verilir.

## **G. ANONSLAR**

Kule hakeminin yapacağı anonslar aşağıda listelenmiştir. Bütün takım müsabakalarında kulüp ismi kullanılacaktır.

### **1. Isınma**

- “Üç dakika” ısınmanın bitimine üç dakika kala yapılır.
- “İki dakika” ısınmanın bitimine iki dakika kala yapılır.
- “Bir dakika” ısınmanın bitimine bir dakika kala yapılır.
- “Zaman, oyuna hazırlanın lütfen” ısınma bitiminde yapılır, toplar servis atacak oyuncunun tarafına yönlendirilir.
- “Birinci set servis ,” ilk servisi atacak oyuncunun servis hareketine başlamasından hemen önce

### **2. Oyuncu tanıtımı**

- a) Eğer oyuncuların tanıtımı kule hakemi tarafından yapılıyorsa bir dakika anonsundan sonra
- “Bayanlar baylar (Büyükler Kış Kupası 2. Tur) maçı, sandalyenin sağında ..... sandalyenin solunda ..... Karşılaşma ..... set üzerinden oynanacak olup her sette Tie-Break uygulanacaktır. Kura atışını ..... kazanmıştır ve seçmiştir.”
  - Bayanlar, baylar (Büyükler Kış Kupası 2.Tur çiftler Maçı) üç set üzerinden oynanacak olup ilk iki sette karar puanlı Tie-Break, maçın final setine kalması durumunda maçın galibini belirlemek üzere 10 puanlık Maç Tie-Break sistemi uygulanacaktır
- b) Eğer oyuncuların tanıtımı başkası tarafından yapılmışsa:
- “Kura atışını ..... ” kazanmıştır ve ..... seçmiştir.

### 3. Seyirci Kontrolü

Kule hakemi seyircinin oyunu rahatsız ettiğini düşündüğünde aşağıdaki anonsları yapar:

- “Sessizlik lütfen, teşekkürler”
- “Lütfen yerlerinize oturunuz, teşekkürler”
- “Lütfen hızlı şekilde oturunuz, teşekkürler”
- “Oyunculara saygı için.....”
- “Lütfen flaşlı fotoğraf çekmeyiniz, teşekkürler.”

### 4. Skor

a) Tie-Break hariç servis atanın puanı hep önce söylenir.

b) Skorlar aşağıdaki gibi anons edilir:

- “Onbeş-Sıfır, Onbeş-Onbeş, Otuz-Sıfır, Otuz-Onbeş, Otuz-Otuz, Kırk-Sıfır, Kırk-Onbeş, Kırk-Otuz, Sıfır-Onbeş, Sıfır-Otuz, Onbeş-Otuz, Sıfır-Kırk, Onbeş-Kırk, Otuz-Kırk, Berabere (Kırk-Kırk denmez)”

c) Eğer karar puanı uygulanıyorsa

- “Karar puanı, karşılayanın seçimi” denir.

d) Puan bittiğinde skor yüksek sesle ve net şekilde anons edilmelidir. Geç anonsların gerekmediği durumlarda skor kartını işlemeyen önce puan biter bitmez anons yapılmalıdır.

e) Oyun veya set bitiminde yapılacak anonslar aşağıdaki gibidir.

- “Oyun Demirci, kendisi (Demirci) birinci sette 4–2 ileride.”
- “Oyun Demirci, Polat birinci sette 4–2 ileride.”
- “Oyun Demirci, birinci sette 3–3.”
- “Oyun ve birinci set Demirci, 7–5.”

Her setin başlangıcında;

- “İkinci set, servis Demirci”

f) Tie-Break

- “Oyun Demirci, 6–6. Tie-Break”

Maç Tie-Break başlamadan önce:

- “Bayanlar baylar, maçın galibini belirlemek üzere 10 puanlık Maç Tie-Break oynanacaktır”

g) Tie-Break de önce skor sonra önde olan oyuncunun ismi söylenir.

- “1-0 Demirci”
- “1-1”
- “2-1 Polat”



Tie Break bitiminde;

- “Oyun ve ikinci set Demirci, 7–6”

h) Maçın bitiminde:

- “Oyun, set ve maç Demirci 2–1, 7–5 3–6 7–6”

Set skorları söylenirken maç kazananın skorları önce söylenir.

## 5. Kural İhlali

a) Kural ihlali anonsları aşağıdaki gibidir:

- “Kural ihlali, oyun geciktirme, uyarı, ”
- “Kural ihlali, raketle taşkınlık, puan cezası, ”
- “Kural ihlali, sözle taşkınlık, oyun cezası, ”

b) Takım müsabakalarında seyirci taşkınlığından dolayı verilecek ihtar anonsları:

- “Kural ihlali, seyirci taşkınlığı, uyarı, ”
- “Kural ihlali, seyirci taşkınlığı, puan cezası, ”

c) Takım müsabakalarında kaptana verilecek ihtar anonsları:

- “Sportmenlik dışı hareket, kaptan, birinci uyarı, ”
- “Sportmenlik dışı hareket, kaptan, ikinci uyarı, ”
- “Sportmenlik dışı hareket, kaptan, uzaklaştırma, ”

d) Zaman ihlalleri

- “Zaman ihlali, uyarı, ”
- Devam eden ihlallerde:
- “Zaman ihlali, ikinci servis/skor, ”
  - Zaman ihlali, puan cezası, .....

e) Puan cezası verdikten sonra yeni skor anons edilir.

f) Kule hakemi verilen ihtarın diskalifiye olabileceğini düşündüğünde oyuncular ve seyircileri bilgilendirmek için aşağıdaki anonsu yapar:

- “Verilen ihtar görüşmek için Başhakemi korta çağırıyorum.”

Eğer Başhakem diskalifiyeye karar verirse:

- “Kural ihlali, fiziksel taşkınlık, diskalifiye, ”

g) Oyuncu rakibine verilen zaman ya da kural ihlalinin geri alınmasını isteyemez.

## 6. Tıbbi Mola

a) Kule hakemi doktor/fizyoterapist çağırarak istediği zaman aşağıdaki anonsu yapar:

- “Doktor korta çağrılmıştır.”
- b) 3 dakikalık tıbbi mola verildiği zaman aşağıdaki anons yapılır:
  - “\_ şu an tıbbi mola almaktadır.”
- c) Tıbbi mola sırasında doktora ve rakibe kalan süreyi belirtmek için (seyirciye anons yoktur) kule hakemi aşağıdaki anonsları yapar:
  - “İki dakika kaldı.”
  - “Bir dakika kaldı.”
  - “30 saniye kaldı.”
  - “Tedavi sona ermiştir.”
- d) Tıbbi mola bittiğinde oyuncuya çoraplarını veya ayakkabısını giymesi için kısa bir süre verildikten sonra aşağıdaki anons yapılır:
  - “Zaman”

Zaman çağrısından sonra 30 saniye içinde müsabakaya başlanılmazsa Puan Cezası Tablosuna göre ceza verilir.

- e) Eğer tıbbi mola kort değişimi (change) veya set arasında alınıyorsa bu süreler molaya eklenir.
- f) Eğer oyuncu kramptan dolayı tıbbi tedavi almak için puan vermeyi kabul ediyorsa kule hakemi
  - “.....kramp için tıbbi tedavi istemektedir. .... bu tedaviyi sadece oyun aralarında veya set arasında alabileceği için oyun arasına/set arası- na kadar olan puanları rakibe vermeyi kabul etmiştir” anonsunu yapar.
- g) Tıbbi mola prosedürlerini ek C’de bulabilirsiniz.

## 7. Elektronik İnceleme Sistemi

- a. Kule hakemi elektronik inceleme istenmesine karar verdiği zaman
  - “.....sağ yan çizgi kararına itiraz etmektedir, İÇERİDE/DIŞARIDA çağrısı yapılmıştır.
- b. Zamanlamaya bağlı olarak:
  - “.....’nın ..... İtiraz hakkı kalmıştır.” (Başarısız bir itirazdan sonra itiraz hakkından düşmesi gereken durumlarda)
- c. İnceleme mümkün olmadığı durumlarda oyunculara bilgi verdikten sonra
  - “Elektronik inceleme mümkün olmadığı için orjinal İÇERİDE/DIŞARIDA çağrısı geçerlidir.” anonslarını yapar.

## H. ÇAĞRILAR

Korttaki görevliler tarafından yapılacak çağrılar aşağıdaki gibidir:

1. “Hata”

Birinci veya ikinci servisin servis karesinin dışına düşmesi halinde söylenir. İkinci hatadan sonra çift hata denmez.

2. “Dışarıda”

Oyun esnasında vurulan topun sahanın dışına düşmesi, doğru sahaya düşmeden daimi eşyaya veya kort dışındaki herhangi bir şeye çarpması durumunda söylenir.

3. “Net”

Atılan servisin nete çarpıp doğru alana düşmesi halinde söylenir.

4. “İçinden”

Topun netin içinden geçmesi halinde söylenir.

5. “Ayak Hatası”

Tenis kurallarınının 18. maddesinin çiğnenmesi halinde söylenir.

6. “Let”

Kule hakemi puanın tekrarlanması gerektiğini düşündüğünde veya 22. ve 23. kurala göre servis tekrarı gerektiren durumlarda söylenir.

7. “Çiftledi”

Oyuncu topa ikinci defa sektikten sonra söylenir.

8. “Faullü vuruş veya dokunma/temas”

Eğer topa kasıtlı olarak iki defa, fileyi geçmeden vurulursa veya top oynadayken oyuncu fileye dokunursa, top oyuncuya veya giysilerine çarparsa veya oyuncunun herhangi bir eşyasının rakibinin kortuna değmesi durumunda (Tennis Kuralları, 24) söylenir.

9. “Engelleme”

Oyuncunun herhangi bir hareketinin (kasıtlı veya kasıtsız) rakibini engellemesi durumunda söylenir. (Tennis Kuralları, 26)

10. “Bekleyin lütfen”

Herhangi bir olayın puanın veya ikinci servisin başlamasına engel olduğunda söylenir.

11. “Düzeltilme”

“Düzeltilme, top içerde” çağrısı çizgi hakeminin bariz hatasında (dışarıda çağrısında) yapılır. “Hata” veya “Dışarıda” çağrıları içeride işaret verilen durumlarda yapılır.

## **İ. EL İŞ ARETLERİ**

Kortta yapılacak el işaretleri aşağıda sıralanmıştır:

### **1. “Dışarıda veya hata”**

Kol topun dışarıya çıktığı yöne doğru tam olarak açılmış ve avuç içi kulhake-mine dönük şekilde parmaklar kapalı olarak yapılır.

El işareti kesinlikle çağrının yerine kullanılamaz. El işaretinin çağrıdan sonra yapılması gerekir.

### **2. “İçerde”**

Avuç içi aşağıya bakacak şekilde olmalıdır. İçerde işareti için sözlü bir çağrı yoktur. İçerde işareti puan esnasında veya puan bitirici vuruştan sonra sessiz bir şekilde yapılır. Pratik olarak çizgiye 1 (bir) metre ve daha yakın mesafedeki toplar için içerde işareti yapılır.

### **3. “Görememek”**

Eller yüzün karşısında ve gözün alt kısmındadır ve elin üstü hakeminin görebileceği pozisyonundadır. Bu işareti herhangi bir sebepten dolayı çizgi hakemi-nin topu görmesinin engellendiğini belirtmek içindir. Bunun için de sözlü bir çağrı yoktur.

### **4. “Net veya içinden”**

El yukarı doğru tam olarak açılmış durumdadır ve sözlü çağrıyla aynı anda yapılır.

### **5. “Ayak Hatası”**

Sözlü çağrı yapılırken el yukarı tam olarak kaldırılmış ve parmaklar kapalı durumdadır.

### **6. “Düzeltilme”**

Sözlü çağrı yapılırken el yukarı tam olarak kaldırılmış ve parmaklar kapalı durumdadır.

## **J. TTF SKOR KARTI (Puan Cezası Kartı ile Birlikte)**

Kule hakemi aşağıdaki prosedürlere göre TTF skor kartını doldurmalıdır.

a) Skor Kartı

### **2. Maçtan Önce**

Maçtan önce turnuva ismi, tur, top değişimi, oyuncuların ismi vb. bilgiler doldurulur.

### **3. Kura**

Kura atışından sonra kurayı kimin kazandığı ve neyi seçtiği işaretlenir.

### **4. Zaman/Aralar**

Setlerin başlangıç ve bitiş saatleri ve ara verilmişse neden ve ne zaman verildiği yazılır.

## **5. Servis atanın tarafı**

Servis atan oyuncunun soyadının baş harfi skor kartında servis bölümündeki ilgili tarafa yazılır.

## **6. Top Değişimi**

TTF Skor kartının sağ tarafındaki kutucuklardan top değişiminin yapılacağı oyunun karşısına gelen kutucuğa işaret konulur.

## **7. Puanlar**

Puan alan oyuncunun tarafına slash (/) işareti konulur veya ace için "A" ve çift hata için "D" yazılır. Servis atan oyuncunun kutucuğuna konulan nokta atılan ilk servisin hata olduğunu belirtir.

## **8. Oyunlar**

Kazanılan oyunlar skor kartının sağ tarafına kazanan oyuncunun tarafına yazılır.

## **9. Kural ve zaman ihlalleri**

Oyuncuya kural veya zaman ihlali verildiğinde skor kartındaki kutucuğa kural ihlali için "C" zaman ihlali için "T" yazılır. Puan veya oyun cezası verildiğinde veya oyunu alan oyuncunun hanesine "X" işareti(leri) konulur.

Düzgün şekilde işlenmiş skor kartı ek B'de gösterilmiştir.

## **10. İfade**

Oyuncunun kötü sözleri aynen tırnak içinde belirtilerek yazılır.

## **11. Kramp**

Oyuncu kramptan dolayı puanları vermişse puan alan oyuncunun hanesine aldığı puan kadar "X" işareti konulur.

## **b ) PDA**

### **1. Maçtan Önce:**

Maçtan önce maç ile ilgili gerekli bilgiler, oyuncuların ismi, skor formatı, top değişimi, vb. girilir.

### **2. Kura Atışı**

Kura atışından sonra kurayı kimin kazandığı ve oyuncuların neleri seçtikleri bilgisi girilir.

### **3. Zaman/Aralar/Ertelemeler**

Maç içinde oluşan herhangi bir ara, örneğin tuvalet molası, yağmurdan dolayı verilen ara, bilgisi düzgün bir şekilde girilir.

### **4. Puanlar**

Puanlar zamanında ve tam olarak girilir.

### **5. Kural ve Zaman İhlalleri**

Kural ve zaman ihlali verildiği zaman anında ve doğru olarak alete girilir. Ayrıca maç bitiminde ihlal ile ilgili bir rapor Başhakeme sunulur.

## **K. HAKEMLERİN SORUMLULUKLARI**

1. Arka, kenar, orta servis ve servis hakemleri kendi çizgilerinde “Hata” ve “Dışarıda” çağrısı yaparlar.
2. Net hakemi “Net” ve “İçinden” çağrılarını yapıp file yüksekliğinin ölçümünde ve top değişiminde kule hakemine yardımcı olur.
3. Arka, kenar ve orta servis çizgi hakemleri “Ayak hatası” çağrısı yapar.
4. Kule hakemi bütün “let”, “faullü vuruş”, “Temas” ve “Çiftledi” çağrılarını yapar.

## **L. TAM TAKIM ÇİZGİ HAKEMİY LE MAÇ Y ÖNETME**

Eğer 10 (on) çizgi hakemiyle maç yönetiliyorsa çizgi hakemleri filenin karşı tarafına çağrı yapmazlar ve kenar çizgi ve orta servis çizgisindeki hakemler hareket etmezler.

## **M. TAM TAKIMDAN AZ ÇİZGİ HAKEMİY LE MAÇ Y ÖNETME**

Eğer on (10) tane çizgi hakemi yoksa çizgi hakemlerinin yerleşimi aşağıdaki gibi yapılabilir:

### **1. Yedi (7) Çizgi Hakemi**

- a) Kenar çizgiler ve orta servis çizgisini 4 (dört) hakem kontrol eder.
- b) Bütün çizgi hakemleri nete kadar olan kısma çağrı yaparlar.
- c) Karşılayanın tarafındaki hakemler servisi kontrol ederler ve orta servis çizgisine bakan hakem servisten sonra boş olan çizgiye hareket eder.
- d) Puan esnasında hareket vardır.
- e) Yedi çizgi hakeminin sorumlulukları yukarıda açıklanan şekilde olabilir.

### **2. Altı (6) Çizgi Hakemi**

- a) Kenar çizgiler ve orta servis çizgisini 3 (üç) hakem kontrol eder.
- b) Serviste kenar çizgi servis atan oyuncu tarafındaki hakem tarafından kontrol edilirken orta servis çizgisi karşılayan oyuncu tarafındaki hakem tarafından kontrol edilir.
- c) Puan esnasında hareket yoktur.
- d) Altı çizgi hakeminin sorumlulukları yukarıda açıklanan şekilde olabilir.

### 3. Beş (5) Çizgi Hakemi

- a) Kenar çizgiler ve orta servis çizgisi 2 (iki) hakem tarafından kontrol edilir.
  - b) Yerleşim 6 çizgi hakeminin yerleşimi gibidir fakat orta servis çizgisini kontrol eden hakem servisten sonra boş olan çizgiye hareket eder.
  - c) Puan esnasında hareket vardır.
  - d) Beş çizgi hakeminin sorumlulukları yukarıda açıklanan şekilde olabilir.
4. Beş (5) Çizgi Hakeminden Az Hakem Olduğu Müsabakalar
- a) Kule Hakemi istediği yerlere çizgi hakemlerini yerleştirir.
  - b) Çizgi hakemi olmayan yerlerde kule hakemi çağrı yapar.

## N. ÇİZGİ HAKEMSİZ MAÇ Y ÖNETME

Eğer çizgi hakemsiz maç yönetilmesi gerekiyorsa bütün çağrılar kule hakemi yapar.

## O. KULE HAKEMSİZ OY NANAN MAÇLAR

Ek E'de kule hakemsiz oynanan maçlarda başhakemlere/hakemlere ve oyunculara yönergeleri bulabilirsiniz.

## P. ENGELLEME

### 1. Hakemler tarafından yapılan engelleme

- a) Eğer dışarıda çağrısı içeride olarak düzeltiliyorsa kule hakemi ace veya puan bitirici bir vuruş olduğunu düşünmüyorsa puan tekrarı yapılmalıdır. Eğer oyuncunun topu çevirme olasılığı varsa karar verirken oyuncunun yararına karar verilir.
- b) Eğer içeride işareti dışarıda olarak düzeltiliyorsa engelleme yoktur.
- c) Servis atılmadan önce ayak hatası çağrısı yapılmışsa puan tekrarı yapılmalıdır.

### 2. Kontrol Dışı Engellenme

Eğer oyuncu oyun esnasında veya servis atışı sırasında kendi kontrolü dışındaki bir şey yüzünden engellenirse (Korta top girmesi vb.) puan tekrarı yapılmalıdır.

Seyircilerin gürültüsü, dışarıda çağrısı ve buna benzer şeyler engelleme olarak kabul edilmez.

### 3. Oyuncunun Rakibini Engellemesi

Oyuncunun rakibini engellediđi durumlarda bunun kasıtlı olup olmadığına bakılır.

- a) Eđer oyuncu istem dıřı rakibini engelliyorsa (Cepten top dıřmesi, řapkanın dıřmesi vb.) ilk seferinde puan tekrarı yapılır ve oyuncuya tekrarında puan kaybedeceđi söylenir.
- b) Eđer oyuncunun rakibini kasıtlı olarak engellediđi yorumlanmışsa engelleyen oyuncu puanı kaybeder.

## R. OYUNUN DEVAMI GECİKMESİ

Topun oyundan çıkmasından bir sonraki puanın başlangıcına kadar olan süre 20 saniyedir, kort deđişimlerinde (change) bu süre 90 saniye ve set aralarında ise 120 saniyedir.

### 1. 20 Saniye Kuralı

- a) Oyuncuya oynaması gerektiđi söylendikten veya top oyundan çıktıktan sonra kronometre başlatılır.
- b) Top 20 saniye içinde oyuna sokulmazsa Kural veya Zaman İhlali verilir. 20 saniyenin geçtiđini belirtmek için herhangi bir uyarı yoktur.

### 2. Kort Deđişimi (Changeover) (90 saniye) ve Set arası (120) Saniye Kuralı

- a) Top oyundan çıktıktan sonra kronometre başlatılır.
- b) 60/90 saniye geçtikten sonra "Zaman" anonsu yapılır.
- c) Oyunculardan biri veya her ikisi birden 75/105 saniyede hala sandalyelerindeyse "15 saniye" anonsu yapılır.
- d) Eđer servis atanı engelleyen herhangi bir durum yoksa 90/120 saniyeden sonra Zaman İhlali veya oyun geciktirmeden Kural İhlali (Tıbbi mola veya tıbbi tedaviden sonra) verilir.

### 3. Karřılayanın servis atanın hızına uymaması

- a) Top oyundan çıktıktan sonra veya servis atana "Oynayın" anonsu yapıldıktan sonra kronometre başlatılır.
- b) Eđer karřılayan oyuncu servis atıřını geciktiriyorsa (20 saniyeden önce de olabilir) Zaman İhlali verilir.
- c) Eđer karřılayan oyuncu bu hareketi devamlı yapıyorsa "Sportmenlik Dıřı Hareket" ten dolayı kural ihlali verilir.



## S. KULE HAKEMİNİN GÖRMEDİĞİ KURAL İHLALLERİ

Bazen oyuncuların yaptıkları kural ihlallerini sadece çizgi hakemleri görmektir. Bu durumda çizgi hakemi derhal kule hakemine yönelmeli ve olayı rapor etmelidir, bu arada kule hakemi mikrofonları kapatmalıdır.

Kule Hakemi oyuncudan cevap isteyebilir, daha sonra olayın kural ihlali olup olmadığına karar verir. Eğer kural ihlali kararı verilirse bunun seyirciler ve rakip oyuncunun duyması için anons edilmesi gerekir.

Eğer kule hakemi yapılan hareketin bir kural ihlali olduğunu düşünürse ama zaman olarak geç kalındığına kanaat getirirse oyuncuya bu hareketi Başhakeme rapor edeceğini söylemelidir.

## T. ANINDA DİSKALİFİYE

Başhakem herhangi bir kural ihlalinde diskalifiye kararı verebilir.

Puan cezası prosedürlerine bakılmaksızın oyuncuyu diskalifiye etmek ciddi bir karardır bu yüzden bu tip diskalifiye kararı alınırken olayın çok ciddi bir ihlal olması gerekmektedir.

## U. HAKEMLER İÇİN KURALLAR

TTF hakemlerden yüksek standartlarda profesyonellik beklemektedir. Bu standartlar aşağıda sıralanmıştır:

1. Hakemlerin fiziksel durumlarının iyi olması gerekir.
2. Hakemlerin 20–20 görme ve normal duyma yetileri olmalıdır.
3. Atandıkları maçlarda zamanında kortta bulunmalıdırlar.
4. Hakemler Tenis kurallarını, hakemlerin görev ve sorumluluklarını ve çalıştıkları turnuvaların özel kurallarını iyi bilmelidirler.
5. Kişisel temizliklerine önem vermeli ve profesyonel görünümlerini her zaman korumalıdırlar.
6. Çalıştıkları gün maçlar oynanırken turnuva mahallinde veya turnuva giysileriyle alkollü içecek kullanmamalıdırlar. Eğer alkollü içecek kullanılacaksa bunun yönetilecek maçın en az 12 saat öncesinde yapılması gerekir.
7. Hakemler bütün oyunculara saygı için tarafsızlığını her zaman muhafaza etmelidir. Hakem ilişkisi/yakın arkadaşı olan bir oyuncunun maçını yönetmemelidir. Hakemler kafalarda herhangi bir soru işareti bırakmamak için oyuncularla fazla sosyalleşmemelidirler. Bunların yanında hakemlerin oyuncuların kaldığı otelde kalmalarında veya oyuncuların da katıldığı sosyal etkinliklere katılmalarında bir sakınca yoktur. Hakemler karışıklığa sebep olabilecek potansiyel ilişkilerini TTF'ye bildirmelidirler. (Herhangi bir oyuncuyla akraba, çok iyi arkadaş, evli, sevgili olmak bu durumlara örnek olarak gösterilebilir.)

8. Hakemler diğer hakemlerin kararlarını toplum içinde eleştirmemelidir, yapılacak eleştirilerin hakemin kendisine veya Başhakeme yapılması gerekir.
  9. Hakemlerin tenis üzerine bahis oynamaları veya üçüncü bir şahsı tenis üzerine bahis oynamaya teşvik etmeleri kesinlikle yasaktır. Hakemler maçlarla ilgili herhangi bir durum için (maç sonucu, kort, oyuncular vb.) para veya herhangi bir hediye alamazlar.
- Bu kuralı ihlal eden hakeme gerekli cezayı TTF yetkili kurulları verir.
10. Hakem kalabalığı kontrol etmek dışında seyircilerle konuşmaz.
  11. Hakemler Başhakemin izni olmadan televizyona veya gazeteye röportaj veremezler.
  12. Hakemler profesyonel ve ahlaki açıdan daima örnek olmalıdırlar.
  13. Turnuva ile ilgili herhangi bir problemi öncelikle şef hakem veya Başhakeme iletirler. Bu kişileri atlayıp turnuva direktörüne veya herhangi bir kişiye şikâyetlerini iletmezler.
  14. Başhakem tarafından izin verilmedikçe turnuva mahallinden ayrılmazlar. Bir turnuva için görevlendirilmişlerse aynı hafta içinde başka turnuvada çalışmazlar veya başka turnuvaya başvuramazlar. TTF'nin izni olmadan görevlendirildikleri turnuvadan başka turnuvada çalışmak için ayrılmazlar.
  15. Hakemlerin yaptıkları ihlaller TTF'ye bildirilmelidir. Başhakem hakemi turnuvadan ihraç edebilir fakat bunun için MHK ile mutlaka görüşmesi gerekir. TTF bu kuralları ihlal eden hakemlerin hakemliklerine son verebilir veya belli bir süre ceza verebilir.

### III YORUMLAR

#### A UYGULANABİLİRLİLİK

Başka şekilde belirtilmediği sürece bu yönetmelik TTF'nin düzenlediği bütün turnuvalarda geçerlidir.

#### B YORUMLAR

##### Kopuk Telle Oynama

Profesyonel teniste oyuncu puana kopuk telle başlayamaz. Eğer puan esnasında tel koparsa puanın o raketle bitirilmesi gerekir. Eğer servis karşılayan oyuncu "let" olan birinci servisi karşıladığında raketinin teli kopmuşsa raketini değiştirmek zorundadır. Eğer karşılayan oyuncu "hata" olan ilk servisten sonra telini koparmışsa iki seçeneği vardır. Birincisi kopuk telle puana devam etmek, ikincisi ise raketi değiştirmek. Eğer oyuncu raketini değiştirmeyi seçerse servis atan oyuncuya birinci servis hakkı verilirken kopuk telle puana başlamak seçilirse ikinci servis atılır.

## **Filenin Altındaki Destek Borusu ve Kamera**

Eğer oyuncu destek borusu/kameraya dokunursa onlar filenin bir parçası olarak düşünülür. Eğer top destek borusu/kameraya çarparsa zeminin bir parçası olduğu düşünülür.

## **Islak Çorabın/Ayakkabının Değişirilmesi**

Eğer kort değişimi (Changeover) başlangıcında belirtilmişse ve yeni çorap/ayakkabı hazır ise oyuncuya değişim için kabul edilebilir süre verilir. Bu izin kullanılan malzemenin kullanılamaz hale gelmediği sürece (ıslak çorabın/ayakkabının kortu oynamaz hale getirmesi) maçta bir kere verilir. Bu gibi durumlarda her ricada kule hakemi duruma göre karar verme yetkisine sahiptir.

## **Kule Hakeminin Bloke Olması**

Kule hakeminin kort içi olaylarda (topun çiftlemesi, filenin içinden geçmesi, vb.) bloke olup görememesi halinde hiçbir ihlalin olmadığı varsayılarak oyun devam eder.

## **Kontakt Lens ve Gözlük**

Eğer oyuncu müsabakaya kontakt lens veya gözlük ile başlamışsa bunlar gerekli malzeme olarak düşünülür ve kullanılamaz hale geldiklerinde değişim için oyuncuya kabul edilebilir süre verilir. (Lensin kirlenmesi, gözlüğün kırılması) Fakat bu gereçler kullanılmaz hale gelmeden değiştirilmek istenirse oyuncuya ek süre verilmez.

## **Elektronik Aletler**

Başhakemin izni olmadan oyuncular elektronik alet kullanamazlar. (CD çalar, cep telefonu vb.)

## **EK A**

### **TTF Hakemlik Web Sitesi**

Aşağıdaki formlar/dökümanlar TTF'nin [www.ttf.org.tr](http://www.ttf.org.tr) adresinden indirilebilir/bulunabilir.

- Kule Hakemi Değerlendirme Formu
- Kule Hakemi Değerlendirme Kâğıdı
- Şef Hakem Değerlendirme Formu
- Başhakem Değerlendirme Formu
- Tenis Sözlüğü
- Çalışma Kartı
- Hakem Listesi
- Hakemlik rehberi
- Kural kitapçığı
- Turnuvalar için elektronik formlar

# EK B

## TTF SKOR KARTI

Tie-break	Servis Atan	O Y U N N	Tie-break		Çiftler Karşılıyanlar		Başlangıç Saati		Oyunlar		Top Değişimi
			<input checked="" type="checkbox"/> Özet	<input type="checkbox"/>	cu		12.35		D	P	
	D	1	/	A	.	/	/			1	
	P	2		D	C	/				2	
	D	3	/	/	X	/	/			3	
	P	4	.	C						4	
			D	X	X	X					

### ZAMAN İHLALLERİ

	ADIM	U	P	P	P
Takım/Oyuncu(lar)	Set	3			
A.DEMİRCİ	Oyun	2 0	-	-	-
Remarks	Puanlar	30 15			
	s. / 20,90s	x			
Takım/Oyuncu(lar)	Set				
B.POLAT	Oyun	-	-	-	-
Remarks	Puanlar				
	s. / 20,90s				

Takım/Oyuncu(lar)						
A.DEMİRCİ						
Adım	Set	Oyun	Puanlar	Sebep	İhtar	Açıklama
UYARI			-			
PUAN			-			
OYUN			-			
OYUN			-			
OYUN			-			
İHRAÇ			-			

Takım/Oyuncu(lar)						
B.POLAT						
Adım	Set	Oyun	Puanlar	Sebeop	İhtar	Açıklama
UYARI	3	1- 0	0 0	RT		
PUAN	3	1- 0	0 30	TT		
OYUN	3	3- 0	0 15	SDD		
OYUN			-			
OYUN			-			
İHRAÇ			-			

#### KISALTMALAR

OG	Oyun Gecktime	TT	Top Taşkınlık Raket	FS	Fiziksel Saldır
ST	Sözle Taşkınlık	RT	Taşkınlık	TA	Taktik Alma
HT	Hareketle Taşkınlık	SS	Sözlü Saldır	PG	Performans Göstermeme
				SDD	Sportmenlik Dışı Davranış

1- OYUNU KAYBETTİKTEN SONRA RAKETİNİ PARÇALARA AYIRDI

2- PUANI KAYBETTİKTEN SONRA TOPU KASTEN KORTUN DIŞINA VURDU

3- AYAK HATASI ÇAĞRISINDAN SONRA ÇİZGİ HAKEMİNE DOĞRU TÜKÜRDÜ

## EK C

### KULE HAKEMİ VE DOKTORLAR İÇİN TIBBİ MOLA PROSEDÜRLERİ

#### KULE HAKEMİ VE DOKTORLAR İÇİN TIBBİ MOLA PROSEDÜRLERİ

##### CHANGE YA DA SET ARASI OLMADIĞI ZAMANLAR

DOKTOR	KULE HAKEMİ
	KH: Kronometreyi başlatır
	KH: "Doktor korta çağırılmıştır"
Doktor gelir	
Doktor teşhise başlar	
Doktor tıbbi molaya başlar	KH kronometreyi sıfırlar ve " <b>şu an tıbbi mola almaktadır</b> " anonsunu yapar.
	KH: "İki dakika"*
	KH: "Bir dakika"*
	KH: "30 saniye"*
Doktor korttan ayrılır.	KH: "Tedavi tamamlanmıştır", " <b>Zaman</b> "#
	Eğer oyuncu 30 saniye içinde hazır olmazsa Oyunu Geciktirmeden Kural İhlali Cezası alır.

##### CHANGE YA DA SET ARASI SIRASINDA

DOKTOR	KULE HAKEMİ
	KH 90/120 saniyeyi başlatır.
Doktor teşhise başlar.	
Doktor 60/90 saniyeden önce tıbbi molaya başladığını söylese	KH: " <b>şu an tıbbi mola almaktadır</b> " anonsunu yapar
	60/90 saniye geçince kronometreyi sıfırlar
	KH: "İki dakika"*
	KH: "Bir dakika"*
	KH: "30 saniye"*
Doktor korttan ayrılır.	KH: "Tedavi tamamlanmıştır", " <b>Zaman</b> "#
	Eğer oyuncu 30 saniye içinde hazır olmazsa Oyunu Geciktirmeden Kural İhlali Cezası alır.

##### CHANGE YA SET ARASINDAN SONRA

DOKTOR	KULE HAKEMİ
	KH 90/120 saniyeyi başlatır.
Doktor gelir	
Doktor teşhise başlar	
	KH: 55/85. saniyede doktora hala teşhise devam edip etmeyeceğini sorar.
Doktor "Hayır" derse	KH: " <b>Zaman</b> " anonsunu yapar
Doktor: "Hala devam ediyorum"	VEYA Kule Hakemi bekler
Doktor: "Tıbbi molaya başlıyorum"	KH: Kronometreyi sıfırlar ve " <b>şu an tıbbi mola almaktadır</b> " anonsunu yapar
	KH: "İki dakika"*
	KH: "Bir dakika"*
	KH: "30 saniye"*
Doktor korttan ayrılır.	KH: "Tedavi tamamlanmıştır", " <b>Zaman</b> "#
	Eğer oyuncu 30 saniye içinde hazır olmazsa Oyunu Geciktirmeden Kural İhlali Cezası alır.

Sadece koyu renkte yazılan anonslar seyirciye yapılmaktadır. Diğer anonslar oyuncu ve doktora yapılır.

\* Eğer tıbbi mola 3 dakikadan önce biter ve doktor korttan ayrılırsa kule hakemi "Tedavi tamamlanmıştır." ve "Zaman" anonslarını yapar.

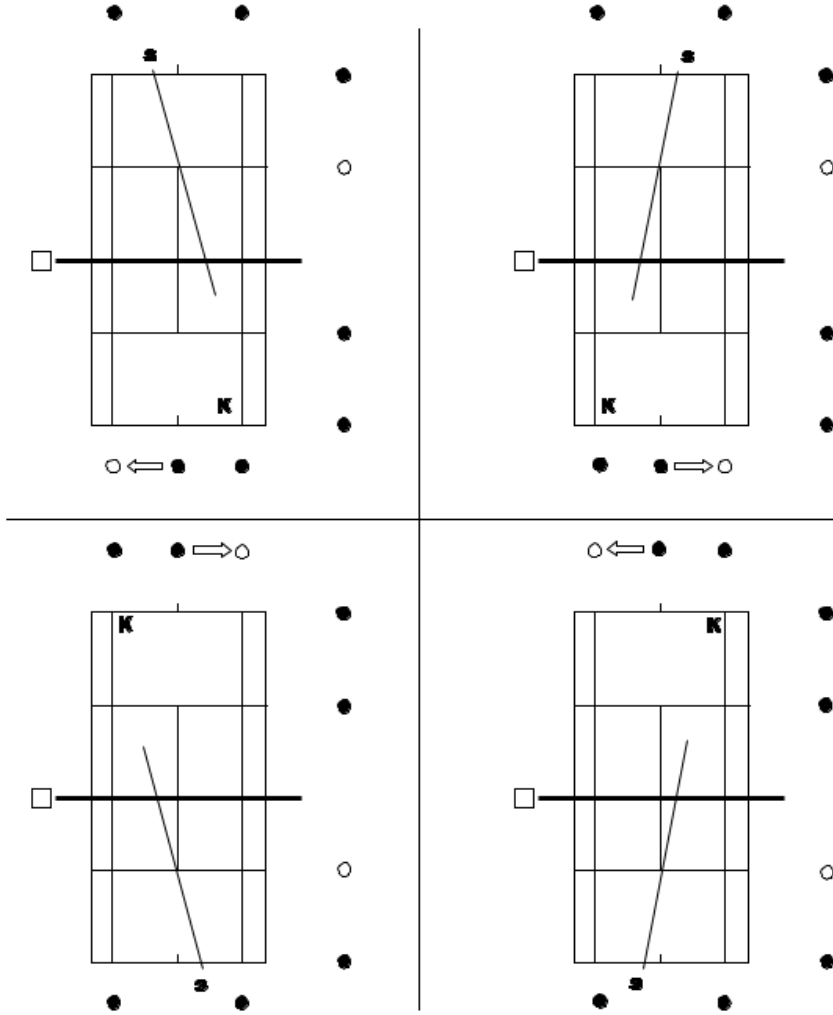
# "Tedavi tamamlanmıştır" anonsundan sonra "Zaman" çağrısını yapmadan gerekirse oyuncuya çoraplarını ve ayakkabılarını giymesi için gerekli zaman verilir.

Doktor korta çağırıldığında Başhakeme de haber verilmelidir.

## EK D

### ÇİZGİ HAKEMLERİNİN POZİSYONLARI

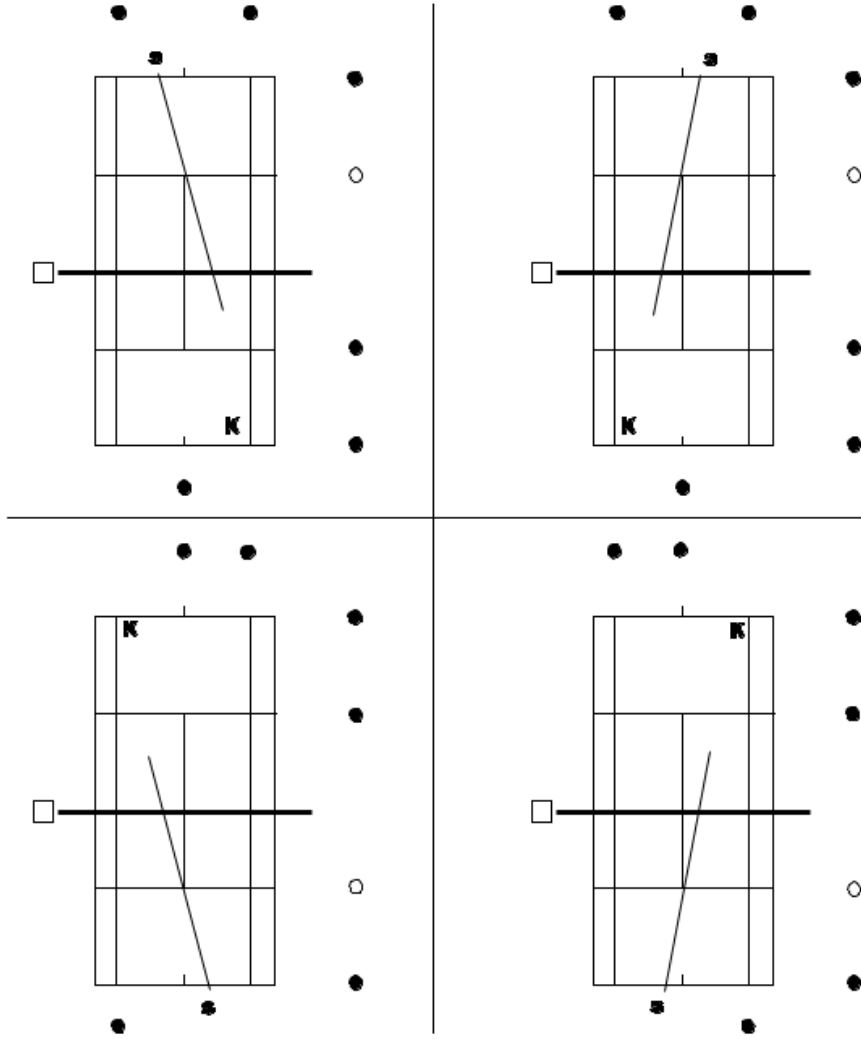
#### Yedi Çizgi Hakemi



Kenar çizgiler ve orta servis çizgisi 4 hakem tarafından kontrol edilir. Kenar çizgilerde nete kadar olan kısımlara çağrı yapılır.

Orta servis çizgisi karşılayan oyuncunun tarafından kontrol edilir ve servisten sonra hakem boş olan çizgiye gider. Puan esnasında hareket vardır.

## Altı Çizgi Hakemi

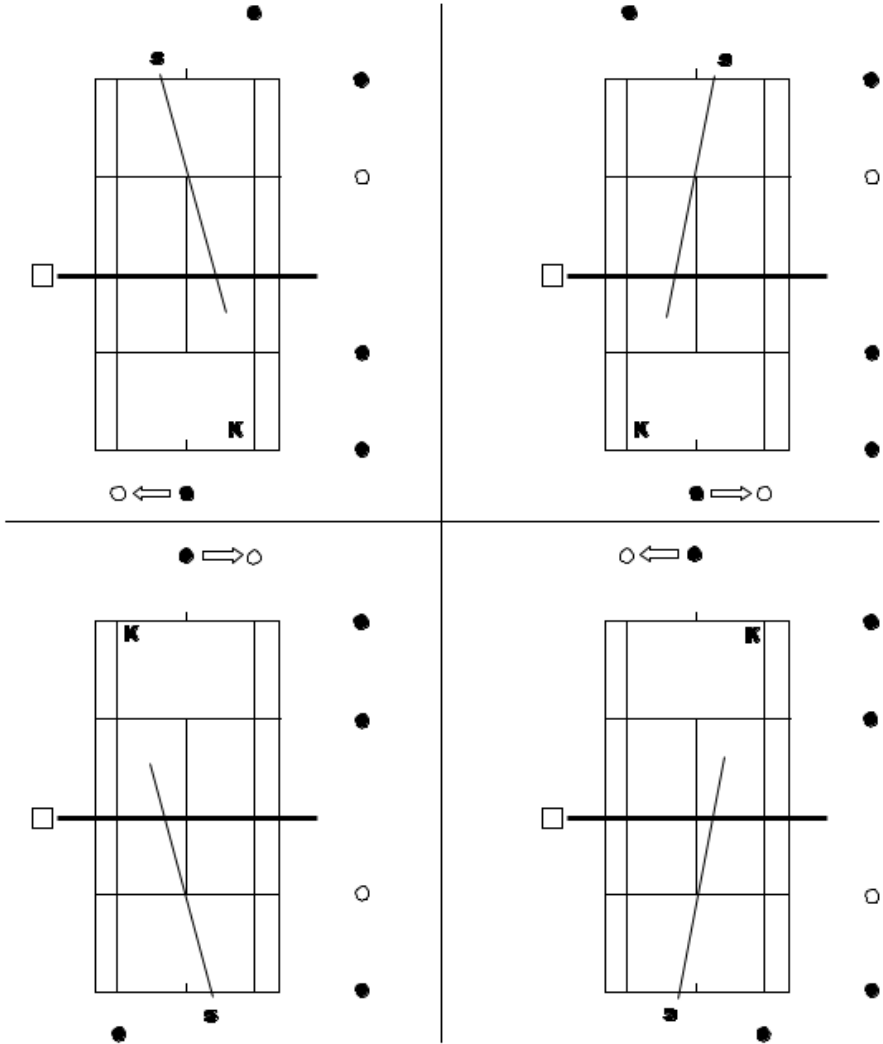


Kenar çizgiler ve orta servis çizgisi üç hakem tarafından kontrol edilir.

Kenar servis çizgileri servis atan oyuncunu tarafından kontrol edilirken orta servis çizgisi karşılayan oyuncunun tarafından kontrol edilir. Puan esnasında hareket yoktur.



## Beş Çizgi Hakemi



Kenar çizgiler ve orta servis çizgisi iki hakem tarafından kontrol edilir. Altı hakem uygulaması gibi yapılır fakat servis atıldıktan sonra orta servisteki hakem boş çizgiye hareket eder. Puan esnasında hareket vardır.

## EK E

### KULE HAKEMSİZ OYNANAN MAÇLAR (BAŞHAKEMLERE)

Türkiye Tenis Federasyonu yaş grupları turnuvalarında oynanan her maça bir kule hakemi atanamayacağıının farkındadır. Bu tür maçların aynı şekilde idare edilebilmesi için bazı prosedürlere uyulması gerekmektedir.

Eğer bir turnuvada başhakemseniz 'Kule hakemsiz oynanan maçlarda oyunculara uyarılar' bölümünü Turnuva ilan panosuna mutlaka asınız.

Başhakeme referans edilen bütün durumlar Başhakem Yardımcısı için de geçerlidir. Kule hakemsiz oynanan maçlarda bazı problemler kaçınılmazdır, bu yüzden başhakem ve gözlemci hakemler mümkün olduğu kadar kortların etrafında olmalı ve çıkabilecek herhangi bir problemi çözmeye hazır olmalıdırlar.

Farklı olayları çözmede Başhakem ve Gözlemci hakemler aşağıdaki prosedürlere uymalıdırlar:

#### **ÇİZGİ TARTIŞ MALARI (Toprak zemindaki zeminlerde )**

- Eğer gözlemci hakem çizgi tartışması için korta çağrılmışsa ve kendisi olayı görmemişse çağrıyı yapan oyuncuya emin olup olmadığını sormalı ve eğer oyuncudan emin olduğu cevabını alırsa yapılan çağrıyla oyunu devam ettirmelidir.
- Eğer gözlemci hakem kortun dışından seyrettiği bir maçta bariz bir hata yapıldığını görürse hemen korta girip hatayı düzeltmeli ve puan tekrarı yaptırılmalıdır, aynı zamanda hatayı yapan oyuncuya oyunun kalan kısmında aynı şeyin tekrarlanması halinde puan kaybedeceğini mutlaka söylemelidir. Aynı olayın tekrarı durumunda oyuncuya sportmenlik dışı hareketten ihtar verilebilir.
- Maçın çok problemlili olduğu görülürse başhakem oyunun geri kalan kısmının kule hakemi ile devam edilmesine karar verebilir, fakat bazı sebeplerle (tecrübeli kule hakeminin olmaması, hakem kulesinin olmaması) karşılaşmaya kule hakemi atanamayabilir. Bu durumda gözlemci hakemlerden biri kortun içinde durup maçın geri kalan kısmını seyretmeli ve oyunculara yapılacak herhangi yanlış düzeltceğini ve bunun da puan kaybına sebep olacağını oyunculara söylemelidir.
- Başhakem veya gözlemci hakemler gerekmedikçe maça müdahale etmemelidirler yapılan çağrının yanlışlığından %100 emin olmadıkça düzeltme yapılmamalıdır.

## TOP İ Zİ TARTIŞ MALARI (Sadece toprak zeminlerde )

- Başhakem veya gözlemci hakem korta girdiğinde oyuncuların aynı izi tartıştıklarından emin olmalıdır, eğer oyuncular izde hemfikir ama izi okumada tartışıyorlarsa başhakem/gözlemci hakem ize bakıp içerde/dışarda kararı vermelidir. Eđer ize bakılıp karar verilemiyorsa orjinal çağrı geçerli olur.
- Eđer oyuncular farklı iz gösteriyorlarsa başhakem/gözlemci hakem çeşitli sorular sorarak (vuruşun nereden ve nasıl yapıldığı, hızının ne olduğu, v.b.) doğru ize karar verip daha sonra da o ize göre içerde/dışarda kararı vermelidir. Fakat bu sorulara rağmen doğru ize karar verilememişse iz kimin sahasındaysa o oyuncunun gösterdiği ize göre karar verilmelidir.
- Eđer Başhakem/gözlemci hakem kortta maçı izliyorsa gördükleri bariz hatayı derhal düzeltirler, ayrıca kendilerinden istendiği taktirde iz incelemesi yaparlar.

## DİĞER ÇAĞRILAR

- Let, çiftleme, ayak hatası gibi çağrılarda Başhakem/gözlemci hakem oyunculara sorular sorarak tam olarak ne olduğunu anlamaya çalışır ve daha sonra aldığı bilgiler ışığında uygun kararı verir.

## SKOR TARTIŞMALARI

- Eđer başhakem/gözlemci hakem skor anlaşmazlığı için korta çağrılmışsa oyuncularla konuşup anlaşmaları puandan oyuna devam ettirmelidir. Örneğin A oyuncusu skorun 40-30 B oyuncusu ise 30-40 olduğunu söylemektedir, başhakem/gözlemci hakem puanları sorgularken iki oyuncuda ilk puanı kendisinin aldığını söylemektedir, doğru karar oyunun 30-30 dan devam ettirilmesidir çünkü her iki oyuncuda rakibinin iki puan aldığını kabul etmektedir.
- Aynı prosedür oyun karışıklığı için de geçerlidir, örneğin A oyuncusu skorun 4-3 B oyuncusu ise 3-4 olduğunu söylemektedir, yukarıdaki örnekteki gibi oyuncular ilk oyunu kimin kazandığı konusunda hemfikir değildirler. Bu durumda maça 3-3 den devam edilir ve en son oyunda servis karşılayan oyuncu bir sonraki oyuna servis atarak başlar.
- Herhangi bir skor tartışmasını çözdükten sonra Başhakem/gözlemci hakem servis atan oyuncunun birinci servisinden önce puanı rakibinin duyacağı şekilde söylemesini oyunculara hatırlatmalıdır.

## DİĞER KONULAR

- Taktik verme de diğerkural ve zaman ihlalleri gibi hakem tarafından ele alınmalıdır. Hakemlerin oyuncularını ve antrenörlerini gözliüyor olmaları çok önemlidir. Zaman veya kural ihlali verirken hakem derhal korta girmeli oyunculara ihlalin olduğunu söyleyip kararını bildirmelidir.
- Kule hakeminin olmadığı maçlarda çözülmesi çok zor birçok problem ortaya çıkabilir.
- Net, çiftleme veya faullü vuruşlar (karşı sahada topa vurma, iki kez vurma v.b.) gibi durumlarda oyunculardan tam olarak ne olduğunu öğrenmeli ve oyuncuların cevabına göre çağırını onaylamalı veya gerekli görürse puan tekrarı yaptırmalıdır.
- Ayak hatası çağırılarını mutlaka Başhakem/gözlemci hakem tarafından yapılmalıdır fakat ayak hatası yapacak hakem çağırını yaparken karşılaşmayı kortun içinden seyrediyor olması gerekir.
- Kural ihlali veya zaman ihlali verirken başhakem/gözlemci hakem derhal korta girip durumu oyunculara açıklamalıdır.

## KULE HAKEMSİZ OYNANAN MAÇLARDA OYUNCULARA UYARILAR

Bu turnuvada .....tura kadar maçlar kule hakemsiz oynanacaktır, bütün oyuncuların aşağıda sıralanan temel prensiplerin farkında olmaları gerekmektedir:

- Her oyuncu kendi sahasındaki çağrılardan sorumludur.
- Yapılan bütün çağrılar (dışarıda, hata) top sıçradıktan hemen sonra ve rakibin duyacağı kadar yüksek sesle yapılmalıdır.
- Şüphe halinde rakibin yararına karar verilmelidir.
- Eğer oyuncu bir topa dışarıda dedikten sonra çağırısını içerde olarak düzeltirse (toprak kort hariç) puan tekrarı yapılır fakat aynı durumda düzeltilen top puan bitirici bir vuruş veya ace ise puan rakibe verilir. Ayrıca yanlış çağrı yapan oyuncu maçta daha önce de aynı şeyi yapmışsa puanı kaybeder.
- Servis atan oyuncu birinci servisi atmadan önce puanı yüksek sesle söylemelidir.
- Eğer oyuncu rakibinin kararlarından memnun değilse Başhakemi/Gözlemci hakemi korta çağırabilir.

Toprak kortta oynanan maçlarda oyuncuların aşağıda sıralanan bazı ek prosedürlere uyması gerekir:

- Top izi incelemesi puan bitirici bir vuruştan veya oyun durdurulduktan sonra yapılabilir. (Refleks vuruşu kabul edilebilir fakat daha sonra oyuncunun kesinlikle durması gerekir.)
- Eğer oyuncu rakibinin çağrısından emin değilse iz göstermesini isteyebilir ve izi incelemek için karşı korta geçebilir.
- Eğer oyuncu izi silerse puanı kaybetmeyi kabul etmiş olur.
- Eğer top izinde tartışma varsa Başhakem/Gözlemci hakem korta çağrılabilir.
- Dışarıda çağrısı yapan oyuncunun normal şartlarda iz gösterebilmesi gerekir.
- Eğer oyuncu yanlışlıkla dışarıda çağrısı yaparsa ve daha sonra topun içerde olduğunu fark ederse puanı kaybeder.

Bu kurallara uymayan oyunculara Sportmenlik Dışı hareketten Kural İhlali verilebilir.

## **KURAL İHLALLERİ**

### **ZAMAN İHLALİ / OYUNU GECİKTİRME**

Isınma süresi tamamlandıktan sonra oyun başlamış sayılır ve oyuncu her ne bahanesi olursa olsun maçı sebepsiz yere geciktiremez.

Topun oyundan çıktığı ve puanın bittiği andan itibaren, sonraki puan için birinci servis atışının yapılacağı zaman aralığı maksimum Yirmi (20) saniyedir. Eğer birinci servis hatalıysa, oyuncu gecikmeksizin ikinci servisi kullanmak zorundadır.

Saha değişirken; topun oyundan çıktığı ve puanın bittiği andan itibaren, sonraki oyun için birinci servis atışının yapılacağı zaman aralığı maksimum Doksan (90) saniyedir. Eğer birinci servis hatalıysa, oyuncu gecikmeksizin ikinci servisi kullanmak zorundadır. Ancak, her setin ilk oyunundan sonra ve tie-break süresince oyuncular dinlenmeksizin saha değişimi yaparak oyuna devam ederler.

Skor ne olursa olsun her setin sonunda, bir set molası verilir. Topun oyundan çıktığı ve puanın bittiği andan itibaren, sonraki setin birinci servis atışının yapılacağı zaman aralığı maksimum Yüzyirmi (120) saniyedir.

Eğer set çift sayılı bir skor ile bitmişse saha değişimi, sonraki setin birinci oyunu bittikten sonra yapılır.

Servis karşılayan, servis atan oyuncuya ayak uydurmalı ve servis atan oyuncu hazır olduğu makul süre sonunda, servisi karşılamaya hazır olmalıdır.

Bu durumda yapılan ilk ihlalin karşılığı ; “Zaman İhlali-UYARI” olarak verilecek ve maç süresince değişik zamanlarda tekrarlanması durumunda karşılığı; “Zaman İhlali-PUAN CEZASI” olarak verilecektir.

Medikal durum sonunda, oyuncunun oynamayı reddettiği veya geçerli süre içinde korta dönmediği durumda karşılığı; Puan Cezası Tarifesi'ne göre "Kural İhlali (OYUNU GECİKTİRME)" olarak verilecektir.

## **PUAN CEZASI TABLOSU**

Puan Cezası Tablosu aşağıdaki sırayla uygulanacaktır;

BİRİNCİ İhlal	UYARI
İKİNCİ İhlal	PUAN CEZASI
ÜÇÜNCÜ ve sonraki ihlallerde	OYUN CEZASI

## **DUYULABİLEN TAŞKINLIK (DT)**

Oyuncular turnuva mahalinde duyulabilecek şekilde kötü sözler sarfedemez. Bu durumda oyuncuya sarfettiği her kötü söz için 250 USD'a kadar para cezası verilebilir. Benzer ihlaller maç sırasında (ısınma dahil) olursa oyuncu Puan Cezası Tarifesi'ne göre cezalandırılır. Buna ek olarak, bilerek ve kastederek turnuva ve organizasyonu açıkça hedef alan bir kötü söz veya bu konudaki tek bir ihlal dahi Temel İhlallerden "Saldırganca Davranış" olarak kabul edilir ve ayrıca cezalandırılır.

Bu kuralın uygulanabilmesi için kötü sözün herkes tarafından açıkça bilinen, anlaşılır bir kelime olması, hakem(ler)in ve seyircilerin duyulabileceği kadar yüksek sesle sarfedilmiş olması gerekmektedir.

## **GÖRÜLEBİLEN TAŞKINLIK (GT)**

Oyuncular turnuva mahalinde genel ahlaka aykırı, müstehcenlik içeren görülebilir el ve vücut hareketleri yapamazlar. Bu durumda oyuncuya yaptığı her kötü hareket için 250 USD'a kadar para cezası verilebilir. Benzer ihlaller maç sırasında (ısınma dahil) olursa oyuncu Puan Cezası Tarifesi'ne göre cezalandırılır. Buna ek olarak, bilerek ve kastederek turnuva ve organizasyonu açıkça hedef alan bir kötü hareket veya bu konudaki tek bir ihlal dahi Temel İhlallerden "Saldırganca Davranış" olarak kabul edilir ve ayrıca cezalandırılır.

Bu kuralın uygulanabilmesi için oyuncunun elleriyle ve/veya raketiyle veya toplarla yaptığı hareketin herkes tarafından açıkça bilinen, ayıp olarak algılanan bir hareket olması gerekmektedir.

## **SÖZLE TAŞKINLIK (ST)**

Oyuncular direk veya dolaylı olarak hakeme, rakibine, sponsora, seyirciye veya turnuva mahalindeki diğer kişilere asla küfür edemez, kötü sözler sarfedemez.

Bu durumda oyuncuya yaptığı her kötü hareket için 250 USD'a kadar para cezası verilebilir. Benzer ihlaller maç sırasında (ısınma dahil) olursa oyuncu Puan Cezası Tarifesi'ne göre cezalandırılır. Buna ek olarak, bilerek ve kastederek turnuva ve organizasyonu açıkça hedef alan bir küfür / kötü söz veya bu konudaki tek bir ihlal dahi Temel İhlallerden "Saldırganca Davranış" olarak kabul edilir ve ayrıca cezalandırılır.

Bu kuralın uygulanabilmesi için, oyuncunun sarfettiği sözün bir hakemi, rakibini, sponsoru, seyirciyi veya diğer kişileri aşağılayıcı, küçük düşürücü hakaret içeren veya taciz eden bir anlam ifade etmesi gerekmektedir.

## **FİZİKSEL TAŞKINLIK (FT)**

Oyuncular hakeme, rakibine, sponsora, seyirciye veya turnuva mahalindeki diğer kişilere asla vuramaz ve itemez.

Bu durumda oyuncuya yaptığı her kötü hareket için 250 USD'a kadar para cezası verilebilir. Benzer ihlaller maç sırasında (ısınma dahil) olursa oyuncu Puan Cezası Tarifesi'ne göre cezalandırılır. Buna ek olarak, turnuva ve organizasyonu sekteye uğratabilecek bir hareket veya bu konudaki tek bir ihlal dahi Temel İhlallerden "Saldırganca Davranış" olarak kabul edilir ve ayrıca cezalandırılır.

Bu kuralın uygulanabilmesi için, oyuncunun haddini aşarak bir hakeme, rakibine, sponsora, seyirciye veya diğer kişilere dokunması gerekmektedir.

## **TOP İLE TAŞKINLIK (TT)**

Oyuncular turnuva mahalinde, maç içinde puan oynanırken (Isınma dahil) topun normal seyri dışında oyuncular şiddetle, kızgınlıkla veya tehlikeli olacak şekilde tekme atarak, elle fırlatarak veya raketle vurarak (top çekme) top ile taşkınlık yapamazlar. Bu durumda oyuncuya yaptığı her taşkınlık için 250 USD'a kadar para cezası verilebilir. Benzer ihlaller maç sırasında (ısınma dahil) olursa oyuncu Puan Cezası Tarifesi'ne göre cezalandırılır.

Bu kuralın uygulanabilmesi için topun; kortu çevreleyen çitin dışına çıkması, kortun içinde sonucunun ne olabileceğini düşünüp aldırmandan tehlikeli ve pervasızca veya lakayit şekilde fırlatılması gerekmektedir.

## **RAKET veya EKİPMAN İLE TAŞKINLIK (RT)**

Turnuva mahalinde oyuncular, raketleriyle veya her hangi bir ekipmanla; şiddetle, kızgınlıkla veya tehlikeli olacak şekilde tekme atarak, elle fırlatarak veya biryere vurarak taşkınlık yapamazlar. Bu durumda oyuncuya yaptığı her taşkınlık için 250 USD'a kadar para cezası verilebilir. Benzer ihlaller maç sırasında (ısınma dahil) olursa oyuncu Puan Cezası Tarifesi'ne göre cezalandırılır.

Bu kuralın uygulanabilmesi için raketin veya ekipmanın tahrip olması veya

zarar görmesi, oyuncunun sinirini veya düş kırıklığını kontrol edemeyerek raketi- ni veya ekipmanını fileye, korta, hakem sandalyesine veya başka bir demirbaşaya kontrolsüzce ve şiddetle vurması gerekmektedir.

## **TAKTİK ALMA / VERME (TV)**

Oyuncular maç süresince taktik alamazlar. Oyuncu ve antrenör (antrenör sayılabilecek her hangi biri) arasında duyulabilir veya görülebilir her türlü iletişim, taktik alış-verişi olarak algılanır.

Oyuncu aynı zamanda antrenörünün (1) turnuva mahallinde duyulabilir taşkınlık, (2) vücut diliyle taşkınlık, (3) her hangi bir hakeme, rakibe, seyirciye veya diğer kişilere sözlü taşkınlık, (4) her hangi bir hakeme, rakibe, seyirciye veya diğer kişilere fiziksel taşkınlık yapmasına ve (5) turnuva ve hakemler hakkında önyargılı veya zarar verebilecek her türlü beyanat vermesine, yayımlara yetki veya onay vermesine engel olmak durumundadır.

Bu durumda oyuncuya yaptığı her taşkınlık için 250 USD' a kadar para cezası verilebilir. Benzer ihlaller maç sırasında (ısınma dâhil) olursa oyuncu Puan Cezası Tarifesi'ne göre cezalandırılır. Buna ek olarak, bilerek ve kastederek turnuva ve organizasyonu açıkça hedef alan bir kötü hareket veya bu konudaki tek bir ihlal dahi Temel İhlallerden "Saldırganca Davranış" olarak kabul edilir ve ayrıca cezalandırılır. Başhakem, antrenörü o maç için turnuva bölgesinden uzaklaştırabilir, antrenör uzaklaşmayı reddederse oyuncuyu anında diskalifiye edebilir.

Bu kuralın uygulanabilmesi için "antrenör" tanımı, oyuncuyu temsil eden veya oyuncuyla ilişkisi olan birisini de kapsar.

## **SPORTMENLİK DIŞI DAVRANIŞ (SD)**

Oyuncular her zaman sportmence davranmak, hal ve hareketlerini kontrol etmek, hakemlerin otoritelerine, rakibin, seyircilerin ve diğer kişilerin haklarına saygı göstermek zorundadırlar.

Aksi taktirde oyuncuya yaptığı her çirkin davranış için 250 USD'a kadar para cezası verilebilir. Benzer davranışlar maç sırasında (ısınma dahil) olursa oyuncu Puan Cezası Tarifesi'ne göre cezalandırılır. Buna ek olarak, turnuva ve organizasyonu açıkça hedef alan bir kötü hareket veya bu konudaki tek bir ihlal dahi Temel İhlallerden "Saldırganca Davranış" olarak kabul edilir ve ayrıca cezalandırılır.

Bu kuralın uygulanabilmesi için sportmenlik dışı davranış olarak tanımlanan oyuncu tarafından yapılan her