

A Magyar Tenisz Szövetség Hivatalos Szabálykönyve

1. Általános Rendelkezők

1.1. Hatálya

Jelen szabályzat hatálya a Magyarország területén rendezett és az MTSZ vagy az általa kijelölt szervezeti egység által engedélyezett minden egyéni felnőtt vagy korcsoportos teniszversenyre (továbbiakban Verseny) kiterjed.

A Csapatbajnokságra vonatkozó rendelkezéseket a Szabálykönyv 10. Fejezete tartalmazza.

Az évközi változtatás jogát az MTSZ fenntartja, erről a honlapon (www.huntennis.hu) tájékoztatja a tagjait.

1.2. Kizárólagosság

Az 1.1 pontban megjelölt versenyeken csak a jelen szabályzat alkalmazható, fenti versenyeken semmilyen más szabályozás nem érvényes.

1.3. A Versenynaptár

Az MTSZ a működési területén rendezendő versenyekről szezonális (szabadtéri és fedett pályás) versenynaptárakat készít.

1.4. Az Engedélyezés

Országos jellegű és egyéb versenyt csak az MTSZ engedélyezhet. Versenyrendezésre engedélyt csak az a tenisz szakosztály, tenisszel foglalkozó jogi személy kaphat, aki tagja az MTSZ-nek.

A területi szövetségek versenyei, valamint az országos versenyek engedélyezése az alábbi módon történik:

- A verseny rendezése iránti kérelmet írásban kell benyújtani az MTSZ irodájának, a versenynaptár elkészítésekor megadott határidőig.
- A versenynaptárban nem szereplő, később kérelmezett versenyeket a kérelmezett időpont előtt legalább 60 nappal kell benyújtani az MTSZ Irodába.
- A naptárba előzetesen, vagy utólagosan felvett versenyek a rendezés előtt 6-8 héttel adatlapot kapnak az MTSZ irodájától, amelyet pontosan kitöltve a megadott határidőig vissza kell küldeni.

Az adatlap a Szakreferens (Play and Stay verseny esetében a Nemzeti Koordinátor) által jóváhagyva - a lebonyolításhoz szükséges szakmai változtatásokkal ellátva – az engedélyezési díj befizetése után felkerül az MTSZ honlapjára (www.huntennis.hu). Az adatlap összes információjáról bárki kaphat felvilágosítást az MTSZ irodájától.

Az Adatlap kitöltése, beküldése, a honlapon való megjelenése azt jelenti, hogy az MTSZ és a verseny rendezését kérő MTSZ tag (továbbiakban Szervező) szerződéses jogviszonyba kerülnek. A szerződéssel az MTSZ vállalja, hogy a versenyt a hivatalos ranglista elkészítésénél figyelembe veszi, és versenynaptári helyét biztosítja. A rendezést kérelmező pedig kötelezi magát, hogy a jelen szabályzatban foglaltakat maradéktalanul betartja és végrehajtja, a versenyt az adatlapon feltüntetett feltételekkel rendezi meg.

A felnőtt pénzdíjas versenyeken a pénzdíjat nem lehet vagylagosan, vagy valamilyen feltételhez kötötten kiírni.

A szabályok be nem tartása, vagy az adatlapban közöltektől való bármilyen eltérés szerződésszegésnek minősül, melynek esetén az MTSZ a ranglistába való beszámítást megtagadhatja. Az ebből eredő összes jogkövetkezmény és kártérítési felelősség a rendezést kérelmezőt terheli, továbbá a szerződésszegő MTSZ tag további versenyrendezés iránti kérelmét az MTSZ 1 (egy) évig elutasítja.

Az engedélyezéshez kapcsolódó egyéb feltételek:

- Iskolaidőben a nyílttáblás korosztályos versenyeket szombati kezdőnappal és hétfői befejezéssel lehet rendezni.
- A kiemelt korosztályos versenyeket pénteken leghamarabb 14 órai kezdéssel és legkésőbb hétfői nappal történő befejezéssel lehet kiírni.
- Tartósan rossz idő miatt a versenybíró - a versenyigazgatóval való egyeztetés után - a versenyt az eredetileg kiírt időpontnál 1 (egy) nappal köteles meghosszabbítani.
- Ranglistába számító versenyt csak olyan sportlétesítményben lehet rendezni, amely rendelkezik pályahitelesítéssel és az adott év versenyrendezési feltételeinek megfelelő klub minősítéssel.
- Szabadtéri és fedett pályás verseny rendezésekor maximum a rendelkezésre álló pályák számánál eggyel kevesebb versenyszám írható ki (a páros és a 10 év alatti versenyszámok "félnek" számítanak). (Ez alól kivétel: fedett pályás verseny esetében a kemény pályán rendezett kiemelt korosztályos versenyszám.)
- A korosztályos Vidék-, Budapest Bajnokság ideje alatt sem felnőtt pénzdíjas, sem egyéb korosztályos versenyt rendezni nem lehet. A korosztályos Országos Bajnokság 16-18 éves versenyszáma alatt felnőtt pénzdíjas versenyt rendezni nem lehet.

2. A versenyek típusai és a versenyszámok

2.1. A versenyszámok

A verseny egy vagy több versenyszámból áll. A versenyszámokat a versenynaptár alapján az adatlapon pontosan fel kell tüntetni, és az ott megadott és engedélyezett számoktól a lebonyolítás során eltérni nem szabad. A versenyszámok lehetnek nyíltak, ahol a Fegyelmi Szabályzatban meghatározott korlátozásokat leszámítva nevezhet saját maga a játékos, vagy kizárásosak, ahol az indulók köre korlátozva van. Ez a korlátozás történhet az életkor, a ranglista, vagy a Fegyelmi Szabályzat alapján.

A versenyszámok életkor szerint felosztása az alábbi lehet:

- Férfi, vagy női, ahol bármilyen korú játékos indulhat, kivéve az I. o. számban a 14 év alattiak - ranglista fejezetben leírt - korlátozását.
- F18/L18 (ifjúsági fiú és leány), ahol az a játékos indulhat, aki az adott naptári évben tölti be legfeljebb a 18. életévét.
- F16/L16 (serdülő fiú és leány), ahol az a játékos indulhat, aki az adott naptári évben tölti be legfeljebb a 16. életévét.
- F14/L14 (újjonc fiú és leány), ahol az a játékos indulhat, aki az adott naptári évben tölti be legfeljebb a 14. életévét.
- F12/L12 (gyermek fiú és leány), ahol az a játékos indulhat, aki az adott naptári évben tölti be legfeljebb a 12. életévét.
- F10/L10 (ahol az a játékos indulhat, aki az adott naptári évben tölti be legfeljebb a 10. életévét), F9/L9 (ahol az a játékos indulhat, aki az adott naptári évben tölti be legfeljebb a 9. életévét). Ezen versenyszámok eredménye a hivatalos ranglistába nem számítanak be.
- Play & stay versenyszámok.

A versenyszámok ranglista szerint felosztása az alábbi lehet:

- F1/N1 (férfi, női I. osztály), ahol a 14 éven aluli játékosok csak a ranglista szabály korlátozása szerint indulhatnak.
- F2/N2 (férfi, női II. osztály), ahol az I. osztályú minősített játékosokon kívül bárki indulhat.
- F3/N3 (férfi, női III. osztály), ahol az I. és II. osztályú minősített játékosokon kívül bárki indulhat.

Az itt felsorolt változatok lehetnek egyes vagy páros játékra kiírva, de a vegyes páros és az F10/L10/F9/L9 kivételével minden más versenyszámban csak azonos neműek indulhatnak.

2.2. A mezőnyök nagysága és a versenytípusok

A 2.1 pontban felsorolt versenyszámokban az indulók számát is lehet, bizonyos feltételek esetén pedig kell korlátozni. Az indulók számának korlátozása vagy nem korlátozása függvényében vannak úgynevezett

- zárttáblás (továbbiakban A típusú) versenyszámok, vagy
- nyílttáblás (továbbiakban B típusú) versenyszámok.

A szabadtéri- és a fedett pályás versenyek I. osztályú felnőtt versenyszáma, a kiemelt 1. és 2. kategóriájú korosztályos versenyszámok, valamint a bajnokságok csak A-típusúak, vagyis zárttáblások lehetnek.

Az egyéb versenyszámok esetén a Versenyigazgató dönti el, hogy a helyi lehetőségek figyelembe vételével (pályák száma, versenynapok száma, hagyományos érdeklődés, stb.) melyik típusú lebonyolítást választja. Döntését az adatlapon be kell jelentenie.

2.2.1. Az A-típusú (zárttáblás) versenyszámok mezőnye

A zárttáblás versenyszámoknál a versenyigazgatónak meg kell határozni és az adatlapon be kell jelentenie a mezőny nagyságát, amely állhat 16, 24, 32, 48, vagy 64 indulóból.

Az MTSZ, ha nem látja biztosítottnak a kért mezőny nagyságával a lebonyolítást, a bejelentett számot módosíthatja.

A mezőnyök összetétele (a versenykiírásban megjelölt táblaméretnél az alábbi összetételt kell alkalmazni):

tábla mérete	16	16 OB	24	32 OB	32	48	48 OB	64
rangsor szerint	12(14)	14	17(21)	24(28)	24(28)	34(42)	42	50(58)
szabadkártya rendezői jogon	1	0	2	0	2	3	0	3
szabadkártya MTSZ jogon	1	2	1	4	2	3	6	3
selejtezőből	2(0)	0	4(0)	4(0)	4(0)	8(0)	0	8(0)

A selejtezők mezőnyét maximálni kell. A selejtező mezőnye legfeljebb a főtábla fele lehet, kivéve

- a szabadtéri felnőtt Magyar Bajnokságot, ahol a selejtező mezőnye megegyezik a főtábla méretével,
- a korosztályos Magyar Bajnokságot, ahol – 2014-től – a szabadtéren a selejtező mezőnye nyílt.

Az összetételek:

rangsor szerint	6	14	20	28	56
rendező jogán	1	1	2	2	3
MTSZ jogán	1	1	2	2	3
összesen:	8	16	24	32	64
feljutók száma:	4	4	4	4	8

Az adatlapon a selejtező tábla nagyságát is közölni kell.

2.2.2. A B-típusú (nyílt táblás) versenyszámok mezőnye

A versenyigazgató dönthet, hogy a nem kiemelt versenyszámot nyílt táblás versenyszámként kívánja megrendezni.

Ha a nevezők száma eléri a 11, 21, 41 vagy 81 főt, akkor 16-os, 32-es, 64-es, vagy 128-as táblával történik a lebonyolítás.

Ha a nevezők száma nem éri el a 11, 21, 41 vagy 81 főt, akkor 8-as, 16-os, 32-es, vagy 64-es táblával történik a lebonyolítás.

2.2.3. Körmérkőzéses versenyek

Versenyekeket körmérkőzéses formában is ki lehet írni.

Ha azonban egy kieséses formában kiírt versenyszámra 3 vagy több, de nyolcnál kevesebb versenyző jelentkezik, akkor a versenyszámot kötelező körmérkőzéses formában lebonyolítani (kivételez az alól a páros versenyszám).

A körmérkőzéses verseny sorsolását úgy kell végrehajtani, hogy amennyiben azonos szakosztályból vannak indulók, akkor az ő mérkőzésük kerüljön az első fordulókba, kettőnél több játékos esetén az első fordulókba. A többi helyet vaksorsolással kell eldönteni.

A végső helyezések sorrendjét úgy kell meghatározni, hogy győztes lesz az, az induló, aki a legtöbb mérkőzést megnyerte.

Ha két induló között holtverseny van, akkor az egymás elleni eredményt kell figyelembe venni.

Ha 3 vagy több induló között van holtverseny, akkor azt kell előbbre sorolni, aki a versenyszám összes eredményét figyelembe véve:

- több játszmát nyert,
- vagy kevesebb játszmát veszített,
- vagy a nyert és a veszített játékok száma közötti különbség a legnagyobb (figyelem a negatív számoknál a kisebb jelenti a nagyobb értéket!),

a fenti lehetőségek sorrendjében. (A játszmák számítása során a „match tie break”-et egy egész játszmának kell tekinteni.)

Körmérkőzéses verseny sorsolási táblázatok

3 vagy 4 versenyző

- | | |
|------------|---------|
| 1. forduló | B-C A-D |
| 2. forduló | C-A D-B |
| 3. forduló | A-B C-D |

3 versenyző esetén D ellenfele szabadnapos

5 vagy 6 versenyző

- | | |
|------------|-------------|
| 1. forduló | B-E C-D A-F |
| 2. forduló | D-B E-A F-C |
| 3. forduló | A-D B-C E-F |
| 4. forduló | C-A D-E F-B |
| 5. forduló | A-B E-C D-F |

5 versenyző esetén F ellenfele szabadnapos

7 vagy 8 versenyző

- | | |
|------------|-----------------|
| 1. forduló | B-G C-F D-E A-H |
| 2. forduló | E-C F-B G-A H-D |
| 3. forduló | A-F B-E C-D G-H |
| 4. forduló | D-B E-A F-G H-C |
| 5. forduló | A-D B-C G-E F-H |
| 6. forduló | C-A D-G E-F H-B |
| 7. forduló | A-B F-D G-C E-H |

7 versenyző esetén H ellenfele szabadnapos

9 vagy 10 versenyző esetén

- | | |
|-------------|---------------------|
| 1. forduló: | B-A C-D E-F G-H J-K |
| 2. forduló: | C-A D-B G-E J-F K-H |
| 3. forduló: | A-D B-C G-F E-K H-J |
| 4. forduló: | D-E F-C B-J H-A K-G |
| 5. forduló: | A-E B-K C-J D-G F-H |
| 6. forduló: | G-J K-A H-B D-F E-C |
| 7. forduló: | F-K J-A B-E D-H C-G |
| 8. forduló: | A-F B-G H-C J-E K-D |
| 9. forduló: | G-A F-B E-H J-D C-K |

9 versenyző esetén K ellenfele szabadnapos

2.2.4. Egyéb rendelkezések és lebonyolítási módok

A verseny megkezdése után visszalépett versenyzőnél az addig lejátszott mérkőzésének eredményeit figyelembe kell venni.

Holtverseny esetén, a végső sorrend meghatározásánál, a versenyből visszalépett játékos eredményeit nem veszik figyelembe.

Ha egy versenyszámra 2 vagy annál kevesebb induló jelentkezik, akkor a versenyszám nem rendezhető meg.

Ha a versenyszámra 5, 6 vagy 7 játékos jelentkezik, akkor lehetőség van az alábbi lebonyolításra:

A játékosokat két csoportba sorolják (1. és 2. kiemelt külön csoportba, a többiek vaksorsolással kerülnek a két csoportba), csoportokon belül körmérkőzést játszanak, majd

- a kialakult csoportvégeredmény alapján az első helyezettek eldöntik az első helyet (a vesztes második lesz),
- a csoportok második helyezettjei játszanak a 3. és 4. helyért,
- a csoportok harmadik helyezettjei pedig az 5. és 6. helyért,
- 7 fő esetén a csoport negyedik automatikusan 7. helyezett lesz.

2.3. Régiós versenyek

2.3.1. Indulási jogosultság

A versenyen azok a játékosok indulhatnak, akik országos játékedgélyvel és abban minimum „1.szint” bélyeggel, valamint érvényes sportorvosi engedéllyel rendelkeznek, ezen kívül megfelelnek az alábbi követelményeknek:

- a területhez tartozó sportszervezet igazolt versenyzői,
- egy versenyző csak egy versenyszámban indulhat,
- külföldi játékosok (kiválaszthatják, hogy melyik régió versenyén kívánnak indulni, és egész évben csak ott indulhatnak),
- a régióban lakó, de más régióban igazolt játékosok, amit lakcímkártyával (ha 14 éven aluli, akkor a szülő lakcímkártyájával) igazolnak (de egy évben csak egy régióban indulhatnak, ott, ahol az első versenyükön),
- a régióban tanuló, de más régióban lakó vagy igazolt játékosok, amit iskolalátogatási igazolással vagy diákigazolvánnyal igazolnak (de egy évben csak egy régióban indulhatnak, ott, ahol az első versenyükön),
- nem indulhatnak a versenyszám 1-20. helyezettjei.

2.3.2. Nevezés

A versenyekre Az ONR-ben nevezni kell. Egy versenyen mindenki csak egy versenyszámban indulhat! A nevezési díj egységesen, minden versenyszámban 3000,- (Áfa-val).

2.3.3. Sorsolás

A verseny első napjának sorsolására a versenykiírásban meghatározott helyen és időben kerül sor. A játékrend a MTSZ honlapján (www.huntennis.hu) megtekinthető. A vasárnapi játéokra vonatkozó sorsolás szombaton a versenyszám befejezése után történik.

2.3.4. Lebonyolítás

Általános szabály szombatra:

Körmérkőzéses formában, a résztvevőket maximum 4 fős csoportokba kell sorsolni.

A mérkőzések két nyert játszmaig tartanak, 4:4-nél tie-break. A döntő szett helyett ún. match tie-break (10-es tie-break).

Résztvevők számától függő lebonyolítás szombatra:

- Ha a résztvevők száma 3-5 fő, akkor egy csoportban.
- 6,7 vagy 8 fő esetén két csoportban körmérkőzés, majd a csoportelsők az első helyért, a csoportok második helyezettjei a harmadik helyért, a csoportok harmadik helyezettjei az ötödik helyért játszanak.
- Ha a résztvevők száma 8-nál több, akkor 3 vagy 4 fős csoportokban körmérkőzés.

Az 1. és 2. esetben az első napon 2-2 mérkőzést játszanak, a második napon pedig:

- az első esetben a körmérkőzés hátralévő fordulóit,
- a 2. esetben először a körmérkőzés utolsó fordulóját, majd a helyosztókat kell lebonyolítani,
- a 3. esetben az első napon a körmérkőzés összes mérkőzését, a második napon pedig a helyosztókat (körmérkőzés vagy kieséses tábla) kell játszani.

Résztvevők számától függő lebonyolítás vasárnapra:

- Ha a résztvevők száma 3-8 fő volt, akkor lásd a szombati lebonyolításnál
- Ha a résztvevők száma 9-16 között volt,
 - akkor a csoportelsők újabb körmérkőzést játszanak, és ennek győztese lesz a versenyszám győztese, a második a verseny másodikja, stb..
 - a csoportok második helyezettjei újabb körmérkőzést játszanak, ennek győztese lesz a verseny negyedik, a csoport másodikja az ötödik, stb. Mivel ranglista pontot csak az első nyolc játékos kap, ezért további mérkőzésekre nem kerül sor.
- Ha a résztvevők száma 16-nál több volt, akkor a körmérkőzéses csoportokból továbbjutó játékosok számát úgy kell meghatározni, hogy kieséses táblát alakítsunk ki alábbiak szerint:
 - 4-fős csoportokból az első és második helyezett, a 3 fős csoportokból az első helyezett jut tovább (amennyiben a 4-fős csoportból egy vagy kettő visszalépő volt, akkor csak az első helyezett juthat tovább)

2.3.5. Ranglista, pontozás

A verseny a ranglistába beszámít akkor is, ha azon nincs 4 egyesület játékosa (értelemszerűen a három megyét sem lehet előírni, mert van olyan

terület, amihez csak két megye tartozik).

Szombaton:

- amennyiben a résztvevők száma 8-nál több volt, a körmérkőzés során minden egyes győzelemért 1-1 ranglista pontot kapnak (+ bónusz pontot a Versenyszabályzatnak megfelelően),
- amennyiben a résztvevők száma 8-nál kevesebb, akkor a régiós verseny kategóriának megfelelő pontszámot kapják a játékosok (+ a bónusz pontot), akkor is, ha a lebonyolítás áthúzódik vasárnapra. Ebben az esetben a körmérkőzés során a nyert mérkőzésekért külön nem jár pont!

Vasárnap:

- A kieséses táblán indult játékos csak abban az esetben kapja meg az azon a helyen járó pontot, ha a körmérkőzések során legalább egy mérkőzést megnyert. A győzelem nélkül táblára került játékos (aki a táblán sem nyert mérkőzést) a 64-ben járó pontot kapja.
- Amennyiben vasárnap körmérkőzéses formában folytatódik a versenyszám, a vasárnapi eredmény alapján a körmérkőzéses táblázat szerinti pontszámot kapják a játékosok. Ebben az esetben a vasárnapi körmérkőzés során a győzelemért is jár 1-1 pont.
- A ponttáblázat szerint az a játékos is kap egy ranglista pontot, aki nem nyer mérkőzést.

A ranglistába a két napon szerzett pontok együttesen számítanak be. Ennek megfelelően a versenybírónak egy összesített listát kell készítenie az alábbi adatokkal: versenyszám, a játékos kódszáma, neve, klubja, szombaton szerzett pontok, vasárnap szerzett pontok, összes pont (természetesen a szerzett bónusz pontokat is fel kell tüntetni). (A táblázat letölthető a www.huntennis.hu honlapról.)

2.3.6. Régiók

Közép-Magyarország

Budapest, Pest megye klubjai

ezen kívül:

Fejér megye: Agárdi TC, Alba-Bianca, Bregyó, LA-MO, Martontenisz, Székesfehérvár'97 TC, Komárom-Esztergom megye: Piszkenet TK, Dorog ESE, Komárom, Zoltek SE

Nyugat-Dunántúl

Győr-Moson-Sopron megyei játékosai

Zala megye játékosai

Vas megye játékosai

ezen kívül:

Veszprém megye: Angyal József TSE, Balatonfüredi Junior, Elmax Pápa, Trófea SE

Dél-Dunántúl

Baranya megye klubjai,
Tolna megye klubjai,
Somogy megye klubjai
ezen kívül: Bajai TC,

Észak-Magyarország + Észak Alföld

Borsod-Abaúj-Zemplén megye klubjai,
Hajdú-Bihar megye klubjai,
Szabolcs-Szatmár-Bereg megye klubjai
Nógrád megye játékosai
Heves megye játékosai,
Jász-Nagykun-Szolnok megye – É-i része

Dél-Alföld

Csongrád megye klubjai
Békés megye klubjai
Bács-Kiskun megye klubjai
ezen kívül:

Jász-Nagykun-Szolnok megye: Kisújszállás, Martfű, Szolnok,
Törökszentmiklós, Mezőtúr

2.4. Bajnokságok

A szabadtéri korosztályos Országos Bajnokság egyes versenyszámai 48-as táblával, páros versenyszámai pedig 24-es táblával és nyílt selejtezővel kerülnek megrendezésre.

A korosztályos Vidék- és Budapest Bajnokság egyes versenyszámai 64-es táblával, páros versenyszámai pedig 32-es táblával, selejtező nélkül.

A felnőtt Országos Bajnokság versenyszámai 32-es egyes főtáblával és 32-es selejtezővel, valamint 16-os páros táblával, selejtező nélkül kerülnek megrendezésre.

A fedett pályás korosztályos Országos Bajnokság versenyszámai 32-es egyes táblával, és 16-os páros táblával, 2015-től 16-os egyes selejtező táblával kerülnek megrendezésre.

A korosztályos Országos Egyéni Bajnokság főtábláján (szabadtéri vagy fedett pályás) nem indulhat az a játékos, aki nem szerepel valamelyik ranglistában.

A felnőtt és korosztályos Országos-, Budapest- és Vidékbajnokság versenyszámain csak magyar állampolgárságú játékos indulhat.

Mind a szabadtéri, mind a fedett pályás korosztályos Országos Bajnokságon, korosztályos Budapest- és Vidék Bajnokságon az egyes versenyszámok mellett KÖTELEZŐ a páros versenyszám megrendezése is.

Az Őszi Tízek Bajnokságra a 12-14 éves korosztályból a ranglista alapján az első 10-10 versenyzőt kell meghívni. Ha az első tíz között nem szerepel legalább két játékos a korosztály fiatalabb évfáratából, akkor meg kell hívni közülük a rangsor szerinti két legjobb versenyzőt. Ekkor az idősebb évfáratból legfeljebb 8 (nyolc) versenyző vehet részt a versenyszámban.

2.5. Play and Stay versenyek

2.5.1. Hatálya

Jelen szabályzat hatálya a Magyarország területén engedélyezett és megrendezett Play and Stay versenyekre.

2.5.2. A versenybíró feladatai

A verseny korrekt és szabályszerű lebonyolítása.

A versenytáblák vezetése, elkészítése.

A verseny végén a versenyjegyzőkönyv elkészítése. A verseny jegyzőkönyvét, és tábláit elektronikus formában elkészítve a versenyt követő héten le kell adnia a nemzeti koordinátornak, aki az MTSZ irattározási szabályzatának megfelelően rögzíti azt. A verseny jegyzőkönyv nyomtatvány megtalálható az MTSZ honlapján.

2.5.3. A játékvezető feladatai

A play and stay versenyek mérkőzéseit kizárólag játékvezetővel lehet játszani. A játékvezetés képesítést nem igényel, de a teniszsport és a play and stay szabályok ismerete kötelező. A játékvezetők - kizárólag 16 éven felüliek lehetnek - részvételéről a versenyszervezők gondoskodnak.

2.5.4. A pálya

A versenyek rendezésénél a pályákat a nézőktől elkerítve kell elhelyezni.

A pályák mérete az iskolateniszben és a Play and Stay versenyeken egységesen az alábbiak:

- A **piros** pálya mérete: 11 méter x 5 méter,
- a **narancs** pálya mérete: 18 méter x 7 méter,
- a **zöld** pálya mérete megegyezik a „rendes” tenispályával (23,77 x 8,23 méter).

A vonalak 5-7 cm vastagok:

- a **piros pályán** belül egyetlen felező vonal van,
- a **narancs pályán** belül már T vonal (2 adogató udvar) is található. A T vonal a normál pálya szerinti távolságra van a hálótól, a T vonal középvonala pedig értelemszerűen a pálya mértani közepén, azaz 3,5-3,5 méterre az oldalvonalaktól, a pálya szélességétől függően.
- a **zöld pálya** vonalai megegyeznek az eredeti tenispálya méretével.

Hálók:

- a **piros** háló mérete: 6 méter széles és 75-80 cm magas (Play and Stay mini-háló márkától függően).

- a **narancs** háló mérete: hossza az eredeti tenispálya hálójának hossza, a közepső, „háló méret szabályozó szíjat” 80 cm magasságra beállítva.
- a **zöld** háló mérete megegyezik az eredeti egyéni játékhöz használt teniszháló méretével mind magasságban, mind szélességben.

2.5.5. Korcsoportok

Piros pálya – az adott naptári évben tölti be legfeljebb a 8. életévét,

Narancs pálya – az adott naptári évben tölti be legfeljebb a 9. életévét,

Zöld pálya – az adott naptári évben tölti be legfeljebb a 11. életévét (kivéve azok a játékosok, akik az L12/F12-es és/vagy az L14/F14-es ranglistákon az 1-50. hely valamelyikén szerepelnek)

A versenyek alkalmával a korosztályok kis létszámú (1-3 fő) nevezés esetén összevonhatók nagyobb korosztállyal, de amennyiben a versenyigazgató úgy dönt, hogy 3 fős körmérkőzéssel rendezi meg a versenyt, abban az esetben nem kötelező!

2014-től amennyiben szükséges a nemek is összevonhatók!

A 2014-es évtől nem kötelező a saját korosztályban indulni, de minden versenyző maximum a saját korosztályától egyvel idősebbek között indulhat, ebben az esetben csak egy versenyszámban indulhat.

A versenyen indulók létszámától és a versenyzők korosztályától függően, egyedi esetekben a versenybíró és a versenyigazgató közös döntésével változtatható az egyes megrendezett korosztályok összeállítása.

2.5.6. A labda

A Play and Stay versenyeken az ITF által elfogadott, az MTSZ érvényes, tárgyévre vonatkozó Play and Stay labdapooljában szereplő labdát kell használni.

A piros pályás mérkőzések 1 db labdával, míg a zöld- és narancs pályás mérkőzések 2-2 db labdával játszhatóak. A mérkőzések alatt nincs labdacseré.

2.5.7. A nevezési díj

A nevezési díjak maximált összege versenyszámonként

- a nyári időszakban maximum 2.500 Ft,
- a téli időszakban maximum 3.500 Ft.

2.5.8. Nevezés

2013-tól a Play and Stay versenyekre kizárólag előnevezéssel lehet nevezni, amelyet a versenykiírásokban megadott dátumig kell leadni a szükséges adatokkal (név, születési dátum, egyesület, versenyengedély szám) a kiírásban megadott versenyigazgató címére.

Az egyes versenyeken a játékosok korát hivatalos okmánnyal igazolni kell. Az elfogadott dokumentum: Játékengedély.

A Play and Stay versenyek is „játékengedély kötelesek”, amelyet az MTSZ irodán válthatnak ki a versenyzők. A versenyszámokra ezen okmány bemutatásával lehet regisztrálni a helyszínen, amelynek sorszáma bekerül a versenyjegyzőkönyvbe.

Érvényes játékengedéllyel nem rendelkezők nevezése nem fogadható el!

A Play and Stay játékkengedély éves díja az MTSZ honlapján (www.huntennis.hu) megtekinthető.

2.5.9. Szabályok a lebonyolításra

Szabályok a piros pályán való játékhoz

A mérkőzések csakis „játékvezető” irányításával játszhatók! A játékvezető sorsolással dönti el, hogy ki kezdi a mérkőzést és melyik térfélen.

- A mérkőzések 15 nyert pontig tartanak. Két pont különbséggel lehet mérkőzést nyerni.
- A gyerekek, az első pont kivételével, két pontonként cserélnek szervát.
 - A szervát az alapvonal mögött lepattintott labdával kezdhetik.
 - A gyerekek, az első pont kivételével 2 pontonként váltva egymást, szerválnak, az alapvonal mögötti területről.
 - A szervát keresztbe kell ütni, az ellenfél oldalára.
 - Páratlan számú pontnál balról kezdve, míg páros számú pontnál jobbról kezdve a szervát.
 - Felülről és kézből szerválni tilos!
 - Egyetlen szerva lehetőség van.
- Térfélcseré az eredeti tie-break szabályai szerint van.
- Amennyiben a pályára idegen labda gurul, a labdamentet a játékvezetőnek meg kell állítania és a pontot újrajátszatnia.

Szabályok a narancs pályán való játékhoz

A mérkőzések csakis „játékvezető” irányításával játszhatók! A játékvezető sorsolással dönti el, hogy ki kezdi a mérkőzést és melyik térfélen.

- A mérkőzések az ún. **2 nyert** „Tie-break - játszma” rendszerben játszhatók, azaz 2 x 7 nyert pontig tartanak.
 - Két pont különbséggel lehet a tie-break-et megnyerni.
 - Abban az esetben, ha döntetlen az eredmény a tie-break-et illetően,
 - akkor egy 5 nyert pontig tartó „Döntő mini tie-break-et” játszanak a versenyzők, amelyet 4:4 után döntő ponttal kell befejezni.
 - Az első tie-break után a játékosoknak 1 perc pihenő áll rendelkezésükre, a játékvezető 30 másodperc után szólítja a játékosokat játékra.
 - A pihenő után a játékosok térfelet cserélnek.
 - A második tie-break-et az a játékos kezdi, aki az első tie-break-et fogadóként kezdte.
 - A döntő tie-break előtt szintén 1 perc pihenő áll a játékosok rendelkezésére. A pihenő után itt is térfelet cserélnek a játékosok.
 - A döntő tie-break-et az a játékos kezdi, aki a mérkőzést kezdte.
- Ha a jelentkezők létszáma olyan mértékű, hogy veszélyezteti a verseny időbeli befejezését, akkor az 1 x 10 pontig tartó „super tie-break”-kel történő lebonyolítás is elfogadható.

- A gyerekek, az első pont kivételével 2 pontonként váltva egymást, szerválnak, az alapvonal mögötti területről.
 - Szerva: ún. rendes „felső” szerva, két lehetőséggel, de természetesen a tenisz rendes szabályai szerint kézből is lehet szerválni!
 - Lepattintott szervát ütni tilos!
 - A szervát – ugyanúgy, mint a normál teniszben - keresztbe, az ellenfél adogatódvarába kell beütni.
- Tértélcseré az eredeti tie-break szabályai szerint van.
- Amennyiben a pályára idegen labda gurul, a labdamenetet a játékvezetőnek meg kell állítani és újrajátszatni.

Szabályok a zöld pályán való játékhoz

A mérkőzések csakis „játékvezető” irányításával játszhatók! A játékvezető sorsolással dönti el, hogy ki kezdi a mérkőzést és melyik térfélen.

- Mérkőzést a rendes teniszmérkőzések szabályai szerint kell játszani.
- A meccsek 1 db 4-es szettig tartanak. 4:4 esetén, normál tie-break dönt.

2.6. Az iskolatenisz versenyek sajátosságai

2.6.1. Jogosultság:

Az iskolatenisz versenyen kizárólag az a tanuló indulhat, akinek iskolája szerepel az MTSZ iskolatenisz programjában, melynek listáját megtalálják az MTSZ honlapján.

Indulhat továbbá az a játékos, aki olyan MTSZ tag sportszervezetben teniszezik, akivel az iskola leszerződött.

Iskolatenisz versenyre az iskolaigazgató és/vagy a testnevelő nevezhet. A nevezést a kiírásban található nevezési lapon kell megtenni, azt kitöltve, aláírva, az iskola pecsétjével lepecsételve, szkennelt formában, határidőig kell elküldeni a versenykiírásban megadott e-mail címre.

2.6.2. Indulási rendszer:

2014-től az MTSZ, a klubok/egyesületek és az iskolák között létrejött háromoldalú megállapodásban leírtak alapján minden tanévben legalább egy alkalommal kötelező az iskolának képviseltetnie magát az iskolatenisz versenyen. A minimális induló létszám: 4 fő.

Amelyik iskola ennek a feltételnek nem tesz eleget, abban az esetben a háromoldalú megállapodás felbontható az MTSZ részéről.

2014-től az iskolatenisz bajnokságok új rendszer alapján kerülnek megrendezésre. A bajnokságokon külön versenyszámban indulnak azok a tanulók, akik nem rendelkeznek MTSZ versenyengedéllyel, és külön a versenyengedéllyel már rendelkezők.

2.6.3. Korosztályok:

A **2014/2015-ös tanévtől** az iskolatenisz versenyek korosztályai is a play and stay korosztályokhoz igazodnak.

Piros pálya – az adott naptári évben tölti be legfeljebb a 8. életévét,

Narancs pálya – az adott naptári évben tölti be legfeljebb a 9. életévét

Zöld pálya – az adott naptári évben tölti be legfeljebb a 11. életévét

2.6.4. Nevezés

Az iskolatenisz versenyekre kizárólag az Iskola képviselője által leadott előnevezéssel lehet nevezni, amelyet a versenykiírásokban megadott dátumig kell leadni a szükséges adatokkal (név, születési dátum, iskola, osztály).

Az egyes versenyeken a játékosok korát hivatalos okmánnyal igazolni kell. Az elfogadott dokumentum a Diákigazolvány.

A játékengedély kiváltása iskolatenisz versenyeken szereplő gyerekekre nem vonatkozik!

2.6.5. Versenyszabályok

Szabályok a piros pályán való játékhoz

A mérkőzések csakis „játékvezető” irányításával játszhatók! A játékvezető sorsolással dönti el, hogy ki kezdi a mérkőzést és melyik térfélen.

- A mérkőzések 15 nyert pontig tartanak. Két pont különbséggel lehet mérkőzést nyerni.
- A gyerekek két pontonként cserélnek szervát.
 - A szervát az alapvonal mögött lepattintott labdával kezdhetik.
 - A szervát keresztbe kell ütni, az ellenfél oldalára.
 - Páratlan számú pontnál balról kezdve, míg páros számú pontnál jobbról kezdve a szervát.
 - Felülről és kézből szerválni tilos!
 - Egyetlen szerva lehetőség van.
- 10 pontonként térfélcseré van.
- Amennyiben a pályára idegen labda gurul, a labdamentet a játékvezetőnek meg kell állítania és a pontot újrajátszatnia.

Szabályok a narancs pályán való játékhoz

- A mérkőzések az ún. **2 nyert** „Tie-break - játszma” rendszerben játszhatók, azaz 2 x 7 nyert pontig tartanak.
 - Két pont különbséggel lehet a tie-break-et megnyerni.
 - Abban az esetben, ha döntetlen az eredmény a tie-break-et illetően,
 - akkor egy 5 nyert pontig tartó „Döntő mini tie-break-et” játszanak a versenyzők, amelyet 4:4 után döntő ponttal kell befejezni.

- Az első tie-break után a játékosoknak 1 perc pihenő áll rendelkezésükre, a játékvezető 30 másodperc után szólítja a játékosokat játékra.
 - A pihenő után a játékosok térfelet cserélnek.
 - A második tie-break-et az a játékos kezdi, aki az első tie-break-et fogadóként kezdte.
 - A döntő tie-break előtt szintén 1 perc pihenő áll a játékosok rendelkezésére. A pihenő után itt is térfelet cserélnek a játékosok.

A döntő tie-break-et az a játékos kezdi, aki a mérkőzést kezdte.

Szabályok a zöld pályán való játékhoz

A mérkőzések csakis „játékvezető” irányításával játszhatók! A játékvezető sorsolással dönti el, hogy ki kezdi a mérkőzést, és melyik térfélen.

- Mérkőzést a rendes teniszmérkőzések szabályai szerint kell játszani.
- A meccsek 1 db 4-es szettig tartanak. 4:4 esetén, normál tie-break dönt.

2.6.6. A nevezési díj

Az iskolai tenisz program versenyein az indulás ingyenes.

2.7. Különleges rendelkezések a korosztályos versenyekre

Az F12 és L12 versenyszámoknál a "rövid játszmák" alternatív számolási rendszert lehet alkalmazni, amennyiben ezt a szándékot előzetesen az adatlapon bejelentik, vagy ha vis major (pl. tartósan rossz időjárás) miatt a verseny lebonyolításához szükséges (erről a versenybíró a versenyszám kezdete előtt dönthet).

Egy korosztályos játékos - egy naptári héten -, csak akkor indulhat el 2 hazai korosztályos versenyen, ha időbeli átfedés nincs a két verseny időpontjában. (Pl. ha egy verseny - és nem a versenyszám - péntekig tart, akkor a szombaton kezdődő versenyen már indulhat a játékos.)

3. Az MTSZ és szponzorai megjelenései a versenyeken (Branding)

Külön szabályzat tartalmazza.

4. Pénzügyi kötelezettségek és pénzdíjak

4.1. Adminisztrációs költség

Minden versenyrendező a versenynaptárba való felvétel adminisztrációs költségként

- 1-4 versenyszámot rendező versenyenként 7 000,- + ÁFA

- 5, vagy több versenyszámot rendező versenyenként 9 000,- + ÁFA

ezen felül

- 1. kategóriás kiemelt korosztályos versenyszámonként (kivéve az F18 és L18 versenyszámokat) +35 000,- Ft + ÁFA-t
- 2. kategóriás kiemelt korosztályos versenyszámonként +25 000,- Ft + ÁFA-t
- az I. osztályú pénzdíjas versenyszámoknál a pénzdíj 8% + ÁFA-t

fizetnek az MTSZ-nek adminisztrációs költségként.

A fenti adminisztrációs költségeket a kitöltött adatlap beküldése után, számla ellenében kell az MTSZ-nek befizetni.

Amennyiben a rendezőnek tartozása van az MTSZ felé, a tartozás kiegyenlítéséig az adatlapot az MTSZ nem láttamozza és a versenyt nem engedélyezi.

Ha az engedélyezés után a verseny mégsem kerül megrendezésre,

- akkor az első osztályú pénzdíjas versenyszámok által befizetett adminisztrációs költségek nem kerülnek visszatérítésre, illetve
- az egyéb versenyek, a kiemelt és a nem kiemelt versenyszámaik után fizetett adminisztrációs költségük négyszeresét kell még büntetésként az MTSZ-nek megfizessék.

Az MTSZ a büntetést be nem fizető (versenyrendezést kérelmező) tagnak mindaddig nem fogadja el újabb kérelmét, ameddig az adósságok nincsenek kiegyenlítve.

Abban az esetben, ha a versenyt azért nem rendezik meg, mert valamilyen, a rendező klubból független, és előre nem látható egyéb körülmény (vis major - pl. árvíz) következik be, a rendező mentesül a büntetés alól, és részére az általa befizetett adminisztratív költség visszatérítendő. (A kevés induló nem jelent mentességet a díj megfizetése alól.)

4.2. A nevezési díj

A versenyrendező jogosult a versenyen indulóktól nevezési díjat szedni. A nevezési díj tartalmazza a páros versenyszám nevezési díját is. (Ha egy versenyző csak a meghirdetett versenyszám páros versenyszámában indul, akkor maximum a megállapított nevezési díj 50 %-át lehet nevezési díjként befizettetni.)

A díjak maximált mértéke a szabadtéri versenyekre:

Felnőtt bajnokság, pénzdíjas I. osztályú versenyszám (300eFt és annál magasabb díjazás esetén)	8 000,- + ÁFA
Felnőtt egyéb versenyszám	5 600,- + ÁFA
Korosztályos bajnokság, és 1. kategóriás kiemelt versenyszám	6 000,- + ÁFA
2. kategóriás kiemelt versenyszám	5 600,- + ÁFA

Korosztályos egyéb verseny	3 600,- + ÁFA
Régiós versenyek versenyszámai	3 000,- + ÁFA
Ranglistába nem számító 9-10 évesek korosztályos versenyszám	2 000,- + ÁFA

A fedett pályás versenyeken ettől maximum +25%-kal lehet eltérni.

Minden beszedett díjról számlát kell adni.

4.3. A díjazás

A versenyszámonként alkalmazott díjazást az adatlapon közölni kell, a pénzdíj felosztását a verseny helyszínén, a versenyszám megkezdése előtt ki kell függeszteni.

Pénzdíjazás az adószabályok betartásával bármely felnőtt versenyszámban fizethető, de a pénzdíj a verseny kategóriáját csak a 300 eFt feletti díjazású I. osztályú versenyszámban határozza meg.

Felhívjuk a figyelmet, hogy a vásárlási utalvány, az 5000,- Ft érték feletti ajándéktárgyak adása szintén SZJA kötelezett. Jövedelemadó fizetés alól csak az érem és serleg adása mentes.

Ahol a verseny kategóriáját a pénzdíj alapján kívánják meghatározni, ott az alábbi felosztást kell alkalmazni:

Az egyes versenyszám pénzdíja az összdíj 72 %-a, a párosok pénzdíja az összdíj 20 %-a. Amennyiben a páros nem kerül megrendezésre, az egyes versenyszám pénzdíja az összdíj 92 %-a.

A verseny engedélyezési díja az összdíj 8 %-a (+ÁFA).

A kiosztható legkisebb pénzdíj (mely a verseny kategóriáját befolyásolja) 301eFt-600eFt közötti pénzdíj esetén:

Helyezés	16	8	4	2	1
Egyes	2 %	3%	6%	12%	20%
Páros			2%	6%	10%

Pénzdíjat az első fordulóban nem lehet adni. Ebből a szempontból az számít első fordulónak, ahol a táblaméret már telített. (Tehát 17 fő induló esetén az első fordulónak a legjobb 16 számít, a pénzdíj a legjobb 8-tól jár, vagy 15 fő induló esetén az első fordulónak első 8 számít, a pénzdíj a legjobb 4-től jár.)

A fenti felosztástól a verseny rendezője nem térhet el.

Az I. és II. osztályú felnőtt versenyeken, ahol a pénzdíj 80-300 ezer Ft között kerül meghatározásra, a versenyigazgató jogosult a pénzdíj felosztását meghatározni és azt - legkésőbb a verseny kezdetéig - ki kell hirdetni.

A versenykiírás szerinti pénzdíj kifizetése alól a rendező semmiféle ürüggyel nem mentesülhet, és a pénzdíjak kifizetését nem lehet feltételhez kötni.

A verseny kategóriáját ez a pénzdíj nem határozza meg, de egy kategóriával magasabban kell megállapítani, mint amit a 8 játékos rangszámának az összege meghatároz.

A korosztályos Országos Bajnokságon, a Budapest- és Vidék Bajnokságon valamint a kiemelt 1. kategóriás versenyszámban az 1-4. helyezetteknek kupa díjazás, a kiemelt 2. kategóriás versenyszámban az 1-2. helyezetteknek kupa, a 3-4. helyezetteknek érem díjazás kötelező.

Az egyéb korosztályos versenyszámokban minimálisan az érem díjazás kötelező.

5. Hivatalos Személyek a Versenyeken

5.1. A versenyigazgató

A Szervező a verseny megrendezésére Versenyigazgatót nevez ki, aki egy személyben felelős a jelen bekezdésben foglaltak betartásáért. A Versenyigazgató nevét, pontos címét, telefonszámát országos jellegű Verseny esetében az Adatlapon be kell jelenteni.

5.1.1. A versenyigazgató feladatai:

a) Töltse ki a versenyrendezési adatlapot és küldje meg határidőre az MTSZ Irodának.

b) Tartsa a kapcsolatot az MTSZ Irodájával.

c) Kérjen föl egy Versenybíró, akit az MTSZ Játékvezető- és Versenybíró bizottsága által összeállított listáról választhat ki. Az MTSZ hatáskörébe tartozó hazai bajnokságok, hazai I. osztályú pénzdíjas és kiemelt korosztályos versenyek versenybíróinak és játékvezetőinek kijelölése az alábbiak szerint történik:

- a JVB a munkára előzetesen jelentkező versenybírók listáját megküldi a versenyigazgatónak,

- a Versenyigazgató a megküldött listából kiválaszthat maximum három nevet,

- a JVB lehetőség szerint ebből a háromból (amennyiben a munka ellátására jogosultak) jelöli ki a versenybíró személyét.

d) Biztosítson a versenybíró számára "munkahelyet".

e) Gondoskodjék a többi közreműködőről (versenytitkár, játékvezetők (JVB kijelölése), orvos, pályamunkás stb.),

f) Nevezze meg a szabadkártyára jogosult játékosokat.

g) Biztosítsa a kellő számú és felszereltségű pályát, biztosítsa a nézők helyét.

h) Gondoskodjék a klubház egyéb szolgáltatásainak működéséről.

i) Szerezze be a verseny lebonyolításához szükséges mennyiségű és minőségű labdát.

j) Gondoskodjék a nézők és a sajtó rendszeres tájékoztatásáról, egy jól látható, megfelelő nagyságú hirdetőtábláról.

k) Szerezze be a verseny díjait, gondoskodjék - ha van - a pénzdíjak szabályszerű kiosztásáról és az ünnepélyes eredményhirdetésről.

A Versenyigazgató kijelölhet egy Technikai Igazgatót, akire a feladatait átruházhatja.

A Versenyigazgató nem második Versenybíró, annak feladatkörét nem gyakorolhatja, különösen a sorsolás lebonyolításába és a fegyelmi intézkedésekbe nem avatkozhat be.

5.2. Az orvos, masszőr

Külön rendelkezés szabályozza.

5.3. A versenybíró

A Versenyigazgató – a bajnokságok, az I. osztályú pénzdíjas versenyek és a kiemelt 12, 14 és 16 éves versenyek kivételével – a verseny szakmai irányítására egy, az MTSZ Játékvezető- és Versenybíró bizottsága által időről-időre kiadott listán szereplő, minősített és a munka vállalására jogosult versenybíróat kér fel, akinek a nevét és címét az adatlapon bejelenti.

Ha az adatlapon nincs versenybíró feltüntetve, vagy ha a feltüntetett személy az adott feladat vállalására nem jogosult, akkor a JVB jelöl ki valakit a munka elvégzésére.

Ha a bejelentett személy akadályoztatás miatt nem vállalja a verseny levezetését, akkor a JVB dönt a helyettesítésről.

A bajnokságok, az I. osztályú pénzdíjas versenyek és a kiemelt 12,14,16 éves versenyek szakmai irányítására a JVB dönt a versenybíró személyéről, és erről tájékoztatja a Versenyigazgatót és az MTSZ Irodát.

Play and stay, valamint iskola tenisz versenyeken: ha az adatlapon nincs versenybíró feltüntetve, vagy ha a feltüntetett személy az adott feladat vállalására nem jogosult, akkor a JVB-vel való egyeztetés után a Nemzeti Koordinátor jelöl ki valakit a munka elvégzésére.

Ha a bejelentett személy akadályoztatás miatt nem vállalja a verseny levezetését, akkor a JVB-vel való egyeztetés után szintén a Nemzeti Koordinátor dönt a helyettesítésről.

5.3.1. A Versenybíró díjazása és ellátása

A Versenybíró díjazásáról és kötelező ellátásáról minden naptári év január elsején tájékoztatást ad ki a Magyar Tenisz Szövetség. Az ebben meghatározott díjak és szolgáltatások a kötelező minimumot jelentik, ezektől eltérni csak felfelé lehet.

5.3.2. A Versenybíró teendői, feladata és jogköre

- a) A legapróbb részletekig ismerje, tanulja meg és tudja alkalmazni a Magyar Tenisz Szövetség hivatalos szabályait és tartsa őket kéznél.
- b) Tartson kapcsolatot az MTSZ-szel és a Játékvezető- és Versenybíró bizottsággal, az alkalmazandó ranglista, a nevezési listák, az esetleges szabályváltozások figyelemmel kísérésére.
- c) Ellenőrizze, hogy a versenyigazgató gondoskodott-e a szükséges személyi és tárgyi feltételekről.
- d) Gondoskodjék a szükséges nyomtatványokról, rangsorról, írószerről, sorsolási kellékekről. Tartson magánál mérőszalagot, időmérő eszközt. A versenybírók számára 2014-től a laptop használata minden versenyen kötelező.
- e) Szükség szerint tartson eligazítást és helyszíni kiképzést a többi közreműködőnek (versenybíró-helyettes, játékvezető, vonalbíró, labdaszedő, stb.)
- f) A visszamondási határidő után töltsse le az MTSZ honlapjáról – az ONR-ről – a nevezési listákat, majd – ha szükséges – a versenyszám sorsolása előtt tájékozódjon a szabad kártyával indulók (MTSZ és rendezői) személyéről.
 - i. Végezze el a sorsolást a versenykiírásban meghatározott időpontban és helyen.

- ii. Amennyiben a nevezési határidő után, de a sorsolás előtt új hivatalos ranglista jelenik meg, a sorsolást köteles az új ranglista szerint elvégezni.
 - iii. Szervezze meg és bonyolítsa le a nevezési lista aláírást, ellenőrizze az indulási jogosultságot, a játékengedély és a sportorvosi érvényességét.
- g) A 12 éves kiemelt korosztályos versenyszám mellett rendezett korosztályos versenyszám esetén a sorsolást a kiemelt versenyszám első fordulójának befejezése után kell elvégezni (egy nem előbbi időpontot a versenykiírásban fel kell tüntetni), amennyiben van olyan játékos, aki a kiemelt mellett rendezett korosztályos versenyszámra is nevezett.
- h) A sorsolás kezdete előtt készítse el előzetes lebonyolítási tervet, amelyben számolja ki a mérkőzések számát és a rendelkezésre álló pályák és idő arányában a napi mérkőzés számot és állapítsa meg, lebonyolítható-e a versenyszám az utolsó versenynap végéig. Ha nem, akkor a versenyigazgató meghallgatása után döntsön egyes versenyszámok törléséről, nevezések visszautasításáról, mérkőzések rövidített lebonyolításáról
- i) Készítse el a napi játékrendet és a sorsolási táblákkal együtt függessze ki a játékosok által jól látható hirdetőtáblán. Ugyanitt függessze ki a versennyel kapcsolatos összes többi lényeges információt (adatlap, díjazás, tervezett lebonyolítás, kategória és pontszámok, stb.).
- j) Ellenőrizze a pályák játékra való alkalmasságát (hálomagasság, tartozékok, vonalak, locsolás, stb.) és szólítsa a mérkőzéseket pályára.
- k) Döntsön a mérkőzések közben előforduló szabálykérdésekben és gondoskodjék a Fegyelmi Kódex maradéktalan végrehajtásáról.
- l) A szabálymagyarázatért hozzá forduló játékosnak vagy más személynek adja meg a kért felvilágosítást, de magától ne kezdeményezzen ilyen beszélgetést.
- m) Figyelje a mérkőzéseket, értékelje a játékvezetők (vonalbírók) munkáját.
 - i. Ha a mérkőzés érdekében feltétlen szükségesnek tartja, cserélje le a játékvezetőt vagy vonalbírót, de ne döntsön „ténykérdésekben”.
- n) Jegyezze fel a mérkőzések eredményét és vezesse a táblákat. A játéknap utolsó mérkőzésének befejezése után a táblákat elektronikus úton meg kell küldeni a megadott e-mail címre.
- o) Tartózkodjék a verseny színhelyén a verseny teljes időtartama alatt. Feladatkörét csak kivételes esetben, előzetes egyeztetés után ruházza át másra.
- p) A verseny befejeztével készítse el a közreműködők költségelszámolását, és 24 órán belül írjon jelentést az MTSZ-nek, amelyben az eredmények felsorolásán kívül kötelezően számoljon be a Fegyelmi Kódex körében tett intézkedésekről (a nyomtatvány kitöltésével).
 - i. A verseny befejezése után, legkésőbb a verseny befejezését követő napon gondoskodjék a verseny teljes tábláinak, a fegyelmi intézkedéseket tartalmazó nyomtatványnak az MTSZ Irodába elektronikus formában

történő eljuttatásáról. A játékosok által aláírt „nevezési lapot”, a játékrendet a versenyt követő napon személyesen be kell vinni az MTSZ Irodába, vagy postai úton, ill. elektronikusan be kell küldeni. A jelentés kései leadása, vagy elmulasztása a működési engedély elvesztésével járhat.

- ii. A versenytáblákon szerepeljen a játékos vezeték és keresztnéve, kódszáma, rangsora, státusza, egyesülete. Szerepeljen az eredmények között a bónuszpontok feltüntetése, valamint az összes fegyelmi intézkedés.
 - iii. A bajnokságokon, a kiemelt korosztályos versenyeken, az I. osztályú pénzdíjas versenyeken az eredményeket az adott játéknapi végén meg kell küldeni az MTSZ Iroda által megadott e-mail címre.
- q) A versenybíró fegyelmi- és rangsor-kérdésekben hozott döntései ellen a verseny utolsó napját követő 8 napon belül lehet a MTSZ Fellebbviteli bizottságához írásban fellebbezni
- r) A versenyeken a mérkőzéseket – lehetőség szerint – a pályán köteles figyelemmel kísérni, felügyelni.

5.4. A Versenybíró-helyettes

Ha a verseny mérete szükségessé teszi, a JVB a Versenyigazgatóval egyeztetve, a versenybíró munkájának megkönnyítésére versenybíró-helyettest kérhet fel, akinek a személyét a versenybíró véleményezheti.

A helyettes az adminisztrációt végzi, de teljes jogkörrel eljárhat minden olyan ügyben, amelyben az intézkedést a versenybíró rá átruházza. Ajánlatos a fiatal, kevésbé tapasztalt teniszbírók dolgoztatása ebben a munkakörben.

5.4.1. A Versenybíró-helyettes díjazása és ellátása

A Versenybíró-helyettes díjazásáról és kötelező ellátásáról minden naptári év január elsején tájékoztatót ad ki a Magyar Tenisz Szövetség. Az ebben meghatározott díjak és szolgáltatások a kötelező minimumot jelentik, ezektől eltérni csak felfelé lehet.

5.5. A Vezető Játékvezető

Ha a versenyen 6-nál több játékvezető, valamint vonalbíró is dolgozik, akkor irányításukat egy Vezető Játékvezetőre lehet rábízni. Feladata:

- a) a játékvezetők és vonalbírók munkarendjének elkészítése,
- b) a munkájuk ellenőrzése és a közreműködők minősítése,
- c) a költségtérítésük megállapítása, költségelszámolásuk elkészítése.

5.5.1. A Vezető Játékvezető díjazása és ellátása

A Vezető Játékvezetők díjazásáról és kötelező ellátásáról minden naptári év január elsején tájékoztatót ad ki a Magyar Tenisz Szövetség. Az ebben meghatározott díjak és szolgáltatások a kötelező minimumot jelentik, ezektől eltérni csak felfelé lehet.

5.6. A Játékvezető

A nemzetközi junior versenyeken a versenybírók kívül 1 (egy) sétálóbíró alkalmazása kötelező. Az elődöntőktől kezdve összesen 2 játékvezetőt kell alkalmazni, akik levezetik az elődöntőket és döntőket.

A mérkőzések vezetésére a pénzdíjas I. osztályú versenyek főtábláin 300 001,- Ft pénzdíjtól legalább egy fő alkalmazása kötelező.

A szabadtéri korosztályos Országos Bajnokságon, a korosztályos Budapest-, Vidékbajnokságon minimum 4 fő, a Tízek bajnokságon minimum 1 fő minősített játékvezetőt kell alkalmazni (a verseny „előrehaladtával” a játékvezetők száma a mérkőzések számának függvényében csökkenthető).

A korosztályos Országos Bajnokságon a negyedöntőkre, elődöntőkre és döntőre, a Budapest- és Vidék Korosztályos Bajnokságon az elődöntőkre és döntőre kell minősített játékvezetőt biztosítani.

A kiemelt korosztályos versenyeken egy napra 1 játékvezető (sétálóbíró) alkalmazása kötelező.

A játékvezetőket az MTSZ Játékvezető és Versenybíró Bizottsága delegálja.

Amennyiben a Versenyigazgató nem alkalmazza a JVB által delegált, minősített játékvezető(ke)t a Versenyszabályzatban meghatározott versenyeken, abban az évben elveszti a jogát a kiemelt verseny rendezésére. Amennyiben abban az évben már nem rendez ilyen típusú versenyt, akkor a következő évben nem pályázhat rendezésre.

5.6.1. A Játékvezetők díjazása és ellátása

A Játékvezetők díjazásáról és kötelező ellátásáról minden naptári év január elsején tájékoztatót ad ki a Magyar Tenisz Szövetség. Az ebben meghatározott díjak és szolgáltatások a kötelező minimumot jelentik, ezektől eltérni csak felfelé lehet.

5.6.2. A Játékvezető teendői, feladat- és jogköre

- a) A legapróbb részletekig ismerje, tanulja meg és tudja alkalmazni a Játékszabályokat, Versenyszabályokat és a Fegyelmi Szabályzatot.
- b) A versenybíró által közölt időpontban jelenjen meg dolgozni, és tartsa be az általa meghatározott munkarendet. Legyen kész bármely mérkőzés levezetésére, bár ha valamely játékosal megelőzően problémája volt, és ezért nem szívesen vállal valamely mérkőzést, ezt a tényt időben a versenybíró tudomására kell hoznia.
- c) Öltözéke legyen a versenyhez illő, a többi közreműködő külsejével összhangban, a versenyigazgató által előírt és rendelkezésre bocsátott egyen öltözéket azonban köteles viselni. Egyebekben igyekezzon öltözékét úgy megválasztani, hogy az legyen kényelmes, hideg időben elég meleg, melegben elég szellős. Ajánlott az esőkabát és a napellenzős sapka beszerzése is.
- d) A pályára vigyen magával egy iratalátétet, a szükséges mérkőzésvezetői jegyzőkönyvet, stopperórát, mérőszalagot, tartalék labdát, 2 db ceruzát. A jegyzőkönyvet ceruzával kell vezetni, mert eső esetén ez nem mosódik el, és javítani is egyszerűbb.

A mérkőzés szünetekben a játékosokkal együtt (inkább előttük, mint utánuk!) menjen a pályára, ellenőrizze és, ha kell, állítsa be az egyeslécet, a hálomagasságot. Tanulja meg helyesen kiejteni a játékosok nevét.

- e) Tartson rövid eligazítást a játékosoknak (pl. van-e döntőjáték, labdacseré, stb.) és végezze el pénzfeldobással a sorsolást, jegyezze fel a nyertesét és azt, hogy ki mit választott. Ellenőrizze a játékosok öltözékének szabályszerűségét, szükség szerint küldje őket átöltözni. A bemelegítés ideje alatt üljön a bírói székben, szoktassa szemét a játékhoz. Semmi körülmények között ne dohányozzon, és ne beszélgessen senkivel.
- f) A mérkőzés kezdete előtt mutassa be a résztvevőket és tájékoztassa a közönséget a lényeges tudnivalókról.
- g) A labdamenetek közvetlen megkezdése előtt, mielőtt az adogató feldobná a labdát, nézzen át a fogadóra, hogy az készen áll-e a játékra. A labdamenet befejezése után nézze a pontot vesztő játékost, hogy nem sérti-e meg a Fegyelmi Kódexet, és nyomban mondja be az eredményt hangosan, világosan, minden érdekelt számára érthetően a kiadott szöveg minta alapján. Az eredményt fejben kell tartani, és csak annak bemondása után, ha semmi különös a pályán nem történik, írandó be a jegyzőkönyvbe.
- h) Döntson véglegesen minden ténykérdésben, és döntson első fokon minden szabálykérdésben. Utóbbi esetben a játékos a Játékvezető döntése ellen a versenybíróhoz fellebbezhet. A fellebbezési szándékot a játékvezetővel kell közölni, aki a folyamatos játékra vonatkozó útmutatásokat is szem előtt tartva köteles a mérkőzést felfüggeszteni, a közönségnek és az ellenfélnek bejelenteni, hogy „X játékos versenybíró híva a pályára” - és elküldeni valakit a versenybíróért. A versenybíró pályára érkezésekor először a játékvezető ismertesse röviden a tényeket, majd a játékos adja elő panaszát, és a versenybíró dönt. A döntés ellen tovább fellebbezni nem lehet.
- i) A kezében tartott stopperórával mérje az időt, és gondoskodjék arról, hogy labdamenetek között 20, térfélcserékor a két játék között 90 másodpercnél több ne teljen el (kivétel a játszma végén, amikor 2 perc áll a játékosok rendelkezésére). Térfélcserékor 1 perc (ill. játszma végén 90 másodperc) elteltével be kell mondani azt, hogy „idő”, egyéb esetben előzetes figyelmeztetés nincs, és idő túllépés esetén a Fegyelmi Kódexben leírtak szerint kell eljárni.
- j) Salakpályán a vonal közeli labda nyomát „nyomellenőrzéssel” lehet azonosítani, feltéve, ha
- az illető labda a labdamenet befejezését jelentette, és
 - a székbe, vagy a helyszínről egyértelműen, a játékos segítségével azonosítható.
- Nyomellenőrzést akkor kell alkalmazni, ha a székbe nem dönthető el, hogy a labda érintette-e a vonalat vagy sem, illetve, ha valamelyik játékos kéri.
- A székbe lejövet a labda nyomát nem szabad szem elől téveszteni, a legrövidebb úton oda kell menni, rámutatni az azonosított nyomra, és ha látszik rás a labdanyom és a vonal között, akkor „kint”-nek, ha nem látszik, akkor „jó” -nak kell ítélni. A döntést helyben közölni kell, majd a székbe visszaülve be kell mondani az eredményt.
- k) Nem lehet nyomazonosítást végezni, ha
- nincs azonosítható nyom, vagy

- a játékosok a kérdéses labda után tovább folytatták a játékot, tehát nem „pontbefejező” ütésről volt szó, vagy
- több nyom közül nem lehet kiválasztani, melyik volt a kérdéses.

Ha nem sikerül a nyomot azonosítani, de volt valamilyen eredeti ítélet akár a játékvezető, akár a vonalbíró részéről, akkor ez az ítélet marad érvényben. Ha nem volt eredeti ítélet, és nyomazonosítással sem dönthető el a pont sorsa, akkor a labdamentet meg kell ismételni.

- l) Ha a nyomazonosítás során kiderül, hogy a játékvezető, vagy a vonalbíró tévedett, akkor a következő módon kell eljárni:
 - ha az eredeti ítélet „jó”-nak nyilvánította a labdát, de kiderült, hogy „kint” volt, akkor a „kint” ítélet marad érvényben, és az illető labdát ütő játékos elveszíti a pontot, vagy
 - ha az eredeti ítélet „kint”-nek nyilvánította a labdát, de kiderül, hogy az jó volt, akkor meg kell ismételni a labdamentet, kivéve, ha az illető labda védhetetlen, pontnyerő ütés volt. Utóbbi esetben az azt ütő játékos megnyeri a pontot.
- m) Ha a labdamentet befejező ütés a vonal közelében ért földet, a játékvezető ítéljen „jó”-t vagy „kint”-et, de ne siessen az eredmény bemondásával, várja meg, hogy a játékos kéri-e a labdanyom azonosítását, vagy sem. Ha reflexből hirtelen bemondja az eredményt, és később a nyomazonosítás során kiderül, hogy Ő, vagy a vonalbíró tévedett az l) pont szerint járjon el.
- n) A vonalbíró nyilvánvaló tévedését azonnal bírálja felül. A helyesbítés során szintén az l) pont szerint járjon el.
- o) Vigyázzon arra, hogy a közönség lehetőleg ne zavarja a mérkőzést. Szükség szerint udvariasan, de határozottan kérjen csendet, vagy kérje meg az álló személyeket, hogy üljenek le.
- p) Az arra kijelölt játékállásnál hajtsa végre a labdacserét. A csere előtt (és a mérkőzés kezdete előtt is) győződjön meg a kiadott labdák kifogástalan minőségéről.
- q) Szakítsa félbe a mérkőzést, ha ezt bármi ok (pl. a pálya játékra alkalmatlanná válik, erősen esik az eső, besötétedett, stb.) szükségessé teszi, és a félbeszakítást jelentse a versenybírónak. Rögzítse a pillanatnyi eredményt, és azt, hogy ki melyik oldalról adogat. Sötétedés miatt csak játszma végén, vagy páros számú játékállásnál lehet a mérkőzést félbeszakítani.
- r) Ha a Fegyelmi Kódex megsértését észleli (vagy ezt jelentik neki), haladéktalanul alkalmazza a megfelelő büntetést.
- s) A mérkőzés végén késlekedés nélkül hagyja el a pályát, ne bocsátkozzon senkivel se beszédbe (különösen a mérkőzésen történetekkel, az ítélkezéssel kapcsolatban nem) és jelentse a versenybírónak az eredményt, és az esetleges fegyelemsértéseket is. Ha nincs más felelőse, vigye vissza a labdákat és egyéb felszerelési tárgyakat (törölköző, ivóvíz, stb.).
- t) Tudakolja meg a soron következő beosztását.

5.7. A vonalbíró

Az I. osztályú bajnokságokon, valamint a nemzetközi versenyeken ajánlott a játékvezető munkájának segítésére vonalbírókat alkalmazni.

5.7.1. A Vonalbíró díjazása és ellátása

A Vonalbírók díjazásáról és kötelező ellátásáról minden naptári év január elsején tájékoztatót ad ki a Magyar Tenisz Szövetség. Az ebben meghatározott díjak és szolgáltatások a kötelező minimumot jelentik, ezektől eltérni csak felfelé lehet.

5.7.2. A vonalbíró teendői

- a) A játékvezetővel együtt érkezzen a pályára a versenybíró által megszabott bevonulási rendben. Öltözéke igazodjon a többi bíró öltözkééhez, hidegben legyen meleg, forróságban szellős. Ha a versenyigazgató egyenruhát ad, azt köteles viselni.
- b) Már a bemelegítés idején üljön a helyén, szoktassa a szemét a labdához. Amíg a pályán van, ne beszélgessen senkivel, semmilyen körülmények között ne dohányozzon.
- c) Helyén üljön úgy, hogy mindkét talpa legyen a talajon, tenyerét pedig nyugtassa a térdein. A hosszanti vonalak meghosszabbításában a pálya mögött a labdamentek alatt álljon fel, hogy a játékosok ne takarhassák el előle a labdát.
- d) Ha a labdát a vonalon, vagy azon közvetlenül belül (kb. 30 cm) látja, mindkét kezét összezárva tenyérrel lefelé nyújtsa ki előre, ezzel jelezve, hogy a labda „jó” volt. Ha a labdát a vonalon kívül látja, függetlenül attól, hogy milyen távolságra, kiáltsa hangosan a „kint” ítéletet, majd néhány másodperc kivárás után nyújtsa ki karját vízszintesen abba az irányba, amerre a labda elhagyta a pályát. Ha a játékos véletlenül mégis eltakarja a labdát a földre érés pillanatában, akkor emelje két kezét tenyérrel befelé az arca elé, jelezve, hogy nem látta a labdát, és nem tud dönten.
- e) Csak a rábízott vonalon ítékezzen, semmilyen körülmények között ne nyilvánítson véleményt más vonalat illetően, még akkor sem, ha a játékos kéri. Ilyen érdeklődésre „Az a vonal nem az én hatásköröm” választ kell adni, és a játékvezetőhöz irányítani a reklamálót.
- f) Ha rájön, hogy tévedett, tévedését önmagától azonnal helyesbítse. A helyesbítéskor kinyújtott karját tartsa magasba és kiáltsa „helyesbíték!”, majd hozza meg a helyes ítéletet. Ha a játékvezető felülbírálja, fogadja el és kövesse azt az ítéletet.
- g) Salakpályán végezze el a labdanyom azonosítását, ha erre a játékvezető felkéri. Saját kezdeményezésből soha ne végezzen nyomkeresést. A játékvezető utasítását követve siessen a labdanyomhoz, amelyet ne tévesszen soha szem elől. A vonal mellett menjen, nehogy véletlenül lábával megsemmisítse a helyes nyomot. Az azonosítandó nyom előtt megállva mutasson arra rá, de ne érjen hozzá, és ne karikázza be. Várja meg, amíg a játékvezető a nyomhoz ér, de semmiképpen sem hozzon ítéletet arról, hogy a labda kint vagy bent volt.

- h) Ne hozzon ítéletet, mielőtt a labda földet érne, és soha ne kapja el, vagy ne is próbálja elkapni azt.
- i) Ha valamely fegyelmezetlenséget észlelne, amelyet a játékvezető nem láthatott vagy hallhatott, azt késlekedés nélkül hozza a játékvezető tudomására. Ehhez álljon fel helyéről, és emelje egyik karját magasba addig, ameddig magára nem vonja a játékvezető figyelmét. Annak jelzésére menjen oda, és jelentse a tapasztaltakat. Hasonló eljárást kövessen akkor is, ha engedélyt akar kérni a pálya elhagyására.

5.8. Fegyelmi Kódex az MTSZ által delegált hivatalos személyek számára

A Magyar Tenisz Szövetség Játékvezetői és Versenybírói Bizottsága megköveteli a tagjaitól a professzionalizmust, és az egységes, magas szintű viselkedési normák betartását.

Ezen viselkedési normák a következők:

1. A hivatalos személynek jó fizikai és szellemi állapotban kell lennie.
2. Időben jelenjen meg a számára kiírt mérkőzésen.
3. Tudja és értse tökéletesen a tenisz játékszabályait a viselkedési és eljárási normákat, és a fegyelmi szabályokat, illetve azok alkalmazását.
4. Tartsa fenn a személyes higiéniáját, és a professzionális megjelenését. Öltözéke legyen tiszta, és feleljen meg a versenybírók hivatalos öltözködésének:
 - 4.1.1. világos színű, vagy fekete edzőcipő,
 - 4.1.2. világos színű – lehetőleg bézs színű – vagy fekete nadrág vagy térd alá érő szoknya,
 - 4.1.3. galléros ing vagy blúz, mely a versenyeken használatos ruhaszabályoknak megfelel (nincs rajta nagy logó, reklám, nem utal másik versenyre, egyesületre),
 - 4.1.4. nemzetközi versenyen maradjon semleges, ez tükröződjön a ruházatán is,
 - 4.1.5. amennyiben az időjárás miatt pulóvert, kabátot visel, törekedjen akkor is ezen szabályok betartására,
 - 4.1.6. amennyiben a rendező egyenruhát biztosít, azt ameddig „szolgálatban van”, folyamatosan viselje.
5. Ne fogyasszon alkoholt a mérkőzései előtt, a verseny helyszínén, illetve ameddig egyenruhában van. 12 órával a mérkőzése előtt ne fogyasszon alkoholt.
6. Maradjon tökéletesen pártatlan a játékosokkal szemben. Ne dolgozzon olyan mérkőzésen, ahol bármelyik játékoskal olyan kapcsolatban van, mely ezzel a pártatlansággal összeférhetetlen. Ezen kapcsolat fennállása kizáró ok a közreműködésre. A Bizottság felé azonnal jelezze, ha valamely klubbal kapcsolatban van (edző, igazolt játékos), ha valamelyik játékosnak közeli barátja, rokona vagy edzője.
7. Ne bírálja, ne magyarázza meg a másik bíró döntését. Ha ilyen téma szóba kerül, akkor javasolja a beszélgetőpartnernek, hogy forduljon a JVB-hez.
8. Mérkőzés alatt ne beszélgessen a közönséggel, kivéve irányítási okokból.

9. Ne adjon interjút tenisz témában senkinek, ne formáljon véleményt se tv-ben, se nyomtatott médiában a JVB engedélye nélkül.
10. Mutasson példát etika és viselkedés terén a verseny teljes időtartama alatt a rendezőkkel, játékosokkal, többi bíróval és a közönséggel szemben.
11. Továbbítson minden, versennyel kapcsolatos kérést a versenybíró, illetve a chief felé, mielőtt közvetlenül a versenyigazgatóhoz fordulna.
12. Álljon rendelkezésre a verseny teljes időtartama alatt, ameddig a versenybíró el nem engedi. Ha egy versenyre kiválasztásra került, azt egy másik verseny miatt csak a JVB engedélyével mondhatja le.
13. Aki meg nem engedett eszközökkel próbál magának előnyt szerezni egy-egy versenyen való munka jogának megszerzéséhez, kizárható a bírói karból.
14. Semmilyen tenisz eseményre nem fogadhat.

5.9. A labdaszedő

Nemzetközi versenyeken, vagy egyéb nagyfontosságú eseményeken labdaszedőket is kell alkalmazni. A labdaszedők álljanak a hálótartó oszlopok két oldalán, és a pálya négy sarkában. A labdamenet végén, vagy ha hibás az első adogatás, azonnal vegyék magukhoz a labdát és térjenek vissza a kijelölt helyek egyikére, ahonnan a labdamenetek közti szünetet kihasználva gurítsák a labdákat az adogató mögött álló társuknak, aki az adogató játékos kérésére dobjon lepattanva egy labdát az illető elé.

A labdaszedők ne zavarják mozgásukkal a játékot, ne beszélgessenek, ne kapják el a levegőben a labdát. A pályát csak a játékvezető engedélyével hagyhatják el.

6. A versenyrendezés feltételei

6.1. A pálya

A pálya méreteinek és felszerelésének meg kell felelni a játékszabályokban leírtaknak. A pályákat 5 évenként kötelezően hitelesíttetni kell, melyet a Magyar Tenisz Szövetség végez, de ezt a jogot átruházhatja a területi szövetségekre. Nem hitelesített pályán sem ranglista pontot adó versenyt, sem országos csapatbajnoki mérkőzést nem lehet lebonyolítani.

A hátsó kifutók javasolt mérete a bajnokságokon az alapvonaltól mérve legalább 6 méter, a páros oldalvonalaktól pedig 3,5 méter; az egyéb versenyeken pedig az alapvonaltól mérve legalább 5,5 méter, a páros oldalvonalaktól pedig 3 méter kell, hogy legyen. Ha két pálya közvetlenül egymás mellett van, a két páros oldalvonal közötti minimális távolság 6 méter. Ha a két pálya ennél közelebb van egymáshoz, akkor azokon egy időben nem folyhat mérkőzés.

Mindezek mellett, ha két pálya közelebb van egymáshoz, mint 5 méter, javasolt a pálya végébe a két pálya közé 1-2 méter hosszú elválasztó palánkot helyezni, hogy megakadályozzuk azt, hogy mérkőzés közben a labda az egyik pályáról a másikra átguruljon.

A pályát minden mérkőzés előtt rendbe kell hozni, szükség szerint locsolni, a vonalakat helyreállítani.

Salakpályán a műanyag vonalak használata kötelező!

A verseny minden napján (4 játékos/pálya/félóra) a még versenyben lévők számára térítésmentesen kell edzőpályát biztosítani az első mérkőzés kezdete előtt minden versenypályán (az edzés után elegendő időt kell biztosítani a pálya rendbehozatalára).

6.1.1. A világítás

Amennyiben villanyfénynél vagy fedett pályán, sátorban rendezik a versenyt, a következő minimális feltételek kell, hogy teljesüljenek a világítás minőségével kapcsolatban:

- A pálya egészére számítva a fényerő átlaga legalább 300 lux kell, hogy legyen.
- A fény egyenletes eloszlású legyen (a legkisebb és legnagyobb mért értékek közti eltérés legfeljebb másfélszeres lehet (150%))

6.1.2. A pályadekoráció illetve hátsó ponyvák

A pályák végét takarja el sötét színű ponyva. A pályán elhelyezhető hirdetésekre a következő szabályok vonatkoznak:

- A hálón csak a hálótartó oszlopok mellett helyezhetünk el hirdetéseket, ha azok 0,914 méternél mélyebben nem hatolnak be a pálya felé, és semmilyen módon nem zavarhatják a játékosokat vagy a játékot.
- A pálya mellett és mögött korlátlanul elhelyezhetünk hirdetéseket, amennyiben azok nem zavarják a játékosokat vagy a játékot.
- A játéktér határoló vonalakon kívül a pálya felszínén is elhelyezhetünk hirdetéseket, amennyiben azok nem zavarják a játékosokat vagy a játékot.
- A fenti három paragrafus figyelembevételével is tilos a hálón, a pálya mögött, mellett, vagy a pályán fehér, sárga, vagy bármilyen élénk színű hirdetést elhelyezni, amely a játékosokat vagy a játékot zavarhatja.
- A játéktér határoló vonalakon belül semmiféle hirdetés nem megengedett.

A hátsó ponyván lehet hirdetést/reklámot elhelyezni, de csak úgy, hogy az a játékosokat ne zavarja (a hirdetések nem lehetnek fehér, vagy élénk színűek.)

6.1.3. Egyéb szükséges szolgáltatások a pályán

Ahol játékvezető dolgozik, számára magasított széket kell elhelyezni. A szék kívánatos magassága 1,80 - 2,20 m között van, és 1,2 m-re helyezendő a hálótartó oszloptól.

A játékosok számára a bírói szék két oldalán helyezendő el ülőhely. Szabadtéri versenyen a játékosoknak napernyőt is kell biztosítani.

A bajnokságokon minden főtáblás mérkőzésre vizet kell a játékosok számára biztosítani a pályán.

6.2. A labda

A versenyen használt labdafajtát a versenyrendezési adatlapon be kell jelenteni. A ranglistába beszámító versenyszámokban csak az MTSZ hivatalos labdafajtái használhatók (ezek megtalálhatók az MTSZ honlapján). A verseny összes - ranglistába számító - versenyszámát azonos fajtájú

labdával kell lejátszani.

A 10 éves versenyszámokban a zöld labda használata kötelező.

A verseny kezdete előtt a versenybíró, megismerve a mérkőzések számát, készítsen labdatervet, és ellenőrizze, mennyi labdát szerzett be a versenyigazgató.

A felnőtt Egyéni Bajnokságon, a felnőtt Vidék- és Budapest Bajnokságon, a pénzdíjas I. osztályú versenyeken, valamint a Korosztályos Országos Bajnokság, Budapest- és Vidék Bajnokság 16 és 18 éves versenyszámaiban minden mérkőzéshez legalább 3 db új labdát, és a döntő játszámára ismét 3 db új labdát kell biztosítani.

A korosztályos Országos-, Budapest-, Vidék- és Tízek bajnokság 12 és 14 éves versenyszámaiban, valamint a kiemelt 1. kategóriás versenyszámban minden egyes mérkőzésre 2 db új labdát, döntő játszámára új labdát, a kiemelt 2. kategóriás korosztályos versenyszámban minden egyes mérkőzésre 2 db új labdát kell biztosítani.

Minden egyéb versenyszámra ajánlott annyi labdát beszerezni, amennyi a mérkőzések előre becsült száma.

6.3. Fedett pályák

Fedett csarnokban és sátorban csak olyan pályákon rendezhető verseny, ahol a plafon magassága a háló közepénél mérve legalább 8 méter. Bármely vonal fölött mérve legalább 3,5 méteres belmagasság szükséges.

6.4. Öltözők, játékosok pihenői, étkezés, egyéb szolgáltatások

Minden versenyen a játékosok részére öltözőt kell biztosítani. Az öltözőknek (melyek melegvizes zuhannyal felszereltek) a pálya területén kell lenniük, napi takarításukat biztosítani kell.

A versenyek helyszínén büfé kell, hogy legyen. Ennek az első mérkőzés kezdetétől az utolsó befejezéséig rendelkezésre kell állnia. A pályák közelében meleg étkezési lehetőségekről a verseny rendezője köteles tájékoztatást adni.

A versenyek alatt a helyszínen – térítés ellenében – elérhetővé kell tenni a húrozó szolgáltatást. Bajnokságokon a húrozó minden mérkőzésnap az első mérkőzés kezdete előtt egy órával rendelkezésre kell, hogy álljon, az utolsó mérkőzés befejezése után fél órával bezárólag folyamatosan.

6.5. Irodák

A verseny rendezője köteles a versenybíró részére munkahelyet biztosítani. Ez lehetőleg egy zárható iroda kell, hogy legyen, de bizonyos feltételek mellett egy íróasztal is megteszi a pályák közelében.

A versenybíró munkahelyét a következőkkel kell felszerelni:

Áram a számítógéphez, papír, írószerek, nyomtató, illetve internet elérés.

A bajnokságokon a versenybírói iroda csak külön szobában lehet.

6.6. A nézők

A néző köteles betartani a szervező által meghatározott biztonsági előírásokat, és nem folytathat olyan tevékenységet, amely a sportrendezvényt megzavarja vagy megghiúsítja, illetve a sportrendezvényen résztvevők testi épségét, továbbá vagyoni javait károsítja vagy veszélyezteti.

Az első bekezdésben meghatározott kötelezettség megszegéséből eredő kárért a néző, több károkozó esetén a károkozásban részt vevő nézők egyetemlegesen, a Ptk.-nak a kártérítésre vonatkozó általános szabályai szerinti felelősséggel tartoznak. A kártérítési felelősség nem érinti a néző szabálysértési vagy büntetőjogi felelősségét.

A néző a sportrendezvény befejezésének időpontjában, illetve a szervezőnek, rendezőnek vagy a rendőrségnek a személyi és vagyonbiztonságot veszélyeztető helyzet kialakulása miatt tett felhívására köteles a sportrendezvény helyszínét elhagyni.

A szervező a sportlétesítményen kívül és annak területén jól látható hirdetésekben köteles meghatározni a sportrendezvény megtekintésének feltételeit.

A sportpálya területén általában tilos a dohányzás. Ha szükséges, akkor külön helyet kell kijelölni a dohányzók részére.

6.7. Elsősegély

A pályák kötelező felszereléséhez tartozik a Függelékben leírt elsősegélynyújtó felszerelés, valamint a rendező köteles a mindenkor jogszabályokban és rendeletekben meghatározott sportrendezvények biztonságos lebonyolításával kapcsolatos előírásokat betartani és követni.

6.8. Klub minősítés

Lásd az MTSZ klub minősítési szabályzatát.

7. A versenyek lebonyolítása

7.1. Az Egészségügyi Alkalmasság

A versenyen indulónak meg kell felelni az Egészségügyi Alkalmasság követelményeinek. Magyarország területén rendszeres sporttevékenységet végző sportolónak időszakos sportorvosi felülvizsgálaton kell részt venni [215/2004. (VII.13.) Korm. rendelet].

A sportorvosi bélyegző használatára jogosultak köre

- Az Országos Sportegészségügyi Intézet alkalmazásában álló sportorvosi szakrendelések
- Országos Intézet sportorvosi rendelésének főorvosa és orvosai
- OSEI kihelyezett KSI rendelőjének orvosai
- Megyei rendelők főorvosa és orvosai
- Budapesti sportorvosi rendelő főorvosa
- Megyék területén működő sportorvosi rendelők orvosai
- Fővárosi kerületek orvosai

Az új bélyegzők két színlenyomatúak (piros és kék), ellipszis alakúak - tartalmazzák a rendelő kódszámát, a település nevét, valamint UV-fénnyel

megvilágítva a sportorvos 5 jegyű orvosi nyilvántartási számát.

A vizsgálat eredményét az illetékes sportorvos a játékendélység „Sportorvosi vizsgálat” rovatába a következő módon jegyzi be:

- keltezés,
- minősítés (vagylagosan VERSENYEZHET, ELLENŐRZÉS ...HÉT MÚLVA, IDEIGLENESEN ELTILTVA, VÉGLEGESSEN ELTILTVA),
- sportorvosi bélyegző, orvosi aláírás,
- a sportorvosi pecsét mellett az orvos saját körbélyegzője is – amely tartalmazza az orvos nevét és nyilvántartási számát – rajta kell, legyen a sportorvosi engedélyen (e nélkül a versenyzési engedély érvénytelen)

A játékendélységbe kell a sportorvosi engedélyeket bepecsételni.



Sportorvosi minősítés bélyegzője

A sportorvosi engedélyek érvényessége nem a korosztálytól, hanem az életkortól függ. A 18. életév betöltése előtt 6 hónapig, azután 1 évig érvényes. Ha a versenyző 18. életévének betöltésekor már pl. 5 hónap eltelt a sportorvosi vizsgálat idejétől, mivel 18 év feletti lett, csak 7 hónap múlva kell elmennie a sportorvoshoz, mert időközben „átesett” a 12 hónapos kategóriába.

A Magyarországon sporttevékenységet rendszeresen nem végző külföldi játékosnak nem kell ilyen körű vizsgálaton részt venni.

A sportorvosi engedély megléte mellett a játékosnak a verseny időpontjában kifogástalan egészségügyi állapotban kell lennie. Alkalmatlan a játékosra és a sorsolási táblába nem vehető fel, illetve nem szólítható pályára az a játékos, aki:

- szemmel látható sérülés miatt akadályozott a mozgásban (pl. gipszet visel), vagy
- szemmel láthatólag beteg (magas láza van), vagy
- szemmel láthatólag terhes

A versenybíró kötelessége az ilyen játékos kizárni a versenyből. Ha a versenybíró bizonytalan az egészségügyi állapot megítélésében, akkor a versenyigazgató köteles orvost hívni a pályára és az illető írásos véleménye alapján kell a versenybírónak eljárni.

7.2. A nevezés

a) A páros versenyszám kivételével minden versenyszámra kötelező előre nevezni.

A 12 éves kiemelt korosztályos versenyszámot rendező versenyen a kiegészítő korosztályos versenyszámra benevezett játékosok közül, aki a kiemelt versenyszám egyes versenyszámában az első fordulót megnyerte, az nem indulhat az azon a versenyen rendezett egyéb korosztályos egyes versenyszámokban. Ebben az esetben – büntetés és szankció nélkül – a játékos ki kell húzni a kiegészítő korosztályos versenyszámról.

A nevezést minden esetben az Online Nevezési Rendszerben (ONR-ben) lehet megtenni. Csak az ONR-en keresztül leadott nevezés fogadható el.

b) A nevezés határideje az adott verseny versenynaptárban szereplő első napja előtt 10 (tíz) nappal lévő nap, lemondás határideje pedig a versenyszám kezdete előtt 2 nappal lévő munkanap déli 12 óra, függetlenül a versenyszám tényleges sorsolásától. A nevezés és a visszamondás határidejét a versenykiírás rögzíti, ez a mérvadó. Az ONR mind a nevezésről, mind pedig a visszamondásról igazoló e-mailt küld.

Ez alól kivétel a korosztályos Magyar Bajnokság és a Budapest- és Vidék Korosztályos Bajnokság, ahol a nevezés határideje a versenyszám kezdete előtt 10 nappal lévő nap, a visszamondás határideje pedig a versenyszám kezdete előtt 2 nappal lévő munkanap déli 12 óra.

A beérkezett nevezéseket az ONR rangsor szerint sorrendbe állítja, a nevezési listát a honlapon (www.huntennis.hu/ONR) a rendszer nyilvánossá teszi a nevezési határidő lejárta utáni második napon. A nevezési határidőn túl beérkezett nevezéseket - amennyiben a táblán még van hely - a beérkezett nevezés sorrendjében - legkésőbb a lemondási határidőig - fogadja el az ONR, rangsorra való tekintet nélküli sorrendben („érkezési sorrendben”).

Nevezni lehet több versenyre is, de a játékos felelőssége, hogy a lemondási határidőig lemondja azokat, amelyeken nem kíván indulni. Amennyiben a lemondási határidő után a versenyző nevezése egy hétvégén két vagy több különböző versenyen is szerepel, akkor csak késői lemondással lehet visszalépni. Amennyiben a sorsolási táblára is felkerül a játékos, már „meg nem jelent”-nek minősül a Fegyelmi Szabályzat szerint.

Nevezni lehet „csak főtábla” megjelöléssel is, amely esetben az így nevező játékost a selejtező mezőnyénél nem veszik figyelembe.

A verseny lemondását – a lemondási határidőig – az ONR rendszerében kell megtenni. Késői lemondásokat – a lemondási határidő után – a sorsolásig írásban kell elküldeni (e-mail, vagy fax) az MTSZ Irodába és értesíteni kell a versenyigazgatót/versenybírókat is.

Bármilyen korosztályos és felnőtt versenyszámról a lemondási határidő után „büntetlenül” visszalépni nem lehet. Egy játékos egy évben 2 (kettő) alkalommal léphet vissza, melyért „csak” eltöltési pontot kap, erről az MTSZ Iroda nyilvántartást vezet. Minden további visszalépés esetén azokban a versenyszámokban, ahol nevezve volt, „maradó 0 (nulla) pontot” is kap.

7.2.1. A nyílt mezőnyű (B-típusú) versenyszámok nevezése

A nem kiemelt kategóriájú versenyszámok szabadtéri versenyeken általában nyílt mezőnyűek, tehát nincs az indulók száma korlátozva.

A nyílt mezőnyű versenyszámokra is nevezni kell. A mezőnybe mindenkit el kell fogadni, aki indulási jogosultsággal rendelkezik, tehát

- a versenyszám életkori és/vagy minősítésbeli követelményei nem zárják ki indulását,
- megfelel az egészségügyi alkalmasság követelményeinek,
- nevezését az ONR-en keresztül határidőre (legkésőbb a lemondási határidőig) leadja

Pályára lépés előtt a játékosnak alá kell írnia a nevezési lapot, mely egyben azt is jelenti, hogy a játékos elfogadja és magára nézve kötelezőnek ismeri el az MTSZ Szabályzatát. Lemond minden per és kártérítési igényről a

tulajdonos vagy az MTSZ ellen. Hozzájárul, hogy a tulajdonos vagy az MTSZ róla a verseny során kép és hangfelvételt készítsen, azt közreadja.

7.2.2. A páros versenyszámok nevezése

A páros versenyszámokra (akár zárt, akár nyílt táblás) előzetesen nevezni nem kell, kivéve, ha a verseny sorsolását előzetesen elvégzik és ezt a versenykiírásban rögzítik.

A páros aláírásos jelentkezés időpontját az első játéknapon ki kell tűzni, lehetőleg a versenyszám első fordulójának utolsó, játékrendben szereplő mérkőzéséig.

Felnőtt versenyszám esetén:

A határidőre feliratkozott párokat a hivatalos MTSZ felnőtt páros ranglista alapján sorrendbe kell állítani az alábbi elsőbbségi elvek szerint:

- ha mindkét játékos rendelkezik páros rangsorral az összeadott rangszámuk növekvő sorrendjében (azonos rangszám összegű párok esetén azt kell előbbre sorolni, ahol a legkisebb rangszámú játékos játszik)
- ha az egyik játékos rendelkezik páros rangsorral, ennek a növekvő sorrendjében
- ha egyik játékos sem rendelkezik páros rangsorral, akkor kettejük összeadott egyéni rangsorának növekvő sorrendjében.

Korosztályos versenyszám esetén:

A határidőre feliratkozott párokat a hivatalos MTSZ korosztályos egyes ranglista alapján kell sorrendbe állítani az alábbi elsőbbségi elvek szerint:

- ha mindkét játékos rendelkezik rangsorral, az összeadott rangszámuk növekvő sorrendjében (azonos rangszám összegű párok esetén azt kell előbbre sorolni, ahol a legkisebb rangszámú játékos játszik)
- ha az egyik játékos rendelkezik rangsorral, ennek növekvő sorrendjében
- ha egyik játékos sem rendelkezik rangsorral, akkor az ilyen párok sorrendjét sorsolással kell eldönteni.

Mindkét esetben a kiemelt megállapítását a fenti sorrend alapján kell elvégezni.

Páros versenyszámban selejtező nincs, a vonatkozó tábla-összetételeknél a selejtezőből felkerülő játékosok számát a rangsor szerint felkerülők számához kell hozzáadni.

A páros versenyszámot – az indulók számától függetlenül – kieséses formában kell lebonyolítani.

7.2.3 A nevezők köre

Versenyszámok életkor szerinti felosztása:

- Férfi, vagy női, ahol bármilyen korú játékos indulhat, kivéve I. o. számban a 14 év alattiak a ranglista fejezetben leírt korlátozását.

- F18/L18 (ifjúsági fiú és leány), ahol az a játékos indulhat, aki az adott naptári évben tölti be legfeljebb 18. életévét.
- F16/L16 (serdülő fiú és leány), ahol az a játékos indulhat, aki az adott naptári évben tölti be legfeljebb 16. életévét.
- F14/L14 (újonc fiú és leány), ahol az a játékos indulhat, aki az adott naptári évben tölti be legfeljebb 14. életévét.
- F12/L12 (gyermek fiú és leány), ahol az a játékos indulhat, aki az adott naptári évben tölti be legfeljebb 12. életévét.
- F10/L10 (ahol az a játékos indulhat, aki az adott naptári évben tölti be legfeljebb 10. életévét), F9/L9 (ahol az a játékos indulhat, aki az adott naptári évben tölti be legfeljebb 9. életévét) rendezhető, de eredménye a hivatalos erőssorrendbe nem számít be.
- Play and Stay versenyszámok

7.3. A sorsolás és a táblák

Minden verseny sorsolására a verseny lemondási határidejének napján délután 16 órakor az MTSZ irodájában kerül sor. A sorsolás és játékrend legkésőbb ezen a napon 18 óráig megjelenik az MTSZ honlapján.

Amennyiben ettől eltérő helyen és időben történik meg a sorsolás, azt a versenykiírásban fel kell tüntetni!

A korosztályos Budapest-, Vidék- és Magyar Bajnokságon, a versenyszám lemondásának a napján, a versenykiírásban meghatározott időpontban történik a sorsolás.

7.3.1. A selejtező

A selejtező tábla kisorsolása előtt a versenybíróknak kell a nevezési listát véglegesíteni az alábbi módon:

- a főtábláról esetleg visszalépők helyét az eredeti nevezési listáról erőssorrend szerint fel kell tölteni (amennyiben a várakozók között késői nevezők is vannak, elfogadási sorrendjüket az eredeti nevezési listán elfoglalt helyük határozza meg),
- a versenyigazgatótól meg kell tudni a rendező jogán szabad kártyával indulók nevét mind a selejtezőre, mind a főtáblára,
- az MTSZ irodájától meg kell tudni az MTSZ jogán szabad kártyával indulók nevét mind a selejtező, mind a főtáblára,
- ha akár a versenyigazgató, akár az MTSZ nem él jogával és a főtáblán marad szabad hely, akkor azt az eredeti nevezési listáról – a nevezési lista sorrendjét betartva – erőssorrend szerint fel kell tölteni, ha a selejtező mezőnyében marad szabad hely, akkor azt az eredetileg nevezettek közül – a nevezési lista sorrendjét betartva – kell feltölteni.

A selejtező tábla sorsolását úgy kell végrehajtani, hogy a feljutók számával azonos számú szekciót (mini táblát) szerkesztünk.

- Az első tábla első sorára helyezzük az első, a második tábla első sorára a második, a harmadik tábla első sorára a harmadik stb. kiemeltet.
- A szekciók legalsó sorára helyezzük a további kiemelteket egy csoportban kisorsolva, a húzásuk sorrendjében.

Például egy 16-os selejtezőt (amennyiben 4 feljutó van) úgy kell kisorsolni, hogy 4 db 4-es szekciót (mini táblát) készítünk. Az első szekció első sorára kerül az első kiemelt, a másodiknak az első sorára a második kiemelt, a harmadiknak az első sorára a harmadik és a negyediknek az első sorára a negyedik kiemelt.

A 32-es selejtező tábla esetén - ha 4 feljutó van - szintén 4 db (8-as) szekciót készítünk. Az 1-4 kiemelt sorsolása megegyezik az előzővel, az 5., 6., 7. és 8. kiemeltek együttesen sorsoljuk, és az elsőnek kihúzott az első szekció legalsó sorára, a másodiknak kihúzott a második szekció legalsó sorára, stb. fog kerülni. A kiemeltek elhelyezése után az esetleges üres helyeket jelöljük meg oly módon, hogy ha egy üres hely van, akkor azt az első kiemelthez, ha 2 üres hely, akkor azt az első és második kiemelthez, stb. kerüljön, majd a nem kiemelt játékosokat sorsoljuk be a szabadon maradt vonalakra.

A sorsolás nyilvános.

A tábla sorsolásánál (ha a résztvevők száma lehetővé teszi) figyelembe kell venni, hogy az egy egyesületbeli játékosok az első fordulóban ne játszanak egymással.

7.3.2. A főtábla

A főtábla sorsolását előre meghirdetett időben és helyen az alábbiak szerint kell végrehajtani:

- Amennyiben a zárttáblás versenyszámban az indulók száma nem éri el a meghirdetett táblaméretet, akkor a sorsolásnál a nyílttáblás versenyeknél leírtakat (táblaméret meghatározása, kiemeltek száma) kell alkalmazni.
- Az indulók listáját véglegesíteni, a Szabad Kártyákat és az esetleges szerencsés veszteseket, valamint a selejtezőből feljutottakat felírni. Ha a sorsolásig még nincs vége a selejtezőnek, akkor az összes feljutó helyét „Q” betűvel jelölve, név nélkül kell besorsolni, és a neveket csak az összes selejtező mérkőzés befejezése után, a „Q” betűs helyekre besorsolni.
- Ha a feljutásra esélyesek között olyan játékos is van, akit feljutás esetén rangsora alapján ki kellene emelni, akkor Őt semmilyen előny nem illeti meg, nem lehet kiemelt, vagyis selejtezősként kerül kisorsolásra.
- Meg kell állapítani a kiemeltek nevét, és besorolni őket az alábbiak szerint (amennyiben két vagy több kiemelt játékos esetében a rangsor megegyezik, akkor sorsolással kell eldönteni azt, ki hányadik kiemelt):

8-as tábla (2 kiemelt)

1. kiemeltet az 1. sorra beírni
2. kiemeltet a 8. sorra beírni.

16-os tábla (4 kiemelt)

1. kiemeltet az 1. sorra beírni
2. kiemeltet a 16. sorra beírni
- 3-4. kiemelt között sorsolni, melyik kerül az 5. sorra, és melyik a 12. sorra

24-es és 32-es tábla (8 kiemelt)

1. kiemeltet az 1. sorra beírni
2. kiemeltet a 32. sorra beírni
- 3-4. kiemelt között sorsolni, melyik kerül az 9. sorra, és melyik a 24. sorra
- 5., 6., 7., 8. kiemeltet sorsolni, az elsőnek kihúzottat a 8. sorra, a másodiknak kihúzottat a 16. sorra, a harmadiknak kihúzottat a 17. sorra és a negyediket a 25. sorra beírni.

48-as és 64-es tábla (16 kiemelt)

1. kiemeltet az 1. sorra beírni
2. kiemeltet a 64-es sorra beírni
- 3-4. kiemelt között sorsolni, melyik kerül az 17. sorra, és melyik a 48. sorra
- 5-8. kiemeltet sorsolni, az elsőnek kihúzottat a 16. sorra, a másodiknak kihúzottat a 32. sorra, a harmadiknak kihúzottat a 33. sorra, a negyediknek kihúzottat a 49. sorra helyezni.
- 9-16. kiemeltek sorsolni kell az alábbiak szerint:
 - a **9-12.** kiemeltet sorsolni: az elsőnek kihúzottat a 9. sorra, a másodiknak kihúzottat a 25. sorra, a harmadiknak kihúzottat a 40. és a negyediknek kihúzottat pedig az 56. sorra helyezni.
 - a **13-16.** kiemeltet sorsolni: az elsőnek kihúzottat a 8., a másodiknak kihúzottat a 24., a harmadiknak kihúzottat a 41. és a negyediknek kihúzottat az 57. sorra kell beírni.

Ha nem volt selejtező, és a főtábla mezőnye sem teljes, akkor ki kell számolni az üresen maradó vonalak számát (pl. ha a 32-es táblában 27 induló van, akkor $32-27=5$, tehát 5 (öt) hely marad üresen. Az üres helyeket „X” jelöléssel a kiemeltek mellé kell tenni, a kiemelés sorrendjében (példánkban tehát az első 5 kiemelt mellett lesz üres hely, a 6-ik mellett már nem).

- Ha több üres hely van, mint a kiemeltek száma, akkor a kiemeltekhez hozzáírt „X” után a még fennmaradó üres helyeket sorsolva a táblában egyenletesen el kell osztani a felek, a negyedek, a nyolcadok, stb. között.
- A kiemeltek és az „X”-ek beírása után a táblába a nem kiemelt játékosokat vaksorsolással be kell sorsolni teljes vezetéki és keresztnévüket, egyesületük nevét, valamint rangsorukat is feltüntetve.

A tábla sorsolásánál figyelembe kell venni (ha a résztvevők száma lehetővé teszi), hogy az egy egyesületbeli játékosok az első fordulóban ne játszanak egymással.

A sorsolás nyilvános.

A kisorsolt táblán változtatni nem lehet, kivéve, ha jogosult induló kimaradt, vagy ha a kiemeléssel kell változtatni hiba, vagy valamelyik kiemelt visszalépése miatt. Ilyen esetekben a JVB által kiadott útmutatás szerint kell eljárni (lásd Esetek és esetmagyarázatok 67-72. esetek), amely útmutatás a

nyílt táblás versenyszámok esetében is érvényes.

Pályára lépés előtt a játékosnak alá kell írnia a nevezési lapot, mely egyben azt is jelenti, hogy a játékos elfogadja és magára nézve kötelezőnek ismeri el az MTSZ Versenyszabályait, Játékszabályokat, a Fegyelmi és a Minősítési Szabályzatot. Lemond minden per és kártérítési igényről a Tulajdonos, vagy az MTSZ ellen. Hozzájárul, hogy a Tulajdonos, vagy az MTSZ róla a verseny során kép és hangfelvételt készítsen, azt közreadja.

7.3.3. A Nyílt táblás versenyszámok

A nyílt mezőnyű versenyszámok sorsolásán a versenybíró:

- elkészíti a kiemelést a fent leírtaknak megfelelően,
- meghatározza az üresen maradó sorok számát és azokat "X"-szel jelölve a kiemelték mellé teszi, majd ha még mindig marad, sorsolással osztja el egyenletesen a táblában,
- besorsolja a nem kiemelt játékosokat az előzőekben leírtaknak megfelelően vaksorsolással úgy, hogy – ha a résztvevők száma lehetővé teszi – az egy egyesületbeli játékosok az első fordulóban ne játszanak egymással,
- ha az indulók száma eléri a 11, 21, 41 vagy 81 főt, akkor 16-os, 32-es, 64-es, vagy 128-as táblákat kell szerkesztenie,
- ha az indulók száma nem éri el a 11, 21, 41 vagy 81 főt, akkor 8-as, 16-os, 32-es, 64-es vagy 128-as táblát kell szerkesztenie és a legrosszabbul rangsoroltakat sorsolva a táblára jutásért játszatja. A sorsoláskor annyi vonalat kell üresen hagyni, ahány előmérkőzésre kerül sor. A rangsorszámításnál ezeket a mérkőzéseket úgy kell figyelembe venni, mintha a főtábla első fordulója lenne.
- Megengedhetetlen az olyan táblakészítési módszer, amelyben a tábla közepén sűrítik össze az első fordulót játszókat, mert ezzel a kiemelt játékosok közül is kényszerítenek néhányat eggyel több mérkőzés lejátszására.

7.3.4. A 10 éves és az az alatti korosztályos versenyek résztvevőinek sorsolása

Az F10, L10, F9, L9 versenyszámoknál lehetőség van az azonos egyesületbeli játékosok

- körmérkőzés esetén külön csoportba (csoportokba),
- kieséses tábla esetén külön negyedekbe történő sorsolására.

7.3.5. Az L12 és F12 versenyszámok

Lehetőség van az L12 és az F12 versenyszámoknál (az 1. és 2. kategóriás kiemelt, valamint a bajnokságok kivételével) a lebonyolítás következő módjára:

- A játékosok maximum 4 fős csoportokra osztva körmérkőzést játszanak. A mérkőzéseket két nyert játszmáig vívják, a játszmák 4 játékig tartanak, 4:4-nél döntő játékkal, a döntő játszma helyett pedig ún. „match tie-break”-et játszanak.
- Ekkor minden játékosnak egy napon három mérkőzést kell játszania.
- A legjobb nyolc játékost (amennyiben nincs 8-nál több csoport) egy kieséses táblába sorsolva, folytatódik a verseny tovább. (Amennyiben

a létszám indokolja (vagyis 8-nál több csoport volt, akkor 12-es táblát kell szerkeszteni). A kieséses táblán (a 8-as táblán is) 4 kiemeltet kell besorsolni, a kiemelés a ranglista alapján történik.

- A ranglistába a 8-as táblán mindenki megkapja az azon a helyen járó pontot.
- A körmérkőzések során a csoport második helyezettek a 9-16 közötti pontot, a csoport harmadik helyezettek a 17-32 közötti pontot, a csoport negyedikek a 64-ben járó pontot kapják.
- Amennyiben a játékos nem nyert mérkőzést, a 64 közötti pontot kapja. A bónusz pont mind a körmérkőzéses, mind pedig a kieséses mérkőzések után jár a játékosnak.

7.4. A szabad kártya

A mezőnyök a meghatározott számban szabad kártyákat (idegen szóval: Wild Card) tartalmaznak, amelyeket a rendező jogán a Versenyigazgató, az MTSZ jogán pedig az MTSZ szövetségi edző javaslatára a Sportigazgató, vagy a Főtitkár ad.

Szabad kártya bárkinek tetszés szerint adható, az alábbi korlátozással:

- a korosztályos Magyar Bajnokságra (egyes és páros) szabadkártyát csak az MTSZ adhat,
- I.o. versenyszámban 14 éven aluli játékosnak csak akkor adható, ha korosztályi ranglistáján az 1-40 között szerepel, vagy ha van felnőtt ranglistája,
- egy játékosnak egy naptári évben főtáblán, valamint olyan versenyszám selejtezőjében, ahol ranglistapont jár, legfeljebb 3 (három) alkalommal adható (az egyes és a páros, felnőtt és a korosztályos – korosztályonként – külön-külön számít),
- az eltiltás vagy játékjog felfüggesztés hatálya alatt játszó játékosnak nem adható,
- az egészségügyi alkalmasság követelményeinek meg nem felelő játékosnak nem adható,
- selejtezőn elinduló játékos a főtáblára nem kaphat.

Az MTSZ szabad kártyát az MTSZ Irodájától lehet kéni az ONR rendszerben. Amennyiben a nevezéskor elmulasztották, akkor e-mail-en az MTSZ Irodához kell írásos kérelmet benyújtani (info@huntennis.hu).

A szabad kártyát elnyerő játékosnak egyébként nem kell nevezni.

Ha a szabad kártyás játékos a sorsolás után bármilyen okból visszalép, helyette nem lehet mást megnevezni, helyét az egyébként szokásos módon kell betölteni.

A szabad kártyát szigorúan tilos pénzért vagy bármilyen más ellentételezésért árulni.

7.5. A Szerencsés Vesztes fogalma, valamint a visszalépett játékosok helyettesítése

Ha a selejtező tábla megkezdése után üres hely marad a főtáblán visszalépés, meg nem jelenés, sérülés vagy bármely egyéb okból, akkor ezt az üres helyet csak szerencsés vesztesel lehet betölteni.

A selejtező utolsó fordulójának vesztesei közül sorsolással kell a

jogosultakat kiválasztani az alábbi módon:

- Ha az üresedés a főtábla kisorsolása előtt következik be, akkor a jogosultat az indulók listájába a kieső helyére fel kell venni, és szabályosan besorolni.
- Ha az üresedés a főtábla kisorsolása után következik be, akkor az adott versenyszám első játéknapján az első kiírt mérkőzés kezdetéig a jogosultaknak aláírásos jelentkezésen nyilatkozniuk kell, hogy rendelkezésre állnak szerencsés vesztes hely betöltésére, és közülük sorsolás alapján kell a megüresedő helyeket betölteni. Ha az első forduló több napon át tart, akkor a jelentkezést minden nap meg kell ismételni.

A szerencsés vesztesnek szólítása után, 10 percen belül játékra készen kell állni, ha erre nem képes, akkor a listán utána következőt kell hívni, őt pedig az aznapi lista végére helyezni. Ha több szerencsés vesztes hely van, mint ahányan az utolsó forduló vesztesei közül jelentkeztek, akkor az utolsó előtti forduló vesztesei közül kell a jogosultakat kisorsolni. A második fordulótól kezdve a visszalépők helyébe már nem kerülhet szerencsés vesztes (kivéve, ha a visszalépő játékosnak ez az első kiírt mérkőzése).

Ha az üresedés a főtábla kisorsolása után következik be, de nincs selejtező, akkor a szerencsés vesztes jelentkezéséhez hasonlóan az első kiírt mérkőzés kezdetéig kell az üres helyre pályázóknak jelentkezniük. Elfogadási sorrendjüket az eredeti nevezési listán elfoglalt helyük határozza meg. Jelentkezhet az is, aki eredetileg nem nevezett (de csak, ha nem lenne kiemelt), az ilyen játékos viszont az összes nevezett és megjelent várakozó után kerül sorra.

7.6. A mérkőzések lebonyolításának rendje

7.6.1. A verseny lebonyolítási terve

A szabadtéri versenyeken a versenyszámok lebonyolításánál szabadnapot tervezni, illetve tartani nem lehet.

A kiemelt korosztályos versenyek lebonyolítását úgy kell megtervezni, hogy az első játéknapon a páros versenyszám elkezdődjön (kivételez az alól az a fedett pályás verseny, melyet 2 kemény pályán bonyolítanak le).

7.6.2. A játékrend

A versenybíró a verseny egészére vonatkozó lebonyolítási terv alapján készítsen napi játékrendet a játékosok tájékoztatására.

A játékrendet az első játéknapi sorsolás után, a többi játéknapi vonatkozó játéknapot megelőző napon, lehetőleg 18 óráig el kell készíteni és ki kell hirdetni.

A kihirdetés azt jelenti, hogy jól látható és a játékosok számára ismert helyen írásban ki kell függeszteni (honlapra feltenni).

A kihirdetett játékrenden változtatni nem szabad. Ha a versenybíró té-

vedést fedez fel, és ezért a játérend megváltoztatására kényszerül, ezt csak akkor teheti, ha minden érdekelt és érintett játékost személyesen tud a változásról kellő időben tájékoztatni.

A játékosok kötelessége tájékozódni a játérend felől.

A játérendet kétféle módszerrel lehet elkészíteni, a használt módszert a versenybíró választja ki.

„A” módszer:

Ha viszonylag kevés mérkőzés és/vagy pálya áll rendelkezésre, továbbá, ha fontos, hogy egy adott mérkőzés meghatározott pályára kerüljön (centerpálya - sztárjátékos), akkor a pályák szerint célszerű a mérkőzéseket megadni.

Ebben az esetben minden pálya első mérkőzésének a kezdési időpontját kell meghatározni, az utánuk következőket pedig „utána”, vagy „folytatólagosan” (idegen szóval: followed by) jelzéssel, időpont feltüntetése nélkül megadni. Ennél a módszernél a játékosnak az a kötelessége, hogy azt a pályát figyelje, amelyikre az ő mérkőzése ki van írva és a soron következőknél haladéktalanul álljon játékra készen.

Ebben az esetben, ha az első időpontra kiírt mérkőzés (vagy a nem előbb...óra időpontra kiírt mérkőzés) valamilyen ok miatt elmarad, a következő mérkőzés játékosai leghamarabb 30 perc múlva szólíthatók pályára.

A módszer előnye, hogy a „jó” mérkőzéseket jó pályára teszi, továbbá az, hogy nem áll pálya üresen, és a játékosok nem kérdezősködnek feleslegesen („Melyik pályán játszom?, Mikor játszom?, Mennyi csúszás van?”, stb.) Hátránya, hogy ha egy játékos több mérkőzésen (fordulóban, versenyszámban) is érdekelt, akkor nagyon nehéz az egyeztetés, hogy az illető ne „ütközzön” önmagával.

„B” módszer:

A nap összes mérkőzését a tervezett lejárás sorrendjében, a pálya-szám megjelölése nélkül „ömlesztve” sorba kell állítani, és csak az első sorozat, az elsőnek pályára kerülő találkozó kezdési időpontját kell megadni.

A többi mérkőzést az „első ürülő pálya” elve alapján a kiírás sorrendjében kell pályára szólítani. A játérendben ilyenkor feltétlenül fel kell tüntetni, hogy hány darab pálya van használatban, azért hogy a játékosok könnyebben tájékozódjanak.

Ennél a módszernél is a játékos felelőssége a tájékozódás, és az, hogy a mérkőzésének szólításakor játékra kész állapotban legyen.

Ezt a módszert célszerű használni akkor, ha egy versenyszámon belül az adott napon több fordulót is le kell játszani.

Mind az „A”, mind a „B” módszert használva ügyelni kell arra, hogy az adott játéknapi tervezett összes mérkőzés szerepeljen a kiadott játérendben, még akkor is, ha a játérend készítésekor még nem ismeretes, hogy név szerint kik fogják játszani az adott mérkőzéseket. Ilyenkor valamilyen egyértelmű jelölési módszerrel (p. „A-B győztese”, vagy „F2 2-ik forduló”, stb.) a játékosoknak tudomására kell hozni, hogy összesen hányszor kell majd

pályára lépniük a következő napon, ily módon sok felesleges kérdezősködést, bizonytalanságot, esetleges késéseket el lehet kerülni.

A játékrendben eredetileg fel nem tüntetett mérkőzés utólagos kiírása a játékrend módosításának számít, amit csak az összes érintett játékos személyes tájékoztatása után tehet meg a Versenybíró!

A Játékrend összeállítását és a mérkőzések pályára szólítását úgy kell elvégezni, hogy megfeleljen a játékosok terhelhetőségére vonatkozó előírásoknak.

7.6.3. A mérkőzések számolási módja

Magyarország területén rendezett és az MTSZ rangsorszabályzat hatálya alá tartozó egyéni versenyeken minden mérkőzést két nyert játszmáig kell játszani, minden játszmában 6:6 állásnál döntő játékkal, a második játszma után szünet nincs. Kivéve:

- a páros versenyszámokat (felnőtt és korosztályos, egyéni és csapatversenyek), ahol a döntő játszma helyett mérkőzés befejező játékot (match tie-break) kell játszani,
- a páros versenyszámokban a NO-AD (előny nélküli játék) szisztéma alkalmazása kötelező,
- a szabadtéri Magyar Bajnokságon a férfi egyes versenyszámot, ahol az elődöntőket és a döntőt 3 nyert játszmáig kell játszani,
- a fedett pályás korosztályos versenyszámokat (kiemelt is!), ahol a döntő játszma helyett mérkőzés befejező játékot (match tie-break) kell játszani,
- a régiós versenyeket, ahol minden játszmában 4:4-nél döntő játékot, a döntő játszma helyett mérkőzés befejező játékot (match tie-break) kell játszani.

7.6.4. A játékosok terhelhetősége

A verseny lebonyolítását úgy kell megtervezni, hogy a játékosokat egyenletes terhelés érje.

Ennek érdekében:

- egy játékos az adott versenyen legfeljebb 2 (két) egyes és 1 (egy) páros versenyszámban (vagy ha egyesben nem indul, akkor 2 (kettő) párosban) indulhat,
- a kiemelt 12 éves korosztályos versenyen induló játékos csak egy egyes és egy páros versenyszámban indulhat (kivéve azok a versenyzők, akik a kiemelt versenyszám egyes játékában az első fordulóban – selejtező esetén az számít első fordulónak – vereséget szenvedtek, ők elindulhatnak egy másik egyes versenyszámban is)
- egy játékos az adott játéknapon egy versenyszámban maximum kettő (ha vis major – pl. tartós eső, stb. – esete nem áll fenn), de egy nap maximum négy mérkőzésre írható ki (kivéve a 12 év alatti versenyszámot, ahol a játékos legfeljebb napi 3 mérkőzésre írható ki)
- egy játékos az adott játéknapon, amennyiben 3 nyert játszmáig tartó mérkőzést játszott, legfeljebb már csak egy páros mérkőzésre írható ki,
- a régiós (területi) versenyeken egy játékos egy napon 3 mérkőzésre írható ki,
- a 7.3.5 pont szerinti lebonyolítás esetén egy játékos 3 mérkőzésre írható ki,

- ha a félbeszakadt találkozó folytatása egy játszmánál hosszabb, akkor az egy mérkőzésnek számít,
- a kiemelt egyes és páros versenyszámokban naponta legfeljebb 2-2 (kettő-kettő) mérkőzés játszható, ha vis major - pl. tartós eső, stb. - esete nem áll fenn,
- a terhelhetőség szempontjából a páros mérkőzés 1/2-nek számít.

A nap első mérkőzését 8 óra előtt, utolsó mérkőzését 23 óra után pályára szólítani nem lehet. Ebből a szempontból nem a játékos kora számít, hanem az, hogy milyen versenyszámban indul.

A játékost

- gyermek versenyszámban 20 óra,
 - újonc versenyszámban 21 óra
 - serdülő versenyszámban 22 óra
- után pályára szólítani nem lehet.

- Gyermek versenyszámban 21 órakor,
- újonc versenyszámban 22 órakor,
- serdülő versenyszámban 23 órakor,
- egyéb esetben 24 órakor (éjfélkor)

a még folyamatban lévő mérkőzéseket félbe kell szakítani és másnapra elhalasztani, (kivéve, ha a játékosok közös akarattal másképp döntenek).

A játékosokat két mérkőzés között, a következő minimális pihenőidők illetik meg:

Ha a mérkőzés időtartama:

- két játszmában, vagy mérkőzést eldöntő játékkal (match tie-break) befejezett egyes
- három játszmában befejezett egyes
- két játszmában, vagy mérkőzést eldöntő játékkal (match tie-break) befejezett páros
- három játszmánál hosszabb egyes

A minimális pihenő:

45 perc
60 perc
30 perc
100 perc

Fenti pihenők akkor biztosítandók, ha a mérkőzés (eső, sötétedés, stb. okból) nem volt félbeszakítva.

Folytatott mérkőzés esetén, csak a befejezés előtt egyhuzamban lejátszott játszmák száma irányadó, a két teljes játszmánál rövidebb mérkőzésrész után a minimális pihenőidő 30 perc.

7.7. Tennivalók és szabályok a pályán

7.7.1. A verseny kezdete

A verseny hivatalosan akkor kezdődik el, amikor az első mérkőzés első adogatását megütik.

7.7.2. A mérkőzés kezdete

A mérkőzés akkor veszi kezdetét, amikor az első adogatást megütik.

7.7.3. A Tenisz Szabályai

Minden MTSZ eseményen a Nemzetközi Tenisz Szövetség hivatalos játékszabályai érvényesek. A jelenleg hatályban lévő szabályokat a Függelék I. fejezete tartalmazza.

7.7.4. Elektronikus eszközök

Mérkőzés közben - a pályára lépéstől a mérkőzés teljes befejezéséig - a mobiltelefon vagy más elektronikus eszköz használata tilos!

7.7.5 A döntések felülbírálata

Lásd Játékszabályok.

7.7.5.1. Ténykérdések

Lásd Játékszabályok.

7.7.5.2. Szabálykérdések

Lásd Játékszabályok.

7.7.6. Akadályozás

Ha egy játékost az ellenfele szándékosan akadályoz a játékban, akkor az akadályozott játékos megnyeri a pontot.

Ellenben a pontot újra kell játszani, ha az ellenfele nem szándékosan zavarja meg a játékost, vagy külső akadályozó körülmény lép fel (az állandó tartozékok nem lehetnek akadályozó tényezők).

7.7.7. Labdanyom vizsgálat

Labdanyom azonosítást kizárólag salakpályán lehet végezni.

Labdanyom azonosítást csak akkor lehet végezni, ha a játékvezető nem tudja teljes bizonyossággal eldönteni, hogy egy pontbefejező ütés kinn volt vagy benn, illetve ha valamelyik játékos (pár) megáll, és azt kéri. (Egy-egy visszaütés megengedett, de utána azonnal meg kell állni.)

Ha a játékvezető úgy dönt, hogy a labdanyomot ellenőrizni kell, jöjjön le a székől és személyesen hajtsa végre a nyom azonosítását. Ha nem emlékszik a nyom helyére, a vonalbírók segítségét kérheti.

Az eredeti ítélet (vagy felülbírálat) marad érvényben, ha sem a vonalbíró, sem a játékvezető nem talál azonosítható nyomot.

Miután a játékvezető azonosította a labdanyomot és meghozta a döntését, akkor ez a döntés végleges és megfellebbezhetetlen.

Salakpályán a játékvezető ne siessen az eredmény bemondásával, kivéve, ha teljesen biztos a döntésében.

Páros mérkőzéseken mindkét játékosnak meg kell állnia, vagy a játékvezetőnek kell a labdamentet félbeszakítani. A játékosok kérésére a játékvezető először mérlegelje, hogy jogos-e és megfelelő módon érkezett-e az. Ha a játékosok nem a megfelelő eljárást követték, vagy későn szóltak, a játékvezető dönthet úgy, hogy szándékosan akadályozták az ellenfelet.

Ha egy játékos eltörli a labda nyomát, mielőtt a játékvezető dönthetne, azzal kinyilvánítja, hogy a labdanyom ellenőrzése az ellenfelének kedvezne.

A játékosok nem mehetnek át ellenfelük térfelére (a játékvezető nélküli mérkőzések kivételével) anélkül, hogy sportszerűtlen magatartás miatt ne kapnának büntetést.

7.7.8. Folyamatos játék

Az alapelv az, hogy a mérkőzés elejétől (amikor az első adogatást megütik) a végéig a játék folyamatos kell, hogy legyen.

Két pont között legfeljebb húsz (20) másodperc telhet el.

Amikor egy játék végén a játékosok térfelet cserélnek, akkor legfeljebb kilencven (90) másodperc pihenő engedélyezett.

Minden játszma első játékát követően, és a döntő játék közben, azonban a játéknak folyamatosnak kell lennie, ezért a játékosoknak pihenés nélkül kell térfelet cserélniük. Minden játszma végén legfeljebb százhusz (120) másodperces pihenőt kapnak a játékosok. Az időket az utolsó pont befejezésétől a következő pont első adogatásáig kell mérni.

Ha a játékos - tőle kívül álló okból – ruházata, cipője, vagy más felszerelése (kivéve az ütőt) megrongálódik, vagy cserére szorul, a játékosnak megfelelő időt kell biztosítani, hogy a problémát orvosolhassa, a megrongálódott felszerelést kicserélhesse.

Külön pihenőidő nem adható arra, hogy a játékos visszanyerhesse fizikai állóképességét. Ellenben, ha a játékosnak olyan egészségügyi problémája van, ami a pályán kezelhető, annak ellátására három perc ápolási szünetet kaphat.

A bemelegítés ideje öt (5) perc, melyet a versenybíró speciális esetekben meghosszabbíthat.

7.7.9. Toaletti szünet

A játékost kérésére, a mérkőzés folyamán egy alkalommal kell illemhelyre elengedni, ha lehetséges, a játszma utáni kettő perces szünetben, de szükség szerinti időtartamra.

Páros mérkőzés esetén mindkét párnak két-két lehetősége van az illemhelyet meglátogatni. Ha a páros mindkét tagja egyszerre hagyja el a pályát, az egy látogatásnak minősül a páros szempontjából.

A bemelegítés kezdete után bármikor kér a játékos engedélyt az illemhely meglátogatására, az, az engedélyezett szünetek egyikének számít attól függetlenül, hogy az ellenfél is elhagyta a pályát vagy sem.

Ha a játékos ennél többször is igénybe akarja venni ezt a lehetőséget, akkor el lehet engedni a saját idejében (a szünet tényleges időtartamára pl. cserénél a pihenő idő, ellenfél ápolása), de ha az engedélyezett időkorláton belül nem kész a játékra, akkor a Fegyelmi Szabályzat szerint kell büntetni. A pályát elhagyó játékos nem kaphat tanácsot.

7.7.10. Ápolási szünet

A pályán történő véletlen sérülés esetén (az izomgörcs nem számít véletlen sérülésnek), ha a játékos képtelen folytatni a játékot, a helyszínre orvost, vagy megfelelő elsősegélynyújtó személyt kell hívni és az adott sérülés ellátására 3 (három) perc szünetet lehet adni. Vértetés ellátására 5 (öt) perc szünet adható.

A szünet az ápolás tényleges kezdetétől mérendő. A játékvezető (hiányában versenybíró) tájékoztassa a játékosokat és az ápolást végző személyt (a nézőket nem) „kettő perc van hátra”, „egy perc van hátra”, „30 másodperc van hátra” bejelentésekkel, vagy ha az ápolás korábban befejeződik, az „ápolás vége” szavakkal. A 3 perc elteltével közölje a

játékosokkal és nézőkkel az ápolási idő végét az „idő” bejelentéssel. Ettől kezdve a játékosnak 30 másodperc áll rendelkezésére a következő labdamentet elkezdésére. Nem számít a 30 másodpercbe az az idő, melyet a játékos ruházatának, felszerelésének – az ápolással kapcsolatos – rendbehozatalával tölt (pl. zoknit, cipőt húz). Ha a játékos ezen idő eltelte után sem képes a játékot folytatni, a Fegyelmi Szabályzat szerint kell eljárni. Az ápolást végző személy döntése alapján a tényleges ápolást a pályát elhagyva, megfelelő diszkrécióval is lehet végezni.

Izomgörcs esetén a játékos a csere alatt kaphat ellátást, egy mérkőzésen maximum két alkalommal (a sérülésektől eltérően a görcs – függetlenül, hogy melyik testrésze görcsöl – egy alkalomnak számít).

7.7.11. Jegyzőkönyv

A jegyzőkönyvben található betűk magyarázata:

A = ász adogatás,

D = kettőshiba

C = fegyelmi szabálysértés

Kezd. Idő		Bef. Idő		Tie		Játék	
14:20		15:25					
				Break			
Ado		Pont	1. játszma	N	K	N	K
1 K	/ . / A /			0	1	0	1
2 N	/ / / / . /			1	1	0	2
3 K	/ A / / /			2	2	0	3
4 N	/ / / /			3	3	1	3
5 K	/ . / A /			4	4	1	4
6 N	/ / / /			5	5	2	4
7 K	/ . / A / / C / A / . /			4	6	3	4
8 N	/ / / /			7	7	4	4
9 K	/ / . / /			8	8	4	5
10 N	/ / / / . / /			9	9	5	5
11 K	/ / / / /			9	11	5	6
12 N	/ / / . / A					6	6
13	TieBreak					6	7

Játékos(ok): Nagy István

6

Játékos(ok): Kiss József

7

(9)

7.7.11. Szöveg minta mérkőzések vezetéséhez

A játékvezetőknek a mérkőzéseket az alábbi mintákat követve, kizárólag magyar nyelven kell vezetni:

Bemelegítés alatt

- a) „Kettő perc” - 2 perccel a bemelegítési idő lejárta előtt
- b) „Egy perc” - 1 perccel a bemelegítési idő lejárta előtt
- c) „Idő” – a bemelegítési idő lejártával
- d) „X adogat, játék” – közvetlen a játék kezdete előtt.

A játékosok bemutatása

Ha nincs külön műsorközlő, akkor a bemelegítés alatt (általában az 1 perc bemonddása után) közlendő:

„A ... (verseny, bajnokság) ... fordulójában férfi/női/egyes/páros mérkőzés következik. A bírói széktől balra XY (teljes név, egyesület) jobbra ZR (teljes név, egyesület). XY nyerte a sorsolást és az adogatást (fogadást) jobb/bal térfelét választotta. A mérkőzés 2/3 nyert játszmáig tart, minden játszmában döntő játékkal.”

A közönség fegyelmezése

Ha szükséges, akkor udvarias hangon fel kell hívni a közönség figyelmét arra, hogy ne zavarja a játékot.

- a) „Csöndet kérek, köszönöm.”
- b) „Foglaljanak helyet, kérem, köszönöm.”
- c) „A játékosok iránti udvariasságból kérem ... „

Az eredmény közlése

a) Az adogató eredményét kell először bmondani, kivéve a döntő játékot (tie-break).

b) A számolás a következő: „Tizenöt-Semmi, Semmi-Tizenöt, Harminc-Semmi, Semmi-Harminc, Negyven-Semmi, Semmi-Negyven, Tizenöt-Mind, Tizenöt-Harminc, Harminc-Tizenöt, Tizenöt-Negyven, Negyven-Tizenöt, Harminc-Mind, Negyven-Harminc, Harminc-Negyven, Egyenlő (sosem negyven egyenlő), előny X (vezetéknév), játék X (vezetéknév)

c) Az eredményt hangosan és tisztán érthetően kell bmondani, a labdament befejeztével azonnal, még mielőtt a közönség tapsolna, vagy mielőtt a játékvezetői jegyzőkönyvre az eredményt felírnák. Ha a közönség azonnal és hangosan reagál, akkor meg kell várni a csöndet.

d) A játék végén az eredményt így kell bmondani:

Játék X. X vezet... / Játék X. Y vezet... az első/második/döntő játszmában. Ha van minden néző számára jól látható eredményjelző, akkor a játszma bmondása elhagyható.

e) A játszma végén az eredményt így kell bmondani:

Játék és első/második játszma Kovács, 6:4.

f) Ha a játszma során döntő játékra (tie-break) kerül sor, akkor a következőket kell bmondani: Játék X, 6:6. Tie Break. A számolásnál először a pontállást kell közölni, majd a vezető játékos nevét: egy-nulla, Nagy”. Kettő-egy, Kiss” A döntő játék végén közlendő: Játék és első/második játszma Kovács, 7:6.

g) A mérkőzés befejeztével közlendő: „Játék, játszma, mérkőzés, Nagy (játszmánkénti eredmény a nyertes szempontjából).

A fegyelmezés

a) A Fegyelmi Szabályzat alapján és a Háromfokozatú Büntetőrendszer keretében adott büntetések közlése:

„Fegyelmi szabálysértés!”

Komolytalan játékért

Szándékos időhúzásért

Tanácsadás elfogadásáért

Illetlen beszédért

Illetlen magatartásért

Labdaelütésért

Ütőeldobásért

Rendellenes ütőhasználatért

Szándékos rongálásért

Sértő magatartásért

Testi sértésért

Sportszerűtlen magatartásért

figyelmeztetem

ponttal büntetem

leléptetem

X/Y!

b) A nem szándékos időtúllépésért alkalmazott büntetés:
Késlekedésért a játékban

c) A pontbüntetés után azonnal bejelentendő az új eredmény.

d) A megbüntetett játékos (vagy ellenfele) nem fordulhat fellebbezéssel a versenybíróhoz.

Ápolási idő sérülés esetén

„3 perc ápolási idő” - az ápolás kezdetekor

„2 perc maradt”

„1 perc maradt”

„Idő” – innen mérendő 30 másodpercen belül el kell kezdeni játszani, ellenkező esetben „szándékos időhúzásért” kell büntetni a vétkes játékost.

Egyéb vezényszavak

a) „**Kint - out**” – a labda az érvényes felületen kívül ér talajt, vagy állandó tartozékot érint. Nincs ún. „hosszú, széles” bemondás.

b) „**Háló - net**” – az adogatás a hálót érinti, de átkerül az ellenfél adogató udvarába.

c) „**Lábhiba – foot-fault**” – A játékos megsérti a Játékszabályok 7. és 8. §-át.

d) „**Állj - let**” – valamilyen külső körülmény miatt félbe kell szakítani a játékot.

e) „**Kettős pattanás – not up**” – a játékos nem tudja az első földet érés után visszaadni a labdát.

f) „**Szabálytalan játék – foul shot**” – a játékos a Játékszabályokba ütköző módon, pl. szándékosan kétszer üti a labdát, vagy testével, ruhájával érinti a hálót, labdát, átlép az ellenfél térfelére, stb.

g) „**Lyuk - through**” – a labda a háló alatt halad át.

7.7.12. A Játékvezető nélkül rendezett mérkőzések

Minden játékosnak tisztában kell lennie az alábbi alapelvekkel:

- a játékos a saját térfeléért felelős,
- minden out bemondásnak gyorsnak kell lennie, miután a labda lepattant és elég hangosnak, hogy az ellenfél meghallja,
- ha kétség merül fel, meg kell adni a játékosnak a jóhiszeműséget,
- keménypályán, ha a játékos tévesen mondja be az outot, de rájön a tévedésére, akkor újra kell játszani a pontot, kivéve, ha ez már nem az első eset, mert akkor elveszíti a pontot,
- az adogatónak minden első adogatás előtt elég hangosan be kell mondania az eredményt, hogy az ellenfele hallhassa,
- ha a játékos nincs megelégedve az ellenfele döntéseivel, hívnia kell a versenybíró.

Salakpályás mérkőzésen a következő eljárásokat kell követni:

- labdanyom vizsgálatot pontbefejező ütésnél vagy a játék megállításakor (egy visszaütés megengedett, de a játékosnak rögtön meg kell állnia) lehet végezni,
- ha a játékos nem biztos az ellenfele döntésében, megkérheti, hogy mutassa meg a nyomot, ekkor átmehet a háló túloldalára megnézni a nyomot,
- ha a játékos eltörli a nyomot, az ellenfelének ad igazat,
- ha nem értenek egyet egy labdanyomon, kihívhatják a versenybíró, aki meghozza a végső döntést,
- ha a játékos bemondja az outot – normál körülmények között – meg kell tudnia mutatni a nyomot, amennyiben nem tudja, akkor az ellenfele javára kell döntenie,
- ha a játékos tévesen mondja be az outot, de rájön a tévedésére, elveszíti a pontot.

A játékos, aki nem követi ezeket a szabályokat megfelelően, büntethető az akadályozás- és a sportszerűtlen magatartás szabály által.

Bármilyen kérdést ezzel kapcsolatban a versenybírónak kell feltenni.

8. A Fegyelmi kódex

Kiterjed minden a Magyar Tenisz Szövetség vagy szervezeti egységei által engedélyezett, Magyarország területén rendezett teniszeseményre, az azon résztvevő valamennyi magyar vagy nem magyar állampolgárságú játékosra, edzőre, nézőre, egyéb közreműködőkre.

Kiterjed a teniszesemény teljes területére, tehát a pályán kívül a nézőtérre, öltözőkre, klubházra, hivatalos szállásra stb.

Az MTSZ vagy szervezeti egységei által engedélyezett tenisz eseményen kizárólag a jelen Fegyelmi Kódex érvényes és alkalmazható, ugyanakkor az események rendezőinek jogában áll saját, egy helyszínrre érvényes rendszabályokat (pl. klub házirendje) is érvényesíteni, feltéve, hogy azt az esemény előtt megfelelő módon kihirdették.

8.1. A Rendező kötelességei

A Verseny rendezője köteles betartani az MTSZ szabálykönyvében foglalt az adott eseményre vonatkozó összes szabályt és intézkedést, továbbá köteles a mindenkor hatályos jogszabályi előírásokat betartani. Különös tekintettel kell lennie a mindenkor érvényes, sportrendezvények biztonságos lebonyolításával kapcsolatos szabályok betartására.

8.2. Sportfogadás

Az ITF TIU szabályzat érvényes.

8.3. Szabad kártyák

A zárt táblás versenyek szabadkártyáit pénzért árulni szigorúan tilos.

8.4. A Rendező által elkövetett vétségek

A klubminősítéssel egyidőben kerül kihirdetésre.

8.5. A játékosok által elkövetett vétségek

A fegyelmi kódex célja, hogy igazságos, következetes és egységes módon kezelje a teniszbajnokságok kapcsán előforduló helytelen és a közönségnek visszatetsző, a játékostársakat sértő és hátráltató magatartásformákat, ezzel is védve a sportág érdekeit és közelítve a nemzetközileg kialakult normákhoz.

8.5.1. Tudomásulvétel és jogorvoslat

A játékosok nevezésük elfogadásának feltételeként tudomásul veszik, hogy a Fegyelmi Kódex rájuk nézve kötelező és az ebben előírt megsértése a kódexben tartalmazott következményekkel jár.

Ha a kódex hátrányos jogkövetkezményei nem a kódex által leírt módon és mértékben sújtják az azt megsértő játékost vagy egyéb személyt, akkor az érintettnek módjában áll a Fellebbviteli Bizottságnál jogorvoslatot keresni. Az ilyen jogorvoslati kérelmet az alapul szolgáló esemény bekövetkeztétől számított 30 napon belül lehet az MTSZ Irodájába írásban benyújtani.

A játékos nevezése elfogadásának feltételeként egyben lemond minden egyéb, a fentiekén kívüli jogorvoslati lehetőségről.

8.5.2. Nevezés, visszalépés

A nevezés határideje az adott verseny versenynaptárban szereplő első napja előtt 10 (tíz) nappal lévő nap, lemondás határideje pedig a verseny kezdete előtt 2 nappal lévő nap déli 12 óra. (Kivétel a Korosztályos Magyar Bajnokság és a Budapest- és Vidék Korosztályos Bajnokság, ahol a nevezés határideje a versenyszám kezdete előtt 10 nappal lévő nap, a visszamondás határideje pedig a versenyszám kezdete előtt 2 nappal lévő nap déli 12 óra.) Az ONR mind a nevezésről, mind pedig a visszamondásról igazoló e-mailt küld. A nevezés és visszamondás időpontjául a versenykiírásban szereplő időpontot kell figyelembe venni!

Ezt követően visszalépni a sorsolásig lehet írásban (e-mail, fax), de ez már késői visszamondásnak számít.

Késői visszamondás esetén 10 000,- forintig terjedő pénzbüntetéssel lehet sújtani, és

- első esetben **3 (három) eltiltási ponttal**,
- második, és (12 hónapon belül) minden további esetben **5-5 (öt-öt) eltiltási ponttal** kell büntetni.

Amennyiben a játékos a sorsolás után mondja vissza a versenyt az első mérkőzés kezdetéig, (vagy nem jelenik meg a kiírt mérkőzésére), akkor

- első alkalommal **4 (négy) eltiltási ponttal**,
- a második és (12 hónapon belül) minden további alkalommal **8-8 (nyolc-nyolc) eltiltási ponttal** kell büntetni.

A fentiekén kívül a 3. és (12 hónapon belül) minden további késői visszalépés esetében a játékos „maradó” 0 (nulla) pontot kap abban (azokban) a versenyszám(ok)ban, ahova nevezve, illetve sorsolva volt.

A „meg nem jelent” játékosnak be kell fizetnie a nevezési díjat a Magyar Tenisz Szövetség számlájára (a közleményben fel kell tüntetni, hogy mely verseny nevezési díjáról van szó). Ameddig nem rendezi tartozását, nem indulhat hazai versenyen. A nevezési díjat az MTSZ a Rendezőnek számla ellenében átutalja.

Nem nevezhet, illetve nem iratkozhat fel a ranglistába beszámító versenyre az a játékos, akitől egyesülete ezt a jogkört megvonta, és az egyesület az MTSZ irodája felé ezen döntését írásban bejelentette. Ezen bekezdést megsértő játékos versenyszámát a rangsorban maradó 0 (nulla) ponttal kell rögzíteni.

Ugyanezen ok miatt a fent említett játékost az MTSZ nem nevezheti a hatáskörébe tartozó nemzetközi egyéni- vagy csapatversenyekre.

8.5.3. Többszörös nevezés

Egy játékos egyszerre több, egyidőben rendezett versenyre is nevezhet, de ha egynél több helyre is felveszik, egy kivételével mindenholonnan vissza kell lépnie.

A játékos saját felelőssége az, hogy versenyprogramját úgy alakítsa, hogy egyidőben, csak egyetlen versenyen legyen résztvevő. Ebből a szempontból csak az MTSZ vagy tagszervezetei által engedélyezett hazai egyéni versenyeket kell figyelembe venni.

Ezen bekezdés megsértéséért a vétkes játékost az összes érintett verseny összes versenyszámából törölni kell, továbbá 10 000,- forintig terjedő pénzbüntetéssel is sújtható, valamint **5 (öt) eltiltási pontot** kap. A rangsor kiszámításnál a vétkes játékos egy versenyszámért kap maradó 0 (nulla) pontot.

8.5.4. Pontosság

Ha a játékos a selejtező- vagy a főtáblára bármely jogcímen felkerül, akkor a kiírt mérkőzésére meg kell jelennie játszani. A játékos kötelessége tájékozódni arról, hogy mérkőzése(i) mikor szerepel(nek) a játékrendben.

Amennyiben a játékos a pályára szólítást követő 10 (tíz) percen belül

játékra kész öltözékben nem jelenik meg, a versenybíró 5 000,- forintig terjedő büntetéssel sújthatja.

Abban az esetben, ha a pályára szólítást követő 15 (tizenöt) percen belül sincs jelen, a versenybíró a versenyszámból törölheti. Az alkalmazott büntetéseken kívül leléptetés esetén a vétkes játékos **3 (három) eltiltási pontot** kap.

Abban az esetben, ha a játékos egyáltalán nem jelenik meg a mérkőzésre, akkor a 8.5.2. pont alapján kell eljárni.

8.5.5. Öltözék

A játékosnak tiszta – a sportágban megszokott és elfogadott – teniszöltözékben kell pályára lépnie. Elfogadhatatlan öltözék többek között: fürdőruha, atlétatrikó, tornanadrág, levágott farmernadrág.

A teniszező öltözete nem tartalmazhat semmi olyan reklámot, utalást, mely a törvényekkel ellentétes. Semmiféle utalást nem tartalmazhat más versenyre, azon csak a tenisz szabályainak megfelelő méretű és mennyiségű hirdetés szerepelhet.

Az öltözék színe tetszőleges.

Az első osztályú versenyeken, a korosztályos bajnokságokon és a nemzetközi egyéni és csapatversenyeken a párosok tagjainak alapvetően azonos színű öltözékben kell megjelenüik.

Fogalom-magyarázat:

Ruhatervezési dizájn. A tenisz felszerelésen a ruha dizájnya miatt elhelyezett rajzok nem tekinthetők márkajelzésnek. A gyártó cég márkajelzését beilleszthetik ebbe a dizájnba, ha az megfelel a méretre és elhelyezésre vonatkozó követelményeknek.

Egyéb hirdetés. A ruhán elhelyezett, a ruha gyártójával nem azonos, cég vagy termék megkülönböztető jelzése.

A gyártó márkajelzése. A felszerelést gyártó cég vagy disztribútor megkülönböztető cégjelzése, márkajele (függetlenül attól, hogy a márkanév le van védve vagy sem), vagy bármely más megkülönböztető jele, amely a felszerelésen bármely formában megjelenik.

8.5.5.1. Hirdetések az öltözéken

Az első osztályú egyéni és csapatversenyeken, valamint a korosztályos bajnokságokon (Budapest-, Vidék-, Országos- és Tizek) a játékosok ruházatán az alábbi hirdetések szerepelhetnek:

Felső, melegítő vagy mellény:

i. Hosszú-ujjú: Egy hirdetés (nem gyártó) mindkét ujjon, melyek egyike sem lehet nagyobb 20 cm² -nél, és egy gyártói hirdetés mindkét ujjon, mely nem lehet nagyobb 52 cm²-nél. Ha ezen 52 cm²-ben írott szöveg szerepel, akkor az írás nem foglalhat el 26 cm²-nél többet ujjanként.

ii. Ujjatlan: 2 kereskedelmi reklám (nem gyártó), az elülső oldalon, mely nem lehet nagyobb 20 cm²-nél

iii. Eleje, háta és gallér: 2 gyártói reklám, melyek egyenként nem lehetnek nagyobbak 13 cm²-nél, és 1 gyártói reklám, mely nem lehet nagyobb 26 cm²-nél.

Rövidnadrág/szoknya

Két gyártói reklám, melyek egyike sem lehet nagyobb 13 cm²-nél, vagy egy 26 cm²-nél nem nagyobb gyártói reklám.

A "melegítő-alsón" (rövidnadrág, amit a szoknya alá szoktak venni, "combmelegítő") 1 gyártói reklám, mely nem lehet nagyobb 13 cm²-nél. Ez önállóan nem használható!

Sapka, fejpánt, izzadtság-törölő: Egy-egy gyártói reklám mindegyiken ,mely nem lehet nagyobb 13 cm²-nél.

A hirdetés méretének meghatározásakor az alábbi elveket kell figyelembe venni: A hirdetésbe beletartozik a ruházat színétől elütő minta, mely a hirdetés részének tekinthető.

Ha a hirdetés körüli minta egyezik, vagy csak árnyalatbeli különbséget mutat a ruházat színétől, akkor ez a hirdetés méretébe nem számít bele.

A lányoknál a lycra (feszés „cica-nadrág”, sí alsó öltözék) önállóan nem megengedett.

8.5.5.2. Bemelegítő öltözék

A mérkőzés előtti bemelegítés időtartamára a játékosok a fenti két pontnak megfelelő bemelegítő öltözetet viselhetnek, melyet a mérkőzés kezdete előtt le kell venniük. Ez utóbbi alól a versenybíró – indokolt esetben (túl hideg idő, sérült játékos stb.) – egyéni felmentést adhat.

8.5.5.3. Eljárás szabálytalan öltözék esetében

A fenti pontokba ütköző öltözékben megjelenő játékos nem léphet pályára. A játékvezető (versenybíró) felszólítása után a játékosnak 10 (tíz) perc áll rendelkezésére öltözéke rendbehozatalára. Ha azt nem teszi meg, akkor leléptetéssel és az adott versenyszámból való törléssel kell büntetni.

Ezen kívül 3000,- forintig terjedő pénzbírsággal is sújtható, valamint **2 (kettő) eltiltási pontot** kap.

8.5.6. A Pálya elhagyása

A játékosok a pályát a mérkőzés megkezdése után csak a játékvezető engedélyével hagyhatják el. Ha nincs a mérkőzéseken játékvezető, akkor a játékosnak külső segítséggel (pl. közelben lévő néző, edző, pályamunkás) oda kell hívni a versenybíró, akitől a pálya elhagyására engedélyt kaphat.

Ezen bekezdés megsértéséért a versenybíró a játékost leléptetheti és az adott versenyszámból törölheti, és 10 000,- forintig terjedő pénzbírsággal sújthatja.

Az alkalmazott büntetésen kívül a vétkes játékos **3 (három) eltiltási pontot** kap.

8.5.7. A mérkőzés teljes befejezésének megtagadása

Ha valamilyen méltánylást érdemlő külső körülmény (pl. sérülés) ebben nem akadályozza, a játékosnak teljesen végig kell játszania a megkezdett mérkőzését.

Az indokolatlan feladás vagy a játék megtagadása leléptetést és az összes többi versenyszámból történő törlést von maga után.

Ezen kívül a játékos 10 000,- forintig terjedő pénzbüntetéssel is sújtható és **5 (öt) eltiltási pontot** kap.

8.5.8. Komolytalan játék

Minden játékosnak teljes erőbedobással a mérkőzés megnyerésére kell törekednie. Ha a játékvezető megítélése szerint komolytalan játék folyik, erről értesítenie kell a versenybíró, aki a vétkes játékost a Háromfokozatú Büntetőrendszer megfelelő fokozatával büntetheti.

Ezen kívül a vétkes játékos 5 000,- forintig terjedő pénzbírsággal sújtható és **3 (három) eltiltási pontot** kap.

8.5.9. Késlekedés a játékban

A játéknak a mérkőzés folyamán folyamatosnak kell lennie és azt egyik játékos sem késleltetheti semmilyen okból, beleértve a sérülést vagy fáradást sem.

Két labdamenet között – ha nincs semmi akadályozó körülmény – legfeljebb 20 másodperc telhet el a pont befejezése és a következő pontért történő adogatás megkezdése között.

90 másodperc telhet el a páratlan számú játékok után a játék befejezése és a következő megkezdése között, kivétel

- a játszma első játéka (ekkor nincs pihenő),
- a játszma befejezése és a következő játszma megkezdése között (120 másodperc).

A fogadó játékosnak az adogató ritmusában kell játszani és készen állni a fogadásra, amikor az adogató kész.

Ezen bekezdés megszegéséért a játékvezetőnek a vétkes játékost első esetben „Késlekedésért figyelmeztetem XY!” felszólítással kell büntetni.

Minden soron következő hasonló esetben „Késlekedésért pontbüntetéssel büntetem XY!” felszólítással egy ponttal kell a vétkes játékost sújtani.

Két egymást szorosan követő „Késlekedés” büntetés nem lehetséges, mert az első elhangzása után a játékos már tudja, hogy túllépte a rendelkezésre álló időt, tehát ha újra ezt teszi, szándékos időhúzásért kell büntetni.

8.5.10. Szándékos időhúzás

Ha a játékos tudja, hogy várakozási ideje lejárt, de nem akarja vagy nem képes folytatni a játékot, akkor „szándékos időhúzásért” a Háromfokozatú Büntetőrendszer megfelelő fokozatával kell büntetni. Jellemző esetek:

- a játékos játék közben megsérül, majd 3 percig ápolják, de utána sem képes folytatni a játékot,
- a játékos elfárad, és ezért nem tudja folytatni a játékot,
- a játékos nem hajlandó folytatni a játékot (pl. bíró ítélete miatt vitatkozik),
- a játékvezető felhívja a játékos figyelmét, hogy várakozási ideje lejárt (pl. ápolási szünet végeztével az „idő” bemondásával), de a játékos mégis késlekedik,
- a fogadó játékos szándékosan hátráltatja az adogatót az adogatás végrehajtásában, azért, hogy összpontosítását megzavarja.

A pályán alkalmazott büntetésen kívül a vétkes játékos az utóbbi három pont megsértéséért 5 000,- forintig terjedő pénzbírsággal sújtható, továbbá **2 (kettő) eltiltási pontot** kap.

8.5.11. Tanácsadás és az edzők (hozzátartozók) által elkövetett vétségek

A játékosok – mérkőzés közben – semmiféle formában nem kaphatnak tanácsot, kivéve a csapatversenyen a kapitány jogkörét. A tenispályán (kerítéssel határolt részen) a mérkőzés alatt a játékosokon és a versenybírókn (és egyéb közreműködőkön) kívül senki nem tartózkodhat.

Fedett pályán a játékos kísérei (edző, szülő, stb.) kizárólag a Rendező által kijelölt helyen tartózkodhatnak.

A játékos felelőssége továbbá, hogy edzője (vagy más hozzá tartozó személy)

- ne használjon illetlen szavakat, kifejezéseket és jelzéseket a verseny területén,
- ne sértegetsen játékost, ellenfelet, bírót, vagy bárki mást a verseny területén,
- ne bántalmazzon testileg játékost, ellenfelet, bírót vagy bárki mást a verseny területén,
- ne tegyen semmi olyan kijelentést, amely a MTSZ, a sportág, a verseny érdekeivel ellentétes, vagy ezeket és a verseny bíraskodását becsmérelné.

Ha a fenti vétségek valamelyike mérkőzés közben fordul elő, akkor a játékost a Háromfokozatú Büntetőrendszer megfelelő fokozatával kell büntetni.

Ezen kívül jelen bekezdés megsértéséért a játékost 5 000,- forintig terjedő pénzbüntetéssel lehet sújtani, továbbá **2 (kettő) eltiltási pontot** kap.

Ha az edző (egyéb hozzátartozó) magatartása annyira sértő, hogy jelenléte súlyosan zavarja a mérkőzés (verseny) folytatását, akkor a versenybírónak jogában áll a vétkes személyt a pálya közeléből vagy a verseny területéről eltávolítani. A távozás megtagadása esetén az érintett játékost a versenybíró azonnal leléptetheti, és az összes versenyszámból törölheti.

8.5.12 Illetlen beszéd

A játékosok a verseny helyszínén nem használhatnak – mások által hallható és érthető módon – a közvélemény által trágár jelentésűnek ismert szavakat, kifejezéseket.

Ha jelen bekezdés megsértése mérkőzés közben történik, akkor a vétkes játékost a Háromfokozatú Büntetőrendszer megfelelő fokozatával kell büntetni.

Az alkalmazott büntetésen kívül 5 000,- forintig terjedő pénzbírság is kiszabható, valamint **4 (négy) eltiltási pontot** kap az elmarasztalt játékos.

8.5.13. Illetlen jelzések, mutogatások

A játékosok a verseny helyszínén nem használhatnak – a közvélemény által trágár vagy sértő jelentésűnek ismert – jelzéseket, mutogatásokat.

Ha a jelen bekezdés megsértése mérkőzés közben történik, akkor a

vétkes játékost a Háromfokozatú Büntetőrendszer megfelelő fokozatával kell büntetni.

Az alkalmazott büntetésen kívül 5 000,- forintig terjedő pénzbírság is kiszabható, valamint **4 (négy) eltiltási pontot** kap az elmarasztalt játékos.

8.5.14. Labdaelütés

A játékosok a labdameneten kívül – a játékban nem lévő labdát – nem üthetik el dűhből, elkeseredettségéből vagy felindultságból.

Jelen bekezdés szempontjából labdaelütésnek minősül:

- a labda pályáról történő szándékos kiütése,
- a hanyagságból történő néző, ellenfél stb. eltalálása vagy annak veszélyes módon való megközelítése.

Jelen bekezdés megsértéséért a vétkes játékost a Háromfokozatú Büntetőrendszer megfelelő fokozatával kell büntetni, valamint 5 000,- forintig terjedő pénzbírsággal lehet sújtani és **1 (egy) eltiltási pontot** kap.

8.5.15. Ütőeldobás, rendellenes ütőhasználat

A játékosok az ütőjüket nem dobhatják el dűhből, elkeseredettségéből vagy felindultságból.

Jelen bekezdés szempontjából ütőeldobásnak minősül az ütő szándékos, teljes erőből történő eldobása, talajhoz csapása.

„Rendellenes ütőhasználatnak” minősül a háló, a bírói szék, vagy bármely más tárgy ütővel történő szándékos, teljes erővel való megütése.

Jelen bekezdés megsértésének minősül a nem szándékos, dűhből és teljes erővel, hanem csupán hanyagságból elkövetett ütőeldobás, amennyiben az ütő veszélyesen megközelíti vagy megüti az ellenfelet, nézőt, egyéb közreműködőt stb.

Jelen bekezdés megsértéséért a vétkes játékost a Háromfokozatú Büntetőrendszer megfelelő fokozatával kell büntetni, valamint 5 000,- forintig terjedő pénzbírsággal lehet sújtani és **1 (egy) eltiltási pontot** kap.

8.5.16. Szándékos rongálás

A játékos nem rongálhatja meg szándékosan ütőjét, egyéb felszerelési tárgyait, a pályán vagy a verseny területén lévő egyéb tárgyakat.

Ha a jelen bekezdést mérkőzés közben sértik meg, akkor a vétkes játékost a Háromfokozatú Büntetőrendszer megfelelő fokozatával kell büntetni. Ezen kívül 5 000,- forintig terjedő pénzbírsággal sújtható és **4 (négy) eltiltási pontot** kap, ill. a versenyrendező a keletkezett kárt megtéríttetheti a vétkes játékosal.

8.5.17. Sértő magatartás

A játékos nem sértegetheti sem szavakkal sem más sértő magatartásformákkal ellenfelet, a nézőket, bírót, egyéb személyeket a verseny helyén és idején.

Ha a jelen bekezdést mérkőzés közben sértik meg, akkor a vétkes játékost a Háromfokozatú Büntetőrendszer megfelelő fokozatával kell büntetni, ezen kívül 20 000,- forintig terjedő pénzbírsággal büntethető és **6 (hat) eltiltási pontot** kap.

Ha a sértő magatartás annyira kirívó, hogy a vétkes játékos jelenléte a verseny sikeres folytatását akadályozza, akkor a versenybíró a játékost egyetlen vétségért is leléptetheti, és az összes versenyszámból törölheti.

8.5.18. Testi sértés

A játékos nem illetheti testi sértéssel ellenfelét, a nézőket, bírót, egyéb személyeket a verseny helyén és idején. Jelen bekezdés szempontjából testi sértésnek minősül a fenti személyek szándékos és engedély nélküli megérintése, akár testtel, akár ütővel, labdával vagy egyéb tárggyal történik az.

Ha a jelen bekezdést mérkőzés közben sértik meg, akkor a vétkes játékost a Háromfokozatú Büntetőrendszer megfelelő fokozatával kell büntetni, ezen kívül 20 000,- forintig terjedő pénzbírsággal büntethető és **6 (hat) eltiltási pontot** kap.

Ha a sértő magatartás annyira kirívó, hogy a vétkes játékos jelenléte a verseny sikeres folytatását akadályozza, akkor a versenybíró a játékost egyetlen vétségért is leléptetheti, és az összes versenyszámból törölheti.

8.5.19. Sportszerűtlen magatartás

Jelen bekezdés szempontjából sportszerűtlennek minősül minden olyan magatartás, amely az ellenfelet, bírót, más közreműködőket nyugodt tevékenységében akadályozza, a nézőkben visszatetszést kelt, és rombolja a sportág és a verseny jó hírnevét. Az ilyen magatartás lehet a fenti bekezdésekben meghatározott és körülírt szabályok megsértése is, amennyiben a játékos azok ellen rendszeresen és többszörösen vét, vagy lehet azoktól teljesen független.

Jellemző esetek:

- a labdamenteket követő állandó hangos beszéd,
- az ütő gyakori földre ejtése,
- játékvezetővel zajló mérkőzésen az ellenfél térfelére való átmenet, labdanyom keresése céljából,
- labdaszedés megtagadása (ha nincs labdaszedő),
- az MTSZ, a verseny, a bírászkodás nyilvános bírálata,
- mobiltelefon (és más elektronikus eszköz) mérkőzés közbeni használata.

Ha a sportszerűtlen magatartás annyira kirívó, hogy a vétkes játékos jelenléte és további versenyzése a verseny sikeres folytatását akadályozza, akkor a játékvezető (versenybíró) a játékost egyetlen vétségért is leléptetheti, és az összes versenyszámból törölheti.

Ha a jelen bekezdést mérkőzés közben sértik meg, akkor a vétkes játékost a Háromfokozatú Büntetőrendszer megfelelő fokozatával kell büntetni, ezen kívül 10 000,- forintig terjedő pénzbírsággal büntethető és **4 (négy) eltiltási pontot** kap.

8.5.20. A Háromfokozatú Büntetőrendszer

Ha a játékos a mérkőzés folyamán a fent leírt 8.5.6-19 bekezdések valamelyikét megsérti, akkor ellene a játékvezető (vagy versenybíró) a Háromfokozatú Büntetőrendszer megfelelő fokozatát kell alkalmazza, az alábbiak szerint:

- első esetben figyelmeztetés,

- második esetben pontbüntetés,
- harmadik és minden rákövetkező esetben büntető játék, vagy leléptetés.

A játékos bármely fegyelmi szabálysértés miatt azonnal is leléptethető, ha tette olyan súlyos, hogy további szereplése veszélyeztetné a verseny sikerét, károsítaná a sportág érdekét és rombolná a tenisz jó hírét.

A harmadik (illetve bármely ezt követő) esetben a Versenybíró jogköre mérlegelni, hogy büntető játékkal vagy leléptetéssel sújtja a vétkest.

Az alkalmazott büntetéseken kívül a **pontbüntetésért** a játékos **további 3 eltiltási pontot**, minden **büntető játékért további 6 eltiltási pontot**, a **leléptetésért pedig további 9 eltiltási pontot** kap.

Ha a játékos a verseny ideje alatt az igen súlyos vétséget nem a mérkőzés közben, hanem játékon kívül (akár a pályán, akár a verseny egyéb területén) követi el, akkor a versenybíró a játékost a versenyből törölheti. Az így törölt játékos addig elért eredménye(i) a rangsorszámítás szempontjából érvényben marad(nak), viszont a leléptetésért járó 9 Eltiltási pontot megkapja és pénzbüntetéssel is sújtható.

8.5.21. Az eltiltási pontok (EP) rendszere

A Fegyelmi Szabályzatot megsértő játékosok a fent leírt bekezdésekben meghatározott módon az egyéb büntetéseken kívül eltiltási pontot kapnak.

Az eltiltási pontokat a versenybíró jelentése alapján az MTSZ irodája tartja nyilván a jelentés beérkezésétől számított 12 hónapig.

A 12 hónapnál régebbi pont törlődik. Ha a játékos nyilvántartásában 15 vagy ennél több EP gyűlik össze egyszerre, akkor a játékos első alkalommal 2 hét (14 nap), második alkalommal 4 hét (28 nap) harmadik és minden további alkalommal 8 hét (56 nap) ELTILTÁSSAL büntetendő a jelen szabályzat hatálya alá eső versenyeken való részvételtől. A megkezdett eltiltás végrehajtását nem lehet megszakítani.

Az eltiltásokat a súlyosbítás szempontjából 3 évre visszamenőleg kell nyilvántartani.

Továbbá nem nevezi az MTSZ a játékost az eltiltás ideje alatt (amely versenynek a nevezési határideje az eltiltás idejére esik) olyan nemzetközi eseményekre (válogatott találkozók, EB-k, ITF versenyek), amelyekben egyébként az MTSZ hozzájárulása szükséges a nevezés elfogadásához.

Az eltiltás a versenybírói jelentés beérkezését és a 15 EP felhalmozódásának megállapítását követő hétfői nappal kezdődik, kivéve:

- a pályán történő leléptetés esetét, amikor tekintet nélkül az előzőleg szerzett EP-k számára, az alkalmazandó eltiltás a leléptetést követő első napon lép életbe és onnan számolandó,
- amennyiben a játékos be van nevezve egy nemzetközi versenyre, és annak lemondási határideje már lejárt, akkor a nemzetközi verseny befejezése utáni hétfői nappal lép életbe és onnan számolandó,
- ha az adott héten nincs olyan verseny, ahol az eltiltott játékos indulásra jogosult lenne, ebben az esetben az eltiltást az ilyen verseny első napjától kell számolni.

Az eltiltás tényéről az érintett játékost az MTSZ irodája írásban értesíti. Az eltiltás letöltésével egy-időben a legrégebben szerzett 15 EP törlődik a

nyilvántartásból, a 15 feletti EP-ok azonban érvényességük idejéig fennmaradnak.

8.5.22. Pénzbírság

Pénzbírság csak pénzdíjas versenyeken, a jelen szabályzat vonatkozó bekezdéseiben meghatározott esetekben szabható ki. A pénzbírságot a versenybíró szabja ki, erről a rendszeresített nyomtatványon, vagy egyéb módon írásban értesíti az érintett játékost, a verseny igazgatóját és az MTSZ irodáját.

A pénzbírság független az egyéb büntetésektől, az EP rendszertől, tehát akkor is kiszabható, ha pl. a játékvezető nem alkalmaz a mérkőzés folyamán fegyelmezést.

Ellenkezőleg az is igaz, hogy a játékvezető által használt Háromfokozatú Büntetőrendszer alkalmazását nem kell kötelezően pénzbírsággal is kiegészíteni.

A kiszabható bírságok alsó és felső határai:

8.5.2	Késői visszalépés	1 000 – 10 000 Ft
8.5.3	Kettős indulás	5 000 – 10 000 Ft
8.5.4	Pontosság	1 000 – 5 000 Ft
8.5.5	Szabálytalan öltözék	1 000 – 3 000 Ft
8.5.6	A pálya elhagyása	1 000 – 10 000 Ft
8.5.7	A mérkőzés befejezése	5 000 – 10 000 Ft
8.5.8	Komolytalan játék	1 000 – 5 000 Ft
8.5.10	Szándékos időhúzás	1 000 – 5 000 Ft
8.5.11	Tanácsadás	1 000 – 5 000 Ft
8.5.12	Illetlen beszéd	2 000 – 5 000 Ft
8.5.13	Illetlen jelzések	2 000 – 5 000 Ft
8.5.14	Labdaelütés	1 000 – 5 000 Ft
8.5.15	Ütőeldobás	1 000 – 5 000 Ft
8.5.16	Rongálás	1 000 – 5 000 Ft
8.5.17	Sértő magatartás	5 000 – 20 000 Ft
8.5.18	Testi sértés	5 000 – 20 000 Ft
8.5.19	Sportszerűtlen magatartás	1 000 – 10 000 Ft

A kiszabott pénzbírságot a játékos nyereményéből kell levonni. Ha a nyeremény nem elegendő a bírság kifizetéséhez, akkor a különbözetet a játékosnak a verseny befejezéséig a verseny igazgatójának be kell fizetni. A verseny az összes levont, illetve befizetett bírságról nyugtát ad. A bírságot az adózott jövedelemből kell kifizetni. A kifizetetlen bírságot az MTSZ irodája nyilvántartja és annak kiegyenlítéséig nem fogadja el a játékos indulását a soron következő pénzdíjas versenyeken. A kifizetetlen bírságot az MTSZ irodájában kell kiegyenlíteni.

A helyszínen kifizetett bírság a verseny tulajdonos bevétele, az utólag kiegyenlített bírság összege az MTSZ bevétele képezi.

8.6. A sport integritása elleni súlyos vétségek

Lásd az MTSZ Dopping szabályzata.

8.7. A Magyar Tenisz Szövetség Fegyelmi Szabályzata

Lásd: II. Függelék

9. A Ranglista

9.1. A ranglista fogalma, célja

A ranglista az MTSZ hivatalos kiadványa a teniszsportot versenyszerűen űző, igazolt játékosok viszonylagos játékerejéről.

A ranglista célja:

- a versenyzők eredményességének és fejlődésének időszakos felmérése,
- támpont nyújtása a minősítések elkészítéséhez,
- támpont nyújtása a kiemelésekhez a versenyeken,
- a játékosok indulási jogosultságának meghatározása a különböző osztályú versenyeken,
- minél több játékos ösztönzése a versenyzésre.

9.2. A ranglista készítése, jóváhagyása és ismertetése

A ranglistát havonta, a megelőző hónap utolsó napjáig befejeződött versenyek eredményei alapján, a jelen szabályok, valamint az eredmények gyűjtésére és a számításokra vonatkozó mindenkor előírások szerint kézi vagy gépi adatfeldolgozással kell összeállítani.

Az érintettek a hónap utolsó versenyének befejezése utáni szerda 16 óráig kapnak betekintési lehetőséget.

Az érdekeltek betekintési lehetőségének biztosítása után a végleges listát a zárónapot követő szerda 18 óráig kell összeállítani és közzétenni.

9.3. A ranglista osztályai és kategóriái

A felnőtt ranglista évente külön női és külön férfi versenyzőkre készül a következő osztályokra és kategóriákra:

I. osztály	40-40 női és férfi;
II. osztály	az I. osztály után következő 60-60 női és férfi;
III. osztály	a II. osztály után következő 200-200 női és férfi;
IV. osztály	a III. osztály után következő 200-200 női és férfi;
V. osztály	a IV. osztály után következő női és férfi, aki pontot szerzett.

Az I.-II.-III.-IV.-V. osztályba a játékosok a felnőtt versenyeken elért teljesítményük alapján kerülnek, folyamatos sorszámozással, az azonos átlagot elért versenyzők azonos sorszámot kapnak.

Az MTSZ Versenysport Bizottsága ún. „védett rangsorral” nyilvántarthat játékosokat, akik valamilyen külső ok miatt (betegség, sérülés, szülés, tartós külföldi tartózkodás, stb.) az előző rangsorban elért minősítésüket nem tudták megtartani.

Ranglista készül még, a korosztályos eredmények figyelembe vételével, fiú és leány bontásban, valamint a párosban elért eredmények alapján felnőtt férfi és női bontásban.

9.4. A ranglista megjelenése és hatálya

A ranglista havonta jelenik meg, mindenkor a beérkezett versenyjegyzőkönyvek alapján készül, a megelőző 12 hónapot veszi figyelembe és a megjelenés napján lép hatályba. Minden ranglista teljesen azonos értékű, vagyis

- mindegyik a következő ranglista megjelenéséig érvényes;

- indulási jogosultság, kiemelések és a versenyek kategorizálása szempontjából mindig csak a legutolsó ranglista az érvényes.

9.5. A ranglista összeállításánál számításba vehető versenyek és eredmények

A ranglista a következő versenyek egyes és páros versenyszámaiban elért eredmények alapján készül:

- Valamennyi az MTSZ versenynaptárában szereplő, a MTSZ által írásban engedélyezett, szabályos és minősítésre előjegyzett, valamint elfogadott hazai verseny egyes és páros versenyszáma, amelynek feltételei között nem szerepel „az elért eredmények a ranglista elkészítésénél nem vehetők figyelembe” kikötés. Ezen versenyek azon versenyszámai számítanak be, amelyen legalább egy, a versenyszám kategóriájába tartozó játékos (pl. F2-ben legalább egy II. osztályú játékos, vagy F14-ben egy újonc korosztályú: 13-14 éves) ténylegesen játszik.
- Az országos csapatbajnokságban elért eredmények, amelyek megtalálhatók az időről időre kiadott ponttáblázatban.
- Az itthon és külföldön játszott nemzetközi versenyek egyes és páros versenyszámai, amelyek megtalálhatók az időről időre kiadott ponttáblázatban.

9.6. Az eredmények értékelése és a felnőtt ranglista összeállítása a különböző osztályokban

Az I.-II.-III.-IV.-V. osztályban Minden játékgengedéllyel rendelkező játékos az elért helyezései alapján a mellékelt ponttáblázat szerint pontot kap.

Az elmúlt 12 hónapban szerzett legjobb 10 versenyeredményt és az összes bónusz pontot össze kell adni és el kell osztani 10-zel, hozzá kell adni a nemzetközi eredmények alapján kapott átlagpont javítást.

Az így kapott és két tizedesig számolt átlagok csökkenő sorrendje szerint kell a játékosokat sorba állítani, tehát a legmagasabb átlagot elérő lesz az első helyen.

Az azonos átlagot elérő játékosok azonos rangszámot kapnak. Felnőtt ranglista pontot csak felnőtt versenyszámban lehet szerezni.

A 14 éven aluli játékosok a felnőtt versenyszámban csak akkor indulhatnak, ha

- a korosztályonkénti ranglista első 40 hely valamelyikén állnak,
- vagy rendelkeznek felnőtt ranglista ponttal.

Ez a megkötés a selejtező táblán való indulásra, valamint a rendezői jog, illetve a szövetségi szabad kártya odaítélésére is vonatkozik.

Versenyen elindultnak tekintendő az a játékos, aki szerepel a sorsolási táblában, a versenykiírásban szereplő időpontban a verseny helyszínén megjelenik és aláírja a nevezési lapot.

Selejtező táblán (kvalifikációs tábla) ha nem jár ranglista pont, akkor ez nem számít versenyszámnak sem.

Főtáblán mindenki kap pontot, de az első kiírt mérkőzésén vereséget szenvedett játékosok mindenkor a 64-ben járó pontot kapják.

A játék nélkül továbbjutott játékos (amennyiben a táblán volt ellenfele), megkapja a győzelemért járó pontot.

Ha a versenyszámot eredetileg nem körmérkőzéses formában írták ki, de a körülmények miatt így játsszák, az a játékos, aki nem szerzett győzelmet, a 64-ben járó pontot kapja.

Mindenkor 0 (nulla) pontot kap az a játékos:

- akit valamilyen ok miatt leléptettek,
- aki a részvételét már harmadszor a lemondási határidő, ill. a sorsolás után mondja le,
- aki jogosulatlan indulóként szerepel a táblán (pl. az engedélyezetttnél több szabadkártyát vett igénybe).

Ez a 0 (nulla) pont, a legjobb 10 verseny egyike lesz.

Az országos csapatbajnokságon elért eredmények a ranglista készítésekor minden olyan játékosnál rögzítésre kerülnek, aki fordulóként legalább egy mérkőzést megnyertek. Egy forduló az egy versenynek számít. A megszerezhető pontokat a mellékelt táblázat tartalmazza.

9.6.1. A védett rangsor

Akik az adott 12 hónapban betegség, sérülés, tartós külföldi távollét, stb. miatt (és ezt a tényt orvosi igazolással, vagy egyéb okirattal pl. iskolalátogatási irattal igazolja) előző osztályukból kiestek, eredeti rangsorukat ún. „védett” rangsorként egy naptári éven belül 4 versenyre visszakaphatják. A négy verseny egyike az országos csapatbajnokság kell, legyen. A kérelmet írásban (az igazolást mellékelve) a játékosnak kell eljuttatni az MTSZ Irodába legkésőbb a rangsor megjelenését megelőző hónap 15-ig. Az egyéni versenyre nevezéskor a játékosnak írásban – legkésőbb a nevezési határidőig – kell kérni ezen rangsor használatát.

9.7. Az eredmények értékelése és a korcsoportos ranglista összeállítása a különböző korcsoportokban

Az utánpótlás ranglista az ifjúsági, serdülő, újonc és gyermek korosztályok számára külön készül, mindazon eredmények együttes figyelembe vételével, amelyeket egyes kategóriákban és a ponttáblázatban szereplő versenyeken érnek el. Pl. újonc versenyszámban szerzett pont az újonc ranglistába számít.

Minden játékedgélyel rendelkező játékos az elért helyezései alapján a mellékelt ponttáblázat szerinti pontot kapja. Az utánpótlás ranglista korosztályonként készül az alábbiak szerint:

- az L18, F18, L16, F16, L14, F14, L12, F12 versenyszámokban elért eredmények az L18, F18, L16, F16, L14, F14, L12, F12 ranglistákba számítanak,
- az L10, F10, ill. L9, F9 versenyszámokban elért eredményekről nem készül ranglista,
- a play and stay versenyeken elért eredményekről nem készül ranglista,
- a korosztályt váltó játékosoknál a játékos december 31-i ranglistán szereplő hazai versenyek pontátlag (egyes és páros) egy versenyként kerül beszámításba (pl. gyermek egyes átlag egy versenyenként az újonc egyes ranglistába).

Számítása az alábbi:

A ranglistát megelőző 12 hónap

- 5 (öt) legjobb egyéni eredményét kell kiválasztani és összeadni,

- ehhez hozzá kell adni az abban a versenyszámban szerzett összes bónuszpontot,
- valamint hozzá kell adni az abban a versenyszámban szerzett 5 (öt) legjobb páros eredmény összegének ötödét (a páros eredményt nem lehet egyéni ponttal helyettesíteni),
- az így kapott összeget el kell osztani hattal,
- az átlaghoz hozzá kell adni az esetleges nemzetközi eredmények alapján járó "javító" pontot.

Az így kapott és két tizedesig számolt átlagok csökkenő sorrendje szerint kell a játékosokat sorba állítani, tehát a legmagasabb átlagot elérő lesz az első helyen. Az azonos átlagot elérő játékosok azonos rangszámot kapnak.

Versenyen elindultnak tekintendő az a játékos, aki szerepel a sorsolási táblában, a versenykiírásban szereplő időpontban a verseny helyszínén megjelenik és aláírja a nevezési lapot.

A selejtező táblán (kvalifikációban) senki nem kap pontot, és nem számít versenynek.

Főtáblán mindenki kap pontot, de az első kiírt mérkőzésen vereséget szenvedett játékos mindenkor a 64-ben járó pontot kapja.

A játék nélkül továbbjutott játékos (amennyiben a táblán volt ellenfele) megkapja a győzelemért járó pontot.

Ha a versenyszámot eredetileg nem körmérkőzéses formában írták ki, de a körülmények miatt így játsszák, az a játékos, aki nem szerzett győzelmet, a 64-ben járó pontot kapja.

Mindenkor 0 (nulla) pontot kap az a játékos:

- akit valamilyen ok miatt leléptettek,
- aki a részvételét már harmadszor a lemondási határidő, ill. a sorsolás után mondja le,
- aki jogosulatlan indulóként szerepel a táblán (pl. az engedélyezetttnél több szabadkártyát vett igénybe).

Ez a 0 (nulla) pont, a legjobb 5 verseny egyike lesz.

Az ifjúsági versenyző utoljára annak az évnek a december 1-jei hatályú ranglistáján szerepel, amelyik évben a 18. életévét betölti. Az utánpótlás ranglistán minden olyan játékos szerepel, aki az adott 12 hónapos időszakban, korcsoportos versenyszámban pontot szerez.

A Vidék- és Budapest-, valamint az országos csapatbajnokságon elért eredmények a ranglista készítésekor minden olyan játékosnál rögzítésre kerülnek, aki fordulóként legalább egy mérkőzést megnyertek.

A csapatbajnokságon elért eredmények egy versenynek számítanak. A szerezhető pontokat a mellékelt táblázat tartalmazza.

Utánpótlás korosztályú versenyszámokban az indulási jogosultság és a kiemelések eldöntése szempontjából mindig az utolsó korcsoportonkénti ranglista a meghatározó.

9.8. Jutalom (bónusz) pontok

Mind a felnőtt, mind a korosztályos egyéni versenyeken az 1-50, ill. az 1-30 helyezettek legyőzéséért jutalompont jár az alábbi táblázat szerint.

A jutalompontot a versenybíró vezeti minden külön kérés, felszólítás nélkül. A jutalompont mértékét a legyőzött versenyző rangsora határozza meg a győztes rangsorától teljesen függetlenül.

A jutalompont akkor is számít, ha az adott versenyszám nem számít be a játékos legjobb 10, ill. 5 eredményébe.

A meg nem kezdett mérkőzéseken szerzett győzelemért bónusz pont nem jár.

Korcsportos versenyszámokban

helyezett legyőzése	bónusz pont
1-5.	10
6-10.	7
11-15.	5
16-20.	3
21-30.	1

Felnőtt versenyszámokban

helyezett legyőzése	bónusz pont
1-5.	25
6-10.	15
11-30.	8
31-50.	4

9.9. Átlagpont módosítás

Az ATP, a WTA, a TE JUNIOR (14 és 16 éves) és az ITF ifjúsági világranglista pontot adó nemzetközi versenyeken szerzett pontokért pontátlag javítást kapnak a hazai ranglistában szereplő játékosok az alábbiak szerint:

- ATP és WTA pontonként 6 (hat) átlagpont javítás a felnőtt rangsorban.
- A TE aktuális, a hónap első napja előtti utolsó U14 rangsor helyezettjei a mellékelt táblázat alapján helyezésük függvényében kapnak átlagpont javítást, melyet a következő hivatalosan megjelenő hazai 14 év alatti (újonc) rangsorban kell alkalmazni. A korcsoportot váltó versenyzők számára a javítást a 16 év alatti (serdülő) rangsorban kell megadni.
- A TE aktuális a hónap első napja előtti utolsó U16 rangsor helyezettjei a mellékelt táblázat alapján helyezésük függvényében kapnak átlagpont javítást, melyet a következő hivatalosan megjelenő hazai 16 év alatti (újonc) rangsorban kell alkalmazni. A korcsoportot váltó versenyzők számára a javítást a 18 év alatti (ifjúsági) rangsorban kell megadni.
- Mind a 16 év alatti (serdülő), mind a 18 év alatti (ifjúsági) hazai rangsorban a fenti aktuális TE ranglista helyezés figyelembe vétele helyett alkalmazható az ITF junior rangsor alapján végzett átlagpont javítás (pontonként 1 átlaggal), amennyiben ezzel a módszerrel a játékos számára kedvezőbb az eredmény.
- A TE nemzetközi átlagpont-javítást nem kaphatják azok a játékosok, akik minimum évi 5 hazai korosztályos versenyen nem indulnak el. Az öt versenybe kettő hazai rendezésű nemzetközi versenyen való indulás beszámít.

TE helyezés	átlagpont javítás
1-19	200
20-49	150
50-99	100
100-199	70
200-399	40
400-599	20
600-799	15
800-999	10
1000-	5

9.10. A páros ranglista

A felnőtt páros ranglista a legjobb 10 eredmény figyelembe vételével készül. A játékosok a pontszámokat személyenként kapják.

Korosztályos páros ranglista nem készül, a páros eredményeket az egyes ranglistában veszik figyelembe.

A páros versenyszám kategóriáját a korosztályos versenyek esetében, valamint a felnőtt I. osztályú pénzdíjas verseny esetén az egyéni versenyszám kategóriája határozza meg (pl. újonc fiú egyes és újonc fiú páros ugyanaz a kategória).

Nem kiemelt felnőtt verseny esetén a legjobb négy pár egyenként összeadott páros rangsorának az összegét (8 játékos páros rangsorának összege) kell figyelembe venni.

A ranglistán nincs osztályba sorolás.

Azonos rangszámot kap az azonos átlagú versenyző. Fő táblán mindenki kap pontot, de az első kiírt mérkőzésen vereséget szenvedett játékos mindenkor a 32-ben járó pontot kapja.

Mindenkor (nulla) pontot kap az a játékos:

- akit valamilyen ok miatt leléptettek,
- aki a részvételét már harmadszor a lemondási határidő, ill. a sorsolás után mondja le,
- aki jogosulatlan indulóként szerepel a táblán (pl. az engedélyezettnél több szabadkártyát vett igénybe).

Ez a 0 (nulla) pont a legjobb 5 (korosztályosoknál), ill. 10 (felnőtteknél) verseny egyike lesz.

Csapatbajnokság

Az országos csapatbajnokságon elért eredmények a ranglista készítésekor minden olyan játékosnál rögzítésre kerülnek, aki fordulóként legalább egy mérkőzést megnyertek.

Egy-egy forduló egy versenynek számít. A szerezhető pontokat a mellékelt táblázat tartalmazza.

9.11. A minősítési szabályzat

A sportolók minősítését a Magyar Tenisz Szövetség végzi.

9.12 Észrevételek, reklamációk

A versenyek pontszámaival kapcsolatos észrevételeket első fokon a versenybírónál, a verseny helyszínén kell megtenni.

A megjelent hivatalos ranglistával kapcsolatos reklamációt a megjelenést követő 8 napon belül lehet az MTSZ Fellebbviteli Bizottságához címezve az MTSZ Irodájában írásban benyújtani.

A januári ranglista nyers példányát a decemberben rendezett utolsó versenyt követő szerdától péntekig az MTSZ honlapján (www.huntennis.hu) lehet megtekinteni és észrevételt tenni.

A havonkénti ranglista betekintésére a hónap utolsó verseny tábláinak beérkezése utáni, szerda 16 óráig van lehetőség.

9.13. Egyéb rendelkezések

1.) A ranglistába csak azok a versenyszámok számítanak be, amelyek játszmáit 6 nyert játékig vívják, kivéve:

- a 12 éves és a 12 éven aluli versenyszámokat, ahol a "rövid játszmák" alternatív számolási rendszert lehet alkalmazni, amennyiben ezt a versenykiírásban előzetesen bejelentették,
- a régiós versenyeket
- a körmérkőzéses rendszerben lebonyolított nem kiemelt korosztályos és felnőtt versenyszámokat, és a ranglistában pontot még nem adó mérkőzéseket szükség esetén lehet egy "hosszú" játszmára játszani (vagyis az eredmény 8/6, 9/7 vagy 9/8 - azaz 8/8 után döntő játék).

2.) A tízek bajnokságának kategóriája megegyezik a kiemelt 1. kategóriájú versenyszám kategóriájával, amennyiben azon a legjobb 10 versenyzőből 8 részt vesz. Amennyiben az 1-10 rangsorolt közül 8-nál kevesebben vesznek részt, akkor az 2. kategóriás versenynek számít.

3.) Ranglistába számító versenyen hazai sportszervezetnél igazolással nem rendelkező nem magyar állampolgár játékosok, valamint olyan játékosok indulhatnak, akiknek klubja a Magyar Tenisz Szövetség tagja (egyesületen kívüli bejegyzéssel nem lehet).

4.) A Budapest- és Vidék felnőtt bajnokság kategóriája: 120 pontos kell legyen. Ezen bajnokságoknál a pénzdíj nem befolyásolja a kategóriát.

5.) A Budapest- és Vidék korosztályos bajnokság kategóriája: 90 pontos kell legyen.

6.) A megyei, ill. a városi bajnokság, valamint a felnőtt III. osztályú versenyek kategóriáját a pénzdíj nem határozza meg.

7.) Az I. osztályú felnőtt versenyszámok kategóriájának megállapításánál, ahol a pénzdíj meghatározhatja a kategóriát, a kedvezőbbet kell választani (vagy pénzdíj, vagy rangszám összeg alapján).

8.) Ha a 3. helyért a mérkőzést lejátszották, akkor a körmérkőzéses rendszerű versenyek táblázatban szereplő pontok a mérvadók (3.,4. hely).

9.) A szabadtéri és fedett pályás korosztályos Országos Bajnokságokon, a korosztályos Budapest- és Vidék Bajnokságokon a játékos csak a saját korosztályában és csak egy egyes és egy páros versenyszámban indulhat.

10.) Saját korosztályánál eltérő korosztályban való indulásra, előzetes írásos kérelem alapján, a MTSZ Sportigazgatója indokolt esetben felmentést adhat, az írásos kérelmet legkésőbb a nevezési határidő előtt egy héttel be kell nyújtani, és a kérelemnek tartalmaznia kell a játékos klubjának javaslatát is.

11.) Vidék- és Budapest korosztályos és felnőtt bajnokságon azon játékos indulhat, aki január 14-én éjfélkor vidéki, ill. budapesti sportszervezet igazolt játékosa (kivétel a 12-14 éves korosztályban az első, új igazolások).

12.) Az MTSZ tagszervezete egy évben egy korosztályos és egy felnőtt megyebajnokságot rendezhet, melyet a rangsor számításánál figyelembe kell venni, de csak akkor, ha a versenyszámban kizárólag országos játékedéllyel rendelkező versenyzők játszottak.

A versenyszám kategóriájának kiszámítása

Felnőtt versenyszámoknál:

A bajnokságok és pénzdíjas versenyszámok kivételével - azon versenyszám kategóriáját, melyen minimum 3 megye vagy 4 egyesület versenyzői vesznek részt (a nem magyar állampolgár játékos egy egyesületnek számít) - úgy kell meghatározni, hogy az indulók közül a 8 legjobb rangsorú játékos rangsorát kell összeadni és az összeg alapján mellékelt táblázatból a kategóriát megállapítani. Amennyiben a rangsorolt játékosok vagy az indulók száma 8-nál kevesebb, akkor a versenyszám ranglistájának utolsó rangsorszámát kell annyival szorozni, amennyivel kevesebb a rangsoroltak, illetve indulók száma 8-nál.

Azok az I. és II. osztályú felnőtt versenyek, ahol a pénzdíj 80-300 ezer Ft között kerül felosztásra, eggyel magasabb kategóriába sorolandók, mint amelyik kategóriába a 8 legjobb rangsorú játékost figyelembe véve kerülne.

Kieséses rendszerű felnőtt versenyek

kategória/hely	1.	2.	3-4.	5-8.	9-16.	17-32.	33-64.	rangsorszám összeg	versenyszám összdíja
OB	300	250	200	150	120	90	40		
	280	230	180	140	90	70	30		750eFt
I.	250	200	150	120	90	60	25		500eFt
II.	200	150	120	90	60	40	15		400eFt
III.	150	120	90	60	40	25	10	90	301eFt
IV.	120	90	60	40	25	10	5	140	
V.	90	60	40	25	10	5	2	190	
VI.	60	40	25	10	5	2	1	280	
VII.	40	25	15	7	4	1	0	520	
VIII.	25	15	10	6	3	1	0	800	
IX.	15	10	6	3	1	0	0	1600	
X.	10	6	3	1	0	0	0		
XI.	3	2	1	0	0	0	0	ha nincs 4 egyesület vagy 3 megye versenyzője	

Selejtező

	A táblára jutásért vereséget szenvedett	16-ba jutott	32-ben
OB	30	20	15
750eFt és felette	20	15	10
300eFt és felette	15	10	5

Körmérkőzéses rendszerű felnőtt versenyek

kategória/hely	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	rangsorszám összeg	versenyszám összdíja
OB	300	250	220	180	160	150	140	130	120	110		
	280	230	200	160	140	120	110	100	90	80		750eFt
I.	250	200	160	140	120	110	100	90	80	70		500eFt
II.	200	150	130	110	95	80	70	60	55	50		400eFt
III.	150	120	100	80	70	60	55	50	45	40	90	301eFt
IV.	120	90	65	55	50	45	40	35	25	20	140	
V.	90	60	45	34	27	22	18	15	12	9	190	
VI.	60	40	30	20	18	15	12	10	8	6	280	
VII.	40	25	18	13	8	7	6	5	4	3	520	
VIII.	25	15	13	7	6	5	4	3	2	1	800	
IX.	15	10	8	4	3	2	1	0	0	0	1600	
X.	10	6	4	2	1	0	0	0	0	0		
XI.	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	ha nincs 4 egyesület vagy 3 megye versenyzője	

Kieséses rendszerű korosztályos versenyek

Ha az egyéb versenyeken, vagy a kiemelt korosztályos vsz. hétvégéjén rendezett versenyszámokban, vagy a régiós versenyeken a versenyszámban indult 8 legjobb játékos rangszámának az összege az ott megadott számmal egyenlő, vagy annál kisebb, akkor a versenyszám pontozását eggyel magasabb kategória szerint kell meghatározni.

A „kiemelt korosztályos versenyszám mellett rendezett versenyszám” kategória nemcsak ott alkalmazandó, ahol a kiemelt versenyszámot rendezik, hanem azon a hétvégén a többi versenyen is.

A selejtező táblán senki sem kap pontot, de az a játékos, aki nyert (nem játék nélküli!) mérkőzéssel jut a főtáblára az a 64-ben kapható pont 1,5-szeresét kapja, ha a főtábla első kiírt mérkőzésén vereséget szenved.

kategória/hely	rangsorszám összeg	1.	2.	3-4.	5-8.	9-16.	17-32.	33-64.
OB		200	150	120	90	50	30	10
1.kategóriás		150	120	90	60	40	25	8
2.kategóriás		120	90	60	40	25	15	6
Vidék- és Bp. bajnokság		90	60	40	25	15	8	4
egyéb versenyek	<=150	60	40	25	15	8	5	3
kiemelt koro. vsz. hétvégéjén rendezett v.szám	<=300	40	25	15	10	6	3	2
régiós versenyek	<=450	25	15	10	6	3	2	1
megyei bajnokságok		15	10	6	3	2	1	0
ha nincs 3 megye vagy 4 egyesület versenyzője		6	4	2	1	0	0	0

Körmérkőzéses rendszerű korosztályos versenyek

kategória/hely	rangsorszám összeg	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
OB		200	150	130	110	95	80	70	60	55	50
1.kategóriás		150	120	100	80	70	60	55	50	45	40
2.kategóriás		120	90	65	55	50	45	40	35	25	20
Vidék- és Bp. bajnokság		90	60	45	34	27	22	18	15	12	9
egyéb versenyek	<=150	60	40	34	27	22	16	13	9	5	4
kiemelt koro. vsz. hétvégéjén rendezett v.szám	<=300	40	25	18	13	10	8	6	5	4	3
régiós versenyek	<=450	25	15	13	8	6	4	3	2	1	0
megyei bajnokságok		15	10	7	5	4	3	2	1	0	0
ha nincs 3 megye vagy 4 egyesület versenyzője		6	4	3	2	1	0	0	0	0	0

A felnőtt országos CSB-n elérhető pontok (egyes és páros)

Férfi III. osztály és női II. osztály I-II. forduló, többi I. forduló:

	Szuperliga		I. osztály			II. osztály		III. osztály
	egyes	páros	egyes	páros	egyes	páros	egyes	páros
1. helyen:	70	65	35	32	8	8	6	6
2. helyen:	60	45	30	22	7	6	5	5
3. helyen:	50	32	25	19	6	5	5	4
4. helyen:	40		20		6		4	
5. helyen:	35		18		5		3	
6. helyen:	30		16		5		3	

Rájátszás:

		szuperliga				I. osztály		férfi II. osztály		
		1-4.helyért		5-8. helyért		1-4. helyért		5-8. helyért		
egyes		páros	egyes	páros	egyes	páros	egyes	páros	egyes	
páros										
1. helyen:	140	130	95	85	70	65	50	45	18	17
2. helyen:	125	100	80	70	60	55	45	35	16	14
3. helyen:	110	75	70	55	55	45	40	25	14	12
4. helyen:	95		65		50		35		14	
5. helyen:	80		60		45		30		12	
6. helyen:	70		55		40		25		12	

Korosztályos csapatbajnokság pontjai (országos döntőn, minden korosztályban)

	Egyes:	Páros:
1. helyen:	40	35
2. helyen:	30	25
3. helyen:	20	
4. helyen:	10	

Budapest/Vidék Bajnokságon (minden korosztályban)

	3 csapat		4 csapat		5 csapat	
	körmérkőzés		körmérkőzés		körmérkőzés	
	egyes	páros	egyes	páros	egyes	páros
1. helyen:	30	25	20	17	15	12
2. helyen:	20	10	14	7	10	4
3. helyen:	10		7		4	
4. helyen:	5		4		3	

	8 közé		4 közé		6 vagy több csapat kieséses		3.hely			
döntő	egyes	páros	egyes	páros	egyes	páros	egyes	páros	egyes	páros
1. helyen:	6	4	10	9	20	16	25	20	30	25
2. helyen:	3	2	8	4	12	6	15	8	20	10
3. helyen:	2		4		5		6		10	
4. helyen:	1		2		4		4		5	

10. A Csapatbajnokság

Jelen szabályzat hatálya kiterjed a Magyarország területén rendezett és az MTSZ (továbbiakban Rendező) által engedélyezett minden felnőtt vagy korosztályos tenisz csapatversenyre (továbbiakban CSB).

10.1. A versenykiírás

A Rendezőnek versenykiírást kell készíteni, és a nevezésre jogosultak körében kellő időben közzé kell tenni azt. Országos jellegű CSB-t csak az MTSZ, egyéb CSB-t a saját illetékességük területén bejegyzett sportszervezetek számára a területi szövetségek engedélyezhetnek. A kiírásnak tartalmaznia kell:

- a Rendező megnevezését,
- a lebonyolítás rendjét, az osztályok, csoportok létszámát, a kiesés és feljutás feltételeit,
- a nevezés módját és határidejét,
- a találkozók időpontját és a lebonyolítás helyét, vagy ha ez sorsoláson dől el, akkor annak a helyét és idejét,
- a díjazást,
- egyéb eseti előírásokat.

A nevezési díj összegét a tagdíj tartalmazza, melyet az MTSZ Közgyűlése határoz meg.

10.2 Kártérítés és jogorvoslat

A résztvevő csapatok – és tagjaik egyénenként is – nevezésük elfogadásának feltételeként lemondanak minden olyan kártérítési igényről, érdekeik jogi úton való érvényesítéséről a rendezővel szemben, amely a CSB-vel, annak találkozóival, a pályákon történetekkel kapcsolatos. Jogorvoslatot az Óvás fejezetekben leírtak alapján lehet kérelmezni.

10.3 Fegyelmi szabályzat

A CSB találkozókra az MTSZ által kiadott Fegyelmi Kódex van érvényben, amelyet a rendezőnek kell érvényesíteni.

10.4 A Korosztályos Csapatbajnokság

10.4.1 A résztvevők

A CSB-n csapatot indíthat minden olyan sportszervezet, amely tagja az MTSZ-nek.

A Budapest Korosztályos CSB-n csak budapesti bejegyzésű, a Vidék Korosztályos CSB-n csak Budapesten kívüli bejegyzéssel rendelkező sportszervezetek indíthatnak csapatot.

10.4.2 A nevezés

A CSB-n indulási jogosultsággal rendelkező szakosztálynak a nevezését a rendezőhöz írásban, a meghirdetett határidőre kell beadnia.

A nevezésnek tartalmaznia kell a gyermek (12 éves) és újonc (14 éves) korosztályokban legalább 3, legfeljebb 5, a serdülő (16 éves) és az ifjúsági (18 éves) korosztályokban pedig legalább 2, legfeljebb 4 játékos nevét.

10.4.3 A nevezhető játékosok köre

A CSB-re nevezett játékosoknak az alábbi feltételeknek kell megfelelni:

- fiú CSB-re csak fiú, lány CSB-re csak lány játékos nevezhető,
- a CSB-re csak olyan játékos nevezhető be, aki érvényes játékedéllyel rendelkezik (vagyis a névszerinti nevezés határidejéig a tárgyévra az érvényes bélyeget kiváltotta),
- A CSB-re mindenki a saját korosztályába nevezhet, de a 10 évesek maximum a 12 éves korosztályba, a többiek maximum két korosztállyal feljebb nevezhetők,
- Magyarországon egy adott naptári évben rendezett CSB-n egy játékos csak egyetlen sportszervezet csapatába nevezhető,
- saját igazolt játékos magyar állampolgár, aki a tárgyév január 15-től a csapatbajnokság teljes befejezéséig a klub játékosa (a fentiekben meghatározott január 15.-ei jogvesztő határidő nem vonatkozik az új (első) igazolásokra).

10.4.4 A nevezések megváltoztatása

A név szerinti nevezéseken a versenykiírásban feltüntetett határidő után változtatni nem lehet.

Az országos csapatbajnokságra bejutott csapatok új nevezést adnak be a versenykiírásban feltüntetett határidőig.

10.4.5 Az erőssorrend

A név szerinti nevezésen a játékosokat az MTSZ által kiadott korosztályos hivatalos egyes rangsor szerint kell felsorolni. A rangsor nélkülieket pedig a rangsoroltak után tetszőleges sorrendben.

10.4.6 A sorsolás

Az országos jellegű illetve az egy helyszínen, egy időben lebonyolított CSB-n vaksorsolást kell alkalmazni. A kiemelést és a sorsolást az egyéni versenyeknél szokásos módon, a benevezett játékosok (12 és 14 évesek esetében az első három fő, 16 és 18 évesek esetében az első két fő) rangsorát figyelembe véve kell elvégezni.

Minden sorsolás nyilvános.

10.4.7 A találkozók

A két csapat egymás elleni küzdelmét találkozásnak nevezzük.

- A találkozók az egyes mérkőzéseket két nyert játszmáig kell játszani.
- A találkozók a páros mérkőzéseket két játszmáig, de a döntő szett helyett ún. „match tie-break”-et (10-es tie-break) kell játszani. A páros mérkőzéseken a NO-AD (előny nélküli játék) szabályt kell alkalmazni. (A játékon (gémen) belül egyenlő állásnál a következő pont dönt, de a fogadó választhatja, hogy melyik játékos fogadja az adogatást (a fogadó játékosok az oldalt nem cserélhetik fel).)
- Az ifjúsági (18 éves) és serdülő (16 éves) CSB-n 2 egyest és 1 párost, az újonc (14 éves) és a gyermek (12 éves) CSB-n 3 egyest és 1 párost játszanak.

A korosztályos csapatbajnokságok külön Vidék- és Budapest bajnokságok rendszerében, korosztályonként és nemenként kerülnek lebonyolításra. Hat, vagy annál több csapat nevezése esetén kieséses formában. A versenybíró a CSB kiemelését az első 2 (három fős csapatoknál az első 3) helyre benevezett játékos rangszáma alapján állapítja meg.

A 6 csapatos országos döntőt a korosztályos egyéni bajnokság keretében körmérkőzéses formában (2x3 csapatos csoporttal, a helyezések kijátszásával) kell lebonyolítani. Az országos döntőbe való bekerülés az alábbi:

- a Budapest- és Vidék bajnokság 1-2.helyezett csapatai,
- a Budapest- és Vidék bajnokságon szereplő legjobb 3. helyezett csapat (a benevezett és ténylegesen játszott – gyerekeknél 3, újoncnál 3, serdülők és ifjúságiak esetében 2 – játékosok rangsorának összege alapján),
- amelyik bajnokságban több csapat indult – akárcsak eggyel több is – a 3. vagy 4. helyezett csapat (pl., ha a Budapest bajnokság 3. helyezett csapat már az előző pont szerint bejutott, és a budapesti csapatok száma több volt mind a vidéki csapatok száma, akkor a 4. helyezett), amennyiben az induló csapatok száma azonos, akkor mindkét harmadik helyezett csapat.

Az egyes (egyéni) mérkőzésekre a név szerinti nevezésben megadottak közül a Rendező által elfogadott egyes (egyéni) erősorrendben kell az adott találkozón a résztvevőket megnevezni. Az egyeseket játszó versenyzők nevét a rendszeresített CSB Mérkőzés Jelentőlapra kell a csapatok kapitányainak felírni, és a versenybírónak a találkozó kezdésére kijelölt időpontban átadni.

A Jelentőlapra minden egyes (egyéni) mérkőzés résztvevőjét fel kell írni. Csak az a játékos írható fel, aki a kezdés időpontjában ténylegesen jelen van, az eredeti, MTSZ által kiállított és érvényesített, valamint érvényes sportorvosi engedéllyel ellátott játékgengedélye nála van, és aki megfelel az Egészségügyi Alkalmasság követelményeinek.

A kezdési időpont egyben, a pályára szólítás időpontja is. Ha a pályák száma vagy állapota nem teszi lehetővé az összes egyes mérkőzés egyidejű megkezdését, akkor a mérkőzéseket az első játékos párral kezdve emelkedő számsorrendben kell pályára hívni, amint rendelkezésre áll szabad pálya.

Az utolsó egyes mérkőzés befejezését követő 30 (harminc) percen belül a kapitányok kötelesek a párosok nevét a Jelentőlapra felírni.

Csak azt a játékost lehet párosra felírni, aki a Jelentőlap kitöltésekor ténylegesen jelen van. Amennyiben a játékos nem játszott egyes mérkőzést, csak akkor írható fel, ha az eredeti, MTSZ által kiállított és érvényesített, valamint érvényes sportorvosi engedéllyel ellátott játékgengedélye nála van, és megfelel az Egészségügyi Alkalmasság követelményeinek. Nem játszhat párost az, aki az adott találkozón az egyes mérkőzését feladta, vagy azon leléptették.

A pályára szólítás időpontja a párosoknál: a Jelentőlap kitöltését követő 10-ik perc.

A három és kettő egyes játék előírása esetén a 2-nél kevesebb játékosal felálló csapatot úgy kell tekinteni, mintha meg sem jelent volna.

A Korosztályos Országos Bajnokság csapat döntőjének sorsolását az adott korosztály első játéknapja előtt 2 nappal kell megtenni (amennyiben ez a nap a bajnokság kezdete előtt van, akkor azt az MTSZ Irodájában, a bajnokság ideje alatt pedig a helyszínen) és a sorsolást a játékrenddel az MTSZ honlapján (www.huntennis.hu) közzétenni.

10.4.8 A találkozók eldöntése

Ha a korcsoportos CSB-n mindkét csapat azonos számú mérkőzést nyer, akkor az a csapat a győztes, amelyik

- több játszmát nyert,
- vagy kevesebb játszmát veszített,
- vagy a nyert és a veszített játékok száma közötti különbség a legnagyobb (figyelem a negatív számoknál a kisebb jelenti a nagyobb értéket!)

a fenti lehetőségek sorrendjében.

A játszmák számítása során a „match tie-break”-et egy egész játszmának kell tekinteni. Ha ilyen módon sem dönthető el az eredmény, akkor a két csapatkapitány által megadott páros egy ún. mérkőzést eldöntő játékot (10 pontos tie-break) játszik, és ennek nyertese lesz a találkozó győztese. Döntetlen eredmény a CSB-n nincs.

A találkozók minden mérkőzését le kell játszani.

10.4.9 A helyezések eldöntése

A Korosztályos Vidék- és Budapest Bajnokságon a végső helyezéseket – a körmérkőzéses formában lebonyolított korosztályban – az összes találkozó befejezése után, az összes figyelembe veendő eredmény alapján kell a versenybíróknak meghatározni, az alábbi módon:

A csapatok a győzelemért +2 (plusz kettő), a vereségért 0 (nulla) pontot kapnak.

- Előbbre kell sorolni azt a csapatot, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.
- Ha a megszerzett pont 2 (két) csapatnál azonos, akkor az egymás elleni eredményt kell figyelembe venni.
- Ha a megszerzett pont 3 (három) vagy több csapatnál azonos, akkor az adott csoportban elért összes eredmény figyelembe vételével az a csapat sorolandó előbbre, amelyik
 - több mérkőzést nyert, vagy
 - kevesebb mérkőzést veszített, vagy
 - több játszmát nyert, vagy
 - kevesebb játszmát veszített, vagy
 - a nyert és a veszített játékok száma közötti különbség a legnagyobb (figyelem a negatív számoknál a kisebb jelenti a nagyobb értéket!) a fenti lehetőségek sorrendjében.

Ha ilyen módon sem dönthető el az eredmény, akkor a két csapatkapitány által megadott páros ún. mérkőzést eldöntő játékot (10 pontos tie-break) játszik, és ennek nyertese lesz a jobb helyezést elérő csapat.

10.4.10 A csapatkapitány

Minden csapatnak a nevezéskor meg kell jelölni egy kapitányt és helyettesét, aki a jelen szabályzatban leírt jogokat gyakorolja.

A kapitány lehet játékos is, de minden esetben a szakosztállyal jogviszonyban levő (pl. tag) hivatalos személy kell, hogy legyen (szülő, aki nem a sportszervezet edzője, nem lehet.)

A kapitány jelenléte minden találkozó teljes időtartama alatt kötelező. A bejelentett személyek akadályoztatása esetén, a találkozó előtt, alkalmi kapitányt kell a csapatnak kinevezni.

A kapitányok jogai és kötelességei:

- A találkozók résztvevőinek név szerinti összeállítása és a Jelentőlapon a kezdésre kitűzött időpontban való megadása.
- A pályán való tartózkodás mérkőzés közben (a játékosok és kapitányok számára kijelölt ülőhelyen), és a térfélcserékor tanácsadás a játékosoknak. A kerítéssel határolt pályára csak térfélcserékor léphet be és ekkor hagyhatja el azt. (Labdamentek közben nem járhat egyik pályáról a másikra.)
- A találkozó eredményének a Jelentőlapon történő hitelesítése.

10.5. A felnőtt csapatbajnokság

10.5.1. A résztvevők

A CSB-n csapatot indíthat minden olyan sportszervezet, amely a Rendező szövetség működési területén van bejegyezve és tagja az MTSZ-nek, valamint

- rendelkezik a jelen szabályokban és az adott versenykiírásban meghatározott tárgyi és személyi feltételekkel, és
- magára nézve kötelezőnek ismeri el és végrehajtja a jelen szabályzatban foglaltakat,
- a név szerinti nevezés határidejének időpontjában rendelkeznie kell igazolással, mely szerint nincs - a 2004. évi I. törvény a sportról 32. § (1) bekezdésében előírt - 90 napnál nem régebben lejárt köztartozása (ez a NAV együttes adóigazolás) és ezt legkésőbb a névszerinti nevezéssel együtt el kell juttatnia az MTSZ Irodába,
- az előnevezés határidejének időpontjában nincs kiegyenlített tartozása az MTSZ-szel szemben.

Egy szakosztály ugyanabban a bajnokságban több csapatot is indíthat, feltéve, ha

- minden indított csapat egyenként is megfelel a fenti pontban előírtaknak,
- az adott bajnokság azonos osztályában nincs másik csapatuk,
- a rendező a versenykiírásban nem korlátozza a többletcsapat indítását.

Több sportszervezet - az Előnevezés határidejéig megkötött és az MTSZ Irodába eljuttatott együttműködési megállapodás alapján - ún. közös csapatot is indíthat a CSB-n. Az egyesületeknek külön-külön meg kell felelniük a fenti pontokban leírtaknak.

A 2004. évi I. törvény a sportról 33. § (1-3) bekezdése szerint:

- A bajnokságban való indulás (nevezés) joga nem ruházható át, az erre irányuló szerződés semmis.
- Az indulás (nevezés) jogával csak a megszűnő sportszervezet helyébe lépő általános jogutód sportszervezet vagy a megszűnt sportszervezet alapítója élhet a megszűnés kimondására jogosult testület határozatának meghozatalától számított hat hónapon belül. A határidő elmulasztása jogvesztő, az ellen igazolás nem nyújtható be.
- Ha a sportszervezet általános jogutód nélkül szűnik meg, az indulási (nevezési) jog megszűnik és a bajnokságban való részvétel sorsáról a szakszövetség Elnöksége dönt.

A szuperligában szereplő csapatoknak kötelezően 2-2, az I. osztályban szereplő csapatoknak pedig 1-1 korosztályos csapatot (bármilyen nemben és korosztályban) indítania kell a Vidék-, illetve Budapest korosztályos csapatbajnokságon. Ez alól az egyetemi klubok felmentést kapnak.

Az a csapat, amely ezen kötelezettségének nem tesz eleget, fegyelmi vétséget követ el. A pénzbüntetés mértékének (200.000,- - 500.000,- Ft) meghatározására a Fegyelmi Bizottság jogosult.

A pénzbüntetést a Magyar Tenisz Szövetségnek kell befizetni, mely összeget az MTSZ kizárólag az utánpótlás fejlesztésére fordíthat.

A csapatoknak az előnevezés után visszalépni nem lehet. Amennyiben a szuperligából, vagy az I. osztályból egy csapat visszalép, akkor ezt legkésőbb január 31-ig teheti meg. Ezt követő visszalépésnél I. osztályú csapat esetében 200 000,- Ft, a szuperligában szereplő csapat esetében 500 000,- Ft pénzbüntetést kell fizetnie a Magyar Tenisz Szövetség részére, melyet az MTSZ kizárólag az utánpótlás fejlesztésére fordíthat.

10.5.2. A nevezés

A CSB-n indulási jogosultsággal rendelkező szakosztály nevezését a rendezőhöz írásban, a meghirdetett határidőre kell beadnia. A nevezésnek tartalmaznia kell:

- a nevezési lapon szereplő, és a kiírásban megkért adatokat,
- az országos felnőtt CSB-n legalább 8, legfeljebb 16 játékos nevét, akik közül a felsoroltaknak több mint a fele a nevező szakosztály igazolt játékosa kell, legyen,
- a férfi és női szuper ligába maximum 4 fő, a férfi és női I. osztályba és a férfi II. osztályba maximum 2 fő a sportszervezetnél igazolással nem rendelkező, nem magyar állampolgárságú játékos nevezhető,
- a férfi III. osztályba nevezhető 2 (kettő) 40 év feletti a sportszervezetnél igazolással nem rendelkező, nem magyar állampolgár játékos.

10.5.3. A nevezhető játékosok köre

A CSB-re nevezett játékosoknak az alábbi feltételeknek kell megfelelni:

- Férfi CSB-re csak férfi, női CSB-re csak női játékos nevezhető.
- A CSB-re csak olyan játékos nevezhető be, aki érvényes játékgengedéllyel rendelkezik (vagyis a névszerinti nevezés határidejéig a tárgyévra az érvényes bélyeget kiváltotta), a sportszervezetnél igazolással nem rendelkező, nem magyar állampolgárságú játékos játékgengedélyét legkésőbb, a pályára lépés előtt kell kiváltani.

- Felnőtt CSB-n gyermek korosztályú játékos csak akkor nevezhető, ha van felnőtt ranglistája (pontja), vagy a saját korosztályos ranglistáján az első 40-ben van.
- A sportszervezetnél igazolással nem rendelkező (hazai és nem magyar állampolgár) kölcsön játékosokkal írásos megállapodást kell kötni, amelyet a névszerinti nevezéssel együtt be kell küldeni az MTSZ Irodába (a megállapodást hazai kölcsönjátékos esetén láttamoztatni kell annak saját egyesületével).
- Egy játékos egy naptári évben csak egyetlen sportszervezet egyetlen felnőtt csapatába nevezhető az alábbi kivétellel:
 - ha a játékos sportszervezete (akár ún. vegyes csapattal is) egy azon bajnokság két vagy több osztályában is szerepel, akkor a szuper ligában és az I. osztályban játszó (közös) csapat első négy, a II. osztályban játszó csapat (közös csapat) első öt helyen benevezett saját igazolt (vagy hazai vendég) játékosa kivételével a többi játékos mindkét csapatba nevezhető, és mindkét csapat színeiben pályára léphet, feltéve, hogy a két csapat sorsolásban rögzített találkozójának időpontja, vagy az ilyen találkozók pótlásának vagy befejezésének időpontja nem esik egybe,
 - ha a szuper liga és az I. osztályú CSB időpontja a II., III. osztályú CSB I. fordulójának időpontja után van, akkor a magasabb osztályú csapat rangsorban szereplő 1-5. helyre benevezendő (az érvényes felnőtt ranglistában a sportszervezet első öt) saját igazolt (vagy hazai vendég) játékos kivételével, a többi játékos nevezhető az alsóbb osztályú csapatba, (az 1-5. helyre benevezendő játékosnál figyelembe kell venni azt a hazai kölcsönjátékost, akivel megkötött szerződése van a klubnak és ez a kölcsönjátékos már más sportszervezet csapatába nem nevezhető az adott naptári évben), ezt a megállapodást az alacsonyabb osztályú csapat névszerinti nevezésével együtt kell beküldeni az MTSZ Irodába).
- Ha a játékos az országos csapatbajnokságban két csapat színeiben is pályára lépett (kivétel az azonnal igazolható játékosok köre), egy év elteltással büntetendő. Ebből a szempontból külön bajnokságnak tekintendő a felnőtt, illetve a korosztályos CSB.
- Saját igazolt játékos magyar állampolgár, vagy a nevezés időpontjában minimum 6 hónapja bejelentett állandó magyar lakcímmel rendelkező nem magyar állampolgár lehet, aki a tárgyév január 15-től a csapatbajnokság teljes befejezéséig a klub játékosa.
- Az ún. közös csapatba hazai vendégjátékos nem nevezhető.
- Az országos Csapatbajnoki találkozókra a Magyarországon tanuló, nem magyar állampolgár az alábbi feltételek teljesülése után játszhat (SV=saját vendég megjelöléssel):
 - érvényes tartózkodási engedéllyel kell rendelkeznie (fénymásolatát a névszerinti nevezéshez mellékelni kell),
 - 24. életévét nem töltötte be,
 - érvényes iskolalátogatási igazolással kell rendelkeznie (mellékelni kell a névszerinti nevezéshez),

- érvényes játékengedéllyel és sportorvosi engedéllyel kell rendelkezniük,
- egy találkozón maximum két "SV" megjelölésű játékos játszhat, de ekkor sem vendég, sem pedig nem magyar állampolgár játékos már nem szerepelhet a csapatban (ha szerepel egy vendég – akár hazai, akár nem magyar állampolgár – , akkor csak egy "SV" státuszú játékos játszhat.

10.5.4. A nevezések megváltoztatása

A név szerinti nevezéseken, a versenykiírásban feltüntetett határidő után változtatni nem lehet.

Ha a versenykiírás, a két fordulós CSB esetén pótnvezésre ad lehetőséget, akkor a pótnvezés időpontjáig lehet a második forduló nevezési listáját módosítani.

A nevezettek létszámának, valamint a saját igazolt és a kölcsönjátékosok arányának a pótnvezéssel módosított nevezési listán is meg kell felelni a 10.5.2 pont követelményeinek.

10.5.5. Az azonnal igazolható játékosok köre

Felsőfokú nappali tagozatos tanulmányok megkezdése és befejezése, valamint a játékos sportszervezetének jogutód nélküli megszűnése esetén bármikor átigazolható a játékos, és pótlólag saját játékosként nevezhető még akkor is, ha a tárgyévben már más sportszervezet csapatában nevezett volt, vagy játszott.

10.5.6. Az erőssorrend

A név szerinti nevezésen a magyar játékosokat az MTSZ által kiadott felnőtt hivatalos egyes és páros rangsor szerint kell felsorolni az alábbiak szerint:

- a II.o. és III. o. CSB-n a tavaszi fordulóban az április 1-i, az őszi fordulóban pedig az augusztus 1-i hivatalos ranglistát kell figyelembe venni,
- a női és férfi szuper liga és I. osztályú csapatbajnokságon, a sorsoláskor érvényes ranglistát kell figyelembe venni.

A hivatalos MTSZ rangsortól az alábbi esetekben kell eltérni:

a) Magyarországon rendezett csapatbajnokság esetén a magyar játékosokat a magyar ranglista szerinti sorrendben kell nevezni.

b) A sportszervezetnél igazolással nem rendelkező, nem magyar állampolgárságú játékost a nevezéskor érvényes nemzetközi ranglista helye alapján az alábbiak szerint:

- ha a csapatban szerepel hazai játékos, aki rendelkezik nemzetközi rangsorral, akkor ehhez a játékoshoz viszonyítva kell a helyét meghatározni (pl. magyar ATP 500, akkor, ha a sportszervezetnél igazolással nem rendelkező nem magyar állampolgár ATP 499 megelőzi a magyar játékost, de, ha a sportszervezetnél igazolással nem rendelkező nem magyar állampolgár 501, akkor a magyar játékos előzi meg őt), ha azonos rangsorú szerepel a csapatban, akkor a magyar állampolgár játékost kell előbbre nevezni,

- ha a csapatban egyetlen hazai játékosnak sincs ATP rangsora, de a külföldinek van, akkor őt a hazaiak elé kell nevezni.
- Amennyiben a sportszervezetnél igazolással nem rendelkező, nem Magyar állampolgár játékosnak nincs nemzetközi rangsora, akkor a saját nemzeti rangsorát kell figyelembe venni (ezt a rangsort a saját nemzeti szövetségével igazoltatni és azt a névszerinti nevezéshez csatolni kell) oly módon, mintha hazai lenne (vagyis pl. a nem magyar állampolgár saját rangsora 21, akkor ezzel megelőzi a magyar 22, vagy utána levő játékost, ha azonos rangsorú szerepel a csapatban, akkor a magyar állampolgár játékost kell előbbre nevezni).
- Ha a sportszervezetnél igazolással nem rendelkező nem magyar állampolgár játékosnak nincs nemzetközi rangsora és nincs saját nemzeti rangsora sem, de rendelkezik magyar ranglistával, akkor őt ezen a helyen kell a csapatba nevezni.
- Amennyiben a sportszervezetnél igazolással nem rendelkező nem magyar állampolgár játékos semmilyen rangsorral nem rendelkezik, akkor úgy kell benevezni, mint a rangsor nélküli hazaiakat. Kivéve azokat a játékosokat, akik (maximum 6 évvel) korábban ATP első 300, ill. WTA első 200 ranglista helyezettje között szerepeltek, de a nevezési határidő időpontjában nem rendelkeznek rangsorral, illetve azokat a játékosokat, akik a nevezési határidő időpontjában az ITF 18 év alatti ranglista első 100 között kerültek rangsorolásra. Az ilyen játékos helyét a klub kérésére az MTSZ Szakmai Bizottsága dönti el.

c) A rangsoron nem szereplő hazai játékosokat - a rangsoroltak után tetszés szerinti sorrendben lehet nevezni.

A nevezési sorrendet országos CSB esetében a CSB Albizottság hagyja jóvá, döntése ellen az Óvás fejezetben leírtak szerint lehet jogorvoslatot keresni.

10.5.7. A sorsolás

A CSB találkozóinak sorrendjét és idejét, illetve a pályaválasztást irányított-, vagy vaksorsolással kell eldönteni. A sorsolás módszerét, helyét és idejét a versenykiírásban kell közölni. Az országos jellegű CSB-n általában irányított, a kevés csapatot felvonultató, egy helyszínen, egy időben lebonyolított CSB-n pedig általában vaksorsolást kell alkalmazni.

Minden sorsolás nyilvános.

A kiküldött sorsolást a csapatok csak egymás közötti megállapodással változtathatják meg, melyről az MTSZ Irodát legkésőbb a találkozót megelőző szerdái írásban értesítik. Az MTSZ Iroda szóban vagy írásban megerősíti a változtatást.

A **férfi szuper liga** csapatbajnokság sorsolását az alábbiak szerint kell elvégezni:

Az előző évi végeredmény alapján

- az 1. és 2. kiemeltet külön csoportba sorsolni.
- A 3. és 4. csapatot, majd az 5. és 6. csapatot, ill. a két feljutó csapatot külön-külön csoportba sorsolni.

A **férfi I. osztály** csapatainál:

Az előző évi végeredmény alapján

- a K-i és Ny-i országrész csapatait külön-külön 8-as csoportba helyezni,
- A csapatokat az előző évi helyezése alapján kell a két csoportba besorolni. (Pl. ha az 1. csapat NY -i, a 2. Bp., akkor ezt a két csapatot külön csoportba kell sorolni, és ugyanígy folytatva, páronként. Ha az egyik párból mindkettő egy területhez tartozik, akkor a következő kettő, ha másik országrész, vagy Bp., akkor a másik csoportba kerül.)

A **női I. osztály** csapatainál:

Az előző évi végeredmény alapján

- a K-i és Ny-i országrész csapatait külön-külön 4-es csoportba helyezni,
- A csapatokat az előző évi helyezése alapján kell a két csoportba besorolni. (Pl. ha az 1. csapat NY -i, a 2. Bp., akkor ezt a két csapatot külön csoportba kell sorolni, és ugyanígy folytatva, páronként. Ha az egyik párból mindkettő egy területhez tartozik, akkor a következő kettő, ha másik országrész, vagy Bp., akkor a másik csoportba kerül.)

A férfi és női I. osztályú csapatbajnokságban az első forduló teljes körmérkőzés (a férfiaknál 2 db 8-as csoportban).

Amennyiben a sportszervezetnek férfi és női csapata is szerepel az I. osztályú vagy a szuper liga csapatbajnokságon, és a pályák száma miatt egy napon nincs lehetőség mindkét mérkőzést lejátszani, akkor a játéknapi kijelölésénél erre figyelemmel kell lenni.

A szuper liga és az I. osztályú csapatbajnokságban is „rájátszásra” kerül sor.

Lebonyolítás:

Férfi szuper ligában:

I. forduló:

A négy-négy csapat körmérkőzést játszik.

II. forduló:

A bajnokságot és a 3. helyet eldöntő mérkőzések

- a két négyes csoport 1. és 2. helyezettje keresztben elődöntőt,
- a két győztes egymással az 1. helyért, a két vesztes 3. helyért játszik

kiesési mérkőzések:

- a csoport 3. és 4. helyezettjei egy négyes csoportot alkotnak, melyben körmérkőzésre kerül sor
- az első forduló egymás elleni eredményeit „hozzák magukkal”, itt visszavágót nem játszanak
- e három eredmény alapján a 7. és 8. kiesik az I. osztályba

Női szuper ligában:

2014-ben:

I. forduló:

A négy-négy csapat körmérkőzést játszik.

II. forduló:

A bajnokságot és 3. helyet eldöntő mérkőzések

- a két négyes csoport 1. és 2. helyezettje keresztben elődöntőt,
- a két győztes egymással az 1. helyért, a két vesztes 3. helyért egymással játszik

kiesési mérkőzések:

- a csoport 3. és 4. helyezettjei egy négyes csoportot alkotnak, melyben körmérkőzésre kerül sor
- az első forduló egymás elleni eredményeit „hozzák magukkal”, itt visszavágót nem játszanak
- e három eredmény alapján 2014-ben a 6., 7. és 8. kiesik az I. osztályba,

2015-ben:

2x3 csapatos körmérkőzés. A csoport 1-2. helyezettjei “keresztben” elődöntőt, majd a győztesen döntőt, a vesztesek a 3. helyért játszanak. A csoport utolsó helyezzei két mérkőzést játszanak, fordított pályaválasztással, ezen két eredmény dönti el a kieső csapatot.

2016-tól:

1 db 8-as csoportban teljes körmérkőzés. Az utolsó helyezett kiesik az I. osztályba.

Férfi I. osztályban:

2014-ben:

I. forduló:

2 db 8-as csoportban teljes körmérkőzés

II. forduló:

Az első forduló 1-4. helyezettje elődöntőt és döntőt játszik:

- az 1. helyezett a 4. helyezettel, a 2. helyezett a 3. helyezettel
- a két győztes egymással az első helyért, a két vesztes egymással a harmadik helyért mérkőzik
- az 1. helyezett feljut a szuper ligába
- a 4. helyezett kiesik a II. osztályba
- Az I. forduló 5-8. helyezettjei kiesnek a II. osztályba.

2015-től:

I. forduló:

1 db 8-as csoportban teljes körmérkőzés

II. forduló:

Az első forduló 1-4. helyezettje elődöntőt és döntőt játszik:

- az 1. helyezett a 4. helyezettel, a 2. helyezett a 3. helyezettel
- a két győztes egymással az első helyért, a két vesztes egymással a harmadik helyért mérkőzik
- az 1. és 2. helyezett feljut a szuper ligába
- a 7. és 8. helyezett kiesik a II. osztályba

Női I. osztályban:

2014-ben:

I. forduló:

1 db 8-as csoportban teljes körmérkőzés

II. forduló:

Az első forduló 1-4. helyezettje elődöntőt és döntőt játszik:

- az 1. helyezett a 4. helyezettel, a 2. helyezett a 3. helyezettel
- a két győztes egymással az első helyért, a két vesztes egymással a harmadik helyért mérkőzik
- az 1. helyezett feljut a szuper ligába
- a 4. helyezett kiesik a II. osztályba
- Az I. forduló 5-8. helyezettjei kiesnek a II. osztályba.

2015-től

6 csapatos teljes körmérkőzés, az első helyezett feljut a szuper ligába, az utolsó helyezett kiesik az II. osztályba.

A férfi II. osztályban:

2014-ben:

I. forduló:

4 db 8-as csoportban teljes körmérkőzés

II. forduló:

4 db 8-as csoportban teljes körmérkőzés, fordított pályaválasztással

Rájátszás:

- A K-i és Ny-i csoportok 2-2 csapat egymással játszik az I. osztályba kerülésért egy mérkőzést.
- Minden csoportból a 4-8. helyezettek kiesnek a III. osztályba.

2015-től:

I. forduló:

4 db 6-os csoportban teljes körmérkőzés

II. forduló:

4 db 6-os csoportban teljes körmérkőzés, fordított pályaválasztással

Rájátszás:

- A K-i és Ny-i csoportok 2-2 csapat egymással játszik az I. osztályba kerülésért egy mérkőzést.
- Minden csoportból a 6. helyezettek kiesnek a III. osztályba.

A női II. osztályban:

Mindkét fordulóban teljes körmérkőzés. A második forduló után egy ún. play off dönti el az I. osztályba való feljutást. A csoportok számától függően sorsolással dől el a "play off" mérkőzésein a pályaválasztás.

A férfi III. osztályban:

Mindkét fordulóban teljes körmérkőzés. A második forduló után egy ún.

play off dönti el az II. osztályba való feljutást. A csoportok számától függően sorsolással dől el a "play off" mérkőzéseinek a pályaválasztás.

10.5.8. A találkozók

A két csapat egymás elleni küzdelmét találkozónak nevezzük.

A találkozókban az egyes mérkőzéseket két nyert játszmáig kell játszani.

A találkozókban a páros mérkőzéseket két játszmáig, de a döntő szett helyett ún. „match tie-break”-et (10-es tie-break) kell játszani. A páros mérkőzéseken a NO- AD (előny nélküli játék) szabályt kell alkalmazni. (A játékon (gémén) belül egyenlő állásnál a következő pont dönt, de a fogadó választhat, hogy melyik játékos fogadja az adogatást (a fogadó játékosok az oldalt nem cserélhetik fel)).

A felnőtt férfi II. és III. osztályú CSB találkozóján a csapatok 6 egyes és 3 páros mérkőzést, a szuper liga és I. osztályú és női II. osztályú CSB-n 5 egyes és 2 páros mérkőzést játszanak.

Szuper liga CSB-n az 5 főnél kevesebb játékosal felálló csapat, illetve amelyik nem játssza le az 5 egyéni mérkőzését, elveszti a találkozót.

A felnőtt csapatbajnokságok nemenként, és a kialakult osztályba (csoportba-) sorolás (szuperliga, az OB I. o., OB. II. o, OB. III. o. és területi bajnokságok) szerint kerülnek lebonyolításra.

Az egyes (egyéni) mérkőzésekre a név szerinti nevezésben megadottak közül a Rendező által elfogadott egyes (egyéni) erősorrendben kell az adott találkozón a résztvevőket megnevezni. Az egyeseket játszó versenyzők nevét a rendszeresített CSB Mérkőzés Jelentőlapra kell a csapatok kapitányainak felírni, és a Rendezőnek vagy az általa küldött versenybíróknak, ezek hiányában az ellenfél kapitányának a találkozó kezdésére kijelölt időpontban átadni.

A Jelentőlapra a rendelkezésre álló pályák számára való tekintet nélkül minden egyes (egyéni) mérkőzés résztvevőjét fel kell írni. Csak az a játékos írható fel, aki a kezdés időpontjában ténylegesen jelen van, eredeti, az MTSZ által kiállított és érvényesített, valamint érvényes sportorvosi engedéllyel ellátott játékgengedélye nála van, és aki megfelel az Egészségügyi Alkalmasság követelményeinek.

A kezdési időpont egyben, a pályára szólítás időpontja is. Ha a pályák száma vagy állapota nem teszi lehetővé az összes egyes mérkőzés egyidejű megkezdését, akkor a mérkőzéseket az első játékos párral kezdve emelkedő számsorrendben kell pályára hívni, amint rendelkezésre áll szabad pálya. Ha több pálya használható egyidejűleg, akkor a pályaválasztó csapat kapitánya dönti el, melyik mérkőzés melyik pályán kerül lejátszásra.

Az eső miatt félbeszakadt találkozók folytatása az alábbiak szerint történik:

- ha kevesebb pálya áll rendelkezésre, mint ahány mérkőzés félbeszakadt, először a játékosalkalmassá vált pályán félbeszakadt mérkőzést kell befejezni, majd
- a megüresedett pályára az erősorrend szerint kell a folytatandó mérkőzéseket felküldeni.

A II. és III. osztályban az utolsó egyes mérkőzés befejezését követő 10 (tíz) percen belül a kapitányok kötelesek a párosok nevét a Jelentőlapra

felírni. A páros mérkőzésekre a név szerinti nevezésben megadottak közül a Rendező által elfogadott páros erősorrendben kell a párokat megnevezni oly módon, hogy a páros tagjainak páros nevezési sorszámát összeadva emelkedő számsort kapjunk.

Az azonos sorszámösszegű párok esetén azokat kell előbbre sorolni, ahol a legkisebb rangszámú játékos játszik.

Csak azt a játékost lehet párosra felírni, aki a Jelentőlap kitöltésekor ténylegesen jelen van. Amennyiben a játékos nem játszott egyes mérkőzést, csak akkor írható fel, ha az eredeti, az MTSZ által kiállított és érvényesített, valamint érvényes sportorvosi engedéllyel ellátott játékengedélye nála van, és megfelel az Egészségügyi Alkalmasság követelményeinek. Nem játszhat párost az, aki az adott találkozón egyes mérkőzését feladta, vagy azon leléptették. A pályára szólítás időpontja a párosoknál a Jelentőlap kitöltését követő 10. perc.

A szuper ligában és az I. osztályban a találkozót a két páros mérkőzéssel kell kezdeni. A páros mérkőzésekre a név szerinti nevezésben megadottak közül a Rendező által elfogadott páros erősorrendben kell a párokat megnevezni oly módon, hogy a páros tagjainak páros nevezési sorszámát összeadva emelkedő számsort kapjunk.

Az azonos sorszámösszegű párok esetén azokat kell előbbre sorolni, ahol a legkisebb rangszámú játékos játszik.

Az utolsó páros mérkőzés befejezését követő 30 (harminc) percen belül a kapitányok kötelesek az egyesek nevét a jelentőlapra felírni. Játékrend a találkozókra:

- a találkozókat három pályán kell lejátszani (amennyiben a két csapatkapitány megállapodik, több pálya is használható)
- először a két páros mérkőzés játékosait kell a jelentőlapra felírni és pályára küldeni,
- az utolsó páros mérkőzés befejezése után 30 percen belül kell az egyes mérkőzést játszóknak nevét felírni, majd
- először az 1., 2., és 3. egyes mérkőzést pályára szólítani,
- ezután az első ürülő pályára a 4. egyes mérkőzést kell pályára szólítani,
- a következő üres pályára az 5. egyes mérkőzést kell pályára szólítani, de ha eldőlt a találkozó, a két kapitánynak lehetősége van az ötödik helyre beírt játékost lecserélni egy másik játékosra (erre 10 perc áll rendelkezésére), de csak olyan játékos írható be, aki a pályán tartózkodik.

Az összes mérkőzés résztvevőit úgy kell megnevezni, hogy az adott találkozón (egyes és páros mérkőzések) felnőttéknél maximum két kölcsönjátékos

- 1 (egy) a sportszervezetnél igazolással nem rendelkező nem magyar állampolgár és 1 (egy) hazai,
- vagy 2 (kettő) hazai szerepelhet,
- de 2 (kettő) sportszervezetnél igazolással nem rendelkező nem magyar állampolgár nem.

Ez alól kivétel a több szakosztályból (klubból) - együttműködési

megállapodással - létrehozott „közös csapat”, ahol csak egy – a sportszervezetnél igazolással nem rendelkező nem magyar állampolgár – szerepelhet.

Egy találkozón maximum két "SV" megjelölésű játékos játszhat, de ekkor sem vendég, sem pedig a sportszervezetnél igazolással nem rendelkező nem magyar állampolgár játékos már nem szerepelhet a csapatban. Ha szerepel egy vendég (akár hazai, akár nem magyar állampolgár), akkor csak egy "SV" státuszú játékos játszhat.

Hat és öt egyes játék előírása esetén 4-nél kevesebb játékosal felálló csapatot úgy kell tekinteni, mintha meg sem jelent volna.

Kivéve a szuper liga, ahol minden találkozón 5 játékosnak pályára kell lépnie, amely csapat ezt nem teljesíti, elveszti a találkozót.

Az országos csapatbajnokság szuper liga, I., II. és III. osztályában a találkozók egy fő minősített CSB versenybíró-helyettes alkalmazása az MTSZ kijelölése esetén kötelező.

10.5.9. A találkozók eldöntése

Felnőtt CSB találkozón az egyes és a páros mérkőzés győztese 1-1 pontot kap (így egy találkozón összesen 9, illetve a szuper ligában és az I. osztályban 7 pont kapható). A találkozót az a csapat nyeri, amelyik több pontot gyűjt.

A találkozók minden mérkőzését le kell játszani. Ha az eredmény már eldőlt, és a játékidő lejárt, vagy a tartósan rossz időjárás miatt a hátralévő mérkőzéseket az adott játéknapon már nem lehet befejezni, akkor az utazó csapat kérheti a befejezetlen mérkőzések törlését. Ezt a tényt a jelentőlapra fel kell vezetni, és mindkét csapatkapitánynak alá kell írni. A törölt mérkőzésnek nincs győztese. A játszma, illetve játékarány kiszámításánál azonban az összes lejátszott (befejezett) játszmát és játékot figyelembe kell venni.

A pályaválasztó csapat akkor kérheti a már eldőlt találkozó befejezhetetlen mérkőzéseinek a törlését, ha a soron következő napon székhelyén kívüli másik CSB találkozóra kell utaznia.

10.5.10. A pótlási nap

Ha a találkozó még nem dőlt el, vagy ha eldőlt, de a 10.5.9. pont alapján nem nyilvánítható befejezettnek, és az adott játéknapon nem sikerül a befejezés, akkor a hátralévő félbeszakadt, vagy meg sem kezdett mérkőzéseket pótlási napon kell folytatni.

Ha a találkozó napját követő nap munkaszüneti nap, akkor ez lesz a pótlási nap, amennyiben

- azon a napon egyik csapatnak sincs kiírt CSB találkozója, vagy
- ha van találkozója, az ugyanabban a városban (helységben) van kiírva, mint a félbeszakadt találkozó.

Ilyenkor a többi érdekelt csapat értesítése után először a befejezetlen találkozót kell folytatni, majd az adott napra kiírt új találkozót (találkozókat) megkezdeni. A rendes, aznapra kiírt találkozó kezdetét, szükség esetén úgy kell elhalasztani, hogy a befejezés és a kezdés között legalább 2 (kettő) óra pihenő idő álljon rendelkezésre.

Ha a fenti pont alkalmazásával nem lehet a pótlási napot kitűzni, akkor a két érdekelt csapat kapitányának kell megegyeznie a pótlás időpontjában és

erről haladéktalanul értesíteni a Rendezőt (országos CSB esetén telefonon a MTSZ irodájának CSB ügyeletét), vagy közös megegyezés hiányában döntést kérni a Rendezőtől (országos CSB esetén telefonon a MTSZ irodája CSB ügyeletétől).

A pótlási napon csak az eredeti kezdés időpontjában a Jelentő lapon megnevezett összeállításban lehet játszani, kivéve, ha

- az egyes mérkőzések még nem kezdődtek el (tehát egyetlen mérkőzés első pontjáért sem adogattak még), akkor az egész összeállítást újra meg lehet adni
- a páros mérkőzések nem kezdődtek el még (tehát egyetlen páros első pontjáért sem adogattak még), akkor a párosok összeállítását újra meg lehet adni.

A pótlási napon meg nem jelenő és ki nem álló csapatot, a tényleges mérkőzés állástól függetlenül, vesztesnek kell nyilvánítani, de az összes addig befejezett mérkőzés, játszma, játék eredmények kiszámításánál figyelembe kell venni.

A pótlási nap a versenykiírásban a CSB számára meghirdetett időtartamon belül kerülhet kijelölésre az eredetileg kijelölt pályán. A folytatás helyét a két csapat közös megegyezéssel módosíthatja.

10.5.11 A helyezések eldöntése

A végső helyezéseket (a csoportokon belüli végső sorrendet) az összes találkozó befejezése után, az összes figyelembe veendő eredmény (lásd CSB Versenykiírás) alapján kell a Rendezőnek meghatározni, az alábbi módon:

A találkozók eredményét figyelembe véve a csapatok az alábbi pontokat kapják:

- A II. és III. osztályú csapatbajnokságban a csapatok
 - a győzelemért +2 (plusz kettő),
 - a döntetlenért (ahol ilyen van) +1 (plusz egy),
 - a vereségért 0 (nulla) pontot kapnak.
- A szuper liga és I. osztályú csapatbajnokságban a mérkőzés eredményétől függően a csapatok az alábbi pontokat kapják:
 - ha a találkozó eredménye 7/0 vagy 6/1, akkor a győztes csapat 3 pontot, a vesztes csapat pedig 0 pontot kap,
 - ha a találkozó eredménye 5/2 vagy 4/3, akkor a győztes csapat 2 pontot, a vesztes csapat pedig 1 pontot kap.

A büntető pontok levonására a 2/d pont alapján kerül sor.

Figyelem! A negatív pontok is eredménynek számítanak.

Előbbre kell sorolni azt a csapatot, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Ha a megszerzett pont 2 (két) csapatnál azonos, akkor az egymás elleni eredményt kell figyelembe venni.

Ha kétfordulós CSB esetén a két csapat között az egymás elleni eredménye 1:1 (függetlenül a találkozó számszerű eredményétől), akkor az alábbi pont szerint kell a győztest meghatározni:

az adott csoportban elért összes eredmény figyelembe vételével az a csapat sorolandó előbbre, amelyik

- több mérkőzést nyert, vagy
 - kevesebb mérkőzést veszített, vagy
 - több játszmát nyert, vagy
 - kevesebb játszmát veszített, vagy
 - a nyert és a veszített játékok száma közötti különbség a legnagyobb (figyelem a negatív számoknál a kisebb jelenti a nagyobb értéket!)
- a fenti lehetőségek sorrendjében. Ha ily módon sem dönthető el az eredmény, akkor sorsolással kell a Rendezőnek a sorrendet meghatározni.

Ha a megszerzett pont 3 (három) vagy több csapatnál azonos, akkor az adott csoportban elért összes eredmény figyelembe vételével az a csapat sorolandó előbbre, amelyik

- több mérkőzést nyert, vagy
 - kevesebb mérkőzést veszített, vagy
 - több játszmát nyert, vagy
 - kevesebb játszmát veszített, vagy
 - a nyert és a veszített játékok száma közötti különbség a legnagyobb (figyelem a negatív számoknál a kisebb jelenti a nagyobb értéket!)
- a fenti lehetőségek sorrendjében. Ha ily módon sem dönthető el az eredmény, akkor sorsolással kell a Rendezőnek a sorrendet meghatározni.

10.5.12. A Rendező

A Rendező szövetség, a CSB megszervezésére és bonyolítására vizsgázott, és a MTSZ által minősített Tenisz Versenybíró és hasonló szakképzettségű CSB albizottságot nevez ki.

10.5.12.1. A versenybíró feladata

- A versenykiírást kiküldi
 - felülvizsgálja a beadott nevezéseket, azon módosításokat, pontosításokat hajt végre, erről a csapatokat értesíti,
 - átveszi és elbírálja a pótnévezéseket, elfogadás esetén a csapatban jóváhagyott helyével együtt értesíti az érintett csapatokat,
 - elvégzi a sorsolást, kijelöli a kezdési időpontokat és a pályaválasztót,
 - elvégzi a bíróküldést,
 - dönt a találkozók közben felmerült vitás kérdésekről,
 - felülvizsgálja a mérkőzésjelentő lapokat, helytelen erőssorrend, vagy be nem nevezett játékos szerepeltetése esetén eljár,
 - vezeti az eredménytáblát az MTSZ honlapján közzéteszi (www.huntennis.hu)
 - a forduló befejezése után (a mérkőzésjelentő lapok beérkezése után) legkésőbb 8 nappal értesíti a csapatokat a végeredményről.
- A versenybíró feladatait az országos jellegű CSB-k esetében az MTSZ Iroda végzi.

10.5.12.2. A CSB Albizottság feladata

- A szabályok betartásának ellenőrzése, mind a versenybíró, mind a csapatok részéről,
- elkészíti a versenykiírást,

- elkészíti a csoportok beosztását (kivétel a férfi és női szuper liga, a férfi és női I.osztály), dönt a visszalépés vagy törlés miatt megüresedő helyek betöltéséről,
- tájékoztatja a Fegyelmi Bizottságot a 10.5.1. pont szerinti fegyelmi vétségről,
- jóváhagyja a CSB végeredményét,
- a benyújtott panaszok, észrevételek és óvások eldöntése első fokon.

10.5.12.3. A kiküldött versenybíró-helyettes feladata

- A játékvezetők beosztása, feladataik meghatározása és a pályák játékra való alkalmasságának eldöntése,
- mérkőzésjelentő lapok átvétele a csapatoktól a kihirdetett időpontban, és annak ellenőrzése, hogy azok a játékosok mentek-e pályára, akiket feltüntettek a jelentőlapon,
- az eredeti, MTSZ által kiállított játékengedélyek érvényességének (megfelelő érvényesítési bélyeg meglétének) és a sportorvosi engedély érvényességének ellenőrzése,
- a játékjogosultság és a helyes felállítás ellenőrzése (helytelenül kitöltött jelentőlap esetén mindkét csapat kapitányának haladéktalanul vissza kell adnia azt újbóli kitöltésre),
- a mérkőzés végén a jelentőlapok kitöltése, aláírásával hitelesítése,
- a játéknap végén a játékvezetői díjak elszámolása, amelyet egyenlő részre osztva fizet minden csapat,
- a félbeszakadt, vagy elmaradt találkozó esetén, a jelentőlapon a tények rögzítése (a félbeszakítás oka, a folytatás időpontja, helye, stb.),
- a Fegyelmi Szabályzat érvényesítése,
- a jelentőlapon a játékos esetleges sérülésének, fegyelmezetlenségének (a fegyelmi szabályzat szerint) feltüntetése,
- a találkozón közreműködött vagy az esetleg meg nem jelent játékvezetők feltüntetése,
- a mérkőzések közben felmerült szabálykérdések eldöntése.

10.5.12.4. A játékvezetők feladata

Feladatuk azonos az egyéni versenyeken hatályos Versenyszabályokkal.

10.5.13. A pályaválasztó

Pályaválasztó az a csapat, amelyik jogot szerez a találkozó helyének megválasztására. A pályaválasztó csapatot a Rendező jelöli ki. Kétfordulós körmérkőzéses CSB esetén a második fordulóban az a csapat lesz a pályaválasztó, amelyik adott ellenfele ellen az első fordulóban ezt a jogot nem birtokolta.

A pályaválasztó az alábbi feltételek biztosításáért felel:

- a) CSB találkozókon legalább 3 db azonos talajú hitelesített pálya álljon a találkozó kijelölt kezdési idejétől napnyugtáig rendelkezésre.
- b) Minden pályának rendelkeznie kell egyesléccel, középháló-lekötéssel, a játékosok számára ülőhellyel.
- c) A pályának rendelkeznie kell a mérkőzések levezetéséhez szükséges magasított bírói emelvénnel és ezen eredményjelző táblával (a területi csapatbajnokságokon ez nem kötelező).

- d) A pályaválasztó csapat kapitánya felelős azért, hogy a kezdési időpontra a pálya játékra alkalmas legyen. A kezdés időpontja előtti eső, vagy egyéb, a Pályaválasztó befolyásától független technikai akadály esetén a vendégcsapatnak meg kell várnia a pálya rendbehozatalát, és a találkozót le kell játszani. Ilyen jellegű külső akadályozás esetén mindaddig várni kell, ameddig 6 (hat) használható pálya esetén 4 (négy) óra, ennél kevesebb pálya esetén 6 (hat) óra játékidő marad a hivatalos napnyugtáig. A kezdés időpontja utáni eső, vagy más akadály esetén a Pályaválasztó szintén felelős azért, hogy a találkozót le lehessen játszani. Ilyen akadályok esetén addig kell várni, míg 2 (kettő) óra marad napnyugtáig.
- e) Az MTSZ által előírt számú és gyártmányú teniszlabda beszerzéséért. Egy adott találkozó minden mérkőzését azonos fajtájú labdával kell lejátszani.
- f) A pályán (klubházban, nézőtéren) a rend betartásáért, a találkozó mérkőzéseinek zavartalanságáért.
- g) A vendégcsapat számára öltözési és fürdési lehetőség biztosításáért.

A fenti a), b), d), e) és g) pontokban leírt feltételeket nem teljesítő Pályaválasztó csapatot úgy kell tekinteni, mintha nem állt volna ki.

A vendégcsapat, sportszerűségből, ennek ellenére vállalhatja a találkozót, mely esetben azonban nem élhetnek az óvás jogával a fenti alapon, és a pályán elért eredmény érvényben marad.

Egyebekben a fent leírt követelmények bármely megsértését a Mérkőzésjelentő lapon a kiküldött versenybírónak, vagy a vendégcsapat kapitányának írásban kell jelenteni a Rendezőnek, aki a Pályaválasztói jogot a mulasztást elkövető csapattól a feltételek hiánytalan biztosításáig elveszi.

10.5.14 A csapatkapitány

Minden csapatnak a nevezéskor meg kell jelölni egy kapitányt és helyettesét, aki a jelen szabályzatban leírt jogokat gyakorolja.

A kapitány lehet játékos is, de minden esetben a szakosztállyal jogviszonyban levő (pl. tag) hivatalos személy kell, hogy legyen.

A kapitány jelenléte, minden találkozó teljes időtartama alatt, kötelező. A bejelentett személyek akadályoztatása esetén a találkozó előtt alkalmi kapitányt kell a csapatnak kinevezni.

A kapitányok jogai és kötelességei:

- A találkozók résztvevőinek név szerinti összeállítása és a Jelentőlapon a kezdésre kitűzött időpontban való megadása.
- A pályán való tartózkodás mérkőzés közben (a játékosok és kapitányok számára kijelölt ülőhelyen), és a térfélcserékor tanácsadás a játékosoknak. A kerítéssel határolt pályára csak térfélcserékor léphet be és ekkor hagyhatja el azt. (Labdamentek közben nem járhat egyik pályáról a másikra.)
- Kiküldött versenybíró hiányában a fegyelmezési jogkör kivételével a versenybíró helyettes jogkörének gyakorlása az ellenféllel szemben.
- A csapat és a szakosztály képviselte a többi szakosztállyal és a Rendezővel szemben (pótlási nap kitűzése, óvás beadása, stb.).
- A találkozó eredményének a Jelentőlapon történő hitelesítése.

10.6. Play and Stay csapatbajnokság

10.6.1. Nevezés

A CSB-n indulási jogosultsággal rendelkező sportszervezet nevezését a rendezőhöz írásban, a meghirdetett határidőre kell beadnia.

- a) Minden csapatba minimum 1 fő piros -, 1 fő narancs -, és egy fő zöld pályán indított játékos nevezhető.
- b) Egy sportszervezet több csapatot is indíthat.
- c) A benevezett játékos korosztályának meg kell egyeznie az aktuális évi play and stay korosztállyal.
- d) Egy játékos legfeljebb egy korosztállyal (pályával) feljebb nevezhető.
- e) A nevezésnél meg kell jelölni, hogy melyik játékost melyik „pályára nevezték”.
- f) Minden „pályára” maximum 2 fő nevezhető, vagyis egy csapat maximum 6 főből állhat.

10.6.2. A nevezhető játékosok köre

A CSB-re nevezett játékosoknak az alábbi feltételeknek kell megfelelni:

- a) A játékosoknak meg kell felelniük a korosztályi követelményeknek.
- b) A CSB-re csak olyan játékos nevezhető be, aki a tárgyévra érvényes játékgengedéllyel rendelkezik (vagyis a névszerinti nevezés határidejéig a tárgyévra az érvényes bélyeget kiváltotta).
- c) Magyarországon egy adott naptári évben rendezett CSB-n egy játékos csak egyetlen sportszervezet egyetlen csapatába nevezhető.

10.6.3. A nevezések megváltoztatása

A név szerinti nevezéseken a versenykiírásban feltüntetett határidő után változtatni nem lehet.

10.6.4. A sorsolás

Az országos jellegű, az egy helyszínen, egy időben lebonyolított CSB-n vaksorsolást kell alkalmazni.

A sorsolás nyilvános.

10.6.5. A találkozók

A két csapat egymás elleni küzdelmét találkozásnak nevezzük.

A pályák sorrendje: ZÖLD – NARANCS - PIROS

- Piros pályán: A mérkőzések 15 nyert pontig tartanak. Két pont különbséggel lehet mérkőzést nyerni.
- Narancs pályán: A mérkőzések az ún. 2 nyert „Tie-break - játszma” rendszerben játszhatók, azaz 2 x 7 nyert pontig tartanak.
 - Két pont különbséggel lehet az egyes tie-break-eket megnyerni.
 - Abban az esetben, ha döntetlen az eredmény a tie-break-eket illetően, akkor egy 5 nyert pontig tartó „Döntő mini tie-break-et” játszanak a versenyzők, 5:5-nél döntő ponttal.
- Zöld pályán: A meccsek 1 db 4-es szettig tartanak. 4:4 esetén, normál tie-break dönt.

Az egyes mérkőzésekre a név szerinti nevezésben megadottak közül a Rendező által elfogadott egyes (pálya) sorrendben kell az adott találkozón a résztvevőket megnevezni. Az egyeseket játszó versenyzők nevét a rendszeresített Play and Stay mérkőzésjelentő lapra kell a csapatok kapitányainak felírni, és a versenybírónak a találkozó kezdésére kijelölt időpontban átadni.

A Jelentőlapra minden egyes (pályás) mérkőzés résztvevőjét fel kell írni. Csak az a játékos írható fel, aki a kezdés időpontjában ténylegesen jelen van, eredeti, az MTSZ által kiállított és érvényesített, valamint érvényes sportorvosi engedéllyel ellátott játékengedélye nála van, és aki megfelel az Egészségügyi Alkalmasság követelményeinek.

3 egyes játék előírása esetén 2-nél kevesebb játékosal felálló csapatot úgy kell tekinteni, mintha meg sem jelent volna.

10.6.6. A találkozók eldöntése

- Minden azonos korosztályban indított játékos játszik egymással egy-egy mérkőzést a Play and Stay szabályok szerint, így két csapat között az eredmény 3/0 vagy 2/1 lehet, amellyel eldől, hogy ki a győztes.
- A csapat győzelemért 1 pont jár, a vereségért 0 pont. 4 csapatos csoportok esetén 3 forduló van. (Ha kétfordulós a CSB, akkor 2x3.)
- A csoportok 1. és 2. helyezettjei bejutnak a döntőbe (rájátszásba),
 - amennyiben két csapatnak azonos pontja van, akkor a helyezés eldöntésénél az egymás elleni eredmény számít,
 - amennyiben három csapatnak van azonos pontja, a nyert és a veszített mérkőzéseket kell figyelembe venni a következő módon:
 - Amelyik csapat több mérkőzést nyert, azt soroljuk előrébb a helyezésekben;
 - Ha a nyert mérkőzések számában is egyezés van, akkor, amelyik csapat kevesebb mérkőzést veszített, az sorolódik előbbre.
 - Ha ez is egyenlő, akkor a csapatok által nyert-vesztett pontok különbségét kell kiszámolni, és a magasabbat előbbre sorolni (amennyiben ez negatív szám, akkor az alacsonyabbat), a következő kiegészítéssel:
 - Piros és Narancs pályákon a nyert-vesztett pontok értelemszerűen 1-1 pontot érnek.
 - Zöld pályán, ahol a játékosok játékot (game-t) játszanak, a nyert és veszített játékok számát négygel meg kell szorozni, és ennyi pontot kell figyelembe venni (hiszen négy pont kell ahhoz, hogy valaki megnyerje a játékot).
 - Amennyiben a fenti módszerekkel még mindig nem dönthető el a hármas holtverseny, a helyezésekről egy ún. „rendező sorverseny” dönt.

A találkozók minden mérkőzését le kell játszani. Amennyiben a csapat csak 2 fővel áll ki, abban az esetben a le nem játszott mérkőzés piros pályán 15/0, narancs pályán 7/0 7/0, zöld pályán pedig 4/0 az ellenfél javára.

Amennyiben a csapat csak két fővel áll ki, minden játékosnak azon a pályán kell játszania, amelyre be volt nevezve.

Rájátszás:

A lebonyolítás módjáról a CSB résztvevők számától függően később születik döntés.

Amennyiben a csapatok számát tekintve régiók szerinti felosztásra van szükség, úgy a szervezők szándéka szerint a rájátszásra régióként (Budapest, Nyugat, Kelet) 2-2 csapat jut majd be, ahol a 6 csapat körmérkőzést vív egymással a rájátszás alkalmával.

10.6.7. A csapatkapitány

Minden csapatnak a nevezéskor meg kell jelölni egy kapitányt és helyettesét, aki a jelen szabályzatban leírt jogokat gyakorolja.

A kapitánynak a sportszervezettel jogviszonyban levő (pl. tag) hivatalos személy kell, hogy legyen.

A kapitány jelenléte minden találkozó teljes időtartama alatt kötelező. A bejelentett személyek akadályoztatása esetén a találkozó előtt alkalmi kapitányt kell a csapatnak kinevezni.

A kapitányok jogai és kötelességei:

- a) A találkozók résztvevőinek név szerinti összeállítása és a Jelentőlapon a kezdésre kitűzött időpontban való megadása.
- b) A pályán való tartózkodás a mérkőzés közben (a játékosok és kapitányok számára kijelölt ülőhelyen), és a térfélcserék tanácsadás a játékosoknak. A kerítéssel határolt pályára csak térfélcserék léphet be és ekkor hagyhatja el azt. (Labdamentek közben nem járhat egyik pályáról a másikra.)
- c) A találkozó eredményének a Jelentőlapon történő hitelesítése.

10.7. Általános rendelkezések

10.7.1 Az egészségügyi alkalmasság

A játékosnak a Jelentőlapra történő felírásakor a mérkőzés lejátszásához kifogástalan egészségi állapotban kell lennie.

Ha a kiküldött versenybíró helyettes megítélése szerint a játékos egészségügyi okból nem lesz képes teljes erőbedobással küzdeni, akkor a pályaválasztó köteles orvost hívni a helyszínre és megvizsgáltatni a játékost. Az orvos írott véleménye alapján a versenybíró helyettes megtilthatja a játékos részvételét a találkozón.

10.7.2. A csapatok által elkövetett vétségek

- a) Helytelen felállítás. A csapatoknak úgynevezett zárt erőssorrendben kell felállni. Ha valamelyik játékos (pár) a sorrendtől eltérő helyen játszik egyes (vagy páros) mérkőzést, akkor,
 - a. az egyes játékosok esetén azt az egyes mérkőzést és az utána következő összes egyes mérkőzést,
 - b. párosok esetén azt a párost és az utána következő összes párost a vétlen csapat javára kell győzelemként megítélni.
- b) Jogosulatlan indulás. Ha valamelyik csapat olyan játékost szerepeltet, aki nem jogosult indulni, akkor,
 - a. az egyes játékosok esetén azt az egyes mérkőzést és az utána következő összes egyes mérkőzést,

- b. párosok esetén az érintett párost és az utána következő összes párost a vétlen csapat javára kell győzelemként megítélni.
 - c. Ezeket a mérkőzéseket 2:0 játszma és 12:0 játékaránnyal kell a győztes javára elkönyvelni.
- c) Helytelen pályára lépés. Ha valamelyik játékos nem a jelentőlapra felírt ellenfelével játszott le a mérkőzést, és ez a mérkőzés végén derül ki, akkor a Versenyszabályzatban megadott pihenő után a megfelelő ellenféllel újra játszaniuk kell. Ha ez a mérkőzés közben derül ki, akkor a mérkőzést (mérkőzéseket) azonnal félbe kell szakítani, és a Versenyszabályzatban leírt pihenő után a megfelelő ellenféllel a mérkőzést le kell játszani.
- d) Késés. A csapatoknak a sorsoláson megállapított helyen és időpontban játékra készen meg kell jelenni az időjárástól függetlenül. Várakozási idő nincs. Ajánlatos azonban, hogy a pályaválasztók a sportszerűség szellemében körültekintően győződjenek meg arról, úton van-e az utazó csapat vagy nincs. Ha megvárják az elkésőket és lejátsszák a találkozót, akkor „késés” címen óvni nem lehet. Meg kell az utazó csapatot várni az alábbi esetben:
- a. Ha az utazó csapat kapitánya legkésőbb a kitűzött játéknapi előtti nap 18 óráig hitelt érdemlő módon írásban tájékoztatja (pl. táviratot küld a hivatalos címre) a pályaválasztó csapat kapitányát arról, hogy melyik tömegközlekedési eszköz milyen járatával érkezik az utazó csapat, akkor azt a járatot annak késése esetén is meg kell várni.
 - b. Saját jármű használata esetén teljes egészében az utazó csapatot terheli a felelősség a pontos megérkezésért. Hivatalos késési okként elfogadható a saját gépjármű használata esetén a hatóság által igazolt közúti baleset.
- e) Távolmaradás a találkozótól.
- a. A felnőtt II. és III. osztályú CSB esetén a találkozó kiírt időpontjában meg nem jelenő vagy ki nem álló csapat a találkozót 9:0 mérkőzés, 18:0 játszma és 108:0 játékaránnyal elveszíti és -2 pontot kap.
 - b. A férfi és női szuper liga és I. osztályú CSB esetén a találkozó időpontjában meg nem jelenő, vagy ki nem álló csapat a találkozót 7:0 mérkőzés, 14:0 játszma és 84:0 játékaránnyal elveszíti és -2 pontot kap.
- Azt a csapatot, amelyik felnőtt CSB-n 4 játékkal meg nem jelenik, úgy kell tekinteni, mintha nem állt volna ki.
- Hasonlóan távolmaradónak kell tekinteni azt a pályaválasztót, amelyik nem gondoskodik a 19/a, b, d, e és g pontokban előírt feltételekről.
- Annak a csapatnak, amelyik két alkalommal nem áll ki egy adott naptári évben találkozására, minden eredményét törölni kell. Ez a csapat (vagy jogutódja) a vétséget követő évben nem indulhat az országos CSB-n, majd pedig a legalsó osztályba kérheti újbóli felvételét.

- f) Ha egy csapat a bajnokság során visszalép a küzdelemtől, akkor elveszíti jogát a Csapatbajnokság adott osztályában a következő csapatbajnoki idényben való indulásra. A visszalépő csapat a következő idényben csak a bajnokság legalsó osztályába kérheti felvételét.

10.7.3. Óvás

Óvást csak a jelen szabályzat, vagy vonatkozó versenykiírás megsértése esetén lehet kezdeményezni. Az óvást mindig a Rendezőhöz kell benyújtani.

Országos CSB esetén az alábbi eljárást kell alkalmazni:

- Óvást a csapatkapitány vagy a szakosztály vezetője nyújthat be írásban
 - a találkozón történetekkel kapcsolatban, az adott találkozót követő 48 órán belül, amennyiben azt a mérkőzésjelentő lapon feltüntették, és azt mindkét csapatkapitány aláírta (ha nem tüntették fel, akkor nem lehet óvást benyújtani)
 - egyéb ügyekben a sérelmezett esetet követő 8 napon belül a MTSZ irodájához.

Az óvás benyújtásával egyidőben 5000,- Ft + ÁFA óvási díj fizetendő.

A kitűzött mérkőzésen előforduló és a mérkőzésjelentő lapra felvezetett problémákat, a benyújtott észrevételeket és óvásokat a CSB Albizottság bírálja el annak beérkezését követő 24 órán belül a szuper liga és I. osztályú CSB esetén, II- III. osztályú CSB esetén, pedig 5 napon belül.

- A CSB Albizottság döntése elleni fellebbezéssel lehet élni a CSB Albizottság határozatának kézhezvételét követő 8 napon belül. A fellebbezést írásban az óvással jogosult személy nyújthatja be az MTSZ irodájához 10.000,-Ft + ÁFA fellebbezési díj befizetésével. A fellebbezést az MTSZ Fellebbviteli Bizottsága bírálja el a fellebbezés beérkezését követő 24 órán belül a szuper liga és I. osztályú CSB esetén, II-III. osztályú CSB esetén pedig 5 napon belül.
- Mind az óvási mind a fellebbezési ügyek intézésével kapcsolatban panasszal lehet fordulni az MTSZ elnökségéhez. A panasz beadása és kivizsgálása az adott ügyben hozott döntések szempontjából nem halasztó hatályú. A MTSZ elnöksége indokolt esetben az óvás és a fellebbezés elbírálására jogosult fórumokat új eljárás lefolytatására kötelezheti.
- Az a csapat, amelynek óvását vagy fellebbezését jogosnak ítélik meg, az óvás, illetve fellebbezési díjat visszakapja.

FÜGGELÉK

I. A Tenisz Játékszabályai

Elfogadva a Nemzetközi Tenisz Szövetség közgyűlésén, hatályba lép 2006. január 1-jén.

ELŐSZÓ

A Nemzetközi Tenisz Szövetség (International Tennis Federation, ITF) a tenisz sport irányító szerve. Feladatai közé tartozik a tenisz játékszabályainak meghatározása.

Hogy ezt a feladatát maradéktalanul elláthassa, az ITF egy szabályszerkesztő bizottságot hozott létre, amely folyamatosan figyeli a játékot és a játékszabályokat, és szükség szerint javaslatokat tesz azok megváltoztatására. Ezeket a változtatásokat, amelyek lehetnek véglegesek, vagy szólhatnak csupán egy meghatározott tesztperiódusra, a bizottság az ITF igazgatótanácsa elé terjeszti, akik a javaslatot az ITF éves közgyűléséhez továbbítják. A játékszabályok bármilyen változtatásában a végső döntést az ITF közgyűlése mondja ki.

Megjegyzés: ahol nincs külön meghatározva, minden utalás egyaránt vonatkozik férfiakra és nőkre.

1.§ A játéktér (pálya) (régi 1 és 34)

A játéktér egy 23,77 méter hosszú és egyesjáték esetén 8,23 méter, párosjáték esetén pedig 10,97 méter széles derékszögű négyszög.

A játéktér közepén háló választja ketté, amelyet egy kötélre vagy fémhuzalra függesztenek fel. Ez a kötel vagy huzal két hálótartó oszlop tetejéhez vagy, azon átmenően van felerősítve 1,07 méter magasan. A hálót egész terjedelmében úgy kell kifeszíteni, hogy teljesen kitöltse a két hálótartó oszlop közötti helyet, és megfelelően sűrű szövésűnek kell lennie, hogy a labda ne juthasson keresztül rajta. A háló magassága közepén 0,914 méter, itt egy hálóleköttő hevederrel kell azt feszesre rögzíteni. A háló tetejénél a kötelet vagy fémhuzalt egy szegélyszalaggal kell befedni. A szegélyszalagnak és a hálóleköttő hevedernek teljesen fehér színűnek kell lennie.

A kötel vagy fémhuzal legfeljebb 0,8 centiméter átmérőjű lehet. - A hálóleköttő heveder 5 centiméter széles kell, hogy legyen. - A szegélyszalag szélessége 5 centiméter és 6,35 centiméter között lehet.

Páros mérkőzéseknél a hálótartó oszlopok középvonalai 0,914 méterre kell, hogy legyenek a páros játéktér két szélétől kifelé.

Egyes mérkőzéseknél, ha egyeshálót használunk, a hálótartó oszlopok középvonalai 0,914 méterre kell, hogy legyenek az egyes játéktér két szélétől kifelé. Ha páros hálót használunk, a hálót két úgynevezett egyesléccel fel kell támasztani 1,07 méter magasságban. Az egyeslécek középvonalának az egyes játéktér két szélétől kifelé 0,914 méterre kell lenniük.

A hálótartó oszlopok legfeljebb 15 centiméter oldalszélességű négyszögletes vagy 15 centiméter átmérőjű kör alaprajzúak kell, hogy legyenek.

Az egyeslécek legfeljebb 7,5 centiméter oldalszélességű négyszögletes vagy 7,5 centiméter átmérőjű kör alaprajzúak kell, hogy legyenek.

A hálótartó oszlopok és az egyeslécek legfeljebb 2,5 centiméterrel nyúlhatnak a hálótartó kötel vagy fémhuzal fölé.

A játéktér két végén levő vonalakat alapvonalnak, a játéktér oldalán levő vonalakat pedig oldalvonalnak nevezzük.

Az egyes oldalvonalak közé, a hálóval párhuzamosan és attól mindkét irányban 6,4 méter távolságban két vonalat kell húzni, ezek az adogatóvonalak. A háló mindkét oldalán a háló és az adogatóvonalak közötti területet a

közép-adogatóvonallal két egyenlő részre, adogatóudvarra kell osztani. A közép-adogatóvonal párhuzamos az oldalvonalakkal és azoktól egyenlő távolságra helyezkedik el.

Mindkét alapvonalat egy 10 centiméter hosszúságú középpjellel két egyenlő részre kell osztani. A középpjel legyen párhuzamos az egyes oldalvonalakkal és mutasson a háló felé.

A közép-adogatóvonalak és a középpjelek 5 centiméter szélességűek kell, hogy legyenek.

A többi vonal legalább 2,5 centiméter és legfeljebb 5 centiméter széles lehet, kivéve az alapvonalakat, amelyek maximális megengedett szélessége 10 centiméter.

A méreteket minden esetben a vonalak külső szélétől kell mérni. A vonalak legyenek azonos színűek és üssenek el a játéktér színétől.

A játéktéren, hálón, szegélyszalagon, hevederen, hálótartó oszlopokon és egyesléceken a III. Függelékben meghatározottakon kívül nem szabad hirdetést elhelyezni.

2. § A pálya állandó tartozékai (régi 2.)

A pálya állandó tartozékai közé soroljuk a hátsó és oldalkerítéseket, a nézőket, a lelátót és a nézők székeit, illetve minden más tartozékot, ami a pálya körül vagy felett helyezkedik el, a játékvezetőt, a vonalbírókat, a hálóbírókat és a labdaszedőket, amennyiben kijelölt helyükön tartózkodnak.

Ha az egyes mérkőzést páros hálóval és egyeslécekkel játsszák, a hálótartó oszlopokat és a háló egyesléceken kívüli részeit szintén állandó pályatartozékoknak, nem pedig a háló részének kell tekinteni.

3. § A labda (régi 3, 13, 27 és 32)

A tenisz játékszabályai szerint használható labdáknak az I. Függelékben megfogalmazottaknak kell megfelelni.

Az ITF jogosult annak eldöntésére, hogy egy adott labda, vagy prototípus megfelel-e az I. Függelékben megfogalmazott követelményeknek, illetve megfelel-e a tenisz játékszabályainak. Az elbírálás az ITF kezdeményezésére, illetve az érdekelt fél, például a gyártó, vagy bármely játékos, vagy nemzeti szövetség kérésére történhet. A kérelem előterjesztése és az elbírálás az ITF vonatkozó szabályzata szerint történik.

A verseny szervezője a verseny megkezdése előtt köteles bejelenteni:

- A mérkőzéseken használt labdák számát (2,3,4 vagy 6)
- A labdacserék idejét, ha van ilyen.

Ha a mérkőzésen van labdacseré, akkor annak ideje:

- a) Az előre kihirdetett páratlan számú játék lejátszása után, amely esetben az első labdacseré a többinél két játékkal korábban kell legyen azért, hogy a labdák bemelegítés alatti elhasználódását is figyelembe vegyünk.
- b) A labdacseré szempontjából a döntő játék egy játéknak számít. Döntő játék előtt nem szabad labdát cserélni. Ebben az esetben a labdacserét a következő játszma második játéka előtt kell végrehajtani.
- c) Valamelyik játszma elején.

Ha labdamenet közben a labda kilyukad, újra kell játszani a pontot.

1. Eset: Újra kell-e játszani a pontot, ha a labdamenet végén puha a labda? Döntés: Ha a labda nem lyukas, csak puha, a pontot nem kell újra játszani. Megjegyzés: A tenisz játékszabályai alapján játszott mérkőzéseken csak olyan labdák használhatók; amelyek szerepelnek az ITF által kiadott engedélyezett labdák listáján.

4. § Az ütő (régi 4)

A tenisz játékszabályainak megfelelő ütők jellemzőit a II. Függelék tartalmazza.

Az ITF jogosult annak eldöntésére, hogy egy bizonyos ütő vagy prototípus megfelel-e a II. Függelék követelményeinek, illetve engedélyezett vagy nem engedélyezett a vele való játék. Ilyen döntés történhet az ITF kezdeményezésére, illetve az érdekelt fél, például a gyártó, bármely játékos vagy nemzeti szövetség kérheti azt. A kérelem előterjesztése és az elbírálás az ITF vonatkozó szabályzata szerint történik (Lásd VI. Függelék).

1. Eset: Lehet-e egy garnitúra húrnál több az ütőfelületén? Döntés: Nem. A szabály az egymást keresztező húrok egyetlen mintázatáról (és nem mintázatairól) beszél. (Lásd II. Függelék)

2. Eset: Az ütő húrozásának mintázata egészében egyenletesnek és síknak tekinthető-e, ha a húrok egynél több síkban vannak? Döntés: Nem.

3. Eset: Felszerelhetők-e az ütő húrozására rezgéscsillapító szerkezetek, és ha igen, hova? Döntés: Igen, de az ilyen szerkezet csak az egymást keresztező húrokon kívül helyezhető el.

4. Eset: A játékos húrja labdamenet közben véletlenül elszakad. Elkezdheti-e a következő pontot ezzel az ütővel? Döntés: Igen, hacsak bizonyos versenyek szervezői ezt kifejezetten nem tiltják.

5. Eset: A mérkőzés folyamán bármikor használhat-e a játékos egyszerre több mint egy ütőt? Döntés: Nem.

6. Eset: Lehet-e áramforrást (elemet) beépíteni az ütőbe, amely hatással van annak játéktulajdonságaira? Döntés: Nem. Az elem használata tiltott, mivel az energiaforrás. Ugyanez vonatkozik a napelemekre, vagy más hasonló szerkezetekre.

5. § A labdamenetek számolása (régi 26 és 27)

a) Hagyományos játék

Hagyományos játék esetén a pontokat a következő sorrendben számoljuk, az adogató pontjait mondva először:

nincs pont „semmi”, első pont „15”, második pont „30”, harmadik pont „40”, negyedik pont „játék”,

kivéve, ha mindkét játékos/pár három pontot szerzett, ebben az esetben az eredmény „egyenlő”. Az „egyenlő” állás után következő pontot nyerő játékos/pár javára „előny” az állás. Ha az ezt követő pontot ugyanez a játékos/pár nyeri, akkor ő/ők nyerik a „játék”-ot is. Ha a másik játékos/pár nyeri a következő pontot, az állás ismét „egyenlő” lesz. Ahhoz, hogy egy játékos/pár megnyerhesse a „játék”-ot, két egymás utáni labdamenetet kell nyerniük „egyenlő” állás után.

b) Döntő játék

Döntő játékban a pontokat egyesével számolva („Null”, „Egy”, „Kettő”, „Három” stb.) jelezzük, a játékban vezető játékos/pár pontjait mondván először. Az első játékos/pár, amelyik hét pontot nyer, nyeri a „Játék”-ot és a „Játszma”-t, feltéve, hogy két pont különbség van az eredményük között. Szükség esetén a döntő játék addig folytatódik, amíg el nem érik ezt a két pontos különbséget.

Az adogatni következő játékos adogat a döntő játék első pontjáért. Az ezt következő pontért az ellenfél (páros játék esetén az a játékos, aki az ellenfél részéről következik az adogatásban) adogat. Ezek után, mindkét játékos/pár két-két egymást követő pontért fog adogatni a döntő játék végéig (páros játék esetén az adogatók, a mérkőzés során meghatározott sorrendje folytatódik a játszma végéig).

Az a játékos/pár, amely a döntő játék első pontjáért adogatott, a következő játszma első játékában fogadni fog.

6. § A játékok számolása (régi 27)

A játszmán belüli számolásra különböző módszerek vannak. A két fő módszer, az „Előny játszma”, illetve a „Döntő játék” számolási rendszerek. Bármelyik választható, de a verseny előtt ki kell hirdetni, hogy melyiket alkalmazzák. Ha a „Döntő játék” rendszert használják, azt is meg kell mondani, hogy egy esetleges döntő játszmában melyik módszer szerint fognak számolni.

a) „Az előny játszma” az a játékos/pár, amelyik elsőként nyer hat játékot, nyeri az adott „játszmát” is. A győzelemhez az ellenféllel szemben legalább két nyert játékkülönbség szükséges és a játszmát mindaddig folytatni kell, amíg ezt a különbséget az egyik játékos/pár el nem éri.

b) „A döntő játékkal befejezett játszma” az a játékos/pár, amelyik elsőként nyer hat játékot, nyeri az adott „játszmát” is. A győzelemhez az ellenféllel szemben legalább két nyert játékkülönbség szükséges. Ha a játékállás 6:6, a játszmát döntő játékkal fejezik be.

Egyéb, választható számolási módszerek a IV. Függelékben találhatók.

7. § A játszmák száma (régi 28)

A mérkőzés tarthat kettő nyert játszmáig (a játékos vagy pár kettő játszmát kell, hogy nyerjen a mérkőzés megnyeréséhez), vagy három nyert játszmáig (a játékos vagy pár három játszmát kell, hogy nyerjen a mérkőzés megnyeréséhez).

8. § Az adogató és a fogadó (régi 5)

A játékosok/párok a háló két egymással szemben levő oldalán álljanak fel. A labdát elsőként játékba hozó játékos az adogató, az adogatást visszaütni kész játékos pedig a fogadó.

1. Eset: Állhat-e a fogadó a játéktér vonalain kívül? Döntés: Igen. A fogadó a saját térfelén bárhol állhat a játéktéren kívül vagy belül.

9. § Az adogatás, fogadás illetve térfélválasztás (régi 6)

A térfélválasztást és azt, hogy az első játékban ki lesz az adogató, illetve a fogadó, a bemelegítés előtt sorsolással kell eldönteni. A sorsolást

nyerő játékos/pár a következő lehetőségek közül választhat:

- övé az első adogatás vagy fogadás joga, ebben az esetben az ellenfél választhatja a térfelet, vagy
- térfelet választ, ekkor viszont ellenfele dönti el, hogy adogatni vagy fogadni kíván először, vagy
- kérheti ellenfelét, hogy válasszon a fenti két lehetőség közül.

1. Eset: Joga van-e mindkét játékosnak/párnak újra választani, ha a bemelegítés félbeszakad, és a játékosok elhagyják a pályát? Döntés: Igen. A sorsolás eredménye érvényben marad, de mindkét játékos/pár jogosult újra választani.

10. § A térfélcseré (régi 16 és 27)

A játékosok minden játszmában az első, harmadik és azt követően minden páratlan játék után térfelet cserélnek. Ugyanúgy térfélcseré következik minden játszma végén is, kivéve, ha a játszma játékainak összege páros szám. Ebben az esetben térfélcserére csak a következő játszma első játéka után kerül sor.

A döntő játékban a játékosok minden hatodik pont után térfelet cserélnek.

11. § A labdament tartama (régi 17)

A labda attól a pillanattól kezdve játékban van, amikor azt az adogató megüti, és játékban marad mindaddig, amíg a pont sorsa el nem dől, kivéve, ha a játékvezető félbe nem szakítja a labdamentet.

12. § A labda a vonalat érinti (régi 22)

Ha a labda a játékteret határoló vonalak valamelyikét érinti, úgy kell tekinteni, hogy az adott vonal által határolt érvényes játéktérre esett.

13. § A labda állandó tartozékot érint (régi 23)

Ha a játékban levő labda a megfelelő játéktéren való földet érés után a pálya valamely állandó tartozékát érinti, a pontot az a játékos nyeri, aki a labdát ütötte. Ha az érintés a földet érés előtt történik, az azt ütő játékos elveszíti a pontot.

14. § Az adogatás sorrendje (régi 15 és 35)

Minden hagyományos játékot követően a fogadó lesz az adogató és az adogató lesz a fogadó.

Páros játéknál a játszma első játékában adogatásra jogosult pár meghatározza, hogy melyik tagja adogat. Az ellenfél párosa hasonló módon dönti el a kérdést a második játék előtt. A harmadik játékban az első játékban adogató játékos partnere lesz az adogató, míg a negyedikben a második játékban adogató játékos partnere fog adogatni. Ebben a sorrendben történik az adogatás az adott játszma végéig.

15. § A fogadás sorrendje páros játék esetén (régi 35, 36 és 40)

Az a pár, amelyik a játszma első játékában az adogatást fogadja, meghatározza, hogy a pár melyik tagja fogadja az első adogatást. Ugyanígy,

a második játék előtt ellenfeleik is meghatározzák, melyikük fogadja az első adogatást. Az első pontot fogadó játékos partnere fogja a második adogatást fogadni és ez marad a fogadás sorrendje a játék, illetve a játszma végéig.

Miután a fogadó visszaütötte a labdát, a párok bármelyik tagja megütheti azt.

1. Eset: Megengedhető-e, hogy a páros egyik tagja egyedül játsszon az ellenfelek ellen? Döntés: Nem.

16. § Az adogatás (régi 7)

Közvetlenül az adogató mozdulat megkezdése előtt az adogató mindkét lábával az alapvonal mögött (az alapvonal hálótól távolabb eső oldalán), nyugalmi helyzetben kell, hogy álljon, az oldalon illetve a középpel képzeletbeli meghosszabbításai között.

Ezután az adogató kézzel feldobja a labdát tetszés szerinti irányba és mielőtt az földet érne, ütőjével megüti. Az adogató mozdulat akkor ér véget, amikor az adogató ütője megérinti, vagy elvéti a labdát. Ha a játékos csak egyik karját tudja használni, igénybe veheti ütőjét a labda feldobásához.

17. § Az adogatás végrehajtása (régi 9 és 27)

A hagyományos játékban az adogatónak felváltva a játéktér hosszanti jobb és bal fele mögül kell adogatnia, minden játékban jobboldalról kezdve az adogatást.

A döntő játékban az adogatásokat felváltva a játéktér hosszanti jobb és bal fele mögül kell adogatni, az első pontot a jobb oldalról adogatva.

Az adogatott labdának át kell haladnia a háló fölött úgy, hogy az átlósan szemben levő adogatóudvarban érjen földet, mielőtt a fogadó visszaütné.

18. § A lábhiba (régi 7 és 8)

Az adogató adogatás közben:

- Nem változtathatja helyzetét járással vagy futással, a lábak csekély mértékű mozgása megengedett.
 - Egyik lábával sem érintheti a játéktérrel vagy az alapvonalat.
 - Egyik lábával sem érintheti az oldalon képzeletbeli meghosszabbításán kívül eső területet.
 - Egyik lábával sem érintheti a középpel képzeletbeli meghosszabbítását.
- Ha az adogató megszegi a fenti szabályok bármelyikét, „lábhibát” követ el.

1. Eset: Egyes mérkőzés esetén állhat-e az adogató az alapvonal mögött, az egyes és páros oldalonak képzeletbeli meghosszabbításai között? Döntés: Nem.

2. Eset: Felemelheti-e az adogató egyik vagy mindkét lábát adogatás közben? Döntés: Igen.

19. § A hibás adogatás (régi 10 és 39)

Az adogatás hibás, ha:

- az adogató megszegi a 16, 17 vagy 18 szabályok valamelyikét, vagy
- az adogató megkísérli megütni a labdát, de elvéti, vagy
- a megütött labda a talaj érintése előtt a pálya valamely állandó tartozékát, az egyeslécet vagy a hálótartó oszlopot érinti, vagy

- a megütött labda megérinti az adogatót, az adogató partnerét, vagy bármit, amit az adogató vagy partnere a kezében tart vagy visel.

1. Eset: Miután az adogatás előkészítéseképpen az adogató feldobta a labdát, úgy dönt, hogy az ütés helyett inkább elkapja azt. Hiba ez?

Döntés: Nem. Ha a játékos feldobja a labdát és úgy dönt, hogy nem üti meg, elkaphatja azt akár kézzel, akár az ütőjével, vagy hagyhatja leesni.

2. Eset: Amikor az egyes játékot páros pályán játsszák - ahol a páros játékhöz szükséges hálótartó oszlopok vannak, de egyeslécek is megtalálhatók - és az adogatásnál a labda érinti az egyeslécet, majd a helyes adogatóudvarban ér talajt, hibásnak tekintendő-e ez az adogatás?

Döntés: Igen.

20. § A második adogatás (régi 11)

Ha az első adogatás hibás, az adogató ismételten adogathat ugyanarról az oldalról, ahonnan a hibát elkövette. Ez alól kivétel, ha a hibás adogatás helytelen oldalról történt, mert akkor a helyes oldalról következik a második adogatás.

21. § Az adogatás és a fogadás megtörténte (régi 12 és 30)

Az adogató csak akkor adogathat, ha a fogadó kész a labda fogadására. A fogadó ellenben köteles az adogató ritmusához igazodni és készen állni az adogatás fogadására ésszerű időn belül.

Amennyiben a fogadó kísérletet tesz a labda megütésére, úgy kell tekinteni, hogy készen állt az adogatás fogadására. Ha a fogadó jelezte, hogy nem áll készen, a megtörtént adogatást nem lehet „hibásnak” ítélni.

22. § A semmis adogatás (régi 14)

Az adogatás semmis (érvénytelen), ha:

- az adogatott labda a hálót, hevedert vagy szegélyszalagot érinti, de a megfelelő udvarban ér talajt, vagy érintette a hálót, hevedert vagy szegélyszalagot, de a talajt még nem, és megérinti a fogadót, vagy partnerét, vagy bármit, ami rajtuk vagy náluk van, vagy
- az adogatás pillanatában a fogadó még nincs kész.

Semmis adogatás esetén a kérdéses adogatás nem számít, és az adogató játékos újra adogathat. Semmis adogatás esetén az azt megelőző hibás adogatás érvényben marad.

23. § A semmis labdamenet (régi 13 és 25)

Ha labdamenet közben semmist ítélnék, minden esetben újra kell játszani az egész pontot, kivéve, ha a második adogatást ítélik semmisnek.

1. Eset: Labdamenet közben egy másik labda gurul a pályára. A labdamenetet semmisnek ítélik. Eredetileg az adogató első adogatása hibás volt. Első vagy második adogatás következik?

Döntés: Első adogatás. Az egész pontot újra kell játszani.

24. § A játékos elveszíti a pontot (régi 18, 19, 20 és 40)

A játékos elveszíti a pontot, ha:

- egymás után két hibásat adogat,
- nem tudja visszaütni a labdát, mielőtt az másodszor is földet ér,

- visszaüti a labdát, de az a megfelelő játéktéren kívül érinti a talajt, vagy mielőtt földet érne, a megfelelő játéktéren kívüli tárgyat érint,
- visszaüti a labdát, de az egy állandó pályatartozékot érint, mielőtt földet érne, a játékos visszaüti az adogatást mielőtt az földet érne,
- ütőjével szándékosan egynél többször ér a labdához, vagy szándékosan ütőjén viszi azt,
- a játékos, vagy bármi, amit a kezében hord, vagy visel, beleértve az ütőt is, labdamenet közben a hálóhoz, hálótartó oszlophoz/egyesléchez, hálótartó huzalhoz, hevederhez, szegélyszalaghoz vagy az ellenfél térfeléhez hozzáér,
- megüti a labdát még mielőtt az áthaladt volna a háló fölött,
- a játékban levő labda hozzáér a játékoshoz, vagy bármihez amit a kezében tart vagy visel, kivéve az ütőt,
- a játékban levő labda akkor ér az ütőhöz, amikor a játékos nem tartja azt a kezében,
- labdamenet közben a játékos szándékosan megváltoztatja az ütő formáját,
- páros játékban mindkét partner megérinti a labdát.

1. Eset: Első adogatás után az ütő kirepül a játékos kezéből és még mielőtt a labda földet érne, hozzáér a hálóhoz. Ez hibás adogatásnak számít, vagy az adogató elveszíti a pontot?

Döntés: Az adogató elveszti a pontot, mert az ütő a hálóhoz ér, miközben a labda játékban van.

2. Eset: Első adogatás után az ütő kirepül a játékos kezéből és a hálóhoz ér miután a labda rossz helyen ért földet. Ez hibás adogatás, vagy az adogató elveszti a pontot?

Döntés: Hibás adogatás, mert a labda már nem volt játékban, amikor az ütő a hálóhoz ért.

3. Eset: Páros mérkőzésnél a fogadó partnere a hálóhoz ér, mielőtt az adogatott labda a rossz helyen földet érne. Mi a helyes döntés?

Döntés: A fogadó páros elveszíti a pontot, mert a fogadó partnere akkor ért a hálóhoz, amikor a labda még játékban volt.

4. Eset: Elveszíti-e a játékos a pontot, ha a labda megütése előtt vagy után átlépi a háló képzeletbeli meghosszabbítását?

Döntés: Egyik esetben sem veszíti el a pontot, hacsak nem érinti az ellenfél játéktérét.

5. Eset: Labdamenet közben átugorhat-e a játékos a hálón az ellenfél játéktérére? Döntés: Nem, ez esetben elveszti a pontot.

6. Eset: A játékos a játékban levő labda felé dobja az ütőjét. Mind a labda, mind az ütő az ellenfél játéktérén landolnak, az ellenfél az így visszaütött labdát nem képes elérni. Melyik játékos nyeri a pontot?

Döntés: Az ütőjét eldobó játékos elveszíti a pontot.

7. Eset: Adogatásnál a labda eltalálja a fogadó játékost, vagy páros játéknál annak partnerét, mielőtt földet érne. Melyik játékos nyeri a pontot?

Döntés: Az adogató nyeri a pontot, hacsak az adogatás nem semmis.

8. Eset: A pályán kívül álló játékos megüti a labdát, vagy megfogja azt, és arra hivatkozva kéri a pontot, hogy a labda mindenképpen az érvényes

játéktéren kívül ért volna földet.

Döntés: A játékos elveszíti a pontot, vagy, ha megfelelő helyre ütötte vissza a labdát, a labdamenet folytatódik.

25. § A jó ütés (régi 24)

Labdamenet közben a labda jó, ha:

- hozzáér a hálóhoz, hálótartó oszlophoz/egyeslécéhez, kötélhez vagy fémhuzalhoz, hevederhez vagy szegélyszalaghoz, feltéve, hogy átjut a háló felett és a megfelelő helyen ér földet, kivéve a 2. illetve a 25. szabály d) pontjában megfogalmazott eseteket,
- miután a labda átjutott a háló fölött és a megfelelő helyen ért földet, a szél vagy a saját pörgése segítségével visszakerül a másik térfélre és a játékos a háló fölött átnyúlva éri el azt, eközben a játékos nem sértheti meg a 24. szabályt,
- a labda a hálótartó oszlopokon kívül halad el, akár a háló szintje fölött akár alatta, még akkor is, ha közben érinti a hálótartó oszlopokat, illetve egyes játékokban az egyeslécet, kivétel a 2. illetve a 25. szabály d) pontját,
- a labda a hálótartó huzal alatt, az egyesléc és a hálótartó oszlop között halad el anélkül, hogy a hálót, huzalt vagy hálótartó oszlopot érintené és a megfelelő helyen ér földet,
- a játékos ütüje a labda saját térfélen való megütése után áthalad a háló fölött, de maga a labda a megfelelő helyen ér földet,
- a játékos megüti a játékban levő labdát, amely eltalál egy másik labdát, amely a megfelelő játéktéren fekszik.

1. Eset: A játékos visszaüti a labdát, amely eltalálja az egyeslécet. aztán a megfelelő helyen ér földet.

Döntés: A labda jó, azonban ha adogatás közben találja el az egyeslécet. az adogatás hibás.

2. Eset: A játékban levő labda eltalál egy másik labdát, amely a megfelelő térfélen fekszik. Mi a döntés?

Döntés: A labdamenet folytatódik. Amennyiben nem biztos, hogy a játékban levő labdát ütötte vissza az ellenfél, újra kell játszani a pontot.

26. § A játékos akadályozása (régi 21, 25 és 36)

Ha egy játékost az ellenfele szándékosan akadályoz a játékban, akkor az akadályozott játékos megnyeri a pontot.

Ellenben a pontot újra kell játszani, ha az ellenfele nem szándékosan zavarja meg a játékost, vagy külső akadályozó körülmény lép fel (az állandó tartozékok nem lehetnek akadályozó tényezők).

1. Eset: Akadályozás-e az, ha egy játékos véletlenül kétszer ér a labdához?

Döntés: Nem. Lásd még a 24. szabály e) pontját.

2. Eset: A játékos megállítja a labdamenetet, mert úgy gondolja, hogy az ellenfele akadályozva volt.

Döntés: Nem teheti, a játékos elveszíti a pontot.

3. Eset: A labda eltalál egy madarat, amely a pálya fölött repül. Ez akadályoztatásnak számít?

Döntés: Igen, újra kell játszani a pontot.

4. Eset: Labdamenet közben egy olyan labda vagy más tárgy akadályozza a játékost, amely a labdamenet megkezdésekor már a pályán volt. Ez akadályozás?

Döntés: Ez nem számít akadályozásnak, a labdamenet folytatódik.

5. Eset: Páros játéknál hol állhatnak az adogató illetve fogadó játékosok partnerei?

Döntés: Az adogató és fogadó játékosok partnerei bármilyen pozíciót felvehetnek a saját térfelükön. Azonban, ha egy játékos valamilyen módon akadályozza az ellenfeleit, az akadályozásról szóló szabály alkalmazandó.

27. § A tévedések helyesbítése (új)

Az alapelv az, hogy ha a tenisz játékszabályainak hibás alkalmazását fedezzük fel, az addig lejátszott pontok érvényben maradnak. A felfedezett tévedéseket a következőképp kell kijavítani:

a)(régi 9a, 11 és 27b iii)

A hagyományos játék vagy döntő játék során, ha az adogató rossz oldalról adogat, a hibát azonnal helyesbítjük és a továbbiakban a játékos az eredménynek megfelelő oldalról kell, hogy adogasson. A tévedés felfedezése előtti hibás adogatás érvényben marad.

b)(régi 16)

Ha a hagyományos, vagy döntő játék során a játékosok a nem megfelelő térfélen vannak, a hibát azonnal korrigáljuk és az adogató az eredménynek megfelelő térfélről adogat tovább.

c)(régi 15 és 37)

Ha a hagyományos játék során egy játékos soron kívül adogat, a hiba felfedezése után azonnal a megfelelő játékos kell, hogy tovább adogasson. Ha a tévesen adogató játékos egy egész játékban hibásan adogatott, a megváltozott adogatási sorrend marad érvényben.

A tévedés felfedezése előtt az ellenfél által adogatott hiba nem marad érvényben, de ha páros játék esetén az adogató partnere adogatott tévesen, úgy a hibás adogatás is érvényben marad.

d)(régi 27, 3. eset)

Ha döntő játék során egy játékos soron kívül adogat, és a tévedést páros számú pont lejátszása után fedezzük fel, úgy azt azonnal korrigáljuk. Ha a tévedést páratlan számú pont lejátszása után fedezzük fel, az adogatás megváltozott sorrendje marad érvényben.

Az ellenfél által a tévedés felfedezése előtt adogatott hibák érvénytelenek, de ha páros játék esetén az adogató partnere adogatott tévesen, úgy a hibás adogatás is érvényben marad.

e)(régi 38)

Ha páros játéknál akár a hagyományos, akár döntő játék során felfedezik, hogy a pár nem soron következő tagja fogadja az adogatást, a

megváltozott felállás a kérdéses játék végéig érvényben marad. Az általuk fogadott következő játékokban ismét az eredeti felállásban kell, hogy tovább játsszanak.

f)(régi 27, 1. eset)

Ha 6-6 játékállásnál tévedésből döntő játékot kezdenek játszani, amikor előny játszmát kellene, és a tévedést az első pont lejátszása után fedezik fel, azt azonnal korrigálni kell. Ha a hibát csak a második pont elkezdése után, vagy később veszik észre, úgy a játszmát döntő játékkal kell befejezni.

g)(régi 27, 2. eset)

Ha 6-6 játékállásnál tévedésből hagyományos játékot kezdenek játszani, amikor döntő játék következne, és a tévedést az első pont lejátszása után fedezik fel, azt azonnal korrigálni kell. Ha a hibát csak a második pont elkezdése után, vagy később veszik észre, úgy az előny játszma folytatódik. Ha az eredmény 8-8 lesz, (vagy ennél magasabb páros számú játék) döntő játékkal kell a játszmát befejezni.

h)(ÚJ)

Ha tévedésből teljes játszmát kezdenek el, amikor a döntő játszma helyett döntő játékot kellene játszani, és a tévedést az első pont lejátszása után fedezik fel, azt azonnal korrigálni kell. Ha a hibát csak a második pont elkezdése után, vagy később veszik észre, az első játékos (vagy pár) amelyik három játékot nyer, nyeri a mérkőzést is. 2-2 játékállásnál döntő játékot kell játszani. Ha a tévedést csak az ötödik játék második pontjának megkezdése után fedezik fel, úgy a játszma normál döntő játékos játszmaként folytatódik tovább. (Lásd a IV. Függelék)

i)(régi 32)

Ha eltévesztik a labdacseré időpontját, a hibát akkor kell korrigálni, amikor az új labdákhöz eredetileg jogosult játékos (pár) következik ismét az adogatással. Ezt követően az eredetileg meghatározott időközönként kell a labdákat ismét cserélni. Befejezetlen játék közben nem szabad labdát cserélni.

28. § A pályabírók szerepe (régi 29)

Amennyiben bírók is közreműködnek a mérkőzéseken, az ő feladataikat az V. Függelékben találhatjuk meg.

29. § A folyamatos játék (régi 29 és 30)

Az alapelv az, hogy a mérkőzés elejétől (amikor az első adogatást megütik) a végéig a játék folyamatos kell, hogy legyen.

a) Két pont között legfeljebb húsz (20) másodperc telhet el.

b) Amikor egy játék végén a játékosok térfelet cserélnek, legfeljebb kilencven (90) másodperc pihenő engedélyezett.

c) Minden játszma első játékát követően és döntő játék közben

azonban a játék folyamatos, és a játékosoknak pihenés nélkül kell térfelet cserélniük.

d) Minden játszma végén legfeljebb százhusz (120) másodperces pihenőt kapnak a játékosok. Az időket az utolsó pont befejezésétől a következő pont első adogatásáig kell mérni. A professzionális versenyek szervezői kérhetik az ITF-től a kilencven (90) és százhusz (120) másodperces szünetek meghosszabbítását.

e) Ha a játékoson kívül álló okból annak ruházata, cipője, vagy más felszerelése (kivéve az ütőt) megrongálódik, vagy cserére szorul, a játékosnak megfelelő időt kell biztosítani, hogy a problémát orvosolhassa, vagy a megrongálódott felszerelést kicserélhesse.

f) Külön pihenőidő nem adható arra, hogy a játékos visszanyerhesse fizikai állóképességét. Ellenben, ha a játékosnak olyan egészségügyi problémája van, ami a pályán kezelhető, annak ellátására három perc ápolási szünetet kaphat. A toalett meglátogatására, illetve mezcserére szintén kaphatnak szünetet a játékosok, ezeknek számát és rendjét a verseny előtt ki kell hirdetni

g) A versenyek-sorozatok rendezői tíz (10) perc pihenőszünetet is engedélyezhetnek, ha ezt előzetesen bejelentik. Ez a pihenő szünet lehet a három nyert játszma játszott mérkőzések harmadik játszmája, vagy a két nyert játszma játszott mérkőzések második játszmája után.

h) A bemelegítés ideje legfeljebb öt (5) perc lehet, hacsak a verseny-sorozatok szervezői máshog nem határoznak.

30. § A tanácsadás (régi 31)

Tanácsadásnak számít minden a játékos felé intézett látható, vagy hallható kommunikáció, tanács vagy utasítás.

Csapatversenyek esetében, amikor a csapatkapitány a pályán tartózkodik, ő adhat tanácsokat a játékosoknak, de kizárólag a játszmák és a térfélcserék közötti szünetekben. A játszmák első játéka utáni, illetve a döntő játékok közben történő térfélcserék közben nem megengedett a tanácsadás. Minden más mérkőzésen tilos a tanácsadás.

1. Eset: Kaphat-e a játékos tanácsot úgy, hogy az diszkrét jelzésekkel történik? Döntés: Nem.

2. Eset: Kaphat-e a játékos tanácsot, amikor valamilyen okból a mérkőzést félbeszakították? Döntés: Igen.

II. A Kerekes-székes Tenisz Játékszabályai

A kerekes-székes tenisz játékszabályai mindenben megegyeznek az ITF által kiadott tenisz játékszabályokkal, a következő kivételekkel:

a) A két lepattanás

A kerekes-székes tenisz esetében a labda kétszer pattanhat a földön, mielőtt azt visszaütik. A játékosnak elég a harmadik lepattanás előtt a labdát megütni. A második pattanás a játéktéren belül, illetve azon kívül is történhet.

b) A kerekesszék

A kerekesszék a test részének tekintendő és a játékos testére vonatkozó összes szabály itt is érvényes.

c) Az adogatás

1. Az adogatást a következő módon kell végrehajtani. Közvetlenül az

adogató mozdulat megkezdése előtt, az adogatónak nyugalmi helyzetben kell állnia. A labda megütése előtt a székkal egy lendületvétel engedélyezett.

2. Az adogatás közben a játékos székének az alapvonal mögött, a középvonal és az oldalvonal képzeletbeli meghosszabbításai mögött kell maradnia, a kerekék nem érinthetik az alapvonalat.

3. Ha a súlyosan korlátozott játékos fizikailag képtelen a szokásos módon adogatni, akkor külső segítő dobhatja fel az ilyen játékos számára a labdát. Ekkor azonban minden egyes adogatásnál ugyanezt a módszert kell alkalmazni.

d) A játékos elveszíti a pontot, ha:

i. Nem képes visszaütni a labdát, mielőtt az harmadszor földet érne.

ii. A következő paragrafus értelmében alsó végtagja segítségével fékezi vagy stabilizálja magát adogatás, visszaütés, fordulás vagy megállás közben.

iii. Ülőrésze nem érintkezik székének ülésével a labda megütésének pillanatában.

e) A kerekesszék lábbal hajtása

i. Ha a játékos képtelen a kerekesszék kézzel hajtására, akkor erre a célra az egyik lábát is használhatja.

ii. Még ha a fenti eset miatt a játékos a lábát kell használja székének hajtására, nem szabad hogy a lába a földdel érintkezzen:

a. az ütőmozdulat előre haladó mozgása közben, beleértve azt a pillanatot, amikor az ütő a labdát érinti,

b. a teljes adogató mozdulat közben.

iii. Ha a játékos ezt a szabályt megszegi, elveszíti a pontot.

Kerekes-székes játékos mozgásban nem korlátozott játékos

f) Ha egy kerekes-székes játékos mozgásában nem korlátozott játékos

játszik egyes vagy páros játékot, a kerekes-székes játékosra a Kerekes-székes tenisz szabályai, a mozgásban nem korlátozott játékosra pedig a Tenisz játékszabályai érvényesek. Ebben az esetben a kerekes-székes játékosnak megengedett a labda kétszer pattanása, míg a mozgásban nem korlátozottnál csak egyszeri lepattanás engedélyezett.

Megjegyzés: az alsó végtag meghatározásába beletartozik a csípő, far, comb, lábszár, térd, boka és a lábfej is.

III. Esetek és esetmagyarázatok

(Összeállította a MTSZ Versenybíró- és Játékvezető Bizottsága)

Az alábbi esetek a versenyeken előforduló tipikus problémákról íródtak. Nem a szabályok részei, hanem azok egységes alkalmazásához és értelmezéséhez irányt mutató állásfoglalások.

1. eset

Játékvezetővel zajló salakpályás mérkőzésen „B” játékos labdanyom vizsgálatot kér a bírótól. Nyomazonosítás után sem ért egyet a játékvezető döntéseivel, és a versenybíróat kéri igazságtételre. A játékvezető nem hajlandó a versenybíróat hívni, s miután a játékos vonakodik folytatni a mérkőzést a

„Tessék játszani!” felszólítás után 20 másodperccel, a Háromfokozatú Büntetés szerinti fegyelmezi a „B” játékost.

Döntés: Igen. Ha játékvezető van a pályán, ténykérdésben övé a végső döntés, ezért nem hívható versenybíró a pályára.

2. eset

Egyéni versenyeken játékvezetővel zajlik a mérkőzés, s a versenybíró is a nézőtérén van. Egy vitás labdát követően „B” játékos nem ért egyet a bíró döntéseivel, s a labdanyom vizsgálat eredményével sem. A „vonalban” ülő versenybíróhoz fordul, aki arról a helyről jobban láthatta a vitás labdát, mint a játékvezető. A versenybíró a játékosnak ad igazat, s mivel éppen a pályán volt, s jól látta az esetet, kivételes jogával élve felülbírálja a játékvezetőt.

Döntés: Nem teheti. Ténykérdésben akkor sem dönthet, ha a helyszínen van, s esetleg ő másképp látta a nyomot, mint a játékvezető.

3. eset

A játékos a versenybírótól a játékvezető lecserélését kéri.

Döntés: Nem kérheti. A versenybíró viszont saját jogkörében dönthet a játékvezető lecseréléséről, ha ezt szükségesnek látja.

4. eset

Játék közben a teniszező cipője szétszakad és használhatatlanná válik. A másik pár cipő az öltözőben van.

Döntés: A játékot fel kell függeszteni arra az időre, míg a játékos az öltözőből előhozza és felveszi a pótcipőket.

5. eset

Kaphat-e a játékos térfélcseré alatt extra időt arra, hogy kicserélje az egyébként használható állapotban lévő cipőjét és/vagy a zokniját? Ha igen, hány alkalommal egy mérkőzés alatt?

Döntés: Igen. A játékvezető egy alkalommal meghosszabbíthatja a térfélcseré idejét, hogy a játékos kicserélhesse cipőjét vagy zokniját. A játékos nem hagyhatja el a pályát.

6. eset

A labdamenet végén a játékos a bírónak viszi az egyik labdát, jelezve, hogy puha. Kéri, hogy játsszák újra a pontot.

Döntés: A „puha” labda nem ok a pont újrajátszására, még abban az esetben sem, ha a játékvezető úgy dönt, hogy kivonja azt a labdát a játékból.

7. eset

Az első adogatás a hálóról pályán kívülre pattan, közben kiesik az egyesléc.

Döntés: Első adogatás következik, kivéve, ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a lécs helyreállítása nem akadályozta az adogatót a folyamatos játékban.

8. eset

Labdamenet közben egy néző hangos „Out” kiáltással zavarja a játékot. A közelben levő játékos megáll, s az újrajátszást követeli.

Döntés: Nem játszható újra. A pályán kívüli zajok nem számítanak akadályoztatásnak. Természetesen a játékvezetőnek feladata, hogy ilyen esetben figyelmeztesse a közönséget, s ismétlődésnél a versenybíró, a rendező segítségét kérje.

9. eset

Labdamenet közben az egyik játékos valamilyen zajt kelt, vagy hangosan felkiált.

Döntés: Ha ez a zaj vagy kiáltás nem volt szándékos, első esetben megismétlik a labdamenetet, minden további esetben, vagy szándékosság esetén az elkövető játékos elveszíti a pontot.

10. eset

A játékvezető, mivel csak két vonalbíróval dolgozik (szerva és távoli hosszú vonal) a mérkőzés előtt megállapodik a játékosokkal, hogy az alapvonalon önmaguk ítélik meg.

Döntés: Nem teheti. A játékvezető a felelős minden olyan vonalért (és a hálóról), melynek nincs vonalbírója.

11. eset

Labdamenet közben „B” játékos megáll, s azt reklamálja, hogy „A” térfelén kétszer pattant a labda. A bírót „takarásban” volt, nem ítélt meg.

Döntés: „A” játékos nyeri a pontot, mivel a kettős pattanás, vagy egyéb szabálytalan ütés ügyében a játékvezetőnek kell ítéletet hoznia azonnal. Ha a kettős pattanás ügyében nem született azonnali játékvezetői ítélet (Not up), akkor meg nem történtnek kell tekinteni az esetet.

12. eset

Páros mérkőzés esetén a fogadó nincs készen, de felnéz amint elütik a második adogatást. Reflexből visszaüti a labdát, miközben a partnere „Állj!”-t kiált, majd mindketten megállnak.

Döntés: Ismét második adogatás következik. Az adogatónak meg kell arról győződnie, hogy a fogadó készen áll. (Ha a játékvezető úgy ítéli, hogy a fogadók részéről szándékos az eset, Sportszerűtlen viselkedés miatt Fegyelmi szabálysértést is adhat a játékosnak.)

13. eset

A labda a hálóról lecsurogva fedett pályákon a háló alatt használatos merevítő rúdra esik.

Döntés: Ebben az esetben a merevítő rúd a pálya talajának tekintendő, így amikor a labda ráesik a rúdra, azt az első pattanásnak kell tekinteni.

14. eset:

Az alapvonal bírót a második adogatás végrehajtása közben mondja be a lábhibát, még mielőtt az adogató meg tudta volna ütni.

Döntés: Első adogatás következik. A vonalbíró akadályozta az adogatót.

15. eset

Az első adogatás a középvonalra megy. A vonalbíró „kint”-et kiált, majd helyesbíti az ítéletet. A játékvezető az adogatónak ítéli a pontot, de a fogadó reklamál, hogy visszaüthette volna a labdát. A játékvezető egyetért vele és meg akarja ismételteni a pontot. A pályára versenybírókat hívnak.

Döntés: A pont az adogatóé. A játékvezető a játékos reklamációja után nem változtathatja meg a helyzet megítélését.

16. eset

Az első adogatást a vonalbíró „kint”-nek ítéli. A játékvezető felülbírálja, majd megítéli a pontot és bemondja az eredményt: 15-semmi. A fogadó reklamál, mondván, hogy újra kellene játszani a pontot, mert ő visszaütötte az adogatást a pályára. A játékvezető ezek után rájön, hogy valóban ez történt és újra akarja játszani a pontot. Az adogató azt mondja, hogy a játékvezető nem változtathatja meg ítéletét és versenybírókat hív a pályára.

Döntés: A pontot újrajátsszák. A játékvezető döntése azért volt helytelen, mert rosszul emlékezett a tényekre: a fogadó valóban visszaütötte a labdát.

17. eset

A játékvezető salakpályán a székéből „kint”-et kiált. A játékos arra kéri, mutassa meg a nyomot. Sem a játékos, sem a játékvezető nem találják a labdanyomot.

Döntés: Az eredeti (kint) ítélet marad érvényben.

18. eset

„B” játékos visszaüti az adogatást, de a partnere („A”) azt mondja: „Várj!” és a labdanyom felé indul, hogy megnézze. A játékvezető megállítja a játékot. Az ellenfél, „C” játékos, a versenybírókat szeretné hívni, mondván: „B” visszaütötte a labdát, amiből „C” pontot ütött.

Döntés: A játékvezető helyesen cselekedett (megállította a játékot, miután „A” játékos megszólalt.) Labdanyom vizsgálat következik. Ha a labda jó volt, „A” és „B” elveszítik a pontot, máskülönben második adogatás következik.

19. eset

Salakpályás páros mérkőzésen, a második adogatást jónak ítélik. A fogadó visszaüti a labdát és bizonytalan abban, hogy elinduljon-e a labdanyom felé. A partnere közben beelép a már visszatérő labda útjába és a hálóból röptézi. A fogadó ekkor labdanyom vizsgálatot kér a második adogatásra, mondván ő megállt még mielőtt partnere a hálóból ütötte volna a labdát.

Döntés: A pont marad. Mindkét játékosnak meg kell állnia, vagy az ítéletet megkérdőjelező játékosnak ezt oly nyilvánvaló módon kell jeleznie, hogy a játékvezető megállítsa a játékot.

20. eset

A játékos 30/40 állásnál adogat és az első adogatás után vitába keveredik a játékvezetővel. Mivel korábban már kapott egy figyelmeztetést, most pontbüntetéssel sújtja őt a bíró. Az eredmény 15/40-re változik.

Döntés: Nem. A pontbüntetés nem pontelvonást jelent, hanem azt,

hogy a vétkes ellenfele kapja a következő pontot, tehát az eredmény „játék B játékos javára”.

21. eset

Az első adogatás hiba. A második adogatáshoz indul vissza az alapvonalhoz a játékos, amikor a szomszéd pályáról labda gurul a hátsó kerítéshez. Az adogató játékos érte megy és visszagurítja az idegen labdát. Első adogatás következik.

Döntés: Nem. A játékost nem akadályozta a hátsó kerítésnél lévő labda, hanem saját elhatározásából gurította vissza.

22. eset

Hibás első adogatás után a másodiknál a játékos levegőbe dobja a labdát, de még nem üti meg, amikor a fogadó mögötti kerítéshez labda gurul be. Az idegen labdát a fogadó eltávolítja, majd újra első adogatás következik.

Döntés: Igen. Az adogató mozdulatot már elindította a játékos, tehát ütés közben volt akadályozva, ezért az egész labdamentet újra kell játszani.

23. eset

Páros mérkőzésen hálót ér a második adogatás, s ott megpattanva, a fogadójátékos alapvonal mögött álló társát súrolja, mielőtt földet érne. Második adogatás következik.

Döntés: Igen. Lásd Játékszabályok 22. §. a) pontja.

24. eset

Hibás első adogatás után a második szerva „elszál” és a fogadójátékos alapvonal mögött álló társát találja telibe. Második adogatás következik.

Döntés: Nem. Az adogató páros nyeri a pontot.

25. eset

Játékvezető nélkül zajlik a salakpályás mérkőzés, a játékosok kétféle labdanyomot mutatnak. Kérhetik-e a versenybíró döntését, aki egyébként nem látta az esetet.

Döntés: Igen. Játékvezető nélküli mérkőzéseken a versenyzők önmaguk bíraskodnak és mindenki a saját térfeléért felel. Azonban viták, nyilvánvaló tévedések esetén a versenybíró a rendelkezésére álló bizonyítékok mérlegelésével dönthet valamelyik játékos javára, vagy elrendelheti a pont újrajátszását.

26. eset

Egyéni versenyen játékvezető nélkül zajlik a salakpályás mérkőzés. A két játékos azonos nyomot mutat, de nem tudnak megegyezni, jó-e vagy sem. Kérhetik a versenybíró döntését?

Döntés: Igen. A Versenybíró dönthet ebben a ténykérdésben.

27. eset

A fogadó húrja elszakad, miközben a hálóról kintre pattanó első adogatást vissza akarja ütni. Mi történik?

Döntés: A fogadó választhat, hogy ütőt cserél-e (ekkor első adogatás következik), vagy szakadt ütővel fogad (ekkor második adogatás következik).

28. eset

Hibás adogatás közben a szerválónak elszakad a húrja. Mi történik?

Döntés: Nemzetközi versenyeken ütőt kell cserélnie. Egyéb versenyen adogathat tovább szakadt ütővel. Akár cserél, akár nem, második adogatás következik.

29. eset

A játékos húrja elszakad, és nincsen több tartalék ütője. Folytathatja-e a játékot?

Döntés: Igen, de bajnokságokon ütőt kell cserélnie.

30. eset

A játékvezető nélküli mérkőzésen első adogatása után az adogató újra készül adogatni, pedig a labdája a megfelelő helyen ért talajt, és a fogadó vissza is ütötte azt. Az adogató azzal indokolja megállását, hogy szerinte hálót ért az adogatás. A fogadó ezt nem hallotta.

Döntés: Első adogatás következik. Vannak olyan ténykérdések, amelyek eldöntésénél nem alkalmazható a „saját térfél”-elv. Az adogatás hálót érintését bármely játékos megállapíthatja, feltéve, hogy azonnal, hangosan jelzi azt ellenfelének.

31. eset

A játékvezető nélküli mérkőzésen az első adogatás után a fogadó nem mozdul, mert szerinte hálót érintett az adogatás. Az adogató ezt nem hallotta.

Döntés: Első adogatás következik. Amennyiben viszont alapos a gyanú, hogy a fogadó csak jogtalan előnyt akart szerezni az ellenfél, vagy bárki, akinek ehhez érdeke fűződik, értesítheti a versenybíró, aki mindent meg kell tegyen azért, hogy játékvezető, vagy sétálóbíró figyelje a mérkőzést, hogy ilyesmi ne forduljon elő. Ha a jelenlévő bíró igazoltnak látja az indokolatlan „tévedést”, akkor a játékost Sportszerűtlen magatartás miatt a Fegyelmi szabályzat szerint kell büntesse.

32. eset

Játék közben a labda kilyukad.

Döntés: A pontot újra kell játszani.

33. eset

A játékos sapkája labdamenet közben leesik (vagy a zsebében levő labda kihullik onnan, vagy hangos kiáltással köríti ütését).

Döntés: A pontot újra kell játszani, de a játékost tájékoztatni kell arról, hogy következő esetben már szándékosságnak minősíthető mindez, ami a pont elvesztését vonhatja maga után. Természetesen, ha a játékvezető szándékosnak minősíti, akkor már az első eset is a pont elvesztését eredményezi.

34. eset

Miközben a játékos röptézni szalad, leesik a sapkája. A labda megakad a hálóban, a játékos pedig újra szeretné játszani a pontot akadályoztatásra hivatkozva.

Döntés: A pont nem játszható újra. A játékos saját magát nem akadályozhatja. „Semmis labdamenet”-et csak akkor ítéldhetünk, ha az ellenfél volt akadályozva.

35. eset

Az első, jól sikerült adogatás után a játékos a nála lévő tartaléklabdát hátra gurítja a kerítéshez labdamenet közben.

Döntés: Az első ilyen esetben meg kell ismételni a labdamenetet, de fel kell hívni a játékos figyelmét, hogy a következő hasonló esetben el fogja veszíteni a pontot.

36. eset

Egyes mérkőzésen egy rövid labdát befutva a játékos nem tud lefékezni és érinti az egyesléc és a hálótartó oszlop közötti hálózszakaszt.

Döntés: A játék folytatódik, hiszen a hálónak ez a része állandó pályatartozéknak tekintendő.

37. eset

A játékos lábával a háló alatt lévő hálómerevítő rúdhoz ér, miközben a labda még játékban van.

Döntés: Ebben az esetben a merevítő rúd hálótartozéknak számít, tehát ha a játékos hozzáér, elveszti a pontot.

38. eset

Ha labdamenet közben a játékos lába a háló alá csúszik, de nem ér a hálóhoz, ítéldhetünk-e úgy, mintha hozzáért volna, hiszen a hálónak a földig kellene érnie?

Döntés: Nem. Ha a játékos nem érinti a hálót, nem ítéldhetünk úgy, mintha hozzáért volna. Mindazonáltal a játékos valószínűleg érintette lábával a másik térfelet. Ha így történt, ennek alapján kell, hogy a játékvezető az ellenfélnek ítéldje a pontot.

39. eset

A pályán nincs játékvezető és „A” játékos szerint 5:3, „B” játékos szerint 4:4 az eredmény.

Döntés: A játékvezető nélküli játéknál az adogató játékosnak kell minden labdamenet után hangosan bemondani az eredményt. Ha mégis „elszámolják magukat” a játékosok, a Versenybíró legyen segítségükre a helyes eredmény rekonstruálásában. Célszerű játékról játékra végiggondolni a játszma alakulását, és minden olyan eredményt megtartani, amelyben

mindkét játékos megegyezett.

40. eset

A pályán nincs játékvezető. A vonal közelében földet érő labdát „A” játékos megfogja, és kiáltja, hogy „kint”, majd megnézi a labdanyomot, és kiderül, hogy a labda jó volt. Két új labdát akar.

Döntés: A labdamenetet nem lehet megismételni, „A” játékos elveszíti a pontot.

41. eset

A pályán a mésszel húzott vonal eltér az egyenestől. A játékos reklamálja, hogy „kint”-nek ítélt labdája jó lett volna, ha a vonal jó helyen van.

Döntés: Elveszíti a pontot. Mindig a látható vonalazás a hivatalos.

42. eset

B játékos az első játszmában ütőeldobásért figyelmeztetést, a második játszmában labdaelütésért pontbüntetést kap. A harmadik játszmában a mérkőzéslabda elvesztése után hangos káromkodásban tör ki. A versenybíró jelen van és „Illetlen beszédért leléptetem, B sporttárs!” felkiáltással bünteti a vétkest.

Döntés: Nem teheti. A már befejeződött mérkőzésről nem lehet senkit leléptetni, viszont ki lehet zárni a versenyből, ha egyéb versenyszámokban még játékban van, illetve pénzbüntetést lehet kiszabni. Az összes (tehát mindhárom!) fegyelmezetlenségért járó Eltiltási pontot kötelezően megkapja a játékos!

43. eset

A nézők hívják a versenybíró, mert C játékos egy játékvezető nélküli páros mérkőzésen nyomdafestéket nem tűrő kifejezéseket kiabál. Mire a versenybíró odaér, békés csendben folyik a mérkőzés. Mi a teendő?

Döntés: Ne szakítsa félbe a mérkőzést, viszont maradjon a pálya közelében. Próbáljon bizonyítékokat szerezni a vétségre (tanúkat találni, pontosan megtudni, mi hangzott el, stb.), majd a mérkőzés után ennek alapján adjon Eltiltási pontokat, illetve szabjon ki pénzbüntetést.

44. eset

A versenybíró nincs a pálya közvetlen közelében, viszont messziről jól látja, hogy egy játékvezető nélküli mérkőzésen B játékos dühében szándékosan eltöri az ütőjét. Mi a teendő?

Döntés: Ha a következő labdamenet kezdetéig oda tud jutni a pályához, akkor adjon A Háromfokozatú büntető rendszernek megfelelő büntetést (figyelmeztetés, stb.). Ha nem tud időben odajutni, akkor jegyezze meg, hogy mikor történt az eset, és a mérkőzés után alkalmazza a járulékos büntetéseket (eltiltási pont, pénzbüntetés).

45. eset

Az egyik játékos figyelmeztetést kap a játékvezetőtől időtűllépésért, mert el kellett sétálnia a pálya végéhez törölközőjéért.

Döntés: A figyelmeztetés marad. A pontok közötti törölközőhasználat nem lehet ok a késlekedésre.

46. eset

Az egyik játékosnak megsérül a bokája és a játékvezető (hiányában a versenybíró) úgy ítéli meg, hogy a további játék nem lenne reális, és veszélyeztethetné a játékos egészségét. Felfüggesztheti-e a játékvezető a mérkőzést (és hívhat-e orvost a pályára)?

Döntés: Igen.

47. eset

Mérkőzés közben az egyik játékos térdszorítója használhatatlanná válik (szétszakad). A játékos időt kér, hogy a problémát orvosolhassa.

Döntés: A játékos megfelelő időt kap a térdszorító rendbehozatalára, szükség esetén elhagyhatja a pályát. Minden egészségügyi vagy orvosi eszköz, amit a játékos a mérkőzés kezdetétől visel, a felszerelése részének tekinthető.

48. eset

A játékos sérülésre hivatkozva orvost kér a pályára, aki megállapítja, hogy csupán elfáradt, ezért pedig nem kaphat ápolási szünetet. Mit tegyen ekkor a játékvezető?

Döntés: Az orvos diagnózisa nyomán haladéktalanul folytattassa a játékot.

49. eset

Egy játékos orvost kér a pályára játék közben, bár a játékvezető nem látta, hogy megsérült volna. Mi a teendő?

Döntés: Kérdezzük meg a játékost, mi a probléma (hogyan értesíthessük az orvost, milyen jellegű kezelésre készüljön), aztán állítsuk meg a játékot és hívjunk haladéktalanul orvost. A játékos a mérkőzés folyamán bármikor kérhet orvost és az orvos feladata az, hogy döntést hozzon a játékos állapotára és a kezelésre vonatkozóan.

50. eset

A pályán nincs játékvezető és a játékos megsérül. Hogyan kap segítséget?

Döntés: A versenybíró lássa el a játékvezető teendőit (időmérés, stb.) és hívjon elsősegély nyújtó személyt.

51. eset

A játékos megsérül, de a verseny helyszínén nincs orvos, vagy más, a sérülés ellátására alkalmas személy. Meddig várjanak a folytatással?

Döntés: Ha méltányos időn belül (kb. 10 perc) meg tud érkezni az ilyen személy, akkor meg kell várni. Ha erre nincs lehetőség, akkor a játékot folytatni kell. Ha a sérült játékos erre nem képes, akkor vissza kell lépjen a mérkőzéstől.

52. eset

A játékos megsérül, de a verseny helyszínén nincs orvos, vagy más alkalmas személy. A játékos azt mondja, nem baj, akkor önmagát fogja ápolni. Megteheti-e?

Döntés: Igen. Az egyéb, harmadik személy által végzett ápoláshoz hasonlóan kell mindenben eljárni.

53. eset

A játékos megrántja a bokáját, amit az orvos a rendes ápolási időben fászlival rögzít. A következő cserénél a játékos kéri, hogy fászlizzák újra a lábát.

Döntés: A játékvezető engedélyt ad az újrafászlizásra, de ezt a szünet - 90 másodperc - alatt kell elvégezni, különben a Fegyelmi Szabályzat szerint kell eljárni. A játékosnak a fő szabály szerint bármely térfélcserénél joga van egészségügyi tanácsot, orvosságot, ápoláshoz szükséges eszközöket kapni külső személytől.

54. eset

Csapatbajnokságon a pályán van a kiküldött versenybíró-helyettes, aki jól látja a vitatott pontbefejező ütés helyét. A kapitánynak jogában áll őt a pályára hívni nyomkeresésre.

Döntés: Igen. Csapatversenyen a Versenybírónak ténykérdésben is van felülbírálási joga, amennyiben a pályán tartózkodik. Lásd Játékszabályok 29. §.

55. eset

Pályára szólítás után tíz perc elteltével a helyszínen levő játékos követeli a versenybírótól a meg nem jelent ellenfél leléptetését.

Döntés: Mivel a bemelegítés kezdetéig nem jelent meg, a Fegyelmi Szabályzat szerint büntetendő, ám leléptetni csak öt perces bemelegítési idő leteltével (a pályára szólítást követő 15. perc után) lehet.

56. eset

A késve érkező játékos a pályára szólítását követő 13. percben érkezik meg.

Döntés: A Fegyelmi Szabályzat szerint büntetendő a késésért. Ha a pályán várakozó ellenfele már bemelegített, akkor öt 2 perc bemelegítés illeti. Ha várakozó vetélytárs ki akarja használni a teljes, öt percnyi bemelegítést, akkor innentől kezdve számít a hivatalos bemelegítési idő. Nagy létszámú versenyek rendezőinek javaslat: pályára híváskor „indul az óra”, ám, ha valamelyik játékos nincsen a helyszínen, időtakarékoság miatt célszerű a következő meccset pályára küldeni. Ha az eredeti meccs résztvevője 15 percen belül megérkezik, a következő ürülő pályára küldhető - természetesen a késésért a Fegyelmi Szabályzat szerint büntetni kell. Ha negyedórán belül sem kerül elő, törölni kell a versenyszámból.

57. eset

Zárttáblás versenyszám selejtezőjében nagyon kevés az induló. A vesztesek nem maradnak ott a főtábla idejére és a főtáblán akad egy Szerencsés Vesztes hely. Egy helyi játékos, aki egyébként jogosult az indulásra, de nem játszott a selejtezőn, jelentkezik Szerencsés Vesztesnek.

Döntés: Nem vehető fel, mert Szerencsés Vesztes csak az lehet, aki ténylegesen játszott a selejtezőn.

58. eset

Reggel 9 órára meghirdetett aláírási időpontban tartósan esik az eső. A játék kezdetének meghirdetett ideje 10 óra, de a kezdési időpontot 12 órára halasztják. A szerencsés vesztes feliratkozásának időpontja elhalasztható-e?

Döntés: Igen, mert a szerencsés vesztes feliratkozás a játék tényleges kezdetének függvénye.

59. eset

Zárttáblás a selejtező és néhány játékos kimarad. A Versenyigazgató fel akarja őket venni és meg akarja növelni a selejtező méretét.

Döntés: Nem teheti. A meghirdetett táblanagyságon változtatni nem lehet, semmi akadály a viszont annak, hogy a selejtezőben meglévő Szabad Kártyáért előselejtezőt játszon.

60. eset

CSB találkozón a benevezett kapitány jelöli önmagát párost játszani. Gyakorolhatja-e mérkőzése közben a többi pályán a kapitányi jogokat?

Döntés: Nem. Az aktív játék a kapitányi tevékenységgel kapcsolatos „akadályozást” jelent, viszont jogait átruházhatja másra, ha ezt a személyt a találkozó kezdete előtt megnevezi.

61. eset

CSB találkozót 4 pályán játszanak. B csapat minden pályára akar ültetni kapitányt, tehát a benevezett kapitány, a benevezett helyettese, és a két pályára váró egyes játékos ülne be. Szabályos ez?

Döntés: Nem. A CSB szabályzat egy kapitányról és egy helyettesről beszél, illetve akadályoztatásuk esetén az őket felváltó személyről. Ez összesen két fő, aki egy időben kapitányi jogokat gyakorolhat.

62. eset

CSB találkozón B csapat kapitánya a pálya mögötti kerítésnél áll, és onnan ad tanácsokat minden labdamenet között. Szabályos ez?

Döntés: Nem. A kapitány csak akkor gyakorolhatja jogait, ha a számára kijelölt helyen tartózkodik (a játékos melletti széken ül), tanácsot pedig csak térfélcseré idején adhat.

63. eset

Játékvezető nélkül zajlik salakpályán az egyes mérkőzés. „B” játékos visszaüt egy vonal közeli labdát, majd megáll és keresi a labda nyomát. Időközben „A” játékos a visszaütésből pontbefejező röptét üt. „B” megtalálja a nyomot, amelyik egyértelműen kinn van. Mindkét játékos magának követeli a pontot.

Döntés: „B” játékosé a pont. Abban a pillanatban, hogy „B” megállt, a labdamenetnek vége lett, tehát közömbös, hogy utána „A” pontbefejező ütést ütött vagy sem, a pont sorsa a labdanyom ellenőrzés eredményétől függött.

64. eset

Kiemelt korosztályos egyéni versenyen 6:3 2:1 állásnál „B” játékos térfélcserekor egy levelet vesz elő táskájából. A levél taktikai utasításokat és biztató szavakat tartalmaz. A játékvezető/versenybíró biztos abban, hogy még a mérkőzés kezdete előtt kerülhetett oda a levél.

Döntés: Ha a mérkőzés megkezdése után kerül a játékoshoz szóbeli, vagy írott üzenet, akkor az tanácsadásnak minősül és a megfelelő fegyelmi következményekkel jár. Bármilyen információ, amely a mérkőzés megkezdése előtt már a játékos birtokában volt, nem számít tanácsadásnak.

65. eset

Egy jogosult induló kimaradt a táblából, és csak a sorsolás után derül ki a tévedés. Lehet-e a már kisorsolt táblán változtatni?

Döntés: Igen. Ha a kimaradt játékos nem lenne kiemelt, és ha van a táblában üres hely, akkor a táblakészítés szabályait betartva valamelyik üres helyre kell a kimaradt játékost besorsolni, és az ellenfelét értesíteni a tábla és a játékrend változásáról.

66. eset

Egy jogosult induló kimaradt a sorsolásnál, de a táblában nincs szabad hely. Mi a teendő?

Döntés: A nevezési listában a két utolsó helyen szereplő (nem szabad kártyás és nem selejtezős) résztvevővel helyosztó mérkőzést kell játszani, amennyiben még egyikük sem kezdte el egyébként eredeti mérkőzését. A győztes marad a táblában az eredeti helyén, a vesztes helyére pedig az eredetileg jogosult, de kimaradt indulót kell felvenni. Ha a kimaradt játékos egyike lenne a lista utolsó két tagjának, akkor értelemszerűen ő lesz a helyosztó egyik résztvevője. Ha viszont a kimaradt játékos kiemelésre is jogosult lenne, akkor a hibás kiemelés javításának szabályai szerint is tovább kell módosítani a táblát. Ha bármelyik érintett már elkezdte mérkőzését, akkor az eredeti sorsolás változatlan marad.

67. eset

A kiemelt játékosok egyike a sorsolás után visszalép. Változtatni kell a táblán az új helyzet szerint?

Döntés: Igen. Nyolc kiemelt esetén, ha az 1-4 kiemelt valamelyike visszalép, akkor az 5. kiemeltet kell a helyére tenni, és az ő helyére a listában 9. játékos kerül. A megüresedő helyre szerencsés vesztes jöhet, vagy ha ilyen nincs, akkor ez a sor üresen marad. Ugyanez a teendő, ha az 5-8 kiemelt valamelyike lép vissza. Kevesebb, vagy több kiemelt esetében hasonló elven kell eljárni. Ha a változtatásban érintett kiemeltek valamelyike már elkezdte mérkőzését, akkor az eredeti tábla változatlan marad.

68. eset

A sorsolás után kiderül, hogy rossz a kiemelés, mert az egyik kiemelendő játékos rangsorát eltévesztette a versenybíró. Mi a teendő?

Döntés: Ha a kiemelésre jogosult játékos a 1-2 kiemelt valamelyike lenne, akkor a 2. kiemelt helyére tesszük, a 2.-at a 4. helyére, a 4.-et pedig a 8. helyére. Az eredetileg 8. játékos így nem lesz kiemelt, és a beillesztett játékos helyére kerül. Más kiemeltek esetén hasonló elven kell eljárni. Ha például a 3. lenne, akkor a 4. helyére kell tenni, a negyediket a nyolcadik helyére kell áthelyezni, és a volt 8. kerül az eredetileg tévedésből nem kiemelt játékos helyére. Ezt a cserét mindaddig végre lehet hajtani, ameddig a cserében érintettek valamelyike el nem kezdi az eredeti sorsolás szerinti mérkőzését.

69. eset

Az elrontott kiemelés miatt javítani kell a táblát. Ez a játékrend változtatásával is együtt jár. Az első fordulóra összesorsolt párokat a játékrend miatt együtt kell áthelyezni?

Döntés: Bizonyos esetekben igen, másokban nem. Előfordulhat, hogy akinek kiemeltként nem volt eredetileg ellenfele, az most kap, és fordítva, aki eredetileg nem volt kiemelt, és így volt ellenfele, azt az új helyzetben „bye” illeti meg. Ha az áthelyezendő játékosok mindegyike már rendelkezett ellenféllel, és az áthelyezés után is lesz ellenfelük, akkor célszerű az eredetileg kisorsolt párokat a változtatás után is együtt tartani.

70. eset

A sorsolás megtörténte, a kész tábla és a játékrend közzététele után, de az első mérkőzés megkezdése előtt kiderül, hogy több hiba is van a kiemelésben. Újra kell sorsolni?

Döntés: Nem. Újra akkor kell sorsolni, ha sem a tábla, sem a játékrend nem lett még közzétéve, amikor a hiba kiderül. Közzététel után javítani kell a táblát, a következő elvek betartásával:

- minden javítás a lehető legkisebb változtatással járjon az eredetihez képest,
- minden olyan játékost, akit a változtatás érint, személyesen tájékoztatni kell

IV. Eljárási módok Versenybírók/Sétálóbírók részére

Versenybíróként lehetőleg ki kell függeszteni az információs táblára az eredmények/kiírások mellé az alábbi eljárási módot. Természetesen számos

probléma előfordulhat a meccseken, ezért fontos, hogy a versenybíró vagy a sétálóbírók rendszeresen járjanak körbe a pályák körül. A játékosoknak is könnyebb, ha egyszerűen elérnek egy bírót probléma esetén.

Versenybíróknak és sétálóbíróknak a következő eljárásokat ajánljuk különféle problémák esetén.

Out/nem out viták (keménypályán)

Ha a versenybíró/sétálóbírót pályára hívják ilyen vita esetén, és ő nem figyelte a meccset, akkor meg kell kérdeznie az outot a saját térfelén bemondó játékost, hogy biztos-e benne. Ha megerősíti, akkor a bemondás érvényben marad.

Ha úgy tűnik, hogy jobb lenne bíraskodni a mérkőzésen, próbálj találni egy játékvezetőt, aki levezeti a mérkőzést. Ha ez nem kivitelezhető, maradj a pálya mellett, figyeld a mérkőzést és tájékoztasd a játékosokat, hogy ki fogsz javítani minden tisztán téves döntést és a játékos elveszíti a pontot.

Ha a versenybíró/sétálóbíró a pálya mellett áll és éppen nézi a meccset, amikor a játékos égbekiáltóan tévesen mond be egy outot, akkor bemehet a pályára szólni a játékosnak, hogy ez egy véletlen akadályozás volt az ellenfél felé, ezért újra kell játszani a pontot és minden további esetben szándékos akadályozásnak fog minősülni, aminek következtében elveszíti a pontot. Továbbá sportszerűtlen magatartásért is büntetni lehet a játékost, ha a bírót biztos benne, hogy a játékos szándékosan hoz téves döntést. Mindemellett a bírónak nem szabad túlságosan is belefolylnia a meccs menetébe: amikor nem kéri vagy nem szükséges túl gyakran használnia az akadályozás szabályt a tévesen bemondott közeli labdákra. A bírónak teljesen biztosnak kell lennie, hogy téves döntés született, mielőtt használja a fenti szabályokat.

Labdanyom viták (csak salakpályán)

Ha a bírót pályára hívják, hogy megoldjon egy vitát, először azt kell kiderítenie, hogy a játékosok egyetértenek-e a nyomban. Ha egyetértenek, de nem tudják eldönteni, hogy kint vagy bent van-e, akkor a bírónak kell eldöntenie. Ha a játékosok nem értenek egyet a nyomban, akkor a bírónak ki kell derítenie a játékosoktól, hogy milyen ütés volt és merről jött a labda. Ez segít eldönteni, hogy melyik nyom a helyes. Ha ez sem segít, akkor annak a játékosnak az eredeti ítélete marad érvényben, akinek a térfelén van a nyom.

Eredmény viták

Ha a bírót pályára hívják, hogy eredménybeli vitákat oldjon meg, akkor a játékosokkal meg kell vitatnia az oda illő pontokat vagy game-eket, hogy kitalálja melyek azok a pontok vagy game-ek, amelyekben a játékosok egyetértenek. Például az egyik játékos állítja, hogy 40/30 van, az ellenfele pedig, hogy 30/40. Megvitatja a pontokat játékosokkal és felfedezi, hogy az első ponton nem értenek egyet. A megfelelő döntés, hogy 30 mindről folytatják a game-et, mivel abban megállapodtak a játékosok, hogy mindketten nyertek 2 pontot. Ha a game-eken vitatkoznak, ugyanezt az eljárást kell követni. 4/3 vagy 3/4. 3/3-ról folytatják és az a játékos fog adogatni, aki utoljára fogadott. Miután a bírót megoldotta a vitát, fontos felhívnia a játékosok figyelmét, hogy számoljanak hangosan.

Egyéb esetek

Amikor „let”-en, kettős pattanáson, érintésen stb. folyik a vita, a bírónak ki kell találnia a játékosoktól, hogy mi történt és vagy helyben hagyja az ítéletet, vagy újra játszatja a pontot.

Lábhibát csak játékvezető mondhat be.

Tanácsadás és fegyelmi szabálysértések csak a bíró által büntethetők, ezért is fontos, hogy figyeljék a meccseket.

Amikor időhúzásért vagy fegyelmi szabálysértésért büntetni kell, a bírónak minél hamarabb be kell mennie a pályára és röviden informálnia a játékosokat a büntetés kiszabásáról.

A bíró döntése végleges.

Azok a játékosok, akik nem követik sportszerűen az alábbi eljárásokat, sportszerűtlen magatartásért büntethetők, de ez csak teljesen egyértelmű esetekben használható.

V. A Magyar Tenisz Szövetség Fegyelmi Szabályzata

Lásd külön szabályzatban

VI. A pályán kötelező elsősegélynyújtó felszerelés tartalma

Kötszerek:

steril lap 6x6	5 csomag
steril lap 10x10 cm	5 csomag
steril gyorskötöző pólya 10 cm x 5 m	10 csomag
rugalmas (Ideal) pólya 10 cm	6 csomag
ragtapasz	3 csomag
jódampulla (párna)	5 csomag (1csomag=6 amp.)
Salvequick gyorskötöző tapasz	3 csomag
Naksol spray	1 flakon
sebbenzin lemosásra	1 üveg (20 g)
vatta (250 g)	3 csomag

Egyéb:

Kramer - féle sín 3 db - ficam rögzítéséhez karra ill. lábra

Sérülések hűtéséhez szükséges eszköz (pl. chloraethyl, jégzselyé, „hűtőspray”)

Gyógyszerek:

Algopyrin tabl. fájdalomcsillapításra	2 csomag
Daedalon tabl. hányás ellen	2 csomag
Carbo activatus hasmenés ellen	2 csomag
No-spa görcsoldó	2 csomag

Mindezeket célszerű egy vöröskereszttel ellátott dobozban, elérhető helyen tartani.

Amennyiben a versenyen nagy létszámú közönség és versenyző van jelen, a jelzett mennyiségek többszörösének beszerzése javasolt.

Amennyiben orvos is van a helyszínen (pl. nemzetközi verseny) javasolt a körzeti orvosi sürgősségi táska beszerzése, amely tartalmazza az újraélesztéshez szükséges gyógyszereket és eszközöket.

Tartalomjegyzék

1. Általános Rendelkezések	1
1.1. Hatálya	1
1.2. Kizárólagosság	1
1.3. A Versenynaptár	1
1.4. Az Engedélyezés	1
2. A versenyek típusai és a versenyszámok	2
2.1. A versenyszámok	2
2.2. A mezőnyök nagysága és a versenytípusok	3
2.2.1. Az A-típusú (zárttáblás) versenyszámok mezőnye	3
2.2.2. A B-típusú (nyílt táblás) versenyszámok mezőnye	4
2.2.3. Körmérkőzéses versenyek	4
2.2.4. Egyéb rendelkezések és lebonyolítási módok	6
2.3. Régiós versenyek	6
2.3.1. Indulási jogosultság	6
2.3.2. Nevezés	6
2.3.3. Sorsolás	6
2.3.4. Lebonyolítás	7
2.3.5. Ranglista, pontozás	7
2.3.6. Régiók	8
2.4. Bajnokságok	9
2.5. Play and Stay versenyek	10
2.5.1. Hatálya	10
2.5.2. A versenybíró feladatai	10
2.5.3. A játékvezető feladatai	10
2.5.4. A pálya	10
2.5.5. Korcsoportok	11
2.5.6. A labda	11
2.5.7. A nevezési díj	11
2.5.8. Nevezés	11
2.5.9. Szabályok a lebonyolításra	12
2.6. Az iskolatennisz versenyek sajátosságai	13
2.6.1. Jogosultság	13
2.6.2. Indulási rendszer	13
2.6.3. Korosztályok	14
2.6.4. Nevezés	14
2.6.5. A nevezési díj	15
2.7. Különleges rendelkezések a korosztályos versenyekre	15
3. Az MTSZ és szponzorai megjelenései a versenyeken (Branding)	15
4. Pénzügyi kötelezettségek és pénzdíjak	15
4.1. Adminisztrációs költség	15
4.2. A nevezési díj	16
4.3. A díjazás	17
5. Hivatalos Személyek a Versenyeken	18
5.1. A versenyigazgató	18
5.1.1. A versenyigazgató feladatai	18
5.2. Az orvos, masszőr	18
5.3. A versenybíró	19
5.3.1. A Versenybíró díjazása és ellátása	19
5.3.2. A Versenybíró teendői, feladata és jogköre	19
5.4. A Versenybíró-helyettes	21
5.4.1. A Versenybíró-helyettes díjazása és ellátása	21

5.5. A Vezető Játékvezető	21
5.5.1. A Vezető Játékvezető díjazása és ellátása	21
5.6. A Játékvezető	22
5.6.1. A Játékvezetők díjazása és ellátása	22
5.6.2 A Játékvezető teendői, feladat- és jogköre	22
5.7. A vonalbíró	25
5.7.1. A Vonalbíró díjazása és ellátása	25
5.7.2. A vonalbíró teendői	25
5.8. Fegyelmi Kódex az MTSZ által delegált hivatalos személyek számára	26
5.9. A labdaszedő	27
6. A versenyrendezés feltételei	27
6.1. A pálya	27
6.1.1. A világítás	28
6.1.2. A pályadekoráció illetve hátsó ponyvák	28
6.1.3. Egyéb szükséges szolgáltatások a pályán	28
6.2. A labda	28
6.3. Fedett pályák	29
6.4. Öltözők, játékosok pihenői, étkezés, egyéb szolgáltatások	29
6.5. Irodák	29
6.6. A nézők	30
6.7. Elsősegély	30
6.8. Klub minősítés	30
7. A versenyek lebonyolítása	30
7.1. Az Egészségügyi Alkalmasság	30
7.2 A nevezés	31
7.2.1. A nyílt mezőnyű (B-típusú) versenyszámok nevezése	32
7.2.2. A páros versenyszámok nevezése	33
7.2.3 A nevezők köre	33
7.3 A sorsolás és a táblák	34
7.3.1. A selejtező	34
7.3.2. A főtábla	35
7.3.3. A Nyílt táblás versenyszámok	37
7.3.4. A 10 éves és az az alatti korosztályos versenyek résztvevőinek sorsolása	37
7.3.5. Az L12 és F12 versenyszámok	37
7.4. A szabad kártya	38
7.5. A Szerencsés Vesztes fogalma, valamint a visszalépett játékosok helyettesítése	38
7.6. A mérkőzések lebonyolításának rendje	39
7.6.1. A verseny lebonyolítási terve	39
7.6.2. A játékrend	39
7.6.3. A mérkőzések számolási módja	41
7.6.4. A játékosok terhelhetősége	41
7.7. Tennivalók és szabályok a pályán	42
7.7.1. A verseny kezdete	42
7.7.2. A mérkőzés kezdete	42
7.7.3. A Tenisz Szabályai	43
7.7.4. Elektronikus eszközök	43
7.7.5. A döntések felülbírlata	43
7.7.5.1. Ténykérdések	43
7.7.5.2. Szabálykérdések	43
7.7.6. Akadályozás	43
7.7.7. Labdanyom vizsgálat	43

7.7.8. Folyamatos játék	44
7.7.9. Toalett szünet	44
7.7.10. Ápolási szünet	44
7.7.11. Jegyzőkönyv	45
7.7.12. Szöveg minta mérkőzések vezetéséhez	47
7.7.13. A Játékvezető nélkül rendezett mérkőzések	49
8. A Fegyelmi kódex	49
8.1. A Rendező kötelességei	50
8.2. Sportfogadás	50
8.3. Szabad kártyák	50
8.4. A Rendező által elkövetett vétségek	50
8.5. A játékosok által elkövetett vétségek	50
8.5.1. Tudomásulvétel és jogorvoslat	50
8.5.2. Nevezés, visszalépés	50
8.5.3. Többszörös nevezés	51
8.5.4. Pontosság	51
8.5.5. Öltözék	52
8.5.5.1. Hirdetések az öltözéken	52
8.5.5.2. Bemelegítő öltözék	53
8.5.5.3. Eljárás szabálytalan öltözék esetében	53
8.5.6. A Pálya elhagyása	53
8.5.7. A mérkőzés teljes befejezésének megtagadása	53
8.5.8. Komolytalan játék	54
8.5.9. Késlekedés a játékban	54
8.5.10. Szándékos időhúzás	54
8.5.11. Tanácsadás és az edzők (hozzátartozók) által elkövetett vétségek	55
8.5.12. Illetlen beszéd	55
8.5.13. Illetlen jelzések, mutogatások	55
8.5.14. Labdaelütés	56
8.5.15. Ütőeldobás, rendellenes ütőhasználat	56
8.5.16. Szándékos rongálás	56
8.5.17. Sértő magatartás	56
8.5.18. Testi sértés	57
8.5.19. Sportszerűtlen magatartás	57
8.5.20. A Háromfokozatú Büntetőrendszer	57
8.5.21. Az eltiltási pontok (EP) rendszere	58
8.5.22. Pénzbírság	59
8.6. A sport integritása elleni súlyos vétségek	59
8.7. A Magyar Tenisz Szövetség Fegyelmi Szabályzata	59
9. A Ranglista	60
9.1. A ranglista fogalma, célja	60
9.2. A ranglista készítése, jóváhagyása és ismertetése	60
9.3. A ranglista osztályai és kategóriái	60
9.4. A ranglista megjelenése és hatálya	60
9.5. A ranglista összeállításánál számításba vehető versenyek és eredmények	61
9.6. Az eredmények értékelése és a felnőtt ranglista összeállítása a különböző osztályokban	61
9.6.1. A védett rangsor	62
9.7. Az eredmények értékelése és a korcsoportos ranglista összeállítása a különböző korcsoportokban	62
9.8. Jutalom (bónusz) pontok	63
9.9. Átlagpont módosítás	64

9.10. A páros ranglista	65
9.11. A minősítési szabályzat	65
9.12. Észrevételek, reklamációk	66
9.13. Egyéb rendelkezések	66
Kieséses és körmérkőzéses rendszerű felnőtt versenyek ponttáblázata	68
Kieséses és körmérkőzéses rendszerű korosztályos versenyek ponttáblázata	69
A felnőtt országos CSB-n elérhető pontok (egyes és páros)	70
10. A Csapatbajnokság	71
10.1. A versenykiírás	71
10.2. Kártérítés és jogorvoslat	71
10.3. Fegyelmi szabályzat	71
10.4. A Korosztályos Csapatbajnokság	71
10.4.1. A résztvevők	71
10.4.2. A nevezés	71
10.4.3. A nevezhető játékosok köre	72
10.4.4. A nevezések megváltoztatása	72
10.4.5. Az erőssorrend	72
10.4.6. A sorsolás	72
10.4.7. A találkozók	72
10.4.8. A találkozók eldöntése	74
10.4.9. A helyezések eldöntése	74
10.4.10. A csapatkapitány	74
10.5. A felnőtt csapatbajnokság	75
10.5.1. A résztvevők	75
10.5.2. A nevezés	76
10.5.3. A nevezhető játékosok köre	76
10.5.4. A nevezések megváltoztatása	78
10.5.5. Az azonnal igazolható játékosok köre	78
10.5.6. Az erőssorrend	78
10.5.7. A sorsolás	79
10.5.8. A találkozók	83
10.5.9. A találkozók eldöntése	85
10.5.10. A pótlási nap	85
10.5.11. A helyezések eldöntése	86
10.5.12. A Rendező	87
10.5.12.1. A versenybíró feladata	87
10.5.12.2. A CSB Albizottság feladata	87
10.5.12.3. A kiküldött versenybíró-helyettes feladata	87
10.5.12.4. A játékvezetők feladata	88
10.5.13. A pályaválasztó	88
10.5.14. A csapatkapitány	89
10.6. Play and Stay csapatbajnokság	90
10.6.1. Nevezés	90
10.6.2. A nevezhető játékosok köre	90
10.6.3. A nevezések megváltoztatása	90
10.6.4. A sorsolás	90
10.6.5. A találkozók	90
10.6.6. A találkozók eldöntése	91
10.6.7. A csapatkapitány	92

10.7. Általános rendelkezések	92
10.7.1. Az egészségügyi alkalmasság	92
10.7.2. A csapatok által elkövetett vétségek	92
10.7.3. Óvás	94
FÜGGELÉK	94
I. A Tenisz Játékszabályai	94
II. A Kerekes-székes Tenisz Játékszabályai	106
III. Esetek és esetmagyarázatok	107
IV. Eljárási módok Versenybírók/Sétálóbírók részére	119
V. A Magyar Tenisz Szövetség Fegyelmi Szabályzata	121
VI. A pályán kötelező elsősegélynyújtó felszerelés tartalma	121
Tartalomjegyzék	122