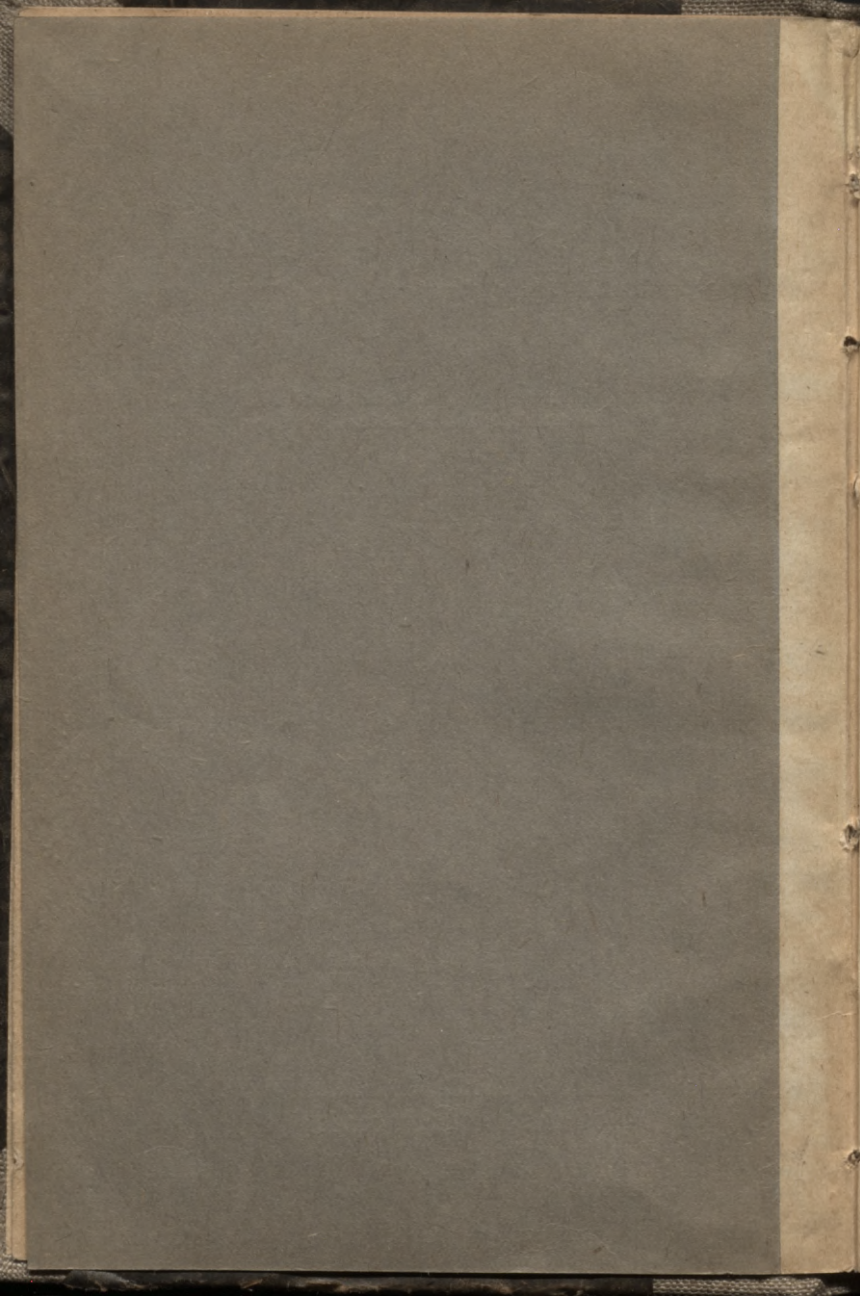


Tenisa spēles noteikumi

izstrādāti pilnas sapulces uzdevumā
no Latvijas Tenisa Savienības valdes

1931

Latvijas tenisa savienība



T.C.5

[Latvijas tenisa savienība]

Tenisa spēles noteikumi

L 796

102

izstrādāti pilnas sapulces uzdevumā
no Latvijas Tenisa Savienības valdes

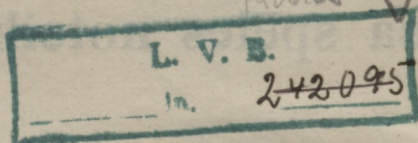
1931

Latvijas tenisa savienība

796.3

1953

parb. 59 ✓



0309046464



1953

Latvijas kara arhīvs

Priekšvārds.

Latvijas Tenisa Savienība, uzskatot tenisa spēles noteikumu izstrādāšanu par savu pirmo un galveno uzdevumu, jau savā 1929. g. 22. februārī noturētā pilnā dibināšanas sapulcē uzdevusi valdei «izstrādāt Latvijas tenisa noteikumus, ņemot par pamatu Anglijas noteikumus un piemērojot tos vietējiem apstākļiem».

1929. g. 7. jūnijā šim nolūkam tika izvēlēta sevišķa komisija (R. Freymann, A. Herskind un A. Skrebers) un 1930. g. 31. maijā Savienības valde likusi priekšā pilnai biedru sapulcei jaunizstrādāto Tenisa spēles noteikumu projektu ar pielikumiem, kas aptvēra 34 pantos tenisa spēles pamatnoteikumus. Pilnā biedru sapulcē šo projektu pieņēma, uzdodot jaunizvēlētai sevišķai komisijai (R. Freymann, V. Lazdiņš, K. Brieger, A. Skrebers) to papildināt ar noteikumiem par sacīkstēm, it sevišķi par pieteikšanos, izlozi, šķīrējtiesnešiem un haudicap-iem, šos noteikumus galīgi rediģēt un nodot drukāšanai, kādu darbu komisija tagad veikusi līdz galam.

Spēles noteikumu rediģēšanā, latvju valodā, sevišķus nopelnus guvis A. Skrebera kungs.

Ņemot par pamatu jaunizstrādātiem spēles noteikumiem, saskaņā ar dibināšanas sapulcē izteikto vēlēšanos, Anglijas noteikumus (Rules of Lawn-Tennis — The Lawn-Tennis Association's Annual Handbook, 1930.), komi-

sija tos tomēr revidējusi un papildinājusi, ņemot arī vērā vācu, bij. krievu un šveices attiecīgus noteikumus, pie kam galveno vērību grieza uz to apstākli, lai jaunizstrādātie Latvijas tenisa spēles noteikumi būtu pēc iespējas izsmeloši un aptvertu visus iespējamus šaubu un strīdu gadījumus. Cik tālu tas izdevies, to pierādīs prakse.

Rīgā, 20. martā 1931.

Tenisa spēles noteikumi.

Vienspēle (The Singles Game.)

1. Spēles laukums ir taisnstūris, 23,77 m garš un 8,23 m plats. Vidū to pārdala tīkls, kas nokarājas no virves vai metala kābeļa, kuŗa caurmērs nedrīkst pārsniegt 8,5 mm un kuŗa gali piestiprināti vai iet pāri divu 1,06 m augstu stabu virsotnēm, kuŗi stāv katrā pusē 0,91 m ārpus laukuma. Tīkla augstums vidū 0,91 m, kur to notur uz leju ne platāks par 5 cm tīklturis. Virvi vai metala kābeli un tīkla augšmali sedz apšuve, kuŗas dziļums (platums) katrā pusē ne mazāks par 5 cm un ne lielāks par 6,5 cm. Līnijas, kas aprobežo laukuma galus un sānus, sauc par pamatlīnijām, resp. sānlīnijām (Baselines and Side-lines). Tīkla katrā pusē, 6,40 m atstātumā un līdztekus tam, novilkta padošanas līnijas (Service lines). Telpu tīkla katrā pusē starp padošanas līniju un sānlīnijām vidus padošanas līnija (Centre-service-line) sadala divās vienādās daļās, kuŗas sauc par padošanas laukumiem (Service-courts). Vidus padošanas līnijas platums 5 cm un tā novilkta vidū starp un līdztekus sānlīnijām. Iedomātā vidus padošanas līnijas turpinājuma 10 cm garš un 5 cm plats noslēgums, saukts vidus zīme (Centre-mark), sadala katru pamatlīniju divās daļās. Vidus zīme novilkta laukuma iekšpusē, taisnā leņķī pret pamatlīniju un saskaņā ar to. Vi-

sas pārējās līnijas nedrīkst būt šaurākas par 2,5 cm un platākas par 5 cm, izņemot pamatlīnijas, kuŗas drīkst būt 10 cm platas. Visi mēri skaitāmi no līniju ārējās malas.

P i e z ī m e: Starptautiskās tenisa meistarsacīkstēs (Davis Cup) vai citās Starptautiskās apvienības meistarsacīkstēs aiz katras pamatlīnijas jābūt ne mazāk par 6,40 m dziļai un abos sānos ne mazāk par 3,65 m platai brīvai telpai (atstatumam).

2. Pie laukuma pastāvīgām ierīcēm pieder ne tikai tīkli, stabi, virve vai metala kābelis, tīklturis un apšuve, bet arī, kur tādi atrodas, aizmugures un sānu iežogojums, tribīnes, piestiprināti vai pārvietojami sēdekļi un krēsli apkārt laukumam līdz ar tanīs atrodošajiem personām, visas citas ierīces ap un virs laukuma un tiesnesis, kājkļūdu tiesnesis un līnijnieki, kad viņi atrodas tiem norādītās vietās.

3. Bumbiņas ārējai virsmai jābūt gludai un bez vīlēm. Bumbiņas caurmēram jābūt virs 6,35 cm un zem 6,66 cm un svaram ne mazākam par 56,5 gramiem un ne lielākam par 58,5 gramiem. Ļaujot bumbiņai pie apm. 20 gr. temperatūras pēc Celsija krist no 2,5 m augstuma uz cieta pamata, atleciena augstums nedrīkst būt zemāks par 1,27 m un augstāks par 1,52 m. Zem 8,165 kg liela spiediena uz caurmēra katru galu jebkādā vietā pie apm. 20 gr. temperatūras pēc Celsija, bumbiņas dēformācija nedrīkst būt mazāka par 7,27 mm un lielāka par 7,90 mm.

4. Spēlētāji nostājas tīkla pretējās pusēs; spēlētājs, kuŗš pirmais padod bumbiņu, sau-

cas padevējs (Server), bet otrs — saņēmējs (Receiver).

5. Puses izvēli un tiesību būt padevējam vai saņēmējam pirmā spēlē izšķir ar lozi. Ja lozes vinnētājs izvēlas tiesību būt par padevēju vai saņēmēju, viņa pretiniekam tiesība izvēlēties pusi. Ja lozes vinnētājs paņem sev puses izvēli, viņa pretiniekam tiesība būt par padevēju vai saņēmēju. Lozes vinnētājam arī tiesības, ja viņš to vēlas, pieprasīt, lai pretinieks izdara pirmo izvēli.

6. Padošana izdarāma sekoši: tieši pirms padošanas sākuma padevējam jāstāv ar abām kājām pie zemes miera stāvoklī aiz pamatlīnijas (t. i. tālāk no tīkla kā pēdējā) un starp viduszīmes un sānlīnijas iedomātiem turpinājumiem. Padevējs tad ar roku pasviež bumbuņu gaisā jebkādā virzienā un sit to ar savu raketi. Padošana jāuzskata par notikušu momentā, kuŗā rakete trāpa bumbuņu. Spēlētājs, kuŗš var lietot tikai vienu roku, bumbuņas pasviešanai var izmantot savu raketi.

7. Visā padošanas laikā:

- a) padevējs nedrīkst ejot vai skrejot mainīt savu stāvokli;
- b) padevējam jāpaliek sakaros ar zemi;
- c) padevējam jātur abas kājas aiz pamatlīnijas (tas ir, tālāk no tīkla nekā tā).

Piezīme:

- a) padevēja sekošās kāju kustības nav jāuzskata par «stāvokļa maiņu ejot vai skrejot»;
- 1) kāju vieglas kustības, kuŗas ievērojami neiespaido padevēja iepriekš ieņemto stāvokli;

2) vienas kājas neaprobežota kustība tik ilgi, kamēr otrā kāja nepārtraukti patur tās pirmatnējo saskaru ar zemi.

b) Nevienā brīdī padevuma izdarīšanas laikā (t. i. no stāvokļa ieņemšanas līdz raketes un bumbiņas saskāršanos — sk. 6. noteikumu) abas kājas nedrīkst vienlaicīgi atrauties no zemes.

c) Vārds «kājas» nozīmē kāju apakšējos galus leļpus potītēm, un visā padevuma izdarīšanas laikā (kā augstāk norādīts) «kāju» katrai daļai jābūt aiz pamatlīnijas, t. i. tālāk no tīkla nekā pēdējā.

8. Izdarot padošanu, padevējam jāstāv pārmaiņus aiz laukuma labās un kreisās puses, iesākot katrā spēlē no labās puses. / Padotai bumbiņai jāpārlido tīkls un jāpieskaņas zemei tā padošanas laukuma robežās, kurš atrodas šķērsu iepretim, vai arī kādai līnijai, kas šo laukumu aprobežo, pirms saņēmējs to atsit.

9) Padošana ir kļūda (fault):

a) ja padevējs pārkāpj 6., 7. vai 8. noteikumu;

b) ja tas, mēģinot sist bumbiņu, tai netrāpa;

c) ja padotā bumbiņa pirms atsišanās zemē skaņ kādu pastāvīgu ierīci (izņemot tīklu, tīklturi vai apšuvi).

10. Pēc kļūdas (ja tā ir pirmā) padevējam bumbiņa jāpadod no jauna no tās pašas laukuma puses, no kurš tas izdarījis šo kļūdu, izņemot, ja tā bija kļūda tāpēc, ka tas padevis bumbiņu no nepareizās puses, kādā gadījumā tam tiesība padot vienreiz bumbiņu

no otrās puses. Kļūdu vairs nevar pieteikt pēc tam, kad padota nākošā bumbiņa.

11. Padevējam nebūs padot bumbiņu, iekams saņēmējs nav gatavs. Ja pēdējais mēģina atsist padoto bumbiņu, tas uzskatāms par gatavu. Bet ja saņēmējs liek saprast, ka tas nav gatavs, tas nevar pieteikt kļūdu, ka padotā bumbiņa nav atsitusies zemē padošanai noteiktās robežās.

12. Padevums jāatkārto, (bet):

- a) ja padotā bumbiņa skārusi tiklu, tikturi vai apšuvi, pieņemot, ka tā citādi pareiza;
- b) ja izdarīts padevums vai kļūda, pirms saņēmējs gatavs (sk. 11. not.). Šādā gadījumā padevums nemaz neskaitās un padevējam jāpadod bumbiņa no jauna, bet šāds atkārtojams padevums nedzēs iepriekš izdarītu kļūdu.

13. Nobeidzot pirmo spēli (game), saņēmējs kļūst par padevēju un padevējs par saņēmēju un tā tālāk pārmaiņus sacikstes (match) visās sekojošās spēlēs. Ja kāds spēlētājs padod ārpus savas kārtas, spēlētājam, kuram pienācās padot, jāpadod tiktīd maldīšanās pamanīta, bet visi pirms maldīšanās pamanīšanas iegūtie punkti jāskaita. Ja spēle nobeigta pirms maldīšanās pamanīta, spēkā paliek grozītā padošanas kārtība. Pirms maldīšanās pamanīšanas izdarītā padošanas kļūda nav jāskaita.

14. Bumbiņa atrodas spēlē (in play) sākot no brīža, kad tā padota (izņemot, ja izdarīta kļūda vai padevums neskaitās) un skaitās spēlē, līdz kamēr punkts izšķirts.

15. Padevējs iegūst punktu:
- ja padotā bumbuņa, pirms tā atsitas zemē, skaņ saņēmēju vai jeb ko, ko tas apgērbis vai kas tam klāt;
 - ja saņēmējs zaudē punktu kā paredzēts 17. noteikumā.
16. Saņēmējs iegūst punktu:
- ja padevējs izdara divas padošanas kļūdas no vietas;
 - ja padevējs zaudē punktu kā paredzēts 17. noteikumā.
17. Spēlētājs zaudē punktu, ja
- tam neizdodas, pirms spēlē esošā bumbuņa divas reizes no vietas skārusi zemi, atsist to tieši pāri tīklam (izņemot kā paredzēts 20. c. noteikumā); vai
 - tas atsit spēlē esošo bumbuņu tā, ka tā skaņ zemi, kādu pastāvīgu ierīci vai citu priekšmetu ārpus jebkuņas no līnijām, kas aprobežo viņa pretinieka laukumu; vai
 - tas saņem bumbuņu lidojumā un tam neizdodas to pareizi atsist, pat ja tas stāv ārpus laukuma; vai
 - izdarot sitienu, tas piesit vai pieskaņas ar savu raketi spēlē esošai bumbuņai vairāk kā vienreiz; vai
 - tas vai viņa rakete (tā rokā vai citādi) vai jebkas, ko tas apgērbis vai kas tam klāt, skaņ tīklu, stabus, virvi vai metala kābeli, tīklturi vai apšuvi vai zemi viņa pretinieka laukumā jebkādā brīdī, kamēr bumbuņa atrodas spēlē; vai
 - tas saņem bumbuņu lidojumā, pirms tā pārlidojusi tīklu; vai

g) spēlē esošā bumbiņa skaņ viņu vai jebko, ko tas apgērbis vai kas tam klāt, izņemot viņa raketi tā rokā vai rokās;

h) tas sviež savu raketi uz bumbiņu un to trāpa.

18. Bumbiņa, kas krīt uz kādu līniju, jāuzskata kā kritusi laukumā, kuŗu šī līnija aprobežo.

19. Ja spēlē esošā bumbiņa skaņ kādu pastāvīgu ierīci (izņemot tīklu, stabus, virvi vai metala kābeli, tīklturi vai apšuvi) pēc tam, kad tā atsitusies zemē, punktu iegūst tas spēlētājs, kuŗš bumbiņu sitis; ja pirms atsišanās zemē, tad punktu iegūst tā pretinieks.

20. Atsitiens skaitās labs:

a) ja bumbiņa skaņ tīklu, stabus, virvi vai metala kābeli, tīklturi vai apšuvi, pieņemot, ka tā tiem pārlido un atsitas zemē laukuma robežās;

b) ja padotā vai atsistā bumbiņa skaņ zemi pareizā laukuma robežās un atlec vai tiek no vēja atpūsta atpakaļ pāri tīklam un spēlētājs, kuŗa kārta sist, pārsniedzas tīklam un atsit bumbiņu, pieņemot, ka ne viņš, nedz kāda daļa no viņa drēbēm vai tā rakete skaņ tīklu, stabus, virvi vai metala kābeli, tīklturi vai apšuvi vai zemi viņa pretinieka laukuma robežās, un ka sitiens citādā ziņā pareizs;

c) ja bumbiņu atsit ārpus staba vai virs vai zem tīkla augšējās malas līmeņa, pat ja tā skārtu stabu, pieņemot, ka tā atsitas zemē pareizā laukuma robežās;

d) ja spēlētāja rakete pārsniedzas tīklam pēc tam, kad tas atsitis bumbiņu, pie-

ņemot, ka bumbiņa pirms tās atsišanas pārlido tīklu un sitiens izdarīts pareizi;
e) ja spēlētājam izdodas atsist padotu vai spēlē esošu bumbiņu, kas skārusi laukumā gulošu bumbiņu.

21. Gadījumā, ja spēlētāja izdarītu sitienu aizkavē kaut kāds no viņa neatkarīgs iemesls, izņemot kādu no laukuma pastāvīgām ierīcēm, punkts jāpārspēlē.

22. Ja spēlētājs iegūst savu pirmo punktu, skaits saucas «15» minētam spēlētājam par labu; iegūstot savu otro punktu, skaits saucas «30» minētam spēlētājam par labu; iegūstot savu trešo punktu, skaits saucas «40» minētam spēlētājam par labu, un spēlētāja iegūtais ceturtais punkts skaitās spēle par labu minētam spēlētājam, izņemot kā zemāk norādīts.

Ja abi spēlētāji ieguvuši trīs punktus, skaits saucas «vienādi» (douce), nākošais kāda spēlētāja iegūtais punkts skaitās tam priekšroka (avantage). Ja tas pats spēlētājs iegūst nākošo punktu, viņš vinnē spēli; ja otrs spēlētājs iegūst nākošo punktu, skaits atkal saucas vienādi, un tā tālāk, kamēr kāds spēlētājs iegūst stāvoklim vienādi tieši sekojošus divus punktus, kad spēle skaitās tam par labu.

23. Spēlētājs, kas pirmais vinnē sešas spēles, vinnē vienu gājienu (set), izņemot, ka zemāk norādīts:

Ja abi spēlētāji vinnējuši piecas spēles, skaits saucas «pieci abi», «pa pieci», «spēles vienādi» (Games all) un nākošā kāda spēlētāja vinnētā spēle skaitās tam priekšrokas

spēle. Ja tas pats spēlētājs vinnē nākošo spēli, viņš vinnē gājienu; ja otrs spēlētājs vinnē nākošo spēli, skaits atkal saucas «seši abi» un tā tālāk, kamēr kāds spēlētājs vinnē divas spēles vairāk nekā viņa pretinieks, kad gājiens skaitās tam par labu.

24. Spēlētājiem jāmaina puses pēc katra gājiena pirmās, trešās un katras turpmākās nepāru spēles un katra gājiena beigās, izņemot, ja gājiena spēļu kopskaits būtu pāra, kādā gadījumā maiņu izdara tikai pēc nākošā gājiena pirmās spēles.

25. Lielākais gājienu skaits sacīkstē var būt 5, vai, kad dāmas piedalās, 3.

26. Izņemot, kur citādi norādīts, visi šie noteikumi attiecas uz vīriešu, kā arī uz sieviešu kārtu.

27. Sacīkstes, kuŗām iecelts tiesnesis, (umpire) pēdējā lēmums ir galīgs; bet kur iecelts šķīrējtiesnesis (referee), tur likuma jautājumos tam var iesniegt iebildumus pret tiesneša lēmumu un visos šādos gadījumos šķīrējtiesneša lēmums ir galīgs.

Šķīrējtiesnesis pēc saviem ieskatiem var jebkuŗā laikā tumsas, laukuma slikta stāvokļa vai laika dēļ pārtraukt un atlikt sacīksti. Jebkuŗā atlikšanas gadījumā paliek spēkā iepriekšējais punktu skaits un iepriekšējā laukuma ieņemšanas kārtība, izņemot, ja šķīrējtiesnesis un spēlētāji vienprātīgi vienojas citādi.

28. Spēlei jābūt nepārtrauktai no pirmās padošanas, līdz kamēr sacīkste noslēgta, pie kam pēc trešā gājiena, vai, ja piedalās dāmas, pēc otrā gājiena, katram spēlētājam tiesība

uz atpūtu, kuŗa nedrīkst pārsniegt desmit minūtes, un paredzot tāļāk, ka no spēlētājiem neatkarīgu apstākļu spiests, tiesnesis var pārtraukt spēli uz tik ilgu laiku, kādu tas uzskata par nepieciešamu. Šie noteikumi stingri jāievēro un spēli nekad nedrīkst pārtraukt nolūkā atļaut kādam spēlētājam atgūt spēkus vai atņemt elpu. Tiesnesis vienīgais izšķir, vai novilcināšana ir ar nodomu un pēc pienācīga brīdinājuma tas var vainīgo spēlētāju diskvalificēt.

Dubultspēle. (The Doubles Game.)

29. Augstāk minētie noteikumi piemērojami arī dubultspēlei, izņemot kā zemāk norādīts.

30. Dubultspēles laukuma platums 10,97 m, t. i. katrā pusē 1,37 m platāks par vienspēles laukumu un tās vienspēles sānlīniju daļas, kas atrodas starp abām padošanas līnijām, saucas par padošanas sānlīnijām (service-side-lines). Citādā ziņā laukums līdzīgs pirmā noteikumā aprakstītam, bet vienspēles sānlīniju daļas starp pamatlīniju un padošanas līniju tīkla katrā pusē var, ja vēlas, neuzvilkt.

31. Pāris, kuŗam tiesība padot katra gājienā pirmā spēlē, pats izšķir, kuŗam partneram padot un tāpat pretējais pāris izšķir, kuŗam partneram padot otrā spēlē. Spēlētāja, kas padeva pirmā spēlē, partners padod trešā spēlē; spēlētāja, kas padeva otrā spēlē, partners padod ceturta spēlē un tā tāļāk visās gājiena turpmākās spēlēs.

Nodibinātu padošanas kārtību gājiena laikā nedrīkst mainīt, bet to drīkst darīt katra jauna gājiena sākumā. Tāpat arī saņēmēji nedrīkst pirms gājiena beigām mainīt savā starpā vietas, lai saņemtu padevumu, bet tie to drīkst darīt jauna gājiena sākumā.

32. Padevums ir kļūda 9. noteikumā paredzētos gadījumos, vai, ja padotā bumbiņa skar padevēja partneru vai jebko, ko tas apgērbis, vai kas tam klāt, bet ja padotā bumbiņa pirms tā atsitas zemē, skar saņēmēja partneri vai jebko, ko tas apgērbis, vai kas tam klāt, punktu iegūst saņēmējs.

33. Ja kāds partners padod ārpus savas kārtas partneram, kuŗam pienācās padot, jāpadod tiklīdz maldīšanās pamanīta, bet visi skaitītie punkti un jebkuŗa padošanas kļūda pirms šāda atklājuma jāskaita līdz. Ja spēle nobeigta pirms maldīšanās pamanīta, spēkā paliek grozītā padošanas kārtība.

34. Spēlētāji, kuŗiem jāsaņem padevums, saņem to pārmaiņus cauri katrai spēlei. Šādi nodibinātu kārtību gājiena laikā nevar grozīt.

35. Bumbiņu pārmaiņus atsit viens no abiem viena pāra spēlētājiem un viens no abiem otra pāra spēlētājiem. Ja kāda pāra, kuŗam nav kārtas, spēlētājs skar ar savu raketī spēlē esošo bumbiņu, punktu iegūst viņa pretinieki.

Pielikums pie Tenisa spēles noteikumiem.

1) Ja bumbiņai spēlē atrodoties kāds spēlētājs to uzķer uz savas raketes, tas zaudē punktu.

2) Ja kāds spēlētājs pārlec tīklam sava pretinieka laukumā, kamēr bumbiņa atrodas spēlē, tas zaudē punktu.

3) Ja kāds tiesnesis aiz pārskatīšanās sauc «kļūda» un tūlīt sevi pārlabodams sauc «spēle» un saņēmējam neizdodas pareizi atsist bumbiņu, punkts jāpārspēlē.

4) Ja lietus, tumsas vai jebkāda cita līdzīga iemesla dēļ sacīksti pārtrauc un turpinā nākošā dienā, sacīkste jāuzsāk no tā punkta, kurā to pārtrauca iepriekšējā dienā. Iesākt pilnīgi no jauna drīkst tikai ar šķirējtiesneša piekrišanu.

5) Ja divi spēlētāji priekšā došanā spēlē ar nepareizi aprēķinātu priekšā došanu, sacīkste paliek spēkā, izņemot ja šķirējtiesnesis vai kāds cits viņa uzdevumā, ievadot sacīksti, tiesneša lapā nepareizi atzīmējis priekšā došanu, kādā gadījumā zaudētājs drīkst pieprasīt sacīkstes pārspēlēšanu, izņemot, ja kļūdišanās priekšā dotos punktos bijusi viņa labā. Šāds pieprasījums jāiesniedz savlaicīgi.

6) Līdzīgi jāizlemj, ja divi spēlētāji neizspēlē priekšrocības gājienus, kad viens no noteikumiem attiecīgā sacensībā ir, ka jāspēlē priekšrocības gājieni.

7) Tenisa spēles 8. noteikumā vārds «aiz» nozīmē «zeme aiz» un attiecas uz padevēja kājām. Padodamai bumbiņai drīkst piesist jebkur gaisā, padevēja raketes sniegšanas attālumā.

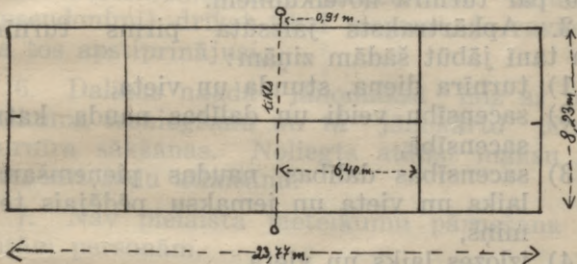
8) Ja pirmais padevums ir kļūda un otrais padevums ir pareizs, bet kļūst nepieciešams punktu pārspēlēt vai nu 21. noteikumā paredzētā iemesla dēļ vai ja tiesnesis nav spējīgs

punktu izšķirt, padevējam jāpadod no jauna un iepriekšējā kļūda jāanullē.

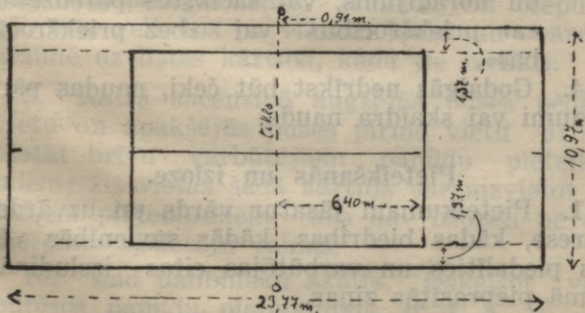
9) Padevums jāatkārto, ja padotā bumbiņa skar gaisā citu bumbiņu.

10) Ja spēles laikā laukumā ielido vai ierit cita bumbiņa un traucē vienu vai visus spēlētājus, punkts jāpārspēlē. Ja bumbiņa atrodas laukumā jau pirms padevuma un attiecīgās puses spēlētājs to nenovāc vai neliek novākt, tas nevar pieprasīt punkta pārspēlēšanu. Tas pats attiecas uz dubultspēli.

Vienspēles laukums.



Dubultspēles laukums.



Noteikumi par sacīkstēm.

Vispārējie noteikumi.

Latvijas Tenisa savienības biedru rīkotos turnīros jāievēro savienības pieņemtie spēles noteikumi (sk. 5.—17. lp.) un bez tam vēl sekošie nosacījumi:

1. Visus turnīra tuvākos noteikumus pieņem turnīru rīkotājas biedrības valde, vai šim nolūkam sevišķi izvēlēta komisija vai rīkotājs. Kvorums nedrīkst būt mazāks par divi, ja valde nav lēmusi par lielāku skaitu.

2. Valde, resp. komisija izsūta apkārtrakstu par turnīra noteikumiem.

3. Apkārtraksts jāizsūta pirms turnīra un tanī jābūt šādām ziņām:

- 1) turnīra diena, stunda un vieta,
- 2) sacensību veidi un dalības nauda katrā sacensībā,
- 3) sacensības dalības naudas pieņemšanas laiks un vieta un iemaksu pēdējais termiņš,
- 4) izlozes laiks un vieta,
- 5) kādas firmas bumbiņas lietos turnīrā,
- 6) katrā sacensībā spēlējamo sacīkšu skaits un norādījums, vai sacīkstes paredzētas «ar priekšrocību» vai «bez priekšrocības».

4. Godalgās nedrīkst būt čeki, naudas pārvedumi vai skaidra nauda.

Pieteikšanās un izloze.

1. Pieteikumam jāsaturs vārds un uzvārds, adrese, kādas biedrības, kādās savienībās vēlas piedalīties un varbūtējas citas izsludinājumā pieprasītās ziņas.

2. Pieteikumi, kas saņemti starp pieteikšanās termiņu un izlozi, jāatraida, ja nav pierādīti sevišķi nokavēšanās iemesli.

3. Spēlētāju pieteikumi, kam nav tiesība piedalīties, jāatraida. Citus pieteikumus var noraidīt ar turnīra vadības lēmumu, neuzrādot iemeslus.

4. Neviens spēlētājs nedrīkst pieteikties divos turnīros vai piedalīties divos turnīros, kas nolikti un apstiprināti tanīs pat dienās vai kuŗu apstiprinātie laiki viens otru sedz.

5. Pieteikumus zem pieņemtiem vārdiem (pseudonimi) drīkst tikai pieņemt, ja savienība tos apstiprinājusi.

6. Dalības nauda jānomaksā līdz ar pieteikuma iesniegšanu un tā jānokārto pirms turnīra sākšanas. Noliegts atlaist maksu un pieņemt šādu atlaišanu.

7. Nav pielaista pieteikumu pārņemšana uz citām personām.

8. Izlozi izdara sekošā kārtā: katra dalībnieka vārdu uzraksta uz atsevišķa papīra gabaliņa, pēdējos ieliek traukā vai cepurē, pēc tam velk tos pa vienam laukā un vārdus atzīmē uz listes kārtībā, kādā tie izvilkti.

9. Katrā sacensībā augšējās puses pēdējo vietu un apakšējās puses pirmo vietu drīkst atstāt brīvu varbūtējiem papildu pieteikumiem; šīs vietas šādā kārtībā var aizvietot ar tādiem pieteikumiem, kas nav izlozēti ne aizpieteikto spēlētāju vainas.

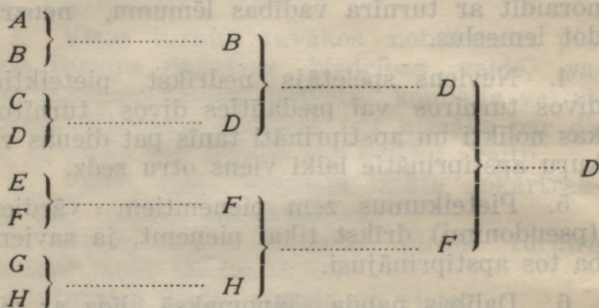
10. Kad dalībnieku skaits, ieskaitot varbūtējos papildu pieteikumus, ir 4, 8, 16, 32,

64 vai jebkāda augstāka pakāpe no divi, tie spēlē visi pirmā rundā (round), lozes noteiktā kārtībā, sekošā veidā:

1. runda.

2. runda.

3. runda.



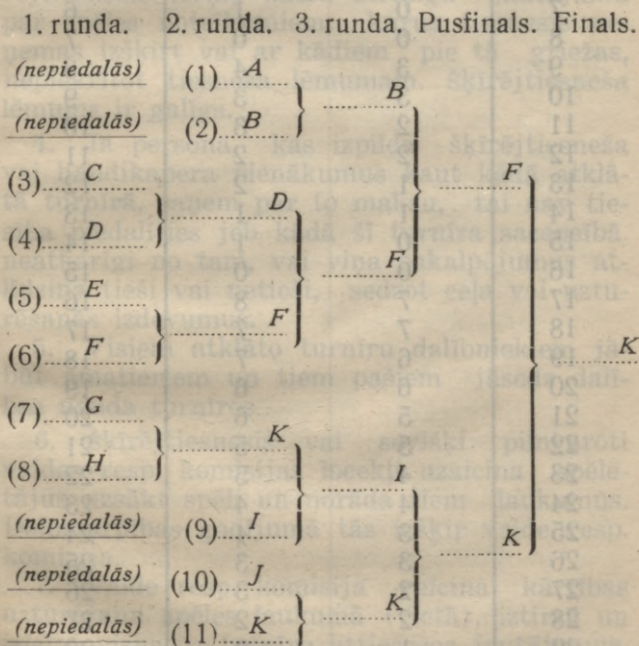
11. Kad dalībnieku skaits, ieskaitot varbūtējos papildu pieteikumus, nav kāda pakāpe no divi, daļa spēlētāju nepiedalās pirmā rundā (byes). Spēlētāju skaits, kas nepiedalās pirmā rundā, līdzinās starpībai starp spēlētāju kopskaitu un nākošo augstāko pakāpi no divi; pāru skaits, kas sastopas pirmā rundā, līdzinās starpībai starp spēlētāju kopskaitu un nākošo zemāko pakāpi no divi.

12. Dalībniekus, kuriem pirmā rundā neiznāk spēlēt, sadala otrā rundā sekošā kārtā: ja dalībnieku skaits, kas nespēlē pirmā rundā, ir pāra, tos sadala vienlīdzīgi, izlozes kārtībā, listes sākumā un listes beigās; ja dalībnieku skaits, kas nespēlē pirmā rundā, ir nepāra, tad listes beigās viens nespēlētājs vairāk.

13. Spēlētājiem tiesība būt klāt pie izlozes.

Izlozes piemērs.

Pieņemsim, ka pieteikušies vienpadsmit dalībnieki. Lai izzinātu dalībnieku skaitu, kam pirmā rundā neiznāk spēlēt, jāatrod starpība starp dalībnieku kopskaitu (11) un nākošo augstāko pakāpi no divi (16). Šeit tā tad pirmā rundā nepiedalīsies pieci spēlētāji (a bye), no kuriem divi listes sākumā un trīs listes beigās:



Skaitļi iekavās norāda kārtību, kādā spēlētāji pēc izlozes jāieraksta tabulā (listē).

Spēlētāju sadalījums.

| Spēlētāju kop skaits | Pirmā rundā nepiedalās | | Sacīkšu skaits |
|-------------------------|------------------------|---------------|-------------------|
| | Listes sākumā | Listes beigās | |
| 2 | 0 | 0 | 1 |
| 3 | 0 | 1 | 2 |
| 4 | 0 | 0 | 3 |
| 5 | 1 | 2 | 4 |
| 6 | 1 | 1 | 5 |
| 7 | 0 | 1 | 6 |
| 8 | 0 | 0 | 7 |
| 9 | 3 | 4 | 8 |
| 10 | 3 | 3 | 9 |
| 11 | 2 | 3 | 10 |
| 12 | 2 | 2 | 11 |
| 13 | 1 | 2 | 12 |
| 14 | 1 | 1 | 13 |
| 15 | 0 | 1 | 14 |
| 16 | 0 | 0 | 15 |
| 17 | 7 | 8 | 16 |
| 18 | 7 | 7 | 17 |
| 19 | 6 | 7 | 18 |
| 20 | 6 | 6 | 19 |
| 21 | 5 | 6 | 20 |
| 22 | 5 | 5 | 21 |
| 23 | 4 | 5 | 22 |
| 24 | 4 | 4 | 23 |
| 25 | 3 | 4 | 24 |
| 26 | 3 | 3 | 25 |
| 27 | 2 | 3 | 26 |
| 28 | 2 | 2 | 27 |
| 29 | 1 | 2 | 28 |
| 30 | 1 | 1 | 29 |
| 31 | 0 | 1 | 30 |
| 32 | 0 | 0 | 31 |

Šķirējtiesnesis un tiesneši.

1. Valde resp. komisija ievēl šķirējtiesnesi, kuram savukārt tiesība nozīmēt sev vietnieku. Pēdējais jāapstiprina valdei resp. komisijai.

2. Šķirējtiesnesis turnīra laikā skaitās ex officio par valdes vai komisijas locekli.

3. Šķirējtiesnesis vai pilnvarotie valdes resp. komisijas locekļi nozīmē tiesnešus. Šķirējtiesnesis izšķir katru strīdīgu jautājumu par spēles noteikumiem, kurus tiesnesis neņemas izšķirt vai ar kādiem pie tā griežas, nepiekrītot tiesneša lēmumam. Šķirējtiesneša lēmums ir galīgs.

4. Ja persona, kas izpilda šķirējtiesneša vai handikapera pienākumus kaut kādā atklātā turnīrā, saņem par to maksu, tai nav tiesība piedalīties jeb kādā šī turnīra sacensībā. neatkarīgi no tam, vai viņa pakalpojumus atlīdzina tieši vai netieši, sedzot ceļa vai uzturēšanās izdevumus.

5. Visiem atklāto turnīru dalībniekiem jābūt amatieriem un tiem pašiem jāsedz dalības nauda turnīros.

6. Šķirējtiesnesis vai sevišķi pilnvaroti valdes resp. komisijas locekļi uzaicina spēlētājus uzsākt spēli un norāda tiem laukumus. Domstarpības gadījumā tās izšķir valde resp. komisija.

7. Valde resp. komisija veicina kārtības uzturēšanu spēles laukumā (vietā), iztīrā un izlemj visus uz turnīru attiecošos jautājumus, kādus tiem iesniegtu šķirējtiesnesis vai divi valdes resp. komisijas locekļi. Valdei resp. komisijai tiesība apspriest spēlētāja pārkā-

pumus, par kādiem tai ziņotu kāds no valdes resp. komisijas locekļiem vai tiesnesis, kā arī noraidīt spēlētāju no spēles laukuma, ja valdei resp. komisijai liktos, ka pārkāpums pelna šādu soli. Pirms šāda soļa izpildīšanas vai nīgam tiesība dot savus paskaidrojumus.

8. Tiesneša pienākumi ir sekošie:

- a) pārbaudīt pirms spēles sākuma tīkla augstuma pareizību, izmērīt un izlabot to spēles laikā, ja ienācis attiecīgs lūgums vai ja pēc viņa domām tīkla augstums izmainījies;
 - b) pasludināt kļūdas,
 - c) pasludināt iegūtos punktus, atkārtojot tos uz spēlētāju lūgumu un atzīmēt tos sevišķā tiesneša lapā;
 - d) pasludināt spēles un gājiena rezultātus, nobeidzot katru no tiem, vai arī uz kaut kuŗa lūgumu un atzīmēt tās savā lapā;
- Piezīme. Pēc katras spēles nobeigšanas pasludina spēles rezultātus kopā ar spēlētāja vārdu, kas vinnējis vairāk spēles, piem. «divas spēles pret vienu, B vinnē (2 games to 1, B wins) vai «B priekšā» (B leads). Ja spēļu skaits līdzīgs, tās pasludina sekošā veidā: «pa trīs spēlēm» (3 games all). Pēc katra gājiena beigām pēdējos pasludina tādā pat veidā.
- e) norādīt spēlētājiem, kad jāmainās pusēm, saskaņā ar spēles noteikumu 24. p.
 - f) kad spēles laikā pie tā griežas ar jautājumu, vai apšaubāma bumbiņa skaitās spēlē vai nē, pasludināt «spēlējat» (play) un pēc spēles beigām nākt ar savu lēmumu vai pieprasīt pārspēlēt punktu;

g) izlemt visus apšaubāmos vai strīdīgos padevumus, kā arī visus jautājumus attiecībā uz noteikumiem;

h) priekšā došanas sacensībās pasludināt pirms katras spēles sākuma priekšā dotos punktus un

i) parakstīt tiesneša lapas un nodot tās pēc sacīkstes beigām personai, kuŗu valde resp. komisija nozīmējusi saņemt šīs lapas.

Spēles vai sacīkstes rezultāti nemainās, ja tiesnesis nav izpildījis jebkādu no augšminētiem noteikumiem.

9. Līnīniekam jāpasludina kļūdas un jāizlemj sitienu pareizība, attiecībā uz to līniju, uz kuŗu to tiesnesis nozīmējis.

10. Tiesneša lēmums ir galīgs attiecībā uz faktiem un spēlētājam nav tiesība to apstrīdēt; bet ja tiesnesis šaubās jautājumā attiecībā uz spēles noteikumiem, vai ja spēlētājs nepiekrīt viņa lēmumam šādā jautājumā, tiesnesim jāgriežas pie šķīrējtiesneša, kuŗa lēmums ir galīgs.

11. Šķīrējtiesnesim nav tiesības slēgt derības par spēles iznākumu; tas pats attiecās arī uz tiesnesi attiecībā uz sacīksti, kuŗā tas darbojas kā tiesnesis. Ja aiz šī vai cita iemesla no valdes resp. komisijas locekļa vai spēlētāja puses ienāktu protests pret šķīrējtiesnesi vai citu tiesnesi, pirms sacīkstes vai sacīkstes laikā, šķīrējtiesnesis vai divi valdes resp. komisijas locekļi var nekavējoties pārtraukt sacīksti. Sacīkstes pārtraucēji iesniedz protestu valdei resp. komisijai caurskatīšanai, kuŗai tiesība atcelt šķīrējtiesnesi vai citu tiesnesi, pret kuŗiem bija iesniegts protests.

Pie tam klātesošo valdes resp. komisijas locekļu vairākuma lēmums ir galīgs un tiesniešiem, pret kuriem bija iesniegts protests (ja tie ir valdes resp. komisijas locekļi) šinī jautājumā nav balstiesības.

Tiesneša lapa un tās lietošana.

Sacīkstes tiesnesis katrā spēlē atzīmē paveicēja iegūtos punktus pirmā līnijā, bet saņēmēja iegūtos punktus otrā līnijā.

Katru punktu atzīmē atsevišķā ailē un ja spēlētāji pie vienāda punktu skaita ieguvuši pa četrdesmit (vienādi), tad sekojošo priekšrokas punktu atzīmē pa labi no pirmās treknās stateniskās līnijas pirmā ailē, kas tai pieskaņas, tā spēlētāja līnijā, kas punktu ieguvis; nākošais, otrā ailē atzīmētais punkts nozīmē vinnētu spēli, ja punktu ieguvis tas pats spēlētājs, vai «vienādi», ja punktu ieguvis viņa pretinieks.

| Spēles Paveicēju iniciāli | P u n k t i | | | | | | | | | | Kas vinnējis spēles | |
|---------------------------------|-------------|---|---|---|---|---|---|--|--|--|---------------------------|----|
| 1 { AB | • | • | • | • | | | | | | | | AB |
| 2 { CD | • | • | • | • | • | • | • | | | | | CD |

Augšējā tabulā, kurā atzīmēti katra spēlētāja divās spēlēs iegūtie punkti, tiesnesis at-

zīmējis punktus sekošā veidā, atzīmējot arvien vispirms padevēja punktus:

1. spēle: piecpadsmīt — nulle; trīsdesmit—nulle; trīsdesmit — piecpadsmīt; četrdesmit — piecpadsmīt; četrdesmit — trīsdesmit un spēle par labu AB.

2. spēle: nulle — piecpadsmīt; pa piecpadsmīt; piecpadsmīt — trīsdesmit; pa trīsdesmit; četrdesmit — trīsdesmit; vienādi; priekšroka CD; vienādi; priekšroka AB; vienādi; priekšroka CD; spēle par labu CD.

*

Spēlētājs parādā vai saņem punktus tanīs spēlēs, kuŗās vienā no abām ailēm pa kreisi, ar virsrakstiem «parāda punkti» un «saņemtie punkti», ierakstīts skaitlis, kas līdzinās sestdaļu skaitam, kādu tas parādā vai saņem (sk. nākošo zīmējumu).

Tā tad, ja spēlētājs stāv uz — 4, viņš iesāks 1., 3., 5., 6., 7... spēles ar — 15 (t. i. katru spēli, kuŗā «parāda punktu» ailē ierakstīts skaitlis 4).

Ja spēlētājs stāv uz +15,2, viņš iesāks katru spēli ar +15, izņemot 2., 4., 8., 10..., kuŗās tas saņems +30 (t. i. katrā spēlē, kuŗā «saņemto punktu» ailē ierakstīts skaitlis 2).

Tiesnesis jau iepriekš atzīmē katrā spēlē punktus, kādi spēlētājam jāiegūst, lai nonāktu uz nulli vai tos punktus, kādus tas jau iepriekš saņems. Šīs atzīmes izdara pirmā vai otrā līnijā, atkarībā no tam, vai spēlētājs ir padevējis vai saņēmējs.

Saņemtos punktus apzīmē ar X.

Parāda punktus iepriekš atzīmē ar 1 ailē «parāda punkti» pa labi no ailes «padevēju iniciāli»; tiklīdz spēlētājs, kas parādā punktus, iegūst savu pirmo punktu, tiesnesis pārvērs iepriekš izdarīto atzīmi par X.

Aiz divkāršas padošanas kļūdas iegūtu punktu atzīmē ar mazu d par labu saņēmējam (saņēmēja līnijā).

Citus spēlētāju iegūtos punktus atzīmē ar vienkāršu punktu.

Katram gājienam tiesnesis izlieto jaunu lapu.

*

Spēlētājs A stāv uz — 3, ko iepriekš atzīmē ar lieliem krustiem, kas uzvilkti pirmā ailē pa kreisi, spēlēs, kuŗās šinī ailē ierakstīts skaitlis 3.

Spēlētājs B stāv uz +15,2; «saņemto punktu» ailes vidū novilkta stateniskā gaŗā svītra atgādina tiesnesim, ka spēlētājs B stāv vienmēr uz +15, izņemot spēlēs, kuŗās šinī ailē ierakstīts skaitlis 2. Minētās spēlēs, šeit otrā (kas atzīmēta ar lielu krustu), spēlētājs B saņem plus trīsdesmit.

Pirmo spēli (A padevums) vinnējis B, kas atzīmēts ar B₁. Šinī spēlē priekšā došana (handicap) bija —15+15. Otrā spēlē B neiegūst nevienu punktu; spēle uzsākta ar stāvokli trīsdesmit = nulle. Pirmo punktu A ieguvis aiz B divkāršas padošanas kļūdas.

Trešā spēle nav iesākta; tiesneša iepriekš paziņotā priekšā došana ir —15, +15. Ja A iegūs pirmo punktu, tiesnesis pārvērtīs atzīmi par X un skaits būs nulle = piecpadsmit.

Ja šīs spēles priekšā došana būtu bijusi —30, +15 un A būtu ieguvis pirmo punktu,

| Sarada puncti | Spile | Sareuti puncti | Sareuju iniciali | Sarada puncti | Puncti | Vinnetaju iniciali |
|-------------------------------|-------|-------------------------------|---------------------|------------------|-----------|-----------------------|
| 345 slit dokas | 1 | 45 slit dokas | A | X | . | B |
| 2345 slit dokas | 2 | 2345 slit dokas | B | X | . | A |
| 2345 slit dokas | 3 | 5 slit dokas | A | ✓ | d | |

zem «parādu punktu» 30. ailes būtu X un zem 15. ailes I.

Treknākās līmeniskās līnijas pēc nepāra spēlēm norāda tiesnesim, ka spēlētājiem jāmaina puses.

Priekšā došanas (Handicap).

Priekšā došanas noteic turnīra vadības pilnvarota persona vai personas pēc iespējas pirms izlozes un tās paziņo pirms katras sacīkstes sākuma. Spēlētāja priekšā došanu, par kura spējām trūkst pietiekošu datu, izņēmuma gadījumos var arī vēlāk noteikt. Priekšā došanas nedrīkst mainīt pēc tam, kad spēlētājs iesācis attiecīgās sacensības pirmo sacīksti.

Priekšā došanas sastāv no saņemtiem vai plus un parāda vai minus punktiem (received and owed odds), kurus piešķir, lai izlīdzinātu spēlētāju spēkus.

Priekšā došanas piešķir sekošā veidā:

1) Saņemtas (plus) priekšā došanas:

- a) viena sestdaļa no 15 ir gājiena katrās sešās spēlēs saņemts viens punkts, t. i. gājiena 2., 8., 14. u. t. t. spēles sākumā;
- b) divas sestdaļas no 15 ir gājiena katrās sešās spēlēs saņemti divi punkti, t. i. gājiena 2., 4., 8., 10. u. t. t. spēles sākumā;
- c) trīs sestdaļas no 15 ir gājiena katrās sešās spēlēs saņemti trīs punkti, t. i. gājiena 2., 4., 6., 8., 10. u. t. t. spēles sākumā;
- d) četras sestdaļas no 15 ir gājiena katrās sešās spēlēs saņemti četri punkti, t. i.

- gājiena 1., 2., 4., 6., 7., 8., 10. u. t. t. spēles sākumā;
- e) piecas sestdaļas no 15 ir gājiena katrās sešās spēlēs saņemti pieci punkti, t. i. gājiena 1., 2., 3., 4., 6., 7., 8., 9., 10. u. t. t. spēles sākumā;
- f) piecpadsmi ir gājiena katras spēles sākumā saņemts viens punkts;
- g) trīdesmi ir gājiena katras spēles sākumā saņemti divi punkti;
- h) četrdesmi ir gājiena katras spēles sākumā saņemti trīs punkti;
- i) f un g punktos minētās priekšā došanas var palielināt ar a līdz e punktos minētām priekšā došanām.

No augšējā redzams, ka plus punktus vispirms saņem pāra un tad tikai nepāra spēlēs, pie kam vienmēr, cik agri vien iespējams, tā tad vispirms ($1/6$) otrā spēlē un visbeidzot ($5/6$) trešā spēlē.

Saņemto punktu tabula.

| Saņemtie punkti | 1. spēle | 2. spēle | 3. spēle | 4. spēle | 5. spēle | 6. spēle |
|-----------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 1/6 no 15 | | 15 | | | | |
| 2/6 no 15 | | 15 | | 15 | | |
| 3/6 no 15 | | 15 | | 15 | | 15 |
| 4/6 no 15 | 15 | 15 | | 15 | | 15 |
| 5/6 no 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | | 15 |

Tabula nav turpināta pāri sestai spēlei, jo nākošām un katrās turpmākās sešās spēlēs priekšā došanas atkārtojas tādā pat kārtībā.

- 2) Parāda (minus) priekšā došanas:
- a) viena sestdaļa no 15 ir gājiena katrās sešās spēlēs parādā viens punkts, t. i. gājiena 5., 11. u. t. t. spēles sākumā;
 - b) divas sestdaļas no 15 ir gājiena katrās sešās spēlēs parādā divi punkti, t. i. gājiena 3., 5., 9., 11. u. t. t. spēles sākumā;
 - c) trīs sestdaļas no 15 ir gājiena katrās sešās spēlēs parādā trīs punkti, t. i. gājiena 1., 3., 5., 7., 9. u. t. t. spēles sākumā;
 - d) četras sestdaļas no 15 ir gājiena katrās sešās spēlēs parādā četri punkti, t. i. gājiena 1., 3., 5., 6., 7., 9., 11. u. t. t. spēles sākumā;
 - e) piecas sestdaļas no 15 ir gājiena katrās sešās spēlēs parādā pieci punkti, t. i. gājiena 1., 3., 4., 5., 6., 7., 9., 10. u. t. t. spēles sākumā;
 - f) piecpadsmit ir gājiena katrā spēlē parādā viens punkts;
 - g) trīsdesmit ir gājiena katrā spēlē parādā divi punkti;
 - h) četrdesmit ir gājiena katrā spēlē parādā trīs punkti;
 - i) f, g un h punktos minētās priekšā došanas var palielināt ar a līdz e punktos minētām priekšā došanām.

No augšējā redzams, ka parāda punktus vispirms atdod nepāra un tikai tad pāra spēlēs, pie kam vienmēr cik vēlu vien iespējams, tā tad vispirms ($-\frac{1}{6}$) piektā spēlē un visbeidzot ($\frac{5}{6}$) ceturta spēlē.

Parāda punktu tabula.

| Parāda punkti | 1. spēle | 2. spēle | 3. spēle | 4. spēle | 5. spēle | 6. spēle |
|---------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 1/6 no 15 | | | | | 15 | |
| 2/6 no 15 | | | 15 | | 15 | |
| 3/6 no 15 | 15 | | 15 | | 15 | |
| 4/6 no 15 | 15 | | 15 | | 15 | 15 |
| 5/6 no 15 | 15 | | 15 | 15 | 15 | 15 |

Tabula nav turpināta pāri sestai spēlei, jo nākošās un katrās turpmākās sešās spēlēs priekšā došanas atkārtojas tādā pat kārtībā.

Kad divi spēlētāji, kuriem piešķirtas vienas priekšā došanas, spēlē viens pret otru, tos noliek uz nulli (scratch). Kad divi spēlētāji spēlē viens pret otru, no kuriem vienam piešķirta plūs, otram minus priekšā došana, priekšā došanas paliek negrozītas. Kad abiem spēlētājiem piešķirtas dažādas plūs vai dažādas minus priekšā došanas, priekšā došanu aprēķina pēc klātpieliktām I un II tabulas.

Priekšā došanas pēc klasēm.

1) Saņemti punkti.

| | | | |
|-------|-----|------------|-----------|
| Klase | 0 | normāklase | |
| " | I | saņem | 1/6 no 15 |
| " | II | " | 2/6 no 15 |
| " | III | " | 3/6 no 15 |
| " | IV | " | 4/6 no 15 |
| " | V | " | 5/6 no 15 |

| | | | |
|-------|-------|-------|-------------------|
| Klase | VI | saņem | 15 |
| " | VII | " | 15 un $1/6$ no 15 |
| " | VIII | " | 15 un $2/6$ no 15 |
| " | IX | " | 15 un $3/6$ no 15 |
| " | X | " | 15 un $4/6$ no 15 |
| " | XI | " | 15 un $5/6$ no 15 |
| " | XII | " | 30 |
| " | XIII | " | 30 un $1/6$ no 15 |
| " | XIV | " | 30 un $2/6$ no 15 |
| " | XV | " | 30 un $3/6$ no 15 |
| " | XVI | " | 30 un $4/6$ no 15 |
| " | XVII | " | 30 un $5/6$ no 15 |
| " | XVIII | " | 40 |

Kad divi spēlētāji, kuŗiem piešķirtas dažādas plūs priekšā došanas, sastopas, tad spēlētāju, kam piešķirta mazāka priekšā došana, noliek uz nulli (scratch). Šeit pieliktā 1. tabula rāda, ar kādu priekšā došanu tad jāspēlē otram spēlētājam. Romiešu skaitlis līmeniskās ailes kreisā pusē norāda stiprākā spēlētāja klasi, kuŗa noliek uz nulli; romiešu skaitlis stateniskās ailes galvā norāda vājākā spēlētāja klasi, kuŗam vēl piešķir priekšā došanu. Skaitlis aiļu krustojumā norāda priekšā došanu, kāda pienākas vājākam spēlētājam.

Piemēram: A, kuŗam piešķirta priekšā došana 15,3 (klase IX) sastopas ar B, kuŗam piešķirta priekšā došana 30,1 (klase XIII). Ņemot līmenisko aili, kuŗas priekšgalā atzīmēta A klase un statenisko aili, kuŗas galvā atzīmēta B klase, abu aiļu krustojumā dabūjam 15, t. i. priekšā došanu, kādu piešķir B, ja A noliek uz nulli.

Tabula № 1.

| Klases | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| | 1/6 | 2/6 | 3/6 | 4/6 | 5/6 | 15 | 15.1 | 15.2 | 15.3 | 15.4 | 15.5 | 30 | 30.1 | 30.2 | 30.3 | 30.4 | 30.5 | 40 |
| | 1/6 | 1/6 | 2/6 | 3/6 | 4/6 | 5/6 | 15 | 15.1 | 15.2 | 15.3 | 15.4 | 15.5 | 30 | 30.1 | 30.2 | 30.3 | 30.4 | 30.5 |
| | | 2/6 | 1/6 | 2/6 | 3/6 | 4/6 | 5/6 | 15 | 15.1 | 15.3 | 15.4 | 15.5 | 30 | 30.1 | 30.2 | 30.3 | 30.4 | 30.5 |
| | | | 3/6 | 1/6 | 2/6 | 3/6 | 4/6 | 5/6 | 15 | 15.2 | 15.3 | 15.4 | 15.5 | 30 | 30.1 | 30.3 | 30.4 | 30.5 |
| | | | | 4/6 | 1/6 | 2/6 | 3/6 | 4/6 | 5/6 | 15.1 | 15.2 | 15.3 | 15.4 | 30 | 30.1 | 30.2 | 30.3 | 30.4 |
| | | | | | 5/6 | 1/6 | 2/6 | 3/6 | 4/6 | 15 | 15.1 | 15.2 | 15.4 | 15.5 | 30 | 30.1 | 30.3 | 30.4 |
| | | | | | | 15 | 1/6 | 2/6 | 3/6 | 5/6 | 15.1 | 15.2 | 15.3 | 15.4 | 15.5 | 30.1 | 30.2 | 30.3 |
| | | | | | | | 15.1 | 1/6 | 2/6 | 4/6 | 5/6 | 15 | 15.2 | 15.3 | 15.4 | 30 | 30.1 | 30.3 |
| | | | | | | | | 15.2 | 1/6 | 3/6 | 4/6 | 5/6 | 15.1 | 15.2 | 15.4 | 15.5 | 30.1 | 30.2 |
| | | | | | | | | | 15.3 | 2/6 | 3/6 | 4/6 | 15 | 15.2 | 15.3 | 15.5 | 30 | 30.1 |
| | | | | | | | | | | 15.4 | 1/6 | 3/6 | 5/6 | 15 | 15.1 | 15.3 | 15.5 | 30 |
| | | | | | | | | | | | 15.5 | 1/6 | 3/6 | 5/6 | 15 | 15.2 | 15.4 | 15.5 |
| | | | | | | | | | | | | 30 | 2/6 | 4/6 | 5/6 | 15.1 | 15.3 | 15.4 |
| | | | | | | | | | | | | | 30.1 | 2/6 | 3/6 | 5/6 | 15.1 | 15.3 |
| | | | | | | | | | | | | | | 30.2 | 2/6 | 4/6 | 15 | 15.2 |
| | | | | | | | | | | | | | | | 30.3 | 3/6 | 5/6 | 15.1 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | 30.4 | 2/6 | 4/6 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | 30.5 | 2/6 |

Klasēs 1 līdz 9 vājākā spēlētāja saņemto priekšā došanu dabū, ja no viņa klases priekšā došanas atvelk stiprākā pretinieka klases priekšā došanu. Pārējām klasēm vājākām pienākošās priekšā došanas balstās uz sevišķiem aprēķiniem, kuŗiem pamatos ir noteiktas vērtības.

Piezīme: 15,1 nozīmē piecpadsmit un viena sestdaļa u. t. t.

2) Parāda punkti.

Ja atšķirība starp labākiem un vājākiem spēlētājiem ir liela, (piem. pāri 20), vēlams apgrūtināt labākos spēlētājus ar minus priekšā došanām. Spēlētājus virs nulles (t. i. ar minus priekšā došanām) sadala šādās klasēs:

| | | | | | |
|-------|-------|--------|-----|----|-----------|
| Klase | I | parādā | 1/6 | no | 15 |
| " | II | " | 2/6 | no | 15 |
| " | III | " | 3/6 | no | 15 |
| " | IV | " | 4/6 | no | 15 |
| " | V | " | 5/6 | no | 15 |
| " | VI | " | 15 | | |
| " | VII | " | 15 | un | 1/6 no 15 |
| " | VIII | " | 15 | un | 2/6 no 15 |
| " | IX | " | 15 | un | 3/6 no 15 |
| " | X | " | 15 | un | 4/6 no 15 |
| " | XI | " | 15 | un | 5/6 no 15 |
| " | XII | " | 30 | | |
| " | XIII | " | 30 | un | 1/6 no 15 |
| " | XIV | " | 30 | un | 2/6 no 15 |
| " | XV | " | 30 | un | 3/6 no 15 |
| " | XVI | " | 30 | un | 4/6 no 15 |
| " | XVII | " | 30 | un | 5/6 no 16 |
| " | XVIII | " | 40 | | |

Tabula № 2.

| kl. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
|-------|------|------|------|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| -1/6 | -2/6 | -3/6 | -4/6 | -5/6 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -30 | -30.1 | -30.2 | -30.3 | -30.4 | -30.5 | -40 | |
| -1/6 | -1/6 | -2/6 | -3/6 | -4/6 | -5/6 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -15.4 | -15.5 | -30.1 | -30.2 | -30.3 | -30.4 | -30.5 |
| -2/6 | -1/6 | -2/6 | -3/6 | -4/6 | -5/6 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -30 | -30.1 | -30.2 | -30.3 |
| -3/6 | -1/6 | -2/6 | -3/6 | -4/6 | -5/6 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -30 | -30.1 | -30.2 |
| -4/6 | -1/6 | -2/6 | -3/6 | -4/6 | -5/6 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -15.5 | -30 |
| -5/6 | -1/6 | -2/6 | -3/6 | -4/6 | -5/6 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.3 | -15.4 | -15.5 |
| -15 | -1/6 | -2/6 | -3/6 | -4/6 | -5/6 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.2 | -15.2 | -15.3 | -15.4 |
| -15.1 | -1/6 | -2/6 | -3/6 | -4/6 | -5/6 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -15 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.2 | -15.2 | -15.3 |
| -15.2 | -1/6 | -2/6 | -3/6 | -4/6 | -5/6 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -15 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.2 |
| -15.3 | -1/6 | -2/6 | -3/6 | -4/6 | -5/6 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -15 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.2 |
| -15.4 | -1/6 | -2/6 | -3/6 | -4/6 | -5/6 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -15 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.2 |
| -15.5 | -1/6 | -2/6 | -3/6 | -4/6 | -5/6 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -15 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.2 |
| -30.1 | -1/6 | -2/6 | -3/6 | -4/6 | -5/6 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -15 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.2 |
| -30.2 | -1/6 | -2/6 | -3/6 | -4/6 | -5/6 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -15 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.2 |
| -30.3 | -1/6 | -2/6 | -3/6 | -4/6 | -5/6 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -15 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.2 |
| -30.4 | -1/6 | -2/6 | -3/6 | -4/6 | -5/6 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -15 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.2 |
| -30.5 | -1/6 | -2/6 | -3/6 | -4/6 | -5/6 | -15 | -15.1 | -15.2 | -15.3 | -15.4 | -15.5 | -15 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.1 | -15.2 |

Kad divi spēlētāji, kuriem piešķirtas dažādas minus priekšā došanas, sastopas, tad spēlētāju, kas parādā mazāku priekšā došanu, noliek uz nulli (scratch). Šeit pieliktā II tabula rāda, kādu priekšā došanu tad otrs spēlētājs vēl parādā. Romiešu skaitlis stateniskās ailes galvā norāda stiprākā spēlētāja klasi, kurš vēl parādā priekšā došanu; romiešu skaitlis līmeniskās ailes kreisā pusē norāda vājākā spēlētāja klasi, kurū noliek uz nulli. Tālāk II tabulu pielieto tāpat kā I tabulu.

Piemēram, A, kurš parādā —15,3 (klase IX) sastopas ar B, kurš parādā —30,1 (klase XIII); tad A noliek uz nulli un B tam parādā —³/₆.

Klasēs 1 līdz 9 priekšā došanu, kādu stiprākais spēlētājs parādā, dabū, ja no viņa klases priekšā došanas atvelk vājākā spēlētāja klases priekšā došanu. Uz pārējo klasu aprēķinu pamatiem attiecas I tabulā teiktais.

Piezīme: —15,1 nozīmē minus piecpadsmit un viena sestdaļa u. t. t.

Papildu noteikumi.

1. Ja šķīrējtiesnesis piedalās sacensībā, tam jānozīmē vietnieks uz laiku, kamēr tas piedalās spēlē.

2. Ja izsniedz divas vai trīs godalgas, tad zaudētājs finālā saņem otro godalgu, bet divi, kas zaudējuši pusfinālos, saņem katrs pa trešai godalgai; trešo godalgu vērtībai jābūt līdzīgai.

3. Lielās sacīkstēs tiesnesim palīgā vēlam septiņi līnijnieki un proti: pa vienam uz katras pamatlīnijas, pa vienam uz katras pa-

došanas līnijas, viens uz viduslīniju un pa vienam uz katras sānlīnijas.

4. Tiesnesim vai līnijniekam jāsauc «klūda» (fault) visos gadījumos, kad pēc viņa pārlicības nav visos sīkumos izpildīti padošanas noteikumi.

5. Priekšā došanas sacensībās spēlētāju priekšā došanām jābūt noteiktām pirms izlozes izdarīšanas.

6. Par atklātu turnīru saucas turnīrs, kas atklāts visiem spēlētājiem — amatieriem, kuri pieteikšanās pieļauta saskaņā ar šo noteikumu (9.—16.) p. p.

7. Biedrībām atļauts iesniegt pieteikumus uz dubultspēlēm, norādot tikai vienu spēlētāju, ar nosacījumu, ka otra spēlētāja vārds jāpaziņo pirms šī pāra spēles sākuma un pirms otrās rundas spēļu uzsākšanas. Dubultspēļu sacensībā ar priekšā došanu šāda pāra priekšā došanu noteic šķirējtiesnesis, pie kam šādā gadījumā pieļaujama atkāpšanās no šo noteikumu (7.) p.

8. Latvijas Tenisa savienības biedru rīkotos atklātos turnīros tiesība piedalīties tikai savienībā ietilpstošo biedrību biedriem, bet no ārzemju spēlētājiem tikai Latvijas Tenisa savienības atzīto biedrību biedriem.

9. Atkāpšanās no iepriekšējā noteikuma pieļauta pie svarīgiem iemesliem tikai ar katreizēju Latvijas Tenisa savienības valdes atļauju.

10. Spēlētāja pieteikšanu uz atklātu turnīru var izdarīt tikai biedrības valde, kurā tas sastāv.

11. Ārzemju spēlētājiem atļauts pašiem pieteikties uz atklātu turnīru, kuri rīko Lat-

vijas Tenisa savienībā ietilpstoša biedrība, pie kam šādu pieteikšanos iepriekš apstiprina savienības valde.

12. Dubultspēļu sacensībās atklātā turnīrā var spēlēt pāri, kas sastādīti no dažādu biedrību spēlētājiem, ar šo biedrību valžu piekrišanu, ja minētais nav pretrunā ar attiecīgās sacensības izspēles noteikumiem.

13. L. T. S. ietilpstošo biedrību biedri nedrīkst piedalīties to biedrību rīkotās sacīkstēs, kas neietilpst L. T. S. Sevišķi svarīgos (vērā ņemamos) gadījumos Savienības valdei tiesība pieļaut atkāpšanos no šī noteikuma.

14. Savienības valdei piekrīt atļaut Savienībā ietilpstošo biedrību biedriem piedalīties atklātos turnīros, kurus rīko iestādes, kuru mērķis nav tieši sports (piem. peldvietu pārvaldes, mācību iestādes) vai arī pagaidu iestādes un organizācijas (piem. izstāžu komitejas) ar nosacījumu, ka Savienības valde apstiprina šķirējtiesnesi un turnīra programmu un ka turnīrs jāspēlē saskaņā ar Savienībā pieņemtiem noteikumiem.

15. Spēle turnīros jāpārtrauc līdz ar saules rietu, izņemot, ja visi attiecīgās sacīkstes dalībnieki ar mieru turpināt spēli. Saules rietu momentu katrai vietai un gada laikam noteic pēc vietējā kalendāra.

Bez attiecīgās sacīkstes visu dalībnieku savstarpējās vienošanās sacīksti nedrīkst uzsākt vēlāk par pusstundu pirms saules rietu.

Neizdevīgu gaismas apstākļu gadījumā (apmākusies debess un taml. iemesli) rīkotājam tiesība pārtraukt spēli agrāk nekā augstāk norādīts.

16. Turnīros spēlētājam tiesība pieprasīt pēc katra nobeigta gājiena bumbiņu pārmaiņīšanu uz jaunām; pēc nobeigtas spēles (game) bumbiņu maiņa pieļauta tikai ar rīkotāja piekrišanu.

17. Sacīkšu rīkotājs ikdienas izliek spēlētāju sarakstu, kuŗiem jāspēlē turnīrā nākošā dienā, norādot kādā sacensībā un tuvinoši sacīkstes izspēles laiku.

Satura rādītājs.

Lapp.

| | |
|-----------------------|---|
| Priekšvārds | 3 |
|-----------------------|---|

Tenisa spēles noteikumi.

| | |
|---|----|
| Vienspēle (The Singles Game) | 5 |
| Dubultspēle (The Doubles Game) | 14 |
| Pielikums pie Tenisa spēles noteikumiem | 15 |

Noteikumi par sacīkstēm.

| | |
|--|----|
| Vispārējie noteikumi | 18 |
| Pieteikšanas un izloze | 18 |
| Izlozes piemērs | 21 |
| Spēlētāju sadalījums | 22 |
| Šķīrējtiesnesis un tiesneši | 23 |
| Tiesneša lapa un tās lietošana | 26 |
| Priekšā došanas (Handicap) | 30 |
| Saņemto punktu tabula | 31 |
| Parādu punktu tabula | 33 |
| Priekšā došanas pēc klasēm | 33 |
| Papildu noteikumi | 38 |

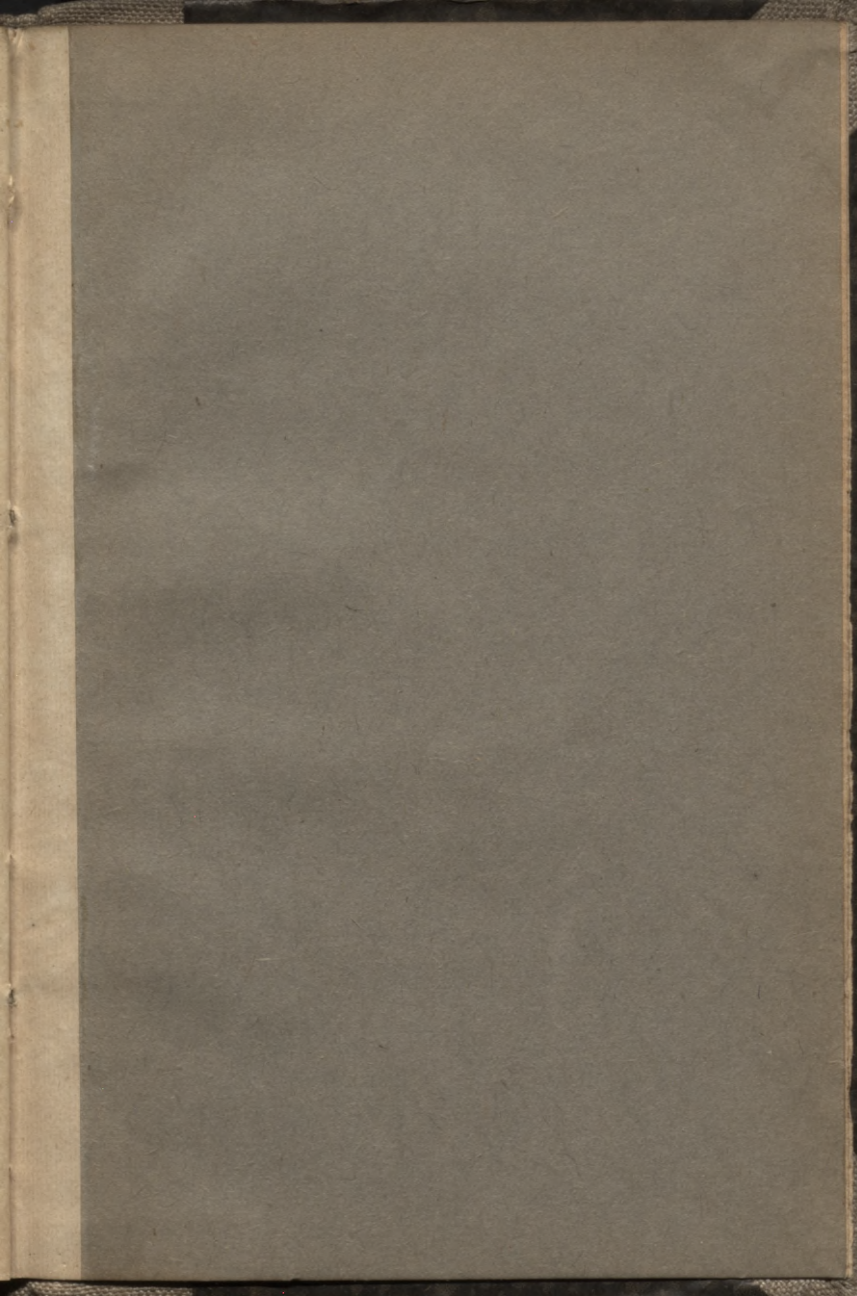


Šatura tēbija.

| | | |
|----|-----|-----|
| 1 | ... | ... |
| 2 | ... | ... |
| 3 | ... | ... |
| 4 | ... | ... |
| 5 | ... | ... |
| 6 | ... | ... |
| 7 | ... | ... |
| 8 | ... | ... |
| 9 | ... | ... |
| 10 | ... | ... |
| 11 | ... | ... |
| 12 | ... | ... |
| 13 | ... | ... |
| 14 | ... | ... |
| 15 | ... | ... |
| 16 | ... | ... |
| 17 | ... | ... |
| 18 | ... | ... |
| 19 | ... | ... |
| 20 | ... | ... |
| 21 | ... | ... |
| 22 | ... | ... |
| 23 | ... | ... |
| 24 | ... | ... |
| 25 | ... | ... |
| 26 | ... | ... |
| 27 | ... | ... |
| 28 | ... | ... |
| 29 | ... | ... |
| 30 | ... | ... |
| 31 | ... | ... |
| 32 | ... | ... |
| 33 | ... | ... |
| 34 | ... | ... |
| 35 | ... | ... |
| 36 | ... | ... |
| 37 | ... | ... |
| 38 | ... | ... |
| 39 | ... | ... |
| 40 | ... | ... |
| 41 | ... | ... |
| 42 | ... | ... |
| 43 | ... | ... |
| 44 | ... | ... |
| 45 | ... | ... |
| 46 | ... | ... |
| 47 | ... | ... |
| 48 | ... | ... |
| 49 | ... | ... |
| 50 | ... | ... |

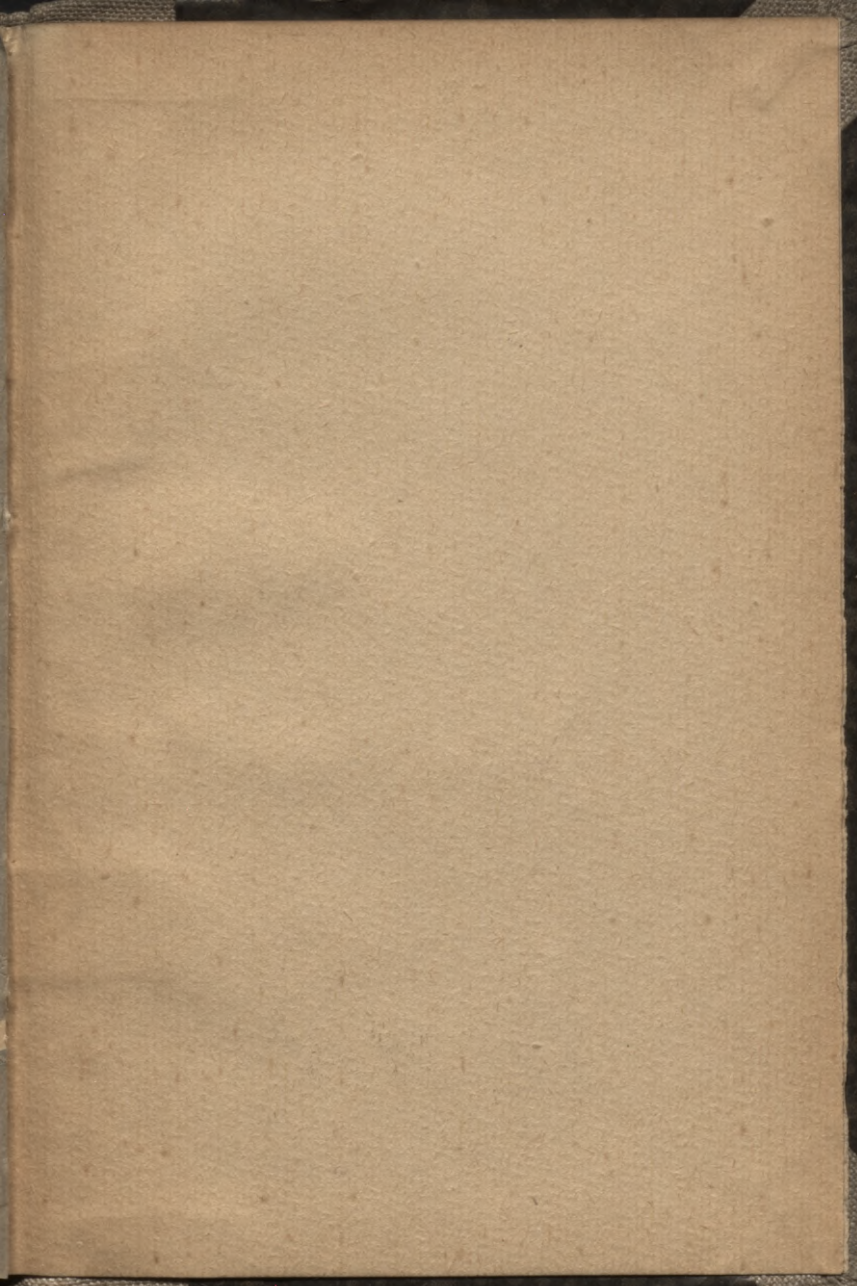


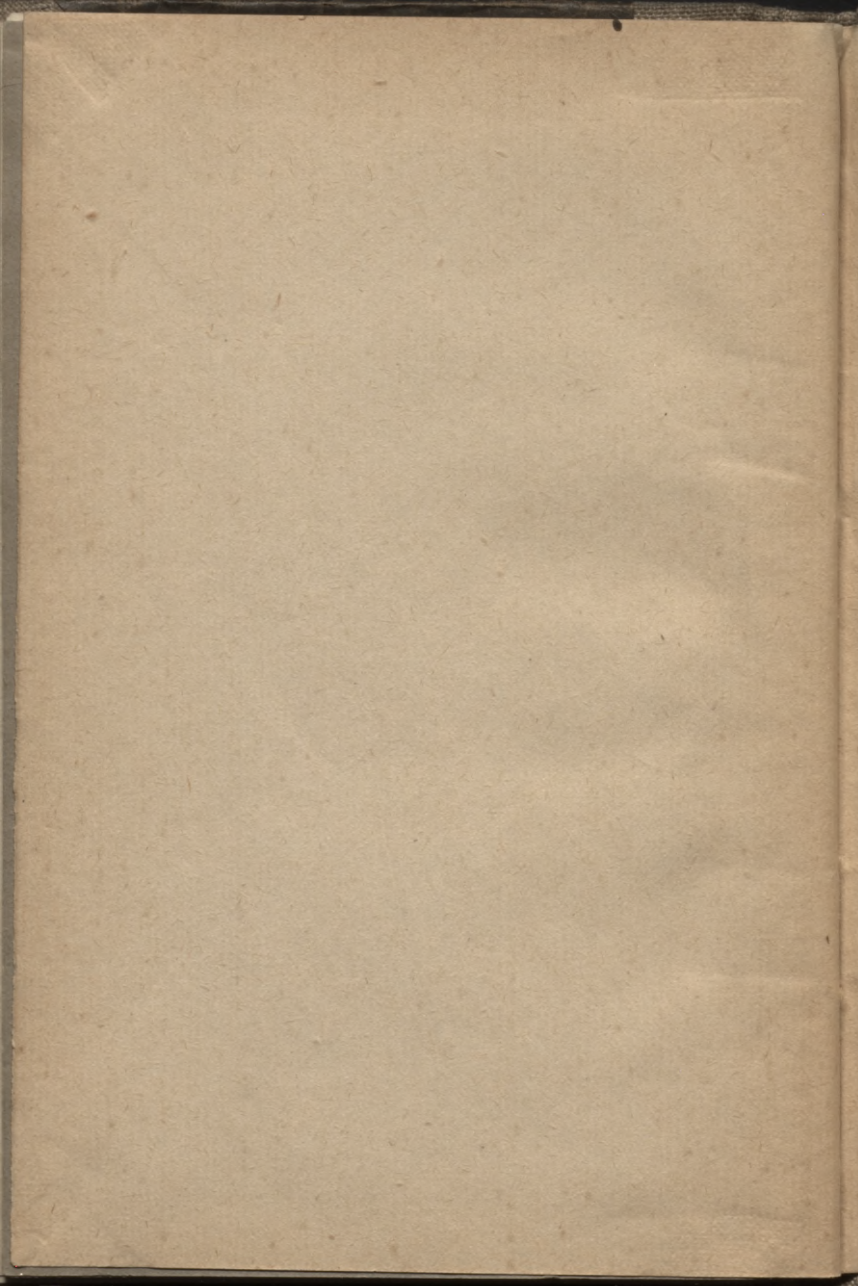
Le 3475



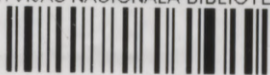
Le 3475

24 APR 1931





LATVIJAS NACIONĀLĀ BIBLIOTĒKA



0309046464