توقف اللعب لأي سبب؟ ما الإجراءات التي يجب ان يتخذها الحكم:

- في حالة الحاجة للاحماء من جديد نستخدم كرات من نفس حالة كرات اللعب ثم نسحبها ونستخدم كرات اللعب الأساسية.
- إذا ما كان توقف اللعب متزامنا مع وقت تبديل الكرات، اذن الإحماء بكرات جديدة تكون فقط للاحماء، ثم نسحبها ونستخدم كرات جديدة اخرى للمباراة.

القاعدة (4): المضرب

- ✓ عبارة عن خيوط بالطول والعرض متقاطعة بشكل احادي (فقط خط واحد من التقاطع).
- ✓ يجب ان لا يتغير شكل المضرب أو طولة خلال اللعب.
- ✓ المضرب يكون بحد اقصى 73.3 سم بما في ذلك المقبض. بحيث يكون:
- ✓ عرض المضرب لا يتجاوز 31.7 سم.
- ✓ رأس المضرب لا يتجاوز 39.4 سم طولا، و29.2 سم عرضاً.
- ✓ لا يسمح بوضع اي معلقات او اجهزة او ما شابه ذلك تغير من شكل المضرب او قوته او اهتزازه.
- ✓ يسمح بوضع مضادات الاهتزاز في المنطقة خارج التقاطع.

حالات:

- هل يسمح بوضع اكثر من تقاطع على منطقة رأس المضرب؟

لا، القانون حدد ان يكون خيوط رأس المضرب احاديه.

- هل يمكن اضافة مضاد اهتزاز على خيوط المضرب؟ وأين؟

نعم يمكن اضافة مضادات اهتنزاز فقط خارج منطقة تقاطع خيوط المضرب

- خلال نقطة اللاعب قطع خيط مضربه، هل يمكن ان يلعب نقطه جديدة بمضرب مقطوع؟

نعم، لكن حسب قانون البطولة.

- هل يسمح باستخدام اكثر من مضرب واحد في أي وقت اثناء اللعب؟

لا

- هل ويمكن إدراج البطارية التي تؤثر في خصائص المضرب.

لا

القاعدة (5): النتيجة خلال الشوط Score in a Game

1) **النظام المتعارف عليه Standard**

Love	ليس لديه نقطه
15 “Fifteen”	أول نقطة
30 “Thirty”	النقطة الثانية
40 “Forty”	النقطة الثالثة
Game	النقطة الرابعة
Duce	كل لاعب حصل على 3 نقاط
Advantage افضلية	بعد التعادل بثلاث نقاط

- النداء بنتيجة المرسل أولا.
- حتى يفوز اللاعب / الفريق يجب ان يحصل على 4 نقاط متتالية.
- في حالة التعادل 40/40 Advantage يجب ان يفوز اللاعب / الفريق بنقطتين متتاليتين.

2) شوط كسر التعادل Tie-Break Game

- يتم تسجيل وداء النتيجة
- وهكذا...Zero, 1,2,3,4,
- يفوز بشوط كسر التعادل ويفوز بالمجموعة اللاعب / الفريق الذي يحصل على 7 نقاط أولا بفارق نقطتين.
- اللاعب / الفريق الذي يكون دوره في الإرسال يرسل اول نقطة من شوط كسر التعادل، ثم يحصل على الإرسال اللاعب/الفريق المنافس ويقوم بالإرسال إرسالين متتاليين، على ان يبدأ اول إرسال من جهة الإرسال اليسار.
- وهكذا يتم تبادل الإرسال (إرسالين لكل لاعب/فريق) حتى ينتهي شوط كسر التعادل.
- في الزوجي لا يتم تغيير ترتيب الإرسال في الفريق.
- اللاعب / الفريق المرسل في اول نقطة من شوط كسر التعادل، يكون المستقبل في الشوط الأول من المجموعة التالية.

3) نظم لعب بديلة (ملحق VI):

- نظام عدم الأفضلية "No-Ad" Scoring Method:
  - عند التعادل 40/40 (كلا اللاعبين / الفريقين يحصل على 3 نقاط)، يحتاج اللاعب /الفريق ان يفوز بالنقطة التالية للفوز بالشوط، كما يحق للمستقبل ان يستقبل من أي جهة إرسال.
  - في حالة الزوجي، لا يغير المستقبل موقعة.
  - في حالة الزوجي المختلط، يكون المستقبل من نفس جنس المرسل.

Love	ليس لديه نقطه
15 "Fifteen"	أول نقطة
30 "Thirty"	النقطة الثانية
40 "Forty"	النقطة الثالثة
Game	النقطة الرابعة

القاعدة (6): النتيجة خلال المجموعة Score In a Set

- هناك نظامين اساسيين يطبقان في حساب نتيجة المجموعة، ويجب الاعلان عنه مسبقا من قبل اللجنة المنظمة، وهما:

1. **مجموعة نظام الأفضلية Advantage Set**

اللاعب /الفريق الذي يفوز بـ 6 اشواط أولا يفوز بالمجموعة ، على ان يكون بفارق شوطين عن الخصم.

1. **مجموعة كسر التعادل Tie-break Set**

اللاعب/ الفريق الذي يفوز بـ 6 نقاط أولا يفوز بالمجموعة، وبفارق شوطين عن الخصم. إذا اصبحت النتيجة 6/6 في هذه الحالة يلعب شوط كسر التعادل.

القاعدة (7): النتيجة في المباراة Score In a Match

1. تلعب المباراة من 3 مجموعات، للفوز بالمباراة يجب على اللاعب / الفريق ان يفوز بمجموعتين للفوز بالمباراة.
2. تلعب المباراة من 5 مجموعات للفوز بالمباراة يجب على اللاعب / الفريق ان يفوز بـ 3 مجموعات للفوز بالمباراة.

القاعدة (8): المرسل والمستقبل

- يقف اللاعبين/الفريق على جهتي الملعب.
- المرسل هو اللاعب اللذي يقوم بضرب الكرة في بداية النقطة.
- المستقبل هو اللاعب الذي يكون مستعد لرد كرة المرسل.

حالة:

هل يسمح للمستقبل أن يقف خارج حدود الملعب؟

نعم، يحق للمستقبل أن يقف داخل أو خارج حدود الملعب في الجهة الخاصة به.

القاعدة (9): اختيار جهة الملعب و الإرسال

يتم تحديد المرسل والمستقبل وجهة الملعب في بداية المباراة عن طريق القرعة التي يقوم بها الحكم قبل بداية المباراة وقبل فترة الاحماء. تجرى القرعة والذي يفوز بالقرعة له الحق في اختيار:

الفائز بالقرعة	الخصم
الإرسال أو الإستقبال	جهة الملعب
جهة الملعب	الإرسال أو الإستقبال
يعطي الخصم الحق بالاختيار	

حالة:

هل يحق للاعب/الفريق تغيير اختياره في حالة توقف اللعب خلال فترة الإحماء أو قبل بداية المباراة لأي سبب كان؟

نعم، تبقى نتيجة القرعة، لكن يمكن ان يغير اللاعب / الفريق اختياره.

القاعدة (10): تغيير جهة الملعب

1) **خلال المجموعة:**
   - يجب على اللاعبين/الفريق تغيير جهة الملعب بعد الشوط الأول والثالث وهكذا بعد كل عدد فردي من الأشواط خلال المجموعة.
   - ويتم تغيير جهة الملعب عند نهاية كل مجموعة ، إلا إذا كان مجموع الأشواط في المجموعة عدد زوجي، في هذه الحالة لا يتم تغيير جهة الملعب، على ان يتم تغييرجهة الملعب بعد الشوط الأول من المجموعة التالية.
2) **خلال شوط كسر التعادل:**
   - يتم تغيير جهة الملعب بعد كل 6 نقاط