

АО "КАЗАХСТАНСКАЯ ФОНДОВАЯ БИРЖА"

У т в е р ж д е н о

решением Правления
АО "Казахстанская фондовая биржа"

(протокол заседания
от 22 июля 2013 года № 109)

Введено в действие

с 01 августа 2013 года

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении турнира по большому
теннису, посвященного 20-летию
АО "Казахстанская фондовая биржа"

г. Алматы

2013

Настоящее Положение определяет условия и порядок проведения турнира по большому теннису, посвященного 20-летию АО "Казахстанская фондовая биржа" (далее – Биржа).

Статья 1. Общие положения о турнире

1. Игровой турнир по большому теннису, посвященный 20-летию Биржи (далее – турнир), проводится в целях популяризации Биржи в деловом сообществе Республики Казахстан и организации неформального общения представителей различных финансовых организаций, акционеров, членов, партнеров Биржи, листинговых компаний, а также приглашенных Биржей отдельных лиц.
2. Основные расходы на подготовку, организацию и проведение турнира оплачиваются за счет Биржи, включая аренду кортов, предоставление мячей, воды и организацию судейства.
3. Подготовка, организацию и проведение турнира, а также руководство ими осуществляет Организационный комитет (далее – Оргкомитет).
Состав и полномочия Оргкомитета определяются в соответствии с Правилами проведения ежегодных турниров, посвященных "дню рождения" АО "Казахстанская фондовая биржа".
4. Заявки на участие в турнире и справки по участию в турнире осуществляются через контакты, определяемые Оргкомитетом.
5. В случае если количество заявок на участие в турнире окажется больше указанного в настоящем Положении, Оргкомитет вправе отдать приоритет отдельным лицам, подавшим данные заявки или приглашенным Оргкомитетом от имени Биржи, в зависимости от времени регистрации данных заявок Оргкомитетом и/или от степени принадлежности этих лиц к акционерам, членам и партнерам Биржи.
6. О времени и месте проведения турнира его участники извещаются Оргкомитетом не позднее чем за один день до начала проведения турнира.
Расписание матчей определяется Оргкомитетом исходя из следующих параметров:
 - 1) турнир проводится в течение 20 календарных дней;
 - 2) матчи между командами на турнире проводятся ежедневно на открытых грунтовых кортах, в случае дождливой погоды матчи переносятся на следующий игровой день;
 - 3) по рабочим дням матчи могут начинаться в послеобеденное и вечернее время, по выходным дням – утреннее время.
7. Победитель турнира, а также команды, занявшие на нем второе и третье места, подлежат награждению способами, определяемыми Оргкомитетом по согласованию с Президентом Биржи.

Статья 2. Участники турнира и игроки

1. Турнир является командным соревнованием.
В турнире участвуют от четырех до восьми команд, включая команду Биржи, при этом Оргкомитет вправе приглашать отдельные команды для участия в турнире.
2. Заявки команд на участие в турнире должны быть поданы в Оргкомитет не позднее чем за один день до начала проведения жеребьевки турнира.

К участию в турнире допускаются игроки, имеющие любительский уровень игры не выше уровня 10 по шкале СТМ (ступени любительского мастерства), рекомендуемый уровень игры от 6 до 10 по шкале СТМ.

Описание уровней СТМ приведено в приложении 2 к настоящему Положению.

3. Каждая из команд в составе должна иметь не менее двух игроков, но не более шести игроков – два игрока для проведения двух одиночных игр и одной парной игры, капитан команды и при необходимости – один запасной игрок.

Капитаном команды может быть игрок, который участвует в играх команды, либо представитель команды, который выполняет только функции руководства команды на турнире.

4. В состав команды могут входить и участвовать в турнире на равных условиях мужчины и женщины не моложе 30 лет.
5. Заявка на участие команды в турнире, предоставляемая в Оргкомитет до начала турнира или до начала каждого матча с командой соперника, оформляется в соответствии с приложением 1 к настоящему Положению, в ней указываются:

- 1) фамилии, имена и, при наличии, отчества игроков, возраст игроков, уровень СТМ, места их работы;
- 2) капитан команды;
- 3) первый номер игрока, играющий одиночную игру с игроком команды соперника, имеющим первый номер;
- 4) второй номер игрока, играющий одиночную игру с игроком команды соперника, имеющим второй номер;
- 5) игроки, играющие парную встречу с командой соперника;
- 6) запасной игрок (при наличии).

5. Оргкомитет вправе отказать команде в допуске к турниру игроков:
 - 1) занимавшихся и/или продолжающих заниматься профессионально большим теннисом, и чей уровень игры выше уровня 10 по шкале СТМ;
 - 2) чьи места работы не соответствуют принадлежности данной команды;
 - 3) чей возраст моложе 30 лет.
6. Замена игрока может быть произведена капитаном команды до начала отдельной игры в матче с командой соперника.

Замена игрока в ходе игры не допускается.

Статья 3. Общие правила проведения турнира и теннисный кодекс

1. Все вопросы проведения турнира, порядок разрешения которых не определен настоящим Положением, подлежат урегулированию в соответствии с общими правилами игры в большой теннис: <http://bigtennis.ru/tennis-rules.html>.
2. Игроки должны уважительно относиться к игрокам команды соперника, корректно вести себя во время игр, придерживаться общепринятых этических норм поведения на корте в соответствии с теннисным кодексом, указанным в приложении 3 к настоящему Положению.

Игроки, принимающие участие в турнире, обязаны ознакомиться с теннисным кодексом.

3. В случае проявления неуважительного отношения к сопернику, оскорбления судей и организаторов турнира игроку или команде, осуществившим подобные действия, Оргкомитетом или судьей турнира в зависимости от степени нарушения может быть сделано предупреждение, повторное предупреждение и/или может быть засчитано поражение в игре или в матче, кроме того, данному игроку или команде может быть отказано в дальнейшем участии в турнире.

Статья 4. Условия проведения турнира

1. Турнир проводится в два этапа: предварительный групповой этап и этап матчей на выбывание, который включает финальный матч и матч за третье место.

В случае наличия заявок от менее шести команд, Оргкомитет может установить только один этап проведения турнира.

2. Судейство матчей на турнире на разных этапах осуществляется либо с помощью судей, определяемых Оргкомитетом, либо игроками команд самостоятельно.

Спорные моменты могут разрешаться с помощью главного судьи, определяемого Оргкомитетом.

Судейство финальных матчей осуществляется с помощью судей.

3. На всех этапах турнира при проведении матчей между командами в первую очередь проводятся две одиночные игры.

В случае счета 1-1 по результатам одиночных игр в матче между командами проводится парная игра.

4. Игрок, указанный под номером один в заявке на турнир или в заявке на отдельный матч с определенной командой, играет одиночную игру с игроком команды соперника, заявленным аналогично под таким же номером.

Игрок, указанный под номером два в заявке на турнир или в заявке на отдельный матч с определенной командой, играет одиночную игру с игроком команды соперника, заявленным аналогично под таким же номером.

5. В случае нехватки времени на завершение какой-либо игры в матче между командами в отдельный игровой день данная игра переносится на следующий или другой игровой день по согласованию с Оргкомитетом и командами.

Игра, завершение которой перенесено на другой игровой день, продолжается со счета, при котором она была прервана.

6. Парная игра играется игроками, заявленными командами на парную игру в соответствии с заявками команд.

Парная игра играется в тот же игровой день, что и проведение одиночных игр при наличии достаточного игрового времени в данный день.

7. Каждая игра на всех этапах состоит из двух полных сетов с розыгрышем в геймах на "больше-меньше", при счете 6-6 в сете играется тай-брейк до 7 очков.

В случае если счет в игре между игроками составляет 1-1 по сетам, то проводится решающий укороченный сет в виде тай-брейка до 10 очков.

8. На корте кроме игроков и судей могут находиться только капитаны команд.
Капитаны команд имеют право подсказывать и давать советы игрокам только при смене сторон игроками при нечетном счете в сете или при смене сторон на тай-брейке.
9. В течение одной игры каждая команда имеет право взять два пятиминутных тайм-аута, для чего капитан данной команды должен обратиться к другой команде или к судье, при его наличии.
10. В случае неявки на игру игрока или команды на матч в течение двадцати минут после его начала, определенного Оргкомитетом, такому игроку или команде засчитывается поражение со счетом 0-6, 0-6 или 0-2 соответственно.
11. В целях проведения первого этапа турнира команды делятся на 2 группы ("А" и "В") по 3–4 команды в каждой группе.
Разделение команд по группам осуществляется Оргкомитетом исходя из соблюдения принципа примерного равенства сил команд в одной группе относительно сил команд в другой группе.
12. На первом этапе турнира:
 - 1) каждая команда играет по "круговой" системе (с каждой из команд этой же группы);
 - 2) за победу в матче команде присуждается 1 очко, за поражение очки команде не присуждаются.
13. По итогам игр первого этапа турнира команды ранжируются списками (по каждой группе отдельно) по числу набранных командами очков, начиная с наивысшего числа очков (с учетом особенностей, установленных пунктами 14 и 15 настоящей статьи), и определяются команды, занявшие первые и вторые места в своих группах, которые участвуют в полуфинальных матчах.
14. В случае равенства количества очков, набранных двумя командами на первом этапе турнира, более высокое место в списке занимает команда, выигравшая матч между данными командами.
15. В случае равенства количества очков, набранных более чем двумя командами на первом этапе турнира, более высокое место в списке занимает команда, имеющая лучшую разницу между выигранными и проигранными ею сетами в играх со всеми командами в группе, при равенстве данного показателя, более высокое место в списке занимает команда, имеющая лучшую разницу выигранных и проигранных ею геймов в матчах со всеми командами в группе, при равенстве и этого показателя между командами проводится одна дополнительная парная игра для выявления команды, занявшей более высокое место.
16. На втором этапе турнира:
 - 1) проводятся полуфинальные матчи между командами, занявшими первые места в своих группах, и командами, занявшими вторые места в своих группах;
 - 2) проводится финальный матч между командами, победившими в полуфинальных матчах;
 - 3) команды, проигравшие в полуфинальных матчах, встречаются между собой в матче за третье место;

17. Команда, выигравшая в матче за третье место, занимает третье место на турнире.

Команда, проигравшая в финальном матче, занимает второе, а выигравшая – первое место на турнире (становится победителем турнира).

И. о. Президента

Сабитов И.М.

Положение о проведении турнира по большому теннису, посвященного 20-летию
АО "Казахстанская фондовая биржа"

Приложение 1

к Положению о проведении
турнира по большому теннису,
посвященного 20-летию
АО "Казахстанская фондовая
биржа"

З А Я В К А

**на участие в турнире по большому теннису, посвященном 20-летию
АО "Казахстанская фондовая биржа"**

Настоящим заявляем команду "_____ " на участие в турнире по большому теннису, посвященном 20-летию АО "Казахстанская фондовая биржа" / на матч с командой "_____".

№	Ф.И.О.	Возраст (полных лет)	Уровень СТМ (1-10)	Место работы (краткое наименование)	Отметка "К" для капитана команды	Номер игрока "1" или "2" для одиночно й игры	Отметка "П" для участия в парной игре	Отметка "З" для запасног о игрока
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								

Дата: _____ 2013 года

Капитан команды _____ (подпись)

Приложение 2

к Положению о проведении
турнира по большому теннису,
посвященного 20-летию
АО "Казахстанская фондовая
биржа"

**Основные характеристики уровня игры в теннис по версии NTRP¹ и соответствующие им
Ступени Теннисного Мастерства (СТМ)**

NTRP	СТМ	Описание уровня
1.0	1	Этот игрок только начинает играть в теннис.
1.5	2	Этот игрок имеет начальные навыки игры и работает в основном над тем, чтобы удержать мяч в пределах корта.
2.0	3	Этому игроку не хватает игрового опыта, у него очевидные недостатки во всех ударах, но он знаком с основными положениями одиночной и парной игр.
2.5	4	Этот игрок учится предугадывать направление мяча, хотя чувство корта развито слабо. Может недолго удерживать мяч в пределах корта в невысоком темпе с игроками подобного уровня.
3.0	5	Этот игрок довольно успешно отбивает мячи средней сложности, но чувствует себя неуверенно при выполнении ударов, пытается контролировать их направление, глубину или силу.
3.5	6	Этот игрок добился хорошего контроля за направлением мячей умеренной сложности, но ему еще недостает чувства корта и разнообразия. Проявляет более агрессивную игру у сетки и работает над улучшением командной парной игры.
4.0	7	Этот игрок хорошо контролирует направление и глубину ударов средней сложности как открытой, так и закрытой ракеткой. Довольно успешно использует свечи, перебросы, игру в ноги. Иногда случаются двойные ошибки при подаче. Длительные розыгрыши обычно проигрывает из-за нетерпеливости. Командная работа в парах очевидна.
4.5	8	Этот игрок уже использует силу удара и подкрутки, начинает контролировать темп игры, имеет хорошую работу ног и начинает менять игровую тактику в зависимости от соперника. Имеет сильную первую подачу и стабильную вторую. Пытается контратаковать на сложных ударах. Агрессивная игра у сетки в парах.
5.0	9	Этот игрок имеет хорошее чувство мяча и зачастую выдающийся удар или свойство, позволяющее выстраивать структуру игры. Регулярно делает выигрышные удары или заставляет соперника совершать ошибки, уверенно держит мяч при игре на задней линии, успешно выполняет свечи, навесы, укороченные удары и оверхеды. Хорошо контролирует глубину и подкрутку второй подачи.
5.5	10	Этот игрок вполне развил силу ударов и/или постоянство, чтобы использовать их в качестве основного оружия. Может варьировать стратегию и стиль игры в зависимости от обстоятельств и возвращает сложные удары в непростых ситуациях.
6.0 - 7.0	профи	Эти игроки обычно не нуждаются в рейтинге NTRP. Игрок уровня 6.0, как правило, усиленно тренировался для участия в национальных турнирах и приобрел национальный рейтинг. Игрок уровня 6.5 имеет все шансы достичь уровня 7.0 и имеет опыт участия в турнирах-сателлитах. Уровень 7.0 – игрок мирового класса, участвующий в турнирах международного уровня и зарабатывающий участием в турнирах.

¹ **National Tennis Rating Program (NTRP)** – система для самооценки уровня игры в теннис, разработанная в США. Система позволяет достаточно точно и объективно оценить уровень собственной игры для поиска партнера, спарринга, наблюдения за динамикой роста своего мастерства.

Приложение 3

к Положению о проведении
турнира по большому теннису,
посвященного 20-летию
АО "Казахстанская фондовая
биржа"

Теннисный кодекс. Сборник неписанных правил

(Colonel Nick Powell, www.tennisserver.com, перевод с английского Ф. Кацман, обновлено
28 октября 2008)

1. Если существуют изданные Правила игры в теннис, то зачем нужен Кодекс?
Случается, что во время игры возникают ситуации, не описанные в Правилах, но поддерживаемые в традициях тенниса. В этих случаях нам поможет Теннисный Кодекс.
2. Наиболее часто возникают проблемы, когда матч играется без судей, и на игроков ложится ответственность за принятие решений.
3. Существует разница в принятии решений официальными судьями и игроками, осуществляющими самостоятельное судейство матча. Судья старается решить проблему попадания мяча в корт, учитывая интересы обоих игроков, в то время как игрок должен, следуя неписанному закону, руководствоваться тем, что каждое сомнение – **это очко в пользу соперника**.
4. Согласно этому принципу игрок, стараясь быть исключительно честным, иногда будет оставлять в игре мячи, которые "возможно попали в аут".
5. В судействе линий игрок не должен пользоваться помощью зрителей:
 - 1) зритель не принимает непосредственного участия в игре, и его привлечение может вызвать раздражение соперника;
 - 2) зритель может высказать суждение, даже если он не уверен в попадании мяча, - зритель может быть необъективным;
 - 3) зритель может быть дилетантом.

Не следует привлекать зрителей к судейству или апеллировать к ним в спорных ситуациях.
6. Обязанность и право игрока – судить все мячи на своей стороне.
7. Основное понятие в судействе – это точность. Все участники должны объединяться, чтобы достичь этого. Если игрок, видя, что он попал в аут (независимо от того, увидел ли это соперник), скрывает этот факт, – он жульничает!
8. Все игроки – люди, им свойственно ошибаться, но они должны сделать все, чтобы уменьшить количество ошибок. Игрок не должен оспаривать судейство соперника, если тот его не спрашивал, но если мнение соперника было спрошено, и он дал утвердительный ответ, это мнение должно быть принято. Если ни один из участников не знает, попал ли мяч, мяч считается правильным. Согласно Кодексу, если решение о правильности мяча принимается обоими участниками, предпочтение отдается мнению игрока, видевшего ситуацию вдоль линии. Когда вы смотрите поперек линии, не утверждайте, что мяч в ауте, если вы не видели кусочек корта между местом приземления мяча и линией. Вообще игрок, который стоит на своей задней линии и спорит по поводу попадания мяча в заднюю линию на стороне соперника, ведет себя глупо.
9. Все возгласы об ошибках должны выполняться мгновенно, иначе мяч будет считаться правильным, и игра будет продолжена. Мяч не считается в ауте, пока не сказано, что он в ауте. Это же касается случая, когда, не желая идти за мячом к фону, вы поймали мяч на лету: тем самым вы проиграли очко.

Кодекс, путем требования мгновенности суждения, исключает проблему "двух шансов": игрок, выходя к сетке, пробивает мяч, который от ракетки соперника летит в аут, при этом, сам попадая в аут, требует переигровки мяча, он не прав, мяч проигран.

10. Следствием требования мгновенности суждения является то, что на протяжении матча будет разыгран не один мяч, попавший в аут. Например, при сильной подаче принимающий отбивает мяч, и мяч вошел в игру или попал в сетку прежде, чем суждение было высказано. В таком случае считается, что принимающий использовал свой шанс независимо от того, попал он в площадку или нет. Аналогично, если подающий посчитал, что мяч при подаче не попал, и не отбил удар принимающего, он проиграл очко. Строго говоря, правило мгновенного суждения исключает многие проблемные ситуации.
11. Одна из сложных ситуаций возникает, когда после долгого розыгрыша игрок попадает точно в корт и слышит от соперника: "Я не уверен, давай переиграем мяч". В данном случае вся ответственность за судейство лежит на игроках, судящих свою сторону, и если он не уверен, что мяч в ауте, то мяч считается попавшим. Когда вы просите соперника переиграть мяч, вы тем самым проявляете слабость и неспособность нести ответственность за судейство.
12. Когда на корте возникает помеха во время выполнения вами удара, а на самом деле у вас не было возможности его отбить без помехи, переигрывание Кодексом не предусмотрено.
13. Как только возглас "аут", "ошибка" и пр. прозвучал, очко фиксируется немедленно независимо от того, что происходило дальше.
14. Все разыгранные очки засчитываются. Например, если после розыгрыша очка вы обнаружили, что сетка была на 10 см выше нормы, если подача по ошибке была разыграна не в то поле и т.п., то очко считается разыгранным.
15. Каждый игрок ответственен за "уборку" на его стороне корта. Если на корте есть мячи или другие предметы, то это проблема "хозяина" своей половины корта.
16. Если ваш соперник случайно нанес вам травму (ракеткой, мячом и т.п.), и вы не в состоянии продолжать игру – вы проиграли.
17. Как судятся следы от мяча на корте? Мяч, ударяясь о некоторые типы покрытия, оставляет след в форме эллипса. Если вы не видите зазор между эллипсом и линией корта, мяч засчитывается. Если вы видите только часть эллипса, мяч тем более верен.
18. Часто возникают сложные ситуации с пластиковыми линиями корта. Мяч может, например при сильной подаче, скользнув по линии, оставить четкий эллипс рядом с ней в ауте. Единственное, что здесь можно сделать, это среагировать на звук удара мяча о линию и далее изучать эллипс.
19. При подаче принимающий судит линию, ему несложно судить центральную и боковую линии, но иногда возникают проблемы с поперечной линией, и в этом случае розыгрыш продолжается.
20. Прием подачи, которая очевидно в ауте, с возгласом "аут" и перебиванием мяча через сетку считается грубостью, неспортивным поведением, т.к. принимающий вызывает таким образом раздражение подающего. Хотя здесь ситуация граничит с приемом подачи, чуть-чуть попавшей в аут, при которой принимающий отбивает мяч "для гарантии".
21. Прием подачи, очевидно попавшей в аут без возгласа "аут" в надежде поймать соперника в неготовности к розыгрышу – жульничество.
22. Если происходит задержка между выполнением 1-й и 2-й подачи, и причиной задержки является подающий, то выполняется 2-я подача. Если задержка произошла по внешним причинам или по вине принимающего, играют "два мяча". Принимающий определяет причину задержки и принимает соответствующее решение.
23. Принимающему разрешено судить заступ при подаче после того, как подающий был единожды предупрежден об ошибке. Тем не менее, случай заступа во многом относится к чести самого подающего игрока. Привычка заступать при подаче является жульничеством, таким же как лгать при судействе.

24. Если игрок после выполненного удара пытается возгласом или какими-то другими действиями воздействовать на соперника, то налицо нарушение спортивной этики и ситуация воспринимается как помеха. Однако, если соперник продолжает играть несмотря на помеху, работает правило "двух шансов" (см.п.9).
25. Пока мяч в игре, переговоры между соперниками следует свести к минимуму.
26. В принципе, разрешены любые перемещения по корту, пока мяч находится в розыгрыше или перед вводом его в игру. Игрок может менять позицию в любой момент, в том числе, когда соперник подбросил мяч для подачи. Однако движения и звуки (размахивания руками, возгласы, топанья ногами), направленные на отвлечение внимания соперника, недопустимы.
27. Мяч, летящий с вашего корта на соседний или, наоборот, с соседнего корта на ваш, может дать основание для прерывания розыгрыша. Вежливый возврат постороннего мяча на соседний корт является правилом теннисного этикета.
28. Некоторые игроки жалуются на удары, которые выполняет соперник. Но как бы ни играл соперник, это его дело, пока он действует в пределах правил. Однако, не унижайте слабого соперника излишней грациозностью своих ударов.
29. Никогда не срывайте злость посредством швыряния ракеток или мячей, не ругайтесь, когда проигрываете, лучше похвалите соперника за его хорошую игру. Играйте так, чтобы доставить удовольствие всем участникам матча.
30. Одевайтесь так, чтобы выглядеть на корте опрятно и красиво. Не развешивайте полотенца и другие вещи на корте.
31. Если одежда, обувь или ракетка игрока выйдут из строя, то ситуация может быть исправлена лишь по окончании розыгрыша очка.
32. Судить касание мячом игрока, касание игроком сетки, перенос ракетки через сетку, двойной отскок мяча и т.п. бывает иногда сложно. Каждый игрок, видевший ошибку и уверенный, что это произошло, должен провозгласить это незамедлительно. Тем не менее, предпочтение в оценке случившегося отдается вовлеченному игроку. Например, игрок А думает, что В ударил с двух отскоков, а В убежден в обратном, предпочтение отдается игроку В. Тем не менее, игрок В после завершения розыгрыша может признать правоту игрока А и отдать ему очко, даже если суждение не было высказано вовремя.
33. Такие удары, как двойное касание ракеткой мяча или бросок мяча ракеткой считаются неправильными и приводят к потере очка.
34. Некоторые игроки путают разминку и тренировку. По правилам на разминку отводится пять минут (10 минут, если мальчики, подающие мячи, отсутствуют). Если игроку кажется этого времени недостаточно, он должен позаботиться о предварительной разминке до выхода на матч. Не следует тренировать прием подачи в то время, когда соперник пробует подачу. Не предусматривается разминка подачи с разных сторон сетки, даже если стороны неравнозначны из-за погодных условий (ветер, солнце и т.п.).
35. Должно быть исключено такое понятие, как несвоевременная подача. Подача должна производиться тогда, когда принимающий готов к приему. При этом принимающий не должен пытаться принять подачу, если он не готов к приему, т.к. будет работать правило "двух шансов".
36. Если принимающий показал, что он готов к приему подачи, он далее не может потребовать переподачи (за исключением случая внешней помехи). Если подающий приступил к подаче (начал подброс) после вашей готовности к приему, то вы уже не можете поднимать руку, показывая свою неготовность.
37. В парной игре именно принимающий подачу определяет готовность своей команды.
38. Обычно в матче используют три мяча. Подающий не имеет права требовать от принимающего подать ему третий мяч перед подачей, так же как подающий не должен идти перед подачей за далеко лежащим третьим мячом. Эти мячи должны собираться в конце гейма.

39. Если произошла путаница со счетом, следует помнить о равных правах сторон на восстановление истинной ситуации. Предпочтительным является взаимосогласованный возврат к счету, в котором уверены обе стороны.
40. Чтобы избежать проблем со счетом, подающий должен объявлять его перед каждой подачей, причем так, чтобы слышал соперник и зрители.
41. Независимо от как бы очевидного аута, вы должны обязательно вслух его фиксировать.
42. Во время соревнований вы можете столкнуться с самыми разными способами задержек матча, сета, гейма и розыгрыша очка, которые используются соперником с целью вывести вас из равновесия. Сюда могут относиться и умышленные опоздания к началу матча, и затянутые смены сторон корта, и долгие набивания мяча о корт перед выполнением подачи. Такие задержки не делают чести виновнику. За хорошими игроками не замечается привычка увлекаться подобными тактическими приемами. Никогда не пытайтесь действовать на корте тем же оружием соперника. Постарайтесь оставаться спокойными в таких ситуациях, соблюдая собственное достоинство. Если же это вам очень мешает, вы можете отказаться продолжать встречу без привлечения дополнительного судейства.
43. Точно также, если вас действительно тревожит откровенное жульничество соперника, не выясняйте с ним отношений, а спокойно привлечите к решению проблемы инспектора матча.
44. То, что здесь описано, составляет основу теннисного кодекса. Никакая система правил не способна отразить огромное разнообразие игровых ситуаций, но если игроки знакомы с теннисным кодексом и следуют ему, они всегда смогут достичь согласия в разрешении самых сложных ситуаций на корте.