



REGRAS DE TÊNIS

INTRODUÇÃO

A Federação Internacional de Tênis (ITF) é o órgão máximo do jogo de tênis e seus deveres e responsabilidades incluem a determinação das Regras de Tênis. Para atender a essas obrigações a ITF nomeou um Comitê de Regras de Tênis que monitora continuamente o jogo e suas regras, e recomenda mudanças quando consideradas necessárias ao Conselho de Administração da ITF, que por sua vez faz recomendações à Assembleia Geral Anual da ITF, que é a autoridade em última instância, responsável por fazer todas as alterações nas Regras de Tênis. O Anexo V lista todos os métodos alternativos de pontuação conhecidos e aprovados. Além disso, por conta própria ou quando solicitado por uma ou mais partes interessadas, a ITF pode aprovar certas mudanças nas regras para torná-las teste apenas um número limitado de torneios ou eventos, ou por um período limitado de tempo. Tais variações não são incluídas nas regras publicadas e requerem um relatório à ITF quando da conclusão do experimento autorizado.

Nota: Salvo disposição em contrário, o termo "jogador" ou outra pessoa do sexo masculino (por exemplo, "juiz") nessas Regras de Tênis inclui ambos os sexos.

Regra 1

A QUADRA

A quadra deve ser um retângulo de 23,77 m de comprimento por 8,23 m de largura, para os jogos de simples. Para os jogos de duplas a quadra deve medir 10,97 m de largura.

Deve ser dividida ao meio por uma rede suspensa através de uma corda ou cabo metálico, e ser suspensa por dois postes numa altura de 1,07 m. A rede deve estar completamente estendida de modo que não haja espaço entre os dois postes da rede e ter uma malha suficientemente pequena para que a bola não passe através dela. A altura da rede no centro da mesma deve ser de 0,914 m, a qual deve estar presa no centro por uma faixa. Uma banda deve tapar a corda metálica ou o cabo do topo da rede. A faixa e a banda da rede devem ser completamente da cor branca.

- O diâmetro máximo da corda ou cabo de metal é de 0,8 cm.
- A largura máxima da faixa central deve ser de 5 cm.
- A faixa da rede deve ter entre 5 cm e 6,35 cm para cada lado.

Para os jogos de duplas, os centros dos postes da rede devem estar a 0,914 m fora da quadra de dupla de cada lado.

Para os jogos de simples, se a rede de simples é usada, os centros dos postes da rede devem estar a 0,914 m fora da quadra de simples de cada lado. Se uma rede de duplas é usada, então a rede deve ser erguida por



dois postes de simples, cada um com uma altura de 1,07 m , o qual os centros devem estar a 0,914 m da quadra de simples de cada lado.

- Os postes da rede não podem ter mais que 15 cm de diâmetro.
- Os postes de simples não podem ter mais que 7,5 cm de diâmetro.
- Os postes da rede e os postes de simples não podem ter mais que 2,5 cm acima do topo da rede.

As linhas no final da quadra são chamadas de linhas de base e as linhas nas laterais da quadra são chamadas de linhas laterais.

Duas linhas devem ser estendidas entre as linhas laterais da quadra, medindo 6,40 m de cada lado da rede paralelas com a rede. Estas linhas são chamadas de linha de serviço. Em cada lado da rede, as áreas entre a linha de serviço e a rede são divididas em duas partes iguais, que são as áreas de serviço, divididas por uma linha central. A linha central deve estar estendida paralelamente com as linhas laterais da quadra de simples e estar no meio delas.

Cada linha de base deve ser dividida ao meio por uma marca central de 10 cm de comprimento, a qual deve ser estendida dentro da quadra paralela com as linhas laterais da quadra.

- A linha de centro e a marca central devem ter 5 cm de largura.
- As outras linhas da quadra podem ter entre 2,5 cm e 5 cm de largura, exceto as linhas de base, que podem ter até 10 cm.

Todas as medidas da quadra devem ser feitas de fora das linhas e todas as linhas da quadra devem ser da mesma cor, claramente contrastando com a cor da quadra.

Nenhuma propaganda é permitida na quadra, rede, fita ou banda, postes de duplas ou paus de simples exceto como previsto no Anexo IV

Além da quadra descrita acima, a quadra designada como “vermelha” e a quadra designada como “laranja” no Anexo VII podem ser utilizadas para competições até 10 anos.

Nota: As orientações sobre distâncias mínimas entre a linha de base e recuos e entre as linhas laterais e obstáculos laterais constam do Anexo IX.

Regra 2

ACESSÓRIOS FIXOS PERMANENTES

Os acessórios fixos permanentes da quadra incluem as partes de trás e as partes do lado, os espectadores, os estandes e as cadeiras dos espectadores, e todas as outras instalações em volta e acima da quadra, o juiz de cadeira, os juizes de linha, o juiz de net e os boleiros em suas reconhecidas posições.

Em um jogo de simples, jogado com postes de duplas e com postes de simples, o poste da rede e a parte fora da rede desde o poste de simples é uma instalação permanente e não é considerada como poste da rede ou parte da rede.



Regra 3 A BOLA

Bolas, as quais são aprovadas de acordo com as regras de tênis, devem estar em conformidade com as especificações do Anexo I.

Para competições até 10 anos, as bolas descritas no Anexo I não podem ser usadas. Uma das bolas descritas no Anexo VI (etapa 1 – verde, etapa 2 – laranja e etapa 3 – vermelha) deve ser usada para essas competições.

A Federação Internacional de Tênis deve decidir sobre a questão de saber se qualquer bola ou protótipo está em conformidade com o Anexo I e esteja aprovada ou não, para o jogo. Tal decisão pode ser tomada por iniciativa própria ou a pedido de qualquer interessado, incluindo qualquer jogador, fabricante de equipamento ou Associação Nacional ou seus membros.

Os organizadores do evento devem anunciar antes de começar as disputas:

- a) O número de bolas em jogo (2, 3, 4 ou 6).
- b) A política de troca de bolas se houver.

Trocas de bolas, se houver, devem ser feitas desta maneira:

- i. Após um número ímpar de games, que neste caso, a primeira troca de bolas deve ser feita dois games mais cedo do resto do jogo, pelo aquecimento. O “Tie-Break” conta como um game para a troca de bolas. A troca de bolas não deve ser feita no começo do “Tie-Break”. Neste caso, a troca de bolas deve ser retardada até o começo do segundo game do próximo set, ou
- ii. No começo do set.

Se a bola em jogo estoura ou fura durante o ponto, o ponto deve ser jogado novamente.

Caso 1: *Se a bola está um pouco murcha (“soft”) no final do ponto, o ponto deve ser jogado novamente?*

Decisão: *Se a bola está um pouco murcha (“soft”) e não estourou, o ponto não deve ser repetido.*

Nota: *Qualquer bola para ser usada em um torneio o qual está sendo jogado pelas regras de tênis deve ter seu nome aprovado pela lista oficial da Federação Internacional de Tênis.*

Regra 4 A RAQUETE

Raquetes, as quais são aprovadas de acordo com as regras de tênis, devem estar em conformidade com as especificações do Anexo II.

A Federação Internacional de Tênis deve decidir sobre a questão de saber se qualquer raquete ou protótipo está em conformidade com o Anexo II e esteja aprovada ou não, para o jogo. Tal decisão pode ser tomada por iniciativa própria ou a pedido de qualquer interessado, incluindo qualquer jogador, fabricante de equipamento ou Associação Nacional ou seus membros. Tais decisões e solicitações serão feitas em conformidade com os procedimentos de opiniões e pontos de vistas da Federação Internacional de Tênis.



Caso 1 - Pode haver mais de um jogo de cordas na face de uma raquete?

Decisão - Não. A regra menciona claramente um padrão e não padrões de cordas cruzadas.

Caso 2 - Pode um padrão de encordoamento ser considerado genericamente uniforme e reto se as cordas estão em mais de um plano?

Decisão - Não.

Caso 3 - Pode o antivibrador ser colocado nas cordas da raquete? Se afirmativo, onde ele pode ser colocado?

Decisão - Sim, mas este dispositivo só pode ser colocado fora das cordas cruzadas.

Caso 4 - Durante a partida, um jogador acidentalmente quebra a corda de sua raquete. Pode ele continuar a jogar outro ponto com esta raquete?

Decisão – Sim, exceto quando especificadamente proibido por outros organizadores de evento.

Caso 5 - É permitido ao jogador usar mais que uma raquete ao mesmo tempo durante o jogo?

Decisão: Não.

Caso 6 - Pode uma bateria que afete as características de jogo ser incorporada à raquete?

Decisão - Não. Uma bateria é proibida, pois é uma fonte de energia, assim como bateria solar e outros dispositivos similares.

Regra 5

CONTAGEM NO GAME

a) Contagem Padrão

A contagem padrão é chamada sempre com os pontos do sacador primeiro:

Sem ponto	-	“Zero”
Primeiro ponto	-	“15”
Segundo ponto	-	“30”
Terceiro ponto	-	“40”
Quarto ponto	-	“Game”

Exceto se ambos os jogadores ou time ganharem três pontos, a contagem é “Iguais”.

Após “Iguais”, a contagem é “Vantagem” para o jogador ou time que ganhar o próximo ponto. Se o mesmo jogador ou time ganhar o próximo ponto, então ele ganha o “Game”, se o oponente vier a ganhar este próximo ponto, então a contagem é novamente “Iguais”. O jogador/time precisa ganhar dois pontos consecutivos para ganhar o “Game”

b) “Tie-Break”

Durante o “Tie-Break”, os pontos são chamados assim: “Zero”, “1”, “2”, “3”, etc. O jogador ou time que ganhar primeiro sete pontos ganha o “Game” e o “Set”, desde que tenha uma margem de dois pontos sobre o seu oponente. Se necessário, o “Tie-Break” continua até que esta margem seja atingida.

O jogador que tem a vez de sacar é o sacador no primeiro ponto do “Tie-Break”. Os seguintes dois pontos deverão ser servidos pelo oponente (s) (em duplas, um dos jogadores do time oponente deve sacar). Após este, cada jogador/time deve sacar alternadamente por dois pontos consecutivos até o final do “Tie-Break” (em duplas, a rotação dos serviços deve continuar na mesma ordem



durante aquele set em curso). O jogador ou time que sacou primeiro no “Tie-Break” deve ser o recebedor no primeiro game do set seguinte.

Métodos adicionais alternativos de contagem aprovados podem ser encontrados no Anexo V

Regra 6

CONTAGEM NO SET

Existem diferentes métodos de contagem no set. Os dois principais são o Set longo (Advantage Set) e o Set com “Tie-Break” (Tie-Break Set). Cada método pode ser usado desde que anunciado antes do começo da competição. Se o método com “Tie-Break” será usado, também deverá ser anunciado independentemente de que o set final seja jogado como Set com “Tie-Break” ou Set Longo.

- a) Set longo (Advantage Set)
O primeiro jogador/time que ganhar seis games ganha o “Set”, desde que tenha uma margem de dois games sobre o seu oponente(s). Se necessário, o “Set” deve continuar até esta margem ser atingida.
- b) Set com “Tie-break” (Tie-Break Set)
O primeiro jogador/time que ganhar seis games ganha o “Set”, desde que tenha uma margem de dois games sobre seu oponente(s). Se a contagem chega a seis games iguais, um “Tie-Break” deve ser jogado.

Métodos adicionais alternativos de contagem aprovados podem ser encontrados no Anexo V

Regra 7

CONTAGEM NO JOGO

O jogo pode ser jogado em melhor de 3 sets (o jogador/time precisa vencer 2 sets para ganhar a partida) ou melhor de 5 sets (o jogador/time precisa vencer 3 sets para ganhar a partida).

Métodos adicionais alternativos de contagem aprovados podem ser encontrados no Anexo V

Regra 8

SACADOR E RECEBEDOR

Os jogadores/times ficam em lados opostos da rede. O sacador é o jogador que coloca a bola em jogo primeiro. O recebedor é o jogador que está pronto para retornar a bola sacada pelo sacador.

***Caso 1** - É permitido ao recebedor posicionar-se fora das linhas da quadra?*

***Decisão** - Sim. O recebedor pode ficar em qualquer posição dentro ou fora das linhas do seu lado da rede.*

Regra 9

ESCOLHA DE LADOS E SERVIÇO

A escolha de lados e o direito de ser sacador ou recebedor no primeiro game do jogo deve ser decidida por sorteio antes do aquecimento. O jogador/time que vencer o sorteio pode escolher:



- a) O direito de sacar ou receber no primeiro game do jogo, neste caso o seu oponente(s) pode escolher o lado da quadra para o primeiro game do jogo; ou
- b) O lado da quadra para o primeiro game do jogo, neste caso o seu oponente(s) pode escolher entre sacar e receber no primeiro game do jogo; ou
- c) Requerer que seu oponente(s) faça uma das escolhas acima.

Caso 1 - Ambos os jogadores/time tem o direito de novas escolhas se o aquecimento é paralisado e os jogadores deixam a quadra?

Decisão - Sim. O resultado original do sorteio permanece, mas novas escolhas podem ser feitas por ambos os jogadores/time.

Regra 10

TROCA DE LADOS

Os jogadores trocarão de lado ao fim do primeiro, terceiro e cada subsequente game ímpar de cada set. Os jogadores também trocarão de lado ao final de cada set, a não ser que o número total de games seja par, neste caso, os jogadores trocarão de lado no primeiro game do set seguinte. Durante o "Tie-Break", os jogadores devem trocar de lado após seis pontos.

Procedimentos adicionais alternativos aprovados podem ser encontrados no Anexo V

Regra 11

A BOLA EM JOGO

A não ser por uma chamada de falta ou "let", a bola está em jogo desde o momento que o sacador golpeia a bola e permanece em jogo até que o ponto seja decidido.

Regra 12

A BOLA TOCA A LINHA

Se a bola toca uma linha, se considera que cai dentro do campo de jogo delimitado por essa linha.

Regra 13

A BOLA TOCA UM ACESSÓRIO FIXO PERMANENTE

Se a bola em jogo toca uma instalação permanente após ter tocado na quadra correta, o jogador que golpeou a bola ganha o ponto. Se a bola em jogo toca uma instalação permanente antes de tocar o solo, o jogador que golpeou a bola perde o ponto.

Regra 14

ORDEM DE SERVIÇO OU SAQUE

Ao final de cada game, o recebedor então será o sacador e o sacador será o recebedor do próximo game. Em duplas, a equipe que está ao serviço no primeiro game de cada set decidirá qual dos dois jogadores sacará naquele respectivo game. Similarmente, antes do segundo game começar, seus oponentes devem decidir qual deles deve executar o serviço para aquele game. O parceiro do jogador que sacou no primeiro



game deverá sacar no terceiro game e o parceiro do jogador que sacou no segundo game deverá sacar no quarto game.

Esta rotação continua até o final do set.

Regra 15

ORDEM DE RECEBIMENTO EM DUPLAS

A equipe que irá receber no primeiro game de cada set deve decidir qual jogador deve receber o primeiro ponto no game. Similarmente, antes do segundo game começar, seus oponentes devem decidir qual dos dois jogadores deve receber o primeiro ponto deste game. O jogador que foi o parceiro do recebedor do primeiro ponto deve receber o segundo ponto do game e esta rotação deve continuar até o final do game e do set.

Após o recebedor ter retornado a bola, quaisquer um dos jogadores do time podem golpear a bola.

***Caso 1** - É permitido a um membro de uma dupla jogar sozinho contra seus oponentes?*

***Decisão** - Não.*

Regra 16

O SERVIÇO OU SAQUE

Imediatamente antes de começar o serviço, o sacador deve posicionar-se com ambos os pés atrás da linha de base (ou seja, quanto mais longe a partir da rede) e entre a linha imaginária da marca de centro e a linha lateral.

O sacador deve lançar a bola com a mão em qualquer direção e golpear a bola com a raquete antes que ele toque o solo. Considera-se que o serviço foi completado no momento em que a raquete do jogador golpear a bola ou mesmo passe por ela (não acertando a bola). O jogador está apto a usar a raquete para lançar a bola com a raquete se ele usa somente um braço.

Regra 17

SACANDO

Ao executar um serviço num game normal, o jogador deve ficar atrás de cada metade da quadra alternadamente, começando da metade direita da quadra em cada game.

Em um game de "Tie-Break", o serviço será efetuado alternadamente atrás de metade direita e esquerda da quadra, com o primeiro saque sendo efetuado da metade direita da quadra.

O serviço deve passar sobre a rede e tocar a área de serviço diagonalmente oposta, antes do recebedor efetuar o retorno.

Regra 18

FALTA DE PÉ (FOOT FAULT)

O sacador, durante a execução do serviço não poderá:

- Mudar a sua posição andando ou correndo. Pequenos movimentos dos pés são permitidos; ou
- Tocar a linha de fundo ou a quadra com qualquer pé; ou
- Tocar a área fora da linha lateral imaginária da extensão da quadra com qualquer pé; ou
- Tocar a extensão imaginária da marca central com qualquer pé.



Se o sacador quebra esta regra é uma Falta de Pé (Foot Fault).

Caso 1 - Num jogo de simples, está o sacador permitido servir estando posicionado atrás da parte da linha de base entre a linha da quadra de simples e a linha de duplas?

Decisão - Não

Caso 2 - É permitido ao sacador ter um ou ambos os pés fora do chão?

Decisão - Sim.

Regra 19

FALTA NO SERVIÇO

O serviço é uma falta se:

- a) O sacador quebra as regras 16, 17 e 18; ou
- b) O sacador erra a bola no ar na tentativa de golpeá-la; ou
- c) A bola sacada toca uma instalação permanente, paus de simples ou poste da rede antes de tocar no solo; ou
- d) A bola sacada toca o sacador ou o companheiro do sacador, ou qualquer coisa que o sacador ou o companheiro do sacador use ou carregue.

Caso 1 - Após lançar a bola para sacar, o sacador decide não golpeá-la e recolhe a bola. Isso é uma falta?

Decisão - Não. O jogador que lançar a bola e então decide não golpeá-la, está autorizado a pegar a bola com sua mão ou sua raquete, ou deixá-la quicar no chão.

Caso 2 - Durante um jogo de simples, numa quadra com postes de simples a bola sacada toca o pau de simples e então cai na quadra de serviço correta. Este serviço é uma falta?

Decisão - Sim.

Regra 20

SEGUNDO SERVIÇO

Se o primeiro serviço é uma falta, o sacador deve sacar novamente sem atraso atrás do mesmo lado da quadra o qual a falta prévia foi executada, a não ser que o serviço tenha sido executado do lado errado da quadra.

Regra 21

QUANDO SACAR E RECEBER

O sacador não deve efetuar o serviço se o recebedor não está pronto. Entretanto, o recebedor deve jogar no ritmo razoável do sacador e estar pronto para receber quando o sacador estiver pronto para sacar.

O recebedor que tenta devolver o serviço é considerado como pronto para iniciar o ponto. Se é demonstrado que o recebedor não está pronto, não se pode chamar uma falta de serviço.



Regra 22

O “LET” DURANTE O SERVIÇO

O serviço é um “let” se:

- a) A bola sacada toca a rede, faixa ou banda, e cai na área correta de serviço; ou, após bater na rede, faixa ou banda, toca o recebedor ou o parceiro do recebedor ou qualquer coisa que ele use ou carregue antes de bater no solo; ou
- b) A bola é sacada quando o recebedor não está pronto.

No caso do serviço ser um “let”, o saque em particular não conta, e o sacador deve servir novamente, mas um “let” de serviço não cancela uma falta prévia.

Procedimentos alternativos adicionais aprovados podem ser encontrados no Anexo V.

Regra 23

O “LET”

Em todos os casos que o “let” é chamado, exceto quando um “let” no segundo serviço é chamado, todo o ponto deve ser repetido.

Caso 1 - Uma bola está em jogo e outra bola entra na quadra. Um “let” é chamado. O sacador tinha previamente servido uma falta. É permitido ao sacador o primeiro ou segundo serviço?

Decisão - Primeiro serviço. Todo o ponto deve ser repetido.

Regra 24

UM JOGADOR PERDE O PONTO

Um jogador perde o ponto se:

- a) O jogador serve duas faltas consecutivas; ou
- b) O jogador não consegue retornar a bola em jogo antes que ela quique duas vezes consecutivamente; ou
- c) O jogador retorna a bola em jogo e ela toca o solo ou um objeto fora da quadra correta; ou
- d) O jogador retorna a bola e, antes que ela quique, ela toca um acessório fixo permanente; ou
- e) O recebedor devolve o saque antes que toque o solo; ou
- f) O jogador deliberadamente toca ou apanha a bola em jogo com sua raquete ou deliberadamente toca com sua raquete mais de uma vez na bola; ou
- g) O jogador ou sua raquete, na sua mão ou não, ou qualquer coisa que ele use ou carregue toque a rede, os postes da rede, os paus de simples, corda ou cabo de metal, faixa ou banda, ou a quadra de seu oponente em qualquer tempo enquanto a bola esteja em jogo; ou
- h) O jogador golpeia a bola antes que ela passe a rede; ou
- i) A bola em jogo toca o jogador ou qualquer coisa que ele esteja usando ou carregando, exceto sua raquete; ou
- j) A bola em jogo toca a raquete quando o jogador não está segurando-a; ou



- k) O jogador deliberadamente e materialmente muda a forma de sua raquete enquanto a bola esteja em jogo; ou
- l) Em duplas, ambos os jogadores tocam na bola na tentativa de retorná-la.

Caso 1 - Após um serviço, sendo o primeiro serviço, a raquete voa fora da mão do sacador e toca a rede antes que a bola tenha picado. Este serviço é uma falta ou o sacador perde o ponto?

Decisão - O sacador perde o ponto, porque a raquete toca a rede enquanto a bola está em jogo.

Caso 2 - Após um serviço, sendo o primeiro serviço, a raquete voa fora da mão do sacador e toca a rede depois que a bola picou fora da área correta de serviço. Este serviço é uma falta ou o sacador perde o ponto?

Decisão - Este serviço é uma falta, pois quando a raquete toca a rede a bola não estava mais em jogo.

Caso 3 - Num jogo de duplas, o parceiro do recebedor toca a rede antes da bola que foi sacada tocar na quadra fora do quadrado correspondente ao serviço em questão. Qual a decisão correta?

Decisão - O time do recebedor perde o ponto, porque o parceiro de recebedor tocou a rede enquanto a bola estava em jogo.

Caso 4 - Pode o jogador perder o ponto se ele cruza a linha imaginária da extensão da rede antes ou depois de golpear a bola?

Decisão - O jogador não perde o ponto em nenhum dos casos desde que ele não toque na quadra do oponente.

Caso 5 - É permitido ao jogador pular sobre a rede e cair na quadra do oponente enquanto a bola está em jogo?

Decisão - Não. O jogador perde o ponto.

Caso 6 - O jogador atira sua raquete enquanto a bola está em jogo. Ambos raquete e bola caem na quadra do oponente e o oponente está impossibilitado de pegar a bola. Qual jogador ganha o ponto?

Decisão - O jogador que atirou sua raquete perde o ponto.

Caso 7 - A bola foi sacada e toca o recebedor ou em duplas o parceiro do recebedor antes de tocar no solo. Qual jogador ganha o ponto?

Decisão - O sacador ganha o ponto, a não ser que seja um "let" de serviço.

Caso 8 - O jogador estando posicionado fora da quadra bate na bola ou apanha a bola antes de efetuar o pique e reclama o ponto porque a bola definitivamente estava indo para fora da quadra.

Decisão - O jogador perde o ponto, a não ser que efetue um bom retorno, neste caso o ponto continua.

Regra 25

UM BOM RETORNO

É um bom retorno se:

- a) A bola toca a rede, o poste da rede, os paus de simples, a corda ou metal, a faixa ou banda, e desde que passe por cima de qualquer um destes e toque o solo da quadra correta; exceto como está na Regra 2 e 24 (d); ou



- b) Após a bola em jogo tocar o solo no lado correto e com efeito voltar sobre a rede, o jogador alcance a bola sobre a rede e golpee a bola na quadra correta desde que não infrinja a regra 24; ou
- c) A bola é retornada por fora dos postes da rede, mesmo acima ou abaixo da altura da rede, mesmo que toque o poste da rede e desde que toque na quadra correta, exceto como está na Regra 2 e 24 (d); ou
- d) A bola passa abaixo da rede entre os postes de simples e o adjacente poste de duplas sem tocar a rede, o cabo da rede, o poste da rede e tocar no solo da quadra correta; ou
- e) A raquete do jogador passa por cima da rede depois de haver golpeado a bola que estava em seu próprio lado da rede e a bola toca a área de jogo correta; ou
- f) O jogador retorna a bola em jogo, a qual bate em outra bola na quadra do seu adversário.

Caso 1 - O jogador retorna a bola a qual bate num poste de simples e então toca o solo da quadra do adversário. Este é um bom retorno?

Decisão - Sim. Entretanto, se a bola foi sacada e toca o poste de simples, este serviço é uma falta.

Caso 2 - Uma bola em jogo bate em outra bola que estava na quadra. Qual a decisão correta?

Decisão - O jogo continua. Entretanto, se não está claro qual é a bola do jogo que foi retornada, um "let" deverá ser chamado.

Regra 26

OBSTRUÇÃO (HINDRANCE)

Se o jogador é obstruído em jogo deliberadamente por um ato de seu oponente(s), este jogador deve ganhar o ponto.

Entretanto, o ponto deve ser repetido se o jogador que foi obstruído em jogo foi causado por um ato não intencional de seu oponente(s), ou alguma coisa fora do controle dos jogadores (não incluindo um acessório fixo permanente).

Caso 1 - Um toque duplo na raquete não intencional é considerado obstrução?

Decisão - Não. Veja também na Regra 24 (e).

Caso 2 - O jogador reclama que parou o ponto porque pensou que seu oponente(s) foi obstruído. Isto é obstrução?

Decisão - Não. O jogador perde o ponto.

Caso 3 - Uma bola em jogo acerta um pássaro voando sobre a quadra. Isto é obstrução?

Decisão - Sim, o ponto deve ser repetido.

Caso 4 - Durante o ponto, a bola ou outro objeto está caído na quadra do mesmo lado do jogador e o ponto já tinha começado. Isto é obstrução?

Decisão - Não

Caso 5 - Em duplas, onde o parceiro do sacador e o parceiro do recebedor devem posicionar-se?

Decisão - O parceiro do sacador e o parceiro do recebedor podem posicionar-se em qualquer posição em seu próprio lado da rede, dentro ou fora da quadra. Entretanto, se o jogador está criando um obstrução ao oponente(s), a regra da obstrução deve ser usada!



Regra 27 CORRIGINDO ERROS

Como princípio, quando um erro com respeito a aplicação das Regras de Tênis é descoberto, todos os pontos previamente jogados permanecem. Erros descobertos devem ser corrigidos como a seguir:

- a) Durante a disputa de um game normal ou um "Tie-Break", se o jogador saca do lado errado da quadra, então deve ser corrigido assim que o erro for descoberto e o sacador deve sacar do lado correto da quadra de acordo com a contagem. Uma falta de serviço que foi sacada antes do erro ser descoberto permanece.
- b) Durante a disputa de um game normal ou um "Tie-Break", se os jogadores estão posicionados em lados errados da rede, o erro deve ser corrigido tão logo seja descoberto e o sacador deve servir do lado correto da quadra de acordo com a contagem.
- c) Se durante um game normal o jogador serve fora da ordem, o jogador que deveria originalmente sacar deve fazê-lo tão logo o erro seja descoberto. Entretanto, se o game é completado antes que o erro seja descoberto, a ordem de serviço deve permanecer alterada. Neste caso, qualquer troca de bolas posterior deverá ser feita um game mais tarde em relação ao acordado. Uma falta que for sacada pelo oponente (s) antes do erro ser descoberto não permanece. Em duplas, se os jogadores de um time sacam fora de ordem, uma falta que for sacada antes do erro ser descoberto permanece.
- d) Se o jogador serve fora da ordem durante o "Tie-Break" e o erro é descoberto após um número par de pontos terem sido jogados, o erro é corrigido imediatamente. Se o erro é descoberto após um número ímpar de pontos terem sido jogados, então a ordem de serviço permanece alterada. Uma falta de serviço feita pelo oponente antes que o erro for descoberto não permanece. Em duplas, se os jogadores de um time sacam fora de ordem, uma falta que for sacada antes do erro ser descoberto permanece.
- e) Durante um game normal ou um "Tie-Break" em duplas, se ocorre um erro na ordem de recebimento, esta deve permanecer alterada até o final daquele game em que o erro for descoberto. Para o próximo game em que a dupla será recebedora no set, os jogadores devem assumir sua ordem original de recebimento do saque.
- f) Se por um erro um "Tie-Break" é iniciado em seis games iguais quando tinha sido previamente acordado que o set seria jogado como Set longo, o erro deve ser corrigido imediatamente se somente um ponto foi jogado. Se o erro for descoberto após o segundo ponto, o set deve continuar como "Set com Tie-Break".
- g) Se por um erro um game normal é iniciado em seis games iguais, quando tinha sido previamente acordado que o set seria com "Tie-Break", o erro deve ser corrigido imediatamente se somente um ponto foi jogado. Se o erro é descoberto após o segundo ponto estar em jogo, então o set continua como Set longo até a contagem alcançar oito games iguais (ou um número par mais alto), quando o "Tie-Break" então deve ser jogado.
- h) Se por um erro um Set longo ou um "Set com Tie-break" é iniciado, quando tinha sido previamente acordado que o set final seria decidido com um "Match Tie-Break", o erro deve ser corrigido imediatamente se somente um ponto foi jogado. Se o erro é descoberto após o segundo ponto, o set continua até um dos jogadores ou time ganhar três games (e o set em curso) ou se a contagem alcançar um empate em dois games, então um "Match Tie-Break" deve ser jogado. Entretanto, se o erro é descoberto após o segundo ponto do quinto game ter iniciado o set então continuará com um "Set com Tie-Break" (Ver Anexo V).



- i) Se as bolas não são trocadas na sequencia correta, o erro deve ser corrigido quando o jogador/time que deveria sacar com bolas novas for sacar novamente. Depois disso, as bolas devem ser trocadas entre os números de games originalmente acordados. As bolas não devem ser trocadas durante um game.

Regra 28

FUNÇÕES PARA OS OFICIAIS DE QUADRA

Para jogos onde oficiais são apontados, suas funções e responsabilidades podem ser encontradas no Anexo VI.

Regra 29

JOGO CONTÍNUO

Como princípio, o jogo deve ser contínuo, desde o momento que a partida começa (quando o primeiro serviço do jogo é posto em quadra) até o final do jogo. Deve-se levar em consideração os seguintes pontos:

- a) Entre pontos um máximo de vinte (20) segundos é permitido. Quando os jogadores trocam de lado no final do game, um máximo de noventa (90) segundos é permitido. Entretanto, após o primeiro game de cada set e durante o "Tie-Break" o jogo deve ser contínuo e os jogadores devem trocar de lado sem descanso. Ao final de cada set, o intervalo poderá ter no máximo cento e vinte (120) segundos.
O tempo máximo começa desde o momento que o ponto foi terminado até o próximo golpe ser efetuado para o próximo ponto. Os Organizadores de circuitos profissionais podem aplicar para a aprovação da ITF para estender os noventa (90) segundos permitidos quando os jogadores trocam de lado no final do game e os cento e vinte (120) segundos permitidos no set break.
- b) Se por razões fora do controle do jogador, sua roupa, tênis, ou equipamento necessário (excluindo raquete), estão quebrados ou necessitam ser trocados, o jogador pode ter um tempo extra razoável para retificar o problema.
- c) Nenhum tempo extra deve ser dado ao jogador para recuperar sua condição física. Entretanto, se o jogador sofrer uma condição médica tratável pode ser permitido um tempo médico de três minutos para tratamento desta condição. Um número limitado de visitas ao banheiro ou para troca de roupa pode ser permitido, se for anunciado antes de começar o evento.
- d) Organizadores de eventos podem permitir um descanso de no máximo dez (10) minutos se for anunciado antes de começar a competição. Este período de descanso deve ser tomado após o 3º set em uma partida melhor de 5 sets, ou após o 2º set em uma partida melhor de 3 sets.
- e) O tempo de aquecimento deve ser de no máximo cinco (5) minutos, a não ser que seja decidido de outra forma pelos organizadores.

Regra 30

INSTRUÇÃO

Instrução é considerada como qualquer comunicação, conselho ou instrução de qualquer tipo e por qualquer meio, para um jogador.

Em eventos por equipes, quando um capitão da equipe está sentando na quadra, o capitão da equipe pode dar instrução ao (s) jogador (es) durante o intervalo entre sets e quando os jogadores trocarem de lado na



**CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA DE TÊNIS**

quadra, mas não quando os jogadores trocam de lado após o primeiro game de cada set e também não durante o “Tie-Break”.

Em todos os outros jogos, a instrução não é permitida.

Caso 1 - *É permitido ao jogador receber instrução, se o seu técnico o está fazendo por sinais de maneira discreta?*

Decisão - Não.

Caso 2 - *É permitido ao jogador receber instrução quando a partida está suspensa?*

Decisão - Sim.

Caso 3 - *É permitido ao jogador receber instrução dentro da quadra durante uma partida?*

Decisão – Não. Os circuitos podem solicitar a ITF para que seja aprovada a entrada do técnico durante o jogo. Nos torneios onde isso esteja aprovado, os técnicos autorizados poderão passar instruções a seu jogador seguindo os procedimentos adotados por esses circuitos.

Regra 31

TECNOLOGIA DE ANÁLISE DE UM JOGADOR

A tecnologia que análise de um jogador que seja aprovada para ser utilizada durante uma partida de acordo com as Regras de Tênis deve estar de acordo com as especificações estipuladas no Anexo III.

A Federação Internacional de Tênis decidirá sobre quaisquer questões sobre se determinado equipamento está aprovado ou não. Tal decisão poderá ser tomada por iniciativa própria ou em resposta a uma solicitação de uma parte que tenha um interesse verdadeiro no jogo, incluindo um jogador, uma fabricante de equipamento, uma Federação Nacional ou qualquer de seus membros. Tais decisões e solicitações serão feitas em conformidade com os procedimentos de opiniões e pontos de vistas da Federação Internacional de Tênis.

Patrocinadores:





ANEXO I

A BOLA

Para todas as medidas do Anexo I terá prioridade o sistema internacional de unidades.

- a) A bola deve ter uma superfície externa composta por tecido uniforme, exceto para as bolas de espuma da Etapa 3 (vermelhas). Se houver qualquer emenda, deve ser sem costura.
- b) A bola deve estar em conformidade com os tipos relacionados na tabela a seguir ou na tabela do parágrafo (d):

	TIPO 1 (Rápida)	TIPO 2 (Média)¹	TIPO 3 (Lenta)²	ALTITUDE³
PESO (massa)	56.0 - 59.4 gramas	56.0 - 59.4 gramas	56.0 - 59.4 gramas	56.0 - 59.4 gramas
TAMANHO	6.54 - 6.86 cm	6.54 - 6.86 cm	7.00 - 7.30 cm	6.54 - 6.86 cm
REBOTE	135 - 147 cm	135 - 147 cm	135 - 147 cm	122 - 135 cm
DEFORMAÇÃO FRENTE Á	0.50 - 0.60 cm	0.56 - 0.74 cm	0.56 - 0.74 cm	0.56 - 0.74 cm
DEFORMAÇÃO TRAS Á	0.67 - 0.91 cm	0.80 - 1.08 cm	0.80 - 1.08 cm	0.80 - 1.08 cm
COR	Branca ou Amarela	Branca ou Amarela	Branca ou Amarela	Branca ou Amarela

Notas:

¹ Este tipo de bola pode ser com pressão ou sem pressão. A bola sem pressão terá uma pressão interna não maior que 7 kPa (1 psi) e deverá ser utilizada para jogar em altitude maior que 1219m (4000 pés) acima do nível do mar, devendo ter sido aclimatada por 60 dias ou mais na altitude do torneio específico.

² Este tipo de bola também é recomendada para jogar em qualquer superfície a uma altitude maior que 1219m (4000 pés) acima do nível do mar.

³ Este tipo de bola é pressurizada e é específica para jogar a uma altitude maior que 1219m (4000 pés) acima do nível do mar.

⁴ A deformação deve ser a média de uma única leitura ao longo dos três eixos de simetria da bola. Duas leituras individuais nunca devem diferir em mais de 0,08 centímetros (0,31 polegadas) em cada caso.

- c) Além disso, todos os tipos de bolas mencionados no parágrafo (b) deverão estar em conformidade com os requisitos de durabilidade descritos na tabela a seguir:

	PESO (MASSA)	REBOTE	DEFORMAÇÃO À FRENTE	DEFORMAÇÃO À TRAS
ALTERAÇÃO MÁXIMA¹	0.4 gramas	4.0 cm	0.08 cm	0.10 cm

Patrocinadores:





Nota:

¹ Maior alteração permitida nas propriedades especificadas resultantes dos testes de durabilidade descritos na edição atual de "Bolas de Tênis Aprovadas e Classificações das Superfícies das Quadras" da ITF. O teste de durabilidade utiliza equipamentos de laboratório para simular os efeitos de uma combinação de nove games.

- d) Nas competições para 10 anos e menores somente poderão ser utilizados os tipos bolas descritos na tabela a seguir:

	ETAPA 3 (VERMELHA) ESPUMA	ETAPA 3 (VERMELHA) REGULAR	ETAPA 2 (LARANJA) REGULAR	ETAPA 1 (VERDE) REGULAR
PESO (massa)	25.0 - 43.0 gramos	36.0 - 49.0 gramos	36.0 - 46.9 gramos	47.0 - 51.5 gramos
TAMANHO	8.00 - 9.00 cm	7.00 - 8.00 cm	6.00 - 6.86 cm	6.30 - 6.86 cm
REBOTE	85 - 105 cm	90 - 105 cm	105 - 120 cm	120 - 135 cm
DEFORMAÇÃO À FRENTE ¹			1.40 - 1.65 cm	0.80 - 1.05 cm
COR ²	Todas	vermelha e amarela, ou amarela com um ponto vermelho	laranja e amarela, ou amarela com um ponto laranja	amarela com um ponto verde

Nota:

¹ A deformação será a média de uma única leitura efetuada em cada um dos três eixos perpendiculares. Não há limite na diferença entre as distintas leituras de deformação à frente. Não há especificação para deformação à trás.

² Todos os pontos coloridos terão tamanho e localização razoáveis.

- e) Todos os testes para rebote, peso, tamanho, deformação e durabilidade serão realizados de acordo com as regras disponíveis da edição atual de "ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces".

CLASSIFICAÇÃO DA VELOCIDADE DA SUPERFÍCIE DA QUADRA

O método de teste utilizado para determinar a velocidade da superfície de uma quadra é o ITF CS 01/02 (de acordo com a classificação de velocidade de superfícies da ITF), tal como descrito na publicação intitulada "Guia de métodos para testar superfícies de quadras de tênis da ITF".

Superfícies que tenham avaliação da ITF entre 0 e 29 serão classificadas como de Categoria 1 (velocidade baixa). Exemplos de tipos de superfície de quadras que estejam em conformidade com esta classificação irá incluir a maioria das quadras de saibro e similares.

Superfícies que tenham avaliação da ITF entre 30 e 34 serão classificadas na Categoria 2 (velocidade média-baixa), enquanto aqueles entre 35 e 39 estarão na Categoria 3 (velocidade média). Exemplos de tipos de superfície de quadras que estejam em conformidade com esta classificação irá incluir as superfícies de revestimentos acrílicos, mais algumas superfícies de tapete.

Superfícies que tenham avaliação da ITF entre 40 e 44 serão classificadas na Categoria 4 (velocidade média-alta), enquanto as de 45 ou mais estarão na Categoria 5 (velocidade alta). Exemplos de tipos de superfície de quadras que estejam em conformidade com esta classificação irá incluir grama natural, grama artificial e algumas superfícies de tapete.

Caso 1: Qual tipo de bola deve ser usado em cada superfície?

Decisão: Três tipos de bolas estão aprovadas para o jogo de acordo com as Regras de Tênis, entretanto:

Patrocinadores:





**CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA DE TÊNIS**

- a. Bola Tipo 1 (rápida) é recomendada para ser usada em superfícies de velocidade baixa
- b. Bola Tipo 2 (velocidade média) é recomendada para ser usada em superfícies velocidade média-baixa, média e média-alta
- c. Bola Tipo 3 (lenta) é recomendada para ser usada em superfícies de velocidade alta.

Nota:

Durante um período de teste de dois anos (2014-2015), além dos tipos de bolas definidos no parágrafo (b) acima, a bola Etapa 1 (verde) pode ser utilizada em todos os tipos de competição, exceto em torneios profissionais, a Copa Davis e Fed Cup, os torneios juniores e competições para equipes sancionados pela ITF e suas afiliadas associações regionais, torneios e competições por equipe do circuito Seniors ITF e do Circuito de Cadeira de Rodas da ITF. Durante este período de teste, cada Federação Nacional terá o direito decidir quais as competições nacionais devem utilizar a bola Etapa 1 (verde).

Patrocinadores:



ANEXO II

A RAQUETE

Para todas as medidas do Anexo II terá prioridade o sistema internacional de unidades.

- a) A raquete deve ser um quadro e as cordas. A estrutura é constituída por um cabo e uma cabeça, e pode também ter um “sulco”. A cabeça é definida como a parte da raquete onde a corda está colocada. O cabo é definido como a parte da raquete conectada a cabeça que o jogador segura para jogar. O “sulco” (coração), quando existir, é a parte que liga a cabeça ao cabo da raquete.
- b) A superfície de contato de uma raquete, definida como a área principal do padrão de encordoamento rodeada pelos pontos de entrada das cordas na cabeça ou pelos pontos de contato das cordas com a cabeça, o que for menor, deve ser plana e consiste de um padrão de cordas cruzadas ligadas a um aro e alternadamente entrelaçadas onde cruzam. O padrão de encordoamento deve ser geralmente uniforme e, em particular, não menos denso no centro do que em qualquer outra área. A raquete deve ser desenhada e encordoada de forma que as características de jogo sejam idênticas em ambos os lados.
- c) O aro da raquete não deve exceder 73,7cm em comprimento total, incluindo o cabo. O aro da raquete não deve exceder 31,7cm em largura total. A área de contato ou encordoamento não deve exceder 39,4cm em comprimento total quando medida paralelamente ao eixo longitudinal do cabo e 29,2cm em largura quando medida perpendicularmente ao eixo longitudinal do cabo.
- d) O aro, incluindo o cabo, e a área encordoada, devem estar livres que qualquer objeto que torne possível mudar materialmente o formato da raquete, ou mudar a distribuição do peso na direção do eixo longitudinal da raquete ou que deliberadamente mude qualquer propriedade física da raquete que possa afetar a performance da raquete durante a disputa de um ponto. Se permite utilizar objetos conectados, saliências e dispositivos que se considerem Análise Tecnológica do Jogador ou aqueles utilizados somente e especificamente para limitar ou prevenir desgaste ou vibração ou, para o aro apenas, para distribuir o peso. Estes objetos, saliências e dispositivos devem ser razoáveis em tamanho e colocação para tais propósitos. Nenhuma fonte de energia que de qualquer maneira mude ou afete as características de jogo de uma raquete deve ser construída ou anexada a uma raquete.

Patrocinadores:



ANEXO III

TECNOLOGIA DE ANÁLISE DE UM JOGADOR

A tecnologia de análise de um jogador é todo equipamento que possa realizar quaisquer funções a seguir com respeito a informação sobre o rendimento do jogador:

- a) Gravação
- b) Armazenamento
- c) Transmissão
- d) Análise
- e) Qualquer tipo de comunicação com o jogador ou por qualquer meio

A tecnologia de análise de um jogador pode gravar ou armazenar informação durante a partida. Um jogador somente terá acesso a tal informação conforme o estipulado na Regra 30.

Patrocinadores:



ANEXO IV

PUBLICIDADE

- 1) Publicidade é permitida na rede desde que seja colocada na parte da rede que esta a 0,914m desde o centro do poste e seja produzida de uma maneira que não interfira na visão dos jogadores ou nas condições de jogo. Uma marca (não comercial) do Circuito organizador é permitida na parte de baixo da rede, com pelo menos 0.51m de distancia do topo da rede, desde que isso não interfira na visão dos jogadores ou condições do jogo.
- 2) Publicidade ou outro material colocado no fundo ou nas laterais da quadra devem ser permitidos desde que não interfiram na visão dos jogadores ou nas condições de jogo.
- 3) Publicidade ou outro material colocado na superfície da quadra, fora das linhas de jogo, e permitido desde que não interfira na visão dos jogadores ou nas condições de jogo.
- 4) Apesar dos parágrafos (1), (2) e (3) acima, qualquer publicidade ou outro material colocado na rede, ou colocado no fundo ou lateral da quadra ou na superfície da quadra fora das linhas de jogo não deve conter branco ou amarelo ou outra cor clara que possa interferir na visão dos jogadores ou nas condições de jogo.
- 5) Publicidade ou outro material de propaganda não será permitido na superfície da quadra se colocado dentro das linhas de jogo.

Patrocinadores:



ANEXO V

PROCEDIMENTOS ALTERNATIVOS E MÉTODOS DE PONTUAÇÃO

CONTAGEM EM UM GAME (Regra 5):

MÉTODO DE CONTAGEM “No-Ad”

Esse método alternativo de contagem pode ser usado.

Se ambos jogadores/time tiver ganho três pontos cada, o placar é “Iguais” e um ponto decisivo deve ser jogado. O(s) recebedor(es) deve escolher se recebe o saque da metade direita ou esquerda da quadra. Em duplas, os jogadores que estiverem recebendo não podem mudar de posições para receber o ponto decisivo. O jogador/time que vencer o ponto decisivo vence o “Game”.

Em duplas mistas, o jogador do mesmo sexo do sacador deve receber o ponto decisivo. Os jogadores da dupla que estiver recebendo não podem mudar de posições para receber o ponto decisivo.

CONTAGEM EM UM SET (Regras 6 e 7):

1. SETS CURTOS (“SHORT SETS”)

O primeiro jogador/time que vencer quatro games vence o set, desde que haja uma margem de dois games sobre seu oponente(s). Se o placar chegar a quatro games iguais, um “Tie-Break” deve ser jogado.

2. TIE-BREAK DECISIVO DO JOGO - 7 PONTOS (“DECIDING MATCH TIE-BREAK”)

Quando o placar estiver empatado em um set, ou dois sets em uma partida melhor de cinco sets, um “Tie-Break” deve ser jogado para decidir o jogo. Esse “Tie-Break” substitui o set final do jogo. O jogador/time que vencer primeiro sete pontos deve ser o vencedor do “Tie-Break” e do jogo, desde que haja uma margem de dois pontos sobre seu oponente(s).

3. TIE-BREAK DECISIVO DO JOGO - 10 PONTOS (“DECIDING MATCH TIE-BREAK”)

Quando o placar estiver empatado em um set, ou dois sets em uma partida melhor de cinco sets, um “Tie-Break” deve ser jogado para decidir o jogo. Esse “Tie-Break” substitui o set final do jogo. O jogador/time que vencer primeiro dez pontos deve ser o vencedor do “Tie-Break” e do jogo, desde que haja uma margem de dois pontos sobre seu oponente(s).

Nota: Quando usando o “Tie-Break Decisivo do Jogo” para substituir o set final:

- A ordem original de serviço se mantém (Regras 5 e 14);
- Em duplas, a ordem de serviço e recebimento da equipe pode ser alterada, como no início de cada set (Regras 14 e 15);
- Antes do início do “Tie-Break Decisivo do Jogo” deve haver um intervalo de sets de 120 segundos;
- Bolas não devem ser trocadas para o início de um “Tie-Break Decisivo do Jogo” mesmo que seja o momento para troca.

Patrocinadores:



TROCA DE LADOS (Regra 10):

Essa sequência alternativa de troca de lados pode ser utilizada durante um game de “Tie-Break”: os jogadores podem trocar de lados após o primeiro ponto e depois a cada quatro pontos.

O “LET” DURANTE O SERVIÇO (Regra 22):

Essa alternativa permite jogar sem o “let” de serviço, descrito na Regra 22a. Isso significa que um saque que toque na rede, cinta ou banda está em jogo. Essa opção é normalmente conhecida como “Regra do No-Let”.

Patrocinadores:



ANEXO VI

PAPEL DOS OFICIAIS EM QUADRA

O Árbitro Geral é a autoridade final em todas as questões de regras e sua decisão é final.

Em jogos onde um juiz de cadeira está designado, o juiz de cadeira é a autoridade final em todas as questões de fato durante a partida.

Os jogadores têm o direito de chamar o árbitro geral a quadra se discordar com a interpretação das regras por parte do juiz de cadeira.

Em jogos onde juizes de linha e juizes de net estão designados, eles farão as chamadas (incluindo foot-faults) relacionadas àquela linha ou rede. O juiz de cadeira tem o direito de mudar a decisão de um juiz de linha ou juiz de net se ele tiver certeza que um erro claro foi cometido. O juiz de cadeira será responsável por chamadas em qualquer linha (incluindo foot-faults) ou rede quando não houver juizes de linha ou juiz de net.

Um juiz de linha que não puder fazer uma chamada deve indicar isso imediatamente ao juiz de cadeira que deverá tomar uma decisão. Se o juiz de linha não pode fazer uma chamada ou existe juiz de linha e o juiz de cadeira não pode tomar uma decisão em uma questão de fato, o ponto deve ser repetido.

Em eventos por equipes onde o árbitro geral está sentado dentro da quadra, o árbitro geral é a autoridade final também em questões de fato.

O jogo pode ser paralisado ou suspenso em qualquer momento que o árbitro geral decida necessário e apropriado. O árbitro geral pode paralisar ou suspender o jogo por escuridão, clima ou condições adversas da quadra. Quando a suspensão for por escuridão deverá ser feita ao final de um set ou após um número par de games terem sido jogados durante o set em andamento. Após uma suspensão, o placar e a posição dos jogadores na quadra devem ser mantidas quando o jogo recomeçar.

O juiz de cadeira e o árbitro geral devem tomar decisões com respeito a continuidade do jogo e instruções, com respeito a qualquer Código de Conduta que seja aprovado e esteja em operação.

Caso 1: *O juiz de cadeira anuncia primeiro serviço para o sacador após um “overrule”, mas o recebedor argumenta que deveria ser um segundo serviço uma vez que o sacador havia cometido uma falta. Pode o árbitro geral ser chamado a quadra para dar uma decisão?*

Decisão: *Sim. O juiz de cadeira deve tomar a primeira decisão a respeito de regras de tennis. Entretanto, se o jogador apelar da decisão do juiz de cadeira então o referee pode ser chamado para tomar a decisão final.*

Caso 2: *Uma bola é chamada fora mas o jogador reclama que foi boa. Pode o árbitro geral ser chamado a quadra para tomar uma decisão?*

Decisão: *Não. A decisão do juiz de cadeira é final em questões de fato.*

Caso 3: *Um juiz de cadeira está autorizado a fazer um “overrule” em uma chamada de um juiz de linha ao final de um ponto se na opinião dele houve um erro claro durante o ponto?*

Patrocinadores:



Decisão: Não. Um juiz de cadeira só pode fazer um “overrule” imediatamente após o erro claro ter acontecido.

Caso 4: Um juiz de linha chama a bola fora e então o jogador reclama que a bola foi boa. O juiz de cadeira pode fazer o “overrule” nessa chamada?

Decisão: Não. Um juiz de cadeira nunca deve fazer um “overrule” como resultado do protesto ou apelo de um jogador.

Caso 5: Um juiz de linha chama a bola fora. O juiz de cadeira não pode ver claramente, mas acha que a bola foi boa. Pode o juiz de cadeira corrigir a chamada do juiz de linha?

Decisão: Não. O juiz de cadeira deve fazer o “overrule” somente quando tiver certeza que o juiz de linha cometeu um erro claro.

Caso 6: Um juiz de linha está autorizado a mudar a chamada após o juiz de cadeira anunciar o placar?

Decisão: Sim. Se o juiz de linha perceber que cometeu um erro, deve fazer a correção o mais rápido possível desde que isso não ocorra após o protesto ou apelo do jogador.

Caso 7: Se um juiz de cadeira ou linha chama uma bola fora e depois corrige, qual é a decisão correta?

Decisão: O juiz de cadeira deve decidir se a chamada “out” atrapalhou algum dos jogadores. Se for uma obstrução, o ponto deve ser repetido. Se não foi uma obstrução, o jogador que golpear a bola ganha o ponto.

Caso 8: Uma bola quica de volta sobre a rede e o jogador corretamente alcança a bola por cima da rede para tentar golpeá-la. O oponente obstrui o jogador impedindo que ele faça isso. Qual a decisão correta?

Decisão: O juiz de cadeira deve decidir se a obstrução foi voluntária ou involuntária e dar o ponto ao jogador obstruído ou ordenar que o ponto seja repetido.

PROCEDIMENTOS PARA INSPEÇÃO DE MARCAS

- 1) Inspeções de marcas só podem ser feitas em quadras de saibro.
- 2) Uma inspeção de marca solicitada por um jogador (ou time) pode ser autorizada somente se o juiz de cadeira não puder determinar a chamada com certeza desde sua cadeira ou também após um “winner” ou quando o jogador (ou time) parar de jogar o ponto durante a troca de bolas (golpear a bola é permitido, mas o jogador deve parar imediatamente depois).
- 3) Quando o juiz de cadeira decidir fazer a verificação de uma marca, ele deve descer da cadeira e fazer a inspeção ele próprio. Se ele não tem certeza de onde está a marca, deve perguntar ao juiz de linha para ajudar a localizar a marca, mas ele deve então fazer a inspeção.
- 4) A chamada original ou “overrule” vai sempre permanecer se o juiz de linha e o juiz de cadeira não puderem localizar a marca ou se a marca estiver ilegível.
- 5) Uma vez que o juiz de cadeira tenha localizado a marca e tenha feito a “leitura” da marca, essa decisão será final e inapelável.
- 6) Em quadras de saibro o juiz de cadeira não deve ser tão rápido para anunciar o placar a não ser que esteja absolutamente certo da chamada. Se em dúvida, deve esperar antes de anunciar o placar para determinar se uma inspeção de marca será necessária.

Patrocinadores:



- 7) Em duplas, o jogador que apelar deve fazer de tal maneira que ambos os jogadores parem ou que o juiz de cadeira pare o jogo. Se um apelo é feito ao juiz de cadeira ele deve em primeiro lugar determinar se o procedimento para apelação foi corretamente seguido. Se não foi correto ou se foi tardio, então o juiz de cadeira deve interpretar que o time oponente foi deliberadamente obstruído.
- 8) Se um jogador apaga a marca da bola antes do juiz de cadeira ter dado a decisão final, ele está concedendo a chamada.
- 9) Havendo um Juiz de Cadeira, um jogador não pode cruzar a rede para verificar uma marca de bola sem ser penalizado de acordo com o Código de Conduta.

PROCEDIMENTOS PARA REVISÃO ELETRÔNICA

Nos torneios onde a Revisão Eletrônica é utilizada, os procedimentos a seguir devem ser seguidos nos jogos em quadras onde for utilizada.

- 1) Se permitirá a solicitação para uma revisão eletrônica de uma chamada de um juiz linha (ou correção) por um jogador (ou equipe) só depois de um golpe final, ou quando um jogador (equipe) pára de disputar um ponto durante uma troca de bolas (devoluções são permitidas, mas, em seguida, o jogador deve parar o jogo imediatamente).
- 2) O juiz de cadeira deve decidir se vai usar a revisão eletrônica quando houver dúvida em relação à chamada do juiz de linha ou em caso de correção. No entanto, o juiz de cadeira pode recusar o pedido de revisão eletrônica, se achar que o pedido do jogador não é razoável ou foi feito tarde demais.
- 3) Em duplas, o jogador que faz o pedido deve fazer de tal forma que o jogo pare ou que o juiz de cadeira interrompa o jogo. Se um apelo é feito ao juiz de cadeira, em seguida, ele deve primeiro determinar se o procedimento para solicitação foi seguido de forma correta. Se o pedido foi feito de forma errada ou foi feito tarde demais, o juiz de cadeira pode determinar que a equipe adversária foi deliberadamente obstruída, e neste caso, o jogador que fez o pedido perde o ponto.
- 4) A chamada original ou correção prevalecerá sempre se a revisão eletrônica, por qualquer razão, não puder dar uma decisão em relação a essa chamada ou correção.
- 5) A decisão final do juiz de cadeira será o resultado da revisão eletrônica e não será apelável. Se o sistema quiser uma opção manual para revisar um impacto correto da bola, uma revisão oficial aprovada pelo juiz de cadeira decidirá qual impacto deve ser revisado.
- 6) É permitido a cada jogador (ou equipe) fazer três solicitações erradas por set, além de uma solicitação adicional no Tie-Break. Em jogos com sets longos, os jogadores (ou equipes) terão novamente direito a três solicitações erradas depois de empatar em seis games e a cada 12 games a partir de então. Os jogos com Tie-Break Decisivo do Jogo (Match Tie-Break) terão esse Tie-Break considerado como um novo set e cada jogador (ou equipe) começarão com direito a três pedidos. Os jogadores (ou equipes) terão um número ilimitado de solicitações acertadas.

Patrocinadores:



ANEXO VII

COMPETIÇÕES OFICIAIS PARA CATEGORIA 10 ANOS e MENORES

Quadras:

Além das dimensões de uma quadra normal, as seguintes dimensões de quadras devem ser utilizadas em competições oficiais envolvendo jogadores de 10 anos de idade ou menores:

Uma quadra denominada vermelha, para competições da categoria 10 anos e menores, deve ser um retângulo entre 10.97m e 12.80m de comprimento e entre 4.27m e 6.10m de largura. A rede deve ter entre 0.800m e 0.838m de altura no centro.

Uma quadra denominada laranja, deve ser um retângulo com entre 17.68m e 18.29m de comprimento e ter entre 6.10m e 8.23m de largura. A rede deve ter entre 0.800m e 0.914 de altura no centro.

Bolas:

Nas competições oficiais para os 10 anos e menores, somente poderão ser utilizadas as bolas descritas no Anexo I:

Bola da Etapa 3 (vermelha) que é recomendada para jogo na quadra vermelha, por jogadores com até oito anos, usando raquetes de 58.4cm de comprimento;

Bola da Etapa 2 (laranja) que é recomendada para jogo na quadra laranja, por jogadores com idades entre oito e dez anos, usando raquetes entre 58.4cm e 63.5cm de comprimento;

Bola da Etapa 1 (verde) que é recomendada para jogo na quadra normal, por jogadores avançados com idades entre nove e dez anos, usando raquetes entre 63.5cm e 66.0cm de comprimento.

Nota – Os outros tipos de bolas descritos no Anexo I não poderão ser utilizados em competições para categorias 10 anos e menores.

Métodos de Contagem:

Para competições das categorias 10 anos e menores usando bolas Tipo 3 (vermelha), Tipo 2 (laranja) e Tipo 1 (verde), podem utilizar os métodos de contagem especificados nas Regras de Tênis (inclusos no Anexo V) além dos métodos de curta duração como jogos de um Tie-Break Decisivo do Jogo (Match Tie-Break), melhor de 3 Tie-Breaks/ Tie-Breaks Decisivo do Jogo, ou apenas um set um ser curto ou um set normal.

Duração dos Jogos:

Nas competições oficiais para os 10 anos e menores, o Comitê do Torneio pode determinar um tempo limite específico para a duração desses jogos nesses eventos.

Patrocinadores:

