



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

REGULAMENTO 2022

REGRA E NORMAS DE TÊNIS E BEACH TENNIS



Sumário

REGRAS DE TÊNIS	3
INTRODUÇÃO	3
REGRA 1 – A QUADRA	3
REGRA 2 – ACESSÓRIOS FIXOS PERMANENTES	4
REGRA 3 – A BOLA	4
REGRA 4 – A RAQUETE	5
REGRA 6 – CONTAGEM NO SET	7
REGRA 7 – CONTAGEM NO JOGO	7
REGRA 8 – SACADOR E RECEBEDOR	8
REGRA 9 – ESCOLHA DE LADOS E SERVIÇO	8
REGRA 10 – TROCA DE LADOS	8
REGRA 11 – A BOLA EM JOGO	8
REGRA 12 – A BOLA TOCA A LINHA	8
REGRA 13 – A BOLA TOCA UM ACESSÓRIO FIXO PERMANENTE	9
REGRA 14 – ORDEM DE SERVIÇO OU SAQUE	9
REGRA 15 – ORDEM DE RECEBIMENTO EM DUPLAS	9
REGRA 16 – O SERVIÇO OU SAQUE	9
REGRA 17 – SACANDO	9
REGRA 18 – FALTA DE PÉ (FOOT FAULT)	10
REGRA 19 – FALTA NO SERVIÇO	10
REGRA 20 – SEGUNDO SERVIÇO	11
REGRA 21 – QUANDO SACAR E RECEBER	11
REGRA 22 – O “LET” DURANTE O SERVIÇO	11
REGRA 23 – O “LET”	11
REGRA 24 – UM JOGADOR PERDE O PONTO	12
REGRA 25 – UM BOM RETORNO	14
REGRA 26 – OBSTRUÇÃO (HINDRANCE)	14
REGRA 27 – CORRIGINDO ERROS	15
REGRA 28 – FUNÇÕES PARA OS OFICIAIS DE QUADRA	16
REGRA 29 – JOGO CONTÍNUO	17
REGRA 30 – INSTRUÇÃO	17

REGRA 31 – TECNOLOGIA DE ANÁLISE DE UM JOGADOR	18
ANEXO I – A BOLA	19
ANEXO II – A RAQUETE	21
ANEXO III – TECNOLOGIA DE ANÁLISE DE UM JOGADOR	22
ANEXO IV – PUBLICIDADE	23
ANEXO V – PROCEDIMENTOS ALTERNATIVOS E MÉTODOS DE PONTUAÇÃO	24
ANEXO VI – PAPEL DOS OFICIAIS EM QUADRA	26
PROCEDIMENTOS PARA INSPEÇÃO DE MARCAS	28
PROCEDIMENTOS PARA REVISÃO ELETRÔNICA	28
ANEXO VII – COMPETIÇÕES OFICIAIS PARA CATEGORIA 10 ANOS e MENORES	30
REGRAS DE BEACH TENNIS	31
INTRODUÇÃO	31
REGRA 1 – A QUADRA	31
REGRA 2 – SUPERFÍCIE DE JOGO	31
REGRA 3 – INSTALAÇÕES PERMANENTES	31
REGRA 4 – BOLAS	32
REGRA 5 – A RAQUETE	32
REGRA 6 – PONTUAÇÃO	32
REGRA 7 – PONTUAÇÃO EM UM SET	32
REGRA 8 – PONTUAÇÃO EM UM GAME	33
REGRA 9 – SACADOR e RECEBEDOR	34
REGRA 10 – ESCOLHA DE LADO E SAQUE	35
REGRA 11 – TROCA DE LADOS	35
REGRA 12 – BOLA EM JOGO	35
REGRA 13 – BOLA TOCA A LINHA	35
REGRA 14 – BOLA TOCA UMA INSTALAÇÃO PERMANENTE	36
REGRA 15 – ORDEM DE SAQUE	36
REGRA 16 – ORDEM DE RECEBIMENTO	36
REGRA 17 – O SAQUE	36
REGRA 18 – SACANDO e RECEBENDO	36
REGRA 19 – FOOT-FAULT	37
REGRA 20 – FALTA DE SERVIÇO	37
REGRA 21 – QUANDO SACAR e RECEBER	38
REGRA 22 – O LET DURANTE O SERVIÇO	38
REGRA 23 – O LET	38

REGRA 24 – EQUIPE PERDE O PONTO	38
REGRA 25 – UMA BOA DEVOLUÇÃO	40
REGRA 26 – OBSTRUÇÃO	40
REGRA 27 – CORRIGINDO ERROS	41
REGRA 28 – OFICIAIS	42
REGRA 29 – CONTINUIDADE DO JOGO	42
DEVERES E PROCEDIMENTOS DOS OFICIAIS	43
I. DEVERES E RESPONSABILIDADES DOS OFICIAIS	43
II. PROCEDIMENTOS PARA ÁRBITROS	45
ORIENTAÇÕES PARA JOGOS DISPUTADOS SEM JUIZ DE CADEIRA	48
NORMAS E PROCEDIMENTOS PARA ÁRBITROS AUXILIARES	50
SUSPENSÃO E ADIAMENTO DE UMA PARTIDA	52
PERÍODOS DE DESCANSO	53
INTERRUPÇÃO PARA BANHEIRO/TROCA DE ROUPAS	54
CONDIÇÕES MÉDICAS	55
VIOLAÇÃO DE TEMPO	58
CÓDIGO DE CONDUTA PARA ÁRBITROS	60
CORREÇÃO ERROS	64
RESUMO BOLAS	65
MEDIDAS OFICIAIS	66

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 e 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 1,07m, 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 largura, exceto 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 juízes 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:

1. O número de bolas em jogo (2, 3, 4 ou 6);
2. 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 ganharam 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 à 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 à bola, quaisquer um dos jogadores do time pode 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:

- a) Mudar a sua posição andando ou correndo. Pequenos movimentos dos pés são permitidos; ou
- b) Tocar a linha de fundo ou a quadra com qualquer pé; ou
- c) Tocar a área fora da linha lateral imaginária da extensão da quadra com qualquer pé; ou
- d) 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. 7

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 a golpear e recolhe a bola. Isso é uma falta?

Decisão - Não. O jogador que lançar a bola e então decide não a golpear, 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 de duplas 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 de o 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 uma 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 sequência 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 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.

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 Á FRENTE	0.50 - 0.60 cm	0.56 - 0.74 cm	0.56 - 0.74 cm	0.56 - 0.74 cm
DEFORMAÇÃO Á TRAS	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 Á FRENTE	DEFORMAÇÃO Á TRAS
ALTERAÇÃO MÁXIMA ¹	0.4 gramas	4.0 cm	0.08 cm	0.10 cm

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 gramas	36.0 - 49.0 gramas	36.0 - 46.9 gramas	47.0 - 51.5 gramas
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 Á FRENTE¹			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 irão 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 irão 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 irão 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 aprovados para o jogo de acordo com as Regras de Tênis, entretanto:*

- 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 de 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 sancionadas pela ITF e suas afiliadas associações regionais, torneios e competições por equipe do circuito Seniores ITF e do Circuito de Cadeira de Rodas da ITF. Durante este período de teste, cada Federação Nacional terá o direito de decidir quais as competições nacionais devem utilizar a bola Etapa 1 (verde).

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.



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.

ANEXO IV – PUBLICIDADE

1. Publicidade é permitida na rede desde que seja colocada na parte da rede que está 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 distância 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.

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 tiverem 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.

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”.

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 mantidos 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 tênis. 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?

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 golpeou 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.
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) para 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 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 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.

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 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.

REGRAS DE BEACH TENNIS

INTRODUÇÃO

A Confederação Brasileira de Tênis é o órgão nacional de tênis, incluindo Beach Tennis. Tem como objetivo oferecer, promover e desenvolver oportunidades para homens, mulheres e crianças para praticar Beach Tennis recreativo e competitivo em todos os níveis.

Como o órgão dirigente do tênis, a CBT oferece um papel de liderança na administração de Beach Tennis. A CBT tem por objetivo garantir que uma oportunidade justa e igual seja fornecida para todos aqueles com direito a jogar segundo as suas regras de elegibilidade e que as regras de Beach Tennis sejam implementadas de acordo com os padrões esperados por um órgão nacional.

Nota: Exceto quando indicado de outra forma, todas as referências nestas Regras de Beach Tennis para o gênero masculino incluem também o gênero feminino.

REGRA 1 – A QUADRA

A quadra para jogo de duplas deve ser um retângulo de 16m de comprimento e 8m de largura.

A quadra para jogo de simples deve ser um retângulo de 16m de comprimento e 4.5m de largura.

A quadra deve ser dividida ao meio por uma rede suspensa por uma corda ou cabo de metal de 0,8 centímetros de diâmetro máximo, que deve passar ou ser ligado a dois postes. A rede será totalmente estendida para que ele ocupe completamente o espaço entre os dois postes da rede e deve ser uma malha suficientemente pequena para garantir que a bola não passe. A altura da rede será de 1,7 m no centro. Uma fita deve cobrir a corda ou cabo metálico e o topo da rede.

As linhas da quadra devem ser entre 2,5 cm e 5 cm de largura, exceto as linhas de base podem ser de até 10 cm de largura.

Todas as medidas da quadra devem ser feitas desde a parte externa das linhas e todas as linhas da quadra devem ser da mesma cor, claramente contrastando com a cor da superfície.

REGRA 2 – SUPERFÍCIE DE JOGO

O terreno deve ser de areia nivelado, o mais plano e uniforme possível, livre de pedras, conchas e outros objetos irregulares. A superfície de jogo não deve apresentar nenhum perigo de lesão aos jogadores.

Para competições oficiais a areia deve ter no mínimo 20 cm de profundidade e ser composta de grãos finos e compactos.

REGRA 3 – INSTALAÇÕES PERMANENTES

As instalações permanentes da quadra incluem os recuos, a torcida, as arquibancadas e assentos para torcedor, todos os outros equipamentos ao redor e acima da quadra (incluindo a rede, postes da rede e linhas), o juiz de cadeira, árbitros de linha e boleiros, quando estão em suas posições reconhecidas.

REGRA 4 – BOLAS

Bolas “Stage 2” (ou seja, baixa compressão "laranja"), conforme descrito no documento da ITF das bolas aprovadas.

As Bolas de tênis e Superfícies de Quadras classificadas no livro da ITF são aprovadas para o jogo.

REGRA 5 – A RAQUETE

As raquetes que são aprovadas para o jogo de acordo com as Regras de Tênis, devem cumprir as especificações constantes do Anexo I.

A Federação Internacional de Tênis deve decidir sobre a questão de saber se qualquer raquete ou protótipo está em conformidade com o Apêndice I, seja aprovada ou não aprovada, para o jogo. Essa decisão pode ser tomada por iniciativa própria ou a pedido de qualquer parte com um interesse de boa-fé, incluindo todos os jogadores, fabricante de equipamentos ou Associação Nacional ou seus membros.

***Caso 1:** É permitido ao jogador usar mais de uma raquete, em qualquer momento durante o jogo?*

***Decisão:** Não*

***Caso 2:** É permitido ao jogador trocar para uma raquete com características diferentes?*

***Decisão:** Sim, exceto quando expressamente proibida pelos organizadores do evento ou onde as características resultem que a raquete não cumpra com o Apêndice I.*

***Caso 3:** É permitido ao jogador usar uma raquete de cordas?*

***Decisão:** Não*

REGRA 6 – PONTUAÇÃO

Um jogo pode ser jogado à melhor de 3 sets (a equipe de duplas precisa vencer 2 sets para ganhar a partida) ou melhor de 5 sets (a equipe de duplas precisa vencer três sets para vencer o jogo). Existem outros formatos alternativos e o formato escolhido deve ser anunciado antes do evento.

REGRA 7 – PONTUAÇÃO EM UM SET

Existem diferentes métodos de pontuação em um jogo. Os dois métodos principais são o Set Longo e o Set com Tie-Break. Qualquer método pode ser usado, desde que um único a ser utilizado seja anunciado com antecedência do evento. Se o Set com Tie-Break é para ser utilizado, deve também ser anunciado se a final será jogada como um Set com Tie-Break ou com um Set Longo.

a) Set Longo

A primeira equipe de duplas para ganhar seis games ganha o "Set", desde que haja uma margem de dois games pela equipe de duplas adversária. Se necessário, o jogo deve continuar até que esta margem seja atingida.

b) Set com Tie-Break

A primeira equipe de duplas a ganhar seis games ganha o "Set", desde que haja uma margem de dois games pela equipe de duplas adversária. Se a pontuação chega a seis games iguais, um tie-break deve ser jogado.

Métodos de pontuação alternativos adicionais aprovados podem ser encontrados no Anexo IV das Regras de Tênis podem ser utilizados, desde que a opção a ser utilizada seja anunciada antes do evento.

REGRA 8 – PONTUAÇÃO EM UM GAME

Na ausência de um árbitro de cadeira, o resultado do jogo deve ser anunciado pelo sacador antes o início de cada ponto.

a) Game normal (No-Ad)

Um game normal é marcado como segue com a pontuação do sacador que está sendo chamado pela primeira vez:

Nenhum ponto - Zero

Primeiro ponto - "15"

Segundo ponto - "30"

Terceiro ponto - "40"

Quarto ponto - "Game"

Se ambas as equipes ganharem três pontos cada, o resultado é "Iguais" e um ponto decisivo deve ser jogado. O time que vencer o ponto decisivo, ganha o "Game".

b) Tie-break

Durante o Tie-break, os pontos são marcados "Zero", "1", "2", "3", etc. A primeira equipe de duplas que ganhar sete pontos ganha o "Game" e o "Set", desde que haja uma margem de dois pontos sobre os adversários. Se necessário, o Tie-break deve continuar até que esta margem seja atingida.

O jogador que tem a vez de sacar começa o primeiro ponto do Tie-break.

Os dois pontos seguintes devem ser sacados pelo jogador da equipe adversária de duplas que deveria sacar em seguida. Depois disso, a rotação de serviço dentro de cada equipe deve continuar na mesma ordem durante aquele set até o final do Tie-break.

Métodos de pontuação alternativos adicionais aprovados, como descritas no Anexo IV das Regras de Tênis podem ser utilizados, desde que a opção a ser utilizada seja anunciada antes do evento.

REGRA 9 – SACADOR e RECEBEDOR

As equipes de duplas devem ficar em lados opostos da rede. O sacador é o jogador que coloca a bola em jogo para o primeiro ponto. Jogadores da equipe de duplas que estão prontos para devolver a bola sacada pelo sacador serão os recebedores.

Antes do início de cada ponto, os recebedores devem primeiro tomar as suas posições, seguido pelo sacador que começa o ponto. Os recebedores não podem significativamente alterar as suas posições em relação ao outro e o sacador uma vez que já tenha escolhido a sua posição até que a bola esteja em jogo.

Caso 1 - *A dupla recebendo é autorizada a ficar fora das linhas da quadra?*

Decisão - *Sim. A dupla recebedora pode tomar qualquer posição dentro ou fora das linhas no lado de recepção da rede.*

Caso 2 - *O parceiro do jogador sacando pode tomar uma posição que dificulte a visão dos membros da equipe de duplas devolvendo o saque?*

Decisão - *Sim. O parceiro do sacador pode tomar qualquer posição dentro ou fora das linhas do lado do sacador da rede.*

Caso 3 - *Será que um jogador que corre atrás de uma bola perde o ponto para sua equipe se ele cruza a linha que corre em paralelo à rede, mas fora das linhas da quadra, antes ou depois de bater a bola?*

Decisão - *Não. Um jogador só vai perder o ponto para sua equipe de duplas se ele ultrapassar a área da quadra da equipe adversária, enquanto a bola está em jogo.*

Caso 4 - *Um membro de uma equipe de duplas é permitido jogar sozinho contra os adversários?*

Decisão – *Não*

Caso 5 - *Um recebedor pode se mover para a frente de seu parceiro e devolver o saque?*

Decisão: *Sim. Uma vez que a bola está em jogo (o sacador atingiu a bola), os recebedores podem se mover em qualquer direção e qualquer jogador pode devolver ao saque.*

Caso 6 - Um recebedor pode correr para frente para bloquear um saque?

Decisão - Sim, depois que o sacador golpeou a bola. Desde que: a) o movimento do jogador não é considerado perturbador para o adversário (obstrução) e b) a bola cruzou a rede antes que o recebedor golpeie.

REGRA 10 – ESCOLHA DE LADO E SAQUE

A escolha do lado para ser sacador ou recebedor no primeiro game será decidida por sorteio antes de iniciar o aquecimento. A equipe de duplas que vencer o sorteio pode escolher:

- a) Ser sacador ou recebedor no primeiro game do jogo, neste caso a equipe adversária deve escolher o lado da quadra para o primeiro game da partida; ou
- b) O lado da quadra para o primeiro game do jogo, caso em que a equipe adversária deve escolher ser sacador ou recebedor para o primeiro game da partida; ou
- c) Requerer a equipe adversária para fazer uma das escolhas acima.

Caso 1 - As duplas têm o direito de novas escolhas se o aquecimento foi interrompido e os jogadores saírem da quadra?

Decisão - Sim. O resultado do sorteio original continua, mas novas escolhas podem ser feitas por ambas as equipes.

REGRA 11 – TROCA DE LADOS

As equipes de duplas devem trocar de lado no fim do primeiro, terceiro e cada game ímpar de cada set.

Durante o Tie-break, as duplas devem trocar de lado após cada quatro pontos.

REGRA 12 – BOLA EM JOGO

A menos que uma falha ou um let seja chamado, a bola estará em jogo desde o momento em que o sacador atingiu a bola e permanece em jogo até que o ponto seja decidido.

REGRA 13 – BOLA TOCA A LINHA

Se a bola tocar a linha, é considerada como tocar a quadra determinada por aquela linha. Em caso de uma mudança de posição de qualquer linha, antes do início de um ponto a dupla pode pedir ao árbitro para reposicionar a linha (pode ser feito por um jogador no caso de um jogo sem árbitro), mas tal ajuste não muda o resultado de qualquer ponto anterior.

REGRA 14 – BOLA TOCA UMA INSTALAÇÃO PERMANENTE

Se a bola em jogo toca uma instalação permanente antes de atingir o solo, o jogador que golpeou a bola perde o ponto.

REGRA 15 – ORDEM DE SAQUE

A equipe de duplas que deve sacar no primeiro game de cada set deve decidir qual membro da dupla que sacará para este game. Da mesma forma, antes do segundo game começar, seus oponentes devem decidir qual jogador sacará para este game.

O parceiro do jogador que atuou no primeiro game servirá no terceiro game e o parceiro do jogador que atuou no segundo game sacará no quarto game. Esta rotação deve continuar até o final do set.

REGRA 16 – ORDEM DE RECEBIMENTO

A bola sacada pelo servidor pode ser devolvida por qualquer jogador (recedor) no lado oposto da rede.

REGRA 17 – O SAQUE

Imediatamente antes do início do movimento do saque, o sacador deve permanecer parado, com os dois pés atrás da linha de base e dentro das extensões imaginárias das linhas laterais.

O sacador deverá então soltar a bola com a mão em qualquer direção e bater a bola com a raquete antes que a bola toque o chão. O movimento de serviço é concluído no momento que a raquete do jogador acerta ou erra a bola. Um jogador que utiliza apenas um braço pode usar a raquete para o lançamento da bola.

***Caso 1** - Se ao sacar o sacador lança duas ou mais bolas para o ar, em vez de uma, isso é uma falta ou o sacador perde o ponto?*

***Decisão** - Na primeira ocasião, um let deve ser chamado e o sacador deve sacar novamente, mas um let de serviço não cancela uma falta anterior. Na segunda vez e subsequentes, a ação será considerada deliberada e uma falta será marcada.*

REGRA 18 – SACANDO e RECEBENDO

Ao sacar, o sacador pode estar em qualquer lugar atrás da quadra.

O saque deve passar sobre a rede e estar dentro da área da quadra adversária antes de um recebedor devolva.

Não haverá segundo serviço.

No evento Duplas Mistas, os jogadores do sexo masculino devem sacar por baixo.

REGRA 19 – FOOT-FAULT

Durante o movimento de saque, o sacador não poderá:

- a) Mudar a posição andando ou correndo, embora pequenos movimentos dos pés sejam permitidos; ou
- b) Tocar na quadra dentro da linha de base com o pé da frente; ou
- c) Tocar na linha de base ou a quadra com o pé de trás; ou
- d) Colocar qualquer dos pés sobre ou embaixo a linha de base; ou
- e) Tocar a área fora do prolongamento imaginário da linha lateral com qualquer dos pés

Caso 1 - O sacador é autorizado de ter um ou ambos dos pés fora do chão?

Decisão – Sim.

Caso 2 - É uma falha se o pé de frente do sacador toca a linha de base durante o movimento de saque?

Decisão - Enquanto ambos os pés do sacador estão por trás da linha de base antes do início do movimento de saque, um foot fault não será chamado se o seu pé da frente toca a linha de base durante o movimento de saque.

Caso 3 - É uma falha se a linha de base se move por causa da areia deslocada pelo sacador durante o movimento de saque?

Decisão - Não

REGRA 20 – FALTA DE SERVIÇO

O serviço é uma falta se:

- a) O sacador quebra as regras 17, 18 ou 19; ou
- b) O servidor erra a bola ao tentar atingi-la; ou
- c) A bola sacada toca uma instalação permanente (ex. poste da rede) durante o saque; ou
- d) A bola sacada toca o sacador ou o parceiro do sacador, ou qualquer coisa que o sacador ou parceiro do sacador está vestindo ou carregando.

Caso 1 - Depois de lançar a bola para sacar, o sacador decide não bater e pega a bola. Isso é uma falta?

Decisão - Não. Um jogador que lança a bola e então decide não a golpear, é permitido para pegar a bola com a mão ou a raquete, ou deixá-lo cair no chão.

REGRA 21 – QUANDO SACAR e RECEBER

O sacador não deve sacar até que os membros da dupla recebedora estejam prontos. No entanto, os membros da dupla recebedora devem jogar ao ritmo razoável do sacador e devem estar prontos para receber dentro de um prazo razoável quando o sacador estiver pronto para sacar.

REGRA 22 – O LET DURANTE O SERVIÇO

A bola sacada que toca a rede, faixa ou banda, e passa a rede está em jogo (sem a regra do let).

REGRA 23 – O LET

Em todos os casos, quando um let é chamado o ponto deve ser repetido.

Caso 1 - Se a bola quebra durante o ponto, um let deve ser chamado?

Decisão – Sim.

Caso 2 - Se, durante o ponto, uma das linhas na área de jogo quebra ou fica solto um let deve ser chamado?

Decisão - Sim.

Caso 3 - Se um membro da dupla de recebedora não está pronto quando a bola está sendo sacada, um let deve ser chamado?

Decisão - Sim.

REGRA 24 – EQUIPE PERDE O PONTO

O ponto é perdido se:

- a) O sacador saca uma falta; ou
- b) Um membro de duplas não retorna a bola em jogo antes de tocar o chão; ou
- c) Um membro da dupla devolve a bola em jogo e bate no chão, ou um objeto, fora da quadra correta; ou

- d) Um membro da dupla devolve a bola em jogo e antes de tocar o chão, ela atinge um objeto permanente; ou
- e) Um membro da dupla deliberadamente carrega ou pega a bola em jogo com a raquete ou deliberadamente toca com sua raquete mais de uma vez; ou
- f) Um membro da dupla ou a raquete, seja na mão de um jogador ou não, ou qualquer coisa que o jogador está vestindo ou carregando toca a rede, postes da rede, corda ou cabo de metal ou quadra da equipe adversária, a qualquer momento, enquanto a bola está em jogo; ou
- g) Um membro da dupla bate na bola antes que ela tenha passado a rede; ou
- h) A bola em jogo toca um membro da dupla ou qualquer coisa que o jogador está vestindo ou carregando, exceto a raquete; ou
- i) A bola em jogo toca a raquete quando um membro de uma equipe de duplas não está segurando-a; ou
- j) Um membro de duplas deliberadamente e materialmente muda a forma da sua raquete quando a bola está em jogo; ou
- k) Ambos os membros da dupla tocam a bola tentando devolvê-la.
- l) Depois que o sacador tem sacado, a raquete sai da mão do sacador e toca a rede antes da bola bater no chão.

Caso 1 - *Um membro da dupla recebedora toca a rede antes da bola que foi sacada toca o chão fora da quadra correta. Qual é a decisão correta?*

Decisão - *A dupla recebedora perde o ponto, porque um deles tocou a rede enquanto a bola estava em jogo.*

Caso 2 - *Será que uma equipe de duplas perde o ponto, se passa de uma linha imaginária na extensão da rede antes ou depois de bater a bola?*

Decisão - *A equipe de duplas não perde o ponto em ambos os casos desde que o membro da equipe de duplas não toque a quadra da equipe adversária.*

Caso 3 - *Um jogador golpeia com a raquete uma bola em jogo. Tanto a raquete e a bola caem na quadra do lado da equipe de duplas adversária e os membros da equipe de duplas opostas são incapazes de alcançar a bola. Qual equipe perde o ponto?*

Decisão - *A equipe de duplas que golpeou a bola perde o ponto.*

Caso 4 - Uma bola que acaba de ser sacada atinge um dos membros da dupla recebedora antes de tocar no chão. Qual equipe ganha o ponto?

Decisão – A equipe do sacador ganha o ponto.

Caso 5 - Um membro da dupla recebedora do lado de fora da quadra bate na bola ou segura a bola antes dela cair no chão e afirma que ganhou o ponto porque a bola estava indo definitivamente para fora da quadra correta.

Decisão: A dupla recebedora perde o ponto, a menos que seja uma boa devolução, caso em que o ponto continua.

REGRA 25 – UMA BOA DEVOLUÇÃO

Uma boa devolução é quando:

- a) A bola toca a rede, postes da rede, cabo de metal ou cabo, faixa ou banda, desde que passe por cima de qualquer um deles e caia no chão dentro da quadra correta; ou
- b) A bola é devolvida fora dos postes da rede, quer acima ou abaixo do nível do topo da rede, mesmo que ela toca os postes da rede, desde que ela cai no chão da quadra correta; ou
- c) A raquete do jogador passa a rede depois de bater a bola no próprio lado da rede e a bola bate no chão da quadra correta; ou
- d) Um membro da dupla acerta a bola que está em jogo e bate em uma outra bola que está no chão da quadra do adversário.

REGRA 26 – OBSTRUÇÃO

Se um membro da dupla é atrapalhado em jogar o ponto por um ato deliberado de um membro da dupla adversária, a dupla deverá ganhar o ponto.

No entanto, o ponto deve ser repetido, se um membro da dupla é atrapalhado em jogar o ponto por qualquer ato não intencional de um membro da dupla oposta, ou algo fora do controle do próprio jogador (não incluindo uma instalação permanente).

Caso 1 - É obstrução quando o jogador toca a bola duas vezes de modo não intencional?

Decisão - Não.

Caso 2 - Um membro da dupla parou o jogo porque pensou que um membro da dupla adversária estava sendo atrapalhado. Isso é uma obstrução?

Decisão – Não, essa equipe perde o ponto.

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

Decisão - Sim, o ponto deve ser repetido.

Caso 4 - Durante um ponto, uma bola ou outro objeto que estava na quadra quando o ponto começou está impedindo um dos jogadores. Isso é uma obstrução?

Decisão – Não.

Caso 5 - Qual é a colocação do parceiro do sacador e a dupla recebedora podem tomar na quadra?

Decisão: O parceiro do sacador e a dupla recebedora podem tomar qualquer posição dentro ou fora da quadra. No entanto, se um jogador está criando um obstáculo para a dupla adversária entra em vigor a regra da obstrução.

REGRA 27 – CORRIGINDO ERROS

Em princípio, quando descobre um erro em respeito às Regras de Beach Tennis, todos os pontos jogados anteriormente permanecem. Quando se descobre um erro, deve-se corrigi-lo da seguinte forma;

- a) Durante o game normal ou durante o tie-break, quando as duplas estão no lado errado da quadra, o erro deve ser corrigido no mesmo momento e a pessoa que está sacando deve sacar no lado certo da quadra. Se uma pessoa saca durante o game quando não é a vez de sacar, a pessoa que é a vez de sacar deve sacar assim que o erro for descoberto. Se terminar o game antes de descobrir o erro, a ordem segue alterada.
- b) Se o sacador saca fora da ordem durante o tie-break e o erro é descoberto depois de jogar no número par de pontos, o erro deve ser corrigido imediatamente. Se o erro é descoberto após de jogar no número ímpar de pontos, a ordem de serviço deve permanecer alterada.
- c) Em caso de erro de um tie-break ser iniciado em 6 games iguais, quando foi anteriormente concordado que o set seria longo, o erro deve ser corrigido imediatamente se somente um ponto foi jogado. Se o erro é descoberto após o segundo ponto estar em jogo, o set vai continuar como Set com Tie-Break.
- d) Em caso de erro de um game normal ser iniciado em 6 games iguais, quando foi anteriormente concordado que o set seria um Set 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, o set vai continuar como longo até a pontuação chegar em 8-8 quando um Tie-break deve ser jogado.
- e) Em caso de erro ao começar o Set Longo ou Set com Tie-Break, quando era previamente concordado que o set final seria um 'Match Tie-break', o erro será corrigido imediatamente se

somente foi jogado 1 ponto. Se o erro estiver descoberto após o segundo ponto está sendo jogado, o set continua até uma dupla ganhar três games (ou seja, o Set) ou até chegar 2-2, quando o 'Match Tie-break' deve ser jogado. No entanto, se o erro é descoberto após o segundo ponto do 5º game, o set continua como Set com Tie-Break (Veja anexo V no ITF Rules of Tennis).

REGRA 28 – OFICIAIS

Veja as responsabilidades no anexo VI do ITF Rules of Tennis.

REGRA 29 – CONTINUIDADE DO JOGO

Em princípio, o jogo deve ser contínuo, a partir do momento que o jogo começa (quando começa o primeiro ponto sacado) até o jogo acabar.

- a) Entre pontos o descanso máximo é de 20 segundos. Quando troca de lado o descanso máximo é de 90 segundos. Depois de 1º game de cada Set ou durante o Tie-break não tem descanso. Depois de cada Set o descanso máximo é de 120 segundos. O descanso começa a partir do término do último ponto até sacar o próximo ponto.
- b) Se, fora do controle da dupla, algum equipamento necessário quebrar ou precisa ser substituído (não incluindo a raquete), será permitido ao jogador um tempo extra razoável para corrigir o problema.
- c) Não pode ser dado tempo extra para alguém da dupla para se recuperar. No entanto, se alguém da dupla sofre uma condição médica tratável, um tempo de 3 minutos pode ser solicitado para tratamento.
- d) Os Organizadores de eventos podem permitir um período máximo de descanso de 10 minutos se for anunciado com antecedência ao evento. Este período de descanso pode ser tomado após o 3º Set numa partida melhor de 5 Sets ou após do 2º Set numa partida melhor de 3 Sets.
- e) O tempo de aquecimento antes do jogo é de 5 minutos e só pode ser diferente se os organizadores do evento permitem.

Aquecimento do saque faz parte do tempo do aquecimento e é só permitido dentro deste tempo.

DEVERES E PROCEDIMENTOS DOS OFICIAIS

I. DEVERES E RESPONSABILIDADES DOS OFICIAIS

A. APLICAÇÃO

Este artigo é aplicado a todos os eventos sancionados ou reconhecidos pelos órgãos que regulamentam o esporte (Torneios Oficiais). Esta aplicação não deverá afetar o direito dos eventos sancionados ou reconhecidos pela ITF de ter os seus regulamentos especiais desde que estes sejam consistentes com os princípios e provisões deste artigo I.

B. SUPERVISOR / ÁRBITRO GERAL

Os deveres e responsabilidades descritas são para um Supervisor/Árbitro Geral. Em alguns casos esta função é feita por um só oficial. Em outros casos um Árbitro Geral (local) com o apoio do Chefe de Árbitros conduz todos os planejamentos pré-torneio e assume todos os deveres e responsabilidades do Supervisor/Árbitro Geral enquanto este não chegar ao torneio. Quando o Supervisor chegar será ele que tomará conta de todas as atividades do torneio, com o apoio do Árbitro Geral.

Um Supervisor/Árbitro Geral deverá:

1. Atuar como autoridade final para interpretação da aplicabilidade das regras e regulamentos do torneio, código de conduta e das regras de tênis, como também todos os assuntos que requeiram solução imediata no torneio.
2. Antes do torneio ou prova deverá conduzir sessões de treino e reuniões que sejam necessárias com os árbitros para familiarização das regras e procedimentos a serem aplicados.
3. Selecionar um Chefe de Juízes e assegurar-se que os seus deveres e responsabilidades são cumpridas corretamente.
4. Aprovar as seleções de todos os árbitros e juízes de linha para os jogos.
5. Remover um árbitro de cadeira e/ou revezar e substituir qualquer juiz de linha ou juiz de rede sempre que achar necessário para melhorar a arbitragem de um jogo.
6. Avaliar a atuação de todos os árbitros de cadeira. Um formulário de avaliação de árbitro de cadeira deverá ser utilizado para isso.
7. Assegurar-se que cada quadra, rede e postes estão de acordo com as especificações das regras de tênis e que cada quadra está equipada com o seguinte:

a. Cadeira de Árbitro

Recomenda-se que a altura da cadeira de árbitro tenha um mínimo de 1,82m e um máximo de 2,44m; A cadeira deverá estar centrada com a extensão da rede e colocada aproximadamente a 90cm do poste; Se houver um microfone este deverá ter um botão de "On-Off", tem que ser facilmente ajustável e ter um suporte para apoiar para nunca ter que segurar com a mão. Não deverá haver microfones de transmissão na cadeira e perto dela (entre as linhas de base). Para torneios ao ar livre deverá estar disponível um creme protetor.

b. Cadeiras de Juízes de Linha

As cadeiras para o juiz de serviço e de base deverão estar colocadas na extensão das respectivas linhas ao longo da parte lateral do campo. Estas não deverão estar elevadas em relação à superfície da quadra e deverão estar posicionadas a pelo menos 3,7m da linha lateral. As cadeiras para os

juízes das linhas laterais e centrais de serviço deverão estar colocadas nos cantos da quadra, a não ser que haja outras ordens. Sempre que o sol está diretamente nos olhos dos juízes, as cadeiras deverão ser mudadas para que o sol esteja nas costas dos juízes. Quando o sol não é um fator importante, as cadeiras dos juízes deverão ser colocadas no lado oposto ao árbitro de cadeira.

c. Cadeira do Juiz de Net

A cadeira deverá estar colocada ao lado do poste da rede, e no lado oposto ao árbitro de cadeira.

d. Cadeiras dos Jogadores (as)

As cadeiras deverão estar colocadas em cada lado da cadeira do árbitro.

e. Bebidas, etc.

Água e outras bebidas, copos, toalhas e pó de serragem deverão estar disponível para os jogadores em cada jogo.

f. Instrumento para medição

Deverá haver uma fita métrica (trena) ou outro instrumento para medir a rede no centro e para colocação dos paus de simples.

g. Cronômetro e Súmula de Arbitragem, etc.

Um cronômetro, folha de arbitragem e alguns lápis deverão estar disponíveis para os árbitros para os jogos.

8. Assegurar-se que os fundos das quadras não sejam pintados ou com publicidade em cor branca, amarela ou outra cor muito clara e/ou brilhante que possa interferir com a visão dos jogadores.
9. Antes do início da competição determinar e notificar a todos os competidores das condições de jogo (marca das bolas, número de bolas, mudança de bolas, tipo de superfície, número de partidas, o uso ou não do "Tie-Break" e quando e outros assuntos de interesse).
10. Escolher um lugar bem visível na área dos jogadores para colocar o quadro informativo do torneio e informar os jogadores da sua localização. A ordem dos jogos deverá ser colocada neste painel assim que for divulgada. É responsabilidade dos jogadores se certificarem com o Árbitro Geral sobre seus horários de jogos para cada dia de competição.
11. Designar um relógio oficial numa localização fixa e informar os jogadores da sua localização. Relógios de bolso ou de pulso não são aceitos como relógios oficiais.
12. Antes de realizar os sorteios terá que obter do Diretor de Torneio a lista de Wild Cards. Consultar com o Diretor de Torneio e um representante de jogadores para determinar:
 - a. A lista de entradas final.
 - b. O ranking a ser usado para os cabeças de chaves.
 - c. Qualquer outra informação relevante para a realização das chaves.
13. Realizar os sorteios para o torneio de qualificação e chaves principais.
14. Disponibilizar na sala do Árbitro Geral todos os documentos para assinatura (qualificação, chave principal, alternativos e "lucky losers") com as apropriadas notificações.
15. Preparar a ordem de jogos diária com todos os jogos em cada quadra com horário contínuo sem intervalos, ou quando for necessário com jogos com horários específicos designados com "não

antes de" certa hora. Uma vez que a ordem dos jogos é oficialmente publicada não deverá ser mudada.

16. Certificar-se que as quadras de saibro ou superfícies deste tipo sejam preparadas e as linhas limpas antes do início de cada jogo.
17. Decidir se a quadra está em condições para jogar.
18. Escolher um local fixo para chamar os jogos de acordo com a ordem de jogos usando os meios disponíveis. Os jogadores têm que estar preparados quando os seus jogos são chamados. Em casos fora do normal o Supervisor/ Árbitro Geral deverá determinar quando um jogo é para ser chamado ou quando o jogo é de fato chamado.
19. Decidir se um jogo deverá mudar de quadra. Se o mau tempo ou outros motivos inevitáveis causarem intervalos ou suspensão de um jogo em andamento, então, se for necessário para eliminar a possibilidade de um jogador ter que jogar dois jogos de simples no mesmo dia, ou, se for necessário para completar o torneio, deve mudar o jogo para outra quadra, ar livre ou coberta, sem levar em consideração o tipo de piso. Em todos os casos, um jogo não deverá mudar de quadra depois de ter oficialmente iniciado. Ex: Se o serviço do primeiro ponto já foi golpeado. Sempre que seja possível uma mudança de quadra, esta deverá ser feita no final de um set ou num número par de games numa partida já iniciada.
20. Decidir quando um jogo deverá ser adiado devido a condições atmosféricas, faltas de luz ou outras condições. Se o jogo for adiado devido à falta de luz, tal adiamento deverá ser feito no final de uma partida ou num número par de jogos de uma partida já iniciada.
21. Em torneios onde um Código de Conduta seja aplicado, ser responsável por investigar as violações do código, aplicar multas/penalidades e certificar-se que a entrega da cópia dos formulários para as multas/penalidades dos jogadores no torneio será entregue aos próprios.
22. Estar sempre presente no torneio durante todos os jogos.
23. O Supervisor/ Árbitro Geral não deverá atuar como juiz de cadeira nesse torneio

II. PROCEDIMENTOS PARA ÁRBITROS

A. APLICAÇÃO

Este artigo é aplicado a todos os eventos sancionados ou reconhecidos pelos órgãos que regulamentam o esporte (Torneios Oficiais). Esta aplicação não deverá afetar o direito dos eventos sancionados ou reconhecidos pelos órgãos que regulamentam o esporte (Torneios Oficiais) de ter os seus regulamentos especiais desde que estes sejam consistentes com os princípios e provisões deste artigo II.

B. QUESTÃO DE LEI

Uma questão de lei é definida como um caso relacionado com a interpretação e aplicação de fatos específicos das regras de tênis, regulamentos de torneio e código de conduta durante um jogo, questões de lei devem ser determinadas primeiras pelo juiz de cadeira. Se um juiz de cadeira não tem certeza ou se o jogador apelar a sua decisão, então a decisão deverá ser tomada pelo Árbitro Geral. A decisão do Árbitro Geral deverá ser final e inapelável.

1. Apelo do jogador

O jogador deverá ter o direito de apelar contra interpretações de questões de lei, de acordo com os procedimentos abaixo mencionados.

Quando na opinião do jogador o árbitro de cadeira incorretamente decidiu mal em relação a uma questão de interpretação de regra, ele poderá apelar à decisão comunicando ao árbitro de cadeira de uma maneira educada e não abusiva. Depois o árbitro de cadeira deverá parar o jogo, desligar todos os microfones em redor da cadeira e chamar imediatamente o Árbitro Geral.

Quando o Árbitro Geral chegar, o árbitro deverá relatar os acontecimentos e os fatos do incidente. O Árbitro Geral deverá tomar uma decisão limitando-se aos fatos e acontecimentos relatados. Então o árbitro de cadeira deverá comunicar a sua interpretação a aplicação da regra e seguida o jogador deverá comunicar a sua posição em relação a interpretação da mesma regra. O árbitro geral deverá rever brevemente a regra a aplicar com o árbitro de cadeira e o jogador, e confirmar ou reverter a decisão do árbitro. Seguidamente o jogo deve se reiniciar com a comunicação do Árbitro Geral de “Vamos jogar”, tendo os jogadores que se preparar para começar a jogar. Todos os esforços deverão ser feitos para que a determinação desse apelo seja o mais breve possível e a seguir ao anúncio “Vamos jogar” os 20 segundos deverão começar a contar.

C. QUESTÕES DE FATO

Uma questão de fato é definida como um caso relacionado ao que atualmente acontece durante um específico momento. Questões de fato surgidas durante um jogo deverão ser determinadas pelos árbitros de quadra desse jogo e tais determinações são obrigadas a serem cumpridas pelos jogadores e pelo Árbitro Geral.

Um jogador poderá pedir ao árbitro de cadeira uma verificação de marca da bola ou a determinação de um fato no final de um ponto (ponto ganhador) feita por um árbitro de quadra.

1. Apelo do jogador

Um jogador nunca poderá apelar ao Árbitro Geral numa questão de fato.

2. “Overrule”

O árbitro de cadeira pode mudar a decisão do juiz de linha somente no caso em que um erro claro tenha sido cometido e somente se essa alteração seja feita imediatamente após o erro do juiz de linha.

O pedido, verificação e reinício do ponto deverá estar completado dentro dos 20 segundos entre pontos, exceto se o árbitro de cadeira determinar que um atraso é necessário. Se um atraso for permitido pelo árbitro de cadeira o jogo deverá recomeçar com o anúncio “Vamos jogar”.

a. Erro claro.

É difícil definir mais precisamente um erro claro. De um modo prático o árbitro de cadeira tem que estar numa posição de determinar que a chamada foi errada, sem qualquer dúvida. O árbitro de cadeira nunca deverá fazer uma correção numa bola que é muito próxima da linha. Para corrigir uma chamada de “BOA” feita por um juiz de linha, o árbitro de cadeira deverá ver

um espaço entre a bola e a linha. Para corrigir uma chamada “Fault” ou “Out” feita por um juiz de linha, o árbitro de cadeira tem que ter visto a bola bater na linha ou dentro dela.

Faltas de pé claras não chamadas por um juiz de linha deverão ser chamadas pelo árbitro de cadeira com a mesma consistência que para os erros claros.

b. Imediato e prontamente.

As regras de tênis requerem além de um erro claro, que o árbitro de cadeira faça a correção prontamente (ex.: imediatamente depois do juiz de linha cometer um erro claro). A chamada de correção deverá ser quase simultânea a chamada errada do juiz de linha.

Um árbitro de cadeira nunca poderá fazer uma correção a pedido de um jogador.

Um juiz de linha nunca poderá mudar a sua decisão a pedido de um jogador.

3. Procedimentos para verificações de marca.

a. Verificações de marca só poderão ser feitas em pisos de saibro ou similares.

b. Um pedido de verificação de marca por um jogador (equipe) deverá ser permitido somente se o árbitro de cadeira não conseguir decidir a chamada com segurança e certeza, seja com um golpe num ponto final ou quando um jogador para o ponto durante uma jogada (devoluções de reflexo são permitidas, mas em seguida o jogador deverá parar).

c. Quando um árbitro de cadeira decidir de fazer uma verificação de marca, ele deverá descer da sua cadeira e ele mesmo fazer a verificação dessa marca. Se o árbitro de cadeira não sabe onde está a marca da bola, ele poderá pedir ao juiz de linha responsável por essa linha para localizar a marca, mas terá que ser o árbitro de cadeira a inspecioná-la.

d. A chamada original ou a correção deverá sempre se manter se o juiz de linha ou árbitro de cadeira não conseguirem determinar a localização da marca ou se a marca não é legível.

e. Uma vez que o árbitro tenha identificado a marca e decidido a chamada numa marca de bola, esta decisão será final e inapelável.

f. Em partidas disputadas em saibro o árbitro de cadeira não deverá ser muito rápido a anunciar a pontuação, a não ser que tenha a certeza da chamada. Em caso de dúvida, esperar antes de anunciar a pontuação para determinar se uma verificação de marca é necessária.

g. Em duplas o pedido do jogador deverá ser feito de maneira que ambos os jogadores parem a jogada ou que o árbitro pare a jogada. Se um pedido é feito ao árbitro de cadeira, este deverá determinar se procedimento correto foi seguido. Se não foi correto ou foi muito tarde, então o árbitro de cadeira pode determinar que a dupla adversária foi deliberadamente obstruída.

h. Se um jogador apagar uma marca antes que o árbitro de cadeira a verifique e comunique a decisão final, o jogador concorda que a bola foi boa.

i. Um jogador não pode atravessar a rede para verificar uma marca de bola, sem estar sujeito à seção de conduta antidesportiva prevista no código de conduta.

ORIENTAÇÕES PARA JOGOS DISPUTADOS SEM JUIZ DE CADEIRA

A ITF e a CBT reconhecem que em alguns torneios não é possível ter Juiz de Cadeira para todos os jogos. Com o intuito de conseguir consistência nos procedimentos, estas orientações criadas pela ITF, passam a ser aplicadas para que esses jogos sejam conduzidos de maneira similar em todo o mundo.

Obviamente, poderão ocorrer problemas em alguns desses jogos, então é muito importante que o Árbitro Geral e os auxiliares estejam observando as quadras o tanto quanto seja possível. Os jogadores se sentirão seguros em ter um fácil contato com um árbitro em caso de algum problema na quadra. Árbitros Gerais e auxiliares devem usar estas orientações para conduzir as diferentes situações.

Disputas de Chamadas (para jogos não disputados em quadras de saibro)

Se o Árbitro Geral (ou auxiliar) é chamado à quadra por uma dúvida de chamada e ele não estava assistindo ao jogo, ele deve perguntar ao jogador que fez a chamada (em seu próprio lado da rede) se ele/ela tem certeza da chamada. Se o jogador confirmar a chamada, o ponto permanece conforme está chamada.

Se após isso, parecer benéfico ter o jogo arbitrado, tente colocar um Juiz de Cadeira o qual irá assumir todas as responsabilidades e chamadas em todas as linhas. Se isto não for possível (Ex.: nenhum juiz experiente, sem cadeira para juiz), a outra opção para o Árbitro Geral (ou auxiliar) é ficar na quadra para assistir o resto do jogo. Deve informar aos jogadores que irá corrigir quaisquer chamadas claramente erradas feitas pelos jogadores.

Se o Árbitro Geral (ou auxiliar) estiver fora da quadra e acontecer de estar assistindo um jogo quando um jogador fizer descaradamente uma chamada errada, ele pode entrar na quadra e dizer ao jogador que a chamada errada foi uma “obstrução involuntária” para o adversário e o ponto será repetido. O Árbitro Geral (ou assistente) deve também dizer ao jogador que outras chamadas claramente erradas poderão ser consideradas como “obstrução deliberada” e resultará em perda do ponto. Além disso, uma Violação de Código por Conduta Antidesportiva pode ser dada se o Árbitro Geral (ou auxiliar) estiver certo que o jogador está descaradamente fazendo chamadas erradas.

Árbitros Gerais (e auxiliares) devem ter o cuidado de não se envolverem demais em jogos onde não sejam solicitados ou necessários, ou em usar a Regra da Obstrução para chamadas muito próximas que estiverem sendo chamadas incorretamente. Por experiência prática, antes de usar a Regra da Obstrução, o Árbitro Geral (ou auxiliar) deve estar muito certo de que uma chamada claramente errada foi feita.

Disputas de Marcas (somente em quadras de saibro)

Se o Árbitro Geral (ou auxiliar) é chamado para a quadra para solucionar uma dúvida, ele deve descobrir se os jogadores concordam sobre qual é a marca.

Se os jogadores concordam com a marca, mas discordam com relação à leitura da marca, o Árbitro Geral (ou auxiliar) deve decidir se a marca mostra que a bola é dentro ou fora.

Se os jogadores discordam sobre qual é a marca, o Árbitro Geral (ou auxiliar) deve descobrir através dos jogadores que tipo de golpe foi utilizado e para qual direção a bola foi golpeada. Este procedimento deve ajudar em decidir qual é a marca correta. Se essa informação não ajudar, a chamada feita pelo jogador que está do lado onde está a marca permanece.

Disputas de Placar

Se o Árbitro Geral (ou auxiliar) é chamado para a quadra para resolver uma dúvida de placar, ele deve discutir os referentes pontos ou games com os jogadores para descobrir em quais pontos eles estão de acordo. Todos os pontos ou games os quais os jogadores concordam permanecem e somente aqueles onde houver discordância devem ser repetidos.

Por exemplo, um jogador reclama que o placar é 40-30 e seu oponente diz que está 30-40. Você discute os pontos com os jogadores e descobre que eles discordam somente em quem venceu o primeiro ponto no game. A decisão correta é continuar o game a partir 30-30, sendo que os dois jogadores concordam que cada um deles venceu dois pontos naquele game.

Quando a dúvida for um game, o mesmo princípio deve ser aplicado. Por exemplo, um jogador reclama que está ganhando por 6-5, mas seu oponente discorda, dizendo que ele está vencendo por 6-5. Após discutir os games com eles você descobre que ambos reclamam que ganharam o primeiro game. A decisão correta é continuar o jogo com o placar em 5-5, uma vez que os dois jogadores concordam que venceram cinco games cada um. O jogador que recebeu no último game disputado será o sacador no próximo game.

Após solucionar qualquer dúvida referente ao placar, é muito importante o Árbitro Geral (ou auxiliar) enfatizar o procedimento que o sacador deve anunciar o placar antes de cada 1o serviço, de forma clara o suficiente para que seu oponente possa ouvir.

Outros Temas

Existem vários outros temas que são difíceis de conduzir quando não há Juiz de Cadeira. Quando a dúvida envolver “lets”, “not-ups” e golpes “estranhos”, o Árbitro Geral (ou auxiliar) deve tentar descobrir dos jogadores o que aconteceu e confirmar a chamada que foi feita por um ou outro jogador, ou repetir o ponto se julgar apropriado.

“Foot Faults” somente podem ser chamados pelo Árbitro Geral (ou auxiliar) e não pelo recebedor. Entretanto, para chamar “foot faults” o árbitro deve estar dentro da quadra do jogo. Árbitros estando fora da quadra não estão autorizados a chamar “foot faults”.

Instruções, bem como outras violações de Código e Tempo somente podem ser impostas pelo Árbitro Geral (ou auxiliar), sendo de extrema importância a presença de árbitros observando a conduta de jogadores e técnicos. Quando aplicado uma violação de Código ou Tempo, o Árbitro Geral (ou auxiliar) deve entrar na quadra o mais rápido possível após a violação e com poucas palavras informar o jogador que uma violação de Código ou Tempo foi aplicada.

Jogadores que não seguirem honestamente estes procedimentos estão sujeitos a Conduta Antidesportiva, conforme previsto no Código de Conduta, mas só poderá ser aplicado em situações muito claras.

NORMAS E PROCEDIMENTOS PARA ÁRBITROS AUXILIARES

1. Os Árbitros Auxiliares devem estar presentes ao local de trabalho pelo menos uma hora antes do início das partidas todos os dias.

Obs.: Se o árbitro não for da própria cidade onde está sendo realizado o evento, deverá estar no local no mínimo 24 horas antes do primeiro dia dos jogos. Deve verificar as quadras que serão utilizadas para o torneio, se estão providas de paus de simples e se todas as medidas obrigatórias estão sendo respeitadas. Durante os dias de jogo, assim que chegar ao clube, apresentar-se ao árbitro geral e ir para as quadras colocar os paus de simples e medir a altura da rede das quadras que serão utilizadas para o torneio.

2. É indispensável que todos tenham à mão durante o dia uma trena (para medidas) e um cronômetro (para verificar tempo de aquecimento, viradas de lado e tempo entre pontos), uma caneta para anotar os resultados, possíveis violações de código ou tempo.
3. Para evitar contato dos jogadores com técnicos, plateia e outros, o árbitro deverá posicionar as cadeiras de descanso dos jogadores sempre nas laterais das quadras, do lado oposto à plateia. Em quadras onde haja separação por alambrados entre duas ou mais quadras, as cadeiras deverão ficar no centro entre as quadras. Essas cadeiras somente poderão ser mudadas de local com o consentimento do Árbitro.
4. As quadras (normalmente mais de uma) onde o árbitro auxiliar ficará trabalhando são designadas pelo Árbitro Geral.
5. Antes de ir para a quadra:
 - a. Ter em mãos a programação do dia e pedir uma cópia ao Árbitro Geral;
 - b. Perguntar sobre o sistema de jogo, troca de bolas, se houver, e regulamento específico para o torneio que você está trabalhando e se houver boleiro, quem deverá levar as bolas para a quadra (árbitro auxiliar ou boleiro);
 - c. Ter sempre em mãos um tubo de bolas usadas caso necessite substituir uma bola que foi perdida num jogo.
6. Antes do início de cada jogo:
 - a. Entrar na quadra com os dois jogadores.
 - b. Dar algumas informações importantes aos jogadores como número de bolas, troca de bolas, se set longo ou "Tie-Break", saída para Banheiro, etc.;
 - c. Se o jogo será disputado sem árbitro de cadeira, se cada um deverá marcar seu lado e que você poderá ser chamado em dúvida de leitura de uma marca de bola em quadra de saibro.
 - d. Fazer o sorteio na presença dos dois jogadores e avisar que o aquecimento não poderá passar de 5 minutos.
7. Observar com rigor a caracterização do W.O. A tolerância máxima permitida é de 15 minutos para tenistas de qualquer local do país. Mas antes de dar o W.O, informar ao Árbitro Geral do possível W.O para que ele possa autorizar ou não.
8. Se houver pegadores de bola, orientá-los para que nunca interfiram em caso de qualquer discussão entre os tenistas. O procedimento correto é, assim que um dos jogadores pedirem, ele prontamente irá chamar um árbitro para solucionar o problema.
9. Assim que terminar um jogo, anotar o vencedor com o resultado na sua programação e avisar imediatamente ao árbitro geral, para que ele possa chamar o outro jogo.

10. Procure sempre estar assistindo aos jogos. Agir com rigor em relação aos Códigos de Conduta e tempo. Nunca dar uma advertência de fora da quadra, você deverá entrar na quadra, dar a advertência para o jogador que cometeu a infração e avisar o outro jogador da sua decisão. Se a atitude do jogador não tiver sido muito agressiva, você pode aplicar uma Advertência Informal (Soft warning), ou seja, na primeira virada de lado após a ocorrência, entre na quadra e avise ao jogador que da próxima vez que ele estiver fugindo as normas do código, ele poderá ser punido. Quando acontecer de qualquer pessoa (que não seja árbitro auxiliar) vir comunicar algum fato ocorrido num jogo, mesmo que seja uma violação de código de conduta, não aplique a advertência. Agradeça a pessoa que está tentando colaborar com o andamento do torneio e passe a prestar uma maior atenção naquele jogo.
11. Nunca menospreze qualquer pessoa que queira tirar uma dúvida. Esteja sempre pronto para informar o porquê de sua decisão. Tente se antecipar os problemas que possam acontecer. Aja sempre com paciência e nunca demonstre estar nervoso em qualquer circunstância.
12. A seu critério, ou se solicitado pelos jogadores, você poderá colocar um árbitro de cadeira em uma partida que estiver apresentando problemas em seu andamento. A partir deste momento o árbitro designado passa a atuar no jogo em sua plenitude, atuando em todas as chamadas de bolas, bem como na aplicação dos Códigos de Conduta e tempo.
13. Somente um Árbitro Geral pode desclassificar um tenista. O árbitro auxiliar, caso a situação de um jogo possa chegar a tal ponto, deve parar o jogo, chamar o árbitro geral, explicar o ocorrido e dar a sua opinião. O árbitro geral irá decidir se desclassifica ou não o tenista.
14. Sempre que entrar na quadra para resolver um problema, deverá ouvir os dois jogadores e depois tomar sua decisão. Não fale com os tenistas de fora da quadra, sempre entre na quadra, chame os dois jogadores à rede (acalme a situação se preciso) e depois resolva o problema.
15. Em caso de abandono de quadra pelo tenista sem permissão do árbitro, você deve informar imediatamente o árbitro geral que vai julgar se os motivos são justificáveis ou injustificáveis, não havendo necessidade de direta desclassificação do tenista em alguns casos. Recomenda-se um cuidado especial nesta situação, pois tais casos são de difícil julgamento.

SUSPENSÃO E ADIAMENTO DE UMA PARTIDA

O Juiz de Cadeira ou o Supervisor/Árbitro Geral pode suspender temporariamente uma partida por falta de luz, condições da quadra ou pelo tempo. Qualquer suspensão feita pelo Juiz de Cadeira deve ser imediatamente reportada ao Árbitro Geral. O Árbitro Geral deve, entretanto, tomar todas as decisões quanto ao adiamento da partida até o dia seguinte. A menos e até que a partida tenha sido adiada pelo Árbitro Geral, os jogadores, Juizes de Cadeira e todas as pessoas envolvidas com a partida devem permanecer prontas para continuar a partida.

Uma vez suspensa a partida, o Juiz de Cadeira deve anotar a hora, o placar (set, game e pontos), sacador, lado em que os jogadores estavam e deve guardar as bolas que estavam em jogo.

Se a suspensão for por falta de luz, deve ser feita após ter sido jogado um número par de games no set disputado ou ao final de um set.

O aquecimento (warm-up) antes de uma partida deve ser de 5 minutos. Em caso de suspensão de uma partida o período de aquecimento deve ser como a seguir:

- Se a partida tiver interrupção de 0 a 15 minutos, não existe reaquecimento.
- Se a partida tiver interrupção de 15 a 30 minutos, o reaquecimento será de 3 minutos.
- Se a partida tiver interrupção mais de 30 minutos, o reaquecimento será de 5 minutos.

PERÍODOS DE DESCANSO

Exceto pelo clima ou outra circunstância fora de controle que cause a interrupção da programação, um jogador deve ser escalado para jogar um máximo de duas partidas (simples e/ou duplas) por dia, as quais não devem ser programadas com menos de 12 horas de intervalo após o final da partida do dia anterior.

Quando for necessário programar mais de uma partida em um mesmo dia para um mesmo jogador, exceto quando ele estiver nas finais de simples e duplas a serem jogadas consecutivamente, ele deve ter um período mínimo de descanso como segue:

- Se a partida tiver duração inferior à uma hora, o descanso será de trinta minutos.
- Se a partida tiver duração de uma hora à uma hora e meia o descanso será de uma hora.
- Se a partida tiver duração maior que uma hora e meia, o descanso será de uma hora e meia.

Se a partida for interrompida por trinta minutos ou mais, devido à chuva ou outro fator que cause a interrupção, a duração da partida será contada a partir do momento que a partida recomeçar. Se a partida for interrompida por menos de trinta minutos, o tempo de duração da partida deve ser contado continuamente desde o momento em que a primeira bola foi colocada em jogo.

Nenhum descanso está autorizado após o terceiro set em uma partida de cinco sets ou após o segundo set em uma partida de três sets.

Nota: Em casos extremos, cabe ao Árbitro Geral juntamente com os organizadores do torneio, julgar e aplicar a programação de um máximo de três partidas para um mesmo jogador. Ex.: Duas simples e uma dupla, respeitando-se os períodos de descanso.

INTERRUPÇÃO PARA BANHEIRO/TROCA DE ROUPAS

MASCULINO

Um jogador está autorizado a solicitar permissão para sair da quadra por um tempo razoável para ir ao banheiro. Saídas para banheiro devem ocorrer na virada de sets e não podem ser usadas para outro fim. Um jogador tem direito a uma interrupção durante uma partida de melhor de três sets e duas interrupções em uma partida melhor de cinco sets. Em duplas, cada equipe terá direito a duas saídas para banheiro. Se os parceiros saírem da quadra juntos também será contado como uma das duas interrupções a que têm direito. Qualquer hora que um jogador deixar a quadra para ir ao banheiro, deve ser considerado como uma das duas interrupções que a equipe tem direito, independentemente se seu adversário também tenha saído da quadra.

Qualquer interrupção para banheiro ocorrida após o início do aquecimento deve ser considerada como uma das saídas permitidas.

Saídas adicionais serão autorizadas, porém serão penalizadas pelo Código de Conduta se o jogador não estiver pronto para jogar dentro do tempo permitido.

Todo jogador que abusar dessa regra ficará sujeito a penalidades de acordo com o Código de Conduta vigente.

FEMININO

Uma jogadora está autorizada a solicitar permissão para sair da quadra por um tempo razoável para ir ao banheiro/troca de roupa. Saídas para troca de roupa somente serão autorizadas nos intervalos dos sets. Saídas para banheiro deverão ser preferencialmente no intervalo de sets.

Em simples, cada jogadora está autorizada a uma saída por jogo e em duplas, cada time está autorizado a duas interrupções. Se as parceiras saírem da quadra juntas, será contado como uma das duas interrupções a que têm direito. Essas paralisações podem ser feitas para uso do banheiro, troca de roupa, ou ambos, mas nunca para outro fim.

Qualquer hora que uma jogadora deixar a quadra para ir ao banheiro, deve ser considerado como uma das duas interrupções que a equipe tem direito, independentemente se sua adversária também tenha saído da quadra. Qualquer interrupção para banheiro ocorrida após o início do aquecimento deve ser considerada como uma das saídas permitidas.

Saídas adicionais serão autorizadas, porém serão penalizadas pelo Código de Conduta se o jogador não estiver pronto para jogar dentro do tempo permitido.

Uma jogadora não pode receber tempo para ir ao banheiro e tempo de atendimento médico consecutivo a não ser que seja autorizado pelo árbitro geral. Uma jogadora poderá trocar de roupa durante uma paralisação para uso do banheiro.

O árbitro geral poderá negar o pedido de uma jogadora durante a partida para sair ao banheiro e/ou troca de roupa caso em sua interpretação haja abuso da regra.

Toda jogadora que abusar dessa regra ficará sujeita a penalidades de acordo com o Código de Conduta vigente.

Em ambos os casos (masculino e feminino), o jogador (a) deve ser acompanhado pelo Árbitro Geral ou outro árbitro oficial.

CONDIÇÕES MÉDICAS

Uma condição médica é uma doença ou uma lesão musculoesquelética que garante avaliação médica e/ou tratamento médico pelo Fisioterapeuta do torneio durante o aquecimento ou jogo.

Condições Médicas Tratáveis

Condição Médica Aguda: o desenvolvimento súbito de uma doença médica ou lesões musculoesqueléticas durante o aquecimento ou jogo e que requer atenção médica imediata.

Condição Médica Não-Aguda: uma doença médica ou lesão musculoesquelética que se desenvolve ou é agravada durante o aquecimento ou o jogo e requer atenção médica na virada de lados ou intervalo dos sets

Condições Médicas Não Tratáveis

Qualquer condição médica que não possa ser tratada adequadamente, ou que não apresente melhora com os tratamentos médicos disponíveis dentro do tempo permitido.

Qualquer condição médica (inclusive os sintomas) que não tenha se desenvolvido ou não tenha sido agravado durante o aquecimento ou o jogo. Fadiga em geral dos jogadores.

Qualquer condição médica que requeira injeções, infusões intravenosas ou oxigênio, exceto para diabetes, pelo qual uma certificação médica tenha sido obtida e pela qual as injeções subcutâneas de insulina possam ser administradas.

a. Avaliação Médica

Durante o aquecimento ou a partida, o jogador pode solicitar, através do Árbitro para que um Fisioterapeuta o avalie durante a próxima virada de lados ou intervalo dos sets. Apenas nos casos em que um jogador desenvolve uma condição médica aguda que requer a imediata paralisação da partida, o jogador pode solicitar através do juiz de cadeira para que o Fisioterapeuta o avalie imediatamente.

O objetivo da avaliação médica é determinar se o jogador desenvolveu uma condição médica tratável e, nesse caso, determinar quando o tratamento médico é garantido. Essa avaliação deve ser realizada dentro de um período de tempo razoável, levando em conta a segurança do jogador de um lado, e a continuidade do jogo do outro. A critério do Fisioterapeuta, tal avaliação pode ser realizada em conjunto com o médico do torneio, e pode ser realizada fora da quadra.

*Se o Fisioterapeuta determinar que o jogador apresenta uma condição médica não-tratável, então o jogador será informado de que nenhum tratamento médico será permitido.

b. Tempo Médico para Tratamento

Um tempo médico para tratamento é autorizado pelo Supervisor da ITF ou Árbitro quando o Fisioterapeuta avaliou o jogador e determinou que um tempo adicional para o tratamento médico é necessário. O tempo médico para tratamento acontece durante uma troca de lados ou intervalo dos sets, a menos que o Fisioterapeuta determine que o jogador tenha desenvolvido uma condição médica aguda que requeira tratamento médico imediato.

O tempo médico para tratamento começa quando o Fisioterapeuta está pronto para começar o tratamento. A critério do Fisioterapeuta, o tratamento durante o tempo médico para tratamento pode ser feito fora da quadra e pode proceder em conjunto com o médico do torneio.

*O tempo médico para tratamento é limitado a três (3) minutos de tratamento. Contudo, em eventos profissionais com premiação de US\$ 15.000 ou menor, o Supervisor ITF pode estender o tempo permitido para tratamento, se necessário.

A um jogador será permitido um (1) tempo médico para tratamento para cada diferente condição médica tratável. Todas as manifestações clínicas de insolação devem ser consideradas como uma (1) condição médica tratável. Todas as lesões musculoesqueléticas tratáveis que se manifestam como parte de uma contínua cadeia cinética devem ser consideradas como uma (1) única condição médica tratável.

Câimbras: Um jogador pode receber tratamento para câimbras somente durante o tempo designado para as viradas de lados e/ou intervalos dos sets. Os jogadores não podem receber um tempo médico para tratamento por câimbras.

Nos casos que houver dúvidas sobre quando o jogador apresenta uma condição médica aguda, condição médica não aguda, inclusive câimbras, ou condição médica não tratável, a decisão do Fisioterapeuta, em conjunto com o médico do torneio, se necessário, é definitiva. Se o Fisioterapeuta acreditar que o jogador tem insolação, e que a câibra é uma das manifestações da insolação, então a câibra só pode ser tratada como parte do tratamento recomendado pelo fisioterapeuta para as condições de insolação.

Nota: Um jogador que tiver parado de jogar, alegando uma condição médica aguda, mas é determinado pelo Fisioterapeuta e/ou Médico do Torneio que teve câimbras, deverá ser ordenado pelo juiz de cadeira para retomar ao jogo imediatamente.

Se o jogador não puder continuar jogando devido a fortes câimbras, como determinado pelo Fisioterapeuta e/ou Médico do Torneio, ele/ela pode desistir do ponto(s)/game(s) necessário(s) para a partida chegar a uma virada de lados ou intervalo dos sets, a fim de receber avaliação imediata, e tratamento se houver tempo suficiente. Pode haver um total de duas (2) viradas de lados adicionais para tratamentos para câimbras em uma partida, não necessariamente consecutivas.

Se for determinado pelo juiz de cadeira ou Supervisor da ITF que o jogador agiu de “má fé”, em seguida uma violação do Código de Conduta por Conduta antidesportiva poderá ser aplicada.

Um total de dois (2) tempos médicos consecutivos para tratamentos pode ser permitido pelo Supervisor ITF ou juiz de cadeira para a circunstância especial no qual o Fisioterapeuta determinar que o jogador tenha desenvolvido pelo menos duas (2) distintas e agudas condições médicas tratáveis. Isso pode incluir: uma doença médica em conjunto com uma lesão musculoesquelética; duas ou mais agudas e distintas lesões musculoesqueléticas. Em tais casos, o Fisioterapeuta irá realizar uma avaliação médica para as duas ou mais condições médicas tratáveis durante uma única avaliação e então determinar que os dois períodos consecutivos para tratamento são necessários.

c. Tratamento médico

Um jogador pode receber em quadra tratamento médico e/ou suprimentos do Fisioterapeuta ou médico do torneio durante as viradas de lados ou intervalos dos sets. Como orientação, tal tratamento médico deveria ser limitado a duas (2) viradas de lado/intervalos dos sets para cada

condição médica tratável, antes ou depois de um tempo médico para tratamento, e não precisam ser consecutivos.

Os jogadores não podem receber tratamento médico para condições médicas não tratáveis.

d. Penalidades

Após a conclusão de um tempo médico para tratamento ou tratamento médico, qualquer atraso no recomeço do jogo deve ser penalizado pelo Código de Conduta por “retardamento de jogo”.

Qualquer abuso do jogador em relação à Regra de Atendimento Médico estará sujeito a penalidades de acordo com a sessão “conduta antidesportiva” do Código de Conduta.

e. Sangramento

Se um jogador está sangrando, o juiz de cadeira deve parar o jogo o mais rápido possível, e o Fisioterapeuta deve ser chamado para a quadra pelo árbitro para avaliação e tratamento. O fisioterapeuta, em conjunto com o médico do torneio, se necessário, irá avaliar a causa do sangramento e irá solicitar um tempo médico para tratamento se necessário.

Se solicitado pelo Fisioterapeuta e/ou Médico do Torneio, o Supervisor da ITF/Juiz de Cadeira pode permitir um total de até cinco (5) minutos para garantir o controle do sangramento. Se o sangue foi derramado na quadra ou área muito próxima, o jogo não deve continuar até que a área afetada tenha sido limpa de forma adequada.

f. Vômitos

Se um jogador está vomitando, o juiz de cadeira deve parar o jogo se o vômito tiver atingido a quadra ou se o jogador solicitar avaliação médica. Se o jogador solicitar avaliação médica, o Fisioterapeuta deve determinar se o jogador tem uma condição médica tratável e, em caso afirmativo, se a condição que ele apresenta é aguda ou não aguda. Se o vômito foi derramado na quadra, o jogo não deve continuar até que o vômito tenha sido limpo de forma adequada.

g. Incapacidade Física

Durante uma partida, se houver uma condição de emergência médica e que o jogador envolvido está incapacitado de solicitar a presença de um Fisioterapeuta, o juiz de cadeira deve imediatamente chamar o Fisioterapeuta e/ou médico para ajudar o jogador.

Antes ou durante uma partida, se um jogador é considerado fisicamente incapaz para competir, o fisioterapeuta e/ou Médico do Torneio deverá informar o Supervisor da ITF e recomendar que o jogador está incapaz de competir em uma partida a ser jogada, ou que seja retirado da partida em andamento. O Supervisor da ITF/Juiz de Cadeira deve usar uma grande discricção, antes de tomar esta ação e deverá basear a decisão sobre os melhores interesses do tênis profissional, bem como tomar em consideração todos os conselhos médicos e quaisquer outras informações.

O jogador pode competir posteriormente em outro evento no mesmo torneio se o médico do torneio determinar que a condição do jogador tenha melhorado até o ponto em que o jogador pode competir com segurança física em um nível adequado de jogo, seja no mesmo dia ou no dia posterior.

* É reconhecido que leis nacionais ou governamentais ou outras regulamentações impostas ao evento por autoridades fora do seu controle, podem exigir participação obrigatória do médico do torneio em todas as decisões quanto ao diagnóstico e tratamento.

VIOLAÇÃO DE TEMPO

Um máximo de 25 (vinte e cinco) segundos pode transcorrer desde o momento em que a bola foi posta para fora de jogo até o momento do contato com a bola para o próximo ponto, exceto quando na virada de lado, onde o tempo máximo é de 90 (noventa) segundos.

Não há nenhum aviso de advertência quando estiver se esgotando o tempo de 25 (vinte e cinco) segundos entre os pontos. Porém, nas trocas de lados, deve ser anunciado “tempo” após 60 (sessenta) segundos, quando o jogador terá mais 30 (trinta) segundos para iniciar a jogar. Caso um ou ambos os jogadores permanecerem sentados em suas cadeiras, sem que tenham tomado suas posições de jogo, deve-se anunciar “15 segundos” após decorridos 75 (setenta e cinco) segundos.

O recebedor deve jogar dentro do tempo razoável do sacador, devendo estar pronto para receber quando o sacador estiver pronto para sacar. Ao recebedor poderá ser aplicada Violação de Tempo (mesmo antes de terminados os 25 segundos) caso suas atitudes estejam retardando o ritmo do sacador.

Um jogador não deve receber duas Violações de Tempo seguidas porque atrasos consecutivos devem ser penalizados como Retardamento de Jogo, exceto quando ocorrer uma troca de lados.

As penalidades são as seguintes:

- 1ª infração: Advertência
- 2ª infração: Perda do Ponto
- Demais Infrações: Perda do Ponto

VIOLAÇÃO DE TEMPO

Copa Davis, Fed Cup, ITF Juniors, ITF Seniores, ITF World Tennis Tour Masculino e Feminino, ATP, WTA, Grand Slams:

Sacador – advertência, fault, fault, ...
Recebedor – advertência, ponto, ponto...

Cadeirantes e FEDERAÇÕES:

Advertência, Ponto, Ponto...

Situações normais:

- Apenas muito lento
 - 25* segundos
 - 90/120 segundos (mesmo após o anúncio de “15 segundos”)
 - Para o recebedor, não seguir o ritmo razoável do sacador (12 a 15 segundos como referência)
- Após descanso de 10 minutos - regra do calor
 - Somente jogos femininos
 - Violações de tempo consecutivas
 - Advertência, ponto, ponto...
- Saída para banheiro antes de seu saque**
 - Violações de tempo consecutivas
- Saída para banheiro antes ou durante o game de saque do adversário
 - Violações de tempo consecutivas

** Somente WTA

VIOLAÇÃO DE CÓDIGO (Retardamento do Jogo)

Qualquer competição:
Advertência, Ponto, Game, Game ou Desclassificação...

- Recusando-se a jogar
 - “Vamos Jogar”
- Violação de Tempo sem resposta do jogador
 - Consultar exceções na coluna ao lado
- Após tempo para tratamento médico
- Após atendimento médico durante os 90 segundos da virada de lados
- Após atendimento médico durante os 12º segundos do intervalo de sets
- Lento por Condição Médica Não-Tratável
- Saindo da quadra “em Seu Próprio Tempo”

PROCEDIMENTOS PARA SITUAÇÕES QUE OCORREM NOS TORNEIOS

1. CHAMADAS

- a. As chamadas dos jogos terão obrigatoriamente que obedecer seguinte: hora e meia/hora e meia

Exemplo:

8:00 9:30 11:00 12:30 14:00 etc

- b. A quantidade das quadras tem que ser compatível com o número de jogos a serem chamados em cada horário.
- c. Mudanças de horários de jogos não deverão ocorrer sem a certeza de que os jogadores foram informados.

2. CANCELAMENTO DE JOGOS

Quando cancelar: por motivo de chuvas o arbitro deverá esperar um tempo razoável para tomar a decisão do cancelamento, adiamento ou mudança para SET CURTO.

Exemplo:

Início da rodada 9:00

Chuva as 11:30

Espera para decisão, após estabelecer um novo horário para o início dos jogos “não antes das 14:00” (isso vai depender do volume de chuva, de como as quadras secam, etc.).

Cancelar as últimas rodadas e avisar os jogadores

3. ADOÇÃO DE SET CURTO

Em casos onde o árbitro não tem NENHUMA outra possibilidade de realizar os jogos com sets normais.

Rodada iniciada em set normal ou set curto deverá terminar na mesma forma de disputa.

4. W.O.

Caso o jogador não se apresente no horário estipulado para o seu jogo o arbitro deverá observar os 15 minutos de tolerância e após este tempo aplicar o W.O. O arbitro não poderá em hipótese alguma realizar o jogo após decorridos os 15 minutos de tolerância, mesmo com a concordância dos jogadores.

CÓDIGO DE CONDUTA PARA ÁRBITROS

A ATP, os Torneios Grand Slams, a ITF e a WTA como membros do "Joint Certification Programme" (Programa de Certificação Conjunta) exige um alto padrão de profissionalismo de todos os Árbitros Certificados (Green, White, Bronze, Silver e Gold) e todos os outros árbitros, trabalhando em eventos da ATP, Grand Slam, ITF e WTA.

Padrões Exigidos

1. Árbitros devem estar em boas condições físicas.
2. Árbitros devem ter visão de 20-20 natural ou corrigida e audição normal. Além disso, árbitros internacionais devem enviar um formulário teste de visão a cada ano para o Departamento de Arbitragem da ITF e todos os outros árbitros devem enviar o mesmo teste a cada três anos.
3. Os árbitros devem estar pontualmente no horário em todos os seus jogos e/ou torneios designados.
4. Os árbitros devem entender as Regras do Tênis, os Procedimentos e Deveres para Árbitros e todos os regulamentos e código de conduta da ATP, ITF, WTA e torneios Grand Slams que estejam arbitrando.
5. Árbitros devem manter alto padrão de higiene pessoal e uma aparência profissional durante todo o tempo.
6. Árbitros não podem beber qualquer bebida alcoólica antes de qualquer jogo no dia que irão arbitrar, ou a qualquer momento no local do evento enquanto os jogos estão sendo realizados, ou enquanto estiver usando uniforme de trabalho. Como uma regra geral, árbitros não devem beber bebidas alcoólicas por 12 horas antes de arbitrar.
7. Árbitros devem manter total imparcialidade em respeito a todos os Jogadores em todo momento Especificando:
 - i. Árbitros não devem atuar em nenhum jogo, onde ocorra qualquer tipo de relação com algum atleta que possa gerar algum conflito de interesse entre as partes. Se existir qualquer tipo de relação entre as partes, o árbitro em hipótese alguma deverá ser designado para tal partida.
 - ii. Árbitros não devem se socializar de maneira íntima com jogadores, para que de nenhuma forma seja colocada em dúvida sua imparcialidade como árbitro. Árbitros não são proibidos em estar em lugares comuns com jogadores, e podem estar hospedados em hotéis em comum, entretanto árbitros não podem de forma alguma dividir quarto com nenhum jogador de qualquer idade.
 - iii. Árbitros devem registrar qualquer possibilidade de conflito de interesse no Departamento de Arbitragem da ITF (officiating@itftennis.com), ou ao responsável pelo programa de certificação conjunta ou a seus colaboradores. Ex.: se são jogadores profissionais, treinador nacional, capitão nacional de equipe, organizador ou diretor de torneio, se trabalha em alguma empresa que tenha interesses comerciais ligado ao esporte tênis, se amigo íntimo de algum jogador, se parente ou se oferece algum respaldo financeiro ao atleta.

8. Árbitros estão proibidos de criticar ou tentar explicar chamadas e decisões de outros Árbitros, com quem quer que seja, exceto com aqueles árbitros envolvidos diretamente, com o Supervisor/Árbitro Geral ou com os responsáveis pela arbitragem da ITF, dos torneios Grand Slam, da WTA e da ATP.
9. Árbitros devem cumprir com as devidas leis criminais e jurisdições. Para esclarecimento de dúvidas e sem limites anteriores, essa obrigação é violada se um Árbitro for condenado ou julgado culpado ou ainda não responder/apelar por uma ação penal ou acusação de qualquer ofensa em qualquer jurisdição.
10. Árbitros estão obrigados e devem cumprir todas as provisões que regulam o Programa Anticorrupção no Tênis e é responsabilidade de cada um conhecer e familiarizar-se com todas as regras do programa, incluindo o requerimento de reportar ao “Tennis Integrity Unit”, qualquer aproximação/contato dessa natureza (confidential@tennisintegrityunit.com).
11. Árbitros não devem manter conversações com espectadores, exceto no controle normal do público durante uma partida.
12. Árbitros estão proibidos de participar em entrevistas ou encontros com jornalistas, onde suas declarações relativas à arbitragem de Tênis, possam ser publicadas ou transmitidas sem a aprovação do Supervisor/Árbitro Geral.
13. Árbitros não devem envolver-se de forma injusta, não profissional, com conduta criminal ou antiética, incluindo tentativa de ferir e interferir intencionalmente com outros Árbitros, jogadores (as), pessoas ligadas ao torneio e com o público. Todos os Árbitros devem ser exemplos através de suas atitudes com outros Árbitros.
14. Árbitros não devem abusar de sua posição de autoridade e controle, e não podem comprometer o psicológico, físico ou o bem-estar emocional de outros Árbitros, jogadores (as) e de pessoas ligadas ao torneio.
15. Árbitros não devem envolver-se em assédio sexual ou abuso sexual com outros Árbitros, jogadores (as) ou pessoas ligadas ao torneio.
16. Árbitros devem fazer todos os pedidos relacionados ao torneio para o Supervisor/Árbitro Geral ou para o Chefe de juízes, ao invés de fazê-los diretamente para o Diretor do Torneio ou seus funcionários.
17. Os árbitros devem estar comprometidos em cada evento que trabalharem até serem dispensados pelo Supervisor/Árbitro geral. Se um árbitro foi selecionado para um torneio, ele/ela não deve se retirar deste torneio para trabalhar em outro ao mesmo tempo, sem a permissão dos representantes da ATP, Grand Slam, ITF ou WTA, conforme aplicável.

Infrações e Penalidades

1. Todos os árbitros têm contínua obrigação em informar ao Programa de Certificação sob quaisquer violações, qualquer suspeita ou alegação de violação do Código de Conduta da qual tenham conhecimento, sobre eles mesmos ou sobre outro oficial. Não reportar seria, por si, uma violação do Código de Conduta para árbitros.
2. Se a suposta violação ocorre durante um torneio, isto deve ser reportado ao representante responsável pelos árbitros, seguido de uma investigação inicial pelo Supervisor/Árbitro geral, no local. O Supervisor/Árbitro geral tem a autoridade para tomar qualquer decisão em relação ao envolvimento do árbitro no torneio, incluindo a autoridade para demitir provisoriamente o árbitro deste torneio.
3. Outras violações que ocorrem em outros momentos devem ser reportadas por escrito à ITF
4. Após recebimento de um relatório de uma suposta violação do Código de Conduta para árbitros, o Representante da ITF deve iniciar imediatamente uma revisão do assunto e determinar se é necessária uma investigação mais aprofundada de todos os fatos importantes da suposta violação. Se assim for determinado, o Representante da ITF informará o Painel Disciplinar e, em seguida, fornece um aviso por escrito ao árbitro interessado da suposta violação a ser investigado e dará ao árbitro um mínimo de 10 dias para fornecer tais informações ou provas que o árbitro considere importante para a investigação. Os Representantes da ITF têm a autoridade para suspender provisoriamente a certificação do árbitro enquanto a investigação é conduzida. O Representante da ITF usará suas / seus melhores esforços para concluir o inquérito num prazo razoável.
5. Após a conclusão da investigação, o Comitê de Disciplina deverá determinar se há provas suficientes para concluir que a violação de Código de Conduta dos Árbitros foi cometida.
6. No caso em que a violação for confirmada, o Comitê de Disciplina determinará qualquer penalidade(s) adequada(s) a ser imposta ao Árbitro. Na determinação da penalidade(s) apropriada(s), o Comitê de Disciplina pode ter em conta todos os fatores relevantes, incluindo, mas não limitado a (1) a gravidade da violação (2) a reputação e integridade do jogo. O limite de penalidade disponível está na absoluta discricção do Comitê de Disciplina e podem incluir, mas não estão limitadas a: (a) a repreensão e advertência quanto ao comportamento futuro, (b) a retirada da certificação ou (c) suspensão da certificação por um período de tempo. O Comitê de Disciplina deverá fornecer prontamente notificação por escrito das conclusões e quaisquer penalidades impostas ao Árbitro.
7. Qualquer decisão que o Comitê de Disciplina decidiu com base em uma convicção ou uma confissão de culpa ou nenhuma contestação a uma acusação criminal ou indiciamento por qualquer ofensa em qualquer jurisdição tal como estabelecido na cláusula A) deste Código de Conduta para os Árbitros será final.
8. Qualquer árbitro que receba uma sanção, como resultado de uma violação do Código de Conduta para Árbitros, a não ser como estabelecido na cláusula B) 7. acima, poderá recorrer da decisão por escrito no prazo de catorze (14) dias a partir da data da notificação da decisão da Comissão Disciplinar, indicando as razões detalhadas para o recurso. Tal recurso deve ser feito para o Painel

de Recursos, que compreende quatro (4) pessoas, representando cada um das entidades ATP, Grand Slams, ITF e WTA (no caso de um árbitro com a graduação bronze ou superior) ou dois (2) indivíduos, que representantes do Departamento de Arbitragem da ITF (no caso de um árbitro com a graduação branca ou verde), designados no início de cada ano-calendário, esse representantes não deverão ter tido nenhum envolvimento na investigação ou na decisão do Comissão Disciplinar. O Painel de Recursos designará um tempo e lugar para a audiência do recurso, que pode ser efetuada pessoalmente ou por teleconferência ou videoconferência, no prazo de vinte e um (21) dias do recebimento do recurso. Ao oficial será dada a oportunidade de apresentar seus argumentos para o Painel de Recursos por escrito. O Painel de Recursos tomará a sua decisão no prazo de vinte e um (21) dias da audiência. A decisão do Painel de Recurso será final.

9. Qualquer decisão da Comissão Disciplinar e/ou do Painel de Recursos de acordo com o Código de Conduta para Árbitros serão, a discrição dos mesmos, comunicadas a Associações Nacionais e/ou outras organizações de tênis, tais quais forem consideradas necessárias pela Comissão Disciplinar e/ou Painel de Recurso.

Nota: A Comissão Disciplinar refere-se a representantes ATP, Grand Slam, ITF e WTA para todos os árbitros internacionais (gradações Bronze, Prata e Ouro) e do Departamento de Arbitragem da ITF para todos os que possuam graduação branca ou verde.

CORREÇÃO ERROS

TODOS OS PONTOS JOGADOS SERÃO VÁLIDOS

ERRO	Regra	DURANTE O GAME	DURANTE O "TIE-BREAK"
Jogador saca da metade errada da quadra	27a	Corrigir imediatamente. Entre 1º e 2º serviço, o sacador terá 2º serviço	Corrigir imediatamente. Entre 1º e 2º serviço, o sacador terá 2º serviço
Jogadores se encontram no lado errado da quadra Se descoberto após erro de 1º serviço	27b	Corrigir imediatamente Primeiro serviço	Corrigir imediatamente Primeiro serviço
Jogador saca fora da vez	27c & d	Corrigir imediatamente Um "fault" em partida se simples não deve ser considerado Em duplas, se o parceiro do sacador saca fora da vez, partida simples o "fault" não é considerado. Se completar o game, a ordem permanece alterada Em duplas, se o parceiro do sacador saca fora da vez, o "fault" deve ser considerado. Não será considerado se a dupla adversária sacou fora da vez Troca de bolas um game mais tarde	Se descoberto depois de ter sido jogado número par de pontos, corrige-se imediatamente. Se descoberto após ter sido jogado número ímpar de pontos, a ordem fica alterada. Se descoberto após um "fault" em mantem-se o "fault".
Erro na ordem de recebimento em duplas	27e	Permanece alterado até o final do game Retornar a ordem original de recebimento para o próximo game no mesmo set	Permanece alterado até o final do Tie-Break
Set com "Tie-Break" ao invés de Set Longo	27f	Se o erro for descoberto antes do segundo ponto, corrigir imediatamente Se o erro for descoberto após o segundo ponto: terminar o set como set de Tie-Break	
Set longo ao invés de Set com "Tie-Break"	27g	Se o erro for descoberto antes do segundo ponto, corrigir imediatamente Se o erro for descoberto após o segundo ponto: continuar como set longo até o jogo alcançar empate em 8x8 ou número par mais alto (10x10, 12x12, etc.) e então jogar o Tie-Break para finalizar o set	
Set com "Tie-Break" ou Set Longo ao invés de "Match Tie-Break"	27h	Se o erro for descoberto antes do segundo ponto, corrigir imediatamente Se descoberto após o primeiro ponto, o jogador/dupla que fizer 3 games ganha a partida sendo que em 2 x 2 joga-se o "Match Tie-Break". Se descoberto após o 2º ponto do 5º game o set deve prosseguir como um Set com "Tie-Break".	

RESUMO BOLAS

CORES	Branca ou Amarela
QUANTIDADE EM JOGO	2 ou 3 ou 4 ou 6 (Conforme decidido pelo Regulamento do Torneio)
DEFINIÇÕES	Bola furada (quebrada) = sem pressão ou com a superfície claramente danificada Bola furada deve ser tirada de jogo e ser substituída. Se a bola furar durante o ponto, o ponto deve ser repetido (mesmo que o ponto já tenha terminado). Bola murcha = menos pressão que o normal Bola murcha deve ser tirada de jogo e substituída. O ponto não pode ser repetido.
QUANDO REPOR AS BOLAS	Se uma bola deve ser repostada, deve ser feito assim que possível (normalmente na próxima virada de lados). Melhor não interromper o jogo. Quando ficar somente 1 bola em jogo (usando 2 bolas), ou 2 bolas em jogo (usando 3 ou 4 bolas), ou 3 bolas (usando 6 bolas) o jogo deve ser paralisado para repor as bolas.
REPONDO AS BOLAS POR	Bolas Novas: Quando a bola é repostada durante o aquecimento antes de iniciar o primeiro ponto do jogo ou antes de iniciar o 1º ponto do 3º game após uma troca de bolas (Ex. Durante dois games após a troca de bolas); ou Bolas parecidas com as do jogo: Após início do 3º game após uma troca de bolas (Ex. Bolas usadas por mais de 2 games), ou se a bola é repostada entre o início do jogo e a 1ª troca de bolas.
TROCA DE BOLAS	Após determinado número de games (Conforme decidido pelo Regulamento do Torneio) 7/9, 9/11, 11/13, 17/19 (Ex.: 7/9 = As bolas são trocadas após os primeiros 7 games, sendo que o aquecimento é considerado como 2 games, e depois após cada 9 games até o final do jogo). No início de um Set - Independentemente de quem é o sacador
ESQUECEU DE TROCAR AS BOLAS?	Trocar na próxima vez que o jogador/dupla que deveria ter sacado com bolas novas for sacar novamente em um game normal, incluindo uma troca de bolas ao início de um set. As subsequentes trocas de bolas devem seguir o intervalo original pré-determinado. Jamais trocar as bolas durante um game, antes ou durante um Tie-Break ou Match Tie-Break
TROCOU AS BOLAS MUITO CEDO?	Se as bolas são trocadas antes da hora, e isso é descoberto antes do início do game, então as bolas originais devem ser colocadas de volta em jogo e troca de bolas será feita no momento correto. Se isso for descoberto durante o game, o game deve ser terminado com bolas novas. Se o jogador/dupla que deveria ser o próximo a sacar com bolas novas, o faz antes da hora, então as bolas ficam em jogo durante o número de games pré-determinado para a próxima troca de bolas. Se o adversário(s) recebe bolas novas fora da hora, então ao final do game essas bolas novas devem ser trocadas por um novo jogo de bolas novas para que o jogador que deveria ter sacado com bolas novas também o faça. As próximas trocas devem ser o número de games pré-determinado até o final do jogo.
“TIE-BREAKS” e “MATCH TIE BREAKS”	Se a troca de bolas tem que ser feita para o início do “Tie-Break”, ela somente será feita após o 1º game do próximo set. Não há trocas de bolas para o início de um “Tie-Break”. O “Tie-Break” conta como (1) um game para efeito de trocas de bola.
REAQUECIMENTO	Bolas parecidas com as do jogo devem ser usadas para o reaquecimento, usando-se as bolas do jogo apenas para terminar a partida. Se para terminar o jogo serão usadas bolas novas, então outras bolas novas são usadas para o reaquecimento e outras bolas novas para a conclusão da partida.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

MEDIDAS OFICIAIS

QUADRA

Comprimento	23,77 m
Largura para prova de simples	8,23 m
Largura para prova de duplas	10,97 m

POSTE DE SUSTENTAÇÃO DA REDE

Altura	1,07 m
Afastamento da linha lateral	0,914 m (de cada lado)

CADEIRA DE ÁRBITRO

Altura (assento)	mínimo 1,82 / máximo 2,40 m
Colocação	Distância mínima de 0.914 m do poste de rede

PAUS DE SIMPLES

Altura	1,07 m (de sua base até o encaixe na rede)
Colocação	0,914 m de distância da linha de simples

REDE

Altura	0,914 m no centro
Cinta ou Fita de Sustentação do Centro da Rede	máximo de 0,05 m
Cinta ou Fita de Sustentação do cabo da Rede	mínimo 0,051 / máximo 0,063 m

LINHAS

Linha central de serviço	0,051 m de largura
Linha de base (marca central)	0,102 m de comprimento
Todas as demais linhas deverão ter não menos que 0,025 m e não mais de 0,051 m de largura, com exceção da linha de base que poderá ter até 0,102 m de largura.	

DISTÂNCIAS DAS LINHAS (BASE E LATERAL)

Em caso de campeonatos oficiais, deverá haver uma distância após as linhas de base de não menos que 6,40 m e de 3,66 m das linhas laterais. Para torneios supervisionados e oficiais da CBT/FPT as distâncias mínimas recomendadas são 5,5 m e 3 m, respectivamente.