



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

REGRAS DE TÊNIS

Regra 1

A QUADRA (Antiga 1 e 34)

A quadra deve ser um retângulo de 23,77m de comprimento por 8,23m de largura, para os jogos de simples. Para os jogos de duplas e quadra deve medir 10,97m 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 1,07m. 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 0,914m, a qual deve estar presa no centro por uma faixa. Uma fita deve cobrir a corda metálica ou o cabo do topo da rede. A faixa e a fita da rede devem ser completamente brancas.

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

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

Para os jogos de simples, se a rede de simples é usada, os centros dos postes da rede devem estar a 0,914m fora da quadra de simples. Se uma rede de duplas é usada, então a rede deve ser erguida por dois paus de simples, cada um com uma altura de 1,07m. Os centros devem estar a 0,914m da quadra de simples.

- Os postes da rede não podem ter mais que 15cm de diâmetro.
- Os paus de simples não podem ter mais que 7,5cm de diâmetro.
- Os postes da rede e os paus de simples não podem ter mais que 2,5cm 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 6,40m 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 10cm 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 5cm de largura.
- As outras linhas da quadra podem ter entre 2,5cm e 5cm de largura, exceto as linhas de base, que podem ter até 10cm.

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, faixa, fita, postes ou paus de simples, exceto como previsto no Anexo III.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

Regra 2 **INSTALAÇÕES PERMANENTES DA QUADRA (Antiga 2)**

As instalações permanentes da quadra incluem as telas (ou paredes/faixas) de fundo e laterais, os espectadores, as arquibancadas e os assentos para os espectadores, todas as outras instalações em volta e acima da quadra, o juiz de cadeira, os juizes de linha, o juiz de net e os pegadores de bolas quando em suas reconhecidas posições.

Em um jogo de simples jogado com postes de duplas e com paus de simples, os postes da rede e as partes da rede entre os paus de simples e os postes são instalações permanentes e não são considerados como postes de rede ou parte da rede.

Regra 3 **A BOLA (Antiga 3, 13, 27 e 32)**

Bolas, as quais são aprovadas para o jogo de acordo com as Regras de Tenis, devem cumprir com as especificações contidas no Anexo I.

A Federação Internacional de Tênis deve decidir sobre a questão de qual bola ou protótipo cumpre com as especificações do Anexo I ou se estão aprovadas de outra forma, ou se não estão aprovadas para jogo. Tal parecer pode ser por iniciativa própria, ou sobre solicitação de qualquer parte interessada, incluindo qualquer jogador, fabricante de equipamentos, Federações Nacionais ou demais membros. Tais aplicações e decisões devem ser feitas de acordo com o previsto no Anexo VI.

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

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

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

- i. Após um determinado número ímpar de games, sendo que neste caso, a primeira troca de bolas deve ser feita dois games mais cedo do que para o resto do jogo, levando-se em consideração o aquecimento. O tie-break e' contado como um game para a troca de bolas. A troca de bolas não deve ser feita para o início do tie-break. Neste caso, a troca de bolas deve ser atrasada até o começo do segundo game do próximo set, ou
- ii. No começo de um set.

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

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

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 sob as Regras de Tênis, deve estar relacionada na Lista Oficial de Bolas Aprovadas da Federação Internacional de Tênis.*

Regra 4 **A RAQUETE (Antiga 4)**

Raquetes, as quais são aprovadas para o jogo de acordo com as Regras de Tenis, devem cumprir com as especificações contidas no Anexo II.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

A Federação Internacional de Tênis deve decidir sobre a questão de qual raquete ou protótipo cumpre com as especificações do Anexo II ou se estão aprovadas de outra forma, ou se não estão aprovadas para jogo. Tal parecer pode ser por iniciativa própria, ou sobre solicitação de qualquer parte interessada, incluindo qualquer jogador, fabricante de equipamentos, Federações Nacionais ou demais membros. Tais aplicações e decisões devem ser feitas de acordo com o previsto no Anexo VI.

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

Decisão - Não. A regra menciona 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 haver dispositivos para diminuir vibração serem colocados nas cordas da raquete? Se afirmativo, onde eles podem ser colocados?*

Decisão - Sim, mas estes dispositivos só podem ser colocados fora das cordas cruzadas.

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

Decisão – Sim, exceto quando especificamente 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, como são as células solares ou outros dispositivos similares.

Regra 5

CONTAGEM NO GAME (Antiga 26 e 27)

a) Contagem Padrão

A contagem padrão é anunciada 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, o 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 imediatamente após o “Iguais” para ganhar o “Game”.

b) Tie-break

Durante o tie-break, os pontos são contados “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 deve continuar até que esta margem seja atingida.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

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 servir). Após isso, cada jogador/time deve servir 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 serviu primeiro no tie-break deve ser o recebedor no primeiro game do set seguinte.

Regra 6 CONTAGEM NO SET (Antiga 27)

Existem diferentes métodos de contagem no set. Os dois principais são o “Set Longo” e o “Set com Tie-break”. Cada método pode ser usado desde que anunciado antes do começo do evento. Se o método com Tie-break será usado, então deve ser também anunciado quando o set final será jogado como “Tie-break”.

- a) “Set Longo”
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”
O primeiro jogador/time que ganhar seis games ganha o “Set”, desde que tenha uma margem de dois games sobre seu oponente(s). Se o escore chega a seis games iguais, um Tie-break deve ser jogado.

Aprovados métodos adicionais alternativos de contagem podem ser encontrados no Anexo IV.

Regra 7 CONTAGEM NO JOGO (Antiga 28)

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).

Aprovados métodos adicionais alternativos de contagem podem ser encontrados no Anexo IV.

Regra 8 SACADOR E RECEBEDOR (Antiga 5)

Os jogadores/times ficam em lados opostos à rede. O sacador é o jogador que coloca a bola em jogo para o primeiro ponto. O recebedor é o jogador que está pronto para retornar a bola golpeada 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 TROCA DE LADO E SERVIÇO (Antiga 6)

A escolha dos lados e a escolha para 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



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

- a) Ser sacador ou recebedor 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 ser sacador e recebedor no primeiro game do jogo; ou
- c) Solicitar 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 à 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 (Antiga 16 e 27)

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

Durante o Tie-break, os jogadores devem trocar de lados após cada seis pontos.

Regra 11

A BOLA EM JOGO (Antiga 17)

A menos que um "fault" ou um "let" sejam chamados, a bola está em jogo desde o momento que o sacador golpeia a bola, e ela se mantém em jogo até o ponto ser decidido.

Regra 12

A BOLA TOCA A LINHA (Antiga 22)

Se a bola toca a linha, é considerada como se ela tocasse a quadra marcada por esta linha.

Regra 13

A BOLA TOCA UMA INSTALAÇÃO PERMANENTE (Antiga 23)

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 (Antiga 15 e 35)

Ao final de cada game, o recebedor então será o sacador e o sacador será o recebedor do próximo game.

Em duplas, o time que está ao serviço no primeiro game de cada set deve decidir qual dos dois jogadores servirá 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 serviu no primeiro game deverá servir no terceiro game e o parceiro do jogador que serviu no segundo game deverá servir no quarto game. Esta rotação continua até o final do set.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

Regra 15

ORDEM DE RECEBIMENTO DE DUPLAS (Antiga 35, 36 e 40)

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

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

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

Decisão: Não.

Regra 16

O SERVIÇO (Antiga 7)

Imediatamente antes de começar o movimento de serviço, o sacador deve estar parado com ambos os pés atrás da linha de base e entre a linha imaginária do centro da quadra 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 ela toque o solo. O movimento do serviço é completado quando a raquete do jogador golpeia a bola ou quando ele “fura” ao tentar golpear a bola. Um jogador que está apto a usar somente um braço, pode utilizar a raquete para lançar a bola.

Regra 17

SERVINDO (Antiga 9 e 27)

Quando servindo num game padrão, o sacador deve ficar atrás de cada metade da quadra, alternadamente, começando da metade direita da quadra em todos os games.

Em um tie-break, o serviço deve ser atrás de cada metade da quadra, alternadamente, com o primeiro sacador sacando da metade direita da quadra.

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

Regra 18

FOOT FAULT (Antiga 7 e 8)

Durante o movimento de serviço, o sacador não poderá:

- a) Mudar a sua posição andando ou correndo. Pequenos movimentos dos pés são permitidos; ou
- b) Tocar a linha de base da 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 um “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



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

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

Decisão: *Sim.*

Regra 19

FALTA DE SERVIÇO (Antiga 10 e 39)

O serviço é uma falta se:

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

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

Decisão: *Não. Um jogador que lança a bola e então decide não golpeá-la, está permitido que pegue a bola com as mãos ou com a raquete, ou que deixe a bola quicar.*

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

Decisão: *Sim.*

Regra 20

SEGUNDO SERVIÇO (Antiga 11)

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

Regra 21

QUANDO SACAR E RECEBER (Antiga 12 e 30)

O sacador não deve efetuar o serviço até que o recebedor esteja 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 deveria ser considerado como se estivesse pronto. Se é demonstrado que o recebedor não está pronto, não se pode chamar uma falta de serviço.

Regra 22

O "LET" DURANTE O SERVIÇO (Antiga 14)

O serviço é um "let" se:

- A bola sacada toca a rede, faixa ou fita e de qualquer maneira é boa; ou, após bater na rede, faixa ou fita, toca o recebedor ou o parceiro do recebedor ou qualquer coisa que ele vista ou carregue antes de bater no solo; ou
- A bola é sacada quando o recebedor não está pronto.

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



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

Regra 23 O LET (Antiga 13 e 25)

Em todos os casos quando um 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. O JOGADOR PERDE O PONTO (Antiga 18, 19, 20 e 40)

O 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 uma instalação permanente; ou
- e) O jogador deliberadamente carrega ou segura a bola em jogo com sua raquete ou deliberadamente toca com sua raquete mais de uma vez na bola; ou
- f) O jogador ou sua raquete, na sua mão ou não, ou qualquer coisa que ele vista ou carregue toque a rede, os postes da rede, os paus de simples, corda ou cabo de metal, faixa ou fita, ou a quadra de seu oponente em qualquer tempo enquanto a bola esteja em jogo; ou
- g) O jogador golpeia a bola antes que ela passe a rede; ou
- h) A bola em jogo toca o jogador ou qualquer coisa que ele esteja vestindo ou carregando, exceto sua raquete; ou
- i) A bola em jogo toca a raquete quando o jogador não está segurando-a; ou
- j) O jogador deliberadamente e materialmente muda a forma de sua raquete enquanto a bola esteja em jogo; ou
- k) Em duplas, ambos os jogadores tocam na bola na tentativa de retorná-la.

Caso 1: *Após sacar um primeiro serviço, a raquete cai da mão do sacador e toca a rede antes que a bola tenha quicado. 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 sacar um primeiro serviço, a raquete cai da mão do sacador e toca a rede depois que a bola quicou 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 já 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 é 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?*



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

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 quique 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 (Antiga 24)

É um bom retorno se:

- a) A bola toca a rede, o poste da rede, os postes de simples, a corda ou metal, a faixa ou fita, desde que passe por cima de qualquer um destes e toque o solo dentro da quadra correta; exceto como previsto 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 joga a bola na quadra correta desde que não quebre 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 do cabo 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 sobre a rede após ter golpeado a bola em seu próprio lado da quadra e a bola toca o solo da quadra correta; ou
- f) O jogador retorna a bola em jogo, a qual bate em outra bola parada 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 servida 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.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

Regra 26 **HINDRANCE - OBSTRUÇÃO (Antiga 21, 25 e 36)**

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

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

Caso 1: *Um toque duplo na raquete não intencional é considerado Hindrance?*

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 Hindrance?*

Decisão: Não. O jogador perde o ponto.

Caso 3: *Uma bola em jogo acerta um pássaro voando sobre a quadra. Isto é Hindrance?*

Decisão: Sim, o ponto deve ser repetido.

Caso 4: *Durante um ponto, uma bola ou outro objeto está caído na quadra do mesmo lado do jogador desde o início do ponto, obstrui o jogador. Isto é Hindrance?*

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 de Hindrance deve ser usada.

Regra 27 **CORRIGINDO ERROS (Nova)**

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

- a) (Antiga 9 a, 11 & 27 b.iii)
Durante a disputa de um game 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 o placar. Uma falta de serviço que foi sacada antes do erro ser descoberto permanece.
- b) (Antiga 16)
Durante a disputa de um game ou um tie-break, se os jogadores estão posicionados em lados errados na quadra, o erro deve ser corrigido tão logo seja descoberto e o sacador deve servir do lado correto da quadra de acordo com o placar.
- c) (Antiga 15 & 37)
Se o jogador serve fora da ordem durante um game, 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. Uma falta que for servida pelo oponente (s) antes do erro ser descoberto não deve permanecer.
Em duplas, se os jogadores de um time sacam fora de ordem, uma falta que for servida antes do erro ser descoberto deve permanecer.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

- d) (Antiga 27, Caso 3)
Se o jogador serve fora da ordem durante o tie-break e o erro é descoberto após um número par de pontos, ter sido jogado, o erro é corrigido imediatamente. Se o erro é descoberto após um número ímpar de pontos terem sido jogado, então a ordem de serviço permanece alterada.
Uma falta de serviço feita pelo oponente antes que o erro seja descoberto não deve permanecer.
Em duplas, se os jogadores de um time sacam fora de ordem, uma falta que for servida antes do erro ser descoberto permanece.
- e) (Antiga 38)
Durante um game 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 voltar a receber no set, os jogadores devem assumir sua ordem original de recebimento do saque.
- f) (Antiga 27, Caso 1)
Se por um erro, um tie-break é iniciado em 6 games iguais, quando tinha sido previamente acordado que o set seria jogado como "Advantage Set" (set longo), o erro deve ser corrigido imediatamente caso somente um ponto foi jogado. Se o erro for descoberto após o segundo ponto, set deve continuar como "tie-break".
- g) (Antiga 27, Caso 2)
Se por um erro, um game e' iniciado em 6 games iguais, quando tinha sido previamente acordado que o set seria com "tie-break", o erro deve ser corrigido imediatamente caso somente um ponto foi jogado. Se o erro é descoberto após o segundo ponto estar em jogo, então o set continuara' como " Advantage Set" até o placar alcançar 8 games iguais (ou um número par mais alto), quando o tie-break então deve ser jogado.
- h) (Nova)
Se por um erro, um " Advantage Set" ou "Tie-break set" é iniciado, quando tinha sido previamente acordado que o set final seria decidido com um "Match Tie-Break" (ate 10 pontos), o erro deve ser corrigido imediatamente caso 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 o placar "Match Tie-Break" deve ser jogado. Entretanto, se o erro é descoberto após o quinto game ter começado, o set então continuará com um "Tie-Break Set".
- i) (Antiga 32)
Se as bolas não são trocadas na seqüência 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

REGRA PARA OFICIAIS DE QUADRA (Antiga 29)

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

Regra 29

JOGO CONTÍNUO (Antiga 29 & 30)

Como princípio, o jogo deve ser contínuo, desde o momento que o jogo começa (quando o primeiro serviço da partida é posto em jogo) até que a partida termine.

- a). Entre pontos, um máximo de vinte (20) segundos é permitido. Quando os jogadores trocam de lados no final de um game, o 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.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

No final de cada set deveser haver um intervalo de 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.

Organizadores de circuitos profissionais podem solicitar aprovação da ITF para estender os noventa (90) segundos permitidos quando os jogadores trocam de lado no final de um 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 está autorizado a ter um tempo extra razoável para resolver o problema.

c) Nenhum tempo extra deve ser dado ao jogador para recuperar sua condição física. entretanto, um jogador sofrendo de uma condição médica tratável, pode ser permitido um tempo médico de três minutos para tratamento desta condição.

Um número limitado de interrupções para toilette/troca de roupa pode ser autorizado, 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 o evento. Este período de descanso deve ser tomado após o 3º set numa melhor de 5 sets, ou após o 2º set numa 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 (Antiga 31)

Instrução é considerada como uma comunicação, um conselho ou instrução de qualquer tipo, audível ou visível, 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 um set break 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 é suspensa?*

Decisão: Sim.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

ANEXO I

A BOLA

- a) A bola deve ter uma superfície externa composta por tecido uniforme e deve ser de cor branca ou amarela. Se houver qualquer emenda, deve ser sem costura.
- b) A bola deve estar em conformidade com esses requerimentos e deve ter um peso maior que 56,0 gramas e menor que 59,4 gramas.
- c) Mais de um tipo de bola está especificado. Cada bola deve ter quicar mais de 134,62cm e menos de 147,32cm quando lançada de uma altura 254cm sobre uma superfície plana e rígida (ex.: concreto). Bola Tipo 1 (velocidade rápida) deve ter uma deformação maior que 0,495cm e menor que 0,597cm e uma “deformação de retorno” maior que 0,673cm e menor que 0,914cm, sob um peso de 8,165kg. Bola Tipo 2 (velocidade média) e Tipo 3 (velocidade lenta) devem ter uma deformação maior que 0,559cm e menor que 0,737cm e uma “deformação de retorno” maior que 0,800cm e menor que 1,080cm sob um peso de 8,165kg.
- d) Para jogos acima de 1.219m de altitude acima do nível do mar, dois tipos adicionais de bolas podem ser usadas.
 - i. O primeiro tipo é idêntico a Bola Tipo 2 (velocidade média) como definido acima, exceto que a bola deve quicar mais de 121,92cm e menos que 134,62cm e deve ter uma pressão interna maior que a pressão externa. Esse tipo de bola é conhecida como “bola pressurizada”.
 - ii. O segundo tipo é idêntico a Bola Tipo 2 (velocidade média) como definido acima, exceto que a bola deve ter uma pressão interna que seja aproximadamente igual a pressão externa e deve ser aclimatizada por 60 dias ou mais na mesma altitude de um torneio específico. Esse tipo de bola é conhecido como “bola sem pressão”.

O terceiro tipo de bola que é recomendado para uso em qualquer tipo de superfície acima de 1.219m de altitude é a Bola Tipo 3 (velocidade lenta), como definida acima.

- e) Todos os testes para pulo, tamanho e deformação devem ser feitos de acordo com a regulamentação definida pela ITF.

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

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

- a) Bola Tipo 1 (velocidade rápida) é indicada para uso em quadras de superfícies de velocidade lenta;
- b) Bola Tipo 2 (velocidade média) é indicada para uso em quadras de superfícies de velocidade médias;
- c) Bola Tipo 3 (velocidade lenta) é indicada para uso em quadras de superfície de velocidade rápida.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

ANEXO II

A RAQUETE

- a) A superfície de contato de uma raquete 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 encordada de forma que as características de jogo sejam idênticas em ambos os lados.
As cordas devem estar livres de quaisquer objetos fixados ou projetados que não sejam utilizados única e especificamente para limitar ou prevenir desgaste ou vibração.
Esses objetos devem ser razoáveis em tamanho e colocação para esses fins.
- b) O aro da raquete não deve exceder 73,66cm em comprimento total, incluindo o cabo. O aro da raquete não deve exceder 31,75cm em largura total. A área de contato não deve exceder 39,37cm em comprimento total e 29,21cm em largura.
- c) O aro, incluindo o cabo, deve estar livre de objetos agregados e dispositivos outros que não aqueles utilizados única e exclusivamente para limitar ou prevenir desgaste ou vibração, ou distribuir peso. Quaisquer desses objetos devem ser razoáveis em tamanho e colocação de acordo com esses fins.
- d) O aro, incluindo o cabo, e a área encordada, 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. 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.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

ANEXO III

PUBLICIDADE

- 1) Publicidade é permitida na rede desde que seja colocada na parte da rede que esta a 0,914m desde o centro do poste e seja produzida de uma maneira que não interfira na visão dos jogadores ou nas condições de jogo.
- 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 IV

MÉTODOS ALTERNATIVOS DE CONTAGEM

PLACAR EM UM GAME:

MÉTODO DE CONTAGEM “No-Ad”

Esse método alternativo de contagem pode ser usado.

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

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

PLACAR EM UM SET:

1. 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. DECIDING MATCH TIE-BREAK (7 PONTOS)

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. DECIDING MATCH TIE-BREAK (10 PONTOS)

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 “Match Tie-Break” 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 “Deciding Match Tie-Break” deve haver um intervalo de sets de 120 segundos;
- Bolas não devem ser trocadas para o início de um “Deciding Match Tie-Break” mesmo que seja o momento para troca.