

# REGRAS DO JOGO DE TÊNIS

2010

Traduzido pelo Conselho de Arbitragem  
31/01/2010

# Regras do Jogo de Ténis 2010

## INDICE

Prólogo	3
1. O Campo	4
2. Acessórios Permanentes	5
3. A Bola	5
4. A Raqueta	6
5. Pontuação num Jogo	6
6. Pontuação num “Set”	7
7. Pontuação num Encontro	7
8. Servidor e Recebedor	7
9. Escolha de Lado e Serviço	8
10. Mudança de Lado	8
11. Bola em Jogo	8
12. Bola Tocando a Linha	8
13. Bola Tocando um Objecto Permanente	8
14. Ordem de Serviço	9
15. Ordem de Receber em Pares	9
16. O Serviço	9
17. Execução do Serviço	9
18. Falta de Pé	9
19. Falta no Serviço	10
20. Segundo Serviço	10
21. Quando Servir e Receber	10
22. O “Let” durante um Serviço	11
23. O “Let”	11
24. Jogador Perde o Ponto	11
25. Uma Boa Devolução	12
26. Estorvo	13
27. Correção de Erros	13
28. Funções dos Juizes de Campo	15
29. Jogo Contínuo	15
30. Instruções	15
Regras do Ténis Sobre Cadeira de Rodas	16
Apêndice I A Bola	18
Classificação da Velocidade da Superfície do Campo	19
Apêndice II A Raquete	21
Apêndice III Publicidade	22
Apêndice IV Métodos de Pontuação Alternativos	23
Apêndice V Funções dos Juizes de Campo	25
Apêndice VI Competições oficiais para menores de 10 anos	29
Apêndice VII Procedimento para Revisão e Audição Sobre as Regras de Ténis	30
Plano de um Campo	35
Sugestões Sobre a Forma de Marcar um Campo	36

**Toda a referência à Federação Internacional de Ténis ou ITF será de agora em diante designada por ITF Lda.**

# Regras do Jogo de Ténis 2010

## PRÓLOGO

A Federação Internacional de Ténis é o organismo regulador do jogo de ténis e as suas obrigações e responsabilidades incluem a determinação das Regras de Ténis.

Para assistir a ITF no cumprimento destas obrigações, a ITF designou um Comité das Regras de Ténis que observa continuamente o jogo e as suas regras, e recomenda mudanças, quer seja de forma permanente ou por um período experimental, ao Conselho de Administração da ITF que por sua vez o recomenda à Assembleia Geral Anual da ITF, que é a autoridade responsável em última instância para efectuar qualquer mudança das Regras de Ténis.

O Apêndice IV enumera todos os métodos de pontuação e procedimentos alternativos aprovados. Em complemento, por sua própria decisão ou pela aplicação por entidades interessadas, algumas variações às regras podem ser aprovadas pela ITF por períodos experimentais num número limitado de eventos e/ou por um período de tempo limitado. Estas alterações não estão incluídas no livro das regras e obrigam a um relatório para a ITF no final do período experimental aprovado.

**Nota:** *Excepto se de outra forma estipulado, toda a referência nestas Regras de Ténis a “jogador” inclui ambos os sexos.*

# Regras do Jogo de Ténis 2010

## 1. O CAMPO

O campo será um rectângulo de 23,77 m de comprimento por 8,23 m de largura, para os encontros de singulares. Para os encontros de pares, o campo terá 10,97 m de largura.

O campo será dividido ao meio por uma rede suspensa através de uma corda ou cabo metálico cujas extremidades passarão por cima ou estarão fixas à parte superior de dois postes a uma altura de 1,07 m. A rede estará completamente esticada de forma a ocupar a totalidade do espaço entre os dois postes e deverá ter uma malha suficientemente pequena para que a bola não possa passar por ela. A altura da rede no centro será de 0,914 m, onde será mantida tensa por uma cinta. Uma banda deverá cobrir a corda ou o cabo metálico e a parte superior da rede. A cinta e a banda serão completamente brancas.

- O diâmetro máximo da corda ou cabo será de 0,8 cm.
- A largura máxima da cinta será de 5 cm.
- A banda terá de cada lado entre 5 cm e 6,35 cm.

Nos encontros de Pares, o centro dos postes da rede estarão situados a 0,914 m fora do campo de pares de cada lado.

Para os encontros de Singulares, se for utilizada uma rede de singulares, o centro dos postes da rede estarão situados a 0,914 m para fora da linha de singulares. Se for utilizada uma rede de pares, então a rede será suportada, a uma altura de 1,07 m, por dois “sticks” de singulares, cujo centro estará a 0,914 m para fora da linha de singulares.

- Os postes da rede não terão mais de 15 cm<sup>2</sup> ou 15 cm de diâmetro.
- Os “sticks” de singulares não terão mais de 7,5 cm<sup>2</sup> ou 7,5 cm de diâmetro.
- Os postes da rede e os “sticks” de singulares não ultrapassarão em 2,5 cm a parte superior do cabo da rede.

As linhas que limitam os fundos do campo denominam-se linhas de fundo e as linhas que limitam os lados do campo denominam-se linhas laterais.

Duas linhas paralelas serão traçadas entre as linhas laterais, a uma distância de 6,40 m de cada lado da rede. Estas linhas designam-se por linhas de serviço. De cada lado da rede, a área entre a linha de serviço e a rede, designada quadrado de serviço, será dividida em duas partes iguais, pela linha central de serviço. A linha central de serviço será traçada paralelamente às linhas laterais de singulares e equidistantes às mesmas.

Cada linha de fundo será dividida ao meio por uma marca central, com 10 cm de comprimento, desenhada dentro do campo e paralela às linhas laterais de singulares.

- A linha central de serviço e a marca central terão 5 cm de largura.
- As outras linhas do campo terão entre 2,5 cm e 5 cm de largura, excepto as linhas de fundo que poderão ter até 10 cm de largura.

Todas as medidas do campo serão feitas pela parte exterior das linhas e todas as linhas serão da mesma cor, cor essa que terá que contrastar claramente com a cor da superfície do campo.

Não é permitida publicidade no campo, rede, cinta, faixa, postes da rede ou “sticks” excepto o estipulado no Apêndice III.

# Regras do Jogo de Ténis 2010

## 2. ACESSÓRIOS PERMANENTES

Os acessórios permanentes do campo incluem os fundos e as laterais, os espectadores, as bancadas e assentos para espectadores, todos os outros acessórios à volta e sobre o campo, o árbitro de cadeira, os juizes de linha, o juiz de rede e os apanha bolas quando nas suas respectivas posições.

Num jogo de singulares jogado com uma rede de pares e “sticks” de singulares, os postes da rede e a rede situada entre os “sticks” e os postes são acessórios permanentes e não se consideram postes de rede ou parte da rede.

## 3. A BOLA

As bolas, que sejam aprovadas para jogar de acordo com as Regras de Ténis, devem obedecer às especificações do Apêndice I.

A Federação Internacional Ténis decidirá se qualquer bola ou protótipo cumpre as especificações do Apêndice I ou se é de outra forma aprovada, ou não, para jogar. Esta decisão poderá ser tomada por sua própria iniciativa, ou por solicitação de alguém que tenha um interesse genuíno no jogo, incluindo qualquer jogador, fabricante de equipamentos, Federações ou seus associados. Essas decisões e solicitações serão tomadas de acordo com os Procedimentos de Revisão e Audição aplicados pela Federação Internacional de Ténis (ver Apêndice VI).

Os organizadores de eventos devem anunciar antecipadamente o seguinte:

- a. O número de bolas a utilizar no jogo (2, 3, 4 ou 6).
- b. O sistema de mudança de bolas, se algum.

A mudança de bolas, se as houver, deverá ser feitas da seguinte forma:

- I. Depois de um número determinado de jogos impar, em cujo caso, a primeira mudança de bolas terá lugar dois jogos antes que o das restantes mudanças na partida, para ter em consideração o desgaste provocado durante o aquecimento. Um “tie-break” conta como um jogo para a mudança de bolas. Não se procederá a mudança de bolas num início dum “tie-break”. Neste caso, a mudança de bolas será atrasada até ao início do segundo jogo do “set” seguinte; ou
- II. No início de um “set”  
Se uma bola se romper durante o jogo, o ponto será repetido.

**Caso 1:** *Se uma bola estiver mole no final de um ponto, deverá esse ponto ser repetido?*

**Decisão:** *Se a bola estiver mole, mas não rota, o ponto não será repetido.*

**Nota:** *Toda a bola usada num torneio jogado de acordo com as Regras de Ténis, terá que estar incluída na lista oficial de bolas aprovadas pela ITF e publicadas pela Federação Internacional de Ténis*

# Regras do Jogo de Ténis 2010

## 4. A RAQUETA

As raquetas, que sejam aprovadas para jogar de acordo com as Regras de Ténis, terão que estar de acordo com as especificações do Apêndice II.

A Federação Internacional Ténis decidirá se qualquer raqueta ou protótipo cumpre as especificações do Apêndice II ou se é de outra forma aprovada, ou não, para jogar. Esta decisão poderá ser tomada por sua própria iniciativa, ou por solicitação de alguém que tenha um interesse genuíno no jogo, incluindo qualquer jogador, fabricante de equipamentos, Federações ou seus associados. Essas decisões e solicitações serão tomadas de acordo com os Procedimentos de Revisão e Audição aplicados pela Federação Internacional de Ténis (ver Apêndice VI).

**Caso 1:** *É permitido mais de um conjunto de cordas na superfície de batimento da raqueta?*

**Decisão:** Não. A regra menciona um conjunto (não conjuntos) de cordas cruzadas. (Ver Apêndice II).

**Caso 2:** *É o conjunto de cordas de uma raqueta considerado como uniforme e plano se as cordas estiverem em mais de um plano?*

**Decisão:** Não

**Caso 3:** *Podem ser colocados dispositivos anti-vibração nas cordas de uma raqueta? Se sim, onde podem ser colocados?*

**Decisão:** Sim, mas esses dispositivos só poderão ser colocados fora da área do cruzamento das cordas.

**Caso 4:** *Durante um ponto, um jogador acidentalmente parte as cordas. Pode ele continuar a jogar outro ponto com essa raqueta?*

**Decisão:** Sim, excepto quando seja expressamente proibido pelos organizadores do evento.

**Caso 5:** *Pode um jogador em qualquer momento usar mais de uma raqueta durante o jogo?*

**Decisão:** Não

**Caso 6:** *Pode incorporar-se numa raqueta uma bateria que altera as características do jogo?*

**Decisão:** Não. Uma bateria é proibida porque é uma fonte de energia, como sejam pilhas solares e outros dispositivos semelhantes.

## 5. PONTUAÇÃO NUM JOGO

### a. Jogo normal

Num jogo normal a pontuação utilizada é a que se segue com o resultado do servidor a ser indicado em primeiro lugar:

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

excepto se cada jogador/equipa tiver ganho três pontos, onde o resultado será “Iguais”. Depois de “Iguais”, o resultado será “Vantagem” para o jogador/equipa que ganhe o próximo ponto. Se o mesmo jogador/equipa ganhar o ponto a seguir, esse jogador/equipa ganha o “Jogo”; se o jogador/equipa adversária ganhar o ponto a seguir, o resultado será de

## **Regras do Jogo de Tênis 2010**

novo “Iguais”. Um jogador/equipa necessita ganhar dois pontos consecutivos depois de “Iguais” para ganhar o “Jogo”.

### **b. Jogo “tie-break”**

Durante um jogo de “tie-break”, a pontuação usada será “zero”, “1”, “2”, “3”, etc. O primeiro jogador/equipa que ganhe sete pontos ganha o “Jogo” e o “Set”, desde que exista uma diferença de dois pontos sobre o seu adversário(s). Se necessário, o jogo de “tie-break” continuará até que se consiga essa diferença.

O jogador que tiver o direito a **servir** serve o primeiro ponto do “tie-break”. Os dois pontos seguintes serão servidos pelo adversário (s) (em pares, o jogador da equipa adversária que tenha a sua vez de servir). Depois disto, cada jogador/equipa servirá alternadamente dois pontos consecutivos até ao fim do jogo do “tie-break” (em pares, a rotação do serviço dentro de cada equipa continuará a ordem mantida durante o “set”).

O jogador/equipa que sirva no primeiro ponto do “tie-break” será o recebedor do primeiro jogo do “set” seguinte.

Outros sistemas alternativos de contagem aprovados podem ser encontrados no Apêndice IV.

## **6. PONTUAÇÃO NUM SET**

Existem diversos métodos de contagem num “set”. Os dois principais métodos são o “Set Longo” e “Set com Tie-break”. Qualquer um destes métodos poderá ser usado desde que o método usado seja anunciado antes do início da competição. Se o método do “Set com Tie-break” for usado, terá que ser igualmente anunciado se o último “set” será jogada com “Tie-break” ou não.

### **a. “Set Longo”**

O primeiro jogador/equipa a ganhar seis jogos ganha esse “set”, desde que tenha dois jogos de diferença sobre o adversário (s). Se necessário, o “set” continuará até que se alcance essa diferença.

### **b. “Set com Tie-break”**

O primeiro jogador/equipa que ganhe seis jogos ganhará esse “Set”, desde que tenha dois pontos de diferença sobre o adversário (s). Se o resultado alcançar os seis jogos iguais, jogar-se-á um jogo com “tie-break”.

Outros sistemas alternativos de contagem aprovados podem ser encontrados no Apêndice IV.

## **7. PONTUAÇÃO NUM ENCONTRO**

Um encontro poderá ser jogado à melhor de 3 “sets” (o jogador/equipa necessita ganhar 2 “sets” para ganhar o encontro) ou à melhor de 5 “sets” (o jogador/equipa necessita ganhar 3 “sets” para ganhar o encontro).

Outros sistemas alternativos de contagem aprovados podem ser encontrados no Apêndice IV.

# Regras do Jogo de Ténis 2010

## 8. SERVIDOR E RECEBEDOR

Os jogadores/equipas devem colocar-se em lados opostos da rede. O servidor é aquele jogador que põe a bola em jogo para o primeiro ponto. O recebedor é o jogador que está pronto para devolver a bola servida pelo servidor.

**Caso 1:** *Pode o recebedor posicionar-se fora das linhas que limitam o campo?*

**Decisão:** *Sim. O recebedor pode colocar-se em qualquer posição dentro ou fora das linhas desde que se encontro no lado da rede destinada ao recebedor.*

## 9. ESCOLHA DO LADO E DO SERVIÇO

A escolha do lado e a escolha para servir ou receber no primeiro jogo será decidida por sorteio antes do aquecimento começar. O jogador/equipa que ganhar o sorteio poderá escolher:

- a. Ser servidor ou recebedor no primeiro jogo do encontro, em cujo caso o outro jogador/equipa escolherá o lado do campo para o primeiro jogo do encontro; ou
- b. O lado do campo no primeiro jogo do encontro, em cujo caso o outro jogador/adversário escolherá ser servidor ou recebedor no primeiro jogo do encontro; ou
- c. Decidir que será o adversário a escolher uma das opções anteriores.

**Caso 1:** *Terão ambos os jogadores/equipas o direito a novas escolhas caso o aquecimento seja interrompido e os jogadores abandonem o campo?*

**Decisão:** *Sim. O resultado inicial do sorteio mantém-se, mas novas escolhas poderão ser feitas por ambos os jogadores/equipas.*

## 10. MUDANÇA DE LADO

Os jogadores devem mudar de lado no final do primeiro, terceiro e todos os subsequentes jogos ímpares de cada “set”. Os jogadores igualmente mudarão de lado no final de cada “set” excepto se o número total de jogos desse “set” for par, situação em que os jogadores mudarão de lado no final do primeiro jogo do “set” seguinte.

Durante a realização de um “tie-break”, os jogadores mudarão de lado após cada 6 pontos.

Outros sistemas alternativos aprovados podem ser encontrados no Apêndice IV.

## 11. BOLA EM JOGO

Excepto se uma falta ou um “let” for chamado, a bola estará em jogo desde o momento em que o servidor serve, e continua em jogo até que o ponto seja decidido.

## 12. BOLA TOCANDO A LINHA

Se uma bola tocar uma linha, será considerada como tendo tocado o campo limitado por essa linha.



## Regras do Jogo de Ténis 2010

### 13. BOLA TOCANDO UM OBJECTO PERMANENTE

Se uma bola em jogo tocar um objecto permanente depois de ter batido no lado correcto do campo, o jogador que bateu a bola ganha o ponto. Se a bola em jogo toca num objecto permanente antes de bater no solo, o jogador que bateu a bola perde o ponto.

### 14. ORDEM DE SERVIÇO

No final de cada jogo, o recebedor passa a servidor e o servidor será o recebedor do ponto seguinte.

Em pares, a equipa que tiver que servir no primeiro jogo de cada “set” decidirá qual o jogador que o fará em primeiro lugar. Similarmente, antes do início do segundo jogo, os adversários decidirão que jogador irá servir nesse jogo. O parceiro do jogador que serviu no primeiro jogo servirá no terceiro jogo e o parceiro do jogador que serviu no segundo jogo servirá no quarto jogo. Esta rotação manter-se-á até ao final do “set”.

### 15. ORDEM DE RECEBER EM PARES

A equipa que tiver que receber no primeiro jogo de um “set” decidirá qual o jogador que recebe o primeiro ponto desse jogo. Similarmente, antes do início do segundo jogo, os adversários decidirão que jogador receberá o primeiro ponto desse jogo. O parceiro do jogador que recebeu o primeiro ponto do jogo receberá o segundo ponto e esta rotação manter-se-á até ao final do jogo e do “set”.

Depois do recebedor ter devolvido a bola, qualquer jogador de uma equipa poderá golpear a bola seguinte.

**Caso 1:** *Em pares é permitido que um jogador jogue sozinho contra a equipa adversária?*

**Decisão:** Não

### 16. O SERVIÇO

Imediatamente antes de começar o movimento do serviço, o servidor deve colocar-se com os ambos os pés fixos atrás da linha de fundo e dentro dos prolongamentos imaginários da marca central de serviço e a linha lateral.

O servidor lançará então, com a mão a bola ao ar em qualquer direcção e golpeará a bola com a raqueta antes que esta toque no chão. O movimento do serviço considera-se concluído no momento em que a raqueta do jogador bate ou falha a bola. Um jogador que apenas possa usar um braço, pode utilizar a raqueta para lançar a bola ao ar.

### 17. EXECUÇÃO DO SERVIÇO

Ao servir num jogo normal, o servidor deverá colocar-se alternadamente atrás da metade direita e esquerda do campo, começando em cada jogo pela metade direita.

Num jogo de tie-break, o serviço será feito alternadamente atrás da metade direita e esquerda do campo, sendo o primeiro serviço efectuado na metade direita do campo.

O serviço terá que passar por cima da rede e cair no quadrado de serviço diagonalmente oposto, antes de ser devolvida pelo recebedor.

## Regras do Jogo de Ténis 2010

### 18. FALTA DE PÉ

Durante o movimento do serviço, o servidor não poderá:

- a. Mudar a sua posição andando ou correndo, ainda que pequenos movimentos do pé sejam permitidos; ou
- b. Tocar com os pés a linha de fundo ou o campo; ou
- c. Tocar com os pés a área fora da extensão imaginária da linha lateral; ou
- d. Tocar com os pés a extensão imaginária da marca central.

Se o servidor infringir esta regra será uma “Falta de Pé”

**Caso 1:** *Num jogo de singulares, pode o servidor servir atrás da linha de fundo na área compreendida entre as linhas laterais de singulares e pares?*

**Decisão:** Não

**Caso 2:** *Pode o servidor ter um ou ambos os pés no ar?*

**Decisão:** Sim

### 19. FALTA NO SERVIÇO

O serviço será falta se:

- a. O servidor infringir as regras 16, 17 ou 18; ou
- b. O servidor falhar a bola ao tentar fazê-lo; ou
- c. A bola servida tocar num objecto permanente, “sticks” de singulares ou poste da rede antes de bater no chão; ou
- d. A bola tocar no servidor ou no seu parceiro, ou em algo que qualquer um deles use ou transporte.

**Caso 1:** *Depois de lançar a bola ao ar para executar o serviço, o servidor decide não batê-la e em vez disso apanha-a. É isto uma falta?*

**Decisão:** Não. A um jogador, que lance a bola ao ar e depois decida não a bater, é permitido apanhá-la com a mão ou com a raqueta, ou deixá-la cair no chão.

**Caso 2:** *Durante um jogo de singulares jogado num campo com postes de rede e “sticks” de singulares, o serviço toca no “stick” de singulares e entra no correcto quadrado de serviço. É isto uma falta?*

**Decisão:** Sim.

### 20. SEGUNDO SERVIÇO

Se o primeiro serviço for em falta, o servidor deverá sem demoras servir de novo atrás da mesma metade do campo de onde executou a falta, excepto se o serviço for efectuado na metade errada.

## Regras do Jogo de Ténis 2010

### 21. QUANDO SERVIR E RECEBER

O servidor não pode servir sem que o recebedor esteja pronto. Contudo, o recebedor deverá respeitar o ritmo do servidor e deverá estar pronto para receber quando o servidor estiver pronto para servir.

Um recebedor que tente devolver o serviço será considerado como estando pronto. Se for provado que o recebedor não estava pronto, então o serviço não pode ser considerado como uma falta.

### 22. O “LET” DURANTE UM SERVIÇO

O serviço é “let” se:

- a. A bola tocar na rede, cinta ou tela, e entrar no quadrado respectivo; ou, depois de tocar a rede, cinta ou tela, toca no recebedor ou no seu parceiro ou em algo que eles usem ou transportem antes de tocar no solo; ou
- b. A bola é servida quando o recebedor não está pronto.

No caso de um serviço “let”, esse serviço não será considerado, e o servidor deverá servir de novo, mas um serviço em “let” não anula uma falta prévia.

Outros sistemas alternativos aprovados podem ser encontrados no Apêndice IV.

### 23. O “LET”

Em todas as situações em que um “let” é considerado, excepto quando se trata de um “let” no segundo serviço, todo o ponto será repetido.

**Caso 1:** *Uma bola está em jogo quando outra entra no campo. É considerado um “let”. O serviço anterior tinha sido em falta. Tem o servidor direito a um primeiro ou segundo serviço?*

**Decisão:** *Primeiro serviço. Todo o ponto tem que ser repetido.*

### 24. JOGADOR PERDE O PONTO

O ponto é perdido se:

- a. O jogador cometer ao servir duas faltas consecutivas; ou
- b. O jogador não devolver a bola em jogo antes de esta bater duas vezes consecutiva no chão; ou
- c. O jogador devolver a bola em jogo de tal forma que esta toque o solo, ou um objecto, fora do campo correcto; ou
- d. O jogador devolver a bola em jogo de forma, que antes do ressalto, ela bate num objecto permanente; ou
- e. O recebedor devolve o serviço antes de este tocar o chão;
- f. O jogador deliberadamente transporte ou apanhe a bola em jogo com a raqueta ou deliberadamente a toque com a raqueta mais de uma vez; ou

## Regras do Jogo de Ténis 2010

- g. Em qualquer altura em que a bola esteja em jogo, o jogador ou a raqueta, na sua mão ou não, ou qualquer coisa que ele use ou transporte, toque na rede, postes, “sticks” singulares, corda ou cabo metálico, cinta ou tela, ou no campo adversário; ou
- h. O jogador bate na bola antes de ela ter passado a rede; ou
- i. A bola em jogo tocar o jogador ou em qualquer coisa que ele use ou transporte, exceptuando a raqueta; ou
- j. A bola em jogo toca na raqueta quando o jogador não a tem segura; ou
- k. Quando a bola estiver em jogo o jogador deliberadamente e materialmente mudar a forma da raqueta; ou
- l. Em pares, ao devolverem a bola, ambos os jogadores a tocarem.

**Caso 1:** *Depois de efectuar um primeiro serviço, a raqueta salta da mão do servidor e toca na rede antes de a bola ressaltar. É isto um serviço em falta, ou o servidor perde o ponto?*

**Decisão:** *O servidor perde o ponto porque a raqueta toca na rede enquanto a bola está em jogo.*

**Caso 2:** *Depois de efectuar um primeiro serviço, a raqueta salta da mão do servidor e toca a rede depois da bola ter ressaltado fora do correcto quadrado de serviço. É isto um serviço em falta, ou o servidor perde o ponto?*

**Decisão:** *Este é um serviço em falta porque quando a raqueta tocou na rede a bola já não estava em jogo.*

**Caso 3:** *Num jogo de pares, o parceiro do recebedor toca na rede antes de a bola servida cair fora do correcto quadrado de serviço. Qual é a decisão correcta?*

**Decisão:** *A equipa recebedora perde o ponto porque o parceiro do recebedor tocou na rede enquanto a bola estava em jogo.*

**Caso 4:** *Perde o jogador o ponto se antes ou depois de bater na bola atravessar uma linha imaginária na extensão da rede?*

**Decisão:** *Em nenhum dos casos o jogador perde o ponto desde que não invada o campo do adversário.*

**Caso 5:** *É permitido a um jogador saltar por cima da rede para o campo adversário enquanto a bola está em jogo?*

**Decisão:** *Não. O jogador perde o ponto.*

**Caso 6:** *Um jogador atira a raqueta à bola em jogo. A raqueta e a bola caem no campo do adversário não sendo o adversário capaz de devolver a bola. Que jogador ganha o ponto?*

**Decisão:** *O jogador que atirou a raqueta à bola em jogo perde o ponto.*

**Caso 7:** *Uma bola servida toca no recebedor ou em pares no parceiro do recebedor antes de tocar no solo. Que jogador ganha o ponto?*

**Decisão:** *O servidor ganha o ponto, excepto se o serviço for “let”.*

**Caso 8:** *Um jogador colocado fora do campo bate na bola ou apanha-a antes que esta ressalte e reclama o ponto porque a bola iria certamente para fora do campo correcto.*

**Decisão:** *O jogador perde o ponto, excepto se for uma boa devolução, em cujo caso a jogada continua.*

## Regras do Jogo de Ténis 2010

### 25. UMA BOA DEVOLUÇÃO

Uma devolução é boa se:

- a. A bola tocar a rede, postes/"sticks" singulares, corda ou cabo metálico, cinta ou tela, desde que passe sobre qualquer uma delas e bater no solo dentro do campo respectivo; excepto como previsto na Regra 2 e 24 (d); ou
- b. Depois de a bola em jogo ter tocado dentro do campo correcto e se um efeito ou o vento a fizer retroceder por cima da rede para o campo contrário, o jogador a alcança acima da rede e joga a bola para o campo correcto, desde que ele não viole a Regra 24; ou
- c. A bola é devolvida por fora dos postes, quer acima ou abaixo do topo da rede, mesmo tocando nos postes da rede, desde que toque no solo dentro do campo correcto; excepto como previsto nas Regras 2 e 24 (d); ou
- d. A bola passar abaixo do cabo da rede entre o "stick" de singulares e o poste da rede adjacente sem tocar nem na rede, cabo da rede ou poste da rede e bater no campo correcto, ou
- e. A raqueta do jogador passar por cima da rede depois de ele ter batido na bola no seu lado e a bola bater no campo correcto; ou
- f. O jogador bater na bola em jogo, que bateu noutra bola deixada dentro no campo.

**Caso 1:** *Um jogador devolve uma bola que depois de bater num "stick" de singulares cai no campo respectivo. É esta uma boa devolução?*

**Decisão:** *Sim. Contudo, se for um serviço a bater no "stick" de singulares será uma falta no serviço.*

**Caso 2:** *Uma bola em jogo bate noutra deixada dentro do campo correcto. Qual é a decisão correcta?*

**Decisão:** *O jogo continua. Contudo, se não for claro que a bola em jogo foi devolvida, um "let" deverá ser decidido.*

### 26. ESTORVO

Se um jogador ao jogar um ponto for estorvado por um acto deliberado do adversário (s), ele ganhará esse ponto.

Contudo, o ponto deverá ser repetido se o jogador for estorvado de jogar o ponto por um acto não intencional do adversário (s), ou algo fora do controle do próprio jogador (excluem-se os objectos permanentes).

**Caso 1:** *É um golpe duplo involuntário considerado um estorvo?*

**Decisão:** *Não. Ver também a Regra 24 (f)*

**Caso 2:** *Um jogador reclama ter parado de jogar porque pensou que o seu adversário (s) tinha sido estorvado. É isto um estorvo?*

**Decisão:** *Não, o jogador perde o ponto.*

**Caso 3:** *Uma bola em jogo bate num pássaro voando sobre o campo. É isto um estorvo?*

**Decisão:** *Sim, o ponto tem que ser repetido.*

**Caso 4:** *Durante um ponto, uma bola ou outro objecto que se encontrava no chão no lado do jogador, desde o início do ponto, estorva esse jogador. É isto um estorvo?*

**Decisão:** *Não.*

## Regras do Jogo de Ténis 2010

**Caso 5:** *Em pares, aonde é que parceiro do servidor e o parceiro do recebedor poderão se posicionar?*

**Decisão:** *O parceiro do servidor e o parceiro do recebedor podem ficar em qualquer posição no seu respectivo lado, dentro ou fora do campo. Contudo, se um jogador criar um estorvo ao adversário (s), a regra do estorvo deverá ser usada.*

### 27. CORRECÇÃO DE ERROS

Como princípio, quando um erro referente às Regras de Ténis é descoberto, todos os pontos anteriormente jogados mantêm-se. Os erros descobertos serão corrigidos da seguinte forma:

- a. Durante um jogo normal ou num tie-break, se um jogador servir da metade errada do campo, o erro deverá ser corrigido assim que o erro for detectado e o servidor deverá servir da metade correcta do campo de acordo com o resultado. Uma falta marcada antes da descoberta do erro manter-se-á.
- b. Durante um jogo normal ou num tie-break, se o jogador estiver no lado do campo errado, o erro deverá ser corrigido assim que o erro for detectado e o servidor deverá servir no lado do campo correcto de acordo com o resultado.
- c. Se um jogador servir fora de vez num jogo normal, o jogador que originalmente deveria ter servido, deve servir assim que o erro for detectado. Contudo, se um jogo for completado antes que o erro seja detectado, a ordem de serviço manter-se-á tal como foi alterada. Neste caso, qualquer mudança de bolas que deveria ser feita após um acordado número de jogos, será realizada um jogo mais tarde do que o previamente previsto.  
Uma falta cometida pelo adversário antes do erro ser descoberto não se manterá. Em pares, se um jogador de uma equipa servir fora da ordem, qualquer falta cometida antes do erro ser descoberto manter-se-á.
- d. Se um jogador servir fora da sua vez num tie-break e o erro for descoberto depois de se ter jogado um número par de pontos, o erro é corrigido imediatamente. Se o erro for descoberto depois de se ter jogado um número impar de pontos, a ordem de serviço manter-se-á alterada. Uma falta efectuada pelo adversário antes do erro ser detectado não se manterá.  
Em pares, se um jogador de uma equipa servir fora da ordem, qualquer falta cometida antes do erro ser detectado manter-se-á.
- e. Em pares durante a realização dum jogo normal ou de um “tie-break”, se existir um erro na ordem de receber, ele deverá manter-se até ao final do jogo em que o erro foi descoberto. No próximo jogo desse “set” em que forem recebedores, os parceiros deverão retomar a ordem de recepção original.
- f. Se por erro se iniciar um “tie-break” aos 6 jogos iguais, quando tinha sido previamente anunciado que esse “set” seria jogado à melhor de dois jogos, o erro deverá ser imediatamente corrigido se apenas um ponto foi jogado. Se o erro for descoberto após se iniciar a disputa do segundo ponto, o “set” continuará com a marcação do sistema de “tie-break”.
- g. Se por erro se iniciar um jogo normal aos 6 jogos iguais, quando tinha sido previamente anunciado que esse “set” seria jogado com “tie-break”, o erro deverá ser imediatamente corrigido se apenas um ponto foi jogado. Se o erro for descoberto após se iniciar a disputa do segundo ponto, o “set” continuará como

## Regras do Jogo de Ténis 2010

um jogo à melhor de dois jogos até que se atinja o resultado de 8 jogos iguais (ou um numero par mais alto), altura em que se jogará o “tie-break”.

- h.** Se por erro se iniciar um “jogo normal” ou um “jogo tie-break”, quando tinha sido previamente anunciado que esse “set” seria jogado com um “tie-break decisivo”, o erro deverá ser imediatamente corrigido se apenas um ponto foi jogado. Se o erro for descoberto após se iniciar a disputa do segundo ponto, o “set” continuará até que um jogador ou equipa ganhe três jogos (e portanto o “set”) ou até que o resultado atinja 2 jogos iguais, altura em que se jogará o “tie-break decisivo”. Contudo, se o erro for descoberto depois do quinto jogo se ter iniciado, o “set” continuará como um “jogo tie-break”. (Ver Apêndice IV).
- i.** Se as bolas não forem mudadas na sequência correcta, o erro deverá ser corrigido quando o jogador/equipa que deveria ter servido com bolas novas voltar a servir. A partir daí as bolas deverão ser mudadas de forma que o número de jogos entre a mudança de bolas seja aquele originalmente acordado. As bolas não serão mudadas durante um jogo.

## 28. FUNÇÕES DOS JUÍZES DE CAMPO

Nos encontros em que juízes sejam designados, as suas funções e responsabilidades podem ser observadas no Apêndice V.

## 29. JOGO CONTÍNUO

Por princípio, o jogo deve ser contínuo, desde o momento em que o jogo inicia (quando se executa o primeiro serviço) até que o encontro termine.

- a.** Entre pontos, é permitida uma paragem máxima de 20 segundos. Quando os jogadores mudam de lado no final de um jogo, é permitida uma paragem máxima de 90 segundos. Contudo, depois do primeiro jogo de cada “set” e durante um jogo “tie-break”, o jogo deverá ser contínuo e os jogadores mudarão de lado sem paragem. No final de cada “set” haverá uma paragem máxima de cento e vinte segundos. A contagem do tempo vai desde o momento em que um ponto termina até ao momento em que é feito o primeiro serviço do próximo jogo. Os organizadores dos circuitos profissionais podem solicitar à ITF a extensão do período de noventa (90) segundos permitidos na mudança de lado e a extensão do período de cento e vinte (120) segundos permitidos no final de cada “set”.
- b.** Se, por razões fora do controle dos jogadores, vestuário, sapatos ou outro equipamento necessário (exceptuando a raqueta) se danificar ou necessitar de ser substituído, ao jogador poderá ser permitido um razoável tempo extra para resolver o problema.
- c.** Não será dado tempo extra a um jogador que lhe permita recuperar a sua condição física. Contudo, quando um jogador sofrer de uma lesão recuperável poderá ser autorizado uma paragem de 3 minutos para o tratamento dessa lesão. Um número limitado de idas à casa de banho ou de mudanças de vestuário poderá ser igualmente permitido, se tal for anunciado antes do início do evento.
- d.** Os organizadores de eventos poderão permitir um período de descanso de dez (10) minutos se tal for anunciado antes do início do evento. Este descanso poderá existir

## Regras do Jogo de Ténis 2010

no final do 3º “set” nos encontros à melhor de 5 “sets”, ou no final do 2º “set” nos encontros à melhor de 3 “sets”.

- e. O tempo de aquecimento será no máximo de cinco (5) minutos, excepto se de outra forma for decidido pelos organizadores do evento.

### 30. INSTRUÇÕES

As instruções são consideradas quando haja comunicação, conselhos ou instruções de qualquer tipo, audíveis ou visíveis, a um jogador.

Nos eventos por equipas quando existe um capitão de equipa sentado no campo, o capitão poderá dar instruções ao jogador (s) durante a paragem de “sets” ou quando os jogadores mudam de lado no final de um jogo, mas não quando os jogadores mudam de lado após o final do primeiro jogo de cada “set” ou durante a disputa de um “tie-break”.

Em todas os outros encontros, as instruções não são permitidas.

**Caso 1:** *Pode um jogador receber instruções, se as mesmas lhe forem transmitidas por sinais duma forma discreta?*

**Decisão:** Não.

**Caso 2:** *Pode um jogador receber instruções quando um jogo é suspenso?*

**Decisão:** Sim

### REGRAS DO TÉNIS SOBRE CADEIRA DE RODAS

O ténis sobre cadeira de rodas segue as Regras de Ténis da ITF com as seguintes excepções:

- a. A Regra dos Dois Ressaltos  
Ao jogador em cadeira de rodas é permitido que a bola tenha dois ressaltos. O jogador tem que devolver a bola antes que ela toque no solo pela terceira vez. O segundo ressalto poderá ser dentro ou fora das linhas que limitam o campo.
- b. A Cadeira de Rodas  
A cadeira de rodas é considerada como parte do corpo e todas as regras que se aplicam ao corpo de um jogador serão aplicadas à cadeira de rodas.
- c. O Serviço
  - i. O serviço deverá ser executado da seguinte forma. Imediatamente antes de iniciar o serviço, o servidor tem que estar numa posição parada. Ao servidor será então permitido um impulso antes de golpear a bola.
  - ii. O servidor deverá durante a execução do serviço não tocar com nenhuma das rodas, qualquer área que não seja aquela atrás da linha de fundo e aquela dentro do prolongamento imaginário da marca central de serviço e a linha lateral.
  - iii. Se os métodos convencionais para o serviço forem fisicamente impossíveis para um jogador quadraplégico, então o jogador ou outra pessoa poderá largar a bola para esse jogador. Contudo, o mesmo método de serviço terá sempre que ser usado.
- d. Jogador Perde o Ponto  
Um jogador perde o ponto se:



## **Regras do Jogo de Ténis 2010**

- i. O jogador falhar a devolução da bola antes que esta toque no solo três vezes; ou
      - ii. Sujeito à regra e) o jogador usa qualquer parte do seu pé ou extremidades inferiores como travões ou estabilizadores enquanto executa o serviço, golpeia a bola, gira ou pára contra o solo ou contra qualquer roda enquanto a bola está em jogo; ou
      - iii. não manter uma das nádegas em contacto com a acento da sua cadeira de rodas enquanto golpeia a bola.
    - e. Impulsionar a Cadeira com o Pé
      - i. Se devido à falta de capacidade um jogador não poder impulsionar a cadeira de rodas através da roda então ele pode impulsionar a cadeira de rodas usando um pé.
      - ii. Se conforme a regra e) i. anterior é permitido a um jogador impulsionar a cadeira usando um pé, nenhuma parte do pé do jogador poderá estar em contacto com o solo:
        - a. Durante o movimento de execução da pancada, inclusivamente enquanto a raqueta golpeia a bola;
        - b. Desde que se inicia o movimento do serviço até que a raqueta golpeia a bola
      - iii. Um jogador que não cumpra esta regra perderá o ponto.
    - f. Ténis em Cadeira Rodas/Ténis em Pé

Quando um jogador em cadeira de rodas joga contra um jogador em pé em singulares ou pares, as Regras do Ténis em Cadeira Rodas serão aplicadas para o jogador em cadeira de rodas enquanto as Regras do Ténis serão aplicadas ao jogador em pé. Neste caso, ao jogador em cadeira de rodas é permitido dois ressaltos enquanto ao jogador em pé somente lhe é permitido um ressalto.

**Nota:** A definição de extremidades inferiores é: os membros inferiores, incluindo as nádegas, anca, coxa, perna, tornozelo e pé.

### **EMENDA ÀS REGRAS DE TÉNIS**

O texto oficial e definitivo das Regras de Ténis será sempre escrito na língua Inglesa e nenhuma alteração ou interpretação dessas Regras será feita excepto numa Assembleia Anual Geral do Conselho, ou a não ser que a Federação tenha recebido, em conformidade com o Artigo 17 da Constituição da ITF Ltd (Aviso de Resoluções), uma moção incluindo uma modificação e que essa alteração ou outra que tenha o mesmo efeito seja aprovado por uma maioria de dois terços dos votos registados para o efeito.

Qualquer alteração assim produzida entrará em vigor a partir do primeiro dia de Janeiro do ano seguinte excepto se a Assembleia por maioria decida de outra forma.

O Conselho de Administração deverá ter poder, contudo, para determinar todas as questões de interpretação urgentes sujeitas a confirmação na próxima Assembleia Geral.

Esta Regra não poderá ser modificada em nenhum momento sem o consentimento unânime duma Assembleia Geral do Conselho.

# Regras do Jogo de Ténis 2010

## APÊNDICE I

### A BOLA

- a. A bola deverá ter uma superfície exterior uniforme constituída por uma cobertura têxtil e deverá ser de cor branca ou amarela. Se tiver alguma costura não deverá ter pontos.
- b. Existe mais do que um tipo de bola. A bola deverá estar de acordo com os requisitos da tabela abaixo.

	<b>Tipo 1 (Rápida)</b>	<b>Tipo 2 (Média)<sup>1</sup></b>	<b>Tipo 3 (Lenta)<sup>2</sup></b>	<b>Altitude<sup>3</sup></b>
<b>Massa (Peso)</b>	<u>56,0 – 59,4 gramas</u> <u>(1,975 – 2,095 onças)</u>			
<b>Tamanho</b>	<u>6,54 – 6,86 cm</u> <u>(2,57 – 2,70 polegadas)</u>		<u>7,00 – 7,30 cm</u> <u>(2,76 – 2,87 polegadas)</u>	<u>6,54 – 6,86 cm</u> <u>(2,57 – 2,70 polegadas)</u>
<b>Ressalto</b>	<u>135 – 147 cm</u> <u>(53 – 58 polegadas)</u>			<u>122 – 135 cm</u> <u>(48 – 53 polegadas)</u>
<b>Deformação para a frente</b>	<u>0,495 – 0,600 cm</u> <u>(0,195 – 0,236 polegadas)</u>	<u>0,560 – 0,740 cm</u> <u>(0,220 – 0,291 polegadas)</u>		
<b>Deformação para trás</b>	<u>0,670 – 0,915 cm</u> <u>(0,264 – 0,360 polegadas)</u>	<u>0,800 – 1,080 cm</u> <u>(0,315 – 0,425 polegadas)</u>		

#### Notas:

<sup>1</sup> Esta bola pode ser pressurizada ou não. A bola sem pressão deverá ter uma pressão interna não superior a 7 kPa (1 psi) e pode ser utilizada para jogar a altitudes superiores a 1.219 metros (4.000 pés) acima do nível do mar, devendo ser aclimatada durante 60 dias à altitude do torneio em que será utilizada.

<sup>2</sup> Esta bola é também recomendada para ser utilizada para jogar a altitudes superiores a 1.219 metros (4.000 pés) acima do nível do mar.

<sup>3</sup> Esta bola é pressurizada e é uma bola adicional especificamente utilizada para jogar em altitudes superiores a 1.219 metros (4.000 pés) acima do nível do mar.

<sup>4</sup> A deformação será a média de uma leitura individual ao longo de cada um dos três eixos perpendiculares da bola. Duas leituras individuais não podem ter uma diferença superior a 0,075 cm (0,030 polegadas).

- c. Todos os testes de ressalto, tamanho e deformação serão feitos de acordo com as regras seguintes.

### NORMAS PARA A EXECUÇÃO DE TESTES

- i. Excepto que se indique em contrário todos os testes deverão ser feitos a uma temperatura de aproximadamente 20º Centígrados e a uma humidade relativa de aproximadamente 60% e, de outra forma especificado, a uma pressão atmosférica de aproximadamente 102 kPa. Todas as bolas deverão ser retiradas das suas caixas e mantidas à temperatura e humidade referidas durante as 24 horas anteriores aos testes, e deverão estar a essa temperatura e humidade quando o teste começar.
- ii. Poderão ser fixados outros parâmetros para locais onde a temperatura média, a humidade ou a pressão atmosférica média onde os encontros se realizem difiram substancialmente de 20º Centígrados, 60% de humidade relativa e 102 kPa de pressão atmosférica.

## Regras do Jogo de Ténis 2010

Pedidos para a fixação de outros parâmetros podem ser feitos por qualquer Federação Nacional à Federação Internacional Ténis e, se aprovados, serão adoptados para esses locais.

- iii. Em todos os testes de diâmetro, utilizar-se-á um calibrador circular que consistirá numa placa de metal, de preferência não corrosivo, com uma espessura uniforme de 0,318 cm. No caso da Bola Tipo 1 (alta velocidade) e Bola Tipo 2 (média velocidade) haverá dois orifícios circulares na placa metálica que medirão respectivamente 6,54 cm e 6,86 cm de diâmetro. No caso da Bola Tipo 3 (baixa velocidade) haverá dois orifícios circulares na placa metálica que medirão respectivamente 7,00 cm e 7,30 cm de diâmetro. A superfície interna do calibrador terá um perfil convexo com um raio de 0,160 cm. Pelo seu peso a bola não deverá passar através do orifício menor mas deverá passar através do orifício maior.
- iv. Em todos os testes de deformação levados a cabo conforme a Regra 3, usar-se-á a máquina desenhada por Percy Herbert Stevens e patenteada na Grã Bretanha com a Patente nº 230250, conjuntamente com as subseqüentes adições e melhorias da mesma, incluindo as modificações necessárias para medir as deformações. Outras máquinas poderão ser utilizadas desde que dêem leituras equivalentes à máquina de Stevens e desde que tenham sido previamente aprovadas pela Federação Internacional de Ténis.
- v. O procedimento para realizar estes testes é o que se explica a seguir e deverá ser conduzido na ordem indicada:
  - a. Pré-compressão – antes que qualquer bola seja testada ela deverá ser sujeita a uma compressão uniforme de aproximadamente 2,54 cm sobre cada um dos três diâmetros em ângulo recto considerados uns em relação aos outros; este procedimento deverá ser realizado três vezes (nove compressões no total). Todos os testes deverão estar concluídos dentro das 2 horas de pré-compressão.
  - b. Teste de peso (massa).
  - c. Teste de medida (como indicado no paragrafo iii. acima).
  - d. Teste de deformação – a bola é colocada em posição na máquina modificada de Stevens de forma que nenhuma parte do revestimento da máquina está em contacto com a costura exterior. Aplica-se o peso de contacto, nivela-se o indicador e a marca, e os contadores a zero. Coloca-se o peso teste sobre a bola na balança numa posição que seja equivalente a uma carga de 8,2 Kg, aplica-se a pressão fazendo girar a roda a uma velocidade uniforme de forma que passem cinco segundos desde que o indicador deixou o seu lugar até que o ponteiro esteja nivelado com a marca. Quando cessa a rotação regista-se a leitura (compressão). Gira-se a roda novamente até que se alcance o número 10 na escala (deformação de 2,54 cm). Então gira-se a roda em direcção contrária a uma velocidade uniforme (descarregando deste modo a pressão) até que o ponteiro da balança coincida de novo com a marca. Depois de passados dez segundos, o ponteiro deverá se necessário ser ajustado à marca. A leitura é então registada (descompressão). Este procedimento é repetido em cada bola através dos dois diâmetros em ângulo recto considerados um em relação ao outro.
  - e. Teste de ressalto (como indicado anteriormente) – a bola é arremessada de 254 cm sobre uma superfície levemente rígida e horizontal. As medições da altura do salto e do ressalto serão feitas desde a base da superfície até à parte inferior da bola.

## Regras do Jogo de Ténis 2010

### CLASSIFICAÇÃO DA VELOCIDADE DA SUPERFÍCIE DO CAMPO

O teste da ITF usado para determinar a velocidade da superfície do campo é o teste ITF CS 01/01 (Escala de Superfícies ITF) conforme descrito na publicação da ITF intitulada “Guia da ITF para testar métodos para a superfície de campos de ténis”.

As superfícies dos campos que tenham um valor entre 0 a 29 na Escala de Superfícies ITF serão colocadas na Categoria 1 (baixa velocidade). Exemplos de tipos de superfície que estão de acordo com esta classificação incluem a maioria dos campos de terra batida e outros tipos de superfícies de minerais soltos.

As superfícies dos campos que tenham um valor entre 30 a 34 na Escala de Superfícies ITF serão colocados na Categoria 2 (média baixa velocidade), enquanto as superfícies dos campos que tenham um valor entre 35 a 39 serão colocados na Categoria 3 (média velocidade). Exemplos de tipos de superfície que estão de acordo com esta classificação incluem a maioria dos campos duros com vários tipos de coberturas acrílicas e algumas superfícies têxtil (carpetes).

As superfícies dos campos que tenham um valor entre 40 a 44 na Escala de Superfícies ITF serão colocadas na Categoria 4 (média alta velocidade), enquanto as superfícies dos campos que tenham um valor de 45 ou superior serão colocados na Categoria 5 (alta velocidade). Exemplos de tipos de superfície que estão de acordo com esta classificação incluem a maioria dos campos de relva, relva artificial e algumas superfícies têxtil (carpetes).

**Caso 1:** *Que tipo de bola deverá ser usado em cada um dos tipos de superfície?*

**Decisão:** *3 diferentes tipos de bolas estão aprovados para jogar de acordo com as Regras de Ténis.*

- a. A Bola Tipo 1 (velocidade rápida) deverá ser utilizada em campos com superfícies lentas*
- b. A Bola Tipo 2 (velocidade média) deverá ser utilizada em campos com superfícies de velocidades média-baixa, média e média rápida*
- c. A Bola Tipo 3 (velocidade baixa) deverá ser utilizada em campos com superfícies rápidas*

# Regras do Jogo de Ténis 2010

## APÊNDICE II

### A RAQUETA

- a. A superfície de batimento, definida como a área principal do encordoamento delimitada pelos pontos de entrada das cordas no aro da raquete ou pontos de contacto das cordas com o aro da raquete, qualquer que seja o mais pequeno, deverá ser plana e consistir num conjunto de cordas cruzadas ligadas ao aro da raquete e alternadamente entrelaçadas ou ligadas onde se cruzam. O padrão de cordas terá que ser na generalidade uniforme e, em particular, não menos denso no centro do que em qualquer outra área.

A raquete será desenhada e encordoada de tal forma que as características de jogo serão idênticas em ambas as faces. A raquete deverá estar livre de objectos aderentes e protuberâncias excepto aquelas usadas exclusivamente e especificamente para limitar ou prevenir o uso e desgaste ou vibrações ou no caso do aro da raquete para distribuir o peso. Qualquer objecto e dispositivo colocado para esse propósito terão que ser razoável em tamanho e colocação.

- b. O aro da raquete incluindo a pega não poderá exceder 73,7 cm em comprimento total. O aro da raquete não poderá exceder 31,7 cm em largura total. A área de batimento não poderá exceder 39,4 cm em comprimento total e 29,2 cm em largura total.
- c. O aro, incluindo a pega e as cordas, deverá estar livre de qualquer dispositivo que torne possível alterar materialmente a forma da raquete, ou alterar a distribuição de peso na direcção longitudinal da raquete o qual alteraria o momento de inércia do movimento de rotação, ou alterar deliberadamente e fisicamente qualquer característica que possa afectar a performance da raquete durante a disputa de um ponto. Nenhuma fonte de energia poderá ser colocada dentro ou fixa a uma raquete se de qualquer forma alterar ou afectar as características de jogo.
- d. A raquete terá que estar livre de qualquer dispositivo que possa durante o jogo, fornecer qualquer tipo de comunicação ou instrução audível ou visível.

# **Regras do Jogo de Ténis 2010**

## **APÊNDICE III**

### **PUBLICIDADE**

- 1.** Publicidade é permitida na rede desde que seja colocada na zona da rede que dista 0,914 m do centro do poste da rede e seja colocada de tal forma que não interfira com a visão dos jogadores ou das condições de jogo.
- 2.** Publicidade e outras marcas ou materiais colocados nos fundos e nas laterais do campo serão permitidas excepto se interferirem com a visão dos jogadores ou com as condições de jogo.
- 3.** Publicidade e outras marcas ou materiais colocados na superfície de jogo fora das linhas são permitidas excepto se interferirem com a visão dos jogadores ou com as condições de jogo.
- 4.** Apesar de nos parágrafos 1, 2 e 3 acima, qualquer publicidade, marca ou material colocado na rede ou colocado nos fundos e nas laterais do campo, ou na superfície de jogo fora das linhas não poderão ser de cor branca ou amarela ou outra cor clara que possa interferir com a visão dos jogadores ou com as condições de jogo.
- 5.** Publicidade e outras marcas ou materiais não são permitidos na superfície de jogo dentro das linhas de jogo.

# Regras do Jogo de Ténis 2010

## APÊNDICE IV

### MÉTODOS DE PONTUAÇÃO ALTERNATIVOS

#### MARCAÇÃO NUM JOGO (Regra 5):

Sistema de Marcação “Sem vantagem” (No-Ad)

Este método de marcação alternativa poderá ser usado.

Num jogo “Sem vantagem” a pontuação é marcada como se segue com o resultado do servidor a ser indicado em primeiro lugar:

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

Se ambos os jogadores/equipas ganharem três pontos cada, o resultado será “Iguais” e um ponto decisivo terá que ser jogado. O recebedor (es) escolherá se prefere receber o serviço do lado direito ou do lado esquerdo do campo. Em pares, os jogadores da equipa que recebe não podem mudar de posições para receber este ponto decisivo. O jogador/equipa que ganhe o ponto decisivo ganhará o “Jogo”.

Em pares mistos, o jogador do mesmo sexo que o servidor terá que receber o ponto decisivo. Os jogadores da equipa que recebe não podem mudar de posições para receber o ponto decisivo.

#### MARCAÇÃO NUM SET (regras 6 e 7):

##### 1. SETS “CURTOS”

O primeiro jogador/equipa que ganhe quatro jogos ganha esse “set”, desde que tenha uma margem de dois jogos sobre o adversário (s). Se o resultado alcança um empate a quatro jogos, jogar-se-á um “tie-break”.

##### 2. TIE-BREAK DECISIVO (7 PONTOS)

Quando o resultado num encontro é um “set” igual, ou dois “sets” iguais à melhor de cinco “sets”, um tie-break será jogado para decidir o encontro. Este “tie-break” substitui o “set” final decisivo.

O jogador/equipa que primeiro ganhe sete pontos ganhará este “tie-break” e o encontro desde que tenha uma margem de dois pontos sobre o adversário (s).

##### 3. SUPER TIE-BREAK (10 PONTOS)

## **Regras do Jogo de Ténis 2010**

Quando o resultado num encontro é um “set” igual, ou dois “sets” iguais à melhor de cinco “sets”, um super tie-break será jogado para decidir o encontro. Este super tie-break substitui o “set” final decisivo.

O jogador/equipa que primeiro ganhe dez pontos ganhará este super tie-break e o encontro desde que tenha uma margem de dois pontos sobre o adversário (s).

**Nota:** Quando se use o tie-break decisivo para substituir o ultimo “set”:

- A ordem original de serviço mantém-se. (Regras 5 e 14)
- Em pares, a ordem de servir e receber dentro da equipa poderá ser alterada, como no início de cada “set”. (Regras 14 e 15)
- Antes do início do tie-break decisivo haverá um descanso de 120 segundos.
- Não se mudarão bolas no início do tie-break decisivo mesmo se fosse altura para tal.

### **MUDANÇA DE LADO (Regra 10):**

Este sistema alternativo à mudança de lado num tie-break poderá ser usado durante um tie-break, os jogadores mudarão de lado após o primeiro ponto e posteriormente após cada quatro pontos.

### **O LET DURANTE UM SERVIÇO (Regra 22):**

Esta alternativa é jogada sem a Regra 22 a do let no serviço. Significa que um serviço que toque a rede, a cinta ou a tela, está em jogo. (Esta alternativa é conhecida como a “regra do sem let”)



# Regras do Jogo de Ténis 2010

## APÊNDICE V

### FUNÇÕES DOS JUÍZES DE CAMPO

O juiz árbitro é a autoridade final em todas as questões de leis de ténis e a sua decisão é final.

Nos encontros em que seja designado um árbitro de cadeira, o árbitro de cadeira é a autoridade final em todas as questões de facto durante o encontro.

Os jogadores têm o direito de chamar o juiz árbitro ao campo sempre que não concordem com a interpretação das regras feitas pelo árbitro de cadeira.

Nos encontros onde juízes de linha e juízes de rede sejam designados, eles farão todas as chamadas (incluindo falta de pé) relacionadas com essa linha ou rede. O árbitro de cadeira tem o direito de corrigir um juiz de linha ou um juiz de rede se tiver seguro de que um erro claro foi cometido. O árbitro de cadeira é responsável por chamar qualquer linha (incluindo falta de pé) ou rede quando juízes de linha ou de rede não forem designados.

Um juiz de linha que não possa fazer uma chamada deverá imediatamente assinalá-lo ao árbitro de cadeira que tomará a decisão. Se o juiz de linha não poder fazer a chamada, ou se não houver juiz de linha, e o árbitro de cadeira não poder tomar uma decisão numa questão de facto, o ponto será repetido.

Em eventos de equipas quando o juiz árbitro estiver sentado no campo, o juiz árbitro é também a autoridade final em questões de facto.

O jogo pode ser parado ou suspenso em qualquer momento que o árbitro de cadeira decida que tal é necessário ou apropriado.

O juiz árbitro pode também parar ou suspender o jogo em caso de escuridão, mau tempo ou deterioração do campo de jogo. Quando o jogo for suspenso devido à escuridão, isso deverá ser feito no final de um "set" ou após se ter jogado um número par de jogos no "set" em andamento. Após uma suspensão do jogo, o resultado e a posição dos jogadores em campo manter-se-á quando o jogo reatar.

O árbitro de cadeira ou juiz árbitro tomará decisões relacionadas com jogo contínuo e instruções de acordo com qualquer Código Conduta que tenha sido aprovado e que esteja em aplicação.

**Caso 1:** *O árbitro de cadeira concede ao servidor um primeiro serviço depois de uma correcção, mas o recebedor argumenta que deverá ser um segundo serviço, uma vez que o servidor já tinha cometido uma falta no serviço. Deverá o juiz árbitro ser chamado ao campo para decidir?*

**Decisão:** *Sim. O árbitro de cadeira toma a primeira decisão em questões de regras de ténis (questões relacionadas com a aplicação de factos específicos). Contudo, se um jogador*

## Regras do Jogo de Ténis 2010

*apelar da decisão do árbitro de cadeira, então o juiz árbitro deverá ser chamado para tomar a decisão final.*

**Caso 2:** *Uma bola é chamada fora, mas o jogador reclama que a bola foi boa. Pode o juiz árbitro ser chamado ao campo para decidir?*

**Decisão:** *Não. O árbitro de cadeira tem a decisão final em questões de facto (questões relacionadas com aquilo que ocorreu durante um incidente específico).*

**Caso 3:** *Pode um árbitro de cadeira corrigir um juiz de linha no final de um ponto se, na sua opinião, um erro claro foi anteriormente feito nesse ponto?*

**Decisão:** *Não. Um árbitro de cadeira apenas poderá fazer uma correcção ao juiz de linha se o fizer imediatamente após o erro claro ter sido cometido.*

**Caso 4:** *Um juiz de linha chama uma bola “Fora” após o que o jogador argumenta que a bola tinha sido boa. Pode o árbitro de cadeira corrigir o juiz de linha?*

**Decisão:** *Não. Um árbitro de cadeira nunca poderá fazer uma correcção como protesto ou apelo de um jogador.*

**Caso 5:** *Um juiz de linha chama uma bola “Fora”. O árbitro de cadeira foi incapaz de ver claramente, mas pensa que a bola foi dentro. Pode o árbitro de cadeira corrigir o juiz de linha?*

**Decisão:** *Não. O árbitro de cadeira pode apenas fazer uma correcção quando estiver seguro de que o juiz de linha fez um erro claro.*

**Caso 6:** *Pode um juiz de linha alterar a chamada depois de o árbitro ter anunciado o resultado?*

**Decisão:** *Sim. Se o juiz de linha verificar que cometeu um erro, uma correcção deverá ser feita tão rápida quanto possível desde que a mesma não seja o resultado de um protesto ou apelo de um jogador.*

**Caso 7:** *Se um árbitro de cadeira ou juiz de linha chamar “fora” e depois corrigir a chamada para “boa”, qual será a decisão correcta?*

**Decisão:** *O árbitro de cadeira tem que decidir se a chamada original de “fora” foi um estorvo para qualquer dos jogadores. Se foi um estorvo, o ponto terá que ser repetido. Se não foi um estorvo, o jogador que golpeou a bola ganha o ponto.*

**Caso 8:** *Uma bola retrocede passando por cima da rede e o jogador alcança-a por cima da rede correctamente e tenta jogá-la. O adversário estorva-o de concretizar a pancada. Qual é a decisão correcta?*

**Decisão:** *O árbitro de cadeira terá que decidir se o estorvo foi deliberado ou involuntário e ou concede o ponto ao jogador que tentava golpear a bola ou ordena que o ponto seja repetido.*

## **Regras do Jogo de Ténis 2010**

### **PROCEDIMENTOS DE INSPECÇÃO DE MARCAS**

1. A verificação de marcas só pode ser feita em campos de terra batida.
2. Uma verificação de marca requerida por um jogador/equipa será concedida apenas se o árbitro de cadeira não conseguir determinar com certeza a partir da sua cadeira, quer quando se trata de um ponto ganhador, quer quando um jogador/equipa pára de jogar durante o ponto (a devolução é permitida mas depois o jogador tem de parar imediatamente).
3. Quando um árbitro de cadeira decidir realizar uma verificação de marca, deverá descer da cadeira e fazer ele próprio a verificação. Se não souber onde se encontra a marca, poderá pedir ajuda ao juiz de linha relativamente à localização da marca, mas será depois o árbitro a verificá-la.
4. A chamada original ou a correcção permanecerão sempre que o juiz de linha e o árbitro de cadeira não conseguirem determinar a localização da marca ou esta não seja legível.
5. A partir do momento em que o árbitro de cadeira identificou e decidiu relativamente a uma marca, esta decisão é final e inapelável.
6. Num campo de terra batida o árbitro de cadeira não deverá ser demasiado rápido a anunciar o resultado a não ser que esteja absolutamente certo da chamada. Em caso de dúvida, ele deve esperar antes de anunciar o resultado para determinar se é necessário proceder à inspecção da marca.
7. Em pares o jogador que apela tem de fazer o seu apelo de forma que ambos parem ou o árbitro de cadeira pare a jogada. Se um apelo é feito para o árbitro de cadeira então este tem de determinar se foi seguido o procedimento correcto para fazer esse apelo. Se não foi correcto, ou foi tardio, então o árbitro de cadeira pode determinar que a equipa adversária foi deliberadamente estorvada.
8. Se um jogador apagar a marca de uma bola antes de o árbitro de cadeira tomar uma decisão final, ele concede a chamada.
9. Um jogador não pode atravessar a rede para analisar uma marca sem ser penalizado por “conduta anti-desportiva” prevista no Código de Conduta.

### **PROCEDIMENTOS PARA REVISÃO ELECTRÓNICA**

Em todos os torneios em que o sistema de revisão electrónico é usado deverão ser seguidos os seguintes procedimentos em todos os encontros jogados nos campos em que este sistema seja usado:

1. Um pedido para uma revisão electrónica de uma chamada ou correcção por um jogador/equipa será apenas permitido ou num ponto ganhador ou quando o jogador/equipa pára a jogada (a devolução é permitida mas depois o jogador tem de parar imediatamente).
2. O árbitro de cadeira deverá decidir usar a revisão electrónica quando há dúvidas relativamente à validade da chamada ou correcção. Contudo o árbitro de cadeira pode recusar a revisão electrónica se entender que o jogador está a fazer um pedido que não é razoável ou que este foi feito fora do tempo razoável.
3. Em pares o jogador que apela tem de fazer o seu apelo de forma que ambos parem ou o árbitro de cadeira pare a jogada. Se um apelo é feito pelo árbitro de cadeira então este tem de determinar se foi seguido o procedimento correcto para fazer esse

## **Regras do Jogo de Ténis 2010**

apelo. Se não foi correcto, ou foi tardio, então o árbitro de cadeira pode determinar que a equipa adversária foi deliberadamente estorvada, situação em que a equipa que apelou perde o ponto.

- 4.** A chamada original ou correcção permanecerão sempre que a revisão electrónica por qualquer razão não estiver disponível, para decidir naquela chamada ou correcção.
- 5.** A decisão final do árbitro de cadeira será o resultado da revisão electrónica e não é apelável. Se for requerida pelo sistema uma escolha manual sobre a marca a analisar, um árbitro aprovado pelo juiz árbitro deverá decidir qual a marca a ser revista.

# Regras do Jogo de Ténis 2010

## APÊNDICE VI

### COMPETIÇÕES OFICIAIS PARA MENORES DE 10 ANOS

*(Aprovado à experiência até 31 de Dezembro 2009)*

#### **Campos:**

Em complemento a um campo normal, as seguintes dimensões de campos podem ser usadas para competições oficiais envolvendo jogadores com idade inferior a 10 anos.

- Um campo vermelho será um rectângulo, entre 10,97 m e 12,80 m de comprimento, e entre 4,88 e 5,79 m de largura. A rede deverá ter ao centro 0,80 m.
- Um campo laranja será um rectângulo, com 18,29 m de comprimento, e entre 6,40 m e 8,23 m de largura. A rede deverá ter ao centro entre 0,80 m e 0,914 m

#### **Bolas:**

Os seguintes tipos de bolas são recomendadas para jogadores com idades inferiores a 10 anos:

- Uma bola tipo 3 (vermelha) ou tipo 2 (laranja) é recomendado para jogar num campo vermelho.
- Uma bola tipo 2 (laranja) ou tipo 1 (verde) é recomendada para jogar num campo laranja.
- Uma bola tipo 1 (verde) é recomendada para jogar num campo com medidas normais.

As características das bolas tipo 3, tipo 2 e tipo 1 estão descritas na publicação da ITF intitulada “Bolas de ténis aprovadas e classificação das superfícies dos campos”

#### **Métodos de contagem**

Para competições envolvendo jogadores com idade inferior a 10 anos usando bolas tipo 3 (vermelha), tipo 2 (laranja) ou tipo 1 (verde), os sistemas de marcação especificados nas Regras de Ténis podem ser utilizados, em complemento com sistemas de pontuação curtos envolvendo encontros de um tie-break, melhor de 3 tie-breaks ou um set.

# Regras do Jogo de Ténis 2010

## APÊNDICE VII

### PROCEDIMENTOS PARA REVISÃO E AUDIÇÃO SOBRE AS REGRAS DE TÊNIS

#### 1. INTRODUÇÃO

- 1.1. Estes procedimentos foram aprovados pelo Conselho de Administração da Federação Internacional de Ténis em 17 de Maio 1998.
- 1.2. O Conselho de Administração pode de tempos em tempos aditar, emendar ou modificar estes procedimentos.

#### 2. OBJECTIVOS

- 2.1. A Federação Internacional de Ténis é a administradora das Regras de Ténis e compromete-se a:
  - a. preservar o carácter tradicional e a integridade do jogo de ténis.
  - b. preservar activamente a destreza tradicionalmente necessária para jogar o jogo.
  - c. promover melhoramentos que mantenham o desafio do jogo.
  - d. Assegurar uma competição justa.
- 2.2. Para assegurar justas, consistentes e expeditas revisões e audições em relação às Regras de Ténis aplicar-se-ão os procedimentos abaixo indicados.

#### 3. ÂMBITO

- 3.1. Estes procedimentos aplicar-se-ão a todas as decisões sobre:
  - a. Regra 1 - O Campo
  - b. Regra 3 - A Bola
  - c. Regra 4 - A Raqueta
  - d. Apêndice I e II das Regras de Ténis
  - e. Qualquer outra Regra de Ténis que a Federação Internacional Ténis possa decidir

#### 4. ESTRUTURA

- 4.1. De acordo com estes procedimentos as decisões serão tomadas por um Conselho de Resoluções.
- 4.2. Tais decisões serão finais, sendo possível apelar para um Tribunal de Apelo em conformidade com estes procedimentos.

#### 5. SOLICITAÇÕES

- 5.1. Procedimentos serão tomados:
  - a. depois de uma moção do Conselho de Administração;
  - b. depois de recebida uma solicitação de acordo com os procedimentos abaixo.

#### 6. NOMEAÇÃO E COMPOSIÇÃO DOS CONSELHOS DE RESOLUÇÃO

## **Regras do Jogo de Ténis 2010**

- 6.1.** Os Conselhos de Resolução serão nomeados pelo Presidente da Federação Internacional de Ténis o seu representante e serão compostos pelo número de pessoas que o Presidente ou o seu representante determinem.
- 6.2.** Se mais de uma pessoa for nomeada, o Conselho de Resolução designará uma pessoa entre os seus membros para exercer as funções de Presidente desse Conselho.
- 6.3.** O Presidente terá o poder de regular os procedimentos antes e durante qualquer revisão e/ou audição de um Conselho de Resolução.

### **7. DECISÕES PROPOSTAS PELO CONSELHO DE RESOLUÇÃO**

- 7.1.** Os detalhes de qualquer resolução proposta como consequência de uma moção do Conselho de Administração poderá ser tomado em relação a qualquer jogador, fabricante de equipamento ou federação nacional ou membros que tenham interesse na referida resolução.
- 7.2.** Qualquer pessoa que seja notificada terá um período razoável durante o qual poderá apresentar comentários, objecções, ou pedidos de informação ao Presidente ou seu representante, que digam respeito à resolução proposta.

### **8. REQUERIMENTOS DE RESOLUÇÃO**

- 8.1.** O requerimento de uma resolução pode ser feito por qualquer parte com interesse nessa resolução, incluindo qualquer jogador, fabricante de equipamento ou federação nacional ou membro.
- 8.2.** Qualquer requerimento para uma resolução terá que ser submetida por escrito ao Presidente.
- 8.3.** Para que o requerimento para uma resolução seja válido deve incluir como mínimo as seguintes informações:
  - a.** O nome completo e a morada do requerente.
  - b.** A data do requerimento
  - c.** Uma declaração identificando claramente do interesse do requerente na questão pela qual a resolução é pedida.
  - d.** Todas as provas documentais evidentes nas quais o requerente se irá basear durante qualquer audição.
  - e.** Se, na opinião do requerente, for importante o testemunho de um perito ele deverá incluir um pedido para que esse perito venha a ser ouvido. Esse pedido deverá incluir o nome do perito e a sua experiência nessa área.
  - f.** Quando um requerimento para uma resolução sobre uma raqueta ou outra peça de equipamento for feita, um protótipo ou, cópia exacta do equipamento em questão terá que ser submetida com o requerimento para resolução.
  - g.** Se, na opinião do requerente, existirem circunstâncias extraordinárias ou pouco comuns, que obriguem a que se tome uma decisão dentro de um período específico de tempo ou antes de uma determinada data, o requerimento terá que incluir uma declaração descrevendo essas circunstâncias extraordinárias ou pouco comuns.
- 8.4.** Se um requerimento para uma Resolução não incluir a informação e/ou equipamento referido na Cláusula 8.3 +a) - (g) acima o Presidente ou o seu representante devem notificar o requerente dando a este um período razoável de

## **Regras do Jogo de Ténis 2010**

tempo para remediar a falta. Se o requerente não remediar a falta dentro do período especificado o requerimento não será analisado.

### **9. CONVOCAÇÃO DO CONSELHO DE RESOLUÇÕES**

- 9.1.** Ao receber um requerimento válido ou como consequência de uma moção do Conselho de Administração o Presidente ou o seu representante podem convocar o Conselho de Resoluções para tratar do requerimento ou moção.
- 9.2.** O Conselho de Resoluções não necessita de uma audição para tratar de um requerimento ou moção desde que na opinião do Presidente do Conselho esse requerimento ou moção possa sem uma audição ser resolvido de uma forma justa.

### **10. PROCEDIMENTO DO CONSELHO DE RESOLUÇÕES**

- 10.1.** O Presidente do Conselho de Resoluções determinará o formulário adequado, procedimento e data de qualquer revisão e/ou audição.
- 10.2.** O Presidente notificará por escrito, dos pontos estipulados na cláusula 10.1 anterior, o requerente ou Federação que tenha mostrado interesse nessa resolução.
- 10.3.** O Presidente, determinará todos os assuntos relacionados com as provas e não estará sujeito por leis judiciais, que administrem o procedimento e admissão de provas, desde que a revisão ou audição, seja feita dum forma justa e que dê razoáveis oportunidades às partes interessadas para apresentarem o seu caso.
- 10.4.** Dentro destes procedimentos qualquer revisão e/ou audição:
- a. Deverá ser feita em privado.
  - b. Poderá ser adiada e/ou suspensa pelo Conselho de Resoluções.
- 10.5.** O Presidente terá a liberdade de cooptar de vez em quando membros adicionais para o Conselho de Resoluções, membros esses com conhecimentos e experiências especiais para lidar com assuntos específicos que requeiram esses conhecimentos especiais.
- 10.6.** O Conselho de Resoluções tomará as suas decisões por uma maioria simples. Nenhum membro do Conselho de Resolução se poderá abster.
- 10.7.** O Presidente terá completa liberdade para fazer uma petição contra o requerente [e/ou outros indivíduos ou organizações que façam comentários, levantem objecções ou peçam informações em qualquer revisão e/ou audição] em relação aos custos desse requerimento e/ou razoáveis despesas para o Conselho de Resolução resultantes da realização de testes ou na obtenção de relatórios relacionados com o equipamento, sujeitos às decisões que ele considere apropriadas.

### **11. NOTIFICAÇÃO**

- 11.1.** Uma vez tomada uma decisão pelo Conselho de Resolução, ele notificará tão rápido quanto for razoavelmente possível, por escrito o requerente, ou, qualquer pessoa ou Federação que tenha expresso um interesse na resolução proposta.
- 11.2.** Essa notificação escrita deverá incluir um sumário das razões que levaram o Conselho de Resolução a tomar tal resolução.
- 11.3.** Após notificação ao requerente ou na data especificada pelo Conselho de Resolução, a decisão do Conselho será imediatamente considerada dentro das Regras de Ténis.



## **Regras do Jogo de Ténis 2010**

### **12. REQUERIMENTOS ÀS REGRAS DE TÉNIS ACTUAIS**

**12.1** Sujeito ao poder que o Conselho de Resolução tem para emitir decisões provisórias, as Regras de Ténis actuais continuarão em vigor até que qualquer revisão ou audição do Conselho de Resolução seja concluída e uma resolução seja emitida pelo Conselho de Resolução.

**12.2.** Antes de e durante qualquer revisão e/ou audição o Presidente do Conselho de Resolução pode emitir tais directivas por se julgarem razoavelmente necessárias para a implementação das Regras de Ténis e destes procedimentos, incluindo a emissão de decisões provisórias.

**12.3.** Tais decisões provisórias podem incluir ordens restritivas quanto ao uso de qualquer equipamento de acordo com as Regras de Ténis, pendente duma resolução do conselho de Resolução de que esse equipamento cumpre ou não com as especificações das Regras de Ténis.

### **13. NOMEAÇÃO E COMPOSIÇÃO DO TRIBUNAL DE APELO**

**13.1.** Tribunais de Apelo serão nomeados pelo Presidente ou seu representante entre membros do Conselho de Administração ou Comissão Técnica.

**13.2.** Nenhum membro do Conselho de Resolução que tenha feito a decisão original poderá ser membro do Tribunal de Apelo.

**13.3.** O Tribunal de Apelo será composto por um número de membros que o Presidente ou o seu representante determinem, mas não poderá ser menor de três.

**13.4.** O Tribunal Apelo deverá nomear uma pessoa de entre os membros escolhidos para actuar como Presidente.

**13.5.** O Presidente terá o direito de regular os procedimentos, antes e durante qualquer audição

### **14. REQUERIMENTO PARA APELOS**

**14.1.** Um Requerente [ou uma pessoa ou federação que tenha expresso um interesse e enviado qualquer comentário, objecções, ou pedidos para a decisão proposta] pode apelar para qualquer decisão do Conselho de Resolução.

**14.2.** Para que um requerimento de um apelo seja válido terá que:

- a. Ser dirigido por escrito ao Presidente do Conselho de Resoluções que tomou essa decisão no período máximo de 45 dias após a notificação da decisão;
- b. Terá que demonstrar os detalhes da decisão contra os quais apela; e
- c. Terá que incluir a totalidade das razões do apelo.

**14.3.** Depois de recebido um requerimento de apelo válido, o Presidente do Conselho de Resolução que tomou a decisão original, poderá pedir o pagamento razoável de uma taxa a ser paga pelo Requerente como condição de aceitação do apelo. Essa taxa será devolvida ao Requerente se o apelo for bem sucedido.

### **15. CONVOCAÇÃO DO TRIBUNAL DE APELO**

**15.1.** O Presidente ou o seu representante convocará o Tribunal de Apelo após o pagamento por parte do Requerente de qualquer taxa de apelo.

### **16. PROCEDIMENTOS DO TRIBUNAL DE APELO**

**16.1.** O Tribunal de Apelo e o seu Presidente conduzirão os procedimentos e audições de acordo com o estipulado nas secções 10, 11 e 12 anteriores

## **Regras do Jogo de Ténis 2010**

**16.2.** Após notificação ao Requerente ou após outra data especificada pelo Tribunal de Apelo, a resolução do Tribunal de Apelo será imediatamente obrigatória e definida dentro das Regras de Ténis.

### **17. GERAL**

**17.1.** Se um Conselho de Resolução for composto por apenas um membro, esse membro será responsável para regular as audições como Presidente e deverá determinar os procedimentos a serem seguidos antes e durante qualquer revisão e/ou audição.

**17.2.** Todas as revisões e/ou audições serão conduzidas em Inglês. Em qualquer audição quando um Requerente, e/ou outros indivíduos ou organizações que façam observações, objecções ou peçam informações, não falem Inglês, um interprete estará presente. Sempre que possível o interprete será independente.

**17.3.** O Conselho de Resoluções do Tribunal de Apelo pode publicar resumos das suas próprias resoluções.

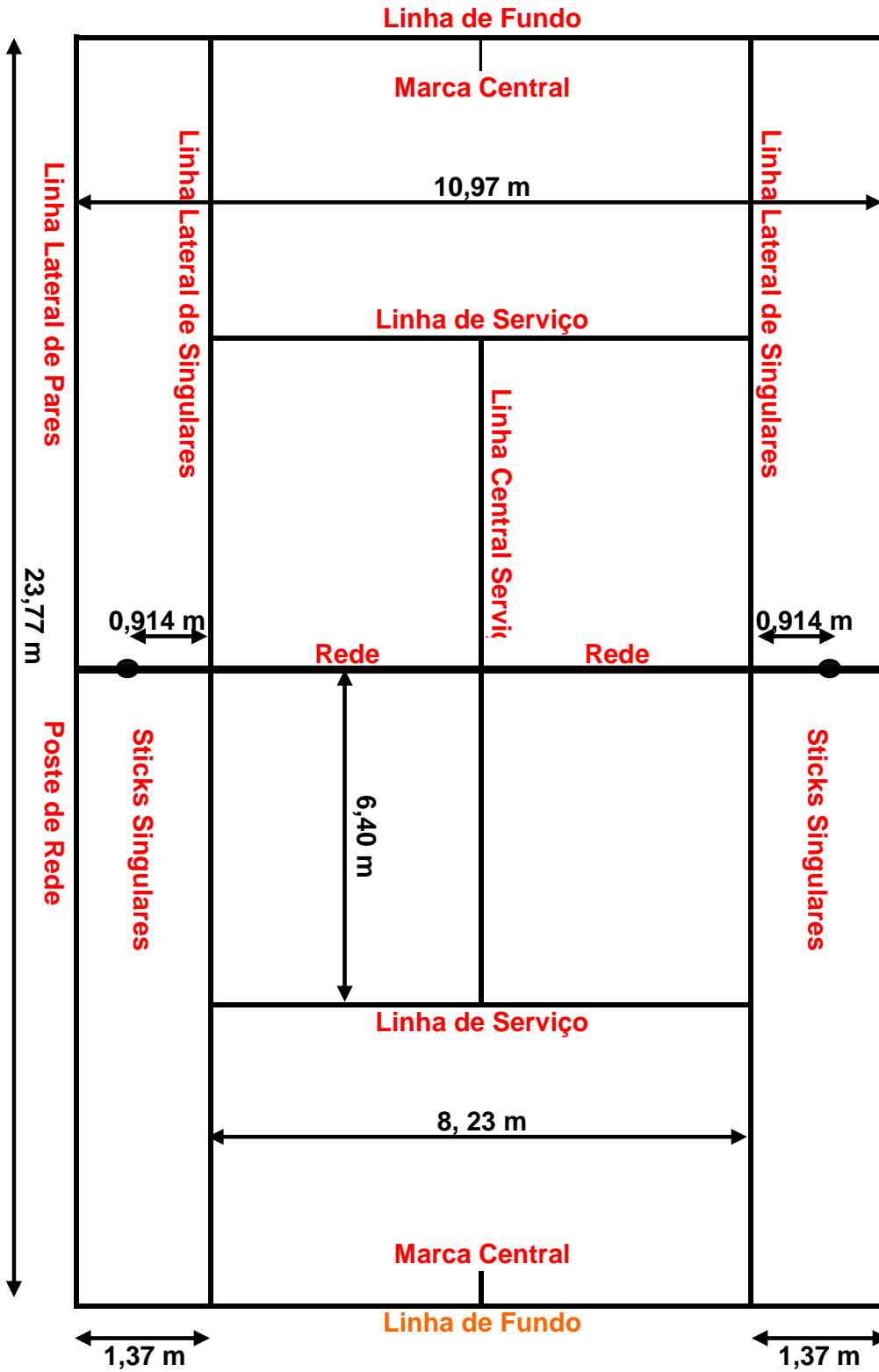
**17.4.** Todas as notificações a ser feitas de acordo com estes procedimentos serão por escrito.

**17.5.** Qualquer notificação feita de acordo com estes procedimentos considera-se julgada na data em que for notificada, enviada ou transmitida ao requerente ou outra parte relevante.

**17.6.** Um Conselho de Resoluções terá a liberdade para ignorar um requerimento se na sua razoável opinião, esse requerimento é consideravelmente igual a um requerimento ou moção sobre o qual o Conselho de Resoluções já decidiu e/ou deliberou nos últimos 36 meses sobre a data do requerimento.

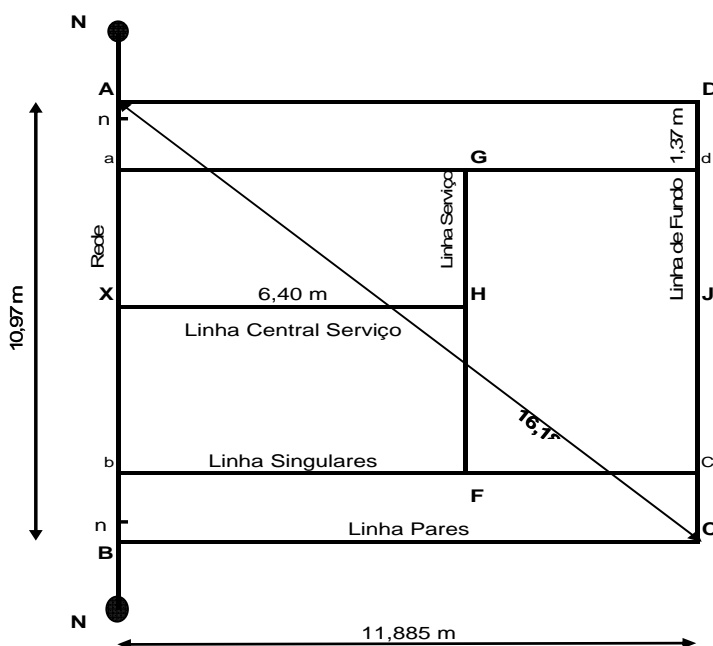
Regras do Jogo de Ténis  
2010

PLANO DE UM CAMPO



## Regras do Jogo de Ténis 2010

### SUGESTÕES DE COMO MARCAR UM CAMPO DE TÊNIS



O procedimento seguinte é para o usual campo combinado de pares e singulares. (Veja-se nota final para um campo com uma só finalidade).

Primeiro seleccione a posição da rede; uma linha recta de 12,8 m de comprimento. Marque o centro (X no esquema acima) e, medindo daí em cada direcção, marque:

- a 4,11 m os pontos a, b, onde a rede se cruzará com as linhas laterais interiores,
- a 5,03 m as posições dos “sticks” de singulares (n, n),
- a 5,48 m os pontos A, B, onde a rede se cruzará com as linhas laterais exteriores,
- a 6,40 m a posição dos postes da rede (N, N), sendo os extremos da linha original de 12,8 m.

Coloque pregos em A e B e prenda a eles duas fitas métricas. Sobre uma, que medirá a diagonal do meio campo, tome um comprimento de 16,18 m e na outra (para medir a linha lateral) um comprimento de 11,885 m. Puxe ambas tensamente de modo que a estas distâncias se encontrem no ponto C, que será um ângulo do campo. Invertem-se as medidas para determinar o outro canto D. Para verificar esta operação, aconselha-se que nesta etapa, se verifique o comprimento da linha CD que, sendo uma linha de fundo, deverá ser de 10,97 m; e ao mesmo tempo pode marcar-se o seu centro J, e também os extremos das linhas laterais interiores (c, d), 1,37 m de C e D.

## Regras do Jogo de Ténis 2010

A linha central de serviço e a linha de serviço serão agora marcados através dos pontos F, H, G, que medirão 6,40 m desde a rede até às linhas bc, XJ, ad, respectivamente. Procedimento idêntico do outro lado da rede completa o campo.

Se apenas necessitarmos de um campo de singulares, nenhuma linha será necessária para fora dos pontos a, b, c, d, mas o campo poderá ser medido como anteriormente indicado. Alternadamente, os ângulos da linha de fundo (c, d) podem ser determinados, fixando as duas fitas métricas em a e b em lugar de A e B, e até lá usando os comprimentos de 14,46 m e 11,885 m. Os postes de rede estarão em n, n, e uma rede de singulares de 10 m será usada.

Quando um campo combinado de pares e singulares com uma rede de pares for usado para singulares, a rede tem que ser suportada nos pontos n, n a uma altura de 1,07 m através de dois “sticks” de singulares, que deverão ter não mais de 7,5 cm<sup>2</sup> ou 7,5 cm em diâmetro. O centro dos “sticks” de singulares deverá ser colocados de cada lado a 0,914 m para fora do campo de singulares.

Para facilitar a colocação destes “sticks” de singulares é aconselhável que os pontos n, n sejam assinalados com um ponto branco quando o campo é marcado.

### **Nota:**

*Como referência, para competições internacionais, a distância mínima recomendada entre a linha de fundo e os topos será de 6,40 m e entre as linhas laterais e as laterais a distância mínima recomendada será de 3,66 m*

*Como referência, para competições recreativa e de clube, a distância mínima recomendada entre a linha de fundo e os topos será de 5,48 m e entre as linhas laterais e as laterais a distância mínima recomendada será de 3,05 m.*

*Como referência, a altura mínima recomendada até ao tecto, num pavilhão coberto, será de 9,14 m.*