

Regras Gerais

REGRAS DO TÊNIS E INTERPRETAÇÕES

O JOGO DE SIMPLES

Regra 1 A Quadra

A quadra deve ser um retângulo de 23,77 m de comprimento por 8,23 m de largura. Deve ser dividida ao meio por uma rede suspensa através de uma corda ou cabo metálico, com um diâmetro máximo de 0,8 cm, cujas extremidades devem ser amarradas, ou passar sobre dois postes, os quais não podem ter secção com mais de 15 cm² ou 15 cm de diâmetro.

Os centros dos postes devem ficar a 0,914 do lado de fora da quadra e a altura dos postes deve ser tal que o topo da corda ou cabo metálico fique a 1,07 m do solo.

Quando uma quadra serve para os jogos de simples e de duplas, a mesma deverá estar provida com dois postes de sustentação da rede (paus de simples) com uma altura de 1,07m, e de não mais de 7,5cm de largura ou de diâmetro, cujos centros deverão estar colocados a 0,914 m para fora da quadra de simples.

A altura da rede, no centro, deverá ser de 0,914m sendo que a rede deve ser uma malha suficientemente pequena para evitar que a bola atravesse. Para manter essa altura, usa-se uma fita de não menos do que 5 cm e não mais do que 6 cm e de cor branca.

Nota 2: Altura mínima para quadras cobertas:

ITF - mínimo de 9 m a partir da rede (12,19 m para Davis Cup Grupo Mundial).

ATP - mínimo de 12,19 m a partir da rede.

Regra 2 Instalações Permanentes da Quadra

As chamadas instalações permanentes, não incluem somente a rede, postes de rede, paus de simples, cabo, cintas ou fitas, mas também, onde houver, as paredes ou telas de fundo e laterais, arquibancadas, cadeiras de árbitros, todas as instalações da quadra, árbitros e pegadores de bolas, quando em seus respectivos lugares.

Regra 3 A Bola

A bola deve ter uma superfície externa uniforme e deve ser branca ou amarela. Se houver qualquer junta, ela não deve ter costura. Deve ter um diâmetro maior do que 6,35cm e menor que 6,67cm, e um peso maior que 56,7g e menor que 58,5g.

Todos os testes para pulo, tamanho e deformação devem ser feitos segundo os regulamentos da ITF.

Regra 4 A Raquete

A raquete deverá estar dentro dos limites de medidas oficiais, a superfície da raquete deverá

ser plana, não sendo permitido haver mais de um padrão de cordas na face de uma raquete. Esse padrão deve ser uniforme e particularmente não menos denso no centro do que em outras áreas.

O aro da raquete não deve exceder 29 polegadas (73,66 cm) em comprimento, incluindo o cabo e 12 ½ polegadas de largura total.

A superfície encordoada não deve exceder 15 ½ polegadas (39,37 cm) em comprimento e 11 ½ polegadas (29,21 cm) em largura.

O aro e o cabo devem estar livres de objetos agregados e dispositivos outros que aqueles utilizados somente e especificamente para limitar ou prevenir desgastes ou vibração, ou para diminuir o peso.

O aro , incluindo o cabo e as cordas devem estar livres de qualquer dispositivo que torne possível mudar materialmente o formato da raquete ou mudar a distribuição de peso durante um ponto.

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

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

Caso 2 - Pode um padrão de encordoamento ser considerado genericamente uniforme e plano se as cordas são de diferentes bitolas ?

Decisão - Não.

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

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

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

Decisão - Sim (Para jogos não profissionais).

Regra 5

Sacador e Recebedor

Os jogadores devem se posicionar em lados opostos da rede, o jogador que inicia o ponto será chamado de sacador e o outro de recebedor.

O recebedor poderá posicionar-se onde lhe agrada no seu próprio lado da rede.

Caso 1 - Um jogador, ao tentar um golpe, perde o ponto se ele cruzar uma linha imaginária na extensão da rede:

A - Antes de golpear a bola ?

B - Depois de golpear a bola

?

Decisão - Ele não perde o ponto em nenhum dos casos por cruzar a linha imaginária e desde que ele não adentre as linhas que limitam a quadra do seu oponente(Regra 20E). Com respeito a obstrução, seu oponente pode solicitar a decisão do juiz, conforme Regras 21 e 25.

Regra 6

Escolha de Lados e Saque

A escolha de lados e o direito de ser sacador ou recebedor no primeiro game do jogo, será feito através de sorteio (Cara ou Coroa), onde o ganhador tem o direito de escolher, ou pedir que seu oponente escolha:

a) Ser sacador ou recebedor, caso em que o adversário terá o direito de escolher o lado;

b) Lado, caso em que o adversário terá o direito de escolher ser sacador ou recebedor.

Caso 1 - Os jogadores tem o direito de uma nova escolha se o jogo foi transferido ou suspenso antes de iniciar?

Decisão - Sim. O sorteio permanece, mas novas escolhas podem ser feitas com respeito a serviço e lado.

Regra 7 Serviço (Saque)

O serviço deve ser executado da seguinte maneira: Imediatamente antes de começar a sacar, o sacador deve posicionar-se com ambos os pés em repouso, atrás da linha e base, entre as linhas imaginárias de centro e lateral. Deve, então, projetar a bola com as mãos para o ar, em qualquer direção, e antes que a ela toque o solo, golpeá-la com sua raquete.

A execução deverá ser considerada como completada no momento do impacto da raquete com a bola. Um jogador que só tenha um braço, poderá utilizar sua raquete para projetar a bola.

O sacador, numa partida de simples, não poderá posicionar-se atrás da porção da linha de base entre as linhas laterais da quadra de simples e da de duplas.

Caso 1 - Se um jogador, quando sacando, lança para cima duas ou mais bolas ao invés de uma, perde aquele saque ?

Decisão - Não. O juiz deve mandar repetir o saque, mas se julgar a ação intencional, poderá agir conforme a regra 21.

Regra 8 Foot-Fault (Falta de Pé)

O sacador, durante a execução do serviço não poderá mudar a sua posição andando ou correndo. Pequenos movimentos dos pés que não afetem materialmente a sua posição não deverão ser considerados como mudança de posição.

Não deve tocar com o pé qualquer área que não seja aquela atrás da linha de base, dentro da extensão imaginária da marca de centro e das linhas laterais.

Regra 9 Execução do Serviço

Na execução do saque, o sacador deve posicionar-se alternadamente do lado direito e esquerdo da quadra, começando do seu lado direito em cada game.

Se ocorrer um saque da metade errada da quadra e não é detectado, toda a jogada resultante desse serviço ou serviços errados deve permanecer, mas o posicionamento errado terá de ser corrigido imediatamente após ser descoberto.

A bola que foi sacada deve passar sobre a rede e atingir o solo dentro da área que esteja diagonalmente oposta, ou sobre qualquer linha delimitando tal área, antes do recebedor devolve-la.

Regra 10 Serviço Faltoso

O Serviço é um Fault:

a) Se o sacador comete qualquer violação das Regras 7,8 ou 9;

b) Se o sacador não atinge a bola ao tentar golpeá-la;

c) Se a bola sacada toca uma instalação permanente(outra que não a rede cinta ou fita) antes de atingir o solo.

Caso 1 - Depois de arremessar a bola para cima na preparação do saque, o sacador decide não golpeá-la e a pára no ar. Isso é um fault?

Decisão - Não.

Caso 2 - No saque de uma partida de simples jogada numa quadra de duplas com postes de duplas e paus de simples, a bola atinge um pau de simples e toca o solo dentro da área correta do saque. Isso é um fault ou um let?

Decisão - É um fault porque os paus de simples, os postes de duplas e aquela porção da rede, ou fita, entre eles são instalações permanentes.

Regra 11 Segundo Serviço

Após um fault (se o primeiro serviço é um fault), o sacador deve sacar outra vez detrás da mesma metade da quadra da qual ele sacou a fault, a menos que o saque tenha sido da metade errada quando, de acordo com a Regra 9, o sacador deverá ter direito a um saque apenas desde a outra metade.

Caso 1 - Um jogador saca da metade errada da quadra. Ele perde o ponto e então reclama que foi um fault por causa de seu posicionamento errado.

Decisão - O ponto permanece para o recebedor e o saque seguinte deverá ser da metade correta da quadra, de acordo com o placar.

Caso 2 - A contagem estando 15 iguais, o sacador, por engano, saca do lado esquerdo da quadra e vence o ponto. Ele então saca novamente do lado direito da quadra, servindo um fault no primeiro serviço. Este erro no posicionamento é então descoberto. Ele (o jogador) tem direito ao ponto anterior? De que metade da quadra ele deve sacar?

Decisão - O ponto jogado permanece. O saque seguinte deve ser do lado esquerdo da quadra, a contagem sendo 30/15 e o sacador já tendo um fault de primeiro serviço.

Regra 12 Quando Sacar

O sacador não deve sacar até que o recebedor esteja pronto. Se este último tenta devolver o saque, ele será considerado como se estivesse pronto. Se, entretanto, o recebedor indica que não está pronto não poderá reclamar um fault do sacador pelo fato de a bola não tocar o solo dentro dos limites fixados para o saque.

Regra 13 O Let

Em todos os casos onde um let tem que ser chamado conforme as regras, ou para determinar uma interrupção do jogo, deverá haver a seguinte interpretação:

a) Quando chamado somente em função de um saque, apenas este saque deverá ser repetido;

b) Quando chamado sob qualquer outra circunstância, o ponto deverá ser repetido;

c) Se um saque é interrompido por qualquer coisa estranha àquelas definidas na Regra 14, todo o ponto deverá ser repetido;

d) Se uma bola em jogo tornar-se irregular deverá ser chamado um let.

Regra 14 Let no Serviço

O serviço é um let quando:

a) A bola sacada toca a rede, cinta ou fita e é de qualquer maneira boa ou, depois de rede, cinta ou fita, toca o recebedor, ou qualquer coisa que ele vista ou carregue, antes de tocar o solo;

b) Se um serviço é executado ou um fault acontece quando o recebedor não está pronto;

No caso de um let, aquele respectivo saque não deve contar e o sacador deve sacar novamente, mas um let não anula um fault anterior.

Regra 15 Ordem de Serviço

Ao final do primeiro game, o recebedor deve tornar-se sacador, o sacador passa a ser recebedor e assim, alternadamente, em todos os games subsequentes da partida. Se um jogador serve fora de ordem, o jogador que devia ter sacado deve sacar tão logo o engano seja descoberto, mas todos os pontos disputados antes de tal descoberta devem ser mantidos. Se o game tiver sido completado antes da descoberta, a ordem de saque permanece alterada. Um fault havido antes da descoberta não deve ser considerado.

Regra 16 Troca de Lado

Os jogadores devem trocar de lado no fim do primeiro, terceiro e a cada game ímpar subsequente de cada set e no final de cada set, a menos que o total de games naquele set seja par, caso em que a troca não é feita até o fim do primeiro game do set seguinte. Se um engano é cometido e a seqüência correta não é seguida, os jogadores devem tomar suas posições corretas tão logo seja descoberto e seguir a seqüência original.

Regra 17 A Bola em Jogo

A bola está em jogo desde o momento em que ela é golpeada no saque. A menos que um fault ou um let sejam chamados, ela continuará em jogo até que o ponto seja definido.

Caso 1 - Um jogador falha ao executar uma boa devolução. Nenhuma chamada é feita e a bola permanece em jogo. Pode o seu oponente reclamar com atraso o ponto, após este ter terminado ?

Decisão - Não. O ponto não pode ser reclamado se os jogadores continuaram a jogar após um erro ter sido cometido, desde que o oponente não tenha sido atrapalhado.

Regra 18 O Sacador Ganha o Ponto

- a) Se a bola sacada, não sendo um let conforme a Regra 14, toca o recebedor ou qualquer coisa que ele vista ou carregue, antes de tocar o solo;
- b) Se o recebedor de qualquer modo perde o ponto, de acordo com o previsto na Regra 20.

Regra 19 Recebedor Ganha o Ponto

- a) Se o sacador serve dois faults consecutivos;
- b) Se o sacador, de outro, modo perde o ponto conforme estabelecido na Regra 20.

Regra 20 Jogador Perde o Ponto

Um jogador perde o ponto se:

- a) Ele falha, antes da bola em jogo ter atingido o solo duas vezes consecutivamente, em retorná-la diretamente sobre a rede (exceto como previsto na Regra 24 A ou C);ou

- b) Ele retorna a bola em jogo de modo que ela atinja o solo, uma instalação permanente, ou outro objeto, fora de qualquer das linhas que delimitam a quadra de seu oponente; ou
- c) Ele voleia a bola e falha em fazer um bom retorno mesmo quando posicionado fora da quadra; ou
- d) Ao golpear a bola ele deliberadamente a carrega ou a conduz em sua raquete ou deliberadamente a toca com sua raquete mais do que uma vez; ou
- e) Ele ou sua raquete (na sua mão ou não) ou qualquer coisa que ele vista ou carregue toque a rede, poste, paus de simples, cabo, fita ou faixa, ou o solo dentro da quadra do seu oponente, a qualquer tempo, enquanto a bola está em jogo; ou
- f) Ele voleia a bola antes que ela tenha passado a rede; ou
- g) A bola em jogo toque nele ou em qualquer coisa que ele vista ou carregue, exceto sua raquete na sua mão ou mãos; ou
- h) Ele atira sua raquete e atinja a bola; ou
- i) Ele deliberadamente e materialmente muda o formato de sua raquete durante o ponto.

Caso 1 - Ao executar um saque, a raquete do sacador escapa de sua mão e toca a rede antes da bola ter tocado o solo. O adversário joga a bola na rede ao devolvê-la. Quem ganha o ponto?

Decisão- Se a raquete toca a rede enquanto a bola está em jogo, o sacador perde o ponto. A seqüência da jogada não tem mais validade.

Caso 2 - Ao sacar, a raquete voa da mão do sacador e toca a rede após a bola ter tocado o solo fora da quadra. É isto um fault ou o jogador perde o ponto?

Decisão- É um fault porque a bola estava fora do jogo, quando a raquete tocou a rede.

Caso 3 - "A" e "B" estão jogando contra "C" e "D". "A" está sacando para "D" e "C" toca a rede antes da bola tocar o solo. Um fault é então chamado porque o saque caiu fora da área de saque.

Decisão- A chamada fault está errada. "C" e "D" já haviam perdido o ponto antes que o fault fosse chamado, porque "C" tocou a rede enquanto a bola estava em jogo.

Caso 4 - Pode um jogador pular sobre a rede para dentro da quadra do adversário enquanto a bola está em jogo e não sofrer penalidade?

Decisão- Não. Ele perde o ponto (Regra 20E).

Caso 5 - "A" corta a bola sobre a rede e ela retorna para o lado dele. "B", incapaz de alcançar a bola, atira a sua raquete e golpeia a bola. Ambos, raquete e bola, caem na quadra de "A" e ele retorna a bola para fora. "B" vence ou perde o ponto?

Decisão- "B" perde o ponto (Regra 20E e H).

Caso 6 - Um jogador posicionado fora da área de serviço é atingido por uma bola sacada antes dela tocar o solo. Ele ganha ou perde o ponto?

Decisão- O jogador atingido perde o ponto (Regra 20G), exceto se antes a bola toca a rede, fita ou cinta, conforme previsto na Regra 14A.

Caso 7 - Um jogador posicionado fora da quadra, voleia a bola ou a pega com as mãos e reclama o ponto porque a bola estava com certeza indo para fora da quadra.

Decisão- Em nenhuma circunstância ele pode reclamar o ponto:

I. Se ele pega a bola com as mãos perde o ponto (Regra 20G);

II. Se ele voleia e executa um retorno ruim, ele perde o ponto (Regra 20C);

III. Se ele voleia e executa um bom retorno, a bola está em jogo.

Regra 21
Jogador Obstrui Oponente

Se um jogador comete qualquer ato que prejudique seu adversário de executar um golpe, ele perde o ponto se o ato for deliberado; se o ato for involuntário, o ponto deverá ser repetido.

Caso 1 - Quando uma bola pula de volta sobre a rede, o jogador que deve golpeá-la pode estender-se sobre a rede para alcançar a bola ? Qual é a decisão se o jogador é impedido de fazê-lo por seu oponente ?

Decisão - O juiz pode conceder o ponto ao jogador obstruído, ou ordenar que o ponto seja repetido.

Regra 22
Bola Toca a Linha

Uma bola que cai sobre a linha, é considerada como caindo dentro da quadra delimitada por aquela linha. Portanto, é uma bola boa.

Regra 23
Bola Toca Instalações Fixas

Se a bola em jogo toca uma instalação fixa (outra que não a rede, postes, cinta, fita, paus de simples, cabo da rede) depois de ter batido no chão, o jogador que a golpeou ganha o ponto; se toca antes de ter batido no chão, seu oponente ganha o ponto.

Caso 1 - Uma devolução atinge o juiz ou sua cadeira. O jogador reclama que a bola estava indo para dentro da quadra.

Decisão - Ele perde o ponto.

Regra 24
Uma Boa Devolução

É uma boa devolução:

- a) Se a bola toca a rede, poste, paus de simples, cabo ou fita, desde que ela passe sobre qualquer um deles e atinja o solo dentro da quadra;
- b) Se a bola sacada ou devolvida atinge o solo dentro da quadra apropriada, pula de volta sobre a rede e o jogador de quem é a vez de golpear estende-se sobre a rede e joga a bola, desde que nem ele nem qualquer de suas roupas ou raquete toque a rede, poste, paus de simples, cabo ou fita ou o solo dentro da quadra do adversário, e que o golpe de qualquer forma seja bom;
- c) Se a bola retorna por fora da quadra, ou paus de simples, seja acima ou abaixo do nível do topo da rede, mesmo que ela toque os postes (em duplas) ou paus e simples (em simples), desde que ela atinja o solo dentro da quadra do adversário;
- d) Se a raquete do jogador passa sobre a rede após ele ter retornado a bola, desde que a bola ultrapasse a rede antes de ser jogada e seja adequadamente devolvida;
- e) Se um jogador tem sucesso ao devolver a bola sacada ou em jogo, a qual atinge uma bola que esteja na quadra.

Nota : Numa partida de simples, se jogada em uma quadra de duplas equipada com paus de simples, então os postes de duplas e aquelas partes da rede, cabo e fita do lado de fora dos respectivos paus de simples serão sempre instalações fixas e não são consideradas como postes ou parte da rede num jogo de simples.

Uma devolução que passa por baixo do cabo da rede, entre o pau de simples e o adjacente

poste de duplas, sem tocar o cabo nem a rede ou poste de duplas, cai dentro da área de jogo é uma boa devolução.

Caso 1 - Uma bola, que está saindo da quadra, atinge um poste (em duplas) ou paus de simples (em simples) e cai dentro da área do adversário é boa ?

Decisão - Se é um saque, não(Regra10C). Se for outro golpe, sim. (Regra 24A)

Caso 2 - O saque, ou bola em jogo, atinge uma bola parada na quadra. O que acontece ?

Decisão - O jogo deve continuar. Se não é claro ao juiz que a bola do jogo foi devolvida, um let deve ser chamado.

Caso 3 - Pode um jogador solicitar que uma bola, ou bolas paradas, na quadra do seu adversário sejam removidas ?

Decisão - Sim, mas não enquanto a bola estiver em jogo.

Regra 25

Obstrução de Um Jogador

No caso de um jogador ser obstruído de executar um golpe por qualquer coisa fora do seu controle, exceto uma instalação fixa da quadra ou estabelecido na Regra 21, um let deve ser chamado.

Caso 1 - Um jogador é obstruído por um boleiro que estava fora de sua posição original e o juiz chama um let. O sacador tinha previamente sacado um fault. Ele tem direito a dois serviços ?

Decisão - Sim. Como a bola estava em jogo, todo o ponto deve ser repetido (não simplesmente a bola).

Caso 2 - Pode um jogador reclamar um let (conforme a Regra25) porque ele pensou que seu oponente estava sendo obstruído e , conseqüentemente, não esperou a bola ser golpeada ?

Decisão - Não.

Caso 3 - É o golpe válido quando uma bola em jogo atinge outra no ar ?

Decisão - Deve ser chamado um let, a menos que a outra bola esteja no ar por ação de um dos jogadores, caso em que o juiz decidirá conforme a Regra 21.

Caso 4 - Se um juiz ou outro árbitro erroneamente chama um fault ou out e então se corrige, qual das chamadas deve prevalecer ?

Decisão - Um let deve ser chamado a menos que, na opinião do juiz, nenhum jogador foi atrapalhado no seu jogo, caso em que a chamada correta deve prevalecer.

Caso 5 - Se a primeira bola sacada, um fault, ricocheteia em uma bola na quadra, interferindo com o recebedor no momento do segundo serviço, pode o recebedor reclamar um let ?

Decisão - Sim. Mas se ele teve uma oportunidade de remover a bola da quadra e negligentemente não o fez, não pode reclamar um let.

Caso 6 - É um golpe válido se a bola toca um objeto estacionário ou em movimento na quadra ?

Decisão - É um golpe válido a menos que o objeto estacionário tenha vindo para a quadra depois de a bola ter sido posta em jogo, caso em que um let deve ser chamado. Se a bola em jogo atinge um objeto em movimento ao longo ou acima da superfície da quadra, um let deve ser chamado.

Caso 7 - Qual é a decisão se o primeiro serviço é um fault , o segundo é correto e torna-se necessário chamar um let, seja pela Regra 25 ou pela impossibilidade do juiz decidir o ponto ?

Decisão - O fault deve ser anulado e todo o ponto repetido.

Regra 26

Contagem no Game

a) Se um jogador vence seu primeiro ponto, a contagem é 15 para aquele jogador; vencendo seu segundo ponto, a contagem é 30; vencendo seu terceiro ponto, a contagem é 40 para aquele jogador, e o quarto ponto vencido por um jogador dá o game para ele, exceto como abaixo:

b) Sistema Alternativo Opcional de Contagem

O Sistema No-Ad (sem vantagem) de contagem pode ser adotado como alternativo ao tradicional sistema de contagem durante o período de 1º de janeiro de 1999 à 31 de dezembro de 2000 desde que a decisão seja anunciada com antecedência ao evento. Neste caso, as regras a seguir devem ser observadas:

Se os dois jogadores tiverem ganho três pontos, a contagem é iguais; um ponto decisivo deve então ser jogado, pelo qual o recebedor deve escolher se deseja receber o saque da metade direita ou metade esquerda da quadra. O jogador que vencer este ponto decisivo é anunciado como vencedor do game.

Regra 27

Contagem no Set

a) Um jogador (ou jogadores) que primeiro vencer 6 games, vence um set. Ressalte-se que ele precisa vencer por uma margem de 2 games sobre o seu oponente e, quando necessário, um set deve ser prolongado até que esta margem seja atingida.

b) O sistema de tie-break de contagem pode ser adotado como uma alternativa para o sistema do parágrafo A, desde que isto seja anunciado antes da partida. Neste caso as seguintes regras deverão ser aplicadas:

O tie-break será usado quando o placar atinge o empate de 6 games a 6 em qualquer set. O seguinte sistema deve ser usado num game de tie-break:

O torneio será disputado em uma melhor de 3 sets, sendo declarado vencedor o competidor que primeiro vencer 2 sets. Em caso de Empate em 1 set a 1 o terceiro e decisivo set será disputado em um super tie-break, seguindo os mesmos moldes do tie-break de cada um dos sets porém com pontuação até 10.

SIMPLES

Um jogador que primeiro ganhar 7 pontos vence o game e o set, desde que esteja à frente por uma margem de 2 pontos. Se o placar ficar igualado em 6 pontos, o game deve ser estendido até que esta margem de dois pontos de vantagem seja atingida. A contagem deverá ser numérica durante o tie-break.

I. O jogador a quem cabia sacar, deve ser o sacador para o primeiro ponto. Seu adversário deverá ser o sacador para o 2º e 3º pontos e, daí em diante, cada jogador deve sacar alternadamente por 2 pontos consecutivos até que o vencedor do game e, conseqüentemente do set seja conhecido.

II. Desde o primeiro ponto, cada saque deve ser efetuado alternadamente do lado direito e do lado esquerdo da quadra, começando pelo lado direito. Se ocorre saque de uma metade errada da quadra e é percebido, todos os pontos resultantes deste saque ou saques errados devem permanecer, mas a posição deve ser corrigida imediatamente após a descoberta.

III. Os jogadores devem trocar de lado após cada 6 pontos e na conclusão do tie-break.

IV. O tie-break deve ser contado como um game para efeito da troca de bolas, exceto que, se as bolas devessem ter sido trocadas no início do tie-break, a troca deve ser adiada até o 2º game do set seguinte.

ROTAÇÃO DO SERVIÇO

O jogador (ou dupla) que sacou primeiro no tie-break deve ser recebedor no primeiro game do set seguinte.

Caso 1 - Em 6 games a 6, o tie-break é jogado, embora tenha sido decidido e anunciado antes da partida que deverá ser jogado set longo. São computados os pontos já jogados?
Decisão - Se o erro é descoberto antes da bola ser posta em jogo para o 2º ponto, o primeiro ponto deve ser computado, mas o erro deve ser corrigido imediatamente. Se o erro é descoberto após a bola ser posta em jogo para o 2º ponto, o game deve continuar com tie-break.

Caso 2 - Em 6 games a 6, set longo é jogado, embora tenha sido decidido e anunciado antes da partida que deveria ser adotado o tie-break. São computados os pontos já jogados?
Decisão - Se o erro é descoberto antes da bola ser posta em jogo para o 2º ponto, o primeiro ponto deve ser computado, mas o erro deve ser corrigido imediatamente. Se o erro é descoberto após a bola ser posta em jogo para o 2º ponto, deve ser jogado um set longo. Se o placar mais tarde, atinge 8 a 8 ou um número par mais alto, deve ser jogado um tie-break.

Caso 3 - Se durante o tie-break, numa partida de duplas, um parceiro recebe fora da vez, deve a ordem do recebimento permanecer alterada até o fim do game?
Decisão - Se apenas um ponto foi jogado, a ordem de receber deve ser corrigida imediatamente e o ponto já jogado deve ser considerado. Depois que a bola foi posta em jogo para o segundo ponto, a ordem de recebimento deve permanecer alterada.

Caso 4 - Se durante um tie-break, num jogo de simples ou de duplas, um jogador saca fora da ordem, deve a ordem de saque permanecer alterada até o fim do game?
Decisão - Se apenas um ponto foi jogado, a ordem de saque deve ser corrigida imediatamente e o ponto já jogado deve ser considerado. Depois da bola ter sido posta em jogo para o 2º ponto, a ordem de saque deve permanecer alterada.

O Venc

O número máximo de sets numa partida deve ser 5 para o masculino e 3 para o feminino.

Regra 29 Atribuições dos Árbitros (Oficiais)

Em partidas onde um árbitro esteja designado, sua decisão deve ser final. Mas onde haja um Árbitro Geral designado, uma apelação pode ser dirigida a ele de uma decisão de um árbitro, em uma questão de regras. Em todos estes casos, a decisão do Árbitro Geral deverá ser final.

Em partidas onde estejam designados assistentes do árbitro (árbitros de linha, árbitro de net, ou árbitro de Foot-Fault), suas decisões deverão ser finais em questão de fato, exceto se, na opinião de um árbitro, erro flagrante foi cometido, quando então ele terá o direito de mudar a decisão de um assistente ou ordenar um let.

Quando um árbitro auxiliar está impossibilitado de dar uma decisão, ele deve firmar isso imediatamente ao árbitro, o qual deverá dar uma decisão. Quando um árbitro está impossibilitado de dar uma decisão numa questão de fato, ele deve ordenar um let.

Em partidas pela Copa Davis, ou em outras onde um árbitro geral esteja na quadra, qualquer decisão pode ser mudada pelo Árbitro Geral, o qual pode também instruir um árbitro a ordenar um let.

O Árbitro Geral, a seu juízo, pode a qualquer hora adiar uma partida em virtude de escuridão ou condições do piso ou das condições de tempo. Em qualquer caso de adiamento, o escore e a disposição na quadra devem ser mantidos na continuação da partida, a menos que o Árbitro Geral e os jogadores resolvam por unanimidade, de outra maneira.

Caso 1 - O árbitro ordena um let, mas um jogador reclama que o ponto não deve ser repetido. Pode o Árbitro Geral ser requisitado a dar uma decisão?

Decisão - Sim. É uma questão de regra: uma disputa relacionada à aplicação de fatos específicos deve ser em primeiro lugar decidida pelo árbitro. Entretanto, se o árbitro está incerto ou se o jogador apela de sua decisão, então o Árbitro Geral deve ser requisitado a dar uma decisão. E sua decisão é final.

Caso 2 - Uma bola é chamada out, mas um jogador reclama que a bola foi boa. Pode o Árbitro Geral dar uma decisão?

Decisão - Não, isto é uma questão de fato; quer dizer, uma disputa relacionada ao que realmente ocorre durante uma situação específica. Neste caso a decisão dos oficiais de quadra é final.

Caso 3 - Pode o juiz chamar um overrule ao final de um ponto, se na sua opinião um erro flagrante foi cometido durante o ponto?

Decisão - Não, a menos que em sua opinião o adversário tenha sido atrapalhado. Um juiz pode apenas dar o overrule se o fizer imediatamente após o erro ter sido descoberto.

Caso 4 - Um juiz de linha chama uma bola out. O juiz estava impossibilitado de ver claramente, embora ele achasse que a bola foi boa. Pode ele dar o overrule ?

Decisão - Não. O juiz só pode dar o overrule se tiver absoluta certeza de que uma chamada foi incorreta.

Caso 5 - Pode um juiz de linha mudar sua chamada depois que o juiz deu o placar ?

Decisão - Sim. Se um juiz de linha percebe que cometeu um erro, ele pode fazer a correção, desde que o faça imediatamente.

Caso 6 - Um jogador reclama que seu golpe foi bom depois que um juiz de linha chamou out. Pode o juiz dar o overrule ?

Decisão - Não. O juiz nunca pode dar um overrule como resultado de um protesto ou apelo de um jogador.

Regra 30

CONTINUIDADE DO JOGO E PERÍODOS DE DESCANSO

O jogo deve ser contínuo desde o primeiro saque até o término da partida, de acordo com o seguinte:

a) Se o primeiro saque é um fault, o segundo deve jogar dentro do ritmo do sacador e deve estar pronto para receber quando o sacador estiver pronto para sacar.

Quando da troca de lados, o máximo de um minuto e trinta segundos deve ocorrer desde o momento em que a bola sai de jogo, no fim do game, até o momento em que a bola é golpeada para o primeiro ponto do game seguinte.

O árbitro deve usar o seu julgamento quando houver um interferência que torne impossível ao sacador executar o seu serviço dentro do tempo.

Os organizadores de circuitos internacionais ou de eventos por equipes reconhecidos pela ITF podem determinar o tempo permitido entre os pontos, o qual não pode em qualquer circunstância exceder 20 segundos entre o momento em que a bola sai de jogo, no fim de um ponto, até o momento em que a bola é golpeada para iniciar o próximo ponto.

b) O jogo nunca deve ser suspenso, retardado ou interrompido com o propósito de permitir a um jogador recuperar suas forças, respiração ou condição física. Entretanto, no caso de uma contusão acidental, o árbitro pode permitir uma suspensão de até três minutos para tratamento daquela contusão.

c) Se por circunstâncias fora do controle do jogador, sua roupa, tênis ou equipamento (excluindo raquete) se danificar de forma tal que seja impossível ou indesejável para ele jogar, o árbitro pode suspender a partida enquanto se corrige o problema.

d) O árbitro pode suspender ou retardar um jogo a qualquer tempo, desde que necessário e apropriado.

e) Depois do terceiro sete (ou quando uma mulher está jogando, depois do segundo set), ambos os jogadores têm direito a um descanso, o qual não pode exceder 10 minutos. Em países situados entre a latitude 15 graus N e latitude 15 graus S, o descanso pode ser de 45 minutos e, além disso, quando necessário por circunstância fora de controle dos jogadores, o árbitro pode suspender o jogo pelo período que considerar necessário.

Se o jogo for suspenso e não reiniciado até o dia seguinte, no dia em que for reiniciado o descanso só pode ser feito até o terceiro set (ou, quando uma mulher está envolvida, até o segundo set). Se um jogo é suspenso e não reiniciado dentro de 10 minutos (mas ainda no mesmo dia), o descanso só pode ocorrer depois de três sets consecutivos terem sido jogados sem interrupção (dois para as mulheres), considerando-se sempre a complementação de um set como um set.

Qualquer país e/ou comitê organizador de um torneio, jogo ou competição que não sejam eventos da ITF (Copa Davis e FedCup) tem a liberdade de modificar ou omitir o estabelecido neste item nos seus regulamentos, desde que enunciem antes de iniciar a competição.

f) Um comitê de torneio tem poder para definir o tempo permitido para o período de aquecimento no início de uma partida, mas este não pode exceder cinco minutos e deve ser anunciado antes do evento começar.

g) Quando estiver vigente o sistema de "point penalty" e o "não acumulativo point penalty", o árbitro deve tomar suas decisões respeitados os termos daqueles sistemas.

h) Havendo violação do princípio de que o jogo deve ser contínuo, o árbitro pode, após dar a devida advertência, desqualificar o infrator.

Regra 31

INSTRUÇÕES

Durante o desenvolvimento de uma partida em uma competição por equipes, um jogador pode receber instruções de um capitão que esteja sentado na quadra apenas quando da troca de lados, mas não quando da troca de lados durante o tie-break.

Um jogador não pode receber instruções durante o desenvolvimento de qualquer outra partida. As disposições desta regra devem ser rigorosamente interpretadas. Após a devida advertência, um jogador que a infrinja pode ser desqualificado. Quando estiver em vigência um sistema de "point penalty", o árbitro deve impor penalidades de acordo com esse sistema.

Caso 1 - Deve ser dada uma advertência, ou se deve desqualificar o jogador, se a instrução está sendo dada por sinais, de forma discreta?

Decisão - O árbitro deve tomar providência tão logo fique ciente de que a instrução esteja sendo dada verbalmente ou por sinais. Se o árbitro não estiver percebendo que instruções estão sendo dadas, um jogador pode chamar-lhe a atenção para o fato de que a infração está ocorrendo.

Caso 2 - Pode um jogador receber instruções durante o descanso em uma partida de cinco sets, ou quando o jogo é interrompido e ele deixa a quadra?

Decisão - Sim. Nesta circunstância, quando o jogador não está na quadra, não há restrições.

Nota: O termo "instruções" engloba qualquer sinal ou informação.

MED OPEN

O MedOpen é o circuito recreativo oficial para médicos(as) que praticam tênis.

Os torneios serão organizados conforme a quantidade de inscritos e com base na autoavaliação de nível de competição.

NÍVEL 1

Esta categoria deve ser escolhida por praticantes iniciantes, com até um ano de experiência no esporte.

NÍVEL 2

Indicada para aqueles que já praticam tênis regularmente e participam ocasionalmente de competições, com 1 a 3 anos de prática.

NÍVEL 3

Destinada a jogadores que treinam e competem regularmente, com mais de 3 anos de experiência.

Todos os níveis terão categorias masculinas e femininas, conforme a quantidade de inscritos. Caso não haja número suficiente de participantes em alguma categoria, haverá a junção com a categoria imediatamente superior ou inferior, conforme decisão da organização. As categorias masculinas e femininas não serão mescladas.

INSCRIÇÕES

O valor da inscrição para não associados da ASBRAH é de R\$600,00 + taxas de plataforma. Para associados ASBRAH, o valor é de R\$450,00 + taxas. Após a inscrição, a associação será verificada, e a participação confirmada.

OFICINA

Ofereceremos uma oficina com o ex-atleta Fernando Meligeni. A inscrição será realizada no mesmo site de inscrição para o campeonato. Apenas os atletas inscritos no MedOpen poderão participar da oficina. O custo da oficina será de R\$1.000,0 + taxas, com horários e datas a serem informados pela organização durante o período do campeonato.

PREMIAÇÃO

Este é um evento recreativo e de networking para a classe médica, portanto, não haverá premiação em dinheiro. Serão entregues troféus para o 1º e 2º colocado de cada categoria.