



FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE **TÊNIS**

REGRAS DE TÊNIS

2024

INDICE

	PREÂMBULO	3
REGRA 1	O CAMPO	4
REGRA 2	ACESSÓRIOS PERMANENTES	5
REGRA 3	A BOLA	5
REGRA 4	A RAQUETE	6
REGRA 5	PONTUAÇÃO NUM JOGO	6
REGRA 6	PONTUAÇÃO NUM SET	7
REGRA 7	PONTUAÇÃO NUM ENCONTRO	7
REGRA 8	SERVIDOR E RECEBEDOR	8
REGRA 9	ESCOLHA DE LADO E SERVIÇO	8
REGRA 10	MUDANÇA DE LADO	8
REGRA 11	BOLA EM JOGO	8
REGRA 12	BOLA TOCA A LINHA	8
REGRA 13	BOLA TOCA UM OBJECTO PERMANENTE	9
REGRA 14	ORDEM DE SERVIÇO	9
REGRA 15	ORDEM DE RECEBER EM PARES	9
REGRA 16	O SERVIÇO	9
REGRA 17	EXECUÇÃO DO SERVIÇO	9
REGRA 18	FALTA DE PÉ	10
REGRA 19	FALTA NO SERVIÇO	10
REGRA 20	SEGUNDO SERVIÇO	10
REGRA 21	QUANDO SERVIR E RECEBER	11
REGRA 22	O “LET” DURANTE UM SERVIÇO	11
REGRA 23	O “LET”	11
REGRA 24	JOGADOR PERDE O PONTO	11
REGRA 25	UMA BOA DEVOLUÇÃO	12
REGRA 26	ESTORVO	13
REGRA 27	CORRECÇÃO DE ERROS	14
REGRA 28	FUNÇÕES DOS JUÍZES DE CAMPO	15
REGRA 29	JOGO CONTÍNUO	15
REGRA 30	INSTRUÇÕES	15
REGRA 31	TECNOLOGIA DE ANÁLISE DO JOGADOR	16
	REGRAS DO TÊNIS EM CADEIRA DE RODAS	17
	ALTERAÇÕES ÀS REGRAS DE TÊNIS	19
ANEXO I	A BOLA	20
	CLASSIFICAÇÃO DA VELOCIDADE DA SUPERFÍCIE DO CAMPO	
ANEXO II	A RAQUETE	23
ANEXO III	TECNOLOGIA DE ANÁLISE DO JOGADOR	24
ANEXO IV	PUBLICIDADE	25
ANEXO V	PROCEDIMENTOS E MÉTODOS DE PONTUAÇÃO ALTERNATIVOS	26
ANEXO VI	FUNÇÕES DOS JUÍZES DE CAMPO	28
ANEXO VII	COMPETIÇÕES PARA 10 ANOS E MENORES	32
ANEXO VIII	PLANO DE UM CAMPO	33
ANEXO IX	SUGESTÕES COMO MARCAR UM CAMPO	34
ANEXO X	REGRAS DE TÊNIS DE PRAIA	36
ANEXO XI	PROCEDIMENTO PARA REVISÃO DAS REGRAS DE TÊNIS	37

De agora em diante, Federação Internacional de Ténis ou ITF referem-se à ITF Lda.

PREÂMBULO

A Federação Internacional de Ténis é o organismo regulador do jogo de ténis e as suas obrigações e responsabilidades incluem a proteção da integridade do jogo através da 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 quando considera necessário recomenda mudanças, 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 efetuar qualquer mudança das Regras de Ténis.

O Anexo V enumera todos os métodos de pontuação e procedimentos alternativos aprovados. Em complemento, por sua própria decisão ou por solicitação de entidades interessadas, algumas variações às regras podem ser aprovadas pela ITF por períodos experimentais num número limitado de eventos e/ou por um período 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: *Exceto se de outra forma estipulado, toda a referência nestas Regras de Ténis a “jogador” inclui ambos os géneros.*

1. O CAMPO

O campo será um retângulo com 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.

- 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, os centros 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, os centros 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” desingulares, cujos centros estarão a 0,914 m para fora da linha de singulares.

- Os postes da rede não terão mais de 15 cm de face ou de diâmetro.
- Os “sticks” de singulares não terão mais de 7,5 cm de face ou 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 será dividida em duas partes iguais pela linha central de serviço, designadas quadrados de serviço. A linha central de serviço será traçada paralelamente às linhas laterais de singulares e equidistante 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, exceto 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 de contrastar claramente com a cor da superfície do campo.

Não é permitida publicidade no campo, rede, cinta, banda, postes da rede ou “sticks” exceto o estipulado no Anexo IV.

Para além do campo acima descrito, o campo designado como “vermelho” e o campo designado como “laranja” no Anexo VII podem ser usados em competições para 10 anos e menores

Nota: *Indicações para as distâncias mínimas entre as linhas de fundo e as vedações nos topos e entre as linhas laterais e as vedações laterais podem ser encontradas no Anexo IX.*

2. ACESSÓRIOS PERMANENTES

Os acessórios permanentes do campo incluem as vedações dos topos 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 respetivas 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 Anexo I.

A Federação Internacional Ténis decidirá se qualquer bola ou protótipo cumpre as especificações do Anexo 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, incluindo qualquer jogador, fabricante de equipamentos, federações nacionais 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 Anexo XI).

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 houver, pode ser feita da seguinte forma:

- i. Depois de um número determinado de jogos ímpar, em cujo caso, a primeira mudança de bolas terá lugar dois jogos antes das restantes mudanças durante o encontro, 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 no início de um “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: *Todas as bolas usadas num torneio jogado de acordo com as Regras de Ténis, terão de estar incluídas na lista oficial de bolas aprovadas pela ITF e publicadas pela Federação*

4. A RAQUETE

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

A Federação Internacional Ténis decidirá se qualquer raquete ou protótipo cumpre as especificações do Anexo 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 nisso, incluindo qualquer jogador, fabricante de equipamentos, federações nacionais 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 Anexo XI).

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

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

Caso 2: *É o conjunto de cordas de uma raquete 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 raquete? 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 raquete?*

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

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

Decisão: *Não.*

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

Decisão: *Não. Uma bateria é proibida porque é uma fonte de energia, tal como são as 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”
1º ponto	-	“15”
2º ponto	-	“30”
3º ponto	-	“40”
4º ponto	-	“jogo”



Exceto 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 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 relativamente ao(s) seu(s) 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(s) adversário(s) (em pares, o jogador da equipa adversária a quem compete servir). Depois, cada jogador/equipa servirá alternadamente dois pontos consecutivos até ao fim do jogo de tie-break (em pares, a rotação do serviço dentro de cada equipa continuará a ordem mantida durante o set).

O jogador/equipa a quem competia servir no primeiro ponto do tie-break será o recebedor no primeiro jogo do set seguinte.

Sistemas alternativos de contagem aprovados podem ser encontrados no Anexo V.

6. PONTUAÇÃO NUM SET

Existem diversos métodos de pontuação num set. Os dois principais métodos são o set longo e o set com tie-break. Qualquer um destes métodos poderá ser usado desde que o método usado seja anunciado antes do início da competição. Se for usado o set com tie-break, terá de ser igualmente anunciado se o último set será jogado com tie-break ou se será um set longo.

a. Set Longo

O primeiro jogador/equipa a ganhar seis jogos ganha esse set, desde que tenha dois jogos de diferença relativamente ao(s) 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 jogos de diferença relativamente ao(s) adversário(s). Se o resultado alcançar os seis jogos iguais, jogar-se-á um jogo de tie-break.

Sistemas alternativos de contagem aprovados podem ser encontrados no Anexo V.

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).

Sistemas alternativos de contagem aprovados podem ser encontrados no Anexo V.

8. SERVIDOR E RECEBEDOR

Os jogadores/equipas devem colocar-se em lados opostos da rede. O servidor é o 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 encontre no lado da rede destinado 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 para o primeiro jogo do encontro, em cujo caso o adversário(s) 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 mudarão igualmente de lado no final de cada set exceto 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.

Procedimentos alternativos aprovados podem ser encontrados no Anexo V.

11. BOLA EM JOGO

Exceto se uma falta ou um “let” for chamada, 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 TOCA A LINHA

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

13. BOLA TOCA UM OBJECTO PERMANENTE

Se uma bola em jogo tocar um objeto permanente depois de ter batido no lado correto do campo, o jogador que bateu a bola ganha o ponto. Se a bola em jogo toca num objeto 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 de 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 de 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 ambos os pés fixos atrás da linha de fundo e dentro dos prolongamentos imaginários da marca central de serviço e da linha lateral.

O servidor lançará então, com a mão a bola ao ar em qualquer direção e golpeará a bola com a raquete antes que esta toque no chão. O movimento do serviço considera-se concluído quando a raquete do jogador bate ou falha a bola. Um jogador que apenas possa usar um braço, pode utilizar a raquete 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 efetuado na metade direita do campo.

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

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 dos pés 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 batê-la; ou
- c) A bola servida tocar num objeto 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 a bater 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 raquete, ou deixá-la cair no chão.

Caso 2: *Durante um jogo de singulares jogado num campo com postes de pares e “sticks” de singulares, o serviço toca no “stick” de singulares e entra no quadrado de serviço correto. 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, exceto se o serviço for efetuado na metade errada.

21. QUANDO SERVIR E RECEBER

O servidor não pode servir sem que o recebedor esteja pronto. Contudo, o recebedor deverá jogar de acordo com o ritmo razoável 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 respetivo; 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 Anexo V.

23. O “LET”

Em todas as situações em que um “let” é considerado, exceto 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 de ser repetido.*

24. JOGADOR PERDE O PONTO

O ponto é perdido se:

- a) O jogador ao servir cometer duas faltas consecutivas; ou
- b) O jogador não devolver a bola em jogo antes de esta bater duas vezes consecutivas no solo; ou
- c) O jogador devolver a bola em jogo de tal forma que esta toque o solo, ou um objeto, fora do campo correto; ou
- d) O jogador devolver a bola em jogo de forma, que antes do ressaltos, ela bate em um objeto permanente; ou
- e) O recebedor devolve o serviço antes de este tocar o solo;
- f) O jogador deliberadamente transporte ou apanhe a bola em jogo com a raquete ou deliberadamente a toque com a raquete mais de uma vez; ou
- g) Em qualquer altura em que a bola esteja em jogo, o jogador ou a raquete, 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 esta ter passado a rede; ou
- i) A bola em jogo tocar no jogador ou em qualquer coisa que ele use ou transporte, excetuando a raquete; ou

- j) A bola em jogo toca na raquete quando o jogador não a tem segura; ou
- k) Quando a bola estiver em jogo o jogador deliberadamente e materialmente mudar a forma da raquete; ou
- l) Em pares, ao devolverem a bola, ambos os jogadores a tocarem.

Caso 1: *Depois de efetuar um primeiro serviço, a raquete 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 raquete toca na rede enquanto a bola está em jogo.*

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

Decisão: *Este é um serviço em falta porque quando a raquete 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 quadrado de serviço correto. Qual é a decisão correta?*

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

Caso 4: *O jogador perde 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 raquete à bola em jogo. A raquete 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 raquete 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, exceto 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 correto.*

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

25. UMA BOA DEVOLUÇÃO

Uma devolução é boa se:

- a) A bola tocar a rede, postes/“sticks” de singulares, corda ou cabo metálico, cinta ou tela, desde que passe sobre qualquer uma delas e bater no solo dentro do campo respetivo; exceto como previsto na Regra 2 e 24 (d); ou
- b) Depois de a bola em jogo ter tocado dentro do campo correto e se um efeito ou o vento a fizer retroceder por cima da rede para o campo contrário, o jogador alcança-apor cima da rede e joga-a para o campo correto, 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 correto; exceto 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 na rede, cabo da rede ou poste da rede e bater no campo correto, ou
- e) A raquete do jogador passar por cima da rede depois de ele ter batido na bola no seu lado e a bola bater no campo correto; 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 respetivo. 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 correto. Qual é a decisão correta?*

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 ato 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 ato não intencional do(s) adversário(s), ou algo fora do controle do próprio jogador (excluem-se os objetos 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 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 de ser repetido.*

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

Decisão: *Não.*

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

Decisão: *O parceiro do servidor e o parceiro do recebedor podem ficar em qualquer posição no seu respetivo lado, dentro ou fora do campo. Contudo, se um jogador criar um estorvo ao(s) 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 um tie-break, se um jogador servir da metade errada do campo, o erro deverá ser corrigido assim que for detetado e o servidor deverá servir da metade correta do campo de acordo com o resultado. Uma falta marcada antes da descoberta do erro manter-se-á.
- b) Durante um jogo normal ou um tie-break, se o jogador estiver no lado do campo errado, o erro deverá ser corrigido assim que o erro for detetado e o servidor deverá servir no lado do campo correto 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 detetado. Contudo, se um jogo for completado antes que o erro seja detetado, a ordem de serviço manter-se-á tal como foi alterada. Nesse 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 estipulado.

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 ímpar de pontos, a ordem de serviço manter-se-á alterada. Uma falta efetuada pelo adversário antes do erro ser detetado não se manterá.

Em pares, se um jogador de uma equipa servir fora da ordem, qualquer falta cometida antes do erro ser detetado manter-se-á.

- e) Em pares, durante a realização de um 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 receção original.
- f) Se por erro se iniciar um tie-break aos 6 jogos iguais, quando tinha sido previamente anunciado que esse set seria um set longo, 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 um set com 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 um set longo até que se atinja o resultado de 8 jogos iguais (ou um número par mais alto), altura em que se jogará o tie-break.
- h) Se por erro se iniciar um set longo ou um set com tie-break, quando tinha sido previamente anunciado que o último set seria 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 segundo ponto do quinto jogo se ter iniciado, o set continuará como um set com tie-break. (Ver Anexo V).
- i) Se as bolas não forem mudadas na sequência correta, 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 Anexo VI.

29. JOGO CONTÍNUO

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

- a) Entre pontos, é permitida uma paragem máxima de vinte e cinco (25) segundos. Quando os jogadores mudam de lado no final de um jogo, é permitida uma paragem máxima de noventa (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 descansarem.
No final de cada set haverá uma paragem máxima de cento e vinte (120) segundos. A contagem do tempo vai desde o momento em que um ponto termina até ao momento em que é batido o primeiro serviço do jogo seguinte.
Os organizadores dos torneios 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 (excetuando a raquete) se danificar ou necessitar de ser substituído, ao jogador poderá ser permitido um tempo extra razoável para resolver o problema.
- c) Não será dado tempo extra a um jogador para este recuperar a sua condição física. Contudo, quando um jogador sofrer de uma condição médica tratável, poderá ser autorizada uma paragem de 3 minutos para o tratamento dessa condição médica. 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 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, exceto se de outra forma for decidido pelos organizadores do evento.

30. INSTRUÇÕES

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

Nos eventos por equipas, quando existe um capitão de equipa sentado no campo, este poderá dar instruções ao(s) jogador(es) 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 todos os outros encontros, as instruções não são permitidas.

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

Decisão: Não.

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

Decisão: *Sim*

Caso 3: *Pode um jogador receber instruções no campo durante um encontro?*

Decisão: *As entidades sancionadoras dos eventos poderão solicitar à ITF que se permitam dar instruções no campo. Nos eventos em que seja permitido dar instruções no court, os treinadores designados podem entrar no campo e dar instruções aos seus jogadores de acordo com os procedimentos decididos pela respetiva entidade sancionadora*

31. TECNOLOGIA DE ANÁLISE DOS JOGADORES

A tecnologia de análise dos jogadores que está aprovada para jogar, de acordo com as regras de ténis, tem obrigatoriamente de estar de acordo com as especificações descritas no Anexo III.

A Federação Internacional de Ténis irá decidir quais os equipamentos aprovados e não aprovados. Os equipamentos poderão ser aprovados por iniciativa da Federação Internacional de Ténis ou por requerimento de alguém interessado, inclusive algum jogador, fabricante de equipamentos, federação nacional ou os seus membros. Os requerimentos e decisões serão de acordo com os Procedimentos de Revisão e Auscultação da Federação Internacional de Ténis (ver Anexo XI do livro de regras da ITF).

REGRAS DO TÊNIS EM CADEIRA DE RODAS

O ténis em cadeira de rodas segue as Regras de Ténis da ITF com as seguintes exceções:

- a) A regra dos dois ressaltos - Ao jogador em cadeira de rodas é permitido que a bola tenha dois ressaltos. O jogador tem de 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 - O serviço deverá ser executado da seguinte forma:
 1. Imediatamente antes de iniciar o serviço, o servidor tem de estar numa posição parada. Ao servidor será então permitido um impulso antes de golpear a bola;
 2. 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;
 3. Se os métodos convencionais para o serviço forem fisicamente impossíveis para um jogador quadriplégico, então o jogador ou outropessoa poderá largar a bola para esse jogador e esta pode ressaltar antes de ser batida. Contudo, terá de ser usado o mesmo método de serviço sempre.
- d) Jogador perde o ponto - Um jogador perde o ponto se:
 1. O jogador falhar a devolução da bola antes que esta toque no solo três vezes; ou
 2. Sujeito à regra f) abaixo, o jogador usa qualquer parte do seu pé ou extremidades inferiores contra o solo ou contra qualquer roda enquanto executa o serviço, golpeia a bola, gira ou para enquanto a bola está em jogo; ou
 3. Não manter uma das nádegas em contacto com a acento da sua cadeira de rodas enquanto golpeia a bola.
- e) A cadeira de rodas – a cadeira de rodas usada nas competições disputadas de acordo com as regras de ténis em cadeira de rodas tem de estar de acordo com as seguintes especificações:
 1. Pode ser feita de qualquer material desde que este seja não reflexivo e não estorve o seu adversário.
 2. As rodas só podem ter 1 aro de impulso. Não são permitidas alterações mecânicas que proporcionem vantagem ao jogador, como alavancas ou engrenagens. Durante o jogo, as rodas não devem deixar marcas permanentes nem danificar a superfície do court.
 3. De acordo com a regra e (5), os jogadores utilizarão apenas as rodas, incluindo o aro de impulso para mover a cadeira. Não é permitido nenhum sistema de direção, travagem ou engrenagens ou outro que auxilie o manuseamento da cadeira incluindo sistemas de armazenamento de energia.



4. A altura do assento (incluindo a almofada) será fixa e as nádegas dos jogadores manter-se-ão em contacto com o assento durante a disputa do ponto. Poderão ser usadas correias para segurar o jogador à cadeira de rodas.
 5. Os jogadores que cumpram os requisitos da regra 4.5 do manual de classificação da ITF poderão utilizar uma cadeira de rodas propulsionada por motor elétrico. Esta não pode exceder a velocidade de 15 km/h em nenhuma direção e só pode ser controlada pelo jogador.
 6. Podem ser solicitadas alterações à cadeira de rodas por razões médicas. Essas solicitações serão dirigidas à ITF Sport Science & Medicine Commission com a antecedência mínima de 60 dias antes da intenção de usar essa cadeira de rodas num evento sancionado pela ITF. Uma decisão negativa está sujeita a recurso de acordo com o Anexo A dos Regulamentos do Ténis em Cadeira de Rodas da ITF.
- f) Impulsionar a Cadeira com o Pé:
1. Se devido à falta de capacidade um jogador não puder impulsionar a cadeira de rodas através da roda então ele pode impulsionar a cadeira de rodas usando um pé.
 2. Se estiver de acordo com a regra f. (1) acima, 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 para a frente de execução da pancada, inclusivamente quando a raquete golpeia a bola;
 - b. Desde que se inicia o movimento do serviço até que a raquete golpeia a bola;
 3. Um jogador que não cumpra esta regra perderá o ponto.
- g) Ténis em Cadeira Rodas/Ténis em Pé
- Quando um jogador em cadeira de rodas joga com ou contra um jogador em pé em singulares ou em 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 são permitidos 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.

ALTERAÇÃO ÀS REGRAS DE TÊNIS

O texto oficial e definitivo das Regras de Tênis será sempre escrito na língua inglesa e nenhuma alteração ou interpretação dessas Regras será feita exceto numa Assembleia Geral Anual, nem a não ser que a ITF tenha recebido uma notificação de resolução que incorpore essa alteração, de acordo com o Art.º 17º da Constituição da ITF LTD. (Notificação de Resoluções), e essa resolução, ou uma que tenha o mesmo efeito, seja aprovada por uma maioria de dois terços dos votos registados para o efeito.

Qualquer alteração assim produzida entrará em vigor no primeiro dia de Janeiro do ano seguinte exceto se a Assembleia por maioria decida de outra forma.

Contudo, o Conselho de Administração terá poder 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 de uma Assembleia Geral.

ANEXO I

A BOLA

Em todas as medidas, terão prevalência as unidades do Sistema Internacional.

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. A bola deverá estar de acordo com os tipos especificados na tabela abaixo ou na tabela incluída no parágrafo d.

	Tipo 1 (Rápida)	Tipo 2 ₁ (Média)	Tipo 3 (Lenta) ²	Alta ³ e
Massa (Peso)	56,0 – 59,4 gramas (1,975 – 2,095onças)	56,0 – 59,4 gramas (1,975 – 2,095onças)	56,0 – 59,4 gramas (1,975 – 2,095onças)	56,0 – 59,4 gramas (1,975 – 2,095onças)
Tamanho	6,54 – 6,86 cm (2,57" – 2,70")	6,54 – 6,86 cm (2,57" – 2,70")	7,00 – 7,30 cm (2,76" – 2,87")	6,54 – 6,86 cm (2,57" – 2,70")
Resalto	138 – 151 cm (54" – 60")	135 – 147cm (53" – 58")	135 – 147cm (53" – 58")	122 – 135 cm (48" – 53")
Deformação para a frente⁴	0,56 – 0,74 cm (0,220" – 0,291")	0,56 – 0,74 cm (0,220" – 0,291")	0,56 – 0,74 cm (0,220" – 0,291")	0,56 – 0,74 cm (0,220" – 0,291")
Deformação para trás⁴	0,74 – 1,08 cm (0,291" – 0,425")	0,80 – 1,08 cm (0,315" – 0,425")	0,80 – 1,08 cm (0,315" – 0,425")	0,80 – 1,08 cm (0,315" – 0,425")
Cor	Branca ou Amarela	Branca ou Amarela	Branca ou Amarela	Branca ou Amarela

Notas:

¹ 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.

² 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.

³ 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.

⁴ 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. Adicionalmente, todos os tipos de bola referidos no parágrafo b) estarão de acordo com os requisitos de durabilidade que constam da tabela abaixo:

	Massa (Peso)	Resalto	Deformação para frente	Deformação para trás
Alteração máxima¹	0,4 g 0.014	4 cm 1,6"	0,08 cm 0.031"	0,1 cm 0,039")

Notas:

¹ A maior alteração das propriedades permitida resultante dos testes de durabilidade descritos na presente edição de *ITF Approved Tennis Balls, Classified Surfaces & Recognised Courts*. Os testes de durabilidade são feitos com equipamento de laboratório para simular o efeito de jogar 9 jogos

d. Apenas as bolas especificadas na tabela abaixo podem ser usadas nas competições para 10 anos e menores:

	Fase3 (Vermelha esponja)	Fase 3 (Vermelha normal)	Fase 2 (Laranja normal)	Fase 1 (Verde normal)
Massa (Peso)	25,0 – 43,0 g 0,882 – 1,517 Oz	36,0 – 49,0 g 1,270 – 1,728 Oz	36,0 – 46,9 g 1,270 – 1,654 Oz	47,0 – 51,5 g 1,658 – 1,817 Oz
Tamanho	8,00 – 9,00 cm (3,15” – 3,54”)	7,00 – 8,00 cm (2,76” – 3,15”)	6,00 – 6,86 cm (2,36” – 2,70”)	6,30 – 6,86 cm (2,48” – 2,70”)
Ressalto	85 – 105 cm 33” – 41”	90 – 105 cm 35” – 41”	105 – 120 cm 41” – 47”	120 – 135 cm 47” – 53”
Deformação para a frente¹	-----	-----	1,40 – 1,65 cm 0,551” – 0,650”	0,8 – 1,05 cm 0,315”-0,413”
Cor²	Qualquer	Vermelha e amarela ou amarela com pinta vermelha	Laranja e amarela ou amarela com pinta laranja	Amarela com pinta verde

Notas:

¹ A deformação será a média de uma leitura ao longo de 3 eixos perpendiculares. Não há limite na diferença entre as leituras de deformação para a frente. Não há especificações relativas à deformação para trás.

² Todas as pintas terão tamanho e localização razoável.

Todos os testes de ressaltos, massa, tamanho, deformação e durabilidade serão feitos de acordo com as regras descritas na presente edição de *ITF Approved Tennis Balls, Classified Surfaces & Recognised Courts*.

CLASSIFICAÇÃO DA VELOCIDADE DA SUPERFÍCIE DO CAMPO

O método de teste da ITF usado para determinar a velocidade da superfície do campo é o teste ITF CS 01/02 (Escala de Velocidade do Campo da ITF) conforme descrito na publicação da ITF intitulada “ITF guide to test methods for tennis court surfaces”.

As superfícies dos campos que tenham um valor entre 0 e 29 na Escala de Velocidade do Campo da 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 e 34 na Escala de Velocidade do Campo da ITF serão colocadas na Categoria 2 (média baixa velocidade), enquanto as que tenham um valor entre 35 e 39 serão colocadas 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 têxteis (carpetes).

As superfícies dos campos que tenham um valor entre 40 e 44 na Escala de Velocidade do Campo da ITF serão colocadas na Categoria 4 (média alta velocidade), enquanto as que tenham um valor de 45 ou superior serão colocadas 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 têxteis (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 Tênis.*

- 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.*

Nota:

Para além dos tipos de bolas descritos no paragrafo b) acima, as bolas Fase 1 (verde) podem ser usadas em todos os níveis de competição exceto em evento profissionais do ranking mundial, Davis Cup, Fed Cup, Jogos Olímpicos, torneios para juniores individuais e de equipas sancionados pela ITF e pelas Associações Regionais nela filiadas, torneios para veteranos individuais e de equipas sancionados pela ITF, torneios de ténis em cadeira de rodas individuais e de equipas sancionados pela ITF.

Cada Associação Nacional pode decidir quais as competições nacionais em que podem ser usadas as bolas Fase 1 (verdes).

ANEXO

A RAQUETE

a. A raquete é composta por um aro e por cordas. O aro consistirá numa pega e numa cabeça e poderá incluir a garganta. A cabeça é definida como a parte em que as cordas estão ligadas. A pega é definida como a parte ligada à cabeça, a qual é segura pelo jogador, durante o uso normal. A garganta, quando existe, é a parte que liga a cabeça à pega.

b. 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 de 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.

c. A raquete incluindo a pega não poderá exceder 73,7 cm de comprimento e não poderá exceder 31,7 cm de largura. A área de batimento não poderá exceder 39,4 cm de comprimento total quando medida paralelamente ao eixo longitudinal da pega e 29,2 cm de largura total quando medida perpendicularmente ao eixo longitudinal da pega.

d. A raquete deverá estar livre de qualquer dispositivo que torne possível alterar materialmente a forma da raquete, ou alterar o momento de inércia sobre qualquer dos eixos principais, ou alterar qualquer propriedade física que possa afetar a performance da raquete durante a disputa de um ponto.

Objetos aderentes, protuberâncias e dispositivos aprovados de acordo com “Tecnologia de Análise do Jogador”, ou que são usados para limitar ou prevenir o uso e desgaste ou vibrações, ou no caso do aro da raquete para distribuir o peso são permitidos. Todos os objetos permitidos, protuberâncias e dispositivos terão de ter tamanho e localização razoável para o respetivo propósito.

Nenhuma fonte de energia poderá ser colocada dentro ou fixa a uma raquete se de qualquer forma alterar ou afetar as características de jogo.

ANEXO

TECNOLOGIA DE ANÁLISE DO JOGADOR

Tecnologia de Análise do Jogador é equipamento que pode desempenhar cada uma das seguintes funções relativamente à informação da performance do jogador:

- a) Gravação
- b) Armazenamento
- c) Transmissão
- d) Análise
- e) Comunicação ao jogador de qualquer natureza e através de quaisquer meios

Tecnologia de Análise do Jogador pode gravar e/ou guardar informação durante um encontro. O jogador só pode aceder a essa informação de acordo com a regra 30.

ANEXO 25

PUBLICIDADE

1. É permitida publicidade na rede desde que seja colocada na zona que dista 0,914m 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.

Uma marca (não comercial) da entidade sancionadora é permitida na parte inferior da rede, no mínimo a 0,51m do topo da rede, desde que seja produzida de 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 permitidos exceto se interferirem com a visão dos jogadores ou com as condições de jogo.

3. Publicidade e outras marcas ou materiais colocados na superfície do campo fora das linhas são permitidas exceto se interferirem com a visão dos jogadores ou com as condições de jogo.

4. Apesar dos parágrafos 1, 2 e 3 acima, qualquer publicidade, marca ou material colocado na rede, nos fundos e nas laterais do campo, ou na superfície do campo fora das linhas não poderá 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. Não são permitidos publicidade e outras marcas ou materiais na superfície do campo dentro das linhas de jogo.

ANEXO

PROCEDIMENTOS E MÉTODOS DE PONTUAÇÃO ALTERNATIVOS

Os métodos alternativos listados no Anexo V podem ser usados.

PONTUAÇÃO NUM JOGO (Regra 5):

MÉTODO DE PONTUAÇÃO “SEM VANTAGEM” (NO-AD)

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 de 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 género do servidor terá de receber o ponto decisivo. Os jogadores da equipa que recebe não podem mudar de posições para receber o ponto decisivo.

PONTUAÇÃO 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. Alternativamente, (por decisão da entidade sancionadora) se o resultado alcança um empate a três jogos, jogar-se-á um tie-break

2. TIE-BREAK SET CURTO

Apenas quando se jogam sets curtos, pode ser usado um “tie-break set curto”. O primeiro jogador/equipa que ganhar cinco (5) pontos ganha o jogo e o set, com um ponto decisivo se o resultado chegar a quatro (4) igual. A ordem e o número de serviços serão decididos pela entidade sancionadora. Os jogadores/equipas apenas mudarão de lado após terem sido jogados os primeiros quatro (4) pontos.

3. 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).

4. TIE-BREAK DECISIVO (10 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 dez pontos ganhará o 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 último 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 intervalo de 120 segundos.
- Não se mudarão bolas no início do tie-break decisivo mesmo se fosse altura para tal.

MUDANÇA DE LADO (Regra 10):

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):

REGRA “SEM LET”

Esta alternativa é jogar sem a Regra 22.a do let no serviço, segundo a qual um serviço que toque a rede, a cinta ou a tela, está em jogo. Por decisão da entidade sancionadora, quando se jogar pares combinando o método de pontuação sets curtos com o método “sem vantagens” e com a regra “sem let” qualquer dos jogadores da equipa recebedora poderá devolver um serviço que toque a rede, a cinta ou a tela e caia dentro do “quadrado de serviço” correto.

ANEXO VI

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 feita 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 estiver 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 não forem designados juízes de linha ou de rede.

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 puder fazer a chamada, ou se não houver juiz de linha e o árbitro de cadeira não puder 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 o 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 correção, 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 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 correção 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 correção devido a 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 correção 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 correção 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 correta?*

Decisão: O árbitro de cadeira tem de decidir se a chamada origina - “fora” - foi um estorvo para qualquer dos jogadores. Se foi um estorvo, o ponto terá de 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 corretamente e tenta jogá-la. O adversário estorva-o de concretizar a pancada. Qual é a decisão correta?*

Decisão: O árbitro de cadeira terá de 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.

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 para 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 depois será o árbitro a verificá-la.
4. A chamada original ou a correção 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 inspeção da marca.
7. Em pares, o jogador que apela tem de o fazer 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 correto para fazer esse apelo. Se não foi correto, 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 antidesportiva” prevista no Código de Conduta.

PROCEDIMENTOS PARA REVISÃO ELECTRÓNICA

Em todos os torneios em que o sistema de revisão eletrónico 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 eletrónica de uma chamada ou correção por um jogador/equipa será apenas permitido ou num ponto ganhador ou quando o jogador/equipa para a jogada (a devolução é permitida, mas depois o jogador tem de parar imediatamente).
2. O árbitro de cadeira deverá decidir usar a revisão eletrónica quando há dúvidas relativamente à validade da chamada ou correção. Contudo o árbitro de cadeira pode recusar a revisão eletrónica 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 o fazer 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 correto para fazer esse apelo. Se não foi correto, 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 correção permanecerão sempre que a revisão eletrónica por qualquer razão não estiver disponível, para decidir naquela chamada ou correção.

5. A decisão final do árbitro de cadeira será o resultado da revisão eletrónica e não é apelável. Se for requerida pelo sistema uma escolha manual sobre a marca a analisar, um árbitro de revisão eletrónica aprovado pelo juiz árbitro deverá decidir qual a marca a ser revista.

6. Cada jogador (equipa) tem direito a 3 apelos sem sucesso por set, mais um apelo adicional no tie-break. Para encontros com sets longos, os jogadores (equipas) voltam a ter direito a 3 apelos sem sucesso aos 6 jogos iguais e após cada 12 jogos daí para a frente. Para jogos com tie-break decisivo, o tie-break decisivo conta como um novo set e cada jogador (equipa) começa com direito a 3 apelos. Os jogadores (equipas) têm direito a número ilimitado de apelos com sucesso.

COMPETIÇÕES PARA 10 ANOS E MENORES

Campos

Em complemento a um campo normal de acordo com a Regra 1, as seguintes dimensões de campos podem ser usadas para competições envolvendo jogadores com 10 anos de idade e menores:

- Um campo vermelho será um retângulo, entre 10,97 m e 12,80 m de comprimento, e entre 4,27 e 6,10 m de largura. A altura da rede deverá ser, ao centro, entre 0,80 m e 0,838 m.
- Um campo laranja será um retângulo com comprimento entre 17,68 m e 18,29 m, e entre 6,10 m e 8,23 m de largura. A altura da rede deverá ser, ao centro, entre 0,80 m e 0,914 m.

Bolas

Apenas os seguintes tipos de bolas, que estão descritas no Anexo I, podem ser usados em competições de ténis para 10 anos e menores:

- Uma bola Fase 3 é recomendada para jogar num campo vermelho, por jogadores com idade até aos 8 anos, usando raquetes com comprimento até 58,4 cm de comprimento (23”).
- Uma bola Fase 2 (laranja) é recomendada para jogar num campo laranja, por jogadores com idades entre 8 e 10 anos, usando raquetes com comprimento entre 58,4 cm e 63,5 cm (23” a 25”).
- Uma bola Fase 1 (verde) é recomendada para jogar num campo com medidas normais, por jogadores avançados com idade entre 9 e 10 anos, usando raquetes com comprimento entre 63,5 cm e 66 cm (25” a 26”).

Nota: Outros tipos de bolas descritos no Anexo I não podem ser usados em competições para 10 anos e menores.

Métodos de contagem

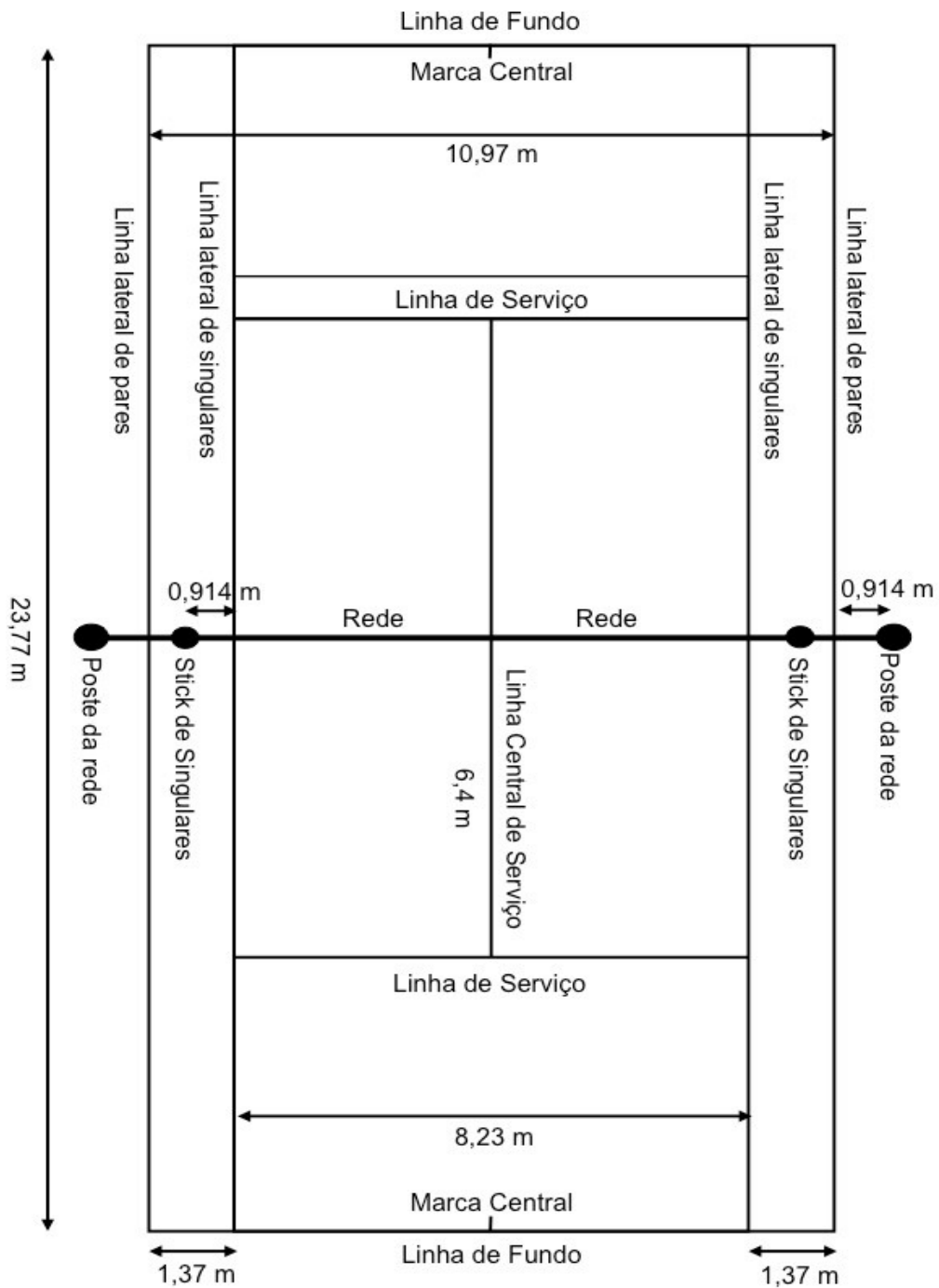
Em competições de ténis para 10 anos e menores usando bolas Fase 3 (vermelha), Fase 2 (laranja) ou Fase 1 (verde), os sistemas de pontuação especificados nas Regras de Ténis (incluindo aqueles especificados no Anexo V) podem ser utilizados, para além dos sistemas de pontuação de curta duração envolvendo encontros de 1 tie-break decisivo, à melhor de 3 tie-breaks/tie-break decisivos, 1 set curto ou 1 set normal.

Encontros por tempo

Em competições de ténis para 10 anos e menores a organização do torneio pode definir um período específico para os encontros desse evento.

ANEXO 33

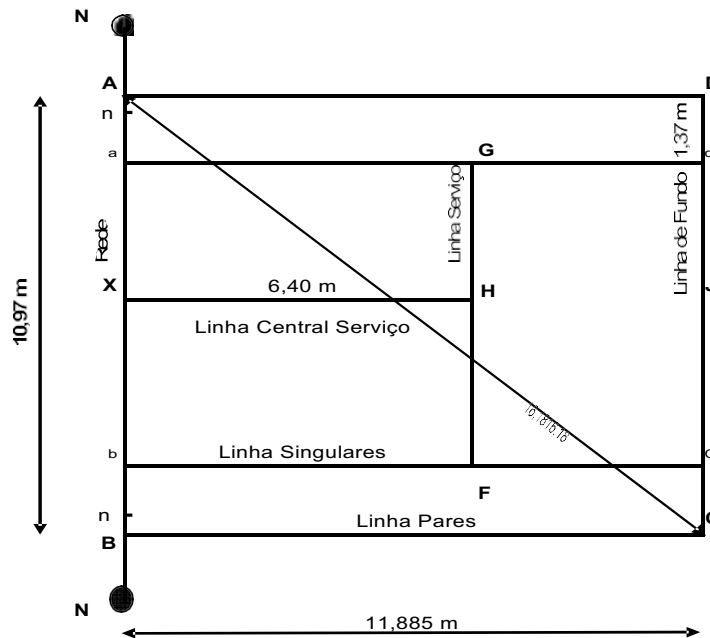
PLANO DE UM CAMPO



Nota: Todas as medições do campo serão feitas até ao exterior das linhas.

ANEXO 34

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 selecione a posição da rede; uma linha reta de 12,80 m de comprimento. Marque o centro (X no esquema acima) e, medindo daí em cada direção, marque:

- a 4,115 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),
- 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 16,18m 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.

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, respetivamente. 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 em 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 de 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 de face ou diâmetro. Os centros dos “sticks” de singulares deverão 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.

Quando a entidade que sanciona as provas aprovar a existência de “outras linhas” nos courts, deve ser verificado o seguinte:

A) Cor:

- Dentro da mesma família de cor da superfície do court.
- Mais claras do que a superfície de jogo.
- Limite de 22 pontos na escala de claridade (adicionar $\leq 25\%$ do volume de tinta branca à cor de fundo).

B) Velocidade:

Dentro de 5 pontos do índice de velocidade da superfície do campo.

C) Dimensões:

- 1.0 a 1.5 cm mais estreitas do que as restantes linhas

D) Marcação:

Terminar a 8 cm da interceção com as linhas brancas de jogo.

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 recreativas 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 medida na rede, da superfície do court até ao teto, deverá ser de 9 m.

APPENDIX X

REGRAS DE TÊNIS DE PRAIA

As regras de Tênis de Praia são aprovadas pelo Comité das Regras de Tênis e pelo Conselho de Administração e podem ser encontradas em <http://www.itftennis.com/beachtennis/home>

ANEXO XI

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 ativamente 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 Raquete
 - d. Anexo 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

- 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, objeções, 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 de ser submetida por escrito ao Presidente.

8.3. Para que o requerimento para uma resolução seja válido deve incluir no mínimo as seguintes informações:

- a. O nome completo e a morada do requerente;
- b. A data do requerimento;
- c. Uma declaração identificando claramente o 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 raquete ou outra peça de equipamento for feito, um protótipo ou, cópia exata do equipamento em questão terá de ser submetido com o requerimento;
- 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, ou antes de uma determinada data, o requerimento terá de 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-lhe um período razoável 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 numa 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 objeções 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 expressado 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 Tênis.

12. REQUERIMENTOS ÀS REGRAS DE TÊNIS ACTUAIS

12.1 Sujeito ao poder que o Conselho de Resolução tem para emitir decisões provisórias, as Regras de Tênis atuais 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 diretivas por se julgarem razoavelmente necessárias para a implementação das Regras de Tênis 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 Tênis, pendente duma resolução do Conselho de Resolução de que esse equipamento cumpre ou não com as especificações das Regras de Tênis.

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 atuar 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 expressado um interesse e enviado qualquer comentário, objeções, ou pedidos para a decisão proposta] pode apelar de 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 de demonstrar os detalhes da decisão contra os quais apela; e
- c. Terá de 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 de uma taxa razoável a ser

paga pelo Requerente como condição de aceitação do mesmo. 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.

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, objeções ou peçam informações, não falem inglês, estará presente um intérprete. 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 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.