

REGRAS DE TÊNIS

Regra 1

A QUADRA (Antiga 1 e 34)

A quadra deve ser um retângulo de 23,77 m de comprimento por 8,23 m de largura, para os jogos de simples. Para os jogos de duplas a quadra deve medir 10,97m de largura.

Deve ser dividida ao meio por uma rede suspensa através de uma corda ou cabo metálico, e ser suspensa por dois postes numa altura de 1,07m. A rede deve estar completamente estendida de modo que não haja espaço entre os dois postes da rede e ter uma malha suficientemente pequena para que a bola não passe através dela. A altura da rede no centro da mesma deve ser de 0,914m, a qual deve estar presa no centro por uma faixa. Uma banda deve tapar a corda metálica ou o cabo do topo da rede. A faixa e a banda da rede devem ser completamente da cor branca.

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

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

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

- Os postes da rede não podem ter mais que 15cm de diâmetro.
- Os postes de simples não podem ter mais que 7,5 cm de diâmetro.
- Os postes da rede e os postes de simples não podem ter mais que 2,5 cm acima do topo da rede.

As linhas no final da quadra são chamadas de linhas de base e as linhas nas laterais da quadra são chamadas de linhas laterais.

Duas linhas devem ser estendidas entre as linhas laterais da quadra, medindo 6,40 m de cada lado da rede paralelas com a rede. Estas linhas são chamadas de linha de serviço. Em cada lado da rede, as áreas entre a linha de serviço e a rede são divididas em duas partes iguais, que são as áreas de serviço, divididas por uma linha central. A linha central deve estar estendida paralelamente com as linhas laterais da quadra de simples e estar no meio delas.

Cada linha de base deve ser dividida ao meio por uma marca central de 10 cm de comprimento, a qual deve ser estendida dentro da quadra paralela com as linhas laterais da quadra.

- A linha de centro e a marca central devem ter 5 cm de largura.
- As outras linhas da quadra podem ter entre 2,5 cm e 5 cm de largura, exceto as linhas de base, que podem ter até 10 cm.

Todas as medidas da quadra devem ser feitas de fora das linhas e todas as linhas da quadra devem ser da mesma cor, claramente contrastando com a cor da quadra.

Regra 2

INSTALAÇÕES PERMANENTES DA QUADRA (Antiga 2)

As instalações permanentes da quadra incluem as partes de trás e as partes do lado, os espectadores, os estandes e as cadeiras dos espectadores, e todas as outras instalações em volta e acima da quadra, o juiz de cadeira, os juizes de linha, o juiz de net e os boleiros em suas reconhecidas posições.

Em um jogo de simples, jogado com postes de duplas e com postes de simples, o poste da rede e a parte fora da rede desde o poste de simples é uma instalação permanente e não é considerada como poste da rede ou parte da rede.

Regra 3

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

A Federação Internacional de Tênis indica a regra na questão de qual bola ou protótipo está ou não aprovada para jogo.

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

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

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

- i. Após um número ímpar de games, que neste caso, a primeira troca de bolas deve ser feita dois games mais cedo do resto do jogo, pelo aquecimento. O tie-break conta como um game para a troca de bolas. A troca de bolas não deve ser feita no começo do tie-break. Neste caso, a troca de bolas deve ser retardada até o começo do segundo game do próximo set, ou
- ii. No começo do set.

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

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

Decisão: *Se a bola está um pouco murcha (soft), e não estourou, o ponto não deve ser repetido.*

Nota: *Qualquer bola para ser usada em um torneio o qual está sendo jogado pelas regras de tênis, deve ter seu nome aprovado pela lista oficial da Federação Internacional de Tênis.*

Regra 4

A RAQUETE (Antiga 4)

A Federação Internacional de Tênis indica na questão de qual raquete ou protótipo está aprovada ou não para jogo.

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

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

Caso 2 - *Pode um padrão de encordoamento ser considerado genericamente uniforme e reto se as cordas estão em mais de um plano?*

Decisão - *Não.*

Caso 3 - *Pode o 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 outro ponto com esta raquete?*

Decisão - *Sim, exceto quando especificadamente proibido por outros organizadores de evento.*

Caso 5: *É permitido ao jogador usar mais que uma raquete ao mesmo tempo durante o jogo?*

Decisão: *Não.*

Caso 6 - *Pode uma bateria que afete as características de jogo ser incorporada à raquete?*

Decisão - *Não. Uma bateria é proibida pois é uma fonte de energia.*

Regra 5

CONTAGEM NO GAME (Antiga 26 e 27)

a) Contagem Padrão

A contagem padrão é chamada sempre com o escore do sacador primeiro:

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

Exceto se ambos os jogadores ou time ganharem três pontos, o escore é “Iguais”.

Após “Iguais”, o escore é “Vantagem” para o jogador ou time que ganhar o próximo ponto. Se o mesmo jogador ou time ganhar o próximo ponto, então ele ganha o “Game”, se o oponente vier a ganhar este próximo ponto, então o escore é novamente “Iguais”. O jogador/time precisa ganhar dois pontos consecutivos para ganhar o “Game”

b) Tie-break

Durante o tie-break, os pontos são chamados assim: “Zero”, “1”, “2”, “3”, etc. O jogador ou time que ganhar primeiro sete pontos ganha o “Game” e o “Set”, desde que tenha uma margem de dois pontos sobre o seu oponente. Se necessário, o tie-break continua até que esta margem seja atingida.

O jogador que tem a vez de sacar é o sacador no primeiro ponto do tie-break. Os seguintes dois pontos deverão ser servidos pelo oponente (s) (em duplas, um dos jogadores do time oponente deve servir). Após este, cada jogador/time deve servir alternadamente por dois pontos consecutivos até o final do tie-break (em duplas, a rotação dos serviços deve continuar na mesma ordem durante aquele set em curso).

O jogador ou time que serviu primeiro no tie-break deve ser o recebedor no primeiro game do set seguinte.

Regra 6

CONTAGEM NO SET (Antiga 27)

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

a) “ Advantage Set”

O primeiro jogador/time que ganhar seis games ganha o “Set”, desde que tenha uma margem de dois games sobre o seu oponente(s). Se necessário, o “Set” deve continuar até esta margem ser atingida.

b) “Set com Tie-break”

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

Regra 7

CONTAGEM NO JOGO (Antiga 28)

O jogo pode ser jogado em melhor de 3 sets (o jogador/time precisa vencer 2 sets para ganhar a partida) ou melhor de 5 sets (o jogador/time precisa vencer 3 sets para ganhar a partida).

Regra 8

SACADOR E RECEBEDOR (Antiga 5)

Os jogadores/times ficam em lados opostos á rede. O sacador é o jogador que coloca a bola em jogo para o primeiro ponto. O recebedor é o jogador que está pronto para retornar a bola servida pelo sacador.

Caso 1: *É permitido ao recebedor posicionar-se fora das linhas da quadra?*

Decisão: *Sim. O recebedor pode ficar em qualquer posição dentro ou fora das linhas do seu lado da rede.*

Regra 9
TROCA DE LADO E SERVIÇO (Antiga 6)

A troca de lados e a escolha do sacador ou recebedor no primeiro game do jogo deve ser decidida por sorteio antes do aquecimento. O jogador/time que vencer o sorteio pode escolher:

- a) O direito de sacar ou receber no primeiro game do jogo, neste caso o seu oponente(s) pode escolher o lado da quadra para o primeiro game do jogo; ou
- b) O lado da quadra para o primeiro game do jogo, neste caso o seu oponente(s) pode escolher entre sacar e receber no primeiro game do jogo; ou
- c) Requerer que seu oponente(s) faça uma das escolhas acima.

Caso 1: *Ambos os jogadores/time tem o direito de novas escolhas se o aquecimento é paralisado e os jogadores deixam à quadra?*

Decisão: *Sim. O resultado original do sorteio permanece, mas novas escolhas podem ser feitas por ambos os jogadores/time.*

Regra 10
TROCA DE LADOS (Antiga 16 e 27)

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

Regra 11
A BOLA EM JOGO (Antiga 17)

A não ser por uma falta ou let chamado, a bola está em jogo desde o momento que o sacador golpeia a bola, e ela se mantém em jogo até o ponto ser decidido.

Regra 12
A BOLA TOCA A LINHA (Antiga 22)

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

Regra 13
A BOLA TOCA UMA INSTALAÇÃO PERMANENTE (Antiga 23)

Se a bola em jogo toca uma instalação permanente após ter tocado na quadra correta, o jogador que golpeou a bola ganha o ponto. Se a bola em jogo toca uma instalação permanente antes de tocar o solo, o jogador que golpeou a bola perde o ponto.

Regra 14
ORDEM DE SERVIÇO (Antiga 15 e 35)

Ao final de cada game, o recebedor então será o sacador e o sacador será o recebedor do próximo game. Em duplas, o time que está ao serviço no primeiro game de cada set decide qual dos dois jogadores servirá naquele respectivo game. Similarmente, antes do segundo game começar, seus oponentes devem decidir qual deles deve executar o serviço para aquele game. O parceiro do jogador que serviu no primeiro game deverá servir no terceiro game e o parceiro do jogador que serviu no no segundo game deverá servir no quarto game. Esta rotação continua até o final do set.

Regra 15
ORDEM DE RECEBIMENTO DE DUPLAS (Antiga 35, 36 e 40)

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

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

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

Decisão: Não.

Regra 16
O SERVIÇO (Antiga 7)

Imediatamente antes de começar a o serviço, o sacador deve estar parado com ambos os pés atrás da linha de base e entre a linha imaginária do centro da quadra e a linha lateral.

O sacador deve lançar a bola com a mão em qualquer direção e golpear a bola com a raquete antes que ele toque o solo. O movimento do serviço é completado quando a raquete do jogador golpeia a bola. O jogador está apto a usar a raquete para lançar a bola com a raquete se ele tem somente um braço.

Regra 17
SERVINDO (Antiga 9 e 27)

Quando servindo no jogo padrão, o sacador deve ficar atrás alternadamente de cada metade da quadra, começando da metade direita da quadra em cada game.

No tie-break, o serviço deve ser atrás alternadamente de metade da quadra, com o primeiro sacador sacando da metade direita da quadra.

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

Regra 18
FOOT FAULT (FALTA DE PÉ) (Antiga 7 e 8)

O sacador, durante a execução do serviço não poderá:

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

Se o sacador quebra esta regra é um "Foot Fault"

Caso 1: *Num jogo de simples, está o sacador permitido servir estando posicionado atrás da parte da linha de base entre a linha da quadra de simples e a linha de duplas?*

Decisão: Não

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

Decisão: Sim.

Regra 19
FALTA DE SERVIÇO (Antiga 10 e 39)

O serviço é uma falta se:

- a) O sacador quebra as regras 16, 17 e 18; ou
- b) O sacador erra a bola no ar na tentativa de golpeá-la; ou

- c) A bola sacada toca uma instalação permanente, paus de simples ou poste da rede antes de tocar no solo; ou
- d) A bola servida toca o sacador ou o companheiro do sacador, ou qualquer coisa que o sacador ou o companheiro do sacador use ou carregue.

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

Decisão: Não. O jogador, que lança a bola e então decide não golpeá-la, é permitido que pegue a bola com sua mão ou sua raquete, ou que pique a bola novamente no chão.

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

Decisão: Sim.

Regra 20

SEGUNDO SERVIÇO (Antiga 11)

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

Regra 21

QUANDO SERVIR E RECEBER (Antiga 12 e 30)

O sacador não deve efetuar o serviço se o recebedor não está pronto. Entretanto, o recebedor deve jogar no passo razoável do sacador e estar pronto para receber quando o servidor estiver pronto para sacar.

O recebedor que tenta devolver o serviço é considerado como pronto para iniciar o ponto. Se é demonstrado que o recebedor não está pronto, não pode-se chamar uma falta de serviço.

Regra 22

O "LET" DURANTE O SERVIÇO (Antiga 14)

O serviço é um let se:

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

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

Regra 23

O LET (Antiga 13 e 25)

Em todos os casos que o let é chamado, exceto quando um let no segundo serviço é chamado, todo o ponto deve ser repetido.

Caso 1: Uma bola está em jogo e outra bola entra na quadra. Um let é chamado. O sacador tinha previamente servido uma falta. É permitido ao sacador o primeiro ou segundo serviço?

Decisão: Primeiro serviço. Todo o ponto deve ser repetido.

Regra 24.

O JOGADOR PERDE O PONTO (Antiga 18, 19, 20 e 40)

O Jogador perde o ponto se:

- a) O jogador serve duas faltas consecutivas; ou

- b) O jogador não consegue retornar a bola em jogo antes que ela pique duas vezes consecutivamente; ou
- c) O jogador retorna a bola em jogo e ela toca o solo, ou um objeto fora da quadra correta; ou
- d) O jogador retorna a bola e, antes que ela pique, ela toca uma instalação permanente; ou
- e) O jogador deliberadamente toca ou apanha a bola em jogo com sua raquete ou deliberadamente toca com sua raquete mais de uma vez na bola; ou
- f) O jogador ou sua raquete, na sua mão ou não, ou qualquer coisa que ele use ou carregue toque a rede, os postes da rede, os paus de simples, corda ou cabo de metal, faixa ou banda, ou a quadra de seu oponente em qualquer tempo enquanto a bola esteja em jogo; ou
- g) O jogador golpeia a bola antes que ela passe a rede; ou
- h) A bola em jogo toca o jogador ou qualquer coisa que ele esteja usando ou carregando, exceto sua raquete; ou
- i) A bola em jogo toca a raquete quando o jogador não está segurando-a; ou
- j) O jogador deliberadamente e materialmente muda a forma de sua raquete enquanto a bola esteja em jogo; ou
- k) Em duplas, ambos os jogadores tocam na bola na tentativa de retorná-la.

Caso 1: Após um serviço, sendo o primeiro serviço, a raquete voa fora da mão do sacador e toca a rede antes que a bola tenha picado. Este serviço é uma falta ou o sacador perde o ponto?

Decisão: O sacador perde o ponto, porque a raquete toca a rede enquanto a bola está em jogo.

Caso 2: Após um serviço, sendo o primeiro serviço, a raquete voa fora da mão do sacador e toca a rede depois que a bola picou fora da área correta de serviço. Este serviço é uma falta ou o sacador perde o ponto?

Decisão: Este serviço é uma falta, pois quando a raquete toca a rede a bola não estava mais em jogo.

Caso 3: Num jogo de duplas, o parceiro do recebedor toca a rede antes da bola que foi servida tocar na quadra fora do quadrado correspondente ao serviço em questão. Qual a decisão correta?

Decisão: O time do recebedor perde o ponto, porque o parceiro de recebedor tocou a rede enquanto a bola estava em jogo.

Caso 4: Pode o jogador perder o ponto se ele cruza a linha imaginária da extensão da rede antes ou depois de golpear a bola?

Decisão: O jogador não perde o ponto em nenhum dos casos desde que ele não toque na quadra do oponente.

Caso 5: É permitido ao jogador pular sobre a rede e cair na quadra do oponente enquanto a bola está em jogo?

Decisão: Não. O jogador perde o ponto.

Caso 6: O jogador atira sua raquete enquanto a bola está em jogo. Ambos raquete e bola caem na quadra do oponente e o oponente está impossibilitado de pegar a bola. Qual jogador ganha o ponto?

Decisão: O jogador que atirou sua raquete perde o ponto.

Caso 7: A bola foi servida e toca o recebedor ou em duplas o parceiro do recebedor antes de tocar no solo. Qual jogador ganha o ponto?

Decisão: O sacador ganha o ponto, a não ser que seja um let de serviço.

Caso 8: O jogador estando posicionado fora da quadra bate na bola ou apanha a bola antes de efetuar o pique e reclama o ponto porque a bola definitivamente estava indo para fora da quadra.

Decisão: O jogador perde o ponto, a não ser que efetue um bom retorno, neste caso o ponto continua.

Regra 25

UM BOM RETORNO (Antiga 24)

É um bom retorno se:

- a) A bola toca a rede, o poste da rede, os postes de simples, a corda ou metal, a faixa ou banda, e desde que passe por um ou passe por cima destes e toque o solo da quadra correta; exceto como está na Regra 2 e 24 (d); ou

- b) Após a bola em jogo tocar o solo no lado correto e com efeito voltar sobre a rede, o jogador alcance a bola sobre a rede e joga a bola na quadra correta desde que não quebre a regra 24; ou
- c) A bola é retornada por fora dos postes da rede, mesmo acima ou abaixo da altura da rede, mesmo que toque o poste da rede e desde que toque na quadra correta, exceto como está na Regra 2 e 24 (d); ou
- d) A bola passa abaixo da rede entre os postes de simples e o adjacente poste de duplas sem tocar a rede, o cabo da rede, o poste da rede e tocar no solo da quadra correta; ou
- e) O jogador retorna a bola em jogo, a qual bate em outra bola na quadra do seu adversário.

Caso 1: O jogador retorna a bola a qual bate num poste de simples e então toca o solo da quadra do adversário. Este é um bom retorno?

Decisão: Sim. Entretanto, se a bola foi servida e toca o poste de simples, este serviço é uma falta.

Caso 2: Uma bola em jogo bate em outra bola que estava na quadra. Qual a decisão correta?

Decisão: O jogo continua. Entretanto, se não está claro qual é a bola do jogo que foi retornada, um let deverá ser chamado.

Regra 26

HINDRANCE (OBSTRUÇÃO) (Antiga 21, 25 e 36)

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

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

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

Decisão: Não. Veja também na Regra 24 (e).

Caso 2: O jogador reclama que parou o ponto porque pensou que seu oponente(s) foi obstruído. Isto é Hindrance?

Decisão: Não. O jogador perde o ponto.

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

Decisão: Sim, o ponto deve ser repetido.

Caso 4: Durante o ponto, a bola ou outro objeto está caído na quadra do mesmo lado do jogador e o ponto já tinha começado. Isto é Hindrance?

Decisão: Não

Caso 5: Em duplas, onde o parceiro do sacador e o parceiro do recebedor devem posicionar-se?

Decisão: O parceiro do sacador e o parceiro do recebedor podem posicionar-se em qualquer posição em seu próprio lado da rede, dentro ou fora da quadra. Entretanto, se o jogador está criando um Hindrance ao oponente(s), a regra de Hindrance deve ser usada!

Regra 27

CORRIGINDO ERROS (Nova)

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

- a) (Antiga 9 a, 11 & 27 b.iii)
Durante a disputa de um game ou um tie-break, se o jogador saca do lado errado da quadra, então deve ser corrigido assim que o erro for descoberto e o sacador deve sacar do lado correto da quadra de acordo com o escore. Uma falta de serviço que foi sacada antes do erro ser descoberto permanece.
- b) (Antiga 16)
Durante a disputa de um game ou um tie-break, se os jogadores estão posicionados em lados errados na quadra, o erro deve ser corrigidos tão logo seja descoberto e o sacador deve servir do lado correto da quadra de acordo com o escore.

- c) (Antiga 15 & 37)
Se o jogador serve fora da ordem durante um game, o jogador que deveria originalmente sacar deve fazê-lo tão logo o erro seja descoberto. Entretanto, se o game é completado antes que o erro seja descoberto, a ordem de serviço deve permanecer alterada.
Uma falta que for servida pelo oponente (s) antes do erro ser descoberto não permanece.
Em duplas, se os jogadores de um time sacam fora de ordem, uma falta que for servida antes do erro ser descoberto permanece.
- d) (Antiga 27, Caso 3)
Se o jogador serve fora da ordem durante o tie-break, e o erro é descoberto após um número par de pontos, ter sido jogado, o erro é corrigido imediatamente. Se o erro é descoberto após um número ímpar de pontos ter sido jogado, então a ordem de serviço permanece alterada.
Uma falta de serviço feita pelo oponente antes que o erro for descoberto não permanece.
Em duplas, se os jogadores de um time sacam fora de ordem, uma falta que for servida antes do erro ser descoberto permanece.
- e) (Antiga 38)
Durante um game ou um tie-break em duplas, se ocorre um erro na ordem de recebimento, esta deve permanecer alterada até o final daquele game em que o erro for descoberto. Para o próximo game em que a dupla será recebedora no set, os jogadores devem assumir sua ordem original de recebimento do saque.
- f) (Antiga 27, Caso 1)
Se um erro no tie-break é descoberto em 6 games iguais, quando tinha sido previamente acordado que o set seria jogado como "Advantage set", o erro deve ser corrigido imediatamente se somente um ponto foi jogado. Se o erro for descoberto após o segundo ponto, o set deve continuar como "tie-break".
- g) (Antiga 27, Caso 2)
Se ocorre um erro num game normal que começou como 6 games iguais, quando tinha sido previamente acordado que o set seria com "tie-break", o erro deve ser corrigido imediatamente se somente um ponto foi jogado. Se o erro é descoberto após o segundo ponto em jogo, então o set continua como " Advantage set" até o escore alcançar 8 games iguais (ou um número par mais alto), quando o tie-break então deve ser jogado.
- h) (Nova)
Se um erro em um " Advantage set" ou "Tie-break set" é descoberto, quando tinha sido previamente acordado que o set final seria decidido no match tie-break, o erro deve ser corrigido imediatamente se somente um ponto foi jogado. Se o erro é descoberto após o segundo ponto, o set continua até um dos jogadores ou time ganhar três games (e o set em curso) ou se o escore alcançar um empate em dois games, então um match tie-break deve ser jogado. Entretanto, se o erro é descoberto após o quinto game ter começado, o set então continuará com um tie-break set.
- i) (Antiga 32)
Se as bolas não são trocadas na seqüência correta, o erro deve ser corrigido quando o jogador/time que deveria sacar com bolas novas for sacar novamente. Depois disso, as bolas devem ser trocadas entre os números de games originalmente acordados. As bolas não devem ser trocadas durante um game.

Regra 28 **REGRA PARA OS OFICIAIS NA QUADRA (Antiga 29)**

Para jogos onde oficiais são apontados, suas regras e responsabilidades estão no Regras para os Oficiais em Quadra (Anexo 5).

Regra 29 **JOGO CONTÍNUO (Antiga 29 & 30)**

Como princípio, o jogo deve ser contínuo, desde o momento que o jogo começa (quando o primeiro serviço do jogo é posto em quadra) até o final do jogo.

- a . Entre pontos, o máximo de vinte (20) segundos é permitido. Quando os jogadores trocam de lado no final do game, o máximo de noventa (90) segundos é permitido. Entretanto, após o primeiro game de cada set e durante o tie-break, o jogo deve ser contínuo e os jogadores devem trocar de lado sem descanso.
No final de cada set então o set break deve ter no máximo cento e vinte (120) segundos.
O tempo máximo começa desde o momento que o ponto foi terminado até o próximo golpe ser efetuado para o próximo ponto.

Organizadores de circuitos profissionais podem aplicar para a aprovação da ITF para estender os noventa (90) segundos permitidos quando os jogadores trocam de lado no final do game e os cento e vinte (120) segundos permitidos no set break.

- b . Se, por razões fora do controle do jogador, sua roupa, tênis, ou equipamento necessário (excluindo raquete), estão quebrados ou necessitam ser trocados, o jogador pode ter um tempo extra razoável para retificar este problema.
- c . Nenhum tempo extra deve ser dado ao jogador para recuperar sua condição física. Entretanto, se o jogador sofrer uma condição médica tratável pode ser permitido um tempo médico de três minutos para esta condição.
O número limite para tolete/troca de roupa pode ser permitido, se for anunciado antes de começar o evento.
- d . Organizadores de eventos podem permitir um descanso de no máximo dez (10) minutos se for anunciado antes de começar o evento. Este período de descanso deve ser tomado após o 3º set numa melhor de 5 sets, ou após o 2º set numa melhor de 3 sets.
- e . O tempo de aquecimento deve ser de no máximo cinco (5) minutos, a não ser que seja decidido de outra forma pelos organizadores.

Regra 30 INSTRUÇÃO (Antiga 31)

Instrução é considerado como uma comunicação, conselho ou instrução de qualquer tipo, audível ou visível, para o jogador.

Em eventos por equipes, quando um capitão da equipe está sentando na quadra, o capitão da equipe pode dar instrução ao (s) jogador (es) durante o set break e quando os jogadores trocarem de lado na quadra, mas não quando os jogadores trocam de lado após o primeiro game de cada set e também não durante o tie-break.

Em todos os outros jogos, a instrução não é permitida.

Caso 1: *É permitido ao jogador receber instrução, se o seu técnico o está fazendo por sinais de maneira discreta?*

Decisão: Não.

Caso 2: *É permitido ao jogador receber instrução quando a partida é suspensa?*

Decisão: Sim.