
REGRAS DO TÊNIS

1. O CAMPO

O campo (court) deve ser um retângulo de 23,77 m de comprimento por 8,23 m de largura para encontros de singulares. Para encontros de pares o court deverá ter uma largura de 10,97 m.

O campo deverá ser dividido transversalmente a meio por uma rede suspensa através de uma corda ou cabo metálico, a qual deve passar ou serem afixadas a dois postes com uma altura de 1,07 m. A rede deverá estar esticada de maneira que não haja espaço entre os postes e a rede e deverá ter uma malha suficientemente pequena para evitar que a bola passe através da rede. A altura da rede deverá ser de 0,914 m ao centro onde é presa ao solo por uma fita. Deverá haver uma fita no topo da rede para cobrir a corda ou o cabo metálico. A fita deverá ser completamente branca.

- O diâmetro máximo da corda ou cabo metálico deverá ser de 0,8 cm
- A largura máxima da fita central deverá ter 5 cm
- A faixa ou fita de cobre a rede deve ter entre 5 cm e 6,35 cm de altura em cada lado.

Para encontros de pares, o centro dos postes de pares deverão estar em cada lado do campo a 0,914 m de fora da linha lateral de pares.

Para singulares, se uma rede de singulares for usada, os centros dos postes deverão estar colocados a 0,914 m para fora do campo de singulares em cada lado. Se uma rede de pares for utilizada para singulares, então a rede deverá ser sustentada por dois sticks de singulares com uma altura de 1,07 m, os centros desses sticks deverão ser colocados a 0,914 m para fora da linha lateral de singulares em cada lado.

- Os postes não deverão ter mais que 15 cm de largura ou 15 cm de diâmetro.
- Os sticks de singulares não deverão ter mais de 7,5 cm em largura ou 7,5 cm de diâmetro.
- Os postes ou sticks de singulares não deverão ultrapassar o topo da rede em mais de 2,5 cm.

As linhas que delimitam o campo nos fundos e nas laterais são chamadas respectivamente linhas de base e linhas laterais.

As linhas de serviço deverão estar em cada lado da rede e paralelas a esta, a uma distância de 6,40 m. Os espaços em cada lado da rede entre as linhas de serviço e as linhas laterais são divididas em duas partes iguais chamadas áreas de serviço pela linha central de serviço.

Cada linha de base deverá ser dividida a meio por uma marca central, com 10 cm de comprimento, desenhada no interior do court, paralela às linhas laterais.

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

Todas as medições deverão ser feitas da parte de fora da linha e todas as linhas deverão ter a mesma cor e contratando claramente com a cor do campo.

Não é permitido publicidade no campo, rede, fitas, faixas, postes ou sticks de singulares excepto o previsto no ANEXO III.

2. ACESSÓRIOS PERMANENTES

Os acessórios permanentes incluem as vedações de fundo e laterais, bancadas e seus ocupantes, todos os acessórios à volta e por cima do campo, árbitros, juízes de linha, juiz de rede e apanha bolas, quando estejam em seus respectivos lugares.

Num encontro de singulares, jogado com rede de pares e com sticks de singulares, os postes e a parte da rede fora do sticks de singulares são acessórios permanentes e não são considerados como postes ou parte da rede.

3. A BOLA

As bolas que estão aprovadas de acordo com as Regras de Tênis, deverão obedecer às seguintes especificações no ANEXO I.

A International Tennis Federation decidirá se qualquer bola ou protótipo cumpre as especificações acima indicadas ou se é de outra forma aprovada ou não para jogar. Esta decisão pode ser tomada por iniciativa própria, ou por solicitações das partes com interesse na mesma, incluindo qualquer jogador, fabricante de equipamento, Federações Nacionais ou os seus membros. Estas decisões e solicitações serão de acordo com os “Procedimentos de Revisão e Audiência” da International Tennis Federation.

Os organizadores dos torneios deverão anunciar com antecedência:

- a) Número de bolas em jogo 2, 3, 4 ou 6.
- b) Qual a mudança de bolas no encontro, se houver.

As mudanças de bolas podem ser feitas da seguinte maneira:

- I. Depois de um número ímpar de jogos, neste caso, a primeira mudança de bolas deverá ser feita dois jogos antes do que o resto das mudanças, para que o aquecimento faça parte do desgaste das bolas. Para efeitos de mudanças de bola o Tie-break conta como um jogo. Não poderá haver mudança de bolas no início do Tie-break. Neste caso a mudança de bolas que seria para ser feita no início do Tie-break é adiada até ao início do segundo jogo da set seguinte; ou
- II. No início de um Set.

Se uma bola se romper durante o jogo, o ponto deverá ser repetido.

Caso 1: Se uma bola no final de um ponto estiver sem pressão (chocha), deverá o ponto ser repetido?

Decisão: Se a bola estiver sem pressão (chocha) e não estiver rompida, o ponto não deverá ser repetido.

Nota: Em torneios em que são aplicadas as regras de tênis, as bolas a serem usadas têm que estar incluídas na lista oficial da ITF de bolas aprovadas divulgada pela Federação Internacional de Tênis.

4. A RAQUETE

As Raquetes que estão aprovadas para uso de acordo com as Regras de Tênis, deverão obedecer às seguintes especificações no Anexo II.

A Federação Internacional de Tênis decidirá se qualquer raquete ou protótipo cumpre as especificações indicadas no Anexo II ou se é de outra forma aprovada, ou não, para jogar. Esta decisão pode ser tomada por iniciativa própria ou se por solicitação de qualquer das partes com interesse na mesma, incluindo qualquer jogador, fabricante de equipamento, Federações Nacionais ou os seus membros. Essas decisões e solicitações serão de acordo com os “Procedimentos de Revisão e Audiência” da International Tennis Federation.

Caso 1: Pode haver mais de um conjunto de cordas na superfície de batimento de uma raquete?

Decisão: Não. A regra menciona claramente um conjunto e não conjuntos de cordas cruzadas.

Caso 2: Pode um modelo de encordoamento ser considerado genericamente uniforme e plano se as cordas estão em mais de um plano (nível)?

Decisão: Não.

Caso 3: Pode o anti-vibrador ser colocado nas cordas da raquete? Em caso de afirmativo, onde ele pode ser colocado?

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

Caso 4: Durante uma jogada, um jogador parte acidentalmente as cordas da sua raquete. Poderá ele continuar a jogar com a raquete nessas condições?

Decisão: Sim. Excepto quando a proibição é especificada pelos organizadores do torneio.

Caso 5: É permitido a um jogador usar mais que uma raquete em qualquer altura do jogo?

Decisão: Não

Caso 6 : Pode uma bateria que afecte as características de jogo ser incorporada à raquete?

Decisão: Não. Uma bateria é proibida pois é uma fonte de energia, como também energia solar ou outros aparelhos similares

5. PONTUAÇÃO NUM JOGO

a. Jogo Normal

Um jogo normal é pontuado da seguinte maneira com a pontuação do servidor a ser chamada primeiro:

Sem ponto – “Zero”

1.º ponto – “15”

2.º ponto – “30”

3.º ponto – “40”

4.º ponto – “Jogo”

Excepto, se ambos os jogadores/par tiverem ganho três pontos, a contagem é “iguais”. O ponto seguinte ganho por um jogador/par dá a “vantagem” para esse jogador/par. Se o mesmo jogador/par vence o ponto seguinte, o jogador/par ganha o jogo; se o opositor vence o ponto, a contagem fica novamente “iguais”. Um jogador/par necessita de ganhar dois pontos consecutivos a seguir ao “iguais” para ganhar o “Jogo”.

b. Tie-break

Durante o Tie-break, os pontos são contados “Zero”, “1”, “2”, “3”, etc. O primeiro jogador/par a ganhar 7 pontos vence o “jogo” e a “set”, desde que esteja à frente do adversário/os por uma margem de 2 pontos. Se necessário, o Tie-break deve continuar até esta margem ser atingida.

O jogador a quem cabia servir, deve ser o servidor para o primeiro ponto do jogo do Tie-break. Os dois pontos seguintes deverão ser servidos pelo adversário (s) (em Pares, o jogador do par opositor que é suposto calhar a vez de servir). Daí em diante, cada jogador/par deve servir alternadamente por 2 pontos consecutivos até que o vencedor do Tie-break (em pares, a rotação de serviço deve-se manter na mesma ordem como durante um set).

O jogador /par que serviu primeiro no Tie-break deve ser recebedor no primeiro jogo da set seguinte.

Os métodos alternativos de contagem, aprovados, podem ser encontrados no Anexo IV.

6. PONTUAÇÃO NUM SET

Há dois métodos diferentes para pontuar num Set. Os dois principais são o “Set Longo (sem Tie-break)” e o “Tie-break”. Ambos os métodos podem ser usados desde que o método escolhido para o torneio seja previamente anunciado. Se o “Tie-break” for o método a ser usado, também tem que ser anunciado se a última set será jogada com “Tie-break” ou com “Set Longo (sem Tie-break)”.

a. “Set Longo”

O primeiro Jogador/par que ganhar 6 jogos ganha essa “Set”, desde que tenha uma margem de dois jogos em relação ao seu adversário(s). Se for necessário, um set deve ser prolongada até que esta margem seja atingida.

b. “Tie-break”

O primeiro Jogador/par que ganhar 6 jogos ganha essa “Set”, desde que tenha uma margem de dois jogos em relação ao seu adversário(s). Se a pontuação em jogos atingir os 6 jogos iguais, um jogo de “Tie-break” deve ser jogado.

Os métodos adicionais de contagem alternativa aprovados podem ser encontrados na Anexo IV.

7. PONTUAÇÃO NUM ENCONTRO

Um encontro pode ser disputado à melhor de 3 sets (o jogador ou par terá que ganhar 2 sets para vencer o encontro) ou à melhor de 5 sets (o jogador ou par terá que ganhar 3 sets para vencer o encontro).

Os métodos adicionais de contagem alternativa aprovados podem ser encontrados na Anexo IV.

8. SERVIDOR E RECEBEDOR

Os jogadores devem se posicionar 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 preparado para receber a bola servida pelo servidor.

Caso 1: É permitido ao recebedor colocar-se fora das linhas que limitam o seu campo.

Decisão: Sim. O Recebedor poderá colocar-se em qualquer posição dentro ou fora das linhas no seu lado da rede.

9. ESCOLHA DE LADOS E SERVIÇO

A escolha de lados e o direito de ser servidor ou recebedor no primeiro jogo do encontro, será decidido por sorteio antes do início do aquecimento. O jogador/par que ganhe o sorteio tem o direito de escolher:

- a. Ser servidor ou recebedor no primeiro jogo do encontro, neste caso o adversário(s) terá que escolher o lado do campo para o primeiro jogo do encontro; ou
- b. Lado do campo para o primeiro jogo do encontro, neste caso o adversário(s) terá que escolher ser servidor ou recebedor para o primeiro jogo do encontro.
- c. Pedir ao seu adversário(s) que escolha uma das opções acima mencionadas.

Caso 1: Ambos os jogadores/par têm o direito a uma nova escolha se o aquecimento for parado e saírem do campo?

Decisão: Sim. O resultado do sorteio mantém-se, mas novas escolhas podem ser feitas por ambos os jogadores/pares.

10. MUDANÇA DE LADO

Os jogadores devem trocar de lado do campo no fim do primeiro jogo, terceiro e a cada subsequente jogo ímpar de cada Set. Os jogadores também deverão mudar de lado do campo no final de cada set, a não ser que o total de números de jogos nessa set seja par, neste caso que a troca é feita no fim do primeiro jogo da set seguinte.

Durante o jogo de Tie-break, os jogadores deverão trocar de lado depois de cada seis pontos.

11. BOLA EM JOGO

A menos que uma “falta” ou um “let” sejam chamados, a bola está em jogo desde o momento que o servidor bate a bola, e continua em jogo até o ponto estar decidido.

12. BOLA TOCA NA LINHA

Se uma bola toca na linha, é considerada como caindo dentro do campo delimitado por essa linha.

13. BOLA TOCA UM ACESSÓRIO PERMANENTE

Se a bola em jogo toca um acessório permanente depois de ter batido dentro do campo, o jogador que a golpeou ganha o ponto. Se a bola em jogo toca um acessório permanente antes de ter batido no solo, o jogador que a golpeou perde o ponto.

14. ORDEM DE SERVIÇO

No final de cada jogo, o recebedor deve tornar-se servidor e o servidor passa a ser recebedor para o próximo jogo.

Em pares, o par que tem que servir no primeiro jogo de cada set deve decidir qual o jogador que serve para esse jogo. Igualmente, antes do início do segundo jogo, os seus adversários devem decidir qual o jogador que serve nesse jogo. O parceiro do jogador que serviu no primeiro jogo deve servir no terceiro jogo e o

parceiro do jogador que serviu no segundo jogo deve servir no quarto jogo. Esta rotação deverá manter-se até ao final da set.

15. ORDEM DE RECEBER EM PARES

Em pares, o par que tem que receber no primeiro jogo de cada set deve decidir qual o jogador que recebe no primeiro ponto desse jogo. Igualmente, antes do início do segundo jogo, os seus adversários devem decidir qual o jogador que recebe no primeiro ponto desse jogo. O jogador que era o parceiro do recebedor no primeiro ponto do jogo, deverá receber no segundo ponto e esta rotação deverá manter-se até ao final do jogo e da Set.

Caso1: É permitido a um jogador de um par jogar sozinho contra os seus adversários?

Decisão: Não.

16. O SERVIÇO

Imediatamente antes de começar o movimento do serviço, o servidor deve posicionar-se com ambos os pés imóveis atrás da linha de base e entre as extensões imaginárias da marca central e da linha lateral.

O servidor deverá, então, projectar a bola com a mão para o ar, em qualquer direcção, e antes que a ela toque o solo, golpeá-la com sua raquete. O movimento do serviço, deverá ser considerado como completo no momento em que a raquete bate ou falha a bola. Um jogador que só tenha um braço poderá utilizar a sua raquete para projectar a bola.

17. EXECUÇÃO DO SERVIÇO

Ao servir num jogo normal, o servidor deve posicionar-se, de modo alternado, atrás de cada metade do campo, começando a servir todos os jogos a servir pelo seu lado direito.

Num jogo de Tie-break, o serviço deverá ser executado de modo alternado, atrás de cada metade do campo, com o primeiro serviço a ser executado do lado direito do campo.

A bola servida deverá passar sobre a rede e atingir o solo dentro da área de serviço que esteja diagonalmente oposta, antes do recebedor a devolver.

18. FALTA DE PÉ

O servidor durante a execução do serviço não deverá:

- a. Mudar a sua posição andando ou correndo. Pequenos movimentos dos pés que não afectem materialmente a sua posição não deverão ser considerados como mudança de posição; ou
- b. Tocar com qualquer um dos pés, na linha de base ou no campo; ou
- c. Tocar com qualquer dos pés na área fora da extensão das linhas laterais; ou
- d. Tocar com qualquer dos pés na extensão imaginária da marca central.

É falta de pé se o servidor violar esta regra

Caso 1. Num encontro de singulares, pode o servidor executar o serviço entre a linha lateral de singulares e a linha lateral de pares?

Decisão: Não.

Caso 2: É permitido ao servidor ter um ou ambos os pés acima do chão.

Decisão: Sim.

19. FALTA NO SERVIÇO

É falta no serviço se:

- a. Se o servidor comete qualquer violação das Regras 16, 17 ou 18, ou
- b. Se o servidor falhar na bola ao tentar golpeá-la; ou
- c. Se a bola servida tocar um acessório permanente (excepto a rede cinta ou fita) antes de atingir o solo; ou
- d. A bola servida toca no servidor ou o seu parceiro, ou toca qualquer coisa que eles estiverem a usar ou a transportar.

Caso 1: Depois de lançar a bola para o ar, na preparação do serviço, o servidor decide não golpeá-la e em vez disso apanha-a. É isto uma falta?

Decisão: Um jogador, quando lança a bola e depois decide não golpeá-la, pode apanhar a bola com a mão ou raquete, ou deixar a bola cair.

Caso 2: Ao servir num encontro de singulares, jogada num campo de pares, com postes de pares e sticks de singulares, a bola bate num stick de singulares e de seguida toca o solo dentro da área correcta do serviço. É isto uma falta?

Decisão: Sim.

20. SEGUNDO SERVIÇO

Se o primeiro serviço for falta, o servidor sem demora deverá servir outra vez, por detrás da mesma metade do campo da qual ele serviu a falta, a menos que o serviço tenha sido executado da metade errada.

21. QUANDO SERVIR E RECEBER

O servidor não deve servir até que o recebedor esteja preparado. Contudo, o recebedor deve jogar para o “ritmo razoável” do servidor e deve estar preparado para receber dentro de tempo razoável no momento que o servidor está preparado.

Um recebedor que tentar devolver o serviço, deverá ser considerado como se estivesse preparado. Se é demonstrado que o recebedor não está preparado, não pode ser marcada uma falta no serviço.

22. “LET” DURANTE UM SERVIÇO

É um “let” no serviço, se:

a. A bola servida tocar a rede, cinta ou fita e é de qualquer maneira boa ou, depois de tocar na rede, cinta ou fita, toca no recebedor ou parceiro do recebedor, ou qualquer coisa que eles vistam ou carreguem, antes de tocar o solo; ou

b. Uma bola é servida quando o recebedor não está preparado.

No caso de um serviço “let”, esse respectivo serviço não deve contar e o servidor deve servir novamente, mas um let não anula uma falta anterior.

23. O “LET”

Em todos os casos quando um “let” tem que ser ordenado, o ponto completo deverá ser repetido, excepto quando um “Let” é chamado num segundo serviço.

Caso 1: Enquanto a bola está em jogo, outra bola rola para dentro do campo. Um “Let” é chamado. Previamente o servidor já tinha servido uma falta. O servidor tem agora direito ao primeiro ou segundo serviço?

Decisão: Primeiro serviço. O ponto completo tem que ser repetido.

24. O JOGADOR PERDE O PONTO

O ponto é perdido se:

a. O jogador serve duas faltas consecutivas; ou

b. O jogador não golpear a bola em jogo antes desta bater duas vezes consecutivas no solo; ou

c. O jogador devolver a bola em jogo de modo que ela atinja o solo, ou um objecto, fora das linhas que delimitam o campo do seu adversário.

d. O jogador devolver a bola em jogo de modo que, antes de atingir o solo bate num acessório permanente; ou

e. O jogador deliberadamente carrega ou apanha a bola com sua raquete ou deliberadamente a toca com sua raquete mais do que uma vez; ou

f. O jogador ou sua raquete (na sua mão ou não) ou qualquer coisa que ele vista ou carregue, tocar na rede, poste, “sticks” de singulares, cabo, fita ou faixa, ou o solo dentro do campo do seu adversário, em qualquer momento enquanto a bola está em jogo; ou

g. O jogador bate na bola antes que ela tenha passado a rede; ou

h. A bola em jogo tocar no jogador ou em qualquer coisa que ele vista ou carregue, excepto sua raquete; ou

i. Uma bola em jogo toca na raquete quando o jogador não está a agarrá-la: ou

- j. O jogador deliberadamente e materialmente mude o formato de sua raquete durante o ponto, ou
k. Em pares, ambos os jogadores tocam na bola ao golpeá-la.

Caso 1: Depois do jogador servir um primeiro serviço, a raquete do servidor escapa da sua mão e toca a rede antes da bola tocar no solo. É uma 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 do jogador servir um primeiro serviço, a raquete voa da mão do servidor e toca a rede após a bola tocar no solo fora do campo. É isto uma falta, ou o jogador perde o ponto?

Decisão: É uma falta porque a bola estava fora do jogo, quando a raquete tocou a rede.

Caso 3: Num encontro de pares, o parceiro do recebedor toca na rede antes da bola que tinha sido servida tocar no solo fora da correcta área de serviço. Qual é a decisão correcta?

Decisão: O par recebedor perde o ponto porque o parceiro do recebedor toca na rede enquanto a bola estava em jogo.

Caso 4: Um jogador perde o ponto se ultrapassar a linha imaginária da extensão da rede antes ou depois de bater na bola?

Decisão: O jogador não perde o ponto em qualquer dos casos desde que não toque no campo do adversário.

Caso 5: Pode um jogador saltar por cima a rede para dentro do campo do adversário enquanto a bola está em jogo?

Decisão: Não. Ele perde o ponto.

Caso 6: Um jogador atira a raquete contra a bola que está em jogo. Ambas a raquete e a bola caem no outro lado da rede no campo do adversário e o adversário(s) é incapaz de alcançar a bola. Qual dos jogadores ganha o ponto?

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

Caso 7: Uma bola que é servida bate no recebedor ou em pares no parceiro do recebedor antes que toque no solo. Qual dos jogadores ganha o ponto?

Decisão: O servidor ganha o ponto, excepto se é um “let” no serviço.

Caso 8: Um jogador posicionado fora do campo bate a bola ou apanha-a antes que ela bata no solo e diz que ganha o ponto porque a bola ia certamente fora das linhas que delimitam o campo.

Decisão: O jogador perde o ponto, excepto se consegue devolver a bola para o campo do adversário, neste caso o ponto continua.

25. BOA DEVOLUÇÃO

É uma boa devolução se:

- a. A bola tocar a rede, poste, “sticks” de singulares, cabo, cinta ou fita, desde que ela passe sobre qualquer um deles e de seguida atingir o solo dentro do campo do adversário; excepto o previsto na Regra 2 e 24 (d); ou
- b. Depois da bola bater no solo dentro do campo apropriado, salta de volta sobre a rede (ressalta) e o jogador de quem é a vez de golpear debruçar-se sobre a rede e joga a bola para dentro do campo do adversário, desde que não transgrida a regra 24; ou
- c. Se a bola devolvida por fora dos postes, seja acima ou abaixo do nível do topo da rede, mesmo que ela toque os postes, desde que ela atinja o solo dentro do campo do adversário; excepto o previsto nas Regras 2 e 24 (d); ou
- d. A bola passa por baixo do cabo da rede entre os “sticks” de singulares e o poste da rede adjacente sem tocar a rede, cabo da rede ou o poste da rede e cair dentro do campo do adversário; ou
- e. A raquete do jogador passa sobre a rede após ele ter devolvido a bola no seu lado do campo, e de seguida a bola cai no campo correcto; ou
- f. O jogador bate uma bola em jogo, a qual atinge uma bola que esteja dentro do campo correcto.

Caso 1: Um jogador devolve uma bola em jogo que depois toca num “Stick” de singulares e cai dentro da área do campo do adversário. Isto é uma boa devolução?

Decisão: Sim. Contudo, se a bola é servida e bate no “stick” de singulares, o serviço é falta.

Caso 2: A bola em jogo atinge uma outra bola parada no campo correcto. Qual é a decisão correcta?

Decisão: O jogo continua. Mas se não é claro que a bola correcta do jogo foi devolvida, um “let” deve ser chamado.

26. ESTORVO

Se um jogador é estorvado quando joga um ponto por um acto deliberado do seu adversário(s), o jogador deverá ganhar o ponto.

Contudo, o ponto deverá ser repetido se um jogador é estorvado ao jogar o ponto, seja por um acto não intencional do seu adversário, ou por qualquer coisa fora do controle do jogador (Não incluindo um acessório permanente).

Caso 1: Uma pancada dupla involuntária é estorvo?

Decisão: Não. Ver Regra 24 (e)

Caso 2: Um jogador diz que parou de jogar porque pensou que o seu adversário(s) estava sendo obstruído. É isto um estorvo.

Decisão: Não, o jogador perde o ponto.

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

Decisão: Sim, o ponto tem que ser repetido.

Caso 4: Durante um ponto, uma bola ou outro objecto caído no solo do campo do jogador desde o início do ponto, estorva o jogador. É isto um estorvo?

Decisão: Não.

Caso 5: Em pares, onde é permitido estar o parceiro do servidor e o parceiro do recebedor?

Decisão: O parceiro do servidor e o parceiro do recebedor podem tomar qualquer posição do seu lado da rede dentro ou fora do campo. Contudo, se um jogador estiver a criar um estorvo ao seu adversário(s) a regra do estorvo deverá ser aplicada.

27. CORRIGIR ERROS

Como princípio, quando um erro em relação às Regras de Ténis é descoberto, todos os pontos previamente jogados mantêm-se. Estes erros quando descobertos deverão ser corrigidos da seguinte maneira:

a. Durante um jogo normal ou um jogo de Tie-break, se um jogador servir do lado errado do campo, deverá ser corrigido imediatamente assim que o erro é descoberto e o servidor deverá servir do lado correcto do campo de acordo com a pontuação. Uma falta que foi servida logo antes do erro ter sido descoberto, deverá manter-se.

b. Durante um jogo normal ou um jogo de Tie-break, se os jogadores estiverem nos lados errados do campo, o erro deve ser corrigido assim que é detectado e o servidor deverá servir do lado correcto do campo de acordo com a pontuação.

c. Se um jogador servir fora de vez, num jogo normal, o jogador que originalmente era suposto servir deve servir assim que o erro é descoberto. Contudo, se um jogo tiver sido completado antes da descoberta do erro, a ordem de serviço deve se manter como alterada.

Uma falta servida pelo adversário(s) antes do erro ser descoberto não deve ser mantida.

Em pares, se um dos jogadores da mesmo par servir fora de vez, a falta que foi cometida antes do erro ser descoberto deverá manter-se.

d. Se um jogador servir fora de vez durante um jogo de Tie-break e o erro é descoberto depois de um número de pontos pares terem sido jogados, o erro é corrigido imediatamente. Se o erro é descoberto depois de um número impar de pontos terem sido jogados, a ordem de serviço deverá manter-se como alterada.

Uma falta que foi servida pelo adversário(s) antes do erro ter sido descoberto não deverá manter-se.

Em pares, se um dos jogadores do mesmo par servir fora de vez, a falta que foi cometida antes do erro ter sido descoberto deve manter-se.

e. Em pares durante um jogo normal ou um jogo de Tie-break, se houver um erro na ordem de receber, isto deve-se manter como alterado até ao final do jogo em que o erro foi detectado. Para o próximo jogo em que forem recebedores nessa set, os parceiros devem retomar a ordem original de receber.

f. Se em erro um jogo de Tie-break é iniciado aos 6 igual, quando previamente foi concordado que a set seria um set longo (sem Tie-break), o erro deve ser corrigido imediatamente se somente um ponto tenha sido jogado. Se o erro é descoberto depois do segundo ponto estar em jogo, a set continua a ser jogada como set com Tie-break.

g. Se em erro um jogo normal é iniciado aos 6 igual, quando previamente foi concordado que a **set** seria **um set** com **Tie-break**, o erro deve ser corrigido imediatamente se somente um ponto tenha sido jogado. Se o erro é descoberto depois do segundo ponto estar em jogo, a **set** continua a ser jogada como **set** longo até a pontuação em jogos atingir os 8 igual (ou um numero par mais alto), nesse momento um jogo de **Tie-break** tem que ser jogado.

h. Se em erro um "Set longo" ou "Tie-break" é iniciado, quando previamente estava concordado que o último set seria um "Set Tie-break" decisivo, o erro deverá ser corrigido imediatamente se somente se tiver jogado um ponto. Se o erro for detectado depois do segundo ponto em jogo, a set continua até o jogador ou par ganhar três jogos (e consequentemente a set) ou até a pontuação atingir 2 jogos iguais, assim um Tie-break decisivo deverá ser jogado. Contudo, se um erro é detectado depois do quinto jogo ter começado, então a set continua como uma "Set Tie-break". (Ver ANEXO IV).

i. Se as bolas não são trocadas na sequência correcta, o erro deverá ser corrigido quando o jogador/par que deveria servir com bolas novas servir na próxima vez. Dai em diante as bolas devem ser trocadas de maneira a manter-se o numero de jogos originalmente acordado para as trocas de bola. Bolas não deverão ser trocadas durante um jogo.

28. FUNÇÕES DOS JUIZES DE CAMPO

Para encontros onde árbitros e juiz de linha são designados, os seus deveres e funções podem ser encontrados na ANEXO V.

29. JOGO CONTÍNUO E PERÍODOS DE DESCANSO

Como principio, o jogo deve ser contínuo desde o início do encontro (quando o primeiro serviço do encontro é posto em jogo) até ao término do encontro.

a. Entre os pontos, é permitido um máximo de 20 segundos. Quando os jogadores trocam de lado no final de um jogo, é permitido um máximo de 90 segundos. Contudo, depois do primeiro jogo de cada set e durante um jogo Tie-break, o jogo deverá ser contínuo e os jogadores deverão trocar de lado sem descansar. No final de cada set deverá haver uma pausa de 120 segundos.

O tempo máximo permitido começa desde o momento em que a bola sai de jogo, no fim do jogo, até o momento em que a bola é servida para o primeiro ponto do jogo seguinte.

Os organizadores de circuitos profissionais podem pedir uma aprovação á ITF para alargar os 90 segundos permitidos quando os jogadores trocam de lado no final de um jogo e os 120 segundos permitidos para a pausa de Set.

b. Se, por razões fora do controle do jogador, roupa, sapatos ou equipamento necessário (excluindo a raquete) é estragada ou necessita de ser substituída, pode ser dado ao jogador um tempo extra razoável para rectificar o problema.

c. Não deverá ser autorizado tempo extra razoável para um jogador recuperar a sua condição física. Contudo, um jogador que sofre de um problema médico tratável pode ser autorizado um tempo médico de 3 minutos para tratamento desse problema. Um número limitado de idas ao WC/mudança de equipamento pode ser autorizado, se isto for previamente anunciado antes do torneio.

d. Os organizadores de torneio poderão permitir um período de descanso no máximo de 10 minutos, anunciando-o antes do início do torneio. Este descanso pode ser usufruído após o 3.º set num encontro à melhor de 5 sets ou após o 2.º set num encontro à melhor de 3 sets.

e. O tempo máximo de aquecimento deverá ser de 5 minutos, excepto se a organização do torneio decidir em contrário.

30. INSTRUÇÕES

Instruções (coaching), é considerado todo o tipo de comunicação, conselho ou instrução, audível ou visível, com um jogador.

Em encontros por equipas onde um capitão de equipa estiver sentado no campo, o capitão de equipa pode dar instruções ao jogador(s) durante a pausa de set ou quando os jogadores trocam de lado na mudança de campo no final de um jogo, mas nunca quando os jogadores trocam de lado no final do primeiro jogo de cada set e durante o jogo Tie-break

Em todos os outros encontros, instruções não são permitidas.

Caso 1: É permitido a um jogador receber instruções, se as instruções forem dadas discretamente através de sinais.

Decisão: Não.

Caso 2: É permitido a um jogador receber instruções quando o encontro estiver suspenso?

Decisão: Sim.

REGRAS DE TÊNIS EM CADEIRA DE RODAS

O jogo de ténis em cadeira de rodas segue as regras da “International Tennis Federation” (ITF), com as seguintes excepções:

a) Regra dos 2 toques

O jogador de ténis em cadeira de rodas pode deixar bater a bola 2 vezes no solo. O jogador tem que devolver a bola antes desta bater pela 3ª vez no solo. O segundo toque pode ser dentro ou fora dos limites do court.

b) A cadeira de rodas

A cadeira de rodas é considerada parte do corpo e todas as regras aplicadas ao corpo do jogador são aplicadas à cadeira de rodas.

c) O serviço

1. O serviço deve ser executado da seguinte forma. Imediatamente antes de iniciar o movimento de serviço, o servidor tem de estar imobilizado. O servidor tem direito a accionar uma vez a roda da cadeira antes de bater a bola.

2. O servidor, durante o movimento de serviço, não pode tocar com nenhuma roda em nenhuma área para além da que se encontra antes da linha de base e entre a extensão imaginária da linha central de serviço e da linha lateral.

3. Se os métodos convencionais para o serviço forem fisicamente impossíveis para um jogador tetraplégico, então o jogador ou outra pessoa pode deixar cair a bola para esse jogador. No entanto, nesta situação, tem de ser usado sempre o mesmo método de serviço.

d) O jogador perde o ponto:

1. O jogador falha a resposta da bola antes que esta bata 3 vezes no solo;

2. Apesar da regra e) abaixo, se utilizar qualquer parte das extremidades inferiores para travar ou estabilizar quando efectua o serviço, devolve a bola, roda ou trava contra o solo ou contra uma roda, enquanto a bola está em jogo;

3. O jogador tem que manter pelo menos uma nádega em contacto com o assento da cadeira de rodas quando em contacto com a bola

e) Propulsionando a cadeira com um pé

1. Em caso de incapacidade de propulsionar a cadeira no “guiador” da roda, o jogador poderá usar 1 pé para propulsionar a cadeira de rodas;

2. Mesmo de acordo com a regra e.1) que permite ao jogador propulsionar a cadeira usando 1 pé, nenhuma parte do pé do jogador poderá estar em contacto com o chão:

2.a) durante o movimento de rotação para a frente inclusive quando a raquete bate na bola;

2.b) desde o início do movimento de serviço até a raquete bater na bola.

3. O jogador que viole esta regra perde o ponto.

f) Ténis em cadeira de rodas / pessoas sem incapacidades

Quando um jogador de ténis em cadeira de rodas está a jogar com ou contra um jogador sem incapacidade, em singulares ou pares, as regras de ténis em cadeira de rodas são aplicadas ao jogador em cadeira de rodas enquanto as regras de ténis para pessoas sem incapacidades devem ser aplicadas ao jogador sem incapacidades. Logo, ao jogador de ténis em cadeira de rodas é permitido deixar bater a bola duas vezes no solo, enquanto ao jogador sem incapacidade só é permitido que a bola bata uma vez no solo.

Nota: a definição de extremidades inferiores é: membros inferiores, incluindo as nádegas, anca, perna, tornozelo e pé.

ANEXO 1**A BOLA**

- a. A bola deverá ter uma superfície exterior uniforme consistindo numa cobertura felpuda e deverá ser branca e amarela. Caso tenham costuras deverão ser sem pespontos.
- b. Existe mais de um tipo de bola. As bolas deverão estar de acordo com os valores de peso, tamanho, ressalto, deformação constantes da tabela de características das bolas aprovadas pela International Tennis Federation.
- c. Todos os testes de ressaltos, tamanho e deformação serão feitos de acordo com os regulamentos existentes.

Caso 1: Que tipo de bola deve ser usado em que tipo de superfície de court?

Decisão: 3 diferentes tipos de bolas são aprovados para jogar de acordo com as regras de ténis, contudo:

- a. Tipo de Bola 1 (velocidade elevada) é destinado a courts com superfície lenta.
- b. Tipo de Bola 2 (velocidade média) é destinado a courts com superfície média ou rápida.
- c. Tipo de Bola 3 (velocidade reduzida) é destinado a courts com superfície rápida.

ANEXO II**A RAQUETE**

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

A raquete será desenhada e encordoada para que as suas características sejam idênticas em ambas as faces. A raquete deverá estar livre de objectos de protuberâncias e outros acessórios com excepção dos utilizados única e exclusivamente para limitar ou prevenir deterioração ou vibração ou no caso do aro da raquete para distribuir o peso. Estes objectos protuberâncias e acessórios devem ser razoáveis em tamanho e localização.

b. O aro da raquete não deverá exceder 73,7cm em comprimento total incluindo o cabo. O aro da raquete não deverá exceder 31,7cm em largura total. A superfície de batimento não deverá exceder 39,4cm em comprimento total e 29,2cm em largura total.

c. O aro incluindo o cabo e as cordas deverão estar livres de qualquer dispositivo que torne possível alterar materialmente a forma da raquete ou alterar a distribuição de peso na direcção longitudinal da raquete o qual alteraria o momento de inércia do movimento de rotação, ou alterar deliberadamente e fisicamente características alterar, afectar a performance da raquete durante o ponto. Nenhuma fonte de energia que de alguma forma altere ou afecte as características de jogo de uma raquete pode estar na raquete ou afixada a esta.

ANEXO III**PUBLICIDADE**

1. Publicidade na rede é permitida desde que esteja localizada na parte da rede dentro dos 0,914m contados a partir do centro dos postes e seja produzida de maneira a não interferir com a visão dos jogadores ou com as condições do jogo.
2. Publicidade ou outros materiais promocionais localizados nos topos ou lados do court serão permitidos desde que não interfiram com a visão dos jogadores ou com as condições do jogo.
3. Publicidade ou outros materiais promocionais localizados na superfície do court fora das linhas é permitida desde que não interfiram com a visão dos jogadores ou com as condições do jogo.
4. Apesar dos pontos 1,2,3 qualquer publicidade ou material promocional localizado na rede, nos topos, nas laterais, ou na superfície do court fora das linhas não pode conter branco ou amarelo ou outras cores claras que interfiram com a visão dos jogadores ou com as condições do jogo.
5. Publicidade ou outros materiais promocionais não são permitidos na superfície do court dentro das linhas deste.

ANEXO IV**SISTEMAS ALTERNATIVOS DE CONTAGEM****CONTAGEM NO JOGO:**

Método de contagem sem vantagens (No-Ad)

Este método alternativo de contagem pode ser usado.

No método de contagem sem vantagens a pontuação é contada da seguinte forma, sendo a pontuação do servidor chamada primeiro:

Sem ponto – “Zero”

1.º Ponto – “15”

2.º Ponto – “30”

3.º Ponto – “40”

4.º Ponto – “Jogo”

Se ambos os jogadores ou pares tiverem ganho 3 pontos cada a pontuação é “iguais” e será jogado um ponto decisivo. O recebedor (es) escolherá a metade onde receberá o serviço, do lado direito ou do lado esquerdo do court. Em pares os jogadores da equipa recebedora não poderão mudar a sua posição de receber neste ponto decisivo. O jogador/par que ganhar este ponto decisivo ganha o “Jogo” .

CONTAGEM NO SET:**1. SETS CURTOS**

O primeiro jogador/par que ganhar 4 jogos ganha o set, desde que exista uma diferença de 2 jogos relativamente ao(s) adversário(s). Se a pontuação atingir 4 jogos iguais deverá ser jogado um “Tie-break”.

2. JOGO DE TIE-BREAK DECISIVO (7 PONTOS)

Quando a pontuação num encontro está 1 set igual, ou 2 sets iguais num encontro à melhor de 5 sets, um “Tie-break” será jogado para decidir o encontro. Este “Tie-break” substitui o último e decisivo “Set”.

O jogador/par que primeiro ganhar 7 pontos será o vencedor do jogo de “Tie-break” decisivo e do encontro, desde que exista uma diferença de 2 pontos relativamente ao(s) adversário(os).

3. SUPER TIE-BREAK (10 PONTOS)

Quando a pontuação num encontro está 1 set igual, ou 2 sets iguais num encontro à melhor de 5 sets, um Super “Tie-break” será jogado para decidir o encontro. Este Super “Tie-break” substitui o último e decisivo “Set”.

O jogador/par que primeiro ganhar 10 pontos será o vencedor do Super “Tie-break” decisivo e do encontro, desde que exista uma diferença de 2 pontos relativamente ao(s) adversário(os).

Nota: Quando é usado o Jogo de “Tie-break” decisivo ou o Super “Tie-break” para substituir o último set:

1. A ordem original do serviço mantém-se (regras 5 e 14);

2. Em pares, a ordem de servir e receber da equipa pode ser alterada desde que seja no início de cada set (regras 14 e 15);

3. Antes do início do Jogo de “Tie-break” decisivo ou do Super “Tie-break” deverá ser concedido uma pausa de set de 120 segundos;

4. As bolas não devem ser trocadas antes do início do Jogo de “Tie-break” decisivo ou do Super “Tie-break”, mesmo que esse fosse o momento da troca de bolas.

ANEXO V**FUNÇÕES DOS MEMBROS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**

O Juiz árbitro é soberano relativamente a todas as questões de direito e a sua decisão é final.

Em encontros onde está designado um árbitro de cadeira, este é a autoridade final em todas as questões de facto durante o encontro.

Os jogadores têm o direito a chamarem o juiz árbitro ao court se estiverem em desacordo com a interpretação das regras de ténis feita pelo árbitro de cadeira.

Em encontros onde são designados juízes de linha e juízes de rede, estes fazem todas as chamadas (inclusive a chamada da falta de pé) relativas a essas linhas ou rede. O árbitro de cadeira tem o direito de corrigir um juiz de linha ou um juiz de rede se estiver certo que um erro claro foi cometido. O árbitro é o responsável por todas as chamadas de todas as linhas (inclusive a falta de pé) ou rede quando não estão designados juízes de linha ou juízes de rede.

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

Num evento de equipas onde o juiz árbitro está sentado no court, este é também a última autoridade em questões de facto.

O encontro pode ser parado ou interrompido em qualquer altura que o árbitro decida que é necessário ou apropriado. O juiz árbitro também pode parar ou suspender o encontro em caso de escuridão, condições climatéricas ou más condições do court. Quando o encontro é suspenso por escuridão, isto deve ser feito no final do set ou após um número par de jogos ter sido jogado no set em disputa. Após a suspensão do encontro, a pontuação e posição dos jogadores no court mantem-se quando o encontro recomeça.

O árbitro ou o juiz árbitro deverá decidir de acordo com as regras do jogo contínuo e instruções, de acordo com o Código de Conduta aprovado e em vigência.

Caso 1: O árbitro de cadeira concede o 1.º serviço ao servidor após uma correcção, mas o recebedor argumenta que deveria ser 2.º serviço uma vez que o servidor já tinha feito uma falta. Deverá o juiz árbitro ser chamado ao court para tomar uma decisão?

Decisão: Sim. O árbitro toma a 1.ª decisão sobre uma questão de direito (age de acordo com a aplicação aos factos específicos). No entanto, se o jogador apelar relativamente à decisão do árbitro de cadeira então o juiz árbitro deverá ser chamado para tomar a decisão final.

Caso 2: A bola foi chamada fora, mas o jogador reclama que a bola foi boa. Poderá o juiz árbitro ser chamado ao court para tomar uma decisão?

Decisão: Não. O árbitro de cadeira é a autoridade final em questões de facto (age de acordo com o que na realidade aconteceu durante o incidente específico).

Caso 3: Um árbitro de cadeira poderá corrigir um juiz de linha no final do ponto se na sua opinião tiver sido cometido um erro claro durante o ponto?

Decisão: Não. O árbitro de cadeira só pode corrigir o juiz de linha imediatamente após o erro claro ter sido cometido.

Caso 4: Um juiz de linha chama a bola fora e depois o jogador reclama que a bola foi boa. Pode o árbitro de cadeira corrigir o juiz de linha?

Decisão: Não. O árbitro de cadeira nunca poderá corrigir por apelo de um jogador.

Caso 5: Um juiz de linha chama a bola fora. O árbitro de cadeira não consegue ver claramente, mas pensa que a bola foi dentro. Pode o árbitro de cadeira corrigir o juiz de linha?

Decisão: Não. O árbitro só pode corrigir quando tem a certeza que o juiz de linha cometeu um erro claro.

Caso 6: Poderá um juiz de linha alterar a sua chamada depois de o árbitro de cadeira ter anunciado o resultado?

Decisão: Sim. Se um juiz de linha se aperceber que cometeu um erro, a correcção deverá ser feita o mais cedo possível desde que não resulte do protesto de um jogador.

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

Decisão: O árbitro de cadeira tem de decidir se a chamada original “fora” foi um estorvo para algum dos jogadores. Se tiver sido um estorvo o ponto será repetido. Se não tiver sido um estorvo o jogador que bateu a bola ganha o ponto.

Caso 8: A bola salta de volta sobre a rede e o jogador correctamente chega sobre a rede para tentar jogar a bola. O adversário estorva o jogador. Qual é a decisão correcta?

Decisão: O árbitro de cadeira tem de decidir se o estorvo foi deliberado ou não intencional e conceder o ponto ao jogador estorvado ou ordenar a repetição do ponto.

PROCEDIMENTOS DE INSPECÇÃO DE MARCAS

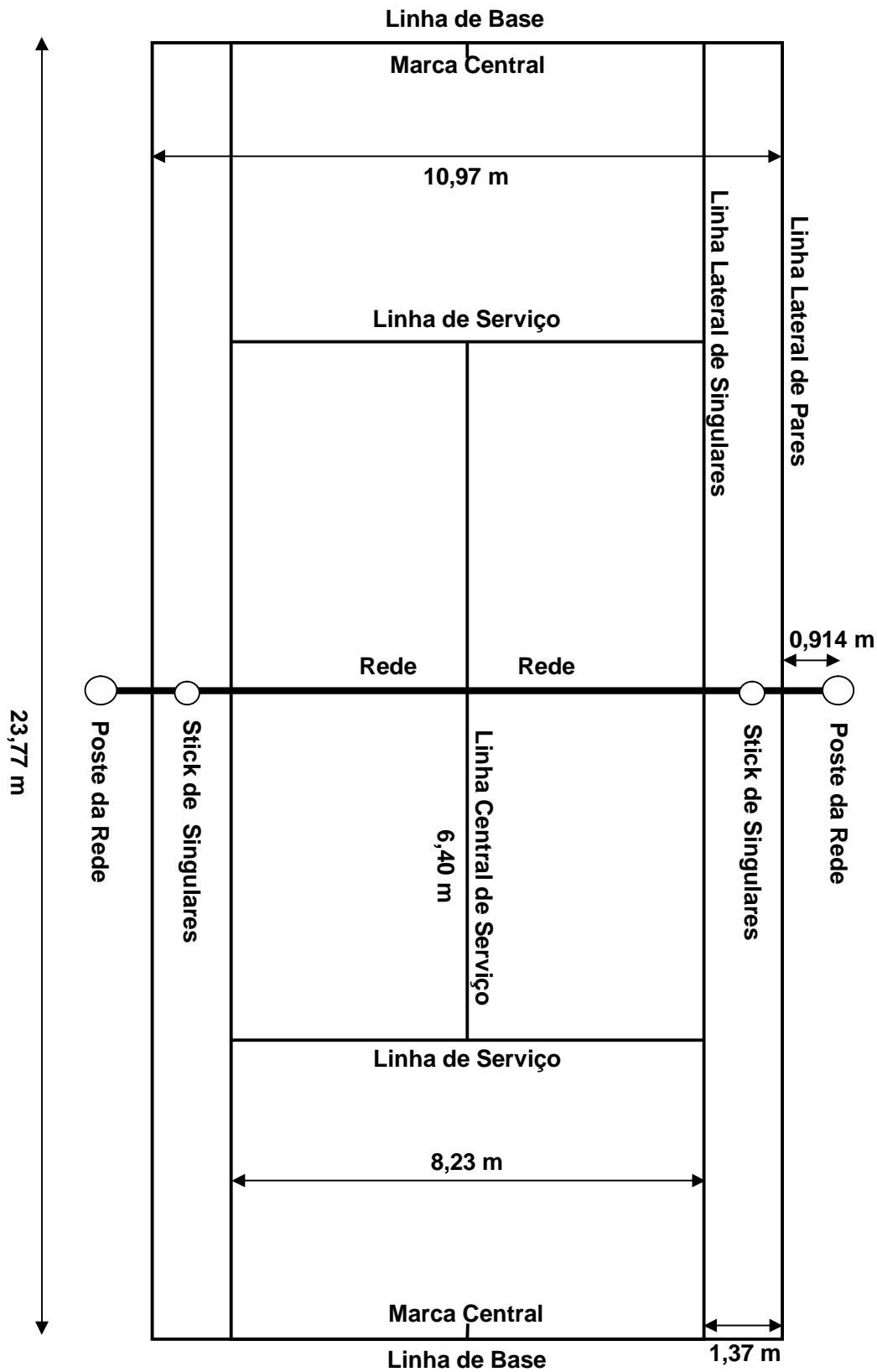
1. A inspecção de marcas só pode ser feita em courts de terra batida.
2. Uma inspecção de marca requerida por um jogador/par será concedida apenas se o árbitro de cadeira não conseguir determinar com certeza a partir da sua cadeira, quer quando se trata de um ponto ganhador, quer quando um jogador/par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

PROCEDIMENTOS PARA REVISÃO ELECTRÓNICA

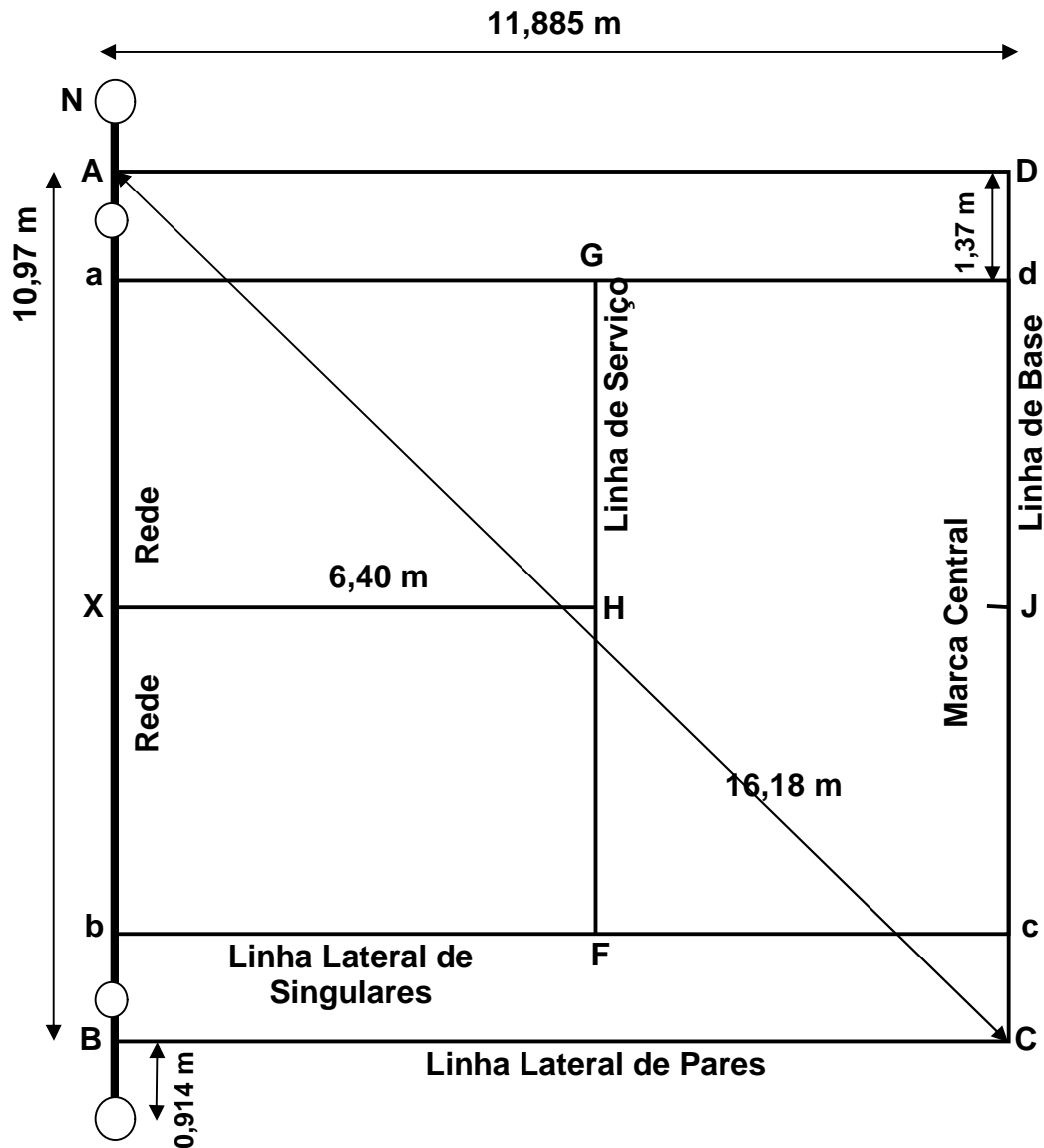
Em todos os torneios em que o sistema de revisão electrónica é usado deverão ser seguidos os seguintes procedimentos em todos os jogos em courts em que este sistema é usado:

1. Um pedido para uma revisão electrónica de uma chamada ou correcção por um jogador/par será apenas permitido ou num ponto ganhador ou quando o jogador/par pára a jogada (a devolução é permitida mas depois o jogador tem que parar imediatamente).
2. O árbitro de cadeira deverá decidir usar a revisão electrónica quando há dúvidas relativamente à validade da chamada ou correcção. Contudo o árbitro de cadeira pode recusar a revisão electrónica se entender que o jogador está a fazer um pedido que não é razoável ou que este foi feito fora do tempo razoável.
3. Em pares o jogador que apela tem de fazer o seu apelo de forma que ambos parem ou o árbitro de cadeira pare a jogada. Se um apelo é feito para o árbitro de cadeira então este tem de determinar se foi seguido o procedimento correcto para fazer esse apelo. Se não foi correcto, ou foi tardio, então o árbitro de cadeira pode determinar que a equipa adversária foi deliberadamente estorvada.
4. A chamada original ou correcção permanecerão sempre se a revisão electrónica não estiver disponível, por qualquer razão para decidir naquela chamada ou correcção.
5. A decisão final do árbitro de cadeira será com sequêcia da revisão electrónica e não é apelável. Se for requerida pelo sistema uma escolha manual sobre a marca a analisar, um árbitro aprovado pelo juiz árbitro deverá decidir qual a marca a ser revista.

ESQUEMA DO COURT



SUGESTÕES PARA MARCAR UM COURT



O seguinte procedimento é para o habitual court de singulares e pares.

Primeiro escolha a posição da rede, uma linha direita com 12,8m de comprimento. Marque o centro e, medindo a partir daí em cada direcção marque:

A 4,11m os pontos a, b, onde a rede cruza as linhas laterais interiores.

A 5,03m as posições dos sticks de singulares.

A 5,48m os pontos A, B onde a rede cruza as linhas laterais exteriores.

A 6,4m as posições dos postes da rede (N, N), nas extremidades da linha original com 12,8m.

Insira cavilhas em A e B e fixe a estas as respectivas partes finais de duas fitas métricas. Numa, a qual medirá a diagonal de meio court considere a medida de 16,18m e na outra para medir a linha lateral considere o comprimento de 11,89m. Estas medidas encontrar-se-ão no ponto C, que é um dos cantos do court. Aplique o mesmo procedimento para determinar o outro canto do court, D. Para verificar esta operação é aconselhável verificar o comprimento da linha CD a qual, sendo a linha de base deverá ter 10,97m; e ao mesmo tempo o seu centro J pode ser marcado assim como o exterior das linhas laterais interiores (c, d), a 1,37m a partir dos pontos C e D.

A linha central e a linha de serviço serão agora marcadas através dos pontos F, H, G, os quais são medidos 6,4m a partir da rede através das linhas bc, XJ, ad, respectivamente.

Procedimento idêntico deverá ser seguido do outro lado da rede para completar o court.

Se desejarmos um court apenas para singulares não são necessárias linhas para além dos pontos a, b, c, d, mas o court pode ser medido como indicado acima. Alternativamente, os cantos da linha de base (c, d), podem ser encontrados se desejar, fixando as duas fitas métricas nos pontos a e b em vez de A e B, e usando os comprimentos de 14,46m e 11,89m. Os “sticks” da rede estarão nos pontos n, n, e uma rede de singulares com 10m deverá ser usada.

Quando é usado um court de singulares e pares, com rede de pares para um encontro de singulares, a rede deverá estar apoiada nos pontos n, n, à altura de 1,07m através de dois “sticks” de singulares, que não deverá ter mais de 7,5 cm de largura ou diâmetro. O centro dos “sticks” de singulares deverá estar a 0,914m a partir do exterior das linhas laterais de singulares.

Para ajudar a localizar os “sticks” de singulares é desejável que os pontos n, n sejam ambos evidenciados com um ponto branco quando o court é marcado.

Nota:

Como guia para competições internacionais, a distância mínima recomendada entre as linhas de base e os topos deverá ser de 6,4m e entre as linhas laterais e a vedação lateral a distância mínima recomendada é de 3,66m.

Como guia para ténis amador, a distância mínima recomendada entre as linhas de base e os topos deverá ser de 5,48m e entre as linhas laterais e a vedação lateral a distância mínima recomendada é de 3,05m.

Como guia, a altura mínima recomendada para tecto deverá ser 9,14m.