



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

INTERRUPÇÃO PARA BANHEIRO/TROCA DE ROUPAS

Um jogador está autorizado a solicitar e receber permissão para sair da quadra por um tempo razoável para ir ao banheiro. Saídas para banheiro devem ocorrer na virada de sets e não podem ser usadas para outro fim. Um jogador tem direito a 1 (uma) interrupção durante uma partida de melhor de 3 (três) sets e 2 (duas) interrupções em uma partida melhor de 5 (cinco) sets.

Nos jogos femininos, uma jogadora está autorizada a 2 (duas) interrupções por jogo também nas viradas de lado e, em duplas, cada time está autorizado a 2(duas) interrupções. Saídas para troca de roupa somente serão autorizadas nos intervalos dos sets.

Qualquer hora que um (a) jogador (a) deixar a quadra para ir ao banheiro, deve ser considerada como uma das duas interrupções a que tem direito, independentemente se seu adversário(a) também tenha saído da quadra. Em duplas, se os (as) parceiros (as) saírem da quadra juntos (as) também será contado como uma das duas interrupções a que têm direito.

Qualquer interrupção para banheiro ocorrida após o início do aquecimento deve ser considerada como uma das saídas permitidas. Saídas adicionais serão autorizadas durante a virada de lados, porém serão penalizadas pelo Código de Conduta (Point Penalty Schedule) se o jogador não estiver pronto para jogar dentro do tempo permitido.

VIOLAÇÃO DE TEMPO

Um máximo de 20(vinte) segundos pode transcorrer desde o momento em que a bola foi posta para fora de jogo até o momento do contato com a bola para o próximo ponto, exceto quando na virada de lado, onde o tempo máximo é de 90(noventa) segundos.

Não há nenhum aviso de advertência quando estiver se esgotando o tempo de 20(vinte) segundos entre os pontos. Porém, nas trocas de lados, deve ser anunciado “tempo” após 60(sessenta) segundos, quando o jogador terá mais 30(trinta) segundos para iniciar a jogar. Caso um ou ambos os jogadores permanecerem sentados em suas cadeiras, sem que tenham tomado suas posições de jogo, deve-se anunciar “15 segundos” após decorridos 75(setenta e cinco) segundos.

O recebedor deve jogar dentro do tempo razoável do sacador, devendo estar pronto para receber quando o sacador estiver pronto para sacar. Ao recebedor poderá ser aplicada Violação de Tempo (mesmo antes de terminados os 20 segundos) caso suas atitudes estejam retardando o ritmo do sacador.

Um jogador não deve receber duas Violações de Tempo seguidas porque atrasos consecutivos devem ser penalizados como Retardamento de Jogo, exceto quando ocorrer uma troca de lados.

As penalidades são as seguintes:

- **1ª infração:** **Advertência**
- **2ª infração:** **Perda do Ponto**
- **Demais Infrações:** **Perda do Ponto**



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

TEMPO	CÓDIGO (Retardamento do Jogo)
Advertência, Ponto, Ponto, etc.	Advertência, Ponto, Game, Game... (Desclassificação)
<ul style="list-style-type: none">• Apenas muito lento<ul style="list-style-type: none">• Nenhum aviso para voltar a jogar• Não em circunstância médica• Não quando “em seu próprio tempo”• Após tempo para banheiro / Troca de roupa para mulheres	<ul style="list-style-type: none">(1) Recusando-se a jogar “Vamos Jogar” “Violação de Tempo”(2) Após tempo para atendimento ou tratamento médico(3) Lento por “Condição Médica Não-Tratável”(4) Saindo da quadra “em Seu Próprio Tempo”



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

CORRIGINDO ERROS

SITUAÇÃO	DECISÃO NO GAME	DECISÃO NO TIE BREAK
Após o término do ponto percebe-se que o jogador sacou da metade errada da quadra.	O ponto permanece. Corrigir imediatamente.	O ponto permanece. Corrigir imediatamente.
O jogador saca o primeiro serviço e comete um "fault". Após sacar percebe que serviu da metade errada da quadra.	Corrigir imediatamente e sacar o segundo serviço.	Corrigir imediatamente e sacar o segundo serviço.
O jogador saca fora da vez.	O ponto permanece. Corrigir imediatamente. Um "Fault" não deve ser considerado. Em duplas, se o parceiro do recebedor saca fora da vez, um "fault" deve ser considerado. Se completar o game, a ordem se saque permanece alterada.	O ponto permanece. Corrigir imediatamente. Um "Fault" não deve ser considerado. Em duplas, se o parceiro do recebedor saca fora da vez, um "fault" deve ser considerado. Se o turno de serviço for completado, a ordem permanece alterada.
O jogador saca o primeiro serviço e comete um "fault", logo percebe que sacou fora da vez.	Corrigir imediatamente e o "fault" não deverá ser considerado.	Corrigir imediatamente e o "fault" não deverá ser considerado.
Erro na ordem do recebimento em duplas.	Permanece alterado até o final do game. Retornar a ordem original de recebimento para o próximo game no mesmo set.	Permanece alterado até o final do game.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

CORRIGINDO ERROS

SITUAÇÃO	DECISÃO NO JOGO
Erro na troca de lados.	O ponto permanece. Corrigir imediatamente.
Erro na ordem de saque e recepção.	O ponto permanece. Corrigir imediatamente.
Erro na ordem de saque e recepção no "Tie Break".	Se o erro for descoberto antes do segundo ponto, corrigir imediatamente. Se o erro for descoberto após o segundo ponto, permanece alterado.
Erro na troca de bolas.	Quando houver erro, deve ser corrigido quando o jogador / dupla que deveria ter sacado com bolas novas for sacar novamente. Não existe troca de bolas para iniciar um "Tie Break".
Após o término do ponto verifica-se que a bola perdeu a pressão (soft).	O ponto é considerado válido.
Durante ou após o término do ponto verifica-se que a bola estourou.	O ponto deve ser repetido. É uma situação onde o árbitro chama um "LET".
Qualquer objeto que o jogador esteja vestindo ou portando cai no chão durante o ponto. Ex. Boné, bola, anti-vibrador, etc.	O árbitro ou os jogadores podem pedir um "LET". O árbitro deve avisar ao jogador infrator que da próxima vez perderá o ponto.
O jogador A para a jogada alegando que a bola deu 2 toques do lado da quadra do jogador B antes de ser golpeada.	Se árbitro não presenciou a jogada, permanece a decisão para o jogador que sofreu a ação.
Quando o recebedor chama um "NET".	O árbitro não estando presente, deve aceitar a chamada do recebedor. Desde que o mesmo não tenha jogado o ponto.
Quando o sacador chama um "NET".	O árbitro não estando presente, também deve aceitar a chamada do sacador. Desde que o mesmo não tenha jogado o ponto.
O jogador, ou o que estiver carregando ou vestindo, toca a rede ou a quadra adversária.	Se o árbitro presenciou a infração deve tirar o ponto do jogador infrator (INVASÃO). Se não presenciou, não poderá aceitar a alegação de invasão.
Se o jogador, no momento do adversário golpear a bola, gritar, bater os pés, etc.	Se o árbitro presenciou a infração deve tirar o ponto do jogador infrator (OBSTRUÇÃO). Se não presenciou não poderá aceitar a alegação de obstrução.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

SITUAÇÕES DE JOGO

SITUAÇÃO	PROCEDIMENTOS
BANHEIRO MASCULINO	O jogador poderá ir 1 (uma) vez ao banheiro na virada de set. Se precisar sair antes da virada de set o árbitro deverá autorizar quando o jogador for o sacador.
BANHEIRO FEMININO	A jogadora poderá ir 2 vezes ao banheiro, sendo que um delas tem que ser usada para a troca de roupa.
TEMPO ENTRE PONTOS (Sacador)	20 Segundos.
TEMPO ENTRE PONTOS (Recebedor)	O Recebedor deve estar pronto no tempo “razoável” do sacador.
TEMPO DE VIRADA DE LADO	1 Minuto e 30 segundos.
TEMPO DE VIRADA DE SET	2 Minutos.
TEMPO PARA ATENDIMENTO MÉDICO	O Médico ou Fisioterapeuta , após avaliação inicial da contusão do jogador, tem até 3 minutos para o tratamento. Somente poderá ser pedido atendimento médico na virada de lado ou no término do set. Salvo em situações de emergência.
CONTUSÃO	O jogador terá direito a 1 atendimento médico por contusão. Na mesma contusão o jogador poderá ser atendido mais 2 vezes nas viradas de lado, obedecendo o tempo da virada. Se o torneio não tiver profissional para atendimento médico o árbitro poderá indicar alguém para fazer o tratamento. Porém em hipótese alguma deverá fazê-lo.
CÃIMBRA	O jogador terá direito a 2 atendimentos por cãimbra, somente no tempo de intervalo entre games e sets. Se o torneio não tiver profissional para atendimento médico o árbitro poderá indicar alguém para fazer o tratamento. Porém em hipótese alguma deverá fazê-lo.
TEMPO MÍNIMO DE DESCANSO ENTRE JOGOS (Válidos tanto para jogos realizados em quadras cobertas ou descobertas)	- Jogo com duração de até 1 hora: 30 minutos de descanso. - Jogo com duração entre 1 hora e 1 hora e 30 minutos: 1 hora de descanso. - Jogo com duração acima de 1 hora e 30 minutos: 1 hora e 30 minutos de descanso. * Fica a critério do árbitro decidir se aumenta o tempo de descanso do jogador.
DÚVIDA DE CONTAGEM	Quando o árbitro é chamado na quadra para decidir uma dúvida na contagem dos pontos, ele deve chamar os jogadores na rede e perguntar ao sacador quando está a contagem. Caso o recebedor não concorde, o árbitro deve junto com os jogadores tentar lembrar os pontos jogados e voltar a contagem do game onde houver concordância. Este procedimento vale para dúvidas de games e pontos no “Tie Break



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

DECISÃO DE MARCAS	<ol style="list-style-type: none">1) O árbitro quando chamado a quadra deverá perguntar aos jogadores se estão discutindo a mesma marca. Se houver concordância o árbitro deve decidir se a bola é boa ou fora.2) Se os jogadores estiverem discutindo marcas diferentes, o árbitro deve perguntar como foi a jogada (se a bola veio da paralela, cruzada, lob, etc) caso o jogador que chamou a bola tenha uma marca compatível com a chamada ele ganha o ponto, se não tiver e seu adversário tiver uma marca compatível ele perde o ponto.3) No caso de ambos os jogadores não tiverem uma marca o ponto será do jogador que chamou a bola. O árbitro deverá avisá-lo que na próxima chamada ele terá que mostrar uma marca, caso contrário perderá o ponto.
--------------------------	---



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

BOLAS

SITUAÇÃO	DECISÃO NO JOGO
CORES	Branca ou Amarela
QUANTIDADE EM JOGO	3 ou 4 ou 6 (Conforme decidido pelo Regulamento do Torneio ou Comitê)
DEFINIÇÕES	Bola furada (quebrada) = sem pressão ou com a superfície claramente danificada Bola furada deve ser posta fora de jogo e reposta. Se a bola furar durante o ponto, o ponto deve ser repetido. Bola murcha = menos pressão que o normal Bola murcha deve ser posta fora de jogo e reposta. O ponto não pode ser repetido.
QUANDO REPOR AS BOLAS	Se uma bola deve ser reposta, deve ser feito assim que possível (normalmente na próxima virada de lados). Quando ficar somente 2 bolas em jogo (usando 3 ou 4 bolas), ou 3 bolas em jogo (usando 6 bolas), o jogo deve ser paralisado para repor as bolas.
REPONDO AS BOLAS POR:	Bolas Novas Quando a bola é repostada durante/após o aquecimento, antes do jogo começar ou antes de iniciar o 3º game com aquelas bolas (Ex. Durante dois games após a troca de bolas), ou Bolas parecidas com as do jogo Após início do 3º game com aquelas bolas (Ex. Bolas usadas por mais de 2 games), ou se a bola é repostada entre o início do jogo e a 1ª troca de bolas.
REPONDO AS BOLAS POR:	Bolas Novas Quando a bola é repostada durante/após o aquecimento, antes do jogo começar ou antes de iniciar o 3º game com aquelas bolas (Ex. Durante dois games após a troca de bolas), ou Bolas parecidas com as do jogo Após início do 3º game com aquelas bolas (Ex. Bolas usadas por mais de 2 games), ou se a bola é repostada entre o início do jogo e a 1ª troca de bolas.
TROCA DE BOLAS	Após um determinado número de games (Conforme decidido pelo Regulamento do Torneio ou Comitê) 7/9, 9/11, 11/13,17/19 (Ex.: 7/9 = As bolas são trocadas após os 1ºs 7 games, sendo que o aquecimento é considerado como 2 games, e depois após cada 9 games até o final do jogo). No início do Set final Independentemente de quem é o sacador
ESQUECEU DE TROCAR AS BOLAS	Trocar na próxima vez que o jogador/dupla que deveria ter sacado com bolas novas for sacar novamente Incluindo quando a troca de bolas for “somente para o Set Final”. As subsequentes trocas de bolas devem seguir o intervalo original pré-determinado. (Ex.: Se uma troca de bolas 7/9 for esquecida no 4-3 1º Set, e for realizada no 5-4 1º Set, então a 2ª troca de bolas deve ser feita após 9 games de quando elas foram realmente trocadas = após 18 games).



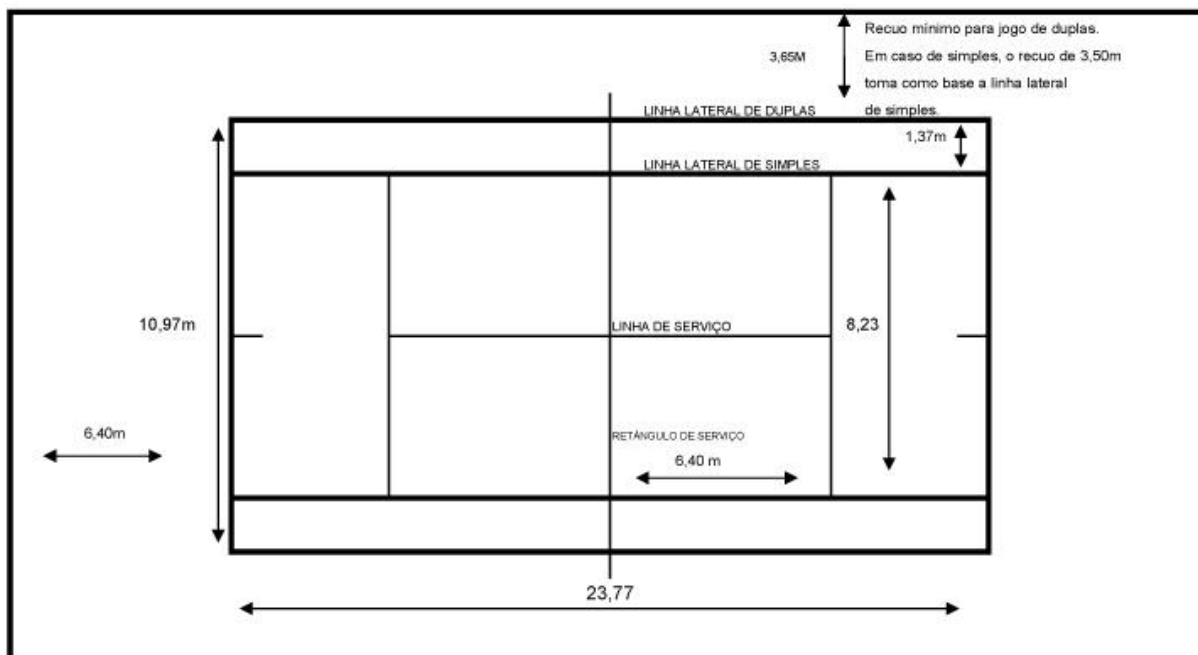
FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

TROCOU AS BOLAS MUITO CEDO	<p>Se as bolas são trocadas antes da hora, e isso é descoberto antes do início do game, então as bolas originais devem ser colocadas de volta em jogo e troca de bolas ser feita no momento correto.</p> <p>Se isso for descoberto durante o game, o game deve ser completado com bolas novas em jogo. Se o jogador/dupla que deveria ser o próximo a sacar com bolas novas, o faz antes da hora, então as bolas ficam em jogo durante o pré-determinado número de games para a próxima troca de bolas.</p> <p>Se o adversário(s) recebe bolas novas fora da hora, então ao final do game essas bolas novas devem ser trocadas por um novo jogo de bolas novas para que o jogador que deveria ter sacado com bolas novas também o faça.</p>
TIE-BREAKS	<p>Se a troca de bolas tem que ser feita para o início do Tie-Break, ela somente será feita após o 1º game do próximo set.</p> <p>O Tie-Break conta como (1) um game para efeito de trocas de bola.</p>
RE-AQUECIMENTO	<p>Bolas parecidas com as do jogo devem ser usadas para o re-aquecimento, usando-se as bolas do jogo para terminar a partida. Se para terminar o jogo serão usadas bolas novas, então outras bolas novas são usadas para o re-aquecimento e outras bolas novas para a conclusão da partida.</p>



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

MEDIDAS OFICIAIS



QUADRA

Comprimento	23,77 m
Largura para prova de simples	8,23 m
Largura para prova de duplas	10,97 m

POSTE DE SUSTENTAÇÃO DA REDE

Altura	1,07 m
Afastamento da linha lateral	0,914 m (de cada lado)

CADEIRA DE ÁRBITRO

Altura (assento)	mínimo 1,82 / máximo 2,40 m
Colocação	a 1,20 m do poste de rede

PAUS DE SIMPLES

Altura	1,07 m (de sua base até o encaixe na rede)
Colocação	0,914 m de distância da linha de simples

REDE

Altura	0,914 m no centro
Cinta ou Fita de Sustentação do Centro da Rede	máximo de 0,05 m
Cinta ou Fita de Sustentação do cabo da Rede	mínimo 0,051 / máximo 0,063 m

LINHAS

Linha central de serviço	0,051 m de largura
--------------------------	--------------------



FEDERAÇÃO PAULISTA DE TÊNIS

Linha de base (marca central)

0,102 m de comprimento

Todas as demais linhas deverão ter não menos que 0,025 m e não mais de 0,051 m de largura, com exceção da linha de base que poderá ter até 0,102 m de largura.

DISTÂNCIAS DAS LINHAS (BASE E LATERAL)

Em caso de campeonatos oficiais, deverá haver uma distância após as linhas de base de não menos que 6,401 m e de 3,658 m das linhas laterais.

Para torneios supervisionados e oficiais da FPT as distâncias mínimas recomendadas são 5,5 m e 3 m, respectivamente.

BOLAS

Diâmetro

Mais de 6,35 cm e menos de 6,67 cm

Peso

Mais de 56,7 g e menos de 58,5 g