

2026 USTA Officiating

CENÁRIOS E INTERPRETAÇÕES

Tradução para o português do documento “USTA Officiating: Scenarios and Interpretations” (2026).

© 2026 USTA. Todos os direitos reservados.

SUMÁRIO

- A. A Quadra
- B. A Bola
- C. A Raquete
- D. Divergências de Placar
- E. Tiebreaks
- F. Escolha de Lado e Saque
- G. Bola em Jogo
- H. Bola Toca uma Instalação Permanente
- I. Saque
- J. Foot Faults (Faltas de Pé)
- K. Lets
- L. Bolas na Quadra
- M. Perda do Ponto
- N. Devolução Válida
- O. Peça de Vestuário Solta e Dispositivo Antivibração
- P. Hindrance (Interferência)
- Q. Correção de Erros
- R. Jogo Contínuo
- S. Tempos Médicos
- T. Sangue e Vômito
- U. Pausas para Banheiro/Troca de Roupa
- V. Períodos de Descanso
- W. Aquecimento
- X. Coaching
- Y. Sistema de Pontuação No-Ad
- Z. Match Tiebreak
- AA. Sets Curtos
- BB. Função dos Oficiais de Quadra
- CC. Suspensão do Jogo
- DD. Má Conduta do Jogador e Sistema de Penalidade por Pontos (PPS)

- EE. Sistema de Pontos de Suspensão
 - Apêndice: Diretrizes para Aplicação de Penalidades
-

A. A QUADRA

1. Tensão do cabo da rede

Recomenda-se ajustar a tensão do cabo da rede antes da primeira partida do dia e antes de cada partida.

A ITF recomenda que a tensão do cabo da rede fique entre 1,8 kN e 2,0 kN, com a tensão de todas as redes de uma mesma instalação variando no máximo 0,1 kN entre si. Isso equivale aproximadamente a uma tensão entre 400 e 450 libras, com diferença máxima de 25 libras entre as redes. Use um medidor de tensão da rede quando disponível. Quando não houver tal equipamento, afrouxe a fita central, tensione o cabo até que o centro da rede fique aproximadamente a 39 polegadas (991 mm) do solo e, em seguida, aperte a fita central até que o centro da rede fique a 36 polegadas (914 mm) do solo. **(Regra 1)**

2. Onde devem ser colocados os paus de simples?

O centro dos paus de simples deve ser colocado a três (3) pés para fora da borda externa das linhas de simples, e os dois paus devem ficar diagonalmente opostos entre si. **(Regra 1)**

3. O que acontece se um pau de simples cair na quadra durante um ponto?

O ponto é interrompido imediatamente e deve ser repetido. **(Regra 1)**

4. Quadra de 78 pés com linhas permanentes adicionais

Uma quadra regular de 78 pés com linhas permanentes sobrepostas é adequada para competições sancionadas em divisões que exijam uma quadra de 78 pés. **(Regra 1)**

B. A BOLA

1. Qual é a diferença entre uma bola rompida e uma bola murcha?

Uma bola rompida não possui compressão. Uma bola murcha ainda possui alguma compressão. Tanto bolas rompidas quanto bolas murchas devem ser retiradas de jogo. **(Regra 3)**

2. Um jogador pode molhar a bola usando-a para enxugar o suor do corpo?

Não. O jogador não pode praticar qualquer ato que altere materialmente a condição da bola; portanto, não pode usar a bola para enxugar o suor. **(Regra 3)**

C. A RAQUETE

1. O que acontece se, depois do início do jogo, for descoberto que um jogador estava usando uma raquete ilegal ou encordoada de forma ilegal?

Todos os pontos já disputados permanecem válidos. O jogo deve continuar com uma raquete legal. O jogador está sujeito a violações de código por atraso, conforme o Sistema de Penalidade por Pontos. Se a descoberta ocorrer somente depois do término da partida, o resultado da partida permanece válido. **(Regra 4)**

2. O que pode fazer um jogador que quebrou uma corda ou a raquete e não possui uma raquete reserva?

Salvo se uma regra publicada e adotada pelo torneio proibir, o jogador poderá continuar jogando com a raquete quebrada. Poderá sair da quadra para buscar uma raquete substituta ou pedir que outra pessoa traga uma raquete. O jogador fica sujeito a violações de código por atraso, conforme o Sistema de Penalidade por Pontos. A Regra 29b permite “tempo adicional razoável” para que um jogador deixe a quadra apenas nos casos em que “roupa, calçado ou equipamento necessário (excluindo a raquete) esteja quebrado ou precise ser substituído”. **(Regra 4)**

D. DIVERGÊNCIAS DE PLACAR

1. Como devem ser resolvidas divergências de placar em partidas sem arbitragem?

O Referee e os demais Oficiais devem resolver divergências de placar em partidas sem arbitragem usando seu melhor julgamento. Primeiro devem tentar fazer com que os jogadores reconstruam o placar até chegarem a um acordo. Depois disso, as seguintes opções devem ser usadas, na ordem de preferência:

- Contar todos os pontos ou games sobre os quais os jogadores concordam, repetindo apenas os pontos ou games em disputa;
- Se os jogadores não concordarem ou não se lembrarem em qual lado da quadra o ponto em disputa começou, fazer um sorteio com moeda para escolher o lado;
- Jogar a partir de um placar mutuamente aceitável pelos jogadores;
- Decidir o placar por sorteio com moeda. **(Code 32)**

2. O sacador afirma que o placar é 40-15. O recebedor afirma que é 30-30. Os jogadores concordam sobre quem venceu todos os pontos, exceto o segundo. O que devem fazer?

Devem repetir o segundo ponto a partir do lado da vantagem. Se o sacador vencer o ponto, o placar passa a 40-15; se o recebedor vencer, passa a 30-30. O ponto seguinte é jogado do lado iguais. **(Code 32)**

3. O que acontece na mesma situação acima, mas quando o ponto em disputa é o terceiro ponto?

O procedimento é o mesmo, exceto que o ponto em disputa é jogado do lado iguais. **(Code 32)**

4. Os jogadores concordam que foram disputados seis pontos no game, mas discordam do placar porque não concordam sobre quem venceu o segundo ponto. O recebedor reconhece que o sacador anunciou o placar após cada ponto e que não manifestou discordância até agora. O que deve acontecer?

Deve prevalecer o placar anunciado pelo sacador, porque o recebedor não contestou. Entretanto, se o recebedor disser que não ouviu o placar, deve-se usar o processo normal de três etapas do Code 32 para resolver a divergência.

E. TIEBREAKS

1. Os jogadores trocam de lado depois de um Tiebreak de 7 Pontos usado para decidir um set?

Sim. **(Regra 10)**

2. Ordem de saque

Se um set completo tiver sido jogado, o jogador ou a equipe cuja vez seria sacar primeiro inicia o saque no Match Tiebreak de 10 Pontos jogado no lugar de um set final decisivo. **(Apêndice VI)**

3. Posições de recepção

Uma dupla pode alterar as posições de recepção no início de um Match Tiebreak de 10 Pontos. **(Regra 15)**

4. Troca de lados

Os jogadores trocam de lado no início de um Match Tiebreak de 10 Pontos apenas se for devida uma troca após um número ímpar de games. Durante o Match Tiebreak de 10 Pontos, os jogadores trocam de lado após cada seis pontos, exceto quando for utilizado o Procedimento de Tiebreak Coman. **(Regulamento I.E) (Regra 10)**

F. ESCOLHA DE LADO E SAQUE

1. Quando deve ser feito o sorteio?

O sorteio deve ocorrer antes do aquecimento, para que os jogadores possam aquecer no mesmo lado em que jogarão seu primeiro game. **(Regra 9)**

G. BOLA EM JOGO

1. O ponto está decidido quando uma bola válida já passou claramente por um jogador ou quando uma bola aparentemente fora ultrapassa a linha de base ou lateral?

Não. A bola permanece em jogo até quicar duas vezes, cair fora da quadra, tocar uma instalação permanente ou atingir um jogador. Uma bola que fique presa na rede deixa de estar em jogo. **(Regra 11) (Regra 24)**

H. BOLA TOCA UMA INSTALAÇÃO PERMANENTE

1. Durante uma troca de bolas em uma partida de simples disputada em quadra de duplas sem paus de simples, um jogador bate uma bola que sairia, mas ela atinge o poste de duplas e desvia para dentro da quadra correta. Quem vence o ponto?

Deve-se fazer todo o possível para fornecer paus de simples em partidas de simples disputadas em quadras de duplas, evitando essa situação. Se isso ocorrer, o jogador que bateu a bola vence o ponto, pois toda a rede de duplas e os postes de duplas são, respectivamente, a rede e os postes da rede daquela partida. **(Regra 13)**

I. SAQUE

1. Um jogador pode sacar por baixo?

Sim. **(Regra 16)**

2. Onde o sacador pode se posicionar?

Em simples, o sacador pode ficar em qualquer ponto atrás da linha de base, entre as extensões imaginárias da borda interna da marca central e da borda externa da linha lateral de simples. Em duplas, pode ficar em qualquer ponto atrás da linha de base, entre as extensões imaginárias da borda interna da marca central e da borda externa da linha lateral de duplas. **(Regra 18)**

3. O que significa a regra quando diz que o sacador não pode “mudar de posição caminhando ou correndo”?

Um ponto essencial para entender essa regra é perceber que os pés do sacador devem estar parados imediatamente antes de iniciar o saque. O movimento de saque começa com qualquer movimento do braço ou da raquete e termina quando a raquete toca a bola, ou quando erra a bola em uma tentativa de golpeá-la. É difícil definir com precisão “caminhar ou correr”. A finalidade dessa regra é impedir que o sacador obtenha vantagem sobre o recebedor sacando “em movimento” e obrigando o recebedor a adivinhar de que posição o saque será realizado. A regra deve ser aplicada com essa intenção em mente.

- Um sacador que dê mais de um passo com qualquer um dos pés após a posição de “pés parados” descrita acima corre o risco de receber uma chamada de foot fault. O saque se torna foot fault quando o sacador altera materialmente sua posição antes ou durante qualquer movimento da raquete ou do braço.
- Um sacador cujo trabalho de pés mude significativamente de um saque para outro corre o risco de receber uma chamada de foot fault.
- Saques que se assemelham ao saque correndo do voleibol violam a regra. Também são ilegais os saques em que o sacador corre ou caminha de um ponto muito atrás da linha de base até a linha de base, bem como aqueles em que caminha ou corre ao longo da linha de base antes de escolher o ponto de onde executará o saque. **(Regra 18)**

4. Em partidas sem Oficiais, o sacador é obrigado a anunciar o placar do game antes do primeiro ponto e o placar dos pontos antes de cada ponto subsequente?

Sim. Isso é exigido pelo The Code 31. Depois que um Oficial advertir um jogador para anunciar o placar, em um caso particularmente grave o Oficial poderá tratar violações subsequentes como violações de código por conduta antidesportiva.

5. A regra que proíbe o sacador de sacar antes que o recebedor esteja pronto se aplica ao primeiro e ao segundo saque?

Sim. A regra se aplica separadamente ao primeiro e ao segundo saque. **(Regra 21)**

6. Depois de estar pronto, o recebedor pode deixar de estar pronto?

O recebedor não pode voltar a ficar “não pronto”, salvo se ocorrer interferência externa. **(Regra 21)**

7. O sacador pode sacar exatamente no momento em que o recebedor levanta o olhar depois de assumir a posição de prontidão?

Não. O recebedor não está pronto até assumir a posição de prontidão e ter um ou dois segundos para fazer contato visual com o sacador. **(Regra 21)**

8. O sacador pode aumentar repentinamente o ritmo?

Não. O sacador pode acelerar o ritmo somente se o novo ritmo for razoável e se a mudança não ocorrer de forma repentina. **(Regra 21)**

9. O que acontece quando o sacador é interrompido durante a execução do segundo saque?

O sacador tem direito a dois saques. **(Regra 23)**

10. O que acontece quando há uma demora entre o primeiro e o segundo saque?

Se a demora for causada pelo recebedor (por exemplo, corda quebrada ou problema com lente de contato), por um Oficial ou por interferência externa, todo o ponto é repetido. Se a demora for causada pelo sacador, como quando ele quebra uma corda, o sacador terá apenas um saque. Uma chamada de espectador (“out”, “fault” ou outra), o toque do celular de um espectador ou gritos vindos de uma quadra adjacente não são motivo para repetir o ponto. Devem ser tomadas medidas para evitar nova interferência dos espectadores. **(Code 30)**

11. Quanto tempo pode transcorrer desde o momento em que a bola deixa de estar em jogo ao final de um ponto até que o saque do ponto seguinte seja golpeado?

Quando praticável, esse tempo não deve exceder 25 segundos. Esse limite não se aplica quando um jogador precisa buscar uma bola perdida. **(Regra 29)**

12. A regra de 25 segundos da Regra 29 se aplica ao segundo saque?

Não. O sacador deve executar o segundo saque sem demora. **(Regra 20)**

13. O que acontece quando o sacador observa que o recebedor parece estar pronto e acerta o segundo saque, mas o recebedor não tenta devolvê-lo?

O sacador vence o ponto se o recebedor não tiver motivo para não estar pronto. Se o recebedor não estava pronto por algo sob seu próprio controle, como uma corda quebrada ou problema com lente

de contato, o sacador recebe dois saques. Se o recebedor não estava pronto por uma razão razoável, como retirar da área de jogo a bola do primeiro saque faltoso ou uma bola de quadra adjacente, o sacador recebe um saque. Se o tempo necessário para retirar uma bola de quadra adjacente for tão prolongado que constitua uma interrupção, o recebedor deverá conceder ao sacador dois saques. **(Code 30) (Regra 22)**

J. FOOT FAULTS (FALTAS DE PÉ)

1. Quando ocorre um foot fault?

Um jogador comete foot fault se, depois que seus pés estiverem parados, mas antes de golpear a bola, qualquer um dos pés tocar:

- a quadra, incluindo a linha de base;
- qualquer parte da extensão imaginária da marca central; ou
- uma área além da extensão imaginária da parte externa da linha lateral de simples, em simples, ou da linha lateral de duplas, em duplas.

Entretanto, não há foot fault em nenhuma dessas situações se o jogador segurar a bola em vez de tentar golpeá-la. **(Regra 18)**

2. Quando um Oficial marca foot fault e o jogador pergunta qual pé tocou a linha, o Oficial deve informar?

Sim. **(Regra 18)**

3. Um Oficial pode avisar um jogador de que ele está correndo risco de cometer foot fault?

Não. É inadequado que um Oficial avise um jogador de que ele está correndo risco de cometer foot fault. **(USTA Officiating: Techniques and Procedures)**

4. No segundo saque, o sacador lança a bola e está prestes a golpeá-la quando o Juiz de Linha chama “foot fault”; então o sacador segura a bola em vez de golpeá-la. O que o Juiz de Linha deve fazer?

O Juiz de Linha deve anunciar “correction”, pois não pode haver falta uma vez que a bola não foi golpeada nem houve tentativa de golpeá-la. O Juiz de Cadeira deve então informar ao jogador que, como resultado do saque interrompido, o sacador tem direito a dois saques. **(USTA Officiating: Techniques and Procedures)**

5. Quando o recebedor ou o parceiro do recebedor pode chamar foot fault?

O recebedor, ou o parceiro do recebedor, pode chamar foot fault somente depois que todas as tentativas razoáveis — como avisar o sacador e tentar conseguir a presença de um Oficial na quadra — tiverem falhado, e quando o foot fault for tão flagrante que seja claramente perceptível do lado do recebedor. **(Regra 18) (Code 24)**

K. LETS

1. Quem pode chamar um let?

Somente um Oficial ou um jogador pode chamar let. Um jogador pode chamar let apenas em seu próprio lado da quadra. **(Code 18)**

2. O recebedor pode pedir let se o sacador perder o controle e a empunhadura da raquete e ela cair, durante o saque, no lado do sacador?

Não. **(Regra 22) (Code 36)**

L. BOLAS NA QUADRA

1. Antes de devolver o segundo saque, o recebedor pode retirar uma bola do primeiro saque faltoso que voltou para a área de jogo?

Sim. **(Code 42)**

2. O que acontece quando uma bola de quadra adjacente entra na quadra entre o primeiro e o segundo saque?

O tempo necessário para retirar uma bola invasora entre o primeiro e o segundo saque não é considerado suficiente para justificar dois novos saques, a menos que seja tão prolongado a ponto de constituir uma interrupção. O recebedor é quem julga se a demora foi suficientemente longa para justificar dois saques. **(Regra 23)**

3. O que acontece se a bola em jogo atingir uma bola que entrou de outra quadra depois do início do ponto?

O jogo continua. Entretanto, se não for claro que a bola efetivamente em jogo foi devolvida, deve ser chamado um let. **(Regra 25)**

4. Deve ser atendido um pedido para retirar uma bola que esteja no lado do adversário?

Sim, mas não enquanto a bola estiver em jogo. Além disso, também deve ser atendido o pedido para retirar uma bola que esteja fora da quadra, mas razoavelmente próxima às linhas. **(Regra 25)**

M. PERDA DO PONTO

1. O jogador perde o ponto se a bola tocar a raquete duas vezes durante um único movimento?

Não. O golpe só se torna ilegal quando há um “segundo empurrão” claro e deliberado do jogador. “Deliberadamente” é a palavra-chave desta regra. Dois contatos ocorridos durante um único movimento contínuo não são considerados um golpe duplo. **(Regra 24)**

2. O jogador perde o ponto se tocar um tubo de sustentação que cruza a quadra na parte inferior da rede?

Sim. O tubo de sustentação é considerado parte da rede, exceto quando a bola o atinge; nesse caso, o tubo é considerado parte da quadra. **(Regra 24)**

3. O que acontece se um jogador se esticar para atingir a bola, a raquete cair no chão e a bola entrar na quadra como winner?

O jogador vence o ponto, a menos que a raquete não estivesse em sua mão no instante em que a bola foi golpeada. **(Regra 24)**

N. DEVOLUÇÃO VÁLIDA

1. O choque entre raquetes torna a devolução ilegal?

Não, a menos que esteja claro que mais de uma raquete tocou a bola. **(Regra 24)**

2. Em duplas, é uma devolução válida se a bola passar por baixo do cabo da rede e por dentro do poste sem tocar em nenhum dos dois?

Não. Isso é um “through”. **(Regra 25)**

3. O jogador perde o ponto se a bola do adversário tocar um tubo de sustentação que cruza a quadra na parte inferior da rede?

Não. O tubo de sustentação é considerado parte da quadra, exceto quando é considerado parte da rede no caso de um jogador, ou algo que ele use ou carregue, tocar o tubo. **(Regra 24)**

O. PEÇA DE VESTUÁRIO SOLTA E DISPOSITIVO ANTIVIBRAÇÃO

1. Um jogador pode pedir let se o calçado do adversário sair durante um ponto?

Não. **Interpretação da ITF. (Code 36)**

2. O jogador perde o ponto se seu boné tocar a rede?

Sim. O jogador perde o ponto quando qualquer parte de seu corpo, equipamento ou vestuário toca a rede. **(Regra 24)**

3. O que acontece se a bola atingir o boné de um jogador que caiu anteriormente no lado correto da quadra durante o ponto?

A bola permanece em jogo porque o adversário não pediu let. Quando o jogo continuou depois que o boné caiu na quadra, o boné passou a fazer parte da quadra. Portanto, quando a bola o atinge, é tratado da mesma forma que se a bola tivesse atingido a própria quadra. **(Regra 25)**

4. Se o boné de um jogador cair durante um ponto, o adversário pode interromper o jogo e reivindicar o ponto?

Não, mas deve ser concedido o pedido imediato de let feito pelo adversário. Um let não deve ser concedido depois do ponto, nem a pedido do jogador que perdeu o boné. **(Regra 24) (Code 36)**

5. O que acontece se o dispositivo antivibração de um jogador sair e atingir a rede ou a quadra do adversário?

O jogador perde o ponto, salvo se a bola já tiver deixado de estar em jogo antes de o dispositivo atingir a rede ou a quadra. Se o fato só for descoberto depois do fim do ponto, o ponto permanece como foi jogado. **(Regra 24)**

P. HINDRANCE (INTERFERÊNCIA)

1. Qual é a diferença entre um ato deliberado e um ato não intencional?

Deliberado significa que o jogador fez aquilo que pretendia fazer, mesmo que o resultado não fosse pretendido. Exemplo: em duplas, um jogador dá um lob curto e grita alto “back” imediatamente antes de um adversário executar o smash. **(Code 34)** Não intencional refere-se a um ato sobre o qual o jogador não tem controle, como gritar após ser picado por uma vespa. **(Regra 26)**

2. Uma ação do próprio jogador pode servir de fundamento para que ele peça let ou alegue interferência?

Nada que um jogador faça lhe dá direito de chamar um let. Por exemplo, o jogador não tem direito a let porque quebrou uma corda, perdeu a raquete, o boné caiu ou uma bola caiu de seu bolso. **(Regra 26)**

3. O descarte de uma segunda bola pelo sacador pode constituir interferência?

Sim. Se o recebedor ou um Oficial pedir ao sacador que pare de descartar a bola, ele deverá parar. Qualquer descarte posterior constitui interferência deliberada, e o sacador perde o ponto. **(Regra 26)**

4. Uma chamada de “out” ou outro ruído vindo de um espectador constitui interferência que permite repetir o ponto?

Não. **(Regra 26)**

5. Se um jogador sair da área de jogo para devolver uma bola e não conseguir jogar a bola por causa de algo ou alguém em uma quadra adjacente — por exemplo, uma bola, cadeira ou pessoa — ele tem direito a repetir o ponto por interferência?

Não. A regra de interferência não se aplica fora da área de jogo. A área de jogo é a área dentro das cercas ou do fundo da quadra. Quando há uma fileira de quadras, a área de jogo inclui o espaço entre as quadras, mas não inclui qualquer parte da quadra adjacente ou seu corredor de duplas. As bolsas e cadeiras dos jogadores localizadas entre as quadras são sempre instalações permanentes, e nenhum jogador em qualquer quadra tem direito a alegar interferência ao encontrar esses objetos. **(Regra 26)**

Q. CORREÇÃO DE ERROS

1. O torneio anunciou no formulário de inscrição que seria usado um Match Tiebreak de 10 Pontos no lugar do terceiro set. Os jogadores, por engano, jogam um set normal até perceberem o erro em 3-0. O que deve acontecer?

Como o erro foi descoberto antes do início do quinto game, de acordo com a Regra 27h, o jogador que está à frente por 3-0 venceu o set, e o placar final do set deve ser registrado como 3-0. **(Regra 27)**

2. O torneio anunciou no formulário de inscrição que seria usado um Match Tiebreak de 10 Pontos no lugar do terceiro set. Os jogadores, por engano, jogam um set normal até perceberem o erro em 2-1 e 30-30. O que deve acontecer?

Como o erro foi descoberto antes do início do quinto game, os jogadores devem continuar jogando até o placar chegar a 3-1 ou 2-2. Se chegar a 3-1, o jogador que estiver à frente vence o set e o placar final é registrado como 3-1. Se chegar a 2-2, joga-se um Match Tiebreak de 10 Pontos. O placar é registrado como 3-2(x), com o resultado do Match Tiebreak de 10 Pontos dentro dos parênteses. **(Regra 27)**

3. O torneio anunciou no formulário de inscrição que seria usado um Match Tiebreak de 10 Pontos no lugar do terceiro set. Os jogadores, por engano, jogam um set normal até perceberem o erro depois de o sacador cometer uma falta no primeiro saque no início do segundo ponto do quinto game do set final. O que deve acontecer?

Independentemente de o placar estar 2-2, 3-1 ou 4-0, os jogadores devem continuar jogando um set completo, porque já iniciaram o segundo ponto do quinto game. Se o placar chegar a 6-6, joga-se um Tiebreak de Set de 7 Pontos. O placar é registrado da mesma forma que qualquer outro set decidido em tiebreak. **(Regra 27)**

4. O Jogador A deveria ter sacado o primeiro ponto do tiebreak do segundo set, mas o Jogador B sacou. De acordo com a Regra 27d, a ordem de saque permaneceu alterada. Quem saca o primeiro game do set final?

O Jogador B saca o primeiro game. A Regra 5b estabelece que o jogador cuja vez era sacar primeiro no tiebreak do set deverá receber no primeiro game do set seguinte. O Jogador B também saca primeiro se for jogado um Match Tiebreak no lugar do set final. **(Regra 27)**

5. O torneio anunciou que seria jogado um Match Tiebreak de 10 Pontos no lugar do terceiro set. Os jogadores dividem os dois primeiros sets. Com o Jogador A vencendo por 7-5 no match tiebreak, ele vai à rede para cumprimentar o Jogador B. O Jogador B se recusa a apertar a mão porque entende que o match tiebreak ainda não terminou. O que deve acontecer?

Os jogadores devem continuar jogando, porque o Match Tiebreak de 10 Pontos ainda não terminou. Por outro lado, se o Jogador B tivesse apertado a mão, o Jogador A venceria a partida. Ao apertarem as mãos, os jogadores reconhecem que concordaram que a partida terminou. Embora a USTA determine o uso do Match Tiebreak de 10 Pontos, o Tiebreak de 7 Pontos teria sido jogado de

boa-fé; portanto, o Jogador A venceria a partida e o placar final do set deveria ser registrado como 1-0(5). **(Regra 27)**

6. As partidas de um torneio deveriam ser disputadas em melhor de três sets com tiebreak. Os jogadores começam por engano um Match Tiebreak de 10 Pontos no lugar do set final. O erro é descoberto depois que o Jogador A comete uma falta no primeiro saque do segundo ponto do Match Tiebreak de 10 Pontos. Devem continuar jogando o Match Tiebreak?

Sim. Como os jogadores já iniciaram o segundo ponto, devem terminar o Match Tiebreak de 10 Pontos. **(Regra 27)**

7. O que acontece se uma partida deveria usar pontuação no-ad, mas os jogadores, por engano, usam pontuação convencional?

Todos os games jogados contam. Todos os pontos contam. Se o placar estiver em deuce quando o erro for descoberto, converte-se imediatamente para pontuação no-ad. Caso contrário, continua-se usando a pontuação convencional até que um jogador vença o game ou o placar chegue a deuce. Se chegar a deuce, o vencedor do ponto seguinte vence o game. O recebedor escolhe o lado, exceto em duplas mistas. **(Regra 27)**

8. O que acontece se uma partida deveria ser disputada em sets curtos, mas os jogadores, por engano, jogam um set convencional com tiebreak?

Primeiro, observe que o erro não ocorreu até que um jogador tenha vencido cinco games ou até que o placar esteja 4-4 e os jogadores tenham iniciado o segundo ponto do nono game. O que acontece depende do placar:

- Se o erro for descoberto quando um jogador estiver à frente por dois games ou mais, interrompe-se o jogo e o jogador que estiver à frente vence o set. Se for descoberto quando um jogador estiver à frente por um game, joga-se mais um game ou conclui-se o game em andamento.
- Se esse jogador passar a liderar por dois games, vence o set. Se o set ficar empatado, joga-se um Tiebreak de Set de 7 Pontos para determinar o vencedor.
- Se o erro for descoberto quando o placar em games estiver empatado e pelo menos um ponto já tiver sido jogado no game seguinte, conclui-se o game em andamento e joga-se mais um game. Se um jogador vencer ambos, vence o set. Se o placar ficar empatado, joga-se um Tiebreak de Set de 7 Pontos.
- Se o erro for descoberto quando o placar estiver empatado, joga-se um Tiebreak de Set de 7 Pontos para determinar o vencedor do set. **(Regra 27)**

9. O que acontece se uma partida ou Pro-Set deveria ser disputado com Tiebreak de 7 Pontos, mas os jogadores, por engano, jogam um Tiebreak de 10 Pontos?

Depende do placar:

- Se nenhum jogador ainda tiver vencido sete pontos, não há prejuízo e os jogadores continuam como se desde o início pretendessem jogar um Tiebreak de 7 Pontos.

- Se o erro for descoberto quando um jogador tiver vencido sete ou mais pontos e estiver à frente por dois pontos ou mais, o jogo é interrompido e o jogador que estiver à frente vence o set.
- Se o erro for descoberto quando um jogador tiver vencido sete ou mais pontos e o placar estiver empatado, ou um jogador estiver à frente por apenas um ponto, o jogo continua até que um jogador abra dois pontos de vantagem.
- Isso pode gerar situações incomuns em que o jogador que primeiro chegou a sete pontos e naquele momento tinha vantagem de dois ou mais pontos acabe perdendo o set. **(Regra 27)**

10. O torneio anunciou no formulário de inscrição que seria usado o Procedimento de Tiebreak Coman. Os jogadores usam por engano o procedimento convencional. O erro é descoberto em 1-1 no tiebreak. O que deve acontecer?

A Regra 27b determina que o erro seja corrigido imediatamente, para que o jogador ou as equipes estejam nos lados corretos da quadra para o terceiro ponto. **(Regra 27)**

R. JOGO CONTÍNUO

1. Como é determinado o “tempo adicional razoável” para lidar com roupa ou calçado?

O tempo adicional razoável para lidar com roupa ou calçado é determinado pelo Oficial com base em diversas variáveis, como justiça em relação ao adversário e a distância entre a quadra e o local onde se pode obter roupa, calçado ou equipamento substituto. Raramente mais de 15 minutos seriam considerados razoáveis. **(Regra 29)**

2. O jogo pode ser suspenso para substituir uma lente de contato perdida?

Sim. Sempre que possível, o jogador deve recolocar a lente na própria quadra. Se o clima, o piso da quadra ou outras condições tornarem impossível colocar a lente na quadra, o jogador deverá fazê-lo no local mais próximo da quadra em que isso seja possível. **(Regra 29)**

3. Quando o tempo está com névoa, o jogo pode ser suspenso para permitir que um jogador que usa óculos coloque lentes de contato?

Não. O jogador pode trocar os óculos por lentes apenas na quadra e somente durante uma troca de lado. Esse caso é diferente de uma lente perdida, pois o jogador escolheu iniciar a partida usando óculos. **(Regra 29)**

4. O celular do recebedor toca exatamente quando o sacador lança a bola. O recebedor não tenta devolver e, em vez disso, atende o telefone, demorando cerca de um minuto para voltar a jogar. Um Roving Umpire percebe a situação. O que deve fazer?

O sacador vence o ponto, pois o toque do celular não dá ao recebedor o direito de deixar de estar pronto. O Oficial também deve penalizar o recebedor com pelo menos uma penalidade pelo Sistema de Penalidade por Pontos por atraso. Se o Oficial puder determinar com certeza que a demora foi superior a 50 segundos, deverá aplicar duas penalidades. **(Regulamento IV.D)**

S. TEMPOS MÉDICOS

1. O tempo necessário para reajustar roupa e equipamento, exceto raquete, e o tempo de caminhada de ida e volta à quadra contam dentro do tempo médico?

Esse tempo não é incluído no tempo de tratamento, mas é incluído no limite total de 15 minutos. **(Regulamento III.F)**

2. Se um Oficial souber que um jogador tem uma condição médica que está sendo tratada nas trocas de lado após games ímpares, o que deve fazer?

O Oficial deve monitorar cuidadosamente as trocas de lado para garantir que nenhum jogador receba coaching. **(Regulamento III.F)**

3. No início do terceiro set, um jogador se sentiu tonto e pediu um tempo médico. O Referee disse que ele não tinha direito porque estava sofrendo de perda de condição física não tratável. A decisão foi correta?

Não. O Referee deveria ter permitido tempo suficiente para que um profissional médico qualificado ou treinador avaliasse se o jogador sofria apenas de fadiga geral, sem condição médica tratável associada, como câibras, vômitos, algumas formas de tontura ou bolhas. Se a fadiga geral estivesse acompanhada de uma condição médica tratável, o Referee deveria permitir o tratamento. Caso contrário, nenhum tratamento é permitido. Se não houvesse profissional médico qualificado ou treinador no local, a decisão ainda assim não estaria correta, pois o Referee deveria ter explicado ao jogador a regra de tempo médico e permitido o tratamento. **(Regulamento III.F)**

4. O que acontece se um jogador agravar uma lesão antiga na coxa durante o aquecimento e voltar a agravá-la durante a partida?

O jogador tem direito a um tempo médico durante o aquecimento e novamente durante a partida. **(Regulamento III.F)**

5. O que acontece se um jogador usar um tempo médico durante o aquecimento porque acabou de distender a musculatura da coxa e depois agravar essa lesão durante a partida?

O jogador tem direito a outro tempo médico durante a partida. **(Regulamento III.F)**

6. Um jogador pediu um tempo médico para tratar câibras na perna. O Referee concedeu. Um jogador pode receber tratamento por perda de condição física?

Sim. Um jogador pode ser tratado desde que a condição seja tratável. As Regras de Tênis da ITF não fazem mais distinção entre lesões e perda natural de condição física. **(Regulamento III.F)**

7. A perna esquerda de um jogador começou a ter câibras e ele recebeu um tempo médico. Meia hora depois, o antebraço direito começou a ter câibras e ele pediu outro tempo médico. O Referee concedeu outro. A decisão foi correta?

Não. Um jogador tem direito a apenas um tempo médico para todas as condições relacionadas a câibras e calor durante uma partida. **(Regulamento III.F)**

8. Um jogador teve cãibra na perna esquerda e recebeu um tempo médico. Mais tarde, recebeu uma penalidade de ponto por violação de código e, depois, uma penalidade de game. Com o placar em 4-4 e 40-30 no set final, a cãibra volta. O jogador perde o ponto, deixando o placar em 4-5, manca até a cadeira e passa a troca de lado massageando a perna. Aos 60 segundos, o Juiz de Cadeira anuncia “time”. Aos 90 segundos, o jogador continua sentado. O que o Juiz de Cadeira deve fazer?

O Juiz de Cadeira deve anunciar: “Code violation. Delay of game. Default.” Não deve aplicar uma violação de tempo, pois está claro que a causa da demora está relacionada à condição física do jogador. Somente se houver dúvida sobre se a demora foi causada pela condição física é que deverá ser aplicada uma violação de tempo em vez de uma violação de código. **(Regulamento III.F)**

T. SANGUE E VÔMITO

1. Um jogador juvenil começa a sangrar pelo nariz. A única forma de estancar o sangramento é colocar algodão no nariz, mas o jogador não quer jogar assim. O que o Referee deve fazer?

O Referee deve explicar que o jogador precisa escolher entre jogar com o algodão ou abandonar a partida. **(Regulamento III.F)**

2. Com 3-2 no primeiro set, um jogador juvenil começa a sangrar pelo nariz e recebe um tempo para sangramento. No início do segundo set, o sangramento retorna e ele pede um segundo tempo. O Oficial nega, mas permite corretamente breve tratamento para estancar o sangue com algodão, advertindo que novo tratamento deverá ocorrer nas trocas de lado ou intervalos entre sets. Dois games depois, ocorre um sangramento intenso que novamente interrompe o jogo. O que deve fazer o Oficial?

O Oficial deve dizer ao jogador que, claramente, ele não pode continuar e deve abandonar a partida. **(Regulamento III.F)**

3. O que deve fazer um Oficial depois que um jogador vomita na quadra?

O jogador pode receber um tempo médico. O Oficial deve seguir o procedimento de limpeza utilizado para sangue. **(Regulamento III.F)**

U. PAUSAS PARA BANHEIRO/TROCA DE ROUPA

1. Como funcionam as pausas para troca de roupa e banheiro?

Pausas para troca de roupa são limitadas aos intervalos entre sets, salvo quando houver mau funcionamento ou problema com a roupa. Pausas para banheiro são permitidas quando um Oficial determina que a necessidade é genuína. Devem ser feitas nos intervalos entre sets, salvo verdadeira emergência; nesse caso, de preferência durante uma troca de lado após game ímpar, mas podem ser feitas imediatamente. Pausas em outros momentos devem ser limitadas a verdadeiras emergências. Problemas gastrointestinais são condições médicas regidas pelas disposições de tempo médico, e não pelas regras de pausa para banheiro. **(Regulamento III.G)**

V. PERÍODOS DE DESCANSO

1. Uma partida juvenil em melhor de três sets com tiebreak é suspensa por mais de 10 minutos por chuva, com um jogador vencendo 6-4, 4-3. Depois da retomada, os jogadores dividem os sets. Eles ainda têm direito a um descanso de 10 minutos?

Não. Quando o jogo é suspenso por 10 minutos ou mais durante o segundo set de uma partida em melhor de três sets, deve ser realizado um período obrigatório de descanso de 3 minutos. **(Tabela 12) (Regra 29)**

2. Uma partida juvenil com Match Tiebreak no lugar do terceiro set é suspensa por mais de 10 minutos por chuva em 6-4, 1-0. Depois da retomada, os jogadores dividem os sets. Ainda têm direito a um período de descanso de 3 minutos?

Sim. O período de descanso de 3 minutos é obrigatório em todas as partidas juvenis. **(Regra 29)**

3. Um jogador disputa ao ar livre uma partida curta de simples em melhor de três sets com tiebreak. A partida seguinte é outra simples em melhor de três sets. Ele tem direito a descanso mínimo de duas horas?

Sim. **(Regulamento III.C)**

4. O adversário de um jogador abandona antes do fim do primeiro set de uma partida de simples em melhor de três sets com tiebreak disputada ao ar livre. A partida seguinte do jogador é outra simples em melhor de três sets. Ele tem direito a descanso mínimo de duas horas?

Sim. **(Regulamento III.C)**

5. Um jogador disputa uma partida longa e competitiva em melhor de três sets, com Match Tiebreak no lugar do terceiro set. Sua próxima partida é de simples. Ele tem direito a descanso mínimo de duas horas?

Embora a regra de recuperação de duas horas não se aplique, as condições justificam um descanso maior, e o Referee deve oferecer mais do que o descanso mínimo previsto na Tabela de Períodos de Descanso. **(Regulamento III.C)**

6. Um jogador disputa uma partida longa e competitiva de simples em melhor de três sets com tiebreak. A próxima partida é de duplas. Ele tem direito a descanso mínimo de duas horas?

Embora a regra de recuperação de duas horas não se aplique, as condições justificam um descanso maior, e o Referee deve oferecer mais do que o descanso mínimo previsto na Tabela de Períodos de Descanso. **(Regulamento III.C)**

7. Um jogador disputa uma partida longa e competitiva. O Referee pode oferecer mais de duas horas de descanso?

Quando as condições justificarem descanso adicional, o Referee deve oferecê-lo. **(Regulamento III.C)**

8. Um jogador está inscrito em duas divisões de simples, ambas com formato melhor de três sets com tiebreak. A primeira partida é em uma divisão e a seguinte em outra. Ele tem direito a descanso mínimo de duas horas?

Sim. **(Regulamento III.C)**

9. Um jogador disputa em quadra coberta uma partida longa e competitiva de simples em melhor de três sets com tiebreak que dura menos de 120 minutos. Ele tem direito a descanso mínimo de duas horas?

Embora a regra de recuperação de duas horas não se aplique, essas condições podem justificar descanso maior, e o Referee deve oferecer mais do que o mínimo da Tabela de Períodos de Descanso. Outras condições em quadra coberta que podem justificar descanso adicional incluem temperatura ou umidade elevadas. **(Regulamento III.C)**

10. O Referee pode reduzir o descanso entre partidas em torneios que utilizam pontuação No-Ad?

Não. **(Regulamento III.C)**

11. Um jogador juvenil entra nas divisões de simples 16 anos e duplas 18 anos. Está programado para jogar duas partidas de simples e depois uma de duplas. Quanto descanso o Referee deve oferecer entre as partidas?

O Referee deve oferecer 60 minutos entre as partidas de simples porque elas pertencem à mesma divisão. Se a Regra de Recuperação se aplicar porque o formato da primeira partida foi melhor de três sets convencionais com tiebreak, o jogador tem direito a duas horas de descanso. Entre a segunda simples e a primeira partida de duplas, o Referee precisa oferecer apenas 30 minutos, pois são partidas de divisões diferentes. **(Regulamento III.C)**

12. Um jogador juvenil entra nas divisões de simples 16 anos e duplas 18 anos. Está programado para jogar uma simples, depois duplas e depois outra simples. Quanto descanso o Referee deve oferecer?

O Referee precisa oferecer apenas 30 minutos entre cada partida porque, em cada caso, as partidas são de divisões diferentes. **(Regulamento III.C)**

13. Como o Referee determina a duração de uma partida em quadra coberta para decidir se a Regra de Recuperação se aplica?

Quando houver Oficiais disponíveis, eles devem registrar o horário em que a primeira bola é golpeada e o horário em que o último ponto termina. Quando isso não for possível, o Referee deve registrar o horário em que a partida foi enviada para a quadra e o horário em que os jogadores comunicaram o placar. Desse tempo deve ser descontada a duração do aquecimento e o tempo adicional razoavelmente esperado para os jogadores irem e voltarem da quadra. **(Regulamento III.C)**

W. AQUECIMENTO

1. Se não houver boleiros, o aquecimento pode ser estendido além de cinco minutos?

Sim. O aquecimento pode ser estendido para 10 minutos. **(Regra 29)**

X. COACHING

1. Coaching é permitido nos programas USTA League?

Coaching é permitido apenas durante períodos de descanso autorizados, mas na maioria das partidas de liga não há períodos de descanso autorizados. **(Regra 30)**

2. Um Oficial pode controlar a localização de dispositivos capazes de receber informações?

Sim. Um Oficial pode exigir que esses dispositivos sejam colocados em local onde não possam ser vistos nem ouvidos. **(Regra 30)**

Y. SISTEMA DE PONTUAÇÃO NO-AD

1. Quando um ponto decisivo no-ad é repetido, o recebedor ou a equipe recebedora pode mudar a escolha do lado em que o sacador deverá sacar?

Não. **(Apêndice VI)**

Z. MATCH TIEBREAK

1. Qual Match Tiebreak deve ser utilizado em torneios sancionados pela USTA?

O Match Tiebreak utilizado em torneios sancionados pela USTA deve ser o Match Tiebreak de 10 Pontos, salvo se outros regulamentos da USTA autorizarem especificamente um formato diferente de Match Tiebreak. **(Regulamentos USTA I.E.)**

2. Como funciona a ordem de saque no Match Tiebreak?

Se o set anterior não terminou em tiebreak, de acordo com a Regra 14, a ordem de saque continua normalmente. Se o set anterior terminou em tiebreak, de acordo com a Regra 5, o jogador ou a equipe que estava programado para sacar primeiro no tiebreak recebe primeiro no Match Tiebreak de 10 Pontos. **(Apêndice VI)**

3. Quando o Match Tiebreak de 10 Pontos pode substituir um set final decisivo?

Os Regulamentos da USTA autorizam o Match Tiebreak de 10 Pontos no lugar de um set final decisivo. O Regulamento USTA III.I.2 explica quando o Referee pode alterar o formato da partida para um Match Tiebreak de 10 Pontos em substituição ao set final decisivo. Os Regulamentos de Torneios Nacionais Juvenis, Ranking e Sancionamento da USTA estabelecem quando esse formato pode ser usado em torneios nacionais juvenis. O Regulamento USTA X.A.3.g explica quando Match Tiebreaks de 10 Pontos podem substituir um set final decisivo em Campeonatos Nacionais USTA Categoria I de Adultos, Seniors e Família. Os Regulamentos USTA XIII.A.3.d e h explicam quando Match Tiebreaks de 10 Pontos podem substituir um set final decisivo em Campeonatos Nacionais USTA Categoria I de Tênis em Cadeira de Rodas. **(Apêndice VI)**

AA. SETS CURTOS

1. O vencedor de um set curto é o primeiro jogador a quatro games, desde que haja uma margem de dois games. O placar pode ser registrado simplesmente acrescentando dois games ao resultado de cada jogador para que pareça um placar convencional?

Não. Por exemplo, se o placar da partida foi 4-2, 3-5, 5-4(7), ele deve ser registrado exatamente dessa forma, e não como 6-4, 5-7, 7-6(7). **(Apêndice VI)**

BB. FUNÇÃO DOS OFICIAIS DE QUADRA

1. Qual é a diferença entre uma “Questão de Fato” e uma “Questão de Regra”?

“Questões de Fato” dizem respeito a saber se um evento específico ocorreu, por exemplo:

- se uma bola foi dentro;
- se uma bola tocou um jogador;
- se uma bola quicou duas vezes;
- se o pé do sacador tocou a linha de base antes de o saque ser golpeado.

“Questões de Regra” dizem respeito à aplicação das regras ou regulamentos a fatos que já foram determinados. Exemplos incluem decidir:

- se um ato constituiu interferência;
- se um jogador deveria ter recebido uma violação de código por má conduta;
- qual procedimento deve ser usado para corrigir erros na ordem de saque, na posição de saque e recepção e nos lados da quadra. **(Apêndice VII)**

CC. SUSPENSÃO DO JOGO

1. Qual é a diferença entre uma suspensão e uma interrupção temporária do jogo?

O Juiz de Cadeira ou o Referee interrompem temporariamente o jogo por uma condição que se acredita ser de curta duração. Os jogadores devem ser orientados a permanecer na área dos jogadores ou nas proximidades. Exemplos de interrupção incluem um tempo médico, uma pausa para banheiro ou chuva leve que se espera que cesse em breve. Coaching não é permitido durante uma interrupção temporária.

O Juiz de Cadeira ou o Referee suspendem o jogo por uma condição que se espera que provoque uma demora longa. Os jogadores podem deixar a área de jogo e, na maioria dos casos, também a área do torneio. Exemplos incluem falta de luz e condições climáticas severas. Coaching é permitido durante uma suspensão do jogo. Condições médicas para as quais normalmente não seria permitido tratamento podem ocorrer durante uma suspensão. **(Apêndice VII)**

DD. MÁ CONDUTA DO JOGADOR E SISTEMA DE PENALIDADE POR PONTOS (PPS)

1. Como funciona o controle de atraso quando a quadra fica disponível?

Quando uma quadra está disponível, o Referee chama as partidas no horário marcado ou pouco antes. Se não houver quadra disponível, poderá adiar a chamada até que uma quadra fique livre. Quando várias partidas estão marcadas para o mesmo horário, o Referee deve chamar todas ao mesmo tempo. Por exemplo, se cinco partidas estiverem marcadas para 10h, mas houver apenas uma quadra disponível, o Referee deverá chamar todas pouco antes das 10h e iniciar a contagem de atraso para todos os jogadores que não tiverem feito check-in até 10h.

2. Quando há mais partidas programadas do que quadras disponíveis, em que ordem elas devem entrar em quadra?

O Referee pode colocar as partidas em quadra em qualquer ordem. Um jogador não escapa da penalidade por atraso simplesmente porque sua partida foi uma das últimas a entrar em quadra.

3. Se uma das várias partidas programadas para o mesmo horário entrar em quadra mais cedo e, quando o horário marcado chegar, não houver quadra disponível, quando começa a contagem de atraso?

A contagem não começa até que outra quadra fique disponível. **(Regulamento IV.D)**

4. Diretrizes para implementação do Sistema de Penalidade por Pontos

Um método aceito de controle da partida é o Oficial advertir um jogador cujo comportamento esteja no limite. O Oficial nunca deve apenas advertir um jogador quando a má conduta for clara; nesse caso, deve aplicar uma violação de código.

A aplicação do Sistema de Penalidade por Pontos exige julgamento. Se a ação do jogador for de tal natureza que o Oficial considere que não deve se repetir, é necessária pelo menos uma advertência, e uma violação de código pode ser apropriada. Uma resposta “sim” a qualquer das perguntas abaixo exige ação sob o PPS:

- A ação do jogador é perigosa para alguma pessoa na quadra ou em seus arredores?
 - A ação do jogador é abusiva em relação a alguma pessoa na quadra ou em seus arredores?
 - A ação do jogador está atrasando a partida de maneira irrazoável?
 - A ação do jogador constitui conduta antidesportiva, por exemplo uma chamada retaliatória?
- (Regulamento IV.D)**

5. Um jogador voltou 90 segundos atrasado após um período de descanso de 10 minutos, e o Oficial aplicou uma penalidade de um game. A decisão foi correta?

Sim. O PPS prevê penalidade de um game por atraso de até cinco minutos após um período de descanso. Se o jogador estivesse atrasado por mais de cinco minutos, o Oficial deveria declará-lo derrotado por default. **(Regulamento IV.D)**

6. Um jogador usou um tempo médico por câibras. Mais tarde, teve câibras novamente, reconheceu que eram câibras e não conseguiu continuar. O Roving Umpire aplicou uma penalidade de ponto por violação de código por atraso e ordenou que o jogador retomasse o jogo. Passados mais 25 segundos sem retomada, aplicou uma penalidade de game. O jogador deveria ter sido imediatamente declarado derrotado por default por já ter utilizado o tempo médico?

Não. O Roving Umpire conduziu corretamente. Mesmo depois de um tempo médico, o jogador pode obter tempo adicional por meio da aplicação progressiva do PPS sem ser imediatamente desclassificado. Uma vez que o Oficial ordene a retomada, o jogador deve jogar em até 25 segundos ou receber nova violação de código. **(Regulamento IV.D)**

7. O Jogador A recebeu penalidade de um ponto por má conduta. No game seguinte, o Jogador B, parceiro de A, cometeu uma violação de conduta e a dupla recebeu penalidade de um game. Eles protestaram dizendo que, como era a primeira infração de B, deveria ser apenas um ponto. Estão corretos?

Não. Uma infração de qualquer parceiro conta cumulativamente como infração da equipe. **(Regulamento IV.D)**

8. Um jogador usou um tempo médico. Mais tarde recebeu tratamento adicional para a mesma condição durante uma troca de lado. O tratamento durou mais de 90 segundos e o jogador demorou a reiniciar. O Juiz de Cadeira aplicou uma advertência por violação de tempo. A decisão foi correta?

Não. Um jogador pode receber tratamento durante qualquer troca de lado, mas, se o tratamento durar mais de 90 segundos, fica sujeito a uma violação de código por atraso. **(Regulamento IV.D)**

9. Um jogador recebeu uma penalidade de ponto por violação de código. Pouco depois, ao receber penalidade de game por uma segunda violação, exigiu que o Referee fosse chamado. Essa solicitação deve ser atendida?

Se o recurso envolver uma questão de regra, o Referee deve ser chamado. A maioria dos recursos relacionados ao PPS envolverá questões de regra. Se envolver apenas uma questão factual, o Referee não deve ser chamado. **(Regulamento IV.D)**

10. O Jogador A é penalizado com perda do sorteio e um game por atraso; o Jogador B escolhe sacar. A então pede para sacar, alegando que o game de penalidade conta como o primeiro game da partida. Qual é a decisão?

O Jogador B sacará o primeiro game efetivamente disputado. A escolha de B por sacar aplica-se ao primeiro game realmente sacado, e não ao game atribuído como penalidade. **(Regulamento IV.D)**

11. O Jogador A é penalizado com perda do sorteio e um game por atraso. O Jogador B afirma que A também perdeu o direito ao aquecimento. Está correto?

Não. O Jogador A tem direito ao aquecimento. **(Regulamento IV.D)**

12. O placar está 2-0 e 15-15 no terceiro set, com o Jogador A sacando. O Jogador B já recebeu um tempo médico por uma condição relacionada ao calor. B aparenta estar com câibras e não consegue jogar em 25 segundos. O Oficial aplica uma advertência por violação de tempo e ordena que B retome. B não consegue jogar nos 25 segundos adicionais. O Oficial aplica violação de código por atraso e penalidade de ponto, deixando 30-15. B continua sem conseguir jogar por mais 25 segundos. O que o Oficial deve fazer?

O Oficial deve tratar a situação como nova violação de código por atraso e aplicar ao Jogador B uma penalidade de game. **(Regulamento IV.D)**

13. Na mesma situação acima, após a penalidade de game, o placar passa a 3-0 e os jogadores fazem a troca de lado de 90 segundos. O que acontece se o Jogador B não retomar o jogo ao final da troca?

O Oficial não precisa novamente instruir o Jogador B a retomar o jogo. Deve declarar o Jogador B derrotado por default de acordo com o Sistema de Penalidade por Pontos. **(Regulamento IV.D)**

14. Na situação em que B já recebeu um tempo médico relacionado ao calor, recebe uma penalidade de ponto por atraso e, com 30-15, pede outro tempo médico. O que o Oficial deve fazer?

Se as câibras forem evidentes e B não retomar o jogo dentro do tempo permitido entre pontos, o Oficial deve aplicar imediatamente uma penalidade de game. Caso contrário, deve perguntar por que B precisa do tempo médico. Se B disser que é por câibra, o Oficial deve informá-lo de que não tem direito a outro tempo médico e ordenar a retomada. Se B não estiver pronto em 25 segundos, deve receber penalidade de game.

Se B disser que o problema é uma distensão muscular, o Oficial deve permitir um tempo médico. Se for determinado que não houve distensão e que se trata apenas de câibra, o tempo médico termina. O Oficial ordena que B retome o jogo. Se B não retomar em 25 segundos, deve ser aplicada a penalidade de game. **(Regulamento IV.D)**

15. O que deve acontecer quando um jogador repetidamente deixa de anunciar o placar e os Oficiais são chamados várias vezes à quadra para resolver divergências?

O Oficial deve informar ao jogador que o The Code 31 exige que o sacador anuncie o placar. Em caso particularmente grave, o Oficial poderá tratar ocorrências subsequentes como violações do Sistema de Penalidade por Pontos por descumprimento das instruções de um Oficial.

(Regulamento IV.D)

16. O que um Oficial deve fazer quando um jogador teve suas chamadas anuladas mais de uma vez durante uma partida?

Em determinado momento, o Oficial pode advertir o jogador ou a equipe de que futuras anulações serão penalizadas pelo Sistema de Penalidade por Pontos como conduta antidesportiva. Não existe uma regra rígida sobre quantas anulações são “demais”. O Oficial deve considerar todos os fatores, incluindo:

- idade e experiência do jogador;
- quão próximas foram as chamadas;
- importância dos pontos em que ocorreram as anulações;

- fatores que podem ter levado o jogador a errar a chamada — por exemplo, uma rajada repentina de vento que trouxe a bola para dentro no último instante, em contraste com aparente trapaça deliberada ou chamada retaliatória;
- frequência das anulações.

Um Oficial deve considerar advertir um jogador quando houver duas anulações no mesmo set. Depois que o Oficial advertir que novas anulações serão penalizadas pelo PPS, deverá penalizar as anulações subsequentes. **(Regulamento IV.D)**

EE. SISTEMA DE PONTOS DE SUSPENSÃO

1. O que é o Sistema de Pontos de Suspensão?

É um sistema pelo qual jogadores recebem pontos por comportamento antidesportivo em torneios sancionados pela USTA e em torneios ITF. Um jogador que acumule pontos em excesso é suspenso.

2. A quais eventos ele se aplica?

O Sistema de Pontos de Suspensão aplica-se a torneios sancionados, exceto que não se aplica a um programa Net Generation que utilize tênis com bola vermelha ou a um programa Net Generation que use bolas laranja, verde ou amarela, salvo autorização da associação seccional responsável pelo sancionamento.

Aplica-se a condutas:

- durante todas as partidas — chave principal, compass draw, consolação, qualifying e duplas;
- durante atividades do torneio;
- nas instalações do torneio;
- em todas as formas de comunicação, inclusive meios online e outras formas;
- em instalações como hotéis, dormitórios e residências onde os jogadores estiverem hospedados.

3. Quando um jogador pode receber pontos de suspensão?

O jogador pode receber pontos de suspensão por:

- cada violação de código — ponto, game ou default;
- defaults;
- inscrição ou retirada indevida;
- conduta antidesportiva;
- má conduta grave;
- jogar estando suspenso;
- pontos de suspensão da ITF.

Observação: consulte a Tabela 17 para mais informações sobre a quantidade de pontos de suspensão aplicada a cada uma dessas violações.

4. Conduta de pessoas associadas ao jogador

O Sistema de Pontos de Suspensão e o Sistema de Penalidade por Pontos da USTA permitem que pontos de suspensão e/ou violações de código sejam aplicados a um jogador quando ele próprio ou qualquer pessoa associada a ele pratica conduta antidesportiva.

5. Penalidades após o término da partida

Um Oficial não pode aplicar penalidade de ponto ou de game depois que a partida terminou. Ainda assim, pontos de suspensão podem ser aplicados. **(Regulamento IV.D)**

6. Quais são alguns exemplos em que o jogador é penalizado pelo comportamento de uma pessoa associada a ele?

- **Violação de Código — Conduta Antidesportiva: exemplo de 2 pontos de suspensão**

Durante a partida, uma pessoa associada ao jogador chama o adversário do seu jogador de “trapaceiro”.

- **Conduta Antidesportiva: exemplo de 2 pontos de suspensão**

Depois que a partida termina, enquanto os jogadores ainda estão na área de jogo, uma pessoa associada ao jogador chama o adversário do seu jogador de “trapaceiro”.

- **Conduta Antidesportiva: exemplo de 5 pontos de suspensão**

Durante ou depois da partida, independentemente de os jogadores ainda estarem ou não na área de jogo, uma pessoa associada ao jogador diz ao adversário e às pessoas ao redor que todos são “trapaceiros” usando palavrão e lhes mostra o dedo médio.

- **Conduta Antidesportiva: exemplo de 8 a 10 pontos de suspensão**

Durante ou depois da partida, independentemente de os jogadores estarem ou não na área de jogo, uma pessoa associada ao jogador chama o adversário de trapaceiro e também inclui ameaça ou agressão física real ou uma ofensa relacionada a raça, etnia, gênero, orientação sexual etc.

Se esses cenários ocorrerem durante a partida, a partida muito provavelmente terminará em default imediato.

APÊNDICE: DIRETRIZES PARA APLICAÇÃO DE PENALIDADES

A tabela abaixo indica situações em que o Oficial deve **sempre penalizar**, **geralmente penalizar** ou **às vezes penalizar**, conforme o contexto.

Abuso de Raquete

Ação	Sempre penalizar	Geralmente penalizar	Às vezes penalizar
Arremessar uma	X		

raquete que, mesmo inadvertidamente, atinja uma pessoa			
Arremessar ou golpear uma raquete contra a cerca, a rede ou outra propriedade		X	
Arremessar uma raquete com raiva ou de qualquer maneira que possa colocar alguém em perigo, efetivamente coloque alguém em perigo ou danifique qualquer parte da superfície ou do equipamento da quadra		X	
Quebrar uma raquete		X	
Jogar uma raquete para o alto			X
Jogar uma raquete em direção à bolsa do próprio jogador			X
Quicar ou golpear uma raquete contra a quadra			X

Abuso de Bola

Ação	Sempre penalizar	Geralmente penalizar	Às vezes penalizar
Golpear, arremessar ou chutar deliberadamente uma bola que não está em jogo e que atinge uma pessoa	X		
Golpear, arremessar ou chutar deliberadamente uma bola que não está em jogo e que sai da área de jogo		X	
Golpear, arremessar ou chutar deliberadamente uma		X	

bola que não está em jogo e que passa perto de atingir uma pessoa			
Golpear, arremessar ou chutar deliberadamente uma bola que não está em jogo de modo que possa causar dano ou lesão		X	

Observação: um jogador que atinja o adversário enquanto legitimamente tenta devolver uma bola ao adversário não deve ser penalizado.

Obscenidade ou Profanidade Audível ou Visível

Ação	Sempre penalizar	Geralmente penalizar	Às vezes penalizar
Palavras ou gestos manifestamente ofensivos a pessoal de quadra, jogadores ou espectadores	X		
Referências a função sexual	X		
Referências a divindades associadas a pragas ou xingamentos	X		

Abuso Verbal ou Físico

Ação	Sempre penalizar	Geralmente penalizar	Às vezes penalizar
Ataques físicos, mesmo que ninguém seja ferido	X		
Palavras tradicionalmente provocadoras de briga	X		
Ofensas étnicas ou raciais	X		
Referências ofensivas à orientação sexual	X		
Ataques à competência de um Oficial			X

Palavras ou gestos insultantes, abusivos, desrespeitosos, perturbadores ou intimidadores dirigidos a uma pessoa			X
Palavras ou gestos feitos diretamente no rosto de uma pessoa, como um gesto forte de punho cerrado a curta distância do adversário			X

Coaching

Ação	Sempre penalizar	Geralmente penalizar	Às vezes penalizar
Receber coaching	X		

Conduta Antidesportiva

Ação	Sempre penalizar	Geralmente penalizar	Às vezes penalizar
Chamadas retaliatórias	X		
Outras condutas antidesportivas*	X		

* Um Oficial pode declarar imediatamente o default de um jogador por um único ato flagrante de conduta antidesportiva. Exemplos de atos que podem justificar default imediato incluem: agressões físicas; lesão de um Oficial ou jogador decorrente de abuso de raquete ou bola; cuspir em uma pessoa; e uso de ofensas relacionadas a raça, religião ou orientação sexual.

SOMOS OFICIAIS USTA

A EXPERIÊNCIA DEFINITIVA DO TÊNIS COMEÇA CONOSCO.

Nós não apenas fazemos chamadas.

Nós tornamos nosso esporte divertido e justo.

Nós não apenas supervisionamos o jogo.

Somos embaixadores do esporte.

Ensinamos, aprendemos, ouvimos e lideramos.

Nossa diversidade nos fortalece.

Nossa missão nos une.

PREPARAMOS O CENÁRIO PARA O TÊNIS EM SUA MELHOR FORMA

© 2026 USTA. Todos os direitos reservados.