

## O CÓDIGO DO TÊNIS

Disponível no site da USTA

Foi redigido pelo Coronel Nicolas E. Powel (Nick Powel) para partidas em que não haja árbitros presentes. O Código (THE CODE para os ingleses e americanos) é composto por 46 PRINCÍPIOS que abrangem situações específicas do jogo de tênis para evitar discussões e “brigas”. Faz parte de regras não escritas para a prática do fair play no tênis.

PRINCÍPIO 1 – CORTESIA é exigida – o Tênis é um jogo que exige cooperação e cortesia.

PRINCÍPIO 2 – CONTAGEM EM BOA FÉ – contar os pontos sempre em boa fé. Ex. pontos jogados não voltam atrás (porque a rede estava mais alta, porque houve um erro na ordem dos sacadores ou porque foi sacado do lado errado, etc). Cumprimentar-se e dar-se as mãos no final é um assentimento de que o jogo terminou.

PRINCÍPIO 3 – AQUECIMENTO – Aquecer 5 minutos (10 se não houver boleiro). Aquecimento não é jogo, é aquecimento: bater as bolas na direção do oponente sem agressividade. Nas duplas pode-se optar por um parceiro aquecer o outro.

PRINCÍPIO 4 – AQUECIMENTO DO SERVIÇO – pode-se responder o saque do oponente desde que não perturbe o seu ritmo de aquecer o saque.

PRINCÍPIO 5 – CHAMADAS - O jogador faz as chamadas (“canta”) das bolas do SEU LADO DA REDE, é sua responsabilidade, se não souber ou não puder fazê-lo, o ponto é do oponente.

PRINCÍPIO 6 – BENEFÍCIO DA DÚVIDA – em caso de dúvida, o ponto é do oponente. Ex. uma marca de bola não pôde ser chamada OUT-fora, era duvidosa: ponto é do oponente. Se não houver certeza da chamada então a bola é boa.

PRINCÍPIO 7 – BOLA TOCANDO QUALQUER PARTE DA LINHA É BOA. Bola que saiu 99% é bola 100% boa!

PRINCÍPIO 8 – BOLA QUE NÃO PODE SER CHAMADA OUT-fora É BOLA BOA. Um LET não pode ser pedido alegando que não viu a marca da bola ou não sabe onde foi. Se a marca da bola não foi vista, a responsabilidade é do seu lado de fazer a chamada, então a bola é boa. Se nenhum dos jogadores tem opinião, então a bola é boa.

PRINCÍPIO 9 – CHAMADAS FEITAS SOBRE/LONGE/PERTO DA LINHA - O jogador faz a chamada de “out-fora” ou “in-boa” se estiver SOBRE a linha, não fazer a chamada se estiver através da linha, primeiro olhar a marca e certificar-se de que não há espaço entre a marca deixada pela bola e a linha, só então fazer a chamada.

PRINCÍPIO 10 – IGUALDADE DE TRATAMENTO PARA TODOS OS PONTOS - Todos os pontos devem ser tratados da mesma maneira; o primeiro ponto deve ser tratado do mesmo modo que o match point, a despeito de sua importância.

PRINCÍPIO 11 – PEDINDO AJUDA AO Oponente - Se você pediu a opinião do seu oponente, ela deve ser acatada sem discussão. Se nenhum dos jogadores tem opinião então a bola deve ser considerada boa. A ajuda ou opinião do oponente somente pode ser pedida na chamada que termina o ponto.

PRINCÍPIO 12 – CORRIGINDO CHAMADAS - Se a chamada é feita “out-fora” e depois corrigida para “in-boa” o ponto será do oponente. Se era um NET (segundo serviço na fita da rede) e houve a correção, dois saques para o oponente (primeiro serviço).

PRINCÍPIO 13 – CHAMANDO CONTRA SI - O jogador faz a chamada “OUT-fora” de seu próprio golpe. COM EXCEÇÃO DO PRIMEIRO SERVIÇO, um jogador pode fazer chamadas contra si mesmo. Todos os jogadores devem cooperar com o objetivo de se obter exatidão das chamadas, mesmo contra si.

PRINCÍPIO 14 – DISCORDÂNCIA DOS PARCEIROS - Se, nas duplas, um parceiro diz OUT-fora e outro IN-boa, então a chamada BOA deve ser acatada e prevalecer. É mais importante dar o BENEFÍCIO DA DÚVIDA que tentar evitar ferir os sentimentos do seu parceiro. A solução melhor é discretamente observar ao seu parceiro e deixá-lo conceder o ponto.

PRINCÍPIO 15 – CHAMADAS AUDÍVEIS E VISÍVEIS - Não importa quão óbvia e evidente tenha sido a bola OUT-fora; sempre o oponente tem o direito de uma CHAMADA AUDÍVEL OU VISÍVEL.

PRINCÍPIO 16 – PLATÉIA NUNCA FAZ CHAMADAS - Nenhum jogador deve pedir a opinião de um espectador, nenhum espectador participa de uma partida. PRINCÍPIO 17 – CHAMADAS IMEDIATAS ELIMINAM A DUPLA CHANCE DE VENCER. Uma chamada deve sempre ser feita imediatamente, ANTES QUE A DEVOLUÇÃO DO Oponente saia da quadra ou ANTES QUE O Oponente devolva a bola.

PRINCÍPIO 18 – CHAMANDO LET POR BOLA NA QUADRA – Deve ser feita por qualquer jogador tão logo perceba a bola. O jogador perde o direito de chamar o LET se demorar em fazê-lo.

PRINCÍPIO 19 – TOQUES, INVASÃO, DUPLO TOQUE NO CHÃO, DUPLO TOQUE NA BOLA, TOQUE NA REDE ETC – O jogador deve imediatamente acusar:

- A bola tocou o jogador
- O jogador, sua roupa, pé, raquete tocou a rede
- O jogador tocou a quadra do oponente
- O jogador golpeou a bola antes de cruzar a rede
- O jogador intencionalmente carregou ou golpeou a bola duas vezes
- A bola tocou (quicou) a sua quadra duas vezes. Não é da competência do oponente fazer estas chamadas.

PRINCÍPIO 20 - BOLAS ATRAVÉS DA REDE, OU NO CHÃO – O jogador pode chamar uma bola do oponente que passou pela rede (através, buracos na rede) ou uma devolução que tocou no chão antes de passar sobre a rede.

PRINCÍPIO 21 – CHAMADAS DE MARCAS NO SAIBRO – Qualquer parte da marca da bola que toque a linha exige a chamada de uma BOLA BOA. Se somente uma parte é vista no saibro, significa que a parte que falta tocou a linha; BOLA BOA! Se o jogador ouvir o som da bola batendo na linha e vir uma mancha clara na linha perto da marca, deve conceder o ponto ao seu oponente. Ocasionalmente a bola bate na linha, pula e deixa uma marca completa atrás da linha. Isto não significa que deverá mostrar a marca ao oponente. O oponente não deverá cruzar a rede para inspecionar a marca.

PRINCÍPIO 22 – O sacador pede uma terceira bola. Quando o sacador pede três bolas, o recebedor deve concordar, quando a terceira bola estiver disponível. Bolas muito distantes devem ser recuperadas/buscadas no fim do game.

PRINCÍPIO 23 – EVITANDO O FOOT FAULT – O Jogador deve evitar o foot-fault porque viola as Regras do Tênis. O foot fault ocorre quando o pé do jogador toca a linha ou a quadra mesmo que não siga o saque até a rede.

PRINCÍPIO 24 – O recebedor ou seu parceiro podem chamar o FOOT FAULT somente depois de razoáveis esforços para alertarem o oponente e tentarem a presença de um oficial e se ele for tão flagrante que possa ser claramente percebido da quadra do recebedor.

PRINCÍPIO 25 – CHAMADAS DO SAQUE NAS DUPLAS – O parceiro do recebedor pode chamar o saque nas duplas. Nas duplas qualquer um dos parceiros pode chamar a bola que viu claramente.

PRINCÍPIO 26 – CHAMADA DO SAQUE PELA DUPLA SACADORA – Nenhum dos parceiros da dupla que está servindo pode chamada FAULT –FALTA (saque fora) no primeiro serviço porque a dupla recebedora pode estar concedendo aos oponentes o BENEFÍCIO DA DÚVIDA. Há uma exceção, se o primeiro serviço for um FAULT e o recebedor devolver para FORA então o parceiro do sacador ou o sacador poderá acusar o FAULT-falta. Para o segundo serviço a dupla sacadora poderá chamar um FAULT-falta sempre (claro, seria uma dupla-falta).

PRINCÍPIO 27 – CHAMADA DE LET NO SAQUE (SERVIÇO) – Qualquer dos jogadores pode chamar um LET. O LET deve ser chamado prontamente, antes que a bola retornada vá para fora da quadra ou que parceiro do sacador ou o próprio sacador golpeie a bola retornada. Para um ACE aparente ou quase ACE é exigido uma chamada imediata.

PRINCÍPIO 28 – Um jogador não deve retornar um FAULT –falta (saque fora) óbvio. Fazer isto é considerado grosseria e talvez uma forma anti-ética para vencer (catimba). Por outro lado, se o recebedor devolver uma bola perto da linha (FAULT-saque fora), concedendo ao sacador o benefício da dúvida, o sacador não está autorizado a repetir o ponto.

PRINCÍPIO 29 – RECEPÇÃO DO SAQUE – O recebedor deverá estar sempre pronto para receber no ritmo razoável do sacador. Se o recebedor não estiver pronto, não deverá fazer nenhum esforço, gesto ou tentativa de devolução. Se ele tentar devolver o saque, mesmo que o mesmo tenha sido rápido, considera-se que estava pronto para a recepção.

PRINCÍPIO 30 – ATRASOS DURANTE O SAQUE (SERVIÇO) – Quando o movimento para o segundo serviço é interrompido por uma bola entrando na quadra, o sacador está autorizado a sacar duas bolas. Quando ocorrer um atraso entre o primeiro e o segundo serviço: 1 – o sacador só saca uma vez se o atraso ocorreu por sua causa, 2 – o sacador saca duas vezes se o atraso ocorreu por causa do recebedor ou uma interferência externa. O tempo que levou para se remover uma bola da quadra entre o primeiro e o segundo serviço nem sempre caracteriza uma interrupção, o que daria dois serviços ao sacador. Será o RECEBEDOR quem julgará se o atraso foi suficientemente prolongado para conceder dois serviços ao sacador.

#### PLACAR

PRINCÍPIO 31 – O SACADOR ANUNCIA O PLACAR – O sacador deve anunciar o placar antes do primeiro ponto do game (exemplo 4X3), e o escore antes de cada ponto do game subsequente (exemplo 15X0).

PRINCÍPIO 32 – DISPUTAS/POLÊMICAS/DÚVIDAS SOBRE A CONTAGEM – As disputas sobre o placar devem ser resolvidas observando o método abaixo, em ordem de preferência: 1) ajustar a contagem até onde haja concordância dos dois oponentes, jogar novamente os games/pontos que estão em debate ou dúvida. 2) Jogar a partir do placar acordado (concordado) por todos os jogadores. 3) Jogar uma moeda ou girar a raquete.

#### TEMAS DE OBSTRUÇÃO

PRINCÍPIO 33 – PEDINDO OBSTRUÇÃO – O Jogador que exige uma obstrução deve parar de jogar o mais breve possível.

PRINCÍPIO 34 - FALANDO DURANTE O PONTO (COM A BOLA EM JOGO!)

- Jogadores de simples não devem falar durante o ponto - Nas duplas é permitida a conversa entre os parceiros quando a bola estiver vindo em direção a sua quadra.

- Nas duplas não é permitido falar quando a bola estiver indo em direção á quadra dos oponentes.

- Quando a conversa interferir com a capacidade do oponente de devolver a bola, está caracterizada uma obstrução.

Exemplo: Um jogador dá um lob curto e grita com seu parceiro “PARA TRÁS!?” Se o grito for muito alto, e prejudicar o oponente prestes a dar o golpe, o oponente poderá pedir o ponto alegando OBSTRUÇÃO INTENCIONAL. Se o oponente golpeia a bola e erra, não poderá pedir a obstrução porque não fez a chamada da obstrução no tempo certo. Por outro lado se um jogador grita por causa de uma lesão ou picada de abelha, ocorre uma OBSTRUÇÃO NÃO INTENCIONAL e o oponente poderá pedir um LET.

PRINCÍPIO 35 – MOVIMENTOS DO CORPO – Um jogador pode se mexer, fintar, movimentar-se enquanto a bola está em jogo. Um jogador pode mudar de posição a qualquer tempo, incluindo quando o sacador estiver erguendo a bola para sacar (tossing). Qualquer movimento que objetive distrair ou desconcentrar o oponente, agitar os braços, mover a raquete, bater/arrastar os pés, entre outros mas não somente, NÃO É PERMITIDO.

PRINCÍPIO 36 – LET DEVIDO A OBSTRUÇÃO NÃO INTENCIONAL – Um jogador que é obstruído por um ato não intencional de seu oponente (ou oponentes) ou por outra coisa fora do controle deste jogador, pode requerer um LET somente se o jogador pudesse ter feito o seu golpe sem ter sido impedido. (\*) O jogador precisa estar posicionado para devolver a bola e desistir do golpe para pedir o LET. Um LET também não é autorizado por um impedimento causado por algo sob o controle do próprio jogador. Por exemplo, um pedido de LET porque o jogador tropeçou no seu próprio chapéu, deve ser negado.

PRINCÍPIO 37 – GRUNHIDOS-GRITOS-BERROS – O jogador deve evitar grunhidos ou outros barulhos altos. Grunhidos e outros sons altos podem incomodar não somente os oponentes mas também as outras quadras adjacentes. Em casos extremos, o oponente ou jogador de uma quadra adjacente pode pedir a interferência do Árbitro Geral. O árbitro pode considerar os grunhidos ou sons altos como obstrução, se um LET ou se, a perda do ponto.

PRINCÍPIO 38 – FERIMENTO CAUSADO POR JOGADOR – Se um sacador/jogador fere seu oponente involuntariamente com a raquete, e o oponente não pode prosseguir no jogo, o jogador vence o jogo por desistência, mesmo tendo sido o causador do trauma. No entanto se o jogador fere seu oponente deliberadamente, afetando sua capacidade de jogar, então o

oponente vence o jogo por negligência. Exemplo: Bater violentamente uma bola fora de jogo, atirar sua raquete num gesto de raiva, etc.

#### CHAMANDO O ÁRBITRO GERAL/OFICIAL

**PRINCÍPIO 39 – DESISTÊNCIA DE UMA PARTIDA OU TORNEIO** – O jogador que decidir não jogar uma partida ou desistir de um torneio deverá comunicar o Árbitro Geral imediatamente.

**PRINCÍPIO 40 – STALLING – “ENROLANDO”** – A prática viola as Regras de Tenis que mantêm o princípio do jogo de tênis contínuo. Os seguintes atos caracterizam a enrolação:

- 1) aquecer além do tempo permitido,
- 2) jogar num ritmo de 1/3 do normal,
- 3) ficar além de 90 segundos entre as trocas de lado, ou mais 120 segundos ao término dos SETs
- 4) ultrapassar os minutos do período de descanso,
- 5) Iniciar uma discussão a fim de recuperar o fôlego,
- 6) Discutir uma marca do 1º.serviço claramente boa,
- 7) Bater a bola excessivamente antes de sacar. Um jogador que presenciara a “ENROLAÇÃO” deverá pedir a presença do Árbitro Geral/Oficial, é passível de penalização segundo o POINT PENALTY SYSTEM.

**PRINCÍPIO 41 – PEDINDO A PRESENÇA DO ÁRBITRO** – Normalmente o jogador não pode deixar a área de jogo, mas poderá pedir assistência do Árbitro Geral. Eis algumas razões para a visita do Árbitro: 1) enrolação (stalling), 2) Foot-faults flagrantes e repetitivos, 3) Tempo médico, 4) Disputas do placar e 5) Chamadas/marcações erradas costumeiras . O jogador pode se recusar a jogar até que o Árbitro compareça.

#### BOLAS

**PRINCÍPIO 42** – Cada jogador é responsável por remover bolas errantes e outros objetos de sua quadra. Um pedido do seu oponente para remoção de bola do seu lado deve ser acatado. Um jogador não deve ir a outra quadra para buscar uma bola e nem pedir ao jogador da quadra adjacente que pegue a bola até que o game esteja terminado. Uma bola que caia na sua quadra somente deve ser retornada até que tenha terminado o ponto e de preferência para o sacador.

**PRINCÍPIO 43 – PEGANDO A BOLA** – Se um jogador pega uma bola antes que ela pique na quadra, o jogador perde o ponto independente de onde ele esteja. **PRINCÍPIO**

**44 – BOLAS NOVAS PARA O TERCEIRO SET** – Se um torneio especifica que no terceiro set serão bolas novas, bolas novas devem ser jogadas mesmo que os jogadores acordem por jogar com as velhas.

**PRINCÍPIO 45 - DANOS AOS EQUIPAMENTOS OU VESTIMENTA** – Se uma vestimenta ou equipamento quaisquer que não a raquete, se tornarem inadequados para o jogo, fora do controle do jogador, o jogo deverá ser suspenso por um tempo razoável até a correção. O jogador após o término do ponto poderá deixar a quadra para a correção. Se for a raquete ou ruptura de cordas, também, mas estará sujeito ao POINT PENALTY SYSTEM.

**PRINCÍPIO 46 – COLOCAÇÃO DE TOALHAS – As toalhas poderão ser colocadas na quadra ou atrás na cerca, parapeito, tapumes etc, mas nunca no poste ou na rede.**