

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BEACH TENNIS - CBBT

REGRAS BEACH TENNIS

2024

CONTEÚDO

Nos casos em que foram feitas alterações a essas regras, o texto é sublinhado.

	Prefácio	
Regra 1	A Quadra	3
Regra 2	Superfície de Jogo	4
Regra 3	Equipamentos Permanentes	4
Regra 4	A bola	4
Regra 5	A raquete	5
Regra 6:	Pontuação em uma partida	5
Regra 7:	Pontuação em um set	5
Regra 8:	Pontuação em um game	6
Regra 9:	Sacador e recebedor	7
Regra 10:	Escolha de lado e serviço	8
Regra 11:	Mudança de Lados	8
Regra 12:	Bola em jogo	9
Regra 13:	Bola toca a linha	9
Regra 14:	Bola toca um dispositivo permanente ou poste de rede	9
Regra 15:	Ordem dos serviços	9
Regra 16:	Ordem de recebimento das duplas	9
Regra 17:	O Serviço	9
Regra 18:	Serviço	10
Regra 19:	Foot Fault	10
Regra 20:	Falta no Serviço	11
Regra 21:	Quando Servir e Receber	11
Regra 22:	A let durante um serviço	11
Regra 23:	Let	11
Regra 24:	Jogador / Time perde o ponto	12
Regra 25:	Um bom retorno	13
Regra 26:	Obstrução	14
Regra 27:	Corrigindo erros	15
Regra 28:	Papel dos árbitros em quadra	16
Regra 29:	Jogo Contínuo	16
Regra 30:	Instrução	17
Anexo 1	Bola	18
Anexo 2	Papel dos árbitros em quadra	19
Anexo 3	Plano de uma quadra	20

1. A QUADRA

A quadra deve ter um retângulo de 16,0 m de comprimento e, para duplas, 8,0 m de largura. Para as partidas de simples, a quadra deve ter 4,5 m de largura.

A quadra será dividida no meio por uma rede suspensa por um cordão ou cabo de metal que deverá passar por cima ou ser preso a dois postes de rede, cada um a uma altura mínima de 1,70 m, para mulheres e homens, além dos Torneios Júnior; e 1,80 m, para eventos profissionais masculinos

A rede deve preencher completamente o espaço entre os dois postes da rede e deve ser suficientemente pequena a malha para garantir que uma bola não possa passar por ela. A altura da rede deve ser a mesma em todas as partes da rede. Uma fita deve cobrir o cordão ou o cabo metálico e o topo da rede.

A altura da rede não pode ser alterada durante um evento

Não deve haver quadras separadas para mulheres / homens devido ao trabalho adicional necessário para mudança da altura padrão da rede.

- O diâmetro máximo do cabo ou cabo metálico deve ser de 0,8 cm.
- A fita deve ter entre 5,0 cm e 6,35 cm de altura em cada lado.

As linhas da quadra devem ter entre 2,5 cm e 5,0 cm de largura, exceto as linhas de base que podem ser de até 10,0 cm de largura.

Todas as medições da quadra serão feitas fora das linhas e todas as linhas da quadra serão da mesma cor, contrastando claramente com a cor da superfície. Todas as linhas devem estar claramente visíveis antes do início de cada ponto.

As medições da quadra podem sofrer alterações durante um ponto devido ao movimento natural das linhas na areia, mas todas as linhas devem retornar à sua posição original antes do início de cada ponto.

2. SUPERFÍCIE DE JOGO

O terreno deve ser composto de areia nivelada, o mais plana e uniforme possível, livre de pedras, conchas e quaisquer outros objetos irregulares. A superfície de jogo não deve apresentar nenhum perigo de lesão ao jogadoras.

3. EQUIPAMENTOS PERMANENTES

Os equipamentos permanentes da quadra incluem os cercamentos de fundo e laterais, os espectadores, as arquibancadas e assentos para os espectadores, todos os outros equipamentos ao redor e acima da quadra e a cadeira de árbitro e árbitros de linha quando em suas posições reconhecidas.

4. A BOLA

As bolas estágio 2, (ou seja, baixa compressão), são aprovadas para jogo. As especificações no ANEXO 1

Os organizadores do evento devem anunciar com antecedência do evento:

- a. O número de bolas para jogar (2, 3, 4 ou 6).
- b. A política de mudança de bola, se houver.

Mudanças na bola, se houver, podem ser feitas:

1. Após um número ímpar acordado de games, nesse caso, a primeira mudança de bola ocorrerá dois games mais cedo do que no resto da partida, para permitir o aquecimento. Um tie breik conta como um game para a troca de bola. Uma mudança de bola não deve ocorrer no início de um tie breik. Nesse caso, a troca de bola será adiado até o início do segundo game do próximo set; ou
2. No início de um Set

Se uma bola quebrar durante o jogo, o ponto deve ser repetido.

5. A RAQUETE

As raquetes aprovadas para jogar de acordo com as regras do Beach Tennis devem cumprir as especificações.

A Federação Internacional de Beach Tênis decidirá se qualquer raquete ou protótipo está em conformidade ou é de outro modo aprovado ou não aprovado para o jogo. Essa decisão pode ser por iniciativa própria ou a pedido de qualquer parte com um interesse genuíno, incluindo jogadores, fabricantes de equipamentos ou Associação Nacional ou membros deles. Tais decisões e pedidos serão feitos de acordo com a Revisão e Audiência aplicáveis Procedimentos da Federação Internacional de Beach Tennis

Caso 1: É permitido a um jogador usar mais de uma raquete a qualquer momento durante o jogo?

Decisão: Não.

Caso 2: Um jogador pode alterar as características de jogo de uma raquete?

Decisão: Sim, exceto onde especificamente proibido pelos organizadores do evento ou onde a alteração resulta em desacordo da raquete em conformidade com o apêndice II.

Caso 3: Um jogador está autorizado a usar uma raquete de cordas?

Decisão: Não.

6. PONTUAÇÃO EM UM JOGO

A partida pode ser disputada com o melhor de 3 sets (um jogador / dupla precisa vencer 2 sets para vencer a partida). O formato escolhido deve ser anunciado antes do evento.

7. PONTUAÇÃO EM UM SET

A pontuação em um set deve ser feita usando o método "Tie-break Set".

O primeiro jogador / dupla a vencer seis games vence esse "Set", desde que haja uma margem de dois games sobre o oponente (s). Se o placar atingir todos os seis games, um tie break será disputado.

Se a pontuação atingir um set, o match tie break será disputado para decidir a partida. Esse tie-break substitui o set final decisivo. O primeiro jogador / dupla a ganhar dez (10) pontos vence o match tie break e a partida, desde que haja uma margem de dois pontos sobre o (s) oponente (s).

8. PONTUAÇÃO EM UM GAME

Na ausência de um árbitro de cadeira, a pontuação do jogo deve ser chamada pelo sacador antes do início da disputa de cada ponto.

a) Jogo padrão (No-Ad)

Um jogo padrão é pontuado da seguinte forma: a pontuação do sacador é chamada primeiro:

Nenhum ponto "zero"

Primeiro ponto "15" Segundo ponto –

"30" Terceiro ponto –

"40" Quarto ponto "Game"

Exceto que, se cada equipe ganhar três pontos cada, a pontuação é "IGUAIS" e um ponto decisivo será jogado. A equipe que vencer o ponto decisivo vence o "GAME".

b) Tie Break Game

Durante um tie break, os pontos são marcados como "Zero", "1", "2", "3" etc. O primeiro jogador / dupla a vencer sete pontos vence o "GAME" e o "set", desde que haja uma margem de dois pontos sobre os oponentes). Se necessário, tie break deve continuar até que essa margem seja alcançada.

O jogador cuja seja a vez de sacar deve sacar o primeiro ponto do tie break. Os dois pontos seguintes serão sacados pelo outro jogador ou pelo jogador da equipe de duplas. Depois disso, cada jogador / dupla deve sacar alternadamente por dois pontos consecutivos até o final do tie break (em duplas, a rotação do serviço dentro de cada equipe deve continuar na mesma ordem que durante esse set).

O jogador / dupla que sacou primeiro ponto no game tie break será o recebedor no primeiro game do set seguinte.

9. SACADOR E RECEBEDOR

O jogador / dupla deve ficar em lados opostos da rede. O Sacador é o jogador que coloca a bola em jogo para o primeiro ponto. O jogador / dupla que está pronto para devolver a bola sacada pelo sacador deve ser o (s) recebedor (es).

Antes do início de cada ponto, os recebedores devem primeiro tomar suas posições, seguidos de pelo sacador que servirá. O (s) recebedor (es) não poderão alterar significativamente suas posições em relação um ao outro e ao sacador, uma vez que o sacador tenha escolhido sua posição até que a bola esteja em jogo.

9.1 - Os devolvedores deverão estar com a raquete atrás da linha dos 3 metros. E só poderão “invadir” com o corpo a área dos 3 metros após o contato da bola com a raquete do sacador. Essa regra será obrigatória para a categoria profissional masculino.

9.2 - O parceiro do sacador deverá se posicionar a 6 metros da rede e só poderá se movimentar para frente após o contato da bola com a raquete do seu parceiro (sacador). Essa regra será obrigatória para a categoria profissional masculino.

Caso 1: Os membros da equipe da dupla recebedora estão autorizados a permanecer fora das linhas da quadra?

Decisão: sim. Os membros da equipe da dupla recebedora podem assumir qualquer posição dentro ou fora as linhas no lado recebedor da rede.

Caso 2: O parceiro do jogador que está sacando pode ficar em uma posição que dificulte a visão dos membros da equipe da dupla recebedora do saque?

Decisão: sim. O parceiro do jogador sacador pode assumir qualquer posição dentro ou fora das linhas do lado que serve da rede, desde que não toque em nenhuma parte da quadra dentro da zona proibida até que a bola esteja em jogo..

Caso 3: Um jogador perderá o ponto se cruzar a linha imaginária na extensão da rede, antes ou depois de bater na bola?

Decisão. Não. o jogador não perde o ponto em nenhum dos casos, desde que o jogador (ou seu parceiro em duplas) não toque na rede ou cause um obstáculo ao adversário.

Caso 4: Um membro de uma equipe de dupla pode jogar sozinho contra os adversários?

Decisão: Não.

Caso 5: Um recebedor pode se mover na frente de seu parceiro e devolver o saque?

Decisão: sim. Uma vez que a bola está em jogo (o sacador bateu na bola), os recebedores podem se mover em qualquer direção e qualquer jogador pode retornar o saque.

Caso 6: Um recebedor pode avançar para bloquear um saque?

Decisão: sim. Desde que:

- a) o movimento do jogador não seja considerado uma distração para o sacador (obstrução), b) a bola cruzou a rede antes de o recebedor acertar, e
- c) o recebedor não toque em nenhuma parte da quadra dentro da Zona Proibida de Retorno de Serviço até que a bola esteja em jogo (ver apêndice I)

10. ESCOLHA DOS LADOS E SERVIÇO

A escolha do lado e a escolha de ser sacador ou recebedor no primeiro game será decidida por sorteio antes do início do aquecimento. O jogador / dupla vencedor do sorteio pode escolher:

- a. Ser sacador ou recebedor no primeiro game da partida, caso em que o (s) oponente (s) escolha o lado da quadra para o primeiro game da partida; ou
- b. O lado da quadra para o primeiro game da partida, caso em que o (s) oponente (s) escolherá (s) ser sacador ou recebedor do primeiro game da partida; ou
- c. Passar aos oponentes para que façam uma das opções acima.

Caso 1: O jogador / dupla têm direito a novas opções se o aquecimento for interrompido e os jogadores sair da quadra?

Decisão: sim. O resultado do sorteio original permanece, mas novas escolhas podem ser feitas pelos jogadores / dupla.

11. MUDANÇA DE LADO

O jogador / dupla deve mudar de lado no final do primeiro, terceiro e todo game ímpar subsequente de cada set. O jogador / dupla também deve mudar de lado no final de cada set, a menos que o número total de games nesse set seja par; nesse caso, a mudança de lado do jogador / dupla será no final do primeiro game do próximo set.

Durante um tie break, um jogador / dupla deve mudar de lado após o primeiro ponto e depois a cada quatro pontos.

12. BOLA EM JOGO

A menos que uma falta ou let seja chamado, a bola está em jogo a partir do momento em que o sacador bate na bola, e permanece em jogo até que o ponto seja decidido.

13. BOLA TOCA NA LINHA

Se uma bola toca uma linha, é considerada como tocando a quadra delimitada por essa linha. Em caso de mudança na posição de qualquer linha, antes do início de um ponto, um jogador / dupla pode solicitar o árbitro de cadeira para esticar a linha (isso pode ser feito por um jogador no caso de uma partida sem árbitro de cadeira), mas esse ajuste não afetará o resultado de nenhum ponto anterior.

14. A BOLA TOCA UMA INSTALAÇÃO FIXA PERMANENTE OU POST DA REDE

Se a bola em jogo tocar um dispositivo permanente ou o poste antes de atingir o chão, o jogador que bateu na bola perde o ponto.

15. ORDEM DE SERVIÇO

No final de cada game padrão, o (s) recebedor (es) se tornará o (s) sacador (es) e o (s) sacador (es) torne- se o (s) recebedor (es) para o próximo game.

Em duplas, a equipe que sacar no primeiro game de cada set deve decidir qual membro daquela dupla deve sacar para esse game. Da mesma forma, antes do início do segundo game, seus oponentes decidirão qual jogador deve sacar para esse game. O parceiro do jogador que sacou no primeiro game deve sacar no terceiro jogo e o parceiro do jogador que sacou no segundo game servirá no quarto game. Essa rotação continuará até o final do set.

16. ORDEM DE RECEBIMENTO

A bola sacada pelo sacador pode ser devolvida por qualquer jogador (recebedor) no lado oposto do Rede.

17. O SERVIÇO

Imediatamente antes de iniciar o movimento de serviço, o sacador deve ficar em repouso com os dois pés atrás da linha de base e dentro das extensões imaginárias das linhas laterais.

O sacador deve então soltar a bola manualmente em qualquer direção e bater na bola com a raquete antes de a bola bater no chão. O movimento do serviço é concluído no momento que a raquete

do jogador bate ou erra a bola. Um jogador que é capaz de usar apenas um braço pode usar a raquete para liberar a bola.

Caso 1. Se, ao sacar o sacador, jogar duas ou mais bolas no ar, em vez de uma, o sacador perde o ponto?

Decisão. Na primeira ocasião, um let será chamado e o sacador servirá novamente. No segundo em qualquer ocasião subsequente, a ação será considerada deliberada e o sacador perde o ponto.

18. SACANDO

Ao servir, o servidor pode ficar em qualquer lugar atrás da quadra. O serviço deve passar pela rede antes que um recebedor retorne. Não haverá segundo serviço.

Nas duplas mistas, jogadores masculinos devem sacar por baixo (Abaixo da linha do ombro).

19. FOOT FAULT

Durante a movimentação do serviço, o sacador não deve:

Mudar de posição andando ou correndo, embora movimentos leves dos pés sejam permitidos; ou
Tocar na linha de base ou na quadra com o pé; ou

Tocar na área fora da extensão imaginária das linhas laterais com o pé. Se o sacador infringir esta regra, é um "foot fault".

Caso 1: O sacador pode ter um ou ambos os pés do chão?

Decisão. Sim.

Caso 2. É um foot fault se o pé da frente / pé do sacador tocar a linha de base durante o movimento de serviço?

Decisão. Sim. Nenhum pé poderá tocar na linha de base durante o movimento de serviço (até que o sacador bateu na bola).

Caso 3: É um foot fault se a linha de base se mover devido à areia empurrada pelo servidor durante o serviço movimento?

Decisão: Não.

Caso 4: É um foot fault se o pé do sacador estiver abaixo da linha de base?

Decisão: sim. A área abaixo da linha de base faz parte da quadra. O pé do sacador não tem permissão para tocar na linha de base ou na quadra durante o movimento do serviço.

20. FALTA NO SERVIÇO

O serviço é uma falta se:

- a. O sacador quebra as regras 17, 18 ou 19; ou
- b. O sacador erra a bola ao tentar golpeá-la; ou
- c. A bola sacada toca um dispositivo permanente ou poste de rede; ou
- d. A bola sacada toca o sacador ou parceiro do sacador, ou qualquer coisa que o sacador ou parceiro do sacador esteja vestindo ou carregando.

Caso 1: Depois de jogar uma bola para sacar, o sacador decide não bater nela e a pega. Isso é uma falta?

Decisão: Não. Um jogador que arremessa a bola e decide não golpeá-la, pode pegar a bola com a mão ou a raquete, ou deixá-la cair no chão.

21. QUANDO SACAR E RECEBER

O sacador não deve sacar até que os recebedores estejam prontos. No entanto, o (s) recebedor (es) devem andar no mesmo ritmo do sacador, assim sendo, estarem pronto em um prazo razoável que o sacador esteja para sacar.

Um recebedor que tentar devolver o serviço deve ser considerado pronto. Se for demonstrado que o recebedor não estaria pronto, o saque pode ser cancelado.

22. UM LET DURANTE UM SERVIÇO

Uma bola sacada que toca a rede ou a faixa e continua sobre a rede está em jogo (regra No net).

23. O LET

Em todos os casos em que uma let é chamado, o ponto deve ser repetido.

Caso 1: Se a bola for danificada durante a disputa de um ponto, um let deve ser chamado?

Decisão: sim.

Caso 2: Se, durante a disputa de um ponto, uma das linhas na área de jogo quebrar ou se soltar um LET deve ser chamado?

Decisão: sim.

Caso 3: Se um dos membros da equipe / dupla recebedora não estiver pronto quando a bola for sacada, um Let deve ser chamado?

Decisão: Sim

24. JOGADOR / DUPLA PERDE PONTO

O ponto será perdido se:

- a. O sacador saca uma falta; ou
- b. A bola atinge o chão dentro da área da quadra do seu lado da rede; ou
- c. Um jogador / membro de uma dupla retorna a bola em jogo para que ela atinja o chão, ou um objeto, fora da quadra correta; ou
- d. Um jogador / membro de uma dupla retorna a bola em jogo para que, antes de atingir o chão, atinge um elemento permanente ou o poste da rede; ou
- e. Um jogador / membro de uma dupla carrega ou pega deliberadamente a bola em jogo na raquete ou deliberadamente toca com a raquete mais de uma vez; ou
- f. Um jogador / membro de uma dupla ou raquete, na mão de um jogador ou não, ou qualquer coisa que o jogador esteja usando ou carregando toque na rede, postes de rede, cordão ou cabo ou faixa de metal, ou o (s) oponente (s) a qualquer momento enquanto a bola estiver em jogo; ou
- g. Um jogador / membro de uma dupla bate na bola antes de passar pela rede; ou
- h. A bola em jogo toca um jogador / membro de uma dupla ou qualquer coisa que esse jogador esteja vestindo ou carregando, exceto a raquete; ou
- i. A bola em jogo toca uma raquete quando um jogador não a segura; ou
- j. Ambos os membros de uma dupla tocam a bola ao devolvê-la.
- k) Um jogador da equipe recebedora ou sacadora toca qualquer parte da quadra dentro da Zona Proibida de Retorno de Serviço antes que a bola esteja em jogo.

Caso 1: Um membro da dupla recebedora toca a rede antes da bola que foi sacada toca o chão fora da quadra correta. Qual é a decisão correta?

Decisão: A dupla recebedora perde o ponto porque um deles tocou a rede enquanto a bola estava em jogo.

Caso 2: Uma dupla perde o ponto se uma linha imaginária na extensão da rede for cruzada antes ou depois de bater na bola?

Decisão: A dupla não perde o ponto em nenhum dos casos, desde que um membro dessa dupla não toca na quadra da equipe adversária.

Caso 3: Um jogador joga a raquete na bola em jogo. Tanto a raquete quanto a bola caem na quadra

no lado da rede da equipe adversária e os membros da dupla adversárias são incapazes de alcançar a bola. Qual dupla ganha o ponto?

Decisão: A equipe de duplas que joga a raquete na bola perde o ponto.

Caso 4: Uma bola que acabou de ser sacada atinge um dos membros da equipe recebedora antes de atingir o chão. Qual equipe ganha o ponto?

Decisão: o sacador ganha o ponto.

Caso 5: Um membro de uma equipe de duplas do lado de fora da quadra bate na bola ou a pega antes de bater no chão e reivindica o ponto, porque a bola estava definitivamente saindo da quadra correta.

Decisão: A equipe perde o ponto, a menos que seja um bom retorno; nesse caso, o ponto continuou. Mas; se o atleta parar o ponto, ele perde o ponto.

25. UM BOM RETORNO

É um bom retorno se:

a. A bola toca a rede, o cordão ou o cabo, a tira ou a tira de metal, desde que passe por qualquer um deles e atinge o chão dentro da quadra correta; ou

b. A bola é devolvida por fora dos postes da rede, acima ou abaixo do nível do topo da rede, desde que atinja o chão na quadra correta; ou

c. A raquete de um jogador passa por cima da rede depois de bater na bola do seu lado, e a bola bate no chão na quadra correta; ou

d. Um jogador / membro de uma equipe de duplas bate na bola em jogo, que bate em outra bola na quadra correto.

26. OBSTRUÇÃO

Se um jogador é impedido de jogar o ponto por um ato deliberado do (s) oponente (s), esse jogador / dupla ganhará o ponto.

No entanto, o ponto será repetido se um jogador for impedido de jogar o ponto por um ato não intencional do (s) oponente (s) ou algo fora do controle do próprio jogador (não incluindo um dispositivo permanente).

Caso 1: Um golpe duplo não intencional é um obstáculo?

Decisão: Não.

Caso 2: Um jogador / membro de uma dupla afirma ter parado o jogo porque o jogador pensou que um oponente estava sendo impedido. Isso será uma obstrução?

Decisão: Não, o jogador / dupla perde o ponto.

Caso 3: Uma bola em jogo atinge um pássaro voando sobre a quadra. Isso é uma obstrução?

Decisão: Sim, o ponto deve ser repetido.

Caso 4: Durante um ponto, uma bola ou outro objeto que estava caída no lado do jogador / dupla da rede quando o ponto começou, atrapalha um dos jogadores. Isso é uma obstrução?

Decisão: Não.

Caso 5: Onde o parceiro do sacador e os membros da dupla recebedora estão autorizados receber o saque?

Decisão: O parceiro do sacador e os membros da dupla recebedora podem assumir qualquer posição do seu lado da rede, dentro ou fora da quadra, desde que não toquem em nenhuma parte da quadra dentro da Zona Proibida de Retorno de Serviço . No entanto, se um jogador estiver criando uma obstrução ao (s) oponente (s), a regra do obstrução deve ser usada.

27. CORREÇÃO DE ERROS

Como princípio, quando um erro em relação às Regras do Beach Tennis é descoberto, todos os pontos jogado anteriormente permanecerá. Os erros assim descobertos devem ser corrigidos da seguinte forma:

a. Durante um jogo padrão ou um tie-break, se o jogador / dupla estiver nos extremos errados da quadra, o erro deve ser corrigido assim que for descoberto e o sacador servirá a partir do lado correto da quadra de acordo com a pontuação.

b. Se um jogador sacar fora do turno durante um game padrão, o jogador que originalmente deveria sacar servirá assim que o erro for descoberto. No entanto, se um game for concluído antes do erro ser descoberto, a ordem do serviço permanecerá alterada.

c. Se um jogador sacar fora do turno durante um tie break e o erro for descoberto após um par número de pontos jogados, o erro é corrigido imediatamente. Se o erro for descoberto depois de um número ímpar de pontos, a ordem de serviço permanecerá alterada.

d. Se por engano um game padrão for iniciado em 6 games, quando foi previamente acordado que o set seria um " tie break", o erro será corrigido imediatamente se apenas um ponto tiver sido jogado. Se o erro for descoberto após o segundo ponto estar em jogo, o game continuará como um "set longo" até que o placar atinja 8 games (ou um número par maior), quando um tie-break deve ser jogado

e. Se por engano um "set padrão" for iniciado, quando foi previamente acordado que o set final seria um match tie break, o erro será corrigido imediatamente se apenas um ponto foi jogado. Se o erro for descoberto após o segundo ponto estar em jogo, o set continuará até que um jogador / dupla ganhe três games (e, portanto, o set) ou até o placar alcança 4 games total, quando um tie-break deve ser disputado. No entanto, se o erro for descoberto após o início do segundo ponto do quinto game, o set continuará como um set normal".

28. PAPEL DOS ARBITROS DE QUADRA

Para as partidas em que os oficiais são nomeados, suas funções e responsabilidades podem ser encontradas no ANEXO II

29. JOGO CONTÍNUO

Por princípio, o jogo deve ser contínuo, desde o início da partida (quando o primeiro serviço da partida é colocado em jogo) até a partida terminar.

a. Entre os pontos, é permitido um máximo de vinte (20) segundos. Quando o jogador / dupla termina um game, são permitidos no máximo noventa (90) segundos. No entanto, após o primeiro game de cada set e durante um tie break, o jogo deve ser contínuo e as duplas devem mudar de lado sem descanso.

No final de cada set, haverá um descanso de no máximo cento e vinte (120) segundos.

O tempo máximo começa a partir do momento em que um ponto termina até o primeiro serviço ser concluído. Golpeado para o próximo ponto.

b. Se, por razões fora do controle de um jogador / membro da dupla, vestuário, calçados ou equipamento necessário (excluindo a raquete) estiver quebrado ou precisar ser substituído, o jogador poderá ter concedido um tempo extra razoável para corrigir o problema.

c. Não será concedido tempo extra para permitir que um jogador / membro da dupla recupere a condição. Entretanto, um jogador / membro da dupla que sofre de uma condição médica tratável, deve ser concedido um tempo limite médico de três minutos para o tratamento dessa condição médica. Um número limitado de tempo de banheiro / troca de roupa também pode ser permitido, se isso for anunciado em antecedência do evento. Os organizadores do evento podem permitir um período de descanso de no máximo dez (10) minutos, se isso for anunciado antes do evento. Este período de descanso pode ser obtido após o 2º set em uma partida de 3 sets.

d. O tempo de aquecimento será de no máximo cinco (5) minutos, salvo decisão em contrário da organizadores do evento a prática de sacar deve ser estritamente limitada ao período de aquecimento

30. INSTRUÇÃO

A Instrução é considerada comunicação, conselho ou instrução de qualquer tipo e por qualquer meio para um jogador.

Em eventos de equipe em que exista um capitão em quadra, o capitão da equipe pode instruir seus jogadores durante uma pausa definida e quando os jogadores mudam de lado no final de um game, mas não quando, os jogadores mudarem de lado após o primeiro game de cada set e não durante um tie break. Em todas as outros jogos, o coaching não é permitido.

Caso 1: Um jogador pode ter instrução, se a instrução for dada por sinais de maneira discreta?

Decisão: Não.

Caso 2: Um jogador pode receber Instrução quando o jogo for suspenso?

Decisão: sim.

Caso 3: Os membros da equipe que não jogam podem sentar na quadra ou instruir um jogador durante uma partida?

Decisão: Com exceção de um capitão que não joga nos eventos da equipe, nenhum outro membro da equipe é permitido em quadra durante uma partida e nenhum outro membro da equipe pode instruir um jogador durante uma partida.

Caso 4: Em eventos que não seja por equipes, um jogador pode eleger alguém para estar presente na quadra durante uma partida se eles não são um treinador?

Decisão: Não. Os jogadores em uma partida são as únicas pessoas autorizadas a estar em quadra e a sentar-se no banco do jogador durante uma partida, com exceção da equipe e oficiais do torneio.

ANEXO I

A BOLA

A bola deve estar de acordo com a tabela abaixo:

	FASE 2 (LARANJA) PADRÃO
MASSA (PESO)	36,0-46,9 gramas (1.270-1.654 ounces)
TAMANHO	6.00-6.86 cm (2,36-2,70 polegadas)
REBOUND	105-120 cm (41-47 polegadas)
FORWARD DEFORMATION1	1.40-1.65 cm (0.551-0.650 polegadas)
COLOUR2	Laranja e amarelo ou amarelo com um ponto laranja

ANEXO II

PAPEL DOS ARBITROS NA QUADRA

O árbitro é a autoridade final em todas as questões da regra do Beach Tennis e a decisão do árbitro é final.

Nas partidas em que um árbitro de cadeira é designado, o árbitro de cadeira é a autoridade final em todas as perguntas de fato durante a partida.

Os jogadores têm o direito de chamar o árbitro para a quadra se discordarem da interpretação da regra do Beach tennis.

Nas partidas em que os árbitros de linha são atribuídos, eles fazem todas as chamadas (incluindo chamadas de foot fault) relacionadas para essa linha. O árbitro da cadeira tem o direito de anular um árbitro de linha se o árbitro da cadeira tiver certeza de que um erro claro foi cometido. O árbitro da cadeira é responsável por chamar para qualquer linha (incluindo foot fault) onde nenhum árbitro de linha está atribuído.

O árbitro de linha que não puder fazer uma chamada deve sinalizar isso imediatamente ao árbitro da cadeira, que deverá tomar uma decisão. Se o árbitro de linha não puder fazer uma chamada ou se não houver árbitro de linha, e o árbitro de cadeira não pode tomar uma decisão sobre uma questão de fato, o ponto deve ser repetido.

Nos eventos de equipe em que o árbitro de cadeira está em quadra, o árbitro também é a autoridade final questões de fato.

O jogo pode ser parado ou suspenso a qualquer momento que o árbitro de cadeira decida que é necessário ou apropriado.

O árbitro também pode interromper ou suspender o jogo em caso de escuridão, tempo ou quadra em condição adversa. Quando o jogo está suspenso por escuridão, isso deve ser feito no final de um set ou após um número par de games jogado no set em andamento. Após a suspensão do jogo, a pontuação e a posição dos jogadores em quadra na partida permanecerão válidas para quando a partida reiniciar.

O árbitro de cadeira ou o árbitro Geral deve tomar decisões sobre jogadas e treinamentos contínuos de qualquer Código de Conduta aprovado e em operação.

Caso 1: Uma bola é chamada, mas um jogador afirma que a bola estava boa. O árbitro geral pode ser chamado para quadra para tomar uma decisão?

Decisão: Não. O árbitro de cadeira toma a decisão final sobre questões de fato (questões relacionadas a realmente aconteceu durante um incidente específico).

Caso 2: É permitido a um árbitro de cadeira anular um árbitro de linha no final de um ponto se, na opinião do árbitro de cadeira, um erro claro foi cometido anteriormente neste ponto?

Decisão: Não. Um árbitro de cadeira só pode anular um árbitro de linha imediatamente após o erro claro ter ocorrido foi feito.

Caso 3: Um árbitro de linha chama a bola "Fora" e, em seguida, o jogador argumenta que a bola estava boa. É autorizado o árbitro de cadeira anular o árbitro de linha?

Decisão: Não. Um árbitro de cadeira nunca deve anular como resultado do protesto ou apelo de um jogador

Caso 4: Um árbitro de linha chama a bola "Fora". O árbitro de cadeira não conseguiu ver claramente, mas pensou que bola estava dentro. O juiz da cadeira pode anular o árbitro de linha?

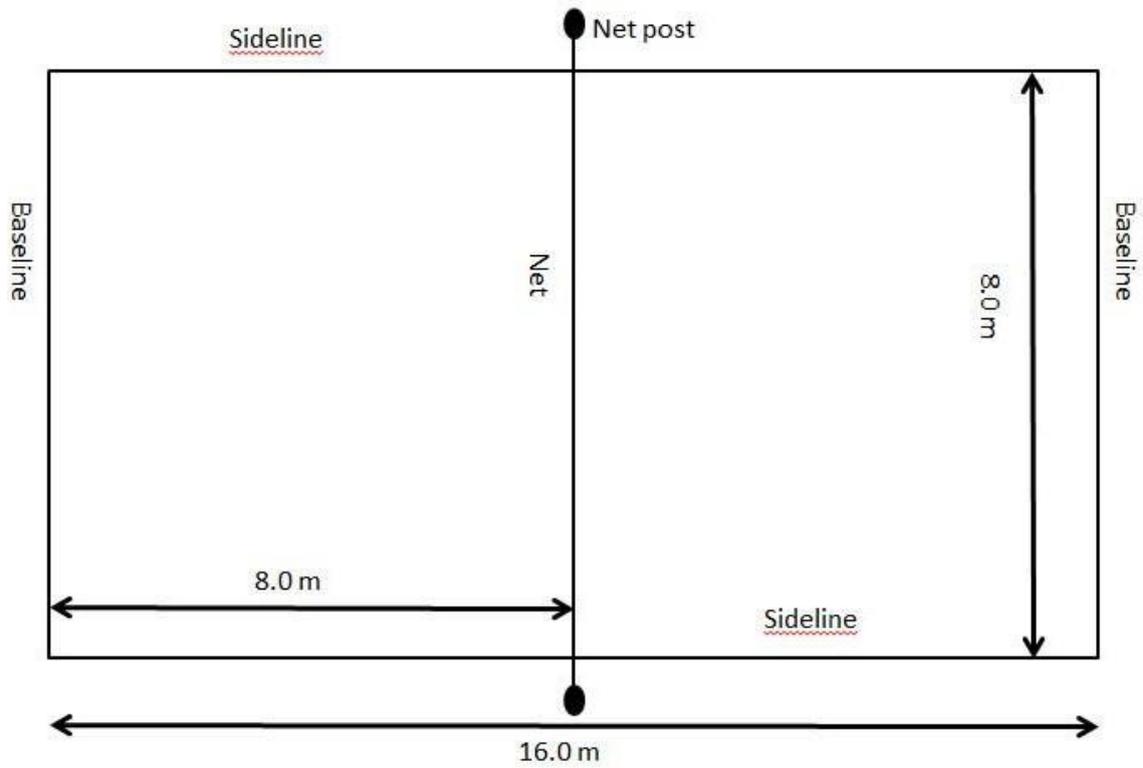
Decisão: Não. O árbitro de cadeira só pode anular se tiver certeza de que o árbitro de linha fez uma erro.

Caso 5: É permitido a um árbitro de linha alterar a chamada após o árbitro de cadeira anunciar a pontuação?

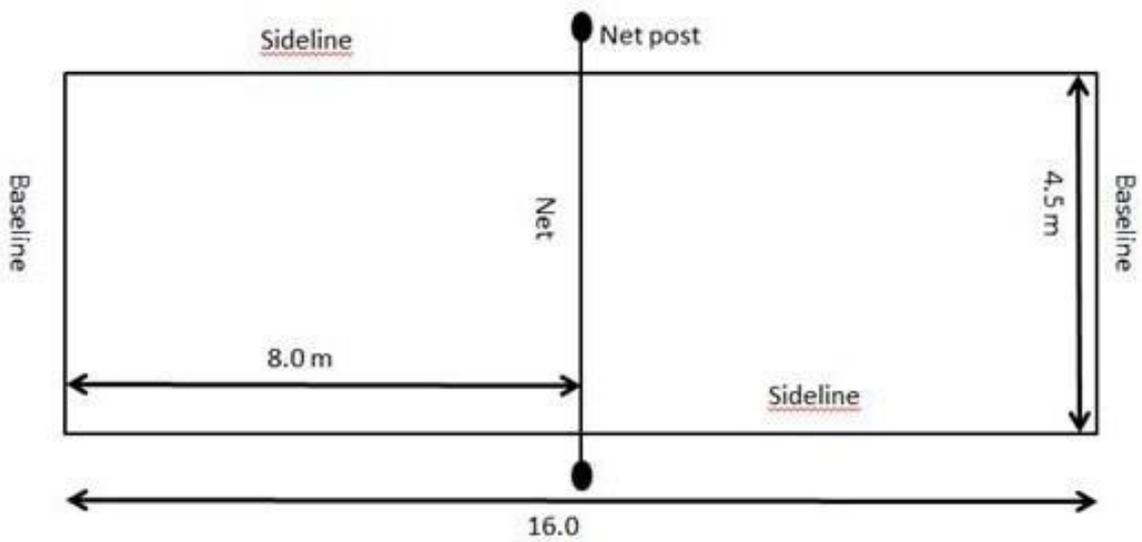
Decisão: sim. Se um árbitro de linha perceber um erro, uma correção deve ser feita o mais rápido possível desde que não seja resultado de um protesto ou apelo de um jogador.

PLANO DE UMA QUADRA

Quadra de Duplas (sem escala)



QUADRA DE SIMPLES (sem escala)



Nota: Todas as medições da quadra devem ser feitas fora das linhas