



REGRAS

DO

BEACH TENNIS

2020

CONTEÚDO

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

	Prefácio	3
Regra 1	A Quadra	4
Regra 2	Superfície de Jogo	4
Regra 3	Equipamentos Permanentes	5
Regra 4	A bola	5
Regra 5	A raquete	5
Regra 6:	Pontuação em uma partida	6
Regra 7:	Pontuação em um set	6
Regra 8:	Pontuação em um jogo	6
Regra 9:	Sacador e recebedor	6
Regra 10:	Escolha de lado e serviço	7
Regra 11:	Alteração de Lados	8
Regra 12:	Bola em jogo	8
Regra 13:	Bola toca a linha	8
Regra 14:	Bola toca um dispositivo permanente ou poste de rede	8
Regra 15:	Ordem dos serviços	8
Regra 16:	Ordem de recebimento das duplas	8
Regra 17:	O Serviço	8
Regra 18:	Serviço	9
Regra 19:	Foot Fault	9
Regra 20:	Falta no Serviço	9
Regra 21:	Quando Servir e Receber	10
Regra 22:	A let durante um serviço	10
Regra 23:	Let	10
Regra 24:	Jogador / Time perde o ponto	10
Regra 25:	Um bom retorno	11
Regra 26:	Obstrução	11
Regra 27:	Corrigindo erros	11
Regra 28:	Papel dos árbitros em quadra	12
Regra 29:	Jogo Contínuo	12
Regra 30:	Instrução	13
Regra 31:	Tecnologia de análise de jogadores	13
Apêndice I	Medidas Judiciais Obrigatórias e Alternativas	14
Apêndice II	A Raquete	15
Apêndice III	A Bola	16
Apêndice IV	Tecnologia de Análise de Jogadores	17
Apêndice V	Publicidade	18
Apêndice VI	Procedimentos Alternativos e Métodos de Pontuação	19
Anexo VII	Papel dos árbitros em quadra	20
Apêndice VIII	Beach Tennis Júnior	22
Apêndice IX	Plano de um quadra	23
Apêndice X	Sugestões sobre como marcar um quadra de duplas	24
Apêndice XI	Procedimentos para Revisão e Audiências sobre as Regras do Beach	26
Tennis		

Referências à Federação Internacional de Tênis ou ITF significam doravante a ITF Limited.

PREFÁCIO

A Federação Internacional de Tênis (ITF) é o órgão que rege o tênis, incluindo Beach Tennis, e seus deveres e responsabilidades incluem a determinação das Regras do Beach Tennis.

Para ajudar a ITF a cumprir essa responsabilidade, a ITF nomeou um Comitê de Beach Tennis que monitora continuamente o jogo e suas regras e, quando considerado necessário, faz recomendações para mudanças ao Comitê de Regras do Tênis que, por sua vez, faz as recomendações ao Conselho de Administração da ITF, que é a autoridade máxima para fazer quaisquer alterações às regras do Beach Tennis.

O Apêndice VI lista todos os procedimentos e métodos alternativos conhecidos e aprovados. Além do mais, em seu próprio nome ou a pedido das partes interessadas, certas variações das regras que podem ser aprovadas pela ITF para fins de teste apenas em um número limitado de torneios ou eventos e / ou por um período de tempo limitado. Tais variações não estão incluídas nas regras publicadas e exigem um relatório para ITF na conclusão do estudo aprovado.

Nota: Exceto onde indicado em contrário, todas as referências nestas Regras da ITF de Beach Tennis ao masculino inclui o gênero feminino

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 masculinos nas categorias World Tour BT100, BT200, BT400 e Torneios Sand Series, além da Copa do Mundo, Copas Regionais, Campeonatos do Mundo e Campeonatos Regionais. A altura da rede pode ser aumentada para 1,80 m nos BT10 e BT50 masculinos torneios sujeitos a aprovação prévia por escrito da ITF.

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.

As linhas nas extremidades da quadra são chamadas linhas de base e as linhas nas laterais da quadra são chamadas margem.

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.

Sugestões sobre como marcar uma quadra podem ser encontradas no Apêndice X.

As medidas da quadra que também são aprovadas para jogar de acordo com essas Regras do Beach Tennis são definidas nos apêndices I e VIII.

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.

Nota: As diretrizes para profundidade mínima da areia podem ser encontradas no Apêndice X.

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

Bolas estágio 2 (ou seja, baixa compressão), conforme descrito na edição atual das bolas de tênis aprovadas pela ITF, classificações de pisos e quadras que são aprovadas para jogo.

As bolas aprovadas para jogar de acordo com as Regras do Beach Tennis devem obedecer às especificações no apêndice III.

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:

- i. 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
- ii. No início de um Set

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

Nota: Qualquer bola a ser usada em um torneio jogado sob as Regras do Beach Tennis deve estar nomeada na lista oficial da ITF de bolas aprovadas na Fase 2 emitidas pela Federação Internacional de Tênis.

5. A RAQUETE

As raquetes aprovadas para jogar de acordo com as regras do Beach Tennis devem cumprir as especificações no apêndice II.

A Federação Internacional de Tênis decidirá se qualquer raquete ou protótipo está em conformidade com o apêndice II 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 Tênis (consulte o Apêndice "XI")

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).

Métodos de pontuação adicionais aprovados podem ser encontrados no Apêndice VI das Regras do Beach Tennis.

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.

Métodos alternativos adicionais de pontuação aprovados, conforme descrito no Apêndice VI das Regras de Beach Tennis, poderão ser usados desde que aquele a ser usado seja anunciado antes do evento.

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. A regra Zona Proibida de Retorno de Serviço deve ser aplicada em todas as situações (consulte o Apêndice I), segundo as quais o (s) recebedor (es) não devem tocar em nenhuma parte da quadra dentro da zona proibida até que a bola esteja em jogo.

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.

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. Um jogador só perde o ponto se tocar na área de jogo do time adversário. enquanto a bola estiver em jogo.

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 let).

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 (consulte o Apêndice I)

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 bate 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 correta.

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 (consulte o Apêndice I). 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". (Veja o Apêndice VI das Regras da ITF de Beach Tennis).

28. PAPEL DOS ARBITROS DE QUADRA

Para as partidas em que os oficiais são nomeados, suas funções e responsabilidades podem ser encontradas no Apêndice. VII das Regras da ITF de Tênis de Praia.

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.

Os organizadores do evento podem solicitar a aprovação da ITF para estender os noventa (90) segundos permitidos quando as duplas mudam de lado ao final de um game e os cento e vinte (120) segundos permitidos em um intervalo de set.

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.

d. 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.

e O tempo de aquecimento será de no máximo cinco (5) minutos, salvo decisão em contrário da organizadores do evento.

f. 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: Um jogador pode receber instrução em quadra durante uma partida?

Decisão: Os órgãos sancionadores podem solicitar à ITF que as instruções em quadra sejam permitidas. Em eventos onde a instrução em quadra é permitida, treinadores designados podem entrar na quadra e instruir seus jogadores sob procedimentos decididos pelo órgão sancionador.

Caso 4: 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 5: 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.

31. TECNOLOGIA DE ANÁLISE DE JOGADORES

A tecnologia de análise do jogador, aprovada para jogar de acordo com as Regras do Beach Tennis, deve estar em conformidade com as especificações do apêndice IV.

A Federação Internacional de Tênis decidirá se um desses equipamentos é aprovado ou não aprovado. Essa decisão pode ser tomada por sua própria iniciativa ou mediante solicitação de qualquer parte com um interesse genuíno, incluindo qualquer jogador, fabricante de equipamentos ou Associação Nacional ou seus membros. Tais decisões e pedidos serão feitos de acordo com os procedimentos de revisão e audição aplicáveis da Federação Internacional de Tênis (consulte Apêndice XI).

ANEXO I

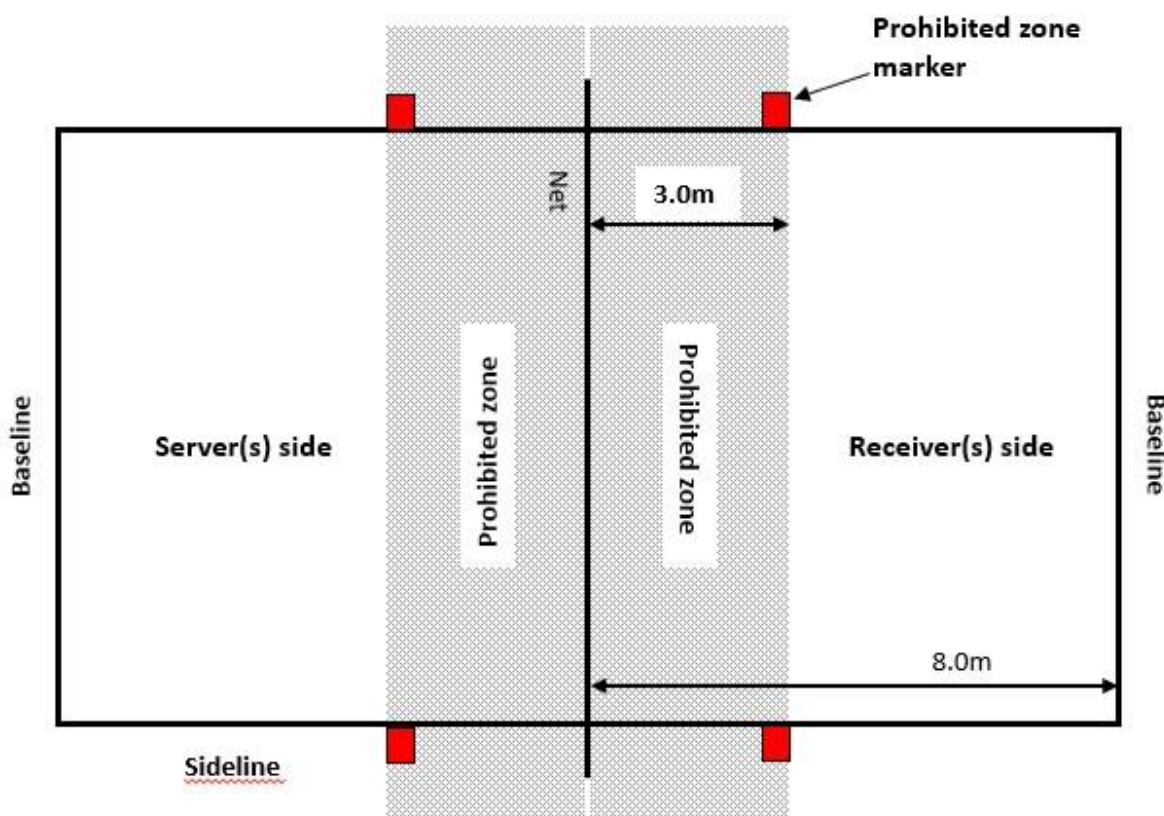
MEDIDAS OBRIGATÓRIAS DA QUADRA DE JOGO

Zona Proibida de Retorno de Serviço

A zona Proibida de retorno de serviço (“zona proibida”) é a área entre a rede e uma linha imaginária paralela à rede a três (3,0) metros da rede e que se estende indefinidamente além das linhas laterais. A interseção da linha imaginária e cada linha lateral deve ser claramente indicada por um marcador colocado na linha ou imediatamente fora da linha lateral. Nenhuma linha ou marcador adicional deve ser colocado dentro da área da quadra. Nenhum jogador da equipe sacadora ou recebedora deve tocar em qualquer parte da quadra dentro da zona proibida até que a bola esteja em jogo.

Diagrama da zona proibida (sem escala)

MEDIDAS



MEDIDAS ALTERNATIVAS DO TRIBUNAL

Altura da rede:

A altura líquida do Beach Tennis adulto pode ser aumentada para 1,80 metros nos torneios BT10 e BT50 masculinos, sujeitos a aprovação prévia por escrito da ITF.

ANEXO II

A RAQUETE

Para todas as medições no anexo II, as unidades em cm devem prevalecer.

A raquete de beach tennis deve estar em conformidade com todos os requisitos abaixo:

- a. A superfície de impacto, definida como a área plana da cabeça da raquete delimitada pela borda interna do aro ou os orifícios com mais de 13 mm de diâmetro, o que for menor, não devem exceder 30 cm de comprimento e 26 cm de largura.
- b. A raquete não deve exceder 50 cm de comprimento, da ponta da alça até a ponta da raquete cabeça. A cabeça da raquete não deve exceder 26 cm de largura.
- c. A distância do perfil entre as duas superfícies de contato (espessura) deve ser constante e deve não exceda 38 mm.
- d. Os orifícios com mais de 13 mm de diâmetro não devem se estender mais de 40 mm a partir da borda da raquete, com exceção dos orifícios que fazem parte da garganta.
- e. A raquete deve estar livre de qualquer dispositivo que possa fornecer comunicação, conselhos ou instruções de qualquer tipo, audível ou visível, para um jogador durante uma partida. Objetos anexados, saliências e dispositivos aprovados como Player Analysis Technology são permitidos.

ANEXO III

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

Notas:

1. A deformação deve ser a média de uma leitura única ao longo de cada um dos três eixos perpendiculares. Não há limite para a diferença entre as leituras individuais de deformação direta. Não há especificação para deformação de retorno.
2. Todos os pontos coloridos devem ter tamanho e posicionamento razoáveis.
3. Para um teste de um ano (de 1 de janeiro a 31 de dezembro de 2020), cores alternativas às especificadas nesta tabela pode ser usado apenas para tênis de praia (por exemplo, azul e amarelo, roxo e amarelo, roxo e laranja, roxo e verde).

Todos os testes de recuperação, massa, tamanho, deformação e durabilidade devem ser feitos de acordo com o Os regulamentos descritos na edição atual das *Bolas de tênis aprovadas pela ITF, superfícies classificadas e quadras reconhecidos* (<https://www.itftennis.com/en/about-us/tennis-tech>) .

ANEXO IV

TECNOLOGIA DE ANÁLISE DE JOGADORES

A Player Analysis Technology é um equipamento que pode executar qualquer uma das seguintes funções com relação às informações de desempenho do jogador:

- a. Gravação
- b. Armazenando
- c. Transmissão
- d. Análise
- e. Comunicação ao jogador de qualquer tipo e por qualquer meio

A tecnologia de análise do jogador pode registrar e / ou armazenar informações durante uma partida. Essa informação só pode ser acessada por um jogador de acordo com a Regra

ANEXO V

PUBLICIDADE

1. A publicidade é permitida na rede desde que seja colocada na parte da rede dentro de 90 cm do centro dos postes da rede e é produzido de forma a não interferir com a visão dos jogadores ou das condições de jogo.

Uma marca (não comercial) do órgão sancionador é permitida na parte inferior da rede, no mínimo, a 50 cm do topo da rede, desde que produzido de forma a não produzir, interferir na visão dos jogadores ou nas condições de jogo.

2. É permitida a publicidade e outras marcas ou materiais colocados na parte de trás e nas laterais da quadra a menos que interfira na visão dos jogadores ou nas condições de jogo.

3. Publicidade e outras marcas ou materiais colocados na superfície da quadra fora das linhas são permitidos a menos que interfira na visão dos jogadores ou nas condições de jogo.

4. Não obstante os parágrafos (1), (2) e (3) acima, qualquer publicidade, marca ou material colocado na rede ou colocado na parte de trás e nas laterais da quadra ou na superfície da quadra fora das linhas conter branco ou amarelo ou outras cores claras que possam interferir na visão dos jogadores ou do condições de jogo.

5. Publicidade e outras marcas ou materiais não são permitidos na superfície da quadra dentro das linhas da quadra.

VI PROCEDIMENTOS ALTERNATIVOS E MÉTODOS DE PONTUAÇÃO

PONTUAÇÃO EM UM CONJUNTO (Regra 7):

1 SET "CURTOS"

O primeiro jogador / dupla que vencer quatro games vence esse set, desde que haja uma margem de dois games sobre o (s) oponente (s). Se o placar atingir quatro games no total, será disputado um tie break.

2) SET "LONGO"

O primeiro jogador / dupla a vencer seis games vence esse "Set", desde que haja uma margem de dois games o oponente (s). Se necessário, o set continuará até que essa margem seja alcançada.

3) TIE BREAK (7 PONTOS)

Quando o placar em uma partida é de um SET a um, um tie break deve ser disputado para decidir a partida.

Este tie break substitui o set final decisivo.

O jogador / dupla que vencer primeiro sete (7) pontos vencerá este tie-break e a partida desde que haja uma margem de dois pontos sobre o (s) oponente (s).

4) MATCH TIE BREAK (10 PONTOS)

Quando o placar em uma partida é de um SET a um, um tie break deve ser disputado para decidir a partida. Este jogo de desempate substitui **o set final decisivo**.

O jogador / dupla que ganhar primeiro dez (10) pontos vencerá este tie-break e a partida prevista desde que haja uma margem de dois pontos sobre o (s) oponente (s).

Nota: Ao usar o tie-break de partida para substituir o conjunto final:

- *a ordem de serviço original continua. (Regras 15 e 16)*
- *em duplas, a ordem de sacar e receber dentro da dupla pode ser alterada, como no início de cada conjunto. (Regras 15 e 16)*
- *Antes do início do desempate, haverá um intervalo de 120 segundos.*
- *as bolas não devem ser trocadas antes do início do tie-break, mesmo se houver mudança de bola.*

MUDANÇA DE LADOS (artigo 11.º do Regimento):

Esta alternativa à sequência de mudança de lado em um tie break pode ser usada:

Durante um tie break, os jogadores mudam de lado a cada seis pontos.

ANEXO VII

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 um 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.

ANEXO VIII

JUNIORS DE TÊNIS DE PRAIA

Under 18 Beach Tennis

Quadra:

A quadra para todas as categorias sub 18 e sob a competição Beach Tennis (meninos e meninas) deve ter 16,0 metros de comprimento e 8,0 metros de largura. A rede deve ter 1,70 metros de altura em toda a largura da quadra.

As medidas da quadra acima também se aplicarão a todos os 16 e menores ITF não sancionados e 14 e em torneios.

Under 12 Beach Tennis (não sancionado pela ITF)

Quadra:

Além da quadra (de tamanho completo) descrito na Regra 1, um tribunal designado para 12 e sob a competição de tênis pode ter dimensões reduzidas da seguinte maneira:

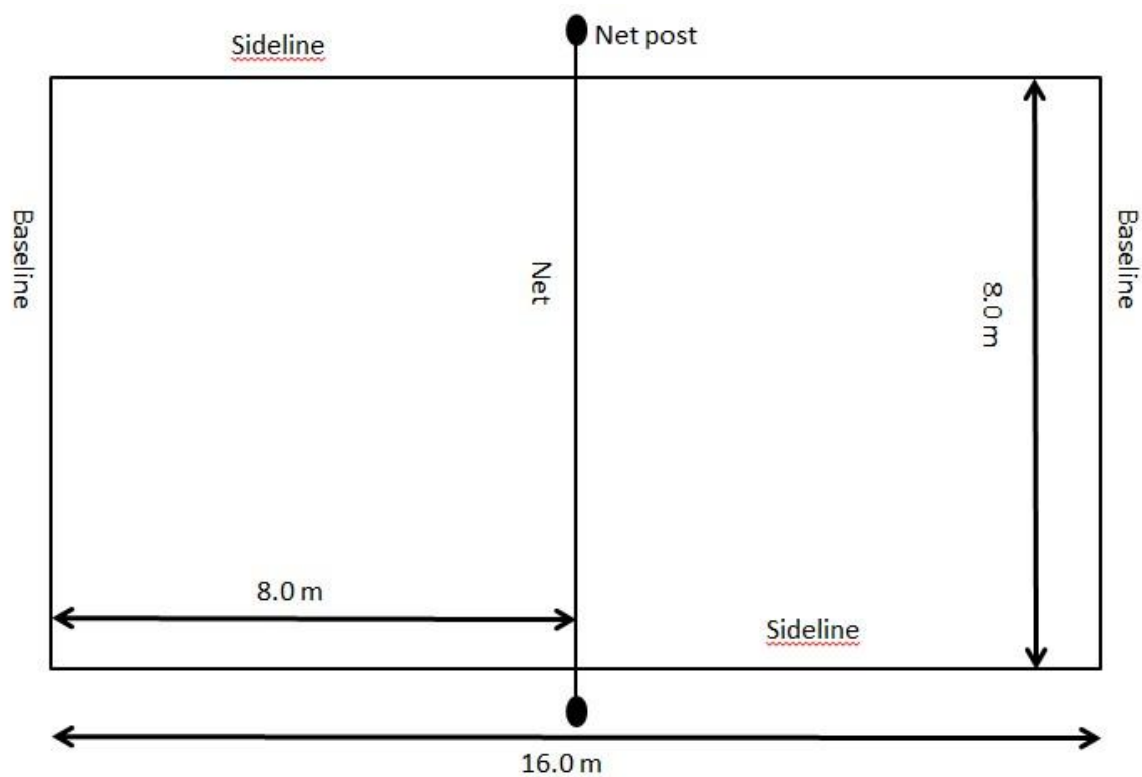
A quadra deve ser um retângulo medindo 14,0 metros de comprimento e 7,0 metros de largura. A rede deve ter 1,50 metros de altura em toda a largura da quadra.

Nota: *As bolas da Fase 2 aprovadas pela ITF devem ser usadas para todas as competições de Beach Tennis Juniors.*

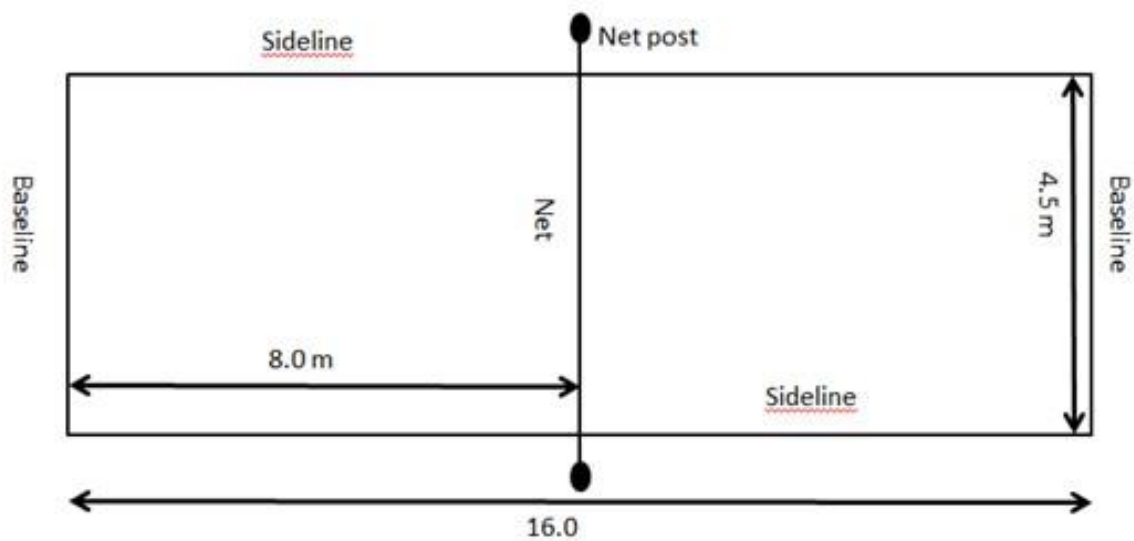
ANEXO IX

PLANO DE UMA QUADRA

Quadra de Duplas (sem escala)



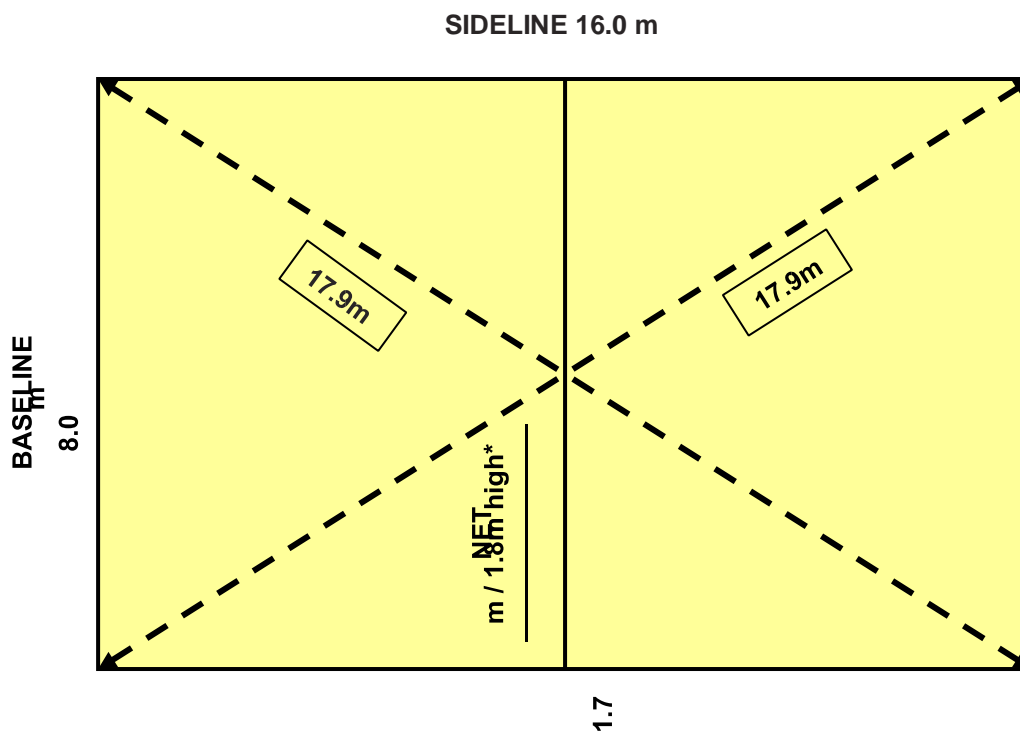
QUADRA DE SIMPLES (sem escala)



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

ANEXO X

SUGESTÕES SOBRE COMO MARCAR UM TRIBUNAL DE DUBAS



Nota: Todas as medições da quadra devem ser feitas do lado de fora das linhas.

Introdução

Uma quadra de Beach Tennis é de forma retangular, medindo 16,0 metros de comprimento e 8,0 metros de largura.

* A rede, que deve ter pelo menos a largura da quadra, deve ser:

1,7 metros de altura para todos os eventos femininos (Pro Circuit), BT10 masculino e BT50 (Pro Circuit) e todos os eventos dos Sub-18 (Circuito Júnior).

1,8 metros de altura para BT100 Masculino e eventos acima (Pro Circuit). Eventos BT10 e BT50 Masculinos que desejam aumentar a altura líquida para 1,8 m deve procurar aprovação prévia por escrito da ITF.

O equipamento a seguir é necessário para construir uma quadra padrão de competição:

Fita de limite (com âncoras de areia)

Fita métrica

Esquadro

Poste líquido alto x 2

Rede de Beach Tennis

Os limites da quadra devem ser marcados com uma fita colorida que contrasta com a cor da superfície e as medidas da quadra devem ser feitas na parte externa da fita. As fitas de limite são produzidas especificamente para esportes de praia e incluem âncoras de borracha ou âncora placas para fixar a fita na areia.

Procedimento

O procedimento a seguir é para quadra de duplas

Primeiro, verifique se a superfície da areia é uniforme e plana antes de medir os limites da quadra. Verifique se os cantos estão em ângulo reto e se a distância entre os cantos opostos é de $17,9\text{ m} \pm 2\text{ cm}$. Se as medidas reais forem diferentes, faça alterações nas fitas, conforme apropriado.

Para posicionar a rede, divida a quadra em duas áreas iguais de $8,0 \times 8,0\text{ m}$ e posicione os postes da rede pelo menos $1,0\text{ m}$ do lado de fora.

Suspenda a rede por um cabo ou cabo de metal sobre ou preso aos dois postes da rede. A rede deve ser totalmente estendida para preencher completamente o espaço entre os dois postes da rede e deve ser de malha suficientemente pequena para garantir que uma bola não possa passar por ela.

A altura da rede deve ser a mesma em todas as áreas. Uma banda deve cobrir o cordão ou cabo metálico e o topo da rede.

Nota:

Como guia para competições internacionais, a profundidade mínima recomendada da areia deve ser $25,0\text{ cm}$.

ANEXO XI

PROCEDIMENTOS DE REVISÃO E AUDIÊNCIAS SOBRE AS REGRAS DO TÊNIS DE PRAIA

1 INTRODUÇÃO

1.1 O Conselho de Administração poderá, de tempos em tempos, suplementar, alterar ou alterar esses procedimentos.

2) OBJETIVOS

2.1 A Federação Internacional de Tênis é a guardiã das Regras do Tênis de Praia e é comprometido com:

- a. Preservar o caráter e a integridade do jogo de tênis de praia.
- b. Preservando ativamente as habilidades tradicionalmente necessárias para jogar o jogo.
- c. Melhorias encorajadoras, que mantêm o desafio do jogo.
- d. Garantir uma concorrência justa.

2.2 Garantir análises e audiências justas, consistentes e rápidas em relação ao Regulamento de Tênis de praia os procedimentos descritos abaixo serão aplicáveis.

3) ESCOPO

3.1. Estes procedimentos se aplicam às decisões sob:

- a. Regra 1 - O tribunal.
- b. Regra 4 - A bola.
- c. Artigo 5 - A raquete.
- d. Apêndice I, II e III das Regras do Tênis de Praia.
- e. Quaisquer outras regras de tênis de praia que a Federação Internacional de Tênis possa decidir.

4) ESTRUTURA

4.1 Sob esses procedimentos, as decisões serão emitidas por um conselho de administração.

4.2 Tais decisões serão definitivas, salvo se o direito de apelar para um Tribunal de Apelação nos termos do a esses procedimentos.

5) INSCRIÇÃO

5.1 As decisões devem ser tomadas:

- a. Após moção do Conselho de Administração; ou
- b. Após o recebimento de uma solicitação, de acordo com os procedimentos descritos abaixo.

6 NOMEAÇÃO E COMPOSIÇÃO DE TABELAS DE DECISÃO

6.1 Os conselhos de administração serão nomeados pelo Presidente da Federação Internacional de Tênis ("Presidente") ou seu designado e deve incluir um número, como o Presidente ou seu designado deve determinar.

6.2 Se mais de uma pessoa for nomeada para o Conselho de Administração, o Conselho de Administração nomeará uma pessoa entre si para atuar como Presidente.

6.3. O Presidente terá o direito de regular os procedimentos antes e em qualquer revisão e / ou audiência de um Conselho de Administração.

7) REGRAS PROPOSTAS PELO CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

7.1 Os detalhes de qualquer Decisão proposta emitida por moção do Conselho de Administração podem Qualquer pessoa de boa-fé ou qualquer jogador, fabricante de equipamentos ou nacional associação ou seus membros com interesse na decisão proposta.

7.2 Qualquer pessoa assim notificada deve ter um prazo razoável para enviar comentários, objeções ou pedidos de informações ao Presidente ou a seu representante conexão com a decisão proposta.

8) PEDIDO DE DECISÃO

8.1 Um pedido de decisão pode ser feito por qualquer parte com um interesse genuíno na decisão incluindo qualquer jogador, fabricante de equipamento ou associação nacional ou membro dele.

8.2 Qualquer pedido de decisão deve ser apresentado por escrito ao Presidente.

8.3. Para ser válido, um pedido de decisão deve incluir as seguintes informações mínimas:

a. O nome completo e endereço do requerente.

b. A data do aplicativo.

c. Uma declaração identificando claramente o interesse do Requerente na pergunta qual uma decisão é solicitada.

d. Todas as provas documentais relevantes nas quais o Requerente pretende confiar em qualquer audiência. e se, na opinião do Requerente, for necessária prova pericial, ele deve incluir um pedido para que tais provas sejam ouvidas. Essa solicitação deve identificar o nome de qualquer especialista proposto e seus conhecimentos relevantes.

f. Quando um pedido de decisão sobre uma raquete ou outro equipamento é feito, um protótipo ou cópia exata do equipamento em questão deve ser enviado com o pedido de decisão.

g. Se, na opinião do Requerente, houver circunstâncias extraordinárias ou incomuns, que exigem que uma decisão seja tomada dentro de um tempo especificado ou antes de uma data especificada ele deve incluir uma declaração descrevendo as circunstâncias extraordinárias ou incomuns.

8.4 Se um pedido de decisão não contiver as informações e / ou equipamentos referidos na Cláusula 8. 3 (a) - (g) acima, o Presidente ou seu designado designará ao Requerente por um tempo razoável especificado dentro do qual corrigir o defeito. Se o requerente falhar em corrigir o defeito dentro do prazo especificado, o pedido será indeferido.

9 CONVOCANDO A DIRETORIA

9.1 Ao receber uma solicitação válida ou por moção do Conselho de Administração, o Presidente ou seu designado pode convocar um Conselho Diretor para lidar com a solicitação ou moção.

9.2 O Conselho Diretivo não precisa realizar uma audiência para tratar de uma solicitação ou moção onde solicitação ou moção, na opinião do Presidente, pode ser resolvida de maneira justa sem audiência.

10) PROCEDIMENTO DO CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

10.1 O Presidente de um Conselho Diretivo determinará a forma, procedimento e procedimentos apropriados. data de qualquer revisão e / ou audiência.

10,2 O Presidente notificará por escrito as questões descritas em 10.1 acima a qualquer Requerente ou qualquer pessoa ou associação que manifestou interesse na proposta Decisão.

10.3 O Presidente determinará todos os assuntos relacionados à evidência e não ficará vinculado pelas normas judiciais que regem o procedimento e a admissibilidade de provas, desde que a revisão e / ou audiência é conduzida de maneira justa, com uma oportunidade razoável para os partes para apresentar seu caso.

10.4 Sob esses procedimentos, qualquer revisão e / ou audiências:

a. Deve ocorrer em particular.

b. Pode ser adiado e / ou adiado pelo Conselho de Administração.

10.5 O Presidente terá o poder de cooptar periodicamente membros adicionais Conselho Diretivo com habilidade ou experiência especial para lidar com questões específicas, que exigem tal habilidade ou experiência especial.

10.6 O Conselho de Administração delibera por maioria simples. Nenhum membro do Conselho Diretivo pode se abster.

10,7 O Presidente terá total discricão para fazer tal ordem contra o Requerente [e / ou outros indivíduos ou organizações que comentam objeções ou solicitações informações em qualquer revisão e / ou audiência] em relação aos custos do aplicativo e / ou as despesas razoáveis incorridas pelo Conselho Diretivo na realização de testes ou na obtenção de relatórios relacionados a equipamentos sujeitos a uma decisão que julgar apropriada.

11) NOTIFICAÇÃO

11.1 Uma vez que um Conselho Diretivo tenha tomado uma decisão, deverá notificar por escrito o Requerente, ou, qualquer pessoa ou associação que tenha manifestado interesse na decisão proposta assim que como razoavelmente praticável.

11.2 Essa notificação por escrito deve incluir um resumo do raciocínio por trás da decisão do Conselho de Administração.

11.3 Mediante notificação ao Requerente ou em outra data especificada pelo Conselho Diretor a decisão do conselho de administração será imediatamente vinculativa sob as regras do tênis de praia.

12) APLICAÇÃO DE REGRAS ATUAIS DE TÊNIS DE PRAIA

12.1 Sujeito ao poder do Conselho de Administração de emitir decisões provisórias, as atuais Regras de Praia O tênis continuará a ser aplicado até que qualquer revisão e / ou audiência do Conselho Diretivo seja concluído e uma decisão emitida pelo conselho de administração.

12.2 Antes e durante qualquer revisão e / ou audiência, o Presidente do Conselho Diretivo pode emitir instruções que sejam consideradas razoavelmente necessárias na implementação do Regulamento Beach Tennis e desses procedimentos, incluindo a questão de decisões provisórias.

12.3 Tais decisões provisórias podem incluir ordens restritivas sobre o uso de qualquer equipamento sob o Regras do Beach Tennis pendentes de uma decisão do Conselho de Administração sobre se a O equipamento atende às especificações das regras do tênis de praia.

13) NOMEAÇÃO E COMPOSIÇÃO DOS TRIBUNAIS DE APELO

13.1 Os Tribunais de Apelação serão nomeados pelo Presidente ou por seu representante dentre [membros do Conselho de Administração / Comissão Técnica].

13.2 Nenhum membro do Conselho de Administração que tomou a decisão original deverá ser membro do Tribunal de Apelação.

13.3 O Tribunal de Apelação compreenderá o número que o Presidente ou seu representante designar determinar, mas não deve ser inferior a três.

13.4 O Tribunal de Apelação nomeará uma pessoa dentre elas para atuar como Presidente

13.5 O Presidente terá o direito de regular os procedimentos antes e em qualquer recurso audiência.

14) PEDIDO DE RECURSO

14.1 Um Requerente [ou uma pessoa ou associação que manifestou interesse e encaminhou qualquer comentários, objeções ou pedidos de uma decisão proposta] podem recorrer de qualquer decisão da Conselho de Administração.

14.2 Para ser válido, um pedido de recurso deve ser:

- a. Feito por escrito ao Presidente do Conselho Diretivo que tomou a decisão apelou o mais tardar [45] dias após a notificação da decisão;
- b. Deve apresentar os detalhes da decisão recorrida; e
- c. Deve conter todos os fundamentos do recurso.

14.3 Após o recebimento de uma solicitação válida para apelar, o Presidente do Conselho Diretivo a decisão original pode exigir uma taxa razoável de apelação a ser paga pelo recorrente como condição de recurso. Essa taxa de recurso será reembolsada ao Recorrente se o recurso for bem sucedido.

15. CONVOCAÇÃO DO TRIBUNAL DE RECURSO

15.1 O Presidente ou seu designado convocará o Tribunal de Apelação após o pagamento pelo Recorrente de qualquer taxa de recurso

16 PROCEDIMENTOS DO TRIBUNAL DE RECURSO

16.1 O Tribunal de Apelação e seu Presidente conduzirão procedimentos e audiências em de acordo com os assuntos descritos nas seções 10, 11 e 12 acima.

16.2 Mediante notificação ao Recorrente ou em outra data especificada pelo Tribunal de Recurso a decisão do Tribunal de Apelação será imediatamente vinculativa e final sob as Regras do Tênis de praia.

17 GERAL

17.1 Se um Conselho Diretivo consistir em apenas um membro, esse único membro será responsável por regulamentar a audiência como Presidente e determinará os procedimentos a serem seguidos antes e durante qualquer revisão e / ou audiência.

17.2 Todas as revisões e / ou audiências devem ser conduzidas em inglês. Em qualquer audiência em que um Requerente, e / ou outros indivíduos ou organizações comentando, contestando ou solicitando informações não fale inglês, um intérprete deve estar presente. Sempre que possível, o intérprete deve ser independente.

17.3 O Conselho de Administração ou o Tribunal de Apelação podem publicar extratos de suas próprias decisões.

17.4 Todas as notificações a serem feitas de acordo com esses procedimentos devem ser feitas por escrito.

17.5 Quaisquer notificações feitas de acordo com esses procedimentos serão consideradas notificadas ao data em que foram comunicados, enviados ou transmitidos ao requerente ou a outro festa.

17,6 Um Conselho Diretivo terá o poder de recusar uma solicitação se, em sua opinião razoável a solicitação é substancialmente semelhante a uma solicitação ou moção sobre a qual um Conselho Diretivo tomou uma decisão e / ou decisão nos 36 meses anteriores à data da solicitação.