



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS

## REGRAS DE TÊNIS DE PRAIA (PROVISÓRIA)

### PREFÁCIO

A ITF é o órgão internacional de Tênis, que incluindo o Tênis de Praia.

Destina-se a apresentar, promover e desenvolver oportunidades a homens, mulheres e crianças para participar na recreação e competição do Tênis de Praia em todos os níveis.

Como o órgão de Tênis, a ITF tem um papel de liderança na administração do Tênis de praia. A ITF tem por objetivo garantir justa e igualdade de oportunidades para todos. É assegurado aqueles com direito a jogar sob a sua elegibilidade sendo que as regras do Tênis de Praia são implementadas de acordo com os padrões esperados de um órgão internacional.

Referências à Federação Internacional de Tênis ou ITF devem seguir à ITF Limitada.

### **1. A Quadra**

A quadra deve ser retangular, com um mínimo de 16 m e um máximo de 20 m de comprimento e com um mínimo de 8 m e um máximo de 9 m de largura.

A quadra deve ser dividida ao meio por uma rede suspensa por um cordão ou cabo de metal de 0,8 cm de diâmetro máximo, que deve passar por cima ou ser anexada a dois postes de rede e ser anexado à rede. A rede deve ser totalmente estendida de modo a que preencha completamente o espaço entre os dois postes e deve ter malha suficiente para garantir que uma bola não passe por ela. A altura da rede será um mínimo de 1,7 m e um máximo de 1.8 m no centro. A faixa deve abranger o cabo metálico ou cabo do início da rede.

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

Todas as medidas da quadra devem ser feitas da parte de fora das linhas e as linhas da quadra devem ser da mesma cor clara contrastando com a cor da superfície.

### **2. Superfície de Jogo**

O terreno deve ser composto de areia nivelado, plano e uniforme, livre de pedras, conchas e outros objetos irregulares. A superfície não deve apresentar qualquer perigo para os jogadores.

### **3. Instalações Permanentes**

As instalações permanentes da quadra incluem placas de fundo e laterais, os espectadores, o local de descanso e lugares para espectadores, todas as outras instalações acima e em volta da quadra, o juiz principal, árbitros de linha, bem como as pessoas quando nas suas reconhecidas posições.

Av. Santos Dumont, 843 - Luz | São Paulo - SP | CEP:01101 - 000 | Tel. (11) 3325 - 0160



## CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS

### **4. Bolas**

Bolas "Stage 1" (ex: baixa pressão "verde"), como descrito no livreto da ITF "Bolas Aprovadas e Classificação das Superfícies das Quadras" estão aprovados para jogar.

### **5. A Raquete**

A raquete não deve exceder 50 cm de comprimento, 26 cm de largura e 38 mm de espessura. A parte central da raquete pode ter um número indeterminado buracos de 9 a 13 mm de diâmetro e no máximo de 4 cm de perímetro da borda externa da raquete. O diâmetro, o comprimento e a forma dos furos podem ser diferentes, desde que estas não tenham um impacto sobre a essência do jogo. A superfície do contato deve ser plana, mas pode ser lisa ou áspera e não deve ultrapassar 30 cm de comprimento e 26 cm de largura.

### **6. Pontuação em um jogo**

Um jogo pode ser jogado em melhor de 3 sets (uma dupla precisa vencer 2 sets para ganhar o jogo) ou como melhor de 5 sets (uma dupla necessita ganhar 3 sets para ganhar a partida. O formato escolhido deve ser anunciado com antecedência ao evento.

### **7. Pontuação em um Set**

Existem diferentes métodos de pontuação em um Set. Os dois métodos principais são "Vantagem" e "Tie-Break Set". Qualquer método pode ser utilizado desde que para ser utilizado deve ser anunciado com antecedência ao evento. Se o método "Tie-Break Set" for usado, ele também deve ser anunciado mesmo se o set final for jogado como um "Tie-Break Set" ou um "Set longo".

#### a) "Set Longo"

A primeira dupla a ganhar seis games ganha o "Set", desde que haja uma margem de dois games sobre a outra dupla. Se necessário, o Set deve continuar até que esta margem seja atingida.

#### b) "Tie-Break Set"

A primeira dupla a ganhar seis games ganha o "Set", desde que haja uma margem de dois games sobre a dupla oposta. Se a pontuação atinge empate em seis games, um tie-break deve ser jogado.

Métodos alternativos de pontuação aprovados podem ser encontrados no apêndice IV do livro Regras de Tênis.

### **8. Pontuação em um Game**

#### a) Contagem Padrão (No-Ad)

A contagem padrão é pontuada da seguinte forma com a pontuação do sacador sendo anunciada primeiro:

Nenhum ponto - "Zero"

Primeiro ponto - "15"

Segundo ponto - "30"



## CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS

Terceiro ponto - "40"

Quarto ponto - "Game"

Se ambas as equipes conquistaram três pontos cada, a pontuação é "Iguais" e um ponto decisivo deve ser jogado. A equipe que ganha o ponto decisivo, ganha o "Game".

b) Tie-Break

Durante um tie-break, os pontos são contados "Zero", "1", "2", "3", etc.

A primeira dupla a ganhar sete pontos ganha o "Game" e "Set", desde que exista uma margem de dois pontos sobre os adversários. Se necessário, o tie-break será continuado até esta margem ser alcançada.

O jogador cuja vez for o sacador deve servir o primeiro ponto do jogo tie-break.

Os dois pontos seguintes devem ser servidos pelo jogador da dupla oponente que deveria ser o próximo sacador. Após isso, a rotação de serviço dentro de cada equipe deve continuar na mesma ordem daquele Set, até ao final do game de Tie-Break.

Métodos alternativos de pontuação aprovados podem ser encontrados no apêndice IV do livro Regras de Tênis.

### **9. Sacador & Recebedor**

As duplas devem ficar em lados opostos da rede. O sacador é o jogador que coloca a bola em jogo para o primeiro ponto. A dupla que está pronta para retornar a bola servida pelo sacador deve ser o recebedor.

Caso 1. Os parceiros da dupla recebedora podem ficar fora das linhas da quadra?

Decisão: Sim. Os parceiros da dupla que recebe podem tomar qualquer posição dentro ou fora das linhas de seu respectivo lado da rede.

Caso 2. Pode o parceiro do sacador ficar numa posição que dificulta a visão dos jogadores da dupla recebedora?

Decisão: Sim. O parceiro do jogador que serve pode tomar qualquer posição dentro ou fora das linhas em seu próprio lado da rede.

Caso 3. O jogador perde o ponto se ao correr atrás de uma bola ele/ela cruza a linha que corre paralelamente à rede, mas fora das linhas da quadra antes ou depois de bater a bola?

Decisão. Não. Um jogador só vai perder o ponto para a sua dupla se ele/ela pisar na área adversária antes ou depois bater a bola.

Caso 4: Pode um dos membros de uma equipe de duplas jogar sozinho contra os adversários?

Decisão: Não.



**CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS**

### **10. Escolha do Lado & Saque**

A escolha dos lados e a escolha do serviço no primeiro game será decidida por sorteio antes do aquecimento. A dupla vencedora pode escolher:

- a. Ser sacador ou recebedor no primeiro game da partida, caso em que a equipe adversária deve escolher o lado da quadra para o primeiro game ou
- b. O lado da quadra para o primeiro game da partida, caso em que a dupla oponente deve escolher para ser sacador ou recebedor para o primeiro game da partida ou
- c. Exigir que a equipe adversária faça uma das opções acima.

Caso 1. As equipes têm o direito de novas escolhas se o aquecimento é interrompido e os jogadores deixaram a quadra?

Decisão: Sim. O resultado do sorteio original permanece, mas novas escolhas podem ser feitas por ambas equipes.

### **11. Troca de Lados**

As duplas devem mudar de lado quando ao final do primeiro, terceiro e todos os subsequentes games de cada set. As duplas devem mudar de lados também ao término de cada set a menos que o número total de games deste set seja par, caso em que as duplas mudam de lado ao final do primeiro game do próximo set.

Durante um Tie-Break, as duplas devem mudar de lados depois de cada quatro pontos.

### **12. Bola em Jogo**

Salvo no caso de uma falta ou um "let" ser 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 uma Linha**

Se a bola toca na linha é considerada como tocando na linha da quadra delimitada por essa linha. Em caso de qualquer alteração na posição de qualquer linha, devido ao vento ou qualquer outra razão, antes do início de um ponto os membros de uma dupla, podem solicitar ao árbitro que arrume a linha (isso pode ser feito por um jogador, no caso de um jogo sem um árbitro), mas essa adaptação não terá qualquer impacto sobre o resultado de todos os pontos anteriores.

### **14. Bola toca uma Instalação Permanente**

Se a bola em jogo atinge uma instalação permanente, antes de bater no chão, o jogador que golpeou a bola perde o ponto para a sua equipe.



## CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS

### **15. Ordem de Serviço**

A dupla que serve no primeiro game de cada Set deve decidir qual membro da equipe vai servir naquele game. Do mesmo modo, antes do segundo game começar, seus adversários devem decidir qual jogador deve servir para esse game.

O parceiro do jogador que serviu no primeiro game deve servir no terceiro game e o parceiro do jogador que serviu no segundo game deve servir no quarto game. Esta rotação deve continuar até o final do set.

### **16. Ordem de recebimento**

A bola servida pelo sacador pode ser devolvida por qualquer jogador no lado oposto da rede.

### **17. O Saque**

Imediatamente antes de iniciar o serviço, o sacador deve ficar parado com ambos os pés atrás da linha de base e dentro das extensões imaginárias da linha lateral.

O sacador deve, em seguida, liberar a bola com a mão em qualquer direção e bater a bola com a raquete antes da bola bater no chão.

Os movimentos de serviço devem ser concluídos no momento em que a raquete do jogador acerta ou erra a bola. Um jogador que é capaz de utilizar apenas um braço poderá utilizar a raquete para o lançamento da bola.

Caso 1. Se, quando servindo, o jogador atirar duas ou mais bolas para o ar, em vez de uma, isto é uma falta ou o sacador perde o ponto?

Decisão. Da primeira vez deve ser chamado um “let” e o sacador deve servir de novo, mas um “let” não anula uma falta. Em relação ao segundo e qualquer ocasião posterior, a ação deve ser considerada uma falta deliberada e uma falta deve ser chamada.

### **18. Sacando**

Quando sacando num game normal ou num Tie-Break, o sacador poderá ficar em qualquer posição atrás da quadra. O serviço deve passar sobre a rede e para a área da quadra dos adversários. Não deve haver segundo serviço.

### **19. Falta de Pé**

Durante o movimento de serviço, o sacador não deve:

- Mudar a posição andando ou correndo, embora pequenos movimentos dos pés são permitidos, ou
- Tocar a linha de base ou a quadra com qualquer dos pés, ou
- Colocar o pé sob as linhas da base ou
- Tocar a área fora da extensão imaginária das linhas laterais com o pé.



## CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS

Caso 1. Será que o sacador pode ter um ou ambos os pés fora do chão?

Decisão. Sim.

### **20. Falta no Serviço**

O serviço é uma falta se:

O sacador quebrar as regras 17, 18 ou 19, ou

b. O sacador erra a bola ao tentar goleá-la, ou

c. A bola sacada toca uma instalação permanente (Ex: um poste de rede) durante o serviço ou

d. A bola sacada toca o sacador ou seu parceiro ou qualquer coisa que eles estejam vestindo ou carregando.

Caso 1. Após lançar uma bola para sacar, o sacador decide não goleá-la. Isto será uma falta?

Decisão: Não. O jogador que lança a bola para o saque e depois decide não goleá-la é permitido apanhar a bola com a mão ou a raquete ou ainda deixá-la cair ao chão.

### **21. Quando a Sacar e Receber**

O sacador não deve servir até que os parceiros da dupla que recebe estiverem prontos. No entanto, os parceiros da equipe recebedora devem jogar num ritmo razoável, devendo estar prontos para receber dentro de um ritmo razoável em relação ao sacador.

### **22. O "Let" durante um Serviço**

Um saque que toca a rede ou faixa está em jogo (não existe let de serviço)

### **23. O Let**

Em todos os casos onde um let é chamado, o ponto deve ser repetido.

Caso 1: Se a bola quebra durante a disputa de um ponto deve ser chamado um "let"?

Decisão: Sim.

Caso 2: Se, durante a disputa de um ponto, uma das linhas sobre a área onde se está jogando for quebrada ou se torna solta deve ser chamado um "let"?

Decisão: Sim.

Caso 3: Se um jogador da dupla recebedora não está pronto quando a bola é sacada deve um "let" ser chamado?

Decisão: Sim



**CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS**

## **24. A Dupla Perde Ponto**

O ponto é perdido se :

- a. O sacador serve com falta, ou
- b. Um membro de uma equipe não retornar a bola em jogo antes de bater no solo; ou
- c. Um membro da dupla retorna a bola em jogo mas ela atinge o solo ou um objeto fora da quadra, ou
- d. Um membro da dupla retorna a bola em jogo, de modo que, antes de atingir o solo, ela atinge uma instalação permanente, ou
- e. Um membro da dupla deliberadamente carrega a bola em jogo com a raquete ou deliberadamente a toca com a raquete mais do que uma vez na bola, ou
- f. Um membro da dupla ou sua raquete, na sua mão ou não, ou qualquer coisa que ele esteja vestindo ou carregando, tocar a rede, o poste da rede, corda ou cabo metálico, cinta ou faixa, ou a quadra da equipe adversária, em qualquer momento, enquanto a bola está em jogo, ou
- g. Um membro de uma equipe bate na bola antes de ela ter passado pela rede ou
- h. A bola em jogo toca um membro da dupla ou algo que o jogador está vestindo ou carregando, com exceção da raquete, ou
- i. A bola em jogo toca a raquete de um membro da dupla não ele não está segurando, ou
- j. Um membro da dupla deliberadamente e materialmente muda a forma de sua raquete, quando a bola está em jogo, ou
- k. Ambos os membros de uma equipe tocam a bola ao tentar devolve-la.
- l. Depois que o sacador efetuou o serviço, a raquete cai da mão do sacador e toca a rede antes da bola bater no chão.

Caso 1: Um membro da dupla que recebe toca a rede antes da bola que foi servida tocar o solo fora da quadra. Qual é a decisão correta?

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

Caso 2: A dupla perde o ponto se uma linha imaginária na extensão da rede é atravessada antes ou depois de bater a bola?

Decisão: A equipe não perde o ponto em ambos os casos, desde que um membro da equipe não toque na quadra da equipe adversária.

Caso 3: O membro de uma equipe é permitido saltar sobre a rede para a quadra da equipe adversária enquanto a bola está em jogo?

Decisão: Não. A dupla perde o ponto.

Caso 4: Um jogador lança a raquete para tentar devolver a bola em jogo. Tanto a raquete como a bola caem na quadra do lado oponente e a equipe oponente não é capaz de alcançar a bola. Que dupla ganha o ponto?

Decisão: A equipe que lançou a raquete na bola perde o ponto.

Caso 5: A bola que acaba de ser servida bate em qualquer membro da dupla recebedora antes de bater no chão. Que dupla ganha o ponto?



**CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS**

Decisão: O sacador ganha o ponto.

Caso 6: Um membro de uma equipe posicionado fora da quadra rebate na bola ou a pega no ar antes que a mesma atinja o solo e pede o ponto porque a bola estava saindo da quadra.

Decisão: A dupla perde o ponto, a menos que seja um bom retorno, caso em que o ponto continua.

### **25. Um Bom Retorno**

É um bom retorno se:

- A bola toca na rede, cordas ou cabos metálicos, cinta ou faixa, desde que ela passe sobre qualquer um deles e atinja o solo dentro da quadra do outro lado ou
- A bola é devolvida por fora do poste da rede acima ou abaixo do nível do superior da rede, mesmo que toque os postes da rede, desde que atinja o solo do lado correto da quadra ou
- A raquete do jogador passa sobre a rede depois de bater a bola sobre o jogador do próprio lado da rede e a bola bate no chão no lado correto da quadra, ou
- Um membro de uma dupla rebate uma bola em jogo, que atinge uma outra bola que esteja caída no lado correto da quadra.

### **26. Obstrução**

Se um membro de uma dupla é obstruído a jogar o ponto por um ato deliberado de um membro da equipe oponente, a primeira equipe deve ganhar o ponto.

No entanto, o ponto deverá ser repetido, se um membro de uma dupla é prejudicado a jogar o ponto ou por um ato não-intencional de um membro da dupla oponente, ou por algo fora do controle do próprio jogador (não incluindo uma instalação permanente).

Caso 1: Um membro de uma dupla alega ter parado de jogar porque o jogador pensava que um membro da equipe oponente estava obstruído. Isso é obstrução?

Decisão: Não, a dupla perde o ponto.

Caso 2: Uma bola em jogo atinge um pássaro voando sobre a quadra. Será uma obstrução?

Decisão: Sim, o ponto deverá ser repetido.

Caso 3: Durante um ponto, uma bola ou outro objeto que estava do lado da dupla que estava jogando começou a dificultar um dos jogadores. É este um impedimento?

Decisão: Não.

Caso 4: Onde o parceiro do sacador e os membros da dupla que recebe devem ficar?

Decisão: O parceiro e os membros da dupla oponente podem tomar qualquer posição sobre o seu próprio lado da rede, dentro ou fora da quadra.





## CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS

Contudo, se um jogador está criando uma obstrução a um membro da equipe oponente, a regra de obstrução deve ser utilizada.

### **27. Corrigindo erros**

Em princípio, quando um erro no que refere às regras do tênis de praia é descoberto, todos os pontos anteriormente jogados devem permanecer. Erros descobertos devem ser corrigidos como à seguir:

- a. Durante um game normal ou um tie-break, se as duplas estiverem no lado errado da quadra, o erro deve ser corrigido logo que for descoberto e o sacador deve fazer o serviço do lado correto da quadra de acordo com a pontuação. Se um jogador serve fora da vez durante um game normal, o jogador que deveria estar sacando deve servir logo que o erro for descoberto. No entanto, se o game for concluído antes do erro ser descoberto a ordem de serviço deve permanecer alterada.
- b. Se um jogador serve fora da vez durante um tie-break e o erro for descoberto depois de um mesmo número de pontos terem sido jogados, o erro deve ser corrigido imediatamente. Se o erro for descoberto após um número ímpar de pontos terem sido jogados a ordem de serviço deve manter-se inalterados.
- c. Se por um erro, o tie-break é iniciado no empate em 6 games quando foi anteriormente acordado que o set seria longo, o erro deve ser corrigido imediatamente, se somente um ponto foi jogado. Se o erro for descoberto após o segundo ponto em jogo, o Set vai continuar como um "tie-break".
- d. Se por um erro, um game normal é iniciado no empate em 6 games quando foi anteriormente acordado que o set seria com "Tie-Break", o erro deve ser corrigido imediatamente, se somente um ponto foi jogado. Se o erro for descoberto após o segundo ponto em jogo, o Set vai continuar como longo até que a pontuação alcance empate em 8 games (ou numero par maior), quando então um Tie-Break deve ser jogado.
- e. Se por um erro um set longo ou set com Tie-Break é iniciado, quando foi previamente acordado que o set final seria um "Match Tie-Break", o erro deve ser corrigido imediatamente se somente um ponto foi jogado. Se o erro for descoberto após o segundo ponto em jogo, o set deve continuar até que uma das equipes ganhe 3 games (e portanto, o set), ou até que a pontuação atinja o empate em dois games, quando então um Match Tie-Break deve ser jogado. No entanto, se o erro for descoberto após o segundo ponto do quinto game a partida continuará como um set de Tie-Break. (Ver Anexo IV do Regulamento de Tênis).

### **28. Obrigações dos Oficiais de Quadra**

Para os jogos em que oficiais são designados, suas obrigações e responsabilidades podem ser encontradas no Anexo V das Regras de Tênis.



**CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS**

### **29. Continuidade do Jogo**

Por princípio, o jogo deve ser contínuo a partir do momento em que a partida começa (quando o primeiro serviço do jogo é colocado em jogo), até o jogo terminar.

a. Entre pontos, um máximo de 20 segundos é permitido. Quando uma dupla muda de lado, um máximo de 90 segundos é permitido. No entanto, após o primeiro game de cada Set e durante um “tiebreak”, o jogo deve ser contínuo as duplas devem mudar de lado sem descanso.

No final de cada Set deve haver uma pausa de no máximo 120 segundos.

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

Os Organizadores do evento podem solicitar, para a aprovação da ITF, aumentar os 90 segundos permitidos quando a dupla muda de lado no final de um game e os 120 segundos permitidos nos intervalos dos sets.

b. Se, por alguma razão fora de controle da equipe, o uniforme, calçado ou equipamento necessário (excluindo a raquete) estiver quebrado ou precisando ser substituído, o jogador pode ser autorizado a um razoável tempo extra para corrigir o problema.

c. Não será dado tempo extra para permitir que um membro da dupla se recupere de sua condição. No entanto, se um membro de uma equipe sofrer um problema médico, pode ser permitido a um médico o tempo de três minutos para o tratamento dessa condição médica.

d. Os organizadores do evento poderão permitir um período de descanso de um máximo de dez minutos se for anunciado com antecedência. Este período de descanso pode ser dado após o 3º set em uma partida melhor de 5 sets, ou após o 2º set em uma partida de melhor de 3.

e. O tempo de aquecimento deve ser no máximo de 5 (cinco) minutos, salvo decidido de outra forma pelos organizadores do evento.

Traduzido do Livreto da ITF “Provisional Rules of Beach Tennis”

São Paulo, 28 de maio de 2009.

Departamento Técnico

Av. Santos Dumont, 843 - Luz | São Paulo - SP | CEP:01101 - 000 | Tel. (11) 3325 - 0160

