



FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE **TÊNIS**

REGRAS DE TÊNIS DE PRAIA

2024

INDICE

	PREÂMBULO	3
REGRA 1	O CAMPO	4
REGRA 2	SUPERFÍCIE DE JOGO	4
REGRA 3	ACESSÓRIOS PERMANENTES	5
REGRA 4	A BOLA	5
REGRA 5	A RAQUETE	5
REGRA 6	PONTUAÇÃO NUM ENCONTRO	6
REGRA 7	PONTUAÇÃO NUM SET	6
REGRA 8	PONTUAÇÃO NUM JOGO	6
REGRA 9	SERVIDOR E RECEBEDOR	7
REGRA 10	ESCOLHA DE LADOS E SERVIÇO	8
REGRA 11	MUDANÇA DE LADO	8
REGRA 12	BOLA EM JOGO	8
REGRA 13	BOLA TOCA A LINHA	8
REGRA 14	BOLA TOCA UM OBJECTO PERMANENTE OU POSTE DA REDE	8
REGRA 15	ORDEM DE SERVIÇO	8
REGRA 16	ORDEM DE RECEBER EM PARES	9
REGRA 17	O SERVIÇO	9
REGRA 18	EXECUÇÃO DO SERVIÇO	9
REGRA 19	FALTA DE PÉ	9
REGRA 20	FALTA NO SERVIÇO	10
REGRA 21	QUANDO SERVIR E RECEBER	10
REGRA 22	O “LET” DURANTE UM SERVIÇO	10
REGRA 23	O “LET”	10
REGRA 24	JOGADOR/EQUIPA PERDE O PONTO	11
REGRA 25	UMA BOA DEVOLUÇÃO	12
REGRA 26	ESTORVO	12
REGRA 27	CORREÇÃO DE ERROS	12
REGRA 28	FUNÇÕES DOS JUÍZES DE CAMPO	13
REGRA 29	JOGO CONTÍNUO	13
REGRA 30	INSTRUÇÕES	14
REGRA 31	TECNOLOGIA DE ANÁLISE DO JOGADOR	14
ANEXO I	MEDIDAS DO CAMPO OBRIGATÓRIAS	16
ANEXO II	A RAQUETE	17
ANEXO III	A BOLA	18
ANEXO IV	TECNOLOGIA DE ANÁLISE DO JOGADOR	19
ANEXO V	PUBLICIDADE	20
ANEXO VI	PROCEDIMENTOS E MÉTODOS DE PONTUAÇÃO ALTERNATIVOS	21
ANEXO VII	FUNÇÕES DOS JUÍZES DE CAMPO	22
ANEXO VIII	TÊNIS DE PRAIA - JUNIORES	24
ANEXO IX	PLANO DE UM CAMPO	25
ANEXO X	SUGESTÕES COMO MARCAR UM CAMPO PARA PARES	26
ANEXO XI	PROCEDIMENTO PARA REVISÃO DAS REGRAS DE TÊNIS DE TÊNIS DE PRAIA	28

O texto das regras que foram alteradas encontra-se sublinhado.

De agora em diante, referências à Federação Internacional de Tênis ou ITF referem-se à ITF Lda.

PREÂMBULO

A Federação Internacional de Tênis é o organismo regulador do jogo de tênis, incluindo o Tênis de Praia, e as suas obrigações e responsabilidades incluem a determinação das Regras de Tênis de Praia.

Para assistir a ITF no cumprimento destas obrigações, a ITF designou um Comité do Tênis de Praia que observa continuamente o jogo e as suas regras, e quando considera necessário recomenda alterações ao Comité das Regras de Tênis, o qual faz recomendações ao Conselho de Administração da ITF, que é a autoridade responsável, em última instância, para efetuar qualquer alteração das Regras de Tênis de Praia.

O Anexo VI enumera todos os métodos de pontuação e procedimentos alternativos aprovados. Em complemento, por sua própria decisão ou por solicitação de entidades interessadas, algumas variações às regras podem ser aprovadas pela ITF por períodos experimentais num número limitado de eventos e/ou por um período de tempo limitado. Estas alterações não estão incluídas no livro das regras e obrigam a um relatório para a ITF no final do período experimental aprovado.

Nota: *Exceto se de outra forma estipulado, toda a referência nestas Regras de Tênis a “jogador” inclui ambos os géneros.*

1. O CAMPO

O campo será um retângulo com 16 m de comprimento e para os encontros de pares 8 m de largura. Para os encontros de singulares terá 4,5 m de largura.

Colocada verticalmente sobre o centro do campo, haverá uma rede cuja parte superior terá a altura de 1.80m para as provas masculinas e de 1.70m para as provas femininas, mistas e júniores.

A altura da rede mede-se no centro do campo. A altura da rede (nas duas linhas laterais do campo) deverá ser exactamente a mesma e não deverá ser superior à altura oficial em mais de 2cm.

A rede mede 8.5m de comprimento e 1m (+/- 3cm) de largura quando suspensa tensa, medida verticalmente sobre a largura no centro do campo.

A rede é feita de uma malha quadrada que deverá ser inferior a 6cm. Na sua parte superior e inferior haverá duas bandas horizontais de 5cm de largura de tela dupla dobrada, preferencialmente de cor azul escuro ou cores vivas, as quais estarão cosidas ao longo de todo o comprimento. Cada extremo da tela superior terá um orifício por onde passa um cabo que segura a tela superior aos postes para manter tensa a parte superior da rede.

Dentro das telas, haverá um cabo flexível na superior e uma corda na inferior para segurar a rede aos postes e manter tensa as suas partes superior e inferior. É permitida publicidade nas duas telas horizontais.

Em cada lado da rede poderá haver duas telas verticais de 25cm de largura da mesma cor que as telas horizontais.

É permitida publicidade nas telas verticais.

A rede prende-se a dois postes colocados a uma distância de 50-100cm de cada linha lateral.

Para as competições da FPT e ITF poder-se-á utilizar uma rede de 8m com malha mais pequena e com marcas impressas, colocada entre os extremos da rede e os postes desde que se mantenha a visibilidade dos atletas e dos árbitros. Pode ser impressa publicidade nos itens acima descritos de acordo com os regulamentos da ITF.

A altura da rede não pode ser alterada durante um evento.

Não devem existir campos para encontros femininos e outros para encontros masculinos por causa do trabalho necessário para alterar a altura da rede.

- Diâmetro máximo da corda ou cabo será de 0,8 cm.
- A tela terá de cada lado entre 5 cm e 6,35 cm.

As linhas do campo terão entre 2,5 cm e 5 cm de largura, exceto as linhas de base que poderão ter até 10 cm de largura.

As linhas nos fundos do campo denominam-se linhas de base e as linhas nos lados do campo denominam-se linhas laterais.

Todas as medidas do campo serão feitas pela parte exterior das linhas e todas as linhas serão da mesma cor, cor essa que terá de contrastar claramente com a cor da superfície do campo. Todas as linhas devem estar claramente visíveis antes do início de cada ponto.

As medidas do campo podem mudar devido ao movimento natural das linhas na areia, mas todas as linhas devem voltar á posição original antes do início de cada ponto.

Podemos encontrar sugestões como marcar um campo no Anexo X.

As medidas dos campos que também estão aprovadas para jogar de acordo com estas regras de Ténis de Praia estão indicadas nos Anexos I e VIII.

2. SUPERFÍCIE DE JOGO

O terreno tem de ser composto por areia nivelada, tão plana e uniforme quanto possível, sem pedras, conchas ou quaisquer outros objetos irregulares. A superfície de jogo não pode apresentar qualquer risco de lesão para os jogadores.

Para as competições da ITF e FPT, a areia deve ter pelo menos 40cm de profundidade e ser composto de grãos finos pouco compactados.

Nota: *Indicações relativas à profundidade mínima da areia podem ser encontradas no Anexo X.*

3. ACESSÓRIOS PERMANENTES

Os acessórios permanentes do campo incluem as vedações dos topos e as laterais, os espectadores, as bancadas e assentos para espectadores, todos os outros acessórios à volta e sobre o campo e o árbitro de cadeira e os juizes de linha quando nas suas posições habituais.

4. A BOLA

Estão aprovadas para jogar bolas tipo 2 (ou seja, com pressão baixa), como estabelecido na versão atual de “*ITF Approved Tennis Balls, Classified Surfaces & Recognised Courts*”.

As bolas, que sejam aprovadas para jogar de acordo com as Regras de Ténis, devem obedecer às especificações do Anexo III.

Os organizadores de eventos devem anunciar antecipadamente o seguinte:

- a. O número de bolas a utilizar no jogo (2, 3, 4 ou 6).
- b. O sistema de mudança de bolas, se algum.

As mudanças de bolas, se houver, podem ser feitas da seguinte forma:

- i. Depois de um número determinado de jogos ímpar, em cujo caso, a primeira mudança de bolas terá lugar dois jogos antes das restantes mudanças durante o encontro, para ter em consideração o desgaste provocado durante o aquecimento. Um “tie-break” conta como um jogo para a mudança de bolas. Não se procederá a mudança de bolas no início de um “tie-break”. Neste caso, a mudança de bolas será atrasada até ao início do segundo jogo do set seguinte; ou
- ii. No início de um set.

Se uma bola se romper durante o jogo, o ponto será repetido.

Nota: *Todas as bolas utilizadas num torneio jogado de acordo com as Regras de Ténis de Praia, terão que estar incluídas na lista oficial de bolas Nível 2 aprovadas pela ITF e publicadas pela Federação Internacional de Ténis*

5. A RAQUETE

As raquetes, que sejam aprovadas para jogar, de acordo com as Regras de Ténis de Praia, terão que estar de acordo com as especificações no Anexo II.

A Federação Internacional Ténis decidirá se qualquer raquete ou protótipo cumpre as especificações do Anexo II ou se é de outra forma aprovada, ou não, para jogar. Esta decisão poderá ser tomada por sua própria iniciativa, ou por solicitação de alguém que tenha um interesse genuíno nisso, incluindo qualquer jogador, fabricante de equipamentos, federações nacionais ou seus associados. Essas decisões e solicitações serão tomadas de acordo com os Procedimentos de Revisão e Audição aplicados pela Federação Internacional de Ténis (ver Anexo XI).

Caso 1: *Pode um jogador em qualquer momento usar mais de uma raquete durante o jogo?*
Decisão: Não.

Caso 2: *Pode um jogador alterar as características de batimento de uma raquete?*

Decisão: *Sim, exceto se for especificamente proibido pelos organizadores do evento ou quando a alteração resulta numa raquete que não cumpre o estipulado no Anexo II.*

Caso 3: *Pode um jogador utilizar uma raquete com cordas?*

Decisão: *Não.*

6. PONTUAÇÃO NUM ENCONTRO

Um encontro poderá ser jogado à melhor de 3 sets (o jogador/equipa necessita ganhar 2 sets para ganhar o encontro).

O formato escolhido tem de ser anunciado antecipadamente.

7. PONTUAÇÃO NUM SET

A pontuação num set será contada de acordo o método set com tie-break.

O primeiro jogador/equipa que ganhe seis jogos ganhará esse set, desde que tenha dois jogos de diferença relativamente ao(s) adversário(s). Se o resultado alcançar os seis jogos iguais, jogar-se-á um jogo de tie-break.

Quando o resultado num encontro é um set igual, um tie-break será jogado para decidir o encontro. Este tie-break substitui o set final decisivo. O jogador/equipa que primeiro ganhe dez pontos ganhará o tie-break e o encontro desde que tenha uma margem de dois pontos sobre o(s) adversário(s).

Sistemas alternativos de contagem aprovados podem ser encontrados no Anexo VI das Regras de Tênis de Praia.

8. PONTUAÇÃO NUM JOGO

Na ausência de um árbitro de cadeira, o resultado do jogo tem de ser anunciado pelo servidor antes do início de cada ponto.

a. Jogo normal (sem vantagens)

Num jogo normal a pontuação é contada como se segue com o resultado do servidor a ser indicado em primeiro lugar:

Sem pontos	- “zero”
1º ponto	- “15”
2º ponto	- “30”
3º ponto	- “40”
4º ponto	- “jogo”

Exceto se cada jogador/equipa tiver ganho três pontos, onde o resultado será “Iguais” e um ponto decisivo tem de ser jogado. O jogador/equipa que ganhar esse ponto decisivo ganha o jogo.

b. Jogo tie-break

Durante um jogo de tie-break, a pontuação será contada “zero”, “1”, “2”, “3”, etc. A primeira equipa que ganhe sete pontos ganha o “Jogo” e o Set, desde que exista uma diferença de

dois pontos relativamente aos seus adversários. Se necessário, o jogo de tie-break continuará até que se alcance essa diferença.

O jogador que tiver o direito a servir serve o primeiro ponto do tie-break. Os dois pontos seguintes serão servidos pelo jogador da equipa adversária a quem compete servir. Depois, cada equipa servirá alternadamente dois pontos consecutivos até ao fim do jogo de tie-break (em pares a rotação do serviço dentro de cada equipa continuará a ordem mantida durante o set).

A equipa a quem competia servir no primeiro ponto do tie-break será a recebedora no primeiro jogo do set seguinte.

Sistemas alternativos de contagem, de acordo com o Anexo VI das Regras de Ténis de Praia, podem ser utilizados desde que o sistema utilizado seja anunciado antecipadamente.

9. SERVIDOR E RECEBEDOR

O jogador ou as equipas devem colocar-se em lados opostos da rede. O servidor é o jogador que põe a bola em jogo para o primeiro ponto. O recebedor é o jogador ou a equipa que está pronta para devolver a bola servida pelo servidor.

Antes do início de cada ponto os recebedores definirão primeiro as suas posições, seguidos pelo servidor o qual então servirá. Os recebedores não poderão alterar significativamente as suas posições um em relação ao outro e ao servidor desde o momento em que este tenha escolhido a sua posição até que a bola esteja em jogo. A regra da “Zona Proibida de Serviço Resposta” tem de ser aplicada em todos os encontros (ver Anexo I), de acordo com a qual nenhum jogador recebedores não poderá tocar em nenhuma parte da zona proibida até que a bola esteja em jogo.

Caso 1: Podem os recebedores posicionarem-se fora das linhas que limitam o campo?

Decisão: Sim. Os membros da equipa recebedora podem colocar-se em qualquer posição dentro ou fora das linhas desde que se encontrem no lado da rede destinado aos recebedores.

Caso 2: Pode o parceiro do jogador que está a servir colocar-se numa posição que estorva a visão dos membros da equipa recebedora?

Decisão: Sim. O parceiro do servidor pode colocar-se em qualquer posição dentro ou fora das linhas no lado da rede destinado aos servidores desde que não toque em nenhuma parte do campo dentro da zona proibida até que a bola esteja em jogo.

Caso 3: Um jogador perderá um ponto se ultrapassar a linha imaginária no prolongamento da rede antes ou após bater a bola?

Decisão: Não, o jogador não perderá o ponto em ambos os casos desde que o jogador (ou o parceiro em pares) não toque na rede ou cause um estorvo à equipa adversária.

Caso 4: Pode um membro de uma equipa jogar sozinho contra os adversários?

Decisão: Não.

Caso 5: Pode um jogador deslocar-se para a frente do seu parceiro e devolver o serviço?

Decisão: Sim. A partir do momento em que a bola está em jogo (o servidor bateu a bola) os recebedores podem deslocar-se em qualquer direção e qualquer um pode devolver o serviço.

Caso 6: Pode um recebedor correr para a frente para bloquear o serviço?

Decisão: Sim. Desde que a) o movimento do jogador não seja considerado como causador de distração dos adversários (estorvo), b) a bola tenha passado a rede antes do recebedor a

bater e c) o recebedor não toque a “Zona Proibida de Serviço Resposta” até a bola estar em jogo (ver Anexo I).

10. ESCOLHA DE LADOS E SERVIÇO

A escolha do lado e a escolha para servir ou receber no primeiro jogo será decidida por sorteio antes do aquecimento começar. A equipa que ganhar o sorteio poderá escolher:

- a) Ser servidor ou recebedor no primeiro jogo do encontro, em cujo caso a outra equipa escolherá o lado do campo para o primeiro jogo do encontro; ou
- b) O lado do campo para o primeiro jogo do encontro, em cujo caso os adversários escolherão ser servidores ou recebedores no primeiro jogo do encontro; ou
- c) Decidir que serão os adversários a escolher uma das opções anteriores.

Caso 1: *Terão os jogadores ou as equipas o direito a novas escolhas caso o aquecimento seja interrompido e os jogadores abandonem o campo?*

Decisão: *Sim. O resultado inicial do sorteio mantém-se, mas novas escolhas poderão ser feitas por ambos os jogadores ou equipas.*

11. MUDANÇA DE LADO

O jogador ou equipa deve mudar de lado no final do primeiro, terceiro e todos os subsequentes jogos ímpares de cada set. O jogador ou equipa mudará igualmente de lado no final de cada set excepto se o número total de jogos desse set for par, situação em que o jogador ou equipa mudará de lado no final do primeiro jogo do set seguinte.

Durante a realização de um tie-break, o jogador ou equipa mudará de lado após o primeiro ponto e daí em diante após cada 4 pontos.

12. BOLA EM JOGO

Excepto se uma falta ou um “let” for chamada, a bola estará em jogo desde o momento em que o servidor bate a bola, e continua em jogo até que o ponto seja decidido.

13. BOLA TOCA A LINHA

Se uma bola tocar uma linha, será considerada como tendo tocado o campo limitado por essa linha. No caso de uma alteração da posição de qualquer linha, antes do início do ponto qualquer jogador ou equipa pode solicitar ao árbitro de cadeira para esticar a linha (isto pode ser feito por um dos jogadores no caso de um encontro sem árbitro de cadeira), mas esse ajuste não terá qualquer impacto na decisão relativa a qualquer ponto anterior.

14. BOLA TOCA UM OBJECTO PERMANENTE OU O POSTE DA REDE

Se a bola em jogo toca um objeto permanente ou o poste da rede antes de bater no solo, o jogador que bateu a bola perde o ponto.

15. ORDEM DE SERVIÇO

No final de cada jogo, o(s) recebedor(es) passa(m) a servidor(es) e o(s) servidor(es) será(ão) o(s) recebedor(es) do ponto seguinte.

Em pares, a equipa que tiver de servir no primeiro jogo de cada set decidirá qual o jogador que o fará em primeiro lugar. Similarmente, antes do início do segundo jogo, os adversários decidirão que jogador irá servir nesse jogo. O parceiro do jogador que serviu no primeiro jogo servirá no terceiro jogo e o parceiro do jogador que serviu no segundo jogo servirá no quarto jogo. Esta rotação manter-se-á até ao final do set.

16. ORDEM DE RECEBER EM PARES

O serviço pode ser devolvido por qualquer dos jogadores no lado oposto da rede.

17. O SERVIÇO

Imediatamente antes de começar o movimento do serviço, o servidor deve colocar-se com ambos os pés fixos atrás da linha de base (ou seja, mais longe da rede) e dentro dos prolongamentos imaginários das linhas laterais.

O servidor lançará então, com a mão a bola em qualquer direção e golpeará a bola com a raquete antes que esta toque no chão. O movimento do serviço considera-se concluído no momento em que a raquete do jogador bate ou falha a bola. Um jogador que apenas possa usar um braço, pode utilizar a raquete para lançar a bola.

Caso 1: *Se na execução do serviço o servidor lançar duas ou mais bolas ao ar, em vez de uma, perde o ponto?*

Decisão: *Na primeira ocorrência será chamado um “let” e o servidor servirá novamente. Na segunda e subsequentes ocorrências, a ação será considerada deliberada e o servidor perderá o ponto*

18. EXECUÇÃO DO SERVIÇO

Ao servir, o servidor poderá estar em qualquer lugar atrás do campo.

O serviço passará por cima da rede antes de ser devolvido pelo(s) recebedor(es).

Não haverá segundo serviço.

Nas competições de pares mistos os jogadores do sexo masculino servirão por baixo.

19. FALTA DE PÉ

Durante o movimento do serviço, o servidor não poderá:

Mudar a sua posição andando ou correndo, ainda que pequenos movimentos dos pés sejam permitidos; ou

Tocar com qualquer dos pés a linha de base ou o campo; ou

Tocar com qualquer dos pés a área fora do prolongamento imaginário das linhas laterais.

Se o servidor infringir esta regra será uma “Falta de Pé”.

Caso 1: *Pode o servidor ter um ou ambos os pés no ar?*

Decisão: *Sim*

Caso 2: *É uma falta de pé se o pé de apoio/frente tocar a linha de base durante o movimento de serviço?*

Decisão: *Sim. Nenhum dos pés poderá tocar a linha de base durante o movimento de serviço (até que o servidor tenha batido a bola).*

Caso 3: *É uma falta se a linha de base se mexer por causa da areia empurrada pelo servidor durante o movimento de serviço?*

Decisão: *Não.*

Caso 4: *É uma falta se o pé do servidor estiver debaixo da linha de base?*

Decisão: *Sim. A área debaixo da linha de base faz parte da área do campo. Não é permitido o pé do servidor tocar a linha de base ou o campo durante o movimento de serviço.*

20. FALTA NO SERVIÇO

O serviço será falta se:

- a) O servidor infringir as regras 17, 18 ou 19; ou
- b) O servidor falhar a bola ao tentar batê-la; ou
- c) A bola servida tocar num objeto permanente ou poste da rede; ou
- d) A bola tocar no servidor ou no seu parceiro, ou em algo que qualquer um deles use ou transporte.

Caso 1: *Depois de lançar a bola ao ar para executar o serviço, o servidor decide não a bater e em vez disso apanha-a. É isto uma falta?*

Decisão: *Não. A um jogador, que lance a bola ao ar e depois decida não a bater, é permitido apanhá-la com a mão ou com a raquete, ou deixá-la cair no chão.*

21. QUANDO SERVIR E RECEBER

O servidor não pode servir sem que o(s) recebedor(es) estejam prontos. Contudo, o(s) recebedor(es) deverá(ão) jogar de acordo com o ritmo razoável do servidor e deverá(ão) estar pronto(s) para receber dentro do tempo razoável do servidor estar pronto.

Um recebedor que tente devolver o serviço será considerado como estando pronto. Se for demonstrado que o recebedor não está pronto, então o serviço não pode ser considerado como uma falta.

22. O “LET” DURANTE UM SERVIÇO

Uma bola servida que toque a rede ou a tela e passe sobre a rede está em jogo (regra sem let).

23. O “LET”

Em todas as situações em que um “let” é chamado o ponto será repetido.

Caso 1: Deverá um let ser chamado se uma bola em jogo rebentar durante um ponto?

Decisão: Sim.

Caso 2: Deverá um let ser chamado se durante um ponto uma das linhas na área de jogo rebentar ou ficar solta?

Decisão: Sim.

Caso 3: Deverá um let ser chamado se algum dos membros da equipa recebedora não estiver pronto quando a bola é servida?

Decisão: Sim.

24. JOGADOR/EQUIPA PERDE O PONTO

O ponto é perdido se:

- a) O servidor cometer uma falta; ou
- b) A bola atingir o solo dentro da área do campo do seu lado da rede; ou
- c) Um jogador/membro de uma equipa de pares devolver a bola em jogo de tal forma que esta toque o solo, ou um objecto, fora do campo correcto; ou
- d) Um jogador/membro de uma equipa de pares devolver a bola em jogo de tal forma, que esta antes de tocar o solo, bata num objeto permanente ou no poste da rede; ou
- e) Um jogador/membro de uma equipa de pares deliberadamente transportar ou apanhar a bola em jogo com a raquete ou deliberadamente a tocar com a raquete mais de uma vez; ou
- f) Um jogador/membro de uma equipa de pares ou a raquete, quer esteja na mão do jogador ou não, ou qualquer coisa que ele use ou transporte, tocar a rede, postes da rede, corda ou cabo metálico, ou tela, ou o campo dos adversários em qualquer altura em que a bola esteja em jogo; ou
- g) Um jogador/membro de uma equipa de pares bater a bola antes de esta ter passado a rede; ou
- h) A bola em jogo tocar um jogador/membro de uma equipa de pares ou qualquer coisa que ele use ou transporte, exceptuando a raquete; ou
- i) A bola em jogo tocar na raquete quando o jogador não a está a segurar; ou
- j) Ambos os membros de uma equipa de pares tocarem a bola ao devolvê-la; ou
- k) Um jogador da equipa recebedora ou da equipa servidora tocar qualquer parte do campo dentro da “Zona Proibida de Serviço Resposta” antes de a bola ser posta em jogo (ver Anexo I).

Caso 1: Um membro da equipa recebedora toca a rede antes de a bola servida cair fora do campo correto. Qual é a decisão correcta?

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

Caso 2: Uma equipa perde o ponto se antes ou depois de bater na bola atravessar uma linha imaginária no prolongamento da rede?

Decisão: A equipa não perde o ponto em nenhum dos casos desde que não toquem na rede ou estorvem a equipa adversária.

Caso 3: Um jogador atira a raquete à bola em jogo. A raquete e a bola caem no campo dos adversários não sendo estes capazes de a devolver. Que equipa ganha o ponto?

Decisão: A equipa que atirou a raquete à bola em jogo perde o ponto.

Caso 4: *Uma bola servida toca num membro da equipa recebedora antes de tocar no solo. Que equipa ganha o ponto?*

Decisão: *A equipa servidora ganha o ponto.*

Caso 5: *Um membro de uma equipa que está fora do campo bate na bola ou apanha-a antes que esta ressalte e reclama o ponto porque a bola iria certamente para fora do campo correcto.*

Decisão: *A equipa perde o ponto, excepto se for uma boa devolução, em cujo caso o ponto continua.*

25. UMA BOA DEVOLUÇÃO

Uma devolução é boa se:

- a) A bola tocar a rede, corda ou cabo metálico ou tela, desde que passe sobre qualquer uma delas e bater no solo dentro do campo correcto; ou
- b) A bola é devolvida por fora dos postes, quer acima quer abaixo do nível do topo da rede, desde que esta toque no solo dentro do campo correcto; ou
- c) A raquete de um jogador passar por cima da rede depois de ele ter batido a bola no seu lado e a bola bater no campo correcto; ou
- d) Um jogador bater a bola em jogo, que bata noutra bola deixada dentro no campo.

26. ESTORVO

Se um jogador ao jogar um ponto for estorvado por um ato deliberado do(s) adversário(s), esse jogador ou equipa ganhará o ponto.

Contudo, o ponto deverá ser repetido se um jogador for estorvado de jogar o ponto por um ato não intencional do(s) adversário(s), ou algo fora do controle do(s) jogador(es) (excluem-se os objetos permanentes).

Caso 1: *É uma pancada dupla involuntária um estorvo?*

Decisão: *Não.*

Caso 2: *Um jogador reclama ter parado de jogar porque pensou que um adversário estava a ser estorvado. É isto um estorvo?*

Decisão: *Não, o jogador ou a equipa perde o ponto.*

Caso 3: *Uma bola em jogo bate num pássaro voando sobre o campo. É isto um estorvo?*

Decisão: *Sim, o ponto tem de ser repetido.*

Caso 4: *Durante um ponto, uma bola ou outro objecto que se encontrava no solo no lado do jogadora equipa, desde o início do ponto, estorva-a. É isto um estorvo?*

Decisão: *Não.*

Caso 5: *Onde é que é permitido estarem o parceiro do servidor e os recebedores?*

Decisão: *O parceiro do servidor e os recebedores podem ficar em qualquer lugar no seu respetivo lado, dentro ou fora do campo, desde que não toquem nenhuma parte do campo dentro da “Zona Proibida Serviço Resposta” (ver Anexo I). Contudo, se um jogador criar um estorvo aos adversários, a regra do estorvo deverá ser usada.*

27. CORREÇÃO DE ERROS

Como princípio, quando um erro referente às Regras de Tênis de Praia é descoberto, todos os pontos anteriormente jogados mantêm-se. Os erros descobertos serão corrigidos da seguinte forma:

- a) Durante um jogo normal ou um tie-break, se um jogador ou equipa estiver no lado errado do campo, o erro deverá ser corrigido assim que seja descoberto e o servidor deverá servir do lado correto do campo de acordo com o resultado.
- b) Se um jogador servir fora de vez num jogo normal, o jogador que originalmente deveria ter servido, deve servir assim que o erro for descoberto. Contudo, se um jogo for completado antes que o erro seja detectado, a ordem de serviço manter-se-á tal como foi alterada.
- c) Se um jogador servir fora da sua vez num tie-break e o erro for descoberto depois de se ter jogado um número par de pontos, o erro é corrigido imediatamente. Se o erro for descoberto depois de se ter jogado um número ímpar de pontos, a ordem de serviço manter-se-á alterada.
- d) Se por erro se iniciar um jogo normal aos 6 jogos iguais, quando tinha sido previamente anunciado que esse set seria jogado com tie-break, o erro deverá ser imediatamente corrigido se apenas um ponto foi jogado. Se o erro for descoberto após se iniciar a disputa do segundo ponto, o set continuará como um set longo até que se atinja o resultado de 8 jogos iguais (ou um número par mais alto), altura em que se jogará o tie-break.
- e) Se por erro se iniciar um set longo ou um set com tie-break, quando tinha sido previamente anunciado que o último set seria um tie-break decisivo, o erro deverá ser imediatamente corrigido se apenas um ponto foi jogado. Se o erro for descoberto após se iniciar a disputa do segundo ponto, o set continuará até que um jogador ou equipa ganhe três jogos (e, portanto, o set) ou até que o resultado atinja 2 jogos iguais, altura em que se jogará o tie-break decisivo. Contudo, se o erro for descoberto depois do segundo ponto do quinto jogo se ter iniciado, o set continuará como um set com tie-break. (Ver Anexo VI das Regras de Tênis de Praia).

28. FUNÇÕES DOS JUÍZES DE CAMPO

Nos encontros em que juízes sejam designados, as suas funções e responsabilidades podem ser observadas no Anexo VII das Regras de Tênis de Praia.

29. JOGO CONTÍNUO

Por princípio, o jogo deve ser contínuo, desde o momento em que se inicia (quando se executa o primeiro serviço do encontro) até que o encontro termine.

- a) Entre pontos, é permitida uma paragem máxima de vinte (20) segundos. Quando o jogador ou equipa muda de lado no final de um jogo, é permitida uma paragem máxima de noventa (90) segundos. Contudo, depois do primeiro jogo de cada set e durante um jogo tie-break, o jogo deverá ser contínuo e os jogadores mudarão de lado sem descansarem.

No final de cada set haverá uma paragem máxima de cento e vinte (120) segundos.

A contagem do tempo vai desde o momento em que um ponto termina até ao momento em que é batido o primeiro serviço do ponto seguinte.

Os organizadores dos torneios podem solicitar à FPT a extensão do período de noventa (90) segundos permitidos na mudança de lado e a extensão do período de cento e vinte (120) segundos permitidos no final de cada set.

- b) Se, por razões fora do controle de um jogador, vestuário, calçado ou outro equipamento necessário (exceptuando a raquete) se danificar ou necessitar de ser substituído, ao jogador poderá ser permitido um tempo extra razoável para resolver o problema.
- c) Não será dado tempo extra a um jogador para este recuperar a sua condição física. Contudo, quando um jogador sofrer de uma condição médica tratável, poderá ser autorizada uma paragem de 3 minutos para o tratamento dessa condição médica. Um número limitado de idas à casa de banho ou de mudanças de vestuário poderá ser igualmente permitido, se tal for anunciado antes do início do evento.
- d) Os organizadores de eventos poderão permitir um período de descanso de dez (10) minutos no máximo se tal for anunciado antes do início do evento. Este descanso poderá existir no final do 2º set nos encontros à melhor de 3 sets.
- e) O tempo de aquecimento será no máximo de cinco (5) minutos, excepto se de outra forma for decidido pelos organizadores do evento.
- f) O treino dos serviços tem de estar estritamente limitado ao período de aquecimento.

30. INSTRUÇÕES

São consideradas instruções a comunicação, os conselhos ou as recomendações de qualquer tipo, através de quaisquer meios, a um jogador.

Nos eventos por equipas, quando existe um capitão de equipa sentado no campo, este poderá dar instruções ao(s) jogador(es) durante a paragem de sets ou quando os jogadores mudam de lado no final de um jogo, mas não quando os jogadores mudam de lado após o final do primeiro jogo de cada set ou durante a disputa de um tie-break.

Em todos os outros encontros, as instruções não são permitidas.

Caso 1: *Pode um jogador receber instruções, se as mesmas lhe forem transmitidas for sinais dum forma discreta?*

Decisão: Não.

Caso 2: *Pode um jogador receber instruções quando um jogo é suspenso?*

Decisão: Sim

Caso 3: *Pode um jogador receber instruções no campo durante um encontro?*

Decisão: As entidades sancionadoras dos eventos poderão solicitar à ITF que se permita dar instruções no campo. Nos eventos em que seja permitido dar instruções no campo, os treinadores designados podem entrar no campo e dar instruções aos seus jogadores de acordo com os procedimentos decididos pela respetiva entidade sancionadora.

Caso 4: *Pode um membro da equipa que não seja jogador sentar-se no campo ou dar instruções a um jogador durante um encontro?*

Decisão: Com a exceção do capitão que não seja jogador, nas competições de equipas, nenhum outro elemento da equipa pode estar no campo durante um encontro, nem pode dar instruções a um jogador durante o encontro.

Caso 5: *Fora das competições de equipas pode um jogador indicar alguém para estar presente no campo, durante um encontro, mesmo que não seja treinador?*

Decisão: Não. No campo só são permitidos os jogadores que estão a disputar o encontro, e só estes se podem sentar nos bancos dos jogadores, com exceção dos árbitros e staff do torneio.

31. TECNOLOGIA DE ANÁLISE DO JOGADOR

A tecnologia de análise dos jogadores que está aprovada para jogar, de acordo com as Regras de Tênis de Praia, tem obrigatoriamente de estar de acordo com as especificações descritas no Anexo IV.

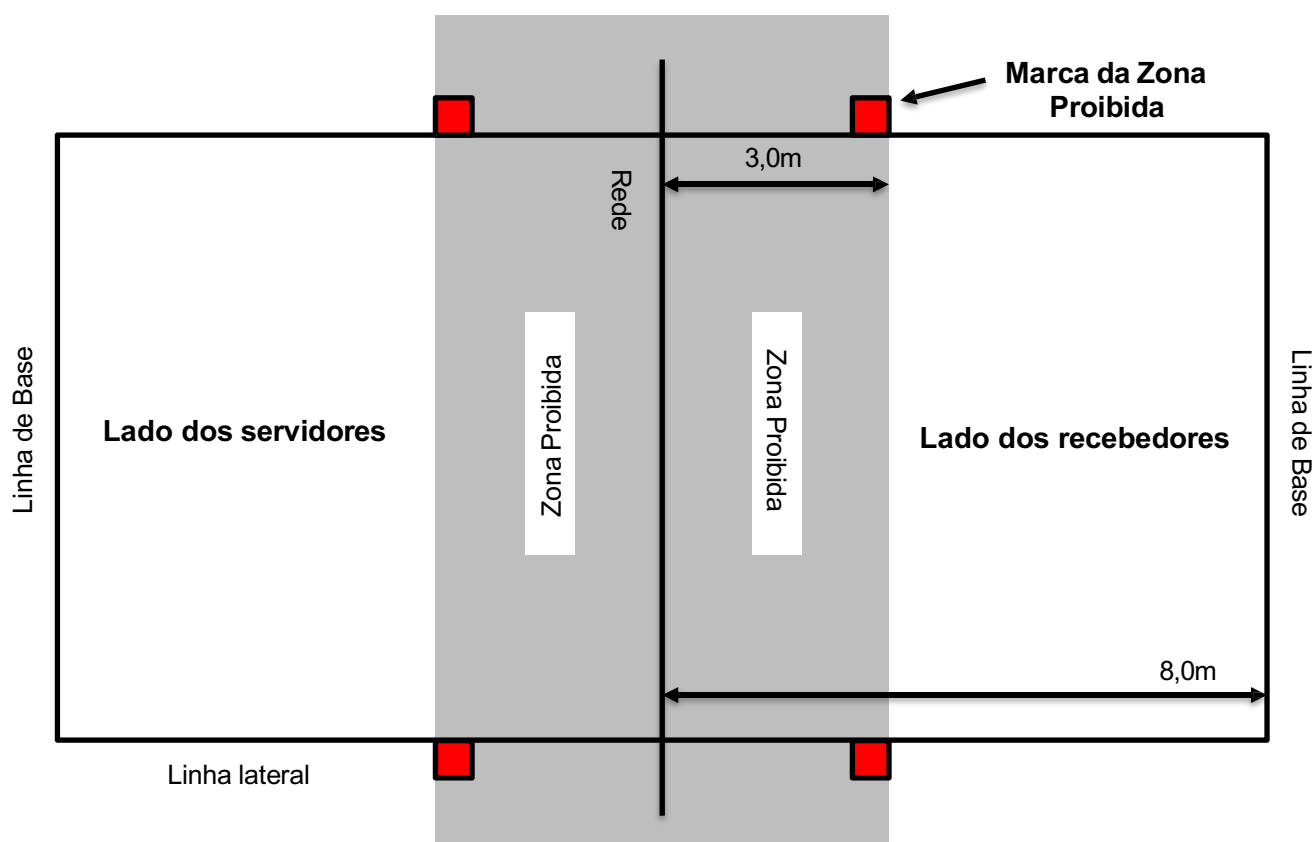
A Federação Internacional de Tênis irá decidir quais os equipamentos aprovados e não aprovados. Os equipamentos poderão ser aprovados por iniciativa da Federação Internacional de Tênis ou por requerimento de alguém interessado, inclusive algum jogador, fabricante de equipamentos, federação nacional ou os seus membros. Os requerimentos e decisões serão feitos de acordo com os Procedimentos de Revisão e Auscultação da Federação Internacional de Tênis (ver Anexo XI).

ANEXO I – MEDIDAS DO CAMPO OBRIGATÓRIAS

Zona de Serviço Reposta Proibida

A Zona de Serviço Reposta Proibida (“zona proibida”) é a área entre a rede e uma linha imaginária a 3,0 m da rede e paralela à mesma e que se prolonga indefinidamente para além das linhas laterais. A interseção entre a linha imaginária e cada linha lateral será claramente indicada por uma marca na linha ou imediatamente após a mesma. Não haverá linhas adicionais ou marcas dentro da área do campo. Nenhum jogador(es) da equipa recebedora ou da equipa servidora tocará nenhuma parte do campo dentro da zona proibida até que a bola esteja em jogo.

Esquema da Zona Proibida:



ANEXO II - A RAQUETE

O Sistema Métrico Internacional será a referência para todas as medidas deste Anexo II

A raquete de Tênis de Praia tem de estar de acordo com os requisitos abaixo:

a. A superfície de batimento, definida como a área plana da cabeça da raquete limitada pela borda interna do aro ou por buracos com diâmetro superior a 13 mm, o que for menor, não pode exceder 30 cm de comprimento e 26 cm de largura.

b. A raquete não pode exceder os 50 cm de comprimento desde o fundo da pega até ao topo da cabeça da raquete. A cabeça da raquete não pode exceder os 26 cm de largura.

c. O tamanho do perfil entre as duas superfícies de batimento (espessura) tem de ser constante e não pode ultrapassar 38 mm.

d. Buracos com mais de 13 mm de diâmetro não podem estar a menos de 40 mm do aro da raquete, com exceção dos buracos que formam parte da garganta da raquete,

e. A raquete tem de estar livre de qualquer dispositivo que possa fornecer comunicação, conselhos ou instruções de qualquer tipo, audível ou visível, a um jogador durante um encontro. Objetos aderentes, protuberâncias e dispositivos aprovados como “Tecnologia de Análise do Jogador”, são permitidos.

ANEXO III - A BOLA

A bola estará de acordo com a tabela abaixo:

	Tipo 2 (laranja) Standard
Massa (Peso)	36,0 – 46,9 gramas (1,270 – 1,654 onças)
Tamanho	6,00 – 6,86 cm (2,36” – 2,70”)
Ressalto	105 – 120 cm (41” – 47”)
Deformação para a frente¹	1,40 – 1,65 cm (0,551” – 0,650”)
Cor²	Laranja e amarela ou amarela com uma pinta laranja

Notas:

¹ A deformação será a média de uma leitura individual ao longo de cada um dos três eixos perpendiculares da bola. Não existe limite na diferença entre leituras individuais de deformação para a frente. Não há especificações para a deformação de retorno.

² Todas as pintas coloridas terão tamanho e localização razoáveis.

³ Como prolongamento da experiência de 2020, de 1 de Janeiro até 31 de Dezembro de 2023, podem ser utilizadas cores alternativas às indicadas nesta tabela apenas para Tênis de Praia (isto é azul e amarelo, roxo e amarelo, roxo e laranja, roxo e verde).

Todos os testes de ressaltos, massa, tamanho, deformação e durabilidade serão feitos de acordo com as regras descritas na presente edição de *ITF Approved Tennis Balls, Classified Surfaces & Recognised Courts* (<https://www.itftennis.com/en/about-us/tennis-tech>)

ANEXO IV - TECNOLOGIA DE ANÁLISE DO JOGADOR

Tecnologia de Análise do Jogador é equipamento que pode desempenhar cada uma das seguintes funções relativamente à informação da performance do jogador:

- a) Gravação
- b) Armazenamento
- c) Transmissão
- d) Análise
- e) Comunicação ao jogador de qualquer natureza e através de quaisquer meios

Tecnologia de Análise do Jogador pode gravar e/ou guardar informação durante um encontro. O jogador só pode aceder a essa informação de acordo com a regra 30.

ANEXO V - PUBLICIDADE

1. É permitida publicidade na rede desde que seja colocada na zona que está dentro dos 90 cm a partir do centro dos postes da rede e seja colocada de tal forma que não interfira com a visão dos jogadores ou com as condições de jogo.

Uma marca (não comercial) da entidade sancionadora é permitida na parte inferior da rede, no mínimo a 50 cm do topo da rede, desde que seja produzida de forma que não interfira com a visão dos jogadores ou com as condições de jogo.

2. Publicidade e outras marcas ou materiais colocados nos fundos e nas laterais do campo serão permitidos exceto se interferirem com a visão dos jogadores ou com as condições de jogo.

3. Publicidade e outras marcas ou materiais colocados na superfície do campo fora das linhas são permitidas excepto se interferirem com a visão dos jogadores ou com as condições de jogo.

4. Apesar dos parágrafos 1, 2 e 3 acima, qualquer publicidade, marca ou material colocado na rede, nos fundos e nas laterais do campo, ou na superfície do campo fora das linhas não poderá ser de cor branca ou amarela ou outra cor clara que possa interferir com a visão dos jogadores ou com as condições de jogo.

5. Não são permitidos publicidade e outras marcas ou materiais na superfície do campo dentro das linhas de jogo.

ANEXO VI - PROCEDIMENTOS E MÉTODOS DE PONTUAÇÃO ALTERNATIVOS

PONTUAÇÃO NUM SET (regra 7):

1. SETS “CURTOS”

O primeiro jogador/equipa que ganhe quatro jogos ganha esse set, desde que tenha uma margem de dois jogos sobre o(s) adversário(s). Se o resultado alcança um empate a quatro jogos, jogar-se-á um tie-break.

2. SET LONGO

O primeiro jogador/equipa que ganhe seis jogos ganha esse set, desde que tenha uma margem de dois jogos sobre o(s) adversário(s). Se necessário o set continuará até que essa margem seja alcançada.

3. TIE-BREAK DECISIVO (7 PONTOS)

Quando o resultado num encontro é um set igual um tie-break será jogado para decidir o encontro. Este tie-break substitui o set final decisivo.

O jogador/equipa que primeiro ganhe sete pontos ganhará este tie-break e o encontro desde que tenha uma margem de dois pontos sobre o(s) adversário(s).

4. TIE-BREAK DECISIVO (10 PONTOS)

Quando o resultado num encontro é um set igual um tie-break será jogado para decidir o encontro. Este tie-break substitui o set final decisivo.

O jogador/equipa que primeiro ganhe dez pontos ganhará o tie-break e o encontro desde que tenha uma margem de dois pontos sobre o(s) adversário(s).

Nota: Quando se usa o tie-break decisivo para substituir o último set:

- A ordem original de serviço mantém-se. (Regras 15 e 16)
- Em pares, a ordem de servir e receber dentro da equipa poderá ser alterada, como no início de cada set. (Regras 15 e 16)
- Antes do início do tie-break decisivo haverá uma pausa de 120 segundos.
- Não se mudarão bolas no início do tie-break decisivo mesmo se fosse altura para tal.

MUDANÇA DE LADO (Regra 11):

Num tie-break poderá ser usada esta alternativa à sequência de mudança de lado.

Durante um tie-break, os jogadores mudarão de lado após cada seis pontos.

ANEXO VII - FUNÇÕES DOS JUÍZES DE CAMPO

O juiz árbitro é a autoridade final em todas as questões de leis de ténis e a sua decisão é final.

Nos encontros em que seja designado um árbitro de cadeira, o árbitro de cadeira é a autoridade final em todas as questões de facto durante o encontro.

Os jogadores têm o direito de chamar o juiz árbitro ao campo sempre que não concordem com a interpretação das regras feita pelo árbitro de cadeira.

Nos encontros onde sejam designados juízes de linha, eles farão todas as chamadas (incluindo faltas de pé) relacionadas com essa linha. O árbitro de cadeira tem o direito de corrigir um juiz de linha se estiver seguro de que um erro claro foi cometido. O árbitro de cadeira é responsável por chamar qualquer linha (incluindo falta de pé) quando não forem designados juízes de linha.

Um juiz de linha que não possa fazer uma chamada deverá imediatamente assinalá-lo ao árbitro de cadeira que tomará a decisão. Se o juiz de linha não puder fazer a chamada, ou se não houver juiz de linha e o árbitro de cadeira não puder tomar uma decisão numa questão de facto, o ponto será repetido.

Em eventos de equipas quando o juiz árbitro estiver sentado no campo, o juiz árbitro é também a autoridade final em questões de facto.

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

O juiz árbitro pode também parar ou suspender o jogo em caso de escuridão, mau tempo ou deterioração do campo de jogo. Quando o jogo for suspenso devido à escuridão, isso deverá ser feito no final de um set ou após se ter jogado um número par de jogos no set em andamento. Após uma suspensão do jogo, o resultado e a posição dos jogadores em campo manter-se-á quando o jogo reatar.

O árbitro de cadeira ou juiz árbitro tomará decisões relacionadas com jogo contínuo e instruções de acordo com o Código Conduta que tenha sido aprovado e que esteja em aplicação.

Caso 1: *Uma bola é chamada fora, mas o jogador reclama que a bola foi boa. Pode o juiz árbitro ser chamado ao campo para decidir?*

Decisão: Não. O árbitro de cadeira tem a decisão final em questões de facto (questões relacionadas com aquilo que ocorreu durante um incidente específico).

Caso 2: *Pode um árbitro de cadeira corrigir um juiz de linha no final de um ponto se, na sua opinião, um erro claro foi anteriormente cometido nesse ponto?*

Decisão: Não. Um árbitro de cadeira apenas poderá fazer uma correcção ao juiz de linha se o fizer imediatamente após o erro claro ter sido cometido.

Caso 3: *Um juiz de linha chama uma bola “fora” após o que o jogador argumenta que a bola tinha sido boa. Pode o árbitro de cadeira corrigir o juiz de linha?*

Decisão: Não. Um árbitro de cadeira nunca poderá fazer uma correcção devido a protesto ou apelo de um jogador.

Caso 4: *Um juiz de linha chama uma bola “fora”. O árbitro de cadeira foi incapaz de ver claramente, mas pensa que a bola foi dentro. Pode o árbitro de cadeira corrigir o juiz de*

linha?

Decisão: Não. O árbitro de cadeira pode apenas fazer uma correcção quando estiver seguro de que o juiz de linha fez um erro claro.

Caso 5: *Pode um juiz de linha alterar a chamada depois de o árbitro ter anunciado o resultado?*

Decisão: Sim. Se o juiz de linha verificar que cometeu um erro, uma correcção deverá ser feita tão rápida quanto possível, desde que a mesma não seja o resultado de um protesto ou apelo de um jogador.

ANEXO VIII – TÊNIS DE PRAIA JUNIORES

Campos

O campo para competições de 18 anos ou menos (rapazes e raparigas) terá 16,0 m de comprimento e 8,0 m de largura. A rede estará a 1,7 m de altura ao longo de toda a largura do campo.

As medidas do campo acima também se aplicam a qualquer torneio para 16 anos ou menos e 14 anos ou menos.

Ténis de Praia para 12 anos ou menos (não sancionado pela ITF)

Campo:

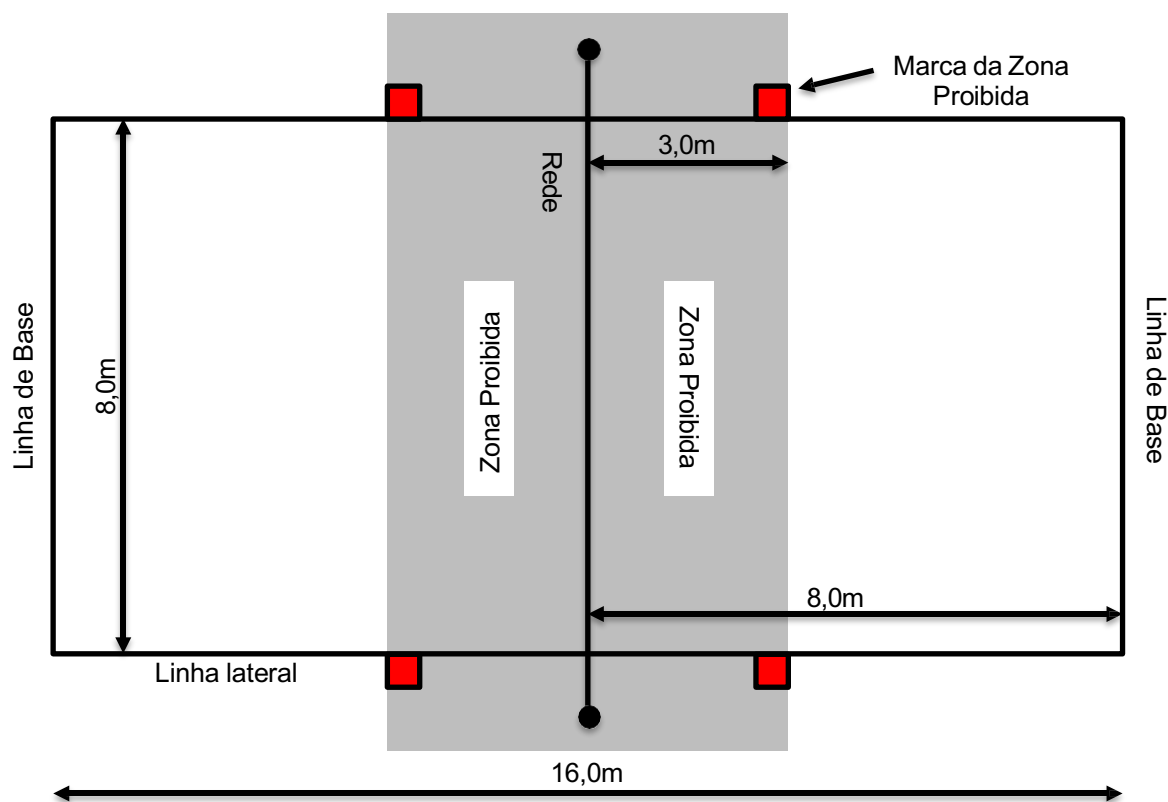
Para além do campo com tamanho completo descrito na Regra 1, um campo para competições de Ténis de Praia para 12 anos ou menos pode ter dimensões reduzidas como se segue:

O campo será um retângulo com 14,0 m de comprimento e 7,0 m de largura. A rede estará a 1,5 m de altura ao longo de toda a largura do campo.

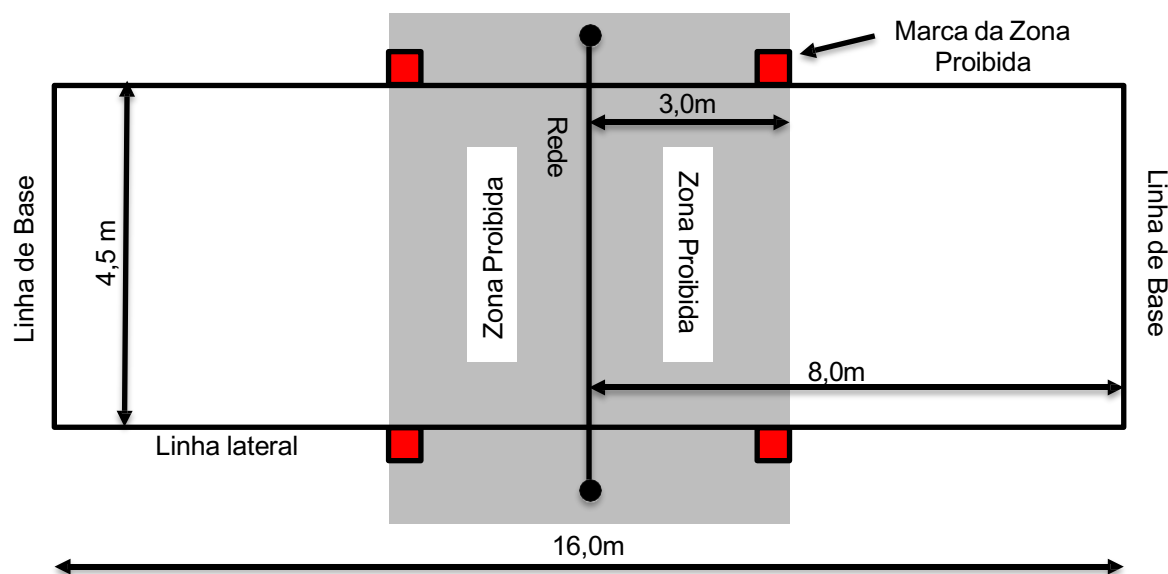
Nota: Bolas Tipo 2 aprovadas pela ITF serão usadas em todas as competições de Ténis de Praia para Juniores.

ANEXO IX - PLANO DE UM CAMPO

Campo para pares

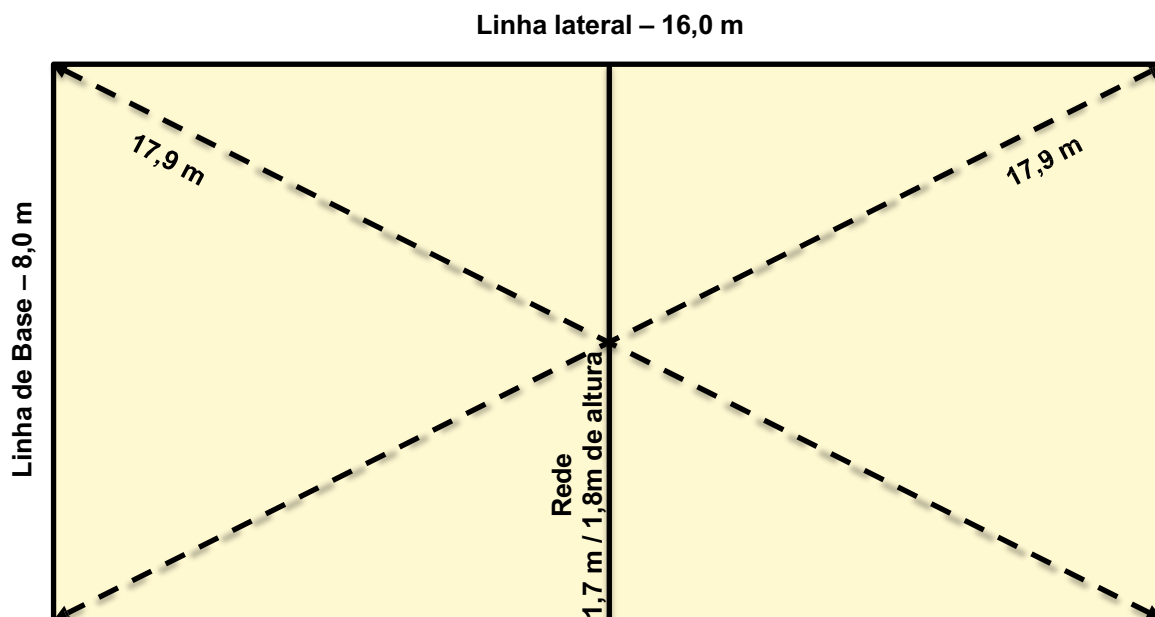


Campo para singulares



Nota: Todas as medições do campo serão feitas até ao exterior das linhas.

ANEXO X - SUGESTÕES DE COMO MARCAR UM CAMPO DE PARES



Introdução

Um campo de Tênis de Praia é uma forma retangular medindo 16 metros de comprimento e 8 metros de largura.

A rede, que deve ser pelo menos tão larga quanto o campo, deve ter 1,7 m de altura para competições femininas, mistas e juniores e 1,8m de altura para competições masculinas.

O equipamento seguinte é o necessário para construir um campo de competição standard:

- Fita limitadora (com dispositivos de fixação na areia);
- Fita métrica;
- Medidor de esquadria;
- 2 Postes da rede altos;
- Rede de Tênis de Praia.

Os limites do campo devem ser marcados com linha limitadora colorida que contraste com a cor da superfície do campo e as medidas do campo devem ser feitas até ao exterior das linhas.

Linhas limitadoras são produzidas especificamente para desportos de praia e incluem esticadores de borracha e placas de borracha para fixar as linhas à areia.

Procedimento

O procedimento seguinte é para um campo de pares.

Primeiro assegure-se que a superfície de areia está plana e uniforme antes de medir os limites do campo.

Assegure-se que os cantos formam ângulos retos e que a distância entre ângulos opostos é 17,9 m \pm 2 cm. Se as medidas estiverem diferentes faça os necessários ajustes às linhas.

Para posicionar da rede divida o campo em duas áreas iguais de 8,0 X 8,0 m e posicione os postes da rede a pelo menos 1,0 m das linhas laterais.

Suspenda a rede através de uma corda ou cabo metálico preso aos dois postes da rede. A rede estará completamente estendida de forma a preencher completamente o espaço entre os dois

postes da rede e terá uma malha suficientemente apertada para assegurar que a bola não consegue passar através da mesma.

A altura da rede será a mesma em todas as áreas. Uma tela cobrirá a corda ou o cabo metálico e o topo da rede.

Nota:

Como referência, para competições internacionais, a profundidade mínima da areia será 25,0 cm.

ANEXO XI - PROCEDIMENTOS PARA REVISÃO E AUDIÇÃO SOBRE AS REGRAS DE TÊNIS

1. INTRODUÇÃO

1.1 O Conselho de Administração pode de tempos em tempos aditar, emendar ou modificar estes procedimentos.

2. OBJECTIVOS

2.1 A Federação Internacional de Ténis é a administradora das Regras de Ténis de Praia e compromete-se a:

- a. Preservar o carácter tradicional e a integridade do jogo de ténis de praia.
- b. Preservar activamente a destreza tradicionalmente necessária para jogar o jogo.
- c. Promover melhoramentos que mantenham o desafio do jogo.
- d. Assegurar uma competição justa.

2.2 Para assegurar justas, consistentes e expeditas revisões e audições em relação às Regras de Ténis de Praia aplicar-se-ão os procedimentos abaixo indicados.

3 ÂMBITO

3.1. Estes procedimentos aplicar-se-ão a todas as decisões sobre:

- a. Regra 1 - O Campo
- b. Regra 4 - A Bola
- c. Regra 5 - A Raquete
- d. Anexo I, II e III das Regras de Ténis de Praia
- e. Qualquer outra Regra de Ténis de Praia que a Federação Internacional Ténis possa decidir

4. ESTRUTURA

4.1. De acordo com estes procedimentos as decisões serão tomadas por um Conselho de Resoluções.

4.2. Tais decisões serão finais, sendo possível apelar para um Tribunal de Apelo em conformidade com estes procedimentos.

5. SOLICITAÇÕES

5.1. Procedimentos serão tomados:

- a. depois de uma moção do Conselho de Administração;
- b. depois de recebida uma solicitação de acordo com os procedimentos abaixo.

6. NOMEAÇÃO E COMPOSIÇÃO DOS CONSELHOS DE RESOLUÇÃO

6.1. Os Conselhos de Resolução serão nomeados pelo Presidente da Federação Internacional de Ténis, o seu representante e serão compostos pelo número de pessoas que o Presidente ou o seu representante determinem.

6.2. Se mais de uma pessoa for nomeada, o Conselho de Resolução designará uma pessoa entre os seus membros para exercer as funções de Presidente desse Conselho.

6.3. O Presidente terá o poder de regular os procedimentos antes e durante qualquer revisão e/ou audição de um Conselho de Resolução.

7. DECISÕES PROPOSTAS PELO CONSELHO DE RESOLUÇÃO

7.1. Os detalhes de qualquer resolução proposta como consequência de uma moção do Conselho de Administração poderá ser tomado em relação a qualquer jogador, fabricante de equipamento ou federação nacional ou seus membros que tenham interesse na referida resolução.

7.2. Qualquer pessoa que seja notificada terá um período razoável durante o qual poderá apresentar comentários, objecções, ou pedidos de informação ao Presidente ou seu representante, que digam

respeito à resolução proposta.

8. REQUERIMENTOS DE RESOLUÇÃO

8.1. O requerimento de uma resolução pode ser feito por qualquer parte com interesse nessa resolução, incluindo qualquer jogador, fabricante de equipamento ou federação nacional ou membro.

8.2. Qualquer requerimento para uma resolução terá que ser submetida por escrito ao Presidente.

8.3. Para que o requerimento para uma resolução seja válido deve incluir no mínimo as seguintes informações:

- a. O nome completo e a morada do requerente;
- b. A data do requerimento;
- c. Uma declaração identificando claramente o interesse do requerente na questão pela qual a resolução é pedida;
- d. Todas as provas documentais evidentes nas quais o requerente se irá basear durante qualquer audição;
- e. Se, na opinião do requerente, for importante o testemunho de um perito ele deverá incluir um pedido para que esse perito venha a ser ouvido. Esse pedido deverá incluir o nome do perito e a sua experiência nessa área;
- f. Quando um requerimento para uma resolução sobre uma raquete ou outra peça de equipamento for feito, um protótipo ou, cópia exacta do equipamento em questão terá que ser submetido com o requerimento;
- g. Se, na opinião do requerente, existirem circunstâncias extraordinárias ou pouco comuns, que obriguem a que se tome uma decisão dentro de um período específico de tempo, ou antes de uma determinada data, o requerimento terá que incluir uma declaração descrevendo essas circunstâncias extraordinárias ou pouco comuns.

8.4. Se um requerimento para uma Resolução não incluir a informação e/ou equipamento referido na Cláusula 8.3 a) - g) acima, o Presidente ou o seu representante devem notificar o requerente dando-lhe um período razoável de tempo para remediar a falta. Se o requerente não remediar a falta dentro do período especificado o requerimento não será analisado.

9. CONVOCAÇÃO DO CONSELHO DE RESOLUÇÕES

9.1. Ao receber um requerimento válido ou como consequência de uma moção do Conselho de Administração, o Presidente, ou o seu representante, podem convocar o Conselho de Resoluções para tratar do requerimento ou moção.

9.2. O Conselho de Resoluções não necessita de uma audição para tratar de um requerimento ou moção desde que na opinião do Presidente do Conselho esse requerimento ou moção possa sem uma audição ser resolvido de uma forma justa.

10. PROCEDIMENTO DO CONSELHO DE RESOLUÇÕES

10.1. O Presidente do Conselho de Resoluções determinará o formulário adequado, procedimento e data de qualquer revisão e/ou audição.

10.2. O Presidente notificará por escrito, dos pontos estipulados na cláusula 10.1 anterior, o requerente ou Federação que tenha mostrado interesse nessa resolução.

10.3. O Presidente, determinará todos os assuntos relacionados com as provas e não estará sujeito por leis judiciais, que administrem o procedimento e admissão de provas, desde que a revisão ou audição, seja feita duma forma justa e que dê razoáveis oportunidades às partes interessadas para apresentarem o seu caso.

10.4. Dentro destes procedimentos qualquer revisão e/ou audição:

- a. Deverá ser feita em privado.
- b. Poderá ser adiada e/ou suspensa pelo Conselho de Resoluções.

10.5. O Presidente terá a liberdade de cooptar de vez em quando membros adicionais para o Conselho de Resoluções, membros esses com conhecimentos e experiências especiais para lidar com assuntos específicos que requeiram esses conhecimentos especiais.

10.6. O Conselho de Resoluções tomará as suas decisões por uma maioria simples. Nenhum membro do Conselho de Resolução se poderá abster.

10.7. O Presidente terá completa liberdade para fazer uma petição contra o requerente [e/ou outros indivíduos ou organizações que façam comentários, levantem objecções ou peçam informações em qualquer revisão e/ou audição] em relação aos custos desse requerimento e/ou razoáveis despesas para o Conselho de Resolução resultantes da realização de testes ou na obtenção de relatórios relacionados com o equipamento, sujeitos às decisões que ele considere apropriadas.

11. NOTIFICAÇÃO

11.1. Uma vez tomada uma decisão pelo Conselho de Resolução, ele notificará tão rápido quanto for razoavelmente possível, por escrito, o requerente, ou qualquer pessoa ou Federação que tenha expresso um interesse na resolução proposta.

11.2. Essa notificação escrita deverá incluir um sumário das razões que levaram o Conselho de Resolução a tomar tal resolução.

11.3. Após notificação ao requerente ou na data especificada pelo Conselho de Resolução, a decisão do Conselho será imediatamente considerada dentro das Regras de Ténis.

12. REQUERIMENTOS ÀS REGRAS DE TÊNIS DE PRAIA ACTUAIS

12.1 Sujeito ao poder que o Conselho de Resolução tem para emitir decisões provisórias, as Regras de Ténis de Praia atuais continuarão em vigor até que qualquer revisão ou audição do Conselho de Resolução seja concluída e uma resolução seja emitida pelo Conselho de Resolução.

12.2. Antes de e durante qualquer revisão e/ou audição o Presidente do Conselho de Resolução pode emitir tais directivas por se julgarem razoavelmente necessárias para a implementação das Regras de Ténis de Praia e destes procedimentos, incluindo a emissão de decisões provisórias.

12.3. Tais decisões provisórias podem incluir ordens restritivas quanto ao uso de qualquer equipamento de acordo com as Regras de Ténis de Praia, pendente duma resolução do Conselho de Resolução de que esse equipamento cumpre ou não com as especificações das Regras de Ténis de Praia.

13. NOMEAÇÃO E COMPOSIÇÃO DO TRIBUNAL DE APELO

13.1. Tribunais de Apelo serão nomeados pelo Presidente ou seu representante entre membros do Conselho de Administração ou Comissão Técnica.

13.2. Nenhum membro do Conselho de Resolução que tenha feito a decisão original poderá ser membro do Tribunal de Apelo.

13.3. O Tribunal de Apelo será composto por um número de membros que o Presidente ou o seu representante determinem, mas não poderá ser menor de três.

13.4. O Tribunal Apelo deverá nomear uma pessoa de entre os membros escolhidos para actuar como Presidente.

13.5. O Presidente terá o direito de regular os procedimentos, antes e durante qualquer audição

14. REQUERIMENTO PARA APELOS

14.1. Um Requerente [ou uma pessoa ou federação que tenha expresso um interesse e enviado qualquer comentário, objecções, ou pedidos para a decisão proposta] pode apelar de qualquer decisão do Conselho de Resolução.

14.2. Para que um requerimento de um apelo seja válido terá que:

- a. Ser dirigido por escrito ao Presidente do Conselho de Resoluções que tomou essa decisão, no período máximo de 45 dias após a notificação da decisão;
- b. Terá de demonstrar os detalhes da decisão contra os quais apela; e
- c. Terá de incluir a totalidade das razões do apelo.

14.3. Depois de recebido um requerimento de apelo válido, o Presidente do Conselho de Resolução que tomou a decisão original, poderá pedir o pagamento de uma taxa razoável a ser paga pelo Requerente como condição de aceitação do mesmo. Essa taxa será devolvida ao Requerente se o apelo for bem sucedido.

15. CONVOCAÇÃO DO TRIBUNAL DE APELO

15.1. O Presidente ou o seu representante convocará o Tribunal de Apelo após o pagamento por parte do Requerente de qualquer taxa de apelo.

16. PROCEDIMENTOS DO TRIBUNAL DE APELO

16.1. O Tribunal de Apelo e o seu Presidente conduzirão os procedimentos e audições de acordo com o estipulado nas secções 10, 11 e 12 anteriores.

16.2. Após notificação ao Requerente ou após outra data especificada pelo Tribunal de Apelo, a resolução do Tribunal de Apelo será imediatamente obrigatória e definida dentro das Regras de Ténis de Praia.

17. GERAL

17.1. Se um Conselho de Resolução for composto por apenas um membro, esse membro será responsável para regular as audições como Presidente e deverá determinar os procedimentos a serem seguidos antes e durante qualquer revisão e/ou audição.

17. 2. Todas as revisões e/ou audições serão conduzidas em Inglês. Em qualquer audição quando um requerente, e/ou outros indivíduos ou organizações que façam observações, objecções ou peçam informações, não falem Inglês, estará presente um intérprete. Sempre que possível o intérprete será independente.

17. 3. O Conselho de Resoluções do Tribunal de Apelo pode publicar resumos das suas próprias resoluções.

17. 4. Todas as notificações feitas de acordo com estes procedimentos serão por escrito.

17. 5. Qualquer notificação feita de acordo com estes procedimentos considera-se julgada na data em que for notificada, enviada ou transmitida ao requerente ou outra parte relevante.

17. 6. Um Conselho de Resoluções terá a liberdade para ignorar um requerimento se na sua razoável opinião, esse requerimento é consideravelmente igual a um requerimento ou moção sobre o qual o Conselho de Resoluções já decidiu e/ou deliberou nos últimos 36 meses sobre a data do requerimento.