



**CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA DE TÊNIS**

REGRAS DO BEACH TENNIS

AV. GOVERNADOR IRINEU BORNHAUSEN - S/N AGRONÔMICA - CEP 88025-200 FLORIANÓPOLIS - SC
FONE: +55 48 3091 9351





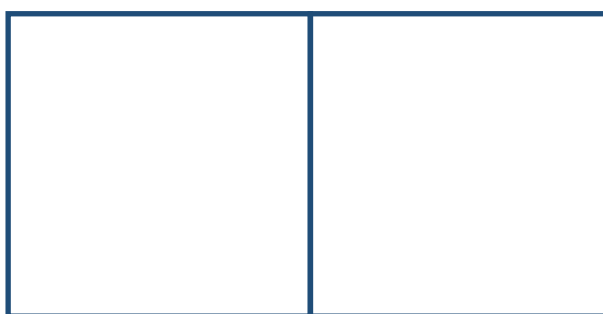
1. A QUADRA

A quadra deve ser um retângulo, 16,0 m de comprimento e 8,0 m de largura para os jogos de duplas e para os jogos de simples, a quadra deve ser de 4,5 m de largura.

QUADRA DE DUPLAS

16,00m

8,0
0m



QUADRA DE SIMPLES

16,00m

4,5
0m



REDE

A quadra deve ser dividida ao meio por uma rede suspensa por um cabo de corda ou de metal que deve passar sobre ou ser ligado a dois postes da rede cada um à altura mínima de 1,70 m.

A rede será totalmente estendida de modo a preencher completamente o espaço entre os dois postes da rede e deve ser de uma malha suficientemente pequena para assegurar que uma bola não possa passar por ela. A altura da rede deve ser de 1,70 m em todas as partes da rede.

A fita deve cobrir a corda ou cabo metálico e o topo da rede.



- O diâmetro máximo do cabo de fio ou metal deve ter 0,8 cm.
- A fita deve estar compreendida entre 5,0 centímetros e 6,35 cm de altura em cada lado.



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

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

Todas as medidas precisamente deverão ser feitas do lado externo das linhas e todas as linhas da quadra devem ser da mesma cor, nitidamente contrastante com a cor da superfície. Todas as linhas deverão estar claramente visíveis antes do início de cada ponto.

As medidas das quadras podem alterar durante um ponto devido ao movimento natural das linhas na areia, mas todas as linhas devem ser devolvidas à sua posição original antes do início de cada ponto.

Além de a quadra descrita acima, as medidas da quadra pode ser alterada de tênis de praia júnior em conformidade com o apêndice VII.

2. SUPERFÍCIE DE JOGO

O terreno deve ser de areia nivelado, o mais plano e uniforme possível. Livre de pedras, conchas e outros objetos irregulares. A superfície de jogo não deve apresentar qualquer perigo de lesão para os jogadores.

Nota: Diretrizes para a profundidade de areia mínimo pode ser encontrada no Apêndice IX.

3. EQUIPAMENTOS PERMANENTES

As instalações permanentes da quadra incluem os recuos e sidestops, os espectadores, os carrinhos e assentos para os espectadores, todos os outros dispositivos elétricos em torno e acima da quadra e o árbitro de cadeira e árbitros de linha quando em suas posições reconhecidas.



4. BOLAS

Fase 2 (isto é, baixa compressão "laranja") bolas, conforme descrito no ITF Aprovado bolas de tênis e Classificados Court Surfaces Booklet, são aprovados para o jogo.

Bolas, que são aprovados para o jogo sob as Regras do Beach Tennis, devem respeitar as especificações no apêndice II.



Os organizadores do evento devem anunciar com antecedência do evento:

- a. O número de bolas de jogo (2, 3, 4 ou 6).
- b. A política de troca de bolas, se houver.

mudanças de bolas, se for o caso, pode ser feito:

1. Depois de um número ímpar acordado de games, caso em que, a primeira mudança bola no jogo terá lugar dois games mais cedo do que para o resto da partida, para ter em conta o aquecimento. Um tie-break conta como um game para a troca de bolas. A troca de bolas não terá lugar no início de um jogo tie-break. Neste caso, a mudança de bola deve ser adiada até o início do segundo game do próximo conjunto; ou
2. No início de um set

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

Nota: Qualquer bola para ser usado em um torneio que é jogado sob as Regras de Beach Tennis deve ser nomeado na lista ITF oficial de aprovados Stage 2 bolas emitidas pela Federação Internacional de Tênis.

5. RAQUETES

Raquetes, que são aprovados para o jogo sob as Regras de Beach Tennis, devem estar de acordo com as especificações do Apêndice I.



A Federação Internacional de Tênis deve decidir sobre a questão de saber se qualquer raquete ou protótipo está em conformidade com o Apêndice I ou é diferentemente aprovada ou não aprovada, para o jogo. Tal decisão pode ser tomada por iniciativa própria ou a pedido de qualquer parte com um interesse bona fide nele, incluindo quaisquer jogadores, fabricante de equipamento ou Associação Nacional ou seus membros. Tais decisões e pedidos devem ser feitos de acordo com as aplicáveis Review and Hearing Procedimentos da Federação Internacional de Tênis (ver Anexo "IX")



Caso 1:

É permitido ao jogador usar mais de uma raquete, em qualquer momento durante o jogo?

Decisão: Não.

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

Decisão: Sim, exceto quando expressamente proibida pelos organizadores do evento ou se os resultados alteração na raquete de não cumprir com o apêndice I.

Caso 3: É permitido ao jogador usar uma raquete de cordas?

Decisão: Não.

6. PONTUAÇÃO DE UMA PARTIDA

A partida será jogada à melhor de 3 sets (um jogador / time 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 conjunto deve ser feito usando o método de "Tie-break Set".



O primeiro jogador / time a ganhar seis games ganha o "Set", desde que haja uma margem de dois games sobre seu oponente (s). Se a pontuação chega a seis games de todos, um jogo tie-break deve ser jogado.

Método de pontuação alternativo aprovados adicionais, podem ser encontrados no Anexo V do Regulamento de Beach Tennis.

8. PONTUAÇÃO EM UM JOGO

Na ausência de um juiz de cadeira, o resultado do jogo deve ser chamado pelo servidor antes do início de cada ponto.

a) jogo Padrão (No-Ad)

Um jogo padrão é marcado como segue com a pontuação do sacador que está sendo chamado pela primeira vez:

Nenhum ponto - "Love" ou zero

Primeiro ponto - "15"

Segundo ponto - "30"

Terceiro ponto - "40"

Quarto ponto - "Game"

Exceto que, se cada equipe ganhou três pontos cada, a pontuação é "iguais" e um ponto de decisão deve ser jogado. O time que vencer o ponto decisivo vence o "game".

b) tie-break

Durante um jogo tie-break, os pontos são marcados "Zero", "1", "2", "3", etc. O primeiro jogador / time para ganhar sete pontos ganha o "Game" e "Set", desde que haja uma margem de dois pontos sobre o adversário (s). Se necessário, o tie-break deve continuar até que esta margem seja atingida.

O jogador que tenha a vez de sacar servirá o primeiro ponto do tie-break. Os dois pontos seguintes devem ser sacados por outro jogador da equipe da dupla adversária. Depois disso, cada jogador / time deve servir alternadamente por dois pontos consecutivos até o final do jogo tie-break (em duplas, a rotação do serviço dentro de cada equipe deverá continuar na mesma ordem que durante esse set).

O jogador / time quem era a vez de servir em primeiro lugar no tie-break será o recebedor no primeiro game do set seguinte.



Métodos de pontuação adicionais aprovados alternativos, conforme descrito no Anexo V do Regulamento de Beach Tennis, podem ser utilizados desde que o único a ser utilizado é anunciado com antecedência do evento.

9. SERVIÇO E RECEPÇÃO

O jogador / time estarão em lados opostos da rede. O sacador é o jogador que coloca a bola em jogo para o primeiro ponto. O jogador / time que está pronto para retornar a bola servida pelo servidor será o recebedor (s).

Antes do início de cada ponto de os recebedores devem escolher as suas posições, seguido depois pelo sacador que servirá então. O recebedor (s) não pode alterar significativamente as suas posições relativas entre si e o servidor uma vez que o servidor tenha escolhido a sua posição até que a bola esteja em jogo.

Caso 1: Podem os membros da dupla recebedora ficar em repouso fora das linhas da quadra?

Decisão: Sim. Os membros da dupla recebedora pode tomar qualquer posição dentro ou fora das linhas do seu lado de recepção da rede.

Caso 2: Pode o parceiro do jogador que serve permanecer em uma posição que impede a visão dos membros da equipe de duplas retornando o serviço?

Decisão: Sim. O parceiro do sacador pode tomar qualquer posição dentro ou fora das linhas no lado servidor da rede.

Caso 3: Um jogador perde o ponto se ele / ela cruza a linha imaginária na extensão da rede, antes ou depois de bater na bola?

Decisão. Não. Um jogador só vai perder o ponto, se ele / ela toca área de jogo da equipe adversária enquanto a bola estiver em jogo.

Caso 4: é um membro de uma equipe de duplas autorizado a jogar sozinho contra os adversários?

Decisão: Não.

Caso 5: Pode um recebedor mover para frente de seu / sua parceiro e devolver o serviço?

Decisão: Sim. Uma vez que a bola esteja em jogo (o sacador atingiu a bola), os recebedores podem se mover em qualquer direção e qualquer jogador pode voltar o serviço.

Caso 6: Um recebedor pode correr para a frente para bloquear o serviço?

Decisão: Sim. Desde que a) o movimento do jogador não é considerado como uma distração para o sacador (impedimento) e b) a bola cruzou a rede antes do recebedor atingi-la.



10. ESCOLHA DOS LADOS E SERVIÇO

A escolha dos lados e a escolha para ser sacador ou recebedor no primeiro jogo será decidido por sorteio antes do aquecimento começar. O jogador / time que vencer o sorteio pode escolher:

- a. Para ser sacador ou recebedor no primeiro game da partida, caso em que o adversário (s) deve escolher 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 adversário (s) deve optar por ser sacador ou recebedor para o primeiro game do jogo; ou
- c. Para requerer o adversário (s) para fazer uma das escolhas acima.

Caso 1: O jogador / equipe têm o direito de novas escolhas se o aquecimento é interrompido e os jogadores deixam o quadra?

Decisão: Sim. O resultado do sorteio original mantém-se, mas novas escolhas podem ser feitas pelos jogadores / equipes.

11. TROCA DE LADO

O jogador / time deve trocar de lado no final do primeiro, terceiro game e assim sucessivamente até o final do set. O jogador / time deve também mudar de lado no final de cada set a menos que o número total de games em que conjunto seja par, caso em que a alteração / equipe jogador termina no final do primeiro game do próximo set.

Durante um jogo tie-break, um jogador / time deve trocar de lado após o primeiro ponto e, posteriormente, de quatro em quatro pontos.

12. BOLA EM JOGO

A menos que uma falha ou um let é chamado, a bola está em jogo desde o momento em que o sacador atinge a bola, e permanece em jogo até que o ponto seja decidido.

13. BOLA TOCA UMA LINHA

Se a bola tocar a linha, ela é considerada como tocando a quadra delimitada por essa linha. No caso de uma mudança na posição de qualquer linha, antes do início de um ponto qualquer equipe pode solicitar o árbitro cadeira para fazer a tensão da linha (isto pode ser feito por um jogador no caso de um jogo sem um árbitro de cadeira), mas qualquer ajuste não terá impacto sobre o resultado de qualquer ponto anterior.



14. BOLA TOCA UMA INSTALAÇÃO PERMANENTE OU POSTE DA REDE

Se a bola em jogo toca uma instalação permanente ou o poste da rede antes de atingir o solo, o jogador que bater a bola perde o ponto.

15. ORDEM DO SERVIÇO

No final de cada game normal, as duplas receptoras devem tornar os servidores e o servidores devem tornar-se o recebedores para o game seguinte.

Em duplas, a equipe devido a servir no primeiro game de cada set deve decidir qual membro da equipe da dupla deve servir para esse game. Da mesma forma, antes do segundo game começar, os adversários devem decidir qual jogador servirá 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 servidor pode ser devolvida por qualquer jogador (recedor) no lado oposto da rede.

17. O SERVIÇO

Imediatamente antes de iniciar o movimento do serviço, o servidor deve estar em repouso com os dois pés para trás (isto é, não contato com a linha) da linha de base e dentro das extensões imaginárias da quadra.

O servidor deverá então soltar a bola com a mão em qualquer direção e bater a bola com a raquete antes que a bola bata no chão. O movimento de serviço é completado no momento que a raquete do jogador acerta ou erra a bola.

Um jogador que é capaz de usar apenas um braço pode usar a raquete para o lançamento da bola.

Caso 1. Se ao servir o servidor lança duas ou mais bolas para o ar, em vez de uma, este é uma falta e o servidor perde o ponto?

Decisão. Na primeira ocasião, um let deve ser chamado e o servidor servirá novamente, mas um let de serviço não cancela uma falta anterior. No segundo e em qualquer ocasião posterior, a ação deve ser considerada deliberada e o servidor perde o ponto.

18. SERVIÇO

Ao servir, o servidor pode estar em qualquer lugar atrás da linha de base da quadra e dentro da extensão imaginária das linhas laterais.



O serviço deve passar por cima da rede antes de um recebedor (s) retornar.

Não há segundo serviço.

No evento de duplas mistas, os jogadores do sexo masculino devem servir por baixo.

19. FOOT FAULT

Durante o movimento de serviço, o servidor não deve:

- a. Mudar de posição andando ou correndo, embora são permitidos ligeiros movimentos dos pés; ou
- b. Tocar na linha de base ou a quadra com qualquer pé; ou
- c. Tocar na área fora do prolongamento imaginário das linhas laterais com os dois pés.

Se há quebras do sacador a esta regra é um "Foot Fault".

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

Decisão: Sim.

Caso 2: É um foot fault se o pé da frente do servidor toca a linha de base durante o movimento de serviço?

Decisão: Sim. Nenhum dos pés é permitido tocar a linha de base durante o movimento do serviço (até que o servidor atingiu a bola).

Case3: É uma falta se a linha de base se move por causa da areia deslocada pelo servidor durante o movimento de serviço?

Decisão: Não.

Caso 4: É uma falta se o pé do servidor passa sob a linha de base?

Decisão: Sim. A área sob a linha de base é parte da quadra. O pé do servidor não é permitido tocar a linha de base ou a quadra durante o movimento de serviço.

20. SERVIÇO FALTOSO

O serviço é uma falta se:

- a. As regras 17, 18 ou 19 sejam quebradas; ou
- b. O servidor perde a bola ao tentar atingi-la; ou
- c. A bola sacada toca uma instalação permanente ou poste da rede; ou



d. A bola sacada toca o servidor ou parceiro do servidor, ou qualquer coisa que o servidor ou o parceiro do servidor está vestindo ou carregando.

Caso 1: Depois de lançar uma bola para servir, o servidor decide não bater e pega-la em seu lugar. É este uma falta?

Decisão: Não. Um jogador que lança uma bola para o serviço, e então decide não atingi-la, é permitido pegar a bola com a mão ou a raquete, ou deixá-la cair no chão.

21. QUANDO SERVIR E RECEBER

O servidor não deve servir até que os recebedores estejam prontos. No entanto, os recebedores devem jogar ao ritmo razoável do servidor e deve estar pronto para receber dentro de um prazo razoável do servidor estar pronto.

Um recebedor que tenta devolver o serviço deve ser considerado como estando pronto. Se for demonstrado que o recebedor não está pronto, o serviço não pode ser chamado de uma falta.

22. O LET DURANTE O SERVIÇO

A bola sacada que toca a rede ou banda e continua ao longo da rede está em jogo (nenhuma regra LET).

23. O LET

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

Caso 1: Se a bola for quebrada durante a reprodução de um ponto deve um let ser chamado?

Decisão: Sim.

Caso 2: Se, durante a reprodução de um ponto, uma das linhas na área de jogo é quebrada ou ficar solto deve um let ser chamado?

Decisão: Sim.

Caso 3: Se qualquer membro da dupla recebedora não está pronto quando a bola é servida um let deve ser chamado?

Decisão: Sim

24. JOGADOR / EQUIPE PERDE O PONTO

O ponto é perdido se:

a. O servidor serve uma falha; ou

b. A bola bate no chão dentro da área da quadra do seu lado da rede; ou



- c. Um jogador / membro de uma equipe de duplas retorna a bola em jogo para que ele bate no chão, ou um objeto, fora da quadra correta; ou
- d. Um jogador / membro de uma equipe de duplas retorna a bola em jogo para que, antes de atingir o solo, ela atinge um elemento permanente ou o poste da rede; ou
- e. Um jogador / membro de uma equipe de duplas deliberadamente carrega ou trava a bola em jogo na raquete ou deliberadamente a toca com a raquete mais de uma vez; ou
- f. Um jogador / membro de uma equipe de duplas ou a raquete, seja na mão de um jogador ou não, ou qualquer coisa que o jogador está vestindo ou carregando toca a rede, postes da rede, cabo ou metal de cabo ou banda, ou o adversário (s) do tribunal a qualquer momento enquanto a bola está em jogo; ou
- g. Um jogador / membro de uma equipe de duplas bate na bola antes que ela tenha passado a rede; ou
- h. A bola em jogo toca um jogador / membro de uma equipe de duplas ou qualquer coisa que o jogador está vestindo ou carregando, exceto sua raquete; ou
- i. A bola em jogo toca uma raquete quando um jogador não está segurando-o; ou
- j. Ambos os membros de uma equipe de duplas tocar a bola quando devolvê-lo.

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

Decisão: O recebimento dupla / equipe perde o ponto, porque um deles tocou a rede enquanto a bola estava em jogo.

Caso 2: Será que uma equipe de duplas perde o ponto, se uma linha imaginária na extensão da rede é atravessada antes ou depois de bater na bola?

Decisão: A equipe de duplas não perde o ponto em ambos os casos desde um membro dessa equipe de duplas não toca quadra da equipe adversária.

Caso 3: Um jogador joga a raquete na bola em jogo. Tanto a raquete e a bola caem na quadra do lado da rede adversária e os membros da equipe de duplas opostas são incapazes de alcançar a bola. Que dupla/ equipe ganha o ponto?

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

Caso 4: Uma bola que acaba de ser sacada atinge um dos membros do recebimento da dupla / equipe antes de atingir o solo. Que dupla / equipe ganha o ponto?

Decisão: O servidor 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 atingir o chão. E afirma que o ponto é dele porque a bola estava indo definitivamente para fora da quadra correta, correto?

Decisão: A equipe de duplas perde o ponto, a menos que seja um bom retorno, neste caso, o ponto continua.

25. UM BOM RETORNO

É um bom retorno se:

- a. A bola toca a rede, corda ou cabo metálico, pulseira, desde que ela passe sobre qualquer um deles e atinja o solo dentro da quadra correta; ou
- b. A bola é devolvida fora dos postes da rede, acima ou abaixo do nível do topo da rede, desde que ela atinja o solo na quadra correta; ou
- c. raquete de um jogador passa por cima da rede depois de bater a bola no próprio lado do jogador da rede e a bola bate no chão na quadra correta; ou
- d. Um jogador / membro de uma equipe de duplas bate a bola em jogo, o que bate em outra bola deitada na quadra correta.

26. IMPEDIMENTO

Se um jogador for impedido em jogar o ponto por um ato deliberado do oponente (s), esse jogador / equipe ganhará o ponto.

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

Caso 1: É um duplo impacto involuntário um obstáculo?

Decisão: Não.

Caso 2: Um jogador / membro de uma equipe de duplas afirma ter parado o jogo porque o jogador pensou que o oponente estava sendo prejudicada. Isso é um obstáculo?

Decisão: Não, a equipa de jogadores / duplas perde o ponto.

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

Decisão: Sim, o ponto deve ser repetido.

Caso 4: Durante um ponto, uma bola ou outro objeto que estava deitado no jogador / dobra o lado da equipe da rede quando o ponto começou prejudica um dos jogadores. Isso é um obstáculo?



Decisão: Não.

Caso 5: Onde estão os parceiros e membros da recepção do servidor dobra equipe deixada em repouso?

Decisão: O parceiro do servidor e os membros da equipe de dobradores receptores podem tomar qualquer posição em seu próprio lado da rede, dentro ou fora do campo. No entanto, se um jogador está criando um obstáculo para o oponente (s), a regra de impedimento deve ser usado.

27. CORRIGINDO ERROS

Como princípio, quando um erro no que respeita às regras de Beach Tennis é descoberto, todos os pontos anteriormente desempenhado ficará. Erros de modo descobertos devem ser corrigidos da seguinte forma:

- a. Durante um jogo padrão ou um tie-break, se o jogador / time é nas extremidades erradas da quadra, o erro deve ser corrigido assim que for descoberto e o servidor servirá a partir do final correto da quadra de acordo com a pontuação.
- b. Se um jogador serve fora da ordem durante um game normal, o jogador que era originalmente devido a servir servirá assim que o erro for descoberto. No entanto, se um game for concluído antes que o erro é descoberto da ordem de serviço deve permanecer alterada.
- c. Se um jogador serve fora da ordem durante um jogo tie-break e o erro é descoberto após um número par de pontos foram jogados, o erro seja corrigido imediatamente. Se o erro for descoberto após um número ímpar de pontos foram jogados, a ordem de serviço deve permanecer alterada.
- d. Em caso de erro de um jogo padrão é iniciado em 6 games todos, quando foi acordado anteriormente que o conjunto seria um "set Tie-break", o erro deve ser corrigido imediatamente se somente um ponto foi jogado. Se o erro for descoberto após o segundo ponto está em jogo, o conjunto vai continuar como uma "vantagem set" até que a pontuação chega a 8 games todos (ou um maior número par), quando um tie-break deve ser jogado.
- e. Se, por engano, for iniciado um "Set Advantage" ou "Tie-break set", quando se acordou previamente que o conjunto final seria um tie-break de jogo, o erro será corrigido imediatamente se apenas um ponto tiver sido jogado. Se o erro for descoberto depois que o segundo ponto estiver em jogo, o conjunto continuará até que um jogador / equipe de duplas vença três jogos (e, portanto, o conjunto) ou até que a pontuação chegue a 2 jogos todos, quando um tie-break de jogo deve ser reproduziu. No entanto, se o erro for descoberto após o segundo ponto do quinto jogo ter começado, o conjunto continuará como um "Tie-break set". (Ver Apêndice V das Regras da ITF de Tênis de Praia).



28. PAPEL DOS ARBITROS DE QUADRA

Para os jogos onde os árbitros são nomeados, seus papéis e responsabilidades podem ser encontrados no Apêndice VI das Regras da ITF de Tênis de Praia.

29. JOGO CONTÍNUO

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

uma. Entre pontos, é permitido um máximo de vinte (20) segundos. Quando o jogador / equipe muda termina no final de um jogo, um máximo de noventa (90) segundos são permitidos. No entanto, após o primeiro jogo de cada set e durante um jogo tie-break, o jogo será contínuo e as equipes de duplas devem mudar de final sem descanso.

No final de cada conjunto, haverá uma quebra de conjunto de no máximo cento e vinte (120) segundos.

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

Os organizadores de eventos podem solicitar a aprovação da ITF para estender os noventa (90) segundos permitidos quando a equipe de duplas mudar termina no final de um jogo e os cento e vinte (120) segundos permitidos em uma pausa definida.

B. Se, por razões fora de um jogador / membro do controle de uma equipe de duplas, roupas, calçados ou equipamento necessário (excluindo a raquete) estiver quebrado ou precisar ser substituído, o jogador pode ter tempo extra razoável para corrigir o problema.

C. Nenhum tempo extra deve ser dado para permitir que um jogador / membro de uma equipe de duplas para recuperar a condição. No entanto, um jogador / membro de uma equipe de duplas que sofrem de uma condição médica tratável pode ser permitido um tempo-fora médico de três minutos para o tratamento dessa condição médica. Um número limitado de toalete / troca de quebra de vestuário também pode ser permitido, se isso é anunciado com antecedência do evento.

D. Os organizadores de eventos podem permitir um período de descanso de no máximo dez (10) minutos se isso for anunciado antes do evento. Este período de repouso pode ser tomado após o 2º set em um jogo de melhores 3 jogos.

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

F. Os serviços práticos devem ser estritamente limitados ao período de aquecimento.



30. COACHING

Coaching é considerado comunicação, aconselhamento ou instrução de qualquer tipo e por qualquer meio para um jogador.

Em eventos de equipe em que há um capitão de equipe sentado na quadra, o capitão da equipe pode treinar o (s) jogador (es) durante uma pausa de jogo e quando a mudança dos jogadores termina no final de um jogo, mas não quando os jogadores mudam Primeiro jogo de cada conjunto e não durante um jogo tie-break.

Em todos os outros jogos, o treino não é permitido.

Caso 1: Um jogador é permitido ser treinado, se o treinamento é dado por sinais de forma discreta?

Decisão: Não.

Caso 2: É permitido a um jogador receber treino quando o jogo está suspenso?

Decisão: Sim.

Caso 3: É permitido a um jogador receber treino no tribunal durante uma partida?

Decisão: Os órgãos sancionadores podem solicitar à ITF que o coaching no local seja permitido. Nos eventos em que é permitido coaching on-court, treinadores designados podem entrar no tribunal e treinar seus jogadores sob os procedimentos decididos pelo corpo sancionador.

Caso 4: Os membros da equipe que não jogam podem sentar-se na quadra ou treinar um jogador durante uma partida?

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

Caso 5: Em eventos que não sejam de equipe, um jogador pode eleger alguém para estar presente na quadra durante uma partida, mesmo que não seja treinador?

Decisão: Não. Os jogadores em um jogo são as únicas pessoas autorizadas a estar no tribunal e a sentar-se no banco do jogador durante um jogo, com exceção do pessoal do torneio e funcionários.



**CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA DE TÊNIS**

31. TECNOLOGIA DE ANÁLISE DE JOGADORES

A tecnologia de análise do jogador, aprovada para jogar de acordo com as Regras do Tênis de Praia, deve obedecer às especificações do Apêndice III.

A Federação Internacional de Tênis se pronunciará sobre a questão de saber se algum desses equipamentos é aprovado ou não aprovado. Tal decisão pode ser tomada por sua própria iniciativa, ou a pedido de qualquer parte com um interesse genuíno nele, incluindo qualquer jogador, fabricante de equipamentos ou Associação Nacional ou membros do mesmo. Tais decisões e pedidos devem ser feitos de acordo com os Procedimentos de Revisão e Audição aplicáveis da Federação Internacional de Tênis (ver Anexo X).



ANEXO I

A RAQUETE

Para todas as medições do Apêndice I, as unidades SI têm prioridade.

A raquete de tênis de praia deve obedecer a todos os requisitos abaixo:

- a. A superfície de impacto, definida como a área plana da cabeça da raquete delimitada pelo bordo interno do aro ou furos maiores que 13 mm de diâmetro, o que for menor, não deve exceder 30 cm de comprimento e 26 cm de largura.
- B. A raquete não deve exceder 50 cm de comprimento desde o topo da alça até a ponta da cabeça da raquete. A cabeça da raquete não deve exceder 26 cm de largura.
- C. A distância do perfil entre as duas superfícies de impacto (espessura) deve ser constante e não deve exceder 38 mm.
- D. Os furos de diâmetro superior a 13 mm não devem exceder 40 mm do rebordo da raquete, com exceção dos orifícios que fazem parte da garganta.
- E. A raquete deve estar livre de qualquer dispositivo que possa fornecer comunicação, conselho ou instrução de qualquer tipo, audível ou visível, a um jogador durante uma partida. Objetos anexados, protruções e dispositivos aprovados como Tecnologia de Análise de Jogador são permitidos.



ANEXO II

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 onças)

TAMANHO 6.00-6.86 2.36-2.70 cm (polegadas)

REBOUND 105-120 cm (41-47 polegadas)

FRENTE DEFORMAÇÃO 1,40-1,65 cm (0.551-0.650 polegadas)

COR

Laranja e amarelo ou amarelo com um ponto laranja

notas:

1 A deformação deve ser a média de uma única leitura junto cada um dos três eixos perpendiculares. Não há limite para a diferença entre as leituras de deformação à frente individuais. Não há nenhuma especificação para a deformação de retorno.

2 pontos Todos coloridas devem ser razoáveis em tamanho e colocação.

Todos os testes de recuperação, massa, tamanho, deformação e durabilidade deve ser feita de acordo com os regulamentos descritos na edição atual da ITF Aprovado bolas de tênis, classificados Surfaces & reconhecidas Tribunais

APÊNDICE III

TECNOLOGIA DE ANÁLISE DE JOGADORES

Tecnologia de Análise do Jogador é um equipamento que pode desempenhar qualquer uma das seguintes funções com relação à informação de desempenho do jogador:

A. Gravação

B. Armazenamento



C. Transmissão

D. Análise

E. Comunicação ao jogador de qualquer tipo e por qualquer meio

A Tecnologia de Análise do Jogador pode gravar e / ou armazenar informações durante uma partida. Essas informações só podem ser acessadas por um jogador de acordo com a Regra 30.

APÊNDICE IV

PROPAGANDA

1. A publicidade é permitida na rede, desde que seja colocada na parte da rede que se encontra a menos de 90 cm do centro dos postes de rede e é produzida de modo a não interferir com a visão dos jogadores ou Condições de jogo.

Uma marca (não comercial) do corpo sancionador é permitida na parte inferior da rede, a uma distância mínima de 50 cm do topo da rede, desde que seja produzida de tal forma que não interfira com a visão dos jogadores ou as condições de jogo.

2. A publicidade e outras marcas ou materiais colocados na parte de trás e nas laterais da quadra serão permitidos a menos que interfiram 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 com a visão dos jogadores ou as condições de jogo.

4. Não obstante os parágrafos (1), (2) e (3) acima, qualquer propaganda, marcas ou materiais colocados na rede ou colocados na parte de trás e nas laterais do tribunal, ou na superfície da quadra fora das linhas não podem conter branco ou amarelo ou outras cores claras que podem interferir com a visão dos jogadores ou as condições de jogo.

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



APÊNDICE V

PROCEDIMENTOS ALTERNATIVOS E MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

SCORE IN A SET (Regra 7):

1. Conjuntos "curtos"

O primeiro jogador / equipe que ganha quatro jogos ganha esse set, contanto que haja uma margem de dois jogos sobre o oponente (s). Se a pontuação atingir quatro jogos todos, um jogo tie-break deve ser jogado.

2. JOGO "VANTAGENS"

O primeiro jogador / equipe a ganhar seis jogos ganha que "Set", desde que haja uma margem de dois jogos sobre o oponente (s). Se necessário, o conjunto deve continuar até que esta margem seja alcançada.

3. PARTIDA DO TIE-BREAK (7 PONTOS)

Quando a pontuação em uma partida é um conjunto de todos, um jogo tie-break deve ser jogado para decidir a partida. Este jogo de tie-break substitui o conjunto final decisivo.

O jogador / equipa que vencer sete pontos ganhará este tie-break do jogo ea partida se existir uma margem de dois pontos sobre o (s) adversário (s).

4. PARTIDO DE CONJUNTO (10 PONTOS)

Quando a pontuação em uma partida é um conjunto de todos, um jogo tie-break deve ser jogado para decidir a partida. Este jogo de tie-break substitui o conjunto final decisivo.

O jogador / equipa que vencer primeiro dez pontos ganhará este tie-break do jogo eo jogo desde que haja uma margem de dois pontos sobre o (s) adversário (s).

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

☑ a ordem de serviço original continua. (Regras 6 e 15)

☑ em duplas, a ordem de saque e recepção dentro da equipe pode ser alterada, como no início de cada set. (Regras 15 e 16)

☑ antes do início do empate, haverá uma pausa de 120 segundos.

☑ as bolas não devem ser trocadas antes do início do empate, mesmo que haja uma mudança de bola.

MUDANÇA DE TERMOS (Regra 11):



Esta alternativa para a mudança de seqüência termina em um jogo tie-break pode ser usado.

Durante um jogo tie-break, os jogadores devem mudar de final a cada quatro pontos.

APÊNDICE VI

PAPEL DOS ARBITROS DE QUADRA

O árbitro é a autoridade final sobre todas as questões de direito de tênis e a decisão do árbitro é final.

Nos jogos onde um árbitro de cadeira é designado, o árbitro de cadeira é a autoridade final em todas as questões de fato durante a partida.

Os jogadores têm o direito de chamar o árbitro para a quadra se eles discordam com a interpretação de um árbitro de cadeira de tênis lei.

Em jogos onde os árbitros de linha são atribuídos, eles fazem todas as chamadas (incluindo chamadas de falha de pé) relacionadas a essa linha. O árbitro da cadeira tem o direito de invalidar um árbitro de linha se o árbitro da cadeira é certo que um erro desobstruído foi feito. O árbitro de cadeira é responsável por chamar qualquer linha (incluindo falhas de pé) onde nenhum árbitro de linha é atribuído.

Um árbitro de linha que não pode fazer uma chamada deve sinalizá-lo imediatamente para o árbitro de cadeira que deve tomar uma decisão. Se o árbitro de linha não pode fazer uma chamada, ou se não houver um árbitro de linha, e o árbitro de cadeira não pode tomar uma decisão sobre uma questão de fato, o ponto deve ser repetido.

Em eventos de equipe onde o árbitro está sentado na quadra, o árbitro também é a autoridade final em questões de fato.

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

O árbitro também pode parar ou suspender o jogo no caso de escuridão, tempo ou condições adversas da quadra. Quando o jogo é suspenso para a escuridão, isso deve ser feito no final de um conjunto, ou depois de um número par de jogos foram jogados no conjunto em andamento. Depois de uma suspensão em jogo, a pontuação e a posição dos jogadores na quadra na partida permanecerá quando a partida continuar.

O árbitro ou árbitro geral deve tomar decisões relativas ao jogo contínuo e ao treino em relação a qualquer Código de Conduta aprovado e em funcionamento.

Caso 1: Uma bola é chamada para fora, mas um jogador alega que a bola foi boa. O árbitro pode ser chamado ao tribunal para tomar uma decisão?



Decisão: Não. O árbitro de cadeira toma a decisão final sobre questões de fato (questões relacionadas ao que 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 no ponto?

Decisão: Não. Um árbitro de cadeira só pode anular um árbitro de linha imediatamente após o claro erro ter sido cometido.

Caso 3: Um árbitro de linha chama uma bola "Out" e então o jogador argumenta que a bola foi boa. É permitido ao árbitro de cadeira anular o árbitro de linha?

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

Caso 4: Um árbitro de linha chama uma bola "Out". O árbitro da cadeira foi incapaz de ver claramente, mas pensou que a bola estava dentro. O árbitro da cadeira pode anular o árbitro da linha?

Decisão: Não. O árbitro de cadeira só pode invalidar quando tiver certeza de que o árbitro da linha cometeu um erro claro.

Caso 5: É permitido a um árbitro de linha mudar a chamada depois que o árbitro de cadeira anunciou a pontuação?

Decisão: Sim. Se um árbitro de linha perceber um erro, uma correção deve ser feita o mais rapidamente possível, desde que não seja como resultado de um protesto ou recurso de um jogador.



VESTUÁRIO E EQUIPAMENTO

1. Traje Inaceitável

Os jogadores devem usar roupas adequadas em todos os momentos durante o jogo, incluindo aquecimento (ou seja, sem peito nu).

a. Calçados

O uso de sapatos, incluindo treinadores e tênis, não é permitido. O uso de meias de areia (conforme determinado pelo Árbitro) é Permitido. O Árbitro do Torneio tem autoridade para determinar que o calçado utilizado não constitui uma meia de areia e Pode proibir a sua utilização em ITF Beach Tennis Tour eventos.

3. Identificação / Publicidade / Slogans

A identificação do fabricante e do não fabricante é permitida na roupa, no acessório (tal como o chapéu, no wristband e no headband) e no equipamento.

No entanto, a exibição de mensagens ou slogans políticos, religiosos ou pessoais, em qualquer idioma ou forma, nas roupas, acessórios, equipamentos É proibido. A exibição semelhante de mensagens comerciais e slogans em qualquer idioma ou forma não é permitida durante o tempo em qualquer Actividade oficial organizada pela ITF. Além disso, a identificação pelo uso do nome, emblema, logotipo, marca registrada, símbolo ou outra descrição de qualquer praia Circuito de tênis, série de eventos de tênis de praia, exposição de tênis de praia, torneio de tênis de praia, qualquer outro evento desportivo ou de entretenimento é proibido em Todos os vestuários ou equipamentos, a menos que seja aprovado pela ITF.

Nenhuma identificação será permitida nas roupas dos jogadores que promovam produtos de tabaco, bebidas alcoólicas, atividades políticas ou outros categoria considerada prejudicial para o desporto de tênis.



APÊNDICE VII

JUNIOR BEACH TENNIS

Sub 16 / 14

Quadra:

O tribunal para todos os 16 e abaixo / 14 e na competição de tênis de praia (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.

Sub 12

Quadra:

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

O tribunal será um retângulo de 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 serão usadas para todas as competições de tênis de praia júnior.



APÊNDICE X

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

1. INTRODUÇÃO

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

2. OBJECTIVOS

2.1 A Federação Internacional de Tênis é o guardião das Regras do Tênis de Praia e compromete-se a:

- 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. Encorajar melhorias, que mantêm o desafio do jogo.
- D. Garantir uma concorrência leal.

2.2 Para garantir uma revisão e audiências justas, consistentes e expeditas em relação às Regras do Tênis de Praia, aplicar-se-ão os procedimentos abaixo.

3. ÂMBITO DE APLICAÇÃO

3.1 Estes Procedimentos aplicam-se às decisões em:

- A. Regra 1 - O Tribunal de Justiça.
- B. Regra 4 - A Bola.
- C. Regra 5 - A Raquete.
- D. Apêndice I e II do Regulamento do Tênis de Praia.
- E. Quaisquer outras Regras de Tênis de Praia que a Federação Internacional de Tênis possa decidir.

4. ESTRUTURA

4.1 De acordo com estes procedimentos, as decisões serão emitidas por uma comissão de decisões.



4.2 Tais decisões serão definitivas salvo, para o direito de recorrer a um Tribunal de Apelação de acordo com estes procedimentos.

5. APLICAÇÃO

5.1 As decisões devem ser tomadas:

uma. Na sequência de proposta do Conselho de Administração; ou

B. Após a recepção de um pedido, de acordo com os procedimentos a seguir indicados.

6. NOMEAÇÃO E COMPOSIÇÃO DE TABELAS DE DECISÃO

6.1 As Diretorias serão nomeadas pelo Presidente da Federação Internacional de Tênis ("Presidente") ou por sua pessoa designada e farão parte de tal número, conforme determinado pelo Presidente ou sua pessoa designada.

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

6.3 O Presidente tem o direito de regular os procedimentos antes e em qualquer revisão e / ou audição de uma Junta Governamental.

7. PROPOSTAS DE DECISÕES DO CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

7.1 Os detalhes de qualquer Proposta de Decisão emitida mediante proposta do Conselho de Administração poderão ser fornecidos a qualquer pessoa de boa-fé ou a qualquer jogador, fabricante de equipamentos, associação nacional ou membros do mesmo que tenham interesse na Proposta de Decisão.

7.2 Qualquer pessoa assim notificada receberá um prazo razoável para enviar observações, objeções ou pedidos de informação ao Presidente ou ao seu designado, em conexão com a Sentença 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 do mesmo.

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

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

A. O nome completo e o endereço do requerente.

B. A data do pedido.



C. Uma declaração identificando claramente o interesse do requerente na questão em que uma decisão é solicitada.

D. Todas as provas documentais relevantes sobre as quais o requerente pretende recorrer em qualquer audiência.

E. Se, na opinião do requerente, for necessária a prova pericial, deve incluir um pedido de audição dessa prova pericial. Esse pedido deve identificar o nome de qualquer perito proposto e os seus conhecimentos especializados.

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

G. Se, na opinião do Requerente, existirem circunstâncias extraordinárias ou incomuns, que exigem que uma decisão seja tomada dentro de um prazo 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 notificará o Solicitante dando ao Requerente um prazo razoável dentro do qual Para corrigir o defeito. Se o requerente não remediar o defeito no prazo especificado, o pedido será indeferido.

9. CONVOCAÇÃO DA DIREÇÃO

9.1 Ao receber uma solicitação válida ou a moção do Conselho de Administração, o Presidente ou sua pessoa designada pode convocar uma Diretoria para tratar o pedido ou moção.

9.2 A Diretoria não precisa realizar uma audiência para tratar de um pedido ou moção em que o pedido ou a moção, na opinião do Presidente, possa ser resolvido de maneira justa sem uma audiência.

10. PROCEDIMENTO DA DIRETORIA

10.1 O Presidente de uma Junta Governante determinará a forma, procedimento e data apropriados de qualquer revisão e / ou audiência.

10.2 O Presidente deve notificar por escrito os assuntos mencionados no item 10.1 acima a qualquer Requerente ou qualquer pessoa ou associação que tenha manifestado interesse na Sentença proposta.

10.3 O Presidente determinará todas as questões relativas à prova e não ficará vinculado pelas regras judiciais que regem o procedimento ea admissibilidade dos elementos de prova, desde que a revisão e / ou a audição sejam conduzidas de forma justa, com uma oportunidade razoável para as partes relevantes apresentarem o seu caso .



10.4 De acordo com estes procedimentos, qualquer revisão e / ou audiências:

A. Terá lugar em privado.

B. Pode ser adiada e / ou adiada pela Diretoria.

10.5 O Presidente terá o poder discricionário de cooptar de tempos em tempos membros adicionais na Diretoria com especial habilidade ou experiência para lidar com questões específicas que exigem tal habilidade ou experiência especial.

10.6 O Conselho de Governadores decidirá por maioria simples. Nenhum membro do Conselho de Governadores pode abster-se.

10.7 O Presidente terá todo o poder discricionário para tomar tal decisão contra o Requerente [e / ou outros indivíduos ou organizações comentando objeção ou solicitação de informações em qualquer revisão e / ou audiência] em relação aos custos do pedido e / ou as despesas razoáveis incorridos pela Diretoria na realização de testes ou na obtenção de relatórios relativos a equipamentos sujeitos a uma decisão que julgar apropriada.

11. NOTIFICAÇÃO

11.1 Uma vez que o Conselho de Direção tenha chegado a uma decisão, deverá notificar por escrito o Requerente, ou qualquer pessoa ou associação que tenha manifestado interesse na Proposta de Regra assim que for razoavelmente praticável.

11.2 Essa notificação por escrito deve incluir um resumo do raciocínio por trás da decisão da Diretoria.

11.3 Após a notificação ao Requerente ou a qualquer outra data especificada pelo Conselho Diretor, o Regulamento do Conselho Diretor será imediatamente vinculativo de acordo com as Regras do Tênis de Praia.

12. APLICAÇÃO DAS REGRAS ATUAIS DO TÊNIS DA PRAIA

12.1 Sujeito ao poder da Diretoria de emitir Sentenças Interinas, as atuais Regras de Tênis de Praia continuarão a ser aplicadas até que qualquer revisão e / ou audiência do Comitê de Regimento seja concluída e uma Sentença emitida pelo Conselho Diretor.

12.2 Antes e durante qualquer revisão e / ou audição, o Presidente do Conselho Diretor poderá emitir as instruções que forem julgadas razoavelmente necessárias na implementação das Regras do Tênis de Praia e destes procedimentos, incluindo a emissão de decisões provisórias.

12.3 Tais decisões provisórias podem incluir ordens de restrição sobre o uso de qualquer equipamento de acordo com as Regras de Tênis de Praia enquanto aguarda uma decisão do



Comitê Diretor sobre se o equipamento atende ou não às especificações das Regras de Tênis de Praia.

13. NOMEAÇÃO E COMPOSIÇÃO DOS TRIBUNAIS DE RECURSO

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

13.2 Nenhum membro da Junta Governante que tenha feito a Sentença original será membro do Tribunal de Apelações.

13.3 O Tribunal de Recurso será composto pelo número que o Presidente ou seu designado determine, mas não será inferior a três.

13.4 O Tribunal de Recurso designará uma pessoa entre si para exercer as funções de Presidente.

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

14. PEDIDO DE RECURSO

14.1 Um Requerente [ou uma pessoa ou associação que tenha manifestado interesse e enviado quaisquer comentários, objeções ou pedidos a uma Proposta de Decisão] poderá recorrer de qualquer Decisão da Junta Promotora.

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

uma. Feito por escrito ao Presidente do Conselho de Governadores que fez a Reclamação apelada o mais tardar [45] dias após a notificação da Sentença;

B. Deve indicar os pormenores do acórdão recorrido; e

C. Deve conter os fundamentos completos do recurso.

14.3 Após o recebimento de um pedido válido para apelar o Presidente do Conselho Diretor tornando a decisão original pode exigir uma taxa de recurso razoável a ser pago pelo apelante como uma condição de recurso. Essa taxa de recurso será reembolsada ao apelante se o recurso for bem sucedido.

15. CONVOCAÇÃO AO TRIBUNAL DE RECURSO

15.1 O Presidente ou seu designado convocará o Tribunal de Apelações após o pagamento pelo Apelante de qualquer taxa de apelação.



16. PROCEDIMENTOS DO TRIBUNAL DE RECURSO

16.1 O Tribunal de Recurso e seu Presidente conduzirão procedimentos e audiências de acordo com as matérias estabelecidas nas seções 10, 11 e 12 acima.

16.2 Mediante notificação ao Apelante ou a qualquer outra data especificada pelo Tribunal de Recurso, a Sentença do Tribunal de Apelação será imediatamente vinculativa e final de acordo com as Regras do Tênis de Praia.

17. GERAL

17.1 Se um Comitê Distrital for composto por apenas um membro, esse membro único será responsável por regular 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 serão conduzidas em inglês. Em qualquer audiência em que um Requerente e / ou outras pessoas ou organizações que comentem, objetando ou solicitando informações não falam inglês, um intérprete deve estar presente. Sempre que possível, o intérprete deve ser independente.

17.3 A Câmara de Recurso ou o Tribunal de Recurso podem publicar extractos das suas próprias decisões.

17.4 Todas as notificações a efectuar em conformidade com estes procedimentos devem ser feitas por escrito.

17.5 Todas as notificações feitas de acordo com estes procedimentos serão consideradas notificadas na data em que foram comunicadas, enviadas ou transmitidas ao requerente ou a outra parte relevante.

17.6 Uma Junta Promotora tem o poder discricionário de desconsiderar um pedido se, em seu parecer razoável, o pedido for substancialmente semelhante a um pedido ou moção em que uma Diretoria tenha tomado uma decisão e / ou decisão nos 36 meses anteriores à data da aplicação.

Departamento técnico