REGULAMENTO DO BEACH TENNIS

1. 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.

2. 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.

3. 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 "igual" 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.

4. 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 à 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.

5. 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.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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.

10. ORDEM DO SERVIÇO - No final de cada game normal, as duplas recebedoras 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.

11. ORDEM DE RECEBIMENTO - A bola servida pelo servidor pode ser devolvida por qualquer jogador (recebedor) no lado oposto da rede.

12. 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.

13. 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.

14. 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*".