REGULAMENTO BEACH TENNIS, GYM RACQUET E VOLLEY RACQUET

REGULAMENTO GERAL

O presente regulamento geral é feito pela IFBT para fornecer as regras para as competições.

PREFÁCIO

IFBT Internacional de Ténis de Praia é dividido em três modalidades:

- Beach Tennis, que é tênis de praia jogado na areia.
- Gym Racquet onde é jogado o tênis de praia indoor em superfície dura ou grama.
- Volley Racquet, é jogado com raquete com corda na areia.

REGRA N. 1 - ÁREA DE JOGO

A área de jogo deve ser 16 m de comprimento e 8 m de largura. A área de jogo deve ser dividida em duas partes por uma rede igual a de volei ,mas com espaços mais estreitos, de modo que a bola não possa atravessar. A rede deve ter um comprimento de 4,5m para os jogos de simples ou 8m para os jogos de duplas.

REGRA N. 2 - A ESTRUTURA DA QUADRA

A estrutura da quadra consiste em uma rede, dois postes móveis ou fixos ao piso e corda ou fio de aço para prender a rede nos postes.

- No Beach Tennis, a rede deve estar a 1,70 m de altura em todo área entre os postes.
- Na modalidade Racquet Volley e Gym Racquet mais alto, 1,80m.

As marcações devem uma largura máxima de 5 cm, e de cor contrastante com a areia ou a superfície de jogo.

REGRA N. 3 - A BOLA

As bolas oficiais deverão ser as aprovadas pela IFBT Brazil.

- Para o Beach Tennis & Racket Gym são aprovados bolas tamanho de 6,4 cm e peso de 38-40 gramas.
- Para Raquet Volley são aprovados bolas tamanho de 7,6 cm e peso de 44 gramas.

REGRA N. 4 - AS RAQUETES

- As raquetes de Beach Tennis e Gym Racquet devem ser de um comprimento máximo de 55 cm de altura e no máximo de 30 cm de espessura, sem cordas e superfície plana, com um número de buracos.

- Racquet Volley, as raquetes deve ser de uma altura máxima de 73,7 cm e uma largura máxima de 31,7 cm, com cordas, como raquetes de ténis.

REGRA N. 5 - SACADOR E RECEPTOR

Os jogadores devem estar um diante do outro, o jogador que saca é chamado de servidor, do outro lado da rede o receptor(es).

REGRA N. 6 - LADO E SORTEIO DE SERVIÇO
O lado e o direito de ser sacar ou receber antes do início do jogo deve ser decidido por sorteio.
O jogador que ganha o sorteio pode escolher o lado da quadra ou se vai sacar ou receber.

REGRA N. 7 - O SERVIÇO
Serviço deve ser feita da seguinte forma: o servidor deve estar do lado de fora da linha delimitadora do fundo. Caso o servidor infringir esta regra, ele perde o ponto.

REGRA N. 8 - FALTA DE SERVIÇO
Falhas de serviço ocorre quando: o jogador arremessa e erra a bola ao tentar atingi-la, a bola bate em um objeto permanente, na rede, nas paredes ou o teto de uma área coberta antes de tocar o solo e o servidor invade a linha de base antes de tocar na bola.
A falta do pé ocorre quando servidor piso na linha de fundo antes de bater na bola.

REGRA N. 9 - ORDEM DE SERVIÇO
Sob pena de perder o ponto, cada jogador deve alternar a serviço, seguindo uma ordem pré-estabelecida previamente relatado para os juízes.

REGRA N. 10 - TROCA DE LADO
Em torneios os jogadores devem trocar de lado na soma dos games ímpares (ex: 1-0, 2-1, 3-2, etc.)

REGRA N. 11 - PONTUAÇÃO
A contágem do jogo é como no tênis de quadra, 0, 15, 30, 40 e game. Se os dois jogadores marcaram três pontos cada (40/40), o próximo ponto definirá o vencedor do game.
Ganhará o set no jogo de simples ou duplas quem chegar a 6, 7 ou 9 games ganhos com diferença de 2 games para o adversário(s).
Obs: O organizador do torneio poderá escolher o modelo do número de games para cada evento.

REGRA N. 12 - TIE BREAK
Um sistema de pontos corridos será jogado para determinar o vencedor do set caso haja empate em 6-6, 7-7 ou 8-8. Os pontos são contados utilizando a contagem de pontos comum (1,2,3,4,etc). O tie-break é vencido é pelo jogador(es) que ganha pelo menos sete pontos no tiebreak, mas também tem dois pontos a mais que seu adversário(s).
O jogador que normalmente sacaria o próximo game em 6-6 , 7-7 ou 8-8 é o primeiro a sacar no tie break. Após o primeiro ponto, o outro jogador ou dupla saca 2 pontos com o mesmo sacador e agora alternando 2 pontos consecutivos com saque para cada jogador ou cada time para o restante do tiebreak com troca de lados a cada quatro pontos, os jogadores devem mudar extremidades da quadra.

REGRA N. 13 - COMO DETERMINAR OS PONTOS

- Cada vez que a bola toca o piso da área de jogo, o time adversário ganha o ponto. A fita que demarca a quadra é considerada parte integrante da área de jogo.

Uma equipe perde o ponto:

- Se rebater a bola fora da área demarcada da quadra.
- Se responder a bola mesmo quando ele faz fora da quadra.
- Se a bola toca mais de uma vez na raquete.
- Se interceptar ou bloquear a bola antes de passar a rede.
- Se tocar da rede durante o ponto.
- Se arremessar a raquete de encontro a bola e acertá-la mesmo que passe para o lado do adversário(s).

Uma bola que cai sobre a linha (fita) que limita a quadra é considerado "boa" no interior do lado limitado por essa linha.

REGRA N. 14 - DECISÕES DA ARBITRAGEM

Em uma partida em que o árbitro é nomeado, suas decisões são definitivas.

REGRA N. 15 - OFICIAIS DE COMPETIÇÃO ÁRBITRO GERAL

Todas as competições oficiais devem ser controlados por um Arbitro geral da I.F.B.T. que será responsável em seguir as regras e código de conduta durante o evento.

O juízes e árbitros deverão obter a licença especial e para isso será organizado em um curso especial

REGRA N. 16 - COMPETIÇÕES

Os torneios estão divididos da seguinte forma:
Campeonato Regional
Campeonato Nacional
Continental Championship
Campeonato Internacional
Todos os torneios e competições tem de ser autorizada pela Federação do respectivo país.
Para cada temporada será feito um calendário dos eventos . A fim de organizar um torneio, cada nação deverá solicitar ao Conselho de Administração pelo menos 30 dias de antecedência.
As competições são divididas de acordo com a idade do jogador:
Menos de 12-14-16 anos.
Mais de 30-40-50-60 anos.

Competições também estão divididos em quatro campos: Profissionais, Avançado, Intermediário e Iniciantes.