

Regulamento Ténis de Praia

1º

O campo - O campo será composto por um rectângulo de 20 metros de comprimento por 9 metros de largura. Será dividido pela sua metade por uma rede que, na sua parte superior deverá estar a 1,85m do solo. Cada linha de fundo deverá estar dividida em dois por uma marca central.

2º

A Bola - As bolas utilizadas deverão ser aprovadas pela Federação Internacional de Ténis (ITF).

3º

A raquete - Para o jogo deverá ser utilizada uma raquete de padel. As medidas máximas da dita raquete serão de 50 cm de comprimento, 26 cm de largura e de 38 mm de perfil. Deverá estar perfurada com um número ilimitado de buracos de 9 a 13mm de diâmetro em toda a zona central. A superfície do golpe deverá ser plana, lisa ou rugosa.

4º

Dupla servidora e dupla recebedora do serviço - As duplas estarão situadas em lados opostos da rede. Aquela que enviará a bola primeiro será chamada de servidora e a outra de recebedora. A recepção do serviço será livre, de maneira que qualquer membro integrante da dupla recebedora poderá devolver o serviço da equipa adversária.

5º

Eleição do lado e do serviço - A eleição do lado e da dupla a servir no primeiro jogo, serão decididos por sorteio. A dupla que ganhar o sorteio pode escolher ou solicitar ao oponente que escolha:

-O direito a ser servidor ou recebedor, caso a outra dupla escolha o lado;

- O lado, caso a outra dupla escolha o direito a ser servidor ou recebedor.

6º

O serviço - O serviço será efectuado da seguinte maneira: imediatamente antes de começar a servir, o servidor deverá situar-se com ambos os pés apoiados atrás da linha de fundo e dentro do prolongamento imaginário da marca central e da linha lateral. O servidor deverá lançar a bola ao ar em qualquer direcção e, antes que esta toque no solo, deverá ser golpeada pela sua raquete. O serviço será considerado como efectuado no momento do impacto da raquete com a bola.

7º

Falta de pé - Se o servidor tocar com um dos pés na linha de fundo ou na área de jogo antes de executar o batimento na bola, será sancionado com uma falta de pé.

8º

Execução do serviço - Ao executar o serviço, o servidor deverá situar-se alternadamente na metade direita e metade esquerda, começando pela direita em cada jogo.

8º (cont.)

Se se executar o serviço numa metade do campo errada, sem ser detectado por nenhuma das equipas, todo o jogo resultante desse serviço e seguintes será válida, no entanto, após detectado o erro, a posição deverá ser corrigida imediatamente. A bola deverá passar por cima da rede.

9º

Falta no serviço - É considerada falta no serviço quando:

-O servidor comete uma infracção nas regras 6, 7 ou 8;

- O servidor não acerta na bola depois de o tentar fazer;

- A bola toca no parceiro do servidor ou qualquer objecto que este leve consigo;

- Após o serviço, a bola toca em qualquer objecto que não seja a tela da rede ou qualquer jogador contrário e tudo aquilo que estes vistam ou levem consigo.

10º

Segundo serviço - Depois de uma falta (se é a primeira), o servidor efectuará um novo serviço exactamente na mesma posição e cumprindo a regra número 8.

11º

Quando servir - O servidor não poderá executar este gesto técnico sem a outra equipa estar preparada. Considerar-se-á preparada quando, um dos elementos da mesma, tentar devolver a bola..

12º

O let - A utilização do let deverá ter as seguintes interpretações:

-Quando diga respeito a um serviço, somente esse serviço será jogado de novo;

- Quando diga respeito a qualquer outra circunstância, todo o ponto deverá ser repetido.

13º

Let no serviço - É considerado um let quando:

- A bola, depois de ter sido servida, toque na rede, faixa central ou tela entrando de seguida nos limites do campo ou tocando num dos elementos da equipa adversária antes de tocar no chão;

-Um serviço é executado sem a dupla adversária estar preparada.

14º

Ordem do serviço - A ordem do serviço será decidida no início de cada set. Deverão ser cumpridas as seguintes regras:

- A dupla que servir no primeiro jogo de cada set decidirá qual dos dois jogadores servirá primeiro. No segundo jogo será a dupla adversária a proceder de forma similar;

- O companheiro do jogador que serviu no primeiro jogo, servirá no terceiro;

- Por sua vez, o companheiro do jogador que serviu no segundo jogo, servirá no quarto e assim sucessivamente;

- Se um jogador servir fora do seu turno deverá ser feita a correcção mal se descubra o erro. Todos os pontos até aí serão dados como válidos.

15º

Troca de lado - Os jogadores deverão trocar de lado ao fim do primeiro, terceiro e seguintes jogos ímpares de cada set. Se ocorrer um erro nas trocas de lado, os jogadores deverão retomar a posição correcta assim que o erro seja detectado.

16º

Bola em jogo - A bola é considerada em jogo logo após a execução do serviço. Se não for realizada nenhuma falta ou algo que origine um let, a bola permanecerá em jogo até que o ponto seja dado como terminado. A bola deverá ser golpeada alternadamente por uma e outra equipa. Se uma dupla em jogo infringir esta regra, perderá automaticamente o ponto.

17º

A dupla servidora ganha o ponto - Se a bola após ter sido servida, não sendo considerado um let, toca em qualquer parte integrante da dupla adversária ou qualquer coisa que estes levem ou usem, antes de tocar no solo.

18º

A dupla recebedora ganha o ponto

- Se o servidor comete duas faltas consecutivas no serviço;

- Se a dupla servidora perder o ponto segundo o previsto na regra

19º

Um jogador perde o ponto

- Se não devolver a bola para o campo adversário antes de esta tocar no solo;

-Se devolver o bola em jogo de maneira que esta toque no solo ou em qualquer outra coisa fora das linhas que limitam o campo adversário;

- Quando um jogador, deliberadamente, retém a bola em jogo sobre a sua raquete ou quando a toca mais que uma vez;

- Se tocar na rede, postes, cabo metálico ou no campo do adversário, com qualquer parte do seu corpo ou raquete; -Quando executar um batimento na bola antes de esta passar totalmente por cima da rede;

- Se tocar na bola em jogo com qualquer outra coisa que não seja a raquete que por sua vez, deverá estar segura por uma ou duas mãos.

- Se se trocar de material enquanto se joga um ponto.

20º

Um jogador prejudica o seu adversário - Se um jogador comete qualquer acto deliberado que prejudique ou perturbe o seu adversário aquando de um batimento, perderá o ponto. Se este acto for considerado involuntário o ponto será jogado novamente.