

Sumário

| | |
|--|----|
| REGRAS DE BEACH TENNIS..... | 2 |
| INTRODUÇÃO | 2 |
| REGRA 1 – A QUADRA..... | 2 |
| REGRA 2 – SUPERFÍCIE DE JOGO..... | 2 |
| REGRA 3 – INSTALAÇÕES PERMANENTES | 3 |
| REGRA 4 – BOLAS | 3 |
| REGRA 5 – A RAQUETE | 3 |
| REGRA 6 – PONTUAÇÃO..... | 4 |
| REGRA 7 – PONTUAÇÃO EM UM SET | 4 |
| REGRA 8 – PONTUAÇÃO EM UM GAME | 4 |
| REGRA 9 – SACADOR e RECEBEDOR..... | 5 |
| REGRA 10 – ESCOLHA DE LADO E SAQUE..... | 6 |
| REGRA 11 – TROCA DE LADOS..... | 7 |
| REGRA 12 – BOLA EM JOGO..... | 7 |
| REGRA 13 – BOLA TOCA A LINHA..... | 7 |
| REGRA 14 – BOLA TOCA UMA INSTALAÇÃO PERMANENTE | 7 |
| REGRA 15 – ORDEM DE SAQUE | 7 |
| REGRA 16 – ORDEM DE RECEBIMENTO | 7 |
| REGRA 17 – O SAQUE..... | 8 |
| REGRA 18 – SACANDO e RECEBENDO | 8 |
| REGRA 19 – FOOT-FAULT | 8 |
| REGRA 20 – FALTA DE SERVIÇO | 9 |
| REGRA 21 – QUANDO SACAR e RECEBER..... | 9 |
| REGRA 22 – O LET DURANTE O SERVIÇO..... | 10 |
| REGRA 23 – O LET..... | 10 |
| REGRA 24 – EQUIPE PERDE O PONTO | 10 |
| REGRA 25 – UMA BOA DEVOLUÇÃO | 12 |
| REGRA 26 – OBSTRUÇÃO..... | 12 |
| REGRA 27 – CORRIGINDO ERROS..... | 13 |
| REGRA 28 – OFICIAIS..... | 14 |
| REGRA 29 – CONTINUIDADE DO JOGO | 14 |

REGRAS DE BEACH TENNIS

INTRODUÇÃO

A Confederação Brasileira de Tênis é o órgão nacional de tênis, incluindo Beach Tennis. Tem como objetivo oferecer, promover e desenvolver oportunidades para homens, mulheres e crianças para praticar Beach Tennis recreativo e competitivo em todos os níveis.

Como o órgão dirigente do tênis, a CBT oferece um papel de liderança na administração de Beach Tennis. A CBT tem por objetivo garantir que uma oportunidade justa e igual seja fornecida para todos aqueles com direito a jogar segundo as suas regras de elegibilidade e que as regras de Beach Tennis sejam implementadas de acordo com os padrões esperados por um órgão nacional.

Nota: Exceto quando indicado de outra forma, todas as referências nestas Regras de Beach Tennis para o gênero masculino incluem também o gênero feminino.

REGRA 1 – A QUADRA

A quadra para jogo de duplas deve ser um retângulo de 16m de comprimento e 8m de largura.

A quadra para jogo de simples deve ser um retângulo de 16m de comprimento e 4.5m de largura.

A quadra deve ser dividida ao meio por uma rede suspensa por uma corda ou cabo de metal de 0,8 centímetros de diâmetro máximo, que deve passar ou ser ligado a dois postes. A rede será totalmente estendida para que ele ocupe completamente o espaço entre os dois postes da rede e deve ser uma malha suficientemente pequena para garantir que a bola não passe. A altura da rede será de 1,7 m no centro. Uma fita deve cobrir a corda ou cabo metálico e o topo da rede.

As linhas da quadra devem ser entre 2,5 cm e 5 cm de largura, exceto as linhas de base podem ser de até 10 cm de largura.

Todas as medidas da quadra devem ser feitas desde a parte externa das linhas e todas as linhas da quadra devem ser da mesma cor, claramente contrastando com a cor da superfície.

REGRA 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 nenhum perigo de lesão aos jogadores.

Para competições oficiais a areia deve ter no mínimo 20 cm de profundidade e ser composta de grãos finos e compactos.

REGRA 3 – INSTALAÇÕES PERMANENTES

As instalações permanentes da quadra incluem os recuos, a torcida, as arquibancadas e assentos para torcedor, todos os outros equipamentos ao redor e acima da quadra (incluindo a rede, postes da rede e linhas), o juiz de cadeira, árbitros de linha e boleiros, quando estão em suas posições reconhecidas.

REGRA 4 – BOLAS

Bolas “Stage 2” (ou seja, baixa compressão "laranja"), conforme descrito no documento da ITF das bolas aprovadas.

As Bolas de tênis e Superfícies de Quadras classificadas no livro da ITF são aprovadas para o jogo.

REGRA 5 – A RAQUETE

As raquetes que são aprovadas para o jogo de acordo com as Regras de Tênis, devem cumprir as especificações constantes do Anexo 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, seja aprovada ou não aprovada, para o jogo. Essa decisão pode ser tomada por iniciativa própria ou a pedido de qualquer parte com um interesse de boa-fé, incluindo todos os jogadores, fabricante de equipamentos ou Associação Nacional ou seus membros.

Caso 1: *É permitido ao jogador usar mais de uma raquete, em qualquer momento durante o jogo?*

Decisão: Não

Caso 2: *É permitido ao jogador trocar para uma raquete com características diferentes?*

Decisão: Sim, exceto quando expressamente proibida pelos organizadores do evento ou onde as características resultem que a raquete não cumpra com o Apêndice I.

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

Decisão: Não

REGRA 6 – PONTUAÇÃO

Um jogo pode ser jogado à melhor de 3 sets (a equipe de duplas precisa vencer 2 sets para ganhar a partida) ou melhor de 5 sets (a equipe de duplas precisa vencer três sets para vencer o jogo). Existem outros formatos alternativos e o formato escolhido deve ser anunciado antes do evento.

REGRA 7 – PONTUAÇÃO EM UM SET

Existem diferentes métodos de pontuação em um jogo. Os dois métodos principais são o Set Longo e o Set com Tie-Break. Qualquer método pode ser usado, desde que um único a ser utilizado seja anunciado com antecedência do evento. Se o Set com Tie-Break é para ser utilizado, deve também ser anunciado se a final será jogada como um Set com Tie-Break ou com um Set Longo.

a) Set Longo

A primeira equipe de duplas para ganhar seis games ganha o "Set", desde que haja uma margem de dois games pela equipe de duplas adversária. Se necessário, o jogo deve continuar até que esta margem seja atingida.

b) Set com Tie-Break

A primeira equipe de duplas a ganhar seis games ganha o "Set", desde que haja uma margem de dois games pela equipe de duplas adversária. Se a pontuação chega a seis games iguais, um tie-break deve ser jogado.

Métodos de pontuação alternativos adicionais aprovados podem ser encontrados no Anexo IV das Regras de Tênis podem ser utilizados, desde que a opção a ser utilizada seja anunciada antes do evento.

REGRA 8 – PONTUAÇÃO EM UM GAME

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

a) Game normal (No-Ad)

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

Nenhum ponto - Zero

Primeiro ponto - "15"

Segundo ponto - "30"

Terceiro ponto - "40"

Quarto ponto - "Game"

Se ambas as equipes ganharem três pontos cada, o resultado é "Iguais" e um ponto decisivo deve ser jogado. O time que vencer o ponto decisivo, ganha o "Game".

b) Tie-break

Durante o Tie-break, os pontos são marcados "Zero", "1", "2", "3", etc. A primeira equipe de duplas que ganhar sete pontos ganha o "Game" e o "Set", desde que haja uma margem de dois pontos sobre os adversários. Se necessário, o Tie-break deve continuar até que esta margem seja atingida.

O jogador que tem a vez de sacar começa o primeiro ponto do Tie-break.

Os dois pontos seguintes devem ser sacados pelo jogador da equipe adversária de duplas que deveria sacar em seguida. Depois disso, a rotação de serviço dentro de cada equipe deve continuar na mesma ordem durante aquele set até o final do Tie-break.

Métodos de pontuação alternativos adicionais aprovados, como descritas no Anexo IV das Regras de Tênis podem ser utilizados, desde que a opção a ser utilizada seja anunciada antes do evento.

REGRA 9 – SACADOR e RECEBEDOR

As equipes de duplas devem ficar em lados opostos da rede. O sacador é o jogador que coloca a bola em jogo para o primeiro ponto. Jogadores da equipe de duplas que estão prontos para devolver a bola sacada pelo sacador serão os recebedores.

Antes do início de cada ponto, os recebedores devem primeiro tomar as suas posições, seguido pelo sacador que começa o ponto. Os recebedores não podem significativamente alterar as suas posições em relação ao outro e o sacador uma vez que já tenha escolhido a sua posição até que a bola esteja em jogo.

Caso 1 - A dupla recebendo é autorizada a ficar fora das linhas da quadra?

Decisão - Sim. A dupla recebedora pode tomar qualquer posição dentro ou fora das linhas no lado de recepção da rede.

Caso 2 - O parceiro do jogador sacando pode tomar uma posição que dificulte a visão dos membros da equipe de duplas devolvendo o saque?

Decisão - Sim. O parceiro do sacador pode tomar qualquer posição dentro ou fora das linhas do lado do sacador da rede.

Caso 3 - Será que um jogador que corre atrás de uma bola perde o ponto para sua equipe se ele cruza a linha que corre em paralelo à rede, mas fora das linhas da quadra, antes ou depois de bater a bola?

Decisão - Não. Um jogador só vai perder o ponto para sua equipe de duplas se ele ultrapassar a área da quadra da equipe adversária, enquanto a bola está em jogo.

Caso 4 - Um membro de uma equipe de duplas é permitido jogar sozinho contra os adversários?

Decisão – Não

Caso 5 - Um recebedor pode se mover para a frente de seu parceiro e devolver o saque?

Decisão: Sim. Uma vez que a bola está em jogo (o sacador atingiu a bola), os recebedores podem se mover em qualquer direção e qualquer jogador pode devolver ao saque.

Caso 6 - Um recebedor pode correr para frente para bloquear um saque?

Decisão - Sim, depois que o sacador golpeou a bola. Desde que: a) o movimento do jogador não é considerado perturbador para o adversário (obstrução) e b) a bola cruzou a rede antes que o recebedor golpeie.

REGRA 10 – ESCOLHA DE LADO E SAQUE

A escolha do lado para ser sacador ou recebedor no primeiro game será decidida por sorteio antes de iniciar o aquecimento. A equipe de duplas que vencer o sorteio pode escolher:

- Ser sacador ou recebedor no primeiro game do jogo, neste caso a equipe adversária deve escolher o lado da quadra para o primeiro game da partida; ou
- O lado da quadra para o primeiro game do jogo, caso em que a equipe adversária deve escolher ser sacador ou recebedor para o primeiro game da partida; ou
- Requerer a equipe adversária para fazer uma das escolhas acima.

Caso 1 - As duplas têm o direito de novas escolhas se o aquecimento foi interrompido e os

jogadores saírem da quadra?

Decisão - Sim. O resultado do sorteio original continua, mas novas escolhas podem ser feitas por ambas as equipes.

REGRA 11 – TROCA DE LADOS

As equipes de duplas devem trocar de lado no fim do primeiro, terceiro e cada game ímpar de cada set.

Durante o Tie-break, as duplas devem trocar de lado após cada quatro pontos.

REGRA 12 – BOLA EM JOGO

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

REGRA 13 – BOLA TOCA A LINHA

Se a bola tocar a linha, é considerada como tocar a quadra determinada por aquela linha. Em caso de uma mudança de posição de qualquer linha, antes do início de um ponto a dupla pode pedir ao árbitro para reposicionar a linha (pode ser feito por um jogador no caso de um jogo sem árbitro), mas tal ajuste não muda o resultado de qualquer ponto anterior.

REGRA 14 – BOLA TOCA UMA INSTALAÇÃO PERMANENTE

Se a bola em jogo toca uma instalação permanente antes de atingir o solo, o jogador que golpeou a bola perde o ponto.

REGRA 15 – ORDEM DE SAQUE

A equipe de duplas que deve sacar no primeiro game de cada set deve decidir qual membro da dupla que sacará para este game. Da mesma forma, antes do segundo game começar, seus oponentes devem decidir qual jogador sacará para este game.

O parceiro do jogador que atuou no primeiro game servirá no terceiro game e o parceiro do jogador que atuou no segundo game sacará no quarto game. Esta rotação deve continuar até o final do set.

REGRA 16 – ORDEM DE RECEBIMENTO

A bola sacada pelo servidor pode ser devolvida por qualquer jogador (recebedor) no lado oposto da rede.

REGRA 17 – O SAQUE

Imediatamente antes do início do movimento do saque, o sacador deve permanecer parado, com os dois pés atrás da linha de base e dentro das extensões imaginárias das linhas laterais.

O sacador deverá então soltar a bola com a mão em qualquer direção e bater a bola com a raquete antes que a bola toque o chão. O movimento de serviço é concluído no momento que a raquete do jogador acerta ou erra a bola. Um jogador que utiliza apenas um braço pode usar a raquete para o lançamento da bola.

Caso 1 - *Se ao sacar o sacador lança duas ou mais bolas para o ar, em vez de uma, isso é uma falta ou o sacador perde o ponto?*

Decisão - *Na primeira ocasião, um let deve ser chamado e o sacador deve sacar novamente, mas um let de serviço não cancela uma falta anterior. Na segunda vez e subsequentes, a ação será considerada deliberada e uma falta será marcada.*

REGRA 18 – SACANDO e RECEBENDO

Ao sacar, o sacador pode estar em qualquer lugar atrás da quadra.

O saque deve passar sobre a rede e estar dentro da área da quadra adversária antes de um recebedor devolva.

Não haverá segundo serviço.

No evento Duplas Mistas, os jogadores do sexo masculino devem sacar por baixo.

REGRA 19 – FOOT-FAULT

Durante o movimento de saque, o sacador não poderá:

- a) Mudar a posição andando ou correndo, embora pequenos movimentos dos pés sejam permitidos; ou
- b) Tocar na quadra dentro da linha de base com o pé da frente; ou
- c) Tocar na linha de base ou a quadra com o pé de trás; ou
- d) Colocar qualquer dos pés sobre ou embaixo a linha de base; ou
- e) Tocar a área fora do prolongamento imaginário da linha lateral com qualquer dos pés

Caso 1 - *O sacador é autorizado de ter um ou ambos dos pés fora do chão?*

Decisão – Sim.

Caso 2 - É uma falha se o pé de frente do sacador toca a linha de base durante o movimento de saque?

Decisão - Enquanto ambos os pés do sacador estão por trás da linha de base antes do início do movimento de saque, um foot fault não será chamado se o seu pé da frente toca a linha de base durante o movimento de saque.

Caso 3 - É uma falha se a linha de base se move por causa da areia deslocada pelo sacador durante o movimento de saque?

Decisão - Não

REGRA 20 – FALTA DE SERVIÇO

O serviço é uma falta se:

- a) O sacador quebra as regras 17, 18 ou 19; ou
- b) O servidor erra a bola ao tentar atingi-la; ou
- c) A bola sacada toca uma instalação permanente (ex. poste da rede) durante o saque; ou
- d) A bola sacada toca o sacador ou o parceiro do sacador, ou qualquer coisa que o sacador ou parceiro do sacador está vestindo ou carregando.

Caso 1 - Depois de lançar a bola para sacar, o sacador decide não bater e pega a bola. Isso é uma falta?

Decisão - Não. Um jogador que lança a bola e então decide não a golpear, é permitido para pegar a bola com a mão ou a raquete, ou deixá-lo cair no chão.

REGRA 21 – QUANDO SACAR e RECEBER

O sacador não deve sacar até que os membros da dupla recebedora estejam prontos. No entanto, os membros da dupla recebedora devem jogar ao ritmo razoável do sacador e devem estar prontos para receber dentro de um prazo razoável quando o sacador estiver pronto para sacar.

REGRA 22 – O LET DURANTE O SERVIÇO

A bola sacada que toca a rede, faixa ou banda, e passa a rede está em jogo (sem a regra do let).

REGRA 23 – O LET

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

Caso 1 - Se a bola quebra durante o ponto, um let deve ser chamado?

Decisão – Sim.

Caso 2 - Se, durante o ponto, uma das linhas na área de jogo quebra ou fica solto um let deve ser chamado?

Decisão - Sim.

Caso 3 - Se um membro da dupla de recebedora não está pronto quando a bola está sendo sacada, um let deve ser chamado?

Decisão - Sim.

REGRA 24 – EQUIPE PERDE O PONTO

O ponto é perdido se:

- a) O sacador saca uma falta; ou
- b) Um membro de duplas não retorna a bola em jogo antes de tocar o chão; ou
- c) Um membro da dupla devolve a bola em jogo e bate no chão, ou um objeto, fora da quadra correta; ou
- d) Um membro da dupla devolve a bola em jogo e antes de tocar o chão, ela atinge um objeto permanente; ou
- e) Um membro da dupla deliberadamente carrega ou pega a bola em jogo com a raquete ou deliberadamente toca com sua raquete mais de uma vez; ou
- f) Um membro da dupla 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, corda ou cabo de metal ou quadra da equipe adversária, a qualquer momento, enquanto a bola está em jogo; ou
- g) Um membro da dupla bate na bola antes que ela tenha passado a rede; ou

- h) A bola em jogo toca um membro da dupla ou qualquer coisa que o jogador está vestindo ou carregando, exceto a raquete; ou
- i) A bola em jogo toca a raquete quando um membro de uma equipe de duplas não está segurando-a; ou
- j) Um membro de duplas deliberadamente e materialmente muda a forma da sua raquete quando a bola está em jogo; ou
- k) Ambos os membros da dupla tocam a bola tentando devolvê-la.
- l) Depois que o sacador tem sacado, a raquete sai da mão do sacador e toca a rede antes da bola bater no chão.

Caso 1 - Um membro da dupla recebedora toca a rede antes da bola que foi sacada toca o chão fora da quadra correta. Qual é a decisão correta?

Decisão - A dupla recebedora 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 passa de uma linha imaginária na extensão da rede antes ou depois de bater a bola?

Decisão - A equipe de duplas não perde o ponto em ambos os casos desde que o membro da equipe de duplas não toque a quadra da equipe adversária.

Caso 3 - Um jogador golpeia com a raquete uma bola em jogo. Tanto a raquete e a bola caem na quadra do lado da equipe de duplas adversária e os membros da equipe de duplas opostas são incapazes de alcançar a bola. Qual equipe perde o ponto?

Decisão - A equipe de duplas que golpeou a bola perde o ponto.

Caso 4 - Uma bola que acaba de ser sacada atinge um dos membros da dupla recebedora antes de tocar no chão. Qual equipe ganha o ponto?

Decisão - A equipe do sacador ganha o ponto.

Caso 5 - Um membro da dupla recebedora do lado de fora da quadra bate na bola ou segura a bola antes dela cair no chão e afirma que ganhou o ponto porque a bola estava indo definitivamente para fora da quadra correta.

Decisão: A dupla recebedora perde o ponto, a menos que seja uma boa devolução, caso em que o ponto continua.

REGRA 25 – UMA BOA DEVOLUÇÃO

Uma boa devolução é quando:

- a) A bola toca a rede, postes da rede, cabo de metal ou cabo, faixa ou banda, desde que passe por cima de qualquer um deles e caia no chão dentro da quadra correta; ou
- b) A bola é devolvida fora dos postes da rede, quer acima ou abaixo do nível do topo da rede, mesmo que ela toca os postes da rede, desde que ela cai no chão da quadra correta; ou
- c) A raquete do jogador passa a rede depois de bater a bola no próprio lado da rede e a bola bate no chão da quadra correta; ou
- d) Um membro da dupla acerta a bola que está em jogo e bate em uma outra bola que está no chão da quadra do adversário.

REGRA 26 – OBSTRUÇÃO

Se um membro da dupla é atrapalhado em jogar o ponto por um ato deliberado de um membro da dupla adversária, a dupla deverá ganhar o ponto.

No entanto, o ponto deve ser repetido, se um membro da dupla é atrapalhado em jogar o ponto por qualquer ato não intencional de um membro da dupla oposta, ou algo fora do controle do próprio jogador (não incluindo uma instalação permanente).

Caso 1 - É obstrução quando o jogador toca a bola duas vezes de modo não intencional?

Decisão - Não.

Caso 2 - Um membro da dupla parou o jogo porque pensou que um membro da dupla adversária estava sendo atrapalhado. Isso é uma obstrução?

Decisão – Não, essa equipe perde o ponto.

Caso 3 - Uma bola em jogo acerta um pássaro voando sobre a quadra. Isso é uma obstrução?

Decisão - Sim, o ponto deve ser repetido.

Caso 4 - Durante um ponto, uma bola ou outro objeto que estava na quadra quando o ponto começou está impedindo um dos jogadores. Isso é uma obstrução?

Decisão – Não.

Caso 5 - Qual é a colocação do parceiro do sacador e a dupla recebedora podem tomar na quadra?

Decisão: O parceiro do sacador e a dupla recebedora podem tomar qualquer posição dentro ou fora da quadra. No entanto, se um jogador está criando um obstáculo para a dupla adversária entra em vigor a regra da obstrução.

REGRA 27 – CORRIGINDO ERROS

Em princípio, quando descobre um erro em respeito às Regras de Beach Tennis, todos os pontos jogados anteriormente permanecem. Quando se descobre um erro, deve-se corrigi-lo da seguinte forma;

- a) Durante o game normal ou durante o tie-break, quando as duplas estão no lado errado da quadra, o erro deve ser corrigido no mesmo momento e a pessoa que está sacando deve sacar no lado certo da quadra. Se uma pessoa saca durante o game quando não é a vez de sacar, a pessoa que é a vez de sacar deve sacar assim que o erro for descoberto. Se terminar o game antes de descobrir o erro, a ordem segue alterada.
- b) Se o sacador saca fora da ordem durante o tie-break e o erro é descoberto depois de jogar no número par de pontos, o erro deve ser corrigido imediatamente. Se o erro é descoberto após de jogar no número ímpar de pontos, a ordem de serviço deve permanecer alterada.
- c) Em caso de erro de um tie-break ser iniciado em 6 games iguais, quando foi anteriormente concordado que o set seria longo, o erro deve ser corrigido imediatamente se somente um ponto foi jogado. Se o erro é descoberto após o segundo ponto estar em jogo, o set vai continuar como Set com Tie-Break.
- d) Em caso de erro de um game normal ser iniciado em 6 games iguais, quando foi anteriormente concordado que o set seria um Set com Tie-Break, o erro deve ser corrigido imediatamente se somente um ponto foi jogado. Se o erro é descoberto após o segundo ponto estar em jogo, o set vai continuar como longo até a pontuação chegar em 8-8 quando um Tie-break deve ser jogado.
- e) Em caso de erro ao começar o Set Longo ou Set com Tie-Break, quando era previamente concordado que o set final seria um 'Match Tie-break', o erro será corrigido imediatamente se somente foi jogado 1 ponto. Se o erro estiver descoberto após o segundo ponto está sendo



jogado, o set continua até uma dupla ganhar três games (ou seja, o Set) ou até chegar 2-2, quando o 'Match Tie-break' deve ser jogado. No entanto, se o erro é descoberto após o segundo ponto do 5º game, o set continua como Set com Tie-Break (Veja anexo V no ITF Rules of Tennis).

REGRA 28 – OFICIAIS

Veja as responsabilidades no anexo VI do ITF Rules of Tennis.

REGRA 29 – CONTINUIDADE DO JOGO

Em princípio, o jogo deve ser contínuo, a partir do momento que o jogo começa (quando começa o primeiro ponto sacado) até o jogo acabar.

- a) Entre pontos o descanso máximo é de 20 segundos. Quando troca de lado o descanso máximo é de 90 segundos. Depois de 1º game de cada Set ou durante o Tie-break não tem descanso. Depois de cada Set o descanso máximo é de 120 segundos. O descanso começa a partir do término do último ponto até sacar o próximo ponto.
- b) Se, fora do controle da dupla, algum equipamento necessário quebrar ou precisa ser substituído (não incluindo a raquete), será permitido ao jogador um tempo extra razoável para corrigir o problema.
- c) Não pode ser dado tempo extra para alguém da dupla para se recuperar. No entanto, se alguém da dupla sofre uma condição médica tratável, um tempo de 3 minutos pode ser solicitado para tratamento.
- d) Os Organizadores de eventos podem permitir um período máximo de descanso de 10 minutos se for anunciado com antecedência ao evento. Este período de descanso pode ser tomado após o 3º Set numa partida melhor de 5 Sets ou após do 2º Set numa partida melhor de 3 Sets.
- e) O tempo de aquecimento antes do jogo é de 5 minutos e só pode ser diferente se os organizadores do evento permitem.

Aquecimento do saque faz parte do tempo do aquecimento e é só permitido dentro deste tempo.