

# REGULAMENTO LIGA DE BEACH TENNIS DE RIBEIRÃO PRETO - 2023

## 1. DA COMPETIÇÃO

A Liga de Beach Tennis de Ribeirão Preto é uma competição dividida em duas fases. A primeira fase consiste em etapas classificatórias de cada Arena participante da Liga, de 15/04 a 28/05. A segunda fase consiste na final dos campeões de cada Arena participante nos dias 03/06 e 04/06, no local que obteve o maior número de inscritos.

A Liga seguirá as regras estabelecidas neste regulamento. Desta forma, nos casos não especificados neste regulamento, o atleta deverá entrar em contato com a organização da Liga. A organização se reserva no direito de suspender e/ou cancelar a Liga a qualquer momento sem aviso prévio, conforme decretos, normativas, leis e despachos sejam estes na esfera jurídica ou governamental.

## 2. DA ELEGIBILIDADE DO JOGADOR

Para participar dessas competições o beach tenista deverá estar apto fisicamente para participar da competição, assim assumindo todos os riscos envolvidos em casos de acidentes, lesões, invalidez e óbito. E estar devidamente cadastrado no sistema de inscrições da Fastis.com.

O jogador inscrito poderá representar somente 1 arena (1 etapa) durante a Liga. Caso o jogador esteja inscrito em mais de 1 etapa, o mesmo será desclassificado da etapa.

## 3. DO UNIFORME

Não será permitido jogar, em torneios chancelados pela organização, de sunga, sem camisa ou de bikini. Qualquer tipo de vestimenta que cause controvérsias, deverá ser questionada pelo árbitro geral do torneio. O atleta não poderá representar uma arena participante da Liga e estar vestido com a camiseta de outra arena que não seja esta que representa.

## 4. DAS INSCRIÇÕES E CONFIRMAÇÕES

As inscrições para as provas deverão ser realizadas pelos atletas através do site da **fastis.com** com a categoria e etapa que querem participar, por meio da geração do boleto bancário, PIX ou cartão de crédito utilizando o ID de acesso e senha pessoal para acessar o sistema. O prazo para as inscrições de cada torneio se encerrará 2 dias antes da data

que antecede o evento, ou no momento que a organização decidir necessário. A inscrição só será confirmada mediante ao pagamento do boleto, cartão de crédito e/ou PIX dentro do prazo de inscrição.

## **5. DO VALOR DAS INSCRIÇÕES:**

O valor da inscrição para participação de cada fase da liga será de R\$ 110,00 por atleta (R\$ 220,00 por dupla). Caso o jogador se inscreva em duas categorias, o valor da segunda inscrição será de R\$ 90,00. Somente jogadores vencedores da primeira fase da Liga têm direito de se inscrever na segunda fase.

## **6. CATEGORIAS**

As categorias presentes na Liga de Beach Tennis de Ribeirão Preto serão:

### FEMININA

- a) DUPLA FEMININA - A
- b) DUPLA FEMININA - B
- c) DUPLA FEMININA - C
- d) DUPLA FEMININA - INICIANTE

### MASCULINA

- a) DUPLA MASCULINA - A
- b) DUPLA MASCULINA - B
- c) DUPLA MASCULINA - C
- d) DUPLA MASCULINA - INICIANTE

### MISTA

- a) DUPLA MISTA - A
- b) DUPLA MISTA - B
- c) DUPLA MISTA - C
- d) DUPLA MISTA - INICIANTE

### TEENS

- a) DUPLAS GÊNEROS LIVRES - DE 9 A 13 ANOS

SERÁ CONSIDERADA A IDADE DO JOGADOR NA DATA DE CORTE 04 DE JUNHO DE 2023.

EXEMPLO: SE O JOGADOR COMPLETARÁ 14 ANOS ANTES DE 04 DE JUNHO DE 2023, O MESMO NÃO PODE SE INSCREVER NA CATEGORIA TEENS.

### **ATENÇÃO!**

Os atletas poderão se inscrever em no máximo duas (2) categorias por etapa.

### **7. SISTEMA DE DISPUTA**

O sistema de disputa será o seguinte:

- a) Primeira Fase - GRUPOS - joga-se um SET até 6 games, havendo empate 6-6 joga-se um tie- break até 7 pontos.
- b) Segunda Fase - ELIMINATÓRIA – joga-se um SET até 6 games, havendo empate 6-6 joga-se um tie- break até 7 pontos.

### **Fase de Grupos (Primeira Fase)**

Os grupos serão montados de acordo com a quantidade de duplas inscritas.

- a) 3 a 5 duplas: 1 grupo todos contra todos

- b) 6 duplas: 2 grupos de 3 duplas
- c) 7 duplas: 2 grupos (1 grupo de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- d) 8 duplas: 2 grupos de 4 duplas
- e) 9 duplas: 3 grupos de 3 duplas
- f) 10 duplas: 3 grupos (2 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- g) 11 duplas: 3 grupos (1 grupo de 3 duplas e 2 grupos de 4 duplas)
- h) 12 duplas: 4 grupos de 3 duplas
- i) 13 duplas: 4 grupos (3 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- j) 14 duplas: 4 grupos (2 grupos de 4 duplas e 2 grupos de 3 duplas)
- k) 15 duplas: 5 grupos (5 grupos de 3 duplas)
- l) 16 duplas: 5 grupos (4 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- m) 17 duplas: 5 grupos (3 grupos de 3 duplas e 2 grupos de 4 duplas)
- n) 18 duplas: 6 grupos de 3 duplas
- o) 19 duplas: 6 grupos (5 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- p) 20 duplas: 6 grupos (4 grupos de 3 duplas e 2 grupos de 4 duplas)
- q) 21 duplas: 7 grupos de 3 duplas
- r) 22 duplas: 7 grupos (6 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- s) 23 duplas: 7 grupos (5 grupos de 3 duplas e 2 grupos de 4 duplas)
- t) 24 duplas: 8 grupos de 3 duplas
- u) 25 duplas: 8 grupos (7 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- v) 26 duplas: 8 grupos (6 grupos de 3 duplas e 2 grupos de 4 duplas)

- w) 27 duplas: 9 grupos de 3 duplas
- x) 28 duplas: 9 grupos (8 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- y) 29 duplas: 9 grupos (7 grupos de 3 duplas e 2 grupos de 4 duplas)
- z) 30 duplas: 10 grupos de 3 duplas
- aa) 31 duplas: 10 grupos (9 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- bb) 32 duplas: 10 grupos (8 grupos de 3 duplas e 2 grupos de 4 duplas)
- cc) 33 duplas: 11 grupos de 3 duplas
- dd) 34 duplas: 11 grupos (10 grupos de 3 e 1 grupo de 4)
- ee) 35 duplas: 11 grupos (9 grupos de 3 e 2 grupos de 4)
- ff) 36 duplas: 12 grupos de 3

A quantidade de vagas nas modalidades será definida pelo organizador juntamente com o árbitro e o organizador. A quantidade de duplas por grupo pode ser alterada sem aviso prévio. No caso de empate na pontuação dos grupos realizados, a definição das posições será determinada observando-se os seguintes critérios, pela ordem:

- a) Saldo de Set's;
- b) Saldo dos games;
- c) Game Average\*;
- d) Sorteio.

\*soma dos games ganhos dividido pelos games jogados (soma dos resultados de todos os jogos do grupo). Ex: 6x4, 6/10 = 0,6

## **8. SORTEIO DAS CHAVES**

As chaves da Liga Oficial de Beach Tennis serão sorteadas 2 dias antes do início do evento e divulgadas pela plataforma fastis.com.

## **9. DA PREMIAÇÃO GERAL**

Ao término de cada etapa, serão oferecidos troféus ou medalhas aos campeões e vice-campeões, brindes, sorteios e acessórios das marcas participantes do torneio. Na segunda fase do torneio (final dos campeões), também serão oferecidos troféus ou medalhas aos campeões e vice-campeões, brindes, sorteios e acessórios das marcas participantes do torneio.

## **10. DA PREMIAÇÃO EM DINHEIRO**

A premiação em dinheiro será realizada apenas na segunda fase (final dos campeões) exclusiva para a categoria A.

CATEGORIA MASCULINA A – Premiação de R\$ 1.000,00 (um mil reais) para a dupla campeã.

CATEGORIA FEMININA A – Premiação de R\$ 1.000,00 (um mil reais) para a dupla campeã.

CATEGORIA MISTA A – Premiação de R\$ 1.000,00 (um mil reais) para a dupla campeã.

Para o restante das categorias e classificações, não será considerado premiação em dinheiro.

O pagamento do valor de premiação será feito via depósito/transferência bancária na conta indicada pelo atleta, em até 2 dias úteis após o término do torneio.

## **11. CONDUTA ANTI-DESPORTIVA**

Os beach tenistas serão responsáveis por sua conduta em qualquer ambiente do evento, ou seja, em quadra ou fora dela (restaurantes, hotéis, clubes, entre outros), e pela de seus acompanhantes (pais, amigos, técnicos etc.) e estarão sujeitos às punições impostas pelo Código de Conduta da Confederação Brasileira de Tênis.

O(a) Diretor(a) do Torneio juntamente com o árbitro geral terão plenos poderes para tomarem toda e qualquer decisão referente a condutas antidesportivas durante a realização das etapas do torneio.

## **12. DO CONHECIMENTO DAS REGRAS E REGULAMENTOS**

Todo beach tenista ao fazer sua inscrição na Liga de Beach Tennis de Ribeirão Preto, declara ter total conhecimento das regras do esporte e automaticamente aceita e se submete a este regulamento e aos procedimentos oficiais da Confederação Brasileira de Tênis.

O beach tenista participante da Liga de Beach Tennis de Ribeirão Preto autoriza, de forma gratuita, a utilização de sua imagem, em redes sociais, materiais publicitários, sites e outros veículos de comunicação.

As regras acima citadas podem sofrer alterações caso haja necessidade, mediante análise dos organizadores do torneio.

## **13. DA APROVAÇÃO**

Regulamento aprovado na Reunião do Conselho de Direção realizada no dia 13/03/2023.

Ribeirão Preto, 13 de março de 2023.

MSE Mind Sport Experience & JerkBox Experience

Empresa Organizadora

## **ANEXO 1**

### **CÓDIGO DE CONDUTA LIGA DE BEACH TENNIS DE RIBEIRÃO PRETO**

#### **OBJETIVO**

O objetivo deste código é fazer com que os jogadores mantenham algumas normas de comportamento justas e razoáveis em todos os torneios que disputar.

#### **RELÁTORIOS**

Para manter um arquivo completo de todas as medidas tomadas conforme este código, o Árbitro Geral e o Comitê Organizador devem incluir em seus relatórios todos os detalhes das medidas tomadas ou recomendadas, conforme os títulos abaixo:

- Pontos de Penalização aplicados;
- Pontos de Suspensão recomendados;
- Desistências;
- Qualquer conduta antidesportiva.

## **TÉCNICOS, ACOMPANHANTES OU PARENTES DOS JOGADORES**

Nenhum técnico, acompanhante ou parente do jogador pode, principalmente durante o torneio ou um evento no qual o jogador foi aceito para jogar, ter uma conduta de maneira que reflita desfavoravelmente à organização, ao torneio, a qualquer jogador, aos árbitros ou ao jogo de beach tênis.

Conduta abusiva, incluindo uma conduta direta a qualquer jogador, árbitros do torneio ou público em geral, deve ser considerada como violação a esta regra.

As violações resultarão em:

(1) recusa de privilégios ou exclusão da pessoa do local do torneio ou de todos os torneios do circuito; ou

(2) alguma outra sanção que o Comitê de Julgamento do evento decidir aplicar.

## **OFENSAS DOS JOGADORES NO TORNEIO**

### **A) Geral**

Todos os jogadores devem se comportar de maneira disciplinarmente desportiva durante todas as partidas e em todos os momentos que estiverem nos recintos do torneio. As disposições estipuladas a seguir são aplicáveis à conduta de todos os jogadores enquanto estiverem nos recintos do torneio.

### **B) Pontualidade**

As partidas serão chamadas sem atraso, de acordo com a Programação dos Jogos, previamente divulgada. O Árbitro Geral deve colocar a Programação dos Jogos em um local visível, em uma área destinada aos jogadores. A programação dos Jogos não pode ser alterada sem a aprovação do Árbitro Geral. As partidas serão chamadas de acordo com a "Programação dos Jogos" utilizando-se sistema de som (microfone). Todo jogador que não estiver preparado para jogar dentro de 15 (quinze) minutos após seu jogo ter sido chamado, será desclassificado, a menos que

o Árbitro Geral, a seu único julgamento e depois de considerar todas as circunstâncias cabíveis, decida não o desclassificar.

### **C) Cerimônias de Premiação**

Exceto por contusão e incapacidade física para comparecer, os beach tenista que participarem de qualquer final da Liga devem estar presentes na cerimônia de premiação, que deverá ser realizada logo após a partida.

### **D) Demora sem Razão**

Os jogadores devem iniciar o jogo assim que o árbitro geral ordenar, após o tempo estabelecido para o aquecimento. Após isso, o jogo será contínuo e nenhum jogador poderá retardar injustificavelmente a partida por nenhum motivo, incluindo a perda natural da condição física. O tempo estabelecido para aquecimento será de no máximo 5 minutos.

Nas trocas de lado o tempo máximo é de 90 segundos, contados desde que a bola tenha sido posta fora de jogo até o momento do contato com a bola no primeiro saque do ponto seguinte. Se este saque for um "fault", o sacador deve sacar o segundo saque sem demora.

O recebedor deve jogar dentro de um tempo razoável do sacador, devendo estar preparado para receber quando o sacador estiver pronto para sacar. Demora por perda natural da condição física, contusão ou recusa em jogar se constituem em violação a esta seção. A primeira violação a esta seção será penalizada com uma advertência e cada violação subsequente será penalizada com perda de ponto (Código de Tempo). Entretanto, quando a violação for resultado da perda da condição física, recusa em jogar ou contusão, após ser ordenado pelo Juiz de Cadeira a jogar, a penalização será aplicada de acordo com o Código de Conduta.

### **E) Obscenidades Audíveis**

Os jogadores não podem usar obscenidades audíveis dentro dos recintos do torneio. Se a infração ocorrer durante uma partida, o jogador será penalizado de acordo com o Código de Conduta. Para os fins desta regra, obscenidades audíveis se definem como o uso de palavras que normalmente se conhecem e são entendidas como profanas, quando ditas de forma clara e suficientemente altas para que possam ser ouvidas por Juiz de Cadeira e/ou Juízes de Linha e/ou público e/ou pegadores de bola.

## **F) Instruções e Técnicos**

Os jogadores não devem receber instruções durante uma partida. Durante uma partida de uma competição por equipes, um jogador pode receber instruções de um capitão que esteja sentado dentro da quadra, somente quando da virada de lados ou intervalos dos sets, mas não quando da virada de lados durante um tie-break. Um jogador não pode receber instruções durante nenhuma partida que não seja de uma competição por equipes. O previsto nesta regra deve ser estritamente observado.

**Nota:** A palavra "instruções" inclui qualquer aviso ou dica.

Qualquer tipo de comunicação, audível ou visível, entre um jogador e um técnico, durante a partida deve ser considerada como instrução. Os jogadores devem também proibir seus técnicos, pais, parentes e acompanhantes de:

1. Usar obscenidades audíveis dentro dos recintos do torneio;
2. Fazer quaisquer tipos de gestos obscenos dentro dos recintos do torneio;
3. Abusar verbalmente de qualquer árbitro, adversário, espectador ou qualquer outra pessoa dentro dos recintos do torneio;
4. Abusar fisicamente de qualquer árbitro, adversário, espectador ou qualquer outra pessoa dentro dos recintos do torneio;
5. Dar, fazer, autorizar ou endossar qualquer declaração pública dentro dos recintos do torneio, tendo ou projetando ter, um efeito prejudicial em relação aos interesses do torneio e/ou relativos à arbitragem.

Violação a esta seção, os organizadores do torneio irão decidir por qual medida tomarão com relação ao jogador.

Em circunstâncias onde houver flagrante e particularmente prejuízo ao sucesso do torneio, o Árbitro Geral do evento pode ordenar que o técnico seja retirado do local da partida ou dos recintos do torneio e caso ele se recuse em cumprir tal determinação, o Árbitro Geral pode declarar a imediata desclassificação do jogador.

**Nota importante:** Para os fins desta regra, a palavra “acompanhantes” significa pessoas claramente identificáveis como acompanhando um jogador no ambiente do torneio.

### **G) Obscenidade Visível**

Os jogadores não podem fazer qualquer tipo de gestos obscenos dentro dos recintos do torneio. Se a violação ocorrer durante a partida, o jogador será penalizado de acordo com o Código de Conduta. Para os fins desta regra, obscenidades visíveis são definidas como sinais que um jogador (a) faça com as mãos e/ou raquete e/ou bolas, que normalmente tenham um sentido ou efeito obsceno segundo o entendimento normal das pessoas.

### **H) Abuso de Bolas**

Os jogadores não podem golpear, chutar ou lançar uma bola de tênis violentamente ou com raiva dentro do recinto da quadra, exceto ao tentar razoavelmente ganhar os pontos em uma partida (incluindo o aquecimento). Se a infração ocorrer durante a partida, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o Código de Conduta. Para os fins desta regra, abuso de bolas significa golpear intencionalmente a bola para fora da quadra, golpear uma bola perigosa ou imprudentemente dentro da quadra ou golpear uma bola negligentemente sem se dar conta das consequências.

### **I) Abuso de Raquete ou Equipamento**

Os jogadores não podem bater, chutar ou lançar violentamente uma raquete ou outro equipamento dentro dos recintos do torneio. Se a infração ocorrer durante a partida, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o Código de Conduta.

Para os fins desta regra, abuso de raquete ou equipamento se define como intencionalmente e violentamente destruir ou danificar raquetes ou equipamentos, ou intencionalmente e violentamente golpear a rede, quadra, cadeira de juiz ou outra parte permanente da quadra durante a partida.

### **J) Abuso Verbal**

Os jogadores não podem em nenhum momento abusar verbalmente de qualquer árbitro, adversário, espectador ou outra pessoa dentro dos recintos do torneio. Se a infração ocorrer durante a partida, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o Código de Conduta. Para os fins desta regra, abuso verbal se define como uma declaração direta a um árbitro, adversário, espectador ou outra pessoa, que implique em desonestidade ou seja depreciativa, insultante ou de qualquer maneira abusiva.

### **K) Abuso Físico**

Os jogadores não podem em nenhum momento abusar fisicamente de qualquer árbitro, adversário, espectador ou outra pessoa dentro dos recintos do torneio. Se a infração ocorrer durante a partida, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o Código de Conduta. Para os fins desta regra, abuso físico é tocar sem autorização um árbitro ou adversário ou espectador ou outra pessoa.

### **L) Conduta Antidesportiva**

Os jogadores devem a todo momento ter uma conduta de maneira desportiva e respeitar a autoridade dos árbitros e os direitos dos adversários, espectadores ou outra pessoa. Se a infração ocorrer durante uma partida, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o Código de Conduta.

Para os fins desta regra, conduta antidesportiva é definida como qualquer comportamento impróprio do jogador que seja claramente abusivo ou prejudicial ao esporte, mas que não esteja incluída em nenhuma das proibições específicas previstas nestas regras.

### **M) Código de Penalidades**

O Código de Penalidades a ser usado em caso de violações das regras (exceto demora sem razão) é:

Primeira violação - Advertência

Segunda violação - Perda do Game

Terceira violação - Perda do Game ou Desclassificação

A partir da terceira violação, o Árbitro Geral irá decidir pela aplicação de nova perda de game ou desclassificação.

O jogador deve ser claramente informado sobre qualquer advertência imposta e as subsequentes penalizações. Durante uma partida arbitrada por um competidor, nenhuma penalização deve ser imposta sem a autorização do Árbitro Geral ou seu assistente.

## **N) Interrupção para Banheiro/Troca de Roupa Masculino**

Um jogador está autorizado a solicitar e receber, somente no intervalo dos sets, permissão para sair da quadra e ir ao banheiro e nunca para outro fim. Um jogador tem direito a uma interrupção durante uma partida de melhor de três sets e duas interrupções em uma partida melhor de cinco sets. O Árbitro Auxiliar deve notificar o Árbitro Geral quando a interrupção for autorizada.

## **Feminino**

Em duplas, cada time está autorizado a duas interrupções. Qualquer hora que a jogadora deixar a quadra para ir ao banheiro ou trocar de roupa, deve ser considerada como uma das duas interrupções a que tem direito, independentemente se sua adversária também tenha saído da quadra. Em duplas, se as parceiras saírem da quadra juntas também será contado como uma das duas interrupções a que elas têm direito. As jogadoras devem deixar a quadra preferencialmente no intervalo dos sets. Em ambos os casos, o jogador (a) deve ser acompanhado pelo Árbitro Geral ou outro árbitro oficial e a interrupção deve durar um tempo razoável para que o tenista possa usar o banheiro e retornar a quadra. Saídas adicionais serão autorizadas somente nas viradas de lados ou intervalo de sets. Violações do tempo ou abuso do disposto nesta regra devem ser penalizados com o Código de Conduta.

## **O) Desclassificação**

O Juiz de Cadeira ou Árbitro Auxiliar pode declarar a desclassificação de um jogador por uma única violação a este Código ou seguir de acordo com o Código de Penalidades citado anteriormente. Em caso de apelação do jogador, o Árbitro Geral terá autoridade para confirmar ou anular uma

desclassificação imediata e sua decisão sobre a apelação será definitiva. O Árbitro Geral pode desclassificar um jogador por qualquer violação a este Código e sua decisão será inapelável. Qualquer jogador que for desclassificado, segundo o previsto neste Código, será desclassificado de todos os eventos (simples, duplas, duplas mistas, etc.), se houver, exceto quando o incidente envolver violação por pontualidade ou roupa e equipamento, conforme previsto anteriormente, ou por perda da condição física.

## **P) Partidas de Duplas**

As penalizações e/ou desclassificações, se ocasionadas por violações a este Código, serão impostas à dupla.

## **Q) Determinação das Penalidades**

O Árbitro Geral deve realizar as investigações que sejam necessárias para determinar os fatos em relação a todas as infrações dos jogadores no local do torneio e, se determinar que a violação tenha ocorrido, deverá apresentar relatório sugerindo a penalização caso a situação não esteja prevista neste Código.

## **SUSPENSÃO E ADIAMENTO DE UMA PARTIDA.**

O Árbitro Geral pode suspender temporariamente uma partida por falta de luz, condições da quadra ou pelo tempo e deve também tomar todas as decisões quanto ao adiamento da partida até o dia seguinte. A menos que a partida tenha sido adiada pelo Árbitro Geral, os jogadores, árbitros auxiliares e todas as pessoas envolvidas com a partida devem permanecer prontos para continuar.

Uma vez suspensa a partida, o árbitro auxiliar deve anotar a hora, o placar (set, game e pontos), sacador, lado em que os jogadores estavam e deve guardar as bolas que estavam em jogo. Se a suspensão for por falta de luz, deve ser feita após ter sido jogado um número par de games no set disputado ou ao final de um set.

O aquecimento antes de uma partida deve ser de 5 minutos. Em caso de suspensão de uma partida o período de aquecimento deve ser como a seguir:

- Se a partida tiver interrupção de 0 a 15 minutos, não existe reaquecimento
- Se a partida tiver interrupção de 15 a 30 minutos, o reaquecimento será de minutos.
- Se a partida tiver interrupção mais de 30 minutos, o reaquecimento será de 5 minutos.