



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE BEACH PICKLEBALL - ABBP



REGRAS BEACH PICKLEBALL

2026

CONTEÚDO

Nos casos em que foram feitas alterações a essas regras, o texto é sublinhado.

	Prefácio	
Regra 1	A Quadra	3
Regra 2	Superfície de Jogo	4
Regra 3	Equipamentos Permanentes	4
Regra 4	A bola	5
Regra 5	A raquete	5
Regra 6:	Pontuação em uma partida	6
Regra 7:	Pontuação em geral	6
Regra 8:	Pontuação em um game	6
Regra 9:	Sacador e recebedor	8
Regra 10:	Escolha de lado e serviço	9
Regra 11:	Mudança de Lados	9
Regra 12:	Bola em jogo	9
Regra 13:	Bola toca a linha	10
Regra 14:	Bola toca um dispositivo permanente ou poste de rede	11
Regra 15:	Ordem dos serviços	11
Regra 16:	Ordem de recebimento das duplas	11
Regra 17:	O Serviço	11
Regra 18:	Serviço	11
Regra 19:	Foot Fault	11
Regra 20:	Falta no Serviço	12
Regra 21:	Quando Servir e Receber	13
Regra 22:	A let durante um serviço	13
Regra 23:	Let	13
Regra 24:	Jogador / Time perde o ponto	14
Regra 25:	Um bom retorno	15
Regra 26:	Obstrução	15
Regra 27:	Corrigindo erros	16
Regra 28:	Papel dos árbitros em quadra	17
Regra 29:	Jogo Contínuo	17
Regra 30:	Instrução	18
Anexo 1	Bola	20
Anexo 2	Papel dos árbitros em quadra	21
Anexo 3	Plano de uma quadra	23

1. A QUADRA

A quadra deve ter um retângulo de 16,0 m de comprimento e, para duplas, 8,0 m de largura.

Para as partidas de simples, a quadra deve ter 4,5 m de largura.

A quadra será dividida no meio por uma rede suspensa por um cordão ou cabo de metal que deverá passar por cima ou ser preso a dois postes de rede, cada um a uma altura mínima de 1,70 m, para mulheres e homens, além dos Torneios Júnior; e 1,80 m, para eventos profissionais.

A rede deve preencher completamente o espaço entre os dois postes da rede e deve ser suficientemente pequena a malha para garantir que uma bola não possa passar por ela. A altura da rede deve ser a mesma em todas as partes da rede. Uma fita deve cobrir o cordão ou o cabo metálico e o topo da rede.

A altura da rede não pode ser alterada durante um evento

Não deve haver quadras separadas para mulheres / homens devido ao trabalho adicional necessário para mudança da altura padrão da rede.

- O diâmetro máximo do cabo ou cabo metálico deve ser de 0,8 cm.
- A fita deve ter entre 5,0 cm e 6,35 cm de altura em cada lado.

As linhas da quadra devem ter entre 2,5 cm e 5,0 cm de largura, exceto as linhas de base que podem ser de até 10,0 cm de largura.

Todas as medições da quadra serão feitas fora das linhas e todas as linhas da quadra serão da mesma cor, contrastando claramente com a cor da superfície. Todas as linhas devem estar claramente visíveis antes do início de cada ponto.

As medições da quadra podem sofrer alterações durante um ponto devido ao movimento natural das linhas na areia, mas todas as linhas devem retornar à sua posição original antes do início de cada ponto.

A LINHA DE 3 METROS (ZONA DE PREPARAÇÃO/FINALIZAÇÃO)

No Beach Pickleball, a linha de 3 metros possui uma função distinta da utilizada no Beach Tennis. Confira as regras essenciais:

✗ O que você **NÃO PODE** fazer:

- Posicionamento inicial: Você não pode cruzar esta linha nem se aproximar da rede antes do saque (regra idêntica à do Beach Tennis).
- Segundo toque restrito: Ao receber um passe do seu parceiro dentro da (zona de 3 metros) você estando com um ou ambos os pés ou a bola estando dentro da linha de 3 metros na hora do contato, o ponto de contato da raquete com a bola deve ser, obrigatoriamente, à altura ou abaixo do topo da rede. Nunca de cima para baixo. Sempre de baixo para cima. Isso exige uma trajetória plana ou ascendente (curtas ou lobs), sendo proibido acelerar a bola para baixo.

✓ O que você **PODE** fazer:

- Avanço livre: Após a execução do saque, você está livre para se aproximar da rede para finalizar o ponto ou realizar uma "curta".
- Primeiro toque liberado: Se você for o primeiro jogador da dupla a tocar na bola e estiver dentro da zona de 3 metros, não há restrição de altura no contato. Smashes, shucking ou dinks acima do nível da rede são permitidos.
- Trabalho em equipe: O passe para o parceiro é permitido a qualquer momento.

2. SUPERFÍCIE DE JOGO

O terreno deve ser composto de areia nivelada, o mais plana e uniforme possível, livre de pedras, conchas e quaisquer outros objetos irregulares. A superfície de jogo não deve apresentar nenhum perigo de lesão aos jogadores.

3. EQUIPAMENTOS PERMANENTES

Os equipamentos permanentes da quadra incluem os cercamentos de fundo e laterais, os espectadores, as arquibancadas e assentos para os espectadores, todos os

outros equipamentos ao redor e acima da quadra e a cadeira de árbitro e árbitros de linha quando em suas posições reconhecidas.

4. A BOLA

As bolas oficiais são as de plástico com 40 furos, (ou seja, outdoor), são aprovadas para jogo.

As especificações no ANEXO 1

Os organizadores do evento devem anunciar com antecedência do evento:

- a. O número de bolas para jogar (2, 3, 4 ou 6).
- b. A política de mudança de bola, se houver.

Mudanças na bola, se houver, podem ser feitas:

1. No início da um Game.

Se for notado que uma bola está danificada, deve ser feito a troca antes do início do game

2. Durante um Game

Se uma bola quebrar durante o jogo, o ponto deve ser repetido.

5. A RAQUETE

As raquetes aprovadas para jogar de acordo com as regras do Beach Pickleball devem cumprir as especificações.

A Associação Brasileira de Beach Pickleball decidirá se qualquer raquete ou protótipo está em conformidade ou é de outro modo aprovado ou não aprovado para o jogo. Essa decisão pode ser por iniciativa própria ou a pedido de qualquer parte com um interesse genuíno, incluindo jogadores, fabricantes de equipamentos ou Associação Nacional ou membros deles. Tais decisões e pedidos serão feitos de acordo com a Revisão e Audiência aplicáveis Procedimentos da ABBP

Caso 1: É permitido a um jogador usar mais de uma raquete a qualquer momento durante o jogo?

Decisão: Não.

Caso 2: Um jogador pode alterar as características de jogo de uma raquete?

Decisão: Sim, exceto onde especificamente proibido pelos organizadores do

evento ou onde a alteração resulta em desacordo da raquete em conformidade com o apêndice II.

Caso 3: Um jogador está autorizado a usar uma raquete de metal? Decisão: Não.

6. PONTUAÇÃO EM UM JOGO

A partida pode ser disputada com 1 game direto ou com o melhor de 3 games 2 + um Super Tie Break para desempate em torneios oficiais na categoria profissional (um jogador / dupla precisa vencer 2 games para vencer a partida ou 1 game mais o Tie Break). O formato escolhido deve ser anunciado antes do evento, caso seja torneio profissional onde se utiliza 3 games e aconteça de cada dupla vencer um game o desempate é feito por um Super Tie Break.

7. PONTUAÇÃO EM UM GAME

A pontuação em um game deve ser feita usando o método "Contagem corrida".

O primeiro jogador / dupla a fazer 11 pontos "Game", desde que haja uma margem de vantagem de dois pontos sobre o oponente (s). Se o placar atingir empate ex: 10x10 vai a 12, se o empate persistir a busca pelos dois pontos de vantagem vai até 21 pontos no máximo. Caso o game chegue a 20x20 acaba a vantagem e um tie break será disputado.

O match tie break será disputado para decidir a partida. Esse tie-break substitui a pontuação na vantagem dos saques e é o game final decisivo, todos os pontos são válidos e vale a sequência de saques do tie break. O primeiro jogador / dupla a ganhar dez (10) pontos vence o match tie break e a partida, desde que haja uma margem de dois pontos sobre o (s) oponente (s).

No Beach Pickleball o saque (serviço é visto como vantagem) quem está sacando se ganhar o rally marca ponto, se perder o rally ele perde a vantagem (saque) e quem começa a sacar é o adversário. (Nesse momento ninguém marca ponto, apenas é feita a troca do serviço.)

8. PONTUAÇÃO EM UM GAME

Na ausência de um árbitro de cadeira, a pontuação do jogo deve ser chamada pelo sacador antes do início da disputa de cada ponto. Um game completo vai de 0 a 11 pontos corridos, seguindo a regra da vantagem (só pontua quem está sacando) caso o sacador erre o saque ou o adversário ganhe o rally a vantagem do saque passa para a dupla adversária o sacador nem o adversário pontuam.

a) Jogo padrão (No-Ad)

Um jogo padrão é pontuado da seguinte forma: a pontuação do sacador é chamada primeiro:

Nenhum ponto "zero"

Primeiro ponto "1" Segundo ponto –

"2" Terceiro ponto –

"3" Quarto ponto "4" e assim por diante até o primeiro jogador / dupla fechar o game conquistando 11 pontos com 2 pontos de vantagem em relação ao placar do adversário.

Exceto que, se cada equipe ganhar três pontos cada, a pontuação é "IGUAIS" e um ponto decisivo será jogado. A equipe que vencer o ponto decisivo vence o "GAME".

b) Tie Break Game

Durante um tie break, os pontos são marcados como "Zero", "1", "2", "3" etc. O primeiro jogador / dupla a vencer sete pontos vence o "GAME", desde que haja uma margem de dois pontos sobre os oponentes). Se necessário, tie break deve continuar até que essa margem seja alcançada.

O jogador cuja seja a vez de sacar deve sacar o primeiro ponto do tie break. Os dois pontos seguintes serão sacados pelo outro jogador ou pelo jogador da equipe de duplas. Depois disso, cada jogador / dupla deve sacar alternadamente por dois pontos consecutivos até o final do tie break (em duplas, a rotação do serviço dentro de cada equipe deve continuar na mesma ordem que durante esse set do beach tennis).

O jogador / dupla que sacou primeiro ponto no game tie break será o recebedor no primeiro game do set seguinte.

9. SACADOR E RECEBEDOR

O jogador / dupla deve ficar em lados opostos da rede. O Sacador é o jogador que coloca a bola em jogo para o primeiro ponto. O jogador / dupla que está pronto para devolver a bola sacada pelo sacador deve ser o (s) recebedor (es).

Antes do início de cada ponto, os recebedores devem primeiro tomar suas posições, seguidos de pelo sacador que servirá. O (s) recebedor (es) não poderão alterar significativamente suas posições em relação um ao outro e ao sacador, uma vez que o sacador tenha escolhido sua posição até que a bola esteja em jogo.

A regra Zona Proibida de Retorno de Serviço deve ser aplicada em todas as situações, segundo as quais o (s) recebedor (es) não devem tocar em nenhuma parte da quadra dentro da zona proibida (3 metros da rede) até que a bola esteja em jogo.

Caso 1: Os membros da equipe da dupla recebedora estão autorizados a permanecer fora das linhas da quadra?

Decisão: sim. Os membros da equipe da dupla recebedora podem assumir qualquer posição dentro ou fora as linhas no lado recebedor da rede.

Caso 2: O parceiro do jogador que está sacando pode ficar em uma posição que dificulte a visão dos membros da equipe da dupla recebedora do saque?

Decisão: sim. O parceiro do jogador sacador pode assumir qualquer posição dentro ou fora das linhas do lado que serve da rede, desde que não toque em nenhuma parte da quadra dentro da zona proibida até que a bola esteja em jogo..

Caso 3: Um jogador perderá o ponto se cruzar a linha imaginária (3m) na extensão da rede, antes ou depois de bater na bola?

Decisão. Não. o jogador não perde o ponto em nenhum dos casos, desde que o jogador (ou seu parceiro em duplas) não toque na rede ou cause um obstáculo ao adversário.

Caso 4: Um membro de uma equipe de dupla pode jogar sozinho contra os adversários? Decisão: Não.

Caso 5: Um recebedor pode se mover na frente de seu parceiro e devolver o saque?

Decisão: sim. Uma vez que a bola está em jogo (o sacador bateu na bola), os recebedores podem se mover em qualquer direção e qualquer jogador pode retornar o

saque.

Caso 6: Um recebedor pode avançar para bloquear um saque? Decisão: sim. Desde que:

- a) o movimento do jogador não seja considerado uma distração para o sacador (obstrução), b) a bola cruzou a rede antes de o recebedor acertar, e
- c) o recebedor não toque em nenhuma parte da quadra dentro da Zona Proibida de Retorno de Serviço até que a bola esteja em jogo (ver apêndice I)

10. ESCOLHA DOS LADOS E SERVIÇO

A escolha do lado e a escolha de ser sacador ou recebedor no primeiro game será decidida por sorteio antes do início do aquecimento. O jogador / dupla vencedor do sorteio pode escolher:

- a. Ser sacador ou recebedor no primeiro game da partida, caso em que o (s) oponente
- (s) escolha 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 o (s) oponente (s) escolherá (s) ser sacador ou recebedor do primeiro game da partida; ou
 - c. Passar aos oponentes para que façam uma das opções acima.

Caso 1: O jogador / dupla têm direito a novas opções se o aquecimento for interrompido e os jogadores sair da quadra?

Decisão: sim. O resultado do sorteio original permanece, mas novas escolhas podem ser feitas pelos jogadores / dupla.

11. MUDANÇA DE LADO

O jogador / dupla deve mudar de lado sempre a soma de pontos for 5 ex: 0x5 muda de lado, 3x2 muda de lado, 5x5 muda de lado 5x10 muda de lado, e assim por diante. A mudança de lado só se altera se o jogo for para tie break, pois vai seguir as regras padrões do tie break tanto para marcação de pontos, ordem de saques e para mudança de lado.

Durante um tie break, um jogador / dupla deve mudar de lado após o primeiro ponto e depois a cada quatro pontos.

12. BOLA EM JOGO

A menos que uma falta ou let seja chamado, a bola está em jogo a partir do momento em que o sacador bate na bola, e permanece em jogo até que o ponto seja decidido.

No Beach Pickleball com a bola em jogo é possível, mas não é obrigatório dar 2 toques por dupla (um toque por atleta) tanto para salvar bolas quanto para criar jogadas estratégicas entre a dupla. Se a bola vir direto do adversário flutuando em qualquer área da quadra a dupla recebedora pode finalizar o pontos em qualquer area da quadra inclusive na linha dos 3 metros usando um único toque na bola.

Caso seja feito um passe entre a dupla ou uma recuperação de bola perdida entra a regra de não voleio a frente da linha dos três metros, qualquer bola vinda de um passe da dupla entre a rede e a marcação dos três metros, o segundo toque pela dupla tem uma restrição e não pode ser um ataque por cima da linha da rede. O ponto de contato com a bola no segundo toque deve ser feito abaixo da linha superior da rede com uma trajetória ascendente (curta ou lob nos adversários). Se o passe for feito fora da área de 3 metros, o segundo toque pode ser um ataque de qualquer ponto da quadra fora da zona de 3 metros.

No modelo de jogo simples 1x1 onde um atleta joga sozinho contra o outro, o atleta tem o direito de dar dois toques na bola ele mesmo, tanto para salvar bolas quanto para criar jogadas estratégicas, mas seguindo sempre a regra da restrição de ataque quando usar o segundo toque dentro da zona dos 3 metros.

13. BOLA TOCA NA LINHA

Se uma bola toca uma linha, é considerada como tocando a quadra delimitada por essa linha. Em caso de mudança na posição de qualquer linha, antes do início de um ponto, um jogador / dupla pode solicitar o árbitro de cadeira para esticar a linha (isso pode ser feito por um jogador no caso de uma partida sem árbitro de cadeira), mas esse ajuste não afetará o resultado de nenhum ponto anterior.

14. A BOLA TOCA UMA INSTALAÇÃO FIXA PERMANENTE OU POST DA REDE

Se a bola em jogo tocar um dispositivo permanente ou o poste antes de atingir o chão, o jogador que bateu na bola perde a vantagem do saque ou o ponto se o adversário estava sacando

15. ORDEM DE SERVIÇO

Antes de o game começar o serviço é decidido no sorteio padrão (ímpar ou par), o (s) recebedor (es) se tornará o (s) sacador (es) e o (s) sacador (es) torne-se o (s) recebedor (es) sempre que houver uma quebra de serviço ou erro de saque. O saque (serviço é visto como vantagem) quem está sacando se ganhar o rally marca ponto, se perder o rally ele perde a vantagem (saque) e quem começa a sacar é o adversário. (Nesse momento ninguém marca ponto, apenas é feita a troca do serviço.)

Em duplas, a cada quebra de serviço deve ser feito o rodízio do sacador. O parceiro do jogador que sacou por primeiro deve sacar no terceiro jogo e o parceiro do jogador que sacou no segundo game servirá no quarto jogo. Essa rotação continuará até o final do game geral.

16. ORDEM DE RECEBIMENTO

A bola sacada pelo sacador pode ser devolvida por qualquer jogador (recebedor) no lado oposto do Rede.

17. O SERVIÇO

Imediatamente antes de iniciar o movimento de serviço, o sacador deve avisar o saque ou deve ficar em repouso indicando que vai sacar com os dois pés atrás da linha de base e dentro das extensões imaginárias das linhas laterais.

O sacador deve então soltar a bola manualmente em qualquer direção e bater na bola com raquete antes de a bola bater no chão. O movimento do serviço é concluído no momento que a raquete do jogador bate ou erra a bola. Um jogador que é capaz de usar apenas um braço pode usar a raquete para liberar a bola. Só o toss sem acionar a raquete não contabiliza como saque e sim como preparação, caso a raquete seja acionada tentando fazer contato com a bola mesmo que erre é considerado saque feito.

Caso 1. Se, ao sacar o sacador, jogar duas ou mais bolas no ar, em vez de uma, o sacador perde o ponto?

Decisão. Na primeira ocasião, um let será chamado e o sacador servirá novamente. No segundo em qualquer ocasião subsequente, a ação será considerada deliberada e o sacador perde o ponto.

18. SACANDO

Ao servir, o servidor pode ficar em qualquer lugar atrás da quadra. O serviço deve passar pela rede antes que um recebedor retorne. Não haverá segundo serviço.

Nas duplas mistas, jogadores masculinos devem sacar por baixo (Abaixo da linha

do ombro).

19. FOOT FAULT

Durante a movimentação do serviço, o sacador não deve:

Mudar de posição andando ou correndo, embora movimentos leves dos pés sejam permitidos; ou Tocar na linha de base ou na quadra com o pé; ou

Tocar na área fora da extensão imaginária das linhas laterais com o pé. Se o sacador infringir esta regra, é um "foot fault".

Caso 1: O sacador pode ter um ou ambos os pés do chão? Decisão. Sim.

Caso 2. É um foot fault se o pé da frente / pé do sacador tocar a linha de base durante o movimento de serviço?

Decisão. Sim. Nenhum pé poderá tocar na linha de base durante o movimento de serviço (até que o sacador bateu na bola).

Caso 3: É um foot fault se a linha de base se mover devido à areia empurrada pelo servidor durante o serviço movimento?

Decisão: Não

Caso 4: É um foot fault se o pé do sacador estiver abaixo da linha de base?

Decisão: sim. A área abaixo da linha de base faz parte da quadra. O pé do sacador não tem permissão para tocar na linha de base ou na quadra durante o movimento do serviço.

20. FALTA NO SERVIÇO

O serviço é uma falta se:

- a. O sacador quebra as regras 17, 18 ou 19; ou
- b. O sacador erra a bola ao tentar golpeá-la; ou
- c. A bola sacada toca um dispositivo permanente ou poste de rede; ou
- d. A bola sacada toca o sacador ou parceiro do sacador, ou qualquer coisa que o sacador ou parceiro do sacador esteja vestindo ou carregando.

Caso 1: Depois de jogar uma bola para sacar, o sacador decide não bater nela e a

pega. Isso é uma falta?

Decisão: Não. Um jogador que arremessa a bola e decide não golpear-la, pode pegar a bola com a mão ou a raquete, ou deixá-la cair no chão.

21. QUANDO SACAR E RECEBER

O sacador não deve sacar até que os recebedores estejam prontos. No entanto, o (s) recebedor (es) devem andar no mesmo ritmo do sacador, assim sendo, estarem pronto em um prazo razoável que o sacador esteja para sacar.

Um recebedor que tentar devolver o serviço deve ser considerado pronto. Se for demonstrado que o recebedor não estaria pronto, o saque pode ser cancelado.

22. UM LET DURANTE UM SERVIÇO

Uma bola sacada que toca a rede ou a faixa e continua sobre a rede está em jogo (regra No net).

23. O LET

Em todos os casos em que uma let é chamado, o ponto deve ser repetido.

Caso 1: Se a bola for danificada durante a disputa de um ponto, um let deve ser chamado? Decisão: sim.

Caso 2: Se, durante a disputa de um ponto, uma das linhas na área de jogo quebrar ou se soltar um LET deve ser chamado?

Decisão: sim.

Caso 3: Se um dos membros da equipe / dupla recebedora não estiver pronto quando a bola for sacada, um Let deve ser chamado?

Decisão: Sim

24. JOGADOR / DUPLA PERDE PONTO

O ponto será perdido se:

- a. O recebedor não consegue devolver a bola; ou
- b. O recebedor levanta a bola para sua dupla dar um segundo toque dentro da área de 3 metros da quadra do seu lado da rede a o segundo toque é feito por cima da linha superior da rede.; ou
- c. O recebedor ou jogador / membro da dupla retorna a bola em jogo para que ela atinja o chão, ou um objeto, fora da quadra correta; ou

- d. O recebedor ou jogador / membro da dupla retorna a bola em jogo para que, antes de atingir o chão, atinge um elemento permanente ou o poste da rede; ou
 - e. O recebedor ou jogador / membro da dupla carrega ou pega deliberadamente a bola em jogo na raquete ou deliberadamente toca com a raquete mais de uma vez; ou
 - f. O recebedor ou jogador / membro da dupla ou a raquete, na mão de um jogador ou não, ou qualquer coisa que o jogador esteja usando ou carregando toque na rede, postes de rede, cordão ou cabo ou faixa de metal, ou o (s) oponente (s) a qualquer momento enquanto a bola estiver em jogo; ou
 - g. O recebedor ou jogador / membro da dupla bate na bola antes de passar pela rede; ou
 - h. A bola em jogo toca um jogador / membro de uma dupla recebedora ou qualquer coisa que esse jogador esteja vestindo ou carregando, exceto a raquete; ou
 - i. A bola em jogo toca uma raquete quando o recebedor ou jogador / membro da dupla não a segura; ou
 - j. Ambos os membros de uma dupla recebedora tocam a bola ao devolvê-la.
- k) O recebedor ou jogador / membro da dupla toca qualquer parte da quadra dentro da Zona Proibida de Retorno de Serviço antes que a bola esteja em jogo.

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: Uma dupla perde o ponto se uma linha imaginária na extensão da rede for cruzada antes ou depois de bater na bola?

Decisão: A dupla não perde o ponto em nenhum dos casos, desde que um membro dessa dupla não toca na quadra da equipe adversária.

Caso 3: Um jogador joga a raquete na bola em jogo. Tanto a raquete quanto a bola caem na quadra no lado da rede da equipe adversária e os membros da dupla adversária são incapazes de alcançar a bola. Qual dupla ganha o ponto?

Decisão: A equipe de duplas que joga a raquete na bola perde o ponto.

Caso 4: Uma bola que acabou de ser sacada atinge um dos membros da equipe recebedora antes de atingir o chão. Qual equipe ganha o ponto?

Decisão: o sacador ganha o ponto.

Caso 5: Um membro de uma equipe de duplas do lado de fora da quadra bate na bola ou a pega antes de bater no chão e reivindica o ponto, porque a bola estava definitivamente saindo da quadra correta.

Decisão: A equipe perde o ponto, a menos que seja um bom retorno; nesse caso, o ponto continuou. Mas se o atleta parar o ponto, ele perde o ponto.

25. UM BOM RETORNO

É um bom retorno se:

- a. A bola toca a rede, o cordão ou o cabo, a tira ou a tira de metal, desde que passe por qualquer um deles e atinge o chão dentro da quadra correta; ou
- b. A bola é devolvida por fora dos postes da rede, acima ou abaixo do nível do topo da rede, desde que atinja o chão na quadra correta; ou
- c. A raquete de um jogador passa por cima da rede depois de bater na bola do seu lado, e a bola bate no chão na quadra correta; ou
- d. Um jogador / membro de uma equipe de duplas bate na bola em jogo, que bate em outra bola na quadra correta.

26. OBSTRUÇÃO

Se um jogador é impedido de jogar o ponto por um ato deliberado do (s) oponente (s), esse jogador / dupla ganhará o ponto.

No entanto, o ponto será repetido se um jogador for impedido de jogar o ponto por um ato não intencional do (s) oponente (s) ou algo fora do controle do próprio jogador (não incluindo um dispositivo permanente).

Caso 1: Um golpe duplo não intencional é um obstáculo?

Decisão: Não.

Caso 2: Um jogador / membro de uma dupla afirma ter parado o jogo porque o jogador pensou que um oponente estava sendo impedido. Isso será uma obstrução?

Decisão: Não, o jogador / dupla perde o ponto.

Caso 3: Uma bola em jogo atinge 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 caída no lado do jogador / dupla da rede quando o ponto começou, atrapalha um dos jogadores. Isso é uma obstrução?

Decisão: Não.

Caso 5: Onde o parceiro do sacador e os membros da dupla recebedora estão autorizados a receber o saque?

Decisão: O parceiro do sacador e os membros da dupla recebedora podem assumir qualquer posição do seu lado da rede, dentro ou fora da quadra, desde que não toquem em nenhuma parte da quadra dentro da Zona Proibida de Retorno de Serviço Linha de 3 metros . No entanto, se um jogador estiver criando uma obstrução ao (s) oponente (s), a regra de obstrução deve ser usada.

27. CORREÇÃO DE ERROS

Como princípio, quando um erro em relação às Regras do Beach Pickleball é descoberto, todos os pontos jogados anteriormente permanecerão. Os erros assim descobertos devem ser corrigidos da seguinte forma:

a. Durante um jogo padrão ou um tie-break, se o jogador / dupla estiver nos extremos errados da quadra, o erro deve ser corrigido assim que for descoberto e o sacador servirá a partir do lado correto da quadra de acordo com a pontuação.

b. Se um jogador sacar fora do turno durante um game padrão, o jogador que originalmente deveria sacar servirá assim que o erro for descoberto. No entanto, se um game for concluído antes do erro ser descoberto, a ordem do serviço permanecerá alterada.

c. Se um jogador sacar fora do turno durante um tie break e o erro for descoberto após um par número de pontos jogados, o erro é corrigido imediatamente. Se o erro for descoberto depois de um número ímpar de pontos, a ordem de serviço permanecerá alterada.

d. Se uma bola é passada ou salva com a dupla usando o segundo toque

dentro da area de três metros e o jogador faz a devolução com a bola acima da linha superior da rede. (se a falta foi da dupla secadora eles perdem o saque “vantagem” se foi a dupla recebedora que cometeu a falta quem tá sacando marca ponto.)

e. Se por engano a dupla dá 3 toques ao invés de apenas 2 toques. (se a falta foi da dupla secadora eles perdem o saque “vantagem” se foi a dupla recebedora que cometeu a falta quem tá sacando ganha marca ponto.)

28. PAPEL DOS ÁRBITROS DE QUADRA

Para as partidas em que os oficiais são nomeados, suas funções e responsabilidades podem ser encontradas no ANEXO II

29. JOGO CONTÍNUO

Por princípio, o jogo deve ser contínuo, desde o início da partida (quando o primeiro serviço da partida é colocado em jogo) até a partida terminar.

a. Entre os pontos, é permitido um máximo de vinte (20) segundos. Quando o jogador / dupla empata um game que vai a Tie Break, são permitidos no máximo noventa (90) segundos. No entanto, durante todo o game e durante um tie break, o jogo deve ser contínuo e as duplas devem mudar de lado sem descanso.

No final de cada game, haverá um descanso de no máximo cento e vinte (120) segundos.

O tempo máximo começa a partir do momento em que um ponto termina até o primeiro serviço ser concluído, golpeado para o próximo ponto.

b. Se, por razões fora do controle de um jogador / membro da dupla, vestuário, calçados ou equipamento necessário (excluindo a raquete) estiver quebrado ou precisar ser substituído, o jogador poderá ter concedido um tempo extra razoável para corrigir o problema.

c. Não será concedido tempo extra para permitir que um jogador / membro da dupla recupere a condição. Entretanto, um jogador / membro da dupla que sofre de uma condição médica tratável, deve ser concedido um tempo limite médico de três minutos para o tratamento dessa condição médica. Um número limitado de tempo de banheiro / troca de roupa também pode ser permitido, se isso for anunciado com antecedência do evento. Os organizadores do evento podem permitir um

período de descanso de no máximo dez (10) minutos, se isso for anunciado antes do evento. Este período de descanso pode ser obtido após o 2º game ou após 3 games.

d. O tempo de aquecimento será de no máximo cinco (5) minutos, salvo decisão em contrário da organizadores do evento a prática de sacar deve ser estritamente limitada ao período de aquecimento

30. INSTRUÇÃO

A Instrução é considerada comunicação, conselho ou instrução de qualquer tipo e por qualquer meio para um jogador.

Em eventos de equipe em que exista um capitão em quadra, o capitão da equipe pode instruir seus jogadores durante uma pausa definida e quando os jogadores mudam de lado em um game, mas não quando o play está rolando e não durante um tie break. Em todos os outros jogos, o coaching não é permitido.

Caso 1: Um jogador pode ter instrução, se a instrução for dada por sinais de maneira discreta?

Decisão: Não.

Caso 2: Um jogador pode receber Instrução quando o jogo for suspenso? Decisão: Sim.

Caso 3: Os membros da equipe que não jogam podem sentar na quadra ou instruir um jogador durante uma partida?

Decisão: Com exceção de um capitão que não joga nos eventos da equipe, nenhum outro membro da equipe é permitido em quadra durante uma partida e nenhum outro membro da equipe pode instruir um jogador durante uma partida.

Caso 4: Em eventos que não seja por equipes, um jogador pode eleger alguém para estar presente na quadra durante uma partida se eles não são um treinador?

Decisão: Não. Os jogadores em uma partida são as únicas pessoas autorizadas a estar em quadra e a sentar-se no banco do jogador durante uma partida, com exceção da equipe e oficiais do torneio.

ANEXO I

A BOLA

A bola deve estar de acordo com a tabela abaixo:

	FASE 2 (LARANJA) PADRÃO
MASSA (PESO)	22,1-26,5 gramas (0,78-0,935 ounces)
TAMANHO	7.3-7.55 cm (2,87-2,97 polegadas)
CARACTERÍSTICAS	PLÁSTICO COM 40 FUROS MODELO OUTDOOR
CONDIÇÕES BOLA	<p>Compressão Máxima: A bola deve apresentar um resultado médio de compressão inferior a 43 LBF (libras-força), seguindo a norma ASTM F1888-09.</p> <p>Dureza: Deve registrar entre 40 e 50 na escala <i>Durometer D</i> (testada a aproximadamente 21°C)</p>
COLOUR (COR)	AMARELA PARA TORNEIOS

ANEXO II

PAPEL DOS ÁRBITROS NA QUADRA

O árbitro é a autoridade final em todas as questões da regra do Beach Pickleball e a decisão do árbitro é final.

Nas partidas em que um árbitro de cadeira é designado, o árbitro de cadeira é a autoridade final em todas as perguntas de fato durante a partida.

Os jogadores têm o direito de chamar o árbitro para a quadra se discordarem da interpretação da regra do Beach Pickleball.

Nas partidas em que os árbitros de linha são atribuídos, eles fazem todas as chamadas (incluindo chamadas de foot fault) relacionadas para essa linha. O árbitro de cadeira tem o direito de anular um árbitro de linha se o árbitro da cadeira tiver certeza de que um erro claro foi cometido. O árbitro da cadeira é responsável por chamar para qualquer linha (incluindo foot fault) onde nenhum árbitro de linha é atribuído.

O árbitro de linha que não puder fazer uma chamada deve sinalizar isso imediatamente ao árbitro da cadeira, que deverá tomar uma decisão. Se o árbitro de linha não puder fazer uma chamada ou se não houver árbitro de linha, e o árbitro de cadeira não pode tomar uma decisão sobre uma questão de fato, o ponto deve ser repetido.

Nos eventos de equipe em que o árbitro de cadeira está em quadra, o árbitro também é a autoridade final nas questões de fato.

O jogo pode ser parado ou suspenso a qualquer momento que o árbitro de cadeira decida que é necessário ou apropriado.

O árbitro também pode interromper ou suspender o jogo em caso de escuridão, tempo ou quadra em condição adversa. Quando o jogo está suspenso por escuridão, isso deve ser feito no final de um set ou após um número par de games jogado no set em andamento. Após a suspensão do jogo, a pontuação e a posição dos jogadores em quadra na partida permanecerão válidas para quando a partida reiniciar.

O árbitro de cadeira ou o árbitro Geral deve tomar decisões sobre jogadas e treinamentos contínuos de qualquer Código de Conduta aprovado e em operação.

Caso 1: Uma bola é chamada, mas um jogador afirma que a bola estava boa. O árbitro geral pode ser chamado para quadra para tomar uma decisão?

Decisão: Não. O árbitro de cadeira toma a decisão final sobre questões de fato (questões relacionadas a realmente aconteceu durante um incidente específico).

Caso 2: É permitido a um árbitro de cadeira anular um árbitro de linha no final de um ponto se, na opinião do árbitro de cadeira, um erro claro foi cometido anteriormente neste ponto?

Decisão: Não. Um árbitro de cadeira só pode anular um árbitro de linha imediatamente após o erro claro ter ocorrido foi feito.

Caso 3: Um árbitro de linha chama a bola "Fora" e, em seguida, o jogador argumenta que a bola estava boa. É autorizado o árbitro de cadeira anular o árbitro de linha?

Decisão: Não. Um árbitro de cadeira nunca deve anular como resultado do protesto ou apelo de um jogador

Caso 4: Um árbitro de linha chama a bola "Fora". O árbitro de cadeira não conseguiu ver claramente, mas pensou que a bola estava dentro. O juiz da cadeira pode anular o árbitro de linha?

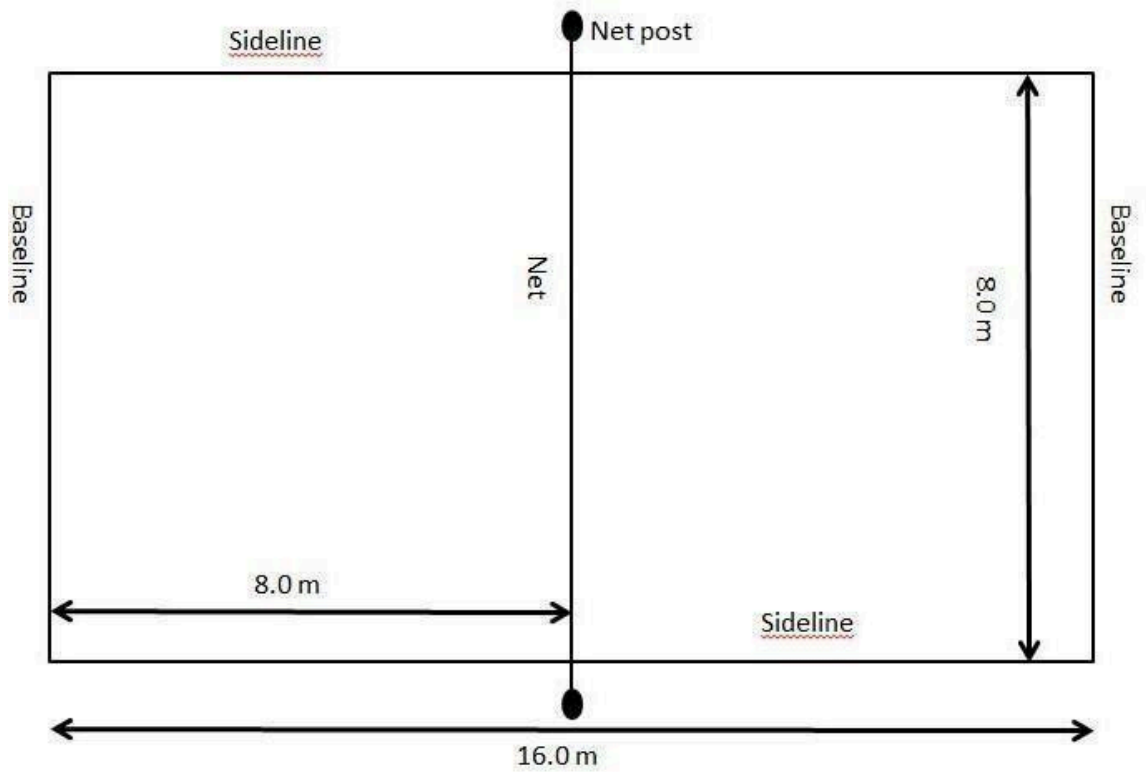
Decisão: Não. O árbitro de cadeira só pode anular se tiver certeza de que o árbitro de linha fez um erro.

Caso 5: É permitido a um árbitro de linha alterar a chamada após o árbitro de cadeira anunciar a pontuação?

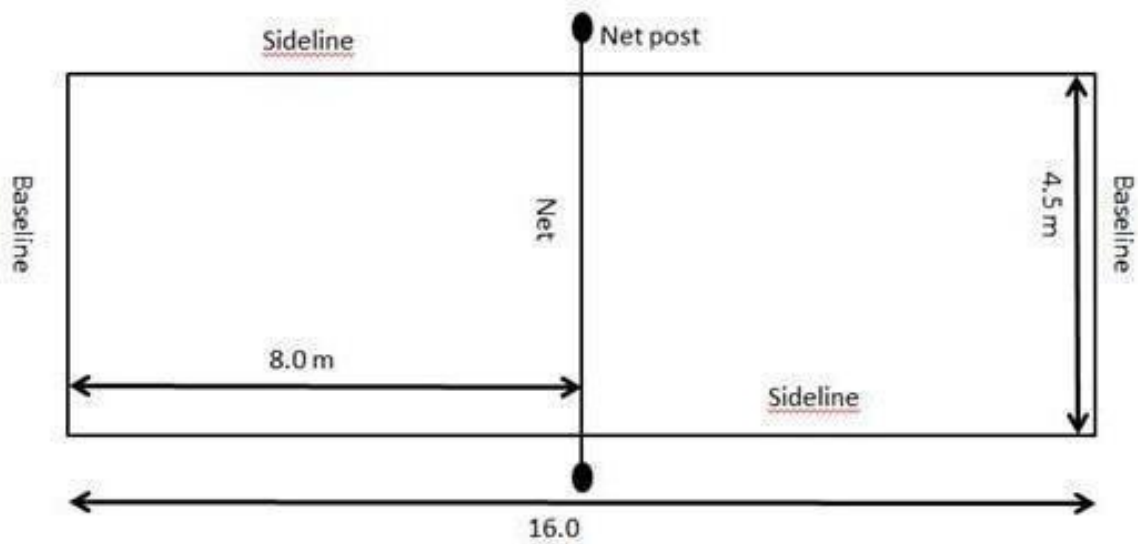
Decisão: sim. Se um árbitro de linha perceber um erro, uma correção deve ser feita o mais rápido possível, desde que não seja resultado de um protesto ou apelo de um jogador.

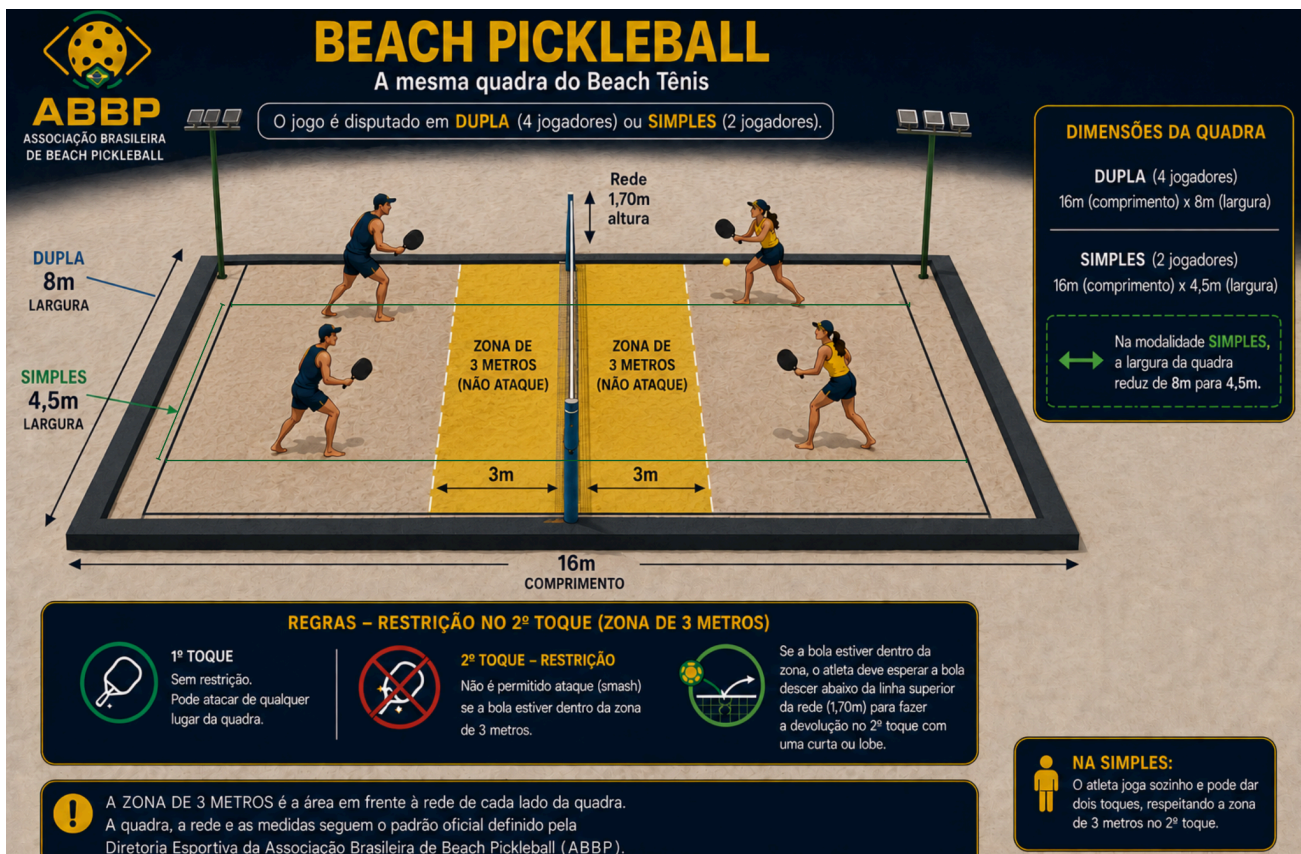
PLANO DE UMA QUADRA

Quadra de Duplas (sem escala)



QUADRA DE SIMPLES (sem escala)





Nota: Todas as medições da quadra devem ser feitas fora das linhas

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 15º Este Livro de Regras entra em vigor após aprovação pelo Diretor Esportivo e o Presidente da ABBP.

Art. 16º Os casos omissos serão resolvidos pela Diretoria Esportiva, respeitado o Estatuto Social.

Balneário Camboriú – SC, ____ de _____ de _____.

Fabricio Milani
Diretor Esportivo – ABBP

Roger Felipe Rodrigues
Presidente – ABBP