

FIG.P
Federazione Italiana
Gioco Paddle

Regolamento del gioco del Paddle



Federazione Italiana
Gioco Paddle

Palazzo dello Sport,
Via Luigi Calori n.6
I-40122
Bologna - Italia
Tel: 051.55.55.46
Fax: 051.55.44.26
e-mail: info@paddleitalia.it

Regolamento del gioco del Paddle

**Federazione Italiana
Gioco Paddle**

F.I.G.P.

Palazzo dello Sport
Via Luigi Calori n.6 – I-40122 – Bologna – Italia
Tel (+39) 051.55.55.46 – 051.656.96.75
Fax (+39) 051.55.44.26
e-mail: info@paddleitalia.it

Regolamento del Gioco del Paddle

(Estratto dal Regolamento approvato dall'Assemblea della Federación Internacional de Padel F.I.P. del 26/08/2008 e delle Revisioni introdotte ed approvate il 15/10/2009)

INDICE

Parte I Specifiche del Campo

Dimensioni del Campo di Gioco
La Rete
Le Chiusure
Le Pareti di Fondo Campo
I Lateral
Le Pavimentazioni
Gli Accessi
Zona di Sicurezza e di Gioco Esterno al Campo
L'Illuminazione
L'Orientamento

Parte II La Palla

Parte III La Racchetta

Parte IV Regole del Gioco

Regola 1 Il Punteggio
Regola 2 I Tempi
Regola 3 Posizione dei Giocatori
Regola 4 Elezione del Campo e del Servizio
Regola 5 Cambi di Campo
Regola 6 La Battuta o Servizio
Regola 7 Fallo di Servizio
Regola 8 La Risposta o Ricezione del Servizio
Regola 9 La Ripetizione del Servizio o "Let" di Servizio
Regola 10 La Ripetizione del Punto in Gioco o "Let"
Regola 11 Le Interferenze
Regola 12 La Palla in Gioco
Regola 13 Il Punto Perso
Regola 14 La Risposta Corretta
Regola 15 Il Punto Vinto
Regola 16 Gioco Autorizzato all'Esterno o Fuori dal Campo
Regola 17 Sostituzione delle Palle

Parte V Protocollo

Puntualità
Indumenti
Identità

Parte VI Condotta e Disciplina

Area di Gioco
Consigli ed Istruzioni
Consegna di Premi
Gioco continuo e ritardi nel gioco
Oscenità udibili e visibili
Abuso di Palla o di Equipaggiamento
Abuso Verbale e Abuso Fisico o Aggressione
Migliori sforzi
Condotta antisportiva
Penalità. Tabela delle Penalizzazioni
Squalifica diretta

Parte VII Glossario e Vocabolario

Sinonimi di parole italiane ed inglesi
e/o spagnole usate nella disciplina del
Paddle.

Parte I:

Specifiche del Campo

Gli Impianti.

Si considereranno impianti del campo da gioco:

a) La rete, gli ancoraggi laterali fissi ai muri oppure ai paletti di sostegno della rete, il cavo che supporta la rete, la fascia nella parte superiore della rete, la cinghia centrale, i muri o pareti, la maglia di metallo (compresa la porta di accesso), ed il pavimento; e

b) le torrette d'illuminazione ed i riflettori.

Dimensioni del Campo di Gioco

L'area di gioco sarà un rettangolo di 20,00 m di lunghezza per 10,00 m di larghezza (misure interne), con una tolleranza di $\pm 0,5\%$.

Quest'area sarà divisa a metà da una rete, ciascuna delle due parti sarà definita "metà campo".

A entrambi i lati della rete, parallele ad essa e ad una distanza di 6,95 m si segneranno le linee di servizio o battuta, con una tolleranza di $\pm 0,02$ m.

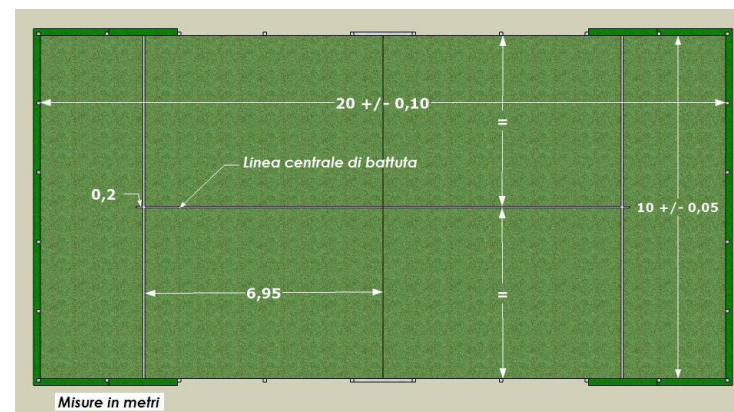
L'area fra la rete e le linee di servizio sarà divisa a metà da una linea perpendicolare a queste e definita come "linea centrale di battuta". Questa dividerà l'area in due zone uguali, con una tolleranza di $\pm 0,01$ m.

La linea centrale di servizio si prolungerà di 20 cm oltre le linee di servizio.

Le due metà campo dovranno essere assolutamente simetriche per quanto alle superfici ed al tracciato delle linee.

Tutte le linee avranno una larghezza di 5 cm.

Tutte le misure si prenderanno a partire dalla rete oppure dal punto di mezzo della linea centrale di battuta.



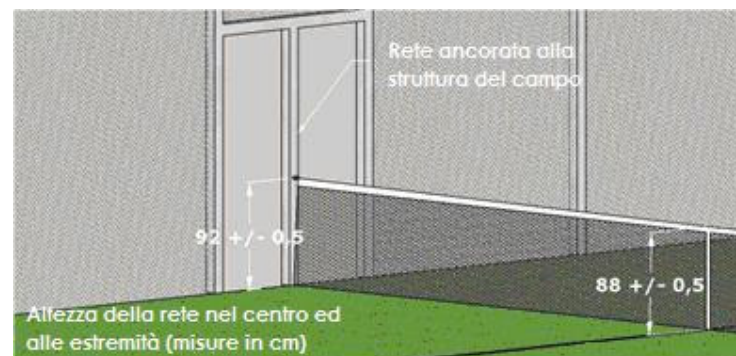
Tutte le misure relative alle chiusure e aperture laterali: pareti, rete metallica e porte, si effettuano come se l'erba sintetica non fosse posata, nel caso in cui questa fosse prevista.

L'altezza minima libera per consentire il gioco sarà di 6,00 m in tutta la superficie del campo, senza che vi sia nessun elemento (per esempio i fari) che invada detto spazio.

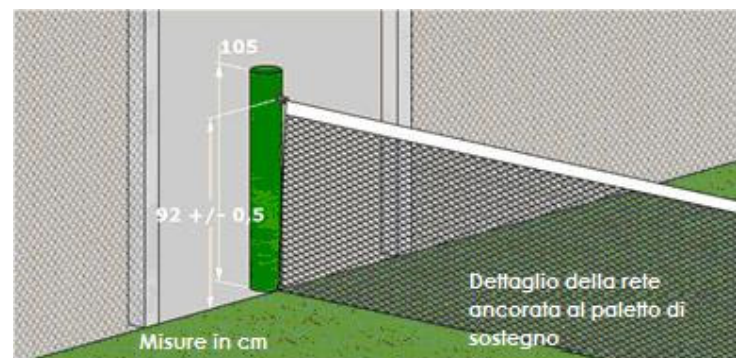


La rete

La Rete è lunga 10,00 m ed ha un'altezza di 0,88 m sulla fascia centrale, raggiungendo negli estremi laterali un massimo di 0,92 m, con una tolleranza massima di 0,005 m.



Sarà sospesa da un cavo metallico di diametro massimo di 0,01 m, le cui estremità si allacceranno a due paletti di sostegno di altezza massima 1,05 m, oppure alla struttura del campo, per essere fermato e teso.



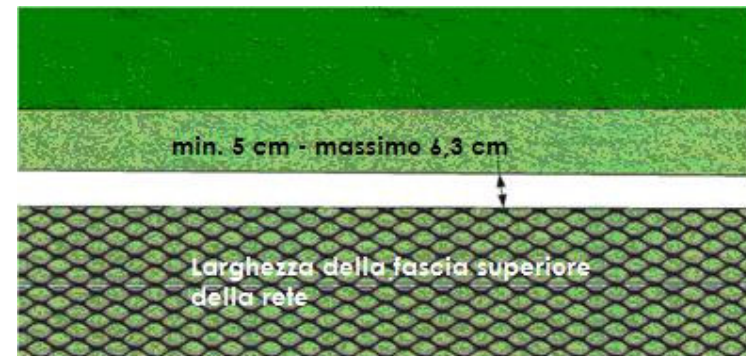
Il dispositivo per tendere il cavo deve essere sicuro onde evitare rischi per i giocatori.

Le facce esterne dei paletti di sostegno della rete coincideranno con i limiti laterali del campo di gioco (apertura, porta o rete metallica). Possono essere di sezione circolare o quadrata, in questo caso i bordi saranno arrotondati.

N.B.: I paletti di sostegno non possono essere posizionati dentro il campo di gioco se non coincidenti con i limiti laterali. Certi campi con i paletti dentro l'area di gioco, una volta omologati, non sono più regolamentari.



La rete si chiude in alto con una fascia di colore bianco, di altezza fra 5,0 e 6,3 cm, piegata all'interno al suo interno il cavo di sostegno. Potrà portare pubblicità con la condizione che questa sia di un colore solo.



La rete deve essere totalmente estesa in modo che questa occupi tutto lo spazio fra i palletti e la superficie del campo, non lasciando spazi fra gli estremi della rete ed i palletti, ciò non ostante, questa non deve essere tesa.

I fili saranno di fibra sintetica e l'apertura della maglia sarà sufficientemente ridotta onde evitare che la palla possa attraversarla.

Le Chiusure

Il campo è completamente chiuso, sui lati di fondo campo di lunghezza interna 10 m e sui laterali di lunghezza interna 20 m.

Su tutte le chiusure si combinano zone costruite con materiali che consentono un rimbalzo regolare della palla ed aree con maglia metallica dove il rimbalzo è irregolare, della seguente maniera:

Le Pareti di Fondo Campo

In ognuno dei lati di fondo dell'area di gioco ci sarà una parete di fondo campo o frontone posteriore, che raggiungerà l'altezza di 3 m da terra, e potrà essere di materiale trasparente u opaco, con caratteristiche come indicate nel seguente comma "I Laterali".

Sopra la parete alta 3 m, ci sarà un telo o maglia metallica che dovrà raggiungere i 4 m lungo tutto il lato. Misure con tolleranza di $\pm 0,5$ %.



I Laterali

I due mezzi muri laterali si appoggeranno, rispettivamente, sui primi quattro metri dei lati

maggiori a partire dagli estremi e in direzione del centro.

Sono accettate due varianti di chiusura laterale (Misure con tolleranza di $\pm 0,5$ %):

Variante 1: La parete sarà a gradino: 3 m di altezza dal lato che affianca il frontone, 2 m di base superiore, 4 m di base inferiore, con discesa a 2 m di altezza sul lato libero; mentre che la rete metallica chiuderà fino all'altezza di 3 m, inoltre dovrà salire al di sopra dei muri fino ad un'altezza di 4 m lungo i primi due metri dei lati a partire dagli estremi e in direzione del centro.



Variante 2: La parete sarà a gradino: 3 m di altezza dal lato che affianca il frontone, 2 m di base superiore, 4 m di base inferiore, con discesa a 2 m di altezza sul lato libero; mentre che la rete metallica

chiuderà fino all'altezza di 4 m lungo tutto il laterale.



La maglia metallica sarà sempre installata coincidente ed allineata con la faccia interna delle pareti.

I muri o pareti potranno essere di materiali omogenei o combinati, in quest'ultimo caso dovrà essere rispettata la simmetria.

Le pareti potranno essere di cristallo od altro materiale trasparente, o mattoni od altro materiale opaco, e dovranno offrire la dovuta consistenza per fare sì che la palla rimbalzi in maniera regolare ed uniforme.

Qualsiasi sia il materiale utilizzato, dovrà avere una finitura superficiale uniforme, dura e liscia senza rugosità che consenta il contatto, sfioro o scivolamento delle palle in gioco, così come mani e corpi dei giocatori. Il colore delle pareti opache deve essere uno soltanto, uniforme e di tonalità verde, blu

o rosso-terracotta, e comunque di evidente e diverso colore del pavimento. Sarà consentita la presenza di loghi o scritte sempreché non sia più di uno per ogni parete e le misure e colori non condizionino ed interferiscano con la visuale dei giocatori.

Per gli impianti con pareti di cristallo, si dovrà sottostare alle Normative Europee in materia di cristallo temperato EN 12150-1.

La maglia metallica potrà essere di tipo quadrata o romboidale, in tutti i casi la misura delle aperture della maglia (misurata sulla diagonale) non dovrà essere inferiore a 5,0 cm né superiore a 7,08 cm, si suggerisce che il diametro del filo di acciaio utilizzato si trovi fra 1,6 mm e 3,0 mm, e non potrà in ogni caso essere superiore a 4,0 mm, e dovrà avere una tensione tale da consentire il rimbalzo della palla su di essa.

Nel caso in cui si utilizzi una rete metallica di tipo "elettrosaldata", tutti i punti di saldatura dovranno essere protetti sia sulla faccia interna che esterna del campo, in modo da evitare incidenti. Se la rete metallica non è "tessuta", la sua installazione si farà in modo "quadrato" e non "romboidale" (rispetto al suolo), ed i fili di acciaio paralleli al pavimento saranno sul lato interno del campo, mentre quelli verticali resteranno sul lato esterno del campo di gioco.

Se la rete metallica è romboidale tessuta, gli elementi utili alla sua tensione dovranno essere collocati sul lato esterno al campo di gioco, opportunamente protetti. Le unioni fra diversi rotoli di rete non debbono presentare fili esposti appuntiti. Tutte le reti metalliche dovranno formare una superficie piatta e verticale, e mantenersi in questa posizione in modo tale che queste caratteristiche non si perdano.

N.B.: Se si utilizza lo stesso tipo di maglia metallica al di sopra dei limiti regolamentari del campo di gioco (vedi Variante 1 oppure Variante 2) con l'obiettivo di evitare il disperdersi di palline fuori dal recinto, si suggerisce collocare sopra i 3 m oppure i 4 m, a seconda dei casi, una lamiera di colore bianco che consenta differenziare in maniera evidente la parte valida ai fini del gioco. La palla che tocchi la lamiera metallica dovrebbe essere "fuori".

Le Pavimentazioni

Il pavimento sarà di cemento o combinazioni di esso, di legno, di materiale sintetico o altro accettato dalla Commissione Impianti, che soddisfi le specifiche di rimbalzo.

Il colore deve essere uno soltanto, uniforme e di tonalità verde, blu o rosso-terracotta, e comunque di evidente e diverso colore delle pareti.

La planarità sarà misurata con riga di 3 m e le massime differenze saranno comprese in 3 mm (1/1000).

In pavimenti no drenanti, le pendenze massime di evacuazione trasversali saranno del 1 % e sempre misurate dal centro verso il lato esterno del campo di gioco (a schiena di asino).

N.B.: In pavimenti non drenanti sarà valida la pendenza del 0 %.

I pavimenti sintetici, compresi quelli di erba artificiale, dovranno osservare i seguenti requisiti:

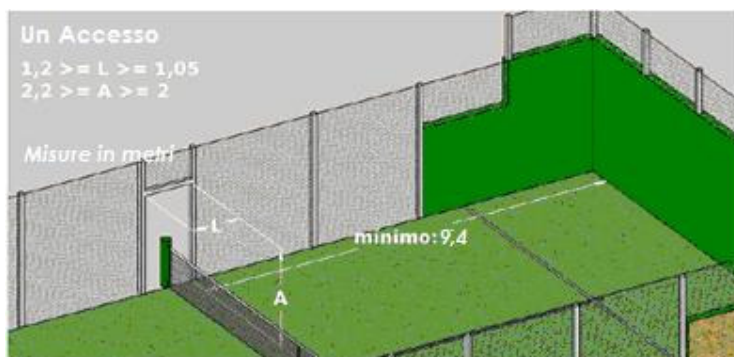
Assorbimento colpi (riduzione della forza)	$RF \geq 20 \%$	Erba Artificiale
Frizione	$0,4 \leq \mu \leq 0,8$	Erba Artificiale
Rimbalzo verticale della palla	$\geq 80 \%$	Erba Artificiale, Sintetici
Riempimento di sabbia	$SiO_2 \geq 96 \%$ $CaO \leq 3 \%$ Sabbia Arrotondata Granulometria: 80 % peso	Erba Artificiale

Gli Accessi

Gli accessi al campo sono posizionati su uno oppure sui due laterali, e sono simmetrici rispetto al centro. Potranno esserci una o due aperture in ogni laterale, con o senza porta (vedi Regola 16 Gioco Autorizzato all'Esterno o Fuori dal Campo).

Le dimensioni delle aperture saranno:

1. Soltanto un accesso laterale: lo spazio libero deve avere una dimensione minima di 1,05 m x 2,00 m ed una massima di 1,20 m x 2,20 m. (vedi figura)



2. Due accessi laterali: lo spazio libero deve avere una dimensione minima di 0,72 m x 2,00 m ed una massima di 0,82 m x 2,20 m. (vedi figura)



Nota: gli impianti destinati ad uso pubblico dovranno sottostare alle normative di accessibilità ed assenza di barriere architettoniche per consentire l'accesso di persone con ridotte capacità motorie.

La distanza minima fra la parete di fondo campo e l'apertura sarà di 9,18 m, con tolleranza di $\pm 0,5 \%$.

Nel caso della esistenza di vere e proprie porte, le maniglie dovranno esserci soltanto sulla faccia esterna al campo di gioco, senza sporgenze verso l'interno.

Zona di Sicurezza e di Gioco Esterno al Campo

Ogni laterale del campo dovrà avere due aperture di accesso. Non ci dovrà essere nessun ostacolo fisico che impedisca l'uscita del campo oppure che sia posizionato fuori di esso in uno spazio minimo di 2,00 m di larghezza, 4,00 m di lunghezza per ogni metà campo o lato, ed un minimo di 3,00 m di altezza (vedi figura).



L'Illuminazione

L'illuminazione artificiale sarà uniforme e sarà posizionata in modo che non dia difficoltà alla visuale dei giocatori, degli arbitri e degli spettatori.

Sarà conforme alle normative EN 12193 "Illuminazione negli Impianti Sportivi" ed avrà i seguenti requisiti minimi:

Livelli minimi di Illuminazione (impianti all'esterno)	Illuminazione orizzontale E med (lux)	Uniformità E min/E med
Competizioni Nazionali ed Internazionali	500	0,7
Competizioni locali, allenamenti, utilizzo didattico e ricreativo	200	0,5

Livelli minimi di Illuminazione (campi coperti)	Illuminazione orizzontale E med (lux)	Uniformità E min/E med
Competizioni Nazionali ed Internazionali	750	0,7
Competizioni locali, allenamenti, utilizzo didattico e ricreativo	300	0,5

I pali di illuminazione saranno posizionati fuori dal campo. Se questi fossero posizionati nella Zona di Sicurezza il Gioco Esterno non sarà consentito.



L'altezza minima misurata dalla superficie di gioco fino alla parte inferiore del faro o riflettore dovrà essere di 6 m.

Per trasmissioni TV e riprese di film si richiede un livello d'illuminazione verticale di almeno 100 lux, ciò nonostante tale valore può aumentare con la distanza fra la camera e gli oggetti. Per maggiori informazioni dovranno consultarsi le specifiche tecniche e le relative normative in vigore.

L'Orientamento

Per i campi all'aperto, si consiglia che l'asse longitudinale del campo di gioco sia orientato N-S, e si può accettare una variazione compresa fra N-NE e N-NO.

Parte II:

Le Palle

Palle per competizioni ed eventi ufficiali: tutte quelle approvate e/o omologate dalla F.I.G.P. e/o F.I.P..

La palla sarà una sfera di gomma, avrà una superficie esterna uniforme e sarà di colore bianco o giallo.

Il diametro della palla sarà compreso fra 6,35 cm e 6,67 cm.

Il peso della palla sarà compreso fra 56,0 g e 59,4 g.

Il rimbalzo della palla sarà compreso fra 135 cm e 145 cm, quando è lasciata cadere da un'altezza di 254 cm su una superficie dura.

La palla avrà una pressione interna compresa fra 4,6 Kg e 5,2 Kg per 2,54 cm².

Per giocare a più di 500 m di altitudine sopra il livello del mare, si possono utilizzare altri tipi di palle, identiche a quelle prima descritte, tranne che il rimbalzo sarà compreso fra 121,92 cm e 135 cm.



Tutte le prove di rimbalzo e dimensionali saranno effettuate secondo il Regolamento Ufficiale di Omologazioni.

Parte III:

Le Racchette

Racchette per competizioni ed eventi ufficiali: tutte quelle approvate e/o omologate dalla F.I.G.P. e/o F.I.P..

Si giocherà con una racchetta conforme ai regolamenti, quindi dovrà corrispondere a quanto segue:

La racchetta si compone da due parti: testa ed impugnatura.

Impugnatura:

Dimensioni: lunghezza massima: 20 cm; larghezza massima del “cuore”, senza considerare lo spazio vuoto in mezzo: 50 mm; spessore massimo: 50 mm.

Testa:

Dimensioni: lunghezza: variabile: la lunghezza totale della testa e l'impugnatura non può superare 45,5 cm; larghezza massima: 26 cm; spessore massimo: 38 mm.

La lunghezza totale della racchetta non potrà eccedere 45,5cm.

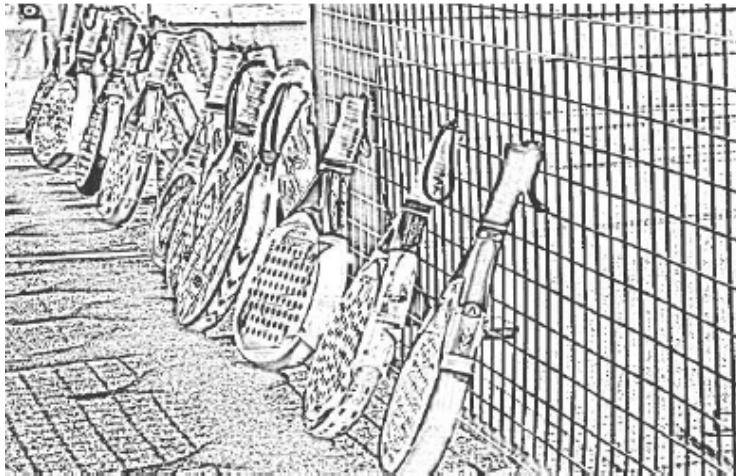
Durante il controllo dimensionale della racchetta si permetterà una tolleranza del 2,5 % nella misura dello spessore.

La superficie d'impatto centrale della racchetta sarà forata da un numero non definito di fori cilindrici, ognuno del diametro di 9 a 13 mm. Nella superficie d'impatto periferica, delimitata a 4 cm misurati dal bordo, i fori potranno avere altre dimensioni e forme, purché non condizionino l'essenza del gioco.

La superficie della racchetta nella zona destinata all'impatto con la palla, su entrambi i lati, potrà essere liscia o rugosa.

La racchetta sarà libera di oggetti incollati ed altri dispositivi, tranne quelli utilizzati soltanto e specificatamente ai fini di limitare o prevenire danni e/o vibrazioni, oppure di distribuzione di peso. Qualsiasi oggetto o dispositivo deve essere ragionevole in termini di dimensione e posizione a tali fini.

La racchetta non potrà essere strumento di distrazione o disturbo per gli altri giocatori, per cui non potrà avere elementi che emettano riflessi o suoni che in qualsiasi modo modifichino o possano alterare il normale sviluppo del gioco.



Dovrà inoltre avere una corda o laccio non elastico, di presa al polsino, come protezione contro incidenti. L'uso è obbligatorio. La corda o laccio avrà una lunghezza massima di 35 cm.

La racchetta sarà libera da qualsiasi dispositivo che possa comunicare, avvertire o dare istruzioni di qualsiasi tipo al giocatore durante lo svolgimento di un incontro, sia visibile che udibile.

N.B. 1: Se durante il gioco si rompe la racchetta il giocatore può continuare a giocare, tranne nel caso in cui a rompersi sia la corda o laccio di presa al polsino, convertendo la racchetta in un elemento pericoloso.

N.B. 2: Un giocatore può utilizzare più di una racchetta durante il gioco, ma il cambio lo può fare soltanto finalizzato il punto.

N.B. 3: Ad una racchetta non si può incorporare una batteria (pila), una cella solare, od altra fonte di energia o accessorio simile che possa modificare le caratteristiche del gioco.

Parte IV:

Le Regole del Gioco

Il termine “Giocatore” è generico e quindi anche applicabile anche alle atlete donne ed ai bambini.

IL PUNTEGGIO

REGOLA 1: Il Punteggio.

Il punteggio di ogni gioco o “game”, delle serie o “set” e delle partite sarà come segue.

Quando una coppia vince il primo punto, si conterà “15”, al vincere il suo secondo punto si conterà “30”, al vincere il suo terzo punto si conterà “40” e al vincere il quarto punto si dirà “gioco”, ad eccezione che ambedue le coppie abbiano vinto tre punti, per cui si dirà “parità”. Al seguente punto vinto si dirà “vantaggio” per la coppia che abbia vinto. Se la coppia che è in vantaggio vince il seguente punto, si dirà “gioco”, se invece vince il punto la coppia che non aveva il vantaggio, si dirà di nuovo “parità”, e così successivamente finché una delle due coppie vinca due punti di seguito dopo il punto di parità. In tale caso si iscriverà un gioco o “game” vinto per codesta coppia.

La coppia che vince per prima sei giochi, vince una serie o “set”, ad eccezione che non abbia ottenuto

una differenza minima di due giochi vinti sulla coppia avversaria, in tale caso la serie si prolungherà finché tale differenza di vantaggio sia raggiunta.

Nel caso di raggiungere 5 giochi vinti da entrambe le coppie durante un set, si dovranno giocare almeno altri due, finché una coppia vinca per 7 a 5, ma se si paregiasse ancora con 6 giochi vinti da entrambe, si applicherà il “tie-break”.

Gli incontri si giocheranno al meglio di tre sets: una coppia vede vincerne due per aggiudicarsi la partita.

Nel caso in cui ogni coppia abbia vinto un set, e sempreché sia stato stabilito prima, si potrà giocare il terzo set senza applicare il “tie-break”, quindi dopo avere raggiunto la parità in 6 giochi, si proseguirà a giocare finché una coppia non abbia vinto 2 più dell’avversaria.

La morte subita o “tie-break”.

Durante il “tie-break”, si contano i punti “zero”, “1”, “2”, “3”, ecc..

Vincerà il primo che farà 7 punti, tenuto conto che dovrà in ogni caso farlo con due di differenza, quindi la coppia vince il gioco ed il set.

Batterà per primo il giocatore cui corrisponderebbe in caso che non fosse esistita la morte subita o “tie-break”, e lo farà dal lato destro del suo campo, battendo soltanto una volta.

A continuazione, rispettandosi l'ordine dei servizi avuto durante il set, batterà l'avversario corrispondente due volte, incominciando dal lato sinistro e così di seguito.

Il vincitore della morte subita o “tie-break” si considera vincitore della serie o set con il punteggio 7/6.

Nella serie o set successivo inizierà a battere un giocatore della squadra che non aveva iniziato battendo la morte subita o “tie-break”.

Diversi Metodi di Punteggio

- Punti durante un Gioco o Game

Metodo di punteggio “senza vantaggio” (Punto d'Oro)

Si può utilizzare questo metodo di punteggio alternativo.

Un gioco si può indicare ai fini del punteggio, con i punti di colui che serve indicati per prima, come:

nessun punto – “zero”

primo punto – “15”

secondo punto – “30”

terzo punto – “40”

quarto punto – “gioco”

Se le due coppie hanno vinto tre punti ognuna, si indicherà “parità” e si giocherà il punto decisivo denominato “punto d'oro”. La coppia che riceve sceglierà il lato sul quale desidera ricevere il servizio (sinistra o destra). I giocatori della coppia che riceve non possono scambiarsi le posizioni per ricevere il servizio del punto decisivo. La coppia che vinca il punto decisivo vince il gioco.

Se l'incontro è fra coppie miste, dovrà ricevere il servizio del punto decisivo l'atleta che sia dello stesso sesso di colui che serve, ma senza cambiare posizione.

- Punti durante una Serie o Set

Set a Quattro o Mini-Set

La coppia che vince quattro (4) giochi vince il set, sempreché abbia come minimo due (2) giochi di vantaggio. Se entrambe le coppie raggiungono quattro (4) giochi durante un set, si giocherà un “tie-break” di spareggio.

Tie-Break Decisivo dell'Incontro (a 7 punti)

Se il risultato parziale di una partita fosse di un set pari, si giocherà un tie-break per decidere il

vincitore dell'incontro. Tale tie-break sostituisce l'ultimo set.

La coppia che ottiene sette (7) punti vincerà il tie-break e l'incontro, sempreché la differenza fra punti vinti sia almeno di due (2).

Tie-Break Decisivo dell'Incontro (a 10 punti)

Se il risultato parziale di una partita fosse di un set pari, si giocherà un tie-break per decidere il vincitore dell'incontro. Tale tie-break sostituisce l'ultimo set.

La coppia che ottiene dieci (10) punti vincerà il tie-break e l'incontro, sempreché la differenza fra punti vinti sia almeno di due (2).

Nota 1: quando si fa uso del "tie-break" decisivo in sostituzione del terzo set, l'ordine del servizio sarà della coppia alla quale corrisponde e continuerà come se nulla fosse accaduto, e si potrà cambiare l'ordine di coloro che servono e la posizione di coloro che ricevono.

Nota 2: all'inizio del tie-break decisivo non si cambieranno mai le palle, anche se fosse previsto per soma d punti giocati.

Set lungo

Eccezionalmente nei tornei per eliminazione di corta durata l'incontro potrà essere disputato in una serie o set di 9 giochi o games.

Se si raggiungesse la parità in 8 giochi, la definizione dell'incontro si farà tramite tie-break.

I TEMPI

REGOLA 2: I Tempi.

Il Giudice Arbitro darà per perso l'incontro (W.O.) a qualsiasi coppia che non presenti tutte e due giocatori pronti per iniziare dieci (10) minuti dopo l'ora prevista per l'inizio della partita, tranne in quei casi in cui il Giudice Arbitro consideri che i ritardi siano congruenza di forza maggiore.

N.B.: Nel caso di programmazione per turni "a seguire", si considererà come orario previsto per l'inizio dell'incontro cinque (5) minuti dopo che l'incontro precedente è terminato.

Il tempo stabilito per il palleggio di riscaldamento è di cinque (5) minuti, ed è obbligatorio.

Di norma, il gioco dovrebbe essere continuo, a partire dalla prima battuta fino alla fine dell'incontro. Non si potrà mai sospendere o ritardarsi con l'obiettivo di fare recuperare forze ad

un giocatore o che riceva istruzioni o consigli oltre il tempo stabilito.

N.B.: Il tempo intercorso fra il primo e secondo servizio non è stabilito, ma il gioco deve avere caratteristiche di continuità.

Si permetteranno venti (20) secondi al massimo fra la fine di un punto e l'inizio di quello successivo.

Nel cambio di lato dopo un gioco, i giocatori avranno a disposizione noventa (90) secondi d'interruzione massima. Dopo il primo gioco di ogni set e durante il tie-break, il gioco sarà continuo ed i giocatori cambieranno lato senza riposo.

Se i giocatori non sono pronti per riprendere il gioco quando è chiamato "tempo", l'arbitro potrà emettere un'avvertimento.

Alla fine di ogni set si concederà un riposo massimo di centoventi (120) secondi.

Nota: Nelle partite occasionalmente giocate al meglio di cinque (5) set ci potrà essere un riposo addizionale di dieci (10) minuti dopo il terzo set, quando ciò sia richiesto da almeno un giocatore.

I tempi prima indicati iniziano nel momento in cui finisce un punto ed hanno fine quando si inizia il servizio del punto seguente.

Se per ragione estranee alla volontà del giocatore, gli abiti, le scarpe oppure l'equipaggiamento si

rompessero indicando la necessità di sostituirli, si concederà un tempo addizionale ragionevole per risolvere il problema.

Se annunciato prima dell'incontro, si potranno consentire un numero limitati di riposi per recarsi alla toilette e/o cambiarsi gli indumenti.

Durante il tie-break si concederanno venti (20) secondi per il cambio di campo.

Se una partita dovesse essere sospesa per ragioni estranee ai giocatori (causa pioggia, mancanza di luce, incidente, ecc.) al riprenderla le squadre avranno diritto a riscaldarsi secondo quanto segue:

- a) fino cinque (5) minuti di sospensione non è previsto riscaldamento;
- b) da cinque (5) a venti (20) minuti di sospensione: tre (3) minuti di riscaldamento;
- c) più di 20 minuti di sospensione: 5 minuti di palleggio di riscaldamento.

La partita dovrà ripartire esattamente da dove e com'era al momento della sospensione, ciò significa con lo stesso gioco e punteggio, lo stesso giocatore al servizio, la stessa posizione sui campi e la stessa situazione nell'ordine di battuta e ricezione.

Se la sospensione è stata generata dalla mancanza di luce naturale, l'incontro si dovrà fermare nella somma di giochi pari durante il set che si stia

giocando, in modo che le coppie restino nei medesimi lati dopo la ripresa.

Il Giudice di Sedia dovrà riportare la sospensione al Giudice Arbitro immediatamente, i giocatori e gli ufficiali dovranno rimanere pronti per riprendere il gioco, durante il tempo che indichi il Comitato Organizzatore del Torneo, il quale indicherà nuovo orario e data di ripresa nel caso in cui non si possa proseguire lo stesso giorno.

Il Giudice di Sedia dovrà iscrivere l'ora, punteggio, il gioco, la serie o set, il nome di colui che serve, il lato dove si trova ogni coppia e dovrà raccogliere le palle dell'incontro.

Nel caso in cui un giocatore soffra una lesione o sia affetto da una condizione medica trattabile, e comprovandosi che non può continuare il gioco, saranno accordati tre (3) minuti per la sua assistenza o recupero, e potrà ricevere assistenza medica, potendo ricevere ancora assistenza nei prossimi due riposi, in ogni modo entro il tempo regolamentato (di noventa (90) secondi per ogni cambio). Se la sospensione si effettua durante un riposo, il giocatore potrà ricevere assistenza medica durante detta sosta, che sarà di tre (3) minuti, potendo ricevere ancora assistenza nei prossimi due periodi di riposo, in ogni modo entro il tempo regolamentato (di noventa (90) secondi per ogni cambio).

N.B. In caso di incidente, caduta, scontro con la parete o paletto di sostegno, distorsione di caviglia o casi simili, si potrà permettere una sospensione che non eccederà i tre (3) minuti. L'incontro sarà perso nei casi in cui non si prosegua con il gioco immediatamente alla fine di detto periodo.

Tale attenzione medica potrà soltanto prestarsi una volta ad ogni giocatore nella durata di un incontro, e non si potrà cedere questo diritto al proprio compagno.

In caso di incidente che non sia conseguenza diretta del gioco, e che coinvolga uno dei giocatori, il Giudice Arbitro, a suo criterio, potrà concedere tempo per la sua assistenza, che non potrà mai eccedere quindici (15) minuti.

N.B. In questo caso il tempo di assistenza non viene conteggiato al giocatore.

Se un giocatore ha una ferita sanguinante non potrà continuare il gioco.

N.B. Il giudice sarà quello che determinerà le sospensioni, e nel caso applicherà le penalità previste. Non ci sarà tolleranza alcuna per la perdita naturale delle facoltà o della condizione fisica, come crampi, giramento di testa o mancanza d'aria, che saranno motivo di mancanza di continuità del gioco. Rimangono a criterio del giudice i casi risultati da incidenti.

LE POSIZIONI

REGOLA 3: La posizione dei giocatori.

Il Paddle è particolarmente adatto come gioco di doppio, con due giocatori in ogni metà campo. Il giocatore che mette la palla in gioco è colui che serve o batte, ed il giocatore che riceve il servizio è colui che resta o riceve.

Il giocatore che riceve può prendere posizione in qualsiasi posto dell'area di gioco che gli corrisponde (lato), allo stesso modo il suo compagno ed il compagno di chi serve.

Nota 1: Durante il servizio ambedue i giocatori dovranno sostare nella propria metà campo, uno non può sostare fuori dal campo anche se è previsto il Gioco all'esterno.

Nota 2: Non è possibile per un giocatore giocare da solo contro gli avversari, il suo compagno deve almeno sostare sulla propria metà campo ed eseguire il servizio così come rispondere ad esso quando è il suo turno o corrisponde.

REGOLA 4: Scelta del lato e del servizio.

La scelta del lato (metà campo) ed il diritto a servire o ricevere per primo, sarà decisa tramite sorteggio.

La coppia vincente potrà scegliere fra:

- a) “servire” oppure “ricevere” per prima, nel qual caso l'altra squadra sceglierà il lato o metà campo;
- b) il lato, nel qual caso l'altra coppia sceglierà di “servire” oppure “ricevere” per prima;
- c) chiedere alla coppia avversaria di scegliere per prima.

Una volta deciso l'ordine di servizio ed i lati o metà campo, le coppie comunicheranno all'arbitro chi sarà il primo giocatore a servire e chi a ricevere.

N.B.: Se il palleggio di riscaldamento si interrompe per qualsiasi motivo e tutti i giocatori escono dal campo di gioco, il risultato del sorteggio rimane ma le coppie possono fare diverse scelte.

REGOLA 5: Cambi di lato o metà campo.

Le squadre cambieranno di lato quando la somma dei giochi o games disputati di ogni serie o set darà come risultato un numero dispari, a partire dalla fine del primo gioco, con risultato 1/0 o 0/1.

Durante lo svolgimento del “tie-break” i giocatori cambieranno lato ogni sei punti.

Nel caso in cui avvenisse un errore e non si seguisse l'ordine di cambio lato corretto, i giocatori riprenderanno la giusta posizione appena l'errore sia

scoperto e dovranno proseguire con l'ordine originale. Tutti i punti conseguiti prima di scoprire l'errore saranno validi. Nel caso in cui l'errore sia scoperto dopo un primo servizio falloso, si avrà diritto soltanto ad un secondo servizio.

Nota 1: Alla fine di un set si ha un tempo di riposo di centoventi (120) secondi. All'inizio del set successivo si cambia campo se la somma di giochi del set terminato è dispari, altrimenti si torna nella metà campo occupata prima del riposo.

Nota 2: Alla fine del primo gioco di ogni set si cambia di lato ma non si ha diritto a riposo.

LA BATTUTA O SERVIZIO

REGOLA 6: La battuta o servizio.

Tutti i punti iniziano con il servizio. Sarà permessa una battuta addizionale nel caso in cui la prima sia fallita. Il servizio dovrà effettuarsi della seguente maniera:

a) Colui che serve dovrà stare con ambe due i piedi dietro la linea di battuta e nello spazio delimitato tra le pareti e la prosecuzione immaginaria della linea centrale, e resterà in questa posizione finché la palla non sia colpita.

- b) Colui che serve farà rimbalzare la palla sul pavimento dietro la linea di battuta.
- c) Colui che serve non potrà toccare con i piedi la linea di servizio né la linea reale od immaginaria continuazione della linea centrale.
- d) Nel momento in cui la palla è colpita con la racchetta per eseguire il servizio, la palla dovrà trovarsi al di sotto della vita. La vita del giocatore sarà considerata secondo la sua posizione, sia egli si trovi in piedi oppure piegato, quindi nel momento dell'impatto la palla sempre deve essere sotto la linea della vita reale del giocatore. Il giocatore dovrà avere almeno un piede a contatto con il suolo.
- e) La palla di servizio dovrà passare sopra la rete senza sfiorarla, e toccare terra dentro l'area di servizio diagonalmente opposta, oppure sopra le linee che delimitano detta area di servizio, prima di poter essere colpita da parte di chi riceve. In primo luogo il servizio sarà verso il riquadro di ricezione situato alla propria sinistra. Finito il punto, il seguente servizio verso il riquadro di destra, procedendo in seguito alternativamente.
- f) Al momento di eseguire il servizio, il giocatore non può camminare, correre o saltare. Non si considererà che colui che serve, abbia cambiato

posizione e quindi abbia commesso fallo, qualora effettui piccoli movimenti dei piedi che non modifichino sostanzialmente la sua posizione originalmente adottata.

- g) La battuta si considererà eseguita al momento in cui il colpo sarà effettuato oppure mancato.
- h) Nel caso in cui avvenisse un errore e si eseguisse il servizio da lato non corrispondente, l'errore di posizione dovrà essere corretto appena esso sia scoperto. Tutti i punti conseguiti prima di scoprire l'errore saranno validi. Nel caso in cui l'errore sia scoperto dopo un primo servizio falloso, si avrà diritto soltanto ad un secondo servizio.
- i) La coppia che abbia il diritto di servire nel primo gioco di ogni set, deciderà quale dei compagni inizierà a servire, e la coppia avversaria avrà lo stesso diritto nel secondo gioco. Il compagno del giocatore che abbia servito nel primo gioco servirà nel terzo. Il compagno del giocatore che abbia servito nel secondo gioco, servirà nel quarto, e così in quest'ordine per tutti i giochi successivi del set. Una volta deciso l'ordine del servizio non potrà essere modificato fino all'inizio del set successivo.
- j) Nel caso in cui un giocatore ha servito fuori del suo turno, il giocatore che doveva farlo servirà

immediatamente dopo la scoperta dell'errore, i punti conquistati oppure i falli commessi prima di detta scoperta saranno in ogni caso riconosciuti. Nel caso in cui l'errore sia scoperto dopo un primo servizio falloso, questo non sarà tenuto in considerazione. Nel caso in cui il gioco è stato completato prima della scoperta dell'errore, l'ordine del servizio rimarrà alterato in questa forma fino alla fine del set.

- k) Chi serve non dovrà battere finché la squadra che riceve non sia pronta. Non ostante, colui che riceve si adatterà ragionevolmente al ritmo di colui che serve e sarà pronto per ricevere il servizio quando codesto sia pronto per effettuarlo.
- l) Nel caso in cui colui che riceve tenta di rispondere al servizio sarà considerato che era pronto, allo stesso modo il suo compagno. In ogni modo, se colui che riceve avrà fatto capire che non era pronto, non si potrà richiamare il fallo dopo averci provato a riceverlo.

Nota 1: Un giocatore monco potrà far rimbalzare la palla sul pavimento utilizzando la propria racchetta per il lancio.

Nota 2: Nel caso in cui la palla rimbalzasse per terra nell'area di servizio oppure sulle linee che la delimitano, due volte prima di colpire le pareti, la

recinzione metallica, o fosse raggiunta per la risposta (palla corta), il servizio è ritenuto corretto ed il punto sarà assegnato a chi serve.

REGOLA 7: Fallo di servizio.

Il servizio sarà fallo se:

- a) colui che serve infrange ciò di cui alla Regole 6: La Battuta o Servizio, i comma a) a f);
- b) colui che serve manca la palla totalmente nel tentativo di colpirla;
- c) una volta eseguito, la palla rimbalza fuori della giusta area di battuta, comprese le linee che la delimitano;
- d) una volta eseguito, la palla colpisce colui che serve, il suo compagno, o qualsiasi cosa essi portino;
- e) una volta eseguito, la palla rimbalza sulla giusta area di battuta e tocca la maglia metallica prima del secondo rimbalzo;
- f) la palla rimbalza nell'area di battuta ed esce dalla porta in un campo senza area di sicurezza ed abilitata al gioco all'esterno;

g) in presenza di campi con spigolo fra parete e rete metallica, dopo il servizio, la palla rimbalza per terra e colpisce lo spigolo in modo che l'angolo d'uscita è minore di 90° e la palla è diretta verso la rete che divide le due metà campo e comunque verso la posizione da cui proviene il servizio;

h) ritarda più di 20 secondi nel servire, contati dopo aver finito il punto precedente.

Nota 1: Se dopo il servizio, la palla tocca una delle pareti del campo di chi serve, anche se dopo dovesse oltrepassare la rete e rimbalzare nella giusta area di battuta, il servizio è falloso.

Nota 2: se si serve con un pallonetto alto e la palla dopo di rimbalzare nell'area di battuta avversaria correttamente esce dal campo al di sopra delle strutture, non è fallo ed è punto per colui che serve.

REGOLA 8: La risposta o ricezione del servizio.

- a) Il giocatore che riceve dovrà attendere che la palla rimbalzi nel riquadro di ricezione del servizio e respingerla prima che rimbalzi sul pavimento per seconda volta. Ricevendo la battuta, non si potrà rispondere al volo, in altre parole, non si potrà colpire la palla prima che essa sia rimbalzata, se ciò si dovesse verificare comporterà la perdita del punto.

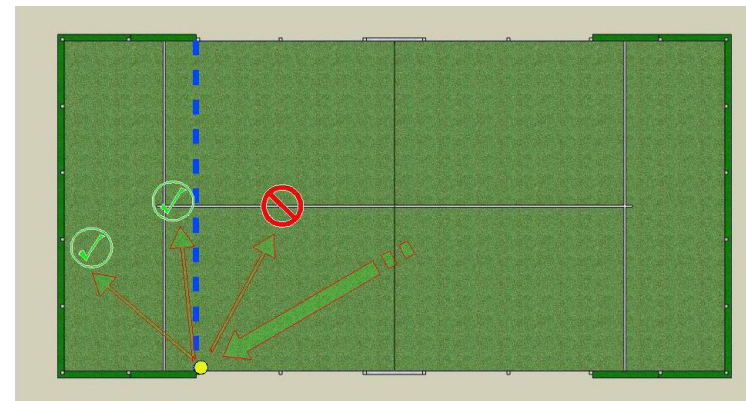
- b) La coppia che riceve la battuta nel primo gioco di ogni set deciderà quale dei giocatori riceverà il primo servizio, e questo giocatore continuerà a ricevere il primo servizio di ogni gioco in cui la propria coppia riceve fino al termine del set. La coppia avversaria deciderà in forma analoga nel secondo gioco di ogni set.

Durante il gioco ogni giocatore riceverà alternativamente la battuta; una volta deciso l'ordine dei giocatori chiamati a ricevere esso non potrà essere alterato durante il set in corso o tie-break. L'ordine potrà essere modificato all'inizio di un nuovo set.

Nel caso in cui durante il gioco o tie-break l'ordine di ricezione della battuta è cambiato da chi riceve, e l'errore non è scoperto prima della risposta alla prima battuta, questo resterà alterato fino a che sia finito il gioco o tie-break nel quale l'errore si è verificato, però i giocatori dovranno occupare la posizione originaria di ricezione nel gioco successivo.

- c) Nel caso in cui dopo il servizio e prima di rimbalzare, la palla toccasse chi riceve oppure il suo compagno o qualsiasi cosa che loro portassero o indossassero, compresa la racchetta, chi serve vincerebbe il punto in gioco.

Nota 1: nel caso di alcuni campi con “spigoli” verticali in coincidenza con l’unione fra la parete e la rete metallica, poiché queste non sono sullo stesso piano, quando la palla dopo il rimbalzo sull’area di servizio colpisce lo spigolo (“pico”), il servizio sarà ritenuto valido se esce in maniera obliqua e nella direzione di colui che risponde al servizio, il cui limite sarà la linea immaginaria fra i due spigoli della metà campo (vedi figura).



Nota 2: Nel caso in cui un giocatore eseguisse la risposta ad un servizio che poteva diventare falloso perché la palla, dopo essere rimbalzata nell’area di servizio, era diretta verso la recinzione metallica oppure lo spigolo, la palla resterà in gioco e non potrà essere invocato il fallo di servizio.

REGOLA 9: La ripetizione del servizio o “Let” di servizio.

In tutti i casi in cui si considera “da ripetere” (“Let Ball”), il servizio si effettuerà di nuovo.

Il servizio è da ripetere (“let”) se:

- a) la palla tocca la rete, i suoi paletti di sostegno e poi cade nell'area di servizio di colui che riceve, e sempre ch  non tocchi la maglia metallica prima del secondo rimbalzo;
- b) dopo aver toccato la rete, i suoi paletti di sostegno, la palla toccasse qualsiasi giocatore avversario oppure articolo che loro portassero o indossassero prima di rimbalzare sul pavimento;
- c) la squadra che riceve non fosse stata pronta (vedi Regola 6.k).
- d) nei campi con spigoli fra parete e rete metallica, dopo aver rimbalzato sull'area di servizio, la palla colpisse lo spigolo e l'angolo d'uscita fosse perpendicolare al piano del laterale del campo;

Nel caso in cui il “let” si produce durante il primo servizio, questo dovr  ripetersi. Nel caso in cui si produce durante il secondo servizio, colui che serve ha diritto ad un nuovo servizio.

LE FASI DEL GIOCO

REGOLA 10: La ripetizione di un punto o “Let”.

In tutti i casi in cui si considera “da ripetere” (“Let Ball”), il punto si giocher  di nuovo.

Il punto in disputa   “let” se:

- a) la palla si rompe durante il gioco.
- b) qualsiasi elemento strano alla partita in corso invade il campo di gioco;
- c) fosse interrotto causa di qualsiasi evento imprevedibile ed estraneo ai giocatori.

Il giocatore che durante lo svolgimento del gioco considerasse che si sia verificata una situazione che il presente Regolamento qualifica di “let”, dovr  farlo sapere immediatamente al Giudice Arbitro ed ai suoi avversari e non permettere che il punto in disputa continui. Se il gioco continuasse si perde il diritto a richiedere il “let” posteriormente. Dopo di effettuata la richiesta, l'arbitro decidere come procedere: se non riconoscesse il “let” il richiedente perde il punto; se invece lo riconosce, ordina la ripetizione del punto ed il giocatore che serve avr  diritto a due battute.

REGOLA 11: Le interferenze.

Nel caso in cui un giocatore commette un atto che in maniera deliberata o involontaria disturba il suo avversario nell'esecuzione del colpo, perderà il punto nella prima ipotesi (deliberata), e il punto sarà da ripetere o "let" nella seconda (involontaria) se colui che ha arrecato disturbo ha vinto il punto in gioco.

REGOLA 12: La palla in gioco.

La palla sarà colpita alternativamente dalle coppie rivali, da uno o dall'altro giocatore.

La palla è in gioco dal momento in cui un servizio valido è stato effettuato e continua fin che non avvenga un "let" oppure il punto non sia stato deciso.

Se la palla, dopo essere rimbalzata per terra sulla metà campo corrispondente, colpisce qualsiasi degli elementi del campo, resterà in gioco e dovrà essere respinta prima che tocchi terra una seconda volta.

Si considerano elementi del campo le faccie interne delle pareti, la maglia metallica che chiude il campo, il pavimento, la rete ed i paletti di sostegno. Il telaio che sorregge la rete metallica si considera a tutti gli effetti come maglia metallica.

N.B.: Per chiarezza: ogni palla che essendo rimbalzata sul campo di gioco toccasse la maglia

metallica laterale, oppure qualsiasi parete, oppure la rete metallica sopra le pareti e fino all'altezza di 4 m, rimane in gioco.

Nota: Se la palla rimbalza sulla parte superiore del telaio che sorregge la rete metallica, e torna verso il campo di gioco, è ancora buona e si deve giocare. Se invece va verso l'esterno del campo, si potrà giocare soltanto se è autorizzato il Gioco all'Esterno.

REGOLA 13: Il punto perso.

Una squadra perde il punto se:

- a) un giocatore, la sua racchetta oppure qualsiasi cosa porti o indossi, tocca la rete, i paletti di sostegno, o la metà campo avversaria: pavimento o maglia metallica, in qualsiasi momento in cui la palla è in gioco.
 - Gioco autorizzato all'esterno. Oltre 0,92 m di altezza, e soltanto se il gioco all'esterno è autorizzato, il supporto o sostegno verticale fra le due aperture o porte si considera zona neutrale per i quattro giocatori, quindi può essere toccato o preso senza essere considerato paletto di supporto.
- b) La palla rimbalza due volte sul campo prima di essere respinta.

- c) Quando la palla, dopo rimbalzare sul proprio campo correttamente, esce al di sopra dei limiti superiori (perimetro esterno) del campo (fondo campo e laterali) o dalla porta.
- Gioco autorizzato all'esterno. Quando la palla, dopo rimbalzare sul proprio campo correttamente, esce al di sopra della parete di fondo campo. Se esce al di sopra della parete o chiusura laterale o dalla porta si perde il punto nel momento in cui la palla rimbalza per terra la seconda volta oppure tocca un elemento esterno estraneo al campo.
- d) Un giocatore colpisce la palla al volo prima che questa abbia oltrepassato la rete e raggiunta la propria metà campo.
- e) Un giocatore restituisce la palla, direttamente verso il campo avversario oppure colpendo prima le pareti della propria metà campo in modo che, senza rimbalzare sul campo dell'avversario, vada a colpire al volo una qualsiasi parete del campo degli avversari, oppure la maglia metallica, o qualsiasi elemento estraneo al campo che non si trovi sul pavimento della metà campo avversaria.
- f) Un giocatore restituisce la palla, direttamente verso il campo avversario oppure colpendo prima le pareti della propria metà campo in modo che vada a colpire la rete oppure i paletti di

supporto, e poi, direttamente una qualsiasi parete del campo degli avversari, oppure la maglia metallica, o qualsiasi elemento estraneo al campo che non si trovi sul pavimento della metà campo avversaria.

N.B.: Sono validi anche gli esempi quando un giocatore colpisce la palla e questa va a battere contro le lampade dell'illuminazione oppure il soffitto nel caso di campi coperti, prima di essere rimbalzata sul pavimento della metà campo dell'avversario.

- g) Un giocatore tocca o colpisce la palla più di una volta nella risposta (doppio colpo).
- h) Se dopo avere respinto la palla questa tocca colui che ha colpito oppure il suo compagno, oppure qualsiasi cosa loro portino o indossino.
- i) Se la palla colpisce uno dei componenti della coppia o del loro equipaggiamento, tranne la racchetta, dopo essere stata respinta da uno degli avversari.
- j) Un giocatore colpisce la palla e questa tocca le maglie metalliche o il pavimento della propria metà campo, oppure qualsiasi elemento estraneo al campo che si trovi sul pavimento della propria metà campo.

- k) Nel caso in cui si lancia la racchetta verso la palla, toccandola.
- l) Un giocatore salta ed oltrepassa la rete durante la palla in gioco.
- m) Soltanto un giocatore potrà colpire la palla per risposta. Se ambedue i giocatori, sia in maniera simultanea sia consecutiva, colpissero la palla, ciò sarà ritenuto irregolare e perderanno il punto.
NOTA: Non si considererà doppio colpo quando i due giocatori tentassero di colpire simultaneamente, ma soltanto uno colpisse la palla e l'altro colpisse la racchetta del compagno.
- n) Se il giocatore che colpisce la palla ha uno o tutte e due i piedi fuori dal campo di gioco, tranne che sia autorizzato il "Gioco all'esterno".
- o) Il giocatore commette fallo sulla seconda palla del proprio servizio.
- p) E' sanzionato per l'applicazione del Codice di Condotta.

REGOLA 14: La risposta giusta.

La risposta è ritenuta giusta se:

- a) La palla, dopo essere colpita, è respinta di volée da uno dei giocatori avversari, o se colpisce uno di questi nel proprio corpo, abbigliamento o racchetta.
- b) La palla, dopo essere colpita, rimbalza direttamente sulla metà campo avversaria, oppure colpisce prima una delle pareti del proprio campo ed in seguito rimbalza direttamente sul campo avversario.
N.B.: Un giocatore potrà colpire deliberatamente con la palla qualsiasi parete del suo campo (di fondo o laterali) e far sì che questa, in seguito, passi al di sopra la rete verso il campo avversario. Questa modalità non potrà essere utilizzata per effettuare il servizio.
- c) La palla rimbalza sul campo avversario e dopo tocca la rete metallica o una delle pareti.
- d) A conseguenza della direzione e violenza del colpo la palla rimbalza sulla metà campo avversaria e oltrepassa i limiti del campo, oppure in caso di campi coperti, finisce contro il soffitto o sulle lampade d'illuminazione, o su qualsiasi altro oggetto estraneo al campo di gioco.
- e) La palla tocca la rete, i paletti di supporto e poi rimbalza sul campo avversario.

f) La palla che è in gioco colpisce un oggetto situato sul pavimento del campo avversario estraneo al gioco (per esempio una seconda palla).

NOTA: in caso in cui la palla in gioco tocca una palla lasciata sul pavimento del campo avversario, il punto in gioco continua.

g) La palla, dopo essere rimbalzata per terra della propria metà campo ritorna verso il campo di colui che l'ha lanciata, e, quando passa sopra la rete verso il campo avversario è colpita dal giocatore, che si potrà inchinare sulla rete, sempre che egli o suo abbigliamento o racchetta non tocchi la rete, i paletti di sostegno, o campo contrario o avversari, e si verifichi ciò che è indicato nel precedenti comma a) fino a f).

h) Nel caso in cui si applica il “cucchiaio” oppure se si spinge la palla. La risposta sarà ritenuta corretta se il giocatore non ha colpito due o più volte la palla, e l'impatto sia effettuato durante uno stesso movimento continuo e l'uscita naturale della palla non sia sostanzialmente alterata.

i) Si respinge una palla che va a rimbalzare sul campo avversario nell'angolo composto da una delle pareti ed il pavimento (la palla normalmente denominata “uova” o “tronco” è vincente)

j) Gioco autorizzato all'esterno. La palla colpita dal di fuori del campo sarà valida se si verifica quanto indicato nei punti precedenti relativi a questa Regola.

REGOLA 15: Il punto vinto.

Il punto corrisponderà a chi abbia lanciato la palla:

a) nel caso in cui una palla oltrepassasse la rete, rimbalzasse sul campo contrario e uscisse dal campo da qualche buco o imperfezione della rete metallica oppure fosse rimasta intrappolata in essa;

b) se la palla dopo il rimbalzo sul campo avversario rimanesse sulla superficie orizzontale de una delle pareti.

REGOLA 16: Gioco Autorizzato all'Esterno o Fuori dal Campo.

I giocatori sono autorizzato ad uscire dal campo e colpire la palla dal di fuori del recinto di gioco, sempreché si verifichino le condizioni previste nei capitoli Specifiche del Campo e Zona di Sicurezza e di Gioco all'Esterno del Campo.

REGOLA 17: Permanenza e sostituzione delle Palle

Gli organizzatori di una competizione dovranno informare preventivamente:

- a) il marchio ed il modello delle palle ad essere utilizzate;
- b) il numero di palle ad essere utilizzate durante i giochi: 2 o 3.
- c) il cambio di palle, se previsto.

I cambi di palle, se previsto, si potrà effettuare seguendo una delle seguenti alternative:

- 1) dopo di un numero determinato e dispari di giochi. Il palleggio conta come due giochi, ed il tie-break come uno, ai fini del conteggio per il cambio delle palle. Non si farà un cambio di palle all'inizio del tie-break, in tal caso, il cambio di palle si ritarderà fino all'inizio del secondo gioco del set successivo.
- 2) All'inizio di un set.

Nei casi in cui le palle debbano essere sostituite dopo un determinato numero di giochi, e ciò non sia avvenuto nella dovuta sequenza, l'errore sarà corretto quando dovrà nuovamente servire la coppia

che avrebbe dovuto farlo con le palle nuove. Dopodiché, le palle saranno sostituite in modo che il numero di giochi intercorsi fra i cambi sia quello inizialmente previsto.

Quando una palla si perde, si rompe, oppure per qualsiasi circostanza si deteriorasse in modo sufficiente per differenziarsi dalle altre, l'Arbitro controllerà perché quella che si ripone sia nelle stesse condizioni di quelle che si trovano in gioco. Se ciò non fosse possibile saranno sostituite tutte le palle.

Dovranno essere utilizzate unicamente le palle consegnate ai giocatori durante ogni set, a meno che il Comitato Organizzatore del Torneo non decida in altro modo. Nessun giocatore potrà quindi sostituire le palle in uso, senza il consenso degli Ufficiali incaricati del torneo.

Parte V:

Protocollo

Puntualità

Gli incontri si succederanno senza ritardi negli orari stabiliti.

L'orario degli incontri dovrà essere pubblico e pubblicizzato con sufficiente anticipo.

E' obbligo dei giocatori informarsi sull'orario dei propri incontri.

L'ordine degli incontri non potrà essere modificato senza l'autorizzazione del Giudice Arbitro del Torneo.

Indumenti

I giocatori dovranno presentarsi a giocare indossando abbigliamento e scarpe adeguate, puliti ed in condizioni decorose.

Nelle competizioni ufficiali non sono consentite magliette senza manica (o canottiere per gli uomini) e costumi da bagno. In caso di non osservanza, il giocatore sarà avvertito del fallo e dovrà sostituire l'abbigliamento non conforme, pena di essere squalificato.

Nelle competizioni a squadra si consiglia che i giocatori portino lo stesso abbigliamento, ma non è obbligatorio.

I giocatori possono utilizzare scarpe, indumenti e racchette che desiderano, purché conformi ai regolamenti.

Nel corso di competizioni internazionali, la squadra di arbitri ed ufficiali dovrà indossare abbigliamento che li contraddistingua.

Identità

I partecipanti dovranno accreditare, quando richiesto dal Giudice Arbitro, la propria identità, nazionalità, età, ed in genere qualsiasi altra informazione direttamente collegata alla competizione, tramite la presentazione di opportuni documenti.

Parte VI: Condotta e Disciplina

Tutti i giocatori dovranno comportarsi in maniera cortese e educata durante tutto il tempo che occupi la manifestazione sportiva, anche se non partecipa agli incontri, e dovranno rispettare qualsiasi persona partecipi ad essa.

I Tecnici, come i giocatori, dovranno comportarsi in maniera adeguata, tenendo conto delle sanzioni che gli Arbitri potrebbero applicargli, che si sommeranno a quelle che potrebbero ricevere i giocatori.

Area di Gioco

I giocatori non potranno lasciare l'area di gioco durante un incontro, compreso il palleggio di riscaldamento, senza l'autorizzazione dell'Arbitro. Si intende "Area di Gioco" il campo e gli spazi circostanti che la delimitano.

Consigli ed Istruzioni

I giocatori potranno ricevere consigli ed istruzioni durante un incontro da parte di un tecnico accreditato: Capitano e/o Commissario Tecnico, sia durante le competizioni a Coppie sia durante le

competizioni a Squadre, e soltanto nei momenti di sosta e riposo.

Premiazioni

I giocatori o squadre che disputino la finale di un torneo dovranno partecipare alla consegna dei premi che si effettuerà a continuazione dell'incontro, a meno che non possano partecipare per lesione od indisposizione comprovata, od impossibilità ragionevole.

Gioco Continuo e/o Ritardi durante il Gioco

Una volta iniziato l'incontro, il gioco deve essere continuo e nessun giocatore potrà ritardarlo senza ragionevole causa oltre i tempi consentiti nella Regola 2 del Regolamento del Gioco.

Oscenità udibili e visibili

E' definita "oscenità udibile" l'uso di parole comunemente conosciute e comprese nel vocabolario della cattiva educazione e dell'offesa, dette chiaramente e con sufficiente tono di voce come per essere udite dal Giudice Arbitro, pubblico ed organizzatori.

Per "oscenità visibile" s'intende la realizzazione di gesti e segni con le proprie mani e/o racchetta e/o

palle che comunemente abbiano significato osceno o di offesa per le persone.

Abuso di palla

I giocatori non potranno mai lanciare le palle violentemente ed in qualsiasi direzione, fuori del campo, od in modo aggressivo verso il lato opposto della rete se questa non è in gioco.

Abuso di Racchetta o di Equipaggiamento

I giocatori non potranno mai lanciare la racchetta od altro in maniera violenta ed in qualsiasi direzione: contro il pavimento, la rete, la rete metallica, le pareti, le strutture del campo, la sedia dell'Arbitro, o qualsiasi altro arredo o elemento dell'impianto sportivo.

Abuso verbale e Abuso fisico o aggressione

Rientrano in questa definizione i comportamenti ed i gesti aggressivi ed antisportivi dei giocatori che rivestano speciale gravità, quando questi sono diretti al Giudice Arbitro, avversari, compagno di squadra, pubblico, organizzatori, o qualsiasi persona coinvolta nel torneo.

Si giudicherà "abuso verbale" l'insulto così come ogni espressione orale che porti l'intrinseco desiderio di aggressione.

Migliori sforzi

Tutti i giocatori dovranno mettere a disposizione i migliori sforzi per vincere l'incontro al quale si partecipa.

Condotta antisportiva

I giocatori dovranno comportarsi in ogni momento in maniera sportivamente corretta, evitando qualsiasi azione contro lo spirito sportivo, della competizione, oppure in generale, del rispetto delle regole stabilite ed al gioco pulito.

Penalità – Tabella delle Penalizzazioni

La violazione durante un incontro di uno qualsiasi degli aspetti sopra menzionati sarà penalizzata dal Giudice Arbitro della competizione, in accordo con la Tabella di Penalizzazioni che segue.

Nella sua indipendenza, la Commissione Sportiva potrà imporre e/o richiedere altre possibili sanzioni per gli stessi fatti accaduti, come risultato dell'applicazione del Regolamento di Disciplina.

Tabella di Penalizzazioni:

Prima infrazione:	Avvertimento
Seconda infrazione:	Avvertimento con perdita di punto
Terza infrazione:	Avvertimento con squalifica

Le infrazioni commesse dai due componenti della coppia e del loro tecnico accreditato sono accumulabili.

Squalifica diretta

Nel caso di infrazione molto grave (aggressione fisica o verbale molto grave) il Giudice Arbitro potrà determinare la squalifica immediata del giocatore o tecnico che ha commesso il fallo.

Se è squalificato un giocatore durante un incontro che lo vede partecipare, perde l'incontro e deve abbandonare la competizione.

Se è squalificato un tecnico o capitano accreditato o giocatore iscritto alla competizione che è in corso di svolgimento, debbono abbandonare la stessa.

[Questa normativa di condotta è applicabile in tutte le competizioni e tornei, in tutte le categorie, che coinvolgono giocatori tesserati alla Federazione Italiana Gioco Paddle.](#)

Parte VII: Vocabolario e Glossario

Sinonimi di parole italiane ed inglesi e/o spagnole usate nella disciplina del Paddle.

Avvertenza	<i>Warning - Advertimiento</i>
Campo	<i>Court - Pista</i>
Gioco	<i>Game -- Juego</i>
Incontri	<i>Match – Partido</i>
Morte Subita	<i>Tie-Break</i>
Paddle	<i>Padel</i>
Palle – Palline	<i>Balls – Bolas - Pelotas</i>
Pallonetto	<i>Lobb - Globo</i>
Serie	<i>Set</i>
Spigolo	<i>Pico</i>
Racchetta	<i>Paleta - Pala</i>
Rete	<i>Net - Red</i>
Ripetizione	<i>Let</i>
Un'altra volta	<i>Let ball</i>

Revisione: 01.

Data: 5 Gennaio 2010