



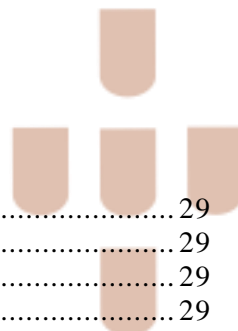
Regulamento de Jogo do Padel

Fevereiro 2017



ÍNDICE

INTRODUÇÃO	4
O CAMPO DE PADEL.....	5
DIMENSÕES	5
REDE	5
RECINTO DE JOGO	7
PAREDE DE FUNDO	7
PAREDE LATERAL	8
SOLO	10
ACESSOS	10
ZONA DE SEGURANÇA E JOGO EXTERIOR	12
ILUMINAÇÃO	12
ORIENTAÇÃO	13
A BOLA	14
A RAQUETA.....	14
REGRAS DE JOGO	15
REGRA 1 – PONTUAÇÃO	15
TIE-BREAK.....	15
“Ponto de Ouro” ou Sem Vantagens:	16
REGRA 2 – TEMPOS	17
REGRA 3 – POSICIONAMENTO DOS JOGADORES	18
REGRA 4 – ESCOLHA DE CAMPO E SERVIÇO.....	19
REGRA 5 – MUDANÇAS DE CAMPO.....	19
REGRA 6 – O SERVIÇO	19
REGRA 7 – FALTA NO SERVIÇO.....	21
REGRA 8 – A RESPOSTA.....	21
REGRA 9 – REPETIÇÃO DO SERVIÇO OU “LET”	22
REGRA 10 – REPETIÇÃO DE UM PONTO.....	23
REGRA 11 – INTERFERÊNCIA.....	23
REGRA 12 – BOLA EM JOGO	24
REGRA 13 – PONTO PERDIDO	24
REGRA 14 – DEVOLUÇÃO CORRETA	25
REGRA 15 – PONTO GANHO.....	26
REGRA 16 – JOGO	26
REGRA 17 – SUBSTITUIÇÃO DE BOLAS	27
NORMAS DE ETIQUETA E CONDUTA.....	27
PONTUALIDADE.....	27
INDUMENTÁRIA	27
IDENTIFICAÇÃO	28
CONDUTA E DISCIPLINA.....	28
CONSELHOS E INSTRUÇÕES	28
ENTREGA DE PRÉMIOS	28
JOGO CONTÍNUO E/OU ATRASO NO JOGO	28
OBSCENIDADES AUDÍVEIS E VISÍVEIS	28
ABUSO DE BOLA.....	29



ABUSO DE RAQUETA OU EQUIPAMENTO	29
ABUSO VERBAL E FÍSICO OU AGRESSÃO	29
MELHORES ESFORÇOS	29
CONDUTA ANTIDESPORATIVA.....	29
PENALIZAÇÕES	30
Tabela de Penalizações:.....	30
DESQUALIFICAÇÃO DIRETA	30





Introdução

A Federação Portuguesa de Padel é o órgão responsável pela prática do Padel em Portugal e como tal cabe-lhe a definição do regulamento de jogo. Este irá seguir o regulamento definido pela Federação Internacional de Padel (FIP), fazendo os ajustes necessários para a realidade nacional caso seja necessário.

Nota: Salvo disposto em contrário, "jogador" refere-se a jogadores de ambos os sexos.



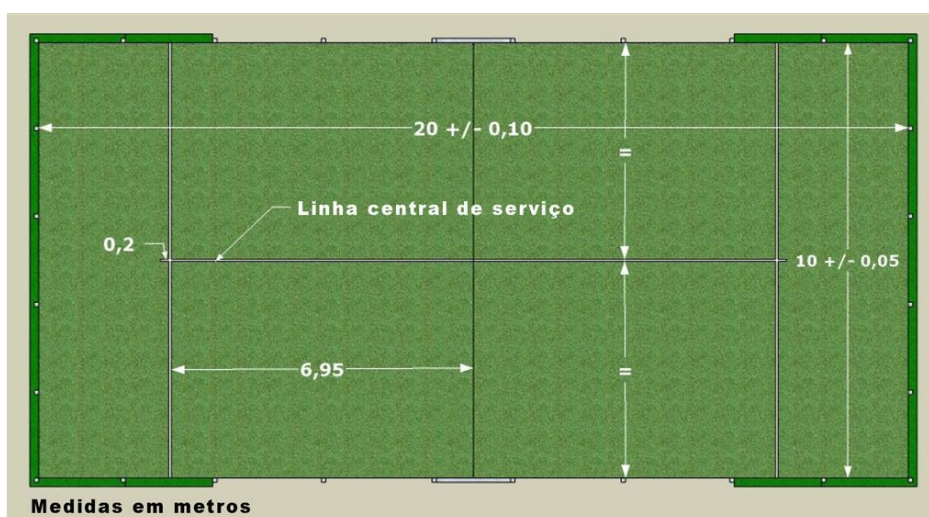


O Campo de Padel

Dimensões

área de jogo (medidas interiores do campo) é um retângulo de 10 metros de largura por 20 metros comprimento com uma tolerância de 0,5%.

Este retângulo é dividido ao meio por uma rede. Em ambos os lados, paralelas a ela e a uma distância de 6,95m estão as linhas de serviço. Esta área entre a rede e as linhas de serviço é dividida ao meio por uma linha perpendicular a estas, chamada linha central de serviço, a qual divide esta área em duas áreas iguais. A linha central de serviço deve prolongar-se 20cm para além da linha serviço. As duas metades do campo devem ser absolutamente simétricas no que se refere a superfícies e traçados de linhas. Todas as linhas devem ter uma largura 5 cm. A cor das linhas deve ser preferencialmente branca ou preta, em contraste evidente com a cor do chão.



altura livre de jogo mínima será de 6 metros em toda a superfície do campo, sem que exista nenhum elemento que invada o dito espaço, nomeadamente os focos de iluminação. Para as novas construções de campos, sugere-se que a altura mínima livre de jogo seja de 8 metros, sem que exista nenhum elemento que invada o dito espaço, nomeadamente os focos de iluminação.

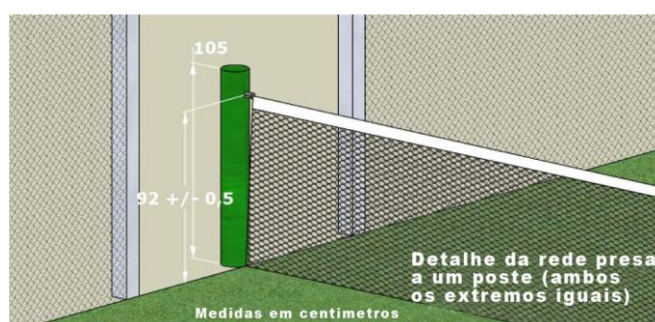


Rede

rede tem um comprimento de 10 metros e uma altura de 0,88 metros no centro, elevando-se a 0,92 metros (com uma máxima de 0,005 metros) nas extremidades.



É suspensa por um cabo metálico de diâmetro máximo de 0,01 metros, cujas extremidades estão unidas a dois postes laterais de uma altura máxima de 1,05 metros ou à própria estrutura que as segura e lhe dão a devida tensão.

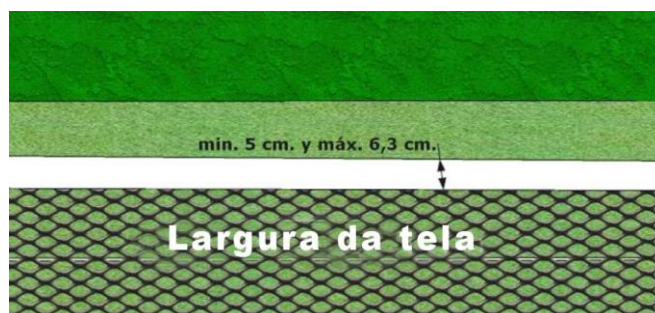


O dispositivo de tensão do cabo deve ser concebido de modo a não se soltar inesperadamente e não constituir risco para os jogadores.

A face exterior dos postes da rede coincidem com os limites laterais do campo. Esta face poderá ter uma forma circular ou quadrada, mas terá de ter as arestas arredondadas.



A rede é coberta com uma banda superior de fundo branco (tela) e largura entre os 5,0 e 6,3 cm que uma vez dobrada tem no seu interior o cabo de sustentação da rede. Esta poderá levar uma faixa de publicidade que não poderá ultrapassar os 9cm de largura.



A rede deve estar totalmente estendida de modo a ocupar totalmente o espaço entre os postes e a superfície do campo, não deixando nenhum espaço entre as extremidades da rede e os postes, sem, no entanto, estar sob tensão total.

Caso 1: pode existir um espaço entre a malha lateral (limite do campo) e o poste de rede? (Ver figura)

Decisão: Não, este tipo de campo já não é regulamentar.

Os fios da rede devem ser de fibras sintéticas e a largura dos mesmos deve ter um entrelaçado suficientemente reduzido para evitar que a bola possa passar através da rede.



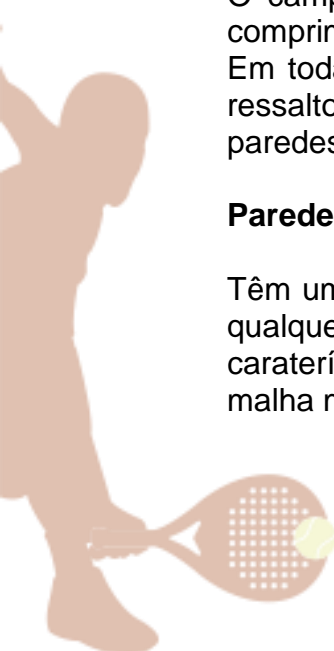
Recinto de Jogo

O campo fechado na sua totalidade por uma parede de fundo de 10 metros de comprimento e uma parede lateral de 20 metros de comprimento.

Em todas as áreas deste enclausurado, os materiais utilizados têm de permitir um ressalto regular da bola, com exceção das malhas onde o ressalto é irregular. Estas paredes têm a seguinte forma:

Parede de Fundo

Têm uma altura total de 4 metros, incluindo 3 metros de parede, que podem ser de qualquer material transparente ou opaco (vidro, cimento, etc.) desde que as suas características cumpram com os requisitos indicados para as paredes laterais e uma malha metálica de 1 metro.



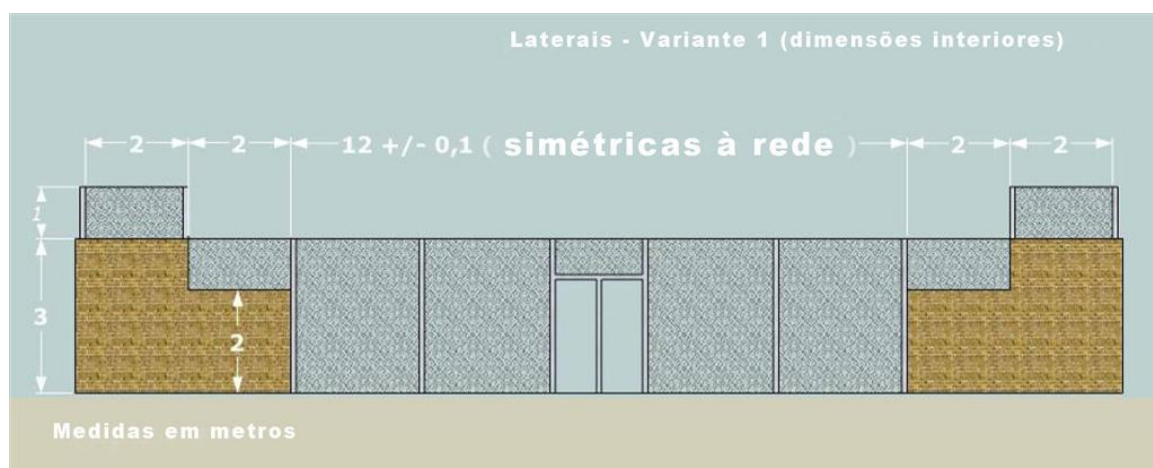


Parede Lateral

Os regulamentos permitem duas variantes para as paredes laterais:

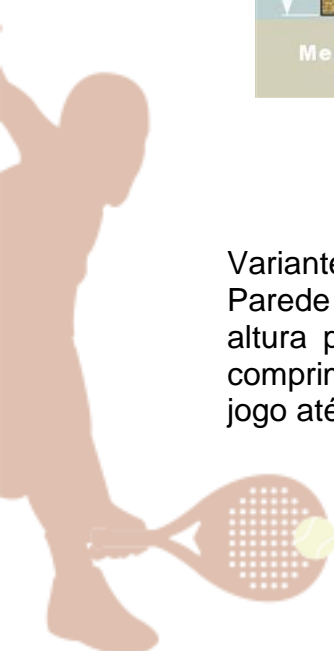
Variante 1:

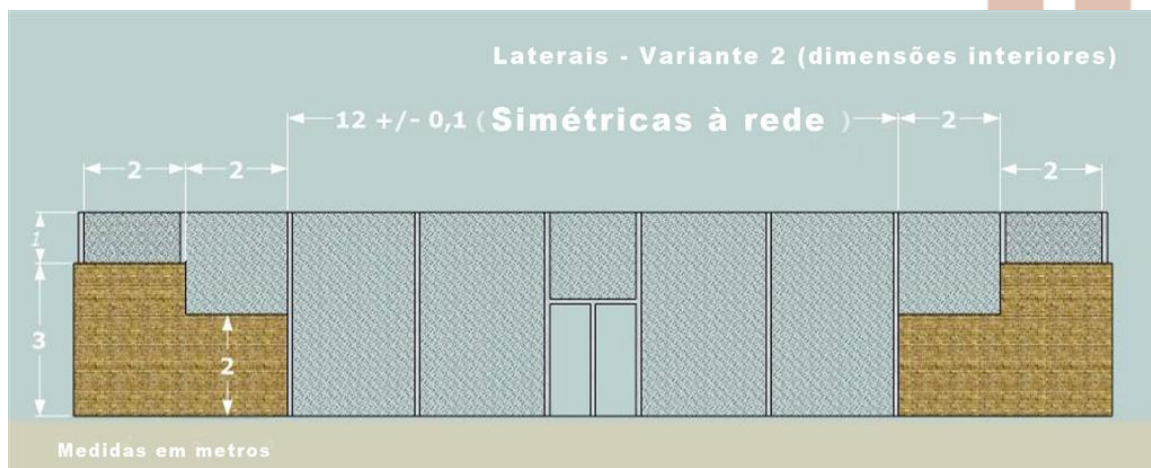
Parede composta por zonas escalonadas em ambos os extremos, de 3 metros de altura por 2 metros de comprimento no primeiro painel e de 2 metros de altura e 2 metros de comprimento no segundo painel. As zonas de malha metálica completam o recinto de jogo até aos 3 metros de altura nos 16 metros centrais e até aos 4 metros de altura nos 2 metros remanescentes em cada extremidade.



Variante 2:

Parede composta por zonas escalonadas em ambos os extremos, de 3 metros de altura por 2 de comprimento no primeiro painel e de 2 metros de altura e 2 de comprimento no segundo painel. As zonas de malha metálica completam o recinto de jogo até aos 4 metros de altura em todo o comprimento lateral.





As dimensões dadas são sempre medidas no interior do campo.

A malha metálica é sempre colocada e alinhada com a face interior das paredes. As paredes podem ser de qualquer material transparente ou opaco (vidro, cimento, etc.), sempre que ofereçam a devida consistência e um ressaltado da bola regular e uniforme. Seja qual for o material utilizado deverá sempre ter uma superfície uniforme, dura e lisa, sem qualquer zona rugosa para permitir o contacto, o roçar e deslizamento das bolas, mãos e outras partes do corpo.

cor das paredes opaca deve ser lisa e não poderá interferir com a visão dos jogadores ou as condições de jogo, a sua cor deverá ser preferencialmente verde, azul ou cor de tijolo, terá de ser em contraste com a cor do chão.

É permitido imprimir ou pintar logotipos de publicidade, desde que não haja mais do que um por parede e o seu tamanho não interfira com a visão dos jogadores.

Para as paredes de vidro devem-se respeitar as normas para vidros temperados:

- União Europeia: UNE - EN 12150-1.

A malha metálica pode ser entrelaçado ou soldada, sendo que a sua abertura (média da diagonal) não seja inferior a 5 cm nem superior a 7,08 cm. Recomenda-se um diâmetro do fio de metal utilizado entre 1,6 mm e 3 mm, autorizando-se uma grossura máxima de 4 mm, tendo uma tensão suficiente para permitir o ressaltado da bola.

Se se utilizar malha soldada, todas as soldaduras devem estar devidamente protegidas, tanto no interior como no exterior do campo para não permitir cortes ou aranhões na mesma.

Se se utilizar malha entrelaçada, os tensores devem colocar-se da parte exterior do campo e também devidamente protegidos e nenhuma das junções deve apresentar partes bicudas.

Tanto a malha de arame entrelaçado como a soldada devem formar uma superfície plana vertical e mantidas de tal modo que estas características não se percam.

Caso 2: Se for utilizado o mesmo tipo de malha sobre os limites regulamentares (veja a variante 1 e 2) para não deixar a bola sair para fora do campo, recomenda-se colocar acima dos 3 ou 4 metros, consoante a variante, uma placa em branco que distinga claramente a parte válida da que não é. Se a bola bater na placa é considerada fora de jogo.

Solo

A superfície do campo pode ser em betão poroso, cimento, madeira, materiais sintéticos, relva artificial ou qualquer outro material que permita um ressalto regular da bola e evite a acumulação de água.

cor pode ser verde, azul ou cor de tijolo, mas única e distinta das paredes.

A cor do chão preta só é permitida para instalações indoor.

O piso terá um nivelamento tal que as diferenças do nível dos interiores sejam inferiores a 3 milímetros.

Em pisos sem drenagem própria as pendentes máximas de evacuação transversal serão de 1% e sempre a partir do centro para o exterior do campo.

Caso 3: Em pavimentos com drenagem própria admite-se uma inclinação de 0%.

Os pisos sintéticos e relva artificial devem cumprir os seguintes requisitos:

- União Europeia: conforme o relatório UNE 41958 IN "Pavimentos Desportivos"

REQUISITOS

Absorção de Impacto (redução de força)	$RF \geq 20\%$	Relva Artificial
Fricção	$0,4 \leq \mu \leq 0,8$	Relva Artificial Pisos Sintéticos
Ressalto Vertical da Bola	$\geq 80\%$	Relva Artificial
Enchimento de Areia	$SiO_2 \geq 96\%$ $CaO \leq 3\%$ Cantos arredondados Granulometria: 80% de peso $\varnothing 16mm - 1,25mm$ Comprimento visível da fibra 2mm-3mm	Relva Artificial

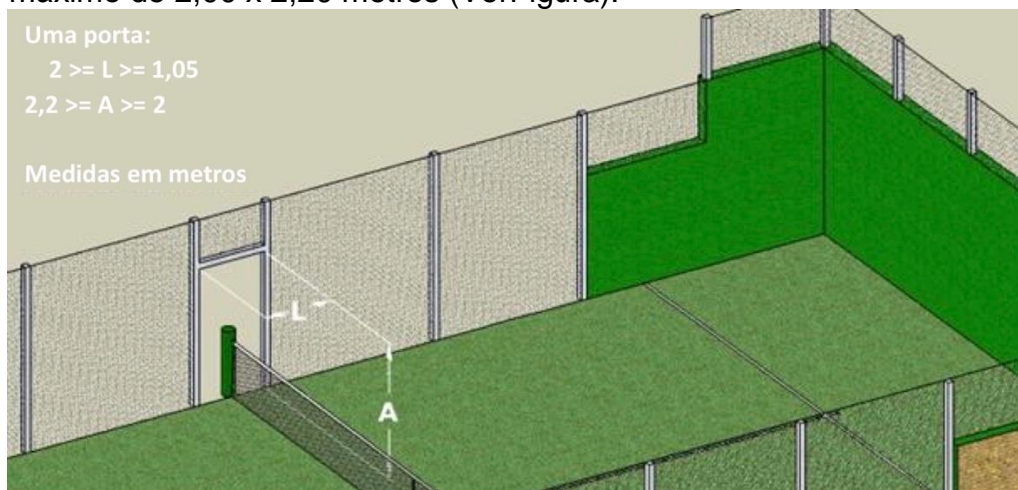
Acessos



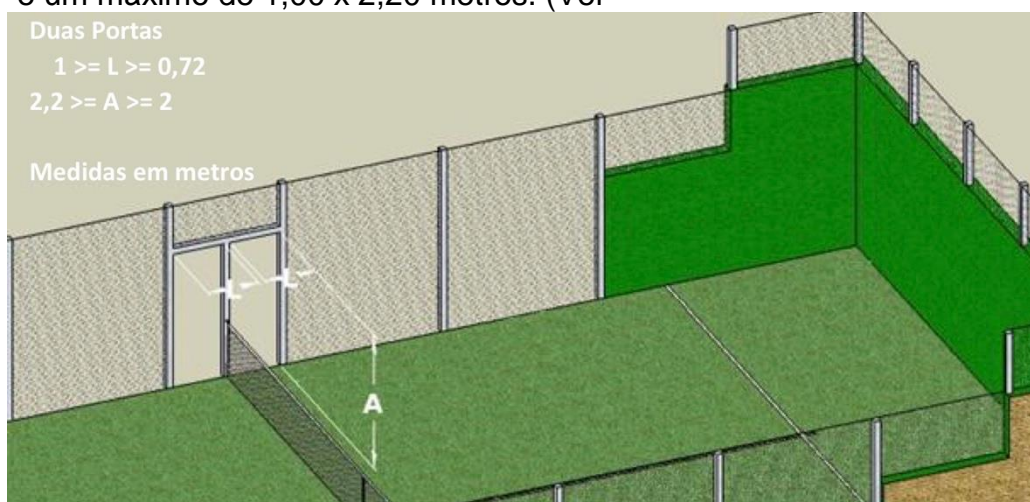
Os acessos ao campo são simétricos em relação ao centro do mesmo, ao nível da rede. Pode haver uma ou duas aberturas de cada lado com ou sem porta (ver regra 16).

As dimensões dos acessos devem ser as seguintes:

- 1) Com um único acesso lateral: deve ter um mínimo de 1,05 x 2,00 metros e um máximo de 2,00 x 2,20 metros (Ver Figura).

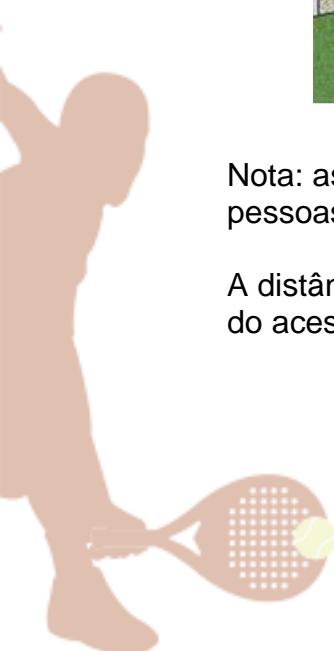


- 2) Com dois acessos laterais: cada um deve ter um mínimo de 0,72 x 2,00 metros e um máximo de 1,00 x 2,20 metros. (Ver



Nota: as instalações de uso público devem respeitar as regras de acessibilidade para pessoas de mobilidade reduzida.

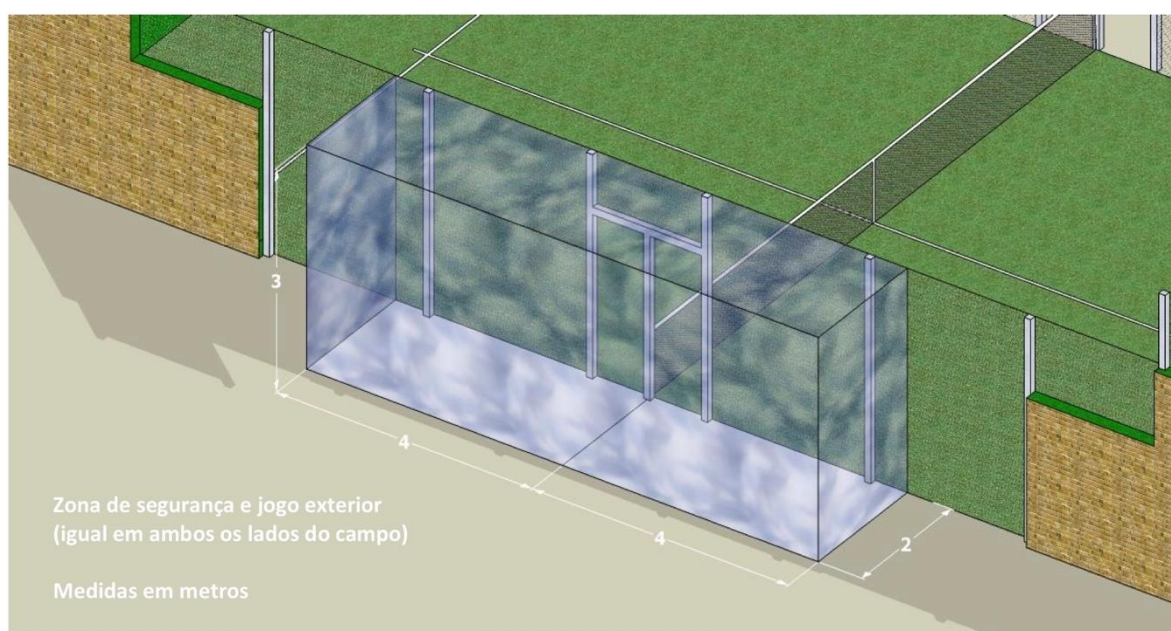
A distância mínima entre a parede do fundo do campo e a extremidade mais próxima do acesso será de 9 metros.



No caso de existirem portas a vedar os acessos, os puxadores devem ser colocados no lado exterior do campo, sem que hajam quaisquer saliências para o interior do mesmo.

Zona de Segurança e Jogo Exterior

Cada um dos lados do campo deve ter duas aberturas de acesso. Não poderá haver nenhum obstáculo físico fora do campo em ambos os lados, numa área mínima de 2 metros de largura, 4 de comprimento, e um mínimo de 3 metros de altura (Ver Figura).



As aberturas devem ter proteções nos seus três lados: duas laterais e barra superior, assim como os postes da rede. Esta proteção deverá prevenir lesões nos jogadores (exemplos de material a ser utilizado: espuma, neopreno, etc.), com uma espessura não inferior a 2 cm. As proteções devem estar devidamente seguras às estruturas metálicas e postes através de velcro ou outro material, desde que não tenha pontas salientes e que a sua fixação seja eficaz e não tenha influência no jogo, principalmente nas partes internas do campo.

Iluminação

iluminação artificial será uniforme e de modo a não dificultar a visão dos jogadores, juiz-árbitro ou espectadores. Deve cumprir a seguinte norma:

União Europeia: UNE-EN 12193 "Iluminação de instalações desportivas" e ter os seguintes níveis mínimos de iluminação:

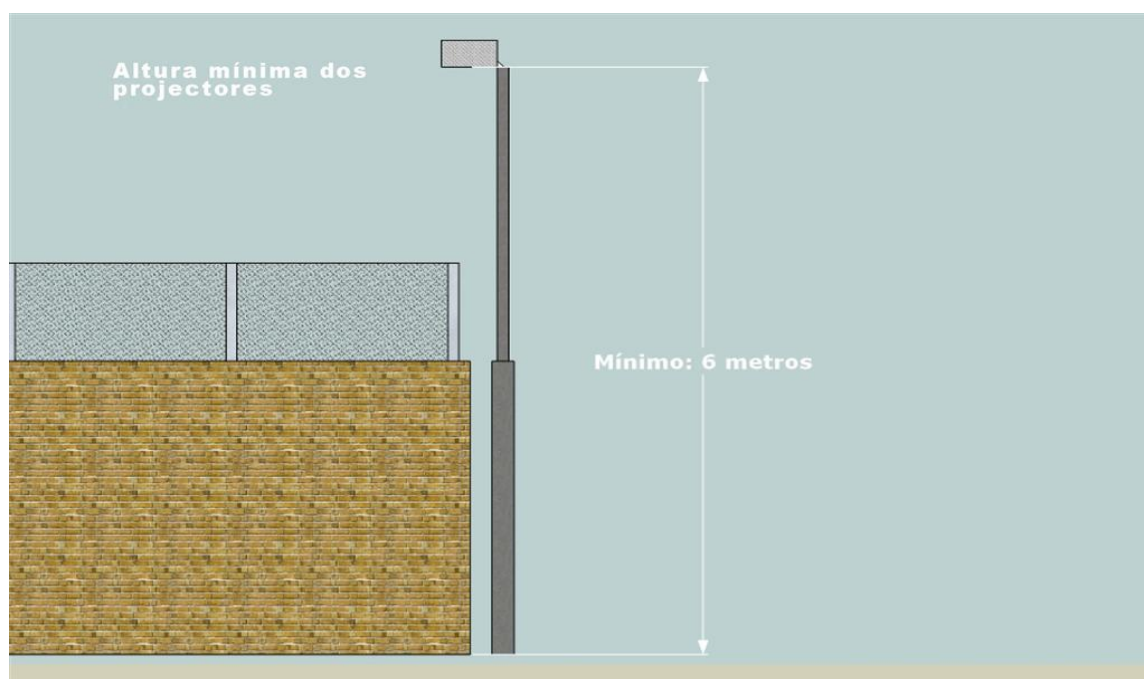
Níveis Mínimos de Iluminação (Exterior)	Iluminação Horizontal	Uniformidade
--	--------------------------	--------------

	E med (lux)	E min/E med
Competições Internacionais e Nacionais	500	0,7
Competições Locais, Recreativas e Escolares	200	0,5

Níveis Mínimos de Iluminação (Interior)	Iluminação Horizontal E med (lux)	Uniformidade E min/E med
Competições Internacionais e Nacionais	750	0,7
Competições Locais, Recreativas e Escolares	300	0,5

Os postes de iluminação deverão estar colocados fora do campo. Se estiverem na zona de segurança, o jogo exterior não será autorizado.

A altura mínima dos projetores tem de ser de 6 metros, desde o chão até à sua parte inferior.



Para novas construções aconselha-se que a altura mínima seja de 8 metros, para os projetores que invadam a área interna do campo, podendo manter as outras medidas, para os que não a invadam.

Orientação

Recomenda-se que o eixo longitudinal do campo em instalações ao ar livre seja N-S, admitindo-se, no entanto, variações contidas entre N-NE e N-NO



A Bola

As bolas para utilização nas competições oficiais da FPP terão que ser aprovadas por esta.

A bola deve ser uma esfera de borracha com uma superfície uniforme branca ou amarela. O seu diâmetro deve medir entre 6,35 e 6,77 cm e o seu peso será entre 56,0 e 59,4 g. Deve ter um ressalto entre 135 e 145 cm, quando largada de uma altura de 2,54 metros sobre uma superfície dura.

A bola deve ter uma pressão interna entre 4,6 kg e 5,2 kg por cada 2,54 centímetros quadrados.

Ao jogar a uma altitude superior a 500 metros, pode-se utilizar outro tipo de bola, sendo idêntica ao tipo acima descrito, exceto no ressalto que deverá situar-se entre 121,92 cm e 135 cm.

A Raqueta

A raqueta utilizada deverá cumprir os critérios de homologação da FIP – Federação Internacional de Padel.

É composta por duas partes: cabeça e cabo.

Cabo: comprimento máximo – 20cm, largura máxima – 50mm, espessura máxima – 50mm.

Cabeça: o comprimento pode variar, no entanto o comprimento total da raqueta (cabeça + cabo) não pode exceder 45,5 cm, largura máxima – 26 cm, espessura máxima – 38mm.

Ao realizar o controlo da espessura da raqueta dar-se-á uma tolerância de 2,5%.

A área de contacto com a bola poderá ter um número não limitado de furos cilíndricos de 9 a 13 mm de diâmetro em toda a zona central. Nessa mesma superfície pode ser considerada uma área periférica de 4 cm, medidos a partir da borda exterior da raqueta, onde os furos podem ter outra forma ou tamanho, desde que não afetem a essência do jogo.

A área de contacto com a bola poderá, em ambos os lados, ser lisa ou rugosa.

A raqueta deve estar livre de objetos aderentes e outros dispositivos que não sejam aqueles utilizados única e exclusivamente para limitar ou evitar o desgaste, vibrações e distribuição de peso. Qualquer objeto ou dispositivo terá medidas e colocação razoáveis para tais propósitos.

A raqueta deve ter um cordão ou correia não-elástica, com um comprimento máximo de 35 cm, para prender ao pulso do jogador, de forma a prevenir acidentes. O seu uso é obrigatório.

A raqueta deve estar livre de qualquer dispositivo que possa comunicar, informar ou dar instruções ao jogador.

Caso 1: Durante o decorrer do jogo, um jogador parte a raqueta acidentalmente. Pode continuar a jogar com a raqueta nessas condições?
: Sim, exceto se romper o cordão de segurança ou se a raqueta, depois de partida, ficar com saliências potencialmente perigosas.

Caso 2: É permitido ao jogador utilizar mais do que uma raqueta durante o jogo?
Decisão: Sim. Apenas não é permitido mudar de raqueta a meio do ponto.

Regras de Jogo

Regra 1 – Pontuação

Quando um par ganha o seu primeiro ponto, diz-se "15" ("15"—"0", por exemplo). Ao ganhar o segundo ponto diz-se "30". Ao ganhar o terceiro ponto diz-se "40" e ao quarto diz-se "jogo", a menos que ambos os pares tenham ganho três pontos anteriormente, nesse caso diz-se "iguais". O ponto seguinte diz-se vantagem a favor do par que o ganhou e se tornar a fazê-lo diz-se "jogo". Se o perder voltam a "iguais" ou "vantagem nula" e assim sucessivamente até um dos pares ganhar 2 pontos consecutivos.

O par que ganhar 6 jogos em primeiro, sempre com diferença de 2 jogos, ganha o "set". Caso esteja 6-6, joga-se um tie-break de desempate.

Os encontros jogam-se à melhor de 3 sets (um par tem que ganhar 2 sets para ganhar o encontro).

Caso o encontro esteja empatado a um set igual e sempre que se tenha estabelecido previamente, o terceiro e decisivo set pode ser jogado sem tie-break, ou seja, ganha o par que tenha dois jogos de vantagem.

TIE-BREAK

No tie-break, os pontos são contados "zero", "1", "2", "3", etc. Ganha o "tie-break" quem chegar primeiro aos 7 pontos, desde que o façam pelo menos 2 de vantagem, ganhando assim o jogo e consequentemente o set. Se for necessário, o tie-break continua até que esta margem seja alcançada.

Começa a servir no tie-break o jogador que teria de servir consoante a ordem normal do set. Começará do lado direito fazendo-o num só ponto. Respeitando sempre a sequência normal do set e começando pelo lado esquerdo, o próximo jogador a servir, fá-lo por dois pontos e assim sucessivamente até terminar o tie-break.

O vencedor do tie-break ganha o set por 7-6



No set seguinte, começa a servir um jogador do par que não tenha começado a servir no tie-break

MÉTODOS ALTERNATIVOS DE PONTUAÇÃO

Pontuação de um jogo

“Ponto de Ouro” ou Sem Vantagens:

Neste caso, o jogo é pontuado da seguinte forma:

nenhum ponto - "nada" ou "0"

primeiro ponto - "15"

segundo ponto - "30"

terceiro ponto - "40"

quarto ponto - "jogo"

Se ambos os pares tiverem vencido três pontos cada, diz-se iguais e ganha o jogo quem vencer o ponto seguinte (ponto de ouro). O par que responde ao serviço, tem o direito de escolher para que lado é que prefere que os adversários sirvam. Os jogadores que respondem não podem trocar de lado nesse ponto.

Nos pares mistos, quem responde ao serviço terá de ser o elemento do mesmo sexo daquele que serve, não havendo por isso direito a escolher o lado.

Pontuação num Set

Sets até quatro ou mini-set:

O par que vencer quatro jogos, sempre com 2 de vantagem sobre o adversário, ganha o set. Se ambos ficarem com quatro jogos, disputa-se um tie-break para ver quem ganha o set 5-4.

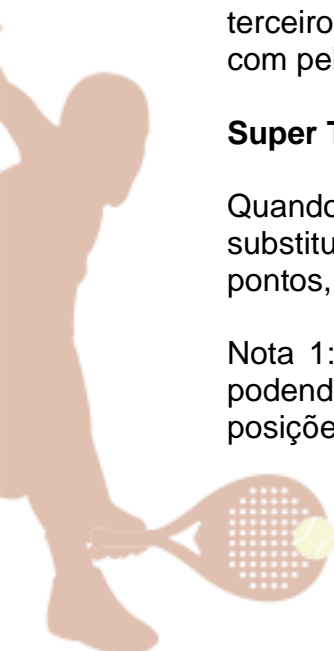
Tie-break decisivo do encontro (7 pontos)

Quando o resultado esteja igualado a um set, joga-se um tie-break, que substitui o terceiro set, para decidir o par que ganha o encontro. O par que ganhar sete pontos, com pelo menos 2 de vantagem sobre o adversário ganha o tie-break.

Super Tie-break (10 pontos)

Quando o resultado esteja igualado a um set, joga-se um Super tie-break, que substitui o terceiro set, para decidir o par que ganha o encontro. O par que ganhar dez pontos, com pelo menos 2 de vantagem sobre o adversário ganha o super tie-break.

Nota 1: ao usar o super tie-break, tem de se manter a ordem normal de serviço, podendo, no entanto, dentro do par alterar quem serve em primeiro e as respetivas posições em campo.





Nota 2: não se procede à troca de bolas para jogar o super tie-break, ainda que fosse altura de fazê-lo pela contagem dos jogos.

Regra 2 – Tempos

O juiz-árbitro dará por perdido o jogo (WO – falta de comparência), caso um dos pares não esteja preparado para jogar até um máximo de 10 minutos depois da hora afixada, salvo se este considerar que o atraso se deve a motivos de força maior.

No caso em que o horário seja designado por um jogo seguido de outro, considera-se a hora de início de um encontro 5 minutos depois da conclusão do encontro anterior.

O período de aquecimento será obrigatório e não poderá exceder os 5 minutos.

Por norma, o jogo deve ser contínuo, desde o momento em que o encontro se inicia (depois do primeiro serviço) até estar concluído. Consequentemente, o jogo não pode ser suspenso ou atrasado para permitir o descanso de um jogador ou receber instruções ou conselhos.

Entre pontos, o tempo de descanso máximo é de 20 segundos.

Os jogadores mudam de lado (quando a soma dos jogos de um set é ímpar), será concedido um período de descanso de 90 segundos. Após o primeiro jogo de cada set e durante um tie-break, o jogo será contínuo e a mudança de lado é feita sem nenhum descanso.

No final de cada set, o descanso máximo concedido é de 120 segundos.

Os tempos descritos anteriormente contam-se a partir do fim de um ponto e até ao início do serviço do ponto seguinte.

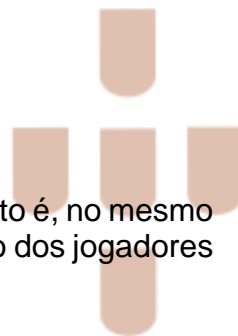
Se por algum motivo alheio ao controlo do jogador, como por exemplo a sua roupa, sapatos o outro equipamento se rompa ou precise de ser substituído, o juiz-árbitro poderá conceder um tempo adicional razoável para que o jogador resolva o problema.

Aquando da mudança de campo durante um tie-break, o tempo concedido será de 20 segundos.

Se um encontro é suspenso por motivos alheios aos jogadores (chuva, falta de luz, acidente, etc.), ao reiniciar-se, os jogadores terão direito aos seguintes períodos de aquecimento:

- Até 5 minutos de suspensão, não há aquecimento
- Entre 5 a 20 minutos de suspensão, 3 minutos de aquecimento
- Mais de 20 minutos de suspensão, 5 minutos de aquecimento





O encontro deverá recomeçar exatamente onde tinha sido suspenso, isto é, no mesmo jogo e ponto, com o mesmo jogador a servir e o mesmo posicionamento dos jogadores no campo.

Se o encontro for suspenso devido à falta de luz, deverá sê-lo quando a soma dos jogos do set seja um número par para que as equipas reiniciem o encontro no mesmo lado em que ele foi suspenso.

No caso de um jogador lesionar-se ou estar afetado por uma condição médica tratável, este terá 3 minutos para receber ajuda ou recuperar da mesma. Poderá ainda fazê-lo nas duas mudanças de campo seguintes, sendo que deverá ser dentro do tempo regulamentar para estas.

Esta ajuda médica apenas poderá ser utilizada uma vez por jogador durante o encontro, não sendo possível ceder este direito entre parceiros do mesmo par.

Caso ocorra um acidente que não seja consequência direta do jogo e que afete algum dos jogadores, o juiz-árbitro poderá conceder um tempo não superior a 15 minutos para a sua resolução.

Se algum jogador estiver a sangrar, não poderá prosseguir o jogo.

Caso 1: Conta para ajuda única ao jogador caso o acidente não seja consequência direta do jogo?
Decisão: Não, não conta.

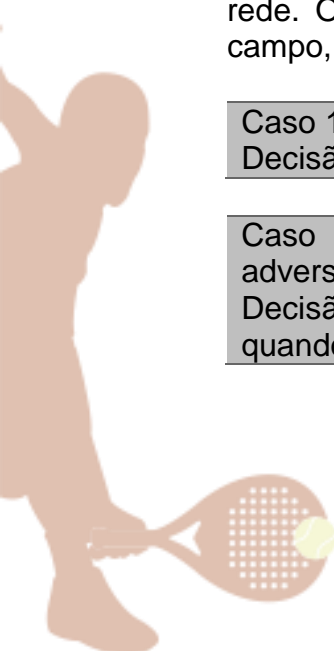
Caso 2: Pode existir tempo de descanso ou interrupção entre o primeiro e segundo serviço?
Decisão: Não, o jogo deve ser contínuo.

Regra 3 – Posicionamento dos Jogadores

Cada dupla irá colocar-se em cada um dos lados do campo, de um e outro lado da rede. O jogador que responde ao serviço pode colocar-se em qualquer lugar do campo, bem como o seu parceiro e o parceiro do jogador que serve.

Caso 1: Um jogador pode estar fora de campo enquanto um jogador serve?
Decisão: Não, não pode.

Caso 2: É permitido que um jogador de uma dupla jogue sozinho contra os adversários?
Decisão: Sim, se o parceiro permanecer em campo e sirva e responda ao serviço quando for a sua vez de o fazer.





Regra 4 – Escolha de Campo e Serviço

A escolha do campo e o direito a servir ou responder ao serviço será decidido por sorteio. O par que ganhar o sorteio pode escolher entre:

- a) servir ou responder ao serviço, caso em que o outro par irá escolher o lado do campo;
- b) o lado do campo, caso em que o outro par irá escolher servir ou responder ao serviço;
- c) dar a escolha aos adversários.

Depois de decidir quem serve primeiro e o lado em que cada par começará a jogar, o juiz-árbitro terá de ser informado quem é o primeiro par a servir e a responder.

Caso 1: Ambas as duplas têm o direito de escolher novamente o que querem se o período de aquecimento é suspenso e os jogadores abandonam o campo?
Decisão: Sim, o resultado do sorteio mantém-se mas ambas as duplas podem alterar as escolhas iniciais.

Regra 5 – Mudanças de Campo

Os jogadores mudarão de lado quando a soma dos jogos durante o set seja um número ímpar.

No tie-break, os jogadores mudam de lado a cada 6 pontos.

Se houver um erro e não se realiza uma mudança de campo, os jogadores terão de corrigir esta situação assim que se apercebem do erro, seguindo a ordem de jogo correta. Todos os pontos até lá disputados mantêm-se válidos. No caso de aperceberem-se do erro depois de falhado o primeiro serviço, apenas se terá direito ao segundo serviço.

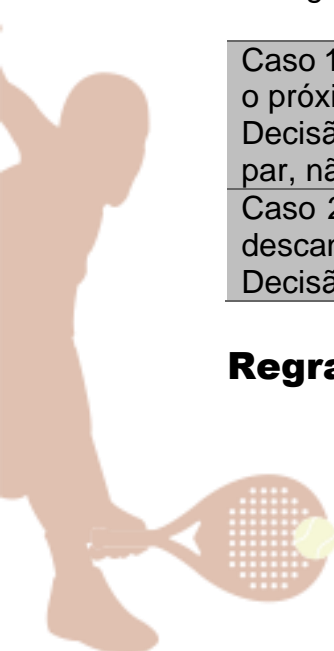
Caso 1: No final de cada set temos direito a um intervalo de 120 segundos. começar o próximo jogo, temos de mudar de lado?

Decisão: Se a soma do número de jogos completados no set for ímpar, sim. Se for par, não.

Caso 2: No final do primeiro jogo de cada set, é preciso mudar de lado direito a descansar?

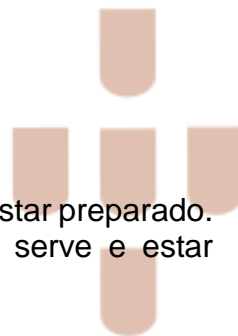
Decisão: Não, não há descanso.

Regra 6 – O Serviço



Todos os pontos começam com o Serviço. Se se falha o primeiro serviço tem-se direito a um segundo. O serviço é feito da seguinte forma:

- a) o jogador que serve terá, no momento da execução do serviço, que estar com ambos os pés atrás da linha de serviço e entre o prolongamento imaginário da linha central dos quadrados de serviço e a parede lateral ("área de serviço"). Deverá permanecer neste espaço até haver contacto com a bola.
- b) o jogador deverá deixar a bola bater na área de serviço onde se encontre antes de bater na bola.
- c) o jogador não poderá tocar com os pés nem na linha de serviço, nem no prolongamento imaginário da linha central dos quadrados de serviço.
- d) no momento em que bater na bola, esta terá que estar a uma altura igual ou inferior à cintura do jogador e este terá de ter pelo menos um pé a tocar no solo.
- e) a bola tem que passar por cima da rede e bater primeiro dentro do quadrado de serviço diagonalmente oposto (incluindo as linhas que o delimitam). O primeiro serviço é realizado do lado direito do campo, mudando-se alternadamente de lado a cada ponto até fechar o jogo.
- f) ao servir, o jogador não pode andar, correr ou saltar. O jogador não pode mudar de posição ainda que realize alguns movimentos com os pés que não afete a posição inicial.
- g) no momento de impacto com a bola ou numa tentativa falhada de o fazer, considera-se o serviço efetuado.
- h) se o serviço for executado inadvertidamente no lado errado, o erro deverá ser corrigido assim que se descubra. Todos os pontos obtidos até esse momento são válidos, mas se houve apenas uma falta de serviço até os jogadores se aperceberem do erro, esta será tida como válida também.
- i) o par que tenha o direito de servir no primeiro jogo do set tem que decidir qual dos jogadores o fará. De seguida, o par que estava a receber terá de fazê-lo, estabelecendo assim a ordem de serviços alternada. Desta forma, a ordem de serviços definida terá de ser seguida até ao final do respetivo set. Esta ordem só poderá ser alterada no set seguinte.
- j) se um jogador servir fora de turno, o que deveria tê-lo feito deve fazê-lo assim que se descobrir o erro. Todos os pontos jogados até então são válidos. No caso de ter havido uma falta no serviço, esta não será válida. No caso de fechar o jogo antes de se aperceberem do erro, a ordem de serviço alterada deverá manter-se dessa forma até ao final do set.



k) o jogador que serve não poderá fazê-lo até o jogador que responde estar preparado. No entanto, quem responde terá de adaptar-se ao ritmo de quem serve e estar preparado sem grandes demoras quando este o estiver.

l) não se pode alegar não estar preparado para responder depois de se tentar devolver a bola normalmente. Se quem responde não estava preparado, não se pode assinalar falta no serviço.

Caso 1: A que altura pode o jogador bater na bola ao servir se fletir as pernas para o fazer?

Decisão: Abaixo ou à altura em que se encontra a sua cintura no momento de impacto com a bola.

Regra 7 – Falta no Serviço

É considerada falta no serviço se:

- a) o jogador que serve infringir o disposto na regra 6, pontos a) a f);
- b) o jogador não acertar na bola ao tentar fazê-lo;
- c) a bola bate fora do quadrado de serviço (incluindo as linhas que são válidas);
- d) a bola bater em quem serve, no seu parceiro ou qualquer objeto que tenham;
- e) a bola, depois de bater no quadrado de serviço, tocar na malha metálica antes do segundo ressalto;
- f) a bola bate no quadrado de serviço e sai pela porta num campo que não tem a zona de segurança mínima exigida para o jogo exterior.

Caso 1: Servi e a bola ressalta na parede do meu campo, na malha metálica ou num foco antes de passar a rede e bater no quadrado de serviço diagonalmente oposto. O serviço é válido?

Decisão: Não, é falta.

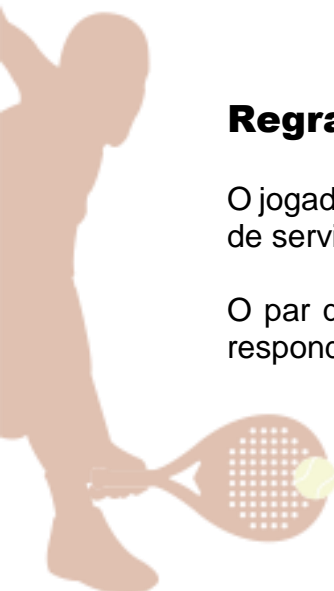
Caso 2: Sirvo em balão e a bola depois de bater no quadrado de serviço sai do campo por cima da malha ou parede sem tocar nelas. É falta?

Decisão: Não, o serviço é válido.

Regra 8 – A Resposta

O jogador que responde ao serviço tem de esperar que a bola bata dentro do quadrado de serviço e tentar acertar-lhe antes que ressalte uma segunda vez.

O par que responde ao serviço decide no primeiro jogo de cada set o jogador que responde em primeiro lugar. Este tem de manter essa posição até ao final do set.

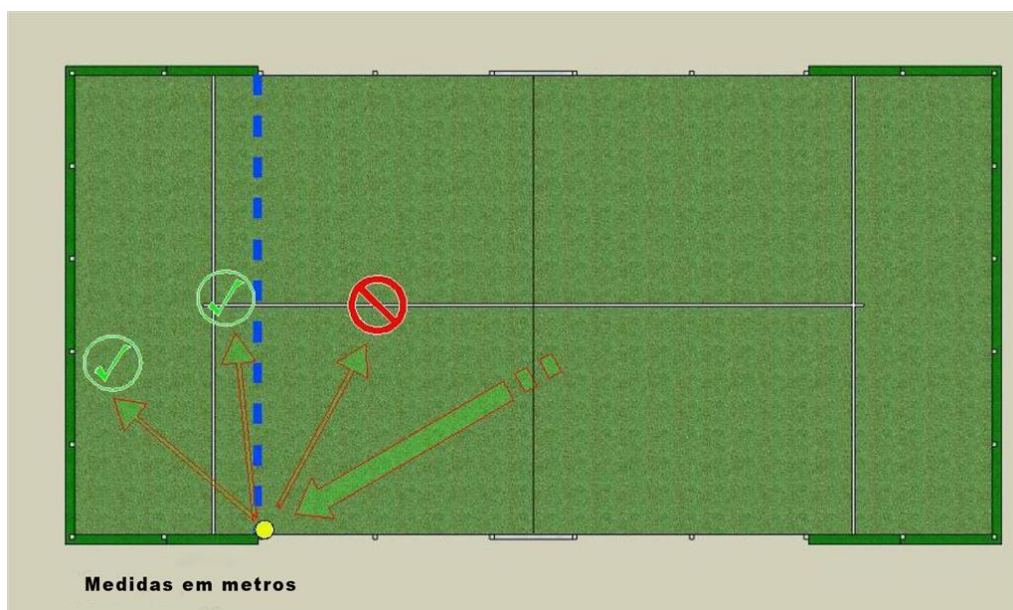


Cada jogador responde alternadamente e a ordem não pode ser alterada até o set (incluindo tie-break) estar concluído. A ordem só poderá ser alterada no início do seguinte set.

Se durante um jogo ou tie-break, a ordem de jogo é alterada pelo par que responde ao serviço, deve-se continuar a jogar desta forma até ao final do respetivo jogo ou tie-break. Nos jogos seguintes, o par terá de voltar à forma escolhida no princípio do set.

Se a bola tocar no jogador que responde, o seu parceiro ou nas suas raquetes antes de bater no solo, o ponto será atribuído a quem serve.

Caso 1: Nos campos antigos onde possam existir algumas saliências na junção da parede com a malha lateral (não estando estas totalmente alinhadas), quando a bola ressalte nessa junção, o serviço só será válido se a bola avançar para lá da linha imaginária de um ângulo de 90° formado a partir da parede lateral ao nível da junção. Isto é, se a bola seguir em direção à parede do fundo, o ponto segue. Se a bola voltar para trás ou para o lado, mas não passar o nível da junção, considera-se falta. (ver figura).



Caso 2: Se a bola bate duas vezes seguidas dentro do quadrado de serviço, ainda que entre os ressaltos a bola bata na parede, o ponto é para o par que serviu.

Caso 3: O jogador que responde nunca o poderá fazer em volei.

Regra 9 – Repetição do Serviço ou “Let”

O serviço repete-se se:

a) a bola toca na rede ou nos postes da mesma, caso estes estejam dentro do campo e de seguida bate no quadrado de serviço sempre e quando depois não faça o segundo ressalto contra a malha metálica.

b) a bola depois de tocar na rede ou nos postes da mesma, caso estes estejam dentro do campo, for bater num adversário ou qualquer adereço que tenham.

c) se quem responde não está preparado (Regra 6 k).

Se o “let” acontece no primeiro serviço, este repete-se e quem serve continua a ter dois serviços. Se acontece no segundo serviço, apenas dispõe de mais um serviço.

Caso 1: Ponho a bola em jogo e esta toca na rede e depois de fazer o primeiro ressalto no quadrado de serviço, faz o segundo fora do campo. Considera-se que é “let”?

Decisão: Será “let” se for permitido o jogo exterior, caso contrário é falta.

Regra 10 – Repetição de um Ponto

O ponto tem de ser repetido se:

a) a bola se rompe a meio do ponto;

b) qualquer elemento externo entra em campo enquanto está a decorrer o ponto;

c) ocorrer alguma interrupção do jogo devido a uma situação imprevista e alheia aos jogadores.

Se no decorrer do jogo algum jogador achar que houve uma situação que pode ser qualificada de “let” tem de informar o juiz-árbitro de imediato antes de acabar o ponto. Se este lhe der razão, repete-se o ponto, senão a dupla do jogador que parou o ponto perde-o.

Caso 1: Se falhei o primeiro serviço e o ponto começou com o segundo serviço, o que acontece se temos que repetir o ponto?

Decisão: repete-se o ponto e quem serve terá direito a dois serviços.

Regra 11 – Interferência

Considera-se interferência quando um jogador tenha uma ação, deliberada ou involuntária, que incomode o seu adversário na execução de um golpe. No primeiro caso, o ponto será dado ao adversário e no segundo deverá repetir-se o ponto quando o jogador que tenha causado a interferência o tenha ganho.



Regra 12 – Bola em Jogo

A bola será golpeada alternativamente por cada dupla.

A bola está em jogo desde o momento em que se execute o serviço e ocorra um “let” ou o ponto esteja decidido.

Se a bola bater em qualquer elemento do campo depois de bater no solo continuará em jogo e deverá ser devolvida antes de bater pela segunda vez no solo.

Consideram-se elementos do campo a parte interior das paredes, a malha metálica que fecha o campo, o solo, a rede e os postes da rede. O quadro que sustenta a malha soldada é tido como fazendo parte da malha metálica.

Regra 13 – Ponto Perdido

Uma dupla perde o ponto:

a) se, enquanto a bola está em jogo, um dos jogadores, a sua raqueta ou qualquer objeto que tenha consigo toca na rede, postes ou em alguma parte do campo adversário, incluindo o solo e malha metálica;

1. Jogo exterior autorizado. Se estiver autorizado o jogo exterior, a partir dos 0.92 metros, o poste no meio das portas de acesso ao campo considera-se neutro e os jogadores podem tocar e agarrar-se a ele.

b) se a bola bate pela segunda vez no campo antes de ser devolvida;

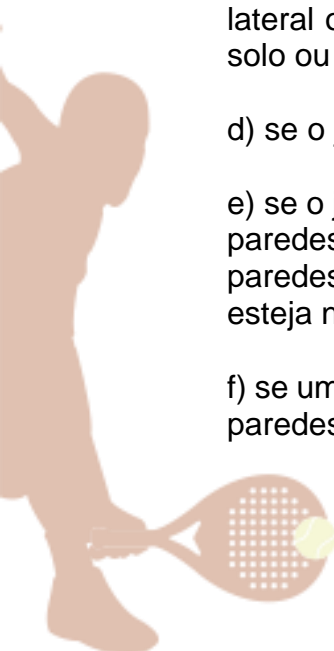
c) quando a bola depois de bater no próprio campo corretamente, saia por cima dos limites superiores do campo (fundo e lateral) ou pela porta;

1. Jogo exterior autorizado. Quando a bola depois de bater no próprio campo corretamente, saia por cima da parede do fundo do campo. Se sair por cima da parede lateral ou pela porta, o ponto está perdido quando a bola bata pela segunda vez no solo ou toque num elemento externo alheio ao campo.

d) se o jogador devolver a bola antes desta ter passado a rede;

e) se o jogador devolver a bola diretamente ou depois de ressaltar primeiro numa das paredes do seu lado de forma a que sem bater no solo primeiro bata numa das paredes do lado contrário, na malha metálica ou nalgum objeto alheio ao campo que esteja no solo;

f) se um jogador devolve a bola diretamente ou depois de ressaltar primeiro numa das paredes do seu lado de forma que bata na rede ou nos seus postes e de seguida, sem





bater no solo primeiro, bata numa das paredes do lado contrário, na malha metálica ou nalgum objeto alheio ao campo que não esteja no solo;

g) se um jogador bate duas vezes seguidas na bola;

h) se depois de bater na bola, esta toca o próprio jogador, o seu parceiro ou a qualquer objeto que tenham consigo;

i) se a bola bate contra um dos jogadores, sem ser na sua raqueta, depois de golpeada pela dupla adversária;

j) se um jogador golpear a bola e esta toca na malha metálica ou nalguma parte do campo do seu lado, incluindo o solo ou algum objeto estranho que lá esteja.

k) se toca na bola lançando a raqueta contra ela;

l) se saltar por cima da rede enquanto o ponto está a decorrer;

m) ao devolver a bola, apenas um jogador poderá golpeá-la. Se ambos os jogadores da dupla o fizeram simultaneamente ou não, perdem o ponto;

NOTA: Não se considera toque duplo se dois jogadores tentarem golpear a bola simultaneamente, mas apenas um o fizer enquanto o outro golpear a raqueta do parceiro.

n) se um jogador golpear a bola dentro do campo com um ou os dois pés fora do campo, salvo se estiver autorizado o jogo exterior;

o) o jogador falha o seu segundo serviço;

Caso 1: O que acontece se a bola depois de bater corretamente no meu campo não sai, mas bate na rede suplementar que às vezes se coloca por cima da malha regulamentar?

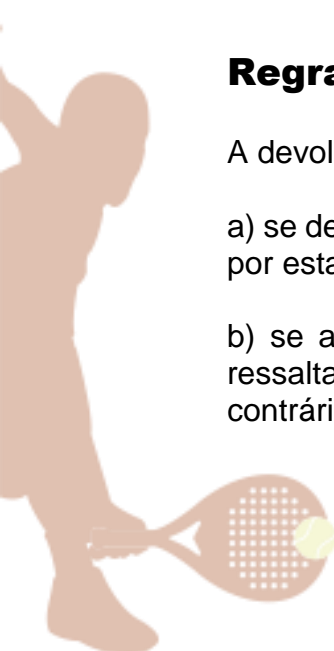
Decisão: Perdes o ponto.

Regra 14 – Devolução Correta

A devolução será correta:

a) se depois de golpear a bola, algum dos adversários fizer um volei ou forem tocados por esta no corpo, na roupa ou nalguma parte da raqueta;

b) se a bola depois de golpeada ressaltar diretamente no campo contrário ou se ressaltar primeiro nas paredes do próprio lado e depois for ressaltar no campo contrário;



- c) se a bola ressaltar no campo contrário e depois for bater na malha metálica ou numa das paredes;
- d) se pela direção e força do golpe a bola ressaltar no campo contrário e sair dos limites do campo, bater no teto, nos postes de iluminação ou nalgum objeto alheio aos elementos do campo;
- e) se a bola tocar na rede ou nos seus postes e de seguida ressaltar no campo contrário;
- f) se a bola em jogo bater num objeto alheio ao campo que esteja no solo do lado contrário do campo (por exemplo uma bola);
- g) se a bola depois de bater no próprio campo volta para o campo do adversário e é golpeada nesse lado, sempre e quando o jogador ou alguma parte da sua roupa ou raquete não tenha tocado na rede, postes ou no campo adversário e a bola cumpra o disposto nos pontos a) e f);
- h) se houver transporte, a devolução considera-se correta sempre que o jogador não tenha tocado duas vezes na bola e o impacto se tenha efetuado num movimento contínuo e não tenha alterado significativamente a trajetória normal da bola;
- i) se a bola bater na junção da parede ou malha metálica com o solo;
- j) Jogo Exterior autorizado. Se a bola for golpeada de fora do campo a devolução será válida se se cumprir o disposto nesta regra.

Caso 1: De acordo com o ponto f) se a bola bate num objeto estranho no solo do campo adversário, a devolução é correta, mas ganha o ponto diretamente?
Decisão: Não, o jogo continua.

Regra 15 – Ponto Ganho

- a) se a bola depois de ressaltar no lado contrário da rede, sair do campo por um buraco ou alguma imperfeição da malha metálica ou se ficar presa nesta;
- b) se a bola depois de ressaltar no lado contrário da rede ficar imobilizada na superfície horizontal de um muro ou quadro de suporte da malha.

Regra 16 – Jogo

Os jogadores estão autorizados a sair do campo e golpear a bola fora deste sempre e quando o campo cumprir as condições estabelecidas nas cláusulas Campo, Zona de Segurança e Jogo Exterior.



Regra 17 – Substituição de Bolas

Os organizadores de um torneio devem anunciar com antecedência o seguinte:

- a) a marca e modelo das bolas a usar;
- b) o número de bolas a usar no encontro;
- c) a mudança de bolas, caso haja.

A mudança de bolas, caso haja, pode fazer-se de uma das seguintes formas:

Depois de um número determinado de jogos. O aquecimento e o tie-break contam como dois jogos para o efeito. Nunca se mudará as bolas no princípio de um tie-break. Neste caso, espera-se até finalizar o set para o fazer.

No princípio de cada set.

Nos casos em que as bolas tenham que ser mudadas depois de um número determinado de jogos e não o sejam, corrige-se o erro quando o par que teria que servir com bolas novas tenha que servir novamente. Depois de corrigido o erro, as bolas serão mudadas depois do número de jogos inicialmente previstos.

Se uma bola se perder, romper ou apresentar qualquer deterioração que a diferencie das outras, o juiz-árbitro terá que efetuar a reposição da mesma por uma em iguais condições que as restantes. Se não for possível, terá de mudar todas as bolas.

Normas de Etiqueta e Conduta

Pontualidade

Os encontros serão disputados seguindo os horários de jogo. Os horários de jogo deverão ser comunicados com antecedência suficiente e é a da responsabilidade dos jogadores informarem-se dos mesmos. A ordem de jogos apenas poderá ser alterada com a autorização do juiz-árbitro do torneio.

Indumentária

O Jogador deverá apresentar-se com roupa e calçado desportivo adequados à prática do Padel. Não são permitidas t-shirts de alças nem calções de banho. Caso não cumpra estes requisitos será advertido e terá que resolver o problema, caso contrário será desqualificado. Nas competições por equipas recomenda-se o uso de um equipamento comum a todos os jogadores, ainda que não seja obrigatório. Os jogadores podem usar o calçado, equipamento e raquetas que queiram, desde que estes sejam regulamentares. Nos torneios internacionais, a equipa de arbitragem deverá ter uma indumentária que permita a sua fácil identificação.



Identificação

Os participantes deverão ter os documentos necessários para identificarem-se junto do juiz-árbitro quando este o solicitar.

Conduta e Disciplina

O Jogador deverá comportar-se cordial e educadamente durante todo o tempo em que permaneça no âmbito de qualquer competição, ainda que não esteja a participar na mesma e respeitar qualquer pessoa que se encontre na mesma situação

Os treinadores, à semelhança dos jogadores, deverão comportar-se adequadamente, tendo em conta que as sanções que o juiz-árbitro lhes possam aplicar acumulam-se às que os jogadores possam receber.

Os jogadores, não podem sair da área de jogo durante um encontro, incluindo o período de aquecimento, sem a autorização do juiz-árbitro. Entende-se por área de jogo o campo e os espaços circundantes.

Conselhos e instruções

Cada dupla pode receber conselhos e instruções durante um encontro de um treinador devidamente acreditado, quer em competições por duplas quer por equipas e sempre que ocorra durante os períodos de descanso.

Entrega de Prémios

Os jogadores que participem na final de um torneio têm de participar na entrega dos prémios a ser realizada no final da competição, a menos que não o possam fazer por lesão ou indisposição comprovadas ou indisponibilidade

Jogo contínuo e/ou atraso no jogo

Uma vez iniciado um encontro, o jogo deve ser contínuo e nenhum jogador pode demorar sem uma justificação razoável mais do que os tempos permitidos na Regra 2 do Regulamento de Jogo.

Obscenidades audíveis e visíveis



Uma obscenidade audível define-se como o uso de palavras comumente reconhecidas como sendo ofensivas ou de má educação e ditas claramente e num tom suficientemente alto para ser ouvidas pelo juiz-árbitro, espectadores e organizadores do torneio.

Uma obscenidade visível designa-se por sinais ou gestos com as mãos, raquete e bolas que tenham algum significado obsceno ou possam ofender terceiros.

Abuso de bola

Os jogadores não podem em momento algum atirar a bola violentamente para fora do campo, nem para o lado oposto da rede sem que ainda esteja a decorrer o ponto.

Abuso de raqueta ou equipamento

Os jogadores não podem em momento algum jogar intencionalmente ou bater de forma violenta com a raquete no chão, a rede, a cadeira do árbitro, a malha metálica ou qualquer outro elemento das instalações.

Abuso verbal e físico ou agressão

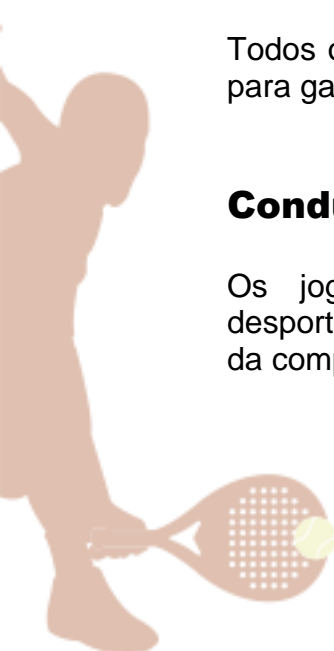
São estes quaisquer comportamentos, atitudes e gestos agressivos ou antidesportivos dos jogadores, com especial gravidade quando se dirijam ao juiz-árbitro, adversários, parceiro, espectadores ou qualquer pessoa relacionada com o torneio. É considerado abuso verbal o insulto, bem como qualquer expressão oral que sem ser considerada insulto, tenha uma conotação depreciativa.

Melhores Esforços

Todos os jogadores comprometem-se a dar o seu melhor e esforçar-se ao máximo para ganhar o encontro que têm de disputar.

Conduta antidesportiva

Os jogadores devem comportar-se a qualquer momento de uma forma desportivamente correta, evitando qualquer ação que vá contra o espírito desportivo, da competição ou em geral contra as normas estabelecidas ou um jogo limpo.





Penalizações

Uma infração no decorrer de um encontro de qualquer dos aspectos mencionados será sancionada pelo juiz-árbitro do torneio de acordo com a tabela de penalizações. A comissão disciplinar poderá ainda impor outras sanções com base no disposto no Regulamento Disciplinar

Tabela de Penalizações:

Primeira infração:	Advertência
Segunda infração:	Advertência com perda de ponto
Terceira infração:	Advertência com desqualificação

As infrações dos dois membros de uma dupla bem como do respetivo treinador são acumuláveis.

Desqualificação direta

No caso de ocorrer uma infração muito grave (agressão física ou verbal muito grave), o juiz-árbitro poderá determinar a desqualificação imediata do jogador ou técnico que tenha cometido a dita infração. Se a desqualificação recair num jogador que esteja a meio de um encontro, este perde o encontro e deverá abandonar a competição. Se recair num técnico, capitão ou jogador acreditado ou inscrito na competição que esteja em curso, este fica desqualificado e tem que abandonar a mesma.

