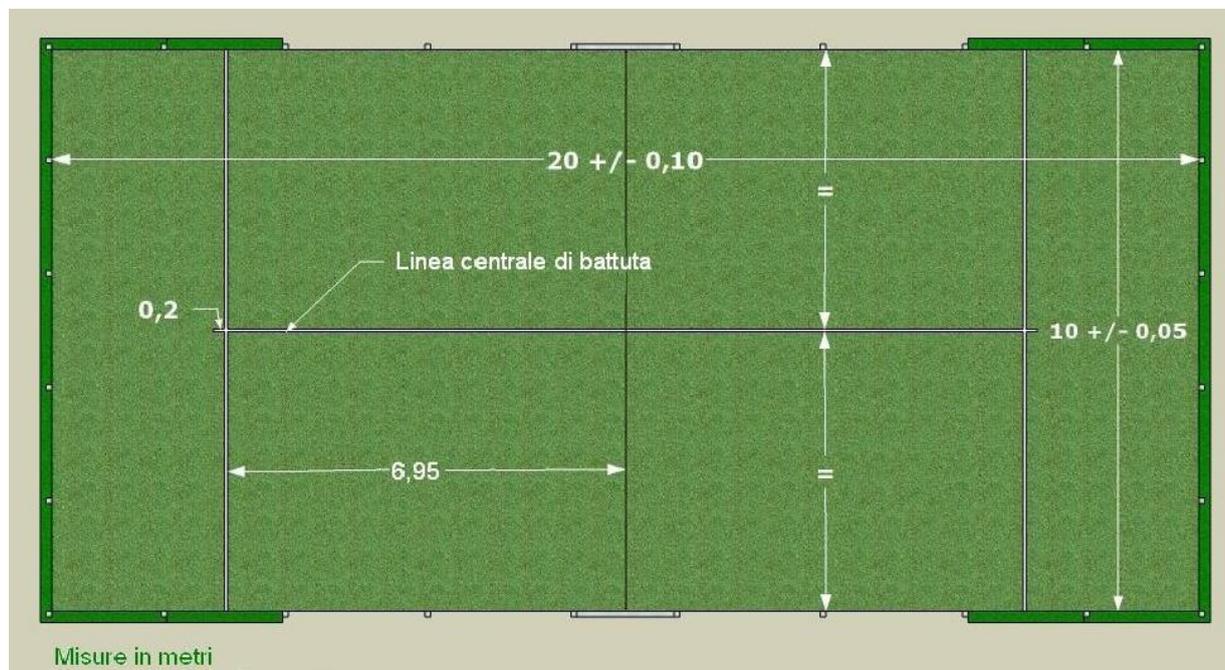


REGOLE DEL PADEL



CAMPO

- il campo è un rettangolo largo m 10, lungo m 20 (misure interne), con una tolleranza dello 0,5%;
- questo rettangolo è diviso a metà da una rete, ad entrambi i lati della quale, parallele ad essa e ad una distanza di m 6,95, sono tracciate due linee di battuta;
- lo spazio tra la rete e le linee di battuta è diviso a metà da una linea perpendicolare ad esse, chiamata linea centrale di battuta, che lo divide in due zone uguali e si estende per 20 cm oltre la linea di battuta;
- lo spazio tra l'arete e le linee di battuta è diviso a metà da una linea perpendicolare ad esse, chiamata linea centrale di battuta, che lo divide in due zone uguali e si estende per 20 cm oltre la linea di battuta;
- le due metà del campo devono essere esattamente simmetriche per quanto si riferisce alla superficie ed alla tracciatura delle linee;
- tutte le linee sono larghe cm 5;
- le righe sono preferibilmente di colore bianco o nero, per il miglior contrasto con il colore della superficie di gioco;
- nei campi coperti, l'altezza minima libera è di m 6 su tutta la superficie del campo e nessun arredo (ad es. le luci) deve essere posto in questo spazio. Per i nuovi impianti, si consiglia un'altezza minima libera di 8 m, senza alcun arredo in questo spazio;
- la rete ha una lunghezza di m 10 ed un'altezza di m 0,88 al centro e di m 0,92 alle estremità (con una tolleranza massima di cm 0,5); (differenza con il Tennis: centro di m 0,914, ai lati



massimo m 1,07);

- la rete è sospesa ad un cavo metallico del diametro massimo di cm 1, le cui estremità sono fissate a due paletti laterali di altezza massima di m 1,05 oppure alla struttura del campo che tende correttamente;
- Il dispositivo per tendere il cavo deve essere concepito in modo che non si apra in modo imprevisto e non costituisca un rischio per i giocatori;
- i paletti di sostegno della rete hanno la faccia esterna tangente ai limiti laterali del campo (apertura, accesso o rete metallica) e possono essere di sezione circolare o quadrata, purché con bordi arrotondati;
- la rete è attaccata ad un nastro bianco, alto da cm 5,0 a 6,3 dopo la ripiegatura, nel cui interno scorre il cavo di sospensione della rete. Questo spazio può contenere pubblicità e si può aggiungere un'altra striscia fino ad un'altezza di cm 9;
- la rete è montata in modo da riempire completamente, senza essere tesa, lo spazio tra i paletti di sostegno e la superficie del campo, così da non lasciare alcuno spazio tra le estremità della rete ed i paletti;
- le maglie che la compongono sono di fibra sintetica e la loro ampiezza deve essere sufficientemente piccola per evitare che la palla possa attraversare la rete.

RECINZIONI

- il campo è recintato per tutta la sua estensione, nel fondo per m 10 di larghezza interna e lateralmente per m 20 di lunghezza interna;
- nella recinzione si combinano zone costruite con materiali che consentono un rimbalzo regolare della palla e zone di rete metallica dove il rimbalzo è irregolare, come descritto di seguito.

FONDI (lati corti)

- nei lati corti (fondi) la recinzione è alta complessivamente m 4, composta per i primi tre metri da parete in qualsiasi materiale trasparente (cristallo, ecc.), e per l'ultimo metro da rete metallica.

LATERALI (lati lunghi)

- nei lati lunghi (laterali) sono ammesse due varianti della recinzione, come segue:
 1. nella variante 1 il penultimo vetro è alto 2 metri e sopra al vetro è presente 1 metro di griglia
 2. nella variante 2 il penultimo vetro è invece alto 3 metri e non è presente la griglia nella parte superiore (questa tipologia di campo è comunemente chiamata campo "World Padel Tour")
- le misure indicate sono calcolate all'interno del campo; la rete metallica è collocata sempre allineata con la faccia interna della parete;
- se la rete metallica è fissata ad un telaio, la parte superiore deve essere priva di elementi che non facciano parte della struttura metallica (ad es. cavi, scatole elettriche, dispositivi per illuminazione);
- le pareti possono essere di qualsiasi materiale trasparente (cristallo, ecc.), purché abbiano un'adeguata consistenza per un rimbalzo della palla regolare ed uniforme.



Qualunque materiale usato deve presentare una superficie uniforme, dura e liscia, senza alcuna asperità, che consenta il contatto del corpo o lo scivolamento della palla.

- possono riportare un marchio, stampato o dipinto, ma non più di uno per ogni parete e con dimensioni e colori tali da non interferire con la visione dei giocatori;
- per i campi con pareti in cristallo, si devono rispettare le norme per il vetro a lastre temperato: per l'Unione europea: EN 12150-1; per gli altri paesi: consultare le normative specifiche;
- le maglie della rete metallica devono avere forma romboidale o quadrata, semplicemente ritorte o saldate, purché le loro dimensioni (misura della diagonale) non siano inferiori a cm 5 o superiori a cm 7,08. Si raccomanda che il diametro del filo di ferro impiegato sia tra mm 1,6 e mm 3, con possibilità di arrivare fino ad un massimo di mm 4, dovendosi mantenere una tensione consenta alla palla di rimbalzarvi;
- se si usa una rete a maglie saldate, tutti i punti di saldatura devono essere protetti, sia all'interno del campo sia all'esterno, perché non provochino tagli o graffi. Se la rete saldata non è ritorta deve essere montata in forma quadrata, non romboidale, i fili orizzontali paralleli al terreno devono stare all'interno verso il campo e quelli verticali all'esterno;
- se le maglie sono semplicemente ritorte, i tensori debbono essere collocati all'esterno del campo e sempre adeguatamente protetti. Le unioni o congiunzioni tra i rotoli della rete non debbono avere elementi pungenti;
- entrambe le forme della rete debbono formare una superficie piana e verticale e debbono mantenersi senza perdere tali caratteristiche.

SUPERFICIE

- la superficie del campo può essere di conglomerato poroso, di cemento, di materiali sintetici o di erba artificiale, purché il materiale consenta il rimbalzo regolare della palla ed eviti il ristagno dell'acqua;
- il colore della superficie deve essere verde, azzurro o terracotta, o loro varianti di tono, unico ed uniforme per l'intera superficie, chiaramente diverso dal colore delle pareti; il colore nero è accettabile solo in impianti al chiuso;
- la superficie deve avere una planarità tale che le differenze di livello interne siano inferiori a mm 3 di media, con misure di m 3 (1/1000);
- in superfici non drenanti, le pendenze massime trasversali di evacuazione sono dell'1% e sempre iniziando dal centro verso l'esterno del campo;
- i pavimenti sintetici o in erba artificiale debbono avere le seguenti caratteristiche:
- per l'Unione europea: conformi alle specifiche UNE 41.958 IN per i pavimenti sportivi; per gli altri paesi: consultare le normative specifiche.

ACCESSI

- gli accessi al campo sono simmetrici rispetto al suo centro e posti nelle due pareti laterali o in una sola. Possono esserci una o due aperture per ciascun lato, con o senza porta;
- se il campo non ha porte ed è montato sopra il terreno, nella parte corrispondente



all'accesso, qualsiasi tipo di barra, metallica o di altro materiale, per il rafforzamento della struttura, deve intendersi come facente parte della stessa a tutti gli effetti regolamentari; se tale barra non c'è, la proiezione verticale della struttura indica l'interno del campo, anche se non c'è una linea segnata o dipinta;

- le dimensioni delle aperture sono le seguenti:
- con un solo accesso per lato: l'apertura ha dimensioni minime di m 1,05 x 2,00 e quelle massime di m 2,00 x 2,20 con due accessi per lato: ciascuna apertura ha dimensioni minime di m 0,72 x 2,00 e massime di m 1,00 x 2,20 (vedi figura);
- se ci sono porte, le loro maniglie debbono essere collocate all'esterno del campo, così da non provocare alcuna ostruzione all'interno;

ZONA DI SICUREZZA E GIOCO ALL'ESTERNO

- ciascuno dei due lati del campo deve avere due accessi. Non deve esserci alcun ostacolo fisico all'esterno del campo per uno spazio minimo di m 2 di larghezza, di m 4 di lunghezza per ciascun lato ed almeno m 3 di altezza (v.figura);
- l'accesso deve essere protetto nei suoi tre lati, laterali e superiore, così come la rete, con dispositivi a cuscino contro l'urto dei giocatori (ad es. gomma spugnosa, gomma, neoprene, ecc.) con uno spessore non inferiore a cm 2. Le protezioni devono essere saldamente fissate alla struttura metallica ed ai pali, con sufficiente nastro adesivo o velcro per garantire l'efficacia del cuscino antiurto e così ridurre il più possibile l'interferenza al gioco dovuta alla sua proiezione all'interno del campo.

ILLUMINAZIONE

- l'illuminazione artificiale deve essere uniforme e tale da non causare difficoltà alla visione
- dei giocatori, degli arbitri e degli spettatori. Deve soddisfare le norme:
- per l'Unione europea: EN 12193 "Illuminazione degli impianti sportivi" e fornire i seguenti livelli minimi di illuminazione:

LIVELLI MINIMI DI ILLUMINAZIONE (esterno)	Illuminazione orizzontale E med (lux)	Uniformità E min/ Emed
Competizioni internazionali e nazionali	500	0,7
Competizioni locali, allenamento, gare scolastiche e ricreative	200	0,5

LIVELLI MINIMI DI ILLUMINAZIONE (interno)	Illuminazione orizzontale E med (lux)	Uniformità E min/ Emed
Competizioni internazionali e nazionali	750	0,7
Competizioni locali, allenamento, gare scolastiche e ricreative	300	0,5

per gli altri paesi: consultare le normative specifiche

- i pali delle luci debbono essere posti fuori del campo. Se sono posti nella zona di sicurezza,



il gioco all'esterno non è consentito;

- la distanza minima in altezza dal suolo alla parte inferiore dei proiettori deve essere di m 6;
- per i nuovi impianti si consiglia una distanza minima in altezza dal suolo alla parte inferiore dei proiettori luminosi di m 8 se sono installati nel campo, considerando la proiezione verticale delle pareti del campo. Diverse altezze possono essere adottate per i proiettori posto all'esterno delle pareti del campo.

ATTREZZATURA

Palla

- la palla è una sfera di gomma con una superficie esterna di colore giallo;
- il suo diametro varia tra cm 6,35 e 6,77 ed il suo peso tra g 56,0 e 59,4;
- deve avere un rimbalzo compreso tra cm 135 e 145;
- la palla deve avere una pressione interna tra kg 4,6 e 5,2 per ogni 2,54 centimetriquadrati;
- quando si gioca a più di m 500 di altitudine sul livello del mare, si può usare un altro tipo di palla, identica a quella descritta, tranne per il rimbalzo, che deve essere compreso tra cm 121,92 e 135;
- le palline da Padel hanno lo 0,06 in meno di pressione atmosferica rispetto a quelle del tennis.

Racchetta

- la racchetta si compone di due parti: la testa ed il manico;
- il manico ha le seguenti misure massime: lunghezza cm 20, larghezza cm 5 (non considerando per la gola lo spazio vuoto intermedio), spessore cm 5;
- la testa ha lunghezza variabile, ma che sommata a quella del manico non deve superare in totale cm 45,5; la sua larghezza massima è di cm 26 e lo spessore massimo di cm 3,8;
- la lunghezza totale della racchetta, testa più manico, non deve superare cm 45,5;
- nell'eseguire il controllo delle misure è consentita una tolleranza nello spessore del 2,5%;
- la superficie di battuta, nella zona centrale, è forata da un numero indefinito di buchi circolari con diametro da 9 a 13 mm ciascuno. Lungo il bordo in un'area ampia non più di cm 4, misurata dal bordo esterno della racchetta, i fori possono avere dimensione maggiore e forma differente, di lunghezza e larghezza variabili, purché non sia modificata l'essenza del gioco;
- la superficie di battuta, uguale nei due lati, deve essere piana, liscia o rugosa;
- la racchetta deve essere libera da oggetti adesivi o altri dispositivi diversi da quelli usati esclusivamente per limitare prevenire l'usura o le vibrazioni oppure per distribuire il peso; qualsiasi oggetto o dispositivo deve avere dimensioni ragionevoli ed una collocazione idonea al suo scopo;
- la racchetta non deve costituire confusione o disturbo per gli altri giocatori, non deve avere superfici riflettenti od elementi rumorosi che possano in qualsiasi maniera interferire con il gioco;
- la racchetta deve avere una corda o cavo non elastico che la unisca al polso del giocatore come protezione per incidenti. La corda, il cui uso è obbligatorio, deve avere



una lunghezza max di cm 35;

- la racchetta deve essere libera da qualsiasi dispositivo idoneo a fornire al giocatore durante il gioco comunicazioni, istruzioni o consigli di qualunque tipo, sia visivi sia sonori;
- durante il gioco un giocatore rompe accidentalmente la racchetta. Può continuare a giocare con la racchetta in tali condizioni? Sì, salvo che rompa il cavo di sicurezza o che la rottura renda la racchetta un oggetto pericoloso;
- il giocatore può usare più di una racchetta durante il gioco? Sì, ma il cambio non può avvenire durante la disputa di un punto.

GIOCO

Regola 1 – Punteggio base (possono essere adottati altri punteggi in base alle esigenze organizzative)

- quando una coppia vince il primo punto, il punteggio è 15; se vince il secondo punto, il punteggio è 30; se vince il terzo punto, il punteggio è 40 e con il quarto punto vinto si vince il gioco, tranne quando entrambe le coppie hanno vinto tre punti ed il punteggio è “parità”; il punto seguente è chiamato “vantaggio” e se la stessa coppia si aggiudica anche il punto seguente, si aggiudica anche il gioco; se invece lo perde, si ritorna in “parità” e così di seguito finché una delle due coppie non si sia aggiudicata due punti consecutivi dopo la “parità”;
- per accorciare i tempi delle partite spesso e volentieri si adotta il “punto de oro” o “killer point”. In questo caso, in caso di punteggio “pari 40”, si adotta il punto secco senza pertanto andare ai vantaggi;
- la coppia che per prima si aggiudica 6 giochi, con almeno due giochi di vantaggio, si aggiudica la partita; in caso di parità a 5 giochi, se ne devono giocare altri due, fino a vincere per 7-5, ma se si ha parità a 6 giochi, si disputa il tie-break;
- gli incontri si disputano meglio delle tre partite (una coppia deve vincere due partite per aggiudicarsi l’incontro);
- nel caso di una partita pari, se è stato concordato preventivamente, si può giocare la terza partita senza applicazione del tie-break e si aggiudica la partita chi conquista due giochi di differenza.

Tie-Break

- durante il tie-break, i punti sono chiamati “zero”, “1”, “2”, “3”, ecc.;
- il tie-break è vinto dalla coppia che per prima si aggiudica 7 punti, con due punti di vantaggio sugli avversari, vincendo così il gioco e la partita. Se è necessario, il tie-break continua finché non si sia raggiunto questo margine;
- nel tie-break inizia a battere il giocatore che comunque avrebbe avuto il diritto di battere secondo la sequenza stabilita nella partita; batte dal lato destro del campo, una sola volta; poi, rispettando sempre la sequenza anzidetta, la coppia avversaria batte due punti consecutivi, iniziando dal lato sinistro e così di seguito i giocatori battono due punti consecutivi ciascuno, fino al termine del tie-break sempre rispettando la sequenza anzidetta;
- i vincitori del tie-break si aggiudicano la partita per 7-6; nella partita seguente, inizia a



battere un giocatore della coppia che ha iniziato a ribattere nel tie-break;

Punteggio in una partita

- Partita a quattro giochi o "partita corta"
la coppia che si aggiudica quattro giochi vince la partita, purché abbia almeno due giochi di vantaggio sugli avversari. Se le coppie sono sul punteggio di quattro giochi pari, si gioca il tie-break;
- Tie-break decisivo a 7 punti oppure ai 10 punti
Quando il punteggio è un game pari, si gioca un tie-break per decidere il vincitore dell'incontro: questo tie-break decisivo sostituisce la partita finale;
la coppia che si aggiudica sette punti vince il tie-break e l'incontro, purché abbia almeno due punti di vantaggio. Spesso e volentieri in questi casi si utilizza il super tie-break che ha la sola differenza che invece di 7 punti è necessario farne 10 (sempre con due punti di vantaggio).

REGOLA 2 – Tempi

- il palleggio preliminare dura cinque minuti ed è obbligatorio;
- di regola, il gioco deve essere continuo, dal momento in cui inizia l'incontro (prima battuta) fino a quando termina e non deve mai essere sospeso o rinviato allo scopo di permettere che un giocatore possa recuperare le forze o ricevere istruzioni o consigli;
- tra un punto ed il successivo, l'intervallo massimo consentito è di venti secondi;
- al termine di ciascuna partita è consentito un intervallo massimo di 120 secondi;
- se per circostanze indipendenti dalla volontà del giocatore, il suo abbigliamento, le sue calzature o la sua attrezzatura devono essere sostituiti, è concesso al giocatore un tempo supplementare ragionevole per risolvere il problema;
- se un incontro deve essere sospeso per pioggia, oscurità, infortunio, ecc. alla ripresa dell'incontro le coppie hanno diritto ad un palleggio preliminare e l'incontro deve prendere esattamente dal punto in cui è stato interrotto, cioè con lo stesso gioco e punteggio, con lo stesso giocatore alla battuta, con la stessa disposizione in campo e con la stessa sequenza delle battute e delle ribattute;
- se un giocatore si infortuna o è affetto da una condizione medica trattabile, gli sono concessi tre minuti di sospensione per il trattamento, che può essere ripetuto nei due successivi cambi di lato del campo, ma sempre nel tempo massimo regolamentare. Se la sospensione avviene durante un cambio di lato del campo, il giocatore può ricevere l'assistenza medica entro tale sospensione che può durare tre minuti, potendo essere ripetuta nei due successivi cambi di lato del campo, ma sempre nel tempo massimo regolamentare;

REGOLA 3 - Posizione dei giocatori

- ogni coppia di giocatori si dispone in una delle due metà campo, poste ai due lati della rete. Il giocatore che mette la palla in gioco è il battitore e quello che la respinge, stando diagonalmente dall'altro lato della rete, è il ribattitore;
- il ribattitore si può disporre in qualunque parte del suo lato del campo, così come il suo



compagno ed il compagno del battitore;

- può un giocatore stare fuori del terreno di gioco mentre si effettua la battuta? No, non può;
- è consentito ad un giocatore di una coppia giocare da solo contro gli avversari? Sì, se il compagno rimane in campo e batte e ribatte quando è il suo turno.

REGOLA 4 - Scelta del lato del campo e della battuta

- la scelta del lato del campo e del diritto di essere battitore o ribattitore nel primo gioco è fatta per sorteggio;
- la coppia che vince il sorteggio può scegliere:
di battere o di ribattere nel primo gioco, nel qual caso l'altra coppia sceglie il lato del campo, oppure il lato del campo dove stare nel primo gioco, nel qual caso l'altra coppia sceglie di battere o di ribattere, oppure di lasciare la prima scelta agli avversari;
- dopo aver deciso l'ordine di battuta ed il lato del campo, entrambe le coppie comunicano all'arbitro chi sono il primo battitore e il primo ribattitore;

REGOLA 5 – Cambio del lato del campo

- le coppie cambiano lato del campo quando la somma dei giochi disputati in ogni partita è dispari;
- nel tie-break i giocatori cambiano lato del campo ogni sei punti;
- se si commette un errore e non si cambia di lato, i giocatori lo correggono appena scoperto,
- proseguendo con la sequenza corretta. Tutti i punti fatti prima della scoperta dell'errore sono validi.
Se l'errore è scoperto quando si è fatto solo un fallo di battuta, si ha diritto solo alla seconda battuta.

REGOLA 6 - Battuta

- tutti i punti iniziano con la battuta;
- se la prima battuta è fallo, si ha una seconda possibilità;
- la battuta si effettua nel modo seguente:
il battitore, all'inizio della battuta, deve stare con entrambi i piedi dietro la linea di battuta, tra il prolungamento immaginario della linea centrale di battuta e la parete laterale (area di battuta) e deve mantenere questa posizione fino a quando la palla è colpita;
il battitore, per effettuare la battuta, deve far rimbalzare la palla sul terreno dell'area di battuta in cui si trova;
il battitore non deve toccare con i piedi la linea di battuta o il prolungamento immaginario della linea centrale di battuta;
al momento di colpire la palla per la battuta, questa deve stare all'altezza della cintura o più in basso ed il giocatore deve tenere almeno un piede a contatto con il terreno;
il battitore deve lanciare la palla facendola passare sopra la rete, nel riquadro di battuta opposto diagonalmente nell'altro lato del campo, in modo che il primo rimbalzo avvenga entro le linee che lo delimitano; la prima battuta è fatta dal lato destro verso il riquadro alla sua sinistra e, terminato il punto, la seguente è fatta dal lato sinistro verso il riquadro



a destra, proseguendo poi alternativamente dai due lati;

il battitore, nell'eseguire il colpo, non può camminare, correre o saltare; si ritiene che il giocatore non abbia cambiato posizione se ha fatto piccoli movimenti con i piedi che non abbiano mutato la posizione iniziale;

nel momento dell'impatto con la palla o del tentativo fallito di colpirla, la battuta si considera effettuata;

se la battuta è effettuata per errore dal lato sbagliato del campo, l'errore di posizione deve essere immediatamente corretto; tutti i punti fatti sono validi, così come conta un fallo di battuta commesso prima della scoperta dell'errore;

la coppia che ha il diritto di battere nel primo gioco di ciascuna partita sceglie quale dei due compagni inizia a battere; stabilito l'ordine di battuta, questo non può essere modificato fino all'inizio della partita successiva;

se un giocatore batte fuori turno, chi doveva battere deve farlo appena scoperto l'errore; tutti i punti fatti prima di scoprire l'errore sono validi, ma se c'è stato un solo fallo di battuta prima di scoprire l'errore, questo non conta; se si è concluso il gioco, l'ordine di battuta resta così alterato, fino al termine della partita;

il battitore non deve effettuare la battuta se il ribattitore non è pronto. Tuttavia, il ribattitore deve adeguarsi al ragionevole ritmo del battitore e deve essere pronto a ribattere quando il battitore è pronto per battere;

- non si può reclamare di non essere stato pronto per ribattere se si è cercato di farlo, ma se si dimostra che il ribattitore non era pronto, non può essere chiamato il fallo di battuta;
- a altezza massima un giocatore può colpire la palla se flette le gambe al momento della battuta? A quella in cui, in quel momento, è situata la cintura o al di sotto questa.

REGOLA 7 - Fallo di battuta

- la battuta è fallo se:
 - il battitore manca completamente la palla nel tentativo di colpirla;
 - la palla battuta cade fuori dell'area di battuta del ribattitore, comprese le linee che la delimitano (le linee sono parte dell'area che delimitano);
 - la palla battuta colpisce il battitore, il suo compagno o qualunque oggetto che indossino o portino;
 - la palla battuta rimbalza nell'area di battuta del ribattitore e colpisce la rete metallica che delimita il campo prima del secondo rimbalzo;
 - la palla battuta rimbalza nell'area di battuta del ribattitore ed esce direttamente dalla porta in un campo privo di zona di sicurezza e per il gioco all'esterno;
 - la palla battuta, prima di rimbalzare per la prima volta sul terreno, tocca una delle pareti o la rete metallica o una luce nel campo del battitore, ma oltrepassa la rete e cade nell'area di battuta del campo avversario. Il servizio è valido? No, è fallo;
 - la battuta è un pallonetto e la palla dopo aver rimbalzato nell'area di battuta del ribattitore, esce direttamente dal campo oltre la recinzione metallica. È fallo? No.



REGOLA 8 – Ribattuta

- il ribattitore deve attendere che la palla cada nella sua area di battuta e deve ribatterla prima del secondo rimbalzo;
- la coppia che ribatte nel primo gioco di ogni partita decide quale dei due giocatori inizia a ribattere e tale giocatore continua a ribattere la prima battuta di ciascun gioco in cui la coppia è ribattitrice, sino al termine della partita;
- ogni giocatore ribatte alternativamente durante il gioco e l'ordine scelto non può essere cambiato durante la partita o il tie-break, ma solo all'inizio della partita seguente;
- se durante un gioco o il tie-break, l'ordine di ribattuta è alterato per la coppia che ribatte, si deve continuare in questo modo fino al termine del gioco o del tie-break in cui si è commesso l'errore; nei giochi seguenti della partita, la coppia ribattitrice riprende la posizione scelta all'inizio della stessa;
- se il ribattitore o il suo compagno colpiscono la palla o la toccano con la racchetta prima del rimbalzo, il punto è assegnato al battitore;
- se la palla rimbalza due volte di seguito nell'area di battuta del ribattitore, anche se tra i due rimbalzi ha toccato la parete, la battuta è punto per il battitore;
- il ribattitore in nessun caso può colpire la palla al volo anche se lo fa stando fuori dell'area di servizio.

REGOLA 9 – Ripetizione della battuta o battuta nulla

- la battuta si ripete (battuta nulla) se:
 - la palla tocca la rete o i pali che la sostengono e poi cade nell'area di battuta del ribattitore, sempreché non tocchi la rete metallica prima del secondo rimbalzo;
- è effettuata quando il ribattitore non era pronto;
- la palla messa in gioco tocca la rete e rimbalza per la prima volta nell'area di battuta corretta e per la seconda volta, uscendo dalla porta, fuori dal campo. La battuta è nulla od è fallo? Se è possibile giocare la palla fuori dal campo, è battuta nulla; altrimenti è fallo.

REGOLA 10 – Ripetizione di un punto o colpo nullo

- un colpo si considera nullo e si ripete se:
 - la palla si rompe durante il gioco;
 - un elemento estraneo all'incontro in corso invade il campo (esempio la pallina del campo a fianco); in generale, il gioco è interrotto da dei giocatori; qualsiasi situazione imprevista al di fuori del controllo dei giocatori;
- il giocatore se durante il gioco ritiene che si sia verificata una situazione che le regole considerano "colpo nullo", deve notificarlo immediatamente all'arbitro e non deve continuare il gioco, altrimenti perde il diritto di richiederlo successivamente; fatta la richiesta del "colpo nullo", spetta all'arbitro stabilire se è corretta, in caso contrario il richiedente perde il punto;



REGOLA 11 – Colpo disturbato

- si considera colpo disturbato quando un giocatore commette, deliberatamente o involontariamente, un atto che disturba un avversario nell'esecuzione di un colpo; l'arbitro nel primo caso (disturbo volontario), assegna il punto all'avversario e nel secondo caso (disturbo involontario), ordina la ripetizione del punto (colpo nullo), se il giocatore che ha disturbato lo ha vinto.

REGOLA 12 – Palla in gioco

- la palla è colpita alternativamente da ciascuna delle due coppie avversarie;
- la palla è in gioco dal momento in cui è effettuata una battuta valida e rimane in gioco finché è chiamato un "colpo nullo" o il punto è assegnato;
- se la palla in gioco colpisce qualunque elemento del campo dopo aver rimbalzato sul terreno di gioco corretto, rimane in gioco e deve essere rimandata prima che rimbalzi per la seconda volta;
- si considerano elementi del campo la faccia interna delle pareti, la rete metallica che recinge il campo, il terreno, la rete ed i suoi pali di sostegno. Il telaio, che delimita le maglie saldate, si considera a tutti gli effetti come rete metallica;
- se la palla colpisce la parte superiore della rete metallica, il gioco deve continuare? La palla che colpisce la parte superiore della rete metallica è "buona" e il gioco deve continuare, sia nel caso che la palla torni indietro verso l'interno del campo, sia se va verso l'esterno ed è consentito il gioco all'esterno.

REGOLA 13 – Punto perso

- una coppia perde il punto:
 - se, mentre la palla è in gioco, un componente della coppia, la sua racchetta o qualunque cosa indossi o porti toccano qualsiasi parte della rete, compresi i pali che la sostengono o il terreno del campo avversario;
 - se la palla rimbalza per la seconda volta prima di essere respinta; se la palla, dopo aver rimbalzato correttamente sul terreno, esce dal campo (fondo o laterali) al di sopra dei limiti superiori (perimetro esterno) o dalla porta;
 - se esce dal limite superiore della parete laterale o attraverso la porta, si perde il punto quando rimbalza sul suolo per la seconda volta o tocca un elemento esterno estraneo al campo;
 - se rimanda la palla di volo prima che abbia oltrepassato la rete (invasione);
 - se un giocatore rimanda la palla, sia direttamente o colpendo prima le pareti della sua metà
 - del campo in modo da colpire, senza farla prima rimbalzare, una parete del campo avversario, la rete metallica o qualsiasi oggetto estraneo al campo che si trovi sul campo avversario;
 - se un giocatore rimanda la palla, sia direttamente o colpendo prima le pareti della sua metà del campo o in modo da colpire la rete o i pali di sostegno e poi direttamente una parete del campo avversario o la rete metallica o qualsiasi oggetto estraneo al



- campo che non si trovi nel campo avversario;
 - se un giocatore colpisce due volte consecutive la palla (doppio colpo);
 - se, dopo che uno dei componenti della coppia ha colpito la palla, questa tocca il giocatore che l'ha colpita o il suo compagno o qualunque cosa essi indossino o portino;
 - se la palla tocca uno dei componenti della coppia o il suo equipaggiamento, eccetto la racchetta, dopo essere stata colpita da uno degli avversari;
 - se un giocatore colpisce la palla e questa tocca la rete metallica od il terreno nella sua metà campo o qualsiasi oggetto estraneo al campo sito nel proprio terreno di gioco;
 - se colpisce la palla lanciandole contro la racchetta;
 - se salta sopra la rete mentre la palla è in gioco;
 - se entrambi i giocatori della coppia, o simultaneamente o consecutivamente, colpiscono la palla; solo un giocatore per volta può colpire la palla per respingerla;
- NOTA: Non si considera colpo doppio quando i due giocatori tentano di colpire la palla simultaneamente, ma solo uno la colpisce, mentre l'altro colpisce la racchetta del compagno.
- se il giocatore colpisce la palla nel campo stando con uno dei due piedi fuori del terreno di gioco, salvo che sia autorizzato il "gioco all'esterno";
 - il giocatore commette due falli di battuta consecutivi (doppio fallo);
 - qual è la decisione se la palla, dopo aver rimbalzato nel campo correttamente, non esce dal campo perché colpisce la recinzione posta in alcuni casi sopra la rete supplementare metallica regolamentare? Il punto è perso.

REGOLA 14 – Risposta buona

- la risposta è buona:
 - se la palla, dopo essere stata colpita, è colpita al volo da uno dei giocatori della coppia avversaria o tocca qualunque parte del suo corpo o dell'abbigliamento o anche la racchetta;
 - se la palla, dopo essere stata colpita, rimbalza direttamente nel campo avversario o colpisce prima una delle pareti del proprio campo e poi rimbalza direttamente nel campo avversario;
 - se la palla rimbalza nel campo avversario e poi tocca la rete metallica o una delle pareti;
 - se, in conseguenza della direzione e della forza del colpo, la palla rimbalza nel campo avversario e poi esce dai limiti del campo o colpisce il soffitto o le luci dell'illuminazione o qualsiasi altro oggetto non relativo al campo;
 - se la palla tocca la rete o i pali di sostegno e poi rimbalza nel campo avversario;
 - se la palla in gioco colpisce qualsiasi oggetto estraneo al campo (ad esempio, un'altra palla) sito nel campo avversario;
 - se la palla è trattenuta o accompagnata, la risposta è buona se il giocatore non ha colpito la palla due volte, il colpo è effettuato con un unico movimento e non sia variata
- sostanzialmente la traiettoria naturale della palla.



REGOLA 15 – Punto assegnato

- il punto è assegnato a chi ha colpito la palla:
se la palla, dopo aver rimbalzato nel campo avversario, esce dal campo attraverso un buco od un difetto della recinzione metallica o rimane incastrata in essa.

REGOLA 16 – Gioco autorizzato all'esterno

- i giocatori possono uscire dal campo e da fuori colpire la palla purché il campo sia conforme ai requisiti indicati di sicurezza e gioco all'esterno.

REGOLA 17 – Cambio delle palle

- gli organizzatori della manifestazione devono comunicare anticipatamente:
 - la marca ed il modello delle palle da usare;
 - il numero delle palle da usare nel gioco (2 o 3);
 - il cambio delle palle, se previsto.
- il cambio delle palle, se previsto, si può fare adottando una delle seguenti modalità in ciascun incontro:
 - dopo un determinato numero dispari di giochi; il palleggio preliminare conta come due
 - giochi e il tie-break come uno, al fine del cambio delle palle, che non può essere fatto
 - all'inizio del tie-break; in tal caso, il cambio delle palle è rinviato all'inizio del secondo gioco della partita successiva;
 - all'inizio della partita;
 - nei casi in cui le palle devono essere cambiate dopo un numero determinato di giochi e ciò non avviene, l'errore è corretto quando deve battere nuovamente la coppia che doveva farlo con le palle nuove. Dopo ciò, le palle sono cambiate in modo che il numero dei giochi per il cambio delle palle sia quello originariamente previsto;
 - quando una palla si perde, si rompe o si deteriora in modo da essere diversa dalle altre, l'arbitro dispone che sia sostituita da un'altra di analoghe condizioni delle altre rimaste in gioco. Se non è possibile, tutte le palle debbono essere cambiate. Per poter iniziare il punto, è necessario disporre di almeno due palle.

TITOLO IV – COMPORTAMENTO E CODICE DI CONDOTTA

Puntualità

- gli incontri debbono susseguirsi uno dopo l'altro, senza ritardo sull'orario previsto;
- l'orario degli incontri deve essere pubblicato con congruo anticipo, essendo obbligo del giocatore informarsi del medesimo;
- l'ordine di gioco non può essere mutato senza l'autorizzazione del Giudice arbitro.



Abbigliamento

- il giocatore deve presentarsi con abbigliamento e calzature sportive appropriati, non essendo permesso l'uso di magliette senza maniche o di costumi da bagno. In caso contrario, il giocatore avvertito deve sostituirlo con un abbigliamento regolamentare oppure viene squalificato;
- nelle gare a squadre, si raccomanda che i giocatori indossino un abbigliamento identico, anche se ciò non è obbligatorio;
- i giocatori possono usare le calzature, i vestiti e le racchette che desiderano, purché siano regolamentari.

Identità

- i partecipanti alla gara devono dimostrare, a richiesta del Giudice arbitro, la propria identità, la cittadinanza, l'età e in generale qualsiasi altra documentazione connessa con la competizione.

TITOLO V – CONDOTTA E DISCIPLINA

- tutti i giocatori devono comportarsi in modo cortese ed educato per tutto il tempo della competizione, siano essi in campo o spettatori, e rispettare qualsiasi altra persona;
- i tecnici, come i giocatori, debbono comportarsi adeguatamente, tenendo conto che le sanzioni che gli arbitri possono applicare loro nell'incontro si sommano a quelle che possono ricevere i giocatori.

Area di gioco

- i giocatori non possono lasciare l'area di gioco durante l'incontro, compreso il palleggio preliminare, senza l'autorizzazione dell'arbitro, intendendosi per "area di gioco" il campo e gli spazi adiacenti che lo delimitano.

Consigli ed istruzioni

- ogni giocatore o coppia di giocatori può ricevere consigli e istruzioni durante l'incontro da un tecnico debitamente autorizzato, sia nelle gare individuali sia in quelle a squadre, purché ciò avvenga durante i periodi di riposo.

CODICE ETICO

Atteggiamento

- si definisce oscenità udibile l'uso di parole comunemente conosciute ed intese come espressioni di maleducazione o offensive, pronunciate chiaramente e con sufficiente volume da essere udite dall'arbitro, dagli spettatori o dagli organizzatori del torneo;
- si definiscono oscenità visibili i segni o i gesti fatti con le mani o con la racchetta o con le palle o con ogni altra parte del corpo, che comunemente abbiano un significato osceno o ragionevolmente offensivo per la gente.



Abuso di palla

- i giocatori non possono mai tirare violentemente, in qualsiasi direzione, una palla al di fuori del campo o colpirla violentemente verso l'altro lato della rete, mentre non è in gioco.

Abuso di racchetta o di attrezzatura

- i giocatori non possono mai scagliare intenzionalmente la racchetta o colpire deliberatamente con essa ogni parte del campo, il terreno, la rete, la sedia dell'arbitro, le pareti, la recinzione metallica o qualsiasi altro arredo del campo.

Abuso verbale e abuso fisico od aggressione

- sono i comportamenti, gli atteggiamenti ed i gesti aggressivi o antisportivi dei giocatori che hanno una particolare gravità quando sono rivolti al Giudice arbitro, all'arbitro, agli avversari, al compagno, agli spettatori o a qualsiasi persona connessa al torneo;
- si considera abuso verbale, l'insulto, così come qualsiasi espressione orale che, senza essere considerata insulto, abbia intrinsecamente un valore di disprezzo o di derisione verso gli altri.

Massimo impegno

- tutti i giocatori devono impegnarsi al massimo per vincere l'incontro a cui stanno partecipando.

Condotta antisportiva

- i giocatori in ogni momento devono comportarsi in modo sportivamente corretto, evitando qualsiasi azione che sia contraria allo spirito sportivo o alla competizione o, in generale, al rispetto delle norme stabilite o al gioco leale.

Penalità – Tabella delle penalità

- per le infrazioni, durante lo svolgimento dell'incontro, di qualsiasi previsione sopra riportata, il
- Giudice arbitro della manifestazione applica le sanzioni indicate nella Tabella delle penalità riportata di seguito.
- Indipendentemente da ciò, su segnalazione del Giudice arbitro, gli organi della giustizia sportiva possono applicare altre possibili sanzioni per lo stesso fatto, in applicazione delle previsioni del Regolamento di giustizia.

Tabella delle penalità:

- | | |
|------------------------|-------------------------------------|
| 1. prima infrazione: | avvertimento; |
| 2. seconda infrazione: | avvertimento con perdita del punto; |
| 3. terza infrazione: | avvertimento con squalifica; |

le infrazioni commesse dai componenti della coppia e dal loro tecnico autorizzato sono cumulabili.



Squalifica diretta

- in caso di infrazione molto grave (aggressione fisica o verbale molto grave) il Giudice arbitro può disporre la squalifica immediata del giocatore o del tecnico che l'ha commessa;
- se la squalifica colpisce un giocatore che sta giocando, l'incontro è perso ed il giocatore deve abbandonare la manifestazione;
- se colpisce un tecnico accreditato, un capitano un giocatore iscritto alla competizione, gli squalificati devono abbandonare la manifestazione.