REGRAS DO PADEL

Regra 1 – Pontuação

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 “jogo”, a menos que ambos os pares tenham ganho 3 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 faça Com 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. Será sempre o jogador que tenha começado a servir no início 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 ganho 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 que aquele 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 ou Super Tie-break (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.

Tie-break decisivo do encontro ou Super Tie-break (10 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 dez pontos, com pelo menos 2 de vantagem sobre o adversário ganha o 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 respectivas 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 15 minutos depois da hora afixada, salvo se este considerar que o atraso se deve a motivos de força maior.

Caso 1: 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 recebimento de instruções ou conselhos.

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

Quando 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.

Quando 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, ou

b) O lado do campo, caso em que o outro par irá escolher servir ou responder ao serviço, ou

c) Pedir para os seus adversários escolherem em primeiro lugar.

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 apercebam 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. Para 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. Temos 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 contato 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) o 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 respectivo 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 dobrar as pernas para o fazer?
Decisão: Abaixo ou à altura em que se encontre 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

a) 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

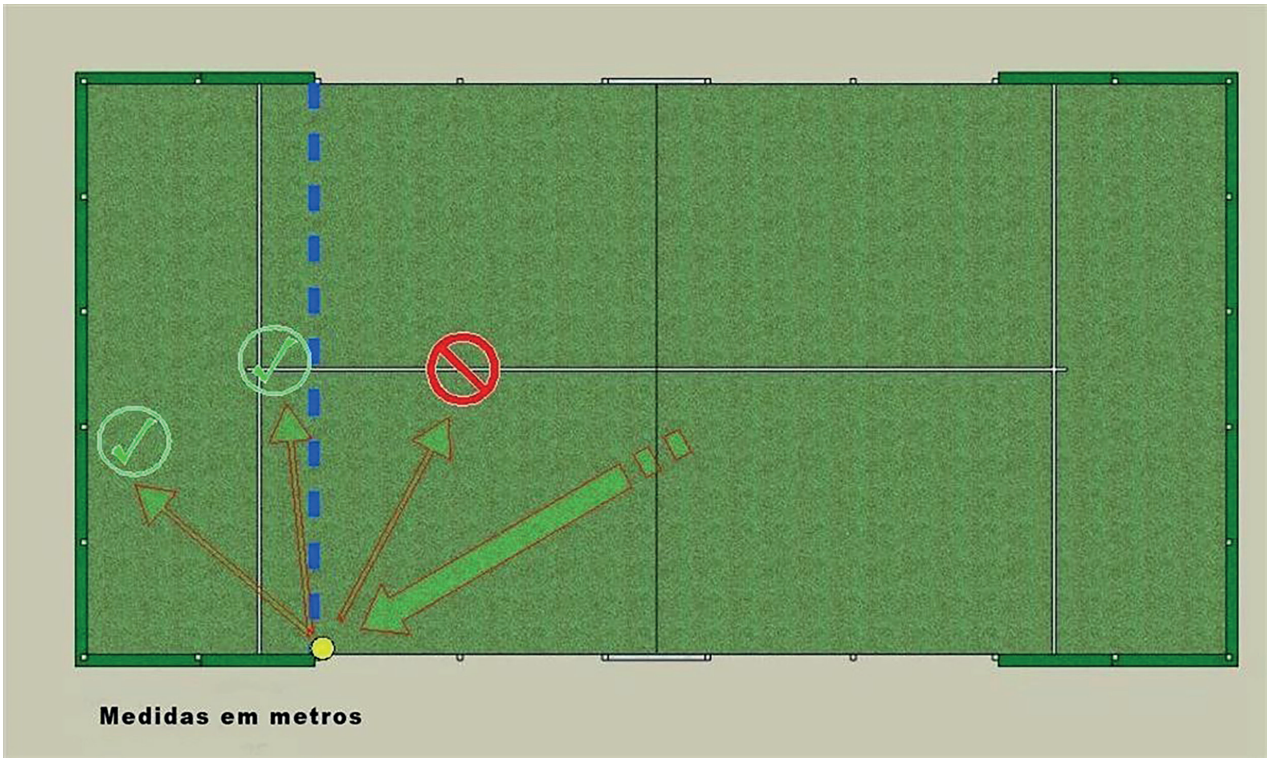
b) O par que responde ao serviço decide no primeiro jogo de cada set o jogador que responde em primeiro lugar. Este tem de manter essa posição até ao final do set.

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 respectivo 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 antigo 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 90º 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 gráfico).



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 vólei.

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 for 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 postos de 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 raquete 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 não 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 adversários, sem ser na sua raquete

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 raquete 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 raquete 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 malhar 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 raquete

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 ressalta no campo contrário e sai dos limites do campo, bate no teto, nos postes de iluminação ou nalgum objeto alheio aos elementos do campo.

e) se a bola tocar na rede ou os 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 o 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 ganho 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:

1. Depois de um número determinado de jogos. O aquecimento e o tie-break contam como um jogo 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.

2. 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 o apresente 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.