



REGLEMENT VAN HET PADELSPEL

FEDERACIÓN INTERNACIONALE PÁDEL FIP

Herziening van toepassing 28.05.2021



VOORUIT	3
DE RECHTBANK	4
□ DIMENSIES	4
□ NETTO	5
□ BEHUIZINGEN	6
□ LOOPT AF	6
□ KANTEN	6
□ GRONDOPPERVLAK	8
□ TOEGANG	9
□ VEILIGHEIDSGEBIED & BUITENHUIS SPELEN	10
□ VERLICHTING	10
□ ORINTATIE	11
DE BAL	11
HET PADEL RACKET	12
REGEL 1. SCORE IN EEN	13
□ SPELSCORE	13
□ TIE-BREAK	13
□ ALTERNATIEVE SCOREMETHODEN	14
REGEL 2. TIJDEN	14
REGEL 3. POSITIE VAN DE SPELERS	15
REGEL 4. KEUZE VAN KANTEN EN DIENST	15
REGEL 5. WIJZIGINGEN VAN KANTEN	16
REGEL 6. DE DIENST	16
REGEL 7. SERVICE FOUT	17
REGEL 8. TERUGKEER VAN DE SERVEER	17
REGEL 9. HERHAAL OF "LAAT" EN "NET" DIENST	18
REGEL 10. HERHALING OF "LAAT" PUNT	18
REGEL 11. INTERFERENTIE	19
REGEL 12. BAL IN HET SPEL	19
REGEL 13. PUNTEN VERLOREN	19
REGEL 14. JUIST RETOUREN	20
REGEL 15. PUNTEN GEWONNEN	20
REGEL 16. TOEGESTAAN BUITENGEHAALD SPEL	21
REGEL 17. BALLEVERANDERING	21
ETIQUETE EN GEDRAGSNORMEN	22
□ PUNTUALITEIT	22
□ KLEDING	22
□ IDENTIFICATIE	22
□ GEDRAG & DISCIPLINE	22
□ WEDSTRIJD GEBIED.	22
□ ADVIES & INSTRUCTIES.	22



□	PRIJS AWARD.	22
□	CONTINU SPELEN OF VERTRAGINGEN.	23
□	HOORBARE & ZICHTBARE OBSCENITEITEN.	23
□	BAL MISBRUIK.	23
□	MISBRUIK VAN RACKET OF APPARATUUR.	23
□	VERBAAL EN FYSIEKE MISBRUIK OF AGRESSIE.	23
□	BESTE INZET.	23
□	ONPORTIEF ZOALS GEDRAG.	23
□	SANCTIES / TABEL VAN SANCTIES.	23
□	DIRECTE DISKWALIFICATIE.	24



VOORUIT

De International Padel Federation (voortaan bekend als IPF) is het bestuursorgaan van het padelspel. Een van zijn verplichtingen is het bepalen van de regels van de padel.

De IPF **Rules and Regulations Committee** zal het spel voortdurend controleren en, indien zij dit nodig acht, wijzigingen aanbevelen tijdens de Algemene Vergadering, de uiteindelijke autoriteit bij het aanbrengen van wijzigingen in de regels, in overeenstemming met de Bye-Laws.

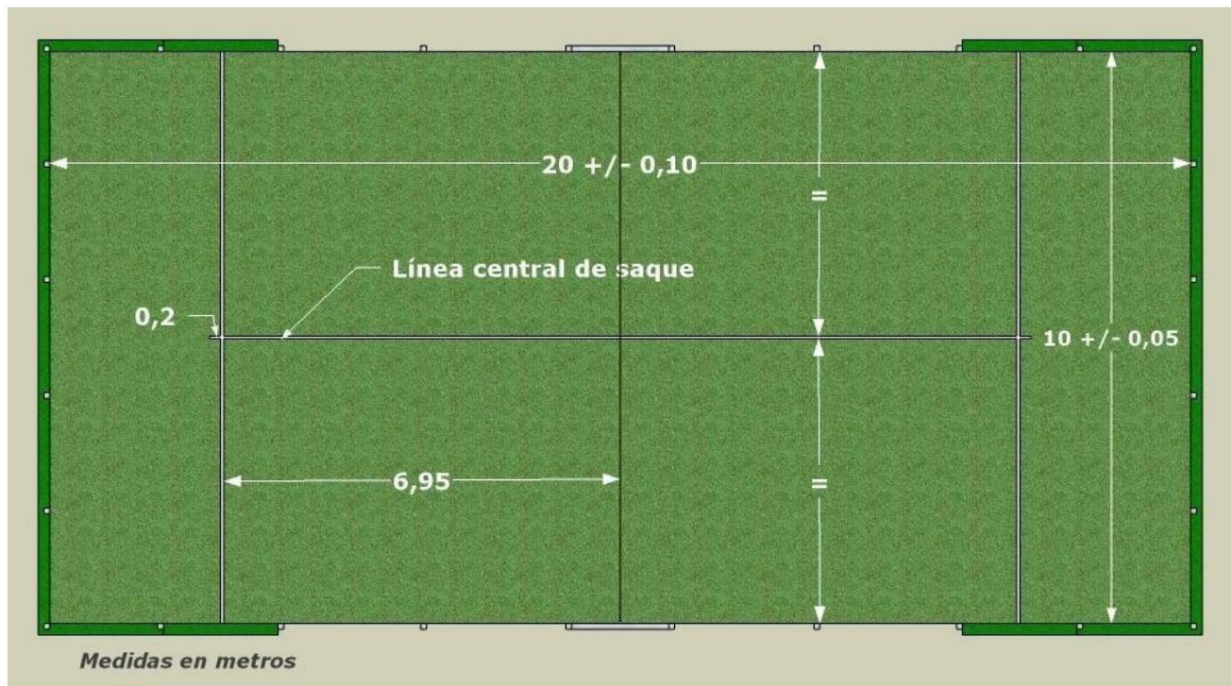
Opmerking: Tenzij anders bepaald, hebben alle verwijzingen naar "speler" in deze Regels betrekking op zowel mannelijke als vrouwelijke spelers.

DE RECHTBANK

• AFMETINGEN

De baan is een rechthoek van 10 meter breed en 20 meter lang (binnenmaten) met een tolerantie van 0,5%.

Deze rechthoek wordt in tweeën gedeeld door een net. Aan weerszijden van en evenwijdig aan het net op een afstand van 6,95 m bevinden zich de servicelijnen. Het gebied tussen het net en de servicelijnen wordt in tweeën gedeeld door een loodrechte lijn die de centrale servicelijn wordt genoemd. De centrale servicelijn komt 20 cm voorbij de servicelijn. Wanneer wordt verwezen naar de lay-out van het oppervlak en de lijnen, moeten de twee helften van de baan absoluut symmetrisch zijn. Alle lijnen moeten een breedte van 5 cm hebben. De kleur van de lijnen is bij voorkeur wit of zwart, voor een beter contrast met de kleur van het vloeroppervlak.

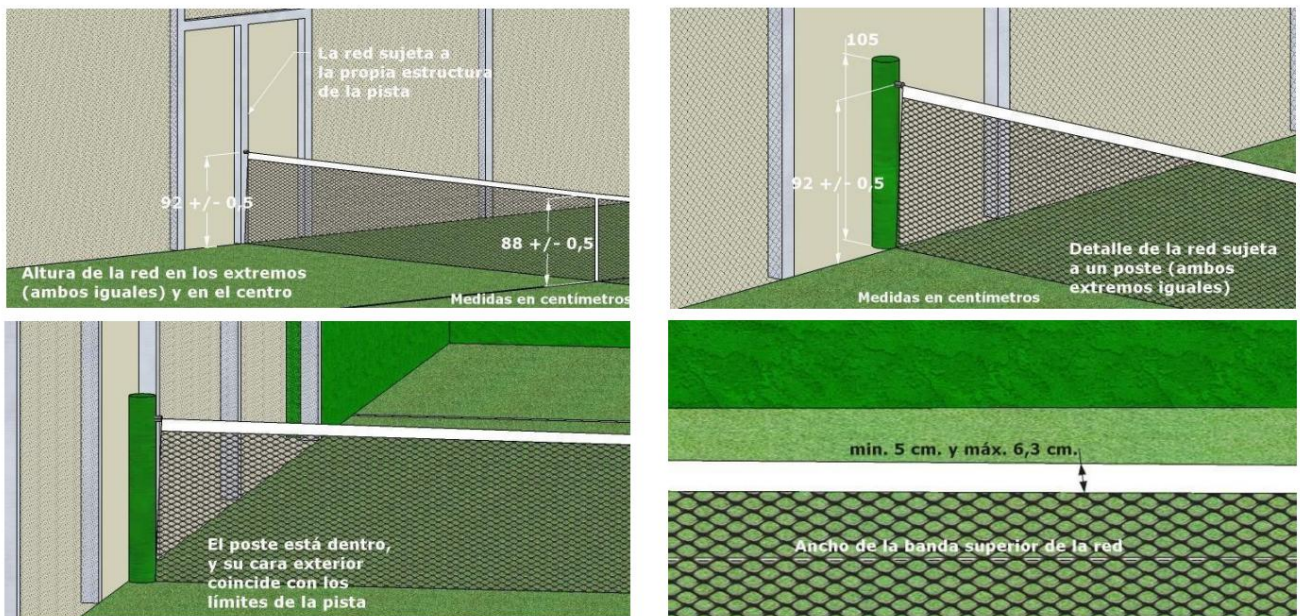


Minimale hoogte moet 6 meter zijn over het hele veld. Zonder elementen (bijv. schijnwerpers) die deze ruimte belemmeren. Wat betreft de nieuwe faciliteiten wordt voorgesteld dat de minimale vrije hoogte over het hele speelveld 8 meter moet zijn, zonder enige belemmering in dit gebied.



• NET

1. Het net moet 10 meter lang zijn en 0,88 hoog in het midden, oplopend tot 0,92 meter aan de uiteinden, met een maximale tolerantie van 0,005 meter.
2. Het net wordt opgehangen aan een metalen kabel met een maximale diameter van 0,01 meter; de uiteinden zijn bevestigd aan twee zijstijlen met een maximale hoogte van 1,05 meter. Of een onderdeel van de baanstructuur dat de juiste ophanging en spanning mogelijk maakt.
3. Het mechanisme dat wordt gebruikt om de kabel in het net op spanning te brengen, moet zo zijn ontworpen dat het niet onverwacht kan losraken of een risico kan vormen voor de spelers.
4. De buitenzijde van de netpalen moet samenvallen met de laterale begrenzingen van het speelveld (opening, ingang of metalen omheining). Ze kunnen zijn rond of vierkant, maar moet afgeronde randen hebben.
5. Eenmaal op zijn plaats moet het net worden afgedekt met een witte strook van 5,0 & 6,3 cm met de spankabel eronder. Deze ondergrond mag worden gebruikt voor reclame en er kan ook een extra strook tot een breedte van 9,00 cm worden toegevoegd.
6. Het net moet volledig zijn uitgeschoven zodat het de ruimte tussen de twee netpalen en het speelveld vult, er mogen geen spaties zijn tussen de uiteinden van het net en de palen. Het mag echter niet gespannen zijn.
7. Het net moet van kunstvezel zijn en het weefsel moet voldoende smal zijn zodat de bal er niet doorheen kan.



ZAAK 1

Mag er ruimte zijn tussen de metalen omheining en de netpaal? (zie schema)

Besluit: NEE. Deze rechtbank is niet gebouwd volgens de verordening



• BEHUIZINGEN

De rechtbank moet volledig worden afgesloten. De uiteinden van binnenuit gemeten moeten 10 meter lang zijn en de binnenlengte van de zijanten 20 meter lang.

Alle gebieden met verbindingen moeten worden geconstrueerd met materialen die een gelijkmatige stuitering van de bal mogelijk maken en in gebieden met metalen omheiningen waar de stuit niet gelijkmatig is, op de volgende manier:

• EINDE

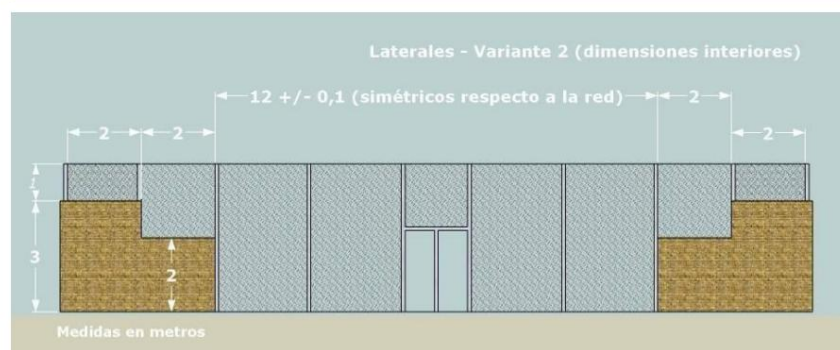
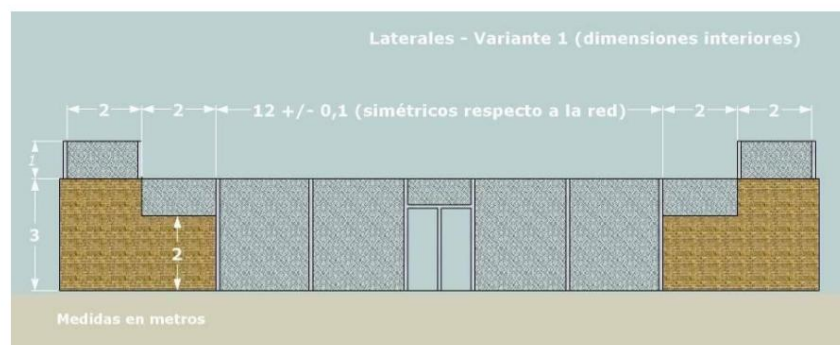
Een totale hoogte van 4 meter, waarvan de eerste 3 m een muur is, die van elk transparant of vast materiaal kan zijn (kristal, bakstenen, enz.) en de laatste 1 meter is een metalen hek.



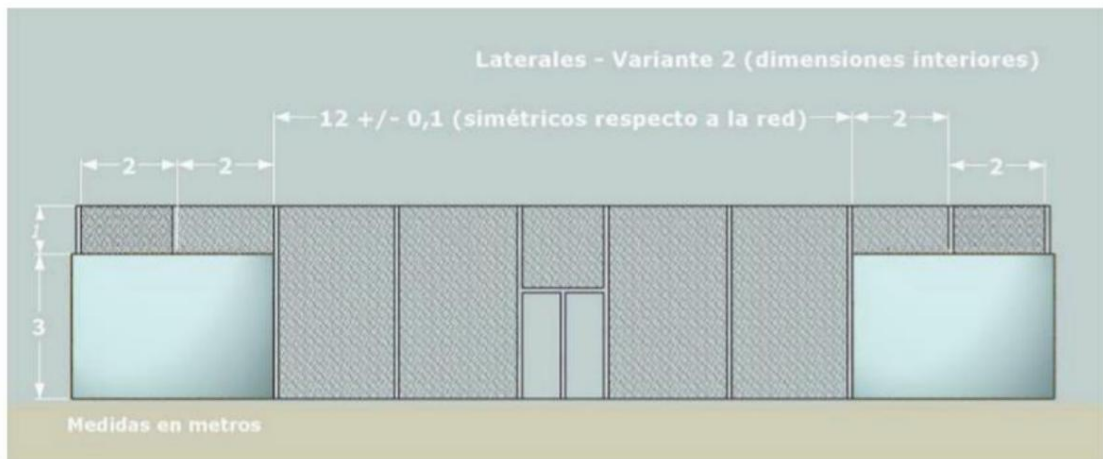
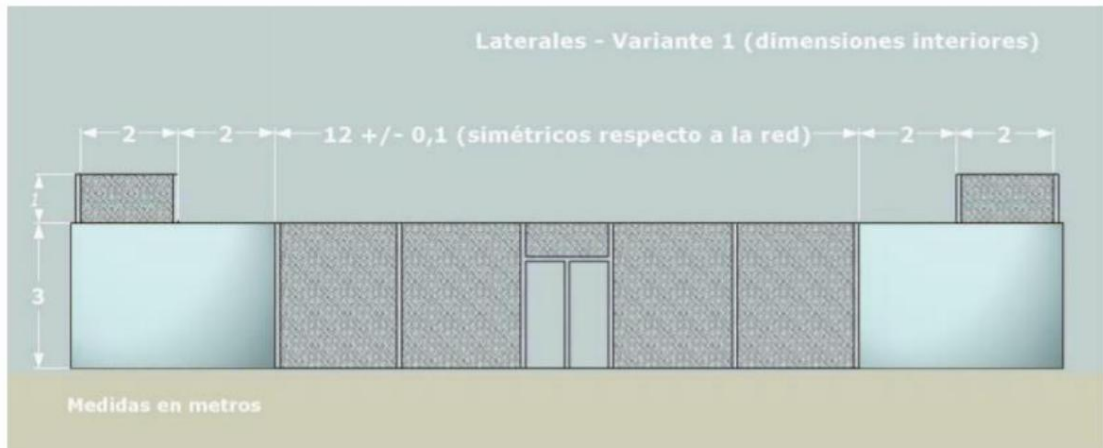
• ZIJKANTEN

Regelgeving staat vier variaties op de zij-/zijbehuizingen toe:

- a) Variant 1:** Bestaande uit getrapte wandvlakken aan beide uiteinden, de eerste trede 3 meter hoog x 2 meter lang en de tweede trede 2 meter hoog x 2 meter lang. Gebieden met metalen omheiningen completeren de omheining van maximaal 3 meter in het midden van 6 meter en tot 4 meter aan beide uiteinden.
- b) Variant 2:** Bestaande uit getrapte wandvlakken aan beide uiteinden, de eerste laag 3 meter hoog x 2 meter lang en de tweede laag 2 meter hoog x 2 meter lang. Gebieden met metalen omheiningen completeren de omheining van maximaal 4 meter over de lengte. De opgegeven afmetingen zijn van de binnenkant van de baan.



- c) **Variante 1 Kristal:** Samengesteld door een muuroppervlak aan beide eindzones, drie (3) meter hoog en vier (4) meter lang, zonder trede. Metalen gaasgebieden completeren de behuizing tot vier (4) meter hoog bij het uiterste twee (2) meter.
- d) **Variante 2 Kristal:** Samengesteld door een muuroppervlak aan beide eindzones, drie (3) meter hoog en vier (4) meter lang, zonder trap. Metalen gaasgebieden tot vier (4) meter hoog maken de balans van de behuizing compleet.



Alle afmetingen zijn van de binnenkant van de baan.

Het metalen hekwerk wordt altijd in lijn met de binnenzijde van de muur geplaatst. In het geval dat de metalen omheining aan het frame is bevestigd, moet het bovenste deel vrij zijn van elementen die geen deel uitmaken van de metalen structuur (d.w.z. kabels, elektriciteitskasten, lichtapparatuur, enz.).

De wanden kunnen gemaakt zijn van elk transparant of ondoorzichtig materiaal (glas, baksteen, enz.), maar altijd met de juiste consistentie en die zorgt voor een gelijkmatige stuitering van de bal. Ongeacht het materiaal moet het een uniform oppervlak hebben dat hard en volledig glad is en dat lichamelijk contact of glijdende ballen mogelijk maakt. De kleur van ondoorzichtige wanden moet één uniforme kleur hebben en bij voorkeur groen, blauw of terracotta, en duidelijk anders zijn dan de kleur van het vloeroppervlak. Het logo mag worden bedrukt of geschilderd, maar niet meer dan één voor een enkele muur en met afmetingen en kleuren die het zicht van de speler niet belemmeren.

Glazen banen moeten voldoen aan de normen voor gehard/spiegelglas:

- Europese Unie: EN 12150-1.
- Andere landen: moeten hun eigen normen raadplegen

De metalen omheining moet bestaan uit ruitvormige of vierkanten die eenvoudig gedraaid of gesoldeerd zijn, maar altijd met gaten (diagonaal gemeten) niet kleiner dan 5 cm en niet groter dan 7,08 cm. De aanbevolen dikte van de draad ligt tussen 1,6 mm en 3 mm. Met een maximum van 4 mm en een spanning waardoor de bal erop kan stuiteren.

Als een gesoldeerde afrastering wordt gebruikt, moeten alle soldeerpunten aan beide zijden worden beschermd om sneden of krassen te voorkomen. Als de gesoldeerde



mesh is niet verweven, het moet in vierkanten zijn en niet in ruitvorm. De parallelle metalen draden moeten aan de binnenkant zitten en de verticale draden aan de buitenkant.

Als het hek eenvoudig wordt gedraaid, moet het torsiemechanisme zich aan de buitenkant van het veld bevinden en gemakkelijk worden beschermd. De naden of naden mogen geen scherpe of puntige randen hebben.

Beide soorten metalen omheiningen moeten een vlak en verticaal oppervlak vormen en ervoor zorgen dat bovenstaande eigenschappen altijd behouden blijven.

GEVAL 2

Als het nodig wordt geacht om de hoogte van de metalen omheining te verhogen tot boven de vastgestelde limieten (variant 1 en 2) om te voorkomen dat de bal het veld verlaat. Een witmetalen strip moet op een afstand van 3 m of 4 m worden geplaatst om duidelijk onderscheid te maken tussen een geldig en een ongeldig punt tijdens de wedstrijd. Als de bal de witte metalen strip raakt, wordt deze als uit beschouwd.

• GRONDOPPERVLAK

1. Het oppervlak van het speelveld moet en mag zijn gemaakt van poreus beton of cement, synthetisch materiaal of kunstgras, mits dat het een regelmatige stuitering van de bal mogelijk maakt en de ophoping van water vermijdt.
2. Toegestane en voorkeurskleuren zijn groen, blauw of terracotta, of hun verschillende soortgelijke tinten en zijn slechts één en uniform voor de hele vloeroppervlak en duidelijk anders dan de kleur van het muuroppervlak.
3. De zwarte kleur van het vloeroppervlak kan alleen worden geaccepteerd voor binnenfaciliteiten.
4. Het maaiveld dient zodanig te zijn dat de verschillen in de binnenniveaus kleiner zijn dan 3 mm gemeten met een regel van 3 m (1/1000).
5. Voor oppervlakken zonder drainage moet de maximale transversale afvoerhelling 1% zijn van het midden naar de buitenranden van de rechtbank..

GEVAL 3

In niet-drainerende oppervlakken wordt een helling van 0% geaccepteerd.

6. Voor kunstgras en kunstgras moet aan de volgende eisen worden voldaan:

- Europese Unie: In overeenstemming met de UNE 41958 IN. Sportoppervlak
- Andere landen: dienen hun eigen normen te raadplegen.

VOORWAARDEN

Impact absorptie: (Krachtvermindering)	RF $\dot{\gamma}$ 20%	Kunstgras
Wrijving	0,4 $\dot{\gamma}$ μ $\dot{\gamma}$ 0,8	Kunstgras
Verticale bounce van de bal	$\dot{\gamma}$ 80%	Kunstgras Synthetische oppervlakken

Zand vulling	SiO ₂ ÿ 96% CaO ÿ 3% Afgeronde randen Granulometrie:80% gewicht ÿ16 mm - 1,25 mm Zichtbare vezellengte 2 mm - 3 mm	Kunstgras
--------------	---	-----------

• TOEGANG

De toegang tot het speelveld wordt in beide zijanten of slechts in een ervan geplaatst en moet symmetrisch zijn met het midden. Er kunnen er één of twee aan elke kant zijn, met of zonder deur (zie spelregel 16 van het spel, buiten het speelveld).

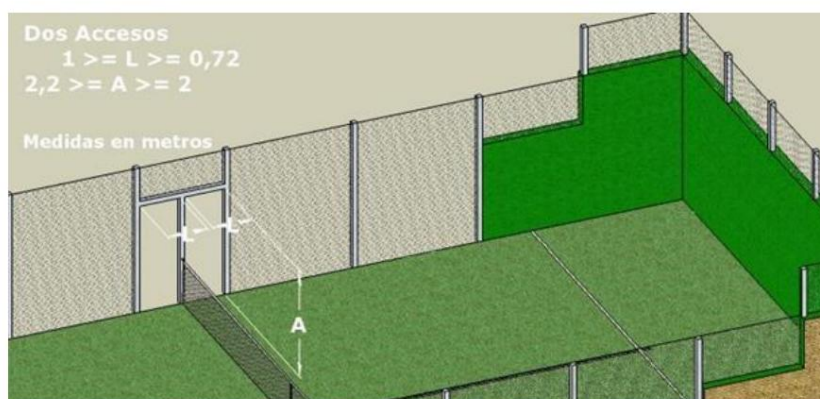
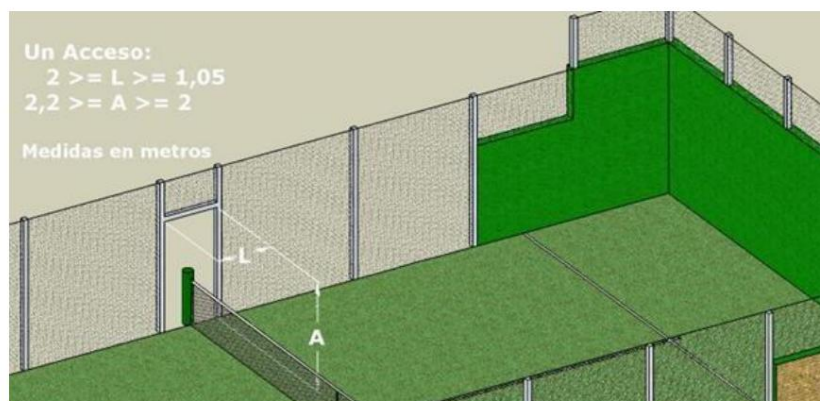
In een rechtbank zonder deur wordt het op de vloer geïnstalleerd, in het gebied dat overeenkomt met de toegang tot het veld, een soort metalen of ander materiaal balk of kanaal om de hele structuur te versterken, het zal worden beschouwd als onderdeel van het hek referentiekader voor de toepassing van de huidige regelgeving. In het geval dat er geen enkel element op de vloer is geïnstalleerd, zal de verticale projectie van het frame van de omheining de binnenrand van het speelveld aangeven, ongeacht of er een getekende of geschilderde lijn is of niet.

De afmetingen van de toegang moeten als volgt zijn:

- Bij één zijdelingse toegang per zijde dient de opening minimaal 1,05 x 2,00 meter en maximaal 2,00 x 2,20 m te zijn (zie afbeelding).
- Bij twee zijdelingse toegangen per zijde dienen de openingen minimaal 0,72 x 2,00 m en maximaal 1,00 x 2,20 m te zijn (zie afbeelding).

NB: Openbare installaties moeten voldoen aan de toegangsnormen, onderdrukingsbars en architecturale bars voor mensen met een handicap.

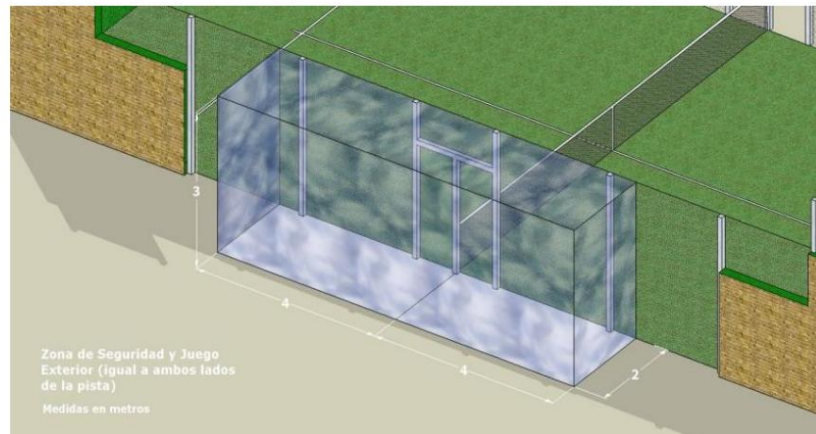
Bij bestaande deuren dienen de handgrepen aan de buitenzijde te worden geplaatst en niet aan de binnenzijde uit te steken.



• VEILIGHEIDSGEBIED & BUITENHUIS SPELEN

Om buiten de baan te spelen, moet elke kant van het speelveld 2 toegangspunten hebben. Buiten het speelveld mogen zich geen hindernissen bevinden binnen een gebied van minimaal 2 meter breed en 4 meter lang aan weerszijden en minimaal 3 meter hoog (zie schema).

De toegang moet aan drie zijden worden beschermd: zij- en bovenzijden, evenals de netpaal, met een product om contact met de speler te voorkomen (dwz: sponsachtig rubber, rubber, neopreen, enz.) met een dikte van niet minder dan 2 cm. Deze beschermingen moeten stevig aan de metalen structuur en aan de palen worden bevestigd, met voldoende bevestiging of klittenband om de efficiëntie van het anti-schokkussen te garanderen en ook om de interferentie met het spel als gevolg van de projectie op het veld zoveel mogelijk te verminderen innerlijke ruimte.



• VERLICHTING

Kunstlicht moet uniform zijn en zo worden geplaatst dat het geen zichtproblemen veroorzaakt voor de spelers, het team van scheidsrechters of het publiek. Ze moeten voldoen aan de volgende normen:

- Europese Unie: EN 12193 "Sportfaciliteitenverlichting" en hebben de volgende minimale verlichtingsniveaus (*Overige landen moeten hun eigen normen raadplegen*):

MINIMALE VERLICHTINGSNIVEAUS (Buitenshuis)	Horizontaal verlichting E med (lux)	Uniformiteit E min/E med
Nationale & Internationale wedstrijden	500	0,7
Lokale wedstrijden, training, school en recreatief gebruik	200	0,5

MINIMALE VERLICHTINGSNIVEAUS (binnen)	Horizontaal verlichting E med (lux)	Uniformiteit E min/E med
Nationale & Internationale wedstrijden	750	0,7
Lokale wedstrijden, training, school en recreatief gebruik	300	0,5

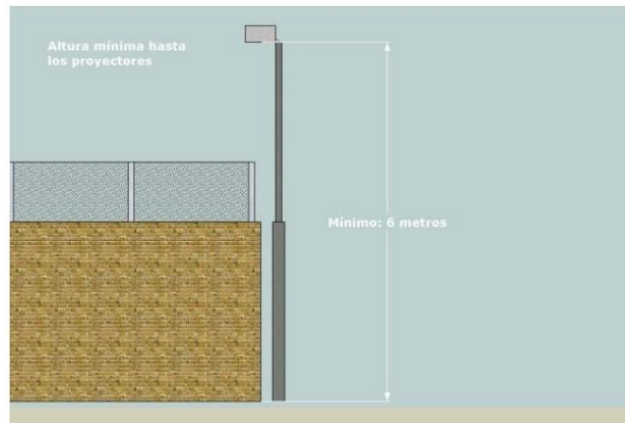
Lichtmasten moeten buiten het speelveld worden geplaatst. Als deze binnen het veiligheidsgebied vallen, wordt het buitenspel niet toegestaan.

Lichten moeten een minimale hoogte van 6 meter vanaf de grond tot het onderste deel van de projectoren hebben.

Wat betreft de nieuwe faciliteiten wordt gesuggereerd dat ze een minimale hoogte van 8 meter vanaf de grond tot het onderste deel van de lichtprojectoren hebben als ze binnen het speelveld worden geïnstalleerd, rekening houdend met de verticale projectie van de zijwanden van het speelveld.

Er kunnen verschillende hoogtes voor verlichting worden geïnstalleerd voor verlichting die buiten de rechtbankmuren is geïnstalleerd

Voor televisie-uitzendingen en filmopnames is een verticale verlichtingsniveau van minimaal 1000 lux nodig. Dit kan echter toenemen met de afstand van het object tot de camera. Raadpleeg voor meer informatie over het bovenstaande de geciteerde norm.



• ORIENTATIE

Aanbeveling voor de lengtes van de baan in buitenfaciliteiten is dat NS een variatie tussen N-NE en N-NW toelaat

DE BAL

De ballen die worden gebruikt voor officiële wedstrijden zijn die welke door de IPF zijn goedgekeurd voor het spel Padel.

1. De bal moet een rubberen bol zijn met een uniform buitenoppervlak in wit of geel. De diameter moet tussen 6,35 en 6,77 cm zijn en het gewicht tussen 56,0 en 59,4 gram.
2. De stuitering wordt geacht tussen 135 en 145 cm te zijn wanneer deze vanaf een hoogte van 2,54 m op een harde ondergrond valt .
3. De bal moet een inwendige druk hebben tussen 4,6 kg en 5,2 kg per 2,54 vierkante cm.
4. Wanneer er op een hoogte van meer dan 500 m boven zeeniveau wordt gespeeld, mag een ander type bal worden gebruikt. Deze moeten identiek zijn aan: het bovengenoemde behalve in de bounce die meer dan 121,92 cm en minder dan 135 cm moet zijn.





HET PADEL RACKET

1. Het spel wordt gespeeld met een racket dat is vervaardigd in overeenstemming met de volgende voorschriften.
2. Het racket bestaat uit twee delen: Kop en handvat.
3. Handvat: maximale lengte: 20 cm, breed maximaal (van keel, geen rekening houdend met de vrije ruimte ertussen): 50 mm, maximaal dikte: 50mm.
4. Kop: variabele lengte. De lengte van het hoofd plus de lengte van het handvat mag niet groter zijn dan 45,5 cm, maximale breedte: 26 cm, maximale dikte: 38 mm.
5. De totale lengte van het padelracket, blad plus handvat, mag niet groter zijn dan 45,5 centimeter.
6. Bij een controle van racketmetingen wordt een tolerantie van 2,5% in de dikte toegestaan.
7. Het slagoppervlak van het racket is geperforeerd door een onbepaald aantal cilindrische gaten van elk tussen 9 en 13 mm in het middengebied. Rond de rand mogen in een gebied van niet meer dan 4 cm (gemeten vanaf de rand van het racket) de gaten een grotere diameter hebben of een andere vorm hebben met een variabele lengte en breedte terwijl dit de essentie van het spel niet aantast.
8. Beide zijden van het racket moeten vlak zijn, maar mogen glad of ruw zijn.
9. Het racket dient vrij te zijn van alle aan het racket gehechte voorwerpen of apparaten die niet specifiek worden gebruikt om bederf, trillingen en gewichtsverdeling te beperken of te voorkomen. Als zodanig moeten ze redelijk van grootte en positionering zijn. Het racket mag geen vorm van verwarring vertegenwoordigen of alle andere spelers storen, en mag dan geen reflecterend oppervlak of geluidselementen hebben die op enigerlei wijze de normale ontwikkeling van het spel kunnen veranderen.
10. Het racket moet zijn voorzien van een niet-elastisch koord van maximaal 35 cm dat in het handvat is bevestigd en dat om de pols moet worden gewikkeld als bescherming tegen ongevallen. Het gebruik ervan is verplicht.
11. Het racket mag geen zichtbare of hoorbare voorziening hebben die de speler kan communiceren, waarschuwen of instructies geven tijdens het verloop van een spel.

ZAAK 1

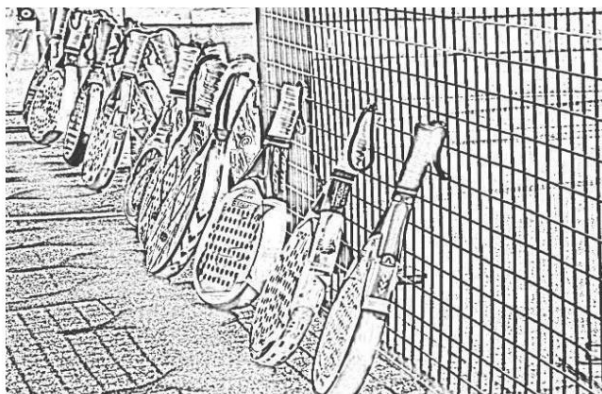
Tijdens het spel breekt een speler per ongeluk zijn racket. Kan het spel onder deze omstandigheden doorgaan?
Besluit: JA, tenzij het veiligheidsspoelkoord is gebroken of het padelracket gevaarlijk is geworden.

GEVAL 2

Mag de speler meer dan één racket gebruiken tijdens een wedstrijd?
Besluit: JA, maar niet tijdens een punt.

GEVAL 3

Kan een batterij die de speeleigenschappen beïnvloedt, in het racket worden verwerkt?
Besluit: NEE. Een batterij is verboden. Net als een zonnecel of andere soortgelijke accessoires, worden ze beschouwd als een stroombron.





REGEL 1. SCORE IN EEN SPEL

• SCORE

Optie 1

1. Op het eerste gewonnen punt wordt "15" genoemd, op het tweede gewonnen punt "30", het derde punt "40" en het vierde "spel". Behalve, als elk paar drie punten heeft gewonnen, wordt er "deuce" geroepen. Het volgende punt won "voordeel" en als hetzelfde paar het volgende punt wint, winnen ze het spel. Als het punt verloren gaat, keert de score terug naar "deuce". En zo verder totdat een paar spelers de twee opeenvolgende punten heeft gewonnen die nodig zijn om het spel te winnen.
2. Het eerste paar dat 6 games wint, altijd met een minimumvoordeel van 2, wint de set. In het geval van een gelijke stand (gelijkspel) na 5 games, moeten de spelers nog twee games spelen om met 7-5 te winnen. Als er echter een gelijke stand is in 6 games, wordt een "tie-break" of plotselinge dood toegepast.
3. De wedstrijd is de beste van drie sets. Twee van de drie sets moeten worden gewonnen om de wedstrijd te winnen.
4. In het geval van een gelijke stand van elk één set, en altijd vooraf vastgesteld, mag de derde set worden gespeeld zonder een "tie-break", dus als er is een gelijkspel in zes games, het paar dat een verschil van twee games wint, wint.

Optie 2

1. Het "geen voordeel" (gouden punt). De score die wordt genoemd is die van de serveerder als volgt:

- Geen punt	"Dol zijn op"
- Eerste punt	"15"
- Tweede punt	"30"
- derde punt	"40"
- vierde punt	"Spel"

2. Als beide spelers drie punten hebben gewonnen, wordt elke "twee" genoemd en wordt een beslissend punt met de naam "gouden punt" gespeeld. Het ontvangende paar zal kiezen of ze de service aan de rechter- of linkerkant van het veld willen ontvangen. Het ontvangende paar kan niet van positie veranderen om het beslissende punt te ontvangen. Het paar dat het punt wint, wint de wedstrijd.
3. In gemengde wedstrijden is de ontvangende speler op het beslissende punt van hetzelfde geslacht als de serveerder. Maar de ontvangende spelers kunnen dat niet van positie veranderen om service te ontvangen.

• TIE-BREAK

1. Tijdens de tie-break worden de punten "nul", "1", "2", "3", enz. genoemd.
2. De "tie-break" wordt gewonnen door de eerste spelers die 7 punten hebben behaald, zolang het maar met een voordeel van 2 punten is en dus de "game" en de "set". Indien nodig gaat de tie-break door totdat deze marge is behaald.
3. De "tiebreak" wordt gestart door de speler wiens beurt het is om te serveren volgens de volgorde die in de set wordt gevolgd. Deze speler mag maar één keer serveren vanaf de rechterkant van het veld. De volgende twee punten worden geserveerd door de spelers van het andere team met respect voor de vorige volgorde van serveren en serveren vanaf links. Hierna serveren de spelers twee opeenvolgende punten tot het einde van de "tiebreak", waarbij altijd de volgorde van serveren wordt gerespecteerd.
4. Een "tie-break" set wordt gewonnen met 7-6.
5. De volgende set wordt gestart door de speler van het paar die niet begon met serveren in de "tie-break".

CASO 1

Wie begint te serveren in een "tiebreak"?

Beslissing: De speler die aan het begin van de set begon met serveren. Behalve onder omstandigheden zoals uiteengezet in Regel 6, sectie 10.



• ALTERNATIEVE SCOREMETHODEN

1. SCORE IN EEN SET

a) VIER SPELLEN OF MINI SET:

Het paar dat vier games wint, wint de set, met een minimale marge van twee games. Als beide paren in vier games gelijk staan, wordt er een tie-break gespeeld.

b) TIE-BREAK OM TE DEFINIËREN OM DE WISKUNDE TE DEFINIËREN (TOT 7 PUNTEN):

Als de stand één set-all is, wordt er een tiebreak gespeeld om de winnaar te bepalen. Deze tiebreak is definitief en vervangt de laatste set.

Het eerste paar dat zeven punten wint, wint de tie-break en de wedstrijd, op voorwaarde dat er een minimummarge van 2 punten is.

c) SUPER TIE-BREAK OM DE WEDSTRIJD TE DEFINIËREN (TOT 10 PUNTEN):

Als de stand gelijk is aan één set, wordt er een tiebreak gespeeld om de winnaar te bepalen. Deze tiebreak is definitief en vervangt de laatste set. Het eerste paar dat tien punten wint, wint de tie-break en de wedstrijd, op voorwaarde dat er een minimummarge van 2 punten is.

Noot 1:

Wanneer de wedstrijd "tiebreak" wordt gebruikt om de laatste set te vervangen: De oorspronkelijke volgorde van serveren zal worden voortgezet, hoewel de spelers de volgorde van de serveerder en die van de ontvanger kunnen veranderen.

Opmerking 2:

Ballen worden niet gewisseld aan het begin van de "tiebreak", zelfs niet als een balwissel moet plaatsvinden.

REGEL 2. TIJDEN

1. De toernooisrechtsrechter kent een verloren "walk-over" (WO) wedstrijd toe tegen spelers die niet klaar zijn om te spelen 10 minuten na de officiële starttijd van de wedstrijd. Behalve in gevallen die de scheidsrechter als een "overmacht" beschouwt.

ZAAK 1

Wanneer de planning na elkaar overeenkomt. De start van de volgende wedstrijd wordt beschouwd als 5 minuten na het einde van de vorige

2. Er is een verplichte warming-up van 5 minuten tussen spelers . 3. Volgens de norm moet de wedstrijd ononderbroken zijn, vanaf het begin (eerste service) tot het einde. Daarom een match mag nooit worden geschorst of uitgesteld om een speler in staat te stellen te herstellen, instructies of advies te ontvangen.
4. Er zijn maximaal twintig (20) seconden toegestaan tussen de punten.
5. Er worden maximaal negentig (90) seconden toegekend voor het wisselen van zijde. Speel na de eerste game van elke set en tijdens een tie-break zal continu zijn en de spelers zullen van speelhelft wisselen zonder een rustperiode.
6. Aan het einde van elke set wordt een maximale rustperiode van honderdtwintig (120) seconden toegekend.
7. De bovengenoemde rusttijd begint vanaf het moment dat een punt eindigt tot het volgende punt begint met de opslag.
8. Als door onvoorziene omstandigheden de kleding, schoenen of uitrusting van een speler moet worden vervangen, een extra periode (binnen redelijke grenzen) wordt toegestaan voor de speler om het probleem op te lossen.
9. Voorafgaand aan de wedstrijd mag een aankondiging worden gedaan waarin een beperkt aantal toiletstopjes of het wisselen van kleding wordt toegestaan.
10. Er worden 20 seconden toegekend voor kantwisselingen in een "tiebreak".
11. Als een wedstrijd moet worden onderbroken vanwege regen, gebrek aan licht, ongevallen, enz., hebben de spelers bij het hervatten van de wedstrijd recht op een opwarmen in overeenstemming met het volgende:
 - a) tot 5 minuten schorsing. Geen warming-up.
 - b) 5 tot 20 minuten schorsing. 3 minuten opwarmen.
 - c) Een schorsing van meer dan 20 minuten. 5 minuten opwarmen
12. De wedstrijd begint precies waar hij eindigde voordat hij werd onderbroken. Met betrekking tot: het spel, de score, de speler die moet serveren, dezelfde plaats op het speelveld en dezelfde volgorde van serveren en terugslaan.
13. Als de schorsing te wijten is aan het gebrek aan licht, moet de wedstrijd worden onderbroken bij een even aantal games in de set die wordt gespeeld, zodat dat wanneer de wedstrijd wordt hervat, beide paren aan dezelfde kant staan als waar ze waren toen het spel werd onderbroken.
14. In het geval van een blessure of een behandelbare medische aandoening krijgt de speler een pauze van 3 minuten voor behandeling, die kan worden herhaald bij de volgende twee spelerswissels, maar binnen de reglementaire tijd. Als de blessure zich voordoet tijdens de wisseling van kant, mag de speler medische hulp krijgen van de bovengenoemde 3 minuten en mag hij het proces herhalen tijdens de volgende twee wisselingen van kant, maar binnen de reglementaire tijd.
15. Medische hulp wordt slechts eenmaal aan elke speler gegeven en mag niet worden afgestaan aan zijn begeleider.



16. In het geval van een ongeval als indirect gevolg van het spel, maar dat een van de spelers treft, mag de toemoetscheidsrechter naar eigen goedddunken een behandelingsperiode toekennen van niet meer dan 15 minuten.
17. Als een speler een bloedende wond heeft, kan hij de wedstrijd niet voortzetten.

ZAAK 1

In het geval van een indirect ongeval met een speler die dan medische hulp nodig heeft, Telt dit als een van de toegestane tijden?

Besluit: NEE, dat doet het niet.

CASO 2

Hoeveel rusttijd of onderbreking mag er zijn tussen de eerste en tweede dienst?

Besluit: Geen, het spel moet continu zijn.

REGEL 3. POSITIE VAN DE SPELERS

1. Elk paar spelers bevindt zich aan weerszijden van het net op het veld. De speler die serveert (server) brengt de bal in het spel en de speler diagonaal voor die speler (ontvanger) de geserveerde bal ontvangt.
2. De speler die ontvangt kan zich in elk deel van zijn kant van het speelveld bevinden, evenals zijn partner en de partner van de serveerder.

ZAAK 1

Mag een speler zich tijdens de service buiten het speelveld bevinden?

Besluit: NEE.

GEVAL 2

Mag een van de twee spelers het hele spel monopoliseren?

Beslissing: JA, als de speler in zijn baan blijft. Maar alle spelers moeten volgens de regels serveren en ontvangen als ze aan de beurt zijn.

REGEL 4. KEUZE VAN KANTEN EN DIENST

1. De keuze van kanten of kanten, wie als eerste serveert en wie ontvangt, moet worden bepaald door het opgooien van een munt. Het paar dat de wint toss kan kiezen tussen:
 - a) Eerst serveren of ontvangen. In dat geval kiest het andere paar de kant.
 - b) Zijkant van het speelveld voor de eerste game. In dat geval kan het andere paar kiezen om te serveren of te ontvangen
 - c) Verzoek dat de tegenstanders eerst kiezen.
2. Zodra de volgorde van serveren en de uiteinden (zijden) zijn bepaald, vertellen beide paren de scheidsrechter wie als eerste zal serveren en ontvangen.

ZAAK 1

Hebben spelers het recht om opnieuw te kiezen als het spel wordt onderbroken tijdens de warming-up en de spelers het veld verlaten a?

Besluit: JA. Het resultaat van de oorspronkelijke toss blijft behouden, maar beide spelers kunnen een nieuwe keuze maken.

REGEL 5. WIJZIGINGEN VAN KANTEN

1. Spelers moeten van speelhelft wisselen na de 1e, 3e en elke volgende oneven game in de set.
2. In de "tiebreak" wisselen de spelers na elke 6 punten van speelhelft.
3. Als er een fout is gemaakt en de spelers veranderen niet van speelhelft (kant), moet de correctie worden uitgevoerd zodra de fout wordt ontdekt, in de juiste volgorde. Alle gewonnen punten voordat de fout werd ontdekt, zijn geldig. In het geval dat de fout wordt ontdekt nadat een foutieve eerste service is genomen, heeft de serveerder nog maar één service over.

ZAAK 1

Aan het einde van een set hebben we een rustperiode van 120 seconden. Moeten we van kant wisselen om aan de volgende set te beginnen?

Beslissing: Als het totale aantal gespeelde games tot aan de rustperiode optellen tot een oneven aantal, JA. Als ze optellen tot een even getal, NEE.

GEVAL 2

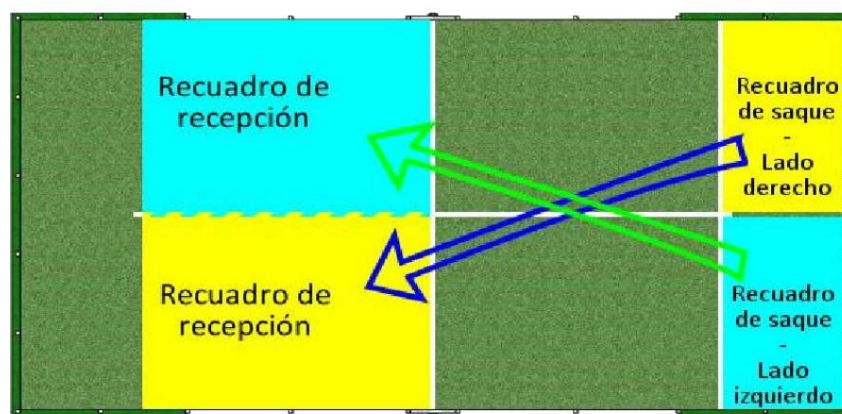
Aan het einde van de 1e game van elke set moeten we van kant wisselen, is er een rustperiode toegestaan?

Besluit: NEE, het spel moet continu zijn.

REGEL 6. DE DIENST

Alle punten beginnen met de service. Als de eerste service niet geldig is, krijgt de server een tweede service. Het moet als volgt gebeuren:

1. Bij het begin van de service moet de serverende speler met beide voeten achter de servicelijn staan, tussen de denkbeeldige verlenging van de centrale servicelijn en de zijwand (servicebox) en moet daar blijven totdat de bal is geserveerd.
2. De serveerder moet de bal op de grond stuiten binnen het servicevak waarin hij zich bevindt om de service uit te voeren.
3. De serveerder mag de servicelijn niet met de voeten raken, noch de denkbeeldige middenlijn.
4. De hoogte van de te serveren bal moet op of onder het middelniveau zijn op het moment van slaan, en de speler moet ten minste één voet in contact hebben met de grond.
5. De bal wordt geserveerd vanaf de rechterkant van het speelveld en moet diagonaal over het net gaan in de richting van het servicevak van de persoon die de bal ontvangt. Het moet stuiten binnen de lijnen die dit vak begrenzen. In eerste instantie moet de service in het ontvangersvak aan zijn linkerkant gaan, en wanneer één kant het punt wint, is het tijd voor de volgende service en moet de bal in het ontvangersvak aan zijn rechterkant gaan, en zo verder als alternatief.



6. Een speler mag tijdens het serveren niet lopen, rennen of springen. Kleine voetbewegingen die de aangenomen servicepositie niet beïnvloeden, zijn geaccepteerd.
7. Op het moment dat contact wordt gemaakt met de bal, of bij een opzettelijke poging om de bal te raken, wordt dit als een opslag beschouwd.
8. Als er per ongeluk een service aan de verkeerde kant wordt gedaan, moet de fout worden hersteld zodra deze wordt ontdekt. Alle punten zijn geldig, maar er moet rekening worden gehouden met een fout bij de eerste service.
9. Voor aanvang van elke set mogen de spelers kiezen wie van hen als eerste zal serveren tijdens de set. Zodra de bestelling is gedaan vastgesteld, mag deze pas aan het begin van de volgende set worden gewijzigd.
10. Als een speler voor zijn beurt serveert, moet de speler die had moeten serveren dit doen zodra de fout wordt ontdekt. Alle punten gewonnen 16



voordat de fout geldig is. Als er tot het moment van de fout één servicefout is opgetreden, wordt er geen rekening mee gehouden. In het geval dat het spel is afgelopen voordat de fout is ontdekt, blijft de volgorde van serveren ongewijzigd tot het einde van de set.

11. De serveerder zal pas serveren als de ontvangende speler klaar is. De ontvangende speler zal zich echter redelijkerwijs aanpassen aan het ritme van de serveerder en zal klaar zijn om de service te ontvangen wanneer de serveerder klaar is om te serveren.
12. Het is niet mogelijk om een "not ready"-call te beweren als er een poging is gedaan om de service terug te slaan. Omgekeerd als kan worden aangetoond dat de ontvanger niet gereed was, kan er geen "storing" worden opgeroepen.

ZAAK 1

Wat is de maximale hoogte waarop een speler die zijn been buigt een bal kan raken tijdens het serveren?

Beslissing: Op of onder hun middel op dat moment.

REGEL 7. SERVICE FOUT

1. De service is een storing als:

- a) De server schendt Regel 6 "De Dienst", punten 1) tot 6).
- b) De serveerder mist de bal wanneer hij deze probeert te raken.
- c) De bal stuitert buiten het servicevak van de ontvanger (de lijnen worden als goed geteld).
- d) De bal raakt de serveerder, zijn metgezel of enig voorwerp dat door een van beide wordt gedragen of gedragen.
- e) De bal stuitert in het servicevak van de ontvanger en raakt de metalen omheining rond het speelveld voor de tweede stuit.
- f) De bal stuitert in het servicevak van de ontvanger en stuitert buiten het speelveld rechtstreeks door de poorten van een speelveld zonder veiligheidszone en daarom zonder dat buiten de baan mag worden gespeeld.

ZAAK 1

Ik heb geserveerd en de bal raakte de muur, een lamp of het hek aan mijn kant van het veld, ging vervolgens over het net in de servicebox van de ontvanger voordat hij op de grond stuiterde. Is dit goed serveren?

Besluit: NEE, het is een fout.

GEVAL 2

Ik heb een lob geserveerd en de bal stuitert in de ontvangerbox en gaat direct buiten de baan over het metalen hek. Is dit een fout?

Besluit: NEE.

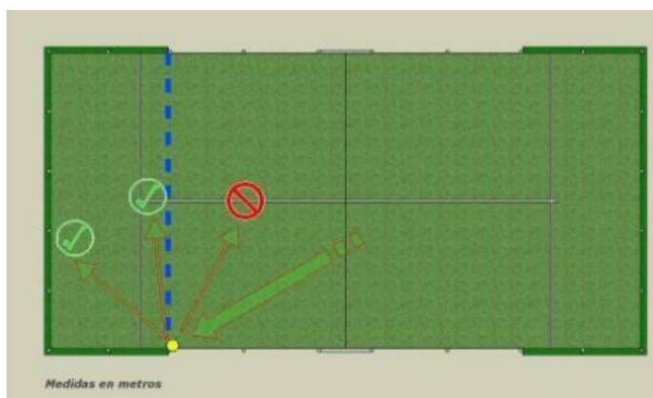
REGEL 8. TERUGKEER VAN DE SERVEER

1. De speler die ontvangt, moet wachten tot de bal stuitert in zijn ontvangende servicebox en hem raakt voordat hij stuitert voor de tweede keer op de grond.
2. De ontvangende spelers in de eerste game van elke set beslissen wie als eerste ontvangt; deze speler blijft de ontvangen eerste service van elke game tot het einde van de set.
3. Elke speler krijgt tijdens het spel afwisselend de service en zodra de volgorde is bepaald, mag deze tijdens die set of tie-break niet worden gewijzigd, maar wel aan het begin van een nieuwe set.
4. Als tijdens een wedstrijd of tie-break de ontvangstvolgorde wordt gewijzigd door de ontvangende spelers, moeten zij op deze manier doorgaan tot het einde van de game of tie-break waarin de fout is gemaakt. In de volgende games van die set nemen de spelers de aanvankelijk gekozen posities in.
5. Als de bal een van de ontvangende spelers of hun rackets raakt terwijl hij een service ontvangt voordat hij stuitert, wordt dit beschouwd als een punt in gunst van de server.

ZAAK 1

In het geval van de oude banen met verticale pieken in de verbinding tussen de muur en de metalen omheining, dwz de muur en de omheining bevinden zich niet in hetzelfde vlak, wanneer de bal de "hoek" of "richel" raakt, zal de service alleen zijn

als geldig beschouwd als; Na op de grond te hebben gestuiterd en de genoemde "richel" te hebben geraakt, komt deze er onder een hoek uit in de richting van de ontvanger met als grens de denkbeeldige lijn die van de richel naar de andere loopt (zie diagram).



GEVAL 2

: Als de bal twee keer stuiterd binnen het servicevak van de ontvanger, zelfs als de bal tussen de slagen de muur raakt, wordt dit beschouwd als een punt voor de serveerder.

GEVAL 3

De speler die de bal ontvangt, mag geen volley spelen, zelfs niet als hij zich buiten het service-ontvangsvak bevindt.

REGEL 9. HERHAAL OF "LAAT" EN "NET" DIENST

1. De service is "netto" als:

- a) De geserveerde bal raakt het net of de steunpalen en belandt vervolgens in het servicevak van de ontvanger, zolang hij de bal niet raakt de metalen omheining voor de tweede sprong.
- b) De bal raakt na het aanraken van het net of de palen (indien deze zich binnen het speelgebied bevinden) een speler of voorwerp dat wordt gedragen of gedragen.

2. De service wordt herhaald (let) als:

- a) De bal geserveerd wanneer de ontvanger niet klaar is (Regel 6 - 11).
- b) Als er een "let" is op de eerste service, moet het volledige punt worden herhaald, dan heeft de serveerder het recht om twee (2) services te hebben.
- c) Als het "net" of "let" op de tweede service staat, heeft de serveerder alleen het recht om de tweede service te herhalen

ZAAK 1

Ik breng de bal in het spel, hij raakt het net en de eerste stuit is in het ontvangersvak, bij de tweede stuit gaat de bal door de opening de baan uit. Is dit "laten" of schuld?

Beslissing: Een "let" als de bal buiten het speelveld kan worden gespeeld. Zo niet, dan is het een fout.

REGEL 10. HERHALING OF "LAAT" PUNT

1. Een geschilpunt is een "let" indien:

- a) De bal splitst tijdens het spel.
- b) Elk element dat geen deel uitmaakt van het spel, valt het speelveld binnen.
- c) In het algemeen elke onderbreking van de wedstrijd als gevolg van onverwachte situaties die geen verband houden met de spelers.



- d) Als een speler van mening is dat er volgens het reglement een 'let'-situatie is ontstaan, moet hij de scheidsrechter hiervan onmiddellijk op de hoogte stellen. Als het spel blijft de speler het recht op een "let" verliest.
- e) Zodra de "let" is aangevraagd, beslist de scheidsrechter of dit gepast is. Zo niet, dan verliest de speler het punt.

ZAAK 1

Wat gebeurt er als mijn eerste opslag een fout is, tijdens het punt na de tweede opslag wordt een "let" genoemd?

Beslissing: Het hele punt wordt herhaald met het recht op 2 opslagen.

REGEL 11. INTERFERENTIE

Interferentie is wanneer een speler met een opzettelijke of onvrijwillige handeling een tegenstander afschrikt tijdens de uitvoering van een schot. De scheidsrechter zal in eerste instantie "opzettelijk hinderen" het punt toekennen aan de tegenstander, en in het tweede geval, "onvrijwillig hinderen", zal een "let" worden geroepen en het punt wordt herhaald

REGEL 12. BAL IN HET SPEL

1. De bal wordt beurtelings door elk paar spelers geslagen.
2. De bal is in het spel vanaf het moment dat een geldige opslag plaatsvindt totdat "let" wordt afgeroepen of de score wordt bepaald.
3. Als de bal in het spel enig deel van het speelveld raakt nadat hij in de grond van de tegenstander is gestuiterd, blijft hij in het spel en moet terug voordat het voor de tweede keer stuitert.
4. Delen van het speelveld zoals hierboven vermeld verwijzen naar de binnenkant van de muren, het metalen hekwerk dat het speelveld omsluit, de grond, het net en de netpalen. Het gaas en frame in zijn geheel worden beschouwd als onderdeel van het hek.

ZAAK 1

Als de bal het hekframe in het bovenste gedeelte raakt, moet het spel worden voortgezet?

Beslissing: Als de bal in het bovenste gedeelte van de omheining "goed" is en het spel moet worden voortgezet, hetzij in het geval dat de bal terugkomt naar de binnenkant van het veld, hetzij naar het veld gaat en het is toegestaan om buiten de baan te spelen.

REGEL 13. PUNTEN VERLOREN

1. Spelers verliezen een punt als:

- a) Een van de spelers, hun rackets of iets dat wordt gedragen of gedragen, raakt het net, de netpalen, de spankabel of enig deel van het speelveld van de tegenstander terwijl de bal in het spel is. b) Geoorloofd buitenspel. Boven 0,92 meter, en alleen indien toegestaan, wordt de verticale scheidingsstijl in de deuren beschouwd als een neutrale zone voor elk van de vier spelers, mogen ze deze aanraken of vasthouden.
- c) De bal stuitert voor de tweede keer voordat hij wordt teruggeslagen.
- d) Wanneer de bal, na het stuiten, over de gemarkeerde limiet (buitenste omtrek) van het speelveld (zijkant of einde) of door de poort gaat.
- e) Toegestaan spelen buiten de baan. Wanneer de bal, na correct stuiten, buiten de baan over de eindmuur gaat. Als de bal over de zijmuur of door de deur gaat, gaat het punt verloren wanneer de bal voor de tweede keer stuitert of een element raakt dat geen verband houdt met het speelveld.
- f) Als de speler de bal raakt voordat deze over het net is gegaan.
- g) Als een speler de bal terugspeelt, hetzij rechtstreeks, hetzij door hem van de muren van zijn speelhelft te slaan en zonder eerst te stuiten, raakt hij de muren van de speelhelft van de tegenstander, de metalen omheining of enig ander element dat geen verband houdt met of zich op de grond van de tegenstander bevindt rechtbank.
- h) Als een speler een bal terugspeelt, hetzij direct, hetzij van de muren van zijn speelhelft en de bal raakt het net of de netpalen en dan rechtstreeks op een van de muren van de tegenoverliggende speelhelft, het hek of enig element dat geen verband houdt met of zich bevindt op het terrein van het hof van de tegenstander..
- i) Als een speler de bal twee keer raakt. (Dubbele slag).
- j) Als de bal na het raken van de bal de speler raakt die de bal speelt, zijn metgezel of iets dat door de spelers wordt gedragen.
- k) Als de bal enig deel van de spelers of hun uitrusting raakt, behalve het racket, nadat hij door het andere team is geraakt.
- ik) Als een speler de bal raakt en deze de metalen omheining raakt, enig deel van de grond aan hun eigen kant van het speelveld, of enig element dat geen verband houdt met het speelveld dat zich op de grond aan hun eigen kant van het speelveld bevindt.



- m) Als de bal wordt geraakt met een racket dat ernaar wordt gegooid.
- n) Als een speler over het net springt terwijl het punt wordt gespeeld.
- o) Als beide spelers tegelijkertijd of achtereenvolgens de bal raken, gaat het punt verloren. De bal mag slechts door één lid van de team.

NB: Het wordt niet als een dubbele treffer beschouwd wanneer een paar spelers tegelijkertijd probeert de bal te raken, de ene raakt de bal en de andere raakt het racket van hun teamgenoot.

- p)) Als de speler die de bal raakt één, beide voeten of een deel van het eigen lichaam buiten zijn speelhelft heeft. Tenzij er buiten de baan is gespeeld geautoriseerd.
- q) Een speler slaat twee opeenvolgende fouten op.

ZAAK 1

Wat gebeurt er als de bal, nadat hij correct in mijn baan is gestuiterd, niet buiten de baan stuitert vanwege het extra net dat soms boven de metalen omheining wordt geplaatst?

Besluit: u bent het punt kwijt.

REGEL 14. JUIST RETOUREN

1. De retourzending is correct als:

- a) Nadat de bal is geraakt, wordt de bal door een van de andere teams gevold. Of als het een deel van het lichaam, de kleding of het lichaam van de tegenpartij raakt zelfs het racket.
- b) De bal stuitert, nadat hij is geraakt, direct in het veld van de tegenstander of raakt eerst de muur in het eigen veld van de speler en stuitert dan in het veld van de tegenstander.
het speelveld van de tegenstander.
- c) De bal stuitert in het speelveld van de tegenstander en raakt dan de metalen omheining of een van de muren.
- d) Als gevolg van de richting en de kracht waarmee de bal wordt geraakt, stuitert deze in het speelveld van de tegenstander en gaat dan het speelveld uit, raakt het plafond, de lichten of enig ander object dat geen verband houdt met het speelveld.
- e) De bal raakt het net of de netpalen en landt dan in het speelveld van de tegenstander.
- f) De bal in het spel raakt een object dat zich op de grond van het speelveld van de tegenstander bevindt en dat geen verband houdt met of deel uitmaakt van het speelveld (bijv. een andere bal).
- g) Nadat de bal is geslagen, stuitert deze correct in het oppositieveld, gaat terug naar het serveerveld op het moment dat de oppositiespeler de bal raakt. Altijd op voorwaarde dat noch de speler, noch enig deel van zijn kleding of racket het net, de palen of het speelveld van de tegenstander heeft geraakt en dat de bal voldoet aan de bepalingen vermeld in de punten a) tot f) hierboven.
- h) De bal wordt "geschept" of geduwd, het wordt als een correcte terugslag beschouwd, op voorwaarde dat de speler de bal niet twee keer heeft geraakt, de impact plaatsvindt tijdens dezelfde beweging en het natuurlijke uittreden van de bal niet wezenlijk verandert.
- i) De teruggeslagen bal stuitert in het speelveld van de tegenstander in de hoek waar de muur de grond raakt (een hoek). (Dit wordt in de volksmond genoemd) een "ei" en wordt als geldig beschouwd).
- j) Toegestaan spelen buiten de baan. Als de bal van buiten het speelveld wordt geraakt, is de terugslag geldig als de punten voorafgaand aan deze Regel . zijn vervuld.

ZAAK 1

Volgens punt f) als de bal stuitert op een voorwerp op de grond van het speelveld van de tegenstander, is de terugslag correct. En bovendien, ik heb het punt gewonnen?

Besluit: NEE, het spel gaat verder

REGEL 15. PUNTEN GEWONNEN

1. Het punt is gewonnen als:

- a) Als de bal na het stuiten in het speelveld van de tegenstander de baan verlaat door een gat in de metalen omheining of vast komt te zitten in dat gat.
- b) Als de bal na het stuiten in het speelveld van de tegenstander vast komt te zitten in het vlakke horizontale oppervlak bovenop de muur.



REGEL 16. TOEGESTAAN BUITENGEHAALD SPEL

De spelers mogen het speelveld verlaten om de bal te spelen wanneer het speelveld voldoet aan de voorwaarden die zijn vastgelegd in de sectie met betrekking tot "Het speelveld", de veiligheidszone en het buiten het speelveld.

REGEL 17. BALLENERANDERING

1. De wedstrijdorganisatoren maken vooraf het volgende bekend:

- a) Het merk en type ballen.
- b) Het aantal ballen dat in de wedstrijd moet worden gebruikt (2 of 3).
- c) c) Beleid voor balwisseling, indien van toepassing. Eventuele balwisselingen dienen voor elke wedstrijd met een van de volgende alternatieven te worden uitgevoerd:
- d) Na een vastgesteld oneven aantal spellen. De opwarmperiode wordt geteld als twee wedstrijden en de "tiebreak" als één, voor de wisselen van ballen.
- e) Een balwisseling zal niet plaatsvinden aan het begin van een "tiebreak". In dit geval wordt het wisselen van ballen uitgesteld tot het begin van de tweede game van de volgende set.
- f) Aan het begin van een set.
- g) In gevallen waarin balwisselingen zouden plaatsvinden na een vastgesteld aantal games en dit niet het geval is, moet de fout worden hersteld wanneer het de beurt is aan het team dat met nieuwe ballen had moeten serveren voordat de fout optrad. Hierna worden de ballen tijdens de wedstrijd gewisseld zoals oorspronkelijk voorzien.
- h) Wanneer een bal verloren, gebroken of voldoende verslechterd is en verschilt van de andere, zal de scheidsrechter toezicht houden op een verandering met een bal in dezelfde omstandigheden als die in het spel. Anders wordt er een volledige match van ballen van ballen gemaakt. Het is verplicht om ten minste twee ballen beschikbaar te hebben om het punt te starten.



ETIQUETE EN GEDRAGSNORMEN

• PUNTUALITEIT

Wedstrijden volgen elkaar zonder vertraging op volgens de tijden die op de wedstrijdschema's worden weergegeven. Wedstrijdtijden worden tijdig gepubliceerd en spelers zijn verplicht zich te informeren. De wedstrijdvolgorde kan niet worden gewijzigd zonder toestemming van de toernooischeidsrechter.

• KLEDING

Spelers dragen geschikte sportkleding en schoeisel. Mouwloze t-shirts en/of zwemkleding zijn niet toegestaan. Bij niet-naleving wordt een fout gegeven. Als dit niet wordt verholpen, wordt de speler gediskwalificeerd.

Teams die in competities spelen worden aanbevolen, maar zijn niet verplicht om dezelfde kleding te dragen.

De spelers mogen schoeisel, kleding en de rackets gebruiken die ze willen leveren, ze zijn gereguleerd.

Bij internationale toernooien moet het scheidsrechtersteam iets dragen dat hen identificeert.

• IDENTIFICATIE

Op verzoek van de toernooischeidsrechter moeten deelnemers zich legitimeren met vermelding van hun identiteit, nationaliteit en leeftijd en in het algemeen alle andere documentatie met betrekking tot de competitie.

• GEDRAG & DISCIPLINE

Spelers zullen zich hoffelijk gedragen en andere mensen respecteren tijdens elke wedstrijd, of ze nu deelnemen of niet.

Coaches, net als spelers, zullen zich adequaat gedragen, aangezien de sancties die de scheidsrechter op hen kan toepassen tijdens de wedstrijd kunnen worden toegevoegd aan die van de spelers.

• OVEREENKOMSTGEBIED.

Spelers mogen het speelgebied tijdens een wedstrijd, inclusief de warming-up, niet verlaten zonder toestemming van de scheidsrechter. Onder het speelveld wordt verstaan het speelveld en de omgeving.

• ADVIES & INSTRUCTIES.

Spelers en teams mogen tijdens een wedstrijd advies en instructies krijgen van een daarvoor geaccrediteerde coach, tijdens wedstrijden voor teams en voor dubbelparen, zolang dit maar tijdens rusttijden plaatsvindt.

• PRIJS AWARD.

De spelers of teams die in de finale van een wedstrijd spelen, moeten deelnemen aan de prijsuitreiking aan het einde van de competitie, tenzij ze dit niet kunnen vanwege een geverifieerde blessure, ongesteldheid of een redelijke reden



- CONTINU SPELEN OF VERTRAGINGEN.

Een eenmaal begonnen wedstrijd moet ononderbroken zijn en geen enkele speler mag deze zonder redelijke reden vertragen boven de tijden toegestaan in Regel 2 van dit reglement.

- HOORBARE & ZICHTBARE OBSCENITEITEN.

Hoorbare obsceniteit wordt gedefinieerd als het gebruik van woorden waarvan bekend is dat ze aanstootgevend zijn en die luid genoeg worden uitgesproken om gehoord te worden door de scheidsrechter, toeschouwers en organisatoren van de wedstrijd.

Zichtbare obsceniteiten worden gedefinieerd als tekens of gebaren gemaakt met handen, rackets, ballen of enig ander deel van het lichaam die gewoonlijk een obscene betekenis hebben of redelijke mensen beledigen.

- BALMIDDELEN.

De spelers mogen de bal niet met geweld gooien of slaan, in welke richting dan ook, buiten het speelveld of naar spelers aan de andere kant van het net wanneer ze niet in het spel zijn.

- MISBRUIK VAN RACKET OF APPARATUUR.

Spelers mogen op geen enkel moment met hun padelracket gooien, opzettelijk slaan op enig deel van het veld, de grond, het net, de scheidsrechtersstoel, muren, metalen omheining of enig ander element van de faciliteiten.

- MONDELING EN FYSIEKE MISBRUIK OF AGRESSIE.

Agressief, onsportief gedrag, houding en gebaren van spelers zullen met bijzondere ernst worden behandeld wanneer ze worden gedaan tegen de hoofdscheidsrechter, scheidsrechter, tegenstanders, metgezellen, toeschouwers of andere personen die verband houden met het toernooi. Het zal worden beoordeeld als verbaal geweld, beledigingen en ook elke mondelinge uitdrukking die, zonder als beledigend te worden beschouwd, minachtend is of inherent is aan kleinerengedrag.

- BESTE INSPANNINGEN.

Alle spelers moeten hun best doen om de wedstrijd waaraan ze deelnemen te winnen.

- ONPORTIEF GEDRAG.

Spelers moeten zich te allen tijde op een sportieve manier gedragen en elke actie vermijden die in strijd is met de sportgeest, de competitie of in het algemeen het respecteren van gevestigde normen of fair play.

- SANCTIES / TABEL VAN SANCTIES.

Overtredingen tijdens de wedstrijd van een van de bovengenoemde aspecten zullen worden bestraft door de wedstrijdrechtter/scheidsrechter in overeenstemming met de volgende tabel met straffen. Onafhankelijk van het bovenstaande zal de Wedstrijdcommissie in de Toernooiwet de ontstane situatie rapporteren en de Tuchtcommissie kunnen vragen na te gaan of het mogelijk is om voor dezelfde overtreding andere straffen op te leggen, als gevolg van de toepassing van de Regeling Sportdiscipline.

Tabel met straffen:



- a) Eerste overtreding: Waarschuwing
- b) Tweede overtreding: Waarschuwing bij puntverlies.
- c) Derde overtreding: Waarschuwing met diskwalificatie

OPMERKING: De overtredingen van beide spelers en zelfs van de geaccrediteerde coach worden opgeteld.

- **DIRECTE DISKWALIFICATIE.**

In geval van een zeer ernstige overtreding (ernstige fysieke of verbale agressie) zal de rechter/scheidsrechter de onmiddellijke diskwalificatie van de speler of coach die de fout heeft begaan, autoriseren. De gediskwalificeerde speler verliest de wedstrijd en mag niet verder in de competitie. Als een geaccrediteerde technicus, de aanvoerder of een andere speler in de competitie die wordt gehouden, wordt gediskwalificeerd, moeten ze zich terugtrekken uit het toernooi.

Revisies inbegrepen:

Calgary (Canada) 26/08/2008

Palma de Mallorca (Spanje) 24/10/2014

Sevilla (Spanje) 15/10/2009

Riviera Maya (Mexico) 01/12/2010

Cascais (Portugal) 18/11/2016

Rome (Italië) 28/05/2021