

SPEEDWINTER

LIGA PADEL 2012

EUROPA

FAZ UM SMASH
À ROTINA!

REGRAS OFICIAIS



WWW.AROUNDTHEFUTURE.PT

JOGAS HOJE?

1. O CAMPO

1.1. A área de jogo é um retângulo de 10 metros de largura por 20 metros de comprimento.

1.2. Este retângulo será dividido na sua metade por uma rede, formando em cada lado um quadrado de 10 x 10 metros, campo pertencente a uma das duplas durante o jogo.

1.3. De cada lado deste quadrado será demarcada a 7 metros da rede e paralela a esta, uma linha denominada “linha da área de serviço”.

1.4. Desta linha até a rede está compreendida a “área de recepção de serviço” que será dividida ao meio por uma linha perpendicular até a rede, denominada “linha central”.

1.4.1. Este traçado divide a “área de recepção de serviço” em dois retângulos de 5 x 7 metros (“área de recepção de serviço direita e esquerda”).

1.5. Entre a “linha da área de serviço” e o fundo do campo está a “área de serviço”. Dividida ao meio pela linha imaginária contígua a “linha central” forma mais dois retângulos de 3 x 5 metros (“área de serviço direita e esquerda”).

1.6. O campo será cercado na sua totalidade. Nos fundos por paredes de 3 metros de altura, complementadas por tela metálica de 1 metro de altura. Nas laterais por paredes e telas metálicas em variações aceitas pela FIP.

1.7. As paredes, as telas e os postes de sustentação (de formato circular para evitar acidentes) serão construídos/fixados no limite externo da área de jogo.

1.8. A expressão “paredes” diz respeito a estruturas em alvenaria, vidro ou outro material que não modifique a essência do jogo.

1.9. As linhas demarcatórias serão pintadas/fixadas ao solo em cores contrastantes com a cor predominante do piso. Terão 0,05 metros (5 cm.) de largura e serão colocadas na parte interna da área que demarcam.

1.10. Nas quadras cobertas a altura, livre de qualquer obstáculo, existente entre o tecto e o piso do campo não poderá ser inferior a 6 metros.

1.11. A rede será sustentada por um cabo de, no máximo, 0,01 metros (1 cm) de diâmetro, terá 0,88 metros (88 cm) de altura na parte central, elevando-se até a altura de 0,92 metros (92 cm) nas suas extremidades, onde será fixada nos postes de sustentação.

1.12. A medida da abertura (lado ou diagonais) da rede da telas metálicas e da rede deverá estar compreendida entre 0,045 metros (4,5 cm.) e 0,057 metros (5,7 cm.).

1.13. Os campos não poderão ter portas de abrir e fechar, devendo ter apenas um vão de 0,90 metros (90 cm) de largura por 1,90 metros (190 cm.) de altura para cada lado do poste de sustentação da rede.

2. A BOLA

2.1. A bola é específica para a prática do Padel, ou a mesma utilizada no jogo de ténis.

3. A RAQUETE

3.1. A raquete será de material que apresente superfície plana e sem rugosidade exagerada.

3.2. Deverá ter as medidas máximas de 0,455 metros (45,5 cm.) de comprimento e 0,26 metros (26 cm.) de largura e 0,050m (50mm) de espessura.

3.3. Será portadora de um cordão de segurança, de uso obrigatório.

3.4. Não poderá ser pintada com tintas ou técnicas que, sob a acção da luz do sol ou de reflectores, venham a ofuscar os olhos dos adversários.

4. INÍCIO DO JOGO

4.1. A partida é disputada sempre por 04 (quatro) jogadores, dois contra dois, caracterizando o Padel como um jogo de duplas.

4.2. A escolha do lado do campo em que a dupla começará a jogar e o direito de iniciar o serviço serão decididos por sorteio. O vencedor decidirá entre o serviço e a escolha do lado onde começará a jogar.

4.3. Ao iniciar cada "set" a dupla decidirá qual o jogador que começará a servir e, dali em diante, o farão alternadamente.

4.4. Também ao início de cada "set" a dupla decidirá quem começa a receber o serviço, não podendo alterar esta posição até o final do mesmo "set".

4.5. Antes do início de cada jogo os participantes terão direito a 5 minutos de aquecimento, dentro do campo.

4.6. O início do jogo começa com o serviço.

5. O SERVIÇO OU SERVIÇO

5.1. O serviço consiste no jogador, da sua “área de serviço” (direita ou esquerda), lançar a bola por cima da rede na “área de recepção de serviço” (direita ou esquerda) do adversário localizada na sua diagonal.

5.2. A rotina “Serviço” implica na execução de uma segunda tentativa caso o sacador tenha desperdiçado a primeira.

5.3. O jogador que serve terá o direito de repetir, tanto o primeiro serviço quanto o segundo, sempre que a bola tocar na rede (“net”) e cair dentro da “área de recepção de serviço” do adversário, desde que o segundo pique não bata na parede lateral ou na “quina” da parede.

5.4. A ocorrência do “let” (repetição do ponto) garante ao jogador que serve o direito a um novo “Serviço”.

5.5. No momento em que o jogador que serve bate na bola, ou da sua tentativa frustrada, o serviço será considerado como efectuado.

5.6. O jogador que serve, durante o serviço, deverá manter-se dentro da sua “área de serviço” não podendo pisar, ultrapassar ou picar a bola fora do seu limite.

5.7. Ao servir, o jogador não poderá andar ou correr.

5.8. No momento do serviço o jogador deverá bater na bola em altura abaixo da sua cintura e ter pelo menos um dos pés em contacto com o piso.

5.9. O serviço deverá ser realizado sob a concordância tácita do recebedor. Caso este não esteja preparado e não esboce nenhuma resposta, o jogador que serve deverá efectuar novo serviço, ainda que seu serviço tenha sido incorrecto.

5.10. O recebedor deverá esperar a bola picar dentro da “área de recepção de serviço” para depois responder.

5.11. A bola servida que bater no recebedor ou no seu parceiro sem tocar no piso será considerada ponto para a equipa que serve.

5.12. O serviço não poderá ser respondido pelo parceiro do recebedor.

5.13. Quando um ou mais serviços forem executados com o jogador que serve situado no lado errado da “área de serviço” deve-se validar os pontos jogados e imediatamente corrigir o erro.

5.14. Quando um jogador servir na vez de outro deve-se validar os pontos jogados e imediatamente corrigir o erro.

5.14.1. Se o erro for percebido no primeiro serviço, este ponto não será validado.

5.14.2. Se o erro for percebido após o encerramento do “jogo” ou “game” deverá ser observada a nova ordem de serviço.

5.15. Quando durante o jogo a ordem de recepção for alterada, esta deverá ser mantida até o final do “game” e o erro corrigido somente a partir do “game” seguinte.

5.16. Durante o serviço, o parceiro do sacador deverá manter posicionamento que permita o receptor observar o percurso da bola.

6. DURANTE O JOGO

6.1. A bola deverá ser lançada sobre a rede para o campo adversário, onde não poderá picar mais de uma vez no piso.

6.2. O jogador poderá rebater a bola sem que esta pique no seu piso (excepto a oriunda do serviço).

6.3. O jogador poderá rebater a bola que, após picar no seu piso, vier a bater em uma ou mais paredes e/ou telas metálicas do seu campo.

6.4. O jogador poderá devolver a bola para o campo do adversário com a utilização das paredes desde que, após este recurso, a bola não toque no seu campo e nem nas telas metálicas.

6.5. O jogador poderá bater a bola no piso do campo adversário fazendo com que ela saia dos limites da área de jogo.

6.5.1. Os jogadores estão autorizados a sair do campo e devolver esta bola enquanto não ocorrer o seu segundo pique.

6.5.2. A bola (praticada no item 6.5.) que volta ao campo de jogo depois de bater em algum objecto alheio ao campo (árvore, arquibancada, etc.) não poderá ser respondida.

6.6. O jogador poderá bater a bola no piso do campo adversário fazendo com que ela, após bater nas paredes e/ou telas metálicas, retorne ao seu campo.

6.6.1. O adversário, na forma do item 6.3., poderá rebater esta bola.

6.7. O jogador não poderá saltar por cima da rede e nem lançar a raquete em busca da bola.

6.8. O jogador não poderá devolver a bola antes que esta tenha ultrapassado a rede (invasão), excepto quando a bola vier do seu campo.

6.9. Será permitido ao jogador, na continuidade da batida da bola, efectuada no limite do seu campo, invadir o espaço adversário.

6.10. O jogador ou a dupla não poderá bater na bola duas vezes seguidas.

6.11. A bola que for conduzida ou empurrada, num tempo maior de contacto com a raquete do que o toque comum, será válida desde não ocorra dois ou mais toques distintos da bola na raquete.

6.12. Se o jogador, sua raquete ou qualquer objecto que leve consigo, tocar na rede ou em alguma parte do campo adversário, aí incluídos a tela metálica e seus postes de sustentação, perderá o “ponto”.

6.12.1. O poste de sustentação da rede é considerado parte integrante desta.

6.13. O jogador perde o “ponto” se a bola tocar em qualquer parte do seu corpo ou em qualquer objecto que leve consigo.

6.13.1. A mão que empunha a raquete é parte do corpo.

6.14. O jogador não poderá realizar acção deliberada ou involuntária, fora da normalidade, que atrapalhe o adversário. Esta ocorrência, quando assim entendida pelo árbitro, acarretará perda de “ponto” para o faltoso.

6.15. Quando ocorrer situação onde acções ou objectos, alheios ao jogo, interferirem na atenção do jogador, o “ponto” em disputa será repetido (Exemplo mais comum: bola advinda de outro campo).

6.16. A bola que bate sobre a linha ou em parte desta, será considerada caída sobre a área que esta linha delimita.

6.17. A bola que bate sobre o ângulo formado pela parede o piso é válida.

6.18. O jogador deverá cuidar para que objectos alheios ao jogo (outra bola, bonés, etc.) não fiquem no seu campo pois perderá o “ponto” se a bola bater nestes objectos.

6.19. A bola impulsionada para o campo do adversário que, após bater no piso deste, passar para fora da área de jogo por defeito da tela metálica ou, ainda, se ficar presa a esta, será “ponto” de quem a arremessou.

6.20. As duplas deverão trocar de campo sempre que a soma dos “games” for número impar.

6.21. Durante uma partida serão admitidos os seguintes intervalos máximos:

6.21.1. Entre “pontos” - 25 segundos

6.21.2. Entre “games” quando houver troca de campo – 1 minuto e 30 segundos.

6.21.3. Entre “sets” – 1 minuto e trinta segundos.

6.21.4. Por lesão do jogador (uma única vez) - 3 minutos.

6.21.5. Para atendimento médico no intervalo do “set” (uma única vez) - 4min.

7. A PONTUAÇÃO

7.1. Cada disputa durante o jogo, iniciada com o serviço e terminada com o erro de alguma das duplas, receberá o nome de “ponto”.

7.2. O primeiro “ponto” obtido por cada dupla será contado como “quinze”, o segundo como “trinta”, o terceiro “quarenta” e o quarto como “game”.

7.3. A dupla que primeiro fizer quatro “pontos” terá vencido o “game”, desde que o faça com diferença de dois “pontos” sobre o adversário.

7.4. Se houver empate em “quarenta” a pontuação recebe o nome de “iguais”. O ponto seguinte “vantagem a favor” ou “vantagem contra”, sob a óptica do jogador que serve. A seguir, dependendo de quem vencer o “ponto”, a contagem volta para “iguais” ou é declarado “game”.

7.5. A dupla que primeiro somar seis “games”, desde que o faça também com diferença de dois “games”, terá vencido um “set”.

7.6. No caso de as duplas chegarem empatadas em seis “games” o desempate será decidido na modalidade de “tie-break”.

7.7. Nas competições oficiais as partidas deverão ser disputadas em melhor de três “sets”.

7.8. Admite-se sistema de contagem onde a partida será disputada em único “set” de nove “games”, mantida a necessidade da diferença de dois “games” sobre o perdedor. Nesse caso, o empate em oito “games” leva a decisão para o “tie-break”.

8. O TIE-BREAK

8.1. Consiste num sistema de desempate onde ganha a dupla que primeiro chegar a sete “pontos”, observada a diferença de dois sobre o adversário.

8.2. No “tie-break” o primeiro ponto obtido pela dupla denomina-se “um”, o segundo “dois” e assim sucessivamente.

8.3. Começa a servir o jogador a que corresponda a vez, do lado direito da sua “área de

serviço” e executando uma rotina de serviço. Concluído o “ponto” passa a servir o jogador adversário (da vez), executando duas rotinas de serviço, sendo a primeira do lado esquerdo da sua “área de serviço”. Na continuação passa a servir o adversário, da mesma forma, e assim sucessivamente.

8.4. As duplas deverão trocar de campo a cada seis “pontos” jogados, sem direito a intervalo/descanso.

8.5. Ao vencedor do desempate será apontado o resultado de 7 x 6 (“games”).

8.6. No “set” seguinte iniciará sacando a dupla que começou recebendo o serviço no “tie-break”.

8.7. Admite-se sistema de desempate onde o “tie-break”, disputado em 11 “pontos”, sempre com a diferença de dois sobre o perdedor, substitui o terceiro “set”. Nesse caso ao vencedor será apontado o resultado de 2 x 1 (“sets”).