



Svensk översättning Internationella regelverket för Padel

Revision 010117

SIDINDEX

START, försida	1
INDEXSIDA	2
INLEDNING, PADEL BANAN	3
DIMENSIONER, nätet	4
DIMENSIONER, inneslutning; väggar.....	5
MÅTT, banan	6
SPELPLANENS/SPEL YTA	7
INGÅNGAR	8
SÄKERHETSOMRÅDE & SPEL UTANFÖR BANAN	9
LJUS LJUSSÄTTNING	9
ORIENTERING/PLACERING	11
BOLLEN	11
PADEL RACKET	11
REGEL 1. POÄNGRÄKNING	12
REGEL 2. TIDER TIDSGRÄNSER	14
REGEL 3. SPELARNAS POSITIONER	16
REGEL 4. VAL AV SIDA OCH SERVE	16
REGEL 5. SIDBYTE	16
REGEL 6. SERVE	17
REGEL 7. FEL SERVE	18
REGEL 8. SERVE RETUR	19
REGEL 9. OMSPEL ELLER "BRYT" OCH NÄT SERVE	20
REGEL 10. OMSPEL ELLER "BRYT" POÄNG	20
REGEL 11. INTERFERENS	21
REGEL 12. BOLL I SPEL	21
REGEL 13. FÖRLORAD POÄNG	21
REGEL 14. KORREKT RETUR	23
REGEL 15. VUNNEN POÄNG	23
REGEL 16. TILLÅTET SPEL UTANFÖR BANAN	24
REGEL 17. BYTE AV BOLLAR	24
ETIKETT OCH UPPFÖRANDE	25
• IDENTIFIKATION	25
• UPPFÖRANDE OCH BESTRAFFNING	25
• MATCH/TÄVLINGSOMRÅDET	25
• RÅD OCH INSTRUKTIONER	25
• PRISUTDELNING	26
• FORTSATT SPEL ELLER AVBROTT	26
• OBSCENT SPRÅK ELLER GESTER	26
• BOLLMISSBRUK	26
• RACKET ELLER UTRUSTINGS MISSBRUK	26
• VERBALT OCH FYSISKT MISSBRUK ELLER AGGRESSIONER	26
• BÄSTA FÖRMÅGA	27
• OSPORTSLIGT UPPFÖRANDE	27
• BESTRAFFNING/RAPPORTERING	27
• DIREKT DISKVALIFIKATION	27

INLEDNING

Internationella Padelföreningen (hädanefter kallad IPF) är den styrande instansen av spelet padel. Inkluderat bland sina skyldigheter är att bestämma Padelns regler. IPF:s regler och föreskrifter kommer kontinuerligt att beaktas och ses över och när den anser det nödvändigt rekommendera ändringar på styrelsestämmen, vilken är den slutliga auktoriteten när man gör några ändringar i Reglerna, i överensstämmelse med bye-reglerna. OBS! Om inte annat anges, gäller alla hänvisningar till "spelare" i dessa regler både manliga och kvinnliga spelare.

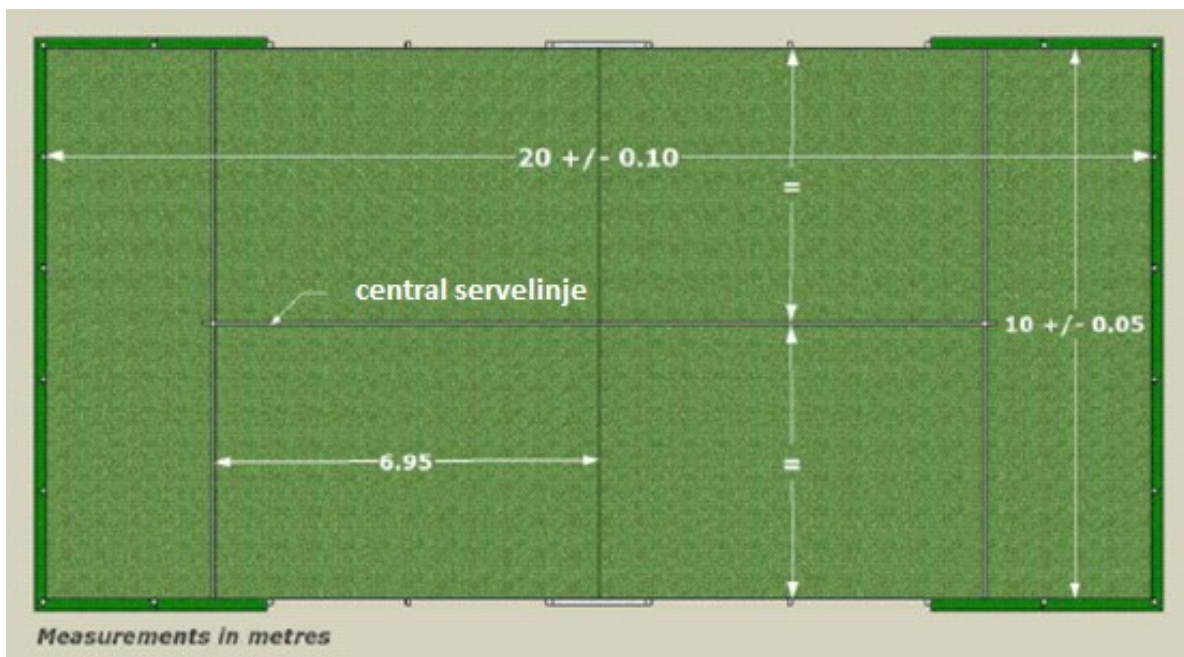
PADELBANAN

• DIMENSIONER

Spelplanen är en rektangel 10 meter bred med 20 meter lång (insides mätningar) med en tolerans på 0,5 %. Denna rektangel är uppdelad på mitten av ett nät. På vardera sidan av och parallellt med nätet på ett avstånd av 6,95 m är servelinjerna. Området mellan nätet och servelinjerna är uppdelade till hälften av en vinkelrät linje som kallas mittserverlinjen.

Den centrala servicelinjen sträcker sig 20 cm bortom servicelinjen.

När man hänvisar till yt- och linjelayout måste banans båda halvor vara absolut symmetriska. Alla linjer måste ha en bredd på 5 cm. Färgen på Linjerna är företrädesvis vita eller svarta för bättre kontrast till golvfärgens yta.

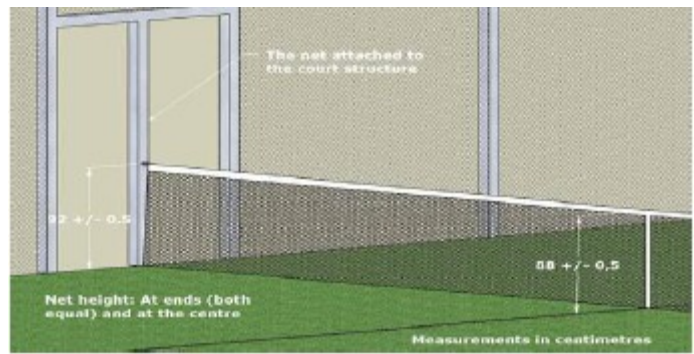


Minsta höjd måste vara 6 meter över hela spellpanen. Inga delar eller annat (ex spotlights) som hindrar eller stör i detta område. När det gäller nya anläggningar rekommenderas minsta fria höjd till att vara 8 meter i hela spelområdet och inga typer av hinder i detta område.

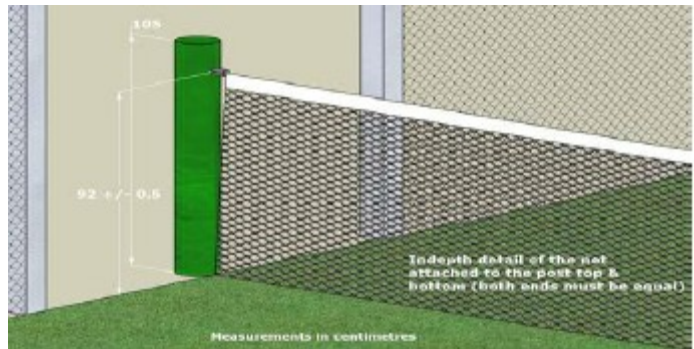


NÄTET

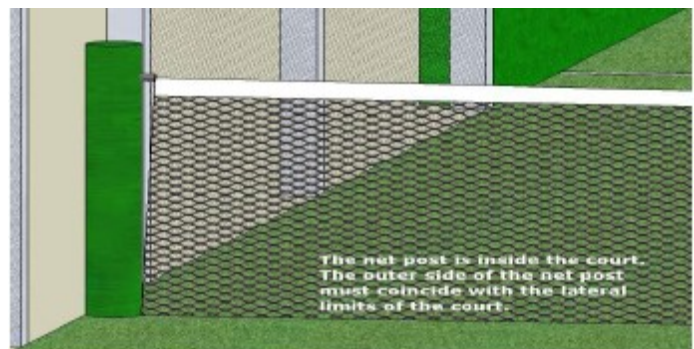
Nätet måste vara 10 meter långt och 0,88 m högt på mitten, med en stigning till 0,92 m i ändarna med en maximal tolerans på 0,005 m.



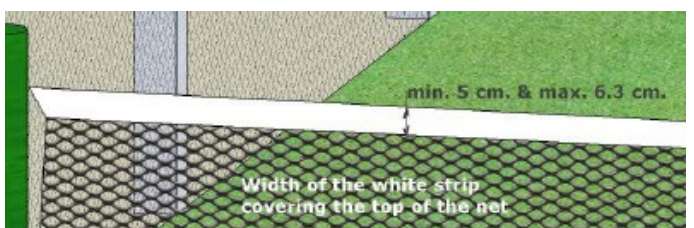
Nätet är upphängt med en metallkabel med en maximal diameter på 0,01 m. Ändarna är fästa vid två stående stolpar med maximala höjden på 1,05 meter eller en del av banstrukturen så att fullgott kraft och bäring erhålls till nätet.



Mekanismen som ger kabeln rätt kraft och spänst till nätet måste utformas på ett sådant sätt att det inte kan lossa oväntat eller utgöra någon risk för spelarna.

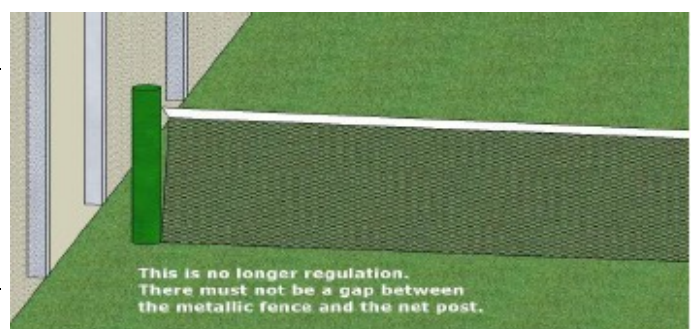


Den yttre sidan av nätstolparna bör sammanfalla med banans sidobegränsningar, (öppning, ingång eller metallgaller). De kan vara cirkulära eller kvadratiska men måste ha rundade kanter. Överdelen av nätet måste vara täckt med en vit remsa som mäter mellan 5,0 och 6,3 cm och med nätkabeln under den. Denna yta kan användas för reklam och en ytterligare remsa upp till en bredd av 9,00 cm kan också läggas till.



Nätet måste vara helt utsträckt så att det fyller utrymmet mellan nätstolparna och till spelytan, det får det inte finnas något glapp/öppet område mellan nätet och stolparna. Det bör dock inte vara spänt. Nätet måste vara gjord av syntetfiber och väven tillräckligt smal så att bollen inte kan passera genom det.

Situation 1: Får det finnas ett mellanrum mellan metallgaller och nätstolpe? (se bild)
Beslut: NEJ. Denna bana är inte byggd enligt regelverket.



INNESLUTNING

Spelplanen måste vara helt innesluten. Ändarna/kortsidorna uppmätta från insidan måste var 10 meter lång och sidans inre längd är 20 meter lång.

Väggarna måste byggas i ett material som ger en likartad studs av bollen överallt men områden med metallgaller behöver inte studsens vara likartad med väggarna.

VÄGGAR OCH KORTSIDOR

En total höjd av 4 meter, de första 3 m är vägg, det kan vara transparent eller fast material (kristall, tegelstenar, betong etc.) men med egenskaper som överensstämmer med texten som anges i avsnittet "Väggar" och den översta delen (1 meter) är metallgaller.

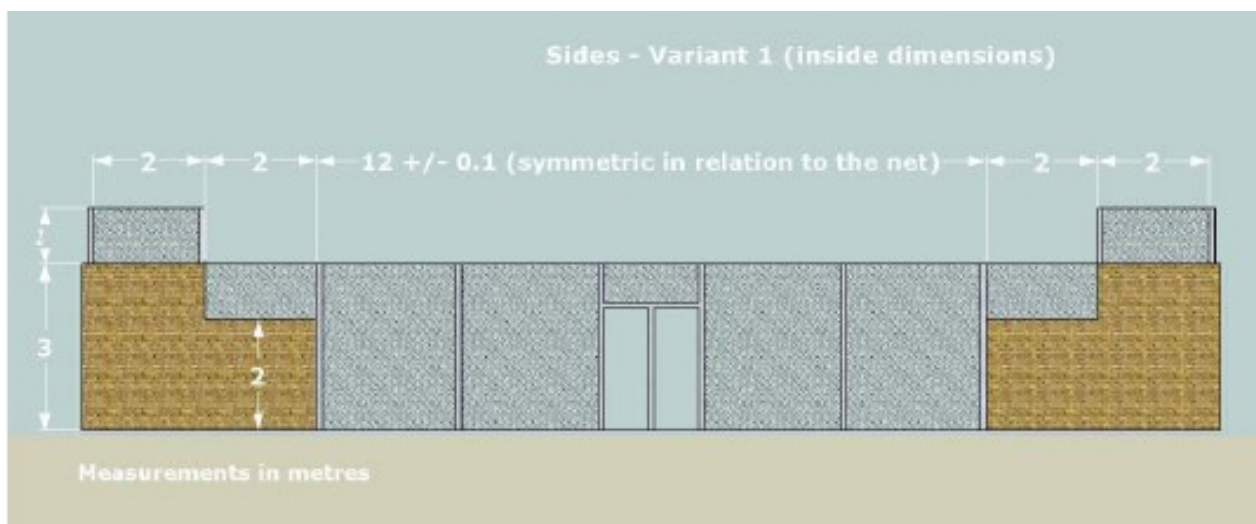


VÄGGAR OCH LÅNGSIDOR

Förordningen tillåter två variationer på sido- väggsektionen:

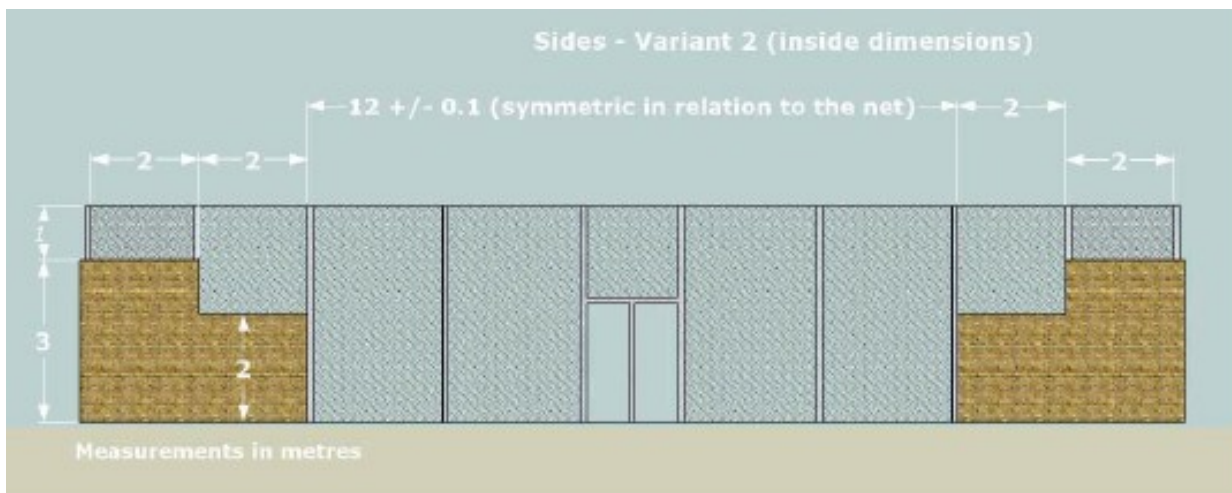
Variant 1

Består av stegade väggområden i båda ändar, det första steget 3 meter hög x 2 meter lång och det andra steget 2 meter hög x 2 meter lång. Områden av metallgaller som kompletterar höljet på upp till 3 meter i mitten 16 meter och uppåt till 4 meter i båda ändarna.



Variant 2

Består av stegade väggområden i båda ändar, det första lagret 3 meter högt x 2 meter lång och det andra laget 2 meter hög x 2 meter långt. Områden i metalliskt material (metallgallret) kompletterar höljet på upp till 4 meter längs längden. De angivna dimensionerna är från insidan av banan.



Metallgallret/stängslet placeras alltid i linje med väggens insida.

Om metallgallret är fixerat till en ram, måste den övre delen vara fri från element som inte ingår i metallstrukturen (dvs kablar, elboxar, lätta anordningar etc.).

Väggarna kan vara gjorda av något transparent eller ogenomskinligt material (glas, betong mm) men alltid i samma konsistens som säkerställer en likartad bollstuds. Oavsett materialet måste det ha en jämn yta som är hård och helt slät och som tillåter kroppskontakt och glidbollar. Färgen på ogenomskinliga väggar ska vara av en, likformig färg och helst av grön, blå eller terrakotta tonad karaktär och klart annorlunda än golvytfärgen.

WPT tävlingar:

Det är tillåtet med logotyper, präglade eller målade men inte mer än en per vägg och med dimension och färger som inte stör spelarens sikt. Glasbanor måste överensstämma med normerna för härdat/plåtglass:

- European Union: EN 12150-1
- Övriga länder: Skall förhålla sig med inrikes standard

Metallgallret skall bestå av romboider eller kvadrater som helt enkelt vrids eller löds/svetsas men alltid med hål (diagonal mätning) inte mindre än 5 cm och inte större än 7,08 cm.

Rekommenderad tjocklek på tråden är mellan 1,6 mm och 3 mm. Med högst 4 mm och en styvhet som tillåter att bollen studsar på den. Om ett lödat/svetsat stängsel används, skall alla löd/svetspunkter skyddas på båda sidor för att skydda mot skärsår eller rivsår. Om det lödda gallret inte är sammanflätat måste det vara i rutor inte romboider. De parallella metalltrådarna måste vara på insidan och de vertikala trådarna på utsidan. Om gallret enkelt vrids måste vridmekanismen vara på utsidan av banan och väl skyddad. Fogar eller sömmar får inte ha några vassa eller spetsiga kanter. Båda typer av metallgjutning måste bilda en platt och vertikal yta och garantera att ovanstående egenskaper alltid upprätthålls.

Situation 2: Om det anses nödvändigt att öka metallgallrets höjd mer och över de fastställda gränserna (variant 1 och 2) för att undvika att bollen lämnar banan:

En vit metallremsa bör placeras på antingen 3 m eller 4 m så att det tydligt går att skilja en giltig från otillåtet poäng under matchen. Om bollen träffar den vita metallremsan anses den vara ute.

• SPELPLANENS YTA

Ytan på banan/planen ska vara och kan vara gjord av porös betong eller cement, syntetiskt material eller artificiellt gräs, förutsatt att det ger en jämn bollstuds och undviker uppsamling av vatten. Tillåtna och föredragna färger är grön, blå eller terrakotta alternativt olika liknande färger men bara en enhetlig färg för hela markytan och tydligt annorlunda än väggytans färg. Svarta markytor kan endast godtas för inomhusbanor.

Marknivån bör vara sådan att skillnaderna på nivå insida är mindre än 3 mm mätt med en regel på 3 m (1/1000). För ytor utan dränering måste maximal transversal avrinningslutning vara 1 % från mitten mot banans yttre kanter.

Situation 3: Vid icke-dränerade ytor accepteras en 0 % lutning

För syntetiska och artificiella gräsytor måste följande krav vara uppfyllda: - Europeiska unionen: I enlighet med FN:s 41958 IN Sportytor.
- Övriga länder: Skall samråda med sina egna standarder.

EGENSKAPER

Effekt absorption (kraftreduktion)	RF > 20%	Konstgjort gräs
Friktion	$0,4 \leq \mu \leq 0,8$	Konstgjort gräs
Vertikal bollstuds	$\geq 80\%$	Konstgjort gräs Syntetiska ytor
Sandpåfyllning	SiO ₂ \geq 96% CaO \geq 3% Rundade kanter Kornstruktion: 80% vikt Ø 16 mm-1,25 mm Synlig fiberlängd 2mm-3mm	Konstgjort gräs

INGÅNGAR

Ingång till spelplanen är placerad i båda sidor eller bara i en av dessa, de måste vara placerade symmetriskt med mitten. Det kan finnas en eller två på varje sida, med eller utan dörr (se regel 16 i spel utanför banan).

I en bana utan dörr är den täckt från golvet, i det motsvarande området till banans ingång, någon form av metalliskt eller annat balkmaterial eller båganordning för att stärka hela strukturen kommer den att betraktas som en del av gallret för eventuell hänvisning för tillämpningen av gällande bestämmelser. I det fall där ingen del är installerat på golvet, det vertikala utsprånget på staketet kommer att indikera den inre banans kant, oavsett om det finns ett tillverkad eller målad linje eller inte. Ingångsdimensionerna måste vara enligt följande:

- 1) Med en sidoingång per sida måste öppningen vara minst 1,05 x 2,00 meter och högst 2,00 x 2,20 m (se bild).



- 2) Med två sidoingångar per sida måste öppningarna vara minst 0,72 x 2,00 meter och högst 1,00 x 2,20 m (se bild).



OBS: Allmänna installationer måste överensstämma med ingångs standard stödbalkar och arkitektoniska balkar/ramper för handikappade.

Vid befintliga dörrar måste handtagen placeras på utsidan så att de inte sticker ut på insidan.

SÄKERHETSOMRÅDE OCH SPEL UTANFÖR BANAN

För spel utanför banan måste varje sida av planen ha 2 ingångar.

Det får inte vara några hinder utanför banan inom ett område med en yta av minst: 2 meter bred och 4 meter lång på vardera sidan och minst 3 meter hög (se bild).



Ingångens tre sidor måste skyddas: sido- och övre sidor och nätstolparna, med en mjuk produkt som skyddar spelarna vid kontakt (alt: kuddlikt gummi, gummi, neopren etc.) med en tjocklek av minst 2 cm. Dessa skydd måste vara ordentligt fastsatta mot metallstrukturen och stolparna med tillräckligt fäste/kardborre för att garantera effektiv stötdämpning och också för att störa spelet så lite som möjligt på grund av utstickande delar mot nätet och det inre området.

LJUSSÄTTNING/BELYSNING

Konstgjort ljus måste vara enhetligt och placerat på ett sådant sätt att det inte orsakar svårigheter för spelarna att se, minskar sikten för domare eller publiken. De måste följa följande standard måste följas (gäller WPT):

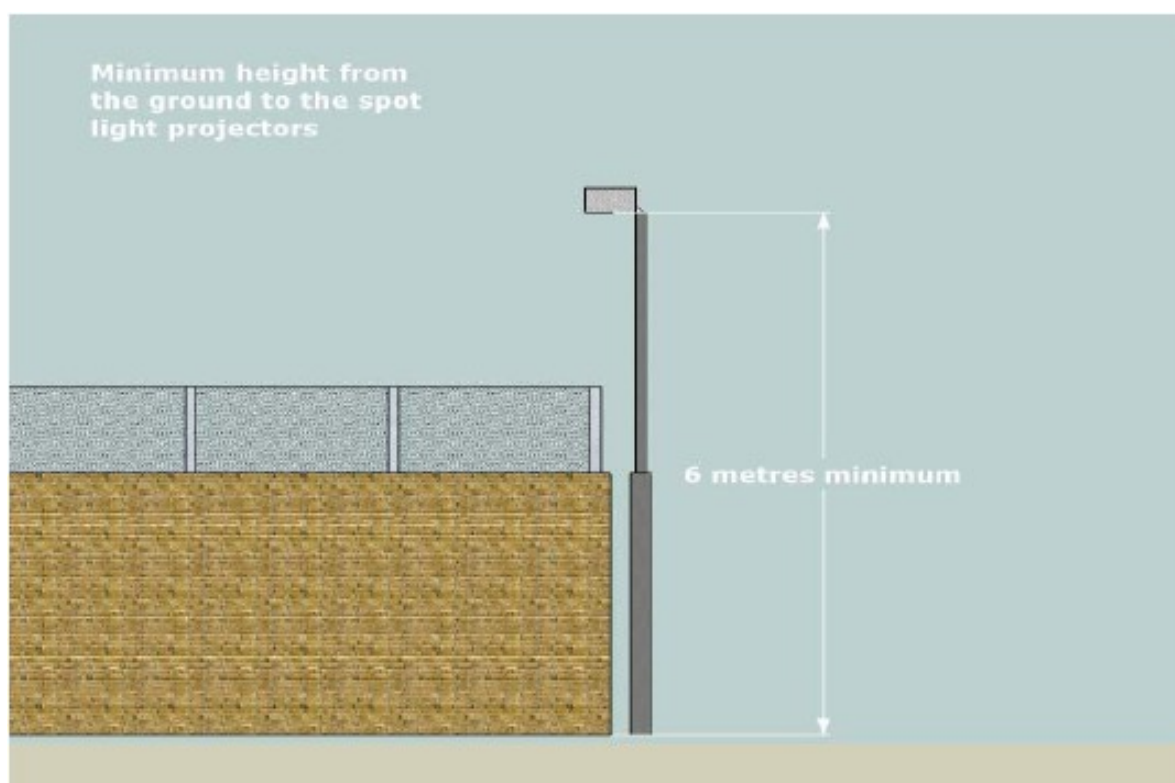
- Europeiska unionen: EN 12193 "Idrottsanläggning Belysning" och har följande miniminivåer av ljus/belysning:

Minimala ljusnivåer utomhus	Horisontell belysning E med (lux)	Enhetlighet E min / E med
Nationella och internationella tävlingar	500	0,7
Lokala tävlingar, träning, skola och fritidsbruk	200	0,5

Minimala ljusnivåer Utomhus	Horisontell Belysning E med (lux)	Enhetlighet E min / E med
Nationella och internationella tävlingar	500	0,7
Lokala tävlingar, träning, skola och fritidsbruk	200	0,5

Minimala ljusnivåer Inomhus	Horisontell Belysning E med (lux)	Enhetlighet E min / E med
Nationella och internationella tävlingar	750	0,7
Lokala tävlingar, träning, skola och fritidsbruk	300	0,5

Ljustolpar måste vara placerade utanför banan. Om de hamnar inom säkerhetsområdet, tillåts inte utomhusspel. Ljuskällan måste ha en minsta höjd från marken till den lägsta delen av lamporna på 6 meter.



För nya anläggningarna föreslås att de har en minsta höjd från marken till den lägsta delen av lamporna på 8 meter om de är installerade inuti banan med tanke på den vertikala utskjutningen mot sidoväggarna.

Olika höjder för belysning kan installeras för lampor installerade utanför banans väggar. För TV-sändningar och filminspelning behövs minst 1000 lux för vertikal belysning. För mer information om ovanstående konsultera standarden hos aktuellt bolag (WPT).

PLACERING AV BANA

Rekommenderad placering av padelbanor för utomhusanläggningar är Nord-Syd en liten variation mellan Nord-Nord Öst och Nord-Nord Väst.

BOLLEN

Bollarna som används för officiella tävlingar är de som godkänts av I.P.F. for the game of Padel.



Bollen ska vara av gummi, sfärisk med en jämn exteriör yta i antingen vit eller gul. Dess diameter ska mäta mellan 6,35 - 6,77 cm och dess vikt mellan 56,0 - 59,4 gram. Studsen bör vara mellan 135 och 145 cm när den faller på en hård yta från en höjd av 2,54 m. Bollen måste ha ett inre tryck på 4,6 kg och 5,2 kg per 2,54 kvadratcentimeter. När spel sker på en höjd av mer än 500 m över havet ska en annan typ av bollar kan användas. Dessa bör vara identiska med de ovan nämnda utom i studsens som bör vara mer än 121,92 cm och mindre än 135 cm.

PADEL RACKET

Padel spelas med racket tillverkad enligt följande regler. En racket består av två delar, huvud och handtag.

- Handtag: max längd: 20 cm, bredd max 50 mm (handtaget, inte i beaktande det fria utrymmet i mellan): max tjocklek: 50 mm.

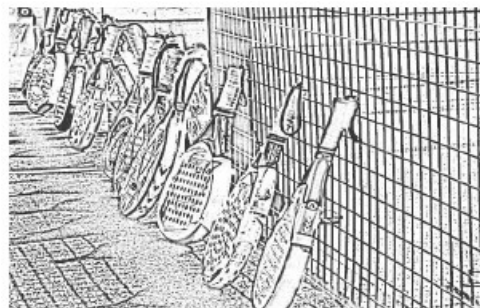
- Huvud: variabel längd.

Huvudets längd plus handtagets längd får inte överstiga 45,5 cm, maximal bredd: 26 cm, max tjocklek: 38 mm.

Den totala längden, huvud + handtag får inte överstiga 45,5 centimeter.

Vid kontrollmätning av racket medges en tolerans på 2,5% på tjockleken (38,95 cm).

Racketens träffyta är perforerad av ett obegränsat antal cylindriska hål som mäter mellan 9 och 13 mm i centrala delen. Hålen måste vara minst 4 cm från kanten (mätt från kanten av racketen) hålen kan ha en större diameter eller en annan form med variabel längd och bredd så länge det inte onaturligt påverkar spelet.



Båda sidorna av racketen måste vara plana men kan vara släta eller grova. Racketen skall vara fri från föremål eller enheter som tillsats vilka påverkar enhetens egenskaper förutom begränsade ingrepp vilka förhindrar, vibration och distribuerar vikt. Som sådana måste de vara rimliga i storlek och positionering. Racketen får inte te sig på sådant vis att det skapar någon form av förvirring eller störa övriga med och motspelare, inte heller ha en reflekterande yta eller skapa ljud som på något sätt kan påverka eller störa under spelet. Racketen måste ha en icke-elastisk band/rem med en maximal längd på 35 cm fastsatt i handtaget som måste sättas runt handleden som skydd mot olyckor. Användningen är obligatorisk. Racketen får inte ha någon synlig eller hörbar enhet som kan kommunicera, varna eller ge instruktioner till spelaren under spelet.

Situation 1: Under spelets gång går en spelares racket sönder.

Får spelet fortsätta under dessa omständigheter?

Beslut: Ja, om inte säkerhetsremmen har brustit eller padelracketen betraktas som farligt.

Situation 2: Får spelaren använda mer än en racket under samma match?

Beslut: Ja men inte under samma boll/poäng.

Situation 3: Får ett batteri som påverkar spelegenskaperna införlivas till racketen?

Beslut: Nej. Ett batteri är förbjudet. Ej heller en solcell eller liknande tillbehör, de betraktas som en kraftkälla.

REGEL 1. POÄNGRÄKNING

Första vunna bollen ger poängen "15", den andra vunna poängen "30", den tredje ger poängen "40" och den fjärde vunna bollen ger "game".

Förutom när båda lagen har vunnit tre poäng var, när det sker utropas "deuce"

Följande poäng ger "fördel" och om samma par vinner även nästa poäng vinner de gamet.

Om de förlorar poängen återgår ställningen till "deuce". Och så vidare tills en spelare (lag) har vunnit två på varandra följande poäng vilket behövs för att vinna gamet.

Det första lag som vinner 6 game, alltid med en fördel av minst 2 game, kommer att vinna ett set. Är ställningen oavgjord (lika) med 5 game var måste det spelas 2 game mer där ett av lagen behövs ytterligare två game för att vinna med 7-5. Om det blir 6 lika i game tillämpas ett "tie-break" eller sudden death.

Matchen spelas i bäst av 3 set. Två av tre set måste vinnas i för att vinna matchen.

I de fall båda lagen vunnit varsitt set, spelas ett tredje och avgörande set, det tredje setet kan spelas utan "tie-break" om så bestämts, i sådant fall vinner de lag som först får ett övertag om två game (ex 8-6, 9-7, 10-8 osv).

"TIE-BREAK" eller SUDDEN DEATH

Under tie-break är räkningen per vunnen boll "noll", "1", "2", "3" osv.

Vinnare av "tie-break" är det lag/spelare som först vinner 7 poäng, så länge det är med 2 poängs fördel och därmed "game" och "set".

Om nödvändigt fortsätter tie-break tills denna marginal uppnås.

"Tie-Break" startas av den spelare vars tur det är att serva enligt den turordning som följer i setet. Den här spelaren/laget serverar endast en serve från höger servruta, servern går sedan över till motståndarna och därefter servas 2 gånger per lag/spelare med start från vänster serveruta. Denna ordning följer hela tie-breaket, följande set kommer att startas av spelaren/laget som inte började serva i "tie-break". Ett tie-break vinnas ej med resultatet 7-6 Om inte detta på förhand är beslutat av tävlingsledning/domare.

Situation 1: Vem börjar serva i ett "tie break"?

Svar: Spelaren som började serva i början av setet.

Undantaget under omständigheter som anges i regel 6, avsnitt J.

ALTERNATIVA RÄKNEMETODER

→ RÄKNING AV GAME

"No add" eller "Ingen fördel" kan användas som en alternativ poängräknemetod.

Den sparar tid och användes till fördel i större turneringar med många matcher

Det är lättare att hålla ett tidsschema med denna alternativa metod

Poängen räknas enligt följande; inget poäng - "love", första poängen - "15"

andra poängen - "30", tredje poängen - "40", fjärde poängen - "game"

Om båda paren/lagen har vunnit tre poäng är det "deuce" därefter spelas en direkt avgörande boll som avgör setet. Mottagande par får välja vilken sida servern skall spelas mot, höger eller vänster sida. Mottagande par får inte ändra positioner för att ta emot avgörande boll. Paret som vinner poängen vinner gamet.

I mixed/blandade lag skall den mottagna spelaren att vara samma kön som den som serverar.

Mottagande lag/spelare får inte byta positioner för att ta emot servern.

→ RÄKNING AV SET

Fyra game eller MINISSET:

Paret/laget som vinner fyra game vinner setet, med en minsta skillnad av på två game.

Om båda lagen hamnar på fyra game var, spelas ett tie-break.

TIE-BREAK FÖR ATT AVGÖRA MATCHEN (7 POÄNG):

När ställningen är ett lika i set, spelas ett tie-break för att avgöra en vinnare.

Detta tie-break är avgörande och ersätter det sista setet.

Det första paret/laget som vinner sju poäng vinner tie-break och matchen förutsatt en minsta marginal på 2 poäng.

TIE-BREAK FÖR ATT AVGÖRA MATCHEN (10 POÄNG):

När ställningen är ett lika i set, spelas ett tie-break för att avgöra en vinnare.

Detta tie-break är avgörande och ersätter det sista setet.

Det första paret/laget som vinner tio (10) poäng vinner tie-break och matchen förutsatt en minsta marginal på 2 poäng.

Serveordningen följer från tidigare men spelarna får byta ordningen på servande spelare och även mottagande spelare.

WPT, det är inte byte av bollar även om så skulle vara dags enligt regel för bollbyte.

REGEL 2. TIDER

Tävlingsdomare/ledning kommer att utdöma en "walk over" (WO) och matchen förlorad, mot spelare/lag som inte är på plats för spel 10 minuter efter den officiella starttiden för match. Förutom i fall som domaren anser "force majeure"



Situation 1: När spelschemat är lagt så att matcher följer efter varandra, ska nästa match starta 5 minuter efter den föregående avslutats.

Det är en obligatorisk 5 -minuters uppvärmning mellan spelarna.

Enligt normen bör matchen spelas kontinuerligt, från det ögonblick den börjar (första serven tills den är klar). Därför bör en match aldrig avbrytas eller bli försenad så att en spelare kan återhämta sig, få instruktioner eller råd.

Maximalt tjugo (20) sekunders uppehåll är tillåtet mellan poäng/boll.

Maximalt nittio (90) sekunder beviljas för sidbyte. Efter det första gamet i varje set och under tie break, kommer spel att vara kontinuerlig och spelarna kommer att byta sida utan viloperiod. En maximal vilotid på hundra tjugo (120) sekunder beviljas i slutet av varje set. Den nämnda vilotiden börjar från det ögonblick som en poäng/boll slutar fram till följande poäng/boll startar med serven.

Om en spelare på grund av oförutsedda omständigheter behöver ersätta kläder, skor eller utrustning kommer en ytterligare tidsperiod (inom rimlig tid) att tillåtas för spelaren att lösa problemet. Ett tillkännagivande kan göras innan matchen som tillåter ett begränsat antal toalettavbrott eller för byte av kläder. 20 sekunder kommer att beviljas för sidbyte i "tie break". Om en match måste avbrytas på grund av regn, brist på ljus, olycka eller annan oförutsedd händelse har spelarna vid omstart av matchen rätt att värma upp i enligt följande:

- a) Upp till 5 minuters speluppehåll. Ingen uppvärmning.
- b) Speluppehåll på 5 till 20 minuter. 3 minuters uppvärmning.
- c) Speluppehåll över 20 minuter. 5 minuters uppvärmning.

Matchen börjar precis där den slutade innan den avbröts. Med avseende till: set, game, poäng, spelarnas servar, samma position på banan och samma ordning på serve och serveretur.

Om uppehållet beror på brist av ljus, skall matchen stoppas vid en jämnt antal game i setet, så att när matchen återupptas båda paren är på samma sida som de var på när matchen stoppades. Vid skada eller medicinsk behandling kommer spelaren att beviljas en 3-minuters paus för behandling, som kan upprepas i följande två sidbyten men inom tidsmarginalen. Om skadan behandlas under sidbytet kan spelaren få läkarvård under de ovannämnda 3 minuterna och kan upprepa processen under följande två sidbyten men inom tidsmarginalen.

Medicinsk behandling kommer endast att ges en gång till varje spelare och får inte utnyttjas av spelarens spelpartner. Vid olycka som ett indirekt resultat av spelet, men som påverkar en av spelarna kan tävlingsdomaren använda sitt eget omdöme att bevilja extra tid för behandling men inte mer än 15 minuter. Om en spelare har ett blödande sår får de inte fortsätta matchen.

Situation 1: Vid en indirekt olycka på en spelare som kräver medicinsk behandling räknas detta som en av de tillåtna tiderna?

Beslut: NEJ. Det gör det inte.

Situation 2: Hur mycket vila eller avbrott får det vara mellan de första och andra behandlingen

Beslut: Ingen, spelet måste vara kontinuerligt.

REGEL 3. SPELARENS PLACERING

Varje par/spelare befinner sig på vardera sidan av nätet på banan. Spelaren som serverar sätter bollen i spel och spelaren diagonalt framför nämnda spelare (mottagare) tar emot den serverade bollen.

Spelaren som mottar (mottagare) får inte valfri plats på egen planhalva, det kan även hans partner och servarens partner göra.

Situation 1: Får en spelare vara utanför banan vid servern?

Beslut. NEJ.

Situation 2: Får en av spelarna monopolisera hela spelet?

Beslut: JA, om den andra spelaren är kvar på sin del av banan. Alla spelare måste serva och mottaga serve enligt reglerna när det är deras tur.

REGEL 4. VAL AV SIDA OCH SERVE

Valet av sida, vem som börjar serva och vilka som mottar bör avgöras genom att singla slant.

Paret som vinner får välja mellan:

- a) Serve eller mottagare först. I så fall väljer det andra paret sida.
- b) Sida av banan för första gamet. De andra paret får då välja att serva eller att ta emot.
- c) Begära att motståndarna väljer först. När valen är gjorda för serve, mottagning och sida, meddelar båda paren vem som skall börja serva och vem som skall börja ta emot servern.

Situation 1: Har spelarna rätt att ändra sitt val om spelet stoppas under uppvärmningen och spelarna lämnar banan?

Beslut: Ja. Resultatet av den ursprungliga lottningen kvarstår, men ett nytt val kan göras av båda lagen.

REGEL 5. SIDBYTE

Spelarna måste byta sida efter 1: a, 3: e och varje efterföljande udda game i varje set.

I "tie break" byter spelarna sida efter varje 6:e poäng. Om fel uppstår och spelarna inte byter sida, bör korrigeringen göras så snart felet upptäcks, sedan följa normal ordning. Alla poäng vunna innan felet upptäcktes är giltiga. Om misstaget upptäcks efter att en felaktig första serve har slagits har servaren endast en återstående serve.

Situation 1: Efter varje set är det 120 sekunders vilotid.

Måste spelarna byta sidor för att starta nästa set?

Beslut: Om det totala antalet game som spelats fram till viloperioden är ett udda antal, ja. Om antalet spelade game är ett jämnt nummer, NEJ.

Situation 2: Efter första game i varje set spelarna byta

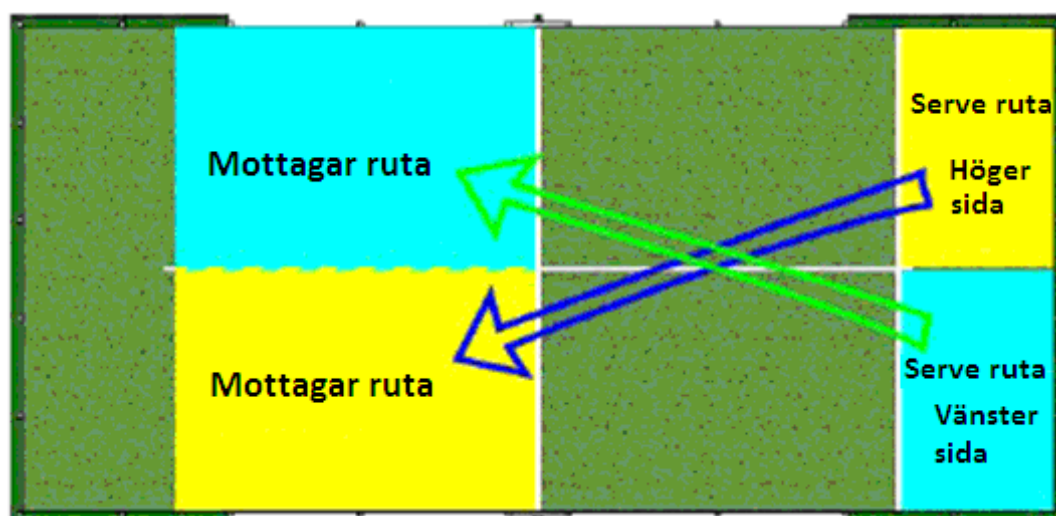
sida. Får de då en vilotid?

Beslut: NEJ, spelet måste vara kontinuerligt.

REGEL 6. SERVE

Alla poäng inleds med en serve, om den första serven är felaktig, får servaren ytterligare ett försök. Serven utförs enligt följande:

- När serven inleds, måste servaren stå med båda fötterna bakom servelinjen, mellan den tänkta förlängningen av serverutans centrallinje och sidoväggen (nedan, serveruta), servaren måste befinna sig där till dess att serven är slagen.
- Servaren måste studsas bollen i golvet inom serveområdet där servaren befinner sig för att utföra serven.
- Servaren får inte vidröra servelinjen med sina fötter, inte heller den tilltänkta centrallinjen.
- Vid bollträffen ska bollen befinna sig i midjehöjd eller lägre, och spelaren måste ha minst en fot i kontakt med golvet.
- När bollen servas ska den passera diagonalt över nätet mot mottagarens serveruta. Bollen måste studsas inom serverutan. Den första serven sker mot servarens vänstra sida och när den poängen är avgjord så ska nästa serve ske mot servarens högra sida, den serveordningen fortskrider till dess att gemet är avgjort.



f) spelaren får inte gå, springa eller hoppa vid serven.

Små fotrörelser som inte påverkar den tagna servepositionen godtas.

- g) Direkt när tillslag sker på bollen, eller i avsiktligt försök att slå den, betraktas det som en serve.
- h) Om en serve görs oavsiktligt från fel sida, skall felet korrigeras så snart det är upptäckt. Alla poäng är giltiga, men ett servefel i förstaserven måste beaktas.
- i) Innan varje set startas måste spelarna välja vem av dem som skall börja serva i kommande set. När turordningen väl har fastställts får de inte ändra tillbaka förrän i nästa efterföljande set.
- j) Om en spelare servar i en fel ordning, i medspelarens turordning, måste den spelare som borde ha servat genast göra det så snart felet upptäcks. Alla poäng som vunnits under felet är giltiga. Om det har skett ett enda servefel fram till felets upptäckt kommer det inte att beaktas. I händelse av att gamet har slutförts innan att felet upptäcks, fortsätter servarna i befintlig turordning resten av setet.
- k) Serven får inte slås förrän mottagaren är redo men mottagande spelare måste inom rimlig tid anpassa sig efter servarens rytm och skall vara redo att ta emot serven när servaren är redo att serva.
- l) Det går inte att hävda "inte redo" om ett försök har gjorts att returnera serven. Omvänt går det inte att döma serven fel om mottagaren bevisligen inte varit redo att returnera.

Situation 1: Vilken är den maximala höjden en spelare som böjer sina ben får slå en boll vid serven?
Beslut: Vid eller under midjans höjd vid tillslaget av bollen.

REGEL 7. FEL SERVE

Serven är fel om:

- Serven inte följer regel 6 "SERVE", punkter a) till f).
- Servaren missar bollen när spelaren försöker slå serven.
- Bollen studsar utanför mottagarens serveruta (linjerna räknas som inne/rätt).
- Bollen träffar servaren, medspelaren eller något föremål som sitter på eller bärs av någon av de båda.
- Bollen studsar i mottagarens serveruta och berör metallgallret runt banan innan andra studs.
- Bollen studsar i mottagarens serveruta och studsar ut ur banan direkt genom grindarna/ingången till en bana utan säkerhetszon och därför utan tillstånd för spel utanför banan.

Situation 1: Jag slår en serve och bollen träffar väggen, en lampa eller staketet på min sida av banan innan den går över nätet och studsar i marken i mottagarens serveruta. Är serven rätt?
Beslut: NEJ, den är fel.

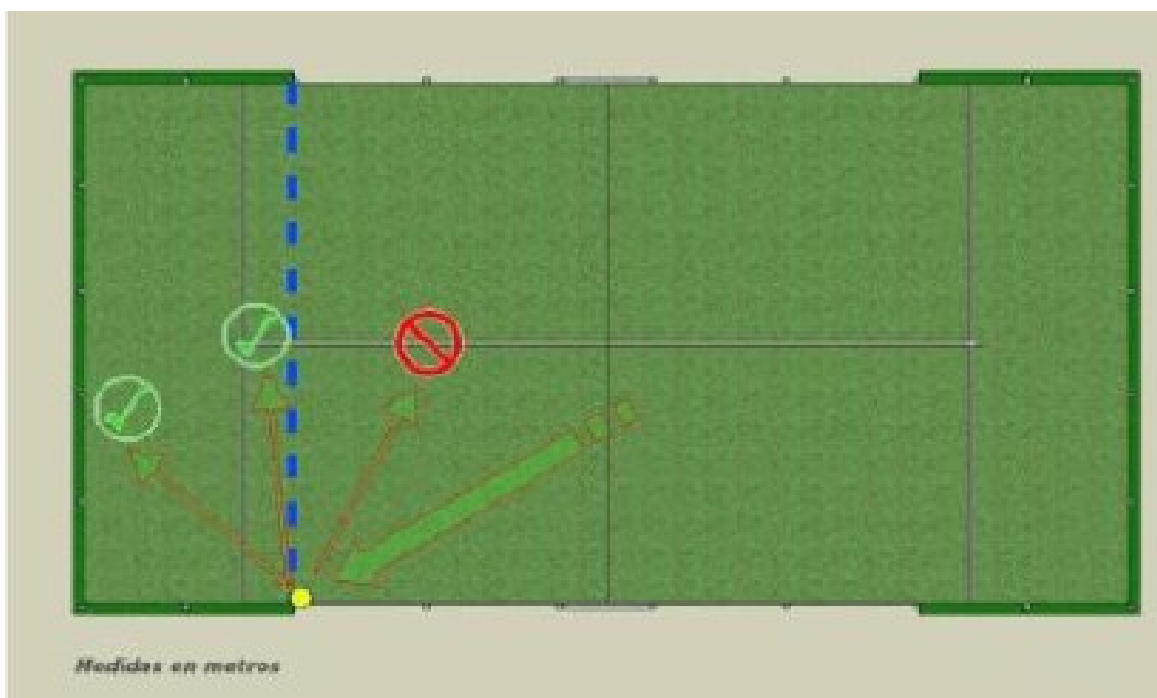
Situation 2: Jag servar en lobb och bollen studsar i mottagarens ruta och går direkt utanför banan över metallgallret. Är serven fel?
Beslut: Nej.

REGEL 8. RETURNERING AV SERVE

- a) Returnerande spelare måste vänta med tillslag/retur till efter att bollen har studsat inom serverutan och innan den studsar i marken för andra gången.
- b) De mottagande spelarna i första gamet varje set bestämmer vem som ska vara först att returnera serven, den här spelaren fortsätter att ta emot den första serven varje game tills setets slut. Varje spelare returnerar varannan gång under gamet och efter att returordningen fastställts får den inte ändras under den setet eller i tie-break men får ändras i början av ett set. Om returordningen under matchen eller i tie-break ändras, måste de fortsätta i denna ordning fram till slutet av det game eller tie-break där felet inträffade. I följande game i setet måste spelarna återgå till de positioner som ursprungligen valdes.
- c) Om bollen träffar en av de mottagande spelarna eller deras racketar innan den studsar tilldelas poängen servaren.

Situation 1: När det gäller gamla banor med vertikala kanter i anslutningen mellan vägg och metallgaller, dvs att väggen och gallret inte är på samma plan.

Om bollen träffar "hörnet" eller "kanten", är serven endast som giltig om; bollen efter studs i marken och träffar den nämnda "kanten" och kommer ut med en vinkel i mottagarens riktning, gränsen är den imaginära linjen som går till "kanten" på den andra sidan (se bild).



Situation 2: Om bollen studsar två gånger i mottagarens serveruta, även om den studsar i väggen mellan studsarna, är det poäng till den servande spelaren.

Situation 3: Spelaren som tar emot bollen får inte spela en volley även om de står utanför mottagar/returrutan.

REGEL 9. OMSPEL ELLER "BRYT" OCH "NÄT"

SERVE Serven (nät) slås/spelas om utifall:

- a) Bollen som servas berör/nuddar nätet eller nätstolparna och därefter studsar i mottagarens serveruta, så länge det inte vidrör metallgallret innan den andra studsar.
- b) Bollen efter att ha rört vid nätet eller stolparna (om dessa är inom spelområdet) träffar någon spelare eller utrustning/plagg som spelarna håller i eller bär. Serven (bryt) slås/spelas om utifall:
- c) Bollen servas när mottagaren inte är redo (regel 6 k).

Om det uppstår en brytsituation på den första serven, spelas hela bollen om och servaren har rätt till två (2) nya servar. Om "nät" eller "bryt" uppkommer på andra serven har spelaren endast rätt att spela om den andra serven.

Situation 1: Jag sätter bollen i spel, den vidrör nätet och den första studsar är inne i returrutan, den andra bollstudsar går ut genom öppning/ingång.

Är detta "bryt/nät" eller fel?

Beslut: Det är "bryt" om bollen kan/får spelas utanför banan. Om inte är serven fel.

REGEL 10. OMSPEL ELLER "BRYT"

POÄNG Det är "bryt" och omspel om:

- a) Bollen delar sig/spricker under spelets gång.
- b) Någonting som inte ingår i spelet kommer in på spelplanen.
- c) Allmänt, varje avbrott i matchen som sker på grund av oväntade situationer ej kopplat till spelarna.

Om en spelare anser att det enligt reglerna är en brytsituation som har uppstått måste spelaren meddela/uppmärksamma domaren* omedelbart. Om spelet fortsätter, förlorar spelaren rätt till att bryta bollen.

När "bryt" har begärts avgör domaren om det är en lämplig/riktig bedömning. Om inte förlorar spelaren som begärt "bryt" poängen.

*med spel utan domare gäller det att uppmärksamma motståndaren.

Situation 1: Vad händer om min första serve är fel och det under poängen på min andra serve uppstår en brytsituation?

Beslut: Hela bollen/poängen spelas om med rätt till 2 servar.

REGEL 11. INTERFERENS (att störa)

Interferens är när en spelare med en avsiktlig eller oavsiktlig handling, stör motståndaren när spelaren utför eller skall utföra ett slag. Domaren skall, i första fallet, "Avsiktlig störning", tilldela motståndaren poängen, och i andra fallet, "ofrivillig störning", döma "bryt" och poängen/bollen spelas om.

REGEL 12. BOLL I SPEL

Bollen spelas växelvis av varje spelare/lag.

Bollen är i spel från det ögonblick då en giltig serve startar bollen tills "bryt" uppstår eller att poängen avgörs.

Om bollen i spel träffar någon del av banan efter att ha studsat på motståndarens planhalva, förblir bollen i spel och skall returneras innan den studsar en andra gång. Del av banan som nämnts ovan hänvisar till väggarnas insida metallgallret som omsluter banan, marken, nätet och nätstolparna. Ramen i sin helhet betraktas som en del av gallret.

Situation 1: Om bollen träffar gallrets övre del skall då spelet fortsätta?

Beslut: Om bollen studsar på övre delen av staketet "korrekt" skall spelet fortsätta, antingen i det fall bollen kommer tillbaka på den inre sidan av banan, eller går över till utsidan av banan och fortsatt spel förutsatt att spel utanför banan är tillåtet.

REGEL 13. FÖRLORAD POÄNG

Spelaren förlorar poängen/bollen om:

- a)** Endera av spelarna, deras racketar, klädsel eller något annat som bärs vidrör nätet, nätstolparna, nätlinan eller någon del av motståndarens planhalva när bollen är i spel.
 1. *Tillåtet med spel utanför banan.* Över 0,92 meter, och endast om det är tillåtet, anses som neutral zon på den delande vertikala stolpen i dörrarna, och tillåter någon av de fyra spelarna att röra eller hålla fast vid den.
- b)** Bollen studsar en andra gång innan den returneras.
- c)** När bollen, efter studs, går över den markerade linjen (på gallret) av banan (sida eller ände) eller genom utgången/dörren.
 1. *Tillåtet med spel utanför bana,* När bollen, efter korrekt studs, går utanför banan över ändväggen, sidoväggen eller genom dörren är poängen förlorad när bollen studsar en andra gång eller berör någonting som inte tillhör banan.

- d)** Om spelaren vidrör bollen innan den har gått över nätet.
- e)** Om en spelare returnerar bollen, antingen direkt eller slår den mot den egna planhalvans väggar och bollen innan studs på motståndarens markyta träffar motståndarsidans väggar, metallgaller eller någonting annat som inte är motståndarens planyta (marken).
- f)** Om en spelare returnerar en boll, antingen direkt eller via den egna planhalvans väggar och bollen träffar nätet eller nätstolpen och sedan direkt i en av väggarna på motståndarsidan, i gallret eller något annan del som inte är motståndarens planyta (marken).
- g)** Om en spelare träffar bollen två gånger. (Dubbelträff).
- h)** Om en spelare slår till bollen och bollen träffar den spelare som slår bollen, spelarens medspelare eller någonting som bärs av spelarna.
- i)** Om bollen träffar någon del av spelarna eller deras utrustning bortsett från racketen efter att motståndaren slagit till bollen.
- j)** Om en spelare slår till bollen och den berör metallgallret, någon del av marken på den egna sidan eller någonting annat på den egna sidan som finns på marken som inte tillhör banan.
- k)** Om bollen träffas av en kastad racket.
- l)** Om någon spelare hoppar över nätet under bollens gång.
- m)** Om båda spelarna samtidigt eller efter varandra träffar bollen, är bollen förlorad. Bollen får endast spelas av en spelare i laget.
OBS!: Det anses inte vara en dubbelträff när båda spelarna försöker slå bollen samtidigt och endast en träffar bollen och den andra träffar lagkamratens racket.
- n)** Om den spelare som slår bollen har en, båda fötterna eller någon del kroppen utanför banan. Om inte spela utanför banan är tillåten.
- o)** Om en spelare slår två efter varandra felaktiga servar.

Situation 1: Vad händer om bollen efter att ha studsat rätt på min sida inte far ut ur banan på grund av ett extra uppsatt nät som ibland sätts ovanför metallgallret?

Beslut: Du förlorar poängen.

REGEL 14. KORREKT RETUR

Returen är korrekt om:

- a) Efter returen slår någon av motståndarna en volley. Om motståndaren träffas eller någon del av motståndaren, kläder eller racket.
- b) Bollen efter din retur direkt studsar på motståndaren planhalva eller om du slår i någon av väggarna på egen planhalva och bollen sedan studsar på motståndarens sida.
- c) Bollen studsar på motståndarens planhalva och sedan träffar metallgallret eller någon av väggarna.
- d) Bollen på grund dess riktning och kraft, först studsar på motståndarsidan in i väggen och sedan ut ur banan därefter träffar taket, belysningen eller något annat som inte tillhör banan.
- e) Bollen träffar nätet eller nätstolpen och sedan studsar på motståndarens planhalva.
- f) Boll i spel som träffar ett objekt vilket finns på motståndarnas planhalva och som inte tillhör banan (t ex en annan boll).
- g) Efter slaget studsar bollen korrekt på motståndarens sida, bollen kommer sedan tillbaka på den egna sidan där motståndaren direkt slår till bollen. Alltid förutsatt att varken spelare eller någon del av hans kläder eller racket har berört nätet, nätstolpen eller motståndarens planhalva och att bollen uppfyller de krav som anges i punkterna a) till f) ovan.
- h) Är "föst" eller tryckt betraktas den som en korrekt retur förutsatt att spelaren inte har träffat bollen två gånger, sker tillslaget under en och samma rörelse och effekten av träffen inte påverkar resultatet väsentligt.
- i) Den returnerade bollen studsar på motståndarens planhalva i den vinkel där vägg möter golvet (anses vara giltig).
- j) *Tillåtet spel utanför banan.* Om bollen slås från utsidan av banan är returen korrekt om den uppfyller tidigare angivna regler.

Situation 1: Enligt punkt f) om bollen studsar på ett föremål på marken på motståndarens planhalva returen är korrekt. Och dessutom har jag vunnit poängen?
Beslut: Nej, spelet fortsätter.

REGEL 15. VUNNEN POÄNG

- a) Om bollen efter studs på motståndarens planhalva går ut genom ett hål i metallgallret eller fastnar i hålet.
- b) Om bollen efter studs på motståndarens sida fastnar/stannar på väggens ovansida.

REGEL 16. TILLÅTET SPEL UTANFÖR BANAN.

Spelarna har behörig att lämna banan för att spela bollen när banan uppfyller villkoren i avsnittet om "PADELBANAN", säkerhetsområde och spel-utanför-banan.

REGEL 17. BYTE AV BOLLAR

Tävlingsarrangörerna måste meddela följande på förhand:

- a) Bollens märke och modell.
- b) Antalet bollar som ska användas i matchen (2 eller 3).
- c) Policy för byte av bollar, om någon sådan finns.

Byte av bollar , om byte sker skall gälla följande alternativ för varje match:

1. Efter ett bestämt udda antal game. Uppvärmningsperioden räknas som två game och "tie break" som ett, är det byte av bollar. Ett bollbyte skall/får inte att göras innan ett "tie break". I sådant fall att bollar borde bytas skall det först ske innan andra game i följande set.
2. I början av ett set.

I fall där byte av bollar skall ske enligt stipulerad policy men inte blir gjort, skall felet korrigeras och byte till nya bollar sker när det är dags för det lag som skulle servat med nya bollar. Efter att bollarna ersatts fortsätter byten såsom planerat från start.

När en boll är förlorad, trasig eller försämrad så pass att den skiljer sig från de andra skall domaren se till att en boll med liknande egenskaper ersätter.

Annars skall alla bytas och en helt ny uppsättning bollar ersätta.

Det är obligatoriskt med tillgång till minst två bollar för att påbörja bollen.

ETIKETT OCH UPPFÖRANDE

KOMMA I TID

Matcher följer efter varandra utan dröjsmål enligt de visade tiderna på matchschemat. Matchtiderna skall publiceras i god och tillräcklig tid, spelarna är skyldiga att hålla sig uppdaterade med tidsschemat på egen hand. Matchernas spelordning får inte ändras utan godkännande av tävlingsledning/ansvarig tävlingsledare.

UTRUSTNING / KLÄDSEL

Spelarna skall ha lämpliga sportkläder och skor. Ärmlös t-shirts* och/eller badkläder är inte tillåtet. Underlåtaelse att följa dessa krav resulterar i en tillrättavisning/varning. Om spelaren inte rättar till påkallade fel diskvalificeras spelaren. Lag som spelar i tävlingar rekommenderas, men är inte skyldiga att bära liknande klädsel. Spelarna får använda valfria skodon, kläder och racketarna under tävlingen förutsatt att de följer de regler som gäller.

På internationella turneringar måste domarna bära någonting som identifierar dem (*Linne tillåts i damklass.)

IDENTIFIKATION

Deltagarna måste identifiera sig med sin identitet, nationalitet och ålder och i allmänhet annan dokumentation i samband med tävlingen när de blir ombedda att göra det av tävlingsledning/domare.

UPPFÖRANDE OCH DISCIPLINÄRA ÅTGÄRDER

Spelare skall uppträda artigt och respektera alla andra människor under alla tävlingar oavsett huruvida de är deltagare eller inte.

Tränare, som spelare, skall uppträda lämpligt och passande med tanke på mottagande av straff/varningar/tillrättavisningar som domare tilldelar under matchen, kan detta belasta spelarna efter matchen.

MATCHOMRÅDE

Spelare får inte lämna spelområdet under en match, gäller även uppvärmning, utan tillåtelse av domaren. Spelområdet är padelbanan och den omgivande ytan kring denna.

RÅD OCH INSTRUKTIONER

Spelare och lag får ta råd och instruktioner under matchen från en korrekt ackrediterad coach, under tävlingar för lag och för dubbelpar, så länge det äger rum under vilotider/pauser.

PRISUTDELNING

De spelare eller lag som spelar i finalmatchen måste delta i prisutdelningen som hålls efter turneringen, såvida de inte kan på grund av en verifierad skada, indisposition eller av en rimlig anledning.

FORTSATT SPEL ELLER AVBROTT

En match som en gång startat skall spelas löpande utan avbrott och ingen spelare får fördröja den utan rimlig orsak utöver de tider som tillåts i regel 2, TIDER.

OBSCENA GESTER OCH SPRÅKBRUK

Verbalt, obscen språk definieras av ord kända för och som förstås att vara kränkande och nedsättande och som sägs högt nog för att bli hörda domaren, åskådarna och tävlingens arrangörer och personal.

Obscena gester definieras som tecken eller gester vilka görs med händer, racket, bollar eller någon annan del av kroppen som vanligtvis har en obscen mening eller som förolämpar.

BOLLMISSBRUK

Spelarna får inte kasta eller slå bollen våldsamt, i någon riktning ut ur banan eller mot spelare på andra sidan nätet när bollen inte är i spel.

MISSBRUK AV RACKET ELLER UTRUSTNING

Spelare får inte någon gång kasta, medvetet slå på någon del av banan, i marken, på nätet, domarstolen, väggar, metallgaller eller någon annan del av anläggningen med sitt padelrack.

VERBALT OCH FYSISK MISSBRUK ELLER AGGRESSIONER

Aggressivt, osportsligt beteende, attityder och gester av spelare kommer att vara behandlas med särskild kraft, när de görs mot huvuddomare, domare, motståndare, medspelare, åskådare eller någon med koppling till turneringen. Det kommer att bestraffas som verbalt missbruk, förolämpningar och likaledes något muntligt uttryck som, utan att vara en ordagrann förolämpning har en förolämpande avsikt eller visa illvilligt beteende.

BÄSTA FÖRMÅGA

Alla spelare måste göra sitt bästa för att vinna matchen de spelar.

OSPORTSLIGT UPPTRÄDANDE

Spelaren skall alltid uppträda sportsligt, sportsmannamässigt och samtidigt undvika handlingar som strider mot sportandan, tävlingen och i allmänhet visa respekt för etablerade normer för ärligt spel.

ÅTGÄRDER / BESTRAFFNINGAR

Att under matchens gång ignorera eller handla mot av någon av de ovan nämnda värderingarna resulterar i att spelaren bestraffas av tävlingsdomare / domare i samförstånd med gällande tabell över påföljder.

(WPT oberoende av ovanstående kommer Tävlingskommittén att rapportera i turneringsrapporten händelsen för att DisciplinKommittén skall ha möjligheten att ålägga andra påföljder för samma överträdelse, som ett resultat av sportdisciplinens tillämpning av förordningen).

Tabell över påföljder:

Första överträdelsen: Varning.

Andra överträdelsen: Varning med poängförlust.

Tredje överträdelsen: Varning med diskvalificering.

Överträdelserna drabbar båda spelarna och gäller även den ackrediterade tränaren på plats.

DIREKT DISKVALIFICERING

I händelse av en mycket allvarlig överträdelse (grov fysisk eller verbal handling).

Domare/tävlingsdomare skall omedelbar diskvalificera spelaren eller tränaren som begått felet.

Den diskvalificerade spelaren förlorar matchen och får inte fortsätta spela i tävlingen. Om en ackrediterad coach, lagkapten eller en annan spelare under tävlingen blir diskvalificerad måste de lämna turneringen.

- Revision 01/01/2017 -

Revisioner inkluderar:

Calgary, Kanada, 26/08/2008

Palma de Mallorca, Spanien, 24/10/2014

Riviera Maya, Mexiko, 01/12/2010

Cascais, Portugal, 18/11/2016

Sevilla, Spanien, 15/10/2009