

PADELSÄÄNNÖT – SUOMENKIELINEN KÄÄNNÖS KANSAINVÄLISISTÄ SÄÄNNÖISTÄ

käännös englanninkielisistä säännöistä, päiv. 16.01.2025 /Anne Kokko

SISÄLLYSLUETTELO

1 KENTTÄ

- Kentän mitat
- Verkko
- Kentän rajaus
- Kentän päädyt
- Kentän laidat
- Kentän pelialusta
- Kentän sisäänkäynti
- Turva-alueet, kentän ulkopuolelta pelaaminen (out-of-court)
- Valaistus
- Kentän suuntaus (ilmansuunta)

2 PELIPALLO

3 MAILA

4 SÄÄNNÖT

- SÄÄNTÖ 1. Pisteiden laskenta
- SÄÄNTÖ 2. Peliajat
- SÄÄNTÖ 3. Pelaajien sijoittuminen
- SÄÄNTÖ 4. Kenttäpuolen ja syöttövuoron valinta
- SÄÄNTÖ 5. Puolten vaihto
- SÄÄNTÖ 6. Syöttö
- SÄÄNTÖ 7. Syöttövirhe
- SÄÄNTÖ 8. Syötön palautus
- SÄÄNTÖ 9. Syötön uusiminen tai 'let' ja 'net' tuomio syötölle
- SÄÄNTÖ 10. Pisteiden uusiminen tai 'let' tuomio
- SÄÄNTÖ 11. Häirintä

SÄÄNTÖ 12. Pallo pelissä

SÄÄNTÖ 13. Pisteiden menetys

SÄÄNTÖ 14. Oikea syötön palautus

SÄÄNTÖ 15. Voitettu piste

SÄÄNTÖ 16. Kentän ulkopuolelta pelaaminen (Out-of-Court)

SÄÄNTÖ 17. Pelipallojen vaihto

5 ETIKETTI JA KÄYTTÄYTYMISNORMIT

Täsmällisyys

Pukeutuminen

Pelaajien tunnistaminen

Käyttäytyminen ja kurinpito

Pelialue

Neuvonta ja ohjeistaminen

Palkintojen jako

Pelin häiriötön eteneminen

Epäasiallinen tai loukkaava käyttäytyminen elein tai sanoin

Pallon väärinkäyttö

Mailan tai varusteiden väärinkäyttö

Sanallinen herjaus tai fyysinen aggressiivinen käyttäytyminen

Voiton tavoittelu

Epäurheilijamainen käytös

Rangaistukset

Suora hylkäys

JOHDANTO

Kansainvälinen Padelliitto (The International Federation of Padel, IFP) on padelin kisatoimintaa hallinnoiva elin. Sen yhtenä velvollisuutena ovat padelsääntöjen määrittäminen.

IFP:n sääntötoimikunta seuraa kilpailutoimintaa ja sen kehittymistä jatkuvasti ja tarvittaessa antaa suosituksia sääntömuutoksista IFP-Yleiskokouksessa, joka on ylin päättävä elin koskien padelsääntöjä.

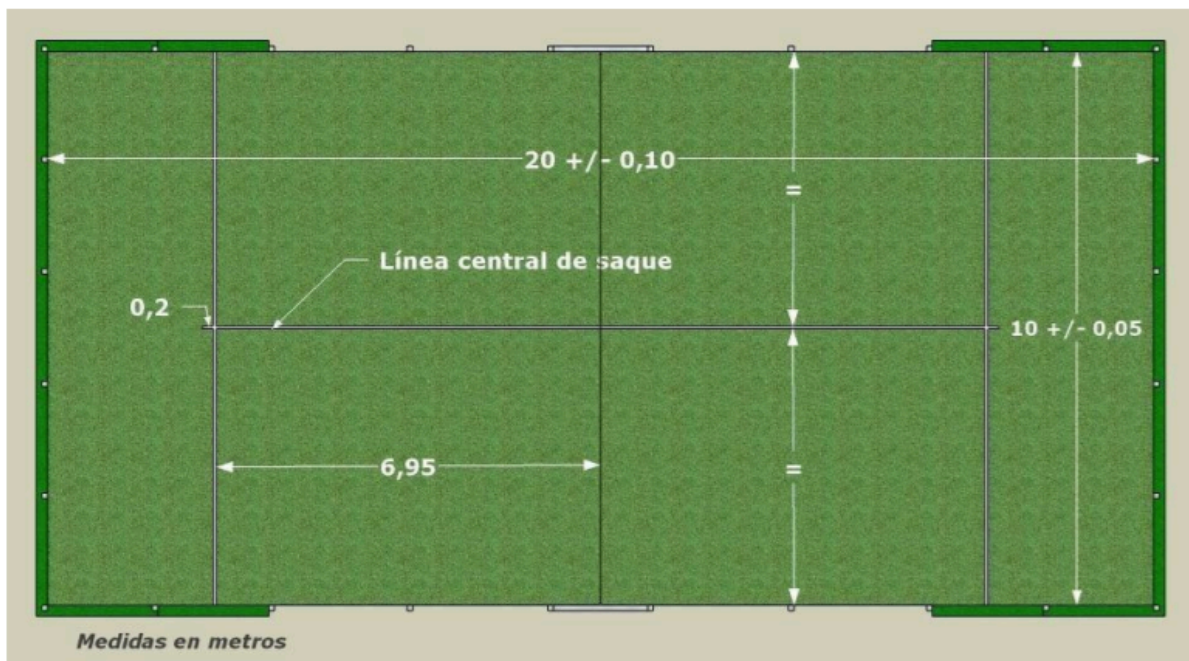
Huomautus: näissä säännöissä, viitattaessa sanaan 'pelaaja', tarkoitetaan joko mies- tai naispuolista pelaajaa, jollei muutoin ole määritetty.

1 KENTTÄ

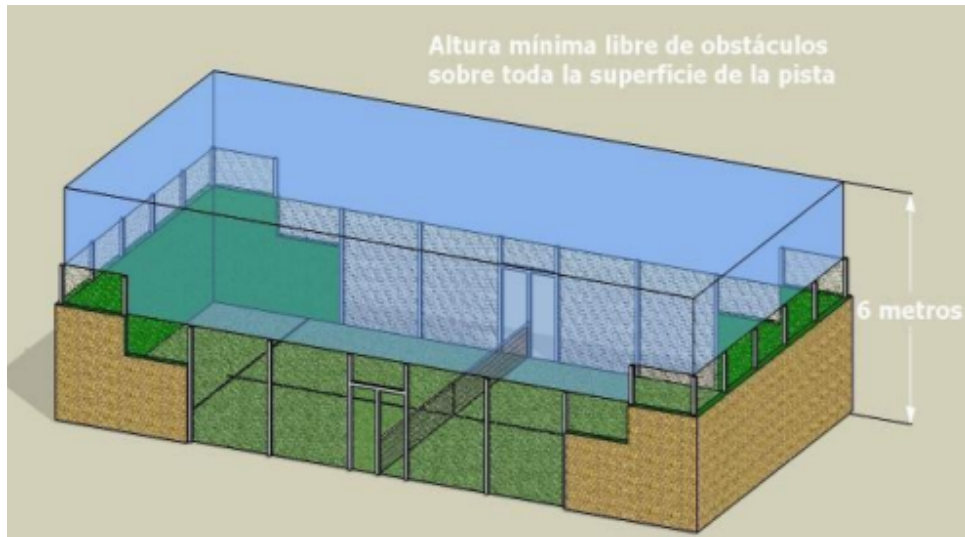
Kentän mitat

Kenttä on muodoltaan suorakaiteen muotoinen, leveydeltään 10 m ja pituudeltaan 20 m mitattuina rajojen sisäreunoista, mittatoleranssi 0.5 %.

Verkko jakaa pelikentän kahteen osaan. Molemmin puolin kenttää, 6,95 m päässä verkosta ovat syöttölinjat. Verkon ja syöttölinjan välisen alueen jakaa kohtisuora linja, jota kutsutaan keskilinjaksi. Tämä linjaa jatkuu 20 cm yli syöttölinjan. Viitattaessa näihin kahteen pelikentän puoliskoon molempien pelialueiden tulee olla pinnaltaan ja linjoiltaan täsmälleen samanlaiset. Kaikkien linjojen tulee olla leveydeltään 5 cm. Linjaviivojen suositusvärit ovat valkoinen tai musta, tarjoten hyvän kontrastin pelialustaa vasten.

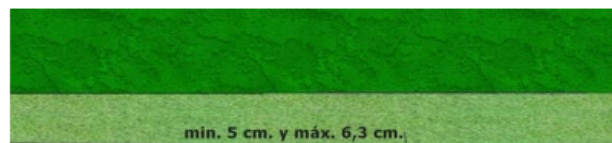
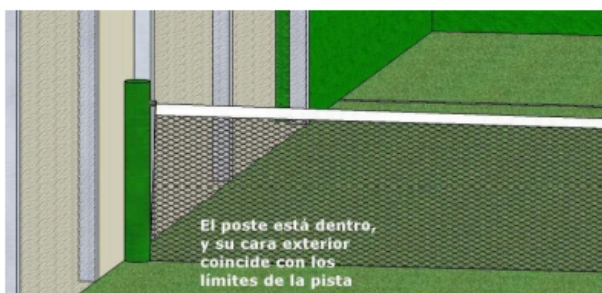
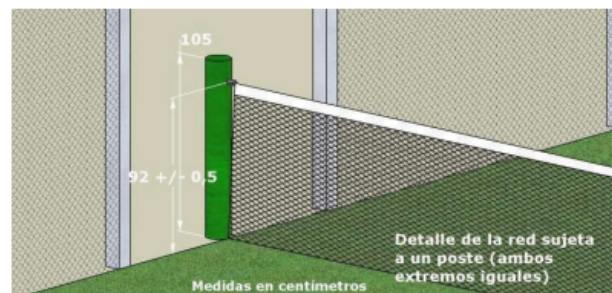


Kentän vähimmäiskorkeus on 6 m koko kentän osalta. Mitkään esineet tai elementit (esimerkiksi valonheittimet) eivät saa olla tai ulottua tälle alueelle. Uusille kentille suosituksena on 8 m korkeus koko pelialueella.



Verkko

- Verkon tulee olla 10 m pituudeltaan. Verkon korkeus keskeltä tulee olla 88 cm ja laidoiltaan 92 cm, maksimitoleranssilla 0,005 m.
- Verkko asennetaan verkon sisällä kulkevan metallisen vaijerin avulla. Vaijerin maksimihalkaisija on 0,01 m ja se on kiinnitetty verkon molemmista päistä verkkopaaluihin, joiden maksimikorkeus on 1,05 m, tai kentän rakennelmaan, joka mahdollistaa verkon oikeanlaisen kiinnityksen ja kiristyksen.
- Verkon kiristysmekanismi on suunniteltava ja toteutettava sillä tavalla, ettei verkko pääse löystymään yllättäen, varoittamatta tai muutoin aiheuttaen vaaratilanteen pelaajille.
- Verkkopaalujen uloimman reunan tulee olla yhtenevä kentän sivuttaisrajojen kanssa (sisääntuloaukko, metallinen aita). Verkkopaalut voivat olla muodoltaan joko pyöreitä tai neliömäisiä, mutta reunojen tulee olla pyöristetyt.
- Verkon yläreuna tulee olla valkoista nauhaa, vähimmäiskorkeudeltaan 5,0 cm ja maksimikorkeudeltaan 6,3 cm, vaijerin kulkiessa nauhan sisällä. Valkoisen nauhan aluetta voidaan käyttää mainontaan, ja lisäksi verkkonauhan korkeutta voidaan säätää aina maksimissaan 9,0 cm asti.



CASE 1

Voidaanko jättää tilaa kentän häkin rakennetolppien ja verkkotolpan väliin?

Vastaus: Ei. Tämä tapa ei ole sääntöjen mukainen



Pelikentän aitaus

Kentän tulee olla aidattu kokonaisuudessaan. Aitojen välillä kenttäpuoliskon sisämitta on sivusuunnassa 10 m ja pituussuunnassa koko kentälle 20 m.

Koko kentän alue täytyy olla rakennettu siten ja sellaisista materiaaleista liittymäkohtineen, että se mahdollistaa tasapuoliset pomput pallolle. Lisäksi alueilla, joissa metalliverkko tulee peliin, on kenttä rakennettava seuraavan kappaleen mukaisesti.

Päädyt

Kentällä, joiden kokonaiskorkeus on neljä (4) m ja josta kolme (3) ensimmäistä metriä ovat seinää, seinän materiaali voi olla mitä tahansa läpinäkyvää tai kiinteää materiaalia (lasia, tiiltä, betonia, jne.), mutta sen ominaisuuksien tulee täyttää kohdan "Sivuseinät" seiniä koskevat vaatimukset. Lisäksi ylempään lisämetrin tulee olla metalliaitaa.

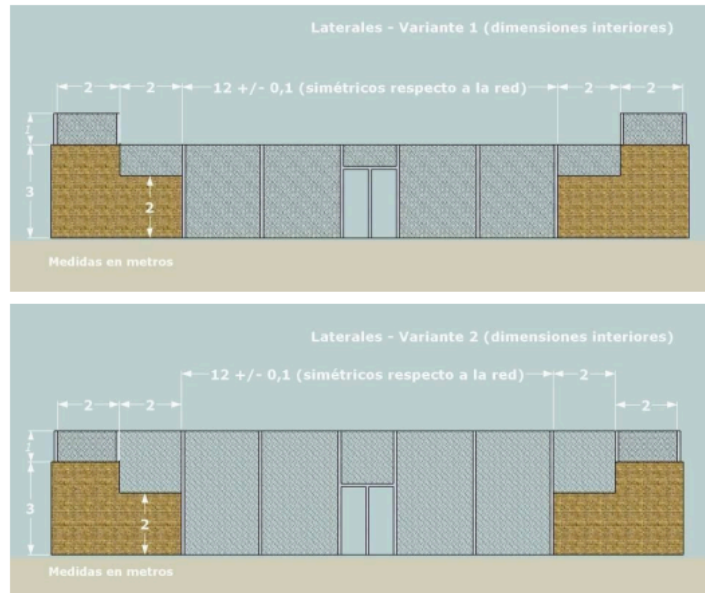


Sivuseinät

Sääntöjen mukaisesti on olemassa neljä vaihtoehtoa sivuseinien rakentamiselle (ks. kuvat):

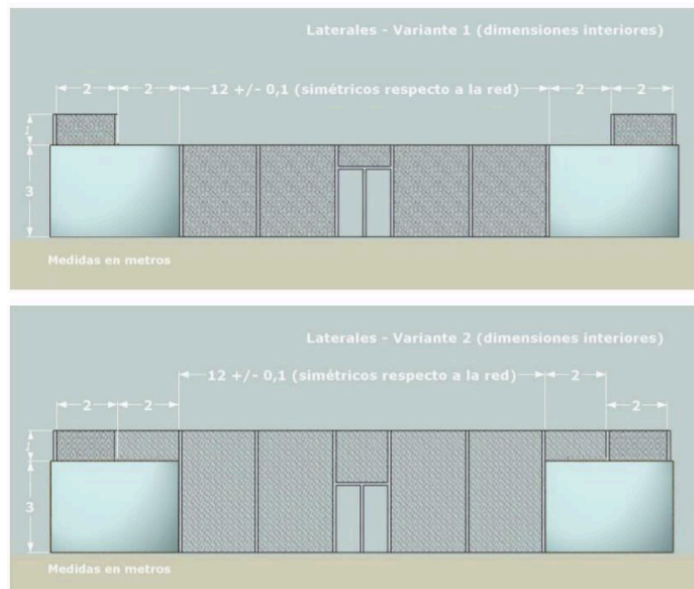
Vaihtoehto 1: Päätyrakennelma portaittain, jossa päädyissä seinän ensimmäinen porraskorkeus on 3 m korkea x 2 m pitkä. Toinen porraskorkeus 2 m korkea x 2 m pitkä. Loppuosaa kentästä 6 metrin pituudelta on metalliaitaa, korkeudeltaan 3 m. Päädyissä loppuosuus 4 metriin asti on myös metalliaitaa.

Vaihtoehto 2: Päätyrakennelma portaittain, jossa päädyissä seinän ensimmäinen porraskorkeus on 3 m korkea x 2 m pitkä. Toinen porraskorkeus 2 m korkea x 2 m pitkä. Muu osa kentästä on metalliaitaa, ulottuen 4 metriin asti.



Vaihtoehto 3, lasiseinät: seinäalue on rakennettu kokonaisuudessaan lasista, ilman porrastuksia, koko 3 m korkea x 4 m pituus. Loppuosuus on metalliverkkoa korkeuteen 3 metriä, pituudeltaan 6 m sekä lisäksi päädyissä korkeuteen 4 metriä viimeisen 2 metrin matkalta.

Vaihtoehto 4, lasiseinät: seinäalue on rakennettu kokonaisuudessaan lasista, ilman porrastuksia, koko 3 m korkea x 4 m pituus. Loppuosuus on metalliverkkoa korkeuteen 4 metriä, käsittäen kentän koko pituuden ja päädyt.



Kaikki mitat ovat kentän sisämittoja.

Verkkoaita on aina mitoitettu ja asennettu linjassa seinän sisälinjaan. Niissä tapauksissa, joissa metalliaita on kiinnitetty runkoon tai muihin tukirakennelmiin, sen yläosan tulee olla vapaa muista metallisista rakenteista tai laitteista (kuten kaapelit, sähkötauluista, valolaitteista jne.).

Seinät voidaan rakentaa joko läpinäkyvästä tai läpinäkymättömästä materiaalista (lasi, tiili, betoni, jne.), mutta aina samanlaisesta materiaalista varmistaen pallon yhdenmukaisen pompun. Mitä tahansa materiaalia käytetään, sen pinnan täytyy olla yhdenmukainen, kova ja täysin tasainen, ja mahdollistaen pelaajakontaktin ja/tai pallojen liukumisen. Läpinäkymättömien seinien tulee olla samanväriset, mieluiten vihreät, siniset tai terrakotan väriset, ja erottua selkeästi pelialustasta. Logojen ja mainosten painatukset tai maalaukset ovat sallittuja seuraavin rajauksin: 1) yksi per yksittäinen seinä, 2) mitat ja värit eivät saa häiritä pelaajien näkökenttää.

Lasiseinien tulee täyttää seuraavat temperoitujen lasien ja laattojen standardit:

- European Union EN 12150-1
- Muut maat: kansalliset standardit

Metalliaita tulee olla rakennettu suunnikkaan tai neliömäisen rakenteen verkoista, joko punoen tai juottaen, mutta reikäkoon tulee olla mitoissa minimi 5 cm ja maksimi 7,08 cm. Käytetyn metallilangan paksuuden suositus on 1,6..3 mm. Maksimipaksuus metallilangalle on 4 mm ja jännitys, joka mahdollistaa pallon ponnahduksen siitä.

Mikäli metalliverkko on rakennettu käyttäen juotoksia, niin kukin juotoskohta tulee olla suojattu molemmin puolin siten, etteivät pelaajat ole vaarassa loukata itseään, saaden haavoja ja muita vammoja. Mikäli verkkoa ei ole punottu, sen reikien täytyy olla neliömäisiä, ei suunnikkaita. Yhdensuuntaisten metallilankojen tulee olla tällöin sisäpuolella ja pystysuorien lankojen ulkopuolella.

Mikäli metalliaita on tehty punoen, kierremekanismin tulee olla kentän ulkopuolella ja hyvin suojattu. Liitokset ja saumat eivät saa olla teräviä eikä niissä saa olla teräviä reunoja.

Molempien vaihtoehtojen mukaisten metalliaitausten tulee muodostaa tasainen, pystysuora pinta ja varmistaa, että aiemmin kuvatut ominaisuudet ja vaatimukset aina täyttyvät.

CASE 2

Mikäli on tarpeellista lisätä metalliaidan korkeammaksi kuin esitettyissä vaihtoehdoissa 1 ja 2 (välttääkseen pallon lentämisen ulos pelikentältä), niin tällöin voidaan käyttää valkoista nauhaa, joko korkeudella 3 m tai 4 m osoittamaan pelialueen raja. Pallon osuessa nauhaan, tuomitaan se 'ulos'

Pelialusta

- Pelialustana voidaan käyttää joko huokoista betonia tai sementtiä, synteettistä materiaalia tai keinotekoista ruohoa, huomioiden kuitenkin, että se mahdollistaa pallon yhdenmukaisen pompun ja estää veden kerääntymisen kentän pinnalle
- Sallitut ja suositellut värit ovat vihreä, sininen ja terrakotta, tai niiden muunnelmat eri sävyineen. Kentän pinta voi olla vain yhtä väriä ja yhdenmukainen, ja sen tulee erottua selvästi seinien väristä
- Musta voidaan hyväksyä kentän värinä vain sisäkentille
- Pelialustojen tasoissa suurin sallittu ero on 3 mm, huomioiden 3 m säännön (1/1000).
- Pelialustoille, joissa ei ole erillistä vedenpoistosysteemiä, suurin sallittu poikittaiskaato on 1 % kentän keskeltä kohti kentän ulkoreunoja

CASE 3

Pelialustoilla, ilman viemärointiä, 0 % kallistus on sallittu

Synteettisille ja keinotekoisille pelialustoille seuraavat standardit tulee täyttää:

- a. European Union: UNE 41958 IN, Sport Surface
- b. Muut maat: kansalliset standardit

Vaatimukset:

Absorption vaikutus	$RF \geq 20 \%$	Keinotekoinen ruoho
Kitka	$0,4 \leq \mu \leq 0,8$	Keinotekoinen ruoho
Pallon pomppu pystysuoraan	$\geq 80 \%$	Keinotekoinen ruoho Synteettinen pintamateriaali
Hiekan lisäys	$SiO_2 \geq 96 \%$ $CaO \leq 3 \%$ pyöristetyt muodot Hiekka: 80 % (paino %), läpimitta 16..1,25 mm, kuidun pituus 2..3 mm (näkyvä)	Keinotekoinen ruoho

Sisäänkäynti

Kentille tulee olla sisäänkäynti molemmilta puolilta kenttää tai vaihtoehtoisesti vain kentän toiselta puolelta. Sisäänkäyntien tulee olla symmetriset kentän keskiosaan nähden. Sisääntuloaukkoja voi olla yksi tai kaksi molemmilla puolilla kenttää, joko ovella tai ilman ovea (ks. pelisäännöt, kohta 16, kentän ulkopuolelta pelaaminen).

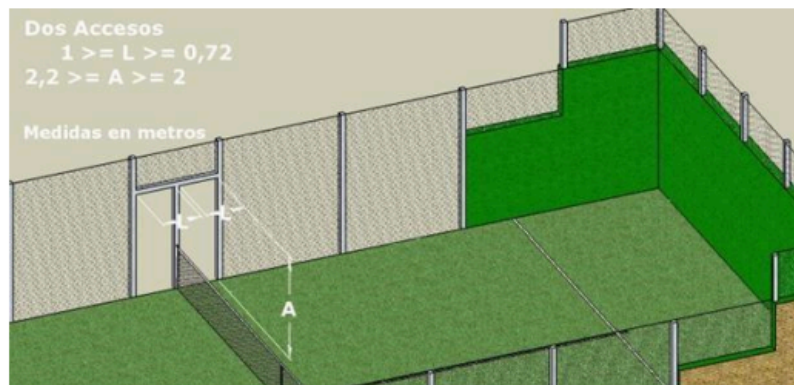
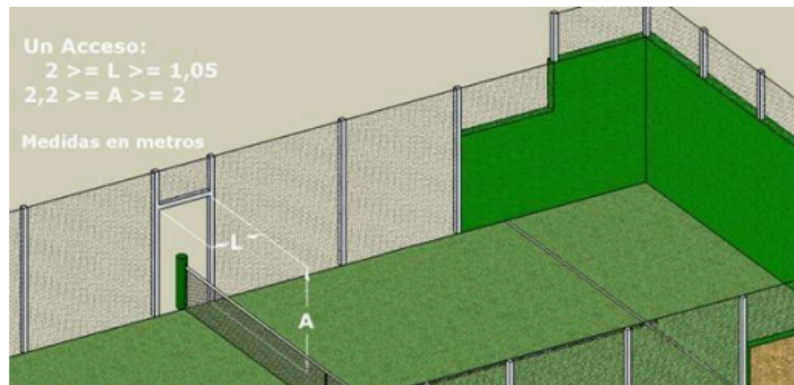
Kentillä, ilman ovea, sisäänkäynnin tulee alueella, josta poistutaan pelialueelta. Kyseisellä alueella tulee olla jonkinlainen metallista tai muusta materiaalista valmistettu palkki tai kanava vahvistaen koko rakennelmaa. Tämä on osa olennainen osa koko aitarakennelmaa vastaten olemassa olevia sääntöjä. Mikäli tällaista rakennelmaa ei ole asennettu lattiaan, aidan pystysuoraosa linjaa kentän sisärajan, riippumatta siitä, onko linjaa merkitty maalaten tai muulla tavalla.

Mitat sisäänkäynnille tulee olla seuraavat (mitat per oviaukko, ks. kuvat alla):

- yksiosainen sisäänkäynti: leveys 1,05...2,00 m ja korkeus 2,00...2,2 m
- kaksiosainen sisäänkäynti: leveys 0,72...1,00 m ja korkeus 2,00..2,2 m

Huomioitavaa, että sisäänkäynnin mittojen tulee täyttää julkisten tilojen määräykset ja standardit koskien liikuntaesteisiä henkilöitä.

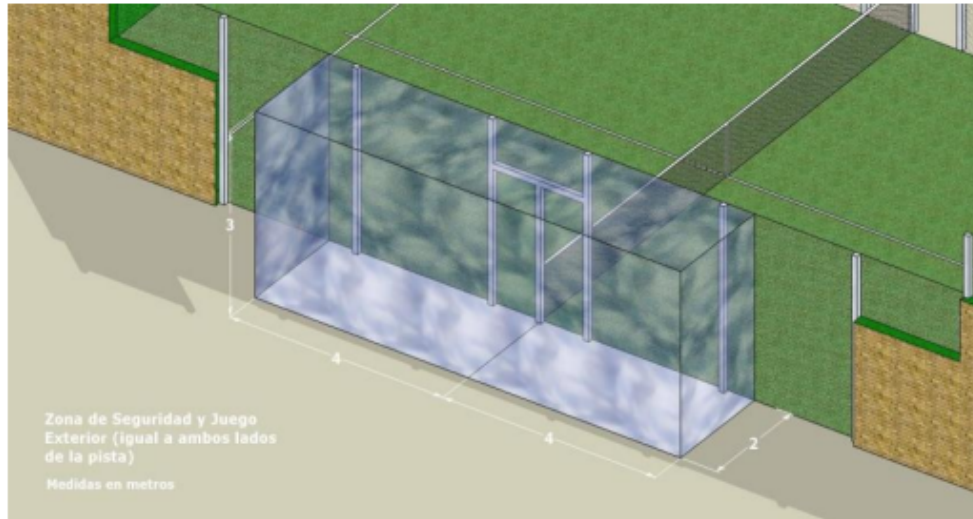
Mikäli sisäänkäynnissä käytetään ovia, kädensijojen tulee olla sijoitettuna sisäänkäynnin ulkopuolelle ja eivätkä ne saa ulottua kentän sisäpuolelle.



Turva-alue ja 'Kentän ulkopuolelta pelaaminen' (Out-of-Court)

Ulkopuolelta pelaamisen edellytyksenä on sisäänkäynti kentän molemmilta puolin. Yksittäisen kentän molemmin puolin tulee olla alue, so. 2 m (leveys) x 4 m (kentän suuntainen pituus) x 3 m (korkeus) vapaana mistään esteistä, esineistä tai laitteista.

Kentältä poistumisalue tulee olla suojattu suojaavalla materiaalilla niin sivu- kuin korkeussuunnassa sekä verkkotolppien osalta suojaten pelaajaa mahdollisissa kosketuksissa tai törmäyksissä. Suojaava materiaali voi olla esim. huokoista kumia, kumia, neopreeniä, tms., vähimmäispaksuudeltaan paksuudeltaan 2 cm. Näiden suojaavien materiaalien tulee olla hyvin kiinnitettynä, riittävin kiinnitys- ja tarramekanismein metallirakenteeseen ja verkkotolppiin varmistamaan riittävän iskunvaimennuksen ja vähentämään mahdollista häirintää pelin osalta kentän sisäpuolisen suojauksen myötä.



Valaistus

Keinotekoisien valaistuksen tulee yhdenmukainen koko kentän alueella ja asennettuna siten, että se ei aiheuta näköhaittoja ja vääristymiä pelaajille, tuomaristolle tai katsojille. Valaistuksen tulee täyttää seuraavat standardit:

- Euroopan Unioni: EN 12193 'Urheilukentän, hallin tai vastaavan tilan valaistus'; sisältäen seuraavat valaistustasot (eri maissa voi olla omia kansallisia standardeja ja säädöksiä huomioitavana):

VALAISTUKSEN VÄHIMMÄISTASOT (ulkokentät)	Näkyvyys vaaka-suunnassa valaistus E keskiarvo (lux)	Yhdenmukaisuus E minimi / E keskiarvo
Kansalliset & kansainväliset kisat	500	0,7
Paikalliskisat, harjoittelu, koulu- ja huvikäyttö	200	0,5

VALAISTUKSEN VÄHIMMÄISTASOT (sisäkentät)	Näkyvyys vaaka-suunnassa valaistus E keskiarvo (lux)	Yhdenmukaisuus E minimi / E keskiarvo
Kansalliset & kansainväliset kisat	750	0,7
Paikalliskisat, harjoittelu, koulu- ja huvikäyttö	300	0,5

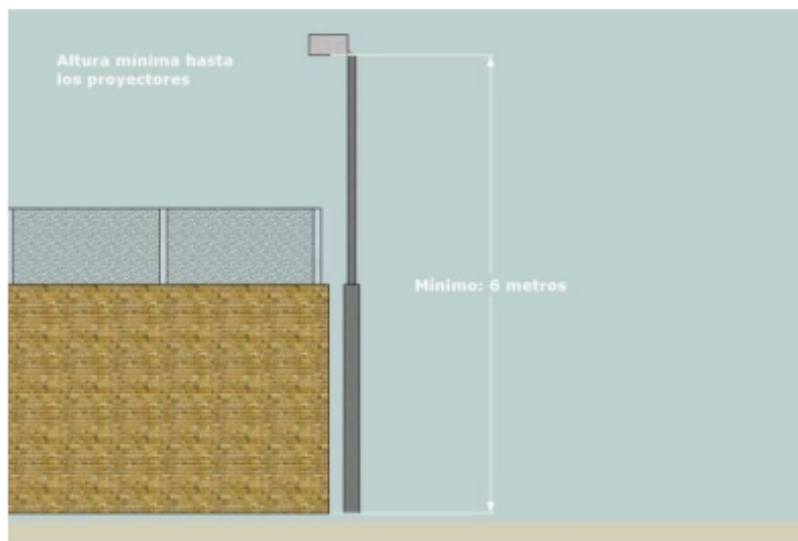
Valotolpat on sijoitettava kentän ulkopuolelle. Mikäli tolpat ovat turva-alueella, 'kentän ulkopuolelta' pelaamista ei sallita.

Valonheittimien minimikorkeus maasta, mitattuna valolähteen alimmasta kohdasta, tulee olla 6 m maasta.

Uusien kenttien osalta tämän korkeuden osalta ehdotus on 8 m, mikäli ne ovat asennetut kentän sisäpuolelle huomioiden mahdollisen pystysuoran heijastuksen kentän seinistä.

Kentän ulkopuolelle asennettavien valojen osalta voidaan käyttää myös muuta korkeutta.

Televisiointia ja muuta striimausta ja videointia varten tarvitaan vähintään 1000 luxin valaistustaso pystysuorassa suunnassa. Kuitenkin, huomioitavaa, että tämä saattaa aiheuttaa etäisyyden kasvun kamerasta kohteeseen. Lisätietoa varten on hyvä tutustua tarkemmin kyseiseen standardiin.



Ulkokenttien maantieteellinen sijoittaminen

Ulkokentät suositellaan sijoitettavan maantieteellisesti suunnassa pohjoinen-etelä. Muita mahdollisia vaihtoehtoja ovat myös suunnat pohjoinen-koillinen ja pohjoinen-luode.

2 PELIPALLO

Virallisten kilpailujen pelipallojen tulee olla I.P.F. hyväksymiä pelipalloja.

- Pallon tulee olla kumista valmistettu, muodoltaan pyöreä ja pinnaltaan yhtenäisellä, valkoisella tai keltaisella materiaalilla päällystetty. Halkaisijan mitta tulee olla 6,35..6,77 cm ja pallon paino 56,0..59,4 grammaa
- Pallon pomppu mitataan antamalla pallon pudota vapaasti 2,54 metrin korkeudelta kovalle alustalle. Tällöin pompun korkeuden tulisi olla 135..145 cm
- Pallon paineen tulee olla 4,6..5,2 kg/2,54cm²
- Pelattaessa yli 500 m merenpinnan yläpuolella, voidaan käyttää toisenlaista pelipalloa. Pallon tulee vastata edellä mainittuja ominaisuuksia, lukuun ottamatta pompun korkeutta, jonka tulisi olla 121,92..135 cm yllä kuvatun metodin mukaisesti

3 PADELMAILA

Padelmailoja koskevat seuraavat säädökset:

- Maila koostuu kahdesta osasta: mailaosa ja varsi
- Varsi: maksimipituus 20 cm; maksimileveys 50 mm (mailaosan ja varren liittymäkohdassa, pois lukien välissä olevan tyhjän alueen); maksimipaksuus 50 mm
- Mailaosa: pituus vaihtelee. Mailaosan ja varren yhteispituus ei saa ylittää 45,5 cm; maksimileveys 26 cm; maksimipaksuus 38 mm.
- Mailan kokonaispituus, mukaan lukien mailan varren ja mailaosan, ei saa ylittää 45,5 cm

- Tehtäessä tarkistusmittauksia mailojen osalta, mailan paksuudessa voidaan hyväksyä 2,5 % poikkeama
- Keskelle mailan lyöntipintaa voidaan porata rajoittamaton määrä pyöreitä reikiä, kooltaan 9..13 mm. Mailaosaan, enintään 4 cm päähän mailan reunoista, voidaan tehdä myös halkaisijaltaan suurempia tai pituudeltaan erikokoisia tai muodoltaan erilaisia reikiä, koska tämä ei vaikuta itse peliin
- Mailan molempien puolien pelipintojen tulee olla tasaisia, kuitenkin siten, että ne voivat olla joko sileitä tai karheita
- Mailaan ei saa kiinnittää mitään lisävarusteita tai laitteita, paitsi jos ne on tarkoituksenmukaisesti suunniteltu rajoittamaan tai ehkäisemään mailan heikkenemistä, värinää tai lisäämään mailan painoa. Näiden lisävarusteiden tulee olla järkevän kokoisia ja järkevästi sijoiteltuja mailassa. Mailassa ei saa olla heijastavaa pintaa tai ääniefektiä tuottavaa elementtiä, mikä voisi millään tavoin häiritä muita pelaajia ja itse pelitapahtumaa
- Mailassa tulee olla kädensijaan kiinnitettynä joustamaton turvanauha, maksimimitaltaan 35 cm. Käsi pujotetaan turvanauhan läpi ranteen ympärille. Turvanauhan käyttö suojaa kanssapelaajia vahingoilta ja onnettomuuksilta. Turvanauhan käyttö pelatessa on pakollista
- Mailassa ei saa olla sisäänrakennettuna tai siihen ei saa kiinnittää mitään laitetta, joka mahdollistaisi minkäänlaisen viestinnän, varoittamisen tai ohjeiden jakamisen pelin aikana

CASE 1

Pelin aikana pelaaja vahingossa rikkoo mailansa. Voiko pelaaja jatkaa peliään?

Vastaus: Kyllä, mikäli mailan turvanauha ei ole rikkoutunut tai maila ei muutoin ole muuttunut vaaralliseksi rikkoutuessaan

CASE 2

Saako pelaaja käyttää useampaa kuin yhtä mailaa pelin aikana?

Vastaus: Kyllä, mutta mailaa ei saa vaihtaa kesken pelattavan pisteen

CASE 3

Voiko mailaan kiinnittää pariston, joka vaikuttaa mailan ominaisuuksiin pelin aikana?

Vastaus: Ei. Paristo on kielletty. Kuten samoin aurinkokenno tai vastaava lisävaruste, ne luokitellaan virtalähteiksi

4 PELISÄÄNNÖT

SÄÄNTÖ 1. PELIPISTE

PISTE

Vaihtoehto 1 - EDUT

- Ensimmäistä voitettua pistettä kutsutaan "15", toista voitettua "30", kolmatta "40" ja neljännellä voitettulla pisteellä voitetaan "peli" (game). Mikäli molemmat parit ovat saavuttaneet kolme voitettua pistettä (40 - 40), tilannetta kutsutaan "tasan". Voittaakseen pelin, pari tarvitsee voittaa kaksi perättäistä pistettä
- Se pareista, joka voittaa ensin kuusi (6) peliä kahden pelin erolla, voittaa erän. Tilanteessa 5-5, tulee jatkaa pelien pelaamista, kunnes tilanne on jommallekummalle 7-5. Tilanteessa 6-6 erän voitto ratkaistaan käyttäen ns. 'tie-break' tai 'äkkikuolema' ('sudden death') -menetelmää
- Ottelu pelataan aina ns. 'paras kolmesta' pelitavalla. Otteluvoittoon tarvitaan kaksi voitettua erää kolmesta

- Kolmannessa erässä, tilanteessa, jossa molemmat parit ovat voittaneet yhden erän, voidaan 6-6 tilanteessa jatkaa peliä, kunnes toinen pareista on saavuttanut kahden pelin edun voittaen tällöin ottelun tai soveltaa tilanteessa tie-break -menetelmää. Kolmannen erän pelitapa tulee olla sovittuna jo ennen ottelun alkua

Vaihtoehto 2 - KULTAINEN PISTE

- Pelataan 'kultaisen pisteen' -säännöllä (gold point, ilman etuja). Tällöin pisteet lasketaan seuraavasti:

1.	ei pisteitä	"nolla"
2.	1. piste	"15"
3.	2. piste	"30"
4.	3. piste	"40"
5.	4. piste	"peli"
- Molempien parien voittaessa kolme (3) pistettä, on tilanne "tasan". Seuraavaksi pelataan ns. 'kultainen piste' pelin voitosta. Syötön vastaanottava pari voi valita, kumpi heistä vastaanottaa syötön (vasempaan vai oikeaan syöttöruutuun). **Vastaanottava pari ei voi vaihtaa pelipuoliaan pelin päättävän syötön vastaanottamiseksi.** Pisteiden voittanut pari voittaa pelin.
- Mixty-peleissä, viimeisen pisteen (gold point) syötön vastaanottajan tulee olla samaa sukupuolta, kuin syöttäjän. Vastaanottavalla puolella olevat pelaajat eivät kuitenkaan saavat vaihtaa paikkojaan syötön vastaanotossa.

TIE-BREAK

1. Tie-breakissa, pisteet lasketaan "0", "1", "2", "3", jne.
2. Tie-breakin voittaa pari, joka ensi saavuttaa seitsemän (7) pistettä kahden pisteen erolla, voittaen samalla pelin ja erän. Tarvittaessa jatketaan niin kauan, kunnes kahden pisteen ero muodostuu.
3. Tie-breakissa syöttövuoron aloittaa pelaaja, joka on järjestyksen mukaisessa syöttövuorossa. Hänellä on yksi syöttö, jonka hän suorittaa oikeanpuoleisesta syöttöruudusta. Seuraavat kaksi pelattavaa pistettä syöttää vastapuolen syöttövuorossa oleva pelaaja aloittaen syötöt vasemmanpuoleisesta syöttöruudusta. Tästä eteenpäin peliä jatketaan syöttövuorojen mukaisesti kahden syötön vuoroin aloittaen vasemmasta syöttöruudusta, kunnes tie-break saadaan pisteiden valossa loppuun.
4. Tie-breakilla ratkaistun erän tulos on 7-6.
5. Seuraavan erän syöttövuoron aloittaa se pari, joka ei aloittanut syöttövuoroa tie-breakissa.

CASE 1

Kuka aloittaa syöttövuoron tie-breakissa?

Vastaus: Pelaaja, joka aloitti syöttämisen erän alussa, pois lukien tilanteen kuvattuna Sääntö 6, kohta 10.

VAIHTOEHTOISET PISTELASKUTAVAT

Erän pistelasku

a. Neljä peliä tai minierä

Pari, joka voittaa neljä peliä, voittaa erän. Jos molemmilla pareilla on neljä (4) pistettä, pelataan tie-break

b. Tie-break ottelun päättämiseksi (7 pisteeseen)

Tilanteessa, jossa molemmat parit ovat voittaneet yhden erän, ratkaistaan voittaja tie-breakilla. Pari, joka voittaa tie-breakin (7 pistettä, kahden pisteen erolla), voittaa ottelun.

c. Super tie-break ottelun päättämiseksi (10 pisteeseen)

Tilanteessa, jossa molemmat parit ovat voittaneet yhden erän, ratkaistaan ottelu tie-breakilla. Pari, joka voittaa tie-breakin (10 pistettä, kahden pisteen erolla), voittaa ottelun.

Huomautus 1:

Kun super tie-breakilla korvataan kokonaisen kolmannen erän pelaaminen, joukkueiden välinen syöttöjärjestys jatkuu, vaikkakin peliparit saavat vaihtaa syöttöjärjestystään tai syötön vastaanottojärjestystään.

Huomautus 2:

Palloja ei vaihdeta tie-breakin alkaessa, vaikka olisi pallojen vaihtovuoro.

SÄÄNTÖ 2. PELIAJAT

- Turnauksen päätuomari julistaa ottelun hävityksi ”walk overina” sen parin osalta, joka ei ole pelipaikalla ja valmis aloittamaan otteluaan 10 minuutin kuluessa ottelun virallisesta alkamisajankohdasta, pois lukien tilanteet, jotka tuomari määrittää ”force majeure” -tilanteiksi.

CASE 1

Kun ottelut aikataulutetaan alkamaan ottelu suoraan toisensa jälkeen, seuraava ottelu alkaa viisi (5) minuuttia edellisen ottelun päättymisestä

- Pelaajilla on oikeus viiden (5) minuutin lämmittelyyn ennen ottelun alkamista
- Yleisenä tapana on, että ottelun tulisi jatkua yhtenäisenä aloitushetkestään pelin päättymiseen asti. Näin ollen ottelua ei pitäisi koskaan viivyttää tai siirtää antaen tällöin mahdollisuuden pelaajille toipua vammoista, saada ohjeita tai neuvoja
- Pisteiden välissä saa käyttää aikaa enintään 20 sekuntia
- Puolten vaihdossa saa aikaa käyttää enintään 90 sekuntia. *Erän 1. pelin ja tie-breakin aikana, peli jatkuu välittömästi ja pelaajien tulee vaihtaa pelipuoliskoja ilman lepotaukoa*
- Erien välinen lepotauko on enintään 120 sekuntia
- Yllä mainitut lepotauot alkavat pisteen päättyessä ja loppuen seuraava pisteen aloitukseen
- Mikäli pelaaja odottamattomasti, mutta syystä tarvitsee ylimääräistä aikaa vaatteidensa, kenkiensä tai välineidensä vaihtamiseen tai muuhun säätämiseen, tämä aika myönnetään asian korjaamiseksi
- Mikäli rajallinen määrä taukoja vaatteiden vaihtoon tai muihin katkoihin sallitaan pelissä, tulee se ilmoittaa ennen pelin alkamista
- Tie-breakissa kentän puolten vaihtoihin sallittava aika on 20 s
- Mikäli peliä joudutaan keskeyttämään sateen, hämärän, onnettomuuksien tai muun syyn takia, on pelaajilla oikeus lämmittelyyn ennen pelin uudelleen aloittamista seuraavasti:
 - .1. 5 min viivästys – ei lämmittelyä
 - .2. 5..20 min viivästys – 3 min lämmittely
 - .3. Yli 20 min viivästys – 5 min lämmittely
- Peli jatkuu samasta tilanteesta, kuin mihin se oli jäänyt ennen keskeytystä, järjestyksessä peli, pisteet, syöttövuorossa oleva pelaaja, samat peli- ja syöttöjärjestykset kentällä
- Mikäli keskeytys johtuu valon puutteesta, tulee peli keskeyttää tilanteessa, jossa parillinen määrä pelejä on pelattu kyseisessä erässä. Näin ollen peli jatkuu keskeytyksen jälkeen samoilla pelipuoliskoilla, kuin pelin keskeytyksen hetkellä

- Pelaajan loukkaantuessa tai tarvittaessa hoitotoimenpiteitä, hänelle myönnetään kolmen (3) minuutin tauko. Vastaava tauko voidaan myöntää hänelle vielä seuraavien kahden puolten vaihdon yhteydessä sääntöjen määrittelemässä ajassa (so. 2 min). Sama koskee, mikäli loukkaantuminen tapahtuu puolten vaihdon yhteydessä.
- Lääketieteellinen, hoitotoimenpiteitä vaativa tauko voidaan myöntää pelaajalle vain kerran ottelun aikana, eikä sitä voida soveltaa koskemaan hänen pelipariaan
- Mikäli pelaaja loukkaantuu välillisen tapahtuman seurauksena pelin yhteydessä, voi kilpailun tuomari myöntää kyseiselle pelaajalle ylimääräisen 15 min tauon hoitotoimenpiteitä varten
- Verta vuotava pelaaja ei voi jatkaa otteluaan

CASE 1

Tapauksessa, jossa pelaaja tarvitsee hoitotoimenpiteitä välillisen tapahtuman tai onnettomuuden takia, koskettaako tämä myös hänen pelipariaan?

Vastaus: Ei, ei koske peliparia

SÄÄNTÖ 3. Pelaajien sijoittuminen kentällä

- Molempien parien pelaajien on sijoittuva kentällä molemmin puolin verkkoa. Syöttövuorossa oleva pelaaja (syöttäjä) syöttää pallon peliin ja syötön vastaanottaja (kulmittain vastakkaisessa syöttöruudussa oleva pelaaja) vastaanottaa syötetyn pallon
- Syötön vastaanottava pelaaja voi ottaa vastaan syöttöä vastaan missä tahansa osassa kenttää omalla kenttäpuoliskollaan. Samoin hänen peliparinsa voi seistä missä tahansa kentän osassa omalla kenttäpuoliskollaan

CASE 1

Voiko pelaaja olla kentän ulkopuolella syötön aikana?

Vastaus: Ei

CASE 2

Voiko jompikumpi peliparin pelaajista hallita peli yksin koko pelin ajan?

Vastaus: Kyllä, kun pelaaja pysyy kentällä. Kuitenkin, molempien pelaajien tulee syöttää ja vastaanottaa syöttöjä sääntöjen mukaisesti omalla vuorollaan

SÄÄNTÖ 4. Kenttäpuolten ja syötön valinta

- Puolten ja syöttövuoron valitseminen suoritetaan kolikon heitolla ennen pelin aloittamista. Arvonnan voittaja voi valita:
 1. syötön tai vastaanoton; toinen pari valitsee kenttäpuoliskon, jolla aloittaa pelin
 2. kenttäpuoliskon, jolla aloittaa pelin; toinen pari voi valita joko syöttövuoron tai vastaanoton
 3. päätöksen siirtämisen pelissä vastassa olevalle parille, jolloin he tekevät päätöksensä ensin
- Kun pelikentät puolet ja syöttövuoron aloitus on valittu, kertovat parit tuomarille päätöksensä syöttövuoron aloittajasta ja vastaanottajasta

CASE 1

Voivatko pelaajat muuttaa päätöstään arvonnasta tuloksesta sen jälkeisen lämmittelyn aikana tai poistuttuaan lämmittelyn jälkeen kentältä, ennen pelin alkamista?

Vastaus: Kyllä. Arvonnan alkuperäinen tulos on voimassa, mutta pelaajat voivat tehdä uuden päätöksen valinnastaan

SÄÄNTÖ 5. Puolten vaihto

- Pelaajat vaihtavat puolia 1., 3., ja sen jälkeen kussakin erässä jokaisen parittoman pelin jälkeen
- Tie-breakissa puolia vaihdetaan kuuden (6) pelatun pisteen jälkeen
- Mikäli pelaajat unohtavat vaihtaa puolia sääntöjen mukaisesti, tulee tilanne korjata oikeaksi mahdollisimman pian tilanteen havaitsemisen jälkeen. Kaikki siihen mennessä pelatut pisteet ovat voimassa. Mikäli virhe havaitaan syöttötilanteessa, missä ykkösyöttö on jo syötetty virheellisenä, on syöttäjällä jäljellä vain yksi syöttö

CASE 1

Erän jälkeen olemme 120 s kestäväällä tauolla. Tuleeko meidän vaihtaa puolia seuraavaa erää varten?

Vastaus: Kyllä, mikäli pelattujen pelien määrä on pariton tauon alkaessa. Mikäli määrä on parillinen, ei puolia vielä vaihdeta.

CASE 2

Erän ensimmäisen pelatun pisteen jälkeen, voimmeko pitää tauon?

Vastaus: Ette, pelin täytyy jatkua saman tien (kuten pisteiden välillä)

SÄÄNTÖ 6. Syöttö

Kaikki pelattavat pisteet alkavat syötöllä. Mikäli ensimmäinen syöttö ei ole sääntöjen mukainen, on syöttäjällä oikeus ns. kakkösyöttöön. Syötössä on toteuduttava seuraava ehdot:

- Syöttöä aloitettaessa pelaajan molempien jalkojen tulee olla syöttölinjan takana, keskilinjan kuvitellun jatkeen ja sivulinjan välissä ja pysyttävä noissa rajoissa, kunnes pallo on syötetty (kansallinen tarkennus: syöttörajat, so. keskilinja, syöttölinja ja sivulinja, muodostavat syöttöruudun)
- Syöttäjän on pudotettava pallo maahan syöttörajojen sisällä ja suorittaa sieltä itse syöttö (kansallinen tarkennus: palloa voi pompauttaa kevyesti maan kautta)
- Syöttäjä ei saa koskettaa syöttölinjaa tai kuvitteellista keskilinjan jatketta jaloillaan (kansallinen tarkennus: syötön osumahetkellä)
- Syöttöhetkellä pallon osumakorkeus tulee olla vyötärön korkeudella tai sen alapuolella ja vähintään pelaajan toisen jalan on oltava tällöin maassa
- Syötettäessä pallo kentän oikealta puoliskolta, sen täytyy lentää verkon yli diagonaalisesti vastakkaiseen, vastaanottajan syöttöruutuun. Pallon tulee pompata vastaanottajan syöttöruudussa, so. syöttörajojen sisäpuolella. Pisteiden päätyttyä, seuraava syöttö syötetään syöttäjän kentän vasemman puolen syöttölinjan takaa vastaanottajan vasempaan syöttöruutuun
- Syöttäessään pelaaja EI SAA KÄVELLÄ, EI JUOSTA EIKÄ HYPÄTÄ. Pienet jalan liikkeet ovat sallittuja, huomioiden yllä mainitut säännöt, ja siten että syötön vaatima asema säilyy hyväksyttynä
- **Mailan osuessa palloon**, tai kun tarkoituksellinen yritys lyödä palloa on tehty, katsotaan syöttö suoritetuksi
- Mikäli syöttö suoritetaan väärältä puolelta pelikenttää, tulee tilanne korjata vastaamaan oikeaa pelitilannetta mahdollisimman nopeasti. Siihenastiset pisteet jäävät voimaan, kuitenkin väärä ykkösyöttö tulee ottaa huomioiduksi pelissä
- Kunkin erän alussa pelipari voi valita, kumpi pelaajista aloittaa syöttövuoron. Kun toinen pelaajista on aloittanut syöttövuoronsa, ei syöttöjärjestystä voi enää muuttaa kyseisen erän aikana

- Mikäli ei syöttövuorossa pelaaja aloittaa syötöt, tulee syöttövuorossa olevan pelaajan vaihtua syöttäjäksi välittömästi, kun virhe on havaittu. Pelatut pisteet ovat voimassa. Mikäli yksittäinen syöttövirhe on ehtinyt tapahtua virheen huomaamishetkellä, ei sitä huomioida. Siinä tapauksessa, että kyseisen syöttövuoron peli (game) ehditään pelata loppuun, ei syöttövuoroja korjata alkuperäistä vastaaviksi, vaan virheellinen syöttöjärjestys jää voimaan erän loppuun asti
- Syöttäjä ei saa aloittaa syöttöään, ennen kuin vastaanottaja on valmiina. Kuitenkin, vastaanottajan tulee sovittaa valmistautumisensa syöttäjän pelirytmiin ja olla valmiina vastaanottamaan syöttö syöttäjän ollessa valmis syöttämään
- 'Ei valmis' keskeytys -huutoa ei voida käyttää, mikäli syötön palautusyritys on jo tehty. Vastavuoroisesti, mikäli voidaan osoittaa, että vastaanottaja ei ollut vielä valmiina, ei syöttöä voida tuomita virheelliseksi

CASE 1

Miltä korkeudelta maksimissaan pelaaja voi syöttää pallon kyykistyessään (so. koukistaessaan polviaan)?

Vastaus: Vyötärön korkeudelta palloon osumishetkellä

SÄÄNTÖ 7. Syöttövirhe

Syöttö on virheellinen seuraavissa tapauksissa:

- Syöttäjä rikkoo sääntöä 6. Syöttö, kohtia 1)..6)
- Syöttäjä ei osu pallon yrittäessään lyödä sitä syötön aikana
- Pallo osuu maahan ensimmäisellä kertaa syöttöruudun ulkopuolella (syöttörajalta osuminen lasketaan oikeaksi osumaksi)
- Pallo osuu syöttäjään, hänen pelipariinsa tai mihinkään heidän varusteeseensa
- Pallo osuu vastaanottajan syöttöruutuun, mutta osuu metalliaitaan ennen toista pomppua maahan
- Pallo osuu vastaanottajan syöttöruutuun ja yhden pomppun jälkeen lentää ulos kentän sisääntuloaukosta, jonka ympärillä ei ole riittävää turva-aluetta eikä näin ollen 'ulkoa pelaaminen' ole sallittua

CASE 1

Syöttäessäni pallo osuu matkalla seinään, valopylvääseen tai kentän aitaan ennen verkon ylitystä ja syöttöruutuun osumistaan. Onko tämä syöttö oikea?

Vastaus: Ei, syöttö on virheellinen.

CASE 2

Lähetän syöttöni lob-lyöntinä, joka osuu vastaanottajan syöttöruutuun ja sen jälkeen pomppaa suoraan yli kentän reunan (metalliaidan). Onko tämä syöttö väärä?

Vastaus: Ei, syöttö on oikein.

SÄÄNTÖ 8. Syötön palautus

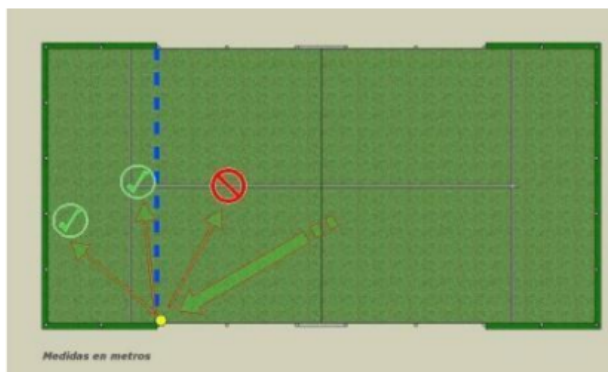
- Syötönvastaanottajan tulee odottaa pallon osumista ensin syöttöruutuun ja sen jälkeen lyödä pallo takaisin, ennen kuin se osuu toisen kerran maahan
- Kunkin erän alussa, ennen ensimmäistä syötön vastaanottoaan, pelaajat sopivat, kumpi vastaanottaa ensimmäisen syötön. Näin jatketaan myös kyseisen erän loppuun asti
- Pelin aikana syöttöjä vastaanotetaan vuorotellen, ja kun tämä vastaanottojärjestys on päätetty, sitä ei saa muuttaa kesken erän tai tie-breakin. Syöttöjärjestystä voidaan kuitenkin muuttaa erien välissä

- Mikäli pelin (game) tai tie-breakin aikana syötön vastaanottojärjestys on muuttunut, niin kyseisellä järjestyksellä on jatkettava pelin tai tie-breakin loppuun asti. Kyseisen erän seuraavia pelejä (games) varten alkuperäinen syötön vastaanottojärjestys palautetaan
- Mikäli syötetty pallo osuu jompaankumpaan vastaanottavan parin pelaajista tai heidän mailaansa ennen osumistaan syöttöruutuun, tuomitaan piste syöttäjän eduksi

CASE 1

Vanhoilla padelkentillä seinän ja metalliverkon yhtymäkohdat eivät aina ole tasaiset, jolloin pallon osuessa kyseisen liittymäkohdan kulmaan tai ulokkeeseen, hyväksytään syöttö oikeaksi vain, jos:

pallo osuessaan ensin maahan syöttöruudussa ja sen jälkeen pompatessaan yllä mainitusta liittymäkohdasta kuvassa esitettyjen kuviteltujen pomppauslinjojen mukaisesti (vihreän merkinnän mukaiset syötöt ovat oikeita syöttöjä, punaiset vääriä).



CASE 2

Jos syötössä pallo osuu kaksi kertaa vastaanottajan syöttöruutuun, ja vaikka olisi osunut pomppujen välissä seinään, tuomitaan piste syöttäjän eduksi.

CASE 3

Vastaanottava pelaaja ei voi vastata syöttöön volley-lyönnillä, vaikka pallo olisi pelattavissa vastaanottoruudun ulkopuolella.

SÄÄNTÖ 9. Syötön uusiminen tai 'net' tai 'let' -tuomio

Syöttö tuomitaan verkkosyötöksi (net), jos

1. syötetty pallo koskettaa verkkoa tai verkkopaalua, ja sen jälkeen osuu syöttöruutuun, kuitenkaan osumatta metalliverkkoon ennen toista pomppuaan
2. pallo, osuttuaan ensin verkkoon tai verkkopaaluun, osuu yhteen pelikentällä olevista pelaajista tai hänen varusteistaan

Syöttö uusitaan (let), jos

1. syöttö lähtee, ennen kuin vastaanottaja on valmiina (sääntö 6-11)
2. ensimmäinen syöttö tuomitaan 'letiksi'. Tällöin uusitaan koko piste ja pelaajalla on kaksi syöttöä jäljellä

a) pelaajan toinen syöttö tuomitaan 'letiksi'. Syöttäjällä on jäljellä vain kakkossyöttö

CASE 1

Syötän pallon peliin, pallo osuu verkkoon ja laskeutuu syöttöruutuun, sen jälkeen pallo pomppaa oviaukosta ulos kentältä. Onko tämä 'let' vai väärä syöttö?

Vastaus: tämä on 'let', mikäli kentän ulkopuolelta pelaaminen on sallittua, mutta mikäli ei ole sallittua, niin syöttö on väärä

SÄÄNTÖ 10. Piste uusiminen tai 'let' -tuomio

Pistettä pelatessa 'let' -tilanteesta on kyse, jos

1. pallo halkeaa kesken pelin
2. mikään peliin kuulumaton häiriötekijä tai esine ilmestyy kentälle
3. yleisesti ottaen, mikä tahansa odottamaton tai pelaajiin liittymätön tilanne keskeyttäen pelin
4. pelaaja kokee 'let' -tilanteen syntyneen, on hänen välittömästi viestittävä tästä tuomarille. Mikäli peliä jatketaan, menettää pelaaja oikeuden 'letin' vaatimiseen myöhemmin
5. 'let' on vaadittu tuomarilta, päättää hän sen oikeellisuudesta. Mikäli 'let' -pyyntö ei ollut oikeutettu, menettää pelaaja pisteen

CASE 1

Mitä tapahtuu, jos ensimmäinen syöttöni on ollut väärä ja kakkossyöttöni aikana huudetaan 'let'?

Vastaus: Koko piste uusitaan oikeuttaen kahteen syöttöön

SÄÄNTÖ 11. Häirintä

Häirinnällä tarkoitetaan tilannetta, jossa pelaaja tarkoituksella tai tahattomasti häiritsee vastapelaajan lyöntisuoritusta. Tahallisessa häirinnässä tuomari tuomitsee pisteen vastapuolen hyväksi. Tulkittaessa häirintä tahattomaksi, tuomitsee tuomari 'letin' ja piste uusitaan.

SÄÄNTÖ 12. Pallo pelissä

- Palloa lyödään vuorotellen molempien parien toimesta
- Pallo on pelissä, alkaen oikean syötön suorittamisesta siihen asti, kunnes joko 'let' on huudettu tai piste päättynyt
- Mikäli pallo osuu mihin tahansa kentän osaan, sen jälkeen kun on osunut vastapuolen pelikenttään, pysyy pallo pelissä ja tulee palauttaa vastapuolelle ennen pallon toista pomppua pelikentällä
- Kentän osilla tarkoitetaan sisäseiniä, metallista verkkoaitaa, pelikenttää, verkkoa ja verkkopaaluja. Metalliverkko ja kehikko ovat osa metalliverkkoaitaa

CASE 1

Jos pallo osuu metalliverkkoaidan yläosaan, jatkuuko peli?

Vastaus: Kyllä, peli jatkuu kahdessa eri tilanteessa: a) pallo palautuu kentälle päin; b) pallo pomppaa kentän ulkopuolelle ja 'ulkoa pelaaminen' on sallittua

SÄÄNTÖ 13. Piste päättyminen

Piste päättyy, jos:

1. jompikumpi pelaajista, tai heidän mailoistaan tai muista varusteistaan osuu verkkoon, verkkopaaluun, verkkokaapeliin tai mihinkään vastustajan kenttäpuolen osaan pallon ollessa pelissä
2. 'ulkoa pelaamisen' sallimisen (out-of-court) huomioiminen. Ulosmenoaukon pystytolpat lasketaan ns. neutraaliksi alueeksi, joita kuka tahansa neljästä pelaajasta saa koskea tai ottaa tukea niistä, silloin kun 'ulkoa pelaaminen' on sallittua ja kosketus tapahtuu yli 92 cm korkeudelta
3. pallo osuu pelikenttään kaksi kertaa, ennen kuin se palautetaan vastapuolelle
4. pallo menee pompun jälkeen ulos kentän rajojen ulkopuolelle
5. 'ulkoa pelaamisen' sallimisen (out-of-court) huomioiminen pisteen päättyemisessä:
 - a) jos pallo menee ulos päädyistä, pompattuaan ensin kerran pelikentällä
 - b) jos pallo menee ulos sivuseinän yli tai oviaukosta, piste päättyy, kun pallo osuu lattiaan toisen kerran tai mihin tahansa kentän ulkopuoliseen rakennelmaan tai osaan
6. pelaaja lyö palloa ennen kuin se ylittää verkon
7. pelaaja palauttaa pallon joko suoraan tai oman kenttäpuolen seinien kautta ja pallo osuu vastapuolen seinään tai metalliaitaan tai johonkin vastapuolen kenttään kuulumattomaan osaan ilman edeltävää osumaa heidän pelikenttäänsä
8. pelaaja palauttaa pallon joko suoraan tai oman kenttäpuolen seinien kautta ja pallo osuu verkkoon tai verkkopaaluun ja sen jälkeen suoraan vastapuolen seinään tai metalliaitaan tai johonkin vastapuolen pelialueeseen kuulumattomaan osaan ilman edeltävää osumaa heidän pelikenttäänsä
9. pelaaja osuu palloon kahdesti (tuplakosketus)
10. pallo osuu lyönnin jälkeen lyöjään tai hänen pelipariinsa tai heidän varusteisiinsa
11. vastustajan lyömä pallo osuu jompaankumpaan vastapelaajista tai heidän pelivarusteisiinsa, pois lukien mailan
12. pelaaja lyö palloa, osuen pallolla suoraan metalliaitaan, kenttään omalla puolella tai kentän ulkopuoliseen osaan, joka sijaitsee omalla puolella pelikenttää
13. palloa lyödään mailaa heittämällä
14. pelaaja hyppää verkon yli pallon ollessa vielä pelissä
15. pelaajat lyövät palloa samanaikaisesti tai peräkkäin, piste päättyy. Palloa voi pelata vain yksi parista kerrallaan. Huomioitavaa kuitenkin, että kyseessä ei ole virhe (kaksoislyönti), vaikka pari yrittää lyödä palloa yhtäaikaaisesti - toinen parista lyö palloa ja toinen osuu mailallaan toisen pelaajan mailaan
16. lyövän pelaajan toinen jalka tai molemmat, tai mikä tahansa muu ruumiinosa on kentän ulkopuolella, lukuun ottamatta tilannetta, että 'ulkoa pelaaminen' on sallittua
17. pelaaja tekee kaksoisvirheen syötössään

CASE 1

Mitä tapahtuu, jos pallo pompattuaan ensin oikein pelipuolellani, ei pomppaakaan ulos, vaan jää ylimääräiseen suojaverkkoon metalliaidan yläpuolella?

Vastaus: pisteen menetys sinulle

SÄÄNTÖ 14. OIKEA SYÖTÖNPALAUTUS

Syötön palautus on oikea, jos

1. palautuksen jälkeen vastapuoli lyö volley-lyönnin tai palautus osuu vastapuoleen, heidän mailaansa tai varusteisiin
2. palautuslyönnistä pallo osuu suoraan vastapuolen kenttään tai oman seinän kautta pomppaa vastapuolelle pompaten heidän kenttäpuoliskollaan
3. pallo osuu vastapuolen kenttään ja sen jälkeen pomppaa joko metalliaitaan tai seinään

4. pallo osuu vastapuolen kenttään ja pomppaa sen jälkeen ulos kentältä osuen valoihin, kattoon tai mihin tahansa kentän ulkopuoliseen rakenteeseen
5. pallo osuu verkkoon tai verkkotolppaan ja sen jälkeen tipahtaa vastapuolen kenttäpuoliskolle
6. pelissä oleva pallo osuu vastapuolen kenttäpuoliskolle olevaan, ei pelissä olevaan, ulkopuoliseen esineeseen, kuten esim. toiseen palloon
7. palautuslyönnin jälkeen pallo osuu vastapuolella oikein kenttään palautuen takaisin syöttäjän puolelle, jolloin vastapuolen pelaaja lyö palloa
8. pallon kauhaisusta tai työntämisestä huolimatta, mikäli kyseessä ei ole kaksoiskosketus ja lyönnin kosketus on samaa lyöntiliikettä eikä pallon irtoaminen mailasta poikkea luonnollisesta lyöntiliikkeestä
9. pallo osuu palautuksessa seinän ja pelikentän kulman liitoskohtaan (aiheuttaen ns. 'eggin')
10. 'ulkoa pelaamisen' sallimisen (out-of-court) huomioiminen: jos pallo lyödään takaisin pelialueelle kentän ulkopuolelta, on palautus oikein, mikäli muut yllä olevat sääntökohdat täyttyvät (sääntö 14. kohdat 1-9)

CASE 1

Sääntökohdan 6 mukaisesti pallon osuessa vastapuolen kentällä olevaan esineeseen, on palautus oikea ja piste tuomitaan edukseni. Onko näin?

Vastaus: Ei, peli jatkuu

SÄÄNTÖ 15. Piste voittaminen

Piste on voitettu, jos

1. pompattuaan vastapuolen pelikentästä pallo menee ulos kentältä läpi metalliverkon reiästä tai tarttuu reikään verkossa
2. pompattuaan vastapuolen pelikentästä pallo jää seinän reunan yläosan päälle

SÄÄNTÖ 16. Kentän ulkopuolelta pelaaminen (out-of court)

Kentän ulkopuolelta pelaaminen voidaan sallia, kun peli- ja kenttäolosuhteet täyttävät kohdassa 'Kenttä' määritetyt vaatimukset.

SÄÄNTÖ 17. Pallojen vaihto

Kilpailun järjestäjän tulee ilmoittaa etukäteen seuraavat asiat:

- Pallojen valmistaja (merkki) ja malli
- Käytettävien pallojen määrä pelissä
- Pallojen vaihdon ajoitus, mikäli palloja vaihdetaan pelissä
- Pallojen vaihtamisessa tulee noudattaa seuraavia toimintaperiaatteita:
 - a. pallot vaihdetaan parittomien pelien jälkeen. Lämmittelyaika lasketaan kahden ja tie-break yhden pelin arvoiseksi
 - b. palloja ei vaihdeta tie-breakin alussa. Näissä tapauksissa pallojen vaihto siirretään seuraavan erän toisen pelin alkuun
 - c. pallot vaihdetaan erän alussa
 - d. mikäli pallojen vaihto unohtuu sovitulla vaihtohetkellä, tulee tilanne korjata oikeaksi ja pallot vaihtaa tilanteessa, jossa virheen hetkellä syöttövuorossa oleva pari on uudelleen

syöttämässä. Tämän jälkeen pallojen vaihdot suoritetaan alkuperäisen suunnitelman mukaisesti

- e. Jos pallo todetaan kadonneeksi, haljenneeksi tai muutoin huonokuntoiseksi poiketen muista pelipalloista, voi tuomari määrätä pallon vaihdettavaksi samankuntoiseen palloon, kuin muut pelissä olevat pallot. On olennaista, että vähintään kaksi palloa on käytössä pelin alkaessa.

5 ETIKETTI JA KÄYTTÄYTYMISSÄÄNNÖT

TÄSMÄLLISYYS

Pelit pelataan siinä järjestyksessä, kuin ne ovat suunniteltu kisa-aikataulussa. Peliakataulut julkaistaan hyvissä ajoin ja pelaajat ovat velvollisia olemaan tietoisia niistä. Kilpailujen aikatauluja ei voida muuttaa ilman kilpailun päätuomarin lupaa.

PUKEUTUMINEN

Pelaajat pukeutuvat asianmukaisiin urheiluvaatteisiin ja -jalkineisiin. Hihattomat t-paidat tai uima-asut eivät ole sallittuja. Säännön noudattaminen johtaa varoitukseen. Mikäli tilannetta ei korjata, on seurauksena hylkäys. Naiset voivat käyttää hihatonta pelipaitaa.

On suotavaa, joskin ei pakollista, että joukkueilla on samanlaiset asut kisoissa.

Pelaajien käyttämät asut, jalkineet ja mailat tulee olla sääntöjen mukaiset.

Kansainvälisissä turnauksissa tuomareilla tulee olla asusteet, joista heidät erottaa tuomareiksi.

PELAAJIEN TUNNISTAMINEN

Pelaajien tulee todistaa henkilöllisyytensä kisan yhteydessä päätuomarin niin vaatiessa. Todistaminen koskee pelaajan henkilöllisyyttä, kansallisuutta ja ikää, käyttäen laillista asiakirjaa.

KÄYTTÄYTYMINEN JA KURINPITO

Pelaajien tulee käyttäytyä kohteliaasti ja kunnioittaa ihmisiä kisapaikalla ja kisan aikana, osallistuiivat he kisaan tai eivät. Tämä koskee samoin myös valmentajia huomioiden, että varoitukset ja rangaistukset heille voidaan liittää valmentamilleen pelaajille.

PELIALUE

Pelaajat eivät saa poistua pelialueelta pelin tai lämmittelyn aikana ilman tuomarin lupaa. Pelialueella tarkoitetaan kenttää ja sen lähiympäristöä.

NEUVONTA JA OHJEISTAMINEN

Pelaajat ja joukkueet saavat vastaanottaa neuvoja ja ohjeita pelin aikana kisaan akkreditoidulta valmentajalta. Kisan aikana sama koskee pelaajia ja joukkueita pelien välisillä tauoilla.

PALKINTOJEN JAKO

Finaalissa pelaavien parien ja joukkueiden on osallistuttava palkintojen jakotilaisuuteen, poikkeuksena loukkaantuminen, sairastuminen tai joku muu perusteltu syy poissaololle.

PELIN JATKUMINEN JA VIIVÄSTYKSET

Ottelun alettua sen tulee jatkaa viipymättä eikä yksikään pelaajista voi sitä viivästyttää ilman perusteltua syytä tai jättämällä huomioimatta kohdan 2. Säännöt aikamääreitä.

EPÄASIAILLINEN TAI LOUKKAAVA KÄYTÖS ELEIN TAI SANOIN

Suullisella epäasiallisuudella tarkoitetaan tunnettujen ja ymmärrettyjen sanojen käyttämistä loukkaavasti ja ääneen siten, että ne ovat selvästi kilpailun tuomarin, katsojien tai järjestäjien kuultavissa.

Näkyvällä epäasiallisuudella tarkoitetaan merkkejä ja eleitä, käyttäen käsiä, mailaa, palloa tai jotakin ruumiin osaa, joilla on yleisesti ilkeä tai loukkaava tarkoitusperä ihmisiä kohtaan.

PALLON VÄÄRINKÄYTTÖ

Pelaajat eivät missään tapauksessa saa heittää tai lyödä palloa väkivaltaisesti tai suuntaan, ulos kentältä, tai muita pelaajia kohti pelin ollessa pysähdyksissä.

MAILAN TAI VARUSTEIDEN VÄÄRINKÄYTTÖ

Pelaajat eivät pelin missään vaiheessa saa tarkoitushakuisesti heittää tai lyödä mailallaan kenttää, pelialustaa, verkkoa, tuomarin tuolia, sivuseiniä, metalliverkkoa tai mitään muuta kentän osaa.

SANALLINEN HERJAUS TAI FYYSINEN, AGGRESSIIVINEN KÄYTTÄYTYMINEN

Pelaajien aggressiivinen, epäurheilijamainen käyttäytyminen, asenteet ja eleet tuomitaan erityisen raskaana sen kohdistuessa tuomareihin, vastustajiin, kanssapelaajiin, yleisöön tai muihin kisapaikalla oleviin henkilöihin. Sellaisina tuomitaan sanalliset herjaukset, loukkaukset ja muut vastaavat suulliset ilmaukset, ilman että loukkauksen on tarkoitettu olevan halveksivaa tai olennainen osa vähättelyä.

VOITON TAVOITTELU

Pelaajien tulee pelatessaan pyrkiä parhaaseen suoritukseensa tavoitellakseen pelin voittoa.

EPÄURHEILIJAMAINEN KÄYTÖS

Pelaajien tulee käyttäytyä asiallisesti joka tilanteessa ajan pyrkien välttämään mitään konflikteja, jotka ovat vastoin hyvää urheiluhenkeä ja kilpailutapahtumaa tai yleisesti reilun pelin henkeä.

RANGAISTUKSET

Minkään yllä mainitun säännön tai kohdan rikkominen pelin aikana johtaa rangaistuksiin, joita kilpailun tuomari määrittää alla olevan taulukon mukaisesti.

Rangaistustaulukko:

- a. 1. puuttuminen tilanteeseen: VAROITUS
- b. 2. puuttuminen tilanteeseen: VAROITUS SISÄLTÄEN PISTEEN MENETYKSEN
- c. 3. puuttuminen tilanteeseen: VAROITUS SISÄLTÄEN HYLKÄYKSEN

Huomioitavaa, että rangaistusten osalta huomioidaan parin molempien pelaajien että akkreditoitun valmentajan toiminta

Edellä mainitun lisäksi kyseisen kisan kilpailutoimikunta raportoi kansallisen padelliiton kurinpitotoimikuntaan tapahtuneista rikkeistä kilpailun aikana. Kurinpitotoimikunta voi jakaa mahdollisia lisärangaistuksia tutkittuaan tapauksen.

SUORA HYLKÄYS

Erittäin vakavan rikkeen ollessa kyseessä, kuten törkeä henkinen tai fyysinen hyökkäys, on tuomarilla oikeus pelaajan tai valmentajan suoraan hylkäykseen kisan osalta. Hylätty pelaaja häviää kyseisen ottelun eikä ole saa jatkaa pelaamista turnauksessa. Mikäli hylkäys koskettaa teknistä avustajaa, kapteenia tai jotakuta toista kisapelaajaa, on hänen vetäydyttävä turnauksesta.