

HISTÓRIA

Em 1974 Alfonso de Hohenlohe viaja até ao México convidado pelo seu amigo Enrique Corcuera. Na sua estadia interessa-se pela prática de um novo desporto que o seu amigo havia criado recentemente, incorporando a uma parede outra parede oposta de 3 metros de altura, colocando uma rede no meio e fechando as laterais da dita pista com uma malha metálica. Jogava-se com raquetes de madeira e deu-lhe o nome de Paddle -Ténis.

O seu entusiasmo por esta nova modalidade desportiva não se fez esperar, já que, Alfonso Hohenlohe, no seu regresso a Espanha, e depois de estudar e aperfeiçoar alguns detalhes da pista e das regras do jogo, constrói as duas primeiras pistas de Espanha, no Marbella Clube. Assim começou a promover o Padel entre os seus amigos da Jet-Set, os quais ficaram aficionados da modalidade.

O êxito que, este desporto obteve em pouco tempo, atraiu figuras destacadas do ténis como Manolo Santana, que começou a organizar torneios e a divulgar o Padel em toda a Costa do sol, onde vários clubes começaram a construir as suas próprias pistas.

Em 1975, um grande amigo de Alfonso de Hohenlohe e visitante assíduo de Marbella, o milionário Argentino, Júlio Menditengui é testemunho do êxito do Padel, e decide importar este desporto para a Argentina, onde em poucos anos, obteve um êxito sem precedentes convertendo-se hoje em dia no segundo desporto mais praticado neste país, com mais de 2.000.000 de jogadores e 10.000 pistas construídas em todo o território. Nos últimos anos o Padel estendeu-se a outros países como o Brasil, Uruguai, Chile, Paraguai, etc. Esta influência chegou também à América do Norte onde já se podem contar aficionados entre os estadonidenses e canadianos.

Em Espanha, o Padel começa a estender-se as grandes cidades e clubes desportivos de Madrid, Barcelona, Andaluzia, Galiza e País Basco. Criam-se as infra-estruturas necessárias para a prática deste desporto por todo o país, e organiza-se um Circuito Nacional de Torneios, que decorre nos clubes mais prestigiados do país.

No dia 25 de Julho de 1991 em Madrid constitui-se a Federação Internacional de Padel cuja presidência é atribuída a um espanhol, Júlio Alegria Artiach, que se encarregou de criar um circuito de encontros internacionais e concretizar um regulamento internacional do jogo. No mês de Maio de 1993, o Padel deu um passo decisivo para a sua consolidação: o Conselho Superior de Desportos, reconheceu o Padel como modalidade desportiva. Um ano depois, foi aprovada a constituição da Associação Espanhola de Padel inscrita no Registo de Associações Desportivas do Conselho Superior de Desportos.

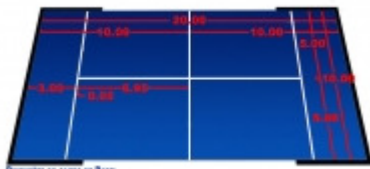
Em 1992, nas instalações do Clube de Golfe La Moraleja e na Expo de Sevilha realizou-se o **Campeonato do Mundo de Padel**, com a participação de delegações de 11 países da América e da Europa. : Em 1996 Espanha voltou a ser sede do Campeonato do Mundo, que se celebrou nas instalações do Clube de Campo Villa de Madrid e em que se bateu o record de países participantes.

Em Portugal, o primeiro campo de Padel foi construída no Lisboa Racket Centre na década de 90, mas, sem que a modalidade tenha conseguido grande desenvolvimento. É nos finais de 90, que o Padel se começa a desenvolver com a construção de 2 campos no Clube de Ténis de Vila Real de Santo António e mais tarde com a construção de 3 campos na Quinta da Marinha Clube de Ténis. O Clube de Ténis do Estoril também aderiu recentemente à modalidade com a construção de 2 campos, assim como o, Vale do Lobo Ténis Academy. No Lisboa Racket Centre foram colocadas mais 2 campos em vidro.

Na actualidade, o Padel, vai alastrando por diferentes países europeus, onde já se formaram as respectivas federações, que estão a conseguir um grande êxito quanto a número de federados e construção de instalações; Portugal, França, Itália, Bélgica, Inglaterra e Áustria são países que aderiram mais recentemente à modalidade.

CAMPO

1. Dimensões

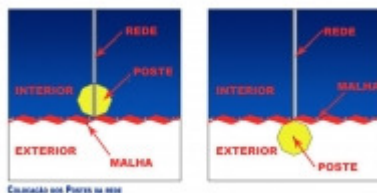


A área de jogo é um retângulo de 10 metros de largura por 20 metros de comprimento (medidas interiores) com uma tolerância de 0,5%.

Este retângulo está dividido, a meio, por uma rede. Em ambos os lados desta rede, paralelas à mesma e a uma distância de 6,95 m, estão as linhas de serviço. A área entre a rede e a linha de serviço está dividida, também a meio, por uma linha perpendicular a estas, chamada linha central de serviço, que divide esta área em duas zonas iguais. Todas as linhas têm uma largura de 5 cm.

Nos campos cobertos a altura mínima livre até ao tecto é de 6 metros em toda a superfície do campo, sem que possa existir nenhum elemento (projectores, por ex.) que invada este espaço.

2. Rede



A rede tem um comprimento de 10 metros e uma altura de 0,88 metros no centro, elevando-se nos seus extremos até ao máximo de 0,92 metros.

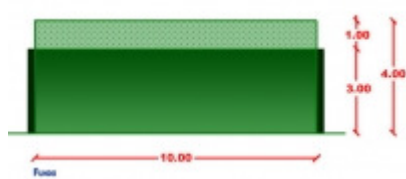
Encontra-se suspensa por um cabo metálico de diâmetro máximo 0,01 metros, cujos extremos estão unidos a dois postes laterais, com a altura máxima de 1.05 metros o que a sustentam e esticam (ver regra 19 do jogo).

Os postes da rede têm as suas faces externas coincidindo com os limites laterais do campo (abertura, porta ou rede metálica).

3. Juntas

O campo será fechado na sua totalidade, por fundos de 10 metros de comprimento interior e por laterais de 20 metros de comprimento interior.

Em todas as juntas combinam-se zonas construídas com materiais que permitem um ressalto regular da bola e zonas de rede metálica onde o ressalto é irregular, da seguinte maneira:

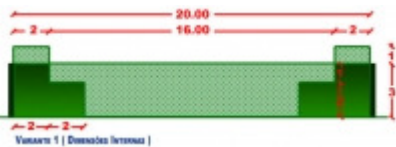


Fundos

Com 4 metros de altura total, compostos por três primeiros metros de parede ou muro e um último metro de rede metálica.

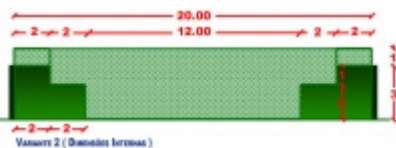
Laterais

De acordo com o regulamento admitem-se duas variantes nas juntas laterais:



Variante1:

Composta por zonas escalonadas de parede ou muro em ambos os extremos, de 3 metros de altura por 2 metros de comprimento no primeiro vão, e de 2 metros de altura por 2 metros de comprimento no segundo vão. Haverá zonas de rede metálica que completam a junta até 3 metros de altura, nos 16 metros centrais, e até 4 metros de altura nos dois metros dos extremos.



Variante2:

Composta por zonas escalonadas de parede ou muro em ambos extremos, de 3 metros de altura por 2 metros de comprimento no primeiro vão e de 2 metros de altura por 2 metros de comprimento no segundo vão, e por zonas de rede metálica que completam até 4 metros a altura, em todo o comprimento da junta.

As dimensões são consideradas medidas pelo interior do campo.

A rede metálica é colocada sempre alinhada com a face interior das paredes ou muros.

As paredes ou muros podem ser construídas por qualquer material transparente ou opaco (vidro, muro de tijolo, etc.) sempre que ofereçam a devida consistência e um ressalto da bola regular e uniforme.

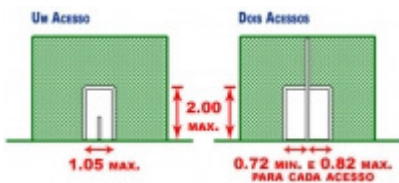
A rede metálica deverá ser em forma de quadrados (montada em forma romboidal ou quadrada) podendo ser de simples torção ou soldada, sempre que o tamanho da sua abertura (a medida das diagonais) não seja inferior a 5 centímetros nem superior a 7,08 centímetros. É recomendado que o diâmetro do fio de aço utilizado esteja entre 2,1 mm e os 3mm, autorizando-se até um máximo de 4 mm, devendo possuir uma tensão tal que permita o ressalto da bola.

4. Solo

A superfície do campo poderá ser de cimento poroso, materiais sintéticos ou relva artificial, sempre que permita o bater regular da bola e evite o seu encharcamento.

A cor poderá ser verde, azul ou terrosa.

5. Acessos



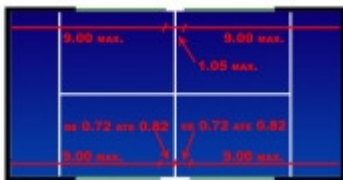
Os acessos ao campo são simétricos em relação ao centro do mesmo, estando situados na (s) sua (s) lateral (ais). Podem existir 1 ou 2 aberturas de cada lado, com ou sem porta (ver regra 15 do jogo).

As dimensões das aberturas devem ser as seguintes:

(1.) Com um só acesso pela lateral: a porta deve ter um mínimo livre de 1,05 x 2,00 metros. (Ver figura).

(2.) Com dois acessos pela lateral: cada porta deve ter um mínimo livre de 0,72 x 2,00 metros e um máximo de 0,82 x 2,00 metros. (Ver figura).

Nota: As instalações de uso público têm de cumprir as normas de acessibilidade e suprimir barreiras arquitectónicas para pessoas com mobilidade reduzida.

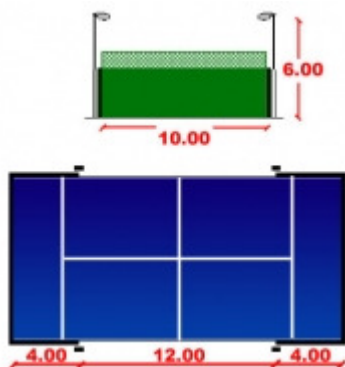


será de 9 metros.

A distância mínima entre a parede de fundo e a abertura mais próxima

No caso de existirem portas, os puxadores ou maçanetas devem estar colocadas no exterior do campo.

6. Iluminação



Devem existir 4 projectores situados fora do campo, junto aos muros laterais, na linha de separação alvenaria/rede. A altura medida desde o solo até à parte inferior dos projectores não pode ser inferior a 6 metros.

A iluminação média, medida ao nível do solo, não pode ser inferior a 400 – 500 lux em condições normais e a 1.000 lux para transmissões por T.V.

BOLA

As bolas oficiais serão somente as aprovadas pela A.P.P. para o desporto do Padel.

A bola deverá ser uma esfera de borracha com uma superfície exterior uniforme de cor branca ou amarela. O seu diâmetro deve situar-se entre 6,35 e 6,77 cm e o seu peso estará entre 56,0 e 59,4 grs. Deverá ter um ressalto compreendido entre 135 e 145 cm ao deixá-la cair sobre uma superfície dura, de uma altura de 2,54 m.

A bola deve ter uma pressão interna entre os 4,6 kg e 5,2 kg por cada 2,54 cm quadrados.

Quando se jogue a mais de 500 m de altitude acima do nível do mar, pode-se utilizar outros tipos de bolas, sendo idênticas ao tipo antes descrito excepto no que diz respeito ao ressalto (mais de 121,92 cm e menos de 135 cm).

RAQUETE

Joga-se com uma raquete regulamentar de Padel segundo a homologação da Associação Portuguesa de Padel (A.P.P.).

As medidas máximas da mesma são de 45,5 cm de comprimento, 26 centímetros de largura e 38 milímetros de espessura.

A raquete estará perfurada por um número não limitado de buracos de 9 a 13 mm de diâmetro, cada um, em toda a zona central. Numa zona periférica máxima de 4 cm medidos desde o bordo exterior da raquete, os buracos podem ter um diâmetro maior e largura ou forma diferentes desde que não afectem a essência do jogo.

A superfície de batimento pode ser plana, lisa ou rugosa, não excedendo os 30 cm de comprimento e os 26 cm de largura.

A pega não deverá ter objectos colados ou outros dispositivos que não sejam os utilizados especificamente para limitar ou prevenir deteriorações, vibrações e distribuir o peso.

O punho da raquete deverá ter uma corda ou correia para prender ao pulso como protecção contra acidentes. O seu uso é obrigatório. Esta corda deverá ter um comprimento máximo de 35 cm.

JOGO

1. Início do Jogo

1.1. Posição dos jogadores

Cada par de jogadores colocar-se-á em cada um dos campos, situados em cada um dos lados da rede. O jogador que coloque a bola em jogo é o Servidor e o que responde é o Receptor.

O jogador que recebe pode colocar-se em qualquer lugar do seu campo. De igual forma o seu colega e o do servidor podem colocar-se em qualquer posição nos seus campos respectivos.

Os pares mudam de lado quando a soma dos jogos de cada set seja número ímpar. Se é cometido um erro e não se efectua a mudança de campo, os jogadores corrigirão a situação logo que este seja descoberto, seguindo a ordem correcta. O tempo máximo de descanso na mudança de lado será de 90 segundos.

1.2. Escolha de campo e de serviço

A escolha de campo e o direito a servir no primeiro jogo decidir-se-á por sorteio. O par que ganhe o sorteio poderá escolher entre: - Servir ou responder - nesse caso o outro par escolherá o campo, ou - O campo - nesse caso o outro par escolherá o direito de servir ou responder, ou - Solicitar aos seus adversários que escolham primeiro.

2. O Serviço

2.1. O Serviço

O serviço deve ser efectuado da seguinte maneira:

a) O jogador que serve (servidor) deverá estar no momento do início do serviço com ambos os pés atrás da linha de serviço, entre a linha central de serviço e a parede lateral. Lançará a bola por cima da rede para o quadrado situado no outro campo, em linha diagonal, fazendo a bola ressaltar no quadrado ou sobre uma das linhas que o limitam, e em primeiro lugar para o rival situado à sua esquerda.

b) O servidor fará ressaltar a bola no chão atrás da linha de serviço, entre a linha central e a parede lateral.

- c) O servidor fica obrigado a não tocar com os pés na linha de serviço nem a invadir a zona que estaria delimitada pela continuação da linha central, dado que o serviço é cruzado.
- d) No momento do serviço, o jogador deverá bater a bola à altura ou abaixo da sua cintura, e a ter pelo menos um pé em contacto com o solo.
- e) Ao servir, o jogador não poderá andar, correr ou saltar. Considera-se que o jogador não mudou de posição mesmo que realize pequenos movimentos com os pés que não afecte a posição adoptada inicialmente.
- f) No momento do impacto com a bola, o serviço será considerado efectuado.
- g) Se um serviço é executado, inadvertidamente, na metade do campo não correspondente, o erro deverá ser corrigido tão rapidamente quanto possível. Todos os pontos obtidos em tal situação são válidos, mas se houver uma falta no serviço antes de o erro ser detectado, esta deve ser contada.

2.2. Falta no serviço

Será falta de serviço se:

- a) O servidor infringe o disposto pela Regra 3 (serviço).
- b) O servidor falha totalmente a bola ao tentar batê-la.
- c) Quando servida, a bola ressalta fora da área de serviço da resposta, que incluem as linhas que a limitam (as linhas são consideradas como boas).
- d) Após o serviço a bola bate no parceiro.
- e) Após o serviço e passada a rede, a bola bate no campo contrário e toca na rede metálica que limita o campo antes do segundo ressalto (só no serviço).
- f) Após o serviço, a bola toca alguma das paredes do campo do servidor, mesmo que passe a rede e ressalte na área de serviço.
- g) Se bate defeituosamente na bola não a poderá bater de novo ou voltar a apanhá-la.
- h) Se demora mais de 25 segundos a servir depois de ter terminado o ponto anterior.

2.3. Ordem de serviço

O par que tenha o direito a servir, no primeiro jogo de cada set, decidirá qual dos jogadores começará a servir. Ao terminar o primeiro jogo, o par que tenha efectuado a resposta começa a servir e assim alienadamente durante todos os jogos de um set. Uma vez estabelecida a ordem de serviço, esta não pode ser alterada até ao começo do set seguinte.

Ao começar cada set, o par ao qual compete servir decidirá qual dos dois jogadores efectuará o serviço e de aí para a frente o efectuarão à vez, servindo um em cada jogo.

Se um jogador serve fora da sua vez, o que deveria tê-lo efectuado deve fazê-lo logo que se detecte o erro. Todos os pontos contados até ser descoberto o erro serão válidos, mas se houver uma falta no serviço antes que se detecte o erro esta não deve ser contada. No caso de não se detectar o erro antes do jogo terminar, a ordem do serviço permanecerá, tal como foi considerado durante o set.

3. Resposta ou Devolução

3.1. Resposta ou devolução

- a) O jogador que recebe deve esperar que a bola toque na sua área de serviço e deverá batê-la antes do segundo toque.
 - b) Se a bola bater duas vezes seguidas dentro do campo, mesmo depois de ter batido numa das paredes, o serviço será considerado ponto para quem serve.
- No caso de que a bola impacte na “esquina” ou “pico” que está situado entre a união do muro com a rede metálica, o serviço só será considerado válido se, depois de bater no solo e no referido “pico”, sair na direcção de quem responde, tendo como limite a transposição da linha imaginária que está entre um “pico” e outro.
- c) Se o jogador que recebe bater a bola antes que esta impacte na sua área de serviço ou antes que o serviço seja considerado falta, perde o ponto.

3.2. Ordem da resposta

O par que recebe, no primeiro jogo de cada set, decide qual dos dois jogadores começa a receber. O jogador designado continuará recebendo o primeiro serviço de cada jogo até ao fim do set.

Cada jogador receberá durante o jogo alternadamente o serviço e uma vez que a ordem tenha sido definida, não poderá ser alterada durante esse set, mas sim no princípio de um novo set.

Se durante um jogo a ordem de resposta for alterada pelo par que devolve o serviço, esta falha terá que ser corrigida no preciso momento em que se descubra.

Todos os pontos somados antes da advertência do erro são válidos. Nos jogos seguintes desse set, o par terá que adoptar a colocação escolhida aquando do início do mesmo.

3.3. Número de serviços

O jogador que serve terá direito a um segundo serviço se o primeiro for considerado inválido. Este segundo serviço será efectuado no mesmo lado do "court" do primeiro e na sequência deste.

3.4. Preparação do jogador que recebe

O jogador que serve não deverá fazê-lo sem se certificar que o jogador que recebe está preparado. Se o jogador que recebe não está preparado, nem faz qualquer tentativa para receber o serviço, o jogador que serve deverá repetir o serviço. O jogador que recebe pode parar o jogo se não estiver preparado.

Ambos os jogadores, o que serve e o que recebe o serviço, deverão respeitar o tempo máximo entre pontos, que se situa nos 25 segundos" (regra 4-H).

3.5. Serviço que toca num jogador

Se o jogador que recebe e o seu companheiro forem atingidos pela bola ou toquem nela com a raquete antes que a bola tenha tocado o solo, será considerado ponto para o jogador que serve.

3.6. Repetição de um ponto "LET"

O serviço repetir-se-á (let) se:

- a) A bola tocar a rede ou os postes que a seguram (se estão dentro da área de jogo) e depois cair na área de serviço do jogador que recebe, sempre e quando não toque na rede metálica antes do segundo toque no solo.
- b) A bola depois de tocar a rede ou os postes (se estão dentro da área de jogo) toca em qualquer adversário ou artigo que leve posto.
- c) O serviço for efectuado quando o jogador que recebe não esteja preparado (Regra 9).

Se a bola tocar a rede (let) no primeiro serviço, este deverá repetir-se. Se a bola tocar a rede no segundo serviço, o jogador que serve só terá direito a efectuar mais um serviço.

Um ponto em disputa deverá repetir-se "let" se:

- a) Se durante o jogo a bola se danifica.
- b) Se o jogo é interrompido por qualquer situação imprevista e alheia á vontade dos jogadores. O jogador que durante o jogo considere que ocorreu alguma situação que o regulamento classifica como "let" (repetição de um ponto), deverá de imediato informar o juiz árbitro e não permitir que o ponto em disputa continue, sob pena de perder o direito de fazê-lo depois do ponto ter finalizado.

O árbitro pode mandar repetir um ponto, em caso de que o jogador que serve tenha direito a dois serviços.

3.7. Interferência

Quando um jogador for incomodado por qualquer situação fora do seu controle, com excepção das instalações do "court" ou do seu companheiro, o ponto deverá repetir-se, "let".

Se um jogador comete uma acção, deliberada ou involuntariamente, que perturbe o seu opositor para a execução de um golpe, o árbitro, no primeiro caso, concederá o ponto para o opositor e no segundo caso ordenará a repetição do ponto, "let", sempre que o jogador que perturbou o seu opositor tenha ganho o ponto.

PONTUAÇÃO

1. Pontuação

Quando um par ganha o primeiro ponto contar-se-á 15. Ao ganhar o segundo ponto contar-se-á 30. Ao ganhar o terceiro ponto 40 e com o quarto ponto ganho será jogo, excepto se ambas duplas tenham ganho os três pontos, deste modo a pontuação recebe a denominação de "iguais". O ponto seguinte será denominado de "vantagem" a favor do ganhador e se o mesmo volta a ganhar o ponto seguinte, vence o jogo. No caso de perdê-lo volta à situação de "iguais". E assim sucessivamente até que um dos pares ganhe dois pontos consecutivos.

O par que primeiro ganhe 6 jogos, sempre com um mínimo de 2 de vantagem ganhará o "set". Em caso de empate a 5 jogos deverão jogar mais 2, até 7-5, mas se se verificar um empate a 6 jogos, ganhará aquele que consiga 2 de vantagem ou, em caso de se ter estabelecido previamente, aplicar-se-á o "tie-break" ou desempate (regra 14)

Os jogos poderão ser á melhor de 3 ou 5 "sets". Nos jogos á melhor de 5 sets existe a possibilidade e um período de descanso adicional de 10 minutos, depois do terceiro "set", sempre que pelo menos uma das duplas assim o solicite.

2. Morte súbita ou "Tie-Break"

Sempre e quando assim se tenha estabelecido previamente, em caso de empate a 6 jogos poderá jogar-se a morte súbita ou "tie-break".

Ganhará o "tie-break" o primeiro que chegue a 7 pontos, sempre e quando com 2 pontos de vantagem.

No "tie-break" começará a servir o jogador que lhe corresponda servir no caso de não haver "tie-break" e terá de servir do lado direito do "court", servindo uma só vez. De seguida servirá ao contrário 2 vezes, começando no lado esquerdo, e assim sucessivamente.

Os jogadores trocarão de campo em cada 6 pontos, dispondo de 25 segundos para o fazer.

O vencedor da morte súbita ou "tie-break" ganhará o set por 7-6.

No set seguinte começará a servir um jogador do par que não tenha começado a servir aquando da morte súbita.

<http://www.padelapp.com>

Associação Portuguesa de Padel

EM JOGO

1. Bola em jogo

A bola será batida alternadamente por um ou outro jogador de cada par.

A bola estará em jogo a partir do momento em que se efectue o serviço (a não ser que tenha sido falta ou "let"), e permanece em jogo até que o ponto fique resolvido, o que acontecerá quando a bola tocar directamente uma das paredes do campo contrário, ou a rede metálica, ou bata duas vezes no solo ou ainda, quando batida por um jogador, impacte correctamente no campo contrário e saia dos limites superiores (perímetro exterior) do "court" (fundo e lateral).

Assim, um jogador pode lançar a bola para o campo contrário, fazendo com que esta impacte e posteriormente saia do limite superior do "court".

Se a bola sair pelo fundo, o ponto terá terminado no momento em que a bola ultrapasse o limite superior ou impacte nas redes suplementares á rede metálica que estão colocadas nalguns "courts". Igualmente terá terminado um ponto no momento em que a bola ultrapasse as redes suplementares á rede metálica que se encontrem nos laterais do "court".

NOTA: Os jogadores estão autorizados a sair do "court" e bater a bola, desde que esta não tenha batido pela segunda vez no solo, quando tenha saído pela lateral, desde que o "court", cumpra os seguintes requisitos:

- Cada um dos laterais do "court" deverá ter 2 aberturas de acesso.
- Cada uma destas aberturas deverá ter um máximo de 0.82 x 2 metros e um mínimo de 0.72 x 2 metros.

- Não deverá existir nenhum obstáculo físico fora do "court" num espaço mínimo de 2 metros de altura, 4 metros de largura em cada lado e um mínimo de 2 metros de altura da rede.

Se a bola ultrapassa a rede, bate no campo contrário, sai dos limites do "court" e volta ao campo de jogo porque bateu nalgum objecto alheio ao "court", o jogador que lançou fora a bola ganhará o ponto, mesmo que o seu opositor pudesse devolvê-la.

Se a bola passa a rede e depois de bater no campo contrário, sai do "court" por algum buraco ou imperfeição da rede metálica, ou ficar encaçada na mesma, ou inclusive ficar imóvel na superfície horizontal plana do muro, será ponto do jogador que lançou a bola.

Um jogador poderá bater na bola em direcção a qualquer parede do campo e fazer com que esta passe por cima da rede e bata no campo contrário, excepto para realizar o serviço.

Uma bola que bata num ângulo (esquina) formado por uma das paredes do "U" e o solo, será considerada boa. (A bola familiarmente denominada "ovo" será boa).

2. Voley

Qualquer jogador poderá devolver a bola efectuando um voley, com excepção do serviço.

3. Bola que bate nos elementos do "court"

Consideram-se elementos do "court" as faces internas das paredes, a rede metálica que envolve o "court", o solo, a rede e os postes que a seguram sempre que estes se encontrem dentro da área de jogo.

Se a bola, quando em jogo, bate em qualquer dos elementos do "court" depois de ter batido no solo, a bola permanecerá em jogo e deverá ser devolvida antes de bater pela segunda vez no solo. O bastidor que suporta as redes metálicas considera-se para todos os efeitos como parte integrante da rede metálica..

Se a bola bater nos postes de iluminação ou no tecto, no caso de "courts" cobertos, o ponto termina.

4. Devolução correcta

A devolução será correcta:

- a) Se a bola tocar na rede, nos postes (se estão dentro da área de jogo), e depois bater no campo contrário.
- b) Se a bola depois de bater no solo, impactar numa das paredes e voltar ao campo do jogador que a lançou e esse jogador bater a bola, sempre e quando, ele ou parte alguma da sua roupa ou raquete não tenha tocado a rede, nos postes ou o campo da equipa opositora.
- c) Se, como consequência da direcção e força do golpe, a bola bater no campo contrário e sair dos limites do "court", ou toque no tecto ou nos postes de iluminação, ou em qualquer objecto alheio aos elementos da pista.
- d) Se a bola, quando em jogo, bater nalgum objecto, alheio ao próprio jogo (ex. outra bola, qualquer peça de roupa ou inclusive a raquete) situado no solo do campo contrário.
- e) Se a bola bater no campo contrário e depois tocar a rede metálica ou alguma das paredes. O opositor deverá devolvê-la antes que esta bata pela segunda vez no seu campo.
- f) As bolas "empurradas" consideram-se boas desde que se verifique que um jogador não bateu na bola duas vezes e o impacto se deu durante um único movimento.

5. Ponto perdido

O par perderá um ponto:

- a) Se, durante o jogo, um jogador, a sua raquete ou qualquer objecto que leve consigo, toca alguma parte da rede, incluindo os postes ou o terreno da parte contrária do campo, incluindo a rede metálica. Considera-se também parte integrante da rede, o poste vertical, situado nos campos, sem portas, até uma altura de 0,92 metros desde o solo. A partir dos 0,92 metros o poste vertical considera-se zona neutral para os quatro jogadores, podendo estes tocar-lhe ou agarrar-se a ele.
- a) Se a bola bater pela segunda vez no campo, sem que seja devolvida para o outro lado.
- b) Se algum jogador devolver a bola, através de um "voley", sem que esta tenha ultrapassado a rede.

- c) Se um jogador devolver a bola, de tal forma, que esta bate directamente em qualquer uma das paredes do campo contrário, ou na rede metálica ou ainda em algum objecto alheio ao campo.
- d) Se um jogador devolve a bola, toca na rede ou nos seus postes e depois não bate no campo contrário.
- e) Se um jogador bater duas vezes seguidas na bola.
- f) Se a bola que está em jogo, bater directamente no corpo de um jogador, ou em qualquer objecto que leve consigo, excepto a raquete.
- g) Se um jogador bater na bola, de forma que a leve a bater na rede metálica ou no seu próprio campo.
- h) Se a forma utilizada para bater na bola, seja lançando-lhe a raquete.
- i) Se um jogador saltar por cima da rede, quando se está a jogar um ponto.
- j) Na devolução da bola, só um jogador deverá tocar-lhe. Se ambos os jogadores, seja simultaneamente ou consecutivamente baterem a bola, perderão o ponto.

NOTA: Não será considerado duplo toque, quando ambos os jogadores tentam bater a bola, mas só um deles bate a bola e o outro bate a raquete do parceiro.

6. Transitória

Nalguns campos, entre os postes que seguram a rede e a rede metálica, existe um espaço. Se, eventualmente a bola passar pelo referido espaço, só será considerada boa, se no entender do juiz árbitro, passar a uma altura superior á da rede.

7. Continuação do jogo

O jogo deverá ser continuo a partir do primeiro serviço até terminar, excepto:

- a) Nos períodos de descanso permitidos (Regra 1).
- b) Nas trocas de campo (Regra 1).
- c) Nos jogos, jogados a 5 “sets”, onde poderá haver um período de descanso de 10 minutos (Regra 13).
- d) O jogo nunca deverá ser suspenso, atrasar-se ou interferir com o objectivo de permitir que um jogador recupere forças ou receba instruções ou conselhos (excepto nos períodos permitidos).

O juiz árbitro será quem determina se o jogo deverá ser suspenso, adiado ou anulado. Não haverá tolerância para a perda natural de faculdades. Em caso de acidente (lesão) será o juiz árbitro a decidir qual o procedimento.

Se um jogo for suspenso por razões alheias á vontade dos jogadores (chuva, falta de luz, etc.) ao reiniciar o jogo, os pares terão direito a um pré-aquecimento ou troca de bolas de acordo com o seguinte:

- a) Até cinco minutos de suspensão não há aquecimento.
- b) De 6 a 20 minutos de suspensão, três minutos de aquecimento.
- c) Mais de 21 minutos de suspensão, cinco minutos de aquecimento.

O jogo deverá recomeçar exactamente onde e como finalizou ao suspender-se, ou seja com o mesmo jogo e mesma pontuação, o mesmo jogador a servir, a mesma disposição dos jogadores no campo e a mesma relação na ordem dos serviços e respostas.

Se a suspensão se dever a falta de luz, deverá suspender-se o jogo quando a soma dos mesmos seja par no “set” que se está a disputar, para que ao reiniciá-lo ambos os pares fiquem no mesmo lado do campo quando se produziu a suspensão.

8. Substituição de bolas

A substituição de bolas durante um jogo será a regulamentada nas Normas Técnicas da F.I.P.

O jogo é disputado com três bolas, que não poderão ser substituídas, a não ser que a Norma assim o indique ou com autorização do juiz árbitro do torneio.

Nos casos em que as bolas tenham de ser trocadas, depois de um número determinado de jogos e não são trocadas na sequência correcta, o erro deverá ser corrigido quando tenha que servir o par que deveria ter servido com bolas novas, antes de o erro ter ocorrido. Depois disto, as bolas serão trocadas de forma que o número de jogos entre as trocas de bola seja o originalmente correcto.

Quando se perde uma bola, o árbitro deverá conferir que a bola que vai substituir esta, esteja nas mesmas condições que aquelas que estão em jogo. Se assim não for, terá que mudar o jogo completo de bolas.

NORMAS

1. Pontualidade

Os jogos serão disputados de uma forma sucessiva, de acordo com os horários anunciados. O horário dos jogos deverá ser publicado com antecedência, sendo obrigação dos jogadores informarem-se dos mesmos. A ordem dos jogos não poderá ser alterada sem autorização do juiz árbitro do torneio. O juiz árbitro terá de dar por concluído um jogo, no qual os jogadores, ou no caso de competição por equipas, a equipa, não esteja preparada para jogar, 10 minutos depois da hora fixada para o início do jogo, atribuindo a vitória ao par ou equipa contrária.

2. Vestuário

O jogador deverá apresentar-se para jogar com o seu equipamento, limpo e em condições. Não será permitido jogar com camisolas sem mangas, nem calções de banho. No caso de se verificar que o jogador não se encontra devidamente equipado para jogar, será advertido da falta e deverá substituir o vestuário por outro, que esteja regulamentado, caso contrário será desqualificado.

3. Conduta e Disciplina

Todo o jogador deverá comportar-se de forma cortês e educada durante todo o tempo que permaneça no âmbito de qualquer competição, ainda que não participe nela. Deverá também respeitar qualquer pessoa que participe na mesma.

3.1. Área de Jogo.

O jogador ou jogadores não poderão abandonar a área de jogo durante a realização do mesmo, incluindo o aquecimento, sem autorização do árbitro.

3.2. Conselhos e instruções.

Os jogadores não poderão receber instruções ou conselhos durante um jogo, salvo do capitão de equipa, nas competições por equipas.

3.3. Entrega de prémios.

Os jogadores ou equipas que disputam a final de um torneio deverão participar na entrega de prémios posterior ao fim do mesmo, a não ser por motivo de lesão ou indisposição, devidamente comprovada, ou ainda impossibilidade considerada razoável.

3.4. Demoras injustificadas.

São permitidos 25 segundos entre ponto e ponto e 90 segundos para a troca de campo. Se um jogador não está pronto para recomeçar o jogo, ao contar "tempo", o árbitro poderá adverti-lo. O tempo estabelecido para o aquecimento prévio a um jogo será de 5 minutos.

No caso de que um jogador se lesione, comprovando-se que não poderá continuar a jogar, ser-lhe-á concedido um período de 3 minutos, para que se recupere. Se a suspensão se realizar durante uma troca de campo, o jogador poderá receber assistência médica, dentro do período da referida suspensão, podendo voltar a receber assistência nas próximas trocas de campo, mas sempre sem ultrapassar os 90 segundos de tempo, regulamentado para cada troca. A perda de condição física e lesões (roturas, caibras, etc.), serão motivo de falta de continuidade em jogo.

3.5. Obscenidades audíveis e visíveis.

Obscenidades audíveis definem-se como o uso de palavras vulgarmente conhecidas e entendidas como de má educação ou ofensivas. Serem, além disso, ditas claramente e com suficiente força para serem ouvidas pelo juiz árbitro, espectadores e organizadores do torneio.

Entende-se por obscenidades visíveis a realização de sinais ou gestos com as mãos, e/ou raquete, bolas, que vulgarmente tenham sentido obsceno e possam ofender.

3.6. Abuso da bola.

Os jogadores não poderão em circunstância alguma lançar violentamente, em qualquer direcção uma bola fora do campo ou passá-la agressivamente para o outro lado da rede, quando não está em jogo.

3.7. Abuso da raquete.

Os jogadores não poderão em circunstância alguma atirar intencionalmente ou bater a raquete contra o solo de forma violenta, nem contra a rede, cadeira do árbitro, paredes, rede metálica ou qualquer outro elemento da pista.

3.8. Abuso verbal e abuso físico ou agressão.

Os comportamentos, atitudes e gestos agressivos ou anti-desportivos dos jogadores, que sejam considerados de graves ao dirigir-se ao juiz árbitro, adversários, companheiro, espectadores ou qualquer pessoa relacionada com o torneio.

Será julgado como abuso verbal o insulto, assim como qualquer expressão oral que, sem ser considerada insulto, insinue o desprezo ou notória desconsideração para com as pessoas acima indicadas.

A violação de qualquer dos aspectos mencionados será penalizada pelo juiz árbitro da competição. Estas normas de conduta são aplicáveis em todos os torneios, nas suas diversas variantes e categorias, afectando todos os jogadores participantes em competições da Associação Portuguesa de Padel (regulamento de Disciplina Desportiva da F. I. P.)

