



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PÁDEL . **REGRAS DO JOGO**



REGRAS DO **JOGO**

Atualização FIP

28 de maio de 2021

Tradução para o português (BR)

16 de julho de 2023

Página 1 de 49

Confederação Brasileira de Pádel

Av. Dolores Alcaraz Caldas, 90, Térreo

90110-080 - Porto Alegre/RS

Fone: (51) 98626-0713

atendimento@cobrapa.com.br



PRÓLOGO

A Federação Internacional de Pádel (doravante denominada FIP) é o órgão regulador do jogo de Pádel e seus deveres e responsabilidades incluem a determinação das regras do Pádel.

O Comitê de Regras do Pádel da FIP deve monitorar continuamente o jogo e suas regras, e recomendar, quando julgar necessário, mudanças à Assembleia, que é a autoridade final responsável por fazer quaisquer mudanças nas Regras do Pádel, sujeito às disposições dos Estatutos.

Nota: Exceto quando especificado de outra forma, todas as referências a "jogador" neste Regulamento incluem ambos os gêneros.



ÍNDICE

A QUADRA	5
DIMENSÕES	5
REDE	6
ÁREA DE JOGO	7
PAREDE/VIDRO DE FUNDO	8
PAREDE/VIDRO LATERAL	8
PISO	11
ACESSOS	12
ÁREA DE SEGURANÇA E JOGO EXTERNO	13
ILUMINAÇÃO	14
ORIENTAÇÃO	15
A BOLA	16
A RAQUETE	17
REGRA 1. PONTUAÇÃO EM UM JOGO	19
PONTUAÇÃO	19
TIE-BREAK	20
MÉTODOS ALTERNATIVOS DE PONTUAÇÃO	20
REGRA 2. TEMPOS	22
REGRA 3. POSIÇÃO DOS JOGADORES	25
REGRA 4. ESCOLHA DE LADOS E SAQUE	26
REGRA 5. MUDANÇA DE CAMPO	27
REGRA 6. SAQUE OU SERVIÇO	28
REGRA 7. FALTA NO SAQUE	30
REGRA 8. DEVOLUÇÃO DE SAQUE	32
REGRA 9. REPETIÇÃO DO SAQUE: NET OU LET	34
REGRA 10. REPETIÇÃO DE UM PONTO OU LET	35
REGRA 11. INTERFERÊNCIA	36



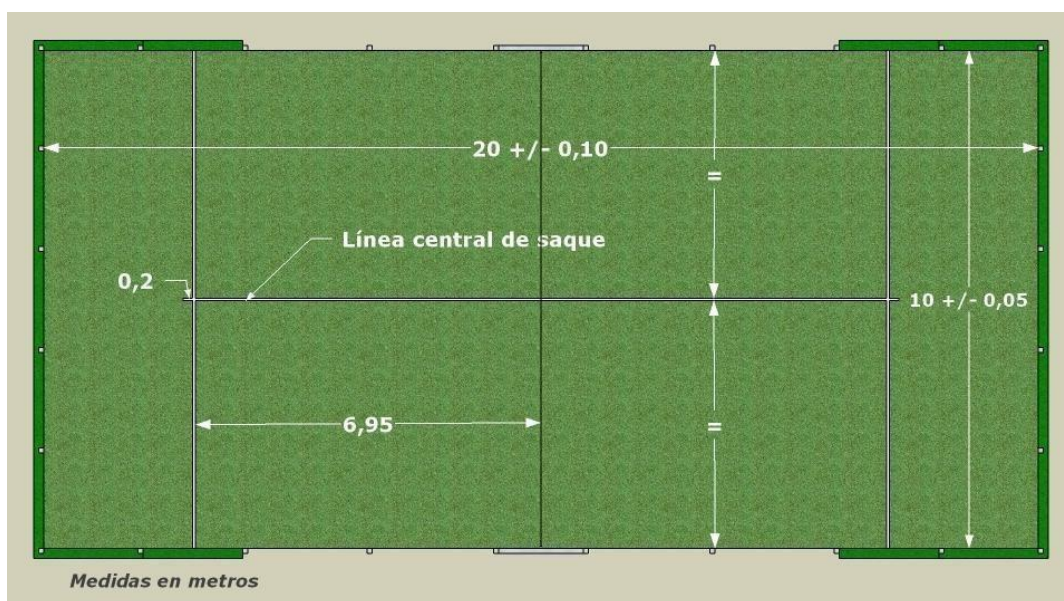
REGRA 12. BOLA EM JOGO	37
REGRA 13. PONTO PERDIDO	38
REGRA 14. DEVOLUÇÃO CORRETA	40
REGRA 15. PONTO GANHO	42
REGRA 16. JOGO EXTERNO AUTORIZADO	43
REGRA 17. TROCA DE BOLAS	44
NORMAS DE ETIQUETA E CONDUTA	45
PONTUALIDADE	45
VESTUÁRIO	45
IDENTIFICAÇÃO	45
CONDUTA E DISCIPLINA	45
ÁREA DE JOGO	46
CONSELHOS E INSTRUÇÕES	46
ENTREGA DE PRÊMIOS	46
JOGO CONTÍNUO E ATRASOS NO JOGO	46
OBSCENIDADES AUDÍVEIS E VISÍVEIS	46
ABUSO DA BOLA	46
ABUSO DA RAQUETE E EQUIPAMENTO	47
ABUSO VERBAL, FÍSICO E AGRESSÃO	47
MELHORES ESFORÇOS	47
CONDUTA ANTIDESPORTIVA	47
PENALIZAÇÕES E TABELA DE PENALIDADES	47
DESQUALIFICAÇÃO DIRETA	48
REVISÕES	49

A QUADRA

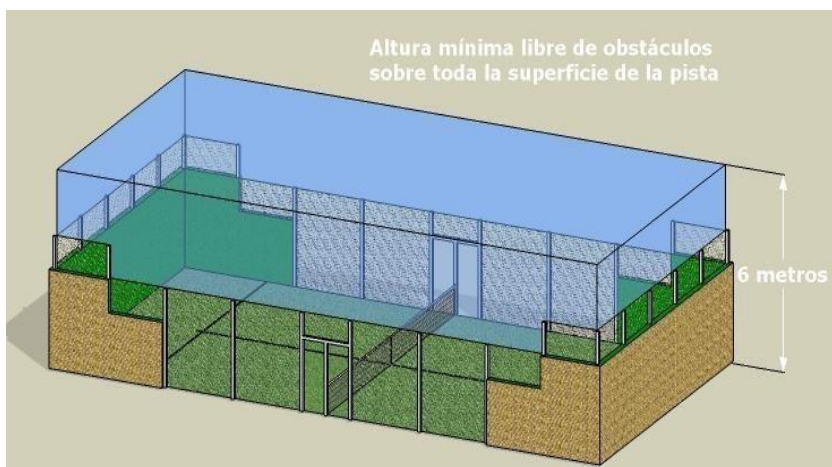
DIMENSÕES

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

Este retângulo é dividido ao meio por uma rede. Em ambos os lados e paralelamente à rede a uma distância de 6,95 m estão as linhas de saque. A área entre a rede e as linhas de saque é dividida pela metade por uma linha perpendicular chamada linha de central de saque. A linha central de saque se estenderá 20 cm além da linha de saque. Quando se trata de superfície e disposição da linha, as duas metades da quadra devem ser absolutamente simétricas. Todas as linhas devem ter uma largura de 5 cm. A cor das linhas é preferencialmente branca ou preta para melhor contraste com a cor da superfície do piso.

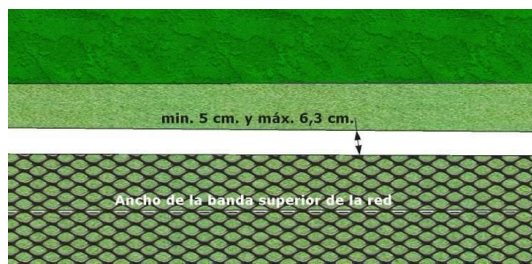
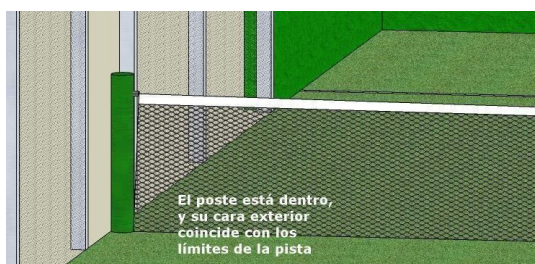
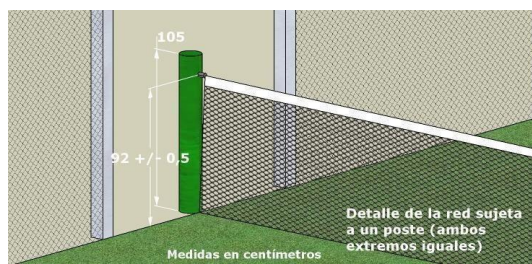
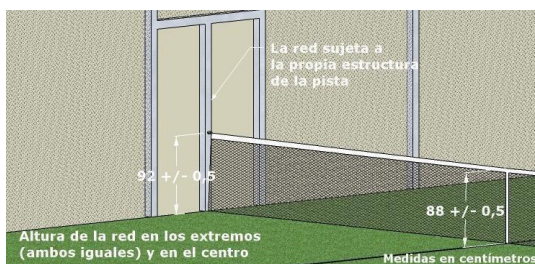


A altura mínima livre deve ser de 6 metros em toda a superfície da quadra, sem que haja elementos (por exemplo, refletores) que obstruam esta área. Quanto às novas instalações, sugere-se que a altura mínima livre deve ser de 8 metros em toda a superfície da quadra, sem elementos que obstruam esta área.



REDE

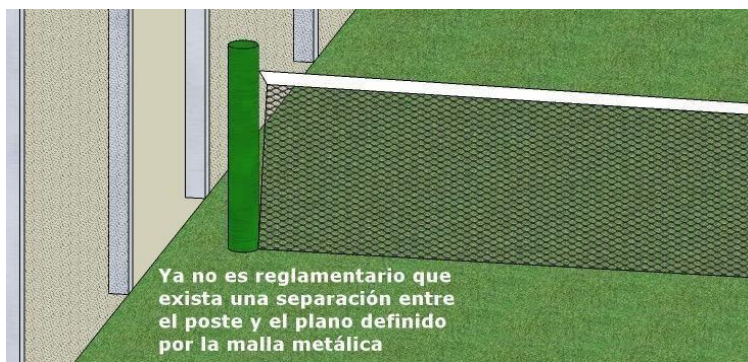
1. A rede deve ter 10 metros de comprimento e 0,88 metros de altura no centro, subindo até 0,92 metros nas extremidades, com uma tolerância máxima de 0,005 metros.
2. A rede é suspensa por um cabo metálico com diâmetro máximo de 0,01 metros, cujas extremidades são fixadas em dois postes laterais com altura máxima de 1,05 metros ou em uma estrutura própria da quadra que permite a suspensão e tensão corretas da rede.
3. O mecanismo usado para dar tensão ao cabo na rede deve ser projetado de tal forma que não possa soltar-se inesperadamente ou constituir um risco para os jogadores.
4. O lado externo dos postes da rede deve coincidir com os limites laterais da quadra (abertura, entrada ou cerca metálica). Eles podem ser circulares ou quadrados, porém precisam possuir bordas arredondadas.
5. A rede é rematada com uma faixa superior branca com uma largura entre 5,0 cm e 6,3 cm na qual, uma vez dobrada, contém o cabo de sustentação da rede. A rede pode ter uma faixa adicional para publicidades, desde que não exceda uma largura de 9,0 cm.
6. A rede deve ser totalmente estendida para que preencha o espaço entre seus dois postes e de toda superfície da quadra, não deixando espaços entre os extremos da rede e os postes. Não deve, porém, estar muito tensionada.
7. A malha da rede deve ser feita de fibra sintética e a trama deve ser suficientemente estreita para que a bola não possa passar por ela.



CASO 1

Pode haver um espaço entre a cerca metálica e o poste de rede? (ver figura)

Decisão: Não. Esta quadra não é construída de acordo com o regulamento.



ÁREA DE JOGO

A quadra deve ser completamente fechada. A medida interna da parede/vidro de fundo deve ser de 10 metros de comprimento e da parede/vidro lateral, 20 metros de comprimento.

Nessas paredes/vidros são combinadas áreas construídas com materiais que permitem um rebote regular da bola com áreas de cercas metálicas onde o rebote é irregular, como está detalhado a seguir.

PAREDE/VIDRO DE FUNDO

Possui uma altura total de 4 metros, dos quais 3 metros são de parede que pode ser de qualquer material transparente ou sólido (vidro, tijolos etc.), mas com características que devem ser atendidas a partir das solicitações encontradas no capítulo **Parede/Vidro Lateral**. O 1 metro restante é constituído pela cerca metálica.

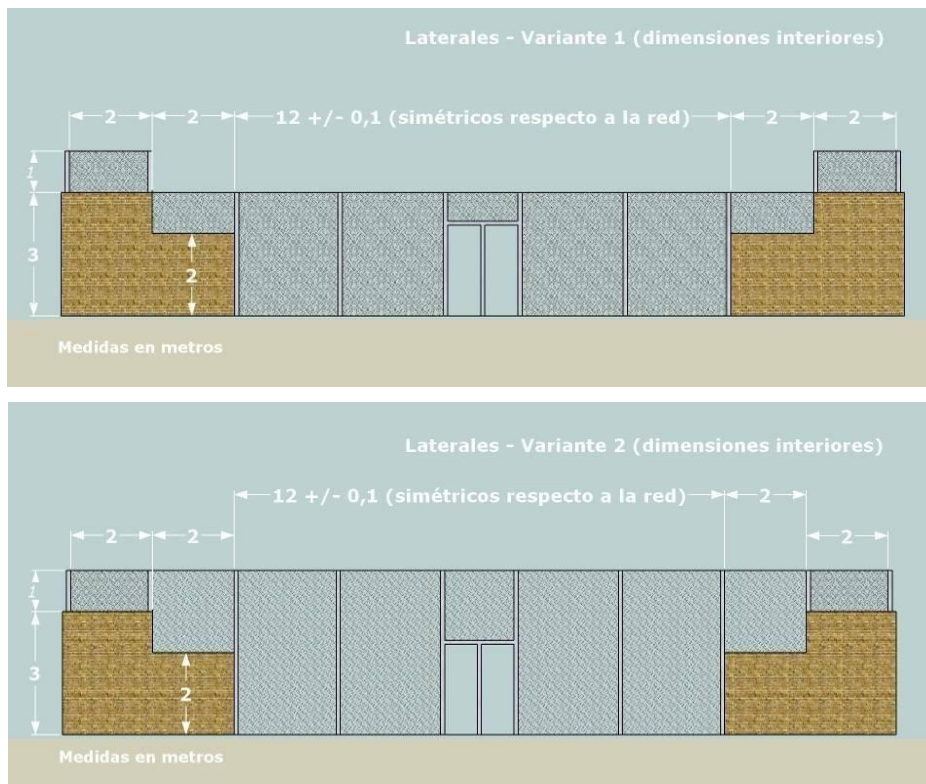


PAREDE/VIDRO LATERAL

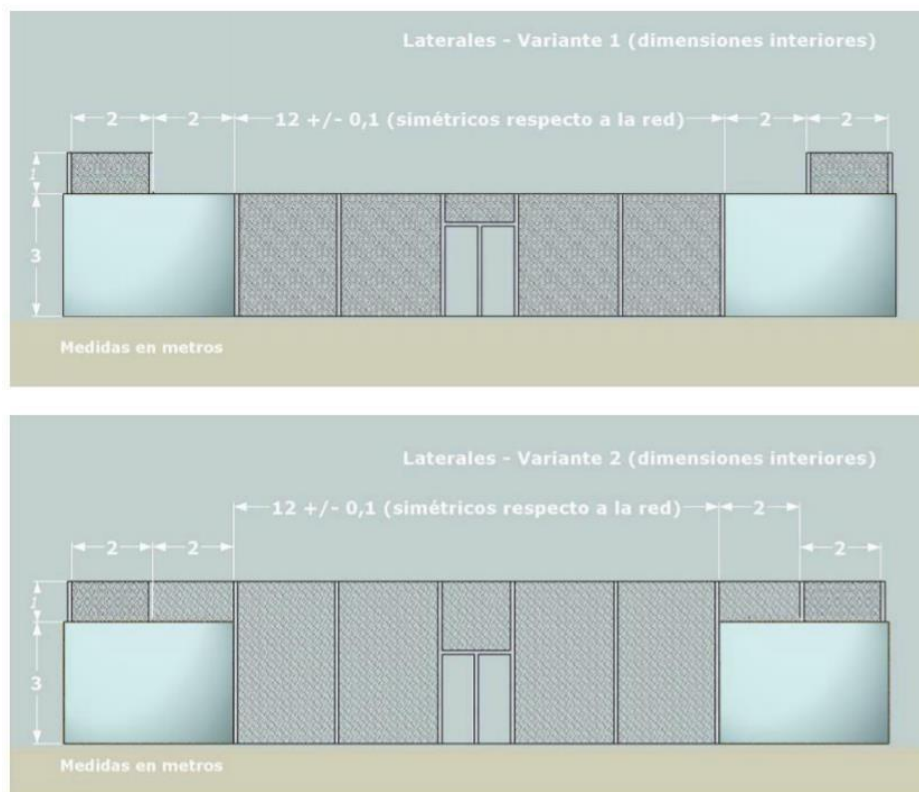
O Regulamento permite quatro variantes para as paredes laterais:

- a) **Variante 1:** Composta por paredes escalonadas em ambas as laterais. O primeiro degrau possui 3 metros de altura por 2 metros de comprimento e o segundo degrau, 2 metros de altura por 2 metros de comprimento. As áreas de cerca metálica completam a parede com até 3 metros de altura nos 16 metros centrais de comprimento e até 4 metros de altura nos 2 metros restantes nas paredes das extremidades.
- b) **Variante 2:** Composta por paredes escalonadas em ambas as laterais. O primeiro degrau possui 3 metros de altura por 2 metros de comprimento e o segundo degrau, 2 metros de altura por 2 metros de comprimento. As áreas de cerca metálica completam a parede com 4 metros de altura em todo

comprimento lateral.



- c) **Variante 1 Vidro:** Composta por paredes em ambas as laterais, as quais possuem 3 metros de altura por 4 metros de comprimento, sem degrau. As áreas de cerca metálica completam a parede com mais 4 metros de altura em 2 metros de cada extremidade.
- d) **Variante 2 Vidro:** Composta por paredes em ambas as laterais, as quais possuem 3 metros de altura por 4 metros de comprimento, sem degrau. As áreas de cerca metálica completam a parede com mais 4 metros de altura em todo comprimento lateral.



Todas as dimensões são consideradas desde o interior da quadra.

A cerca metálica é sempre colocada alinhada com o lado interno da parede. No caso da cerca metálica ser fixada na estrutura, a parte superior da estrutura deve estar livre de elementos estranhos à área metálica (por exemplo, cabos, caixas elétricas, dispositivos de iluminação etc.).

As paredes podem ser feitas de qualquer material transparente ou opaco (vidro, tijolo etc.), mas sempre com a consistência correta, assegurando um rebote uniforme da bola. Qualquer que seja o material, ele deve ter uma superfície uniforme, dura e completamente lisa, de modo que permita o contato corporal ou o deslizamento das bolas. Dando preferência a verde, azul ou tons terrosos, a cor das paredes deve ser de uma só cor, uniforme e claramente diferente da cor da superfície do piso. Será permitida a impressão ou pintura de logotipos, mas não mais de uma para uma única parede e mantendo dimensões e cores que não interfiram com a visão do jogador.

As quadras de vidro devem obedecer às normas para vidro temperado:

- União Europeia: EN 12150-1.
- Outros países: Devem consultar suas próprias normas.

A cerca metálica deve ser composta por furos em formato de losangos ou quadrados e



fios torcidos ou soldados. Os furos devem ter medida diagonal que 5 cm e não maiores que 7,08 cm. A espessura recomendada do fio é entre 1,6 mm e 3 mm – autorizando um máximo de 4 mm – e sua tensão deve permitir o rebote da bola.

Se for utilizada uma cerca soldada, todos os pontos de solda devem ser protegidos de ambos os lados para evitar cortes ou arranhões. Se a cerca soldada não estiver entrelaçada, ela deve estar em quadrados e não em losangos. Os fios de metal horizontais devem estar no lado de fora da quadra e os fios verticais, no lado de dentro.

Se a cerca for simplesmente torcida, o mecanismo de torção deve estar do lado de fora da quadra e convenientemente protegido. As juntas ou costuras não devem ter nenhuma aresta afiada ou pontiaguda.

Ambos os tipos de cercas metálicas devem formar uma superfície plana e vertical, assim como garantir que as características acima sejam sempre mantidas.

CASO 2

Se for considerado necessário aumentar a altura da cerca metálica além dos limites estipulados (variante 1 e 2) para evitar que a bola saia da quadra, uma tira de metal branca deve ser colocada a 3 m ou 4 m a fim de diferenciar de forma clara um ponto válido do não-válido durante a partida. Se a bola atingir a tira de metal branca, ela é considerada fora.

PISO

1. A superfície do piso da quadra pode ser feita de concreto poroso, cimento, material sintético ou grama artificial, deve permitir um rebote regular da bola e evitar o acúmulo de água.
2. As cores permitidas e preferidas são verde, azul, tons terrosos ou semelhantes, sendo apenas uma e uniforme para toda a superfície do piso, assim como se diferenciando da cor da superfície da parede.
3. A cor preta da superfície do piso só poderia ser aceita para instalações internas.
4. O piso terá um nivelamento tal que a diferença do nível dos interiores da quadra seja menor do que 3 milímetros.
5. Para superfícies sem drenagem, a inclinação máxima de evacuação transversal deve ser de até 1% do centro para as bordas externas da quadra.
6. Para superfícies de grama sintética e artificial, os seguintes requisitos devem ser



cumpridos:

- União Europeia: de acordo com UNE 41958 IN Sports Surface
- Outros países: devem consultar suas próprias normas.

CASO 3

Em superfícies não drenantes, será aceito um declive de 0%.

REQUISITOS

Absorção de impacto (redução de força)	$RF \geq 20\%$	Grama artificial
Fricção	$0,4 \leq \mu \leq 0,8$	Grama artificial
Rebote vertical da bola	$\geq 80\%$	Grama artificial Piso sintético
Enchimento da areia	$SiO_2 \geq 96\%$ $CaO \leq 3\%$ Cantos arredondados Granulometria: 80% weight $\Phi 16mm - 1,25 mm$ Comprimento visível da fibra 2mm - 3mm	Grama artificial

ACESSOS

O acesso à quadra é colocado em ambos os lados laterais ou apenas em um deles e deve ser simétrico com o centro. Pode haver um ou dois em cada lado, com ou sem porta (ver Regra 16. Jogo externo).

Em uma quadra sem porta, é instalado sobre o piso, na área correspondente ao acesso à quadra, algum tipo de viga, duto metálico ou outro material a fim de reforçar toda a estrutura (será considerado como parte da estrutura da cerca para qualquer referência de aplicação das normas vigentes). No caso de não haver nenhum elemento instalado no piso, a projeção vertical da moldura da cerca indicará a borda interna da quadra, independentemente se há ou não uma linha assinada ou pintada.

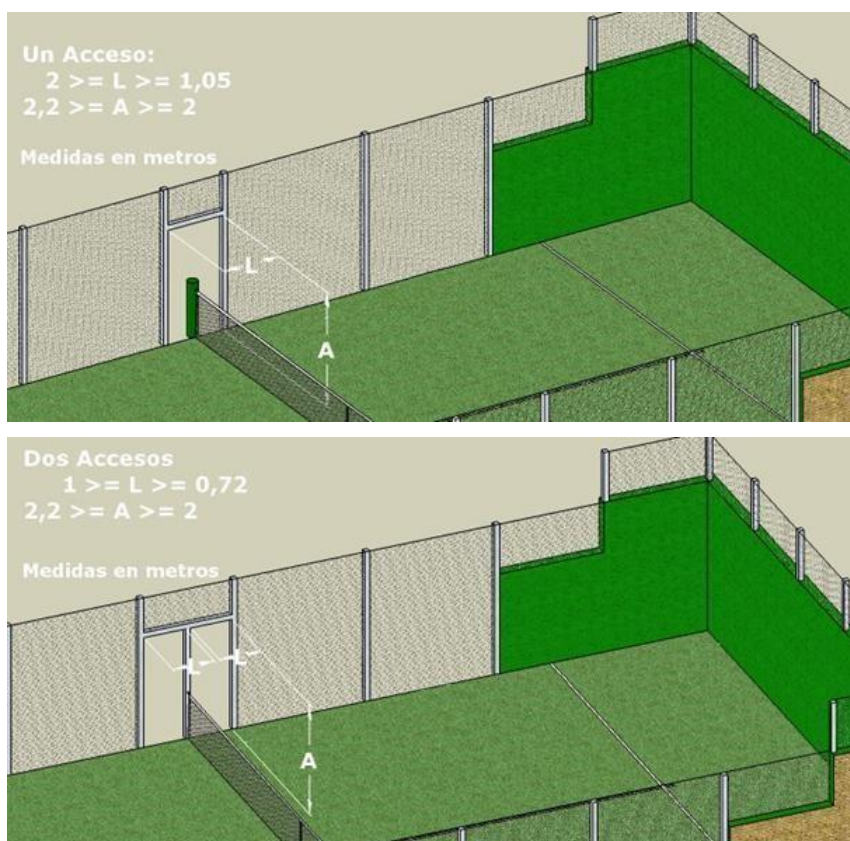
As dimensões de acesso devem ser as seguintes:

- Com um acesso lateral por lado da quadra, a abertura deve ser de no mínimo 1,05 metros x 2,00 metros e no máximo 2,00 metros x 2,20 metros (ver figura).
- Com dois acessos laterais por lado da quadra, as aberturas devem ter um mínimo de 0,72 metros x 2,00 metros e um máximo de 1,00 metros x 2,20 metros (ver figura).

NOTA

As instalações públicas devem cumprir as regulamentações sobre acessibilidade e a remoção de barreiras arquitetônicas para pessoas com mobilidade reduzida.

No caso do uso de portas, os puxadores devem ser colocados por fora e não salientes por dentro.



ÁREA DE SEGURANÇA E JOGO EXTERNO

Para jogos externos, cada lado da quadra deve ter 2 pontos de acesso. Não pode haver obstáculos fora da quadra em uma área não inferior a 2 metros de largura e 4 metros de comprimento em cada lado e um mínimo de 3 metros de altura (ver figura).

O acesso deve ser protegido em seus três lados, laterais e parte superior, assim como o poste de rede, com um material para amortecer o contato do jogador (espumas, borrachas, neoprene etc.), o qual deve possuir uma espessura não inferior a 2 cm. Essas proteções devem ser firmemente fixadas à estrutura metálica e aos postes, velcro ou outras afixações suficientes para garantir a eficiência do amortecedor antichoque e, também, para reduzir ao máximo a interferência no jogo devido a sua projeção para o interior da quadra.



ILUMINAÇÃO

Iluminação artificial deve ser uniforme e não deve atrapalhar a visão dos jogadores, a arbitragem ou os espectadores. Ela deve seguir as seguintes normas

- União Europeia: EN 12193 Sports facility Illumination e ter os seguintes níveis mínimos de iluminação (outros países: devem consultar suas próprias normas):

NÍVEIS MÍNIMOS DE ILUMINAÇÃO (Externo)	Iluminação Horizontal E med (lux)	Uniformidade E min/E med
Competições internacionais e nacionais	500	0,7
Competições locais e escolares, treinamentos e uso recreativo	200	0,5

NÍVEIS MÍNIMOS DE ILUMINAÇÃO (Interno)	Iluminação Horizontal E med (lux)	Uniformidade E min/E med
Competições internacionais e nacionais	750	0,7
Competições locais e escolares, treinamentos e uso recreativo	300	0,5

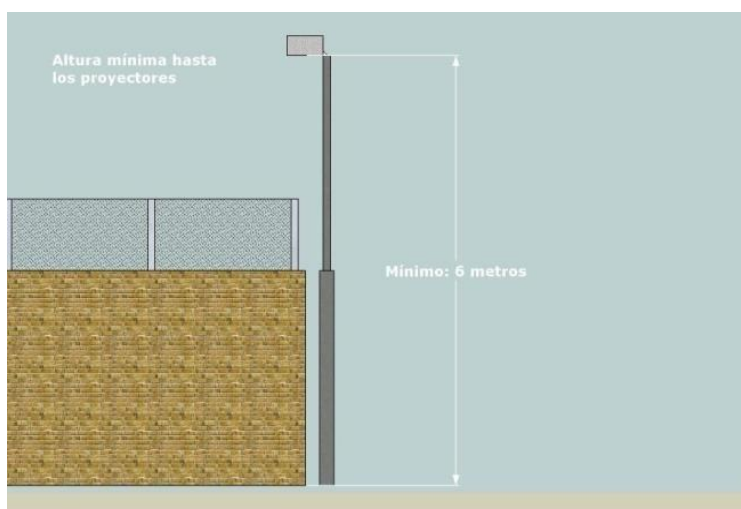


Os postes de luz devem estar localizados fora da quadra. Se estes estiverem dentro da área de segurança, o jogo externo não será permitido. A altura da parte inferior dos refletores até o chão deve ser de 6 metros no mínimo.

Quanto às novas instalações, sugere-se que a altura da parte inferior dos refletores até o chão deve ser de 8 metros no mínimo caso sejam instaladas dentro da quadra considerando a projeção vertical das paredes laterais da quadra.

Diferentes alturas de iluminação podem ser instaladas para iluminações colocadas fora das paredes da quadra.

Para transmissões de televisão e filmagens, é necessário um nível de iluminação vertical de pelo menos 1000 lux. Entretanto, isto poderia aumentar com a distância do objeto em relação à câmera. Para obter mais informações sobre o padrão citado acima, consulte a norma citada.



ORIENTAÇÃO

A recomendação para o eixo longitudinal da quadra em relação às instalações externas é Norte-Sul admitindo uma variação entre Norte-Nordeste e Norte-Noroeste.



A BOLA

As bolas utilizadas para competições oficiais são as aprovadas pela FIP para o jogo de Pádel.

1. A bola deve ser uma esfera de borracha com uma superfície exterior uniforme em branco ou amarelo. Seu diâmetro deve medir entre 6,35 e 6,77 cm e deve pesar entre 56,0 e 59,4 gramas.
2. O rebote é compreendido entre 135 e 145 cm ao cair sobre uma superfície dura a partir de uma altura de 2,54 m.
3. A bola deve ter uma pressão interna de 4,6 kg a 5,2 kg por 2,54 centímetros quadrados.
4. Quando o jogo está localizado a mais de 500 metros de altitude acima do nível do mar, outro tipo de bola pode ser utilizado. Estas devem ser idênticas às anteriores, exceto no rebote que deve ser superior a 121,92 cm e inferior a 135 cm.



A RAQUETE

O jogo é praticado com uma raquete fabricada de acordo com as normas descritas abaixo.

1. A raquete é composta de duas partes: cabeça e cabo.
2. Cabo: comprimento máximo de 20 cm; largura máxima (da garganta, sem considerar o espaço livre no meio) de 50 mm; espessura máxima de 50 mm.
3. Cabeça: comprimento variável; largura máxima de 26 cm; espessura máxima de 38 mm.
4. O comprimento total da raquete de Pádel, cabeça mais cabo, não pode exceder 45,5 cm.
5. Ao realizar um controle de medidas da raquete, a tolerância será de até 2,5% na espessura.
6. A superfície de impacto da raquete é perfurada por um número ilimitado de furos cilíndricos, cada um medindo entre 9 e 13 mm de diâmetro em toda zona central da superfície. Próximo ao contorno em uma área não superior a 4 cm (medida a partir da borda da raquete), os furos podem ter um diâmetro maior ou uma forma diferente com comprimento e largura variáveis, desde que isso não afete a essência do jogo.
7. Ambos os lados da raquete devem ser planos, podendo ser lisos ou ásperos.
8. A raquete deve estar livre de quaisquer objetos ou dispositivos aderidos a ela, exceto aqueles especificamente utilizados para limitar ou evitar a deterioração e vibração e para distribuir o peso. Para isso, eles devem ser razoáveis em tamanho e posicionamento. A raquete não pode representar confusão ou perturbação para todos os jogadores, então não pode ter nenhuma superfície refletiva ou elementos sonoros que poderiam de alguma forma modificar o desenvolvimento normal do jogo.
9. A raquete deve ter um cordão não elástico de comprimento máximo de 35 cm fixado no cabo que deve ser colocado ao redor do pulso como proteção contra acidentes. Seu uso é obrigatório.
10. A raquete não pode ter nenhum dispositivo visível ou audível que possa comunicar, advertir ou dar instruções ao jogador durante o jogo.



CASO 1

Durante o jogo, um jogador quebra acidentalmente sua raquete. O jogo pode continuar sob estas circunstâncias?

Decisão: Sim, a menos que o cordão de segurança do pulso tenha sido danificado ou que a raquete tenha se tornado perigosa.

CASO 2

É permitido ao jogador usar mais de uma raquete durante um jogo?

Decisão: Sim, mas não no meio de um ponto.

CASO 3

Uma bateria que afeta as características do jogo pode ser incorporada à raquete?

Decisão: Não. Uma bateria é proibida. Como uma célula solar ou outros acessórios similares, eles são considerados uma fonte de energia.



REGRA 1. PONTUAÇÃO EM UM JOGO

PONTUAÇÃO

Opção 1

1. No primeiro ponto ganho será proferido "15", no segundo ponto ganho "30", no terceiro ponto "40" e no quarto "game". Exceto se cada dupla ganhou três pontos, neste momento será proferido "iguais". O ponto seguinte se proclama "vantagem" e, se a mesma dupla ganhar o próximo ponto, se proclama "game". Se o ponto for perdido, a pontuação voltará a "iguais". E assim por diante até que uma dupla de jogadores tenha obtido os dois pontos consecutivos que são necessários para ganhar o *game*.
2. A primeira dupla a ganhar 6 *games*, sempre com uma vantagem mínima de 2, ganhará o *set*. No caso de um empate em 5 *games*, os jogadores terão que jogar mais dois *games*, para ganhar por 7-5. Entretanto, se houver um empate em 6 *games*, será aplicado um *tie-break*.
3. As partidas serão jogadas como melhor de três *sets*. Dois dos três *sets* precisam ser vencidos para vencer a partida.
4. No caso de um empate de um *set* cada, e sempre previamente estabelecido, o terceiro *set* pode ser jogado sem um *tie-break*, assim, se houver um empate em seis *games*, a dupla que conseguir uma diferença de dois *games* ganha.

Opção 2

1. "Ponto de Ouro" ou "Sem Vantagens". Nesse caso, pontua-se da seguinte forma:
 - Nenhum ponto: "0"
 - Primeiro ponto: "15"
 - Segundo ponto: "30"
 - Terceiro ponto: "40"
 - Quarto ponto: "game"
2. Se ambas as duplas de jogadores tiverem vencido três pontos cada "iguais" será proferido e um ponto decisivo denominado "ponto de ouro" será jogado. A



dupla que inicia recebendo o saque escolherá se deseja recebê-lo do lado direito ou do lado esquerdo da quadra. A dupla que recebe o saque não pode mudar de posição para receber o ponto de decisão. A dupla que ganhar o ponto ganha a partida.

3. Em partidas mistas, no ponto de decisão o jogador que recebe será do mesmo gênero que aquele que saca. Os jogadores que respondem ao saque não podem mudar de posição para recebê-lo.

TIE-BREAK

1. Durante o *tie-break* as pontuações “zero”, “1”, “2”, “3”, etc., são proferidas.
2. O *tie-break* será vencido pelos primeiros jogadores a ganharem 7 pontos – desde que seja com uma vantagem de 2 pontos – e, portanto, a partida e o set. Se necessário, o desempate continua até que esta margem seja obtida.
3. O *tie-break* será iniciado pelo jogador que, por sua vez, sacará de acordo com a ordem seguida no set. Este jogador fará apenas um saque do lado direito da quadra. Os dois pontos seguintes serão sacados pelos jogadores da equipe oposta, respeitando a ordem de saque anterior e sacando pela esquerda. Depois disso, os jogadores sacarão dois pontos consecutivos até o final do *tie-break*, sempre respeitando a ordem de saque.
4. Um set de *tie-break* será vencido por 7-6.
5. O seguinte set será iniciado pelo jogador da dupla que não começou a sacar no *tie-break*.

CASO 1

Quem começa sacando em um *tie-break*?

Decisão: O jogador que começou a sacar no início do set. Exceto em circunstâncias conforme estabelecido na Regra 6, item 10.

MÉTODOS ALTERNATIVOS DE PONTUAÇÃO

1. Pontuação em um set.



a. Quatro jogos ou *mini-set*.

A dupla que vencer quatro jogos ganha o *set*, desde que mantenha a vantagem mínima de dois *games*. Se ambas as duplas venceram em quatro *games* cada uma, disputa-se um *tie-break*

b. *Tie-break* para definir a partida (7 PONTOS):

Caso o resultado esteja igualado em *sets*, joga-se um *tie-break*, que substituirá o terceiro *set*, para decidir a dupla que ganha a partida. A dupla que fizer sete pontos, com pelo menos 2 de vantagem sobre o adversário, ganha o *tie-break*.

c. *Super tie-break* para definir a partida (10 PONTOS):

Caso o resultado esteja igualado em *sets*, joga-se um *super tie-break*, que substituirá o terceiro *set*, para decidir a dupla que ganha a partida. A dupla que ganhar dez pontos, com pelo menos 2 de vantagem sobre o adversário ganha o *super tie-break*.

NOTA 1

Quando o *tie-break* é usado para substituir o *set* final, a ordem original de saque continua, mas os jogadores poderão mudar entre si a ordem de quem inicia e de quem recebe o saque.

NOTA 2

As bolas não serão trocadas no início do *tie-break*, mesmo que seja necessária uma troca de bola.



REGRA 2. TEMPOS

1. O árbitro-juiz do torneio concederá uma partida W.O. (*walk over*) perdida contra jogadores que não estejam na quadra prontos para jogar 10 minutos após o horário oficial de início da partida. Exceto nos casos em que ele considerar que o atraso ocorreu por razão de força maior.

CASO 1

No caso de partidas marcadas uma depois da outra, o início da partida seguinte é considerado 5 minutos após o final da partida anterior.

2. Haverá um aquecimento obrigatório de 5 minutos entre os jogadores
3. Segundo a norma, a partida deve ser contínua, desde o início (primeiro saque) até o seu término. Portanto, uma partida nunca deve ser suspensa ou atrasada para permitir que um jogador se recupere, receba instruções ou conselhos.
4. É permitido no máximo 20 segundos entre os pontos.
5. Será concedido no máximo 90 segundos para a mudança de campo. Após o primeiro jogo de cada *set* e durante um *tie-break*, o jogo será contínuo e os jogadores mudarão de lado sem um período de descanso.
6. Um período máximo de descanso de 120 segundos será concedido ao final de cada *set*.
7. O tempo de descanso acima mencionado começa a partir do momento em que um ponto termina até o início do saque do ponto seguinte.
8. Se, devido a circunstâncias imprevistas, uma roupa, calçado ou equipamento do jogador precisar ser substituído, um período adicional (dentro do razoável) será permitido para que o jogador resolva o problema.
9. Um anúncio pode ser feito antes da partida, permitindo um número limitado de intervalos para o banheiro ou para uma troca de roupa.
10. 20 segundos serão concedidos para mudanças de campo em um *tie-break*
11. Se uma partida tiver que ser suspensa devido à chuva, falta de luz, acidentes etc., quando reiniciada, os jogadores têm o direito de um aquecimento de



acordo com o seguinte:

- a. Até 5 minutos de suspensão: sem aquecimento.
 - b. De 5 a 20 minutos de suspensão: 3 minutos de aquecimento.
 - c. Mais de 20 minutos de suspensão: 5 minutos de aquecimento.
12. A partida começará exatamente onde ela terminou antes de ser suspensa. Com relação ao jogo, placar, jogador a sacar, mesmo lugar na quadra e mesma ordem de sacar e receber.
 13. Se a partida precisar ser suspensa devido à falta de luz, deverá ocorrer quando a soma dos *games* do *set* for um número par, a fim de que as equipes reiniciem a partida no mesmo lado em que ele foi suspenso.
 14. Em caso do jogador se lesionar ou de ser afetado por uma condição médica tratável, será concedido a ele um intervalo de 3 minutos para o tratamento, que pode ser repetido nas duas mudanças de campo seguintes, mas dentro do tempo regulamentado. Se a lesão for durante a mudança de campo, o jogador poderá receber atendimento médico nos 3 minutos acima mencionados e poderá repetir o processo durante as duas mudanças de campo seguintes, mas dentro do tempo regulamentado.
 15. Os cuidados médicos serão prestados apenas uma vez a cada jogador e não poderão ser cedidos ao outro jogador da sua dupla.
 16. No caso de um acidente como consequência indireta do jogo, mas que afete um dos jogadores, o árbitro-juíz do torneio pode usar sua discricção para conceder um período para o tratamento não superior a 15 minutos.
 17. Se um jogador tiver uma lesão com sangramento, ele não poderá continuar a partida.

CASO 1

No caso de um acidente indireto a um jogador que então precisa de atenção médica, isto conta como um dos tempos permitidos?

Decisão: Não, não conta.



CASO 2

Quanto tempo de descanso ou interrupção pode haver entre o primeiro e o segundo saque?

Decisão: Nenhum, o jogo deve ser contínuo.



REGRA 3. POSIÇÃO DOS JOGADORES

1. Cada dupla irá se colocar em cada um dos lados da quadra. O jogador que saca (sacador) coloca a bola em jogo e o adversário diagonalmente na frente do referido jogador (receptor) recebe a bola sacada.
2. O jogador que recebe pode estar em qualquer parte da quadra, assim como a sua dupla e a dupla do sacador.

CASO 1

Um jogador pode estar fora da quadra no momento do saque?

Decisão: Não.

CASO 2

É permitido que um jogador de uma dupla monopolize o jogo?

Decisão: Sim, se a sua dupla permanecer em campo. Todos os jogadores, porém, devem sacar e receber de acordo com o regulamento quando for a sua vez.



REGRA 4. ESCOLHA DE LADOS E SAQUE

1. A escolha do campo e dos lados de quem inicia sacando e de quem recebe deve ser decidida por sorteio. A dupla que ganhar deve escolher entre:
 - a. Iniciar sacando ou recebendo. Nesse caso a outra dupla escolherá o lado do campo.
 - b. Um lado do campo. Nesse caso a outra dupla escolherá se irá iniciar o jogo sacando ou recebendo.
 - c. Dar a possibilidade de escolha à outra dupla.
2. Depois de decidir quem saca primeiro e o lado em que cada dupla começará a jogar, o árbitro-juiz terá de ser informado quem é a primeira dupla a sacar e a receber.

CASO 1

Os jogadores têm o direito de escolher novamente se o jogo for interrompido no período de aquecimento e os jogadores abandonam o campo?

Decisão: Sim. O resultado do sorteio original permanece, mas uma nova decisão pode ser tomada por ambas as duplas.



REGRA 5. MUDANÇA DE CAMPO

1. Os jogadores devem mudar de lado após o 1º, 3º e cada *game* ímpar subsequente no *set*.
2. No *tie-break* os jogadores mudarão de campo a cada 6 pontos.
3. Em caso de erro e os jogadores não mudarem de campo, a correção deve ser feita assim que o erro for percebido, seguindo a ordem correta. Todos os pontos ganhos antes que o erro seja percebido são válidos. Se o erro for percebido após o jogador falhar no primeiro saque, ele tem apenas um saque restante.

CASO 1

Ao final de um *set*, há um período de descanso de 120 segundos. Temos que mudar de campo para começar o próximo *set*?

Decisão: Se o número total de jogos jogados no *set* até o período de descanso somar a um número ímpar, sim. Se somarem a um número par, não.

CASO 2

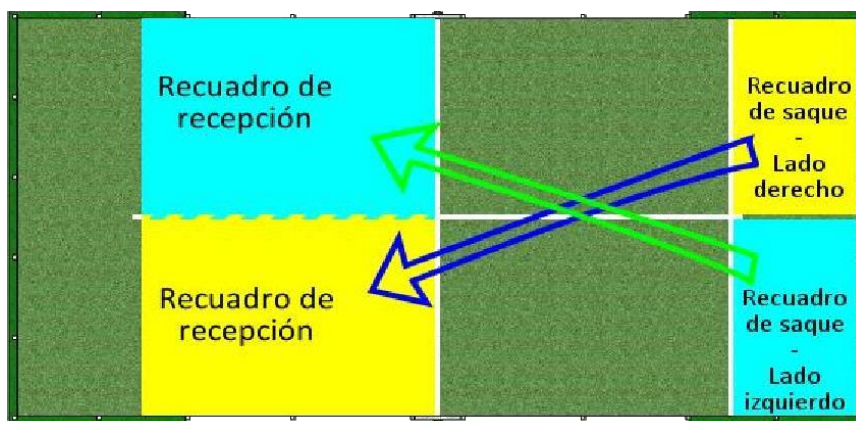
Ao final do primeiro *game* de cada *set*, temos que mudar de lado, é permitido um período de descanso nesse momento?

Decisão: Não, o jogo deve ser contínuo.

REGRA 6. SAQUE OU SERVIÇO

Todos os pontos começam com o saque. Se o primeiro saque não for válido, é permitido ao sacador uma segunda tentativa. O saque deve ocorrer da seguinte forma:

1. No início do saque, o jogador que saca deve ficar com os dois pés atrás da linha de saque, entre o prolongamento imaginário da linha central de saque e a parede lateral (área de saque) e deve permanecer lá até que a bola seja sacada.
2. O jogador que está sacando deve quicar a bola no chão dentro da área de saque em que se encontra antes de realizar o saque.
3. O jogador que está sacando não pode tocar a linha de saque com os pés, nem a linha central imaginária da área de saque.
4. A altura da bola que está sendo sacada deve estar no nível da cintura do sacador ou abaixo dela no momento do impacto, e este jogador deve ter pelo menos um pé em contato com o chão.



5. A bola é sacada do lado direito da quadra e deve passar diagonalmente sobre a rede em direção à área de recepção do saque da pessoa que está recebendo a bola. A bola deve bater dentro das linhas que delimitam essa caixa. No primeiro saque, a bola deve cair na caixa de recepção do adversário localizada à sua esquerda. Quando



um lado ganha o ponto, é hora do próximo saque e a bola deve cair na caixa de recepção do adversário localizada à sua direita, e assim por diante, alternadamente.

6. Um jogador não pode andar, correr ou pular enquanto saca. Pequenos movimentos de pés que não afetem a posição de saque adotada serão aceitos.
7. Considera-se o saque o momento do contato com a bola, ou qualquer tentativa intencional de acertá-la.
8. Se um saque for inadvertidamente feito do lado errado, o erro terá que ser corrigido assim que for percebido. Todos os pontos permanecem válidos, mas, caso haja ao menos um erro no primeiro saque, ele deve ser levado em consideração.
9. Antes de iniciar cada *set*, os jogadores podem escolher qual deles irá sacar primeiro. Uma vez estabelecida a ordem, ela não poderá ser alterada até o início do *set* seguinte.
10. Se um jogador sacar fora da sua vez, o jogador que deveria ter sacado deve fazê-lo assim que o erro for percebido. Todos os pontos permanecem válidos, mas, caso haja ao menos um erro no primeiro saque, ele não deve ser levado em consideração. Caso o *game* tenha finalizado antes que o erro seja descoberto, a ordem de saque permanecerá como está até a conclusão do *set*.
11. O sacador não irá sacar até que o jogador que recebe esteja pronto. Entretanto, o jogador que receber se adaptará dentro do razoável ao ritmo do sacador e estará pronto para receber o saque quando o sacador estiver pronto.
12. Não será possível alegar não estar preparado para receber depois da tentativa de devolver a bola normalmente. Por outro lado, se demonstrado que o receptor não estava pronto, ainda assim não será possível assinalar falta no saque.

CASO 1

Qual é a altura máxima em que um jogador que dobra a perna pode bater uma bola ao sacar?

Decisão: Na altura da cintura ou abaixo dela naquele momento.



REGRA 7. FALTA NO SAQUE

- I. Há falta no saque quando:
 - a. o jogador que saca infringe a Regra 6. Saque ou serviço, mais precisamente os itens I a 6;
 - b. o jogador que saca erra a bola no momento do lance;
 - c. a bola bate fora da área de saque (incluindo as linhas válidas);
 - d. a bola bate em quem sacou, na sua dupla ou em qualquer objeto usado ou transportado por algum dos jogadores da dupla;
 - e. a bola salta na área de recepção do saque e toca a cerca metálica ao redor da quadra antes do segundo rebote;
 - f. a bola bate na área de recepção do saque e salta pela porta para fora da quadra, onde não tem a zona de segurança mínima exigida para o jogo externo.

CASO 1

Eu fiz o saque e a bola bateu na parede, no poste de luz ou na cerca do meu lado da quadra e, então, passou pela rede em direção à área de recepção do saque antes de bater no chão. O saque é válido?

Decisão: Não, é uma falta no saque.



CASO 2

Eu fiz o saque e a bola bateu na área de recepção do saque e, então, se direcionou para fora da quadra passando por cima da rede ou da cerca metálica. O saque é válido?

Decisão: Sim, o saque é válido.

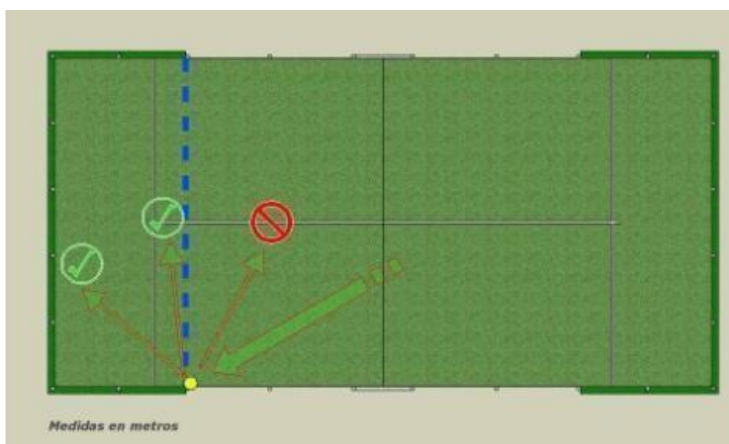


REGRA 8. DEVOLUÇÃO DE SAQUE

1. O jogador que receber a bola terá que esperar até que a bola salte dentro da área de recepção do saque e deverá bater nela antes que toque no chão pela segunda vez.
2. A dupla receptora irá decidir no primeiro *game* de cada *set* quem será o primeiro a receber. O jogador escolhido será o primeiro a receber em todos os *games* daquele mesmo *set*.
3. Cada jogador receberá um saque alternadamente durante o jogo e, uma vez que a ordem tenha sido decidida, ela não poderá ser alterada durante aquele *set* ou *tie-break*, só poderá ser alterada no início de um novo *set*.
4. Se durante uma partida ou *tie-break*, a ordem de recebimento for alterada pelos jogadores receptores, eles terão que continuar desta forma até o final do *game* ou *tie-break* em que o erro ocorreu. Nos *games* seguintes desse *set*, os jogadores adotarão as posições inicialmente selecionadas.
5. Se a bola atingir um dos jogadores receptores ou suas raquetes enquanto recebem um saque antes de bater no chão, será considerada um ponto a favor da dupla que sacou.

CASO 1

Nos campos antigos, em que pode existir algumas saliências na junção da parede com a cerca metálica lateral – ou seja, a parede e a cerca não estão completamente alinhadas –, o saque só será válido se a bola bater nessa saliência e sair em um ângulo na direção do receptor, tendo como limite a linha imaginária que vai de uma saliência a outra (ver figura).



CASO 2

Se a bola saltar duas vezes dentro da área de recepção do saque – mesmo que entre saltos ela tenha tocado a parede – ela é considerada um ponto para a dupla que sacou.

CASO 3

Sob nenhuma circunstância o jogador que recebe pode volear, mesmo que ele esteja fora da área de recepção do saque.



REGRA 9. REPETIÇÃO DO SAQUE: *NET* OU *LET*

1. Será considerado *net* quando, no saque:
 - a. a bola sacada toca na rede ou nos postes de sustentação e depois cai na área de saque da dupla adversária, desde que não toque a cerca metálica antes do segundo salto;
 - b. a bola depois de tocar a rede ou postes (se estes estiverem dentro da área de jogo) atinge qualquer jogador ou objeto transportado ou usado por ele.
2. Será considerado *let* quando, no saque:
 - a. a bola é sacada quando o receptor não está pronto (Regra 6. item II).
 - b. Se houver um *let* no primeiro saque, um ponto completo deve ser repetido, então o jogador tem o direito de fazer dois saques.
 - c. Se houver um *net* ou *let* no segundo saque, o jogador terá apenas o direito de repetir o segundo saque.

CASO 1

Coloco a bola em jogo, ela toca a rede e a primeira batida é na área de recepção, já com a segunda batida a bola sai da quadra através da porta. Isto é *let* ou falta?

Decisão: Um *let* se a bola puder ser jogada fora da quadra. Caso contrário, é uma falta.



REGRA 10. REPETIÇÃO DE UM PONTO OU *LET*

- I. Um ponto em disputa é um *let* se:
 - a. a bola se rompe durante o jogo;
 - b. qualquer elemento que não faça parte do jogo invade a área da quadra;
 - c. em geral, haja qualquer interrupção da partida devido a situações inesperadas não relacionadas com os jogadores;
 - d. um jogador considerar que, de acordo com o regulamento, surgiu uma situação de *let*, devendo avisar, então, imediatamente o árbitro-juíz; se a jogada continuar, o jogador perde o direito a um *let*.
 - e. Uma vez solicitado o *let*, o árbitro-juíz decide se é apropriado. Caso contrário, o jogador perde o ponto.

CASO 1

O que acontece se houve uma falta no primeiro saque, e o ponto começou com o segundo saque?

Decisão: O ponto é repetido e o jogador tem direito a dois saques.



REGRA 11. INTERFERÊNCIA

Interferência é quando um jogador com uma ação deliberada ou involuntária, afasta um adversário durante a execução de um lance. O árbitro-juíz, em primeira instância, a interferência deliberada, atribuirá o ponto ao adversário, e no segundo caso, a interferência involuntária, será considerado um *lete* o ponto será repetido.



REGRA 12. BOLA EM JOGO

1. A bola será batida alternadamente por cada dupla de jogadores.
2. A bola estará em jogo a partir do momento em que um saque válido ocorrer até que *let* seja proferido ou o placar determinado.
3. Se a bola em jogo atingir qualquer parte da quadra depois de ter saltado no chão do adversário, ela permanecerá em jogo e deve ser devolvida antes de saltar pela segunda vez.
4. Partes da quadra, como mencionado acima, referem-se aos interiores das paredes, a cerca metálica que envolve a quadra, o solo, a rede e os postes da rede. A grade e a estrutura em sua totalidade serão consideradas como parte da cerca.

CASO 1

Se a bola bater na estrutura da cerca na parte superior, o jogo tem que ser continuado?

Decisão: Se a bola é válida e bate na parte superior da estrutura da cerca, o jogo precisa ser continuado, independentemente se a bola volta para a quadra ou vai para fora dela, sendo liberado, nesse caso, o jogo externo.



REGRA 13. PONTO PERDIDO

- I. Jogadores perdem o ponto:
 - a. se qualquer um dos jogadores, suas raquetes ou qualquer coisa usada ou transportada por eles toca a rede, os postes da rede, o cabo de tensionamento ou qualquer parte da quadra do adversário enquanto a bola está em jogo;
 - b. Nos casos de jogos externos autorizados, acima de 0,92 metros, e somente se autorizado, o poste vertical divisor nas portas é considerado uma zona neutra para qualquer um dos quatro jogadores, eles podem tocá-lo ou segurá-lo.
 - c. se bola bate no campo pela segunda vez antes de ser devolvida;
 - d. quando a bola, após bater no campo corretamente, ultrapassa o limite marcado da quadra (lateral ou fundo) ou através da porta;
 - e. Nos casos de jogos externos autorizados, quando a bola, após bater no campo corretamente, sai por cima da parede de fundo. Se ela sair sobre a parede lateral ou pela da porta, o ponto só se perde quando a bola bate no chão pela segunda vez ou toca em algum objeto alheio ao campo.
 - f. se o jogador devolver a bola antes que ela tenha passado por cima da rede;
 - g. se o jogador devolver a bola de forma direta ou depois dela bater primeiro numa das paredes do seu lado de modo que, sem bater no campo primeiro, bata numa das paredes do lado contrário, na cerca metálica ou em algum objeto alheio ao campo;
 - h. se o jogador devolver a bola de forma direta ou depois dela bater primeiro numa das paredes do seu lado de modo que a bola bata na rede ou nos postes da rede e, depois, bata numa das paredes do lado contrário, na cerca metálica ou em algum objeto alheio ao campo;
 - i. se um jogador acerta a bola duas vezes seguidas;
 - j. se depois de bater na bola ela tocar o próprio jogador, seu companheiro ou qualquer coisa usada por esses jogadores.



- k. se a bola atingir qualquer parte dos jogadores ou seu equipamento, exceto a raquete, depois de ter sido atingida pela equipe adversária;
 - l. se um jogador acertar a bola e ela tocar a cerca metálica, qualquer parte do solo em seu próprio lado da quadra, ou qualquer elemento não relacionado à quadra localizado no solo em seu próprio lado da quadra;
 - m. se acertar a bola lançando a raqueta contra ela;
 - n. se algum jogador pular por cima da rede enquanto o ponto está em jogo;
 - o. se ambos os jogadores baterem na bola simultaneamente ou consecutivamente, o ponto será perdido – a bola só pode ser jogada por um membro da equipe;
- Nota: Não é considerado um toque duplo quando uma dupla de jogadores tenta acertar a bola simultaneamente, um acerta ela e o outro acerta a raquete de seu companheiro de equipe.
- p. se um jogador tem um ou seus dois pés, assim como qualquer parte de seu corpo, fora da quadra, exceto quando o jogo externo está autorizado;
 - q. se um jogador comete falta em dois saques consecutivos.

CASO 1

O que acontece se a bola, depois de tocar corretamente no meu campo, não sair fora da quadra devido à rede adicional que às vezes é colocada acima da cerca metálica?

Decisão: Você perdeu o ponto.



REGRA 14. DEVOLUÇÃO CORRETA

- I. A devolução é correta:
 - a. se depois de ser atingida, a bola é rebatida por um dos adversários; ou se ela atingir qualquer parte do corpo, roupas ou até mesmo a raquete da equipe adversária;
 - b. se a bola, após ser lançada, salta diretamente para a quadra adversária ou bate na parede/vidro da própria quadra dos jogadores e, em seguida, salta para a quadra adversária;
 - c. se a bola toca na quadra adversária e depois atinge a tela ou uma das paredes;
 - d. se, como resultado da direção e força com que a bola é atingida, ela salta na quadra do adversário e depois sai da quadra, atinge o teto, as luzes ou qualquer outro objeto não relacionado com a quadra;
 - e. se a bola toca na rede ou nos postes da rede, e depois cai na quadra do adversário;
 - f. se a bola em jogo bate em um objeto localizado no chão da quadra adversária não relacionado com a quadra (por exemplo, outra bola);
 - g. se, depois de lançar a bola, ela salta corretamente para a quadra adversária, volta para a quadra dos sacadores quando o jogador adversário bate nela – desde que nem o jogador, nem qualquer parte de sua roupa ou raquete tenha tocado a rede, postes ou a quadra adversária dos adversários e a bola cumpra as estipulações indicadas nos itens a. ao f. acima;
 - h. se a bola é levantada ou empurrada – esses movimentos de toque de devolução serão considerados válidos se o jogador não a tocar duas vezes e se o impacto ocorrer durante o movimento, sem variar substancialmente a saída normal da bola;
 - i. se a devolução da bola bate no canto do chão com a parede/vidro do campo adversário;
 - j. nos casos de jogo externo, se a bola for atingida de fora da quadra – a devolução será válida se os itens anteriores a este forem cumpridos.



CASO 1

De acordo com o item f., se a bola bater em um objeto no chão da quadra adversária, a devolução é correta. Sendo assim, eu venci o ponto?

Decisão: Não, o jogo continua.



REGRA 15. PONTO GANHO

- I. Se ganha o ponto:
 - a. se depois de bater no campo do adversário, a bola sai da quadra por um buraco na cerca metálica ou se fica presa no buraco em questão;
 - b. se depois de bater no campo do adversário, a bola ficar presa na superfície horizontal plana no topo da parede.



REGRA 16. JOGO EXTERNO AUTORIZADO

Os jogadores estão autorizados a sair da quadra para jogar a bola sempre que a quadra preencha as condições estabelecidas nos capítulos Quadra de Pádel e Área de Segurança e Jogos Externos.



REGRA 17. TROCA DE BOLAS

- I. Os organizadores da competição devem anunciar com antecedência o seguinte:
 - a. a marca e o tipo de bolas;
 - b. o número de bolas a serem usadas na partida (2 ou 3);
 - c. a troca de bolas, caso necessário. As trocas de bola devem ser feitas utilizando uma das seguintes alternativas para cada partida:
 - i. Após um número estabelecido de *games* ímpares. O período de aquecimento é contado como dois jogos e o *tie-break* como um, para considerar na troca de bolas.
 - ii. Uma troca de bola não ocorrerá no início de um *tie-break*. Neste caso, a troca de bolas será adiada até o início do segundo jogo do *set* seguinte.
 - iii. No início de um *set*.
 - iv. Nos casos em que as trocas de bolas devem ocorrer após um número estabelecido de *games* e não são, o erro deve ser corrigido quando é a vez da equipe que deveria ter sacado com novas bolas antes que o erro ocorresse. Depois disso, as bolas serão trocadas durante a partida, como previsto originalmente.
 - v. Quando uma bola é perdida, rompida ou suficientemente deteriorada e difere das outras, o árbitro-juiz supervisionará uma mudança para uma bola em condições iguais às que estão em jogo. Caso contrário, será feita uma troca completa de todas as bolas. É obrigatório ter pelo menos duas bolas disponíveis para iniciar o ponto.



NORMAS DE ETIQUETA E CONDUTA

PONTUALIDADE

Os jogos seguirão um após o outro sem atrasos, de acordo com os horários exibidos nos agendamentos dos jogos. Os horários dos jogos serão publicados com antecedência suficiente e os jogadores são obrigados a se informar. A ordem dos jogos não pode ser alterada sem a autorização do árbitro-juíz.

VESTUÁRIO

Os jogadores usarão roupas e calçados esportivos adequados. Camisetas sem mangas e/ou roupas de banho não são permitidas. O não cumprimento resultará em uma falta. Se não for corrigido, o jogador será desqualificado.

As equipes que participam de competições são recomendadas, embora não sejam obrigadas a usar a mesma roupa. Os jogadores podem usar calçados, roupas e raquetes que desejam, desde que sejam regulamentados. Em torneios internacionais, a equipe de arbitragem deve usar algo que os identifique.

IDENTIFICAÇÃO

Os participantes terão que se identificar dando sua identidade, nacionalidade e idade e, em geral, qualquer outra documentação relacionada à competição quando solicitado pelo árbitro-juíz do torneio.

CONDUTA E DISCIPLINA

Os jogadores se comportarão com cortesia e respeitarão as outras pessoas durante qualquer competição, quer participem ou não.

Os técnicos, bem como os jogadores, se comportarão adequadamente, considerando que as penalidades que o árbitro-juíz pode aplicar a eles na partida podem ser somadas às dos jogadores.



ÁREA DE JOGO

Os jogadores não podem deixar a área de jogo durante uma partida, incluindo o aquecimento, sem a autorização do árbitro-juíz. A área de jogo é entendida como a quadra e a área ao redor.

CONSELHOS E INSTRUÇÕES

Jogadores e equipes podem receber conselhos e instruções de seu técnico devidamente credenciado durante competições, desde que isso ocorra durante os tempos de descanso.

ENTREGA DE PRÊMIOS

Os jogadores ou equipes que jogarem na final de uma partida devem participar da premiação realizada no final da competição, a menos que não possam devido a uma lesão, indisposição ou outras causas razoáveis.

JOGO CONTÍNUO E ATRASOS NO JOGO

Uma vez iniciada, uma partida deve ser contínua e nenhum jogador pode atrasá-la sem motivos razoáveis. Os tempos permitidos se encontram na Regra 2 do presente Regulamento.

OBSCENIDADES AUDÍVEIS E VISÍVEIS

Obscenidade audível é definida como o uso de palavras conhecidas e entendidas como ofensivas e faladas em voz alta o suficiente para serem ouvidas pelo árbitro-juíz, espectadores e organizadores da competição.

Obscenidades visíveis são definidas como sinais ou gestos feitos com as mãos, raquetes, bolas ou qualquer outra parte do corpo que geralmente têm um significado obsceno ou que ofendem terceiros.

ABUSO DA BOLA

Os jogadores não podem lançar ou bater a bola violentamente, em qualquer direção, para fora da quadra, ou em jogadores do outro lado da rede quando não estiverem em jogo.



ABUSO DA RAQUETE E EQUIPAMENTO

Os jogadores não podem em nenhum momento atingir deliberadamente qualquer parte da quadra, chão, rede, cadeira do árbitro, paredes, cerca metálica ou qualquer outro elemento das instalações com sua raquete.

ABUSO VERBAL, FÍSICO E AGRESSÃO

Comportamentos, atitudes e gestos agressivos e antidesportivos por parte dos jogadores serão tratados com particular gravidade quando feitos em relação ao árbitro-juíz, adversários, companheiro de jogo, espectadores ou qualquer pessoa relacionada com o torneio. Insultos e qualquer expressão oral, que, sem ser considerada insultuosa, seja desprezível ou intrínseca ao comportamento depreciativo, serão julgados como abuso verbal.

MELHORES ESFORÇOS

Todos os jogadores devem dar o melhor de si para vencer a partida em que estão participando.

CONDUTA ANTIDESPORTIVA

Os jogadores devem sempre se comportar de maneira semelhante a um atleta, evitando qualquer ação que vá contra o espírito esportivo, a competição ou, em geral, o respeito às normas estabelecidas ou ao *fair-play*.

PENALIZAÇÕES E TABELA DE PENALIDADES

A infração durante a partida de qualquer um dos aspectos acima mencionados será penalizada pelo árbitro-juíz da competição, de acordo com a seguinte tabela de penalidades. Independente do acima exposto, o Comitê Disciplinar verificará a possibilidade de impor outras penalidades pela mesma infração, como resultado da aplicação do Regulamento Disciplinar Desportivo.

Tabela de penalidades

- a) Primeira infração: advertência;
- b) Segunda infração: advertência com perda de pontos;
- c) Terceira infração: advertência com desqualificação.



NOTA: As infrações de ambos os jogadores e até mesmo do técnico credenciado serão acumuladas.

DESQUALIFICAÇÃO DIRETA

No caso de uma infração muito grave (agressão física ou verbal) o árbitro-juíz poderá autorizar a desqualificação imediata do jogador ou técnico que cometeu a infração. O jogador desqualificado perde a partida e poderá não continuar na competição. Se um técnico credenciado, o capitão ou outro jogador da competição a ser realizada for desclassificado, eles terão que se retirar do torneio.



REVISÕES

Calgary (Canada) 26/08/2008

Palma de Mallorca (Spain) 24/10/2014

Sevilla (Spain) 15/10/2009

Riviera Maya (Mexico) 01/12/2010

Cascais (Portugal) 18/11/2016

Rome (Italy) 28/05/2021