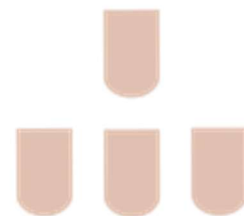




***FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE PADEL***

REGULAMENTO DO JOGO DE PADEL

Janeiro 2026



INDICE

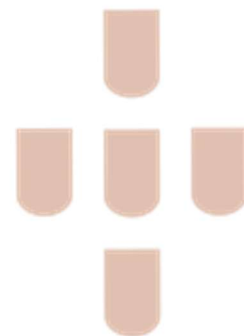
O CAMPO DE PADEL	4
DIMENSÕES	4
REDE	5
RECINTO DE JOGO	6
<i>Parede de Fundo</i>	6
<i>Parede Lateral</i>	6
SOLO	7
ACESSOS	7
ZONA DE SEGURANÇA E JOGO EXTERIOR	8
ILUMINAÇÃO	8
ORIENTAÇÃO	8
A BOLA	9
A RAQUETA	9
REGRAS DE JOGO	10
PONTUAÇÃO	10
OPÇÃO 1 - VANTAGENS	10
<i>TIE-BREAK</i>	11
REGRA 2 – TEMPOS	12
REGRA 3 – POSICIONAMENTO DOS JOGADORES	13
REGRA 4 – ESCOLHA DE CAMPO E SERVIÇO	13
REGRA 5 – MUDANÇAS DE CAMPO	14
REGRA 6 – O SERVIÇO	14
REGRA 7 – FALTA NO SERVIÇO	15
REGRA 8 – A RESPOSTA	15
REGRA 9 – REPETIÇÃO DO SERVIÇO “NET”	16
REGRA 10 – REPETIÇÃO DE UM PONTO “LET”	16
REGRA 11 – INTERFERÊNCIA	16
REGRA 12 – BOLA EM JOGO	17
REGRA 13 – PONTO PERDIDO	17
REGRA 14 – DEVOLUÇÃO CORRETA	18
REGRA 15 – PONTO GANHO	19
1. O PONTO É GANHO:	19
REGRA 16 – JOGO	19
REGRA 17 – SUBSTITUIÇÃO DE BOLAS	19
NORMAS DE ETIQUETA E CONDUTA	20
PONTUALIDADE	20
INDUMENTÁRIA	20
IDENTIFICAÇÃO	20
CONDUTA E DISCIPLINA	20
CONSELHOS E INSTRUÇÕES	20
ENTREGA DE PRÉMIOS	20
JOGO CONTÍNUO E/OU ATRASO NO JOGO	21
OBSCENIDADES AUDÍVEIS E VISÍVEIS	21
ABUSO DE BOLA	21
ABUSO DE RAQUETA OU EQUIPAMENTO	21
ABUSO VERBAL E FÍSICO OU AGRESSÃO	21
MELHORES ESFORÇOS	21
CONDUTA ANTIDESPORTIVA	21
<i>Penalizações</i>	22
<i>Tabela de Penalizações para jogadores</i>	22

a) Primeira infração: Advertência.....	22
b) Segunda infração: Advertência com perda de ponto	22
c) Terceira infração: Advertência com desqualificação.....	22
Tabela de Penalizações para técnicos:.....	22
a) Primeira infração: Advertência.....	22
b) Segunda Infração: Expulsão do jogo	22
DESQUALIFICAÇÃO DIRETA	22

Introdução

A Federação Portuguesa de Padel é o órgão responsável pela prática do Padel em Portugal e como tal cabe-lhe a definição do regulamento de jogo. Este irá seguir o regulamento definido pela Federação Internacional de Padel (FIP), fazendo os ajustes necessários para a realidade nacional caso seja necessário.

Nota: Salvo disposto em contrário, "jogador" refere-se a jogadores de ambos os sexos.



O Campo de Padel

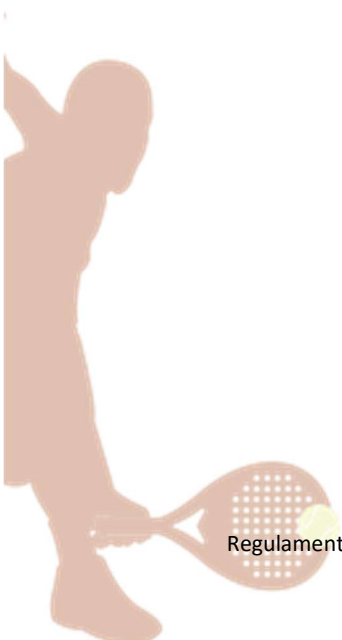
Dimensões

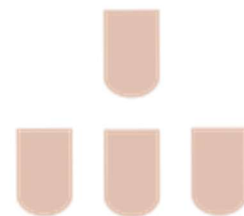
Área de jogo (medidas interiores do campo) é um rectângulo de 10 metros de largura por 20 metros comprimento com uma tolerância de 0,5%.

Este rectângulo é dividido ao meio por uma rede. Em ambos os lados, paralelas a ela e a uma distância de 6,95m estão as linhas de serviço.

Esta área entre a rede e as linhas de serviço é dividida ao meio por uma linha perpendicular a estas, chamada linha central de serviço, a qual divide esta área em duas áreas iguais. A linha central de serviço prolonga-se 20cm para além da linha serviço. As duas metades do campo devem ser absolutamente simétricas no que se refere a superfícies e traçados de linhas. Todas as linhas devem ter uma largura 5 cm. A cor das linhas deve ser preferencialmente branca ou preta, em contraste evidente com a cor do chão.

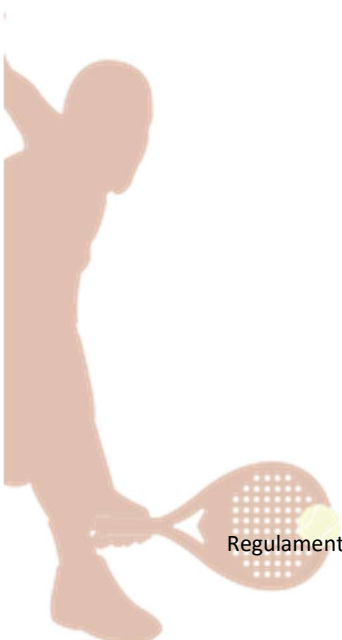
Altura livre de jogo mínima será de 6 metros em toda a superfície do campo, sem que exista nenhum elemento que invada o dito espaço, nomeadamente os focos de iluminação. Para as novas construções de campos, sugere-se que a altura mínima livre de jogo seja de 8 metros, sem que exista nenhum elemento que invada o dito espaço, nomeadamente os focos de iluminação.





Rede

1. A rede tem um comprimento de 10 metros e uma altura de 0,88 metros no centro, elevando-se 0,92 metros (com uma máxima de 0,005 metros) nas extremidades.
2. É suspensa por um cabo metálico de diâmetro máximo de 0,01 metros, cujas extremidades estão unidas a dois postes laterais de uma altura máxima de 1,05 metros ou à própria estrutura que as segura e lhe dão a devida tensão.
3. O dispositivo de tensão do cabo deve ser concebido de modo a não se soltar inesperadamente e não constituir risco para os jogadores.
4. A face exterior dos postes da rede coincidem com os limites laterais do campo. Esta face poderá ter uma forma circular ou quadrada, mas terá de ter as arestas arredondadas.
5. A rede é coberta com uma banda superior de fundo branco (tela) e largura entre os 5,0 e 6,3 cm que uma vez dobrada tem no seu interior o cabo de sustentação da rede. Pode ser incorporada uma faixa adicional destinada a publicidade, de qualquer cor, desde que não interfira nem dificulte o desenvolvimento do jogo. Em nenhum caso a faixa superior poderá exceder uma largura total de 11,0 cm.
6. É proibida a afixação de qualquer elemento na rede. No entanto, é autorizada a aplicação de pintura com fins publicitários, desde que não afete o normal desenvolvimento do jogo. A rede deve estar totalmente estendida de modo a ocupar totalmente o espaço entre os postes e a superfície do campo, não deixando nenhum espaço entre as extremidades da rede e os postes, sem, no entanto, estar sob tensão total.
7. Os fios da rede devem ser de fibras sintéticas e a largura dos mesmos deve ter um entrelaçado suficientemente reduzido para evitar que a bola possa passar através da rede.





Recinto de Jogo

O campo fechado na sua totalidade por uma parede de fundo de 10 metros de comprimento e uma parede lateral de 20 metros de comprimento.

Em todas as áreas deste enclausurado, os materiais utilizados têm de permitir um ressalto regular da bola, com exceção das malhas onde o ressalto é irregular. Estas paredes têm a seguinte forma:

Parede de Fundo

Têm uma altura total de 4 metros, incluindo 3 metros de parede, que podem ser de qualquer material transparente ou opaco (vidro, cimento, etc.) desde que as suas características cumpram com os requisitos indicados para as paredes laterais e uma malha metálica de 1 metro.

Parede Lateral

Os regulamentos permitem duas variantes para as paredes laterais:

1. Variante 1:

Parede composta por zonas escalonadas em ambos os extremos, de 3 metros de altura por 2 metros de comprimento no primeiro painel e de 2 metros de altura e 2 metros de comprimento no segundo painel. As zonas de malha metálica completam o recinto de jogo até aos 3 metros de altura nos 16 metros centrais e até aos 4 metros de altura nos 2 metros remanescentes em cada extremidade.

2. Variante 2:

Parede composta por zonas escalonadas em ambos os extremos, de 3 metros de altura por 2 de comprimento no primeiro painel e de 2 metros de altura e 2 de comprimento no segundo painel. As zonas de malha metálica completam o recinto de jogo até aos 4 metros de altura em todo o comprimento lateral.

As dimensões dadas são sempre medidas no interior do campo.

A malha metálica é sempre colocada e alinhada com a face interior das paredes podem ser de qualquer material transparente ou opaco (vidro, cimento, etc.), sempre que ofereçam a devida consistência e um ressalto da bola regular e uniforme. A parte de cima da malha ou moldura tem de ser livre de qualquer elemento que não faça parte desta. Seja qual for o material utilizado deverá sempre ter uma superfície uniforme, dura e lisa, sem qualquer zona rugosa para permitir o contacto, o roçar e deslizamento das bolas, mãos e outras partes do corpo.

A cor das paredes opaca deve ser lisa e não poderá interferir com a visão dos jogadores ou as condições de jogo, a sua cor deverá ser preferencialmente verde, azul ou cor de tijolo, terá é de ser em contraste com a cor do chão.



É permitido imprimir ou pintar logotipos de publicidade, desde que não haja mais do que um por parede e o seu tamanho não interfira com a visão dos jogadores.

Para as paredes de vidro devem-se respeitar as normas para vidros temperados:

- União Europeia: UNE - EN 12150-1.

A malha metálica pode ser entrelaçado ou soldada, sendo que a sua abertura (média da diagonal) não seja inferior a 5 cm nem superior a 7,08 cm. Recomenda-se um diâmetro do fio de metal utilizado entre 1,6 mm e 3 mm, autorizando-se uma grossura máxima de 4 mm, tendo uma tensão suficiente para permitir o ressalto da bola.

Se se utilizar malha soldada, todas as soldaduras devem estar devidamente protegidas, tanto no interior como no exterior do campo para não permitir cortes ou aranhões na mesma.

Se se utilizar malha entrelaçada, os tensores devem colocar-se da parte exterior do campo e também devidamente protegidos e nenhuma das junções deve apresentar partes bicudas.

Tanto a malha de arame entrelaçado como a soldada devem formar uma superfície plana vertical e mantidas de tal modo que estas características não se percam.

Solo

1. A superfície do campo pode ser em cimento, madeira, materiais sintéticos ou relva artificial desde que permita um ressalto regular da bola.
2. A cor pode ser verde, azul ou cor de tijolo, mas única em toda a superfície do campo e distinta das paredes.
3. O piso terá um nivelamento tal que as diferenças do nível dos interiores sejam inferiores a 3 milímetros.
4. Em pisos sem drenagem própria as pendentes máximas de evacuação transversal serão de 1% e sempre a partir do centro para o exterior do campo.
5. Os pisos sintéticos e relva artificial devem cumprir os seguintes requisitos:

- União Europeia: conforme o relatório UNE 41958 IN "Pavimentos Desportivos"

Acessos

Os acessos ao campo são simétricos em relação ao centro do mesmo, ao nível da rede. Pode haver uma ou duas aberturas de cada lado com ou sem porta (ver regra 16).

As dimensões dos acessos devem ser as seguintes:

- Com um único acesso lateral: deve ter um mínimo de 1,05 x 2,00 metros e um máximo de 2,20 x 2,20 metros (Ver Figura).
- Com dois acessos laterais: cada um deve ter um mínimo de 0,72 x 2,00 metros e um máximo de 1,10 x 2,20 metros. (Ver

Nota: as instalações de uso público devem respeitar as regras de acessibilidade para pessoas de mobilidade reduzida.

No caso de existirem portas a vedar os acessos, os puxadores devem ser colocados no lado exterior do campo, sem que haja quaisquer saliências para o interior do mesmo.

Zona de Segurança e Jogo Exterior

Cada um dos lados do campo deve ter duas aberturas de acesso. Não poderá haver nenhum obstáculo físico fora do campo em ambos os lados, numa área mínima de 3 metros de largura (recomenda-se 4 metros), 4 de comprimento para cada lado, e um mínimo de 3 metros de altura (Ver Figura).

As aberturas devem ter proteções nos seus três lados: duas laterais e barra superior, assim como os postes da rede. Esta proteção deverá prevenir lesões nos jogadores (exemplos de material a ser utilizado: espuma, neopreno, etc.), com uma espessura não inferior a 2 cm. As proteções devem estar devidamente seguras às estruturas metálicas e postes através de velcro ou outro material, desde que não tenha pontas salientes e que a sua fixação seja eficaz e não tenha influência no jogo, principalmente nas partes internas do campo.

Iluminação

iluminação artificial será uniforme e de modo a não dificultar a visão dos jogadores, juiz-árbitro ou espectadores. Deve cumprir a seguinte norma:

Os postes de iluminação deverão estar colocados fora do campo. Se estiverem na zona de segurança, o jogo exterior não será autorizado.

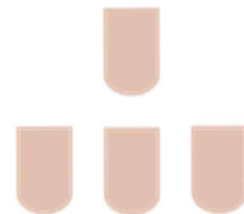
A altura mínima dos projetores tem de ser de 6 metros, desde o chão até à sua parte inferior.

Para novas construções aconselha-se que a altura mínima seja de 8 metros, para os projetores que invadam a área interna do campo, podendo manter as outras medidas, para os que não a invadam.

Para transmissão televisa e gravações o nível de iluminação vertical tem de ser no mínimo de 1000 lux. Este valor pode aumentar de acordo com a distância da câmara.

Orientação

Recomenda-se que o eixo longitudinal do campo em instalações ao ar livre seja N-S, admitindo-se, no entanto, variações contidas entre N-NE e N-NO



A Bola

As bolas para utilização nas competições oficiais da FPP terão que ser aprovadas por esta.

1. A bola deve ser uma esfera de borracha com uma superfície uniforme branca, amarela ou qualquer outra cor que ofereça um contraste adequado e distinto da cor da superfície de campo. O seu diâmetro deve medir entre 6,35 e 6,77 cm e o seu peso será entre 56,0 e 59,4 g.
2. Deve ter um ressalto entre 135 e 145 cm, quando largada de uma altura de 2,54 metros sobre uma superfície dura.
3. A bola deve ter uma pressão interna entre 4,6 kg e 5,2 kg por cada 2,54 centímetros quadrados.
4. Ao jogar a uma altitude superior a 500 metros, pode-se utilizar outro tipo de bola, sendo idêntica ao tipo acima descrito, exceto no ressalto que deverá situar-se entre 121,92 cm e 135 cm.

A Raqueta

A raqueta utilizada deverá cumprir os critérios de homologação da FIP – Federação Internacional de Padel.

1. É composta por duas partes: cabeça e cabo.
2. Cabo: comprimento máximo – 20cm, largura máxima – 50mm, espessura máxima – 50mm.
3. Cabeça: o comprimento pode variar, no entanto o comprimento total da raqueta (cabeça + cabo) não pode exceder 45,5 cm, largura máxima – 26 cm, espessura máxima – 38mm.
4. Ao realizar o controlo da espessura da raqueta dar-se-á uma tolerância de 2,5%.
5. A área de contacto com a bola poderá ter um número não limitado de furos cilíndricos de 9 a 13 mm de diâmetro em toda a zona central. Nessa mesma superfície pode ser considerada uma área periférica de 4 cm, medidos a partir da borda exterior da raqueta, onde os furos podem ter outra forma ou tamanho, desde que não afetem a essência do jogo.
6. A área de contacto com a bola poderá, em ambos os lados, ser lisa ou rugosa.
7. A raqueta deve estar livre de objetos aderentes e outros dispositivos que não sejam aqueles utilizados única e exclusivamente para limitar ou evitar o desgaste, vibrações e distribuição de peso. Qualquer objeto ou dispositivo terá medidas e colocação razoáveis para tais propósitos.
8. A raqueta deve ter um cordão ou correia não-elástica, com um comprimento máximo de 35 cm, para prender ao pulso do jogador, de forma a prevenir acidentes. O seu uso é obrigatório.



9. A raqueta deve estar livre de qualquer dispositivo que possa comunicar, informar ou dar instruções ao jogador.

Regras de Jogo

Pontuação

Opção 1 - Vantagens

1. Quando um par ganha o seu primeiro ponto, diz-se "15" ("15"–"0", por exemplo). Ao ganhar o segundo ponto diz-se "30". Ao ganhar o terceiro ponto diz-se "40" e ao quarto diz-se "jogo", a menos que ambos os pares tenham ganho três pontos anteriormente, nesse caso diz-se "iguais". O ponto seguinte diz-se vantagem a favor do par que o ganhou e se tornar a fazê-lo diz-se "jogo". Se o perder voltam a "iguais" ou "vantagem nula" e assim sucessivamente até um dos pares ganhar 2 pontos consecutivos.
2. O par que ganhar 6 jogos em primeiro, sempre com diferença de 2 jogos, ganha o "set". Caso esteja 6-6, joga-se um tie-break de desempate.
3. Os encontros jogam-se à melhor de 3 sets (um par tem que ganhar 2 sets para ganhar o encontro).
4. Caso o encontro esteja empatado a um set igual e sempre que se tenha estabelecido previamente, o terceiro e decisivo set pode ser jogado sem tie-break, ou seja, ganha o par que tenha dois jogos de vantagem.

OPÇÃO 2 – "Ponto de Estrela"

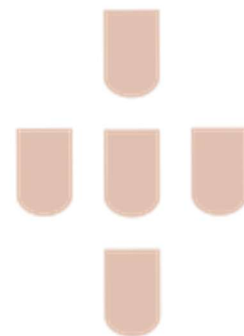
1. Quando um par ganha o seu primeiro ponto, diz-se "15" ("15"–"0", por exemplo). Ao ganhar o segundo ponto diz-se "30". Ao ganhar o terceiro ponto diz-se "40" e ao quarto diz-se "jogo", a menos que ambos os pares tenham ganho três pontos anteriormente, nesse caso diz-se "iguais". O ponto seguinte denomina-se "vantagem 1" a favor do vencedor e, se este voltar a ganhá-lo, adjudica-se o jogo. Caso o perca, volta-se a "iguais 2". O ponto seguinte denomina-se "vantagem 2" a favor do vencedor e, se este voltar a ganhá-lo, adjudica-se o jogo. Caso o perca, volta-se a "iguais 3", e será jogado um ponto decisivo denominado Star Point (e/ou a designação da marca do respetivo patrocinador da FIP). A dupla recebedora escolherá se deseja receber o serviço do lado direito ou do lado esquerdo do campo. Os jogadores da dupla recebedora não podem mudar de posição para receber este ponto decisivo. A dupla que ganhar o ponto decisivo ganhará o jogo.
2. Nos pares mistos, quem responde ao serviço terá de ser o elemento do mesmo sexo daquele que serve, não havendo por isso direito a escolher o lado.

OPÇÃO 3 – "Ponto de Ouro"

1. Neste caso, o jogo é pontuado da seguinte forma:

nenhum ponto - "nada" ou "0"

primeiro ponto - "15"



segundo ponto - "30"

terceiro ponto - "40"

quarto ponto - "jogo"

2. Se ambos os pares tiverem vencido três pontos cada, diz-se iguais e ganha o jogo quem vencer o ponto seguinte (ponto de ouro). O par que responde ao serviço, tem o direito de escolher para que lado é que prefere que os adversários sirvam. Os jogadores que respondem não podem trocar de lado nesse ponto.
3. Nos pares mistos, quem responde ao serviço terá de ser o elemento do mesmo sexo daquele que serve, não havendo por isso direito a escolher o lado.

TIE-BREAK

1. No tie-break, os pontos são contados "zero", "1", "2", "3", etc. Ganha o "tie-break" quem chegar primeiro aos 7 pontos, desde que o faça com pelo menos 2 de vantagem, ganhando assim o jogo e consequentemente o set. Se for necessário, o tie-break continua até que esta margem seja alcançada.
2. Começa a servir no tie-break o jogador que teria de servir consoante a ordem normal do set. Começará do lado direito fazendo-o num só ponto. Respeitando sempre a sequência normal do set e começando pelo lado esquerdo, o próximo jogador a servir, fá-lo por dois pontos e assim sucessivamente até terminar o tie-break.
3. O vencedor do tie-break ganha o set por 7-6
4. No set seguinte, começa a servir um jogador do par que não tenha começado a servir no tie-break

MÉTODOS ALTERNATIVOS DE PONTUAÇÃO

Pontuação num Set

- a) Sets até quatro ou mini-set:

O par que vencer quatro jogos, sempre com 2 de vantagem sobre o adversário, ganha o set. Se ambos ficarem com quatro jogos, disputa-se um tie-break para ver quem ganha o set 5-4.

- b) **Tie-break decisivo do encontro (7 pontos)**

Quando o resultado esteja igualado a um set, joga-se um tie-break, que substitui o terceiro set, para decidir o par que ganha o encontro. O par que ganhar sete pontos, com pelo menos 2 de vantagem sobre o adversário ganha o tie-break.

- c) **Super Tie-break (10 pontos)**

Quando o resultado esteja igualado a um set, joga-se um Super tie-break, que substitui o terceiro set, para decidir o par que ganha o encontro. O par que ganhar dez pontos, com pelo menos 2 de vantagem sobre o adversário ganha o super tie-break.



Regra 2 – Tempos

1. O juiz-árbitro dará por perdido o jogo (WO – falta de comparência), caso um dos pares não esteja preparado para jogar até um máximo de 10 minutos depois da hora afixada, salvo se este considerar que o atraso se deve a motivos de força maior.
2. O período de aquecimento será obrigatório e não poderá exceder os 3 minutos.
3. Por norma, o jogo deve ser contínuo, desde o momento em que o encontro se inicia (depois do primeiro serviço) até estar concluído. Consequentemente, o jogo não pode ser suspenso ou atrasado para permitir o descanso de um jogador ou receber instruções ou conselhos.
4. Entre pontos, o tempo de descanso máximo é de 20 segundos.
5. Os jogadores mudam de lado (quando a soma dos jogos de um set é ímpar), será concedido um período de descanso de 90 segundos. Não será permitido ingerir líquidos nem alimentos entre pontos.
6. Após o primeiro jogo de cada set e durante um tie-break, o jogo será contínuo e a mudança de lado é feita sem nenhum descanso. No final de cada set, o descanso máximo concedido é de 120 segundos.
13. Os tempos descritos anteriormente contam-se a partir do fim de um ponto e até ao início do serviço do ponto seguinte.
7. Se por algum motivo alheio ao controlo do jogador, como por exemplo a sua roupa, sapatos ou outro equipamento se rompa ou precise de ser substituído, o juiz-árbitro poderá conceder um tempo adicional razoável para que o jogador resolva o problema.
8. Antes do início do jogo, pode ser anunciado um número limite de idas ao balneário ou para mudança de equipamento.
9. Aquando da mudança de campo durante um tie-break, o tempo concedido será de 20 segundos.
10. Se um encontro é suspenso por motivos alheios aos jogadores (chuva, falta de luz, acidente, etc.), ao reiniciar-se, os jogadores terão direito aos seguintes períodos de aquecimento:
 - a) Até 5 minutos de suspensão, não há aquecimento
 - b) Entre 5 a 20 minutos de suspensão, 1 minuto de aquecimento
 - c) Mais de 20 minutos de suspensão, 3 minutos de aquecimento
11. O encontro deverá recomeçar exatamente onde tinha sido suspenso, isto é, no mesmo jogo e ponto, com o mesmo jogador a servir e o mesmo posicionamento dos jogadores no campo.
12. Se o encontro for suspenso devido à falta de luz, deverá sê-lo quando a soma dos jogos do set seja um número par para que as equipas reiniciem o encontro no mesmo lado em que ele foi suspenso.
13. No caso de um jogador lesionar-se ou estar afetado por uma condição médica tratável, este terá 3 minutos para receber ajuda ou recuperar da mesma. Poderá ainda fazê-lo

nas duas mudanças de campo seguintes, sendo que deverá ser dentro do tempo regulamentar para estas.

14. Esta assistência só poderá ser concedida uma vez por jogador e por cada condição médica tratável. Este direito não pode ser cedido ao seu companheiro.
15. Em caso de um acidente que não seja consequência direta do jogo, ou de uma ação que não derive diretamente de uma ação própria do jogo — como um desmaio, reação alérgica, tontura ou crise respiratória — e que afete algum dos jogadores, o Juiz Árbitro, a seu critério, poderá conceder um tempo para a sua assistência, que em nenhum caso excederá 15 minutos.
16. Se durante o jogo ocorrer alguma circunstância invulgar, como a queda involuntária de um jogador, a bola atingir um jogador durante o jogo, entre outras, que afete a capacidade do jogador para continuar imediatamente a jogar, o Árbitro de Cadeira tem autoridade para permitir que o jogador recupere do incidente dentro de um tempo razoável, que não excederá cinco (5) minutos.

Regra 3 – Posicionamento dos Jogadores

1. Cada dupla irá colocar-se em cada um dos lados do campo, de um e outro lado da rede.
2. O jogador que responde ao serviço pode colocar-se em qualquer lugar do campo, bem como o seu parceiro e o parceiro do jogador que serve.

Regra 4 – Escolha de Campo e Serviço

1. A escolha do campo e o direito a servir ou responder ao serviço será decidido por sorteio.

O par que ganhar o sorteio pode escolher entre:

- a) servir ou responder ao serviço, caso em que o outro par irá escolher o lado do campo;
- b) o lado do campo, caso em que o outro par irá escolher servir ou responder ao serviço;
- c) dar a escolha aos adversários.

2. Depois de decidir quem serve primeiro e o lado em que cada par começará a jogar, o juiz-árbitro terá de ser informado quem é o primeiro par a servir e a responder.



Regra 5 – Mudanças de Campo

1. Os jogadores mudarão de lado quando a soma dos jogos durante o set seja um número ímpar.
2. No tie-break, os jogadores mudam de lado a cada 6 pontos.
3. Se houver um erro e não se realiza uma mudança de campo, os jogadores terão de corrigir esta situação assim que se apercebam do erro, seguindo a ordem de jogo correta. Todos os pontos até lá disputados mantêm-se válidos. No caso de aperceberem-se do erro depois de falhado o primeiro serviço, apenas se terá direito ao segundo serviço.

Regra 6 – O Serviço

Todos os pontos começam com o Serviço. Se se falha o primeiro serviço tem-se direito a um segundo. O serviço é feito da seguinte forma:

1. O jogador que serve terá, no momento da execução do serviço, que estar com ambos os pés atrás da linha de serviço e entre o prolongamento imaginário da linha central dos quadrados de serviço e a parede lateral (“área de serviço”). Deverá permanecer neste espaço até haver contacto com a bola.
2. O servidor deverá fazer a bola bater no chão para efetuar o serviço, dentro da respetiva área de serviço onde lhe compete servir. A bola não poderá ultrapassar a linha de serviço nem a linha imaginária central de serviço (“área de serviço”) até ao momento em que seja batida.
3. No momento do início do serviço, o servidor é obrigado a não tocar com os pés a linha de serviço, a linha imaginária que se segue à linha central de serviço, nem o quadrado de receção do seu próprio lado, até ter batido a bola.
4. No momento em que bater na bola, esta terá que estar a uma altura igual ou inferior à cintura do jogador e este terá de ter pelo menos um pé a tocar no solo.
5. A bola tem que passar por cima da rede e bater primeiro dentro do quadrado de serviço diagonalmente oposto (incluindo as linhas que o delimitam). O primeiro serviço é realizado do lado direito do campo, mudando-se alternadamente de lado a cada ponto até fechar o jogo.
6. No momento de impacto com a bola ou numa tentativa falhada de o fazer, considera-se o serviço efetuado.
7. Se o serviço for executado inadvertidamente no lado errado, o erro deverá ser corrigido assim que se descubra. Todos os pontos obtidos até esse momento são válidos, mas se houve apenas uma falta de serviço até os jogadores se aperceberem do erro, esta será tida como válida também.
8. O par que tenha o direito de servir no primeiro jogo do set tem que decidir qual dos jogadores o fará. De seguida, o par que estava a receber terá de fazê-lo, estabelecendo assim a ordem de serviços alternada. Desta forma, a ordem de serviços definida terá

de ser seguida até ao final do respetivo set. Esta ordem só poderá ser alterada no set seguinte.

9. Se um jogador servir fora de turno, o que deveria tê-lo feito deve fazê-lo assim que se descobrir o erro. Todos os pontos jogados até então são válidos. No caso de ter havido uma falta no serviço, esta não será válida. No caso de fechar o jogo antes de se aperceberem do erro, a ordem de serviço alterada deverá manter-se dessa forma até ao final do set.
10. O jogador que serve não poderá fazê-lo até o jogador que responde estar preparado. No entanto, quem responde terá de adaptar-se ao ritmo de quem serve e estar preparado sem grandes demoras quando este o estiver.
11. não se pode alegar não estar preparado para responder depois de se tentar devolver a bola normalmente. Se quem responde não estava preparado, não se pode assinalar falta no serviço.

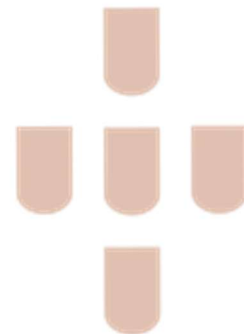
Regra 7 – Falta no Serviço

1. É considerada falta no serviço se:

- a) o jogador que serve infringir o disposto na regra 6, pontos 1 a 6;
- b) o jogador não acertar na bola ao tentar fazê-lo;
- c) a bola bate fora do quadrado de serviço (incluindo as linhas que são válidas);
- d) a bola bater em quem serve, no seu parceiro ou qualquer objeto que tenham;
- e) a bola, depois de bater no quadrado de serviço, tocar na malha metálica antes do segundo ressalto;
- f) a bola bate no quadrado de serviço e sai pela porta num campo que não tem a zona de segurança mínima exigida para o jogo exterior.

Regra 8 – A Resposta

1. O jogador que responde ao serviço tem de esperar que a bola bata dentro do quadrado de serviço e tentar acertar-lhe antes que ressalte uma segunda vez.
2. O par que responde ao serviço decide no primeiro jogo de cada set o jogador que responde em primeiro lugar. Este tem de manter essa posição até ao final do set.
3. Cada jogador responde alternadamente e a ordem não pode ser alterada até o set (incluindo tie-break) estar concluído. A ordem só poderá ser alterada no início do seguinte set.
4. Se durante um jogo ou tie-break, a ordem de jogo é alterada pelo par que responde ao serviço, deve-se continuar a jogar desta forma até ao final do respetivo jogo ou tie-break. Nos jogos seguintes, o par terá de voltar à forma escolhida no princípio do set.
5. Se a bola tocar no jogador que responde, o seu parceiro ou nas suas raquetes antes de bater no solo, o ponto será atribuído a quem serve.



Regra 9 – Repetição do Serviço “Net” ou “Let”

1. O serviço será net se:

a) a bola toca na rede ou nos postes da mesma, caso estes estejam dentro do campo e de seguida bate no quadrado de serviço sempre e quando depois não faça o segundo ressalto contra a malha metálica.

b) a bola depois de tocar na rede ou nos postes da mesma, caso estes estejam dentro do campo, for bater num adversário ou qualquer adereço que tenham.

2. O serviço repete-se se:

a) se quem responde não está preparado (Regra 6 – Ponto 10).

b) Se o “let” acontece no primeiro serviço, este repete-se e quem serve continua a ter dois serviços. Se acontece no segundo serviço, apenas dispõe de mais um serviço.

Regra 10 – Repetição de um Ponto “Let”

1. O ponto tem de ser repetido se:

a) a bola se rompe a meio do ponto;

b) qualquer elemento externo entra em campo enquanto está a decorrer o ponto;

c) ocorrer alguma interrupção do jogo devido a uma situação imprevista e alheia aos jogadores.

d) Se a bola em jogo atingir algum objeto situado no chão do lado contrário (por exemplo, outra bola) e esse objeto se mover de forma a poder interferir na jogada ou representar perigo para os jogadores.

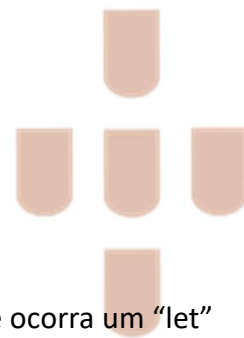
e) Se no decorrer do jogo algum jogador achar que houve uma situação que pode ser qualificada de “let” tem de informar o juiz-árbitro de imediato antes de acabar o ponto. Se continuar perde o direito ao “let”.

f) Se este lhe der razão, repete-se o ponto, senão a dupla do jogador que parou o ponto perde-o.

Regra 11 – Interferência

Considera-se interferência quando um jogador tenha uma ação, deliberada ou involuntária, que incomode o seu adversário na execução de um golpe. No primeiro caso, o ponto será dado ao adversário e no segundo deverá repetir-se o ponto.

No caso de uma segunda interferência involuntária cometida pela mesma dupla, o Árbitro sancionará com a perda do ponto, adjudicando-o à dupla adversária.



Regra 12 – Bola em Jogo

1. A bola será golpeada alternativamente por cada dupla.
2. A bola está em jogo desde o momento em que se execute o serviço e ocorra um “let” ou o ponto esteja decidido.
3. Se a bola bater em qualquer elemento do campo depois de bater no solo continuará em jogo e deverá ser devolvida antes de bater pela segunda vez no solo.
4. Consideram-se elementos do campo a parte interior das paredes, a malha metálica que fecha o campo, o solo, a rede e os postes da rede. O quadro que sustenta a malha soldada é tido como fazendo parte da malha metálica.

Regra 13 – Ponto Perdido

1. Uma dupla perde o ponto:

a) Se, enquanto a bola está em jogo, um dos jogadores, a sua raqueta ou qualquer objeto que tenha consigo toca na rede, postes ou em alguma parte do campo adversário, incluindo o solo e malha metálica;

b) Jogo exterior autorizado. Se estiver autorizado o jogo exterior, a partir dos 0.92 metros, o poste no meio das portas de acesso ao campo considera-se neutro e os jogadores podem tocar e agarrar-se a ele.

c) se a bola bate pela segunda vez no campo antes de ser devolvida;

d) quando a bola depois de bater no próprio campo corretamente, saia por cima dos limites superiores do campo (fundo e lateral) ou pela porta;

e) Jogo exterior autorizado. Quando a bola depois de bater no próprio campo corretamente, saia por cima da parede do fundo do campo. Se sair por cima da parede lateral ou pela porta, o ponto está perdido quando a bola bata pela segunda vez no solo ou toque num elemento externo alheio ao campo.

f) se o jogador devolver a bola antes desta ter passado a rede;

g) se o jogador devolver a bola diretamente ou depois de ressaltar primeiro numa das paredes do seu lado de forma a que sem bater no solo primeiro bata numa das paredes do lado contrário, na malha metálica ou nalgum objeto alheio ao campo que esteja no solo;

h) se um jogador devolve a bola diretamente ou depois de ressaltar primeiro numa das paredes do seu lado de forma que bata na rede ou nos seus postes e de seguida, sem bater no solo primeiro, bata numa das paredes do lado contrário, na malha metálica ou nalgum objeto alheio ao campo que não esteja no solo;

i) se um jogador bate duas vezes seguidas na bola;

j) se depois de bater na bola, esta toca o próprio jogador, o seu parceiro ou a qualquer objeto que tenham consigo;

k) se a bola bate contra um dos jogadores, sem ser na sua raqueta, depois de golpeada pela dupla adversária;



l) se um jogador golpear a bola e esta toca na malha metálica ou nalguma parte do campo do seu lado, incluindo o solo ou algum objeto estranho que lá esteja.

m) se toca na bola lançando a raqueta contra ela;

n) se saltar por cima da rede enquanto o ponto está a decorrer;

o) ao devolver a bola, apenas um jogador poderá golpeá-la. Se ambos os jogadores da dupla o fizeram simultaneamente ou não, perdem o ponto;

NOTA: Não se considera toque duplo se dois jogadores tentarem golpear a bola simultaneamente, mas apenas um o fizer enquanto o outro golpear a raqueta do parceiro.

p) se um jogador golpear a bola dentro do campo com um ou os dois pés fora do campo, salvo se estiver autorizado o jogo exterior;

q) o jogador falha o seu segundo serviço;

r) No caso de o cordão de segurança se romper ou a raquete escapar das mãos de um dos jogadores, a dupla perderá imediatamente o ponto em disputa.

Regra 14 – Devolução Correta

1. A devolução será correta:

a) se depois de golpear a bola, algum dos adversários fizer um volei ou forem tocados por esta no corpo, na roupa ou nalguma parte da raqueta;

b) se a bola depois de golpeada ressaltar diretamente no campo contrário ou se ressaltar primeiro nas paredes do próprio lado e depois for ressaltar no campo contrário;

c) se a bola ressaltar no campo contrário e depois for bater na malha metálica ou numa das paredes;

d) se pela direção e força do golpe a bola ressalta no campo contrário e sai dos limites do campo, bate no teto, nos postes de iluminação ou nalgum objeto alheio aos elementos do campo;

e) se a bola tocar na rede ou nos seus postes e de seguida ressaltar no campo contrário;

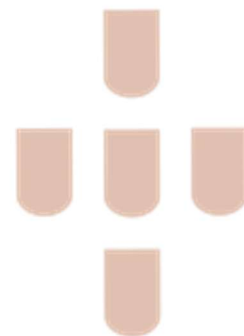
f) se a bola em jogo bater num objeto alheio ao campo que esteja no solo do lado contrário do campo (por exemplo uma bola);

g) se a bola depois de bater no próprio campo volta para o campo do adversário e é golpeada nesse lado, sempre e quando o jogador ou alguma parte da sua roupa ou raquete não tenha tocado na rede, postes ou no campo adversário e a bola cumpra o disposto nos pontos a) e f);

h) A devolução será considerada correta desde que o jogador não a tenha golpeado duas vezes, o impacto ocorra durante um único movimento e não altere substancialmente a trajetória natural da bola.

i) se a bola bater na junção da parede ou malha metálica com o solo;

j) Jogo Exterior autorizado. Se a bola for golpeada de fora do campo a devolução será válida se se cumprir o disposto nesta regra.



Regra 15 – Ponto Ganho

1. O ponto é ganho:

- a) se a bola depois de ressaltar no lado contrário da rede, sair do campo por um buraco ou alguma imperfeição da malha metálica ou se ficar presa nesta;
- b) se a bola depois de ressaltar no lado contrário da rede ficar imobilizada na superfície horizontal de um muro ou quadro de suporte da malha.

Regra 16 – Jogo

Os jogadores estão autorizados a sair do campo e golpear a bola fora deste sempre e quando o campo cumprir as condições estabelecidas nas cláusulas Campo, Zona de Segurança e Jogo Exterior.

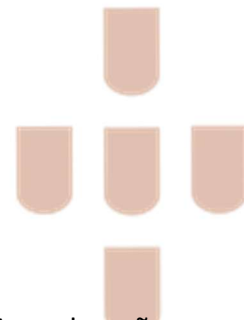
Regra 17 – Substituição de Bolas

1. Os organizadores de um torneio devem anunciar com antecedência o seguinte:

- a marca e modelo das bolas a usar;
- o número de bolas a usar no encontro;
- a mudança de bolas, caso haja.

A mudança de bolas, caso haja, pode fazer-se de uma das seguintes formas:

- a) Depois de um número determinado de jogos. O aquecimento e o tie-break contam como dois jogos para o efeito.
- b) Nunca se mudará as bolas no princípio de um tie-break. Neste caso, espera-se até finalizar o set para o fazer.
- c) No princípio de cada set.
- d) Nos casos em que as bolas tenham que ser mudadas depois de um número determinado de jogos e não o sejam, corrige-se o erro quando o par que teria que servir com bolas novas tenha que servir novamente. Depois de corrigido o erro, as bolas serão mudadas depois do número de jogos inicialmente previstos.
- e) Se uma bola se perder ou se danificar durante o jogo, deve ser colocada outra bola em jogo para substituir a bola perdida ou danificada o mais rapidamente possível; o jogo não continuará com apenas uma (1) bola disponível para os jogadores, e o Árbitro fornecerá aos jogadores bolas de substituição com o mesmo grau de uso. Se uma bola se perder dentro dos primeiros dois (2) jogos após uma troca de bolas, deverá ser utilizada uma bola nova como substituição. Se uma bola se perder após estarem completos dois (2) jogos depois da troca de bolas, será colocada em jogo uma bola usada com desgaste semelhante para substituir a bola perdida.



Normas de Etiqueta e Conduta

Pontualidade

Os encontros serão disputados seguindo os horários de jogo. Os horários de jogo deverão ser comunicados com antecedência suficiente e é a da responsabilidade dos jogadores informarem-se dos mesmos. A ordem de jogos apenas poderá ser alterada com a autorização do juiz-árbitro do torneio.

Indumentária

O Jogador deverá apresentar-se com roupa e calçado desportivo adequados à prática do Padel. Não são permitidas t-shirts de alças nem calções de banho. Caso não cumpra estes requisitos será advertido e terá que resolver o problema, caso contrário será desqualificado.

Nas competições por equipas recomenda-se o uso de um equipamento comum a todos os jogadores, ainda que não seja obrigatório. Os jogadores podem usar o calçado, equipamento e raquetas que queiram, desde que estes sejam regulamentares.

Identificação

Os participantes deverão ter os documentos necessários para identificarem-se junto do juiz-árbitro quando este o solicitar.

Conduta e Disciplina

O Jogador deverá comportar-se cordial e educadamente durante todo o tempo em que permaneça no âmbito de qualquer competição, ainda que não esteja a participar na mesma e respeitar qualquer pessoa que se encontre na mesma situação

Os treinadores, à semelhança dos jogadores, deverão comportar-se adequadamente, tendo em conta que as sanções que o juiz-árbitro lhes possam aplicar acumulam-se às que os jogadores possam receber.

Área de Jogo

Os jogadores, não podem sair da área de jogo durante um encontro, incluindo o período de aquecimento, sem a autorização do juiz-árbitro. Entende-se por área de jogo o campo e os espaços circundantes.

Conselhos e instruções

Cada dupla pode receber conselhos e instruções durante um encontro de um treinador devidamente acreditado, quer em competições por duplas quer por equipas e sempre que ocorra durante os períodos de descanso. Durante os tempos mortos por assistência médica, interrupções externas, suspensão do jogo ou pausa para ir à casa de banho, o Árbitro de Cadeira ou o Juiz Árbitro determinará se os jogadores podem receber instruções do seu técnico credenciado.

Entrega de Prémios

Os jogadores que participem na final de um torneio têm de participar na entrega dos prémios a ser realizada no final da competição, a menos que não o possam fazer por lesão ou indisposição comprovadas ou indisponibilidade.



Jogo contínuo e/ou atraso no jogo

Uma vez iniciado um encontro, o jogo deve ser contínuo e nenhum jogador pode demorar sem uma justificação razoável mais do que os tempos permitidos na Regra 2 do Regulamento de Jogo.

Tabela de Penalizações para jogadores por infrações de tempo:

- a) A primeira infração por exceder esse limite será sancionada com uma advertência por infração de tempo.
- b) Em caso de reincidência, se a dupla estiver a servir, perderá o primeiro serviço; se não estiver, ser-lhe-á aplicada a perda de um ponto.
- c) As infrações posteriores serão sancionadas com a perda de pontos sucessivos, conforme determinado pelo Árbitro.
- d) Em casos de reincidência grave ou de conduta antidesportiva associada à demora, o Árbitro poderá impor sanções adicionais, incluindo a desclassificação, de acordo com o Código de Conduta aplicável.

Obscenidades audíveis e visíveis

Uma obscenidade audível define-se como o uso de palavras comumente reconhecidas como sendo ofensivas ou de má educação e ditas claramente e num tom suficientemente alto para ser ouvidas pelo juiz-árbitro, espectadores e organizadores do torneio.

Uma obscenidade visível designa-se por sinais ou gestos com as mãos, raquete e bolas que tenham algum significado obsceno ou possam ofender terceiros.

Abuso de bola

Os jogadores não podem em momento algum atirar a bola violentamente para fora do campo, nem para o lado oposto da rede sem que ainda esteja a decorrer o ponto.

Abuso de raqueta ou equipamento

Os jogadores não podem em momento algum jogar intencionalmente ou bater de forma violenta com a raquete no chão, a rede, a cadeira do árbitro, a malha metálica ou qualquer outro elemento das instalações.

Abuso verbal e físico ou agressão

São estes quaisquer comportamentos, atitudes e gestos agressivos ou antidesportivos dos jogadores, com especial gravidade quando se dirigem ao juiz-árbitro, adversários, parceiro, espectadores ou qualquer pessoa relacionada com o torneio. É considerado abuso verbal o insulto, bem como qualquer expressão oral que sem ser considerada insulto, tenha uma conotação depreciativa.

Melhores Esforços

Todos os jogadores comprometem-se a dar o seu melhor e esforçar-se ao máximo para ganhar o encontro que têm de disputar.

Conduta antidesportiva



Os jogadores devem comportar-se a qualquer momento de uma forma desportivamente correta, evitando qualquer ação que vá contra o espírito desportivo, da competição ou em geral contra as normas estabelecidas ou um jogo limpo.

Penalizações

Uma infração no decorrer de um encontro de qualquer dos aspectos mencionados será sancionada pelo juiz-árbitro do torneio de acordo com a tabela de penalizações. A comissão disciplinar poderá ainda impor outras sanções com base no disposto no Regulamento Disciplinar

Tabela de Penalizações para jogadores:

- a) Primeira infração: Advertência
- b) Segunda infração: Advertência com perda de ponto
- c) Terceira infração: Advertência com desqualificação

Tabela de Penalizações para técnicos:

- a) Primeira infração: Advertência
- b) Segunda Infração: Expulsão do jogo

NOTA: As infrações dos dois jogadores da dupla, e inclusive do respetivo técnico credenciado, são acumuláveis em caso de se tratar de instruções.

Desqualificação direta

No caso de ocorrer uma infração muito grave (agressão física ou verbal muito grave), o juiz-árbitro poderá determinar a desqualificação imediata do jogador ou técnico que tenha cometido a dita infração. Se a desqualificação recair num jogador que esteja a meio de um encontro, este perde o encontro e deverá abandonar a competição. Se recair num técnico, capitão ou jogador acreditado ou inscrito na competição que esteja em curso, este fica desqualificado e tem que abandonar a mesma.

