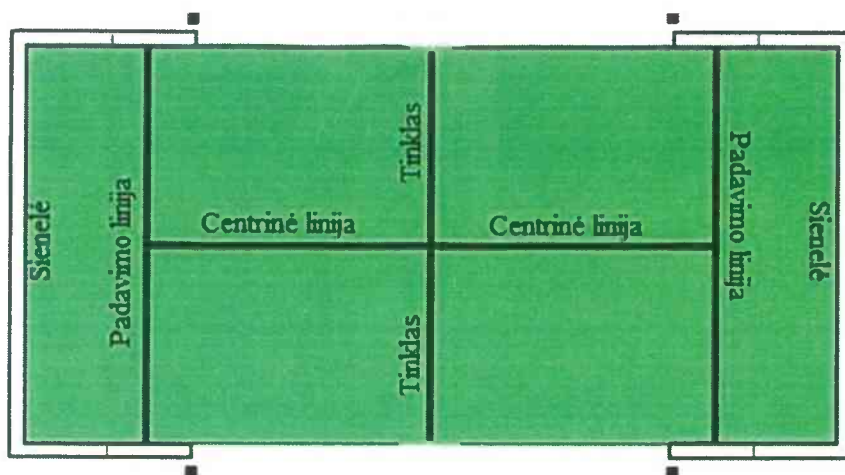


# OFICIALIOS PADELIO TENISO TAISYKLĖS

TARPTAUTINĖ PADELIO TENISO FEDERACIJA (FIP) PARENGĖ SPECIFINES TAISYKLES ŠIAM SPORTUI.



Aikštelės maketas

## ŽAIDIMO PRADŽIA

### **1 TAISYKLĖ. ŽAIDĖJŲ POZICIJA**

Žaidimas yra žaidžiamas porose.

Žaidėjai stovi skirtingose žaidimo aikštelės dalyse, skiriamose tinklu. Paduodantysis paduoda/smūgiuoja kamuoliuką į priešininko pusę, o priimantysis priima/permuša kamuoliuką atgal į priešininko pusę.

Priimantysis gali stovėti bet kurioje savo pusės aikštelės dalyje, kaip ir priimančiojo partneris, bei paduodančiojo partneris.

Žaidėjai apsikeičia aikštelės pusėmis, kai sužaistų geimų skaičius yra nelyginis skaičius. Jeigu per klaidą žaidėjai laiku neapsikeičia pusėmis, jie turėtų pataisyti šią klaidą ir apsikeisti, kai tik ta klaida yra pastebėta. Tada vėl teisingai žaisti laikantis žaidimo tvarkos.

Maksimali poilsio pertrauka tarp geimų yra 90 sekundžių.

### **2 TAISYKLĖ. AIKŠTELĖS PUSĖS IR PADUODANČIOJO ŽAIDĖJO PASIRINKIMAS**

Aikštelės pusių ir padavimo teisės pasirinkimas yra sprendžiamas burtų būdu. Laimėjusi pora turi galimybę pirma pasirinkti vieną iš variantų:

- Buvimo paduodančiaisiais ar priimančiaisiais, tokiu atveju kita žaidėjų pora turi galimybę pasirinkti aikštelės pusę,
- Aikštelės pusės, tokiu atveju kita žaidėjų pora turi galimybę pasirinkti, kuri pora paduos kamuoliuką, o kuri jį priims,
- Pasirinkimo teisės perleidimas komandos priešininkams.

## KAMUOLIUKO PADAVIMAS

### 3 TAISYKLĖ. PADAVIMAS

Kamuoliuko padavimas privalo būti vykdomas šiuo būdu.

- a) Žaidėjas, kuris paduoda kamuoliuką (paduodantysis) privalo abiejomis kojomis stovėti už padavimo linijos, tarp centrinės linijos ir sienelės. Kamuoliukas paduodamas įstrižai virš tinklo į priešingą pusę, kur jis privalo atsimušti įstrižai esančioje priešininko aikštelės dalyje arba ant linijos, ribojančios aikštelę. Pirmasis padavimas per žaidimą yra pradedamas iš dešinės pusės, po kurio kamuoliukas yra paduodamas iš kairės pusės ir taip toliau.
- b) Paduodantysis privalo atšokdinti kamuoliuką už padavimo linijos esančiame plote, tarp centrinės linijos ir sienelės.
- c) Tokiu atveju, kai žaidėjas yra neįgalus ir neturi vienos rankos, gali atšokdinti kamuoliuką su rakete.
- d) Paduodantysis negali liesti padavimo linijos savo kojomis, kaip ir negali įžengti į aikštelės plotą, ribojamą centrinės linijos, tuo atveju, kai padavimas yra įstrižas.
- e) Padavimo metu, žaidėjas privalo smūgiuoti kamuoliuką juosmens lygyje arba žemiau, bei smūgiavimo metu turi bent viena koja stovėti ant žemės.
- f) Padavimo metu paduodantysis žaidėjas negali eiti, bėgti ar pašokti. Nežymūs judesiai, kurie nedaro įtakos pradinei žaidėjo stovėsenai, nėra laikomi pozos pakeitimu.
- g) Jeigu padavimo metu, paduodantysis nepataiko į kamuoliuką, padavimas vis tiek yra užskaitomas kaip atliktas.
- h) Jeigu kamuoliukas yra netyčia paduodamas iš klaidingos pusės, klaida turi būti ištaisyta, kai tik ji yra pastebėta. Visi taškai, kurie buvo surinkti šioje situacijoje yra užskaitomi, tačiau jei buvo tik vienas padavimo nusižengimas tai turėtų vis tiek būti užskaityta.

### 4 TAISYKLĖ. PADAVIMO NUSIŽENGIMAI

Žemiau išvardinti atvejai yra laikomi padavimo nusižengimais:

- a) Paduodantysis pažeidžia 3-čiąją taisyklę. (žiūrėti PADAVIMAS).
- b) Paduodantysis visiškai nepataiko į kamuoliuką padavimo metu.
- c) Padavus kamuoliuką ir jam atsimušus už priimančiojo žaidėjo aikštelės pusėje esančios padavimo linijos ir taškas yra užskaitomas paduodančiajam.
- d) Atlikus padavimą, kamuoliukas pataiko į paduodančiojo žaidėjo partnerį/ę.
- e) Atlikus padavimą, jeigu kamuoliukas yra permušamas per tinklą, atšoka ir paliečia tvorelę (kuri žymi priešininko aikštelės ribą) prieš antrą kartą atšokant kamuoliukui (tai galioja tik padavimo metu).
- f) Atlikus padavimą, jei kamuoliukas liečia vieną iš sienelių, esančių paduodančiojo pusėje esančioje padavimo zonoje, net jeigu vėliau kamuoliukas praskrieja virš tinklo ir atsimuša priešininko aikštelės pusėje.
- g) Jeigu kamuoliukas atšoka netaisyklingai ir nėra įmanoma į jį pataikyti ar jį atgauti.
- h) Jeigu paduodančiajam prireikia daugiau nei 25 sekundžių atlikti padavimą (skaičiuojama nuo paskutinio gauto taško).

### 5 TAISYKLĖ. PADAVIMO TVARKA

Žaidėjai, kurie prieš pirmą geimą kiekvieno seto metu turėjo teisę paduoti kamuoliuką, sprendžia kuris iš dviejų partnerių paduos pirmas. Pasibaigus pirmajam geimui, pora, kuri priiminėjo kamuoliuką, pradeda padavinėti. Toks kaitaliojimas tęsiasi per visus geimus, esančius sete. Kai padavimo tvarka yra nustatyta, ji negali būti keičiama iki sekančio seto pradžios.

Kiekvieno seto pradžioje žaidėjai, turintys padavimo teisę, renkasi, kuris iš judviejų pradės padavimą, ir nuo tada kaitaliojasi eilėmis.

Jeigu žaidėjas paduoda kamuoliuką ne savo eilės metu, žaidėjas, kurio eilė buvo paduoti kamuoliuką, turi pradėti padavinėti, iš karto, kai tik ši klaida buvo pastebėta. Visi taškai, gauti iki klaidos pastebėjimo, yra užskaitomi, tačiau jeigu buvo tik vienas padavimo nusižengimas iki klaidos pastebėjimo, šie taškai nebus užskaičiuojami. Tokiu atveju, kai žaidimas pasibaigia prieš pastebint klaidą, padavimo tvarka tęsis taip kaip buvo (netaisyklingai) iki seto pabaigos.

## PADAVIMO PRIĖMIMAS

### **6 TAISYKLĖ. PADAVIMO PRIĖMIMAS**

- a) Priimantysis žaidėjas, privalo laukti, kol kamuoliukas atsimuš jo pusėje esančioje padavimo zonoje, ir jį atmušti iki jam atšokant antrą kartą.
- b) Jeigu kamuoliukas atšoka du kartus priimančiųjų žaidėjų aikštelės pusėje, net atšokus nuo sienelės, padavimas užskaitomas kaip geras ir paduodančiųjų pora gauna tašką.
- c) Instaliacijose su „kraštais“ (jeigu kamuoliukas atsimuša į kampą ar kraštą, kuriuos suformuoja galinės ir šoninės sienelės susikirtimas) padavimas bus laikomas geru tik tuo atveju, jei kamuoliukas atšokęs nuo žemės ir atsimušęs į kraštą/kampą, juda į priimančiojo žadėjo pusę.
- d) Jeigu priimantysis žaidėjas atmuša kamuoliuką, prieš jam atšokus nuo žemės, arba jeigu kitaip nusižengia padavimo metu –praranda tašką.

### **7 TAISYKLĖ. PRIĖMIMO TVARKA**

Žaidėjai, priiminėjantys padavimus per kiekvieną pirmą seto žaidimą, sprendžia, kuris iš judviejų pirmasis priims padavimą. Išrinktasis žaidėjas ir toliau pirmas priiminės padavimus iki seto galo.

Žaidėjai kaitaliojasi paeiliui, kas priims padavimus, kai ši tvarka yra nustatyta, ji nebegali būti pakeista seto metu, tačiau gali būti pakeista sekančio seto pradžioje.

Jeigu žaidimo metu, priėmimo tvarka buvo pakeista žaidėjų, kurie priiminėja padavimą, žaidimas tęsiasi naujai nustatyta tvarka iki žaidimo pabaigos. Sekančiuose žaidimuose pradinė tvarka turi būti gražinta, jei klaida yra pastebėta, kai suklydęs žaidėjas priiminėja padavimą, priimantieji žaidėjai praranda tašką.

### **8 TAISYKLĖ. PADAVIMŲ SKAIČIUS**

Paduodantysis žaidėjas turi teisę į antrą padavimą, jeigu pirmasis nepavyksta. Antrasis padavimas turi būti atliekamas iš karto po pirmojo, toje pačioje pusėje.

### **9 TAISYKLĖ. PRIIMANČIOJO ŽAIDĖJO PASIRUOŠIMAS**

Paduodantysis žaidėjas negali pradėti padavimo, jeigu priimantysis žaidėjas nėra pasiruošęs, arba nededa pastangų priimti kamuoliuką ir, jei šioje situacijoje paduodantysis, pradeda padavimą ir padavimas yra geras, jis taškų negauna. Kaip ir priimantysis, tokioje situacijoje negautų taškų jeigu

padavimas būtų buvęs blogas. Priimantysis žaidėjas turi teisę sustabdyti žaidimą, jeigu jis nebuvo pasiruošęs. Tačiau turi būti laikomasi 25-ųjų sekundžių taisyklės, privalo būti laikomasi 4 TAISYKLĖS, sekcijos h.

#### **10 TAISYKLĖ. PADAVIMO METU PALIESTAS ŽAIDĖJAS**

Jeigu, padavimo metu, kamuoliukas pataiko į priimantįjį žaidėją ar jo partnerį/ę, arba jeigu kamuoliukas prieš atšokant nuo žemės paliečia vieno iš žaidėjų raketę, - paduodantysis žaidėjas gauna tašką.

#### **11 TAISYKLĖ. PADAVIMO PAKARTOJIMAS ARBA „LET“**

Padavimo metu pakartojimas arba „let“ yra reikalingas kai:

- a) Kamuoliukas paliečia tinklą arba tinklo stulpelius (jeigu žaidimo aikštelės zonoje) ir tada nukrenta priimančiųjų žaidėjų aikštelės pusėje ( tik tokiu atveju, kai kamuoliukas neliečia vielinės užtvoros iki jam atšokant antrą kartą).
- b) Jeigu po to, kai kamuoliukas paliečia tinklą arba tinklo stulpelius (jeigu žaidimo aikštelės zonoje) jis tada atsimuša į vieną iš žaidėjų arba priliečia kurią nors jų kūno dalį.
- c) „Let“ yra žaidžiamas, kai priimantysis žaidėjas nėra pasiruošęs (9 TAISYKLĖ).

Jeigu „let“ įvyksta pirmojo padavimo metu, šis turi būti pakartojamas. Jeigu „Let“ įvyksta ir antrojo padavimo metu, paduodantysis žaidėjas turi teisę paduoti kamuoliuką tik dar vieną kartą.

„Let“ yra žaidžiamas šiais atvejais:

- a) Jeigu kamuoliukas plyšta žaidimo metu.
- b) Jeigu žaidimas yra pertrauktas nenumatytų aplinkybių, kurios nėra žaidėjų valioje.

Žaidėjas, kuris žaidimo metu mano, kad toje situacijoje reikalingas „let“, turi iš karto pranešti arbitrai, taip sustabdydamas žaidimą, kadangi teisė sustabdyti žaidimą yra prarandama, kai šis baigiasi.

Arbitras turi teisę leisti padavimo pakartojimą, kurio metu paduodantysis turi du padavimo bandymus.

#### **12 TAISYKLĖ. TRUKDŽIAI**

Kai žaidėjas yra trukdomas bet ko, kas nėra jo valioje, išskyrus aikštelės instaliacijas arba žaidėjo partnerį, „let“ turi būti žaidžiamas ir taškas pakartojamas.

Jeigu žaidėjas sąmoningai trukdys savo priešininkui žaidimo metu, arbitras atiduos tašką priešininkui. Tačiau jeigu žaidėjas nesąmoningai trukdys priešininkui, arbitras leis padavimo pakartojimą, jeigu taškas buvo laimėtas žaidėjo, sukėlusio trikdymą.

#### **TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS**

#### **13 TAISYKLĖ. TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS**

Kai viena iš žaidėjų porų išlošia tašką, jų rezultatas tampa 15. Kai ta pati žaidėjų pora išlošia antrąjį tašką, rezultatas tampa 30. Laimėjus trečiąjį tašką rezultatas būna 40, o išlošus ketvirtąjį tašką laimimas

geimas, išskyrus tuos atvejus, kai abi žaidėjų poros turi po tris taškus, kitaip tariant kiekvienam po 40 arba lygiosios. Sekantis laimėtas taškas vadinamas „pranašumu“ ir jeigu ta pati žaidėjų pora laimi ir sekantį tašką, - jie laimi geimą. Tačiau, jeigu jie pralaimi tašką, rezultatas vėl tampa 40:40. Taip tęsiasi iki tol, kol viena iš porų laimi vieną paskui kitą du taškus.

Pirma žaidėjų pora, laimėjusi 6 geimus su mažiausiai dviejų taškų pranašumu, - laimi setą. Tokiu atveju, kai abi poros turi po 5 laimėtus geimus, jos turi žaisti toliau, iki kol viena iš porų turės 7:5, tačiau jeigu abi poros vėl įgyja po lygiai taškų 6:6, žaidėjų pora su dviejų taškų pranašumu laimi setą, išskyrus tuo atveju, kai buvo anksčiau nuspręsta taikyti „lygybės sulaužymą“(14 TAISYKLĖ).

Mačai gali būti geriausi iš 3 arba geriausi iš 5 setų. Kai žaidžiama geriausi mačai iš 5, po trečiojo seto, paprašius vienai iš žaidėjų porų, gali būti skiriamos 10 minučių pertraukos.

#### **14 TAISYKLĖ. „LYGYBĖS SULAUŽYMAS“**

Tokiu atveju, kai abi žaidėjų poros turi po 6 laimėtus geimus ir yra atitinkamai susitarusios prieš pradėdant žaidimą, - taikomas „lygybės sulaužymas“. „Lygybės sulaužymas“ laimimas, kai viena iš žaidėjų porų surenka 7 taškus ir turi dviejų taškų pranašumą. Pirmasis padavimas „lygybės sulaužyme“ yra atliekamas iš, žaidėjo, kuris būtų atlikęs sekantį padavimą, dešinės aikštelės pusės. Šis žaidėjas paduoda kamuoliuką tik kartą. Sekantį padavimą atlieka žaidėjas iš priešininkų poros, kuris atlieka padavimą du kartus. Šį kartą pirmasis šios poros padavimas privalo būti atliekamas iš kairės aikštelės pusės. Žaidėjų poros keičiasi aikštelės pusėmis kas 6 taškus (setą) ir turi 25 sekundes tai padaryti. Seto laimėtojai, taikant „lygybės sulaužymą“ laimi setą 7:6. Sekantį setą, pora, kuri nepradėjo padavimo „lygybės sulaužyme“, atlieka pirmąjį padavimą.

#### ŽAIDIMAS

#### **15 TAISYKLĖ. KAMUOLIUKAS ŽAIDIMO METU**

Kamuoliukas smūgiuojamas alternatyviai bet kurio kiekvienos poros žaidėjo.

Nuo padavimo momento kamuoliukas yra žaidime (nebent jis buvo išmuštas už aikštelės ribų, arba buvo „let“) ir taip tęsiasi iki kol taškas yra laimėtas. Taip atsitinka, kai kamuoliukas tiesiogiai paliečia priešininkų pusės sienelę, arba vielinę užtvarą, atšoka du kartus nuo žemės arba atšokus nuo žaidėjo taisyklingai perskrieja per tinklą į priešininko pusę ir kamuoliukas perskriejus už aikštelės ribų atsimuša antrą kartą.

Žaidėjas gali smūgiuoti kamuoliuką į varžovo pusę, priverčiant jį atšokti nuo žemės ir palikti aikštelę naudojantis viršutinėmis ribomis.

PASTABA: Žaidėjai, gali išeiti iš žaidimo aikštelės ribų tam, kad atmuštų kamuoliuką iki kol jis atšoka antrą kartą. Tam, kad tai būtų įmanoma, aikštelė turi atitikti šiuos reikalavimus:

- a) Abi aikštelės pusės privalo turėti du centrinius įėjimus.
- b) Kiekvieno įėjimo išmatavimai privalo būti nuo  $0.72 \times 2$  metrų iki  $0.82 \times 2$  metrų.
- c) Zonoje, esančioje už aikštelės ribų, kuri yra mažiausiai 2 metrų pločio, 4 metrų ilgio iš abiejų pusių ir mažiausiai dviem metrais aukščiau tinklo aukščio, negali būti jokių fizinių objektų.

Jeigu kamuoliukas peršoka tinklą, atsimuša priešininko pusėje, palieka aikštelės ribas ir grįžta atgal į žaidimą atsimušus nuo bet kokio objekto už aikštelės ribų, žaidėjas, kuris numušė kamuoliuką už aikštelės ribų gauna tašką, netgi tuo atveju, kai jų priešininkas galėjo atmušti kamuoliuką.

Jeigu kamuoliukui peršokus per tinklą, atsimušus priešininko aikštelės pusėje, šis atšoka ir perskrieja per skylę ar įplyšimą vielinėje užtvaroje arba joje įstringa, tašką gauna žaidėjas, kuris ten numušė kamuoliuką.

Žaidėjai gali naudotis bet kuriomis aikštelės sienelėmis, tam, kad permuštų kamuoliuką į priešininko pusę (išskyrus padavimo metu).

Kamuoliukas, kuris atšoka atsimušęs į bet kurį iš keturių aikštelės kampų, laikomas geru.

#### **16 TAISYKLĖ. KAMUOLIUKO SMŪGIAVIMAS IŠ VIRŠAUS**

Bet kuris žaidėjas visada gali atmušti kamuoliuką smūgiuojant iš viršaus, išskyrus padavimo metu bei jį priimant.

#### **17 TAISYKLĖ. KAMUOLIUKAS, KURIS ŽAIDIMO METU ATŠOKA NUO STACIONARIOS ĮRANGOS**

Jeigu nuo žemės atšokęs kamuoliukas atsimuša į bet kokią stacionarią įrangą, kamuoliukas išlieka žaidime ir turi būti permuštas į priešininko pusę iki jam atšokant antrą kartą nuo žemės.

Tokiu atveju, kai žaidimo aikštelė yra dengta ir kamuoliukas paliečia lubas arba ant jų esančius šviestuvus, niekas negauna taško.

#### **18 TAISYKLĖ. TEISINGAS KAMUOLIUKO PRIĖMIMAS**

Kamuoliuko priėmimas yra teisingas jeigu:

- a) Kamuoliukas, palietęs tinklą ar stulpelius (jeigu jie yra žaidimo zonoje), perskris virš jų ir nukris priešininko aikštelės pusės ribose.
- b) Jeigu kamuoliukui atšokus nuo žemės ir atsimušus į sieną, šis grįžta į tą aikštelės pusę iš kurios buvo paduotas, ir paduodantysis atmuša kamuoliuką, jeigu jis, jo drabužiai ar raketė neliečia tinklo, tinklo stulpelių arba jų priešininko aikštelės pusės.
- c) Jeigu, dėl smūgiavimo jėgos, kamuoliukas atšoka priešininko aikštelės pusėje ir iššoka už ribų arba atsimuša į lubas ar šviestuvus ar bet kokį kitą objektą, kuris nėra aikštelės instaliacijų dalis.
- d) Jeigu, žaidimo metu, kamuoliukas atsimuša į bet kokį objektą, esantį priešininko aikštelės pusėje (kitą kamuoliuką, jų drabužius ar jų raketę). Taškas, šiuo atveju, bus laimėtas žaidėjo, kuris smūgiavo.
- e) Jeigu, kamuoliukas, atšokęs priešininko aikštelės pusėje, atsimuša į vielinę užtvaramą ar bet kurią iš sienelių. Priešininkas privalo atmušti kamuoliuką iki kol jis atšoks antrą kartą nuo žemės.
- f) Kamuoliukai, kurie buvo pastumti arba „pasemti“, bus laikomi gerais, jeigu į juos nebuvo smūgiuota du kartus ir smūgis buvo atliktas vienu judesiu.

#### **19 TAISYKLĖ. TAŠKO PRARADIMAS**

Žaidėjų komanda praranda tašką:

- a) Jeigu, žaidimo metu, vienas iš žaidėjų, jų raketės ar bet koks daiktas, kurį žaidėjai turi ant savęs paliečia bet kurią tinklo dalį, įskaitant tinklo stulpelius ir vertikalių vidurinį stulpelį, ar priešininko aikštelės dalį, įskaitant ir metalinę užtvarą. Vidurinis vertikalus stulpelis, esantis aikštelėse be durų, laikomas integruota aikštelės dalimi iki 0,92 metro. Nuo 0,92 metro vidurinis vertikalus stulpelis laikomas esantis neutralioje zonoje, tad žaidėjai, gali jį liesti.
- b) Jeigu kamuoliukas atšoka antrą kartą aikštelėje iki kol jis atmuštas.
- c) Jeigu, buvo smūgiuojama į kamuoliuką iš viršaus, kol šis dar nebuvo perskriejęs per tinklą.
- d) Jeigu žaidėjas smūgiuoja į kamuoliuką taip, kad šis lekia tiesiai į priešininko pusės sienelę arba vielinę užtvarą, ar į bet kokį objektą už aikštelės ribų.
- e) Jeigu žaidėjas priima kamuoliuką, ir šis skriedamas atsimuša į tinklą ar tinklo stulpelius ir tada kamuoliukas peršoka per tinklą į priešininko aikštelės pusę.
- f) Jeigu žaidėjas muša kamuoliuką daugiau nei vieną kartą (dvigubas smūgiavimas).
- g) Jeigu žaidimo metu kamuoliukas atsimuša į žaidėją ar bet ką, kas yra ant žaidėjo, išskyrus jų raketę.
- h) Jeigu žaidėjo atmuštas kamuoliukas paliečia metalinę užtvarą, jo paties pusėje.
- i) Jeigu jie paliečia kamuoliuką, atmušdami jį rakete.
- j) Jeigu, žaidimo metu, žaidėjai peršoka per tinklą.
- k) Tik vienas žaidėjas gali smūgiuoti į kamuoliuką. Jeigu abu žaidėjai, žaidžiantys poroje, tuo pačiu metu arba vienas po kito atmušinėja kamuoliuką, - jie praranda tašką.

PASTABA: Jeigu abu žaidėjai tuo pačiu metu stengiasi atmušti kamuoliuką ir tik vienas iš jų jį atmuša, arba, kai vienas žaidėjas pataiko į kito žaidėjo raketę, - tai nesiskaito kaip dvigubas smūgiavimas.

## 20 TAISYKLĖ. (LAIKINA)

Kai kuriose žaidimo aikštelėse tarp stulpelių, laikančių tinklą, ir žaidimo aikštelės sienelės yra tarpas. Jeigu kamuoliukas praskrieja pro tą erdvę, kamuoliukas bus užskaitomas kaip geras tik tuo atveju, kai arbitras teigs, kad kamuoliukas praskriejo virš tinklo lygio.

## 21 TAISYKLĖ. BESITĘSIANTIS ŽAIDIMAS

Žaidimas turi tęstis nuo pirmojo padavimo iki mačo pabaigos išskyrus šiuos atvejus:

- a) Per leidžiamas poilsio pertraukas (1 TAISYKLĖ).
- b) Žaidėjams keičiantis aikštelės pusėmis (1 TAISYKLĖ).
- c) Penkių setų mačiuose, kuriuose pertraukos gali trukti 10 minučių (13 TAISYKLĖ).
- d) Mačas niekada negali būti sustabdytas, atidėtas ar sutrukdytas tik tam, kad būtų leidžiama žaidėjams atgauti jėgas ar gauti patarimus ar instrukcijas (išskyrus per leidžiamą laiką). Arbitras sprendžia dėl žaidimo sustabdymo, atidėjimo ar trukdymo. Žaidėjai, natūraliai praradę jėgas, nebus toleruojami. Teisėjo sprendimai bus laikomi galiojančiais tik nelaimingų atsitikimų pasekmių atvejais.  
Jeigu žaidimas buvo sustabdytas dėl priežasčių, nesančių žaidėjų valioje (lietus, prastas apšvietimas ir t.t.), kai žaidimas vėl prasidės, žaidėjai gali apšilti taip:
  - a) Jeigu žaidimas sustabdytas penkioms minutėms, - jokio apšilimo.
  - b) Jeigu žaidimas sustabdytas laiko tarpui nuo 6 iki 20 minučių, - trys minutės apšilimo.
  - c) Jeigu žaidimas sustabdytas ilgesniam laiko tarpui, nei 21 minutės, - žaidėjai turi teisę į penkių minučių apšilimą.

Žaidimas turi prasidėti nuo tos vietos, kur jis buvo sustabdytas, tai reiškia, kad rezultatas turi būti toks pat ir žaidėjai turi atlikti padavimus iš tų pačių pozicijų, iš kurių turėjo, jeigu žaidimas nebūtų buvęs sustabdytas.

Jeigu žaidimas buvo sustabdytas dėl prasto apšvietimo ar jo nebuvimo, jis turėtų būti sustabdytas tuo metu, kai geimų skaičius yra lyginis, tad, kai žaidimas vėl bus pradėtas, abi žaidėjų poros būna tose pačiose pusėse, kai žaidimas buvo sustabdytas.

## **22 TAISYKLĖ. KAMUOLIUKO PAKEITIMAS**

Žaidimo metu, kamuoliukai bus pakeisti šiais atvejais:

Žaidimo tvarkaraščio pabaigoje kamuoliukai bus pakeisti per trečią setą, išskyrus pusfinalių ir finalų metu.

Pusfinaliuose ir finaluose, kamuoliukai bus pakeisti vadovaujantis šiuo būdu: pirmasis pakeitimas įvyks po 11 geimų. Sekantis pakeitimas įvyks po kitų 13 geimų ir taip tęsis toliau.

Tokiu atveju, kai yra trys kamuoliukai, jie negali būti keičiami, nebent yra nurodyta kitaip taisyklėse arba su turnyro arbitro leidimu.

Tokiu atveju, kai kamuoliukai privalėjo būti pakeisti po tam tikro geimų skaičiaus, bet nebuvo pakeisti vadovaujantis teisingu būdu, tada klaida turi būti ištaisyta, kai pora, kuri turėjo atlikti padavimą su naujais kamuoliukais, turi atlikti padavimą. Vėliau, kamuoliukai turi būti pakeisti taip, kad geimų skaičius tarp kamuoliukų pakeitimų yra toks, koks ir buvo suplanuotas.

Kai žaidimo metu, kamuoliukas yra pamestas, arbitras privalo užtikrinti, kad jis bus pakeistas pagal taisykles, kitu atveju, visas kamuoliukų rinkinys bus pakeistas.

## **ETIKETO IR ELGESIO STANDARTAI**

### **PUNKTUALUMAS**

Varžybos turi būti pradėtos nustatytu laiku. Varžybų tvarkaraštis privalo būti paskelbtas pakankamai anksti, žaidėjai turi patys pasitikslinti dėl jų mačų pradžios laiko. Žaidimo tvarka negali būti pakeista be turnyro arbitro leidimo. Mačas yra laikomas baigtu, kai nors vienas žaidėjas vėluoja ilgiau nei 10 minučių, pilna žaidėjų pora, kuri nevēlavo, yra laikoma nugalėtoja.

### **APRANGA**

Žaidėjai privalo būti švariai ir tinkamai apsirengę, berankoviai marškinėliai ir maudymosi kostiumėliai nėra leidžiami. Jeigu žaidėjas nėra tinkamai apsirengęs ir nepasikeičia aprangos, jis yra diskvalifikuojamas.

Porų varžybose yra rekomenduojama, tačiau neprivaloma partneriams dėvėti tais pačiais drabužiais. Žaidėjai gali dėvėti pasirinktais drabužiais bei apavą, bei naudotis jų pageidaujama rakete, kol jie paiso taisyklių.

### **TAPATYBĖ**



Dalyviai, pareikalavus turnyro arbitrai, privalo pateikti atitinkamus dokumentus, kuriuose nurodoma jų tapatybė, tautybė, amžius ar kita turnyrai aktuali informacija.

## ELGESYS IR DISCIPLINA

Visi žaidėjai privalo elgtis maloniai ir mandagiai viso turnyro metu, net jeigu jie ir nedalyvauja, ir privalo pagarbiai elgtis su visais turnyre susirinkusiais žmonėmis.

- Žaidimo zona: Be arbitro leidimo žaidėjas ar žaidėjai negali palikti žaidimo zonos varžybų metu, net apšilimo metu, išskyrus tuo atveju, kai keičiamasi aikštelės pusėmis.
- Patarimai ir instrukcijos: Rungtynių metu žaidėjai gali gauti patarimus ir nurodymus iš savo kapitonų ar trenerių, tiek žaidžiant individualiomis poromis tiek komandomis.
- Prizų įteikimas: žaidėjai ar komandos, žaidžiantys finale, privalo dalyvauti prizų įteikimų ceremonijose, kurios vyksta pasibaigus finalui, nebent jie negali dalyvauti dėl įrodytos traumos ar kitų sveikatos sutrikimų, taip pat dėl kitų pagrįstų priežasčių.
- Nepateisinami atidėliojimai: 25 sekundžių bus leista tarp taškų ir 90 sekundžių pasikeisti pusėmis. Jeigu kuris žaidėjas nėra pasirengęs pasigirdus „laikas“, arbitras gali duoti jam įspėjimą.

Laikas, skirtas apšilimui, yra 5 minutės.

Tokiu atveju, kai vienas iš žaidėjų susižeidžia ir yra suprantama, kad žaidėjas nebegali tęsti žaidimo, jam skiriamos 3 minutės priežiūros ar atsigavimui. Jei rungtynės yra sustabdytas pusių keitimosi metu, žaidėjas gali gauti medicininę pagalbą per minėtą varžybų sustabdymą, taip pat ir per sekančius du pusių pasikeitimus, tačiau per nustatytą 90 sekundžių periodą, skirtą pusių pasikeitimui. Fizinės būklės praradimas ir traumos, kurių priežastys; patempti raumenys, raumenų skausmas ir t.t. gali priežastis sustabdyti žaidimą.

- Vaizdinės ir garsinės nešvankybės: Garsinėmis nešvankybėmis yra laikoma grubių ar įžeidžiančių žodžių vartojimas, kurie yra pakankamai garsiai ir aiškiai išarti, kad tai girdėtų arbitras, žiūrovai ar turnyro organizatoriai. Vaizdinėmis nešvankybėmis laikomi ženklai ar gestai, rodomi rankomis, rakete ar kamuoliukais, kurie paprastai turi įžeidžiančią reikšmę, kuri gali įžeisti žmones.
- Piktnaudžiavimas kamuoliuku: Žaidėjai negali agresyviai mesti ar mušti kamuoliuko į bet kurią pusę, už aikštelės ribų ar virš tinklo ne žaidimo metu.
- Piktnaudžiavimas rakete: Žaidėjai negali sąmoningai agresyviai smūgiuoti ar mesti raketę į žemę, tinklą, arbitro kėdę, sieneles, vielinę užtvartą ar kitą aikštelės elementą.
- Žodinis piktnaudžiavimas ir fizinė prievarta ar agresija: Tai elgesys, požiūris, agresyvūs, bei profesionaliems sportininkams nepriklausantys gestai, skirti vyriausiajam arbitrai, arbitrai, varžovams, partneriams, žiūrovams ar bet kuriems kitiems asmenims, susijusiais su turnyru. Jie bus laikomi įžeidimu, kaip ir bet kokia žodžių išraiška, kuri nors ir nėra laikoma įžeidžia, yra panieka kitų atžvilgiu.

Bet kurios iš čia pateiktų taisyklių sulaužymas, bus baudžiamas vyriausiojo turnyro arbitro. Šios elgesio taisyklės bus taikomos turnyruose, skirtingose šakose ir kategorijose, taip darydamos įtaką visiems žaidėjams, dalyvaujantiems T.P.F. varžybose.

Vyriausiasis arbitras atitinkamai atsižvelgs į įvykusius atsitikimus, kas vėliau bus vertinama Tarptautinio Padelio Federacijos Drausmės Komiteto (Disciplinary Committee of the International Padel Federation).