



**REGULAMENTUL JOCULUI DE PADEL
FEDERAȚIA INTERNAȚIONALĂ DE PADEL
TRADUS DE FEDERAȚIA DE PADEL DIN ROMÂNIA**

Revizuire aplicabilă de la: 01.01.2026

Cuprins

PREFAȚĂ.....	4
TERENUL	5
• DIMENSIUNI	5
• FILEUL	6
• ÎMPREJMUIREA (DELIMITAREA TERENULUI)	7
• SUPRAFAȚA DE JOC (SOLUL).....	8
• ACCESUL	8
• ZONA DE SIGURANȚĂ ȘI JOCUL ÎN AFARA TERENULUI	9
• ILUMINATUL	9
• ORIENTAREA.....	9
• MINGEA.....	10
• RACHETA DE PADEL.....	10
REGULA 1. SCORUL ÎNTR-UN JOC	11
• TIE-BREAK	12
• METODE ALTERNATIVE DE PUNCTAJ	12
REGULA 2. TIMPII DE JOC	13
REGULA 3. POZIȚIA JUCĂTORILOR.....	14
REGULA 4. ALEGEREA PĂRȚILOR ȘI A SERVICIULUI	14
REGULA 5. SCHIMBAREA TĂRȚILOR (CAPETELOR TERENULUI).....	14
REGULA 6. SERVICIUL	15
REGULA 7. GREȘEA LA SERVICIU (SERVICE FAULT).....	16
REGULA 8. RETURNAREA SERVICIULUI	16
REGULA 9. REPETAREA SAU „LET” ȘI SERVICIUL „NET”	16
REGULA 10. REPETAREA PUNCTULUI (PUNCT „LET”).....	17
REGULA 11. INTERFERENȚA.....	17
REGULA 12. MINGEA ÎN JOC	17
REGULA 13. PIERDEREA PUNCTULUI	18
REGULA 14. RETURNAREA CORECTĂ	19
REGULA 15. PUNCT CÂȘTIGAT	19
REGULA 16. JOCUL AUTORIZAT ÎN AFARA TERENULUI.....	20
REGULA 17. SCHIMBAREA MINGILOR.....	20
NORME DE ETICHETĂ ȘI CONDUITĂ.....	21
• CONTINUITATEA JOCULUI ȘI ÎNTÂRZIERILE	22
• OBSCENITĂȚI AUDIBILE ȘI VIZIBILE.....	22
• ABUZUL DE MINGE (BALL ABUSE)	22
• ABUZUL DE RACHETĂ SAU ECHIPAMENT.....	22
• ABUZ SAU AGRESIUNE VERBALĂ ȘI FIZICĂ	22

• DEPUNEREA TUTUROR EFORTURILOR (BEST EFFORTS)	22
• COMPORTAMENTUL NESPORTIV	22
• PENALIZĂRI / TABELUL DE PENALIZĂRI	23
• DESCALIFICAREA DIRECTĂ	23

PREFAȚĂ

Federația Internațională de Padel (numită în continuare FIP) este organismul de conducere al jocului de padel. Printre obligațiile sale se numără stabilirea Regulamentului de Padel.

Departamentul sportiv al FIP va monitoriza permanent jocul și, atunci când consideră necesar, va recomanda modificări în cadrul Adunării Generale, care reprezintă autoritatea supremă în ceea ce privește orice schimbare adusă Regulamentului, în conformitate cu Statutul.

Notă: Cu excepția cazurilor în care se stipulează altfel, toate referirile la „jucător” din acest Regulament se aplică atât jucătorilor de sex masculin, cât și celor de sex feminin.

TERENUL

- DIMENSIUNI

Terenul este un dreptunghi cu lățimea de 10 metri și lungimea de 20 de metri (măsurători interioare), cu o toleranță de 0,5%.

Acest dreptunghi este împărțit în jumătate de un fileu. De ambele părți ale fileului și paralele cu acesta, la o distanță de 6,95 m, se află liniile de serviciu. Zona dintre fileu și liniile de serviciu este împărțită la jumătate de o linie perpendiculară numită linia centrală de serviciu.

Linia centrală de serviciu se va prelungi cu cel puțin 20 cm dincolo de linia de serviciu. În ceea ce privește suprafața și dispunerea liniilor, cele două jumătăți ale terenului trebuie să fie absolut simetrice. Toate liniile trebuie să aibă o lățime de 5 cm. Culoarea liniilor este, de preferință, albă sau neagră, pentru un contrast mai bun cu culoarea suprafeței podelei.

Înălțimea minimă trebuie să fie de 6 metri pe întreaga suprafață a terenului, fără elemente (de exemplu, proiectoare) care să obstrucționeze această zonă. Pentru facilitățile noi, se recomandă ca înălțimea liberă minimă să fie de 8 metri pe tot terenul, fără elemente de obstrucționare în această zonă.

- FILEUL

1. **Dimensiuni:** Fileul trebuie să aibă o lungime de 10 metri și o înălțime de 0,88 metri la centru, ridicându-se la 0,92 metri la capete, cu o toleranță maximă de 0,005 metri.
2. **Susținere:** Fileul este suspendat de un cablu metalic cu un diametru maxim de 0,01 metri; capetele acestuia sunt fixate de doi stâlpi laterali cu o înălțime maximă de 1,05 metri, sau de o parte a structurii terenului care să permită suspendarea și tensionarea corectă.
3. **Mecanismul de tensionare:** Mecanismul utilizat pentru tensionarea cablului fileului trebuie proiectat astfel încât să nu se poată slăbi în mod neașteptat și să nu reprezinte un risc pentru jucători.
4. **Stâlpii fileului:** Partea exterioară a stâlpilor fileului trebuie să coincidă cu limitele laterale ale terenului (deschidere, intrare sau gard metalic). Aceștia pot fi circulari sau pătrați, dar trebuie să aibă marginile rotunjite.
5. **Banda superioară:** Fileul trebuie să fie acoperit la partea superioară cu o bandă albă cu lățimea cuprinsă între 5,0 și 6,3 cm după montare, având cablul de tensiune sub ea. Poate fi încorporată o bandă suplimentară pentru publicitate, de orice culoare, cu condiția să nu interfereze cu desfășurarea jocului. În orice caz, banda nu poate depăși lățimea de 11,0 cm.
6. **Plasa și publicitatea:** Este interzisă aplicarea oricărui obiect pe firele fileului. Este permisă vopsirea firelor fileului în scopuri publicitare, atâta timp cât acest lucru nu afectează desfășurarea normală a jocului. Fileul trebuie să fie complet întins astfel încât să umple spațiul dintre cei doi stâlpi și suprafața terenului; nu trebuie să existe spații libere între capetele fileului și stâlpi. Totuși, acesta nu trebuie să fie excesiv de tensionat.
7. **Ochiurile fileului:** Ochiurile fileului trebuie să fie fabricate din fibră sintetică, iar țesătura trebuie să fie suficient de deasă pentru ca mingea să nu poată trece prin ea.

- ÎMPREJMUIREA (DELIMITAREA TERENULUI)

Terenul trebuie să fie complet închis. Capetele (lățimea), măsurate la interior, trebuie să aibă 10 metri lungime, iar lungimea interioară a laturilor trebuie să fie de 20 metri.

Toate zonele de îmbinare trebuie construite folosind materiale care să permită o săritură uniformă a mingii, iar în zonele cu gard metalic, unde săritura nu este uniformă, se va proceda după cum urmează:

- *CAPETELE (PEREȚII DIN SPATE)*

Înălțimea totală este de 4 metri, dintre care primii 3 metri sunt perete (care poate fi din orice material transparent sau solid: sticlă, cărămidă etc., dar care trebuie să respecte cerințele indicate la secțiunea „Laturi”), iar ultimul metru este gard metalic.

- *LATURILE*

Regulamentul permite două variante pentru împrejuririle laterale:

1. **Varianta 1:** Compusă din zone de perete în trepte la ambele capete; prima treaptă are 3 metri înălțime x 2 metri lungime, iar a doua treaptă are 2 metri înălțime x 2 metri lungime. Zonele de gard metalic completează împrejmuirea până la 3 metri în zona centrală (6 metri) și până la 4 metri la ambele capete.
2. **Varianta 2 (Cristal/Sticlă):** Compusă dintr-o zonă de perete la ambele capete, de trei (3) metri înălțime pe patru (4) metri lungime, fără trepte. Zonele de plasă metalică completează împrejmuirea până la patru (4) metri înălțime în ultimii doi (2) metri de la extremități.

Toate dimensiunile sunt măsurate din interiorul terenului.

Gardul metalic este întotdeauna plasat la același nivel cu fața interioară a peretelui. În cazul în care gardul metalic este fixat pe un cadru, partea superioară a acestuia nu trebuie să aibă elemente care nu fac parte din structura metalică (de exemplu: cabluri, cutii electrice, dispozitive de iluminat etc.).

Pereții pot fi din orice material transparent sau opac (sticlă, cărămidă etc.), dar întotdeauna cu o consistență corectă care să asigure o săritură uniformă a mingii. Indiferent de material, acesta trebuie să aibă o suprafață uniformă, dură și complet netedă, care să permită contactul corporal sau alunecarea mingilor. Culoarea pereților opaci trebuie să fie unică și uniformă, să nu afecteze desfășurarea jocului și să fie clar diferită de culoarea suprafeței podelei. Este permisă imprimarea sau pictarea logo-urilor, dar nu mai mult de unul pe fiecare perete, cu dimensiuni și culori care să nu interfereze cu vizibilitatea jucătorilor.

Terenurile din sticlă trebuie să respecte standardele pentru sticlă securizată/laminată:

- *Consultați Anexa „Omologarea Terenurilor” emisă de Federația Internațională de Padel (FIP).*

Gardul metalic trebuie să fie format din romburi sudate. Dimensiunea diagonală a ochiurilor nu trebuie să fie mai mică de 5 cm și nici mai mare de 7,08 cm. Grosimea recomandată a sârmei este între 2 mm și 3 mm, cu un maxim de 4 mm și o tensiune care să permită mingii să sară pe ea.

Dacă se folosește un gard sudat, toate punctele de sudură trebuie protejate pe ambele părți pentru a preveni tăieturile sau zgârieturile. Dacă plasa sudată nu este împletită, aceasta trebuie să fie în formă de pătrate, nu de romburi. Firele metalice paralele trebuie să fie la interior, iar firele verticale la exterior.

Dacă gardul este de tip împletit simplu, mecanismul de torsiune trebuie să fie în exteriorul terenului și protejat corespunzător. Îmbinările sau cusăturile nu trebuie să aibă margini ascuțite sau tăioase.

Ambele tipuri de gard metalic trebuie să formeze o suprafață plană și verticală și trebuie să garanteze menținerea caracteristicilor de mai sus în permanență.

- SUPRAFAȚA DE JOC (SOLUL)

1. **Material:** Suprafața terenului poate fi realizată din ciment, material sintetic sau iarbă artificială, cu condiția ca aceasta să permită o săritură regulată a mingii.
2. **Culori:** Culorile permise și preferate sunt verde, albastru sau teracotă (sau nuanțe derivate din acestea). Trebuie să existe o singură culoare pentru întreaga suprafață a podelei, iar aceasta trebuie să fie clar diferită de culoarea pereților.
3. **Nivelarea:** Nivelul suprafeței trebuie să fie astfel încât diferențele de nivel interioare să fie mai mici de 3 mm, măsurate cu o riglă de 3 m (1/1000).
4. **Drenajul:** Pentru suprafețele fără drenaj, panta maximă de evacuare transversală trebuie să fie de 1% dinspre centru către marginile exterioare ale terenului.
5. **Standarde:** Pentru suprafețele sintetice și din iarbă artificială, trebuie respectate cerințele din Anexa „Omologarea Terenurilor” emisă de Federația Internațională de Padel (FIP).

- ACCESUL

Căile de acces la teren sunt plasate pe ambele laturi sau doar pe una dintre ele și trebuie să fie simetrice față de centru. Pot exista una sau două intrări pe fiecare parte, cu sau fără ușă.

În cazul unui teren fără ușă, dacă pe podea (în zona de acces) este instalată o grindă sau o conductă din metal sau alt material pentru a întări structura, aceasta va fi considerată parte a cadrului gardului pentru orice referință din regulament. În cazul în care nu există niciun element instalat pe podea, proiecția verticală a cadrului gardului va indica marginea interioară a terenului, indiferent dacă există sau nu o linie marcată sau pictată.

Dimensiunile căilor de acces trebuie să fie următoarele:

- **Cu un singur acces lateral pe fiecare parte:** deschiderea trebuie să fie de minim 1,05 x 2,0 metri și de maxim 2,20 x 2,20 metri.
- **Cu două accese laterale pe fiecare parte:** deschiderile trebuie să fie de minim 0,72 x 2,00 metri și de maxim 1,10 x 2,20 metri.

Notă: Instalațiile publice trebuie să respecte standardele de accesibilitate și eliminarea barierelor arhitecturale pentru persoanele cu dizabilități. În cazul în care există uși, mânerele trebuie amplasate pe exterior și nu trebuie să iasă în relief spre interiorul terenului.

- ZONA DE SIGURANȚĂ ȘI JOCUL ÎN AFARA TERENULUI

Pentru a permite jocul în afara terenului, fiecare latură a acestuia trebuie să aibă 2 puncte de acces. Nu trebuie să existe niciun obstacol în afara terenului pe o zonă de cel puțin 3 metri lățime (se recomandă 4 metri) și 4 metri lungime pe fiecare parte, cu o înălțime minimă de 3 metri (vezi diagrama).

Căile de acces trebuie protejate pe cele trei laturi ale lor: părțile laterale, partea superioară și stâlpul fileului, cu un produs care să amortizeze contactul jucătorului (ex: burete, cauciuc, neopren etc.), având o grosime de cel puțin 2 cm. Aceste protecții trebuie fixate ferm de structura metalică și de stâlpi, cu suficiente elemente de prindere sau scai (Velcro) pentru a garanta eficiența amortizării șocurilor și pentru a reduce cât mai mult interferența cu jocul cauzată de proiecția acestora în spațiul interior al terenului.

- ILUMINATUL

Lumina artificială trebuie să fie uniformă și amplasată astfel încât să nu cauzeze dificultăți de vedere jucătorilor, echipei de arbitri sau publicului.

- Consultați Anexa „Omologarea Terenurilor” emisă de Federația Internațională de Padel (FIP).

Stâlpii de iluminat trebuie amplasați în afara terenului. Dacă aceștia se află în interiorul zonei de siguranță, jocul în afara terenului nu va fi permis. Proiectoarele trebuie să aibă o înălțime minimă de 6 metri de la sol până la partea lor inferioară.

Pentru facilitățile noi, se recomandă ca înălțimea minimă de la sol până la partea inferioară a proiectoarelor să fie de 8 metri dacă sunt instalate deasupra spațiului interior al terenului (luând în calcul proiecția verticală a pereților). Înălțimi diferite pot fi utilizate pentru corpurile de iluminat instalate în afara perimetrului pereților terenului.

Pentru transmisiunile de televiziune și înregistrările video, este necesar un nivel de iluminare verticală de cel puțin 1000 lucși. Totuși, acest nivel poate crește în funcție de distanța obiectului față de cameră. Pentru mai multe informații, consultați standardul menționat.

- ORIENTAREA

Recomandarea pentru axa longitudinală a terenului în cazul facilităților în aer liber este Nord-Sud (N-S), fiind admisă o variație între N-NE și N-NV.

- MINGEA

Mingile utilizate în competițiile oficiale sunt cele aprobate de FIP pentru jocul de Padel.

1. **Aspect și dimensiuni:** Mingea trebuie să fie o sferă de cauciuc cu o suprafață exterioară uniformă de culoare albă, galbenă sau alte culori care prezintă un contrast adecvat și clar cu culoarea suprafeței de joc. Diametrul acesteia trebuie să fie între 6,35 și 6,77 cm, iar greutatea între 56,0 și 59,4 grame.
2. **Săritura:** O minge nouă trebuie să aibă o săritură între 135 și 145 cm atunci când este lăsată să cadă pe o suprafață dură de la o înălțime de 2,54 m.
3. **Presiunea:** Mingea trebuie să aibă o presiune internă cuprinsă între 4,6 kg și 5,2 kg pe 2,54 cm pătrați.
4. **Altitudine:** Atunci când jocul se desfășoară la o altitudine de peste 1000 m deasupra nivelului mării, se poate folosi un alt tip de minge, iar săritura trebuie să fie mai mare de 121,92 cm și mai mică de 135 cm.

- RACHETA DE PADEL

Jocul se dispută cu o rachetă fabricată în conformitate cu Anexa „Omologarea Rachetelor de Padel” emisă de Federația Internațională de Padel (FIP). Racheta trebuie să aibă următoarele caracteristici:

1. **Componente:** Racheta este formată din două părți: Capul și mânerul.
2. **Mânerul:** Lungime maximă: 20 cm; lățime maximă (a gâtului, fără a lua în calcul spațiul liber dintre laturi): 50 mm; grosime maximă: 50 mm.
3. **Capul:** Lungime variabilă. Lungimea capului plus lungimea mânerului nu poate depăși 45,5 cm; lățime maximă: 26 cm; grosime maximă: 38 mm.
4. **Lungimea totală:** Lungimea totală a rachetei de padel (cap plus mâner) nu poate depăși 45,5 centimetri.
5. **Toleranță:** La efectuarea unui control al dimensiunilor rachetei, se va permite o toleranță de 2,5% în ceea ce privește grosimea.
6. **Suprafața de lovire:** Suprafața de lovire este perforată de un număr nelimitat de găuri cilindrice, fiecare măsurând între 9 și 13 mm în zona centrală. În zona marginală de maxim 4 cm (măsurată de la marginea rachetei), găurile pot avea un diametru mai mare sau o formă diferită, cu lungime și lățime variabilă (maxim 20 mm), atâta timp cât acest lucru nu afectează esența jocului.
7. **Fetele rachetei:** Ambele fețe ale rachetei trebuie să fie plate, dar pot fi netede sau rugoase.
8. **Obiecte atașate:** Racheta nu trebuie să aibă obiecte sau dispozitive atașate, cu excepția celor folosite special pentru a limita sau preveni uzura, vibrațiile și pentru a distribui greutatea. Acestea trebuie să fie rezonabile ca dimensiune și poziționare. Racheta nu trebuie să reprezinte o sursă de confuzie sau deranj pentru ceilalți jucători, prin urmare nu poate avea suprafețe reflectorizante sau elemente sonore care ar putea modifica în orice fel desfășurarea normală a jocului.
9. **Șnurul de siguranță:** Racheta trebuie să aibă un șnur neelastice cu o lungime maximă de 35 cm fixat în mâner, care trebuie pus în jurul încheieturii mâinii ca protecție împotriva accidentelor. Utilizarea acestuia este obligatorie.
10. **Dispozitive electronice:** Racheta nu poate avea niciun dispozitiv vizibil sau audibil care ar putea comunica, avertiza sau oferi instrucțiuni jucătorului în timpul unui meci.

REGULA 1. SCORUL ÎNTR-UN JOC

Opțiunea 1: Avantaj (Sistemul clasic)

1. **Punctajul într-un game:** La primul punct câștigat se strigă „15”, la al doilea „30”, la al treilea „40”, iar la al patrulea „game” (joc). Excepție face situația în care ambele perechi au câștigat câte trei puncte, moment în care se strigă „egalitate” (deuce). Următorul punct câștigat se numește „avantaj”, iar dacă aceeași pereche câștigă și punctul următor, câștigă game-ul. Dacă punctul este pierdut, scorul revine la „egalitate”. Se continuă astfel până când o pereche câștigă două puncte consecutive necesare pentru a adjuceca game-ul.
2. **Setul:** Prima pereche care câștigă 6 game-uri, întotdeauna cu un avantaj minim de 2, câștigă setul. În caz de egalitate la 5 game-uri, jucătorii vor mai juca încă două, pentru a câștiga cu 7-5. Dacă se ajunge la egalitate la 6 game-uri, se va aplica un „tie-break” (moarte subită).
3. **Meciul:** Meciul se joacă după sistemul „cel mai bun din trei seturi”. Trebuie câștigate două din trei seturi pentru a câștiga meciul.
4. **Set decisiv fără tie-break:** În cazul unei egalități de un set la unu (și dacă s-a stabilit anterior), setul al treilea poate fi jucat fără „tie-break”. Astfel, la egalitate de șase game-uri, va câștiga perechea care obține o diferență de două game-uri.

Opțiunea 2: Punctul Vedetă (Star Point)

1. **Sistemul:** Scorul se strigă „15”, „30”, „40” și „game”. Dacă se ajunge la trei puncte de fiecare parte, se strigă „egalitate 1”. Următorul punct câștigat este „avantaj 1”; dacă aceeași pereche câștigă următorul punct, ia game-ul. Dacă pierde, se revine la „egalitate 2”. Se continuă cu „avantaj 2”, iar dacă se pierde din nou, se revine la „egalitate 3” și se joacă un punct decisiv numit „Star Point”. Perechea care primește serviciul alege dacă vrea să primească pe partea dreaptă sau stângă. Jucătorii nu își pot schimba pozițiile pentru a primi acest punct. Cine câștigă „Star Point” câștigă game-ul.
2. **Meciuri mixte:** La punctul decisiv, jucătorul care primește serviciul trebuie să fie de același sex cu cel care servește.

Opțiunea 3: Punctul de Aur (Golden Point)

1. **Sistemul „fără avantaj”:** Scorul strigat de cel care servește este:
 - Niciun punct: „Zero” (Love)
 - Primul punct: „15”
 - Al doilea punct: „30”
 - Al treilea punct: „40”
 - Al patrulea punct: „Game”
2. **Funcționare:** Dacă ambele perechi au câștigat câte trei puncte, se strigă „egalitate” și se joacă un punct decisiv numit „punct de aur” (golden point). Perechea care primește serviciul alege partea (stânga sau dreapta) pe care va recepționa serviciul. Aceștia nu își pot schimba pozițiile. Perechea care câștigă punctul câștigă game-ul (în textul original apare „match”, dar contextul indică game-ul).
3. **Meciuri mixte:** La punctul decisiv, cel care primește serviciul va fi de același sex cu serverul. Jucătorii care primesc nu își pot schimba pozițiile între ei pentru acest punct.

- TIE-BREAK

1. **Scorul:** În timpul tie-break-ului, punctele se numără „zero”, „1”, „2”, „3” etc.
2. **Câștigarea tie-break-ului:** Tie-break-ul va fi câștigat de prima echipă care ajunge la 7 puncte, cu condiția să aibă un avantaj de 2 puncte; astfel, aceștia câștigă „game-ul” și „setul”. Dacă este necesar, tie-break-ul continuă până când se obține acest avantaj de două puncte.
3. **Ordinea la serviciu:** Tie-break-ul va fi început de jucătorul căruia îi vine rândul să servească conform ordinii urmate în set. Acest jucător va avea **un singur serviciu**, efectuat de pe partea dreaptă a terenului. Următoarele două puncte vor fi servite de jucătorii echipei adverse, respectând ordinea anterioară de serviciu și începând servirea de pe partea stângă. După aceasta, fiecare jucător/echipă va servi câte două puncte consecutive până la finalul tie-break-ului, respectând mereu ordinea de serviciu.
4. **Scorul final:** Un set adjudecat la tie-break va fi câștigat cu scorul de 7-6.
5. **Începerea setului următor:** Setul următor va fi început de un jucător al perechii care **nu** a început servirea în tie-break.

- METODE ALTERNATIVE DE PUNCTAJ

1. SCORUL ÎNTR-UN SET

a) PATRU GAME-URI SAU MINI-SET: Perechea care câștigă patru game-uri câștigă setul, cu o diferență minimă de două game-uri. Dacă ambele perechi ajung la egalitate de patru game-uri (4-4), se va juca un tie-break.

b) TIE-BREAK PENTRU DECIDEREA MECIULUI (PÂNĂ LA 7 PUNCTE): Când scorul este de un set la unu, se va juca un tie-break pentru a decide câștigătorul. Acest tie-break este decisiv și înlocuiește ultimul set. Prima pereche care câștigă șapte puncte câștigă tie-break-ul și meciul, cu condiția să existe o diferență minimă de 2 puncte.

c) SUPER TIE-BREAK PENTRU DECIDEREA MECIULUI (PÂNĂ LA 10 PUNCTE): Când scorul este de un set la unu, se va juca un super tie-break pentru a decide câștigătorul. Acest super tie-break este decisiv și înlocuiește ultimul set. Prima pereche care câștigă zece puncte câștigă super tie-break-ul și meciul, cu condiția să existe o diferență minimă de 2 puncte.

REGULA 2. TIMPII DE JOC

1. **Neprezentarea (Walk Over):** Arbitrul turneului va declara meci pierdut prin „walk over” (WO) împotriva jucătorilor care nu sunt pe teren gata de joc la 10 minute după ora oficială de începere. Excepție fac cazurile pe care arbitrul le consideră de „forță majoră”.
2. **Încălzirea:** Va exista o perioadă obligatorie de încălzire (schimburi de mingi de curtoazie) de 3 minute între jucători.
3. **Continuitatea:** Ca regulă generală, meciul trebuie să fie continuu, din momentul în care începe (primul serviciu) până se termină. Prin urmare, un meci nu va fi niciodată suspendat sau amânat pentru a permite unui jucător să se recupereze, să primească instrucțiuni sau sfaturi.
4. **Între puncte:** Se permite un timp maxim de douăzeci (20) de secunde între puncte.
5. **Schimbarea terenului:** Se acordă un timp maxim de nouăzeci (90) de secunde pentru schimbarea părților terenului. După primul game al fiecărui set și în timpul unui tie-break, jocul va fi continuu, iar jucătorii vor schimba părțile fără perioadă de odihnă. Nu se pot consuma lichide sau alimente între puncte.
6. **Între seturi:** Se acordă o perioadă maximă de odihnă de o sută douăzeci (120) de secunde la sfârșitul fiecărui set.
7. **Calculul timpului:** Timpul de odihnă menționat începe din momentul în care un punct se termină și până când următorul punct începe prin serviciu.
8. **Echipamentul:** Dacă, din cauza unor circumstanțe neprevăzute, îmbrăcămintea, încălțămintea sau echipamentul unui jucător trebuie înlocuite, se va permite o perioadă suplimentară de timp (în limite rezonabile).
9. **Pauze speciale:** Înainte de meci se poate face un anunț care să permită un număr limitat de pauze pentru toaletă sau pentru schimbarea hainelor.
10. **Tie-break:** Se acordă 20 de secunde pentru schimbarea părților în timpul unui „tie-break”.
11. **Suspendarea meciului:** Dacă un meci trebuie suspendat (ploaie, lipsă de lumină, accidente etc.), la reluare, jucătorii au dreptul la o încălzire conform următoarelor intervale:
 - o a) Suspendare de până la 5 minute: Fără încălzire.
 - o b) Suspendare între 5 și 20 de minute: 1 minut de încălzire.
 - o c) Suspendare de peste 20 de minute: 3 minute de încălzire.
12. **Reluarea:** Meciul va începe exact de unde s-a oprit: același game, scor, jucător la serviciu, aceeași parte a terenului și aceeași ordine de serviciu și primire.
13. **Lipsa luminii:** Dacă suspendarea este cauzată de lipsa luminii, meciul trebuie oprit la un număr par de game-uri în setul curent, astfel încât, la reluare, ambele perechi să fie pe aceeași parte pe care se aflau când jocul a fost oprit.
14. **Accidentări/Afecțiuni medicale:** În caz de accidentare sau afecțiune medicală tratabilă, jucătorului i se va acorda o pauză de 3 minute pentru tratament, care poate fi repetată la următoarele două schimbări de teren, dar în limita timpului regulamentar. Dacă accidentarea are loc în timpul schimbării terenului, jucătorul poate primi îngrijiri în acele 3 minute și poate repeta procesul la următoarele două schimbări.
15. **Limitări medicale:** Îngrijirea medicală se acordă o singură dată fiecărui jucător și pentru fiecare afecțiune tratabilă. Nu este posibilă cedarea timpului de îngrijire medicală partenerului.
16. **Incidente diverse:** În cazul unui accident care nu este o consecință directă a jocului (leșin, reacție alergică, amețeală sau criză respiratorie), arbitrul poate acorda, la discreția sa, timp pentru asistență medicală, care nu va depăși în niciun caz 15 minute.
17. **Circumstanțe neobișnuite:** Dacă în timpul meciului apare o situație neobișnuită (cădere involuntară, lovirea unui jucător de către mingi etc.) care afectează capacitatea acestuia de a continua imediat, arbitrul are autoritatea de a permite recuperarea într-un timp rezonabil, care nu va depăși cinci (5) minute.

REGULA 3. POZIȚIA JUCĂTORILOR

1. **Așezarea pe teren:** Fiecare pereche de jucători se va afla de o parte și de alta a fileului. Jucătorul care servește (**server**) pune mingea în joc, iar jucătorul aflat în diagonală față de acesta (**receiver**) primește mingea servită.
2. **Libertatea de mișcare:** Jucătorul care primește serviciul se poate afla în orice parte a jumătății sale de teren, la fel ca partenerul său și partenerul celui care servește.

REGULA 4. ALEGEREA PĂRȚILOR ȘI A SERVICIULUI

1. **Tragerea la sorți:** Alegerea părților terenului, a cine servește primul și a cine primește se decide prin aruncarea unei monede. Perechea care câștigă tragerea la sorți poate alege între:
 - o **a)** Să servească sau să primească prima. În acest caz, cealaltă pereche va alege partea terenului.
 - o **b)** Partea terenului pentru primul game. În acest caz, cealaltă pereche poate alege să servească sau să primească.
 - o **c)** Să solicite adversarilor să aleagă primii.
2. **Anunțarea deciziei:** Odată ce ordinea de serviciu și părțile terenului au fost decise, ambele perechi comunică arbitrului cine va fi primul la serviciu și cine va primi.

REGULA 5. SCHIMBAREA PĂRȚILOR (CAPETELOR TERENULUI)

1. **Când se schimbă:** Jucătorii trebuie să schimbe părțile terenului după primul, al treilea și după fiecare game impar ulterior din fiecare set.
2. **În tie-break:** În timpul tie-break-ului, jucătorii vor schimba părțile după fiecare 6 puncte disputate.
3. **Corectarea erorilor:** În cazul unei erori (dacă jucătorii uită să schimbe părțile), corecția trebuie făcută imediat ce greșeala este descoperită, respectând ordinea corectă. Toate punctele câștigate înainte de descoperirea erorii sunt valabile. În situația în care greșeala este descoperită după ce s-a efectuat un prim serviciu greșit (fault), serverul mai are dreptul la un singur serviciu.

REGULA 6. SERVICIUL

Toate punctele încep cu serviciul. Dacă primul serviciu nu este valabil, serverul are dreptul la un al doilea serviciu. Acesta trebuie să se desfășoare după cum urmează:

1. **Poziția de start:** La începutul serviciului, jucătorul care servește trebuie să stea cu cel puțin un picior în spatele liniei de serviciu, între prelungirea imaginată a liniei centrale și peretele lateral (în dreptul careului de serviciu) și trebuie să rămână acolo până când mingea a fost servită.
2. **Săritura mingii:** Pentru a servi, jucătorul trebuie să lase mingea să sară pe sol în interiorul careului de serviciu corespunzător. Mingea nu are voie să depășească linia de serviciu sau linia imaginată centrală înainte de a fi lovită.
3. **Restricții la picioare:** Serverul nu are voie să atingă cu picioarele linia de serviciu și nici linia centrală imaginată.
4. **Înălțimea lovirii:** În momentul lovirii, mingea trebuie să se afle la nivelul taliei sau sub acesta, iar jucătorul trebuie să aibă cel puțin un picior în contact cu solul.
5. **Dirjecția serviciului:** Mingea este servită din partea dreaptă a terenului și trebuie să treacă în diagonală peste fileu către careul de serviciu al primitorului. Aceasta trebuie să sară în interiorul liniilor care limitează acel careu. Primul serviciu al fiecărui game se face spre careul din stânga primitorului (diagonala dreapta-stânga), iar după câștigarea punctului, următorul serviciu se face spre careul din dreapta primitorului, continuând astfel alternativ.
6. **Validarea execuției:** Se consideră serviciu în momentul în care se face contactul cu mingea sau în cazul unei tentative intenționate de a o lovi.
7. **Eroarea de parte:** Dacă un serviciu este efectuat din greșeală de pe partea incorectă, eroarea trebuie corectată imediat ce este descoperită. Toate punctele rămân valabile, dar un „fault” (greșeală) la primul serviciu trebuie luat în considerare.
8. **Ordinea în set:** Înainte de începerea fiecărui set, jucătorii pot alege care dintre ei va servi primul în acel set. Odată stabilită, ordinea nu mai poate fi schimbată până la începutul setului următor.
9. **Serviciul în afara rândului:** Dacă un jucător servește în afara rândului, jucătorul care ar fi trebuit să servească trebuie să o facă imediat ce eroarea este descoperită. Toate punctele câștigate anterior sunt valabile. Dacă a existat o singură greșeală de serviciu (fault) înainte de descoperirea erorii, aceasta nu va fi luată în considerare. În cazul în care game-ul s-a terminat înainte de descoperirea erorii, ordinea de serviciu rămâne așa cum este până la finalul setului.
10. **Pregătirea primitorului:** Serverul nu va servi până când primitorul nu este gata. Totuși, primitorul trebuie să se adapteze într-un ritm rezonabil la cel al serverului și trebuie să fie gata să primească atunci când serverul este gata să servească.
11. **Contestația „nu sunt gata”:** Nu se poate invoca faptul că primitorul „nu a fost gata” dacă acesta a încercat să returneze serviciul. Invers, dacă se poate demonstra că primitorul nu era pregătit, nu se poate dicta „fault” (greșeală de serviciu).

REGULA 7. GREȘEALA LA SERVICIU (SERVICE FAULT)

Serviciul este considerat greșit dacă:

- a) Serverul încalcă oricare dintre punctele 1) până la 6) ale Regulii 6 („Serviciul”).
- b) Serverul ratează mingea atunci când încearcă să o lovească.
- c) Mingea sare în afara careului de serviciu al primitorului (liniile sunt considerate bune).
- d) Mingea îl lovește pe server, pe partenerul acestuia sau orice obiect purtat sau transportat de aceștia.
- e) Mingea sare în careul de serviciu al primitorului și atinge gardul metalic din jurul terenului înainte de a doua săritură.
- f) Mingea sare în careul de serviciu al primitorului și iese din teren direct prin porțile de acces, în cazul unui teren fără zonă de siguranță (unde jocul în afara terenului nu este autorizat).

REGULA 8. RETURNAREA SERVICIULUI

1. **Condiția returnării:** Jucătorul care primește va trebui să aștepte ca mingea să sară în interiorul careului său de serviciu și să o lovească înainte ca aceasta să atingă solul pentru a doua oară.
2. **Alegerea poziției:** Jucătorii primitori vor decide în primul game al fiecărui set cine va primi primul serviciu; acest jucător va continua să primească primul serviciu al fiecărui game până la sfârșitul setului.
3. **Alternanța:** Fiecare jucător va primi serviciul alternativ în timpul game-ului. Odată ce ordinea a fost decisă, aceasta nu poate fi modificată în timpul acelui set sau tie-break, dar poate fi schimbată la începutul unui set nou.
4. **Eroarea de ordine:** Dacă în timpul unui game sau tie-break ordinea de primire este modificată de către jucători, aceștia vor continua în acest fel până la sfârșitul game-ului sau tie-break-ului în care a apărut eroarea. În următoarele game-uri ale acelui set, jucătorii vor reveni la pozițiile selectate inițial.
5. **Lovirea jucătorului:** Dacă mingea îl lovește pe unul dintre primitori sau rachetele acestora în timpul unui serviciu, înainte ca mingea să sară pe sol, punctul este acordat serverului.

REGULA 9. REPETAREA SAU „LET” ȘI SERVICIUL „NET”

1. **Serviciul va fi considerat „net” (se repetă doar serviciul respectiv) dacă:**
 - a) Mingea servită atinge fileul sau stâlpii de susținere și apoi cade în careul de serviciu al primitorului, cu condiția să nu atingă gardul metalic înainte de a doua săritură.
 - b) Mingea, după ce a atins fileul sau stâlpii (dacă aceștia sunt în zona de joc), lovește orice jucător sau obiect purtat ori transportat de aceștia.
2. **Serviciul va fi repetat („let”) dacă:**
 - a) Mingea este servită când primitorul nu este gata (Regula 6, pct. 10).
 - b) Dacă apare un „let” la primul serviciu, se repetă întregul punct, deci serverul are dreptul la două (2) servicii.
 - c) Dacă situația de „net” sau „let” apare la al doilea serviciu, serverul va avea dreptul să repete doar al doilea serviciu.

REGULA 10. REPETAREA PUNCTULUI (PUNCT „LET”)

1. Un punct aflat în dispută se repetă (este „let”) dacă:

- a) Mingea se crapă/se sparge în timpul jocului.
- b) Orice element care nu face parte din joc pătrunde în zona terenului.
- c) În general, orice întrerupere a meciului cauzată de situații neprevăzute, care nu au legătură cu jucătorii.
- d) Dacă mingea aflată în joc lovește un obiect de pe sol în terenul advers (de exemplu, o altă minge), iar acel obiect se mișcă în așa fel încât ar putea interfera cu jocul sau ar putea fi periculos pentru jucători.
- e) Dacă un jucător consideră că a apărut o situație de „let” conform regulamentului, acesta trebuie să informeze imediat arbitrul. Dacă jocul continuă, jucătorul își pierde dreptul de a solicita „let”.
- f) Odată ce „let”-ul a fost solicitat, arbitrul decide dacă cererea este întemeiată. În caz contrar, jucătorul care a făcut solicitarea pierde punctul.

REGULA 11. INTERFERENȚA

Interferența apare atunci când un jucător, printr-o acțiune deliberată sau involuntară, distrage sau încurcă un adversar în timpul execuției unei lovituri.

- În primul caz, „**interferență deliberată**”, arbitrul va acorda punctul adversarului.
- În al doilea caz, „**interferență involuntară**”, se va dicta „let” și punctul se va repeta.

În cazul unei a doua interferențe neintenționate comise de aceeași pereche, arbitrul îi va penaliza cu pierderea punctului, acordându-l perechii adverse.

REGULA 12. MINGEA ÎN JOC

1. **Alternanța:** Mingea va fi lovită alternativ de către fiecare pereche de jucători.
2. **Durata:** Mingea este considerată „în joc” din momentul în care are loc un serviciu valid și până când se dictează „let” sau se determină scorul (punctul este câștigat).
3. **Contactul cu elementele terenului:** Dacă mingea aflată în joc lovește orice parte a terenului după ce a sărit în terenul advers, aceasta va rămâne în joc și trebuie returnată înainte de a sări a doua oară pe sol.
4. **Elementele terenului:** Părțile terenului menționate mai sus includ interiorul pereților, gardul metalic care înconjoară terenul, solul, fileul și stâlpii acestuia. Plasa metalică și cadrul acesteia, în întregime, sunt considerate parte a gardului.

REGULA 13. PIERDEREA PUNCTULUI

Jucătorii vor pierde punctul dacă:

- a) Oricare dintre jucători, racheta lor sau orice obiect purtat ori transportat atinge fileul, stâlpii acestuia, cablul de tensiune sau orice parte a terenului advers în timp ce mingea este în joc.
- b) **Jocul în afara terenului (autorizat):** Peste înălțimea de 0,92 metri, și doar dacă este autorizat, stâlpul vertical despărțitor al ușilor este considerat zonă neutră pentru oricare dintre cei patru jucători; aceștia îl pot atinge sau se pot ține de el.
- c) Mingea sare a doua oară pe sol înainte de a fi returnată.
- d) **Joc neautorizat în afara terenului:** Atunci când jocul în afara terenului nu este permis, punctul este pierdut dacă mingea, după ce a sărit, depășește limita marcată (perimetrul exterior) a terenului (lateral sau la capăt) sau iese prin poartă.
- e) **Joc autorizat în afara terenului:** Când mingea, după ce a sărit corect, iese din teren peste peretele din spate. Dacă iese peste peretele lateral sau prin ușă, punctul este pierdut abia când mingea sare a doua oară sau atinge orice element care nu are legătură cu terenul.
- f) Dacă jucătorul lovește mingea înainte ca aceasta să fi trecut de planul fileului (în terenul advers).
- g) Dacă un jucător returnează mingea (direct sau lovind-o în pereții proprii) și, fără să sară mai întâi pe solul advers, aceasta lovește pereții terenului advers, gardul metalic sau orice element care nu are legătură cu terenul advers.
- h) Dacă un jucător returnează mingea și aceasta atinge fileul sau stâlpii, iar apoi lovește direct unul dintre pereții adversi, gardul sau orice element neconectat la solul advers.
- i) Dacă un jucător lovește mingea de două ori (**dublă lovitură**).
- j) Dacă, după ce a fost lovită, mingea îl atinge pe jucătorul care a lovit-o, pe partenerul acestuia sau orice obiect purtat de aceștia.
- k) Dacă mingea atinge orice parte a corpului jucătorilor sau echipamentul acestora (în afară de rachetă), după ce a fost lovită de echipa adversă.
- l) Dacă un jucător lovește mingea și aceasta atinge gardul metalic, orice parte a solului din propriul teren sau orice element străin aflat pe sol în propria jumătate.
- m) Dacă mingea este lovită cu o rachetă aruncată spre ea.
- n) Dacă un jucător sare peste fileu în timp ce punctul este în desfășurare.
- o) Dacă ambii jucători lovesc mingea simultan sau consecutiv. Mingea poate fi jucată de un singur membru al echipei.
 - *Notă: Nu se consideră dublă lovitură atunci când ambii parteneri încearcă să lovească mingea simultan, unul o lovește, iar celălalt atinge racheta coechipierului.*
- p) Dacă jucătorul care lovește mingea are unul sau ambele picioare (sau orice parte a corpului) în afara terenului, cu excepția cazului în care jocul în afara terenului a fost autorizat.
- q) Serverul comite două greșeli consecutive de serviciu (dublă greșală).
- r) În cazul în care un jucător își rupe șnurul de siguranță al rachetei sau scapă racheta din mână, perechea respectivă pierde imediat punctul aflat în dispută.

REGULA 14. RETURNAREA CORECTĂ

1. **Returnarea este considerată corectă dacă:**

- **a)** După ce a fost lovită, mingea este preluată din voleu de oricare dintre membrii echipei adverse. Sau dacă aceasta atinge orice parte a corpului, îmbrăcămintei sau rachetei adversarului.
- **b)** Mingea, după ce a fost lovită, sare direct în terenul advers sau lovește mai întâi peretele propriu și apoi sare în terenul advers.
- **c)** Mingea sare în terenul advers și apoi atinge gardul metalic sau unul dintre pereți.
- **d)** Ca urmare a direcției și forței cu care a fost lovită, mingea sare în terenul advers și apoi iese din teren, lovește tavanul, luminile sau orice alt obiect care nu are legătură cu terenul.
- **e)** Mingea atinge fileul sau stâlpii acestuia și apoi cade în terenul advers.
- **f)** Mingea aflată în joc lovește un obiect aflat pe solul terenului advers care nu face parte din teren (de exemplu, o altă minge).
- **g)** După lovire, mingea sare corect în terenul advers, apoi se întoarce în terenul celui care a lovit-o (din cauza efectului sau a vântului), moment în care adversarul o lovește. Aceasta este valabilă cu condiția ca nici jucătorul, nici echipamentul sau racheta să nu fi atins fileul, stâlpii sau terenul advers, iar mingea să respecte punctele a) - f) de mai sus.
- **h)** Se va considera returnare corectă dacă jucătorul nu a lovit mingea de două ori, impactul are loc în timpul aceleiași mișcări, iar traiectoria naturală de ieșire a mingii nu variază substanțial.
- **i)** Mingea returnată sare în terenul advers exact în unghiul unde peretele se unește cu solul (în colț/„la muchie”).
- **j) Joc autorizat în afara terenului:** Dacă mingea este lovită din afara terenului, returnarea va fi valabilă dacă punctele anterioare ale acestei reguli sunt îndeplinite.

REGULA 15. PUNCT CÂȘTIGAT

1. **Punctul este câștigat dacă:**

- **a)** După ce a sărit în terenul advers, mingea iese din teren printr-o gaură din gardul metalic sau rămâne blocată în respectiva gaură.
- **b)** După ce a sărit în terenul advers, mingea rămâne blocată pe suprafața orizontală plană de deasupra peretelui.

REGULA 16. JOUL AUTORIZAT ÎN AFARA TERENULUI

Jucătorii au autorizația de a părăsi terenul pentru a juca mingea ori de câte ori terenul îndeplinește condițiile stabilite în secțiunea referitoare la „Terenul de joc”, zona de siguranță și jocul în afara terenului.

REGULA 17. SCHIMBAREA MINGILOR

1. **Anunțul organizatorilor:** Organizatorii competiției trebuie să anunțe în avans următoarele:
 - Marca și tipul mingilor.
 - Numărul de mingi care vor fi folosite în meci (2 sau 3).
 - Politica de schimbare a mingilor, dacă există.
2. **Alternative pentru schimbarea mingilor:** Dacă se schimbă mingile, acest lucru trebuie făcut folosind una dintre următoarele variante:
 - **a)** După un număr stabilit de game-uri impare. Perioada de încălzire este numărată ca fiind două game-uri, iar tie-break-ul ca un singur game, în scopul calculării schimbării mingilor.
 - **b)** Schimbarea mingilor nu va avea loc la începutul unui tie-break. În acest caz, schimbarea va fi amânată până la începutul celui de-al doilea game al setului următor.
 - **c)** La începutul fiecărui set.
 - **d) Corectarea erorilor:** În cazul în care mingile nu au fost schimbate la numărul stabilit de game-uri, eroarea trebuie corectată atunci când îi vine rândul la serviciu echipei care ar fi trebuit să servească cu mingi noi. Ulterior, mingile vor fi schimbate conform planificării inițiale.
 - **e) Mingi pierdute sau deteriorate:** Dacă o minge este pierdută sau deteriorată, o altă minge trebuie pusă în joc cât mai curând posibil. Jocul nu poate continua cu o singură minge disponibilă. Arbitrul de scaun va oferi o minge de schimb de același tip.
 - Dacă mingea este pierdută în primele două (2) game-uri după o schimbare, se va folosi o minge **nouă**.
 - Dacă mingea este pierdută după finalizarea a două (2) game-uri de la schimbare, se va folosi o minge **uzată**, cu un grad de uzură similar cu cele aflate în joc.

NORME DE ETICHETĂ ȘI CONDUITĂ

- **PUNCTUALITATEA:** Meciurile se vor desfășura succesiv, fără întârzieri, conform orelor afișate în programul competiției. Orelle de joc vor fi publicate cu suficient timp în avans, iar jucătorii au obligația de a se informa singuri. Ordinea meciurilor nu poate fi modificată fără autorizația arbitrilor turneului.
- **ȚINUTA (ECHIPAMENTUL):** Jucătorii trebuie să poarte îmbrăcăminte și încălțăminte sportivă adecvată. Costumul de baie nu este permis. Nerespectarea acestei reguli va atrage un avertisment (fault). Dacă situația nu este remediată, jucătorul va fi descalificat. Se recomandă (deși nu este obligatoriu) ca echipele care participă la competiții să poarte îmbrăcăminte identică. Jucătorii pot folosi orice încălțăminte, haine sau rachete doresc, cu condiția ca acestea să respecte regulamentul tehnic.
- **IDENTIFICAREA:** Participanții vor trebui să se identifice furnizând informații despre identitate, naționalitate și vârstă și, în general, orice altă documentație legată de competiție, atunci când li se solicită acest lucru de către arbitrul turneului.
- **CONDUITĂ ȘI DISCIPLINĂ:** Jucătorii se vor comporta politicos și vor respecta celelalte persoane pe parcursul oricărei competiții, indiferent dacă participă activ la joc sau nu. Antrenorii, la fel ca jucătorii, vor avea un comportament adecvat, având în vedere că sancțiunile pe care arbitrul le poate aplica acestora în timpul meciului se pot cumula cu cele ale jucătorilor.
- **ZONA DE JOC:** Jucătorii nu pot părăsi zona de joc în timpul unui meci, inclusiv în timpul încălzirii, fără autorizația arbitrilor. Prin „zonă de joc” se înțelege terenul și zona imediat învecinată acestuia.
- **SFATURI ȘI INSTRUCȚIUNI:** Jucătorii și echipele pot primi sfaturi și instrucțiuni în timpul unui meci de la un antrenor acreditat corespunzător, atât în competițiile pe echipe, cât și în cele de dublu, **cu condiția ca acest lucru să aibă loc în perioadele de odihnă.** În timpul pauzelor pentru asistență medicală, întreruperilor externe, suspendării meciului sau pauzelor pentru toaletă, arbitrul de scaun va decide dacă jucătorii pot primi instrucțiuni de la antrenorul acreditat.
- **FESTIVITATEA DE PREMIERE:** Jucătorii sau echipele care joacă finala unui meci trebuie să participe la festivitatea de premiere organizată la sfârșitul competiției, cu excepția cazurilor în care nu pot face acest lucru din cauza unei accidentări verificate, a unei indispoziții sau dintr-o cauză rezonabilă.

- CONTINUITATEA JOCULUI ȘI ÎNTÂRZIERILE

Odată început, un meci trebuie să fie continuu, iar niciun jucător nu îl poate întârzia fără o cauză rezonabilă peste limitele de timp permise în Regula 2 a prezentului regulament.

Tabelul de penalizări pentru încălcarea timpului:

- a) Prima abatere pentru depășirea limitei de timp va fi sancționată cu un **avertisment**.
- b) În cazul unei a doua abateri: dacă jucătorul este la serviciu, acesta va **pierde primul serviciu**; dacă nu este la serviciu, va **pierde un punct**.
- c) Abaterile ulterioare vor fi sancționate cu **pierderea de puncte succesive**, conform deciziei arbitrilor.
- d) În caz de repetiție gravă sau comportament nesportiv legat de întârziere, arbitrul poate impune penalități suplimentare, inclusiv **pierderea game-ului sau descalificarea**, în conformitate cu Codul Disciplinar.

- OBSCENITĂȚI AUDIBILE ȘI VIZIBILE

- **Obscenitatea audibilă:** Este definită ca folosirea unor cuvinte cunoscute și înțelese ca fiind jignitoare, rostite suficient de tare pentru a fi auzite de arbitru, spectatori sau organizatori.
- **Obscenitatea vizibilă:** Este definită ca semne sau gesturi făcute cu mâinile, racheta, mingea sau orice altă parte a corpului, care au un înțeles obscen sau care jignesc persoanele rezonabile.

- ABUZUL DE MINGE (BALL ABUSE)

Jucătorii nu au voie să arunce sau să lovească mingea violent, în nicio direcție, în afara terenului sau către jucătorii de pe partea cealaltă a fileului atunci când mingea nu este în joc.

- ABUZUL DE RACHETĂ SAU ECHIPAMENT

Jucătorii nu au voie, în niciun moment, să arunce sau să lovească deliberat orice parte a terenului (solul, fileul, scaunul arbitrilor, pereții sau gardul metalic) cu racheta de padel.

- ABUZ SAU AGRESIUNE VERBALĂ ȘI FIZICĂ

Comportamentele, atitudinile și gesturile agresive sau nesportive vor fi tratate cu o gravitate deosebită, mai ales dacă sunt îndreptate către arbitru, adversari, parteneri, spectatori sau orice persoană legată de turneu. Vor fi considerate abuz verbal insultele, precum și orice expresie orală care, deși nu este insultătoare, este disprețuitoare sau menită să umilească.

- DEPUNEREA TUTUROR EFORTURILOR (BEST EFFORTS)

Toți jucătorii trebuie să depună toate eforturile pentru a câștiga meciul la care participă. (Notă: Această regulă este menită să prevină „blaturile” sau lipsa de interes pe teren).

- COMPORTAMENTUL NESPORTIV

Jucătorii trebuie să se comporte în orice moment într-o manieră sportivă, evitând orice acțiune care contravine spiritului sportiv, competiției sau, în general, respectării normelor stabilite și a conceptului de „fair-play”.

- PENALIZĂRI / TABELUL DE PENALIZĂRI

Încălcarea oricăruia dintre aspectele menționate anterior în timpul desfășurării meciului va fi sancționată de către arbitrul competiției conform următorului Tabel de Penalizări. Independent de acestea, Comitetul de Competiție va raporta situația apărută în procesul-verbal al turneului și va putea solicita Comisiei de Disciplină verificarea posibilității de a impune alte sancțiuni pentru aceeași abatere, ca rezultat al aplicării Codului Disciplinar.

Tabelul de penalizări pentru jucători (încălări ale Codului Disciplinar):

- **a) Prima abatere:** Avertisment (Warning)
- **b) A doua abatere:** Avertisment cu pierderea punctului.
- **c) A treia abatere:** Avertisment cu descalificare.

Tabelul de penalizări pentru antrenori:

- **a) Prima abatere:** Avertisment (Warning)
- **b) A doua abatere:** Expulzarea de la meci.

NOTĂ: Încălările comise de ambii jucători ai unei perechi sau chiar de către antrenorul lor acreditat se cumulează dacă acestea sunt rezultatul instrucțiunilor primite.

- DESCALIFICAREA DIRECTĂ

În cazul unei abateri foarte grave (agresiune fizică sau verbală gravă), arbitrul va autoriza descalificarea imediată a jucătorului sau a antrenorului care a comis fapta. Jucătorul descalificat pierde meciul și nu mai poate continua în competiție. Dacă persoana descalificată este un tehnician acreditat, căpitanul sau un alt jucător din competiția aflată în desfășurare, acesta va trebui să se retragă din turneu.

Revizuiți incluse:

- Calgary (Canada) 26/08/2008
- Sevilla (Spania) 15/10/2009
- Riviera Maya (Mexic) 01/12/2010
- Palma de Mallorca (Spania) 24/10/2014
- Cascais (Portugalia) 18/11/2016
- Roma (Italia) 28/05/2021
- Acapulco (Mexic) 28/11/2025