



RREGULLAT E LOJES SE PADELIT FEDERATA NDERKOMBETARE E PADELIT (FIP)

Shqyrtimi i aplikacionit 28.05.2021

HYRJE.....	1
FUSHA.....	2
DIMENSIONET.....	3
RRJETA.....	4
RRETHIMET.....	5
FUNDORET.....	6
ANESORET.....	7
SIPERFAQJA E TOKES.....	8
HYRJA.....	9
ZONA E SIGURISE DHE LOJA JASHTË FUSHES.....	10
NDRIQIMI.....	11
ORIENTIMI.....	12
TOPI.....	13
REKETI I PADELIT.....	14
RREGULLI 1. SHENIMI GJATË LOJES.....	15
POENTIMI.....	16
TIE-BREAK.....	17
METODA ALTERNATIVE TË REZULTATEVE.....	18
RREGULLI 2. KOHA.....	19
RREGULLI 3. POZICIONI I LOJTAREVE.....	20
RREGULLI 4. ZGJEDHJA E ANEVE DHE SHERBIMI.....	21
RREGULLI 5. NDRYSHIMET E ANEVE.....	22
RREGULLI 6. SHERBIMI.....	23
RREGULLI 7. GABIM SHERBIMI.....	24
RREGULLI 8. KTHIMI I SHERBIMIT.....	25
RREGULLI 9. PERSERITJE 'LET' DHE SHERBIMI 'NET'.....	26

RREGULLI 10. PERSERITJE OSE PIKA 'LET'.....	27
RREGULLI 11. NDERHYRJET.....	28
RREGULLI 12. TOPI NE LOJE.....	29
RREGULLI 13. PIKA E HUMBUR.....	30
RREGULLI 14. KTHIMI I SAKTE.....	31
RREGULLI 15. PIKA E FITUAR.....	32
RREGULLI 16. LOJA E AUTORIZUAR JASHTË FUSHES.....	33
RREGULLI 17. NDERRIMI I TOPAVE.....	34
ETIKETIMET DHE NORMAT E SJELLJES.....	35
PERPIKMERIA.....	36
VESHJA.....	37
IDENTIFIKIMI.....	38
SJELLJA & DISCIPLINA.....	39
ZONA E NDESHJES.....	40
KESHILLA DHE UDHEZIME.....	41
CMIMET.....	42
LOJERA TE VAZHDUESHME OSE VONESA.....	43
OFENDIME TE DEGJUESHME & TE DUKSHME.....	44
ABUZIMI ME TOPIN.....	45
ABUZIMI ME REKETIN OSE PAISJET.....	46
ABUZIMI VERBAL OSE FIZIK OSE AGRESIONI.....	47
PERPJEKJET ME TE MIRA.....	48
SJELLJE JOSPORTIVE.....	49
DENIMET / TABELA E DENIMEVE.....	50
SKUALIFIKIMI DIREKT.....	51



HYRJE

Federata Ndërkombëtare e Padelit (e njohur si FIP) është organi drejtues i lojës së padelit. Përfshirë në detyrimet e saj është të përcaktojë Rregullat e Padelit.

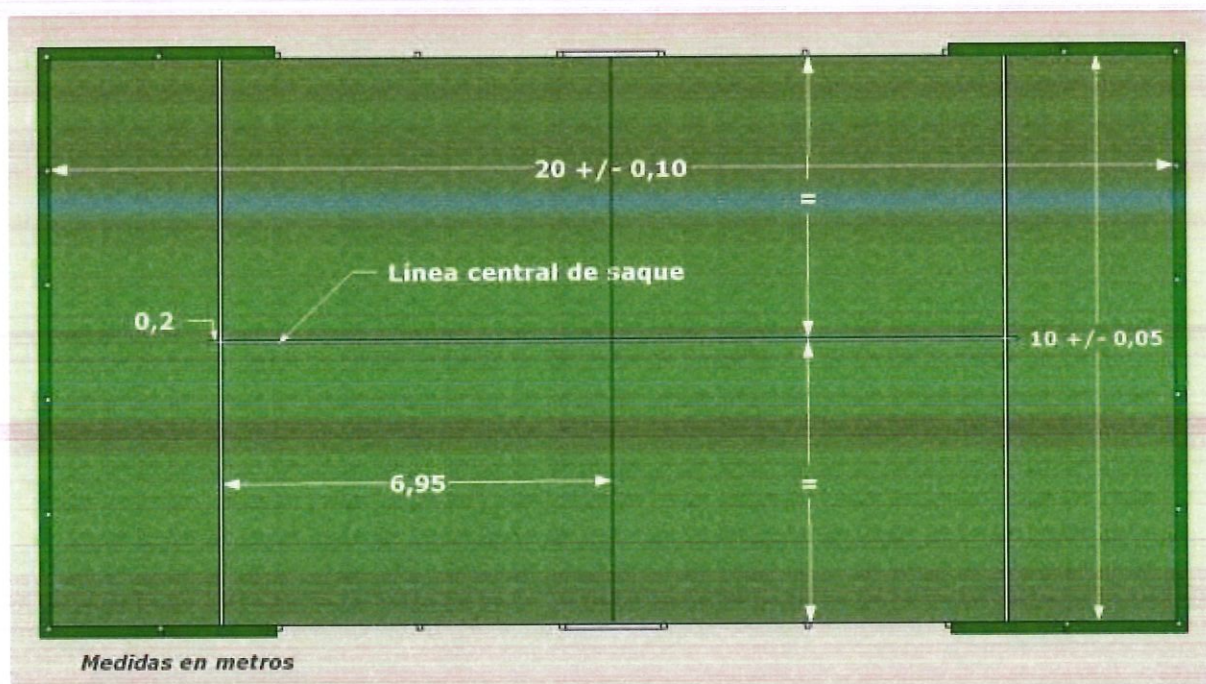
Komiteti i Rregullave dhe Rregulloreve të FIP do të monitorojë vazhdimisht lojën dhe kur e konsideron të nevojshme të rekomandojë ndryshime në Mbledhjen e Përgjithshme, e cila është autoriteti përfundimtar kur bëhet çdo ndryshim në Rregullore, në përputhje me aktet nënligjore.

Shënim: Të gjitha referencat për "lojtarin" në këto Rregulla kanë të bëjnë me lojtarët meshkuj dhe femra.

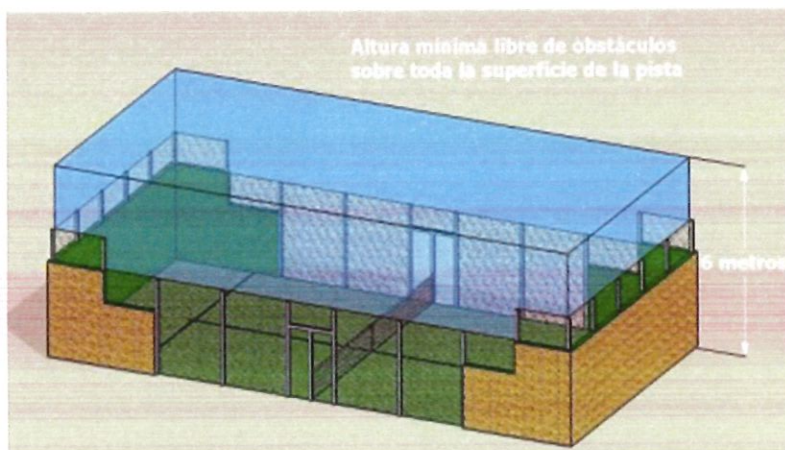
FUSHA

DIMENSIONET

Fusha është një drejtkëndësh 10 metra e gjerë dhe 20 metra e gjatë (matjet e brendshme), me një tolerancë 0,5%. Ky drejtkëndësh ndahet në gjysmë me një rrjetë. Në të dyja anët e rrjetës dhe paralelisht me rrjetën në një distancë prej 6,95 m janë linjat e shërbimit. Zona ndërmjet rrjetës dhe linjës së shërbimit ndahet në gjysmë nga një vijë pingule e quajtur linja qendrore e shërbimit. Linja qendrore e shërbimit shtrihet 20 cm përtej linjës së shërbimit. Kur i referohemi paraqitjes së sipërfaqes dhe vijës, dy gjysmat e fushës duhet të jenë absolutisht simetrike. Të gjitha linjat duhet të kenë një gjerësi prej 5 cm. Ngjyra e vijave preferohet të jetë e bardhë ose e zezë, për kontrast më të mirë me ngjyrën e sipërfaqe dysHEMEJE.

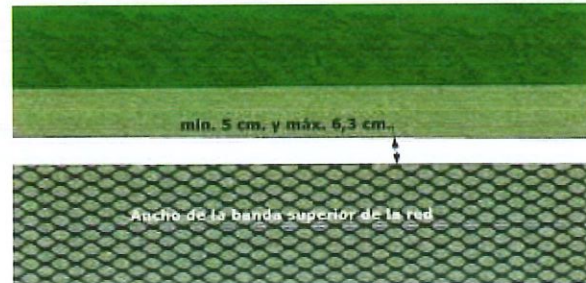
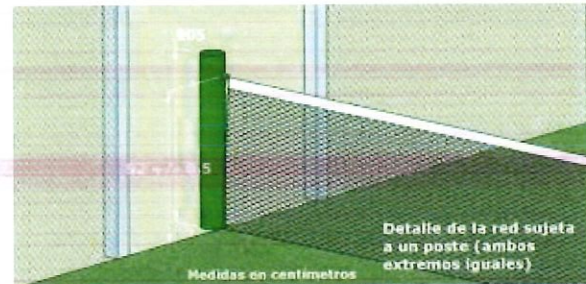


Lartësia minimale duhet të jetë 6 metra në të gjithë fushën. Pa elementë (d.m.th. dritat) që pengojnë këtë zonë. Sa i përket objekteve të reja sugjerohet që lartësia minimale e lirë të jetë 8 metra në të gjithë fushën, pa elementë pengues në këtë zonë.



RRJETA

1. Rrjeta duhet të jetë 10 metra e gjatë nëpër skaje dhe 0,88 e lartë në qendër, duke u ngritur në 0,92 metra në te dyja skajet.
2. Rrjeta është e varur nga një kablo metalike ku skajet janë ngjitur në dy shtylla anësore me lartësi maksimale 1.05 metra.
3. Mekanizmi i përdorur për të dhënë tensionin e kabllit në rrjetë duhet të projektohet në atë mënyrë që të mos lirohet papritur ose përbëj rrezik për lojtarët.
4. Ana e jashtme e shtyllave të rrjetës duhet të përkojë me kufijtë anësore të fushës. Shtylla mund të jenë rrethore ose katrore por duhet të ketë qoshe të rrumbullakosura.
5. Rrjeta duhet të mbulohet me një shirit të bardhë me përmasa midis 5,0 dhe 6,3 cm një herë në vend, me kabllon e tensionit poshtë saj. Kjo sipërfaqe mund të përdoret për reklamim.
6. Rrjeta duhet të shtrihet plotësisht në mënyrë që të mbushë hapësirën midis dy shtyllave të rrjetës dhe sipërfaqes së fushës, si dhe mos të ketë hapësira midis skajeve të rrjetës dhe shtyllave. Megjithatë, nuk duhet të jetë e tensionuar.
7. Rrjeta duhet të jetë prej fije sintetike dhe duhet të jetë mjaft e ngushtë në mënyrë që topi të mos kalojë nëpër të.



RASTI 1

A mund të ketë një hapësirë midis rrjetës metalike dhe shtyllës së rrjetës?

Vendim: JO. Kjo shtyllë nuk është ndërtuar sipas rregullorës.



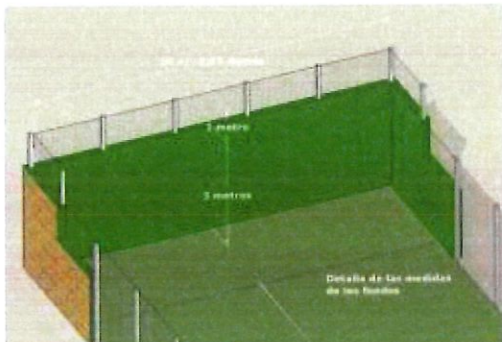
MBYLLJE

Fusha duhet të jetë plotësisht e mbyllur. Skajet e matura nga brenda duhet të jenë 10 metra të gjata dhe gjatësia e brendshme e anëve 20 metra e gjatë.

Të gjitha zonat me bashkime duhet të ndërtohen duke përdorur materiale që lejojnë një kërcim te njetrajtshëm të topit dhe në zona me rrjete metalike ku kërcimi nuk është i njetrajtshëm në mënyrën e mëposhtme:

FUNDORET

Një lartësi totale prej 4 metrash, 3 m e para prej të cilave janë xham/mur, që mund të jetë nga çdo material transparent ose i fortë dhe 1 m e fundit është rrjetë metalike.

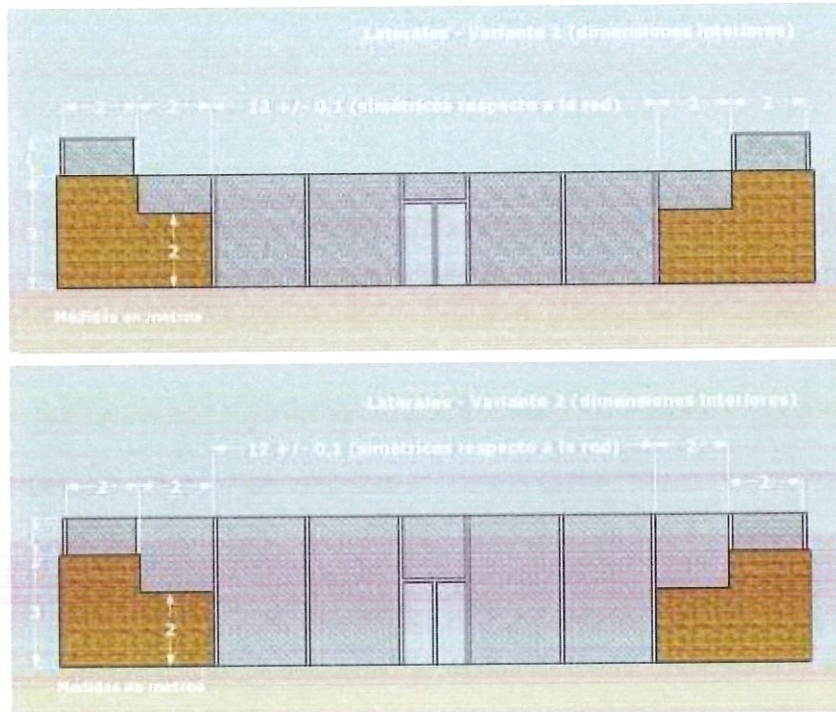


ANESORET

Rregullorja lejon katër ndryshime në rrethimet anësore/anësore:

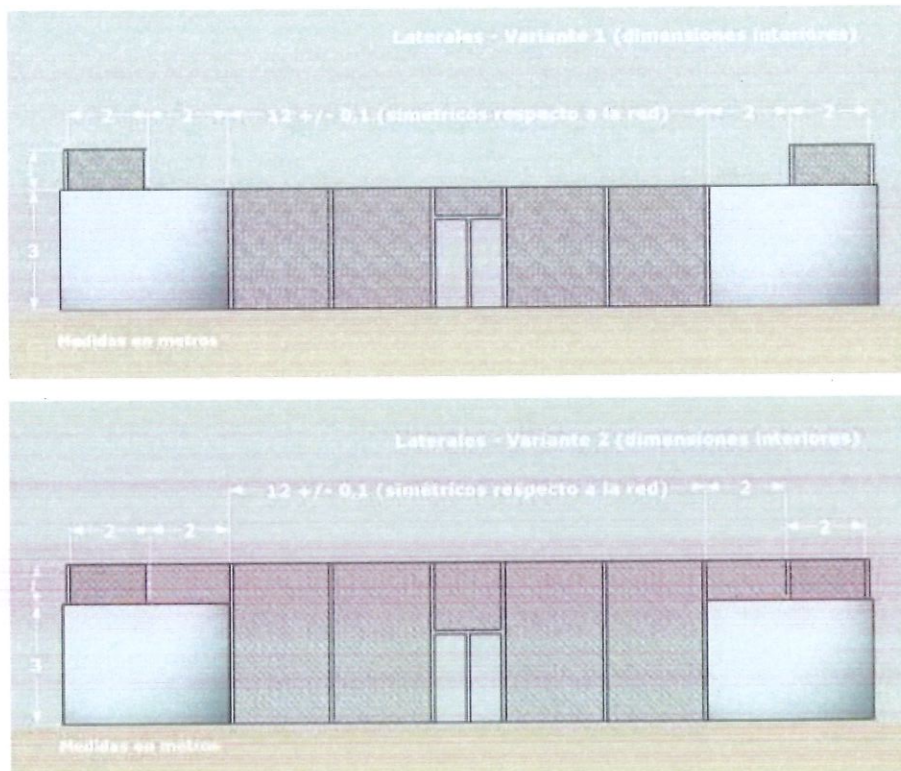
a) **Varianti 1:** Përbëhet nga muri me shkallëzim në të dyja anët. Pjesa e parë 3 metra e lartë dhe 2 metra e gjerë, ndërsa pjesa e dytë 2 metra e lartë dhe 2 metra e gjerë. Rrjeta metalike me 3 metra lartësi e kompletton hapësirën e mbetur.

b) **Varianti 2:** Përbëhet nga muri me shkallëzim në të dyja anët. Pjesa e parë 3 metra e lartë me 2 metra e gjerë, ndërsa pjesa e dytë 2 metra e lartë me 2 metra e gjerë. Rrjeta metalike me 4 metra lartësi e kompletton hapësirën e mbetur.



c) **Variante 1 Xham:** Përbëhet nga xhami në të dyja anët, 3 metra i lartë dhe 4 metra i gjatë, pa shkallëzim. Rrjeta metalike me lartësi 3 metra e kompletton hapësirën e mbetur.

d) **Variante 2 Xham:** Përbëhet nga xhami në të dyja anët, 3 metra i lartë dhe 4 metra i gjatë, pa shkallëzim. Rrjeta metalike me lartësi deri në 4 metra e kompletton hapësirën e mbetur.



Te gjitha dimensionet jane nga brenda fushes.

Rrjeta metalike eshte gjithmone e vendosur ne vije te drejte me murin. Ne rast se rrjeta metalike eshte e fiksuar me murin, pjesa e sipërme e saj duhet te jete e lire pa elemente te cilet nuk jane pjesë e strukture (kablo, kuti elektrike, paisje ndricimi, etj).

Muret mund te jene nga materiali transparent ose i erret (xham, beton, etj.), por gjithmone duhet siguruar nje kercim uniform te topit.

Cfaredo qofte materiali, ai duhet te kete nje siperfaqe plotesisht te lemuar, ne te cilet mundesohet kontakti i trupit si dhe rreshqitja e topave. Ngjyra e mureve duhet te jete uniforme dhe mundesisht e gjelber, e kalter ose edhe terrakote, dhe e dallueshme nga ngjyra e dyshemese. Lejohet edhe printimi ose pikturimi i logos ne mur, mirpo jo me shume sesa ne njerin prej tyre dhe me dimensione dhe ngjyra te cilat nuk nderhyjne ne vizionin e lojtarit.

Fushat e qelqit duhet të jene ne perputhje me standardet per xhamin e kalitur:

- Bashkimi Evropian: EN 12150-1.
- Vendet e tjera: Duhet te konsultohen me standardet e tyre.

Rrjeta metalike duhet te perbehet nga romboid ose katror thjesht te perdredhur ose te salduar, por gjithmone me vrima me matje diagonale) jo me te vogla se 5 cm dhe jo me te medha se 7,08 cm. Trashesia e rekomanduar e telit eshte mes 1,6 mm dhe 3 mm. Me nje maksimum prej 4 mm dhe nje tension qe lejon topin te kerceje mbi te.

Nese perdoret nje rrjete me saldim, te gjitha pikat e saldimit duhet te mbrohen nga te dyja anet per t'u siguruar kunder prerjeve ose gervishtjeve. Nese rrjeta e salduar nuk eshte e nderthurur, ajo duhet te jete ne forme katrore dhe jo romboide. Fijet paralele metalike duhet te jene ne brendesi dhe fijet vertikale nga jashte.

Nese rrjeta metalike eshte thjesht e perdredhur, mekanizmi i rrotullimit duhet te jete ne pjesen e jashtme te fushes dhe te mbrohet ne menyre te pershtatshme. Lidhjet nuk duhet te kene buze te mprehta.

Te dy llojet e rrjetes metalike duhet te formojne nje siperfaqe te sheshte dhe vertikale dhe duhet te sigurojne qe karakteristikat e mesiperme te ruhen gjithmone.

RASTI 2

Nese vleresohet e nevojshme te rritet lartesia e rrjetes metalike mbi kufijte e percaktuar (Varianti 1 dhe 2) per te shmangur largimin e topit nga fusha. Nje shirit metalik i bardhe duhet te vendoset ne 3 m ose 4 m perkatesisht per te dalluar qarte nje pike te vlefshme nga ajo e pavlefshme gjate ndeshjes. Nese topi godet shiritin e bardhe metalik konsiderohet jashte.

SIPERFAQJA E TOKES

1. Siperfaqja e fushes mund te jete prej betoni, materiali sintetik ose bari artificial, me kusht qe se lejon nje kercim te rregullt te topit dhe shmang akumulimin e ujit.
2. Ngjyrat e lejuara dhe te preferuara jane e gjelber, e kalter ose terrakote, ose tonet e ndryshme te ngjashme me to dhe te jene vetem nje dhe uniforme per te gjitha siperfaqen e dyshemese, dhe qartesisht e ndryshme nga ngjyra e siperfaqes se murit.
3. Ngjyra e zeze e siperfaqes se dyshemese mund te pranohet vetem per ambientet e brendshme.
4. Niveli i siperfaqes duhet te jete i tille qe diferencat ne nivelet e brendshme te jene me pak se 3 mm te matura me nje rregull prej 3 m (1/1000).
5. Per siperfaqet pa kullim, pjerresia maksimale e evakuimit terthor duhet te jete 1% nga qendra drejt skajeve te jashtme te fushes.

RASTI 3

Në sipërfaqet pa kullim do të pranohet një pjerrtësi 0%.

6. Për sipërfaqet me bar sintetik dhe artificial duhet të respektohen kushtet e mëposhtme:

- Bashkimi Evropian: Në përputhje me UNE 41958 IN. Sipërfaqja sportive
- Vendet e tjera: Duhet të konsultohen me standardet e tyre.

KËRKESAT

Thithja e ndikimit (Reduktimi i forces)	$RF \geq 20\%$	Bari artificial
Ferkimi	$0,4 \leq \mu \leq 0,8$	Bari artificial
Kercimi vertikal i topit	$\geq 80\%$	Bari artificial Sipërfaqe sintetike
Mbushje me rere	$SiO_2 \geq 96\%$ $CaO \leq 3\%$ Skaje të rumbullakosura Granulometria: 80% peshe $\Phi 16 \text{ mm} - 1,25 \text{ mm}$ Gjatesia e fibres së dukshme 2mm - 3mm	Bari artificial

HYRJA

Hyrja në fushe vendoset në të dyja anët anësore ose vetëm në njërin prej tyre dhe duhet të jetë simetrike me qendrën. Mund të ketë një ose dy në secilën anë, me ose pa dërë (shih rregullin 16 të lojës, lojë jashtë fushës).

Në një fushe pa dërë vendoset në dysheme, në zonën përkatëse me hyrjen e fushës, ndonjë lloj materiali metalik ose tjetër për të përforcuar të gjithë strukturën, ai do të konsiderohet si pjesë e kornizës së rrjetës metalike për çdo referencë të aplikimit të rregulloret aktuale.

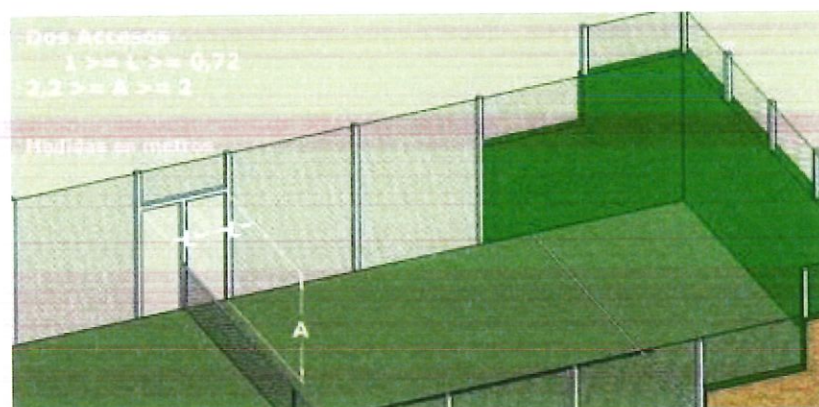
Në rast se nuk ka ndonjë element të instaluar në dysheme, projeksioni vertikal i kornizës së rrjetës do të tregojë këte skaj të brendshëm të fushës, në mënyrë të pavarur nëse ka një vijë të shënuar ose të lyer ose jo.

Dimensionet e hyrjes duhet të jenë si më poshtë:

- Me një hyrje anesore për çdo anë, hapja duhet të jetë minimalisht 1.05 x 2.00 metra dhe maksimumi 2.00 x 2.20 m (Shih diagramin).
- Me dy aksesore anesore për anë, hapjet duhet të jenë minimalisht 0.72 x 2.00 m dhe maksimumi 1.00 x 2.20 m (Shih diagramin).

NB: Instalimet publike duhet të jenë në përputhje me standardet e aksesit, shufrat e shtypjes dhe shiritat arkitekturore për personat me aftësi të kufizuara.

Në rastin e dyerve ekzistuese, dorezat duhet të vendosen nga jashtë dhe të mos dalin nga brenda.

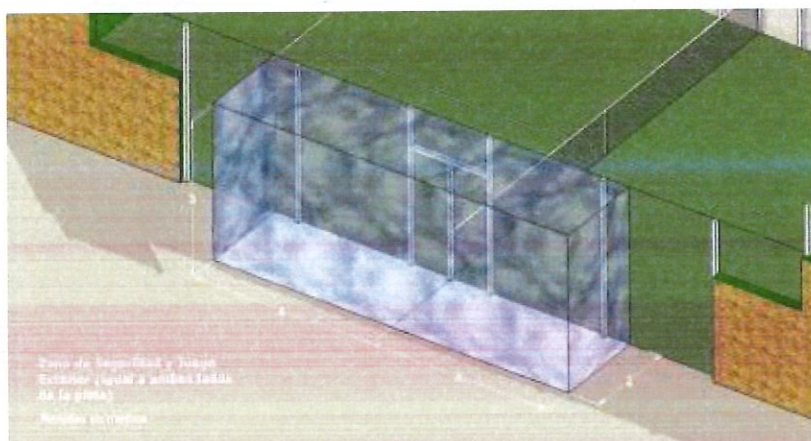


ZONA E SIGURISE DHE LOJA JASHTË FUSHAVE

Për lojën jashtë fushës, secila anë e fushës duhet të ketë 2 pika aksesit. Nuk mund të ketë asnjë pengesë jashtë fushës brenda një zone jo më pak se 2 metra e gjere dhe 4 metra e gjate në të dyja anët dhe minimumi 3 metra e larte (shih diagramin).

Qasja duhet të mbrohet në tre anët e saj: anesoret dhe pjesa e sipërme, si dhe shtylla e rrjetës, me një produkt për të mbrojtur lojtarin në rast kontakti (d.m.th: sfungjer, gome, etj.)

me trashesi jo me pak se 2 cm. Keto mbrojtje duhet te fiksohen ne strukture metalike dhe ne shtylla, me fiksim te mjaftueshem per te garantuar efikasitetin e jastekut kunder goditjes dhe gjithashtu per te reduktuar sa me shume qe te jete e mundur nderhyrja ne loje per shkak të projeksionit te saj ne hapesiren e brendshme te fushes.



NDRICIMI

Drita artificiale duhet te jete uniforme dhe e vendosur ne menyre qe te mos shkaktoje veshtiresi ne shikim per lojtaret, ekipin e arbitrave ose audiencon. Ata duhet te jene ne perputhje me standardet e meposhtme:

Bashkimi Evropian: EN 12193 "Ndriçimi i objekteve sportive" dhe kane nivelet minimale te ndriçimit ne vijim (Vendet e tjera duhet te konsultojne standardet e tyre):

NIVELET MINIMALE TE NDRICIMIT (Terrene te jashtme)	Ndriçimi horizontal E med (lux)	Uniformiteti E min/E med
Turne kombetar dhe nderkombetar	500	0.7
Gara lokale, trajnime, shkolla dhe rekreacion	200	0.5

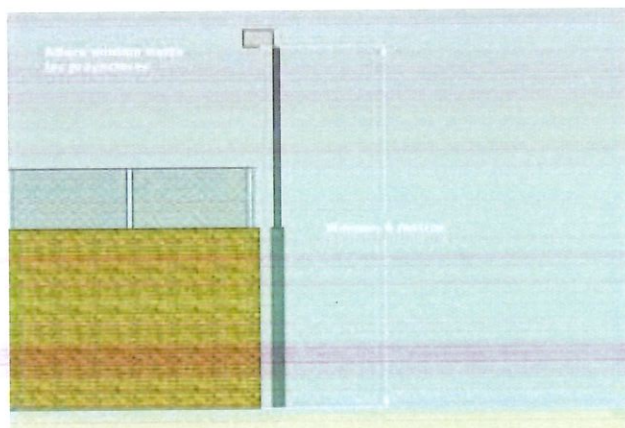
NIVELET MINIMALE TE NDRICIMIT (Terrene te brendshme)	Ndriçimi horizontal E med (lux)	Uniformiteti E min/E med
Turne kombetar dhe nderkombetar	750	0.7
Gara lokale, trajnime, shkolla	300	0.5

Shtyllat e dritave duhet te vendosen jashte fushes. Nese keto bien brenda zones se sigurise, loja jashte fushës nuk do të lejohet. Dritat duhet te kene nje lartesi minimale nga toka deri në pjesen e poshtme te projektoreve prej 6 metrash.

Sa i perket objekteve te reja sugjerohet qe ato te kene nje lartesi minimale nga toka deri në pjesen e poshtme te projektoreve te drites prej 8 metrash nese ato vendosen brenda oborrit duke marre parasysh projektionin vertikal te mureve anesore te oborrit.

Per dritat e instaluara jashte mureve te fushes mund te instalohen lartesi te ndryshme per ndriçim.

Per transmetimet televizive dhe regjistrimin e filmave nevojitet nje nivel ndriçimi vertikal prej te paktën 1000 lux. Megjithate, kjo mund te rritet me distancen e objektit nga kamera. Per me shume informacion mbi sa me siper, konsultohuni me standardin e cituar.



ORIENTIMI

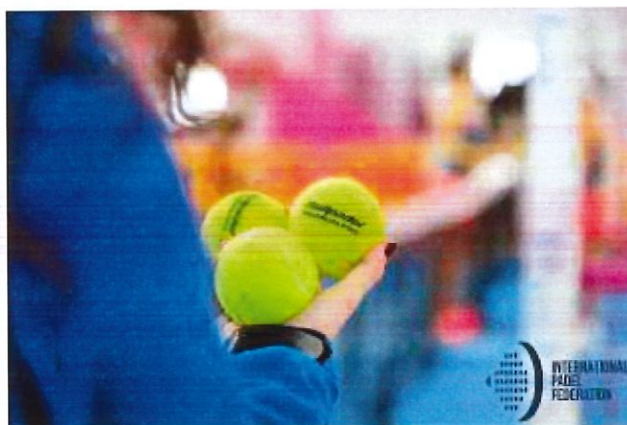
Rekomandimi per boshtin gjatesor te fushes ne ambientet e jashtme eshte N-J duke pranuar nje variacion midis N-NE dhe N-NW.

TOPI

Topat e perdorur per garat zyrtare jane te miratuar nga FIP per ndeshjet e Padelit.

1. Topi duhet te jete nje sferë gome me nje siperfaqe te jashtme uniforme ne te bardhe ose te verdhe. Diametri i tij duhet të jete ndermjet 6,35 dhe 6,77 cm dhe pesha e tij midis 56,0 dhe 59,4 gr.

2. Kercimi kuptohet te jete midis 135 y 145 cm kur lihet te bjere mbi nje sipërfaqe te forte nga nje lartesi prej 2,54 m.
3. Topi duhet te kete nje presion te brendshem ndermjet 4,6 kg dhe 5,2 kg per 2,54 cm katror.
4. Kur loja eshte ne nje lartesi prej me shume se 500 m mbi nivelin e detit, mund te perdoret nje lloj tjetër topi. Keto duhet te jene identike me te lartpermendurit pervec ne fryrje qe duhet te jete me shume se 121.92 cm dhe me pak se 135 cm.



RAKETI I PADELIT

1. Loja luhet me nje rakete te prodhuar sipas rregullave te meposhtme.
2. Raketa perbehet nga dy pjese: Koka dhe doreza.
3. Doreza: gjatesia maksimale: 20 cm, maksimumi i gjeresise (nga fyti, pa marre parasysht hapësirën e lire ndermjet): 50 mm, maksimumi i trashesise: 50 mm.
4. Koka: gjatesi e ndryshueshme. Gjatesia e kokës plus gjatesia e dorezes nuk mund te kaloje 45,5 cm, gjeresia maksimale: 26 cm, trashesia maksimale: 38 mm.
5. Gjatesia totale e raketes se padelit, koke plus doreze, nuk mund te kaloje 45,5 centimetra.
6. Gjate kryerjes se nje kontrolli te matjeve te raketes, do te lejohet nje tolerancë prej 2.5% në trashesi.
7. Siperfaqja e goditjes se raketes shpohet nga nje numer i pakufizuar vrimash cilindrike secila me permasa midis 9 dhe 13 mm ne zonen e qendres. Rreth buzës ne nje zone prej jo me shume se 4 cm (matur nga buza e raketes) vrimat mund te kene nje diameter me te madh ose nje forme te ndryshme me nje gjatesi dhe gjeresi te ndryshueshme, ndersa kjo nuk ndikon ne thelbin e lojes.

8. Te dyja anet e raketes duhet te jene te sheshta, por mund te jene te lemuara ose te vrazhda.
9. Raketa duhet te jete pa objekte ose pajisje te ngjitura ne te qe nuk perdoren posacerisht per te kufizuar ose parandaluar perkeqesimin, dridhje dhe per te shperndare peshen. Si te tilla ato duhet të jene te arsyeshme ne madhesi dhe pozicionim. Raketa mund te kete diqka ne te qe te shfaq nje lloj konfuzioni ose shqetesimi tek lojtaret e tjere, si dhe nuk mund te kete asnje siperfaqe reflektuese ose elemente tingulli qe mund te menyre qe te ndikoj ne zhvillimin normal te lojes.
10. Raketa duhet te kete nje kordon jo elastik me gjatesi maksimale 35 cm te fiksuar ne doreze, i cili duhet të vendoset rreth kyçit te dores si mbrojtje nga aksidentet. Perdorimi i tij eshte i detyrueshem.
11. Raketa nuk mund te kete ndonje pajisje te dukshme ose te degjueshme qe mund te komunikojë, paralajmëroj ose t'i jap udhezime lojtarit, gjate rrjedhes se nje loje.

RASTI 1

Gjate lojes, nje lojtar aksidentalisht thyen raketen e tyre. A mund te vazhdoje loja ne keto rrethana?

Vendimi: PO, perveç nese kordoni i kyçit te dores se sigurise eshte thyer ose raketa Padel eshte bere e rrezikshme.

RASTI 2

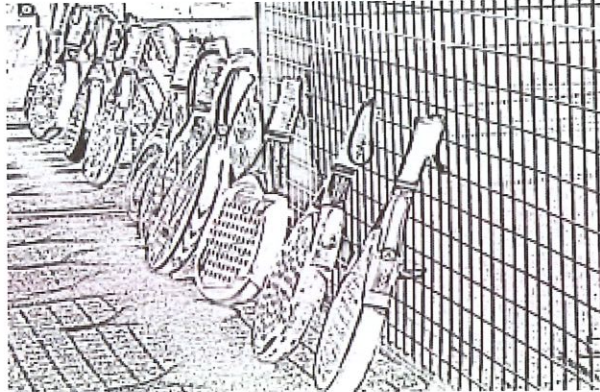
A lejohet lojtari te perdore me shume se nje rakete gjate nje loje?

Vendimi: PO, por jo gjate një pike.

RASTI 3

A mund te futet ne rakete nje bateri qe ndikon ne karakteristikat e lojes?

Vendim: JO. Nje bateri eshte e ndaluar. Ashtu si nje qelize diellore ose pajisje te tjera te ngjashme, ato konsiderohen si nje fuqi burimi.



RREGULLI 1. REZULTIMI NË NJË LOJË

- REZULTATI

Opsioni 1

1. Në pikën e parë të fituar do të thirret "15", në pikën e dytë të fituar "30", në pikën e tretë "40" dhe në të katërtin "lojë". Përveç, nëse secili dyshja ka fituar tre pikë, kohë në të cilën do të quhet "deuce". Pika e mëposhtme fitoi "përparësi" dhe nëse fiton i njëjti çift pikën tjetër fitojnë ndeshjen. Nëse pika humbet, rezultati do të kthehet në "deuce". Dhe kështu me radhë derisa një palë lojtarësh të ketë fituar dy pikët radhazi që nevojiten për të fituar ndeshjen.
2. Çifti i parë që fiton 6 ndeshje, gjithmonë me një avantazh minimal prej 2, do të fitojë setin. Në rastin e barazimit (barazimit) në 5 ndeshje lojtarët do të duhet të luajnë edhe dy ndeshje të tjera, për të fituar me rezultatin 7-5. Megjithatë, nëse ka një barazim në 6 ndeshje, do të bëhet "tie-break" ose vdekje e papritur të aplikohet.
3. Ndeshja është më e mira nga tre sete. Dy nga tre sete duhet të fitohen për të fituar ndeshjen.
4. Në rastin e një barazimi prej një seti për secilin, dhe gjithmonë të vendosur më parë, seti i tretë mund të luhet pa "tie-break" kështu që, nëse ka një barazim në gjashtë ndeshje, dyshja që fiton një diferencë prej dy ndeshjesh fiton.

Opsioni 2

1. "Pa avantazh" (pika e artë). Rezultati i thirrur është ai i serverit si më poshtë:
 - Nuk ka pikë "dashuri"
 - Pika e parë "15"

- Pika e dytë "30"
- Pika e tretë "40"
- Pika e katërt "Loja"

2. Nëse të dy palët e lojtarëve kanë fituar nga tre pikë, do të thirret secila "deuce" dhe do të merret një pikë vendimtare e quajtur "pika e artë". Luajtur. Dyshja marrëse do të zgjedhë nëse do të marrë në anën e djathtë apo të largët të fushës. Çifti marrës nuk mund të vendoset për të marrë pikën vendimtare. Dyshja që fiton pikën fiton ndeshjen.

3. Në ndeshjet mikse, në një vendimtar lojtari që merr të jetë në jetë i të njëjtit seks me serverin. Por lojtarët pritës nuk mundën vendosi pozicionet për të marrë shërbimin.

- BREJTJE KRAHAT

1. Gjatë barazimit thirren pikat "zero", "1", "2", "3" etj.

2. "Tie-break" do të fitohet nga lojtarët e parë që do të fitojnë 7 pikë, për aq kohë sa është me 2 pikë avantazh dhe rrjedhimisht "loja" dhe "kompleti". Nëse është e nevojshme, tie-break-i vazhdon derisa të arrihet kjo diferencë.

3. "Tie break" do të fillojë nga lojtari, radha e të cilit është të shërbejë sipas renditjes së ndjekur në set. Ky lojtar do duhet marrë vetëm një shërbim nga ana e djathtë e gjykatës. Dy pikët e mëposhtme do të shërbehen nga lojtarët e skuadrës kundërshtare duke respektuar urdhrin e mëparshëm të shërbimit dhe shërbimin nga e majta. Pas kësaj lojtarët do të shërbejnë dy pikë radhazi deri në fundi i "tiebreak"-it duke respektuar gjithmonë rendin e shërbimit.

4. Një set "tie-break" do të fitohet me rezultatin 7-6.

5. Seti i mëposhtëm do të fillojë nga lojtari i çiftit që nuk ka filluar shërbimin në "tie-break".

KASO 1

Kush fillon të shërbejë në një "tie break"?

Vendimi: Lojtari që filloi të shërbente në fillim të setit. Me përjashtim të rrethanave të përcaktuara në Rregulli 6, seksioni 10.

• METODAT ALTERNATIVE TË REZULTIMIT

1. REZULTIMI NË SET

a) KATËR LOJËRA OSE SET MINI:

Dyshja për të fituar katër ndeshje fiton setin, me një diferencë minimale prej dy ndeshjesh. Nëse të dyja çiftet barazohen në katër ndeshje secila do të ketë një taj-break të luhet.

b) TIE-BREJ TO DEFINE TË PËRCAKTUAR MATEMATIKA (Deri në 7 PIKË):

Kur rezultati është një set, do të luhet një lojë barazimi për të vendosur fituesin. Ky taj-break është përfundimtar dhe zëvendëson setin e fundit.

Dyshja e parë që fiton shtatë pikë fiton taj-brejkun dhe ndeshjen, me kusht që të ketë një diferencë minimale prej 2 pikësh.

c) SUPER TIE-BREJ PËR TË PËRCAKTUAR NDESHJEN (Deri në 10 PIKË):

Kur rezultati është një set të gjitha setet, do të luhet një lojë barazimi për të vendosur fituesin. Ky taj-break është përfundimtar dhe zëvendëson të fundit vendosur. Dyshja e parë që fiton dhjetë pikë fiton taj-brejkun dhe ndeshjen, me kusht që të ketë një diferencë minimale prej 2 pikësh.

Shënim 1:

Kur përdoret "tie break" i ndeshjes për të zëvendësuar setin final: Rendi origjinal i shërbimit do të vazhdojë, megjithëse lojtarët mund të ndryshoni rendin e serverit dhe atë të marrësit.

Shënim 2:

Topat nuk do të ndryshohen në fillim të "tie break" edhe nëse duhet të ndryshohet topi.

RREGULLI 2. KOHËT

1. Gjyqtari i turneut do të japë një ndeshje të humbur "walk over" (WO), kundër lojtarëve që nuk janë në fushë të gatshëm për të luajtur 10 minuta pas fillimit zyrtar të ndeshjes. Me përjashtim të rasteve që arbitri i konsideron si "forcë madhore".

RASTI 1

Kur caktimi i ndeshjeve njëra pas tjetrës. Fillimi i ndeshjes në vijim konsiderohet të jetë 5 minuta pas përfundimit të ndeshjes e mëparshme.

2. Do të ketë një ngrohje të detyrueshme 5 minutëshe ndërmjet lojtarëve
3. Sipas normës, ndeshja duhet të jetë e vazhdueshme, që nga momenti i fillimit (shërbimi i parë) deri në përfundimin e saj. Prandaj një ndeshje kurrë nuk duhet të pezullohet ose të vonohet për të lejuar një lojtar të rikuperohet, të marrë udhëzime ose këshilla..
4. Një maksimum prej njëzet (20) sekondash lejohen ndërmjet pikave.
5. Një maksimum prej nëntëdhjetë (90) sekondash do të jepen për ndryshimin e anëve. Pas ndeshjes së parë të çdo seti dhe gjatë një tie-break, luani do të jetë i vazhdueshëm dhe lojtarët do të ndr yshojnë përfundimet pa pushim.
6. Një periudhë maksimale pushimi prej njëqind e njëzet (120) sekondash do të jepet në fund të çdo grupi.
7. Koha e lartpërmendur e pushimit fillon nga momenti kur mbaron një pikë deri në pikën e mëposhtme që fillon me shërbimin.
8. Nëse për shkak të rrethanave të paparashikuara, veshjet, këpucët ose pajisjet e lojtarëve duhet të zëvendësohen për një periudhë shtesë kohore (brenda arsyes) do të lejohet që lojtari të zgjidhë problemin.
9. Mund të bëhet një njoftim përpara ndeshjes duke lejuar një numër të kufizuar pushimesh në tualet ose ndryshimin e rrobave.
10. 20 sekonda do të jepen për ndryshimin e ekipit në një "tie break".
11. Nëse një ndeshje duhet të ndërpritet për shkak të shiut, mungesës së dritës, aksidenteve, etj., kur ndeshja rifillon, lojtarët kanë të drejtë për një ngrohuni në pajtim me sa vijon:
 - a) pezullim deri në 5 minuta. Nuk ka ngrohje.

b) Pezullim 5 deri në 20 minuta. 3 minuta ngrohje.

c) Mbi 20 minuta pezullim. 5 minuta ngrohje

12. Ndeshja do të fillojë pikërisht aty ku përfundoi përpara se të pezullohej. Në lidhje me: lojën, rezultatin, lojtarin për të shërbyer, e njëjta gjë vendi në gjykatë dhe i njëjti rend i dorëzimit dhe kthimit.

13. Nëse pezullimi është për shkak të mungesës së dritës, ndeshja duhet të ndërpritet në një numër çift lojërash në setin që luhen, kështu që kur ndeshja të rifillojë të dyja palët janë në të njëjtën anë ku ishin kur loja u ndërpre.

14. Në rast dëmtimi ose gjendjeje mjekësore të trajtueshme, lojtarit do t'i jepet një pushim 3-minutësh për trajtim, i cili mund të jetë përsëritet në dy ndryshimet e mëposhtme të anës por brenda kohës së rregullimit. Nëse lëndimi është gjatë ndërrimit të anës së lojtarit mund të marrë kujdesin mjekësor të 3 minutave të lartpërmendura dhe mund të përsërisë procesin gjatë dy ndryshimeve të mëposhtme të anësore por brenda kohës së rregullimit.

15. Kujdesi mjekësor do t'i jepet vetëm një herë secilit lojtar dhe nuk mund t'i jepet shoqëruesit të tyre,

16. Në rast aksidenti si rezultat indirekt i lojës, por që prek një nga lojtarët, arbitri i turneut mund të përdorë diskrecionin e tyre për të dhënë një periudhë kohe për trajtimin jo më shumë se 15 minuta.

17. Nëse një lojtar ka një plagë të gjakosur, ai nuk do të jetë në gjendje të vazhdojë ndeshjen.

RASTI 1

Në rastin e një aksidenti indirekt për një lojtar i cili më pas ka nevojë për kujdes mjekësor, A llogaritet kjo si një nga kohët e lejuara?

Vendimi: JO, jo.

KASO 2

Sa kohë pushimi ose ndërprerje mund të ketë ndërmjet shërbimit të parë dhe të dytë?

Vendimi: Asnjë, loja duhet të jetë e vazhdueshme.

RREGULLI 3. POZICIONI I LOJTARËVE

1. Çdo çift lojtarësh do të jetë në të dyja anët e rrjetës në fushë. Lojtari që shërben (serveri) e vendos topin në lojë dhe lojtari diagonalisht përpara lojtarit të përmendur (marrësi) merr topin e servirur.
2. Lojtari që merr mund të jetë në çdo pjesë të fushës së tij, ashtu si partneri i tij dhe partneri i serverëve.

RASTI 1

A mund të jetë një lojtar jashtë fushës gjatë shërbimit?

Vendim: JO.

RASTI 2

A lejohet një nga dy lojtarët të monopolizojë të gjithë lojën?

Vendimi: PO, nëse lojtari qëndron në oborrin e tij. Por të gjithë lojtarët duhet të shërbejnë dhe të marrin sipas rregulloret kur është radha e tyre.

RREGULLI 4. ZGJEDHJA E ANËVE DHE SHËRBIMIT

1. Zgjedhja e skajeve ose e anëve, kush shërben i pari dhe kush merr duhet të vendoset me rrokullisjen e një monedhe. Dyshja që fiton toss mund të zgjedhë midis:

- a) Shërbimi ose marrja e parë. Në këtë rast dyshja tjetër do të zgjedhë anën.
- b) Ana e fushës për ndeshjen e parë. Në të cilin rast çifti tjetër mund të zgjedhë të shërbejë ose të marrë
- c) Kërkoni që kundërshtarët të zgjedhin së pari.

2. Pasi të jetë vendosur rendi i shërbimit dhe skajet (anët), të dyja palët i tregojnë arbitrit se kush do të jetë i pari që do të shërbejë dhe marrin.

RASTI 1

A kanë lojtarët të drejtë të zgjedhin sërish nëse loja ndërpritet gjatë nxehjes dhe lojtarët largohen nga fusha a?

Vendimi: PO. Rezultati i hedhjes origjinale mbetet, por një zgjedhje e re mund të bëhet nga të dy lojtarët.

RREGULLI 5. NDRYSHIMET E ANËVE

1. Lojtarët duhet të ndryshojnë anët pas ndeshjes së parë, të tretë dhe të çdo loje pasuese tek në set.
2. Në "tie break" lojtarët do të ndryshojnë skajet (anët) pas çdo 6 pikësh.
3. Nëse rasti i gabimit dhe lojtarët nuk ndryshojnë skajet (anët), korrigjimi duhet të bëhet sapo të zbulohet gabimi. duke ndjekur rendin e duhur. Të gjitha pikët e fituara para se të zbulohet gabimi janë të vlefshme. Në rast se zbulohet gabimi pasi të merret një shërbim i parë i gabuar, serverit i mbetet vetëm një shërbim.

RASTI 1

Në fund të një grupi kemi një periudhë pushimi prej 120 sekondash. A duhet të ndryshojmë anë për të filluar setin tjetër?

Vendimi: Nëse numri total i lojërave të luajtura deri në periudhën e pushimit shtohet në një numër tek, PO. Nëse ato mbledhen deri në një numër çift, JO.

RASTI 2

Në fund të ndeshjes së parë të çdo seti, duhet të ndryshojmë anë, a na lejohej një periudhë pushimi?

Vendimi: JO, loja duhet të jetë e vazhdueshme.

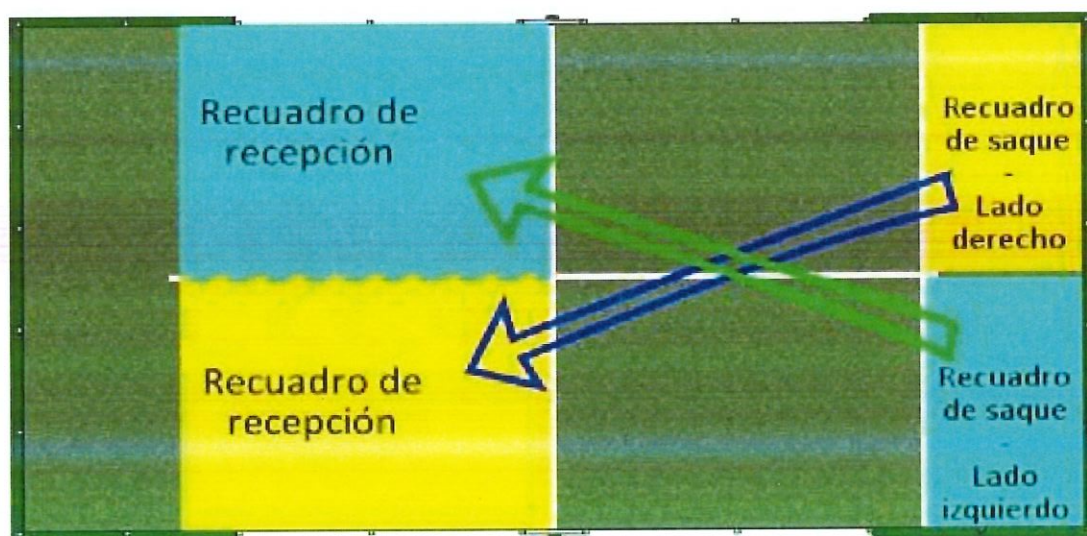
RREGULLI 6. SHËRBIMI

Të gjitha pikat fillojnë me shërbimin. Nëse shërbimi i parë nuk është i vlefshëm, serverit i lejohej një shërbim i dytë. Duhet të bëhet si më poshtë:

1. Në fillim të shërbimit, lojtari që shërben duhet të qëndrojë me të dyja këmbët prapa vijës së shërbimit, midis imagjinatës zgjatja e vijës qendrore të shërbimit dhe murit anësor (kutia e shërbimit) dhe duhet të qëndrojë aty derisa topi të shërbehet.
2. Serveri duhet të kërcejë topin në tokë brenda kutisë së shërbimit në të cilën gjendet për të kryer shërbimin.
3. Serveri nuk mund të prekë linjën e shërbimit me këmbët e tij dhe as linjën qendrore imagjinare.

4. Lartësia e topit që serviret duhet të jetë në nivelin e belit ose nën nivelin e tij në momentin e goditjes dhe lojtari duhet të ketë në të paktën një këmbë në kontakt me tokën.

5. Topi shërbehet nga ana e djathtë e fushës, ai duhet të kalojë diagonalisht mbi rrjetë drejt kutisë së servisit pritës të fushës. personi që merr topin. Ai duhet të kërcejë brenda vijave që kufizojnë këtë kuti. Në radhë të parë, shërbimi duhet të hyjë në kutia e marrësit ndodhet në anën e tij të majtë dhe, kur njëra palë fiton pikën, është koha për shërbimin e mëposhtëm dhe topi duhet të shkojë në kutinë e marrësit që ndodhet në anën e djathtë të tij dhe kështu me radhë.



6. Një lojtar nuk mund të ecë, të vrapojë ose të kërcejë gjatë shërbimit. Lëvizjet e vogla të këmbës që nuk ndikojnë në pozicionin e miratuar të shërbimit do të jenë pranuar.

7. Në momentin që bëhet kontakti me topin, ose në tentativë të qëllimshme për ta goditur atë, do të konsiderohet shërbim.

8. Nëse një shërbim është bërë pa dashje nga ana e gabuar, gabimi do të duhet të korrigjohet sapo të zbulohet. Të gjitha pikat janë e vlefshme, por duhet të merret parasysh një defekt në shërbimin e parë.

9. Para fillimit të çdo seti, lojtarët mund të zgjedhin se cili prej tyre do të shërbejë i pari gjatë setit. Pasi të ketë qenë porosia i vendosur nuk mund të ndryshohet deri në fillim të grupit të mëposhtëm.

10. Nëse një lojtar shërben jashtë radhës, lojtari që duhet të kishte shërbyer duhet ta bëjë këtë sapo të zbulohet gabimi. Të gjitha pikat e fituara përpara se gabimi të jetë i vlefshëm. Nëse ka pasur një defekt të vetëm shërbimi deri në momentin e gabimit, ai nuk do të merret parasysh.



Në rast se loja ka përfunduar përpara se të zbulohet gabimi, rendi i shërbimit do të mbetet i tillë deri në përfundimin e setit.

11. Serveri nuk do të shërbejë derisa lojtari që pranon të jetë gati. Megjithatë, lojtari që merr do të përshtatet brenda të arsyeshme ritmin e serverit dhe do të jetë gati për të marrë shërbimin kur serveri të jetë gati për të shërbyer.

12. Nuk do të jetë e mundur të pretendohet një telefonatë "jo gati" nëse është bërë një përpjekje për të kthyer shërbimin. Anasjelltas nëse mund të tregohet se marrësi nuk ishte gati, nuk mund të thirret një "defekt".

RASTI 1

Cila është lartësia maksimale në të cilën një lojtar që përkul këmbën mund të godasë një top kur shërben?

Vendimi: Në ose nën lartësinë e belit të tyre në atë moment.

RREGULLI 7. FAJI SHËRBIMIT

1. Shërbimi është një gabim nëse:

- a) Serveri shkel Rregullin 6 "Shërbimi", pikat 1) deri në 6).
- b) Serveri humbet topin kur përpiqet ta godasë atë.
- c) Topi kërcen jashtë kutisë së shërbimit të marrësit (vijat numërohen si të mira).
- d) Topi godet serverin, shoqëruesin e tij ose ndonjë objekt të veshur ose të mbajtur nga njëri prej tyre.
- e) Topi kërcen në kutinë e shërbimit të marrësit dhe prek gardhin metalik rreth fushës përpara kërcimit të dytë.
- f) Topi kërcen në kutinë e shërbimit të marrësit dhe hidhet jashtë fushës direkt përmes portave të një fushe pa zonë sigurie dhe për këtë arsye pa leje lojë jashtë gjykatës.

RASTI 1

Unë kam shërbyer dhe topi godet murin, një dritë ose gardhin në anën time të fushës, më pas kaloi mbi rrjetë në kutia e shërbimit të marrësit përpara se të kërcëjë në tokë. A është i mirë ky shërbim?

Vendimi: JO, është faj.

RASTI 2



Unë kam shërbyer një lob dhe topi kthehet në kutinë e marrësit dhe shkon direkt jashtë fushës mbi metalin gardhit. A është ky një faj?

Vendim: JO.

RREGULLI 8. KTHIMI I SHËRBIMIT

1. Lojtari që merr do të duhet të presë që topi të kërcejë brenda kutisë së tij të shërbimit dhe ta godasë atë përpara se të kërcejë në tokë për herë të dytë.
2. Lojtarët pritës në ndeshjen e parë të çdo seti do të vendosin se kush do të jetë i pari që do të marrë; ky lojtar do të vazhdojë të marrë shërbimi i parë i çdo game deri në fund të setit.
3. Çdo lojtar do të marrë shërbim në mënyrë alternative gjatë lojës dhe pasi të vendoset rendi, ai nuk mund të ndryshohet gjatë atë set ose tie-break por mundet në fillim të një seti të ri.
4. Nëse gjatë një ndeshjeje ose barazimi, rendi i marrjes ndryshon nga lojtarët pritës, ata do të duhet të vazhdojnë në këtë mënyrë. deri në fund të lojës ose tai-break në të cilin ka ndodhur gabimi. Në lojërat e mëposhtme të atij grupi, lojtarët do të miratojnë pozicionet e zgjedhura fillimisht.
5. Nëse topi godet një nga lojtarët pritës ose raketat e tyre ndërsa merr një shërbim para se të kërcejë, do të konsiderohet një pikë në favor të serverit.

RASTI 1

Në rastin e fushave të vjetra me maja vertikale në bashkimin midis murit dhe gardhit metalik, d.m.th. dhe gardhi nuk janë në të njëjtin aeroplan, kur topi godet "këndin" ose "parvazin", shërbimi do të jetë vetëm konsiderohet e vlefshme nëse; Pasi kërcen në tokë dhe godet "parvazin" e përmendur, del në një kënd brenda drejtimi i marrësit kufiri është linja imagjinare që shkon nga parvazi në tjetrin (shih diagramë).



RASTI 2

Nëse topi kërcen dy herë brenda kutisë së shërbimit të marrësit, edhe nëse midis kërcimeve ai preku murin, është konsiderohet një pikë për serverin.

RASTI 3

Lojtari që merr topin mund të mos luajë breshëri edhe nëse e gjen veten jashtë pritjes së shërbimit kuti.

RREGULLI 9. PËRSËRITJE OSE "LET" DHE SHËRBIM "NET".

1. Shërbimi do të jetë "neto" nëse:

a) Topi i servirur prek rrjetën ose shtyllat mbështetëse dhe më pas ulët në kutinë e shërbimit të marrësit, për sa kohë që nuk preket gardhi metalik përpara kërcimit të dytë.

b) Topi pasi prek rrjetën ose shtyllat (nëse këto janë brenda zonës së lojës) godet çdo lojtar ose send të mbajtur ose të veshur.

2. Shërbimi do të përsëritet (le) nëse:

a) Topi shërbehet kur marrësi nuk është gati (Rregulla 6 - 11).

b) Nëse ka një "let" në shërbimin e parë, duhet të përsëritet pika e plotë, atëherë serveri ka të drejtë të ketë dy (2) shërbime.



c) Nëse "net" ose "let" është në shërbimin e dytë, serveri do të ketë vetëm të drejtën të përsërisë shërbimin e dytë

RASTI 1

E futa topin në lojë, ai prek rrjetën dhe kërcimi i parë është në kutinë e marrësit, me kërcimin e dytë topi del jashtë fushës përmes hapjes. Është kjo "le" apo faj?

Vendimi: Një "leje" nëse topi mund të luhet jashtë fushës. Nëse jo është faj.

RREGULLI 10. PËRSËRITJE OSE PIKË "LE".

1. Një pikë në mosmarrëveshje është një "le" nëse:

a) Topi ndahet gjatë lojës.

b) Çdo element që nuk është pjesë e lojës pushton zonën e fushës.

c) Në përgjithësi, çdo ndërprerje e ndeshjes për shkak të situatave të papritura të palidhura me lojtarët.

d) Nëse një lojtar mendon se sipas rregullores është krijuar një situatë "le" ai duhet të njoftojë menjëherë arbitrin. Nëse loja vazhdon lojtari humbet të drejtën e një "le".

e) Pasi të jetë kërkuar "le" arbitri vendos nëse është e përshtatshme. Nëse jo lojtari humbet pikën.

RASTI 1

Çfarë ndodh nëse shërbimi im i parë është një gabim, gjatë pikës pas shërbimit të dytë thirret një "le"?

Vendim: E gjithë pika përsëritet me të drejtën për 2 shërbime.

RREGULLI 11. NDËRHYRJA

Ndërhyrja është kur një lojtar me një veprim të qëllimshëm ose të pavullnetshëm, shtyn një kundërshtar gjatë ekzekutimit të një goditjeje. Gjyqtari, në Shkalla e parë, "ndërhyrja e qëllimshme", do t'i japë pikë kundërshtarit, dhe në rastin e dytë, "ndërhyrje e pavullnetshme", një "le" do të thirret dhe pika përsëritet

RREGULLI 12. TOPI NË LUAJ

1. Topi do të goditet në mënyrë alternative nga çdo palë lojtarësh.

2. Topi do të jetë në lojë që nga momenti në të cilin kryhet një shërbim i vlefshëm derisa të thirret "le" ose të përcaktohet rezultati.
3. Nëse topi në lojë godet ndonjë pjesë të fushës pasi është kërcyer në tokën e kundërshtarit, ai do të mbetet në lojë dhe duhet të jetë u kthye para se të kërcejë për herë të dytë.
4. Pjesët e oborrit siç u përmendën më sipër i referohen pjesëve të brendshme të mureve, gardhit rrjetë metalik që rrethon oborrin, toka, rrjeta dhe shtyllat e rrjetës. Rrjeta dhe korniza në tërësinë e saj do të konsiderohen si pjesë e gardhit.

RASTI 1

Nëse topi godet kornizën e gardhit në pjesën e sipërme, loja duhet të vazhdojë?

Vendimi: Nëse topi kufizohet në pjesën e sipërme të kornizës së gardhit "është i mirë" dhe loja duhet të vazhdojë, ose në rast se topi kthehet në anën e brendshme të fushës, ose del në fushë dhe lejohet lojën jashtë fushës.

RREGULLI 13. PIKA E HUMBUR

1. Lojtarët do të humbasin një pikë nëse:

- a) Secili nga lojtarët, raketat e tyre ose çdo gjë e veshur ose e mbajtur prek rrjetën, shtyllat e rrjetës, kabllon e tensionit ose ndonjë pjesë të fushës e kundërshtarit ndërsa topi është në lojë
- b) Lojë e autorizuar jashtë fushës. Mbi 0,92 metra, dhe vetëm nëse autorizohet, shtylla ndarëse vertikale në dyer konsiderohet si një zonë neutrale për cilindo nga katër lojtarët, ata mund ta prekin ose ta mbajnë atë.
- c) Topi kërcen për herë të dytë përpara se të kthehet.
- d) Kur topi, pas kërcimit, kalon kufirin e shënuar (perimetrin e jashtëm) të fushës (anësore ose fundore) ose përmes portës.
- e) Lojë e autorizuar jashtë fushës. Kur topi, pasi kërcen saktë, del jashtë fushës mbi murin fundor. Nëse kalon mbi mur anësor ose përmes derës pika humbet kur topi kërcen për herë të dytë ose prek ndonjë element që nuk lidhet me fushën.
- f) Nëse lojtari godet topin para se ai të kalojë mbi rrjetë.

g) Nëse një lojtar e kthen topin, ose drejtpërdrejt ose duke e goditur atë nga muret e fushës së tij dhe pa kërcyer më parë ai godet muret e fusha e kundërshtarëve, gardhi metalik ose ndonjë element që nuk lidhet ose ndodhet në terrenin e fushës kundërshtare.

h) Nëse një lojtar kthen një top, ose direkt ose jashtë mureve të fushës së tij dhe topi godet rrjetën ose shtyllat e rrjetës dhe më pas direkt në një. të mureve të fushës përballë, gardhit ose ndonjë elementi që nuk lidhet ose ndodhet në tokën e fushës kundërshtare..

i) Nëse një lojtar godet topin dy herë. (Goditje të dyfishtë).

j) Nëse pas goditjes së topit ai prek lojtarin që luan topin, shoqëruesin e tij ose ndonjë gjë të veshur nga lojtarët.

k) Nëse topi godet ndonjë pjesë të lojtarëve ose pajisjen e tyre përveç raketës pasi është goditur nga skuadra kundërshtare.

l) Nëse një lojtar godet topin dhe ai prek gardhin metalik, ndonjë pjesë të tokës në anën e tij të fushës, ose ndonjë element jo lidhur me gjykatën e vendosur në terren në anën e tyre të gjykatës.

m) Nëse topi goditet me një raketë të hedhur në të.

n) Nëse ndonjë lojtar kërcen mbi rrjetë gjatë kohës që luhet pika.

o) Nëse të dy lojtarët godasin topin në të njëjtën kohë ose në mënyrë të njëpasnjëshme, pika do të humbet. Topi mund të luhet vetëm nga një anëtar i ekipi.

NB: Nuk konsiderohet goditje e dyfishtë kur një palë lojtarë përpiqen të godasin topin në të njëjtën kohë, njëri e godet atë dhe tjetri godet raketën e shokut të tyre të skuadrës.

p) Nëse lojtari që godet topin ka njërën, të dyja këmbët ose ndonjë pjesë të trupit jashtë fushës së tij. Përveç nëse ka qenë lojë jashtë fushës i autorizuar.

q) Një lojtar kryen dy gabime të njëpasnjëshme.

RASTI 1

Çfarë ndodh nëse topi pas kërcimit të saktë në fushën time nuk kërcen jashtë fushës për shkak të shtesës rrjetë që vihet ndonjëherë mbi gardhin metalik?

Vendimi: E keni humbur pikën.

RREGULLI 14. KTHIMI I SAKTË

1. Kthimi është i saktë nëse:

a) Pasi goditet, topi hidhet me breshëri nga njëri prej skuadrave kundërshtare. Ose nëse godet ndonjë pjesë të trupit të ekipit kundërshtar, veshje ose edhe raketa.

- b) Topi pasi goditet, kërcëhet direkt në fushën kundërshtare ose godet murin në fushën e vet të lojtarëve fillimisht dhe më pas kthehet në gjykata e kundërshtarit.
- c) Topi kërcen në fushën e kundërshtarit dhe më pas godet gardhin metalik ose një nga muret.
- d) Si rezultat i drejtimit dhe forcës me të cilën goditet topi, ai kërcen në fushën e kundërshtarit dhe më pas del jashtë fushës, godet tavani, dritat ose çdo objekt tjetër që nuk ka lidhje me gjykatën.
- e) Topi prek rrjetën ose shtyllat e rrjetës dhe më pas ulet në fushën e kundërshtarit.
- f) Topi në lojë godet një objekt që ndodhet në terrenin e fushës së kundërshtarëve që nuk ka lidhje me apo pjesë të fushës (p.sh. një top tjetër).
- g) Pas goditjes së topit, ai kërcen saktë në fushën kundërshtare, kthehet përsëri në fushën e serverëve në të cilin moment kundërshtari lojtari e godet atë. Gjithmonë me kusht që as lojtari, as ndonjë pjesë e veshjes apo raketës së tij nuk ka prekur rrjetën, shtyllat ose kundërshtarët fusha e të kundërtave dhe topi plotëson përcaktimet e treguara në pikat a) deri në f) më sipër.
- h) Topi është "scooped" ose shtyrë do të konsiderohet si një rikthim i saktë me kusht që lojtari të mos e ketë goditur atë dy herë, goditja ndodh gjatë lëvizjes së njëjtë dhe dalja natyrale e topit nuk ndryshon ndjeshëm.
- i) Topi i kthyer kërcen në fushën e kundërshtarit në këndin ku muri bashkohet me tokën (një kënd). (Kjo quhet në mënyrë të njohur një "vezë" dhe konsiderohet e vlefshme).
- j) Lojë e autorizuar jashtë fushës. Nëse topi goditet nga jashtë fushës, kthimi do të jetë i vlefshëm nëse janë pikët e mëparshme të këtij rregulli plotësuar.

RASTI 1

Sipas pikës f) nëse topi kërcen mbi një objekt në tokën e fushës kundërshtare, kthimi është i saktë. Dhe përveç kësaj,

E kam fituar pikën?

Vendimi: JO, loja vazhdon

RREGULLI 15. PIKA E FITUAR

1. Pika fitohet nëse:

- a) Nëse pas kërcimit në fushën e kundërshtarit, topi del jashtë fushës përmes një vrimë në gardhin metalik ose ngec në vrimën e përmendur.
- b) Nëse pas kërcimit në fushën e kundërshtarit topi ngec në sipërfaqen e sheshtë horizontale në majë të murit.

RREGULLI 16. LUAJ E AUTORIZUAR JASHTË GJYKATËS

Lojtarët janë të autorizuar të largohen nga fusha për të luajtur topin sa herë që fusha plotëson kushtet e përcaktuara në seksionin që i përket të "Gjykata", zona e sigurisë dhe loja jashtë fushës.

RREGULLI 17. NDRYSHIMI I TOPAVE

1. Organizatorët e konkursit duhet të njoftojnë paraprakisht sa vijon:

- a) Marka dhe lloji i topave.
- b) Numri i topave që do të përdoren në ndeshje (2 ose 3).
- c) Politika e ndryshimit të topit, nëse ka. Ndryshimet e topit, nëse ka, duhet të bëhen duke përdorur një nga alternativat e mëposhtme për çdo ndeshje:
- d) Pas një numri tek të përcaktuar lojërash. Periudha e ngrohjes llogaritet si dy ndeshje dhe "tie break" si një, për ndryshimi i topave.
- e) Ndryshimi i topit nuk do të bëhet në fillim të një "tie break". Në këtë rast ndërrimi i topave do të shtyhet deri në fillim e ndeshjes së dytë të grupit të mëposhtëm.
- f) Në fillim të një grupi.
- g) Në rastet kur ndryshimet e topit duhet të ndodhin pas një numri të caktuar lojërash dhe nuk ndodhin, gabimi duhet të korrigjohet kur është radha e skuadrës që duhet të kishte shërbyer me topa të rinj përpara se të ndodhte gabimi. Pas kësaj topat do të ndryshohen gjatë ndeshje siç ishte parashikuar fillimisht.
- h) Kur një top humbet, thyhet ose dëmtohet mjaftueshëm dhe ndryshon nga të tjerët, arbitri do të mbikëqyrë një ndryshim me një top në të njëjtat kushte si ato në lojë. Përndryshe, do të bëhet një ndeshje e plotë e topave të topave. Është e detyrueshme të ketë në dispozicion të paktën dy topa për të filluar pikën.

NORMAT E MIRA DHE SJELLJES

• PUNTUALITETI

Ndeshjet do të vijnë njëra pas tjetrës pa vonesë sipas orarit të shfaqur në oraret e ndeshjeve. Oraret e ndeshjeve do të publikohen me kohë të mjaftueshme dhe lojtarët janë të detyruar të informohen. Rendi i ndeshjes nuk mund të ndryshohet pa autorizimin e turnout Arbitri.



• VESHJE

Lojtarët do të veshin veshje dhe këpucë të përshtatshme sportive. Bluzat pa mëngë dhe/ose veshjet e notit nuk lejohen. Mosrespektimi do të rezultojë në një faj që jepet. Nëse nuk korrigjohet, lojtari do të skualifikohet.

Ekipet që luajnë në gara rekomandohen, megjithëse nuk janë të detyruara të veshin të njëjtat veshje.

Lojtarët mund të përdorin këpucë, veshje dhe raketa që duan të ofrojnë ato janë rregullore.

Në turnetë ndërkombëtare, ekipi i arbitrave duhet të veshë diçka që i identifikon ata.

• IDENTIFIKIMI

Pjesëmarrësit do të duhet të identifikohen duke dhënë identitetin, kombësinë dhe moshën e tyre dhe në përgjithësi çdo dokumentacion tjetër që lidhet me të gara kur kërkohet nga gjyqtari i turneut.

• SJELLJE DHE DISIPLINË

Lojtarët do të sillen me mirësjellje dhe do të respektojnë njerëzit e tjerë gjatë çdo gare, pavarësisht nëse marrin pjesë apo jo.

Trajnerët, ashtu si lojtarët do të sillen në mënyrë adekuate, duke pasur parasysh se sanksionet që mund të zbatohet arbitri ndaj tyre në ndeshje mund t'u shtohen. ato të lojtarëve..

• ZONA E NDESHJES.

Lojtarët nuk mund të largohen nga zona e lojës gjatë një ndeshjeje, duke përfshirë ngrohjen, pa autorizimin e arbitrit. Zona e lojës është kuptohet si gjykata dhe zona përreth.

• KËSHILLA DHE UDHËZIME.

Lojtarët dhe ekipet mund të marrin këshilla dhe udhëzime gjatë një loje nga një trajner i akredituar siç duhet, gjatë garave për ekipet dhe për çiftet e dyfishta, për sa kohë që bëhet gjatë kohës së pushimit.

• ÇMIMI.

Lojtarët ose skuadrat që luajnë në finalen e një ndeshjeje duhet të marrin pjesë në dhënien e çmimit të mbajtur në fund të garës, përveç nëse ata nuk mundet për shkak të një dëmtimi të verifikuar, të pamundësisë ose me një shkak të arsyeshëm,



• LUAJT E VAZHDUESHME OSE VONESA.

Një ndeshje sapo të fillojë duhet të jetë e vazhdueshme dhe asnjë lojtar nuk mund ta vonojë atë pa arsye të arsyeshme mbi dhe mbi kohën e lejuar

Rregulli 2 i kësaj Rregulloreje.

• FUNKSIONET E DËHSHME DHE TË DUKSHME.

Fshehtësia e dëgjueshme përkufizohet si përdorimi i fjalëve të njohura dhe të kuptuara si fyese dhe që thuhet me zë të lartë sa të dëgjohen. nga arbitri, spektatorët dhe organizatorët e garës.

Fshehtësitë e dukshme përkufizohen si shenja ose gjeste të bëra me duar, raketa, topa ose çdo pjesë tjetër të trupit që zakonisht ka një kuptim i turpshëm ose ofendim i njerëzve të arsyeshëm.

• ABUZIM TOPI.

Lojtarët nuk mund të gjuajnë ose godasin topin me dhunë, në asnjë drejtim, jashtë fushës, ose në lojtarët në anën tjetër të rrjetës kur nuk janë në Luaj.

• ABUZIMI I RAKETEVE OSE PAJISJEVE.

Lojtarët në asnjë moment nuk mund të gjuajnë, godasin qëllimisht ndonjë pjesë të fushës, tokën, rrjetën, karrigen e gjyqtarit, muret, gardhin metalik ose ndonjë tjetër element i objekteve me raketën e tyre padel.

• ABUZIMI OSE AGRESION VERBAL DHE FIZIK.

Sjellja agresive, josportive, qëndrimet dhe gjestet nga lojtarët do të trajtohen me peshë të veçantë, kur bëhen ndaj Kryearbitrit, gjyqtarit, kundërshtarët, shokët, spektatorët ose çdo person i lidhur me turneun. Do të gjykohet si abuzim verbal, fyerjet dhe po ashtu çdo shprehje gojore që, pa u konsideruar fyese, është përçmuese ose e brendshme e sjelljes nënçmuese.

• PËRPJEKJET MË TË MIRA.

Të gjithë lojtarët duhet të bëjnë maksimumin për të fituar ndeshjen në të cilën marrin pjesë.

• SJELLJA E PASUPORTIT.

Lojtarët duhet të sillen në çdo kohë në një mënyrë sportive duke shmangur çdo veprim që bie ndesh me frymën sportive, konkurrencën ose në përgjithësi respektimi i normave të vendosura ose lojë e ndershme.

• DËNIMET / TABELA E GJENDJEVE.

Shkelja gjatë rrjedhës së ndeshjes e ndonjë prej aspekteve të lartpërmendura do të sanksionohet nga gjyqtari/arbitri i garës në marrëveshje me tabelën e mëposhtme të gjobave. I pavarur nga sa më sipër, Komiteti i Garave do të raportojë në Aktin e Turneut situatën e krijuar dhe do të jetë në gjendje t'i kërkojë Komisionit Disiplinor të verifikojë mundësinë e vendosjes së dënimeve të tjera për të njëjtën gjë. kundërvajtje, si pasojë e zbatimit të Rregullores së Disiplinës Sportive.

Tabela e penalltive:

- a) Shkelja e parë: Paralajmërim
- b) Shkelja e dytë: Paralajmërim me humbje pikë.
- c) Shkelja e tretë: Paralajmërim me përjashtim

SHËNIM: Kundërvajtjet e të dy lojtarëve dhe madje edhe të trajnerit të akredituar do të grumbullohen.

• SKUALIFIKIM DIREKT.

Në rast të një shkeljeje shumë të rëndë (agresioni i rëndë fizik ose verbal) gjyqtari/arbitri do të autorizojë skualifikimin e menjëhershëm të lojtari ose trajneri që ka kryer gabimin. Lojtari i skualifikuar humbet ndeshjen dhe nuk mund të vazhdojë në garë. Nëse një Tekniku i akredituar, kapiteni ose një lojtar tjetër në garën që po zhvillohet skualifikohet ata do të duhet të tërhiqen nga turneun.



Rishikimet përfshinin:

Calgary (Kanada) 26/08/2008

Palma de Mallorca (Spanjë) 24/10/2014

Sevilla (Spanjë) 15/10/2009

Riviera Maya (Meksikë) 01/12/2010

Cascais (Portugali) 18/11/2016

Romë (Itali) 28/05/2021

