

На основу члана 75 став 1. тачка 1. Скупштина Падел савеза Србије, на седници одржаној дана 08.07.2024. године у Београду, усвојила је:

## ПРАВИЛА ПАДЕЛ СПОРТА

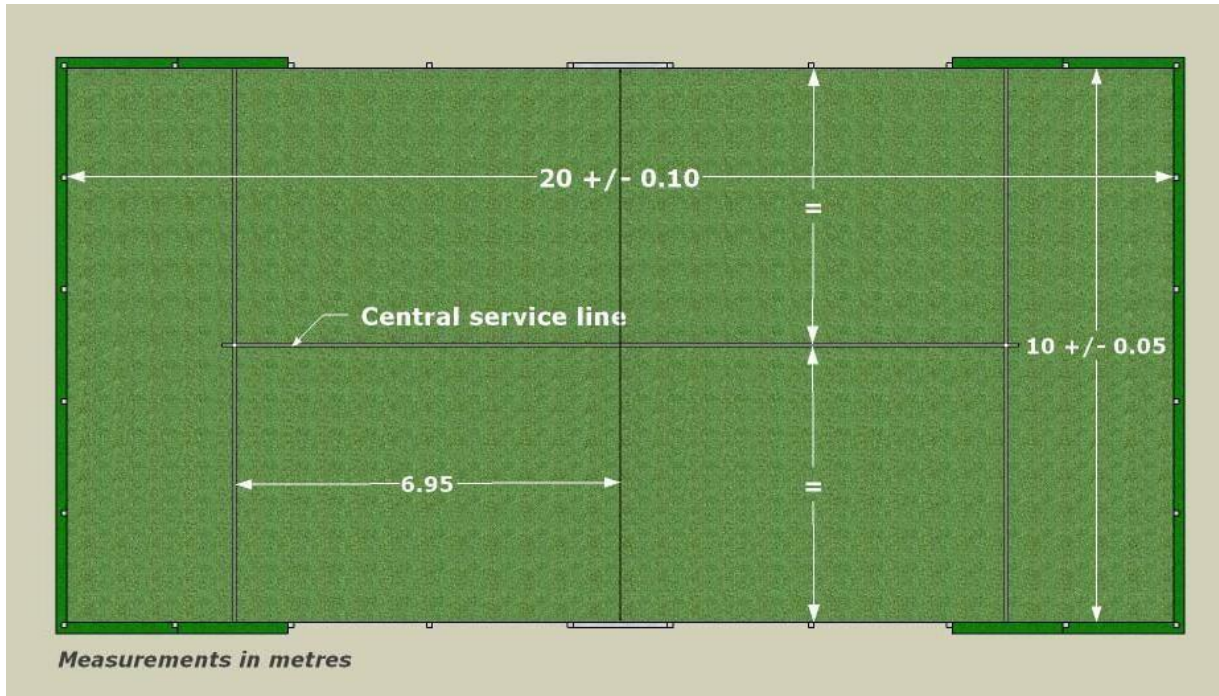
### ТЕРЕН ЗА ПАДЕЛ

- ДИМЕНЗИЈЕ

Терен је у облику правоугаоника који је широк 10 метара, а дугачак 20 метара (унутрашње мерење) с толеранцијом одступања од 0,5%.

Правоугаоник је подељен на пола мрежом. С обе стране и паралелно с мрежом на удаљености од 6,95 м су сервисне линије. Подручје између мреже и сервисне линије подељено је на пола с вертикалном линијом названом централна црта. Централна сервисна линија продужена је 20 цм изван линије сервиса.

Када се говори о изгледу површине и линије, две половине терена морају бити апсолутно симетричне. Све означене линије морају имати ширину од 5 цм. Боје линије су беле или црне како би постојао што бољи контраст с бојом површине пода.



Минимална висина терена мора бити 6 метара, на којем простору не смеју бити никакви елементи који би ометали то подручје (на пример рефлектори).

Што се нових објеката тиче препорука је да минимална висина буде 8 метара по целој површини терена.

## МРЕЖА

Мрежа мора бити дугачка 10 метара и висока 0,88 м на средишту до 0.92 м са сваке стране, а максимална толеранција одступања је 0,005 метараа.

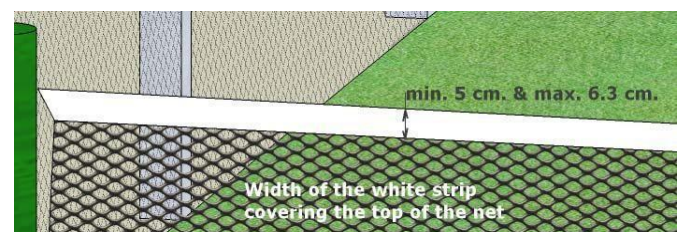
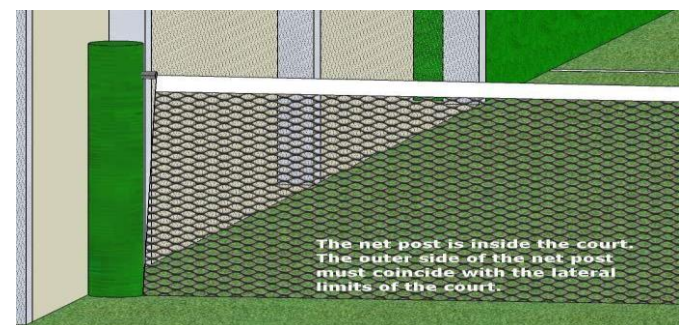
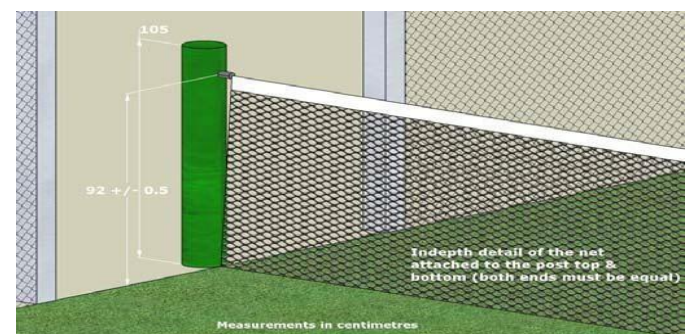
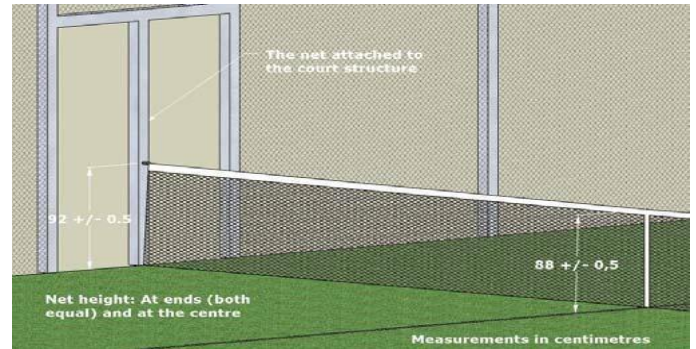
Мрежа је повезана и причвршћенаса металним кабломса максималним пречником од 0,01 м; крајеви мреже су причвршћени на две супротне бочне стране на мрежна постоља с највећом висином од 1,05 м. Крајеви мреже могу бити причвршћени делом структуре терена ако је постигнута исправна напетост и други потребни услови..

Механизам који се користио за подизање и напетост мреже мора бити дизајниран на такав начин да се не може неочекивано отпустити и који не представља ризик за играче.

Вањска страна мрежних постоља мора се подударати с бочним границама терена (улаз или метална ограда). Мрежна постоља могу бити кружног или квадратног облика, али морају имају заобљене ивице.

Мрежа на горњем делу мора бити затворена с белом траком чија дужина износи између 5,0 и 6,3 цм када је постављена на терену, са напетим каблом испод ње. Површина беле траке може се користити за оглашавање за што се може користити и додатна трака и до ширине до 9,00 цм.

Мрежа мора бити постављена на начин да у потпуности испуњава простор између два мрежна постоља и површине терена, није дозвољено постојање простора између мреже и површине терена ни мрежних постоља, међутим не сме бити пренапета.

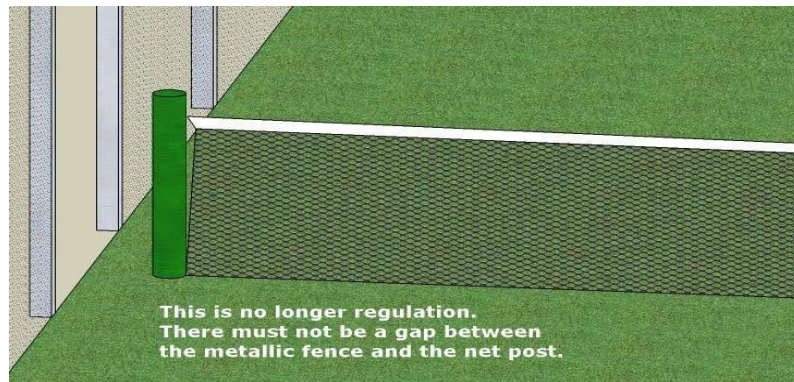




Пример 1: Сме ли постојати размак између металне оградe и мрежног постоља?

(види слику)

Мрежа мора бити израђена од синтетичких влакана и ткање мора бити довољно уско тако да лопта не може проћи кроз њу.



- ОГРАЂЕНИ ПРОСТОР

Терен мора бити у потпуности затворен. Крајеви терена измерени изнутра морају бити дужине 10 метара, а унутарња страна мора бити дужине 20 метара.

Сва подручја са спојевима морају бити израђена коришћењем материјала који омогућавају једноличност одбијања лоптице, а на местима с металном оградом где одбијање лоптице није једнолично морају бити израђена на следећи начин:



#### ЗАДЊИ КРАЈ ТЕРЕНА

Укупна висина оградe мора бити 4 метра, од којих је прва 3 метра зид који може бити било којег прозирног или чврстог материјала (кристал, цигла, итд. који мора бити у складу са правилима о карактеристикама одређеним у одељку „бочни зид“) те је задњи метар метална ограда.

#### БОЧНИ КРАЈ ТЕРЕНА

Правила допуштају две могућности израде бочног краја терена:

##### Варијанта 1

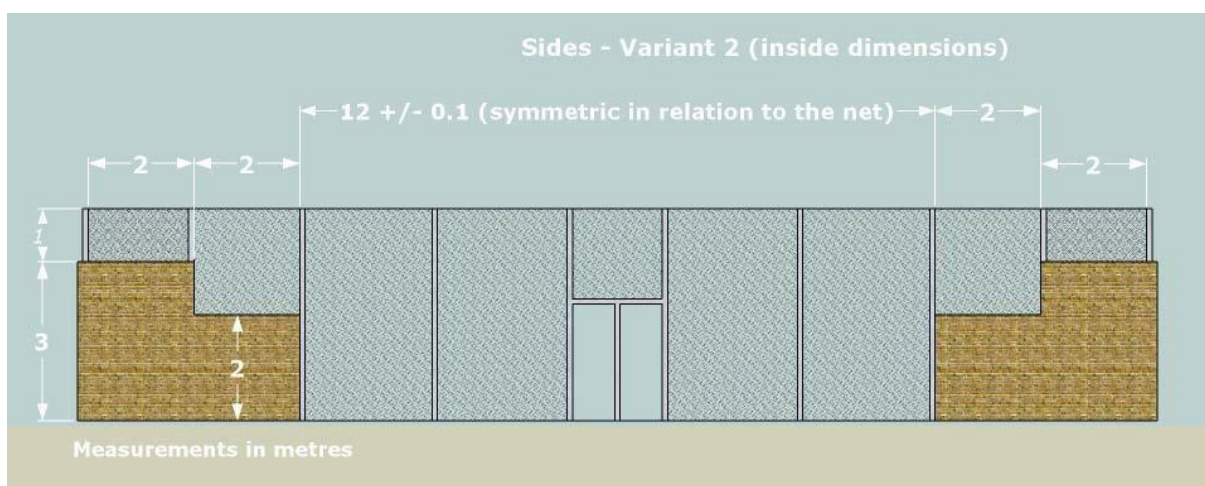
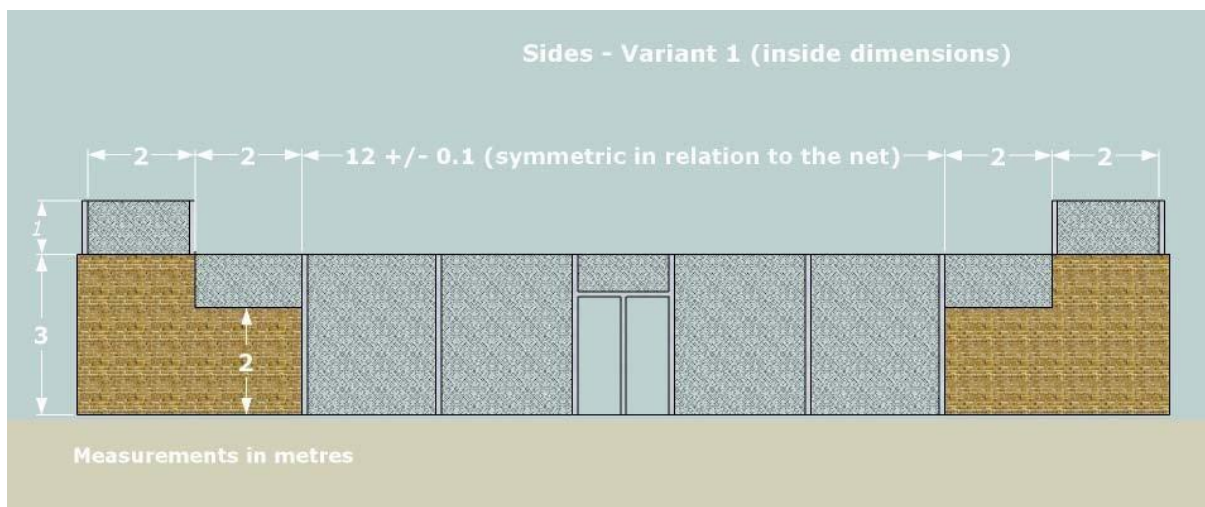
Степенасти зид на оба краја, с првом степеницом висине 3 метра и дужине 2 метра, другом степеницом висине 2 метра и дужине 2 метра. Остатак бочног краја терена покрива подручје металне оградe висине до 3 метра у средини и 4 метра на оба краја терена.

##### Варијанта 2

Степенасти зид на оба краја, с првом степеницом висине корак висок 3 метра и дужине 2 метра, а други корак висине 2 метра и дужине 2 метра. Остатак бочног краја терена покрива подручје

металне ограде висине до 4 метра по целој дужини терена.

Дате димензије се рачунају обзиром на унутарњи оквир терена.



- Метална ограда је увек постављена у равнини с унутрашњом страном зида.

У случају да је метална ограда причвршћена на оквир, на њеном горњем делу не сме бити елемената који нису део металне конструкције (тј. каблова, електричних кутија, светлосних уређаја итд.).

Зидови терена могу бити израђени од било којег чврстог, провидног или непровидног материјала (стакла, цигле итд.), али својства тог материјала морају бити у складу са захтевима ИПФ-а, правилне конзистенције која омогућава једнолично одскакивање лоптице и ток игре. Који год се материјал користио, мора имати једнолику површину која је тврда и потпуно глатка и која омогућава ударац телом и одбијање лоптице. Боја непровидних зидова мора бити истобојна и по могућности зелена, плава или тона теракоте и мора се јасно разликовати од боје површине терена. Дозвољено је утискивање или сликање логотипа, али не више од једног за један зид, димензија и боја које не ометају видљивост играчима.

Стаклени ступови морају бити у складу с нормама за каљено стакло:

- Европска унија: ЕН 12150-1.
- Остале земље: увид у њихове стандарде.

Метална ограда мора бити састављена од ромбоида или правоугаоника који су једноставно увијени или лемљени, али увек с рупама, дијагоналног мерења не мањег од 5 цм и не већег од 7.08 цм. Препоручена

дебљина жице је између 1,6 мм и 3 мм, а максимално 4 мм те жице оградe морају бити напете како би омогућавале да се лоптица одбије од њих.

У случају кориштења лемљене оградe, све тачке лемљења морају бити заштићене с обе стране како не би дошло до посекотина и огреботина током игре. Ако лемљена мрежа није испреплетена, мора бити у квадратима (не ромбоидима). Паралелне металне нити морају бити с унутарње, а вертикалне с спољашње стране.

У случају да је метална ограда једноставно увијена, опруге морају бити с спољашње стране терена и прикладно заштићене. Спојеви металне оградe не смеју имати оштре или шиљате ивице.

*Случај 2: Ако се сматра потребним повећати висину металне оградe изнад прописаних граница (варијанте 1 и 2) како би се избегло да лопта напусти терен. Бела метална трака треба бити постављена на 3 м, односно 4 м што омогућава да се током меча јасно разликује исправан и неисправан ударац.*

*Odluka: Ako lopta pogodi belu metalnu traku, smatra se da je neispravan udarac.*

Обе врсте металне оградe морају чинити равну и вертикалну површину и морају бити израђене према горе наведеним захтевима.

## ПОВРШИНА ТЕРЕНА

Површина терена може бити израђена од порозног бетона, цемента, синтетичког материјала или вештачке траве, под условом да омогућава нормално одскакање лоптице и онемогућава накупљање воде.

Допуштене и пожељне боје површине терена су зелена, плава или боја теракоте. Дозвољени су различити тонови тих боја, под условом да се користи само једна боја за читаву површину терена, те да се јасно разликује боја површине терена од боје површине зида.

Црна боја површине терена дозвољена је само за терене у дворанама.

Ниво површине терена мора бити таква да су одступања у нивоима мање од 3 мм мерено удаљеношћу од 3 м (1/1000).

За површине без дренаже мора постојати максимални нагиб од 1% од средине према спољашњим ивицама терена.

*Случај 3: На површинама без дренаже дозвољен је нагиб од 0%.*

За површине од синтетичне и вештачке траве морају бити испуњени следећи услови:

- Европска унија: У складу са УНЕ 41958 ИН – Спортске површине.
- Остале земље: у складу са стандардима сваке земље посебно.

## ЗАХТЕВИ

|                         |   |                                      |
|-------------------------|---|--------------------------------------|
| Апсорпција удар         | $R\Phi \geq 20\%$   | Вештачка трава                       |
| Трење                   | $0,4 \leq \mu \leq 0,8$   | Вештачка трава                       |
| Вертикални одскок лопте | $\geq 80\%$   | Вештачка трава<br>Синтетичне подлоге |
| Допуњавање песка        | $SiO_2 \geq 96\%$<br>$CaO \leq 3\%$<br>Заобљене ивице<br>Гранулометрија: 80% тежине $\phi$ 16 мм-1.25 мм<br>Видљива дужина влакна 2мм-3мм | Вештачка трава                       |

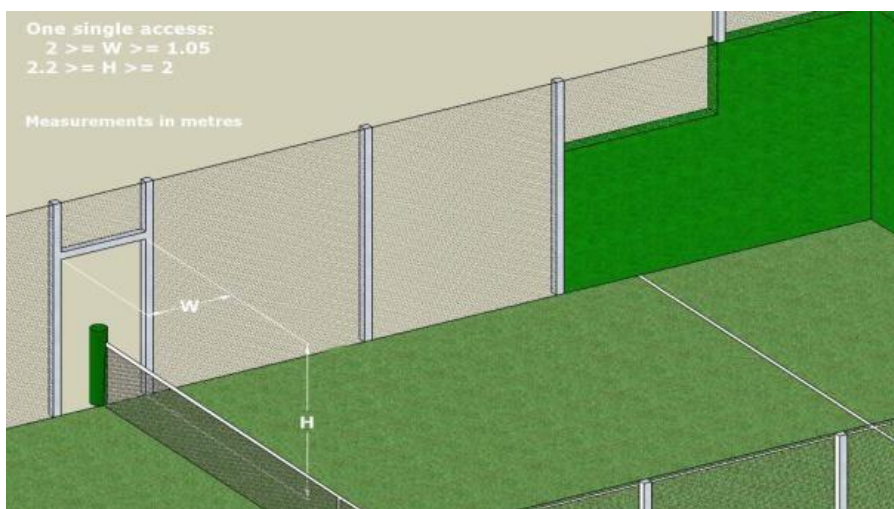
## ПРИСТУП ТЕРЕНУ

Приступ терену могу бити смештени на обе стране терена или на само једној од њих, и морају бити симетрични са средином. Дозвољено је постојање само једног приступа терену али и два (један са сваке стране), с или без врата (види правило 16 игре, „игра изван терена“).

На терену без врата, на приступу терену поставља се метална греда (у сврху појачања структуре оградe) која се, везано за примену правила, сматра делом оградe. У случају да не постоји метална греда, вертикална пројекција металног оквира оградe означава унутрашњу ивицу терена, независно постоји ли означена линија ивице терена.

1) Димензије приступа терену морају бити како следи:

- 1) у случају постојања једног бочног приступа терену отвор мора бити најмање 1,05 x 2,00 метра и максимално 2,00 x 2,20 м (види дијаграм).





- 2) у случају постојања два бочна приступа терену на свакој страни отвори морају бити најмање 0,72 x 2,00 м и максимално 1,00 x 2,20 м (види дијаграм)

Напомена: Остале инсталације морају бити у складу са горе наведеним стандардима приступа.

У случају постојања врата, ручке морају бити постављене с спољашње стране и не смеју бити избочене изнутра.

#### ОСИГУРАНО ПОДРУЧЈЕ И ИГРА ВАН ТЕРЕНА

За игру изван терена свака страна терена мора имати 2 бочна приступа терену те не сме бити препрека изван терена унутар подручја не мањег од 2 метра и дужине 4 метра с обе стране и то до најмање 3 метра висине (види дијаграм).



Приступ терену (оквир врата) и мрежно постоље морају бити заштићени са свих страна с меканим производом дебљине не мање од 2 цм који спречава повреде играча (сунђерастом гумом, гумом, неопреном итд.). Заштите морају бити чврсто причвршћене на металну конструкцију и ступове, те се мора осигурати ефикасност противударног јастука, а такође што је могуће мање ометати игру због пројекције на унутрашњи простор терена.

#### ОСВЕТЉЕЊЕ

Вештачко светло мора бити уједначено и постављено на начин који не узрокује потешкоће за видљивост играча, судија и публике. Обавезно је придржавати се следећих стандарда:

- Европска унија: ЕН 12193 "Освјетљење спортских објеката" с минималним нивоом освјетљења како следи.

| МИНИМАЛНИ НИВО ОСВЕТЉЕЊА<br>(спољашњи терени)                          | Водоравно<br>осветљење<br>Е мед (лукс) | Уједначеност<br>Е мин/Е мед |
|--|--|-----------------------------|
| Домаћа и међународна такмичења   | 500                                    | 0,7                         |
| Локална такмичења, тренинзи,<br>падел школа и рекреативно<br>коришћење | 200                                    | 0,5                         |

| МИНИМАЛНИ НИВО ОСВЕТЉЕЊА<br>(унутрашњи терени)                         | Водоравно<br>осветљење<br>Е мед (лукс) | Уједначеност<br>Е мин/Е мед |
|--|--|-----------------------------|
| Домаћа и међународна такмичења   | 750                                    | 0,7                         |
| Локална такмичења, тренинзи,<br>падел школа и рекреативно<br>коришћење | 300                                    | 0,5                         |

Остале земље: у складу са стандардима сваке земље посебно.

Осветљени стубови морају бити смештени изван терена. У случају да су постављени на осигурано подручје игра изван терена не може бити дозвољена.

Осветљени стубови морају имати минималну висину од тла до доњег дела пројектора од 6 метара.





За нове објекте препоручује се да осветљени стубови имају минималну висину од тла до доњег дела пројектора од 8 метара ако су постављени унутар терена с обзиром на вертикалну пројекцију бочних зидова игралишта. За осветљење уграђено изван зидова терена дозвољена је различита висина постављања.

За телевизијско снимање потребно је вертикално осветљење од најмање 1000 лух или више, зависно од удаљености камера.

За више информација о горе споменутом потребно је проверити задане стандарде.

- **ОРИЕНТАЦИЈЕ**

Препорука за уздужну ос терена у спољашњим објектима је С-Ј, али је дозвољена и оријентација С-СИ и С-СЗ.

## **ЛОПТИЦЕ**

Лоптице које се користе за службена такмичења су оне одобрене од ИПФ-а за падел.

Лоптица мора бити гумена сфера с уједначеном спољашњом површином у белој или жутој боји. Пречник лоптице мора бити између 6,35 и 6,77 цм и тежине између 56,0 и 59,4 грама. Лоптица се од површине мора одбијати 135 до 145 цм када пада на тврду површину с висине од 2,54 м. Лоптица мора имати унутрашњи притисак између 4,6 кг и 5,2 кг по 2,54 цм<sup>2</sup>.



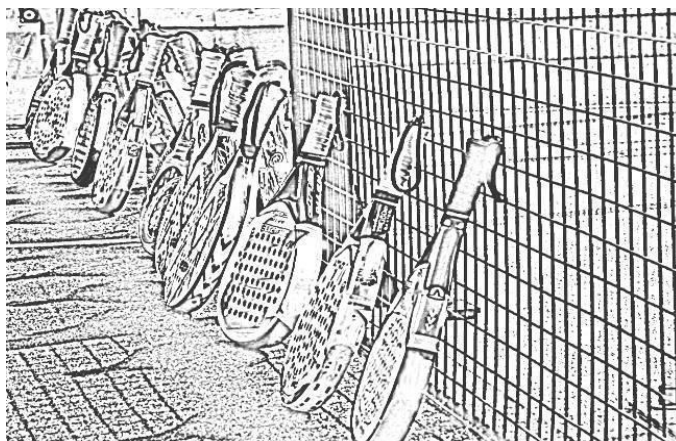
У случајевима кад се игра на надморској висини вишој од 500 м, може се користити друга врста лоптица. Лоптица у том случају мора бити идентична горе наведеним критеријима, осим у одскоку који би требао бити већи од 121,92 цм и мањи од 135 цм.

## **РЕКЕТ ЗА ПАДЕЛ**

Падел се игра са рекетом произведеним у складу са следећим карактеристикама.

Рекет се састоји од два дела: главе и ручке.

- ручка: максимална дужина: 20 цм, максимална ширина (грло, не узимајући у обзир слободан простор): 50 мм, максимална дебљина: 50 мм.



- глава: променљива дужина. Дужина главе с дужином ручке не сме бити дужа од 45,5 цм, максимална ширина: 26 цм, максимална дебљина: 38 мм.

Укупна дужина рекета (главе и ручке заједно), не сме прелазити 45,5 центиметара.

При спровођењу контроле мерења рекета дозвољена је толеранција одступања од 2,5% у дебљини.

Ударна површина рекета је перфорирана неограниченим бројем цилиндричних рупа, од којих је свака рупа дубока од 9 до 13 мм у средини. Око руба рекета у подручју не већем од 4 цм (мјерено од руба рекета) рупе могу имати већи пречник или другачији облик променљиве дужине и ширине обзиром да исто не утиче на игру.

Обе стране рекета морају бити равне, али могу бити глатке или грубе.

На рекету не смеју постојати предмети или уређаји који му не припадају, а који нису посебно кориштени за ограничавање или спречавање погоршања, вибрација и дистрибуције тежине. Дозвољени додаци рекету морају бити разумни по величини и позиционирању. Рекет не сме бити израђен на начин да омета друге играче те не сме имати површину од које се одбија одсјај нити сме производити звукове који би на било који начин могли ометати игру.

*Случај 1: Током игре играч случајно разбије свој рекет. Може ли се наставити под таквим околностима?*

*Одлука: Да, осим ако сигурносни кабл за ручни зглоб није сломљен или је рекет опасан за друге играче.*

*Случај 2: Је ли играчу допуштено да користи више рекета током игре?*

*Одлука: Да али не за време истог поена.*

*Случај 3: Може ли се батерија која утиче на карактеристике играња уградити у рекет?*

*Одлука: Не. Батерија је забрањена. Соларне ћелије или друга слична опрема сматрају се извором енергије.*

## **ПРАВИЛО 1. БОДОВАЊЕ**

### **РЕЗУЛТАТ**

Први пар који освоји 6 игара („гаме“-ова), увек с минималном предношћу од 2 игре, осваја сет. У случају нерешеног резултата на 5 игара у мечу, играчи ће морати одиграти још две игре, како би освојили сет са 7-5. У случају да је 6:6 у играма, игра се “тие-бреак”, али могуће је одигравање одлучујућег поена („судден деатх“).

Максималан број сетова који се игра у паделу је три, односно потребно је освојити два сета како би пар победио.

У случају изједначеног броја освојених сетова, трећи одлучујући сет може се играти без "тие-бреака" те у том случају ако је изједначено при резултату 6-6 у играма, пар који први дође до две игре разлике

побеђује.

## ОДЛУЧУЈУЋИ ПОЕН И ТИЕ БРЕАК

У тие брек-у сервис почиње онај играч чији је ред да сервира према редоследу који је следио у сету. Тај играч сервира једанпут с десне стране игралишта. Следећа два поена сервира други пар и то почиње с леве стране. Након тога играчи ће служити свака два идућа узастопна поена до краја тие брек-а, увек поштовајући горе споменути редослед сервиса.

Освајањем тие бреака, осваја се сет резултатом 7:6.

У следећем сету сервис започиње пар који није први почео служити у тие бреак-у.

*Случај 1: Ко почиње сервис у tie break-у?*

*Играч који је почео сервис на почетку сета. Осим у околностима утврђеним у правилу 6, део Ј.*

"40" и четврти освојени поен је игра („гаме“), осим у случају кад сваки пар освоји три поена када долази до изједначења („деуце“). Следећи освојени поен једног пара је предност („адвантаге“) и ако тај исти пар освоји следећи бод, они добијају игру. Ако се поен изгуби, резултат се враћа на "изједначење" и тако све док један пар не освоји два узастопна поена који су потребни за освајање једне игре.

## АЛТЕРНАТИВНИ НАЧИН БОДОВАЊА

→ БОДОВАЊЕ У ИГРИ

Игра без предности („но адвантаге“, односно златни поен) може се користити као алтернативни начин бодовања.

Бројање у игри се одвија како следи:

|                |        |
|----------------|--------|
| - почетак игре | “лове” |
| - први поен    | “15”   |
| - други поен   | “30”   |
| - трећи поен   | “40”   |



-четврти поен

“игра”

Ако су оба пара освојила три поена, долази до изједначења и играће се одлучујући „златни поен“. Пар који прима сервис бира на којој ће страни примати сервис. Пару који прима сервис није дозвољено мењати стране. Пар који освоји поен осваја игру, односно сет и меч.

У мешовитим паровима играч који прима сервис мора бити истог пола као играч који сервира. Играчи који примају сервис не могу мењати позиције за примање сервиса.

## БОДОВАЊЕ У СЕТОВИМА

### СЕТ ОД ЧЕТИРИ ИГРЕ ОДНОСНО МИИ СЕТ:

За освајање сета потребно је освојити 4 игре, с минималном разликом од две игре. у случају резултата 4:4, играће се тие-бреак.

### ТИЕ -БРЕАК ЗА ОСВАЈАЊЕ МЕЧА (7 бодова):

Када је резултат изједначен 1:1, игра се тие-бреак који је коначан и замењује трећи, одлучујући сет.

Први пар који је освоји 7 поена, осваја тие-бреак и меч, под условом да победи с разликом од минимално 2 поена у тие-бреак-у.

### СУПЕР ТИЕ-БРЕАК ЗА ОСВАЈАЊЕ МЕЧА (10 бодова):

Када је резултат изједначен 1:1, игра се тие-бреак који је коначан и замењује трећи, одлучујући сет.

Први пар који је освоји 10 поена, осваја тие-бреак и меч, под условом да победи с разликом од минимално 2 поена у тие-бреак-у.

Напомена 1: у случају играња СУПЕР ТИЕ-БРЕАК-а као замену за одлучујући сет:

- наставља се оригинални редослед сервирања, иако је сваком пару дозвољено променити редослед играча који сервира и играча који прима сервис.

Напомена 2: Лопте се неће мењати на почетку СУПЕР ТИЕ БРЕАК-а.

## ПРАВИЛО 2. ВРЕМЕ (ПАУЗЕ)

Врховни судија турнира одређује предају меча („валковер“, WO), против играча који се не појави на терену, спреман за игру 10 минута након службеног времена почетка меча, осим у случајевима постојања „више силе“



*Случај 1: При распоређивању мечева једног за другим почетак следећег меча се сматра 5 минута након завршетка претходног.*

Пре почетка меча обавезно је загревање у трајању од 5 минута.

Меч мора трајати континуирано, од првог сервиса па док не заврши. Стога се меч никада не сме обуставити или одложити како би се омогућило да се играч опорави, добије упуте или савет.

Дозвољена је пауза у трајању од највише двадесет (20) секунди између поена.

За промену страна дозвољено је највише деведесет (90) секунди. Након првог гема у мечу у првом сету и током тие-бреак-а игра ће бити континуирана и играчи мењају стране без одмора.

На крају сваког сета дозвољено је максимално време одмора од сто двадесет (120) секунди. Наведено време одмора почиње од тренутка када један поен заврши па док следећи поен не започне сервирањем играча.

Ако због непредвиђених околности играчи морају заменити одећу, обућу или опрему, играчу је допуштено додатно време (разумно време) да реши проблем.

Пре почетка игре може се дати обавештење односно допуштење играчима на одређени број пауза у сврху преслвачења или коришћења тоалета.

У тие бреак-у ће се омогућити 20 секунди за промену страна на терену.

Ако се меч мора обуставити због кише, недостатка светла, несрећа итд., у тренутку када постоје могућности за наставак меча, играчи имају право на загревање у складу са следећим:

- а) прекид до 5 минута. Нема загревања.
- б) прекид 5 до 20 минута. 3 минуте загревања.
- ц) више од 20 минута прекида. 5 минута загревања.

Настављени меч почиње тачно у оној фази у којој је био пре него што је обустављен у односу на резултат, играча који сервира те позицију с које се сервира те исти редослед сервирања и примања сервиса.

Ако је прекид узрокован недостатком светла, меч мора бити заустављен на парном броју гемова у сету који се игра, тако да када се меч настави, оба пара буду на истој страни на којој су били када је меч прекинут.

У случају повреде или медицинског стања које се може излечити, играчу ће бити одобрена једна пауза од 3 минуте за третирање повреде, коју је дозвољено поновити и током следеће две промене, али унутар регуларног времена за паузу. Ако се промена третира током промене страна, играч може добити медицинску помоћ у трајању горе наведене 3 минуте и може поновити поступак током следеће две промене страна, али унутар за то одређеног времена.

Медицинска помоћ пружа се само једном сваком играчу и не може се препустити његовом суиграчу.

У случају незгоде која није узрокована директно кроз игру (индиректна незгода играча), али која утиче на једног од играча, судија турнира може искористити своје дискреционо право да одобри временско раздобље за лечење које не прелази 15 минута.

*Случај 1: Убраја ли се медицинска помоћ играчу у случају индиректне незгоде играча једним од дозвољених ситуација за медицинску помоћ?*

*Одлука: Не убраја се.*

Ако играч има рану која крвари, неће моћи наставити меч.

*Случај 2: Koliko traje dozvoljena pauza između prvog i drugog servisa*

*Одлука: Пауза између сервиса није дозвољена, игра мора бити настављена.*

### **ПРАВИЛО 3. ПОЗИЦИЈЕ ИГРАЧА**

Сваки пар играча налази се својој страни терена, односно на супротној страни мреже на терену.

Играч који сервира (сервер) убацује лоптицу у игру, а играч дијагонално испред споменутог играча (примач сервиса) прима одсервирану лоптицу.

Играч који прима сервис може бити на било којем делу свог терена, као и његов суиграч те суиграч играча који сервира.

*Случај 1: Да ли сме играч током сервирања бити изван терена?*

*Случај 2: Је ли једном од двојице играча допуштено монополизирати целу игру?*

*Одлука: Да, ако његов суиграч остане на терену али сви играчи морају сервирати и примати сервис према правилима кад је њихов ред.*

### **ПРАВИЛО 4. ИЗБОР СТРАНА И СЕРВИСА**

Избор страна, те избор сервирања и примања сервиса одлучују се бацањем новчића пре почетка меча. Пар који победи у бацању новчића може бирати између:

а) Прво сервирање или примање сервиса. У том случају ће други пар одабрати страну.

б) Избор стране терена за прву игру. У том случају се други пар може одлучити о првом сервирању и примању сервиса.

ц) Захтевати да супарници имају први избор.

Након што се утврди редослед сервирања и избор страна, оба пара се опредељују који играч у пару ће први сервирати, односно примати сервис:



*Случај 1: Имају ли играчи поново право бирати ако се игра заустави за време загревања, а играчи напусте терен?*

*Одлука: Да, Резултат изворног бацања новчића остаје, али играчи могу направити нови избор.*

## **ПРАВИЛО 5. ПРОМЕНА СТРАНА**

Играчи мењају стране након 1., 3. и сваке следеће непарне игре у сету. У тие брек-у играчи мењају (стране) након сваких одиграних 6 поена.

У случају да нехотице играчи не промене стране, исправак треба извршити чим грешка буде откривена, следећи точан редослед. Сви бодови освојени пре откривања грешке су валидни. У случају да се грешка открије након неисправног првог сервиса, серверу преостаје само један сервис.

*Случај 1: На крају сета дозвољена је пауза од 120 секунди. Морају ли се мењати стране пре почетка следећег сета?*

*Одлука: Ако је укупан број игара одиграних у ранијем сету непарни број,*

*Случај 2: На крају 1. игре сваког сета мењају се стране, је ли у том случају дозвољена пауза?*

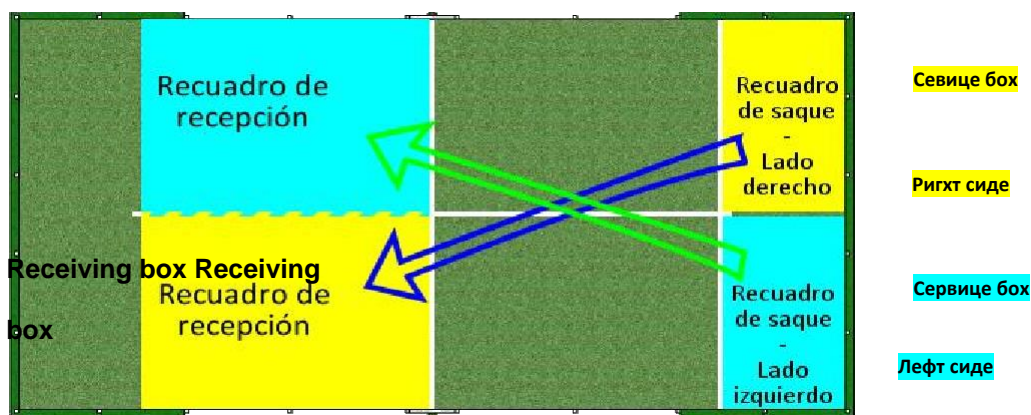
*Одлука: Не, игра мора бити настављена.*

## **ПРАВИЛО 6. СЕРВИРАЊЕ**

Сваки поен започиње са сервисом. У случају неисправног првог сервиса играч који сервира има право на други сервис. Сервис се изводи на следећи начин:

- а) На почетку сервиса играч који сервира мора стајати с обе ноге иза сервисне линије, између замишљеног проширења централне линије сервиса и страна (сервисно поље) и мора остати тамо све док лопту није сервирао;
- б) Играч који сервира мора одбити лопту од тла унутар сервисног поља приликом сервирања;
- ц) Играч који сервира не сме додирнути сервисну линију својим ногама, нити сме телом прећи имагинарну централну линију;
- д) Висина лопте која се сервира мора бити у висини или испод висине струка играча у тренутку ударца, а играч мора имати барем једну ногу у додиру с тлом у тренутку сервирања;
- е) Прва лоптица у гему сервира се с десне стране игралишта и мора пролазити дијагонално преко мреже према пољу за примање лопте. Играч који сервира мора лоптицом погодити поље

супротног играча који се налази на његовој левој страни дијагонално. У следећем поену сервис мора ићи у поље противног играча који се налази с његове десне стране дијагонално, и тако даље:



Играч не сме ходати, трчати или скакати за време сервирања. дозвољени су мали покрети стопала који не утичу на сервисни положај.

У тренутку када се успостави контакт с лоптом, или у намерном покушају ударца, сматраће се да је сервис извршен/покушан.

Ако је сервирање лоптице нехотице извршено с погрешне стране, грешка се морати исправити чим се открије. Сви поени до тад су валидни, те се у обзир узима и погрешан сервис при првом покушају сервирања.

Пре почетка сваког сета играчи могу одабрати који ће од њих први сервирати током сета. Након што је договор око сервирања успостављен, он се не може мењати до почетка следећег сета.

Ако играч сервира изван свога реда, играч који је требао сервирати мора то учинити чим се открије грешка. Сви поени освојени прије грешке су валидни. Ако је дошло до грешке при првом сервису иста се неће узети у обзир. У случају да је игра готова прије откривања грешке, редослед сервирања остаће исти до завршетка сета.

Играч који сервира то неће чинити све док супарнички играч који прима сервис није спреман. Међутим, супарнички играч је дужан прилагодити се разумном ритму играча који сервира и бити спреман примити сервис када је играч спреман за сервирање.

Играчу који прима сервис није дозвољено звати „нот реадју“ ако је покушао вратити сервис. У случају да се играч који сервира није спреман неће се узети у обзир прва сервис погрешка..

*Случај 1: Која је максимална висина на којој играч који сервира може остварити контакт с лоптом?*

*Одлука: У или испод нивоа струка.*

## **ПРАВИЛО 7. СЕРВИС ГРЕШКЕ**

Сервис је погрешан ако:

- а) Играч који сервира крши горе наведена правила од тачке а) до ф);
- б) Играч који сервира промаши лопту при сервирању;
- ц) Лоптица при сервису изађе изван поља терена играча који прима лопту (контакт лопте унутар линије поља броји се као добар сервис);
- д) Лоптица удари у играча који сервира, његовог суиграча или било који други предмет који држи било ко од њих;
- е) Лопта се одбија у поље за сервирање играча који прима лопту и додирне металну ограду око игралишта пре другог одскока;
- ф) Лоптица се одбија у поље играча који прима лопту и одбија се од игралишта директно кроз врата терена без сигурносне зоне и део где нема одобрења за играње изван терена.

*Случај 1: Сервирао сам и лопта је погодила зид, осветљени стуб или ограду са моје стране игралишта, а затим прешла преко мрежеу поље за пријем сервиса пре него што је одскочила на земљу. Сматра ли се то исправним сервисом?*

*Одлука: Не, то је погрешан сервис.*

*Случај 2: Сервирао сам лоб и лопта је одскочила у поље за пријем сервиса и директно изашла ван терена преко металне ограде. Сматра ли се то сервис грешком?*

*Одлука: не.*

## **ПРАВИЛО 8. ВРАЋАЊЕ СЕРВИСА (РЕТУРН)**

Играч који прима сервис мора причекати да лопта одскочи унутар поља за пријем сервиса и ударити је пре него што други пут одскочи на земљу.

Играчи који примају сервис у првој игри сваког сета одлучују који ће од њих први примати сервис. Тај ће играч наставити први примати сервис у свакој игри до краја сета.

Кад је избор редоследа примања сервиса направљен играчи током игре наизменично примају сервис те се та одлука не може мењати током тог сета или тие-бреака, али може на почетку новог сета.

Ако током меча или тие бреака погрешком дође до замене редоследа примања сервиса та ће се



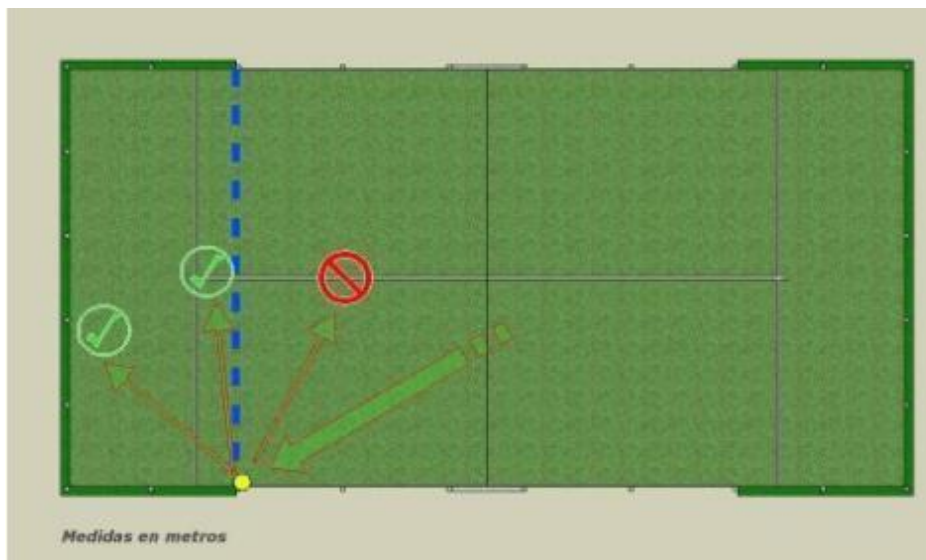
игра у којој је дошло до грешке наставити на тај начин до краја игре или тие-бреака у којем је дошло до грешке. У следећим играма тог сета играчи ће заузети почетно одабране позиције. Ако лопта погоди једног од играча који примају сервис или њихове рекете пре него што одскочи, сматраће се да је поен у корист сервера.

*Случај 1: У случају старих терена с простором у споју између зида и металне оgrade, односно када зид и ограда нису у истој равнини сервис ће се сматрати исправним само ако се одбије у складу с природном путањом при чему је граница замишљена линија која се креће од спојнице до спојнице на другој страни*

*(види слику доле)*

*Случај 2: Ако лопта одскочи двапут унутар поља за пријем сервиса, чак и ако између одскока додирне зид поен се додељује играчу који сервира.*

*Случај 3: Играч који прима сервис не сме одиграти волеј, без обзира налази ли се изван поља за пријем сервиса.*



## ПРАВИЛО 9. ПОНАВЉАЊЕ СЕРВИСА - „ЛЕТ“ И „НЕТ“

СЕРВИС ће бити "нет" ако:

- а) Лоптица дотакне мрежу или мрежно постоље, а затим падне у поље за пријем сервиса играча који прима лоптицу, осим у случаја ако лоптица додирне металну ограду пре другог одскока.
- б) Лоптица након додиривања мреже или мрежног постоља (ако се налазе на подручју игре) погоди било којег играча или предмет који носи или држи.

СЕРВИС ће се поновити („ЛЕТ“) ако:

- а) У ситуацији када је лоптица сервирана, а играч који прима сервис није спреман.

б) Ако на првом сервису постоји "лет", поен мора бити поновљен и у том случају играч који сервира има право на два (2) сервиса.

Ако је "нет" или "лет" на другом сервису, играч који сервира има право поновити други сервис

*Случај 1: Ако при сервису лоптица дотакне мрежу и први је одскок у пољу за пријем, сервиса, а при другом одскоку лоптица изађе ван терена кроз бочни приступ терена сервис се понавља ако је дозвољена игра ван терена, а сматра се сервис грешком ако игра ван терена није дозвољена.*

## **ПРАВИЛО 10. ПОНАВЉАЊЕ ПОЕНА - „ЛЕТ“**

Поен се понавља и сматра се „лет“ ако:

- а) Се лоптица преполови током игре.
- б) Било који елемент који није дио игре утиче на простор на игралишту.
- ц) Дође до прекида меча због неочекиваних ситуација које нису повезане с играчима.

Ако играч сматра да је у складу с прописом дошло до ситуације "лет", мора одмах обавестити судију. Ако се игра настави, играч губи право на "лет".

Након што је затражено да судија одреди је ли конкретна ситуација „лет, судија о томе одлучује. Ако судија одреди да није „лет“, играч који га је звао губи тај поен.

*Случај 1: У случају понављања поена „ЛЕТ“ при поновљеном поену играч који сервира има два сервиса.*

*Одлука: Поен се понавља и играч који сервира има право на два сервиса.*

## **ПРАВИЛО 11. ОМЕТАЊЕ**

Ометање постоји када играч намерно или ненамерно неком својом радњом омете супарника током извођења ударца. У случају намерног ометања играч који омета губи поен, а у случају ненамерног ометања поен се понавља. Врсту ометања утврђује судија.

## **ПРАВИЛО 12. ИГРА У ПОЕНУ**

У поену лоптицу наизменично удара сваки пар играча.

Поен се игра од тренутка исправног сервиса до позивања "лет" или одређивања резултата.

Ако лоптица у игри погоди било који део игралишта након што је први одскок имала у противничком пољу, остаће у игри и мора бити враћена пре него падне по други пут.

Делови терена, као што је горе наведено, односе се на унутрашње зидове, металну ограду која окружује терен, тло, мрежу и мрежна постоља. Мрежа и оквир ограде сматрају се делом ограде.

*Одлука 1: Ако лоптица удари у оквир ограде у горњем делу, мора ли се игра наставити?*

*Одлука: Ако лоптица удари у горњи део оквира ограде сматра се исправним*

*и игра се мора наставити, било у случају да се лопта врати на унутрашњу страну терена, или изађе ван терена у случају игре дозвољене ван терена.*

## **ПРАВИЛО 13. ГУБИТАК ПОЕНА**

Играчи ће изгубити поен ако:

а) Било који од играча, њихов рекет или било који дио опреме дотакне мрежу, мрежна постоља, напетост кабла или било који део противника у тренутку док је лопта у игри.

1. Дозвољено играње изван терена. Изнад 0,92 метра, и само ако је овлашћено, дељење вертикалног стуба у вратима сматра се неутралном зоном за било којег од четири играча, може га се дотакнути или задржати.

б) Лопта падне на под по други пут пре него што се врати.

ц) Када лопта, након одбијања, пређе означену границу (спољашњи обод) игралишта (бочно или крај) или кроз врата.

1. Дозвољено играње изван терена. Када лопта, након што је правилно одскочила, изађе из игралишта преко зида. Ако пређе преко бочног зида или кроз врата, поен се губи када се лопта одбије по други пут или додирне било који елемент који није везан за терен.

д) Ако играч удари лопту пре него што је лоптица прешла преко мреже.

е) Ако играч врати лопту, изравно или ударајући је са зидова свог игралишта и без одскакања, погоди зидове противника, металну ограду или било који елемент који није везан или је смештен на терену противника.

ф) Ако играч врати лопту, било изравно или са зидова свог игралишта, а лопта удари у мрежу, а затим директно на један од зидова супротног терена, ограду или било који елемент који није повезан или смештен на терену противника.

г) Ако играч удари лопту двапут. (Двоструки ударац).

х) Ако након ударца лопте, иста дотакне играча који је одиграо ударац, његовог суиграча или било који део опреме играча.

и) Ако лопта удари било који део играча или њихову опрему, осим лопте након што ју је ударио противнички тим.

ј) Ако играч удари лопту и она додирне металну ограду, било који део тла на његовој страни



игралишта, или било који елемент који није везан за терен смештен на тлу на његовој страни игралишта.

- к) Ако је лопта погођена рекетом који је бачен на њу.
- л) Ако било који играч скочи преко мреже док се игра поен.
- м) Ако оба играча истовремено или узастопно ударе лоптицу. Не сматра се двоструким ударцем када пар покуша ударити лопту истовремено, један удари, а други удари у рекет свог суиграча.
- н) Ако играч који удари лоптицу има било који део тела изван свог дела игралишта, осим ако је дозвољена игра изван игралишта.
- о) Играч сервира две узастопне грешке.

*Случај 1: Што се догађа ако лоптица након правилног првог одскока одскочи у мрежу која се на неким теренима поставља изнад металне ограде.*

*Одлука: Играч који је на тај начин ударио лоптицу осваја поен.*

## **ПРАВИЛО 14. ИСПРАВНО ВРАЋАЊЕ СЕРВИСА**

Враћање сервиса је исправно ако:

- а) је након враћања сервиса лоптица враћена волејом играча супарничког пара или ако погоди било који део опреме или тела супарничког играча.
- б) након враћања сервиса лоптица изравно падне у поље супарничког пара или упадне у поље супарничког пара након одбијања од зида пара који враћа сервис.
- ц) након враћања сервиса лоптица упадне у поље супарничког пара, а затим удари у металну ограду или један од зидова.
- д) након враћања сервиса лоптица упадне у поље супарничког пара, а затим се одбије на начин да изађе ван терена, удари у плафон или дотакне било који елемент који није део терена.
- е) након враћања сервиса лоптица дотакне мрежу односно ивицу мреже, а затим упадне у поље супарничког пара.
- ф) након враћања сервиса лоптица погоди предмет који се налази на тлу дела терена на страни супарничког пара који није везан за терен и није део терена (нпр. друга лопта).
- г) се након враћања сервиса лоптица исправно одбије те се врати у поље пара који сервира под условом да играч који је одиграо ударац није такнуо мрежу, мрежно постоље, а ударац је изведен у складу са тачкама а) до ф).
- х) је при враћању сервиса лоптица "покупљена" или је гурнута што се сматра се исправним враћањем сервиса под условом да је играч лоптицу није ударио двапут, да је ударац извршен у једном покрету те да се природни смер лоптице не мења битно.

и) се након враћања сервиса лоптица одбије у поље супарничког пара у углу где се зид спаја са земљом (угао) „егг“.

ј) у случају дозвољене игра ван терена. Ако је лопта погођена изван игралишта, враћање сервиса ће бити исправно ако је извршено у складу са горе наведеним тачкама.:

*Случај 1: У складу са тачкомф) ако лоптица одскочи на објекат на земљи противничког поља, враћање сервиса је исправно и игра се мора наставити.*

*Одлуке: Не, игра се мора наставити.*

## **ПРАВИЛО 15. ОСВАЈАЊЕ ПОЕНА**

а) Поен се осваја ако лоптица након одскока у супарничком пољу, изађе ван терена кроз рупу у металној огради или се заглави у тој рупи.

б) Поен се осваја и ако након одскока у супарничком пољу лоптица заглави водоравној површини на врху зида.

## **ПРАВИЛО 16. ДОЗВОЉЕНА ИГРА ВАН ТЕРЕНА**

Игра ван терена може бити дозвољена ако су испуњени сигурносни услови утврђени у делу који се односи на терен, сигурносно подручје и играње изван терена.

## **ПРАВИЛО 17. ПРОМЕНА ЛОПТИЦА**

Организатори такмичења морају унапред најавити следеће:

- а) израда (произвођача) и врсту лоптица;
- б) број лоптица које се користе у мечу (2 или 3);
- ц) динамику промене лоптица, ако постоји.

У случају да је на такмичењу предвиђена промена лоптица, допуштене се следеће опције:

1. Након утврђеног непарног броја игара. Раздобље загревања рачуна се као две игре, а "тие брек" као једна. Промена лопти не може се направити на почетку тие-бреака. У том случају промена лопти одгађа се до почетка друге игре следећег сета.
2. На почетку сваког сета.

У случајевима када је предвиђена промена лоптица након одређеног броја игара, а то је омашком пропуштено направити грешка се мора исправити на начин да се нове лоптице стављају у игру пре игре у којој сервира пар који је треба почети сервирати с новим лоптицама.

Ако се лоптица изгуби, уништи или пропадне и разликује од осталих, судија ће у игру ставити

лоптицу која по својим карактеристикама одговара осталим лоптицама с којима се у том тренутку игра. За почетак игра играчи морају имати најмање две лоптице на располагању.

---

## ПРАВИЛА ПОНАШАЊА И НИХОВО СПРОВОЂЕЊЕ

- ПРЕЦИЗНОСТ

Мечеви се играју један за другим, без кашњења према објављеном распореду играња. Распоред мечева биће предвиђен у оквиру разумног предвидљивог трајања меча, играчима мора бити додељено довољно времена и сами су се дужни информисати се о почетку меча. Распоред мечева не може се променити без сагласности врховног судије турнира.

- ОПРЕМА

Играчи морају носити прикладну спортску одећу и обућу. Мајице без рукава и / или одећа за пливање нису допуштене. Ако се играчи не придржавају правила добијају упозорење, а ако не промене опрему биће дисквалификовани.

Иако нису обавезни препоручује се тимовима који играју на такмичењима носити исту одећу.

Играчи могу користити обућу, одећу и рекете које желе под условом да су у складу с правилима.

На међународним турнирима судије морају носити одећу којом их се идентификује као судије.

- ИДЕНТИФИКАЦИЈА

Учесници ће се морати идентификовати наводећи свој идентитет, држављанство и узраст генерално било коју другу документацију везано за такмичење када то затражи судија турнира. На међународним турнирима судије морају носити одећу којом их се идентификује као судије.

## ПОНАШАЊЕ И ДИСИПЛИНА

Играчи се морају понашати уљудно и уважавати друге људе током било којег такмичења без обзира учествовали ли на такмичењу или не.

Тренери се такође морају понашати у складу са правилима и санкције које судија може применити на њих у мечу могу бити додане санкцијама играча.

- ПОДРУЧЈЕ ЗА ИГРУ (МЕЧ)

Играчима није дозвољено напустити подручје за игру током меча, укључујући и загревање, без дозволе судије. Подручјем игре сматра се терен и околни простор.

- САВЕТИ И УПУТСТВА

Играчи и тимови за време паузе смеју примати савете и упутства током игре од овлашћеног тренера, током такмичења за тимове и за време турнира парова.

- ДОДЕЛА НАГРАДА

Играчи или тимови који играју у финалу такмичења морају учествовати у церемонији доделе награда на крају такмичења, осим ако имају оправдан разлог за одсуство (на пример повреда).

- **ИГРА У КОНТИНУИТЕТУ И ПРЕКИДИ**

Једном започети меч мора бити одигран без прекида и ниједан играч не може га одложити без оправданог разлога у трајању дужем од дозвољеног времена одређеног у Правилу 2. овог Правилника.

- **ВЕРБАЛНИ И ЗНАКОВНИ ПРЕКРШАЈИ**

Вербални прекршај дефинисан је као употреба добро познатих и схваћених увредљивих речи довољно гласно да их судија, публика и организатори такмичења чују.

Знаковни прекршаји дефинисани су као увредљиви знакови или гесте направљени рукама, рекетима, лоптицама или било којим другим делом тела.

- **ЗЛОУПОТРЕБА ЛОПТИЦА**

Играчи не смију бацати или ударати лопту насилно, у било којем смеру, изван терена или према супарничком пару играча када нису у игри.

- **ЗЛОУПОТРЕБА РЕКЕТА И ОПРЕМЕ**

Играчи не смеју рекетом нити у једном тренутку бацати, намерно ударати било који део терена, земљу, мреже, судијски сто, зидове, металну ограду или било који други елемент објеката.

- **ВЕРБАЛНИ И ФИЗИЧКИ ПРЕКРШАЈИ**

Агресивно, неспортско понашање, ставови и гестикулације играча третираће се с посебном озбиљношћу када буду постављени према главом судији, супарничком пару, публици или било којој особи повезаној с турниром.

Вербалним злостављањем сматраће се вређање и било који други усмени израз који резултује вређањем, презиром или омаловажавањем.

- **МАКСИМАЛНИ ТРУД**

Сви играчи морају се потрудити да победе у мечу у којем учествују.

- **НЕСПОРТСКО ПОНАШАЊЕ**

Играчи се морају у сваком тренутку понашати на спортски начин, морају избегавати било какве радње усмерене против спортског духа, такмичења или генерално норми фаир плау-а.

Прекршаји сваког од играча у пару те њихово тренера се додају кумулативно.

- **ДИРЕКТНА ДИСКВАЛИФИКАЦИЈА**

У случају врло озбиљне повреде (тешка физичка или вербална агресија), судија ће одредити тренутну

дисквалификацију играча или тренера који је починио грешку. Дисквалифицирани играч губи меч и не сме наставит такмичење. Ако акредитирана особа, капетан или други играч у такмичењу које се одржава буде дисквалификован, тим ће се морати повући с турнира.

- УПОЗОРЕЊА И КАЗНЕ (ТАБЛИЦА)

Кршење било којег од горе наведених правила понашања ће бити санкционирано од стране судије на мечу и врховног судије такмичења у складу са таблицом упозорења и казни. Осим наведеног, Одбор за такмичење даће извештај о насталој ситуацији и моћи ће затражити од Дисциплинског одбора да провери могућност изрицања других додатних казни за прекршај, као резултат примене Уредбе о спортској дисциплини.

Таблица казни:

Први прекршај: Упозорење

Други прекршај: Упозорење са губитком поена

Трећи прекршај: Упозорење с дисвалификацијом



