



PFA PICKLEBALL
AMERICAS

REGRAS OFICIAIS 2024

Confederação Brasileira de Pickleball



GLOBAL PICKLEBALL
FEDERATION

REGRAS OFICIAIS DO PICKLEBALL DOS EUA e BRASIL

USA PICKLEBALL foi criada para perpetuar o crescimento e avanço do pickleball em nível nacional e estabelecer metas para jogo e reconhecimento mundial. A USA Pickleball está comprometida com a promoção do crescimento e desenvolvimento do pickleball entre todos os praticantes.

USA Pickleball é o órgão regulador nacional do pickleball nos Estados Unidos da América, que formula e interpreta todas as regras do esporte de uma maneira que preserve a natureza e o caráter tradicional de o esporte e as habilidades tradicionalmente exigidas para praticá-lo. Todas as decisões da USA Pickleball são finais e não cabem recurso. O objetivo do livro de regras é fornecer aos jogadores de pickleball as regras necessárias para entidades recreativas, sociais, organizadas e jogos em torneios. Algumas seções deste livro de regras são projetadas para ser usadas apenas para a conduta de atividades sancionadas pelo Pickleball dos EUA e Brasil. Um torneio sancionado permite aos jogadores obter uma classificação em base nacional ou internacional. Torneios não sancionados também podem usar essas regras como diretrizes. Diretores de Torneio para torneios não sancionados podem ser flexíveis no uso dessas diretrizes para melhor se adequar às habilidades, idades e diversidade de seus jogadores. USA Pickleball incentiva esses torneios não sancionados a promover conhecimento e crescimento do esporte e desenvolvimento de habilidades, ao mesmo tempo se divertir jogando pickleball.

USA Pickleball publicou o primeiro livro oficial de regras do esporte em março de 1984.

Estas regras não serão alteradas sem uma boa causa. Comentários e opiniões são sempre bem-vindas. Se você tiver alguma dúvida sobre as regras, visite: USA Pickleball (em Inglês)

Site: usapickleball.org

Foto da capa e crédito do design: Steve Taylor, Digital Spatula

© 2010; revisado em 2024

Importante na tradução para o Português: Nós sempre chamados as divisões das partidas de "set". Ex: Primeiro set, segundo set, melhor de 3 sets, etc...

O correto é chamarmos de game. Ex: Primeiro game, segundo game, melhor de 3 games. Desta forma alinhamos o termo com os Estados Unidos e o restante do mundo.

SIGNIFICANT RULE CHANGES FOR 2024

Corrigindo erros de posição do servidor, do receptor e do jogador (4.B.9)

Faltas por sacador incorreto, receptor incorreto e erros de posição do jogador não mais existem. O árbitro agora corrigirá os erros do jogador antes de informar o placar. A regra 4.B.9 é o texto principal da regra. Várias outras regras foram modificadas ou excluídas para se correlacionar com essa alteração.

Rede Dobrada (2.C.6/11.L.5.b)

A regra 2.C.6 orientava voltar o saque quando a bola ultrapassava a rede e batia em uma rede que estava dobrada no chão (exceto em um saque), mas somente se o árbitro determinasse que a bola foi afetada pela rede dobrada. Essa regra, e a regra 11.L.5.b para redes temporárias, agora manda voltar o saque sem a necessidade de avaliar se a bola foi afetada. A definição de que a bola foi afetada pela rede dobrada não é mais exigida em jogos oficiais ou não oficiais.

Pegue ou carregue bola na raquete (7.L)

A regra 7.L, agora torna a captura ou o carregada de uma bola na raquete uma falta sem ter que determinar se a captura ou carregada foi feita deliberadamente / propositalmente ou não.

Concedendo um Rally (disputa de ponto entre um saque e a bola ficar fora de jogo) (revertendo um ponto / vantagem) (13.E.4/13.E.5)

A regra 13.E.5 pede para voltar o saque quando um jogador anula em seu detrimento a chamada de "fora" de um juiz de linha como "dentro". O jogador ou equipa pode agora optar por ceder o rally (reverter o ponto ou vantagem) para seu adversário se determinar que não teria sido capaz de devolver a bola "dentro". Da mesma forma, a regra 13.E.4 pede para voltar o saque quando o árbitro anula a chamada de bola "fora" de um juiz de linha que deu como bola "dentro". O jogador ou equipe que se beneficiou da decisão do árbitro pode optar por ceder o rally (reverter o ponto ou vantagem) para seu adversário se determinar que não teria conseguido devolver a bola "dentro".

Tempos Limite Médicos (10.B.2.c)

Um jogador agora pode usar os tempos limite padrão disponíveis após o tempo limite médico de 15 minutos ter expirado para permitir mais tempo antes que o jogador precise desistir da partida.

NOTA relacionada a tempos médicos:

O caso 5-23 no USAP Casebook estabelece como e quando um jogador pode rescindir um tempo médico solicitado, e que o tempo limite médico não seria computado para o jogador. A decisão foi revisada para exigir que o tempo de espera médico solicitado seja cobrado do jogador.

Especificações de raquete (2.E.2/2.E.5.a/2.E.5.c) As especificações das raquetes foram atualizadas para abordar a tecnologia e os recursos novos e emergentes e esclarecer as alterações que os jogadores podem fazer nas raquetes certificadas.

Mini-Singles (12.O)

Mini-singles é agora um formato aprovado. As regras específicas que regem os mini-singles estão agora incorporadas no Livro de Regras.

ÍNDICE

SEÇÃO 1 – O JOGO	5
SEÇÃO 2 – QUADRA E EQUIPAMENTOS	7
SEÇÃO 3 – DEFINIÇÕES	12
SEÇÃO 4 – AS REGRAS DE SAQUE, SEQUÊNCIA DE SERVIÇO E PONTUAÇÃO....	16
SEÇÃO 5 – REGRAS DE SELECÇÃO DE SERVIÇOS E FINS	24
SEÇÃO 6 – REGRAS DE CHAMADA DE LINHA	26
SEÇÃO 7 – REGRAS DE FALTA	28
SEÇÃO 8 – REGRAS DA BOLA FORA DE JOGO	30
SEÇÃO 9 – REGRAS DA ZONA DE NÃO VOLEIO	31
SEÇÃO 10 – REGRAS DE TEMPO LIMITE	32
SEÇÃO 11 – OUTRAS REGRAS	35
SEÇÃO 12 – POLÍTICAS DE TORNEIOS SANCIONADOS	38
SEÇÃO 13 – GESTÃO DE TORNEIOS E DE ARBITRAGEM	43
APÊNDICE.....	51

SEÇÃO 1 – O JOGO

Pickleball é um esporte de raquete jogado com uma bola perfurada em uma quadra de 20 pés (6,11m) por 44 pés (13,41m) com uma rede similar à do tênis. A quadra é dividida em quadras de serviço direito/par e esquerdo/ímpar e zonas sem voleio. (Consulte a Figura 2-1.)

A bola é servida em diagonal através da rede para a quadra de recepção do adversário usando um movimento válido. A bola é batida para frente e para trás através da rede até que um jogador não consiga devolver a bola de acordo com as regras.

Os pontos são marcados apenas pelo lado de quem sacou ou a equipe do sacador vence o ponto, ou o lado adversário comete uma falta. O servidor continua servindo, alternando o lado do saque, até que o sacador perca a vez ou cometa uma falta.

Normalmente, o primeiro time que marcar 11 pontos e estiver ganhando por pelo menos uma diferença de 2 pontos vence.

Pickleball pode ser jogado como simples ou duplas.

Os Jogadores

Pickleball é um jogo que requer cooperação e cortesia. O "fair play" por dar ao adversário o benefício de qualquer dúvida é essencial para manter os princípios do jogo, da diversão e competição. Sendo assim:

- Todos os pontos disputados são tratados da mesma forma, independentemente de sua importância; O primeiro ponto da partida é tão importante quanto o match point.
- Qualquer parceiro em duplas pode fazer chamadas, especialmente chamadas de linha; não há lugar no jogo para um parceiro dizer a outro: "Esta é minha decisão e não sua".
- Chamadas imediatas eliminam a opção de "duas chances". Por exemplo, um jogador não pode reivindicar um obstáculo de uma bola rolando na quadra depois de acertar uma bola 'para fora', ele desistiu de sua capacidade de chamar o impedimento optando por bater na bola.
- Os jogadores se esforçam para cooperar quando confrontados com uma situação não coberta pelo Livro de Regras. Os possíveis resultados podem ser um replay, permitindo que o saque que originou a jogada seja repetido, ou, em casos extremos, pedindo um árbitro para resolver uma disputa.
- Sempre que possível, as regras acomodam jogadores com várias necessidades especiais.
- Os jogadores devem evitar usar roupas que combinem com a cor da bola.
- Os jogadores não devem questionar ou comentar a chamada de um adversário, embora qualquer jogador possa apelar de uma chamada de linha de fim de rali para o árbitro antes que o próximo saque ocorra.

Características exclusivas

Regra de não voleio imediatamente após o saque. Depois que a bola é sacada, cada lado deve deixar a bola pingar no chão antes de poder voar.

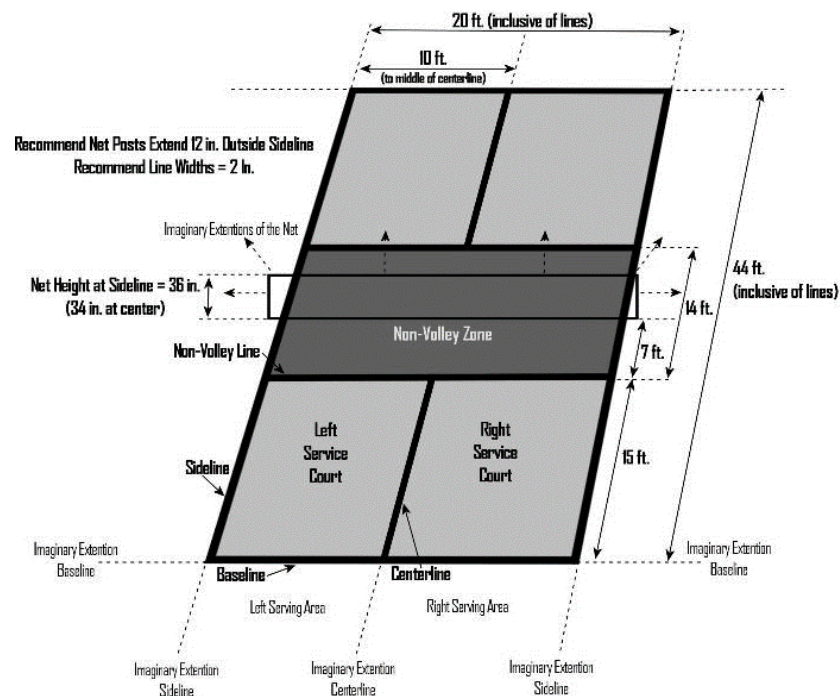
Zona de não-voleio (cozinha). Uma área que se estende a 7 pés da rede de cada lado, dentro da qual um jogador não pode bater a bola sem que ela primeiro pingue no chão. Mais especificamente, toda a quadra da rede à linha de base é a mesma e pode ser usada livremente para todos os jogos, com uma exceção: o voleio. O espaço demarcado a partir da rede, a zona sem voleio, não podem ser usados para voleio.

(Cadeira de rodas) Os jogadores que usam cadeiras de rodas podem permitir que a bola quique duas vezes antes de devolvê-la. O segundo salto pode ser em qualquer lugar da superfície de jogo, o que inclui a área ao redor da quadra.

SEÇÃO 2 – QUADRA E EQUIPAMENTOS

2.A. Dimensões e medidas para a quadra de pickleball padrão são:

Figura 2-1



2.A.1. A quadra será um retângulo medindo 20 pés (6,10 m) de largura por 44 pés (13,41 m) de comprimento para partidas de simples e duplas. (Consulte a Figura 2-1.)

2.A.2. As medições da quadra devem ser feitas no final das linhas do perímetro e da zona de não voleio (cozinha). Todas as linhas devem ter 2 polegadas (5,08 cm) de largura e a mesma cor, contrastando claramente com a cor da superfície de jogo.

2.A.3. A área mínima de superfície de jogo (incluindo o recuo) deve medir 30 pés (9,14 m) de largura e 60 pés (18,29 m) de comprimento. Uma área livre adicional de 10 pés (3,05 m) é recomendada para colocar alambrado. Outras recomendações para as dimensões da superfície de jogo são:

Purpose	Width – feet (m)	Length – feet (m)
New Construction	34 (10.36 m)	64 (19.5 m)
Tournament Play	34 (10.36 m)	64 (19.5 m)
Wheelchair Play	44 (13.41 m)	74 (22.56 m)
Stadium Court	50 (15.24 m)	80 (24.38 m)

Outras recomendações para as dimensões da superfície de jogo são:

2.A.4. (Cadeira de rodas) A área de superfície de jogo recomendada para jogar em cadeira de rodas é de 44 pés (13,41 m) de largura e 74 pés (22,55 m) de comprimento. O tamanho para jogar em cadeira de rodas em uma quadra de estádio é de 50 pés (15,24 m) de largura por 80 pés (24,38 m) de comprimento.

2.B. Linhas e Áreas. As linhas e áreas da quadra padrão de pickleball são explicadas abaixo. (Consulte a Figura 2-1.)

2.B.1. **Base.** As linhas paralelas à rede em cada extremidade da quadra.

2.B.2. **Margem.** As linhas perpendiculares à rede de cada lado da quadra.

2.B.3. **Zona não-voleio (COZINHA).** A área da quadra, específica para cada equipe, em cada lado da rede delimitada por uma linha entre as duas linhas laterais (linha de zona não-voleio) paralela e 7 pés (2,13 m) da rede. Todas as linhas COZINHA fazem parte da cozinha.

2.B.4. **Área de recebimento de saque.** A área além da COZINHA em ambos os lados da linha central, incluindo a linha central, a linha lateral e a linha de base.

2.B.5. **Central.** A linha do centro da quadra em ambos os lados da rede estendendo-se da COZINHA até a linha de base (fundo de quadra) separando as quadras de serviço ímpares e pares. Para os mini-singles, a linha central também deve se estender através da zona não-voleio (cozinha).

2.B.6. **Direito/Par.** A área de saque do lado direito da quadra quando de frente para a rede.

2.B.7. **Esquerdo/Ímpar.** A área de serviço do lado esquerdo da quadra quando de frente para a rede.

2.C. Especificações.

2.C.1. **Material.** A rede pode ser feita de qualquer material de tecido de malha que não permita que uma bola passe por ela.

2.C.2. **Postes.** A distância entre os postes de rede deve ser de 22 pés (6,71 m) do centro de um poste para o centro do outro poste. O **diâmetro máximo** do poste de rede deve ser de 7,62 cm (3 polegadas).

2.C.3. **Tamanho.** O comprimento da rede deve ser de pelo menos 21 pés e 9 polegadas (6,63 m) estendendo-se de um poste ao outro. A altura da rede da borda inferior da rede até a parte superior deve ser de pelo menos 30 polegadas (0,76m).

2.C.4. **Borda.** A parte superior da rede deve ser bordada com uma fita branca de 2 polegadas (5,08 cm) que liga sobre um cabo ou cabo que atravessa a ligação. Esta ligação deve repousar sobre o cabo.

2.C.5. **Alça central e altura.** Uma correia central é recomendada para uma rede permanente e deve ser colocada no centro da rede para permitir o fácil ajuste ao requisito de 34 polegadas (86,36 cm) no centro. As extremidades laterais devem ter 36 polegadas (91,44 cm) de altura.

2.C.6. **Rede dobrada.** Exceto no saque, o saque deverá voltar se a bola passar por cima da rede e bater em uma parte da rede que está dobrada no chão.



FIGURA 2-2

A bola da esquerda, com buracos maiores, é costumeiramente usada para jogos em ambientes fechados, e a bola da direita é costumeiramente usada para jogos ao ar livre. As cores podem variar. No entanto, todas as bolas aprovadas podem ser usadas para jogos internos ou externos. A lista completa de bolas aprovadas está no site da USA PICKLEBALL.

2.D. Especificações da bola.

2.D.1. Design. A esfera deve ter um mínimo de 26 e um máximo de 40 furos circulares, com espaçamento dos orifícios e desenho geral da bola que não comprometam o deslocamento da mesma. A bola deve passar pelo ar sem problemas e sem afetar a trajetória da bola.

A bola deve ter o nome ou logotipo do fabricante ou fornecedor impresso ou gravado na superfície.

2.D.2. Aprovação. O Diretor do Torneio escolherá a bola do torneio. A bola selecionada para jogar em qualquer torneio sancionado pelo USA PICKLEBALL deve ser nomeada na lista oficial de bolas aprovadas publicada no site USA PICKLEBALL: USA Pickleball.org.

2.D.3. Construção. A bola deve ser feita de um material durável, moldado com uma superfície lisa e livre de texturização. A bola será de uma cor uniforme, exceto na marcações de identificação. A bola pode ter uma ligeira crista na costura (no centro da bola), desde que não seja significativa (interfira no jogo) impactando na trajetória da bola. (Consulte a Figura 2-2.)

2.E. Especificações da Raquete.

2.E.1. Material. A raquete deve ser feita de qualquer material considerado seguro e não proibido por estas regras. A raquete deve ser feita de material rígido e não compressível que atenda aos critérios localizados no site da USA PICKLEBALL.

2.E.2. Superfície. A superfície de batida da raquete não deve conter delaminação, furos, rachaduras, texturas ásperas ou reentrâncias que quebrem a pele ou a superfície da pá, ou quaisquer objetos ou características que permitam a um jogador dar giro (spin) excessivo na bola.

2.E.2.a. Material reflexivo. A superfície de batida da raquete não deve ser reflexiva, de modo que tenha o potencial de afetar negativamente a visão do(s) jogador(es) adversário(s).

2.E.3. Tamanho. O comprimento e a largura combinados, incluindo qualquer protetor de borda e o final do cabo, não devem exceder 60,96 cm (24 polegadas). O comprimento da raquete não pode exceder 43,18 cm (17 polegadas). Não há restrição quanto à espessura da raquete.

2.E.4. Peso. Não há restrição quanto ao peso da raquete.

2.E.5. Alterações. As raquetes alteradas devem atender a todas as especificações acima.

2.E.5.a. Alterações ou adições feitas por jogadores na raquete produzida comercialmente, certificada, podem incluir itens como fita para protetor de borda (ou reposição da borda), adesivo de pesos, pesos OEM (Equipamento Original do Fabricante), alterações na grossura do cabo da raquete (grips), grips intercambiáveis OEM, superfície da raquete OEM e decalques de nome e/ou outras marcas de identificação na superfície da raquete.

2.E.5.b. Os decalques e a fita não podem se estender mais do que 1,0 polegada (2,54 cm) acima da parte superior da empunhadura nem mais do que 0,5 polegada (1,27 cm) na borda externa de uma raquete ou, se um protetor de borda estiver no lugar, 0,5 polegada dentro da proteção de borda.

2.E.5.c. As únicas marcações manuscritas permitidas à caneta na superfície de batina na raquete devem ser apenas para fins de identificação (nome, assinatura, telefone, endereço de e-mail). Nenhum gráfico de pós-venda é permitido em uma raquete feita comercialmente.

2.E.6. Características de superfície (área da raquete onde se bate na bola) proibidas.

2.E.6.a. Tinta antiderrapante ou qualquer tinta texturizada com areia, partículas de borracha ou qualquer material que cause giro adicional.

2.E.6.b. Borracha e borracha sintética.

2.E.6.c. Características da lixa.

2.E.6.d. Peças móveis que podem aumentar o impulso da bola.

2.E.7. Designação do modelo. A raquete deve ter uma marca e um nome de modelo ou número de modelo fornecidos pelo fabricante e claramente marcados na mesma. As informações da marca e do modelo podem ser mostradas na raquete por um decalque afixado pelo fabricante.

2.F. Aprovação e Autorização de Equipamentos.

2.F.1. USA PICKLEBALL Lista de Raquetes Aprovadas – Os jogadores são responsáveis por confirmar que as raquetes que estão usando são aprovadas em USAPickleball.org

2.F.1.a. Violação. Se, em algum momento durante o torneio, for determinado que um jogador está usando uma raquete que viola qualquer uma das especificações ou não está listada na Lista de Raquetes Aprovadas pela USA PICKLEBALL como “Pass”, as seguintes penalidades se aplicam:

2.F.1.a.1. Se a violação for identificada antes do início da partida, o jogador deve mudar para uma raquete aprovada. Não há penalidade para trocar de raquete.

2.F.1.a.2. Se a violação for identificada após o início da partida, o jogador ou equipe perde apenas a partida que está sendo jogada.

2.F.1.a.3. Se a violação for descoberta depois que a folha de pontuação for devolvida à mesa de operações do torneio (ou foi inserida no sistema de pontuação), os resultados da partida serão mantidos.

2.G. Vestuário.

2.G.1. Segurança e Distração. Um jogador pode ser obrigado a mudar de roupa que é imprópria, incluindo a que se aproxima da cor da bola.

2.G.2. Representações. Gráficos, insígnias, imagens e escritos em roupas não podem conter elementos ou frases agressivas, homofóbicas, discriminatórias e qualquer outro tipo que possa ser constrangedor a outros jogadores e expectadores.

2.G.3. Calçado. Os sapatos devem ter solas que não marquem ou danifiquem a superfície de jogo da quadra.

2.G.4. Violação. O Diretor do Torneio tem autoridade para pedir a mudanças de vestuário. Se o Diretor do Torneio pedir a mudança de vestuário, será considerado um pedido de tempo do jogador. Se o jogador se recusar a substituir o vestuário, o Diretor do Torneio pode declarar a perda da partida.

SECÇÃO 3 – DEFINIÇÕES

3.A. Definições.

3.A.1. Bola em Jogo – O período de tempo durante o qual um rali é jogado, desde o acerto da bola para fazer o saque até que a bola fique morta (não está mais em jogo). (Ver também 3.A.20 "Live Ball" – bola viva)

3.A.2. Carregada – Bater a bola de tal forma que ela não salte para longe da raquete, mas seja carregada na superfície da raquete.

3.A.3. Coaching - Comunicação de qualquer informação, incluindo verbal, não verbal e eletrônica, de alguém que não seja parceiro de um jogador, que um jogador ou equipe possa agir para obter uma vantagem ou ajudá-los a evitar uma violação de regras.

3.A.4. Quadra – A área dentro das dimensões externas das linhas de base e laterais.

3.A.5. Cross-Court – A quadra diagonalmente oposta à quadra de onde a bola foi atingida pela última vez.

3.A.6. Bola Morta – Uma bola que não está mais em jogo.

3.A.7. Distração – Ações físicas de um jogador que "não são comuns ao jogo" que, no julgamento do árbitro, podem interferir na capacidade ou concentração do adversário ao bater na bola. Exemplos incluem, mas não estão limitados a: fazer barulhos altos, bater os pés, agitar a raquete de forma distrativa ou interferir de outra forma com a concentração do adversário ou capacidade de bater na bola.

3.A.8. Dois pingos – Quando a bola quica duas vezes de um lado da quadra antes de ser devolvida.

3.A.9. Dois toques – Bater na bola com a raquete duas vezes antes que ela seja devolvida.

3.A.10. Eliminação - Uma violação de comportamento flagrante que justifica a expulsão do torneio pelo Diretor do Torneio. O jogador pode permanecer no local, mas não pode mais jogar em nenhuma partida.

3.A.11. Expulsão – Uma violação de comportamento tão flagrante que o Diretor do Torneio proíbe o jogador de jogar em qualquer chave atual e futura do torneio. Além disso, o jogador deve deixar o local imediatamente e não retornar para o restante do torneio.

3.A.12. Falta – Violação de regras que resulta em bola parada e/ou no fim do rali.

3.A.13. Primeiro sacador – Nas duplas, o jogador que deve servir do lado direito da sua quadra, no primeiro saque da sua dupla ou quando é quebrado o serviço de seu adversário. Sempre que

a pontuação da sua dupla for par, o sacador responsável pelo primeiro saque de sua dupla no jogo, deve estar do lado direito de sua quadra.

3.A.14. Perda/punição – Uma violação de comportamento flagrante ou uma combinação de advertências técnicas e/ou faltas técnicas que resultam em um jogo ou partida sendo concedido ao adversário.

3.A.15. Groundstroke – Um golpe na bola depois que a bola pingou no chão.

3.A.16. Interferência – Qualquer elemento transitório ou ocorrência não causada por um jogador que impacte negativamente o jogo, não incluindo objetos permanentes. Os exemplos incluem, mas não se limitam a: bolas, insetos voadores, material estranho, jogadores ou funcionários em outra quadra que, na opinião do árbitro, afetaram a capacidade de um jogador de fazer uma jogada na bola.

3.A.17. Extensão Imaginária. Um termo usado para descrever onde uma linha se estenderia se projetasse além de seu ponto final atual. Jogadores e árbitros devem projetar onde a linha se estenderia na área de jogo (Ex.: Durante o saque).

3.A.18. Lado esquerdo/Ímpar – A área de saque do lado esquerdo da quadra, quando de frente para a rede. O jogador que realizou o primeiro saque da sua dupla no jogo, ou o jogador de simples, deve ser posicionado no lado esquerdo/ímpar da quadra quando sua pontuação for ímpar.

3.A.19. Chamada de linha – Uma palavra alta dita por um jogador ou juiz de linha para indicar ao árbitro e/ou jogadores que uma bola não caiu no espaço de quadra exigido. A palavra preferida para indicar uma chamada de linha é "OUT". Sinais de mão distintivos podem ser usados em conjunto com uma chamada de linha. Palavras como "fora", "não", também são aceitáveis.

3.A.20. Valendo – O momento em que o árbitro ou servidor (ou parceiro do servidor pela regra 4.D.1) começa a chamar o placar. (Ver também 3.A.1 "Bola em Jogo")

3.A.21. Movimento / Impulso – Movimento é uma propriedade de um corpo em movimento, como um jogador executando um voleio, que faz com que o jogador continue em movimento após entrar em contato com a bola. O ato de voleio produz um impulso que termina quando o jogador recupera o equilíbrio e o controle de seu movimento ou para de se mover em direção à zona que não é de voleio.

3.A.22. Área de não voleio (Cozinha) – A área de 7 pés por 20 pés adjacente à rede e específica para o final da quadra de cada equipe relacionada a faltas (invasão da cozinha). Todas as linhas que delimitam a cozinha fazem parte da área de não voleio. A cozinha é bidimensional e não se eleva acima da superfície de jogo. Ou seja: só se caracteriza uma falta quando uma parte do corpo do atleta, a raquete, boné, ou qualquer outra coisa que estava com o jogador toque a cozinha após um voleio (Ver Figura 2-1 e Seção 2.B.3.)

3.A.23. Equipe de arbitragem – Pessoal sob a liderança do Árbitro Principal do Torneio dentro ou fora da área de jogo, incluindo Árbitro principal, segundo Árbitro, Árbitro de linha, Árbitro de Replay de Vídeo (quando houver).

3.A.24. Grip – Dispositivos não mecânicos que alteram o tamanho do cabo da raquete ou estabilizam a mão na raquete.

3.A.25. Cabeça da raquete – A raquete, excluindo o cabo.

3.A.26. Objeto permanente – Qualquer objeto dentro ou perto da quadra, inclusive pendurado sobre a quadra, que possa interferir no jogo. Os objetos permanentes incluem o teto, paredes, grades, luminárias, postes de rede, pernas de poste de rede, as arquibancadas e assentos para espectadores, o árbitro, juízes de linha, espectadores quando em suas posições reconhecidas e todos os outros objetos ao redor e acima da quadra.

3.A.27. Plano da Rede - Extensões verticais imaginárias em ambos os lados que se estendem além da rede.

3.A.28. Superfície de jogo – A quadra e a área ao redor da quadra designada para jogar.

3.A.29. Palavrões – Palavras, frases ou gestos com as mãos, comuns ou incomuns, que normalmente são considerados inadequados em público ou próximo de crianças. Normalmente estão incluídas palavras inadequadas como palavrões ou intensificadores verbais.

3.A.30. Rali (disputa de ponto) – Jogo contínuo que ocorre após o saque e antes de uma falta ou bola fora.

3.A.31. Recebedor – O jogador que está posicionado diagonalmente em frente ao servidor para devolver o saque. Dependendo da pontuação da equipe, o jogador que devolve o saque precisa estar atento para que não esteja na posição errada.

3.A.32. Replay (voltar o saque) – Qualquer rali que seja reiniciado por qualquer motivo sem a atribuição de um ponto ou uma mudança de sacador.

3.A.33. Desistência - Decisão de um jogador/equipe de abandonar a partida, concedendo a vitória ao adversário.

3.A.34. Quadra Direita/PAR – A área de serviço do lado direito da quadra, quando olhando para a rede. O servidor titular em duplas ou o servidor simples deve estar posicionado na quadra direita/par sempre que sua pontuação for par.

3.A.35. Segundo saque – Em duplas, termo usado para descrever a condição quando uma equipe de saque perde o primeiro de seus dois saques.

3.A.36. Segundo Sacador – Em duplas, o parceiro do primeiro sacador. O segundo sacador saca depois que o primeiro sacador perde o serviço.

3.A.37. Saque – Golpe inicial da bola com a raquete para iniciar o rali (disputa de ponto).

3.A.38. Sacador – O jogador que inicia um rali (disputa de ponto). Dependendo da pontuação da equipe.

3.A.39. Quadra de Serviço – A área em ambos os lados da linha central, incluindo a linha central, a linha lateral e a linha de base, excluindo a cozinha.

3.A.40. Área de Serviço – A área atrás da linha de fundo entre as extensões imaginárias da linha central da quadra e cada linha lateral (incluindo as linhas).

3.A.41. Quebra de Saque – A concessão do saque para a equipe adversária após um jogador de simples ou dupla perder seu saque.

3.A.42. Primeiro sacador – Para cada equipe de duplas, o jogador designado para sacar primeiro no início do jogo. No torneio de duplas, o servidor titular de cada dupla deve usar uma forma visível de identificação determinada pelo Diretor do Torneio.

3.A.43. Falta técnica – Avaliação do árbitro de uma infração comportamental que resulte na retirada de um ponto da pontuação da equipe infratora, a menos que sua pontuação seja zero, caso em que um ponto deve ser somado ao placar do lado adversário. Será cometida uma falta técnica se já tiver sido emitida uma advertência técnica e se justificar uma segunda advertência técnica; ou quando justificado pela ação de um jogador ou equipe, com base no julgamento do árbitro.

3.A.44. Advertência Técnica – Advertência do árbitro sobre uma violação comportamental dada a um jogador ou equipe. Os pontos não são atribuídos nem deduzidos por uma advertência técnica.

3.A.45. Advertência Verbal – Advertência do árbitro sobre uma violação comportamental. Uma única advertência verbal pode ser emitida para cada equipe uma vez por partida.

3.A.46. Voleio – Quando a bola que está em jogo é golpeada no ar antes que a bola pingue.

3.A.47. Cadeirante – Qualquer pessoa, com ou sem deficiência, que jogue o jogo em uma cadeira de rodas. A cadeira de rodas é considerada parte do corpo do jogador. Pode ser um jogador com deficiência ou qualquer pessoa que queira jogar em uma cadeira de rodas.

3.A.48. Desistência – Solicitação de um jogador/equipe para ser excluído de qualquer jogo futuro em uma chave / categoria.

SEÇÃO 4 – DAS REGRAS DE SAQUE, SEQUÊNCIA DE SAQUE E PONTUAÇÃO

4.A. Saque

4.A.1. Todo o placar deve ser informado em voz alta antes da bola ser sacada.

4.A.2. Posição. O sacador deve sacar sobre a rede para a parte da quadra correta (o lado diagonalmente oposto ao sacador). O saque pode tocar na rede e não deve tocar a linha da área da cozinha. O saque pode tocar em qualquer outra linha que envolve a área de recepção do saque.

4.A.3. Se a bola sacada toca no receptor ou no parceiro do receptor, é um ponto para a equipe que sacou.

4.A.4. No momento em que a bola é sacada:

4.A.4.a. Pelo menos um pé do sacador deve estar na superfície de jogo atrás da linha do fundo da quadra.

4.A.4.b. Nenhum dos pés do sacador pode tocar a quadra ou a linha de fundo.

4.A.4.c. Nenhum dos pés do servidor pode tocar a superfície de jogo fora da extensão imaginária da linha lateral ou da linha central da quadra.

4.A.4.d. (Cadeira de rodas) Ambas as rodas traseiras devem estar na superfície de jogo atrás da linha de fundo e não podem tocar a quadra ou a linha de fundo ou fora das extensões imaginárias da linha lateral ou central da quadra.

4.A.5. O saque deve ser feito com apenas uma mão soltando a bola. Embora alguma rotação natural da bola seja esperada durante qualquer liberação da bola da mão, o sacador não deve manipular ou girar a bola com qualquer parte do corpo imediatamente antes do saque.

Exceções: Qualquer jogador pode usar sua raquete para executar o saque de bola pingada (veja a Regra 4.A.8.a). Um jogador que tenha o uso de apenas uma mão também pode usar sua raquete para liberar a bola para realizar o saque de voleio.

4.A.6. Em partidas arbitradas, a liberação da bola pelo sacador deve ser visível para o árbitro e o receptor. Em partidas sem árbitro, a liberação da bola pelo sacador deve ser visível para o receptor. Não há falta se o lançamento não for visível para o árbitro ou receptor. Volta o saque.

4.A.7. O saque do voleio. O saque de voleio é feito golpeando a bola sem quicar a bola da superfície de jogo e pode ser feito com um movimento de forehand ou backhand. Um saque de voleio adequado inclui os seguintes elementos:

4.A.7.a. O braço do sacador deve estar se movendo em um arco ascendente no momento em que a bola é atingida com a raquete. (Consulte a Figura 4-3.)

4.A.7.b. O ponto mais alto da cabeça da raquete não deve estar acima da parte mais alta do pulso (onde a articulação do pulso se dobra) quando a raquete atinge a bola. (Ver Figuras 4-1 e 4-2)

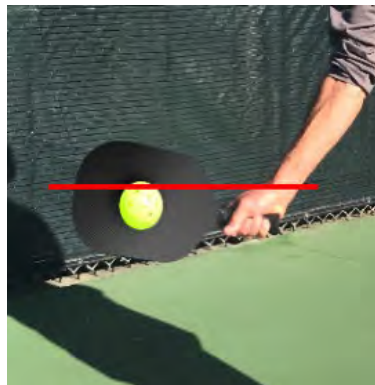
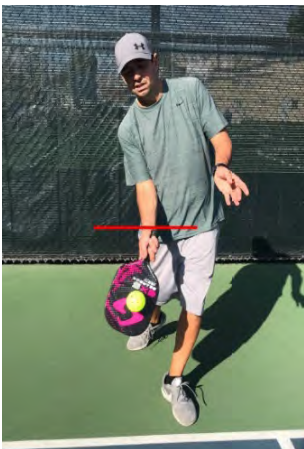


Figure 4-1 (legal serve)

Figure 4-2 (illegal serve)

Figure 4-3 (legal serve)

(Photos and graphics courtesy of Steve Taylor, Digital Spatula)

4.A.7.c. O contato com a bola não deve ser feito acima da cintura. (Vide Figuras 4-1 e 4-3 acima)

4.A.8. O Drop Serve. O saque com a bola pingando no chão antes de ser atingida pela raquete deve ser feito com um movimento de “forehand” ou “backhand”. Não há restrição de quantas vezes a bola pode pingar no chão e nem onde a bola pode quicar na superfície de jogo. Um saque adequado inclui os seguintes elementos:

4.A.8.a. O sacador deve soltar a bola de apenas uma mão ou deixá-la cair da face da raquete de qualquer altura natural (sem ajuda).

4.A.8.b. Ao soltar a bola, a bola não deve ser impulsionada em qualquer direção ou de qualquer maneira antes de bater na bola para fazer o saque.

4.A.8.c. As restrições ao saque de voleio na regra 4.A.7 não se aplicam ao saque onde a bola pinga no chão antes de ser golpeada pela raquete.

4.A.9. Repetição ou Falta. Em partidas arbitradas, o árbitro pode pedir um replay (volta o saque) se não tiver certeza de que um ou mais dos requisitos do saque foram cumpridos. O replay deve ser chamado antes do adversário devolver o saque. O árbitro deve invocar uma falta se tiver a certeza de que um ou mais dos requisitos do serviço, com exceção da regra

4.A.6, não foram cumpridos. Em partidas não oficiadas, se o receptor determinar que a manipulação do giro foi transmitida antes do saque, ou a liberação da bola não for visível, o receptor pode chamar um replay (volta o saque) antes do retorno do saque. Em partidas não oficiais, o recebedor não tem autoridade para pedir replays ou faltas por violações de movimento de serviço.

4.A.9.a. Os recursos para violações de moção de serviço são os seguintes:

	Jogo Oficial		Jogo Não Oficial
	Arbitro sem certeza da falta	Arbitro com certeza da falta	Receptor do saque determina a falta
SAQUE VOLEIO			
4.A.7.a. Sem arco ascendente	Replay Volta o saque	Falta	Não
4.A.7.b. Raquete acima do pulso	Replay Volta o saque	Falta	Não
4.A.7.c. Contato da raquete com a bola acima da linha da cintura	Replay Volta o saque	Falta	Não
4.A.5. Efeito / rotação aplicado com as mãos na bola	Replay Volta o saque	Falta	Replay Volta o saque
4.A.6. Liberação da bola não visível	Replay Volta o saque	Replay Volta o saque	Replay Volta o saque

DROP SERVE (Saque onde a bola pinga no chão antes de ser golpeada pela raquete)			
4.A.8.a. Liberação da bola não feita com apenas uma mão ou da raquete ou com a bola lançada para cima	Replay Volta o saque	Falta	Não
4.A.8.b. Bola impulsionada para cima ou para baixo	Replay Volta o saque	Falta	Não
4.A.5. Efeito aplicado na bola com as mãos	Replay Volta o saque	Falta	Replay Volta o saque
4.A.6. Liberação da bola não visível	Replay Volta o saque	Replay Volta o saque	Replay Volta o saque

4.B. Posição dos Jogadores

4.B.1. Sacador e Receptor. O sacador e receptor corretos e suas posições são determinados pela pontuação e pelas posições iniciais dos jogadores no jogo.

4.B.2. No início de cada jogo, o sacador inicial sacará pelo lado direito da sua quadra.

4.B.3. Cada jogador sacará até que um rally (disputa de ponto) seja perdido ou uma falta seja apontada contra um jogador ou equipe.

4.B.4. Enquanto o sacador mantém o saque, após cada ponto, o mesmo alternará o saque entre o lado direito (par) e esquerdo (ímpar) da sua quadra.

4.B.5. Simples

4.B.5.a. Se a pontuação do sacador for par (0, 2, 4 ...), o saque deve ser feito da do lado direito da quadra do sacador (par) e recebido no lado direito da quadra do oponente (par).

4.B.5.b. Se a pontuação do sacador for ímpar (1, 3, 5 ...), o saque deve ser feito da do lado esquerdo da quadra do sacador (ímpar) e recebido no lado esquerdo quadra do oponente (ímpar).

4.B.5.c. Após o sacador perder o rally (disputa de ponto) ou cometer falta, o saque é concedido ao seu oponente.

4.B.6. Duplas. Ambos os jogadores de uma equipe sacarão antes que o saque passe para a equipe adversária, exceto no início de cada jogo, quando apenas o sacador inicial sacará. Portanto, o sacador inicial de cada jogo é designado como "segundo

sacador" para fins de pontuação, uma vez que saque passará para a equipe adversária quando um rally (disputa de ponto) for perdido ou uma falta for cometida pela equipe que sacou a primeira bola do jogo.

4.B.6.a. O primeiro saque de cada equipe será sempre realizado do lado direito da quadra (par) do sacador, que será o sacador um (primeiro sacador).

4.B.6.b. Quando a pontuação da equipe é par (0, 2, 4 ...), a posição correta do sacador inicial da equipe é na área de saque a direita da sua quadra (par). Quando a pontuação da equipe é ímpar (1, 3, 5 ...) a posição correta do sacador inicial é no lado esquerdo da sua quadra (ímpar).

4.B.6.c. Após cada troca da equipe que está sacando, o primeiro saque será do jogador posicionado no lado direito (par) da sua quadra. Esse jogador passa a ser chamado de "primeiro sacador" e o seu parceiro será o "segundo sacador".

4.B.6.d. O Primeiro Sacador sacará, alternando os lados de serviço após cada ponto vencido, até que um rally (disputa de ponto) seja perdido ou a equipe do sacador cometa alguma falta.

4.B.6.e. Após a equipe do primeiro sacador perder uma disputa de ponto ou cometer uma falta, o segundo sacador sacará da posição onde está e alternará as posições de saque enquanto a equipe que está sacando continuar pontuando.

4.B.7. Posições do Parceiro. Em duplas, com exceção do sacador (veja 4.A.4), não há restrição na posição de qualquer jogador, desde que todos os jogadores estejam no lado da quadra de suas respectivas equipes. Eles podem estar posicionados dentro ou fora da quadra. O sacador correto deve sacar da quadra de serviço correta, e o receptor correto deve receber o saque.

4.B.8. Antes do saque ocorrer, qualquer jogador pode perguntar ao árbitro sobre a pontuação, quem é o sacador ou receptor correto ou se algum jogador está em posição incorreta. Uma pergunta genérica, como "Estou certo?", pode ser feita e deve ser considerada para abranger tanto a pergunta sobre o sacador correto quanto sobre a posição correta se feita pela equipe que saca. Para jogos não oficiais, um jogador pode perguntar ao oponente as mesmas questões e o adversário deve responder com as informações corretas.

4.B.9. O árbitro confirmará e corrigirá, se necessário, que todos os jogadores estão na posição correta e que o sacador correto está com a bola antes de anunciar a pontuação.

4.B.9.a. Se o árbitro ou um jogador interromper uma disputa de ponto em andamento para identificar corretamente um erro de jogador/posição, deve-se voltar o saque. Se um jogador interromper uma disputa de ponto e identificar incorretamente um erro de jogador/posição, será falta do jogador que interrompeu o jogo. Se o árbitro interromper a disputa de um ponto em andamento e identificar incorretamente um erro de jogador/posição, volta o saque.

4.B.9.b. Se um erro de jogador/posição for identificado após o final de um ponto, o ponto permanecerá válido.

4.C. Prontidão. Qualquer jogador pode indicar que não está pronto para o reinício do jogo, antes da chamada da pontuação.

4.C.1. Um dos seguintes sinais deve ser usado para o jogador indicar que não está pronto: 1) levantar a raquete acima da cabeça, 2) levantar a mão que não segura a raquete acima da cabeça, 3) virar completamente as costas para a rede.

4.C.2. Após o início da chamada da pontuação, os sinais de "não pronto" serão ignorados, a menos que haja um impedimento. Um jogador ou equipe fora de posição não é considerado impedimento.

4.D. Anúncio da Pontuação. A pontuação será anunciada após o sacador e o receptor estarem (ou deveriam estar) em posição e todos os jogadores estarem (ou deveriam estar) prontos para jogar.

4.D.1. Em jogos não oficiais, normalmente o sacador anuncia a pontuação, mas o parceiro do sacador pode anunciar a pontuação se o sacador não puder fazê-lo. A pessoa que anuncia a pontuação não deve ser alterada durante o jogo, a menos que haja um problema de voz.

4.E. Regra dos 10 Segundos. Uma vez que a pontuação tenha sido anunciada, o sacador tem 10 segundos para sacar a bola.

4.E.1. Se o sacador exceder os 10 segundos para sacar, será declarada falta.

4.E.2. Após a pontuação ter sido anunciada, se a equipe que saca mudar de lados, o árbitro deve interromper o jogo, permitir que todos os jogadores se reposicionem e então anunciar a pontuação novamente para reiniciar a contagem de 10 segundos. Em uma partida não oficial, o sacador permitirá o mesmo reposicionamento e anunciará a pontuação novamente para reiniciar a contagem de 10 segundos.

4.F. Pontuação. Um jogador individual ou uma equipe de duplas marca pontos somente ao sacar. Pontos também podem ser concedidos quando faltas técnicas são marcadas contra o lado adversário e sua pontuação é 0.

4.G. Pontos. Um ponto é marcado quando uma equipe / jogador saca a bola e vence a disputa de ponto.

4.H. Vencer o Jogo. O primeiro lado a marcar o ponto da vitória vence.

4.I. Anúncio da Pontuação em Partidas Individuais. A sequência correta para anunciar a pontuação é a pontuação do sacador seguida pela pontuação do receptor, com dois números. (Por exemplo, "um - zero.")

4.J. Anúncio da Pontuação em Partidas de Duplas. A pontuação é anunciada com três números em partidas de duplas. A sequência correta para anunciar a pontuação é: pontuação da equipe que saca - pontuação da equipe receptora - número do sacador (um ou dois), (por exemplo, zero - um - um). Para o início de cada jogo, a pontuação será anunciada: zero - zero - dois.

4.K. Pontuação Incorreta Anunciada. Se a pontuação errada for anunciada, o árbitro ou qualquer jogador pode interromper o jogo antes do retorno do saque para corrigir a pontuação. O saque será repetido com a pontuação correta anunciada. Após o retorno do saque, o jogo deve continuar até o final da disputa de ponto e a correção da pontuação será feita antes do próximo saque. Após o retorno do saque, um jogador que interrompe o jogo para identificar ou solicitar uma correção na pontuação terá cometido uma falta e perderá a disputa do ponto. Um jogador que interrompe o jogo após o saque para identificar ou solicitar uma correção na pontuação

quando a pontuação foi corretamente anunciada terá cometido uma falta e perderá a disputa de ponto.

4.L. Foot falt Durante o Saque. Durante o saque, quando a bola é golpeada, os pés do sacador devem:

4.L.1. Não tocar a área fora da extensão imaginária da linha lateral.

4.L.2. Não tocar a área após a extensão imaginária da linha central.

4.L.3. Não tocar a quadra, incluindo a linha.

4.M. Faltas no Saque. Durante o saque, é falta contra o sacador resultando na perda do saque se:

4.M.1. A bola sacada tocar em qualquer objeto fixo antes de tocar o chão.

4.M.2. A bola sacada tocar no sacador ou em seu parceiro, ou em qualquer coisa que o sacador ou seu parceiro estejam vestindo ou segurando.

4.M.3. A bola sacada cai na cozinha, que inclui as linhas ao seu redor.

4.M.4. A bola sacada cai fora da quadra de serviço.

4.M.5. A bola sacada toca na rede e cai dentro da cozinha.

4.M.6. A bola sacada toca na rede e cai fora da área determinada.

4.M.7. O sacador usa um saque ilegal ao realizar o saque de voleio (conforme explicado na Regra 4.A.7) ou o saque com a bola pingando no chão antes de ser golpeada (conforme explicado na Regra 4.A.8).

4.M.8. O sacador ou seu parceiro solicita um "tempo" após o saque ter ocorrido.

4.M.9. O sacador golpeia a bola para fazer o saque enquanto a pontuação está sendo anunciada.

4.M.10. O sacador viola qualquer uma das regras listadas na Regra 4.A.4.

4.N. Faltas do Receptor. É uma falta contra a equipe receptora resultando em um ponto para o sacador se:

4.N.1. O receptor ou seu parceiro é tocado ou interfere no trajeto da bola antes de quicar.

4.N.2. O receptor ou seu parceiro solicita tempo após o saque ter ocorrido.

SEÇÃO 5 – REGRAS DE SAQUE E ESCOLHA DO LADO DE QUADRA

5.A. Escolha do Lado da Quadra, Saque, Recepção ou Adiantamento.

5.A.1. Qualquer método justo deve ser utilizado para determinar qual jogador ou equipe tem a primeira escolha do lado da quadra, saque ou recepção (por exemplo, sorteio com uma moeda). Se o vencedor escolher sacar ou receber primeiro, o perdedor escolhe o lado da quadra inicial. Se o vencedor escolher o lado da quadra inicial, o perdedor escolhe sacar ou receber. Uma vez feita a escolha, ela não pode ser alterada.

5.A.2. Em duplas, as equipes podem trocar o sacador inicial entre os games e devem comunicar o árbitro. Em partidas não oficiais, a equipe deve notificar os oponentes se houve mudança do sacador inicial. O sacador inicial para o jogo é o jogador que está usando a identificação de sacador inicial. Não há falta ou penalidade por não fazer as notificações. Uma vez que um jogo começou, se o árbitro perceber que um sacador inicial foi alterado, o árbitro anotará na folha de pontuação, após o término da disputa.

5.A.3. Em duplas, os sacadores iniciais devem usar visivelmente a forma de identificação determinada pelo Diretor do Torneio.

5.B. Mudança de Lados.

5.B.1. As equipes trocam de lados e o serviço inicial após a conclusão de cada game.

5.B.2. São permitidos dois minutos entre os games. Se ambas as equipes concordarem, o jogo pode ser retomado mais cedo. A regra 10.A.5 será usada para continuar o jogo.

5.B.3. Em uma partida “melhor de três” games até 11 pontos, no terceiro game, as equipes trocarão de lados quando a primeira equipe alcançar a pontuação 6. O saque permanece com o jogador que está sacando. Exceção: Se o primeiro game de tal partida foi perdido devido a atraso na chegada, as equipes não trocarão de lados durante o terceiro game.

5.B.4. Em um game até 15 pontos, as equipes trocarão de lados quando a primeira equipe alcançar a pontuação 8. O saque permanece com o jogador que está sacando.

5.B.5. Em um jogo até 21 pontos, as equipes trocarão de lado quando a primeira equipe alcançar a pontuação 11. O saque permanece com o jogador que está sacando.

5.B.6. Tempo para troca de lados. Um minuto é permitido para trocar de lados durante um jogo. A Regra 10.A.5 será usada para continuar o jogo.

5.B.7. Uma vez que o ponto da troca de lados foi marcado, uma falta técnica resultando na perda de um ponto para a equipe que está sacando não terá impacto na conclusão da troca de lados.

5.B.8. Em uma partida “melhor de cinco” games até 11 pontos, no quinto game, as equipes trocarão de lados quando a primeira equipe alcançar a pontuação 6. O saque permanece com o jogador que está sacando.

5.B.9. Se a troca de lados não for executada conforme as regras 5.B.3, 5.B.4, 5.B.5 ou 5.B.8, a troca de lados será executada quando percebida. Não é falta de nenhuma das equipes, a pontuação não é impactada e o saque permanece com o jogador que está sacando.

SEÇÃO 6 – REGRAS DE CHAMADA DE LINHA

6.A. Uma bola sacada que passa pela zona de não-voleio e suas linhas e cai na quadra de serviço correta ou em qualquer linha da quadra de serviço correta está dentro. Qualquer outra bola em jogo que cai na quadra ou toca em qualquer linha da quadra é bola dentro (bola boa).

6.B. Uma bola que entra em contato com a superfície de jogo completamente fora da quadra é bola fora (out). Uma bola sacada que cai na cozinha do adversário, incluindo as linhas da cozinha, é bola fora. Importante: As linhas que cercam a cozinha, fazem parte da cozinha.

6.C. Código de Ética para Chamada de Linha. O pickleball é jogado de acordo com regras específicas. Também requer um código de ética para as responsabilidades de chamada de linha quando realizadas pelos jogadores.

As responsabilidades de chamada de linha dos jogadores são diferentes das atribuídas aos árbitros ou juizes de linha. Os oficiais fazem chamadas imparciais levando em consideração os interesses de todos os jogadores. O jogador, quando designado para realizar chamadas de linha, deve buscar precisão e operar sob o princípio de que todas as chamadas questionáveis devem ser resolvidas a favor do adversário. Se em uma chamada de linha o jogador diz: "Acho que foi fora" será considerado bola dentro.

Os elementos básicos são:

6.C.1. Os jogadores são responsáveis por chamar as linhas em sua metade da quadra (excluindo saques curtos, faltas de pé de serviço (foot fault) e todas as faltas fora da zona de não-voleio, se forem chamadas por um árbitro). Se um jogador faz uma chamada inicial de linha e depois pede a opinião do(s) adversário(s) ou do árbitro, se o adversário ou o árbitro puderem fazer uma chamada clara de "dentro" ou "fora", a chamada clara prevalecerá. Se não for possível fazer uma chamada clara, a chamada inicial de linha feita pelo jogador prevalecerá. Uma chamada feita pelo adversário pode ser contestada ao árbitro para uma decisão final de "dentro" ou "fora".

6.C.2. A única chamada de linha dos jogadores é a linha central no saque em partidas que possuem juizes de linha.

6.C.3. O adversário tem o benefício da dúvida em chamadas de linha feitas. Qualquer bola que não possa ser chamada de "fora" será considerada "bola dentro". Um jogador não pode pedir para repetir o ponto porque a bola não foi vista ou há incerteza. Um jogador que não faz uma chamada pode apelar ao árbitro para fazer a chamada se não viu claramente a bola cair. Se o árbitro não puder fazer a chamada, a bola será considerada "bola dentro". No momento em que o jogador/equipe receptora apela ao árbitro, eles perdem o direito de fazer qualquer chamada subsequente de "dentro" ou "fora" naquela jogada.

6.C.4. Os espectadores não devem ser consultados sobre qualquer chamada de linha.

6.C.5. Um jogador/equipe pode pedir a opinião do adversário para fazer a chamada de linha em sua metade da quadra. Se solicitado e o adversário fizer uma chamada clara de "dentro" ou

"fora", ela deve ser aceita. Se os oponentes não puderem fazer uma chamada clara de "dentro" ou "fora", então a bola é considerada "dentro" para a equipe receptora. No momento em que o jogador/equipe receptora pede a opinião do oponente, eles perdem o direito de fazer qualquer chamada subsequente de "dentro" ou "fora" naquela jogada. O jogador/equipe receptora também pode apelar ao árbitro para fazer uma chamada clara. Se o árbitro não puder fazer uma chamada clara, o resultado da chamada do oponente prevalecerá.

6.C.6. Os jogadores não devem chamar a bola de "fora" a menos que possam ver claramente um espaço entre a linha e a bola quando ela bate no chão.

6.C.7. Todas as chamadas de "fora" devem ser feitas antes da bola ser batida pelo oponente ou antes da bola ficar morta.

6.C.8. No jogo de duplas, se um jogador chama a bola de "fora" e o parceiro a chama de "dentro", então existe dúvida e a chamada da equipe será "dentro". Qualquer jogador pode apelar ao árbitro. Se o árbitro não viu a bola, ela será considerada "dentro".

6.C.9. Chamadas de "fora" devem ser prontamente sinalizadas por voz e/ou sinal manual (conforme descrito na Regra 13.E.2).

6.C.10. Enquanto a bola estiver no ar, se um jogador gritar "fora", "não", "out", "deixa", ou qualquer outra palavra para comunicar ao seu parceiro que a bola pode estar fora, isso será considerado apenas uma comunicação entre os jogadores e não será considerado uma chamada de linha.

6.C.11. Uma chamada de "bola fora" feita após a bola quicar é uma chamada de linha. A bola está morta e o jogo deve parar. Se, após a apelação, o árbitro anular qualquer tipo de chamada de "fora", é uma falta contra o jogador ou equipe que fez a chamada de "fora". Exceção: Se a partida tiver juízes de linha, os juízes de linha da linha de fundo e da linha lateral são responsáveis pela chamada. (Veja Regra 13.E.2)

6.C.12. Após a conclusão de uma disputa de ponto, os jogadores podem anular a chamada de linha de um parceiro, a própria chamada de linha, a chamada de linha de uma equipe de arbitragem ou a chamada de "dentro" de um adversário em seu próprio prejuízo.

SEÇÃO 7 – REGRAS DE FALTA

Uma falta (e a subsequente bola morta (fora de jogo)) será declarada nas seguintes situações:

7.A. Se o saque ou o retorno do saque não quicar antes de a bola ser golpeada.

7.B. Acertar a bola na rede, sem que ela passe para o lado do adversário. Observação: A bola está morta e a falta ocorre no momento em que a bola toca o chão (retornando da rede).

7.C. A bola passar por baixo da rede ou entre a rede e o poste da rede.

7.D. Uma bola golpeada por um jogador que cai fora dos limites da quadra ou em seu próprio lado da quadra.

7.E. Um jogador devolver a bola antes que ela pingue duas vezes no lado da rede do adversário e se um jogador em cadeira de rodas devolver a bola antes que ela pingue três vezes.

7.F. Violação das regras das Seções 4, 9 e 11.

7.G. Jogador, vestimenta de um jogador ou a raquete entrar em contato com o sistema de rede, os postes da rede ou a quadra do oponente, quando a bola está em jogo.

7.H. Após o saque, a bola entra em contato com um jogador ou qualquer coisa que o jogador esteja vestindo ou carregando, exceto a raquete ou na mão que segura a raquete (até o seu pulso). Se o jogador estiver trocando de mãos com ambas as mãos na raquete ou estiver tentando um golpe de duas mãos e qualquer uma das mãos for atingida antes do pulso, contanto que a mão do jogador esteja em contato com a raquete, a bola ainda está em jogo. A falta é do jogador que foi atingido pela bola.

7.I. Uma bola em jogo que é interrompida por um jogador antes de se tornar morta (fora de jogo, por exemplo: pegar ou parar uma bola em voo antes da bola fazer contato com a superfície de jogo. A falta é do jogador que interrompeu a bola. Exceção: Veja a Regra 4.B.9.a.

7.J. Após o saque, uma bola que entra em contato com qualquer objeto permanente antes de quicar na quadra.

7.K. Uma vez que a bola está em jogo, um jogador golpear a bola antes que ela atravesse completamente o plano da rede.

7.L. Um jogador carregando ou pegando a bola na raquete durante o saque ou durante uma disputa de ponto.

7.M. Um impedimento/falta chamado por um jogador que é determinado pelo árbitro como inválido.

7.N. Em partidas não oficiais, os jogadores podem carregar bolas adicionais, contanto que a(s) bola(s) seja(m) carregada(s) de maneira que não seja(m) visível(is) para seu(s) adversário(s) durante o jogo. Se uma bola adicional que um jogador estava carregando cair na superfície de jogo durante o jogo, é falta.

SEÇÃO 8 – REGRAS DE BOLA MORTA (Bola Fora de Jogo)

8.A. Qualquer ação que interrompa o jogo resultará em uma bola fora de jogo.

8.B. Uma falta chamada por um árbitro ou jogador, ou uma falta cometida por um jogador, resultará em uma bola morta (fora de jogo).

8.C. Um impedimento (interrupção do jogo) chamado pelo árbitro ou jogador resultará em uma bola morta. O árbitro determinará se o impedimento chamado pelo jogador foi válido. Um impedimento válido de acordo com o árbitro ou um impedimento chamado em uma partida não oficial resultará em um replay. Por exemplo: O impedimento pode ser uma bola vinda de outra quadra

8.D. Uma bola em jogo que entra em contato com um objeto permanente depois de quicar na quadra do adversário resultará em uma bola morta (fora de jogo). O jogador que golpeou a bola ganhará a disputa de ponto.

8.E. Exceto por violações na zona de não voleio (cozinha), uma falta só pode ser cometida quando a bola está viva (em jogo). A penalidade por uma falta (exceto por faltas na cozinha) normalmente é aplicada no momento em que é identificada (por exemplo, distrações propositais, quicadas duplas, etc.), mas também pode ser aplicada a qualquer momento antes do próximo saque ocorrer.

SEÇÃO 9 – REGRAS DA ZONA DE NÃO VOLEIO (Cozinha)

9.A. Todos os voleios devem ser iniciados fora da Cozinha (zona de não voleio). Para jogadores que usam cadeiras de rodas, as rodas dianteiras (menores) podem tocar a zona de não voleio durante um voleio.

9.B. É uma falta se o jogador que realiza o voleio ou qualquer coisa que tenha contato com o jogador que realiza o voleio enquanto está realizando o voleio tocar na cozinha (boné, chaveiro, relógio, raquete e etc...). Para jogadores que usam cadeiras de rodas, as rodas dianteiras (menores) podem tocar a zona de não voleio.

9.B.1. O ato de realizar o voleio inclui o movimento de balanço, o acompanhamento e o impulso da ação.

9.B.2. Se a raquete tocar a zona de não voleio durante o movimento de voleio, antes ou depois de tocar na bola, é uma falta.

9.C. Durante o ato de realizar o voleio, é uma falta se o impulso do jogador que realiza o voleio fazer com que ele entre em contato com qualquer coisa que esteja tocando a cozinha, incluindo o parceiro do jogador. Para jogadores que usam cadeiras de rodas, as rodas dianteiras (menores) podem tocar a zona de não voleio (cozinha).

9.C.1. É uma falta mesmo que a bola se torne morta (fora de jogo) antes do jogador tocar na cozinha.

9.D. Se um jogador tocou na cozinha por qualquer motivo, esse jogador não pode realizar um voleio de retorno até que ambos os pés tenham feito contato com a superfície de jogo completamente fora da cozinha. Uma manobra como ficar dentro da cozinha, pular para acertar um voleio e depois pousar fora da zona de não voleio (cozinha) é uma falta. Se as rodas traseiras de uma cadeira de rodas tocarem a zona de não voleio por qualquer motivo, o jogador que usa a cadeira de rodas não pode realizar um voleio de retorno até que ambas as rodas traseiras tenham feito contato com a superfície de jogo fora da cozinha.

9.E. Um jogador pode entrar na zona de não voleio (cozinha) a qualquer momento, exceto quando estiver realizando um voleio.

9.F. Um jogador pode entrar na zona de não voleio (cozinha) antes ou depois de rebater qualquer bola que tenha pingado no chão.

9.G. Um jogador pode permanecer dentro da cozinha para retornar uma bola que pingou no chão. Não é falta se um jogador não sair da zona de não voleio após acertar uma bola que pingou.

9.H. Não é falta se um jogador devolver a bola enquanto seu parceiro estiver de pé na zona de não voleio (cozinha).

SEÇÃO 10 – REGRAS DE PEDIDO DE TEMPO

10.A. Pedido de Tempo Padrão. Um jogador ou equipe tem direito a dois tempos para jogos de 11 ou 15 pontos e três tempos para um jogo de 21 pontos.

10.A.1. Cada período de tempo pode durar até 1 minuto.

10.A.2. O jogo pode ser retomado antecipadamente se todos os jogadores estiverem prontos.

10.A.3. Se uma equipe tiver algum tempo restante, qualquer jogador dessa equipe pode solicitar TEMPO antes que o próximo saque ocorra.

10.A.4. Antes do saque ocorrer, se uma equipe solicitar um tempo espera sem ter mais pedidos de tempo restantes, nenhuma penalidade será aplicada.

10.A.5. O árbitro anunciará quando restarem 15 segundos para terminar o TEMPO. No final do período de tempo, o árbitro informará "tempo encerrado" e, em seguida, anunciará a pontuação quando todos os jogadores estiverem (ou deveriam estar) prontos para jogar.

10.B. Pedido de Tempo Médico. Um jogador que precisa de atendimento médico durante uma partida deve solicitar um tempo médico ao árbitro. Uma vez solicitado o tempo médico, as seguintes diretrizes devem ser seguidas:

10.B.1. O árbitro deve chamar imediatamente o pessoal médico no local ou o Diretor do Torneio, se não houver pessoal médico presente para avaliar a situação e prestar os primeiros socorros.

10.B.1.a. Quando o pessoal médico ou o Diretor do Torneio chegar, o árbitro iniciará o cronômetro de 15 minutos.

10.B.2. Se não houver pessoal médico, o Diretor do Torneio deve determinar que uma condição médica válida existe, e esse jogador terá no máximo 15 minutos para o tempo médico.

10.B.2.a. O tempo médico deve ser contínuo e não deve exceder 15 minutos. Se o tratamento médico for realizado fora da quadra em outro local no local do evento, o tempo para transportar o jogador para e do local fora da quadra será desconsiderado do período de 15 minutos.

10.B.2.b. Se o jogador usar menos de 15 minutos, o tempo restante é perdido e nenhum tempo médico adicional estará disponível para o jogador durante a partida.

10.B.2.c. Se o jogador não puder retomar o jogo após o período de tempo médico de 15 minutos, a partida será vencida por W.O. O jogador pode usar seus pedidos de tempo regulares disponíveis após o término do tempo médico para permitir mais tempo antes que a partida seja finalizada.

10.B.3. Se o pessoal médico, ou o Diretor do Torneio se não houver pessoal médico presente, determinar que nenhuma condição médica válida existe, o jogador ou equipe será cobrado com um pedido de tempo padrão, se disponível, e receberá uma advertência técnica.

10.B.3.a. Se um pedido de tempo padrão não estiver disponível, então uma falta técnica será aplicada.

10.B.3.b. O tempo médico não está mais disponível para esse jogador durante essa partida.

10.B.3.c. Um jogador pode receber apenas um tempo médico solicitado pelo jogador por partida.

10.B.4. A Regra 10.A.5. será usada para continuar o jogo.

10.B.5. Presença de sangue. Se houver sangue em um jogador ou na quadra, o jogo não pode ser retomado até que o sangramento tenha sido controlado e que o sangue nas roupas e na quadra tenha sido removido.

10.B.5.a. Questões relacionadas exclusivamente à limpeza ou controle de sangue serão consideradas uma pausa determinada pelo árbitro.

10.B.5.b. A Regra 10.A.5 será utilizada para continuar o jogo.

10.C. Jogo Contínuo. O jogo deve ser contínuo, embora os jogadores possam rapidamente tomar uma bebida ou se secar entre as disputas de ponto, desde que, na avaliação do árbitro, o fluxo do jogo não seja prejudicado. O árbitro deve chamar a pontuação quando o jogo deve ser retomado.

10.D. Pausas para Equipamento. Espera-se que os jogadores mantenham toda a vestimenta e equipamento em boas condições para jogar. Se o árbitro determinar que uma troca ou ajuste de equipamento é necessário para a continuação justa e segura da partida, o árbitro pode conceder uma pausa com duração razoável. A Regra 10.A.5 será usada para continuar o jogo. Em partidas não oficiais, os jogadores devem chegar a um acordo razoável entre si para falhas nos equipamentos.

10.D.1. Ajustes de vestimenta e equipamento que podem ser feitos rapidamente são permitidos entre do saque (por exemplo, amarrar cadarços, limpar óculos, ajustar chapéu).

10.E. Tempo Entre games. O tempo padrão entre os games é de dois minutos. A Regra 10.A.5 será usada para continuar o jogo.

10.E.1. Entre os games de uma partida, os jogadores podem utilizar um ou os dois períodos de pausa alocados para o próximo game. Os jogadores devem informar o árbitro, ou seus adversários se não houver árbitro. Se uma equipe retornar ao jogo antes de iniciar um (ou ambos) os pedidos de tempo solicitados, a equipe mantém o(s) período(s) de pausa para o próximo game. Os normais dois minutos entre os games serão utilizados antes de qualquer pausa à equipe.

10.F. Tempo Entre Partidas. O tempo padrão entre as partidas é de 10 minutos. Se todos os jogadores estiverem prontos para jogar antes dos 10 minutos, a partida pode começar antecipadamente.

10.F.1. Em uma de final de campeonato com partida de desempate: Se o vencedor da chave dos perdedores derrotar o vencedor da chave dos vencedores, então uma partida de desempate com tie-break de 15 pontos deve ser jogada. O tempo entre a partida de campeonato e a partida de desempate é de 10 minutos.

10.G. Jogos Suspensos. Um jogo suspenso devido a circunstâncias extraordinárias será retomado com o mesmo sacador, pontuação e pedidos de tempo restantes no momento da interrupção.

10.H. Outras Regras de Pausa.

10.H.1. Antes de uma Partida ou Entre games: Nem pausas médicas nem pedidos de tempo regulares podem ser usados antes do início de uma partida. Uma partida não pode começar até que todos os jogadores estejam presentes e a pontuação inicial seja anunciada. Os pedidos de tempo podem ser usados antes do início do segundo e subsequentes games, em uma partida com vários games.

10.H.2. Circunstâncias Extraordinárias: O árbitro pode usar um pedido de tempo de árbitro para lidar com circunstâncias extraordinárias que possam exigir uma interrupção prolongada do jogo.

10.H.2.a. Em prol da segurança, se o árbitro determinar a existência de uma situação médica potencial (por exemplo, exaustão térmica, insolação, etc.) e o jogador não puder ou se recusar a solicitar uma pausa médica, o árbitro está autorizado a usar um pedido de tempo de árbitro e convocar o pessoal médico ou o Diretor do Torneio. Pedidos de tempo solicitados pelo árbitro não serão considerados pedido de tempo do jogador.

10.H.2.b. Sangramentos devem ser tratados de acordo com a Regra 10.B.5.

10.H.2.c. Substâncias estranhas na quadra, como detritos, água ou outros fluidos, devem ser removidas ou limpas.

10.H.2.d. A Regra 10.A.5 será usada para retomar o jogo.

SEÇÃO 11 – OUTRAS REGRAS

11.A. Golpes Duplos (2 toques). A bola pode ser golpeada duas vezes, mas isso deve ocorrer durante um movimento contínuo e unidirecional de um único jogador. Se o movimento feito durante o saque ou durante uma jogada não for contínuo, ou não for unidirecional, ou se a bola for golpeada por um segundo jogador, é considerado falta.

11.B. Troca de Mãos. Uma raquete pode ser trocada de mão a qualquer momento.

11.C. Golpes com as Duas Mãos. Golpes com as duas mãos na raquete são permitidos.

11.D. Tentativa de Bater na Bola sem sucesso. Um jogador que erra a bola ao tentar golpeá-la, não cria uma bola morta (bola fora de jogo). A bola permanece em jogo até quicar duas vezes ou até ocorrer qualquer outra falta.

11.E. Bola Quebrada, Rachada, Desgastada ou Macia demais. Se algum jogador suspeitar que a bola está quebrada, rachada, desgastada ou macia demais após o saque, o jogo deve continuar até o final da jogada.

Em partidas oficiais, os jogadores podem apelar ao árbitro antes do próximo saque para determinar se a bola está desgastada, macia, quebrada ou rachada.

Se, a critério do árbitro, uma bola quebrada ou rachada impactou no resultado de uma jogada, o árbitro determinará uma repetição de saque (volta o saque) com uma bola substituta. Se ambas as equipes concordarem que a bola está desgastada ou macia, a bola será substituída, mas não haverá repetição da jogada anterior.

Em partidas não oficiais, se ambas as equipes concordarem, os jogadores podem substituir uma bola desgastada, macia, quebrada ou rachada antes do próximo saque. Somente no caso de uma bola quebrada ou rachada, se os jogadores concordarem que a bola rachada impactou na jogada anterior, ocorrerá uma repetição de saque. Se os jogadores não concordarem que a bola

rachada impactou no resultado da jogada anterior, a jogada anterior permanece como válida. Se ambas as equipes concordarem que a bola está desgastada ou macia, a bola será substituída, mas não haverá repetição da jogada anterior.

11.F. Lesão Durante Disputa de Ponto. A jogada continua até sua conclusão, mesmo em caso de lesão a qualquer um dos jogadores.

11.G. Problema no Equipamento do Jogador. Uma jogada não será interrompida se um jogador perder ou quebrar uma raquete ou perder um outro item, a menos que a ação resulte em uma falta.

11.H. Itens na Quadra. Se algum item que um jogador está/estava usando ou carregando cair em sua quadra, a menos que o item caia na Cozinha (zona de não voleio) como resultado de um voleio, a bola permanece em jogo mesmo se atingir o item.

11.I. Plano da Rede. Cruzar a linha da rede antes de golpear a bola é uma falta. Após golpear a bola, um jogador ou qualquer coisa que o jogador esteja/estava usando ou carregando pode cruzar o plano da rede. O jogador não pode tocar em nenhuma parte do

sistema da rede, na quadra do adversário ou no adversário enquanto a bola ainda está em jogo.

11.I.1. Exceção: Se a bola pingar na quadra do jogador que está recebendo com bastante efeito ou ajuda do vento a ponto de retornar para o outro lado da rede, o jogador que está recebendo pode cruzar o plano da rede (por cima, por baixo ou ao redor do poste da rede) para golpear a bola. É falta se o jogador que está recebendo (ou qualquer coisa que o jogador que está recebendo está usando ou carregando) cruzar a linha da rede antes de a bola ter cruzado pela primeira vez de volta sobre a linha da rede para o lado do adversário. É falta se o jogador tocar no sistema da rede, na quadra do adversário ou no adversário enquanto a bola ainda estiver em jogo.

11.J. Distrações. Os jogadores não podem distrair um adversário quando este está prestes a bater na bola. Se, na avaliação do árbitro, uma distração ocorreu, o árbitro imediatamente apontará uma falta à equipe infratora.

11.K. Postes da Rede. Os postes da rede (incluindo rodas conectadas, braços, cabo ou corda da rede no topo do poste da rede, ou outra construção de suporte) devem estar posicionados fora dos limites da quadra.

11.K.1. É falta se um jogador tocar no poste da rede enquanto a bola está em jogo.

11.K.2. Uma bola que toca no poste da rede resulta em bola morta, e a equipe que bateu na bola perde a jogada.

11.L. Rede.

11.L.1. Se a bola atingir o topo da rede ou o cabo ou corda superior da rede entre o poste da rede e a rede e cair dentro da quadra, ela permanece em jogo.

11.L.2. Se a bola passar entre a rede e o poste da rede, é falta contra o jogador que a golpeou.

11.L.3. Um jogador tem permissão para contornar o poste da rede e cruzar a linha imaginária de extensão da rede após golpear a bola, desde que o jogador ou qualquer item que ele ou ela esteja/estava usando ou carregando não toque na quadra do oponente. Se o jogador contornar o poste da rede e cruzar a linha imaginária de extensão da rede, mas não fez contato com a bola, será considerado falta.

11.L.4. Se um jogador golpear a bola sobre a rede para a quadra do adversário, e a bola quicar de volta sobre a rede e quicar uma segunda vez sem ser tocada pelo adversário, o jogador que a golpeou vence a jogada.

11.L.5. Para sistemas de rede com uma barra horizontal ou uma base central, ou ambos:

11.L.5.a. Antes de ultrapassar a rede, se a bola atingir a barra horizontal ou a base central, é falta.

11.L.5.b. Exceto no saque, o saque deve ser repetido se a bola ultrapassar a rede e:

- atingir a base do centro da rede (base que está no chão)
- atingir qualquer parte da barra horizontal
- a bola ficar presa entre a rede e a barra horizontal
- atingir a rede quando o vendo a está movimentando
- atingir uma rede dobrada no chão

Exceto no saque, se a bola ultrapassar a rede, quicar na quadra e, em seguida, realizar qualquer uma das ações listadas acima, volta o saque.

11.L.5.c. No saque, se a bola atingir a barra horizontal ou a base central ou ficar presa entre a rede e a barra horizontal após ultrapassar a rede, é falta.

11.L.5.d. Qualquer mau funcionamento de um sistema de rede durante o jogo será considerado uma obstrução (o jogo será interrompido).

11.M. Jogadas ao Redor do Poste da Rede. Um jogador pode devolver a bola ao redor do lado externo do poste da rede.

11.M.1. A bola não precisa passar de volta sobre a rede.

11.M.2. Não há restrição na altura do retorno, ou seja, um jogador pode devolver a bola ao redor do poste da rede abaixo da altura da rede.

11.N. Uma Raquete. Um jogador não deve usar ou carregar mais de uma raquete durante uma jogada. A violação desta regra é uma falta

11.O. Posse da Raquete. Um jogador deve ter posse da raquete quando a raquete faz contato com a bola. Uma violação desta regra é uma falta (Exceção ver Regra 11.H).

11.P. Equipamento Eletrônico. Os jogadores não devem usar nenhum tipo de fones de ouvido durante a competição. Exceção: Aparelhos auditivos prescritos ou necessários são permitidos.

SEÇÃO 12 – POLÍTICAS DE TORNEIOS SANCIONADOS 12.A. ***Categorias de Eventos.***

Homens: Simples e Duplas

Mulheres: Simples e Duplas

Misto: Duplas

Cadeirantes: Simples e Duplas

12.A.1. Em eventos descritos por gênero, apenas membros desse gênero serão permitidos a jogar nesse evento.

12.A.2. Duplas Mistas – Uma equipe de duplas mistas deve consistir em um jogador masculino e uma jogadora feminino.

12.A.3. Jogadores usando cadeira de rodas podem participar de Duplas Masculinas, Duplas Femininas ou Duplas Mistas, com parceiros em pé ou duplas de cadeira de rodas.

12.B. Opções de Pontuação do Torneio. A opção de pontuação recomendada para torneios é melhor de três games até 11 pontos, vencendo por no mínimo dois pontos de diferença. Outras opções incluem: melhor de cinco games até 11 pontos, um game até 15 ou um game até 21. Todos os formatos são vencidos por dois pontos de diferença. Chaves de eliminatória dupla também podem usar um game até 11, vencendo por dois pontos de diferença, se a chave tiver seis ou mais equipes.

12.C. Formatos de Torneios. Existem cinco formatos de torneios que podem ser usados. O formato específico é geralmente escolhido pelo patrocinador do torneio ou pelo Diretor do Torneio.

12.C.1. Eliminação Simples com repescagem. O primeiro jogador/equipe a marcar o ponto vencedor da partida com uma margem de pelo menos dois pontos vence. Os perdedores de todas as rodadas entram em uma chave de repescagem, jogando pela medalha de bronze/terceiro lugar e são eliminados após a segunda derrota. Os dois últimos jogadores/equipes na chave principal jogam pela medalha de ouro/primeiro lugar e prata/segundo lugar.

12.C.2. (Chaves de Jogadores Profissionais e Sênior Profissionais) Eliminação Simples sem repescagem. O primeiro jogador/equipe a marcar o ponto vencedor da partida com uma margem de pelo menos dois pontos vence. Os dois últimos jogadores/equipes na chave principal jogam pela medalha de ouro/primeiro lugar e prata/segundo lugar. A determinação da classificação final dos jogadores/equipes restantes é deixada a critério dos responsáveis pelo torneio.

12.C.3. Eliminação Dupla. O primeiro jogador/equipe a marcar o ponto vencedor da partida com uma margem de pelo menos dois pontos, vence. Uma derrota colocará o perdedor na chave de repescagem. Os jogadores/equipes são eliminados após uma derrota na chave de repescagem. O vencedor da chave de repescagem jogará contra o vencedor da chave de vencedores

(principal) pelo campeonato. Se o vencedor da chave de repescagem derrotar o vencedor da chave dos vencedores, então um game tie-breaker até 15 pontos deve ser disputado para determinar as medalhas de ouro/primeiro lugar e prata/segundo lugar. O perdedor da final da chave de repescagem receberá a medalha de bronze/terceiro lugar.

12.C.4. Round Robin. Todos os jogadores/equipes jogam entre si. Os jogos podem usar qualquer uma das opções de pontuação de torneio aprovadas. (Veja a Regra 12.B.) O vencedor é determinado com base no número de partidas vencidas. Se duas ou mais equipes estiverem empatadas, os empates serão decididos de acordo com 12.C.4.a. a 12.C.4.e. Uma vez que um empate tenha sido quebrado, quaisquer empates subsequentes na chave serão decididos voltando para 12.C.4.a. e continuando através de cada desempate sucessivo até que o vencedor seja determinado.

12.C.4.a. Jogadores/Equipes que se retiraram da chave não são elegíveis para serem considerados ao ir para um desempate. Qualquer jogador/equipe que se retirou da chave terá apenas seu registro de partidas vencidas considerado. (por exemplo, a Equipe A tem 3 vitórias, a Equipe B tem 3 vitórias e a Equipe C tem 3 vitórias. No entanto, a Equipe C se retirou de sua última partida. Como a Equipe C se retirou de uma partida em sua chave, apenas suas 3 vitórias serão consideradas em sua colocação final e não serão consideradas para qualquer desempate adicional. A Equipe A venceu a Equipe B em sua partida direta, portanto, a Equipe A recebe o primeiro lugar, a Equipe B recebe o segundo lugar e a Equipe C recebe o terceiro lugar.

12.C.4.b. Primeiro critério de desempate: Confronto direto.

12.C.4.c. Segundo critério de desempate: saldo de pontos de todas as partidas jogadas. (por exemplo, a Equipe A venceu a Partida 1 por 11-8, 11-4, então teriam um saldo de pontos de +10. A Equipe A então vence a segunda partida por 11-9, 2-11, 11-6. Para esta rodada, teriam um saldo de pontos de -2. Isso daria a eles um total para o dia de +8.)

12.C.4.d. Terceiro critério de desempate: saldo de pontos direto entre as equipes empatadas.

12.C.4.e. Quarto critério de desempate: saldo de pontos contra o próximo jogador/equipe mais bem classificado (por exemplo, se os jogadores/equipes estiverem empatados em segundo lugar, para o desempate, use os saldos de pontos contra a equipe em primeiro lugar.)

12.C.5. Fase de Grupos. Os participantes são divididos em dois ou mais grupos de jogadores. Cada grupo joga um round robin para determinar quem passa para a fase de jogos eliminatórios que colocam os jogadores em um playoff (mata mata) de eliminação simples ou dupla eliminação (com repescagem).

12.C.6. Non-Pool Play. Os participantes são classificados com base nos resultados do "round robin" e jogam rodadas de eliminação com game único ou melhor de três games até 11, 15 ou 21 pontos. Cada game deve ser vencido com uma margem de no mínimo dois pontos.

12.D. Sorteios e Classificação. Um comitê de sorteio e classificação será formado pelo Diretor do Torneio para definir e criar um sorteio justo para cada evento.

12.E. Aviso Horário das Partidas. É responsabilidade de cada jogador verificar os cronogramas para determinar a hora e o local de cada partida. Se houver qualquer alteração no cronograma após a postagem inicial, o Diretor do Torneio ou seu representante designado deverá notificar os jogadores sobre as mudanças.

12.F. Desistências / Abandono

12.F.1. Depois que o placar inicial for anunciado (0, 0, 2) para iniciar a partida, a única opção disponível para um jogador/equipe interromper o jogo antes do final é a desistência.

12.F.2. Durante uma partida, se um jogador/equipe não puder continuar imediatamente após o término do período de pausa médica de 15 minutos, é considerado desistência.

12.F.3. O jogador/equipe deve fazer uma solicitação de desistência durante a partida, seja ao árbitro ou ao jogador/equipe adversária.

12.F.4. O jogador/equipe que solicitar uma Abandono/Desistência durante uma partida, ou um jogador/equipe ao qual uma desistência baseada em regras foi imposta, terá todas as pontuações relatadas de acordo com as diretrizes na seção Pontuação de Abandono (ver Regra 12.H).

12.F.4.a. Se aplicável, um jogador/equipe ainda é elegível para a próxima partida na mesma chave após escolher a opção de desistência para a partida anterior.

12.F.4.b. Um jogador/equipe pode solicitar desistência para qualquer partida futura na sua chave.

12.G. Abandono

12.G.1. Um jogador/equipe pode solicitar a retirada de qualquer chave programada que ainda não tenha sido iniciada pela organização do torneio.

12.G.2. Se um jogador/equipe tiver concluído alguma partida da chave, o jogador/equipe pode solicitar ser retirado de todas as partidas futuras nesta chave. A solicitação deve ser feita antes da chamada inicial de pontuação para começar a próxima partida.

12.G.3. O jogador/equipe deve fazer sua solicitação de Retirada para o Diretor do Torneio, Árbitro Principal ou pessoal da mesa de operações.

12.G.4. O jogador/equipe retirado será removido de qualquer participação futura na chave especificada.

12.G.5. O jogador/equipe retirado terá todas as pontuações reportadas conforme as diretrizes na seção de Pontuação de Retirada. (Veja a Regra 12.I.)

12.H. Diretrizes de Pontuação para Desistências, Eliminação, Expulsões e Abandono

12.H.1. As pontuações reais do jogo no momento do abandono serão relatadas para o jogador/equipe que abandona. Os adversários serão premiados com todos os pontos necessários para a conclusão adequada da partida, garantindo uma margem de dois pontos. Por exemplo, no 1º game de uma partida melhor de 3, uma equipe com 10 pontos se aposenta quando o placar está 10-5. As pontuações finais serão registradas como: "10-12, 0-11"

As pontuações da partida após uma desistência, expulsão ou eliminação baseada em regras serão relatadas como:

Formato melhor de 3 games: "11-0, 11-0"

Formato de melhor de 5 games: "11-0, 11-0, 11-0"

Formato game único de 15 ou 21 pontos: "15-0" ou "21-0"

12.H.2. Se um jogador/equipe escolher a opção de desistência ou uma desistência tiver sido imposta para a partida (e a opção de Desistência não tiver sido escolhida), o jogador/equipe poderá continuar a competir em quaisquer partidas futuras.

12.H.3. Todas as pontuações de partidas concluídas anteriormente, antes de uma Expulsão, Desistência ou Aposentadoria de um jogador, serão mantidas.

12.I. Diretrizes de pontuação de eliminação/abandono para partidas restantes:

Formato melhor de 3 games: “11-0, 11-0”

Formato de melhor de 5 games: “11-0, 11-0, 11-0”

Formato game único de 15 ou 21 pontos: “15-0” ou “21-0”

12.I.2. As pontuações de todas as partidas concluídas antes do pedido de abandono serão mantidas.

12.J. Mínimo de Duas Partidas. Em todos os torneios sancionados pelo USA PICKLEBALL, cada participante terá o direito de participar de no mínimo duas partidas programadas por evento inscrito. Exceção: Eventos de Eliminação Única Sem Repescagem garantem apenas 1 partida por evento..

12.K. Agendamento de Partidas. Um jogador não pode se inscrever em vários eventos programados para o mesmo dia com horários conflitantes.

12.L. Jogo de Duplas. Uma equipe de duplas será composta por dois jogadores que atendam aos requisitos de classificação para participar de uma determinada divisão/categoria/modalidade de jogo.

12.L.1. Em um evento baseado em ranking, o jogador com classificação mais alta determina o nível da equipe. Em um evento adulto (maiores de 19 anos) com base na faixa etária, a menor idade dos membros da equipe determinará a classificação etária da equipe. Os jogadores podem jogar numa divisão mais jovem, a menos que seja proibido pelas regras da National Senior Games Association (NSGA).

12.L.2. Jovens (idade 18 anos ou menos) podem entrar em qualquer evento juvenil para o qual sejam qualificados por idade. Se um evento juvenil não estiver disponível ou não receber inscrições suficientes, ou com a permissão do Diretor do Torneio, os jovens podem jogar como adultos nos eventos para maiores de 19 anos.

12.M. Mudanças de Parceiro. A mudança de parceiro pode ser feita antes da primeira partida, com o consentimento do Diretor do Torneio, se a mudança for devido a lesão, doença ou circunstâncias além do controle do jogador.

12.M.1. Em nenhuma circunstância uma mudança de parceiro pode ser feita depois que os parceiros começaram a jogar como equipe.

12.N. Mudanças de Quadra. Em torneios sancionados pela USA PICKLEBALL, o Diretor do Torneio ou seu designado pode decidir por uma mudança de quadra após a conclusão de qualquer jogo do torneio, se essa mudança proporcionar melhores condições para espectadores ou jogadores.

12.O. Mini-simples. O mini-simples é jogado de acordo com as mesmas regras do simples, salvo disposição em contrário neste livro de regras.

12.O.1. A Quadra: O mini-simples é jogado em uma quadra padrão de pickleball.

12.O.1.a. Uma linha adicional deve ser adicionada estendendo a linha central da quadra para a cozinha. A cor desta linha não precisa ser a mesma das outras linhas da quadra.

12.O.1.b. A quadra de pickleball ficou dividida em 2. Apenas uma das duas quadras (direita ou esquerda) estará “em jogo” de cada lado da quadra, a cada disputa de ponto. A quadra que está em jogo é determinada pela posição do jogador com base em sua pontuação (ou seja, a quadra direita [par] ou esquerda [ímpar]). Independente do jogador estar sacando ou recebendo.

12.O.2. Posições dos Jogadores

12.O.2.a. A posição de cada jogador é determinada pela sua pontuação individual. Isto se aplica em todos os momentos, quer o jogador esteja sacando ou recebendo.

12.O.2.b. Quando a pontuação de um jogador é par, o jogador joga da quadra da direita (par) e essa é a quadra em jogo naquele lado. Quando a pontuação do jogador é ímpar, o jogador joga da quadra da esquerda (ímpar) e essa é a quadra em jogo naquele lado)

12.O.3 Limite das Quadras em Jogo

12.O.3.a. O lançamento da bola de cada jogador deve aterrissar dentro dos limites da quadra do oponente que está em jogo.

12.O.3.b. A linha de fundo e a linha lateral externa determinam dois dos três limites da quadra em jogo.

12.O.3.c. Apenas uma das quadras de cada lado está em jogo durante uma disputa de ponto (ou seja, a quadra da direita [par] ou a quadra da esquerda [ímpar]), a linha central da quadra, incluindo a parte que se estende pela cozinha, serve como a outra linha lateral da quadra em jogo.

SEÇÃO 13 – GESTÃO DE TORNEIOS E ARBITRAGEM

13.A. Diretor do Torneio. Um Diretor de Torneio é responsável pelo torneio. É responsabilidade do Diretor do Torneio designar os oficiais e suas áreas de responsabilidade.

13.A.1. Um jogador pode recorrer de qualquer decisão de arbitragem para o Diretor do Torneio ou seu designado. O Diretor do Torneio, no entanto, mantém a autoridade de tomada de decisão final enquanto segue a regra aplicável neste Livro de Regras Oficial.

13.A.2. Em todos os torneios sancionados pelo USA PICKLEBALL, o Diretor do Torneio fornecerá algum método para identificar o servidor inicial de cada equipe para cada jogo. Essa identificação deve ser visível para todos na quadra durante o jogo. A recusa em usar essa identificação resultará na perda da partida.

13.A.3. O Diretor do Torneio deve verificar se o apoio planejado (por exemplo, primeiros socorros, voluntários do torneio, etc.) está disponível.

13.A.4. O Diretor do Torneio tem autoridade para expulsar qualquer jogador do torneio por má conduta.

13.B. Briefing do Torneio. Antes do torneio, o Diretor do Torneio informará os jogadores e árbitros sobre quaisquer características únicas, condições locais anormais ou perigos associados às quadras. Os briefings podem incluir, mas não estão limitados a distâncias de quadra que não são uniformes (como a distância da linha final para a cerca ou barreira traseira), tetos baixos, existência de saliências, reparos de quadra ou danos que possam afetar o jogo da bola. Se possível, os jogadores devem ser notificados por escrito como parte das instruções pré-torneio. Os árbitros serão informados à chegada ao local pelo Diretor do Torneio ou pelo seu designado.

13.B.1. O Diretor do Torneio não pode implementar ou impor qualquer regra que não esteja prevista no Livro de Regras do Pickleball dos EUA. Se o Diretor do Torneio desejar uma exceção a qualquer regra devido a limitações físicas da quadra ou condições locais, o Diretor Executivo de Arbitragem da USA Pickleball deve conceder permissão antes do torneio. **Importante:** No Brasil a permissão fica sob responsabilidade do Diretor de Arbitragem da Confederação Brasileira de Pickleball (CBP)

13.C. Deveres do árbitro. O árbitro é responsável por todas as decisões relacionadas a chamadas processuais e de julgamento durante a partida. Os jogadores podem recorrer de qualquer decisão do árbitro para o Diretor do Torneio ou seu designado.

13.C.1. O árbitro chama infrações fora da zona de voleio, saques curtos e faltas de invasão incluindo "foot fault" (cozinha e saque).

13.C.2. Se os jogadores ou juízes de linha fizerem as chamadas de linha e houver uma chamada de linha contestada, os jogadores podem solicitar que o árbitro determine a chamada de linha. Se o árbitro não puder fazer a chamada de linha, a chamada do jogador ou do juiz de linha permanecerá. Se os parceiros de duplas recorrerem de uma chamada de linha da qual discordam e o árbitro não puder fazer a chamada, a bola será declarada "dentro". Nota: Um jogador pode optar por anular uma chamada de linha em sua desvantagem (Ver Regra 6.C.12).

13.C.2.a. Os espectadores não devem ser consultados em nenhuma hipótese, para nenhum caso ocorrido em quadra.

13.C.3. Antes do início de cada partida, o árbitro deve:

13.C.3.a. Verificar a preparação da quadra com relação à limpeza, iluminação, altura da rede, marcações da quadra e perigos.

13.C.3.b. Verificar a disponibilidade e adequação dos materiais necessários para a partida, como bolas, folhas de pontuação, lápis / caneta e cronômetro.

13.C.4. Antes de cada partida começar, o árbitro deve se reunir com os jogadores na quadra para:

13.C.4.a. Inspeccionar as raquetes em busca de irregularidades.

13.C.4.b. Apontar modificações de regras aprovadas, anormalidades na quadra e condições da quadra fora do padrão que podem ser potenciais problemas de segurança, incluindo, mas não se limitando a reparos ou emendas na quadra, diferentes distâncias das linhas finais à alambrados e espectadores e seus assentos.

13.C.4.c. Instruir os jogadores sobre os deveres de chamada de linha do árbitro, juízes de linha e jogadores. Nota: Este requisito pode ser cumprido pelas instruções pré-jogo fornecidas pelo Diretor do Torneio.

13.C.4.d. Use qualquer método justo para determinar quem inicia o jogo (primeiro a sacar ou receber), ou escolher o lado da quadra.

13.C.4.e. Certifique-se de que os primeiros sacadores de cada equipe estejam usando a identificação oficial. A recusa em usar a identificação resultará na perda da partida.

13.C.5. Durante a partida, o árbitro deve:

13.C.5.a. Verifique novamente a altura e a posição da rede se a rede estiver torta.

13.C.5.b. Falar a pontuação para iniciar cada disputa de ponto (saque). Falar o placar indica para cada lado que o jogo está pronto para ser reiniciado.

13.C.5.c. Falar "ponto" após a o ponto ser ganho.

13.C.5.d. Anote adequadamente a folha de pontuação depois que cada disputa de ponto for concluída ou o pedido de tempo for solicitado.

13.C.5.e. Em partidas de duplas, fale "segundo sacador" (ou "segundo saque") depois que a equipe perdeu a disputa de ponto no primeiro saque.

13.C.5.f. Fale "fora" quando apropriado.

13.C.5.g. Aplicar procedimentos de tempo limite. (Ver Seção 10.)

13.C.5.h. Manter a conduta do jogador. Nos torneios USA PICKLEBALL, o árbitro tem o poder de chamar advertências verbais, advertências técnicas, faltas técnicas e perder um game ou partida com base em uma combinação definida de avisos técnicos e/ou faltas técnicas. O árbitro também pode recomendar uma expulsão ao Diretor do Torneio.

13.D. Responsabilidades de Linha de Jogador e Falta.

13.D.1. Jogo não oficial.

13.D.1.a. No espírito do "fair play", espera-se que os jogadores se acuse imediatamente por qualquer tipo de falta que ele mesmo cometeu. O aviso de falta deve acontecer antes que o próximo saque ocorra.

13.D.1.b. Os jogadores são responsáveis por definir bola dentro ou bola fora em todas as linhas em seu lado da quadra, incluindo cozinha e "foot fault" no saque.

13.D.1.c. Os jogadores podem chamar faltas na cozinha e pé na linha no saque do adversário. Se houver algum desacordo entre os jogadores sobre o "foot fault", volta o saque.

13.E. Juízes de Linha.

13.E.1. O Diretor do Torneio determinará quais partidas eliminatórias usarão juízes de linha. Juízes de linha são recomendados, mas não são obrigatórios.

13.E.2. Os juízes de linha farão as chamadas de bola dentro ou fora e 'foot fault' no saque, ocorrendo dentro de sua área de atuação e falando em voz alta "fora" ou "foot fault" e mostrando o sinal de "fora" (braço estendido apontando na direção fora dos limites).

13.E.3. Se um juiz de linha mostrar o sinal de "bloqueado/sem visão", o árbitro pode fazer a chamada imediatamente se viu claramente a bola cair. Se o árbitro não puder fazer a chamada, o árbitro deve procurar outros membros da equipe de arbitragem para ajudar.

13.E.4. Em caso de recurso, se um árbitro anular a chamada "fora" de um juiz de linha deu como "dentro", ocorrerá um replay (volta o saque), a menos que a equipe que se beneficiou da chamada do árbitro opte por conceder o ponto / disputa de ponto.

13.E.5. Se um jogador discordar da chamada "fora" de um juiz de linha que beneficiou sua equipe, o jogador pode anular a chamada "fora" passando para "dentro" de acordo com a regra 6.C.12. Um replay (volta o saque) ocorrerá, a menos que a equipe que fez a chamada em seu prejuízo opte por ceder o ponto / disputa de ponto.

13.F. Apelação. Os recursos para o árbitro relativos a chamadas de julgamento (por exemplo, chamadas de linha, dois toques, etc.) serão decididos pelo árbitro. O árbitro pode consultar jogadores ou juízes de linha para decidir o resultado do recurso.

13.F.1. Em uma partida sem juízes de linha, se um jogador recorrer de uma chamada de linha para o árbitro, o árbitro deve fazer uma chamada se ele claramente viu a bola cair "dentro" ou "fora". Se o árbitro não conseguir fazer a chamada, a chamada original será mantida. Se nenhuma chamada foi feita, a bola será considerada "dentro".

13.F.2. A decisão de um árbitro resultará em um ponto concedido, uma perda de serviço ou voltar o saque.

13.F.3. Apenas as chamadas da finalização do ponto (bola já fora de jogo) podem ser objeto de recurso. Qualquer jogador pode recorrer de uma chamada de linha de fim de disputa para o árbitro antes que o próximo saque ocorra.

13.G. Advertências verbais, advertências técnicas e faltas técnicas.

13.G.1. O árbitro tem o poder de emitir uma única advertência verbal a cada jogador/equipe ou advertência técnica. A seguir, ações ou comportamentos que resultem em advertência verbal ou técnica:

13.G.1.a. Linguagem ríspida e inadequada dirigida a outra pessoa.

13.G.1.b. Palavrões (audíveis ou visíveis) usados por qualquer motivo. O árbitro determinará a gravidade de qualquer violação.

13.G.1.c. Discutir agressivamente com a equipe de arbitragem, outros jogadores ou espectadores de forma a atrapalhar o fluxo de jogo.

13.G.1.d. Abuso da bola (quebrar ou pisar na bola de forma agressiva ou proposital) ou bater na bola entre pontos.

13.G.1.e. Tirar um tempo entre as disputas de ponto de uma forma que interrompa desnecessariamente o fluxo do jogo.

13.G.1.f. Chamadas de linha repetidamente apelativas de modo que o fluxo de jogo seja interrompido. Quando um jogador contesta repetidamente as chamadas do adversário e ou árbitro.

13.G.1.g. Contestar a decisão do árbitro e perder o desafio (por exemplo, a decisão do árbitro foi correta) e um pedido de tempo é avaliado. (Advertência verbal não aplicável)

13.G.1.h. Solicitar um tempo médico sem uma condição médica válida (pedido de tempo avaliado), conforme determinado pelo pessoal médico ou pelo diretor do torneio, se nenhuma equipe médica estiver presente. (Advertência verbal não aplicável)

13.G.1.i. Ações que são consideradas pequenos comportamentos antidesportivos, incluindo, mas não se limitando a falar repetidos 'out / fora' questionáveis que, após recurso, são revertidos (anulados) pelo árbitro.

13.G.1.j. Exceto durante os intervalos e entre os jogos, receber treinamento de qualquer pessoa que não seja um parceiro.

13.G.2. Faltas técnicas - Quando uma falta técnica é apontada pelo árbitro, um ponto será removido da pontuação do jogador/equipe infratora, a menos que sua pontuação seja zero, caso em que um ponto será adicionado à pontuação do adversário. Ações ou comportamentos que resultem em falta técnica (sem que seja emitida uma advertência técnica previamente):

13.G.2.a. Agressiva ou imprudentemente jogando um remo em frustração ou raiva, com negligência desconsiderando as consequências, e não atinge uma pessoa ou danifica bens.

13.G.2.b. Um jogador usando linguagem extremamente inapropriada, ou palavrões, independentemente de para quem ou o que é dirigido.

13.G.2.c. Fazer uma ameaça ou desafios de qualquer natureza contra ou a qualquer pessoa.

13.G.2.d. Contestar a decisão do árbitro e perder o desafio (por exemplo, a decisão do árbitro foi correta) e não há tempo limite disponível. (Advertência verbal não aplicável)

13.G.2.e. Quaisquer outras ações que sejam consideradas comportamento antidesportivo extremo.

13.G.2.f. Solicitar um tempo de espera médico sem uma condição médica válida, e a equipe (ou jogador em uma partida de simples) não tem pedidos de tempo restantes. (Advertência verbal não aplicável)

13.G.2.g. Arremessar ou bater deliberadamente uma bola que não esteja em jogo com negligência na desconsideração das consequências que inadvertidamente atinge uma pessoa.

13.G.3. Efeito de faltas técnicas e advertências técnicas. A avaliação de uma advertência técnica ou de uma falta técnica deve ser acompanhada de uma breve explicação do motivo.

13.G.3.a. Uma advertência técnica não deve resultar na perda da disputa do ponto ou do ponto atribuído.

13.G.3.b. Uma vez emitido um aviso técnico, um segundo aviso técnico por qualquer motivo, dado ao mesmo jogador/equipe durante a partida, resultará em uma falta técnica sendo emitida para o jogador/equipe.

13.G.3.c. Se um árbitro emitir uma falta técnica, um ponto será removido da pontuação do jogador/equipe infrator, a menos que sua pontuação seja zero, caso em que um ponto será adicionado à pontuação do adversário. Depois que o ponto é removido ou atribuído, o jogador se move para a(s) posição(ões) correta(s) que reflete sua pontuação.

13.G.3.d. Uma advertência técnica ou falta técnica não afeta a troca do sacador ou uma bola fora.

13.G.3.e. Advertências verbais, advertências técnicas e faltas técnicas podem ser avaliadas sempre que os jogadores estiverem em quadra, independentemente de a partida estar em andamento. Isso inclui o tempo de aquecimento. O jogo não deve ser interrompido para avaliar uma advertência ou falta técnica. A avaliação da advertência ou da falta deve ser aplicada após o término da disputa de ponto. O comportamento que chegar ao nível de uma advertência ou falta após o término da partida será levado ao conhecimento do Diretor do Torneio.

13.H. Game perdido. O árbitro imporá a perda de um game quando ocorrer uma das seguintes situações:

13.H.1. Após a avaliação de uma advertência técnica e a subsequente emissão de uma falta técnica listada na regra 13.G.2.

13.H.2. Após uma falta técnica ter sido avaliada em conformidade com a regra 13.G.3.b. ou a regra 13.G.2. e a posterior emissão de outro aviso técnico por qualquer motivo.

13.H.3. Para um formato de partida que é de um game para 15 ou 21 pontos, um game perdido é equivalente a um jogo perdido.

13.H.4. Para um formato de jogo de melhor de 3 ou 5 games, um árbitro pode impor uma desistência de game quando um jogador/equipe não se apresentar para jogar 10 minutos após o início da partida. Uma desistência da partida será imposta quando um jogador/equipe não comparecer ao jogo 15 minutos após o início da partida. Se o formato da partida for de um game até 15 ou 21, a desistência da partida ocorre quando o jogador/equipe não se apresenta para jogar 10 minutos após o início da partida. O Diretor do Torneio poderá permitir um atraso maior se as circunstâncias justificarem tal decisão.

13.I. Perda da partida.

13.I.1. O árbitro imporá uma desistência da partida com base em uma combinação de Advertências Técnicas ou Faltas Técnicas quando ocorrer uma das seguintes situações:

13.I.1.a. A emissão combinada de duas advertências técnicas e uma falta técnica listadas na Regra 13.G.2.

13.I.1.b. Após uma falta técnica ter sido avaliada de acordo com a Regra 13.G.3.b ou Regra 13.G.2 e a subsequente marcação de uma segunda falta técnica por qualquer motivo.

13.I.1.c. Comportamento que resultará na perda da partida e que não seja devido a uma combinação de Advertências Técnicas ou Faltas Técnicas.

13.I.1.c.1 Fazer contato físico deliberadamente agressivo com um adversário, oficial ou espectador.

13.I.1.c.2 Golpear ou lançar uma bola ou raquete de forma agressiva ou imprudente por frustração ou raiva que coloque um indivíduo ou propriedade de uma instalação em risco ou em perigo.

13.I.2. O Diretor do Torneio pode impor a perda de uma partida por não cumprir as regras do torneio ou das instalações anfitriãs enquanto estiver nas instalações, ou por conduta imprópria nas instalações entre as partidas, ou por abuso de hospitalidade, vestiário ou não cumprimento de outras regras e procedimentos.

13.J. Impugnação de Decisões ou Decisões dos Árbitros. Se um jogador discordar da decisão ou decisão de um árbitro, esse jogador pode contestar a decisão do mesmo pedindo ao Árbitro Principal, o Diretor do Torneio ou quem Diretor do Torneio designar. Se a decisão ou decisão do árbitro for considerada correta, o jogador ou equipe perderá um pedido de tempo e receberá uma advertência técnica (ver 13.G.1.g). Se não houver pedido de tempo disponível e a decisão do árbitro estiver correta, o jogador/equipe receberá uma falta técnica (ver 13.G.2.d). Quando a decisão do árbitro estiver incorreta, a decisão será revertida e, se for o caso, haverá a volta do saque.

13.K. Remoção de um juiz de linha. O árbitro pode remover um juiz de linha por qualquer causa razoável, com base na observação do próprio árbitro ou dos jogadores. Se o árbitro decidir substituir um juiz de linha com base em sua própria observação, a decisão do árbitro é final. Os jogadores também podem solicitar ao árbitro para remover um juiz de linha, desde que todos os jogadores concordem. Se o árbitro não concordar, o árbitro deve consultar o Diretor do Torneio para uma decisão final. Se um juiz de linha for removido, o Diretor do Torneio nomeará um substituto.

13.K.1. Afastamento de árbitro. Se todos os jogadores concordarem, eles podem solicitar ao Diretor do Torneio a remoção do árbitro. O Diretor do Torneio mantém a autoridade discricionária final sobre a remoção de um Árbitro. Se um Árbitro for removido, o Diretor do Torneio nomeará um substituto.

13.L. Jogo não oficial. Qualquer jogador pode solicitar um árbitro ou Diretor de Torneio se:

13.L.1. O jogador razoavelmente acredita que uma regra está sendo consistente e deliberadamente violada por seu oponente.

13.L.2. Surge uma situação em que os jogadores não são capazes de resolver uma disputa de forma rápida e fácil.

13.L.2.a. Se algum jogador acreditar que uma raquete não é aprovada pela USAPA ou não cumpre todas as regras de raquete, o jogador pode convocar o Árbitro Principal ou o Diretor do Torneio para determinar se a raquete é legal para jogar.

13.M. Ejeções e expulsões. O Diretor do Torneio pode expulsar um jogador do torneio por comportamento flagrante e particularmente prejudicial que, na opinião do Diretor do Torneio, afeta o sucesso do torneio. Uma ejeção pode ocorrer devido a ações sempre que o jogador estiver no local do torneio e pode incluir, mas não está limitado a:

13.M.1. Usar insultos étnicos, religiosos, raciais, sexistas ou homofóbicos.

13.M.2. Lesão a um jogador, funcionário ou espectador através de um ato com a raquete ou abuso de bola.

13.M.3. Cuspir ou tossir em uma pessoa.

13.M.4. Não exibir "melhor esforço". Isso inclui, mas não se limita a, inadimplência, perda ou não dar os melhores esforços nas partidas, seja para seu próprio benefício ou de outra forma.

Nota: Além de uma ejeção, o Diretor do Torneio também tem a opção de expulsar o jogador do local do torneio.

APÊNDICE

Prioridades e princípios orientadores do livro oficial de regras do Pickleball dos EUA.

Prefácio

O Livro de Regras Oficial do Pickleball dos EUA é o produto mais importante da organização. É o documento fundamental para o PICKLEBALL e deve ser tratado com respeito aos fundadores do esporte e àqueles que escreveram e aprovaram regras ao longo dos anos.

Escrever regras objetivas, claras e concisas é um trabalho difícil. Como os envolvidos na redação e/ou aprovação de regras vêm de diferentes origens e experiências, é importante ter prioridades na redação de regras e princípios orientadores que ajudem a fornecer uma medida de consistência de um ano para o outro. As seguintes Prioridades e Princípios Orientadores do Livro de Regras foram desenvolvidos para orientar os redatores e aprovadores de regras em seu importante trabalho.

Prioridades

As três prioridades seguintes devem ser consideradas “testes” para qualquer mudança de regra sugerida. Qualquer mudança de regra sugerida deve satisfazer pelo menos uma destas três prioridades, listadas em ordem de importância:

1. A primeira prioridade é preservar a integridade do desporto, que incorpore os elementos de diversão, cooperação, cortesia e competição. Esta prioridade presta homenagem àqueles que desenvolveram o desporto em 1965 e àqueles que escreveram e aprovaram alterações nas regras ao longo dos anos.
2. A segunda prioridade é o que é coletivamente melhor para os jogadores. Esta prioridade examina mudanças nas regras para melhorar a experiência do jogador. Ele “testa” sugestões de mudanças nas regras do ponto de vista de minimizar divergências entre os jogadores, tornando mais fácil aprender o esporte, ensiná-lo e praticá-lo, ao mesmo tempo que permite inovação moderada à medida que as habilidades e os equipamentos dos jogadores se desenvolvem e evoluem.
3. A terceira prioridade é o que é melhor para a arbitragem. Ele “testa” mudanças nas regras para diminuir a probabilidade de ocorrência de conflitos entre jogadores, bem como entre jogadores e árbitros.

Princípios Orientadores

O Livro Oficial de Regras do Pickleball dos EUA cobre uma ampla variedade de regras que cobrem a quadra e os equipamentos, jogos recreativos e sociais, bem como jogos de torneios, oficiais e não oficiais. A seguir estão os Princípios Orientadores para aqueles que redigem e aprovam regras. Na medida do possível, as regras devem:

1. Se aplicar a todos os níveis e categorias de jogadores; jogadores recreativos e sociais, bem como jogadores de torneios profissionais e amadores (oficiais e não oficiais). Regras específicas para uma única categoria de jogador, por exemplo, o jogador de nível profissional, devem ser aprovadas após cuidadosa consideração e exame de como a mudança de regra pode impactar o esporte além do nível profissional de competição.

2. Ser escrito com enfoque determinístico, ou seja, na perspectiva de “se isso ocorrer, é isso que acontece”. Se algo não for permitido ou não deveria acontecer, as consequências (por exemplo: voltar o saque, falta, advertência técnica, etc.) deverão ser previstas como parte da regra.
3. Concentre-se naquilo que não deveria ocorrer, não naquilo que é permitido. As tentativas de incluir regras que descrevam o que é permitido resultarão num Livro de Regras desnecessariamente extenso.
4. Evite ambiguidade, discricção do jogador ou regras relacionadas ao julgamento do árbitro. Tais regras suscitam divergências e diferentes interpretações. Para este fim, quando uma palavra-chave é usada para descrever quando uma regra se aplica, a palavra deve ser definido como parte da regra ou na Seção de Definição do Livro de Regras.
5. Permitir que os fabricantes de equipamentos inovem, desde que tal inovação não sobrecarregue ou ultrapasse a capacidade do jogador médio de acompanhar a velocidade e a dificuldade do esporte. As alterações nas regras relacionadas com os equipamentos devem ser alvo de um exame particularmente atento devido ao seu potencial de criação de precedentes.
6. Ter um elemento de precedente que lhes seja concedido. A mudança pela mudança deve ser evitada para evitar a frustração ou a perda de confiança dos jogadores.
7. Permitir um grau apropriado de inovação dos jogadores. Essa inovação deverá manter um equilíbrio saudável entre as regras históricas que foram fundamentais para o crescimento e apelo do desporto.
8. Preservar as características e regras únicas do esporte envolvendo a Zona Não-Volley e a regra dos dois pingos e evitar que uma batida na bola ou tipo de jogada domine o esporte.
9. Abordar um problema conhecido ou antecipar tendências e necessidades do desporto antes que se torne necessário.
10. Está sujeito a análises e comentários de partes interessadas nacionais e internacionais.

USA Pickleball

All Rights Reserved

Printed in the United States of America

Please visit our website

usapickleball.org

for the most current rules and information

© 2010; revised 2024