

Livro Oficial de Regras de PickleBall da APPICKLE



Prefácio

A APPICKLE – Associação Portuguesa de Pickleball foi organizada para perpetuar o crescimento e o avanço do pickleball a nível nacional, assim como, para estabelecer metas para o jogo e trazer reconhecimento mundial. A APPICKLE disponibiliza esta edição internacional de 2022 do Manual de Regras a todos os clubes parceiros que estão empenhados em promover o crescimento e desenvolvimento do pickleball.

O objetivo deste livro de regras é fornecer aos jogadores de pickleball as regras necessárias para que o jogo seja recreativo, social e organizado nos torneios. Alguns capítulos deste livro de regras foram concebidos para serem utilizados apenas para a realização de torneios oficiais. Um torneio oficial permite aos jogadores obterem uma classificação numa base nacional ou internacional.

Os torneios não oficiais também podem usar estes capítulos como diretrizes. Diretores de Torneios para torneios não oficiais podem ser flexíveis no uso destas diretrizes para melhor se adequar às habilidades, idades e diversidade dos seus jogadores. A APPICKLE e os seus clubes parceiros encorajam entusiasticamente estes torneios não oficiais para promover o conhecimento e o crescimento do desporto, assim como o desenvolvimento de habilidades, enquanto se divertem jogando pickleball.

Este é o Manual de Regras da APPICKLE, adaptado do Manual de Regras da USA PICKLEBALL. Este é o produto mais importante da organização, e é um documento fundamental para o desporto e deve ser tratado com respeito.

Mudanças de Regras para 2023

Vestuário- 2.G.1/2.G.4

Vestuário inapropriado pode também incluir também agora vestuário da cor da bola do torneio. O Capítulo 1 encoraja jogadores a evitar usarem vestuário de uma cor aproximada à da cor da bola. O diretor do torneio mantém o direito de pedir uma mudança de vestuário durante um time-out.

Serviço Spin – 4.A.5/4.A.6

Manipular a bola para adicionar uma rotação à mesma durante o lançamento da bola, não é permitido. Alguma rotação normal da bola é permitida quando a mesa é servida, mas o serviço não pode conter manipulação de rotação na bola antes da raquete acertar na bola. Isto aplica-se ao serviço volley e ao drop service.

Replay ou Falta no Serviço- 4.M

O árbitro tem a autoridade para interromper imediatamente a jogada e mandar fazer um replay se o árbitro não tiver a certeza de que mais um elemento do serviço tenha sido cumprido. O árbitro marcará uma falta imediata se um serviço violar claramente um ou mais dos requisitos. A intenção é induzir os jogadores a ajustar o seu serviço para que ele atenda a todos os seus requisitos.

Perguntas de Jogadores sobre o Serviço Correto, Recetor ou Posição- 4.B.8

As perguntas sobre o serviço correto, recetor ou posição são na mesma permitidas antes do serviço ocorrer. Uma pergunta genérica do servidor como “Estou bem?” é considerada viável para a pergunta do serviço correto ou da posição correta, e o árbitro irá responder a ambas as questões. Em partidas não oficiais, o jogador pode perguntar ao oponente as mesmas perguntas e o oponente deve responder com as informações apropriadas.

Chamada Errada da Pontuação- 4.K

Se a pontuação errada for chamada, o árbitro ou qualquer outro jogador pode parar a jogada antes que a bola seja ripostada após o serviço para corrigir o serviço. É falta se parar a jogada depois ripostar o serviço para identificar ou perguntar qual a pontuação. É falta se parar a jogada para identificar ou pedir para corrigir a pontuação quando a pontuação chamada é a correta.

Time-out de Equipamento- 10.D

Os jogadores não são obrigados a usarem o time-out do tempo regulamentar para ajustar o equipamento ou mudá-lo se necessário para uma justa e segura continuação do jogo. O árbitro pode pedir um time-out de equipamento de uma duração razoável.



Índice

Capítulo 1 – O Jogo.....	6
Capítulo 2 – Campo e Equipamento.....	8
Capítulo 3 – Definições.....	13
Capítulo 4 – O Serviço, a Sequência do Serviço e Regras de Pontuação.....	17
Capítulo 5 - Serviço e Fim da Seleção de Regras.....	23
Capítulo 6 - Regras da Chamada de Linha.....	24
Capítulo 7 – Regra das Faltas	26
Capítulo 8 - Regras da Bola Morta	27
Capítulo 9 - Regras da Zona Não-Volley	28
Capítulo 10 – Regras de Tempo Limite	39
Capítulo 11 – Outras Regras	32
Capítulo 12 - Políticas de um Torneio	35
Capítulo 13 - Gestão do Torneio e dos Funcionários	39

Capítulo 1- O Jogo

O Pickleball é um desporto de raquetes jogado com uma bola especial perfurada num campo de 6.10 metros de largura por 13.41 metros de comprimento, com uma rede semelhante à do ténis. O campo é dividido em 4 retângulos de serviço (direita/esquerda) e zonas de não volley. (Ver Figura 1)

A bola é servida diagonalmente do retângulo atacante para a retângulo recetor adversário usando um serviço aprovado. A bola é batida para a frente e para trás até que um jogador não devolva a bola de acordo com as regras.

Os pontos são marcados apenas pelo lado que serve quando o servidor ou a equipa do servidor ganha o rally, ou o lado adversário comete uma falta. O servidor continua a servir, alternando retângulos de serviço, até o lado que serve perder o rally ou cometer uma falta.

Tipicamente, a primeira equipa que marcar 11 pontos e liderar por pelo menos 2 pontos de margem ganha.

O Pickleball pode ser jogado como singles ou duplas.

Os Jogadores

O Pickleball é um jogo que requer cooperação e cortesia. Um senso de fair play para dar ao adversário o benefício de qualquer dúvida é essencial para manter os princípios de diversão e competição subjacentes ao jogo. Para tal:

- Todos os pontos jogados são tratados da mesma forma independentemente da sua importância; o primeiro ponto da partida é tão importante quanto o match point.
- Qualquer um dos parceiros em duplas pode fazer chamadas, especialmente chamadas de linha; não há lugar no jogo para um parceiro dizer ao outro: "bola era minha e não tua".
- Chamadas imediatas eliminam a "opção de duas hipóteses". Por exemplo, um jogador não pode reivindicar um impedimento de uma bola enquanto a mesma está em jogo e depois de a acertar para a manter em jogo; eles desistiram de chamar o impedimento, escolhendo em vez disso acertar na bola.
- Os jogadores esforçam-se para cooperar quando confrontados com uma situação não coberta pelo Manual de Regras. Os resultados possíveis podem ser um replay, permitindo que o jogo se mantenha, ou em casos extremo pedindo a um árbitro para resolver uma disputa.
- Sempre que possível, as regras acomodam jogadores com várias necessidades adaptativas.

Características únicas

Regra dos dois ressaltos- Após a bola ser servida, a mesma tem de bater 1 vez no chão de cada lado.

Non-Volley Zone (NVZ)- Uma área que se estende a 2.13 metros da rede de cada lado, dentro da qual um jogador não pode bater a bola sem que esta salte primeiro. Mais especificamente, todo o retângulo da rede até a linha de fundo é a mesma e pode ser usada livremente para todos os jogos, com uma exceção: o volley. Os primeiros 2.13 metros, a zona não-volley, não podem ser usados para o volley.

(Cadeiras de Rodas) Os jogadores que utilizam cadeiras de rodas podem permitir que a bola bata no chão duas vezes antes de devolver a bola. O segundo ressalto pode ser feito em qualquer lugar do campo de jogo.



Capítulo 2- Campo e Equipamento

2.A Especificidades do campo

As dimensões e medidas do campo de PickleBall são:

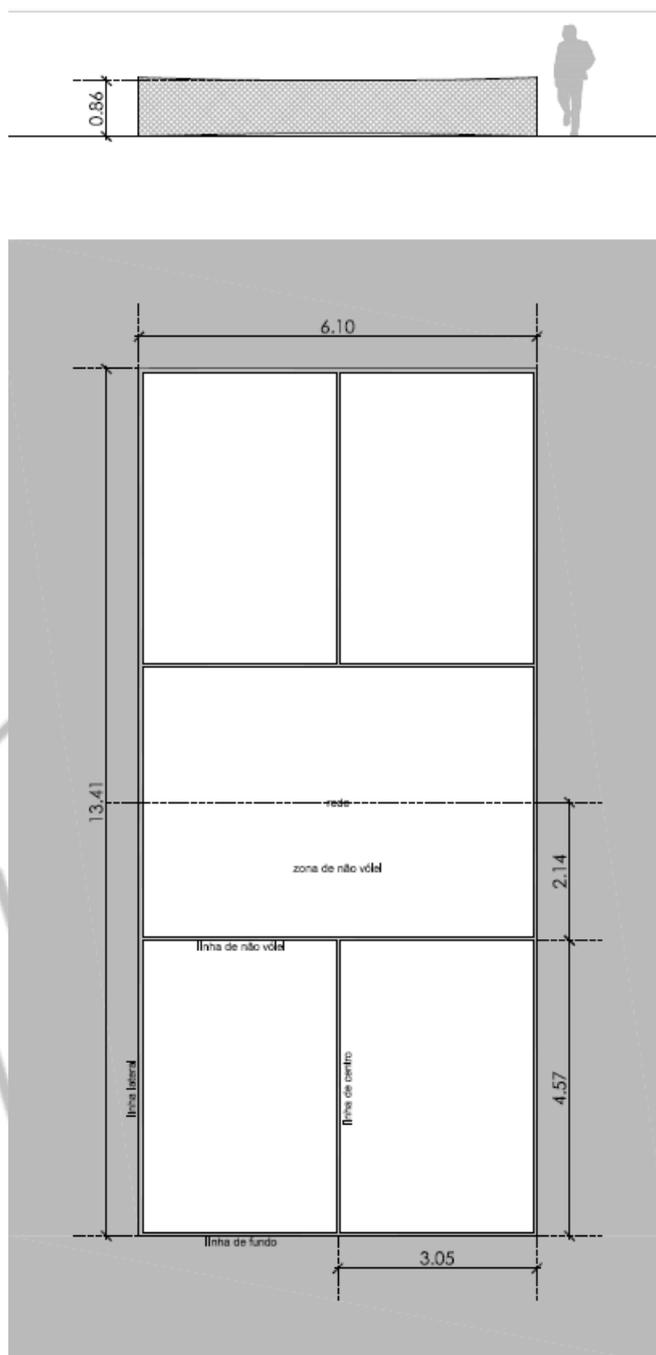


Figura 1

2.A.1 O campo deve ser um retângulo de 6.10 metros de largura e 13.41 metros de comprimento, tanto para as partidas simples como para as duplas. (Ver Figura 1)

2.A.2 As medidas do campo devem ser feitas para o exterior do perímetro e das linhas da zona de não-volley. Todas as linhas devem ser 5.08 cm de largura e a mesma cor, fazendo um claro contraste com a cor da superfície do campo.

2.A.3 A superfície de campo mede 9.14 metros de largura e 18.29 metros de comprimento. A margem circundante de 3.05 metros mede 12.19 metros de largura por 19.51 metros de comprimento. Outras recomendações para as dimensões dos campos são:

Finalidade	Largura (cm)	Comprimento (cm)
Nova construção	10.36 m	19.5 m
Jogo de Torneio	10.36 m	19.5 m
Jogo de cadeira de rodas	13.41 m	22.55 m
Campo de Estádio	15.24 m	24.38 m

2.A.4 **(Cadeiras de Rodas)** A superfície do campo recomendada para o jogo de cadeira de rodas é de 13.41m de largura e 22.55m de comprimento. O tamanho do estádio para um jogo de cadeira de rodas é de 15.24m de largura por 24.38m de comprimento.

2.B Linhas e Áreas.

As linhas e áreas do campo padrão de PickleBall são explicadas na Figura 1.

2.B.1 Linhas da base- as linhas paralelas à rede em cada extremidade do campo.

2.B.2 Linhas laterais- as linhas perpendiculares à rede em cada lado do campo.

2.B.3 Zona de não-volley- a área retangular, específica para cada equipa, de cada lado da rede delimitada por uma linha entre as duas linhas laterais, paralelas e a 2.13m da rede. Todas as linhas da zona de não-volley fazem parte da zona de não-volley.

2.B.4 Zona de serviço- a área além da zona de não-volley em ambos os lados da linha central, incluindo a linha central, linha lateral e a linha base.

2.B.5 Linha central- a linha no centro de cada retângulo que se estende desde a zona de não-volley até à linha base.

2.B.6 Retângulo direita- área de serviço do lado direito do campo quando virado para a rede.

2.B.7 Retângulo esquerda- área de serviço do lado esquerdo do campo quando virado para a rede.

2.C Especificações da rede

2.C.1 Material- a rede pode ser feita de qualquer material de tecido de malha que não permita a passagem de uma bola.

2.C.2 Postes- os postes devem ter 6.71m entre eles e o diâmetro máximo da coluna de rede deve ser de 7.62m.

2.C.3 Tamanho- o comprimento da rede deve ser de pelo menos 6.63m de um poste para o outro. A altura da rede deve ser 76.2 cm.

2.C.4 Extremidade da rede- a parte superior da rede deve ser envolvida com uma fita branca de 5.08cm unindo o fio e o cabo que atravessam a mesma.

2.C.5 Alça central e altura- a alça é recomendada para uma rede permanente e deve ser colocada no centro da rede para permitir um fácil ajuste aos 86,36 cm no centro. A parte superior deve ter uma altura de 91,44 cm nas linhas laterais.

2.6.C Se a rede descair para o retângulo e tal configuração não for corrigida pelo staff do torneio antes do início do jogo, e se o árbitro considerar que a bola foi afetada pela rede descaída, deverá resultar numa repetição da jogada.



Figura 2

A bola da esquerda (verde) com os buracos maiores é normalmente usada para jogos indoor, enquanto a bola da direita (amarela) é normalmente usada para jogos outdoor. As cores podem variar, mas todos os tipos de bolas aprovadas são aceitáveis para jogos indoor e outdoor. A lista de todas as bolas aprovadas está no site da USAPA.

2.D Especificidades da bola

2.D.1 Design- A bola deve ter um mínimo de 26 a um máximo de 40 furos circulares, com espaçamento dos furos e desenho geral da bola em conformidade com as características de voo. A bola deve ter o nome ou logotipo do fabricante ou fornecedor impresso ou estampado na superfície.

2.D.2 Aprovação- o Diretor do Torneio irá escolher a bola do torneio. A bola selecionada para jogar em qualquer torneio de pickleball deve ser nomeada na lista oficial de bolas aprovadas que se encontra no site: www.usapickleball.org

2.D.3 Construção- a bola deve ser feita de um material durável moldado com uma superfície lisa e livre de texturas. A bola será de uma cor uniforme, exceto por marcas de identificação. A bola pode ter uma ligeira costura, desde que não seja significativa e afete a dinâmica da bola. (Ver figura 2)

2.E Especificidades 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 satisfaça os critérios que se encontram no site dos USA de pickleball (USAPA).

2.E.2 Superfície- a superfície da raquete não deve conter delimitações, buracos, rachaduras ou reentrâncias que quebram a pele ou a superfície da mesma.

2.E.2.a Reflexão- a superfície 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 largura combinados, incluindo qualquer protetor de borda e tampa da pega, não devem exceder 60,96 cm. O comprimento da raquete não pode exceder 43,18 cm. Não há restrição quanto à espessura das raquetes.

2.E.4 Peso- não há restrições quanto ao peso das raquetes.

2.E.5 Alterações- as raquetes alteradas devem cumprir todas as especificações.

2.E.5.a As únicas alterações ou adições que podem ser feitas a uma raquete feita comercialmente são as fitas de proteção de bordas, fita de chumbo, alterações no tamanho do punho ou do envoltório do punho, e decalques de nome e/ou outras marcas de identificação na face da raquete.

2.E.5.b Decalques e fitas adesivas não podem ser maiores que 2,54 cm acima da parte superior da pega, nem mais de 1,27 cm dentro da borda externa de uma raquete ou, se uma proteção de borda estiver no lugar, 1.27cm dentro da proteção de borda.

2.E.5.c Marcas desenhadas à mão ou manuscritas são permitidas na superfície de jogo da raquete desde que não tenham impacto na rugosidade da superfície e sejam de bom gosto. Não são permitidos gráficos de reposição numa raquete feita comercialmente a não ser marcas de caneta "desenhadas à mão" ou "escritas à mão". Quaisquer representações desenhadas à mão ou manuscritas devem ser de bom gosto.

2.E.6 Características proibidas da superfície

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

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

2.E.6.c Características da lixa.

2.E.6.b Partes móveis que podem aumentar o impulso.

2.E.6.c Peças removíveis. Nenhuma peça removível, exceto para ajustes da pega da raquete e/ou envoltórios da pega e fita de chumbo na borda das raquetes.

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

2.F Aprovação e Autorização de equipamentos

2.F.1 Os jogadores são responsáveis por confirmar que a raquete que eles vão usar para o jogo é aprovada e listada na lista de raquetes aprovadas no site dos USA de pickleball.

2.F.1.a Violações- se em algum ponto do jogo é visto que um jogador está a usar uma raquete que não está na lista de raquetes aprovadas no site dos USA de pickleball, as seguintes sanções podem ser aplicadas:

2.F.1.a.1 Se a violação é identificada antes do jogo começar, o jogador pode trocar de raquete para uma que conste na lista de raquetes aprovadas no site dos USA de pickleball, sem levar sanção.

2.F.1.a.2 Se a violação é identificada depois do jogo ter começado, o jogador ou a equipa são obrigados a desistir desse mesmo jogo.

2.F.1.a.2 Se a violação é identificada depois do jogo ter acabado e o resultado ter sido registado, o mesmo mantém-se.

2.G Vestuário

2.G.1 Segurança e distrações- Um jogador pode ser obrigado a trocar peças de vestuário que não sejam apropriadas.

2.G.2 Representações, gráficos, insígnias, imagens e escritas em vestuário devem ser de bom gosto.

2.G.3 Calçado- Os sapatos devem ter solas que não marquem ou danifiquem a superfície de jogo do campo.

2.G.4 Violações- O Diretor do Torneio tem autoridade para impor mudanças de vestuário. Se o jogador se recusar a cumprir as mesmas, o Diretor do Torneio pode também declarar o jogo como derrota.

Capítulo 3- Definições

3.A Definições

3.A.1 Transporte- Bater na bola de tal forma que ela não ressalta da raquete, mas é carregada pela raquete.

3.A.2 Coaching- Comunicação de qualquer informação, incluindo verbal, não verbal e eletrônica, de alguém que não seja o parceiro de um jogador, sobre a qual um jogador ou equipa podem agir para obter uma vantagem ou ajudá-los a evitar uma violação das regras.

3.A.3 Campo- A área dentro das dimensões das linhas da base e laterais.

3.A.4 Cross court- A retângulo diagonalmente oposta ao retângulo de onde a bola foi lançada pela última vez.

3.A.5 Bola morta- uma bola que já não está em jogo.

3.A.6 Distrações- Ações físicas de um jogador que não são comuns ao jogo que, no julgamento do árbitro, podem interferir com a capacidade ou concentração do adversário para bater a bola. Exemplos incluem, mas não estão limitados a fazer ruídos altos, bater os pés, abanar a raquete de forma distrativa ou interferir de outra forma a concentração ou habilidade do adversário para bater a bola.

3.A.7 Duplo bounce- Quando a bola salta duas vezes num retângulo antes de ser devolvida.

3.A.8 Duplo hit- Bater a bola duas vezes antes de ser devolvida.

3.A.9 Desqualificação- Uma violação comportamental tão flagrante que justifica a desqualificação do torneio pelo Diretor do Torneio. O jogador pode permanecer no local, mas não pode jogar em mais nenhuma partida.

3.A.10 Expulsão- Uma violação comportamental tão flagrante que o Diretor do Torneio proíbe o jogador de jogar em quaisquer futuros jogos do torneio. Além disso, o jogador deve deixar o local imediatamente e não voltar para o resto do torneio.

3.A.11 Falta- Uma violação das regras que resulta numa bola morta e no fim do rally.

3.A.12 Primeiro serviço- Em duplas, o jogador que servirá a partir do retângulo da direita.

3.A.13 Perda- Uma violação de comportamento grave ou uma combinação de advertências técnicas e/ou faltas técnicas que resultam num jogo ou partida dado ao adversário.

3.A.14 Groundstroke- Um strike da bola após a bola ter saltado.

3.A.15 Hinder- Qualquer elemento ou ocorrência transitória não causada por um jogador que tenha impacto adverso no jogo. Exemplos incluem, mas não estão limitados, a bolas, insetos voadores, material estranho, jogadores ou oficiais noutra retângulo, que na opinião do árbitro, impactou a habilidade de um jogador de fazer uma jogada.

3.A.16 Extensão imaginária- Um termo usado para descrever onde uma linha se estenderia se projetada além de seu ponto final atual. Jogadores e árbitros devem projetar onde a linha se estenderia se não estivesse limitada à área de jogo.

3.A.17 Retângulo da esquerda- A área de serviço do lado esquerdo do retângulo, quando de frente para a rede. O servidor inicial em duplas ou no jogo individual, deve ser posicionado neste lado do retângulo quando a pontuação é ímpar.

3.A.18 Chamada de linha- Uma palavra ou palavras em voz alta ditas por um jogador ou juiz de linha para indicar ao árbitro e/ou jogadores que uma bola ao vivo não tocou no espaço necessário do retângulo. A palavra preferida para indicar uma chamada de linha é "OUT/FORA". Os sinais distintivos de mão podem ser usados em conjunto com uma chamada de linha. Palavras como "larga", "longa", "não", "profunda" também são aceitáveis.

3.A.19 Live ball/Em jogo- O ponto no tempo em que o árbitro ou servidor (ou o parceiro do servidor por regra 4.D.2) começa a dizer a pontuação.

3.A.20 Momentum- É uma propriedade de um corpo em movimento, como quando um jogador que executa um volley, que faz com que o jogador continue em movimento após o contacto com a bola. O ato de volley produz um momento que termina quando o jogador recupera o equilíbrio e o controlo do seu movimento ou para de se mover em direção à zona de não volley.

3.A.21 Zona de Não-Volley- A área de 2.13m por 6.09m adjacente à rede e específica para o final do retângulo de cada equipa relacionada às faltas na ZNV. Todas as linhas que delimitam a ZNV fazem parte da mesma. A ZNV é bidimensional e não se eleva acima da superfície de jogo. (Ver Figura 1 e Secção 2.B.3.)

3.A.22 Ajustes da pega da raquete- Dispositivos não mecânicos que alteram o tamanho da pega ou estabilizam a mão sobre a mesma.

3.A.23 Cabeça da raquete- A raquete, excluindo a pega.

3.A.24 Objeto permanente- Qualquer objeto no campo ou próximo dele, inclusive pendurado sobre o mesmo, que possa interferir com o jogo. Os objetos permanentes incluem o teto, paredes, vedações, luzes, postes de rede, pernas dos postes de rede/luz, as bancadas e assentos para os espectadores, o árbitro, juizes de linha, espectadores e todos os outros objetos à volta e acima do campo.

3.A.25 Plano da Rede- Os planos verticais imaginários de todos os lados que se estendem para além do sistema da rede.

3.A.26 Superfície do jogo- O retângulo e a área ao redor do retângulo designada para jogar.

3.A.27 Rally- Jogo contínuo que ocorre após o serviço e antes de uma falta.

3.A.28 Recetor- O jogador que está posicionado diagonalmente em frente ao servidor para devolver o serviço. Dependendo da pontuação da equipa, o jogador que devolve o serviço pode não ser o recetor correto.

3.A.29 Repetição- Qualquer rally que é reiniciado por qualquer motivo sem a atribuição de um ponto ou uma mudança de servidor.

3.A.30 Desistência- A decisão de um jogador/equipa que interrompe a partida e concede a partida ao adversário.

3.A.31 Retângulo da direita- A área de serviço do lado direito do retângulo, quando de frente para a rede. O servidor inicial em duplas ou o servidor individual deve ser posicionado no retângulo direito quando sua pontuação estiver igual.

3.A.32 Segundo serviço- Em duplas, um termo usado para descrever a condição quando uma equipa de serviço perde o primeiro dos seus dois serviços alocados.

3.A.33 Segundo servidor- Em duplas, o parceiro do primeiro servidor. O segundo servidor serve após o primeiro servidor perder o serviço.

3.A.34 Servir- A batida inicial para iniciar o rally.

3.A.35 Servidor- O jogador que inicia o rally. Dependendo da pontuação da equipa, é possível que o jogador que serve possa não ser o servidor correto.

3.A.36 Retângulo do serviço- A área em cada lado da linha central, incluindo a linha central, linha lateral e linha da base, excluindo a ZNV.

3.A.37 Área de serviço- A área atrás da linha de base e entre as extensões imaginárias da linha de centro do retângulo e cada linha lateral.

3.A.38 Side out- A atribuição do serviço à equipa adversária depois de um jogador individual ou uma equipa perder o seu serviço.

3.A.39 Servidor inicial- Para cada equipa, o jogador designado para servir primeiro no jogo. Em partidas duplas de torneio, o servidor inicial deverá usar uma forma visível de identificação determinada pelo Diretor do Torneio.

3.A.40 Falta técnica- A avaliação do árbitro de uma violação comportamental que resulta num ponto retirado do placar da equipa ofensiva, a menos que seu placar seja zero, caso em que um ponto será adicionado ao placar da equipa adversária. Uma falta técnica será cometida se uma advertência técnica já tiver sido feita e uma segunda advertência técnica for justificada, ou quando justificada pela ação de um jogador ou equipa, com base no julgamento do árbitro.

3.A.41 Aviso técnico- Um aviso do árbitro sobre uma violação comportamental dado a um jogador ou equipa. Os pontos não são atribuídos nem deduzidos por uma advertência técnica.

3.A.42 Volley- Durante um rally, um strike da bola no meio do ar antes da mesma bater no chão.

3.A.43 Retirada- O pedido de um jogador/equipa para ser retirado de qualquer jogada futura num parêntese especificado.

3.A.44 Profanidade- Palavras, frases ou gestos de mão, comuns ou incomuns, que normalmente são considerados inapropriados ou ao redor de crianças. Tipicamente incluídas são palavras de quatro letras usadas como intensificadores verbais.

3.A.45 Aviso verbal- Um aviso do árbitro sobre uma violação comportamental. Um único aviso verbal pode ser emitido para cada equipa uma vez por jogo.

3.A.46 Jogadores de cadeira de rodas- Qualquer pessoa, com ou sem deficiência, que jogue o jogo em cadeira de rodas. A cadeira de rodas é considerada parte do corpo do jogador. Pode ser um jogador com uma deficiência ou qualquer pessoa que queira jogar numa cadeira de rodas.



Capítulo 4- O Serviço, a Sequência de Serviço e as Regras de Pontuação

4.A Serviço

4.A.1 O resultado do jogo deve ser chamado antes da bola ser servida.

4.A.2 Colocação do serviço- O servidor deve servir para a retângulo de serviço correto (o retângulo diagonalmente oposta ao do servidor). O serviço pode ou não tocar na rede e não deve tocar nas linhas da ZNV. O serviço pode cair em qualquer outra linha do campo.

4.A.3 Se o serviço passar a rede ou atingir a rede e depois tocar o recetor ou o parceiro do recetor, é um ponto para a equipa ofensiva.

4.A.4 Quando a bola é servida:

4.A.4.a Pelo menos um pé deve estar na superfície de jogo atrás da linha de base.

4.A.4.b Nenhum dos pés do servidor pode tocar dentro da linha de base.

4.A.4.c Nenhum dos pés do servidor pode tocar fora das extensões imaginárias da linha lateral ou da linha central.

4.A.4.d **(Cadeira de rodas)** Ambas as rodas traseiras devem estar na superfície de jogo atrás da linha de base e não podem tocar no retângulo ou dentro da linha de base ou fora das extensões imaginárias da linha lateral ou linha central.

4.A.5 O serviço volley- O servidor deve usar apenas uma mão para soltar a bola e realizar o serviço. Se a bola for girada visivelmente pelo servidor durante o serviço, a(s) parte(s) da mão em contato com a bola deve(m) estar vazia(s). A libertação da bola pelo servidor deve ser visível para o árbitro e para o recetor. Em partidas sem árbitro, a libertação da bola pelo servidor deve ser visível para o recetor. Uma repetição deve ser chamada antes do retorno do serviço se a libertação da bola não for visível ou se o árbitro (ou o recebedor em partidas não oficializadas) não puder perceber se um item na mão entrou em contato com uma bola visivelmente rodada.

4.A.5.a O braço do servidor deve se estar movendo em um arco ascendente quando a bola é atingida e pode ser feito com um movimento para a frente ou para trás. (Ver Figura 3.3)

4.A.5.b O ponto mais alto da cabeça da raquete não deve estar acima da parte mais alta do pulso quando atinge a bola. (Ver Figura 3.1 e 3.2)



Figura 3.1 (serviço legal)



Figura 3.2 (serviço ilegal)



Figura 3.3 (serviço legal)

4.A.5.c O contacto com a bola não deve ser feito acima da cintura. (Ver figuras 3.1 e 3.3)

4.A.5.d O serviço tem de ser feito sem a bola bater no chão.

4.A.6 O drop service

4.A.6.a Servidores devem soltar a bola de uma das mãos ou deixá-la cair de qualquer altura natural (sem ajuda) e bater a bola depois que a bola saltar. Não há restrição de quantas vezes a bola pode pular nem onde a bola pode pular na superfície de jogo. O

lançamento da bola pelo servidor deve ser visível para o árbitro e para o recetor. Nas partidas sem árbitro, a libertação da bola pelo servidor deve ser visível para o recetor. Um replay deve ser chamado antes do retorno do serviço e se alargada da bola não for visível. As regras de colocação dos pés (4.A.4) ainda se aplicam.

4.A.6.b A bola não deve ser lançada para baixo ou batida para cima com a raquete.

4.A.6.c Se o serviço for usado, a bola pode ser batida com um movimento para frente ou para trás sem qualquer outra restrição, ou seja, as restrições de localização da bola e do remo nas Regras 4.A.5.a, 4.A.5.b e 4.A.5.c não se aplicam.

4.B Posições do Jogador

4.B.1 Servidor e Recetor- O servidor e o recetor 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 servidor inicial começa o serviço do lado do retângulo ditado pelo placar.

4.B.3 Cada jogador servirá até que um rally seja perdido ou até que uma falta seja declarada contra o jogador ou equipa.

4.B.4 Desde que o servidor mantenha o serviço, após cada ponto o servidor irá alternar o serviço da direita/esquerda dos lados do retângulo.

4.B.5 Jogos individuais

4.B.5.a Se a pontuação do jogador for par, o serviço deve ser feito a partir do retângulo direito e ser recebido no retângulo esquerdo pelo adversário.

4.B.5.b Se a pontuação do jogador for ímpar, o serviço deve ser feito a partir do retângulo esquerdo e ser recebido no retângulo direito pelo adversário.

4.B.5.c Após o servidor perder o rally ou fizer uma falta, um “fora” ocorrerá e o serviço será concedido ao adversário.

4.B.6 Duplas- Ambos os jogadores de uma equipa servem antes que uma equipa seja declarada fora, exceto no início de cada jogo quando apenas o servidor inicial serve. O servidor inicial de cada jogo é, portanto, designado como "Servidor 2" para fins de pontuação, uma vez que um ponto ocorrerá quando uma jogada for perdida ou uma falta for cometida pela equipa que serve e o serviço for atribuído à equipa adversária.

4.B.6.a O início de cada serviço começa na área de serviço à direita.

4.B.6.b Quando a pontuação da equipa é par, a posição correta do servidor é no retângulo direito. Quando a pontuação é ímpar, a posição correta do servidor é no retângulo da esquerda.

4.B.6.c Depois de a bola sair dos dois lados, o serviço começa com o jogador corretamente posicionado na retângulo direita, de acordo com o placar da equipa. Este jogador é referido como "Servidor 1" e o parceiro é o "Servidor 2".

4.B.6.d O Servidor 1 serve, alternando os lados do serviço após cada ponto ser ganho, até que um rally seja perdido ou a equipa do servidor cometa uma falta.

4.B.6.e Após a equipa do Servidor 1 perder uma jogada, o Servidor 2 irá servir a partir da posição correta e irá alternar posições de serviço enquanto a equipa de serviço continuar a ganhar pontos.

4.B.7 Posições de parceiros- Em duplas, com exceção do servidor não há restrição na posição de qualquer jogador, desde que todos os jogadores estejam no lado da rede da sua respetiva equipa. Eles podem estar posicionados dentro ou fora do retângulo. O servidor correto deve servir a partir do campo de serviço correto, e o recetor correto deve receber o serviço.

4.B.8 Antes do saque ocorrer, qualquer jogador pode pedir ao árbitro a pontuação, servidor ou recetor correto, posição correta do jogador, e pode desafiar/confirmar a pontuação chamada. Qualquer jogador pode fazer qualquer uma ou mais destas perguntas.

4.B.9 Quando um jogador serve ou recebe, ou quando um jogador serve de uma posição incorreta, o árbitro para imediatamente o jogo e identifica a(s) falta(s).

4.B.10 Jogador ou posição incorreta- Quando um servidor ou posição de jogador incorreta é descoberta após um rally, jogo ou partida ter terminado, a equipa ofensiva pode ser prejudicada até que o próximo serviço ocorra ou antes da folha de pontuação ser devolvida à mesa de operações do torneio. Um ponto marcado durante a jogada pela equipa ofensiva não vai contar. Quaisquer pontos marcados anteriormente pelo servidor incorreto ou com jogadores nas posições incorretas serão mantidos. Após a conclusão de uma partida, um jogador ou erro de posição incorreta pode não ser corrigido após a folha de pontuação ter sido devolvida ao pessoal de operações do torneio.

4.C Prontidão- Qualquer jogador pode indicar que não estava pronto antes do início da contagem ser chamada

4.C.1 Um dos seguintes sinais deve ser usado para indicar que não está pronto:

- 1) levantar a raquete acima da cabeça,
- 2) levantar a mão sem raquete acima da cabeça,
- 3) virar completamente as costas para a rede.

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

4.D Chamar a pontuação- A pontuação deve ser chamada após o servidor e o recetor estarem (ou devem estar) em posição e todos os jogadores estão (ou devem estar) prontos para jogar.

4.D.1 Em jogos não-oficiais, o servidor normalmente diz a pontuação, mas o parceiro do servidor pode dizer a pontuação se o servidor não puder dizer a pontuação. A pessoa que chama a pontuação não deve mudar durante o jogo, a menos que haja uma deficiência de voz.

4.E A regra dos 10 segundos- Uma vez que o placar tenha sido chamado, o servidor tem 10 segundos para servir a bola.

4.E.1 Se o servidor exceder os 10 segundos para servir, será declarado falta.

4.E.2 Após o placar ter sido chamado, se a equipa que serve mudar de campo, o árbitro deve parar a jogada, e permitir que todos os jogadores se reposicionem e, em seguida, chamar para recomeçar a contagem dos 10 segundos. Numa partida não oficializada, o servidor irá permitir o mesmo reposicionamento e irá lembrar a pontuação para reiniciar a contagem de 10 segundos.

4.F Pontuação- Um jogador solo ou uma dupla marca pontos apenas quando serve. Os pontos também podem ser atribuídos quando faltas técnicas são chamadas contra equipa adversária e a sua pontuação é 0.

4.G Pontos- Um ponto é marcado ao servir a bola e a ganhar o rally.

4.H Ganhar o jogo- A primeira equipa a marcar o ponto vencedor ganha.

4.I Chamada de pontuação em jogo individual- A sequência apropriada para chamar a pontuação é a pontuação do servidor e depois a pontuação do recetor como dois números. (por exemplo, "um - zero").

4.J Chamada de pontuação em jogo de duplas- A pontuação é chamada em três números. A sequência correta para chamar a pontuação é: pontuação da equipa que serve - pontuação da equipa que recebe - o número do servidor (um ou dois), (por exemplo, "zero - um - um"). Para iniciar cada jogo, a pontuação será chamada como "zero - zero - dois".

4.K Pontuação errada chamada- Se o servidor ou árbitro chamar a pontuação errada, uma vez feito o serviço, o jogo deve continuar até o final da jogada e a correção feita antes do próximo serviço. Após o serviço ser feito, um jogador que parar o jogo com base apenas em uma chamada de pontuação incorreta, terá cometido uma falta e perderá a jogada.

4.L Falta na colocação dos pés no serviço- Durante o serviço, quando a bola é atingida, os pés do servidor devem:

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

4.L.2 Não tocar na área do lado errado da extensão imaginária da linha central.

4.L.3 Não tocar no campo, incluindo a linha de base.

4.M Falhas no serviço- Durante o serviço, é uma falta contra o servidor, resultando na perda de serviço se:

4.M.1 O servidor servir a partir do retângulo de serviço incorreta.

4.M.2 O jogador errado servir a bola.

4.M.3 A bola servida toca em qualquer objeto permanente antes de atingir o chão.

4.M.4 A bola servida toca no servidor ou no seu parceiro, ou qualquer coisa que o servidor ou o seu parceiro tenham vestido ou segurando.

4.M.5 A bola servida aterra na zona de não-volley que inclui as suas linhas.

4.M.6 A bola servida aterra fora do campo

4.M.7 A bola servida bate na rede e aterra na zona de não-volley.

4.M.8 A bola servida bate na rede e aterra fora do campo.

4.M.9 O servidor utiliza um serviço ilegal (regras 4.A.5.a; 4.A.5.b; 4.A.5.c) ao realizar o serviço volley (regra 4.A.5.a; 4.A.5.d).

4.M.10 O servidor ou o seu parceiro chama um intervalo de tempo após o serviço ter ocorrido.

4.M.11 Uma falta ocorre quando o servidor bate na bola para fazer o serviço enquanto o placar está sendo dito.

4.N Falhas de recetor- É uma falta contra a equipa recetora resultando na perda de um ponto para o recetor se:

4.N.1 O jogador incorreto devolve o serviço.

4.N.2 O recetor ou o seu parceiro é tocado pela bola ou interfere com o percurso da bola antes de a mesma saltar.

4.N.3 O recetor ou o seu parceiro pede um intervalo após a bola ser servida.

Capítulo 5- Serviço e Fim da Seleção de Regras

5.A Escolha de lado, serviço, recepção

5.A.1 Qualquer método justo deve ser usado para determinar qual jogador ou equipa tem a primeira escolha do campo, do serviço e de receber (por exemplo, atirar uma moeda ao ar). Se o vencedor optar por servir ou receber primeiro, o perdedor escolhe o campo inicial. Se o vencedor escolher o campo inicial, o perdedor escolhe servir ou receber. Uma vez feita uma escolha, não pode ser alterada.

5.A.2 Em duplas, as equipas podem mudar de servidor inicial entre os jogos e devem notificar o árbitro. Em jogos não oficializados, a equipa deve notificar os adversários se houve uma mudança de servidor inicial. O servidor inicial do jogo é o jogador que está vestindo o marcador inicial de identificação do servidor. Não há nenhuma falta ou penalidade por não fazer as notificações. Uma vez iniciado um jogo, se o árbitro notar que o servidor inicial mudou, o árbitro irá anotar na folha de pontuação de acordo, após o rally ter terminado.

5.A.3 Em duplas, os servidores de partida devem usar visivelmente o marcador de identificação determinada pelo Diretor do Torneio.

5.B Mudança de campo

5.B.1 As equipas trocam as extremidades e o serviço inicial após a conclusão de cada jogo.

5.B.2 Dois minutos são permitidos entre os jogos. Se ambas as equipas estiverem de acordo, o jogo pode recomeçar mais cedo. A regra "10.A.5" deve ser usada para continuar o jogo.

5.B.3 Numa partida com dois dos três jogos até 11 pontos, no terceiro jogo, as equipas mudarão de campo quando a primeira equipa atingir a pontuação de 6. O serviço fica com o jogador que estava a servir.

5.B.4 Num jogo até os 15 pontos, as equipas mudam de campo quando a primeira equipa atinge os 8 pontos. O serviço fica com o jogador que estava a servir.

5.B.5 Num jogo até os 21 pontos, as equipas mudam de campo quando a primeira equipa atinge os 11 pontos. O serviço fica com o jogador que estava a servir.

5.B.6 Fim do tempo limite de modificação. Um minuto é permitido para trocar de campo. A regra "10.A.5" deve ser usada para continuar o jogo.

5.B.7 Uma vez marcado o ponto de mudança final, uma falta técnica que resulte na perda de um ponto para a equipa em serviço não terá qualquer impacto na conclusão da mudança final.

5.B.8 Numa partida com três dos cinco jogos até os 11 pontos, no quinto jogo, as equipas mudam de campo quando a primeira equipa atingir 6 pontos. O serviço fica com o jogador que estava a servir.

Capítulo 6- Regras da Chamada de Linha

6.A Uma bola servida que não caia na zona de não-volley e aterra no retângulo de serviço correta ou em qualquer linha de serviço correta é considerada “dentro”.

6.B Exceto o serviço, qualquer bola em jogo que aterrar no campo ou tocar em qualquer linha do campo está dentro.

6.C Uma bola em contato com a superfície de jogo completamente fora do campo está "fora".

6.D 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 chamadas de linha, quando realizadas por jogadores. As responsabilidades de chamada de linha dos jogadores são diferentes daquelas atribuídas aos árbitros ou juizes de linha. Os árbitros fazem chamadas de julgamento imparciais com os interesses de todos os jogadores em mente. O jogador, quando designado para as chamadas em linha, deve lutar pela precisão e operar sob o princípio de que todas as chamadas questionáveis devem ser resolvidas em favor do adversário. Os elementos básicos são:

6.D.1 Os jogadores são responsáveis por fazer as chamadas de linhas no fim da seu retângulo (excluindo os serviços curtos, faltas nos pés de serviço e todas as faltas que não sejam de zona de serviço, se forem chamadas por um árbitro). Se um jogador faz uma chamada inicial de linha, e então pede a opinião do oponente ou do árbitro, se o oponente ou árbitro pode fazer uma chamada clara "para dentro" ou "para fora", a chamada clara irá permanecer. Se não for possível fazer uma chamada clara, a chamada inicial do jogador será mantida. Uma chamada feita pelo adversário pode ser apelada pelo árbitro para uma decisão final de “dentro” ou “fora”.

6.D.2 A única chamada de linha dos jogadores é a linha de centro do serviço em partidas que têm juizes de linha.

6.D.3 O oponente recebe o benefício da dúvida nas chamadas de linhas feitas. Qualquer bola que não possa ser chamada “fora” irá ser considerada “dentro”. Um jogador não pode pedir replay porque a bola não foi vista ou porque há incerteza. Um jogador que não fizer a 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 está "dentro". Quando o jogador/equipa recetora apela ao árbitro, ele perde o direito de fazer qualquer chamada subsequente "dentro" ou "fora" para aquela jogada.

6.D.4 Os espectadores não devem ser consultados em nenhuma chamada de linha.

6.D.5 Um jogador não deve questionar uma chamada do adversário, embora qualquer jogador possa apelar uma chamada ao árbitro antes do próximo serviço ocorrer.

6.D.6 Um jogador/equipa pode pedir a opinião do adversário para fazer a chamada de linha no final do retângulo. Se solicitado e o oponente fizer uma chamada clara "dentro" ou "fora", ela deve ser aceita. Se o adversário não puder fazer uma chamada clara de "dentro" ou "fora", então a bola é considerada "dentro" da equipa recetora. Quando o jogador/equipa recetor pede a opinião do adversário, ele perde o direito de fazer qualquer chamada subsequente de "dentro" ou "fora" para aquela jogada. O jogador\equipa recetor pode também apelar ao árbitro para fazer uma chamada clara. Se o árbitro não puder fazer uma chamada clara, o resultado da decisão do oponente será mantido.

6.D.7 Os jogadores não devem chamar uma bola "fora", a menos que possam ver claramente um espaço entre a linha e a bola, à medida que esta bata no chão.

6.D.8 Todas as chamadas "fora" devem ser feitas "prontamente", caso contrário, presume-se que a bola ainda esteja em jogo. "Prontamente" é definido como chamada "fora" antes da bola ser atingida pelo adversário.

6.D.9 Num jogo duplo, se um jogador chama "fora" e o parceiro chama "dentro", então a dúvida existe e a chamada da equipa vai ser "dentro". Qualquer jogador pode apelar para o árbitro. Se o árbitro não viu a bola, a bola é considerada dentro.

6.D.10 As chamadas de linha "fora" devem ser imediatamente sinalizadas por voz\ sinal de mão. (Ver Regra 13.E.2)

6.D.11 Enquanto a bola estiver no ar, se um jogador gritar "fora", "não" ou qualquer outra palavra para comunicar ao seu parceiro que a bola pode estar fora, será considerada apenas comunicação do jogador e não será considerada uma chamada de linha.

6.D.12 Uma chamada "fora" feita após o salto da bola é uma chamada de linha. A bola está morta e o jogo deve parar. Se, após o apelo, o árbitro anular qualquer tipo de chamada "fora", é uma falta contra o jogador ou equipa que efetuou a chamada "fora". Exceção: Se o jogo tiver juizes de linha, os juizes de linha de base e os juizes de linha lateral são responsáveis pela chamada. (Ver Regra 13.E.2)

6.D.13 Após a conclusão de um rally, os jogadores podem anular a chamada de linha de um parceiro, a chamada de linha da equipa ofensiva, ou a chamada "dentro" de um adversário em desvantagem própria.

Capítulo 7- Regra das Faltas

Uma falta será declarada para o seguinte:

7.A Se o serviço ou devolução do serviço não saltar antes da bola ser atingida.

7.B Atirar a bola para o lado do jogador da rede, sem a bola passar para o lado do adversário.
Nota- A bola está morta e a falta ocorre quando a bola bate no chão.

7.C Bater a bola debaixo da rede ou no meio da rede e do poste.

7.D Um jogador que acerta uma bola que primeiro cai fora dos limites ou no seu próprio lado do retângulo.

7.E Falta de um jogador de pé em devolver a bola antes que ela salte duas vezes no lado da rede do jogador receptor e falta de um jogador usando uma cadeira de rodas em devolver uma bola antes que ela salte três vezes.

7.F Violação das regras do Capítulo 4, Capítulo 9 e Capítulo 11.

7.G Um jogador, o vestuário de um jogador ou uma raquete de um jogador em contato com o sistema de rede, com a rede fixa ou a retângulo do adversário, 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 usando ou carregando, exceto a raquete ou a(s) mão(s) do jogador em contato com a raquete e abaixo do pulso. Se o jogador estiver no processo de troca de mãos com ambas as mãos na raquete ou estiver a tentar um remate de duas mãos e qualquer das mãos for atingida abaixo do pulso, desde que a(s) mão(s) do jogador estejam em contato com a raquete, a bola ainda está em jogo.

7.I Uma bola viva que é parada por um jogador antes de se tornar morta. (por exemplo, apanhar ou parar uma bola em voo antes que ela faça contacto com a superfície de jogo).

7.J Após o serviço, uma bola que contate qualquer objeto permanente antes de saltar no campo.

7.K Uma vez que a bola está em jogo, um jogador bate na bola antes que ela passe pela rede.

7.L Um jogador que transporte a bola deliberadamente com a raquete enquanto executa o serviço ou durante uma jogada.

7.M Um impedimento chamado por um jogador que é determinado pelo árbitro para ser inválido.

7.N Em partidas não oficializadas, os jogadores podem carregar bolas adicionais, desde que a(s) bola(s) seja(m) transportada(s) de uma forma que não seja(m) visível(s) ao(s) seu(s) adversário(s) durante o jogo. Se uma bola adicional que um jogador tinha cair na superfície de jogo durante o jogo, uma falta deve ser declarada.

Capítulo 8- Regras da Bola Morta

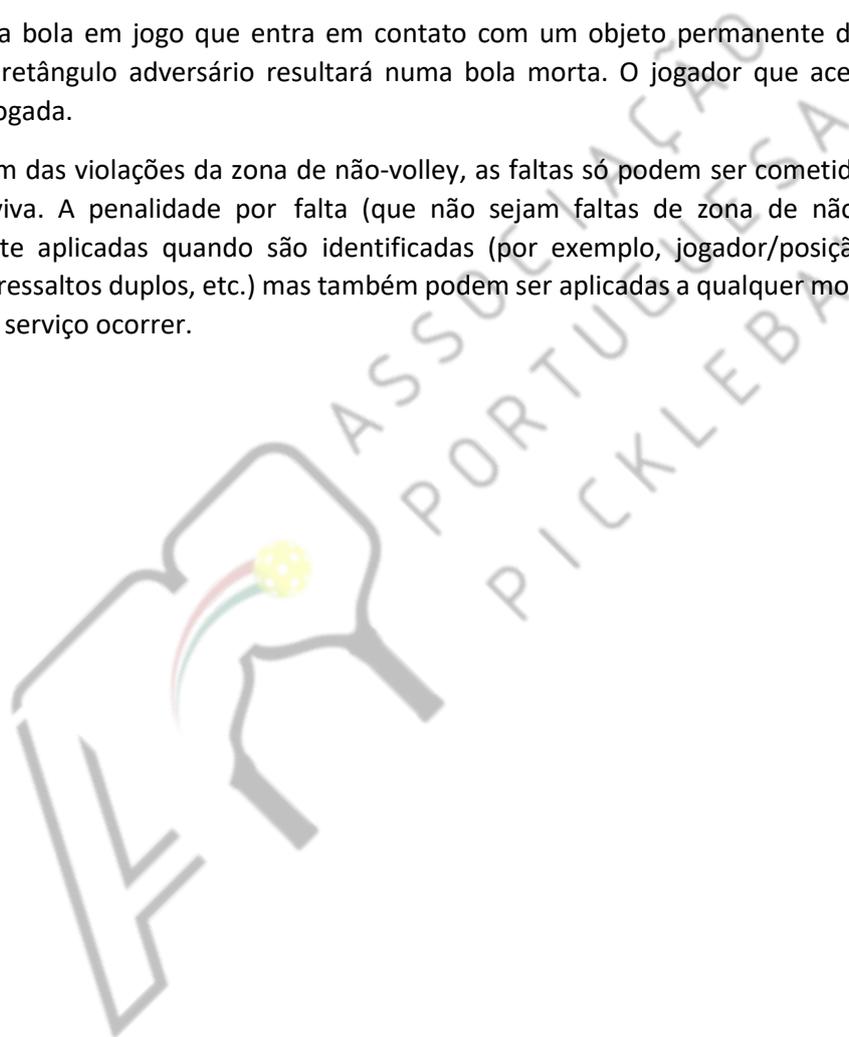
8.A Qualquer ação que pare de jogar resultará numa bola morta.

8.B Uma falta chamada por um árbitro ou jogador, ou uma falta cometida por um jogador, resultará numa bola morta.

8.C Um impedimento chamado pelo árbitro ou pelo jogador resultará numa bola morta. O árbitro irá determinar se o impedimento chamado pelo jogador foi válido. Um impedimento válido resultará num replay.

8.D Uma bola em jogo que entra em contato com um objeto permanente depois de ter saltado no retângulo adversário resultará numa bola morta. O jogador que acertar na bola ganhará a jogada.

8.E Além das violações da zona de não-volley, as faltas só podem ser cometidas quando a bola está viva. A penalidade por falta (que não sejam faltas de zona de não-volley) são normalmente aplicadas quando são identificadas (por exemplo, jogador/posição incorreta, distrações, ressaltos duplos, etc.) mas também podem ser aplicadas a qualquer momento antes do próximo serviço ocorrer.



Capítulo 9- Regras da Zona Não-Volley

9.A Todos os volleys devem ser iniciados fora da zona de não-volley. Para jogadores que utilizam cadeiras de rodas, as rodas dianteiras podem tocar na zona de não-volley durante um volley.

9.B É uma falta se o jogador que fizer o volley ou qualquer coisa que tenha contato com o jogador enquanto estiver no ato do volley, tocar na zona de não-volley. Para os jogadores que utilizam cadeiras de rodas, as rodas dianteiras podem tocar na zona de não-volley.

9.B.1 O ato de volley inclui o swing, o follow-through e o impulso de ação.

9.B.2 Se a raquete tocar na zona de não-volley durante o movimento do volley, antes ou depois do contato com a bola, é falta.

9.C Durante o ato de volley, é uma falta se o impulso do jogador faz com que este entre em contato com qualquer coisa que esteja a tocar na zona de não-volley, incluindo o parceiro do jogador. Para os jogadores que utilizam cadeiras de rodas, as rodas dianteiras podem tocar na zona de não-volley.

9.C.1 É uma falta mesmo que a bola se torne morta antes do jogador contatar a zona de não-volley.

9.D Se um jogador tiver tocado na zona de não-volley por qualquer motivo, esse jogador não poderá retornar até que ambos os pés tenham feito contato com a superfície de jogo completamente fora da zona de não-volley. Uma manobra como ficar dentro da zona de não-volley, saltar para atingir a bola e depois aterrizar fora da zona de não-volley é uma falta. Se as rodas traseiras de uma cadeira de rodas tiverem tocado na zona de não-volley por qualquer razão, o jogador que utiliza a cadeira de rodas não pode voltar atrás até que ambas as rodas traseiras tenham entrado em contato com a superfície de jogo da zona de não-volley.

9.E Um jogador pode entrar na zona de não-volley a qualquer momento, exceto quando esse jogador estiver a fazer um volley.

9.F Um jogador pode entrar na zona de não-volley antes ou depois de devolver qualquer bola que salte.

9.G Um jogador pode ficar dentro da zona de não-volley para devolver uma bola que tenha saltado. Não há violação se um jogador não sair da zona de não-volley depois de ter batido uma bola que salta.

9.H Não há violação se um jogador devolver a bola enquanto o seu parceiro estiver na zona de não-volley.

Capítulo 10- Regras de Tempo Limite

10.A Tempo Limite Padrão- Um jogador ou equipa tem direito a dois descontos de tempo para jogos de 11 ou 15 pontos e três descontos de tempos para um jogo de 21 pontos.

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

10.A.2 O jogo pode ser retomado mais cedo, se todos os jogadores estiverem prontos.

10.A.3 Se uma equipa tiver algum tempo livre restante, qualquer jogador dessa equipa pode pedir um tempo livre antes do próximo serviço ocorrer

10.A.4 Antes do serviço ocorrer, se uma equipa pedir um intervalo sem tempo restante, nenhuma penalidade ocorrerá.

10.A.5 O árbitro anunciará quando faltarem 15 segundos para o final do jogo. No final do tempo limite, o árbitro deverá anunciar o fim e depois anunciar a pontuação quando todos os jogadores estiverem (ou devem estar) prontos para jogar.

10.B Intervalo médico- Um jogador que precise de cuidados médicos durante uma partida deve solicitar um intervalo médico ao árbitro. Uma vez que o intervalo médico tenha sido solicitado, as seguintes orientações devem ser utilizadas:

10.B.1 O árbitro deve convocar 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 adequados.

10.B.1.a Quando o pessoal médico ou o Diretor do Torneio chegarem, o árbitro deve iniciar o temporizador de 15 minutos.

10.B.2 Se o pessoal médico ou o Diretor do Torneio, se não houver pessoal médico presente, determinarem qual a condição médica, depois esse jogador tem um intervalo médico de 15 minutos.

10.B.2.a O intervalo médico deve ser contínuo e pode ser até 15 minutos. Se o jogador usar menos de 15 minutos, o tempo restante é perdido e não haverá mais nenhum intervalo médico para o jogador durante esse jogo.

10.B.2.b Se o jogador não puder retomar o jogo após o intervalo de 15 minutos, a partida será declarada como desistência.

10.B.3 Se o pessoal médico, ou o Diretor do Torneio, determinarem que não existe nenhuma condição médica válida, o jogador ou equipa será cobrado um tempo limite padrão, se disponível, e será emitido um aviso técnico.

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

10.B.3.b O intervalo médico não está mais disponível para aquele jogador naquela partida.

10.B.3.c Um jogador só tem direito a um intervalo médico por jogo.

10.B.4 A regra 10.A.5 deve ser usada para continuar o jogo.

10.B.5 Presença de sangue- Se houver presença de sangue num jogador ou no campo, o jogo não pode ser retomado até que a hemorragia tenha sido controlada e o sangue na roupa e no campo tenham sido removidos.

10.B.5.a Questões relacionadas exclusivamente com a limpeza ou controlo do sangue serão consideradas como um intervalo de tempo para o árbitro.

10.B.5.b A regra 10.A.5 deve ser usada para continuar o jogo.

10.C Jogo contínuo- O jogo deve ser contínuo, apesar de ser permitido aos jogadores tirarem rapidamente uma bebida ou uma toalha entre serviços, desde que, no julgamento do árbitro, o fluxo do jogo não seja prejudicado. O árbitro deve chamar a pontuação quando o jogo for retomado.

10.D Tempo de paragem do equipamento- Espera-se que os jogadores mantenham todo o vestuário e equipamento em boas condições de jogo e que utilizem intervalos regulares de tempo entre jogos para ajustes e substituição de equipamento. Se um jogador ou equipa estiver sem tempo limite e o árbitro determinar que é necessária uma mudança ou ajuste de equipamento para a continuação justa e segura do jogo, o árbitro pode conceder um tempo limite de equipamento de até 2 minutos. A regra 10.A.5 será usada para continuar o jogo.

10.D.1 São permitidos ajustes de vestuário e equipamento que podem ser realizados rapidamente entre serviços. (por exemplo, apertar os atacadores, limpar óculos, ajustar chapéu, etc.)

10.E Tempo entre sets- O tempo padrão entre sets é de 2 minutos. A regra 10.A.5 deve ser usada para continuar o jogo.

10.E.1 Entre sets, os jogadores podem tirar um ou ambos os tempos de intervalo do seu próximo set. Os jogadores devem informar o árbitro, ou os seus adversários, se não houver árbitro. Se uma equipa voltar a jogar antes de um (ou ambos) os sets requeridos terem começado, a equipa mantém o(s) tempo(s) esgotado(s) para o próximo jogo. Os dois minutos normais entre os sets serão utilizados.

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 ser iniciada mais cedo.

10.F.1 Num jogo do campeonato com um desempate- Se o vencedor da série do perdedor derrotar o vencedor da série do vencedor, então uma partida de desempate até os 15 pontos deve ser jogada. O tempo padrão entre a partida do campeonato e a partida do desempate é de 10 minutos.

10.G Jogos suspensos- Um jogo suspenso devido a circunstâncias atenuantes deve ser retomado com o mesmo servidor, pontuação e tempo restante de pausa como quando interrompido.

10.H Outras regras de tempo limite

10.H.1 Antes de uma partida ou entre jogos: Não podem ser feitos intervalos médicos nem regulares antes do início de um jogo. Uma partida não pode começar até que todos os jogadores estejam presentes e o placar inicial seja chamado. O(s) intervalo(s) pode(m) ser usado(s) antes do início do segundo ou terceiro jogo de uma partida de dois a três jogos.

10.H.2 Circunstâncias extenuantes- O árbitro pode pedir uma pausa para tratar de circunstâncias extenuantes que podem exigir uma interrupção prolongada do jogo.

10.H.2.a No interesse da segurança, se o árbitro determinar que existe uma potencial situação médica (por exemplo, exaustão do calor, insolação, etc.) e o jogador não puder ou se recusar a chamar um time out médico, o árbitro está autorizado a chamar um time out médico e convocar o pessoal médico ou o Diretor de Torneio. O tempo limite médico solicitado pelo árbitro não será cobrado contra o jogador.

10.H.2.b As hemorragias ativas devem ser tratadas de acordo com a regra 10.B.5.

10.H.2.c As substâncias estranhas no campo, tais como detritos, água ou outros fluidos devem ser removidos ou limpos.

10.H.2.d A regra 10.A.5 deve ser usada para retomar o jogo.

Capítulo 11- Outras regras

11.A Double hits- As bolas podem ser atingidas duas vezes, mas isso deve ocorrer durante um remate não intencional, contínuo, de um só jogador. Se o stroke feito durante a realização do serviço ou durante uma jogada não for deliberadamente contínuo, ou não for uma só direção, ou a bola for atingida por um segundo jogador, é uma falta.

11.B Trocar de mão- A raquete pode ser trocada de mão em qualquer altura.

11.C Remate de duas mãos- São permitidos remates com duas mãos.

11.D Remate falhado- Um jogador que perdeu completamente a bola ao tentar acertar, não cria uma bola morta. A bola permanece em jogo até que ela salte duas vezes ou até que qualquer outra falta ocorra.

11.E Bola partida ou rachada- Se um árbitro estiver presente, os jogadores podem apelar ao árbitro antes que o serviço ocorra para determinar se uma bola está partida ou rachada. Se o apelo ocorrer antes do serviço, o árbitro irá parar o jogo, inspecionar a bola, e substituí-la ou devolvê-la ao jogo. O árbitro irá se lembrar do placar. Em partidas não iniciadas, os jogadores podem substituir uma bola rachada antes que o serviço ocorra. Se algum jogador suspeitar que a bola está ou fica rachada depois do serviço, o jogo deve continuar até o final da jogada. Se, no julgamento do árbitro, uma bola partida ou rachada impactar o resultado de uma jogada, o mesmo irá pedir um replay com uma bola de reposição. Em jogos não oficializados, se os jogadores não concordarem que uma bola rachada tenha impactado o resultado da jogada, a jogada permanece como jogada.

11.F Lesões durante um rally- O rally continua até que à sua conclusão, apesar de uma lesão em qualquer um dos jogadores.

11.G Problemas do equipamento do jogador- Um rally não será interrompido se um jogador perder ou partir a raquete ou perder um item, a menos que a ação resulte numa falta.

11.H Itens do campo- Se qualquer item que um jogador está/estava vestindo ou a carregar terra no seu lado do retângulo, a menos que o item aterrisse na zona sem volley como resultado de um volley, a bola permanece em jogo mesmo que ela acerte no item.

11.I Superfície da rede- Atravessar o plano da rede antes de golpear a bola é uma falta. Depois de rematar a bola, um jogador ou qualquer coisa que o jogador esteja/estava vestindo ou a carregar pode cruzar o plano da rede. O jogador não pode tocar em nenhuma parte do sistema de rede, no retângulo do adversário, ou no adversário enquanto a bola ainda estiver em jogo.

11.I.1 Exceção: Se a bola saltar para o retângulo do jogador recetor com suficiente contra-ataque ou auxílio de vento para fazer com que ela volte para o outro lado da rede, o jogador recetor pode cruzar o plano da rede (por cima, por baixo ou ao redor do poste da rede) para bater na bola. É uma falta se o jogador recetor (ou qualquer coisa que o jogador recetor esteja a usar ou a carregar) cruzar o plano da rede antes que a bola tenha cruzado primeiro o plano da rede de volta para o lado adversário. É uma falta se o jogador tocar no sistema de rede, no retângulo 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 jogar a bola. Se no julgamento do árbitro tiver ocorrido uma distração, o árbitro deve imediatamente marcar falta para a equipa ofensiva.

11.K Postes da rede- Os postes da rede (incluindo rodas conectadas, braços ou outra construção de suporte) são posicionados fora de limites. É uma falta se um jogador conectar o poste da rede enquanto a bola está em jogo.

11.K.1 Uma bola em contato com a rede, o cabo de rede ou a corda entre as colunas da rede permanece em jogo.

11.L A rede

11.L.1 A rede e os fios ou cordas que seguram a rede são posicionados (na sua maioria) no campo. Portanto, se a bola bater no topo da rede ou bater no fio ou cordel da rede superior e aterrar nos limites, ela permanece em jogo.

11.L.2 Se a bola se desloca entre a rede e o poste da rede, é uma falta contra o jogador atacante.

11.L.3 Um jogador pode contornar o poste da rede e cruzar a linha de extensão imaginária da rede depois de bater na bola, desde que o jogador ou qualquer item que ele ou ela esteja/estava a usar ou a carregar não toque no retângulo do adversário. Se o jogador contorna o poste da rede e atravessa a linha de extensão imaginária da rede, mas não faz contato com a bola, uma falta será declarada.

11.L.4 Se um jogador bater a bola por cima da rede no retângulo adversário, e então a bola ricochetear por cima da rede e ricochetear uma segunda vez sem ser tocada pelo adversário, o jogador atacante ganha a jogada.

11.L.5 Para sistemas de rede com uma barra horizontal que inclui uma base central:

11.L.5.a Antes de passar por cima da rede, se a bola atingir a barra horizontal ou a base central, é uma falta.

11.L.5.b Exceto no serviço, se a bola passar por cima da rede e bater na base central, ou em qualquer parte da barra horizontal, ou a bola for apanhada entre a rede e a barra horizontal, uma repetição será chamada. Exceto no serviço, se a bola passar por cima da rede e saltar no retângulo e depois executar qualquer uma das 3 ações acima listadas, uma repetição será chamada.

11.B.5.c No serviço, se a bola atingir a barra horizontal ou a base central ou ficar presa entre a rede e a barra horizontal depois de passar por cima da rede, é falta.

11.B.5.d Qualquer mau funcionamento do sistema de rede durante o jogo será considerado um impedimento.

11.M Remates à volta do poste da rede- Um jogador pode devolver a bola à volta do poste da rede.

11.M.1 A bola não precisa de ir por cima da rede.

11.M.2 Não há restrições na altura da devolução, o que significa que os jogadores podem devolver a bola ao redor da estaca da rede abaixo da altura da rede.

11.N Uma raquete- Um jogador não deve usar ou levar mais do que uma raquete durante o rally. Uma violação desta regra, é uma falta.

11.O Posse da raquete- Um jogador tem de ter a posse da raquete quando entra em contato com a bola. A violação desta regra é falta.

11.P Equipamento eletrônico- Os jogadores não devem usar qualquer tipo de fones no ouvido durante a competição. Exceção: são permitidos aparelhos auditivos prescritos ou necessários.



Capítulo 12- Políticas de um Torneio

12.A Categorias de eventos-

Homens- Solo; Duplas.

Mulheres- Solo; Duplas.

Mistos- Duplas.

Cadeira de rodas- Solo; Duplas.

12.A.1 Em eventos descritos por género, somente membros desse género serão autorizados a jogar nesse evento.

12.A.2 Pares mistos- Uma equipa mista de pares deve ser composta por um jogador masculino e um feminino.

12.A.3 Os jogadores que utilizam cadeiras de rodas podem jogar em duplas masculinas, duplas femininas ou duplas mistas com parceiros standup ou duplas de cadeiras de rodas.

12.B. Opções de pontuação do torneio- A opção de pontuação recomendada para o torneio é à melhor de três jogos a 11 pontos, ganhando por 2 pontos. Outras opções incluem: à melhor de cinco jogos para 11 pontos, um jogo até 15 ou um jogo até 21. Todos os formatos ganham por 2 pontos. Round Robins também pode usar um jogo até os 11, ganhando por 2, desde que o torneio tenha seis ou mais equipas.

12.C Formatos de torneio- Existem cinco formatos de torneio que podem ser utilizados. O formato é normalmente a escolha do patrocinador do torneio ou do Diretor do Torneio.

12.C.1 Eliminação única com consolidação- O primeiro jogador ou equipa a marcar o ponto vencedor, ganhando por 2 pontos de margem ganha. Os perdedores de todas as rodadas entram em um escalão de consolidação jogando pela medalha de bronze/terceiro lugar e são eliminados após uma segunda perda. Os dois últimos jogadores ou equipas do escalão vencedor jogam pelas medalhas de ouro/primeiro lugar e prata/segundo lugar.

12.C.2 Eliminação dupla- O primeiro jogador ou equipa a marcar o ponto vencedor, ganhando por pelo menos 2 pontos de margem ganha. Uma perda colocará o perdedor no escalão de consolidação. Os jogadores ou equipas são eliminados após uma derrota no escalão de consolidação. O vencedor da chave de consolidação jogará o vencedor da chave de consolidação do campeonato. Se o vencedor da chave de consolidação derrotar o vencedor da chave de consolidação, então uma partida de desempate com 15 pontos deve ser jogada para determinar as medalhas de ouro/primeiro lugar e prata/segundo lugar. O perdedor da final da chave de consolidação receberá a medalha de bronze/terceiro lugar.

12.C.3 Round Robin- Todos os jogadores ou equipas jogam uns contra os outros. Os jogos podem usar qualquer uma das opções de pontuação aprovadas para o torneio. (Ver Regra 12.B.) O vencedor é determinado com base no número dos jogos ganhos. Se duas ou mais equipas estiverem empatadas:

- 12.C.3.a Primeiro desempate- Jogos frente a frente ganhos.
- 12.C.3.b Segundo desempate- Diferencial de pontos de todos os jogos jogados.
- 12.C.3.c Terceiro desempate- Diferencial ponto-a-ponto frente a frente.
- 12.C.3.d Quarto desempate- Diferencial de pontos contra a equipa que está empatada.

12.C.4 Pool Play- Os participantes são divididos em dois ou mais grupos de jogadores. Cada pool joga um Round Robin para determinar as eliminatórias que colocam os jogadores em um play-off de uma ou duas eliminatórias.

12.C.5 Non Pool Play- Os participantes são sementeados com base nos resultados da Round Robin e jogam uma medalha de eliminação simples ou dupla no formato de 2 de 3 jogos até os 11, um jogo até os 15, ou 1 jogo até os 21. Cada formato é ganho por 2 pontos.

12.D Sorteio- Um comité de sorteio será nomeado pelo Diretor do Torneio para classificar os jogadores e as equipas e estabelecer um sorteio para cada evento.

12.E Aviso das partidas- É da responsabilidade de cada jogador verificar os horários afixados para determinar a hora e o local de cada jogo. Se alguma alteração for feita no calendário após a colocação inicial, o Diretor do Torneio ou o seu representante designado deverá notificar os jogadores das alterações.

12.F Desistências e Retiradas

12.F.1 Após o placar inicial ter sido chamado para começar o jogo, a única opção disponível para um jogador/equipa deixar de jogar o jogo até a conclusão é a desistência.

12.F.2 Durante um jogo, se um jogador/equipa não puder continuar imediatamente depois de expirar o prazo de 15 minutos, será imposta uma desistência.

12.F.3 O jogador/equipa deve fazer um pedido de retirada durante o jogo ao árbitro ou ao jogador/equipa adversário.

12.F.4 O jogador/equipa que solicitar uma retirada durante o jogo, ou um jogador/equipa ao qual tenha sido imposta uma perda baseada em regras, terá todos os resultados reportados de acordo com as diretrizes na secção de Pontuação da Desistência. (Ver Regra 12.F.6.a)

12.F.4.a Se aplicável, um jogador/equipa ainda é elegível para o próximo jogo do mesmo escalão após escolher desistir do anterior.

12.F.4.b Um jogador/equipa pode solicitar uma retirada de qualquer jogo no.

12.F.5 Retiradas

12.F.5.a Um jogador/equipa pode pedir para ser retirado de qualquer escalão ou escalões programados que não tenham sido iniciados pelo pessoal de operações do torneio.

12.F.5.b Se um jogador/equipa tiver completado algum jogo, o jogador/equipa pode pedir para ser retirado de todos os próximos jogos desse escalão. O pedido deve ser feito antes do placar inicial ser chamado para começar o próximo jogo.

12.F.5.c O jogador/equipa deve fazer seu pedido de retirada ao Diretor do Torneio, árbitro chefe ou ao pessoal da mesa de operações.

12.F.5.d O jogador/equipa retirado deve ser retirado de qualquer participação futura no parêntese especificado.

12.F.5.e O jogador/equipa retirado deve ter todas as pontuações relatadas de acordo com as diretrizes na seção de Pontuação de Retirada. (Ver Regra 12.F.7.)

12.F.6 Pontuações de jogos desistências, expulsões e retiradas

12.F.6.a Os resultados reais do jogo no momento da desistência devem ser reportados para a equipa que desista. Os adversários receberão todos os pontos necessários para a conclusão adequada do jogo, garantindo uma margem de dois pontos.

12.F.6.b Se um jogador/equipa escolher se retirar ou uma desistência for imposta no jogo, (e a opção retirada não tiver sido escolhida) o jogador/equipa pode continuar a competir em qualquer jogo futuro.

12.F.6.c Todos os resultados de jogos anteriores, antes de uma expulsão, desistência ou retirada serão mantidos.

12.F.7 Diretrizes de pontuação de retiradas para as partidas restantes

12.F.7.a À melhor de 3, formato- 0-0; 0-0
1 jogo até os 15 pontos, formato- 0-0
1 jogo até os 21 pontos, formato- 0-0

12.F.7.b As pontuações de todos os jogos concluídos antes do pedido de retirada serão mantidas.

12.G Mínimo de 2 jogos obrigatórios- Todos os torneios associados à APPICKLE, cada participante tem um direito a participar no mínimo em 2 jogos programados no evento.

12.H Horário dos jogos- Um jogador não tem permissão para entrar em múltiplos eventos programados no mesmo dia com o período de jogo sobreposto.

12.I Jogo de duplas- Uma equipa de duplas é constituída por dois jogadores que cumpram os requisitos de classificação para participar numa determinada divisão de jogo.

12.I.1 Num evento baseado na classificação das habilidades, o jogador com a classificação mais alta determina o nível de habilidade da equipa. Num evento de adultos (19 anos ou mais) baseado na faixa etária, a idade mais baixa dos membros da equipa determinará a classificação etária da equipa.

12.I.2 Os juniores (com idade igual ou inferior a 18 anos) podem participar em qualquer evento júnior para o qual estejam qualificados. Se um evento júnior não estiver disponível ou não receber o suficiente entradas, os participantes com a permissão do Diretor do Torneio poderão jogar como adultos nos eventos de 19 ou mais anos.

12.J A mudança de parceiro pode ser feita antes do jogo da primeira rodada, com o consentimento do Diretor do Torneio, se a mudança for devida a lesão, doença ou circunstâncias fora do controle do jogador.

12.J.1 Sob nenhuma circunstância um parceiro pode ser trocado depois de os parceiros terem começado a jogar em equipa.

12.K Mudanças de campo- Nos torneios associados à APPICKLE, o Diretor do Torneio ou o seu designado pode decidir uma mudança de campo após a conclusão de qualquer jogo do torneio, se tal mudança acomodar melhor os espectadores ou condições de jogo.



Capítulo 13- Gestão do Torneio e dos Funcionários

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

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

13.A.2 Em todos os torneios associados à APPICKLE, o Diretor de Torneios fornecerá algum método para identificar o servidor inicial de cada equipa para cada jogo. Esta identificação deve ser visível a todos no campo durante o jogo. A recusa em usar esta identificação resultará na desistência 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 aos campos. Os briefings podem incluir, mas não estão limitados às distâncias dos retângulos que não sejam uniformes (como a distância da linha final à cerca ou barreira), tetos baixos, existência de sobremarchas, reparos na quadra, ou danos que possam afetar o jogo. Se possível, os jogadores devem ser notificados por escrito como parte das instruções do pré-campeonato. 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 Manual de Regras da APPICKLE. Se o Diretor do Torneio desejar uma exceção a qualquer regra devido a limitações físicas do campo ou condições locais, a APPICKLE deve conceder permissão antes do torneio.

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

13.C.1 O árbitro chama de infrações na zona de não-volley, serviços curtos e falta na colocação dos pés dos jogadores.

13.C.2 Se os jogadores ou juizes de linha fizerem a chamada de linha e houver uma chamada de linha disputada, 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 dois parceiros apelarem uma chamada de linha em que 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.D.13)

13.C.2.a Os espectadores não devem ser consultados nas chamadas de linha.

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

13.C.3.a Verificar a preparação do campo no que diz respeito à limpeza, iluminação, altura da rede, marcas e perigos nos campos.

13.C.3.b Verificar a disponibilidade e adequação dos materiais necessários para a partida, tais como bolas, folhas de pontuação, lápis e dispositivo de cronometragem.

13.C.4 Antes de cada partida começar, o árbitro deve se encontrar com os jogadores no campo para:

13.C.4.a Inspeccionar as raquetes para detetar irregularidades.

13.C.4.b Apontar as modificações de regras aprovadas, anormalidades do campo e condições não padronizadas do mesmo, que podem ser problemas potenciais de segurança, incluindo mas não se limitando a reparos ou costuras do campo, diferentes distâncias das linhas finais às cercas traseiras e espectadores e seus assentos.

13.C.4.c Instruir os jogadores sobre os seus deveres da chamada de linha e das do árbitro e juizes de linha. Nota: Este requisito pode ser satisfeito pelas instruções dos jogadores antes da partida fornecidas pelo Diretor do Torneio.

13.C.4.d Usar qualquer método justo para determinar a seleção do lado do campo, do servidor e do recetor.

13.C.4.e Certificar-se que os servidores iniciais de cada equipa estão 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 Verificar novamente a altura e posição da rede.

13.C.5.b Chamar a pontuação para começar cada serviço. Chamar a pontuação indicada de cada lado, avisando que o serviço está pronto para ser jogado.

13.C.5.c Chamar os pontos depois de serem marcados.

13.C.5.d Anotar apropriadamente na folha de pontuação, após cada rally ter sido completo ou tempo de pausa tenha sido chamado.

13.C.5.e Em partidas duplas, chamar o segundo servidor após a primeira equipa perder o rally.

13.C.5.f Chamar side-out quando for apropriado.

13.C.5.g Aplicar os procedimentos do time-out. (ver capítulo 10)

13.C.5.h Manter a conduta do jogador. Nos torneios da APPICKLE, o árbitro tem o poder de fazer avisos verbais, avisos técnicos, faltas técnicas e de fazer perder um jogo ou set com base numa combinação definida de avisos técnicos e/ou faltas técnicas. O árbitro também pode recomendar uma expulsão ao Diretor do Torneio.

13.D. Linha do jogador e responsabilidade da chamada de falta

13.D.1 Jogos não oficiais

13.D.1.a Os jogadores chamam todas as linhas do seu lado do campo, incluindo a zona de não-volley e faltas de colocação dos pés no serviço.

13.D.1.b Os jogadores podem chamar faltas na zona de não-volley e faltas na colocação dos pé no serviço no lado do adversário. Se houver qualquer desacordo entre os jogadores sobre a chamada da falta, um replay deve ocorrer.

13.D.1.c No espírito do bom desportivismo, espera-se que os jogadores chamem as faltas de si próprios, assim que a falta for cometida ou detetada. A chamada da falta deve ocorrer antes do próximo serviço. Para jogos não oficiais, se um jogador acreditar que cometeu uma falta, ele pode mencionar a falta específica para o(s) jogador(es) mas não tem autoridade para impor a culpa. A decisão final sobre a resolução da falta pertence ao jogador que alegadamente cometeu a falta. A exceção para a qual o jogador tem autoridade de execução é fornecida na regra 13.D.1.b.

13.D.2 Jogos oficiais

13.D.2.a Os jogadores chamam a linha de base, linha central e linha de serviço central no seu lado do campo.

13.D.3 Jogos oficiais com juizes de linha

13.D.3.a Os jogadores chamam a linha de serviço central do seu lado do campo.

13.D.3.b Exceto para chamadas de linha de serviço central, as chamadas de linha do jogador não são válidas em jogos com juizes de linha, exceto para anular uma chamada para prejudicar a sua própria equipa (Ver Regra 6.D.13). Os jogadores podem recorrer de uma chamada de linha feita pelo juiz de linha para o árbitro. (Ver Regra13.F.)

13.D.3.c Se o(s) juiz(es) e árbitro(s) de linha não puderem fazer uma chamada de linha, o rally será repetido.

13.E Juizes de linha

13.E.1 O Diretor do Torneio determinará quais os jogos de medalhas que irão utilizar juizes de linha. Os juizes de linha são recomendados, mas não necessários.

13.E.2 Os juizes de linha farão as chamadas de linha ,das faltas de colocação de pés nos serviços, dentro da sua jurisdição e significarão em voz alta “fora” apontado na direção fora dos limites com o braço estendido.

13.E.3 Se um juiz de linha mostrar o sinal "bloqueado/cego" (ambas as mãos cobrindo os olhos), o árbitro pode fazer a chamada imediatamente se vir claramente a bola pousar. Se o árbitro não puder fazer a chamada, o árbitro deve consultar a restante equipa oficiante para ajudar a fazer a chamada.

13.E.4 No recurso, se um árbitro anular a chamada “fora” ou “dentro” do juiz de linha, ocorrerá uma repetição.

13.E.5 Se um jogador não concordar com a chamada "fora" do juiz de linha que beneficiou a sua equipa, o jogador pode anular a chamada "fora" como "dentro" de acordo com a regra 6.D.13. Ocorrerá uma repetição.

13.F Apelações- Os apelos ao árbitro em relação a chamadas de julgamento (por exemplo, chamadas de linha, double bounce, etc.) devem ser decididos pelo árbitro. O árbitro pode consultar jogadores ou juizes de linha para decidir o resultado do apelo.

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

13.F.2 A decisão de um árbitro resultará na atribuição de um ponto, na perda de um serviço ou na repetição do serviço.

13.G Aviso verbais, avisos técnicos e faltas técnicas

13.G.1 Alertas verbais e técnicos- O árbitro está habilitado a emitir um único aviso verbal para cada equipa ou chamar avisos técnicos. Ações ou comportamentos que devem resultar numa advertência verbal ou técnica:

13.G.1.a Linguagem questionável dirigida a outra pessoa.

13.G.1.b Profanidade (audível ou visível) usada por qualquer razão. O árbitro irá determinar a gravidade de qualquer violação.

13.G.1.c Discutir agressivamente com a equipa oficiante, outros jogadores ou espectadores de uma forma que perturbe o fluxo de jogo.

13.G.1.d Abuso de bola (agressivamente ou propositadamente quebrando ou pisando a bola) ou golpeando a bola entre as jogadas.

13.G.1.e Levar tempo entre sets de uma forma que perturbe desnecessariamente o fluxo do jogo.

13.G.1.f Chamadas de linha repetidamente apelativas, de tal forma que o fluxo de jogo é interrompido.

13.G.1.g Desafiar a interpretação de uma regra pelo árbitro e perder o desafio (por exemplo, a decisão do árbitro estava correta) e é avaliado um intervalo de tempo. (Aviso verbal não aplicável)

13.G.1.h Solicitar um intervalo médico sem uma condição médica válida (intervalo avaliado), conforme determinado pelo pessoal médico ou pelo Diretor do Torneio, se não houver pessoal médico presente. (Aviso verbal não aplicável)

13.G.1.i Ações que são consideradas com comportamento pouco desportivo, incluindo, mas não se limitando a fazer chamadas repetidas questionáveis que, ao apelar, são revertidas pelo árbitro.

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

13.G.2 Faltas Técnicas- O árbitro está habilitado a chamar faltas técnicas. Quando uma falta técnica é chamada, um ponto é retirado do placar da equipa ofensiva, a menos que o seu placar seja zero, neste caso, um ponto é adicionado ao placar da equipe adversária. Ações ou comportamentos que resultem numa falta técnica (sem advertência técnica prévia):

13.G.2.a Atirar agressivamente ou imprudentemente uma raquete em frustração ou raiva, com desrespeito negligente pelas consequências, e atinge uma pessoa ou danifica uma propriedade.

13.G.2.b Um jogador que usa uma linguagem extremamente censurável ou profanação, independentemente de a quem ou para o que é dirigido.

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

13.G.2.d Desafiar a interpretação de uma regra por parte do árbitro e perder o desafio (por exemplo, a decisão do árbitro estava correta) e não há tempo limite disponível. (Aviso verbal não aplicável)

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

13.G.2.f Solicitar um intervalo médico sem uma condição médica válida, e a equipa (ou jogador num jogo de singulares) não tem tempo livre restante. (Aviso verbal não aplicável)

13.G.2.g Deliberadamente atirar ou bater uma bola que não está em jogo com negligência, ignorando as consequências que inadvertidamente atingem uma pessoa.

13.G.3 Efeito de Faltas Técnicas e Avisos Técnicos. A avaliação de uma advertência técnica ou falta técnica deve ser acompanhada de uma breve explicação do motivo.

13.G.3.a Uma advertência técnica não deve resultar na perda de um rally ou de um ponto atribuído.

13.G.3.b Uma vez emitido um aviso técnico, um segundo aviso técnico por qualquer motivo, dado ao mesmo jogador ou equipa durante o jogo, resultará na emissão de uma falta técnica para o jogador ou equipa.

13.G.3.c Se um árbitro comete uma falta técnica, um ponto é retirado do placar da equipa ofensiva, a menos que a sua pontuação seja zero, caso em que será adicionado um ponto à pontuação da equipa adversária. Após o ponto ser removido ou atribuído, o jogador ou equipa que perder ou receber o ponto deve mover-se por si próprio para a(s) posição(ões) correcta(s) que reflita(m) a sua pontuação.

13.G.3.d Uma chamada de advertência técnica ou falta técnica não terá qualquer efeito sobre a mudança de servidor ou sobre a saída do mesmo.

13.G.3.e Avisos verbais, avisos técnicos e faltas técnicas podem ser avaliados a qualquer momento que os jogadores estejam no campo, independentemente de o jogo estar em andamento. Isto inclui durante o tempo de aquecimento. O jogo não deve ser parado para avaliar uma advertência ou falta. A avaliação da advertência ou falta deve ser aplicada após o final do rally. Comportamento inadequado para o nível de advertência ou falta após o jogo terminar, deve ser levado para o conhecimento do Diretor do Torneio.

13.H Perda do jogo- O árbitro irá impor uma desistência do jogo quando ocorrer uma das seguintes situações:

13.H.1 Após uma advertência técnica ter sido avaliada e a emissão subsequente de uma falta técnica listada na Regra 13.G.2.

13.H.2 Depois de uma falta técnica ter sido avaliada de acordo com a Regra 13.G.3.c ou Regra 13.G.2. e a emissão subsequente de outra advertência técnica por qualquer motivo.

13.H.3 Para formatos de partida de 1 a 15 pontos ou 1 a 21 pontos, um set perdido equivale a uma partida perdida.

13.H.4 Se a partida for um jogo à melhor de dois ou três (ou à melhor de três ou cinco), um árbitro pode impor a perda do jogo quando um jogador não se apresentar para jogar 10 minutos após o jogo ter sido chamado. A perda de um jogo será imposta quando um jogador não se apresentar para jogar 15 minutos após o jogo ter sido chamado. Se a partida for um jogo no formato 1 a 15 pontos ou 1 a 21 pontos, a perda do jogo ocorre quando o jogador não se apresenta para jogar 10 minutos após a partida ter sido chamada. O Diretor do Torneio pode permitir um atraso maior se as circunstâncias justificarem tal decisão.

13.I Perda do jogo- O árbitro irá impor a perda da partida com base numa combinação de avisos técnicos ou faltas técnicas quando ocorrer uma das seguintes situações:

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

13.I.2 Depois de uma falta técnica ter sido avaliada de acordo com a regra 13.G.3 ou a regra 13.G.2 e a emissão subsequente de uma segunda falta técnica, por qualquer motivo.

13.I.3 Comportamento que deve resultar numa partida perdida que não é devido a uma combinação de Avisos Técnicos ou Faltas Técnicas.

13.I.3.a Fazer contato físico deliberadamente agressivo com um oponente, oficial ou espectador.

13.I.3.b Atacar agressivamente ou imprudentemente ou atirar uma bola ou raquete por frustração ou raiva que coloque um indivíduo ou uma propriedade da instalação em risco ou em perigo.

13.I.4 O Diretor do Torneio pode impor uma penalidade por não cumprimento das regras do torneio ou das instalações anfitriãs durante o torneio, ou por conduta inadequada nas instalações entre os jogos, ou por abuso de hospitalidade, vestiário, ou outras regras e procedimentos.

13.J Interpretação das regras- Se um jogador não concordar com a decisão de um árbitro, esse jogador pode contestar a decisão do árbitro solicitando ao árbitro Chefe, ao Diretor do Torneio ou ao designado pelo Diretor do Torneio. Se a decisão do árbitro for determinada como correta, o jogador ou equipa perderá um tempo e receberá um aviso técnico. Se não houver tempo livre e a decisão do árbitro estiver correta, o jogador ou equipa receberá uma falta técnica. (Ver 13.G.2.d) Quando a decisão do árbitro estiver incorreta, a decisão será revertida e, se aplicável, a jogada será repetida.

13.K Remoção do 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 na sua própria observação, a decisão do árbitro é definitiva. Os jogadores também podem solicitar ao árbitro que remova um juiz de linha, desde que todos os jogadores estejam de acordo. 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 de Torneio irá nomear um substituto.

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

13.L Jogos não oficiais- Qualquer jogador pode solicitar um árbitro ou diretor de torneio se:

13.L.1 O jogador acredita razoavelmente que uma regra está sendo violada de forma consistente e deliberada pelo seu oponente.

13.L.2 Surge uma situação em que os jogadores não são capazes de resolver rapidamente e facilmente uma disputa.

13.M O Diretor do Torneio pode expulsar um jogador do torneio por comportamento flagrante e particularmente prejudicial que, na opinião do Diretor do Torneio, impacta o sucesso do torneio. Uma expulsão pode ocorrer devido a ações a qualquer momento que o jogador esteja no local do torneio e pode incluir, mas não está limitado a isso:

13.M.1 Usando calúnias étnicas, religiosas, raciais, sexistas ou homofóbicas.

13.M.2 Lesiona um jogador, ou um oficial, ou espectador através de um ato com a raquete ou abuso da bola.

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

13.M.4 Não exibindo 'melhor esforço'. Isto inclui, mas não se limita fazer faltas, perder ou não fazer os melhores esforços nos jogos, seja para seu próprio benefício ou de outra forma.

Nota- Além da expulsão do jogador, o Diretor do Torneio também tem a opção de expulsar um jogador do local do torneio.



Prioridades

As três prioridades seguintes devem ser consideradas “testes” para qualquer sugestão de mudança de regras. Qualquer sugestão de alteração das regras deve satisfazer pelo menos uma destas três prioridades, listadas por ordem de importância:

1. A primeira prioridade é preservar a integridade do desporto, que incorpora os elementos de diversão, cooperação, cortesia e competição. Esta prioridade presta homenagem aos que desenvolveram o desporto em 1965 e aos que escreveram e aprovaram mudanças de regras ao longo dos anos.
2. A segunda prioridade é o que é coletivamente melhor para os jogadores. Esta prioridade examina as mudanças de regras para melhorar a experiência dos jogadores. Ele “testa” as mudanças de regras do ponto de vista de minimizar as discordâncias dos jogadores, ensinando e facilitando a aprendizagem do desporto, enquanto permite uma inovação moderada à medida que as habilidades e o equipamento do jogador se desenvolvem e evoluem.
3. A terceira prioridade é o que é melhor para oficializar. A regra dos 'testes' muda para tornar menos provável a ocorrência de conflitos entre jogadores, bem como entre oficiais.

Princípios Orientadores

O regulamento oficial do Pickleball em Portugal cobre uma grande variedade de regras que abrangem o campo, o equipamento, o jogo recreativo e social, bem como jogos de torneio oficiais e não oficiais. Os seguintes são os princípios orientadores para quem escreve e aprova regras. Na medida do possível, as regras devem:

1. Aplicar a todos os níveis e categorias de jogadores, jogadores recreativos e sociais, assim como jogadores profissionais e amadores (oficiais e não-oficiais). Regras específicas para uma única categoria de jogadores, por exemplo, os jogadores de nível profissional, devem ser aprovados após cuidadosa consideração e exame de como a mudança de regra pode impactar o desporto além do nível profissional de competição.
2. Ser escrito com um objetivo, ou seja, do ponto de vista de "se isto ocorrer, é isto que acontece". Se algo não é permitido ou não deveria acontecer, as consequências (por exemplo: repetição, falta, aviso técnico, etc.) devem ser fornecidas como parte da regra.
3. Centrar no que não deve ocorrer, não no que é permitido. Tentativas de incluir regras que descrevem o que é permitido resultarão em um livro de regras desnecessariamente longo.

4. Evitar ambiguidade, descrição do jogador ou regras relacionadas com o julgamento do árbitro. Tais regras convidam a discordância e diferentes interpretações. Para este fim, quando uma palavra é usada para descrever quando uma regra se aplica, a palavra deve ser definida como parte das regras ou no capítulo de Definições do manual de regras.
5. Permitir que os fabricantes de equipamentos inovem, desde que tal inovação não ultrapasse a capacidade do jogador médio de acompanhar a velocidade e a dificuldade do desporto. As mudanças de regras relacionadas com o equipamento devem ser examinadas com especial atenção devido ao seu potencial de criação de precedentes.
6. Tenham um elemento de precedente a eles concedido. A mudança por mudança deve ser evitada para evitar a frustração ou a perda de confiança dos jogadores.
7. Ser escrito e aprovado para que permita um grau apropriado de inovação do jogador. Tal inovação deve manter um equilíbrio saudável entre as regras históricas que têm sido fundamentais para o crescimento e a atratividade do desporto.
8. Preservar as características e regras únicas do desporto envolvendo a Zona de Não-Volley e a regra dos dois saltos e impedir que um tipo de jogo domine o desporto.
9. Ser escrito e aprovado para abordar um assunto conhecido ou antecipar tendências e necessidades do desporto antes que elas se tornem necessárias.
10. Estar sujeito a revisões e comentários das partes interessadas nacionais e internacionais.

APPICKLE – ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE PICKLEBALL

Todos os direitos reservados

Por favor, visite o nosso site:

www.appickle.org

para mais informações sobre o desporto

@2022