

PADELIN SÄÄNNÖT

Viralliset säännöt / Suomen Padel liitto ry

Ottelut pelataan aina nelinpelinä (2 + 2)
Harjoitusmuotona kaksinpeli (1 + 1)
Pelataan 1/2 kenttää ristiin, mainio treenimuoto!

3. Säännöt:

Ottelu pelataan paras kolmesta erästä, jotka pelataan kuuteen peliin asti.

Pistelasku sama kuin tenniksessä (15, 30, 40 ja peli; tasatilanteessa 40-40 tarvitaan kaksi peräkkäistä pistettä pelin voittamiseksi)

Pelien ollessa 6-6, erävoitto ratkaistaan pelaamalla tie-break, joka pelataan 7 pisteeseen, kahden pisteen erolla.

Syöttö alakautta (kaksi syöttömahdollisuutta):

Pallo pudotetaan syöttöviivan takana, lyönti korkeintaan lantion korkeudelta verkon toiselle puolelle ristiin ruutuun. Pallo on osumahetkellä oltava korkeintaan lantion korkeudella. Syötettäessä ei saa kävellä, juosta tai hypätä. Syöttöhetkellä vähintään toisen jalan on oltava maassa. Jalkojen on oltava syötön aikana syöttöviivan takana. Syöttöasentoon vaikuttamattomat pienet jalkojen liikkeet ovat sallittuja.

Syötön tulee pompata vastustajan ruutuun. Pompun jälkeen syötössä pallo ei saa osua verkkoseinään, mutta lasiseiniin kyllä. Jos syöttö osuu verkkonauhaan, mutta on muuten oikein, pelaaja saa uuden syötön.

Syöttövuoron aloittaja arvotaan tai valitaan aloituspallolla, jossa jokainen pelaaja koskee vuorollaan palloon, eli vähintään neljä kosketusta, jossa neljännen kosketuksen on mentävä verkon yli. Aloituspallon voittaja valitsee syöttövuoron tai kenttäpuolen. Aloituspallossa kunkin pelaajan on lyötävä pallo kerran vastustajan kenttäpuolelle, jonka jälkeen aloituspallon voittanut pari aloittaa ensimmäisen syöttövuoron tai valitsee kenttäpuolen.

Ensimmäinen piste syötetään omalta puolelta oikeanpuoleisesta ruudusta (rintamasuunta verkkoon päin), tämän jälkeen vasemmasta ja oikeasta vuorotellen. Pelin päätyttyä syöttövuoro siirtyy vastustajalle.

Syötön jälkeen pelikenttänä on koko kenttä. Syöttöä ei saa lyödä takaisin suoraan ilmas- ta, mutta syötönpalautuksen jälkeen pallon saa lyödä suoraan ilmasta, pompun kautta, pompun jälkeen oman lasiseinän kautta, ja suoraan ilmasta oman lasiseinän kautta vastustajan kenttään. Palloa ei saa lyödä verkkoseinän kautta vastustajan puolelle. Pal- lorallin aikana pallo saa osua samalla kenttäpuoliskolla maahan korkeintaan kerran. Palloa pelataan kunnes se jää verkkoon, lyödään omalla puolella verkkoseinään, lyödään kentältä ulos (katso alla sääntötarkennus), pomppaa samalla kenttäpuoliskolla maahan

kaksi kertaa tai osuu vastustajan puolella ensin lasi- tai verkkoseinään. Tällöin lyönti on ulos, "out", ja vastustaja saa pisteen. Huom. palloralli jatkuu vaikka pallo osuu maahan pompun jälkeen kentän sisäpuolella oleviin verkkorakentaisiin. Jos pallo osuu pompun jälkeen kentän ulkopuolella tai kenttärakenteen päällä oleviin rakenteisiin, piste katsotaan pelatuksi.

4. Sijoittuminen ja käyttäytyminen pelikentällä

Olennaista pelille on sujuva kommunikointi pelaajaparin kanssa pelin aikana. Syöttövuoron alussa syöttäjä lausuu ääneen pelitilanteen. Syöttöön vastatessa pelaajapari katsoo onko syöttö oikein. Pallontavoittelutilanteissa, joissa kumpikin pelaaja voisi lyödä, on tapana ilmaista selkeästi jos päättää itse lyödä. Jos vastustajan lyönti vaikuttaa menevän pitkäksi, pelaajapari yleensä varoittaa toista katsomaan ("kato") sen sijasta, että hän palauttaisi pallon vastustajalle suoraan ilmasta. Usein on edullisempaa vaihtaa pallorallin aikana puolia omalla pelialueella peliparin kanssa, jolloin tämä ilmaistaan huutamalla "vaihto".

Padel ei ole takakentän peli vaan pelissä menestyy voiman sijasta tarkalla pallon sijoittelulla ja aktiivisella etukentän hyödyntämisellä samassa linjassa peliparin kanssa. Syötettäessä toinen pelaaja sijoittuu lähelle verkkoa. Syöttäjän pelipari voi olla vapaasti sijoittunut kummalle puolelle tahansa omaa pelialuetta. Olennaista on että pelaajat liikkuvat aktiivisesti samassa rintamassa peittäen kentän avoinna olevat alueet mahdollisimman tehokkaasti.

Padel on herrasmiespeli: pelattaessa pisteistä, syöttöjen ja pallojen oikeellisuudesta päättää aina vastustaja.

Iloista pelimieltä!

5. Sääntötarkennuksia

Syöttöön vastaaminen. Pelaajapari päättää erän alussa syöttöön vastatessaan kumpaa puolta (oikea vai vasen) kumpikin pelaa. Puoli säilyy erän loppuun asti, jonka jälkeen puolta voi vaihtaa. Jos halutaan vaihtaa syöttövuoroa tai puolta peliparin kanssa, tästä kohteliaasti ilmoitetaan vastustajille.

Tie-break. Aloitettaessa 6-6 pelitilanteessa tie-break, syötön aloittaa oikeanpuoleisesta ruudusta (rintamasuunta verkkoon päin) seuraavaksi syöttövuorossa oleva pelaaja, joka syöttää yhden pisteen. Tämän jälkeen syöttö siirtyy syöttövuorossa olevalle vastustajalle, joka syöttää kaksi pistettä, ensimmäisen vasemmanpuoleisesta (kakkos)ruudusta. Tie-break jatkuu 7 pisteeseen asti, kahden pisteen erolla. Syöttövuoron vaihtuu kahden pisteen välein vastustajalle ja ensimmäinen syöttö pelataan aina kakkosruudusta.

Pallon lyöminen ulos kentältä. Jos pelaaja lyö pallon vastustajan kenttäpuoliskon kautta ulos kentältä, pallon perään voi juosta ulos oviaukoista (jotka pelin aikana pidetään auki), lyödäkseen sen takaisin verkon yli, tai suoraan oviaukosta, vastustajan kenttäpuoliskolle.

Pallon osuminen lasiseinän tai kentän kulmaan. Syötöt, jotka osuvat sivulasiseinän ja sivuverkkoseinän väliseen saumaan, katsotaan olevan oikein silloin, jos pallo ei kosketa verkkoseinää ja se ei kimpoa takaisinpäin. Vaakasuuntainen kimpoaminen 90 asteen kulmassa kentän seiniin nähden on oikein.

Suoraan kentän alakulmiin osuvat lyönnit, joissa pallo pomppaa ylöspäin, ovat oikein.