

REGOLE DEL PADEL

Il regolamento del padel deriva da quello del tennis, ma ovviamente presenta **alcune differenze e alcune regole specifiche**, in particolare per quanto riguarda l'uso delle pareti laterali e di fondo.

Il padel è uno sport di squadra e si gioca sempre in quattro, **due contro due**.

IL PUNTEGGIO si calcola come nel tennis (15, 30, 40, gioco, set) e si gioca **al meglio dei tre set** (vince la partita chi vince due set). In caso di 40 pari (deuce), da inizio 2020, nel circuito professionistico del World Padel Tour è stata inserita la novità del **punto de oro** (o killer point) al posto dei classici vantaggi. **Il set** si vince al raggiungimento di **6 giochi** (con almeno 2 giochi di vantaggio sugli avversari). Sull'eventuale 6-6 si gioca un **tie-break al 7** (o ad oltranza, fino ad avere almeno 2 punti di vantaggio).

RIMBALZI E PARETI. La palla può essere colpita indifferentemente da uno (e solo uno) dei due giocatori della squadra, in qualsiasi zona del campo, **al volo o dopo un solo rimbalzo per terra**. Affinché la palla rigiocata sia buona, deve rimbalzare per terra nel campo avversario **prima di colpire le pareti** di fondo o le pareti e la rete metallica laterali. Se l'avversario non colpisce la palla prima del secondo rimbalzo per terra, è **punto**.

È possibile rimandare la palla nel campo avversario facendola rimbalzare su una o più pareti del **proprio** campo (ma **non sulla rete metallica**), sempre che il rimbalzo successivo avvenga per terra nel campo avversario.

Se la palla rimbalza nel punto di unione tra il pavimento e la parete, si considera buona e si continua a giocare. È obbligatorio impugnare la racchetta facendo uso del cordino di sicurezza. È proibito, oltre che pericoloso, colpire la palla lanciando la racchetta. La palla può essere colpita solo ed esclusivamente con la racchetta. Se la palla tocca qualsiasi parte del corpo o l'abbigliamento di un giocatore, è punto per l'avversario.

È permesso un solo tocco: se accidentalmente si colpisce la palla due volte prima di mandarla nel campo avversario, è punto per i rivali. Se il rivale colpisce la palla e questa, dopo il rimbalzo per terra, esce dal campo, la palla è ancora in gioco. È possibile rigiocare la palla verso il campo avversario prima del secondo rimbalzo, facendola passare dalla porta o al di sopra delle pareti laterali. Se la palla colpita dall'avversario rimbalza nel nostro campo e torna nel campo avversario senza che nessun altro la tocchi, è punto dell'avversario.

Elementi esterni come soffitto, luci e i sostegni delle stesse non fanno parte del campo. Se la palla rimbalza direttamente su uno di essi, è punto dell'avversario. Se la palla rimbalza in campo e successivamente colpisce un elemento esterno, è punto di chi ha effettuato il colpo.

INVASIONI. Non è permesso toccare la rete con la racchetta, con parti del corpo o indumenti. Se si tocca la rete, il punto viene assegnato all'avversario.

IL GRANDE DUBBIO: Si può colpire la palla oltrepassando la rete con la racchetta? Dipende!

Nei colpi al volo, non si può colpire la palla nello spazio al di là della rete. Ma, dopo l'impatto con la palla nel proprio campo, la racchetta può, nell'inerzia del movimento, invadere lo spazio del campo avversario, purché questo non disturbi gli avversari stessi.

Quando si può colpire la palla invadendo lo spazio del campo avversario?

Solo ed esclusivamente quando la palla ha precedentemente effettuato un rimbalzo nel nostro campo e torna verso il campo avversario. È il caso, per esempio, di colpi potenti che rimbalzano sulla parete di fondo per tornare verso il campo di chi ha effettuato lo smash, o di colpi con effetto come per esempio una volée smorzata.

IL SERVIZIO. I giocatori delle due squadre si alternano al servizio e chi serve lo fa per l'intero game: come nel tennis, il servizio è incrociato. Il giocatore che serve comincerà dal lato destro e dovrà indirizzare la palla verso il quadrato di sinistra del campo avversario. Il servizio successivo sarà da sinistra verso destra, e così via. Il servizio deve essere effettuato da dietro la linea, senza calpestarla e senza saltare. Il giocatore che serve deve fare rimbalzare la palla per terra prima di colpirla, e l'impatto non può avvenire al di sopra dell'altezza della cintura del giocatore. La palla è buona se dopo aver rimbalzato nel quadrato opposto, colpisce la parete laterale o di fondo, mentre non è valida se, dopo il rimbalzo, colpisce la rete metallica.

Per chi risponde al servizio, non è possibile colpire al volo, ma bisogna sempre aspettare il rimbalzo. Se la palla rimbalza due volte per terra senza essere colpita, è punto di chi ha effettuato il servizio.

Se, al servizio, la palla tocca la rete, si possono verificare le seguenti situazioni:

- Tocca la rete e rimbalza al di fuori del quadrato corrispondente: non buona
- Dopo aver toccato la rete, rimbalza nel quadrato e rimbalza sulla rete metallica: non buona
- Tocca la rete, rimbalza nel quadrato e rimbalza su una parete: servizio nullo, si ripete
- Tocca la rete, rimbalza nel quadrato e effettua un secondo rimbalzo in campo: servizio nullo, si ripete
- In caso di errore al servizio, il giocatore ha a disposizione un secondo tentativo. Un secondo errore nello stesso servizio assegna il punto all'avversario.

Queste sono le regole base del padel. Seguendole si potranno risolvere alcuni dubbi e giocare evitando discussioni.

In caso di diverse opinioni rispetto ad un punto, la soluzione migliore rimane sempre quella di ripetere il punto stesso.