



GLOBAL PICKLEBALL
FEDERATION



2024 Official **RULEBOOK**

USA OFICJALNY ZAPIS GRY W PICKLEBALL

***** Edycja Globalnej Federacji Pickleballa *****

USA Pickleball zostało zorganizowane, aby kontynuować rozwój i postęp pickleballa na szczeblu krajowym oraz wyznaczać cele dla gry i uznania na całym świecie. USA PICKLEBALL udostępniło tę edycję Global Pickleball Federation Rulebook na rok 2024 wszystkim partnerskim federacjom kontynentalnym i krajom i zobowiązuje się do dalszego rozwoju pickleballa wśród wszystkich graczy.

Celem tego zbioru zasad jest dostarczenie graczom pickleballa zasad niezbędnych do gry rekreacyjnej, towarzyskiej, zorganizowanej ligi i turnieju. Niektóre sekcje tego zbioru zasad są przeznaczone wyłącznie do prowadzenia licencjonowanych turniejów. Licencjonowany turniej pozwala graczom uzyskać ocenę na poziomie krajowym lub międzynarodowym.

Turnieje nieobjęte licencją mogą również wykorzystywać te sekcje jako wytyczne. Dyrektorzy turniejów nieobjętych licencją mogą być elastyczni w stosowaniu tych wytycznych, aby lepiej dopasować je do umiejętności, wieku i różnorodności swoich graczy. USA PICKLEBALL i kraje partnerskie entuzjastycznie zachęcają by dla rozwoju sportu na wszystkich turniejach, promować wiedzę i rozwijać umiejętności, a jednocześnie dobrze się bawić, grając w pickleball.

USA PICKLEBALL opublikowało pierwszy podręcznik zasad w marcu 1984 roku.

Zasady te nie zostaną zmienione bez ważnego powodu. Komentarze i opinie są zawsze mile widziane. Jeśli masz jakiegokolwiek pytania dotyczące zasad, odwiedź:

USA Pickleball

Website: usapickleball.org

Global Pickleball Federation

Website: globalpickleballfederation.org

Cover Photo and Design Credit: Steve Taylor, Digital Spatula

© 2010; revised 2024

Czerwoną czcionką naniesione są zmiany wprowadzone przez USA Rulebook Change Document, opublikowane w styczniu 2025.

SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ 1 – GRA	1
ROZDZIAŁ 2 – BOISKO I SPRZĘT	2
ROZDZIAŁ 3 – DEFINICJE	6
ROZDZIAŁ 4 – SERWIS JEGO KOLEJNOŚĆ , ZASADY LICZENIA PUNKTÓW	8
ROZDZIAŁ 5 – ZASADY WYBORU SERWISU I STRON	15
ROZDZIAŁ 6 – ZASADY WYWOŁYWANIA AUTU	16
ROZDZIAŁ 7 – PRZEGRNA PIŁKA	17
ROZDZIAŁ 8 – ZASADY ZATRZYMANEJ PIŁKI	18
ROZDZIAŁ 9 – NVZ – STREFA BEZ WOLEJA	18
ROZDZIAŁ 10 – ZASADY PRZERW W GRZE	20
ROZDZIAŁ 11 – INNE ZASADY	22
ROZDZIAŁ 12 – ZASADY DOTYCZĄCE TURNIEJÓW	
ROZDZIAŁ 13 – ZARZĄDZANIE TURNIEJEM I SEDZIOWANIE	
DODATEK	
INDEX	
UWAGI	

ROZDZIAŁ 1 – GRA

Pickleball to sport raketkowy, w który gra się specjalną perforowaną piłką na korcie o wymiarach 20 na 44 stopy z rodzajem siatki tenisowej. Kort jest podzielony na prawe/parzyste i lewe/nieparzyste pola serwisowe oraz strefy bez woleja (NWZ). (Zobacz rysunek 2-1.)

Piłka jest serwowana po przekątnej przez siatkę do odbierającego boiska przeciwnika, używając zatwierdzonego regulaminem ruchu. Piłka jest przebijana tam i z powrotem przez siatkę, dopóki gracz nie przebije piłki zgodnie z zasadami.

Punkty zdobywa tylko strona serwująca, gdy serwujący lub jego deblowy partner wygrywa wymianę lub strona przeciwna popełnia regulaminowy błąd. Serwujący kontynuuje serwowanie, zmieniając pola serwisowe, dopóki strona serwująca nie przegra wymiany lub nie popełni błędu regulaminowego.

Zazwyczaj wygrywa strona, która pierwsza zdobędzie 11 punktów (przy typowej grze do 11 punktów) i będzie prowadzić różnicą co najmniej 2 punktów.

W pickleball można grać w pojedynkę lub w debla.

Gracze

Pickleball to gra wymagająca współpracy i uprzejmości. Poczucie uczciwej gry, polegające na daniu przeciwnikowi korzyści z wątpliwości, jest niezbędne do utrzymania podstawowych celów gry, czyli zabawy i rywalizacji. W związku z tym:

- Wszystkie rozegrane punkty traktowane są tak samo, niezależnie od ich ważności; pierwszy punkt meczu jest tak samo ważny jak piłka meczowa.
- W grze podwójnej każdy z partnerów może podejmować decyzje, zwłaszcza decyzje dotyczące linii; w grze nie ma miejsca na to, aby jeden z partnerów powiedział drugiemu: „To była moja decyzja, nie twoja”.
- Szybkie wezwania eliminują „opcję dwóch szans”. Na przykład gracz nie może domagać się zatrzymania gry z powodu przeszkody w grze po tym, jak wybił piłkę na „aut”; Zrezygnował on z możliwości wezwania zatrzymania gry, wybierając zamiast tego uderzenie piłki.
- Gracze powinni współpracować, gdy stają w obliczu sytuacji nieobjętej Regulaminem. Możliwe wyniki to powtórka, lub w skrajnych przypadkach, poproszenie o sędzię w celu rozwiązania sporu.
- Kiedy to możliwe, zasady mogą uwzględniać różne potrzeby adaptacyjne graczy.
- Gracze powinni unikać noszenia ubrań w kolorze zbliżonym do koloru piłki.
- Gracze nie powinni kwestionować ani komentować decyzji przeciwnika, jednakże każdy gracz może odwołać się do sędziego od decyzji kończącej wymianę przed rozpoczęciem kolejnego serwisu.

Unikalne cechy

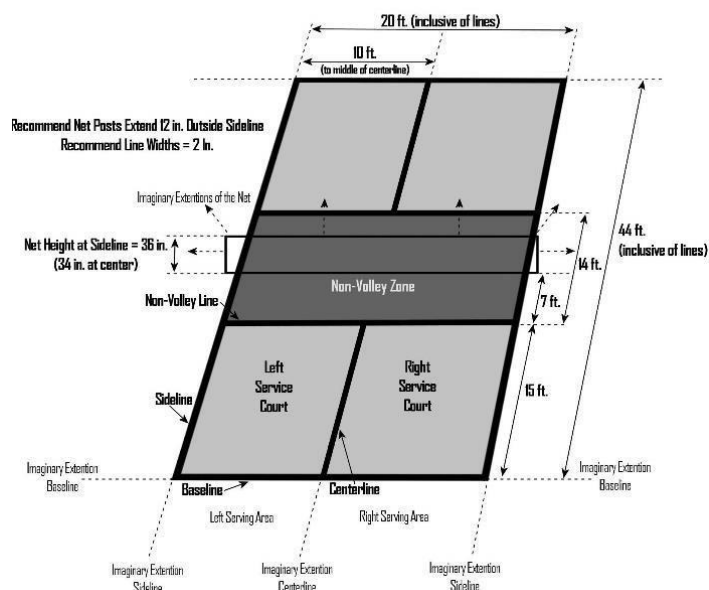
Zasada dwóch odbić. Po zaserwowaniu piłka musi wykonać jedno odbicie od ziemi po każdej ze stron by zagranie wolejem było dozwolone.

Strefa bez woleja - Non-Volley Zone (NVZ). Obszar po każdej ze stron siatki, rozciągający się na 7 stóp (2,13 m) od niej do pierwszej linii równoległej do siatki. Graczowi będącemu w tym obszarze nie wolno uderzać piłki z woleja czyli bez jej wcześniejszego odbicia od kortu.

(**Wózek inwalidzki**) Gracze korzystający z wózków inwalidzkich mogą pozwolić piłce odbić się dwa razy przed jej odbiciem raketką . Drugie odbicie może nastąpić w dowolnym miejscu , w tym poza liniami kortu.

ROZDZIAŁ 2 – BOISKO I SPRZĘT

2.A. Specyfikacje kortu. Wymiary standardowego kortu do pickleballa to:



Rysunek 2-1

- 2.A.1. Kort ma kształt prostokąta o wymiarach 20 stóp (6,10 m) szerokości i 44 stóp (13,41 m) długości zarówno w przypadku meczów singlowych, jak i deblowych. (Zobacz rysunek 2-1.)
- 2.A.2. Pomiary kortu należy wykonać na zewnątrz linii obwodowych i linii strefy niewolejowej. Wszystkie linie powinny mieć szerokość 2 cali (5,08 cm) i ten sam kolor, wyraźnie kontrastujący z kolorem powierzchni do gry.
- 2.A.3. Minimalna powierzchnia boiska do gry wynosi 30 stóp (9,14 m) szerokości i 60 stóp (18,29 m) długości. Z 10-stopowym (3,05 m) otaczającym marginesem boisko mierzy 40 stóp (12,19m) na 64 stopy (19,51 m).

Inne zalecenia dotyczące wymiarów powierzchni do gry to:

Zamiar	Szerokość – stopy (m)	Długość – stopy (m)
Nowa konstrukcja	34 (10,36m)	64 (19,5m)
Gra turniejowa	34 (10,36m)	64 (19,5m)
Gra na wózku inwalidzkim	44 (13,41m)	74 (22,56m)
Boisko Stadionowe	50 (15,24m)	80 (24,38m)

- 2.A.4. (**Wózek inwalidzki**) Zalecana powierzchnia do gry dla wózków inwalidzkich wynosi 44 stopy (13,41 m) szerokości i 74 stopy (22,55 m) długości. Wymiary boiska stadionowego przeznaczonego do gry dla wózków inwalidzkich wynoszą 50 stóp (15,24 m) szerokości i 80 stóp (24,38 m) długości.



Rysunek 2-2

Piłka po lewej stronie z większymi dziurami preferowana do gry wewnątrz, w hali, piłka po prawej stronie zalecana jest do gry na zewnątrz.

Kolory bywają różne. Wszystkie zatwierdzone piłki dopuszczone są do gry Na zewnątrz i wewnątrz. Lista piłek zatwierdzonych jest dostępna na webside USA PICKLEBALL.

2.B. Linie i obszary. Linie i obszary standardowego boiska do pickleballa są wyjaśnione poniżej. (Zobacz rysunek 2-1.)

2.B.1. Linie bazowe. Linie równoległe do siatki na każdym końcu boiska.

2.B.2. Linie boczne. Linie prostopadłe do siatki po obu stronach boiska.

2.B.3. Strefa bez woleja Non-Volley (NVZ). **Specjalna dla obu drużyn część boiska przy siatce po obu jej stronach ograniczona liniami bocznymi aż po pierwszą linię równoległą do siatki oddaloną o 2,13 m (7 stóp). Wszystkie linie NVZ są częścią NVZ.**

2.B.4. Pole serwisowe. Obszar poza NVZ po obu stronach linii środkowej, w tym linia środkowa, linia boczna i linia bazowa.

2.B.5. Linia środkowa. Linia biegnąca przez środek boiska po obu stronach siatki, rozciągająca się od NVZ do linii bazowej oddzielającej pola serwisowe parzyste i nieparzyste. W przypadku mini singli linia środkowa musi również przebiegać przez strefę bez woleja.

2.B.6. Prawe/Parzyste pole serwisowe. Obszar serwisowy po prawej stronie boiska, patrząc na siatkę.

2.B.7. Lewe/Nieparzyste pole serwisowe. Obszar serwisowy po lewej stronie kortu, patrząc na siatkę.

2.C. Specyfikacja siatki.

2.C.1. Materiał. Siatka może być wykonana z dowolnego materiału siatkowego, który nie pozwoli na przejście piłki przez nią.

2.C.2. Słupki. Słupki siatkowe powinny być oddalone od siebie licząc po wewnętrznej stronie słupków o 22 stopy (6,71m) +/- **1,0 cal (2,54 cm)**. Maksymalna średnica słupka siatkowego powinna wynosić 3 cale (7,62 cm).

2.C.3. Rozmiar. Długość siatki powinna wynosić co najmniej 21 stóp i 9 cali (6,63 m) od jednego słupka do drugiego. Wysokość siatki od dolnej krawędzi siatki do góry powinna wynosić co najmniej 30 cali.

2.C.4. Krawędź. Górna część siatki powinna być obramowana 2-calową (5,08 cm) białą taśmą w której przebiega sznur kabel biegnący na całej długości. To obramowanie musi spoczywać na sznurze, lub kablu.

2.C.5. **Wysokość siatki.**

Boki gdzie siatka przecina linie boczne góra siatki musi mieć **91,44 cm +/- 0,635 cm, (36 cali +/- 0,25 cala)** wysokości liczonej od powierzchni boiska.

Środek, w centralnym punkcie odległym **304,8 cm (10 ft.)** od linii bocznych, góra siatki

powinna być na wysokości 86,36 cm +/- 0,635 cm (34, cali +/- 0,25 cala) od powierzchni boiska. Ten sama zasada dotyczy siatek z centralnym paskiem.

2.C.6. Leżąca Siatka . Poza serwisem, powtórka nastąpi, jeśli piłka przeleci nad siatką i uderzy w siatkę leżącą na korcie.

2.D. Specyfikacja piłki.

2.D.1. Piłka musi mieć co najmniej 26 do maksymalnie 40 okrągłych otworów, z odstępami między otworami, które determinują charakterystykę lotu. Na powierzchni piłki musi być nadrukowana lub wytłoczona nazwa/logo producenta lub dostawcy.

2.D.2. Zatwierdzenie. Dyrektor turnieju wybiera piłkę turniejową. Piłka wybrana do gry w dowolnym turnieju licencjonowanym przez USA PICKLEBALL musi być wymieniona na oficjalnej liście zatwierdzonych piłek zamieszczonej na stronie internetowej USA PICKLEBALL: USA Pickleball.org.

2.D.3. Konstrukcja. Piłka musi być wykonana z trwałego materiału formowanego z gładką powierzchnią i bez faktury. Piłka powinna mieć jednolity kolor, z wyjątkiem oznaczeń identyfikacyjnych. Piłka może mieć niewielki grzbiet na szwie, o ile nie będzie on miał znaczącego wpływu na charakterystykę lotu piłki. (Zobacz rysunek 2-2.)

2.E. Dane techniczne paletki.

2.E.1. Materiał. Paletka musi być wykonana z dowolnego materiału uznawanego za bezpieczny i nie zabronionego przez niniejsze zasady. Paletka musi być wykonana ze sztywnego, nieściśliwego materiału spełniającego kryteria podane na stronie internetowej USA PICKLEBALL.

2.E.2. Powierzchnia. Powierzchnia odbicia paletki nie może zawierać rozwarstwień, dziur, pęknięć, szorstkich tekstur ani wgnieceń, które mogą uszkodzić powłokę lub powierzchnię paletki , ani żadnych obiektów lub cech, które umożliwiają graczowi na nadanie piłce nadmiernej rotacji .

2.E.2.a. Refleksja. Powierzchnia odbicia paletki nie może być odblaskowa w sposób mogący negatywnie wpłynąć na widoczność przeciwnego gracza(ów).

2.E.3. Rozmiar. Łączna długość i szerokość, wliczając osłonę krawędzi głowy paletki i zakończenie uchwytu, nie może przekraczać 24 cali (60,96 cm). Długość paletki nie może przekraczać 17 cali (43,18 cm). Nie ma ograniczeń co do grubości wiosła.

2.E.4. Waga. Nie ma ograniczeń co do wagi paletki.

2.E.5. Modyfikacje. Zmienione paletki muszą spełniać wszystkie specyfikacje.

2.E.5.a. Zmiany lub dodatki wprowadzane przez graczy do paetek produkowanych komercyjnie i certyfikowanych mogą obejmować elementy takie jak: taśma/zamienniki osłony krawędzi, taśma obciążająca, ciężarki dla zintegrowanego systemu ciężarków producenta oryginalnego sprzętu (OEM), zmiany w rozmiarze uchwytu za pomocą nakładek, owijek uchwytu, wymiennych uchwytów OEM, zamienne powierzchnie paetek OEM oraz naklejki z nazwą i/lub innymi oznaczeniami identyfikacyjnymi na powierzchni łopatk.

2.E.5.b. Naklejki i taśma mogą być umieszczone nie dalej niż 1,0 cala (2,54 cm) od rączki ani dalej niż 0,5 cala (1,27 cm) od zewnętrznej krawędzi głowy paletki lub, jeśli zamontowano osłonę krawędzi głowy paletki, 0,5 cala (1,27 cm) od tej osłony.

2.E.5.c. Jedyne dozwolone oznaczenie wykonane odręczne markerem na powierzchni do gry wiośła mogą być tylko w celach identyfikacyjnych (imię, podpis, numer telefonu, adres e-mail), **lub autograf**. Na paletkach firmowych nie są dozwolone żadne grafiki z rynku wtórnego.

2.E.6. Zabronione cechy powierzchni i cechy mechaniczne.

2.E.6.a. Farba antypoślizgowa lub farba z fakturą piasku, cząstek gumy lub innego materiału powodującego dodatkową rotację.

2.E.6.b. Kauczuk i kauczuk syntetyczny.

2.E.6.c. Właściwości papieru ściernego.

2.E.6.d. Ruchome części, które mogą zwiększyć pęd głowy.

2.E.7. Oznaczenie modelu. Paletka musi mieć dostarczoną przez producenta i wyraźnie oznaczoną markę i nazwę modelu lub numer modelu na paletce. Informacje o marce i modelu mogą być pokazane na paletce za pomocą naklejki przymocowanej przez producenta.

2.F. Zatwierdzanie i autoryzacja sprzętu.

2.F.1. Lista zatwierdzonych paetek do gry w pickleball w USA – gracze są odpowiedzialni za potwierdzenie, że paletka, którą grają, jest zatwierdzona i wymieniona jako „Pass” na liście zatwierdzonych rakietek USA PICKLEBALL. Listy zatwierdzonego sprzętu mogą być zamieszczone na stronie internetowej USA PICKLEBALL: USA Pickleball.org.

2.F.1.a. Jeśli w dowolnym momencie turnieju zostanie ustalone, że gracz używa paetki, która narusza jakikolwiek element ze specyfikacji paetki, lub nie jest wymieniona na liście zatwierdzonych paetek USA PICKLEBALL jako Pass, obowiązują następujące kary:

2.F.1.a.1. Jeśli naruszenie zostanie stwierdzone przed rozpoczęciem meczu, gracz musi zmienić paetkę na paetkę oznaczoną jako „aproved” na liście paetek zatwierdzonych przez USA PICKLEBALL. Nie ma kary za zmianę paetek.

2.F.1.a.2. Jeżeli naruszenie zostanie stwierdzone po rozpoczęciu meczu, zawodnik lub drużyna traci jedynie rozgrywany mecz.

2.F.1.a.3. Jeżeli naruszenie zostanie odkryte po zwróceniu protokołu do biura operacyjnego turnieju, wyniki meczu pozostają ważne.

2.G. Strój.

2.G.1. Bezpieczeństwo i rozproszenie uwagi. Gracz może zostać zobowiązany do zmiany nieodpowiedniego stroju, w tym takiego, który jest zbliżony do koloru piłki.

2.G.2. Grafiki, insygnia, obrazy i napisy na odzieży muszą być w dobrym guście.

2.G.3. Buty muszą mieć podeszwy, które nie zostawiają śladów ani nie niszczą powierzchni kortu.

2.G.4. Dyrektor Turnieju ma prawo nakazać zmianę ubioru. Jeśli Dyrektor Turnieju nakaże zmianę ubioru, będzie to przerwa w grze nie obciążająca gracza. Jeśli gracz odmówi przestrzegania zasad ubioru, Dyrektor Turnieju może ogłosić walkower meczu.

ROZDZIAŁ 3 – DEFINICJE

3.A. Definicje.

- 3.A.1. Rozgrywka/wymiana – przedział czasowy, w którym piłka jest w grze, od jej uderzenia w celu wykonania serwisu do momentu, gdy piłka nie będzie w grze. (Zobacz także 3.A.20 „Piłka w grze”)
- 3.A.2. Niesiona piłka – uderzanie piłki w taki sposób, że nie odbiła się od paletki, lecz była niesiona na jej powierzchni.
- 3.A.3. Wskazówki (Coaching) – przekazywanie wszelkich informacji, w tym werbalnych, niewerbalnych i elektronicznych, od kogoś innego niż partner gracza, na podstawie których gracz lub drużyna mogą podjąć działania w celu uzyskania przewagi lub uniknięcia naruszenia zasad.
- 3.A.4. Kort – obszar znajdujący się wewnątrz zewnętrznych wymiarów linii bazowych i linii bocznych z liniami włącznie.
- 3.A.5. Kros serwis kort – część serwisowa kortu położona po drugiej stronie siatki po przekątnej od pola serwisowego z którego piłka jest serwowana.
- 3.A.6. Przegrana piłka (dead ball) – piłka, która nie jest już w grze z uwagi na złe zagranie gracza najczęściej aut, lub zagranie w siatkę.
- 3.A.7. Rozproszenie uwagi – działania fizyczne gracza, które „nie są typowe”, a które zdaniem sędziego mogą przeszkadzać przeciwnikowi w grze, lub koncentracji na uderzeniu piłki. Przykłady obejmują, ale nie ograniczają się do, wydawania głośnych dźwięków, tupania nogami, machania paletką w sposób rozpraszający uwagę lub inny sposób przeszkadzania przeciwnikowi w koncentracji lub umiejętności uderzenia piłki.
- 3.A.8. Podwójne odbicie – gdy piłka odbije się dwa razy od podłoża po jednej stronie siatki.
- 3.A.9. Podwójne uderzenie – uderzenie piłki paletką dwa razy przy jej zagranie na drugą stronę siatki .
- 3.A.10. Wykluczenie – Naruszenie zasad zachowania tak rażące, że uzasadnia wyrzucenie z turnieju przez Dyrektora Turnieju. Zawodnik może pozostać na miejscu, ale nie może już grać w żadnych meczach.
- 3.A.11. Wydalenie – Naruszenie zasad zachowania tak rażące, że Dyrektor Turnieju zabrania graczowi gry w bieżących i przyszłych drabinkach turnieju. Ponadto gracz musi natychmiast opuścić miejsce i nie wracać do końca turnieju.
- 3.A.12. Błąd – naruszenie zasad skutkujące zatrzymaną piłką i/lub zakończeniem rozgrywki.
- 3.A.13. Pierwszy serwujący – w grze podwójnej zawodnik, który będzie serwował z prawego/parzystego pola serwisowego po przejściu serwisu na drugą stronę, zgodnie z wynikiem.
- 3.A.14. Strata – przyznanie wygranej rozgrywki, lub meczu przeciwnikowi z powodu naruszenia naruszenie zasad.
- 3.A.15. Uderzenie z odbicia – zagranie piłki paletką po jej odbiciu od ziemi.
- 3.A.16. Utrudnienie/przeszkoda – Każdy przejściowy element lub zdarzenie niespowodowane przez gracza, które negatywnie wpływa na grę, nie wliczając stałych obiektów. Przykłady obejmują, ale nie ograniczają się do piłek, latających owadów, obcych materiałów, graczy lub sędziów na innym boisku, które, zdaniem sędziego, wpłynęły na zdolność gracza do wykonania zagrania piłką.
- 3.A.17. Przedłużenie linii. Termin używany do opisanie, wyobrażenia gdzie linia by się rozciągała, gdyby wychodziła poza swój obecny punkt końcowy. Gracze i sędziowie sami oceniają, gdzie linia by się rozciągała, gdyby nie była ograniczona do granic pola gry.

- 3.A.18. Lewe/nieparzyste pole – pole serwisowe po lewej stronie pola, patrząc na siatkę z swojej strony gry. Serwujący rozpoczynający grę w deblach lub serwujący w singlach powinien być ustawiony po lewej/nieparzystej stronie pola, gdy jego wynik jest nieparzysty.
- 3.A.19. Sygnalizacja autu – Głośne słowo(a) wypowiedziane przez gracza lub sędziego(ów) liniowego(), **i/lub sygnał ręką** aby wskazać sędziemu i/lub graczom, że piłka nie wylądowała w wymaganym polu gry. Preferowanym słowem/ wywołaniem jest „AUT”. W połączeniu z werbalnym „Aut” można używać charakterystycznych sygnałów ręcznych. Dopuszczalne są również słowa takie jak „szeroka”, „długa”, „nie”.
- 3.A.20. Piłka w grze – **okres czasu od momentu** w którym sędzia, lub serwujący (lub partner serwującego zgodnie z zasadą 4.D.1) rozpoczyna podawanie wyniku. (Zobacz także 3.A.1 „Rozgrywka”) do przegranej piłki lub błędu.
- 3.A.21. Pęd – Pęd to właściwość ciała w ruchu, np. zawodnika wykonującego woleja, która powoduje, że zawodnik kontynuuje ruch po kontakcie z piłką. Akt woleja wytwarza pęd, który kończy się, gdy zawodnik odzyskuje równowagę i kontrolę nad swoim ruchem, lub przestaje się poruszać w kierunku strefy bez woleja.
- 3.A.22. Strefa Non-Volley (NVZ) bez woleja (kuchnia) – obszar o wymiarach 7 x 20 stóp (213,36 x 609,6 cm) po obu stronach siatki i do niej przylegający. Wszystkie linie ograniczające NVZ są częścią NVZ. NVZ jest dwuwymiarowa i nie wznosi się ponad powierzchnię gry. (Zobacz Rysunek 2-1 i Sekcję 2.B.3.)
- 3.A.23. Zespół sędziowski – personel pod przewodnictwem głównego sędziego turnieju, na boisku, lub poza nim, w tym sędziowie główny i drugi, sędzia śledzący, sędzia powtórek wideo i sędziowie liniowi.
- 3.A.24. Regulacja uchwytu paletki – urządzenia nie mechaniczne, które zmieniają rozmiar uchwytu lub stabilizują dłoń na uchwycie.
- 3.A.25. Głowa paletki – paletka, bez uchwytu.
- 3.A.26. Stały obiekt – każdy obiekt na boisku lub w jego pobliżu, w tym wiszący nad boiskiem, który może przeszkadzać w grze. Stałe obiekty obejmują sufit, ściany, ogrodzenie, oprawy oświetleniowe, słupki siatki (**wraz z podstawami , kółkami ramionami, linkami naciągowymi z linka siatki na górze słupka słupków siatki**), trybuny i siedzenia dla widzów, sędziego, sędziów liniowych, widzów na ich uznanych pozycjach oraz wszystkie inne obiekty wokół boiska i nad nim.
- 3.A.27. Płaszczyzna siatki – wyobrażalne pionowe przedłużenie płaszczyzny siatki po obu stronach, rozciągające się poza rzeczywistą siatkę.
- 3.A.28. Boisko – kort i obszar wokół niego przeznaczony do gry.
- 3.A.29. Wulgaryzmy – słowa, frazy lub gesty dłoni, powszechne lub nietypowe, które są zazwyczaj uważane za nieodpowiednie w „grzecznym towarzystwie” lub w obecności dzieci. Zazwyczaj obejmują one słowa używane jako przekleństwa.
- 3.A.30. Rozgrywka – ciągła gra, która ma miejsce po serwisie i aż do przegranej piłki, lub błędu, **lub przerwania gry z powodu uznanej przeszkody**.
- 3.A.31. Odbiorca – gracz, który jest ustawiony po przekątnej naprzeciwko serwującego, aby odebrać serwis. **Właściwy odbierający w grze deblowej jest zawodnikiem, którego pozycja jest po przekątnej do serwującego i determinuje ją wynik seta oraz pozycja startowa z początku seta.**
- 3.A.32. Powtórka – każda wymiana, która została wznowiona z dowolnego powodu bez przyznania punktu, lub zmiany serwującego.
- 3.A.33. Poddanie – decyzja gracza/drużyny, która powoduje przerwanie meczu i przyznanie zwycięstwa drużynie przeciwnej.

- 3.A.34. Prawy/parzysty kort – Obszar serwisowy po prawej stronie kortu, patrząc na siatkę. Serwujący który rozpoczynał seta w deblu lub serwujący w singlu powinien być ustawiony na prawym/parzystym korcie, gdy jego wynik jest parzysty.
- 3.A.35. Drugi serwis – w grze podwójnej termin używany do opisanie sytuacji, gdy drużyna serwująca traci pierwszy z dwóch przydzielonych serwisów.
- 3.A.36. Drugi serwujący – W grze podwójnej partner pierwszego serwującego. Drugi serwujący służy po tym, jak pierwszy serwujący straci serwis.
- 3.A.37. Serwis – pierwsze uderzenie piłki paletką, rozpoczynające rozgrywkę/wymianę.
- 3.A.38. Serwujący – Gracz, który inicjuje rozgrywkę/wymianę . **Właściwy serwujący w deblu jest zawodnikiem którego poprawną pozycję wyznacza wynik seta i pozycji zajmowanej przy rozpoczęciu seta (patrz zasada 4.B.6.b.).**
- 3.A.39. Kort serwisowy – obszar po obu stronach linii środkowej, obejmujący linię środkową, linię boczną i linię końcową, z wyłączeniem strefy NVZ z jej linią włącznie.
- 3.A.40. Obszar do serwowania – obszar za linią końcową oraz na i pomiędzy wyobrażalnymi przedłużeniami linii środkowej boiska i każdej linii bocznej.
- 3.A.41. Przejście serwisu (Side Out) – przyznanie serwisu stronie przeciwnej po tym, jak singlista lub drugi gracz pary deblowej straci swój serwis.
- 3.A.42. Serwujący startowy – W przypadku każdej drużyny deblowej, gracz wyznaczony do serwowania jako pierwszy na początku gry. W grze turniejowej deblowej serwujący startowy musi nosić widoczny identyfikator ustalony przez Dyrektora Turnieju.
- 3.A.43. Błąd techniczny – ocena naruszenia zasad zachowania przez sędziego skutkująca odjęciem jednego punktu od wyniku drużyny, która dopuściła się przewinienia, chyba, że wynik drużyny wynosi zero, w takim przypadku punkt zostanie dodany do wyniku strony przeciwnej. Błąd techniczny zostanie przyznany, jeśli jedno ostrzeżenie techniczne zostało już udzielone, a drugie ostrzeżenie techniczne jest uzasadnione; lub gdy jest to uzasadnione działaniem gracza lub drużyny, na podstawie osądu sędziego.
- 3.A.44. Ostrzeżenie techniczne – ostrzeżenie sędziego o naruszeniu zachowania gracza lub drużyny. Punkty nie są przyznawane ani odejmowane za ostrzeżenie techniczne.
- 3.A.45. Ostrzeżenie ustne – ostrzeżenie sędziego o naruszeniu zachowania. Każdej drużynie można raz na mecz udzielić jednego ustnego ostrzeżenia.
- 3.A.46. Wolej – uderzenie piłki paletką w powietrzu, zanim piłka odbije się od podłoża .
- 3.A.47. Gracz na wózku inwalidzkim – Każda osoba, z niepełnosprawnością lub bez, która gra w grę na wózku inwalidzkim. Wózek inwalidzki jest uważany za część ciała gracza. Może to być gracz z niepełnosprawnością lub ktokolwiek, kto chce grać na wózku inwalidzkim.
- 3.A.48. Wycofanie – prośba gracza/zespołu o wycofanie się z dowolnego nadchodzącego meczu w określonej grupie.

ROZDZIAŁ 4 – SERWIS , KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA , ZASADY LICZENIA PUNKTÓW

4.A. Serwis.

- 4.A.1. Pełny wynik granego seta musi zostać ogłoszony przez stronę serwującą przed wykonaniem serwisu.
- 4.A.2. Serwujący musi zagrać piłkę na pole serwisowe **po przekątnej naprzeciwko swoje prawidłowej pozycji serwisowej** . Piłka przy serwie może dotknąć siatki (tzw net) i musi ominąć strefę bez

woleja - NVZ (kuchnia) wraz z linią NVZ. Serw może wylądować na dowolnej innej linii pola serwisowego poza linią NVZ i będzie ważny.

4.A.3. Jeżeli serwis przejdzie nad siatką lub dotknie siatki podczas jej przekraczania , a następnie dotknie odbierającego, lub jego partnera, punkt jest przyznawany drużynie serwującej.

4.A.4. W momencie serwowania:

4.A.4.a. Przynajmniej jedna stopa musi znajdować się na powierzchni boiska za linią końcową.

4.A.4.b. Żadna ze stóp zawodnika serwującego nie może dotknąć linii końcowej lub kortu wewnątrz linii.

4.A.4.c. Żadna ze stóp serwującego nie może dotknąć powierzchni gry - boiska poza wyobraźnym przedłużeniem linii bocznej lub środkowej **pola serwisowego**.

4.A.4.d. (**Wózek inwalidzki**) Oba tylne koła muszą znajdować się na powierzchni boiska za linią końcową i nie mogą dotykać boiska na linii końcowej lub wewnątrz niej, ani poza wyobraźnymi przedłużeniami linii bocznej lub środkowej.

4.A.5. Serwis powinien być wykonany przy użyciu jednej ręki, **lub paletki** wypuszczającej piłkę. Podczas wypuszczania piłki z ręki należy się spodziewać pewnego naturalnego obrotu piłki, serwujący nie może celowo i bezpośrednio nadać piłce rotacji żadną częścią ciała, lub paletką przy wypuszczaniu piłki do serwisu. **Wyjątkiem nadania rotacji piłce podczas serwowania jest wprawienie jej w obrót w wyniku opadania grawitacyjnego podczas jej kontaktu z powierzchnią serwującej paletki.**

podczas serwowania. Gracz może użyć swojej paletki, aby wykonać serwis z odbicia – serwis po jednym lub kilku odbiciach piłki od powierzchni boiska (patrz Reguła 4.A.8.a). Gracz, który może używać tylko jednej ręki, może również użyć swojej paletki, aby wypuścić piłkę i wykonać serwis wolejem.

4.A.6. W meczach sędziowanych, wypuszczenie piłki do uderzenia serwisowego musi być widoczne dla serwującego a w meczach sędziowanych również dla sędziego. **Powtórka obowiązuje zgodnie z przepisem 4.A.9. kiedy wypuszczenie piłki nie było widoczne.**

4.A.7. **Serwis z woleja.** (volley serve) wykonuje się uderzając piłkę bez odbijania jej od nawierzchni boiska i można go wykonać dowolną stroną głowy paletki, czyli zarówno forehandem, jak i backhandem. Prawidłowy volley s obejmuje następujące elementy:

4.A.7.a. W momencie uderzenia piłki paletką ramię serwującego musi poruszać się po łuku skierowanym ku górze. (Zobacz rysunek 4-3.)

4.A.7.b. Najwyższy punkt głowy paletki nie może znajdować się powyżej najwyższej części nadgarstka (gdzie zgina się staw nadgarstkowy). Dotyczy to momentu gdy paletka uderza w piłkę. (Zobacz rysunki 4-1 i 4-2)



Figure 4-1 (legal serve)

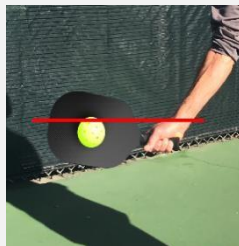


Figure 4-2 (illegal volley serve)



Figure 4-3 (legal serve)

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

4.A.7.c. Dotknięcie piłki nie może nastąpić powyżej pasa serwującego. (Patrz rysunki 4-1 i 4-3)

4.A.8. **Serwis z odbicia** – (drop serve)_ wykonuje się poprzez serwisowe uderzenie po odbiciu się piłki od powierzchni gry i można go wykonać dowolną stroną głowy paletki, czyli zarówno forehandem, jak i backhandem.

Nie ma ograniczeń, ile razy piłka może się odbić od powierzchni boiska przed uderzeniem serwisowym paletką, ani gdzie piłka może się odbić od powierzchni gry. Prawidłowy serwis z odbicia obejmuje następujące elementy:

4.A.8.a. Zawodnik serwujący musi wypuścić piłkę tylko jedną ręką lub upuścić ją z powierzchni paletki z dowolnej naturalnej (bez podrzutu) wysokości.

4.A.8.b. Podczas wypuszczania piłki nie wolno jej poruszać w żadnym kierunku ani w żadnym innym zamierzeniu poza celem wykonania serwisu.

4.A.8.c. Ograniczenia dotyczące serwisu Volley zawarte w zasadzie 4.A.7 nie mają zastosowania do serwisu drop.

4.A.9. **Powtórka lub błąd.** W meczach sędziowanych sędzia może zażądać powtórek, jeśli nie jest pewien, czy jeden lub więcej wymogów serwisu zostało spełnionych. Powtórka musi zostać wywołana przed returnem. Sędzia powinien ogłosić błąd skutkujący przegraną piłką, jeśli jest pewien, że jeden lub więcej wymogów serwisu, z wyjątkiem reguły 4.A.6, nie został spełniony. W meczach niesędziowanych, jeśli przed returnem, odbierający zgłosi, że została nadana rotacja piłki przed serwisowym uderzeniem paletką serwującego, lub wypuszczenie piłki nie było widoczne, odbierający może zażądać powtórek serwisu. W meczach niesędziowanych

odbierający nie ma prawa do wywołania powtórek lub błędów za naruszenia zasad techniki prowadzenia paletki podczas serwisu.

4.A.9.a. W przypadku naruszenia zasad techniki serwisu obowiązują następujące środki zaradcze:

	Gra sędziowana		Gra bez sędziego
	Sędzia nie jest pewien naruszenia	Sędzia pewny naruszenia	Odbiorca stwierdza naruszenie
SERWIS WOLEJOWY			
4.A.7.a. Brak łuku wznoszącego	Powtórka	Błąd	Nic
4.A.7.b. Głowa paletki nad nadgarstkiem	Powtórka	Błąd	Nic
4.A.7.c. Kontakt z piłką powyżej pasa	Powtórka	Błąd	Nic
4.A.5. Nadana dłonią rotacja piłki	Powtórka	Błąd	Powtórka
4.A.6. Niewidoczne wypuszczenie piłki do serwisu	Powtórka	Powtórka	Powtórka
SERWIS Z ODBICIA			
4.A.8.a. Puszczanie piłki nie zostało wykonane z jednej ręki, z powierzchni głowy paletki.	Powtórka	Błąd	Nic
4.A.8.b. Piłka wypuszczona z nadaniem	Powtórka	Błąd	Nic

jej ruchu górze lub w dół			
4.A.5. Nadana rotacja	Powtórka	Błąd	Powtórka
4.A.6. Niewidoczne wypuszczenie piłki do serwu.	Powtórka	Powtórka	Powtórka

4.B. Pozycje graczy.

- 4.B.1. Serwujący i Odbiorca. **Prawidłowy serwujący musi serwować z właściwego pola serwisowego (patrz zasada 4.B.5 i 4.B.6.). Prawidłowy odbiorca musi odbierać serw.**
- 4.B.2. Na początku każdej seta serwujący rozpoczyna serwowanie po stronie kortu wyznaczonej na podstawie wyniku.
- 4.B.3. Każdy zawodnik będzie serwował do momentu przegrania wymiany lub stwierdzenia błędu u zawodnika, lub drużyny.
- 4.B.4. Dopóki serwujący wygrywa rozgrywkę, zachowuje swój serwis i po każdym punkcie serwujący będzie na zmianę serwował z prawej/parzystej i lewej/nieparzystej strony kortu.
- 4.B.5. Gra pojedyncza - singiel.
- 4.B.5.a. Jeżeli wynik serwującego jest parzysty (0, 2, 4 ...), serwis musi być wykonany z prawej/parzystej strefy serwisu i odebrany przez przeciwnika po przekątnej, czyli na prawym/parzystym polu serwisowym.
- 4.B.5.b. Jeżeli wynik serwującego jest nieparzysty (1, 3, 5 ...), serwis musi być wykonany z lewego/nieparzystego pola serwisowego i odebrany przez przeciwnika na lewym/nieparzystym polu serwisowym.
- 4.B.5.c. Jeśli serwujący przegra wymianę lub popełni błąd, następuje przejście serwisu. Serwis zostaje przyznany przeciwnikowi, który serwuje ze strony parzystej, lub nieparzystej w zależności od tego, czy ma parzystą, czy nie parzystą liczbę zdobytych punktów.
- 4.B.6. Deble. Obaj gracze w drużynie muszą serwować przed przejściem serwisu, z wyjątkiem początku każdego seta, kiedy serwować będzie tylko serwujący startowy. Dlatego serwujący rozpoczynający każdy set w tym jednym przypadku jest określany do celów podawania wyniku jako „dwa” przykładowo w momencie rozpoczęcia seta wynik jest 0-0-2. Przejście serwisu nastąpi po przegranej wymianie lub popełnieniu błędu przez drużynę serwującą.
- 4.B.6.a. Na początku każdego seta serwis rozpoczyna się w prawym/parzystym obszarze serwowania.
- 4.B.6.b. Gdy zdobyte punkty drużyny są parzyste (0, 2, 4, 6 ...), prawidłowa pozycja serwującego rozpoczynającego w secie serwowanie jest po prawej/parzystej stronie serwującej. Gdy wynik drużyny jest nieparzysty (1, 3, 5, 7 ...), prawidłowa pozycja serwującego rozpoczynającego w secie serwowanie jest po lewej/nieparzystej stronie serwującej.

4.B.6.c. Po każdym przejściu serwisu na drugą stronę siatki, serwis rozpoczyna po prawej/parzystej stronie gracz ustawiony zgodnie z wynikiem drużyny. Ten gracz jest określany jako „Pierwszy serwujący”, a partnerem jest „Drugi serwujący”.

4.B.6.d. Pierwszy serwujący będzie serwował, zmieniając strony serwujące po każdym zdobytym punkcie, aż do przegranej wymiany, lub popełnienia błędu przez zespół serwującego.

4.B.6.e. Po przegranej piłce, lub popełnieniu błędu przez drużynę pierwszego serwującego, drugi serwujący będzie serwował z prawidłowej (4.B.6.b.) pozycji i będzie zmieniał pozycje serwujące tak długo, jak długo drużyna serwująca będzie zdobywać punkty.

4.B.7. Pozycje partnerów. W grze podwójnej, z wyjątkiem serwującego (patrz 4.A.4), nie ma ograniczeń co do pozycji żadnego gracza, pod warunkiem, że wszyscy gracze znajdują się po stronie siatki swojej drużyny. Mogą być ustawieni na boisku lub poza nim. Prawidłowy serwujący musi serwować z właściwego pola serwisowego, a właściwy odbiorca musi odebrać serwis.

4.B.8. Przed serwisem każdy gracz może zapytać sędziego o wynik, kto jest właściwym serwującym, lub odbierającym, lub czy któryś z graczy znajduje się w niewłaściwej pozycji. Przykładowo ogólne pytanie, takie jak „Czy jestem na właściwej pozycji ?” może zostać zadane i będzie poprawnym pytaniem o prawidłową pozycję. W przypadku gry bez sędziowania, gracz może zadać przeciwnikowi te same pytania, a przeciwnik musi odpowiedzieć odpowiednimi informacjami.

4.B.9. Przed ogłoszeniem wyniku sędzia potwierdzi i w razie potrzeby skoryguje, czy wszyscy gracze znajdują się na właściwej pozycji i czy piłka należy do właściwego serwującego.

4.B.9.a. Jeśli sędzia, lub zawodnik zatrzyma trwającą rozgrywkę i poprawnie zidentyfikuje błąd pozycji zawodnika, rozgrzywka zostanie powtórzona. Jeśli zawodnik zatrzyma rozgrywkę i nieprawidłowo zidentyfikuje błąd pozycji zawodnika, jest to błąd zawodnika, który przerwał wymianę skutkujący stratą piłki. Jeśli sędzia zatrzyma trwającą rozgrywkę i nieprawidłowo zidentyfikuje błąd pozycji zawodnika, wymiana zostanie powtórzona.

4.B.9.b. Jeżeli po zakończeniu rozgrywki zostanie zidentyfikowany błąd pozycji gracza, wymiana i jej wynik pozostają ważne.

4.C. Gotowość. Każdy gracz może zasygnalizować brak gotowości do gry przed rozpoczęciem wywoływania wyniku.

4.C.1. Aby zasygnalizować „brak gotowości”, należy użyć jednego z następujących sygnałów: 1) podniesienie paletki nad głowę, 2) podniesienie ręki, w której nie trzyma się paletki, nad głowę, 3) całkowite odwrócenie się plecami do siatki.

4.C.2. Po rozpoczęciu wywoływania wyniku sygnały „niegotowy” będą ignorowane, chyba, że sygnalizacja jest wynikiem wystąpienia utrudnienia. Gracz, lub drużyna na złej pozycji nie jest uważane za brak gotowości. **Sygnały ustne zatrzymujące rozpoczęcie gry typu „stop” lub „zaczekaj” są uznawane.**

4.D. Wywołanie wyniku. Wynik należy wywołać po tym, jak serwujący i odbierający są (lub powinni być) na swoich pozycjach, a wszyscy gracze są (lub powinni być) gotowi do gry.

4.D.1. W grze bez sędziego serwujący zwyczajowo wywołuje Wynik. Partner serwującego może podać wynik, jeśli serwujący nie jest w stanie go podać. Osoba podająca wynik nie może się zmieniać w trakcie meczu, chyba że ma problem z głosem.

4.E. Zasada 10 sekund. Po ogłoszeniu wyniku, serwujący ma 10 sekund na podanie piłki.

4.E.1. Jeżeli serwujący nie wykona serwisu w czasie dłuższym niż 10 sekund, powinien zostać ogłoszony błąd.

4.E.2. Po ogłoszeniu wyniku, jeśli drużyna serwująca zmieni korty serwujące, sędzia powinien zatrzymać grę, pozwolić wszystkim graczom na ewentualną zmianę pozycji, a następnie odwołać wynik, aby ponownie rozpocząć 10-sekundowe odliczanie. W meczu bez sędziego serwujący zezwoli na taką samą zmianę pozycji i odwoła wynik, aby ponownie rozpocząć 10-sekundowe odliczanie.

4.F. Punktacja. Zawodnik singlowy lub drużyna deblowa zdobywa punkty tylko podczas serwowania.

Punkty mogą być również przyznawane, gdy przeciwko drużynie przeciwnej zostanie orzeczony faul techniczny, a drużyna ta jest bez punktu, który można by jej zabrać.

4.G. Punkty. Punkt zdobywa się poprzez serwis piłki i wygraną wymiany.

4.H. Wygrywanie meczu. Strona, która pierwsza zdobędzie decydujący o wygraniu punkt wygrywa mecz.

4.I Wywoływanie wyniku w meczach singlowych. Prawidłowa kolejność wywoływania wyniku to wynik serwisującego, a następnie wynik odbierającego jako dwie liczby. (np. „jeden – zero”).

4.J. Podawanie wyniku w meczach deblowych. Wynik jest podawany jako trzy liczby. Prawidłowa kolejność podawania wyniku jest następująca: wynik drużyny serwującej – wynik drużyny odbierającej – numer serwisującego (jeden lub dwa), (np. „zero – jeden – jeden”). Przy rozpoczęciu każdego seta, wynik będzie podawany jako „zero – zero – dwa”.

4 K. Błędny wynik. Jeśli zostanie ogłoszony błędny wynik, sędzia, lub dowolny zawodnik może przerwać grę przed returnem, aby poprawić wynik. Wymiana zostanie powtórzona z prawidłowym wynikiem. Po returnie gra będzie kontynuowana do końca wymiany i korekty wyniku przed następnym serwisem. Po returnie jeśli okaże się, że zawodnik, który przerwał grę, z powodu wyniku, zalicza błąd i przegrywa wymianę. Zawodnik, który przerwie grę przed returnem, aby zidentyfikować, lub poprosić o korektę wyniku, zalicza błąd i przegrywa wymianę jeśli okaże się, że wynik był prawidłowy.

4.L. Błędy stóp serwisowych. Błędem jest gdy serwujący naruszy jakiegokolwiek z wymienionych w paragrafie 4.A.4 przepisów.

4.M. Błędy serwisu. Za błąd powodujący utratę serwisu, uznaje się sytuację gdy:

4.M.1. Zaserwowana piłka dotknie jakiegoś stałego obiektu zanim spadnie na ziemię.

4.M.2. Zaserwowana piłka dotyka serwisującego lub jego partnera, albo czegokolwiek, co serwujący lub jego partner ma na sobie, lub trzyma.

4.M.3. Zaserwowana piłka ląduje w strefie niedozwolonej dla woleja (NVZ), obejmującej linię NVZ.

4.M.4. Zaserwowana piłka ląduje poza polem serwisowym i jego liniami.

4.M.5. Zaserwowana piłka odbija się od siatki i ląduje w strefie NVZ - niedozwolonych uderzeń wolejem obejmującej linię NVZ.

4.M.6. Zaserwowana piłka odbija się od siatki i ląduje poza polem serwisowym.

4.M.7. Zawodnik wykonujący serwis wolejowy (zgodnie z opisem w regule 4.A.7), lub serwis z odbicia (zgodnie z opisem w regule 4.A.8) używa nieprawidłowego serwisu.

4.M.8. Serwujący, lub jego partner prosi o przerwę (time-out) po wykonaniu serwisu.

4.M.9. Zawodnik serwujący uderza piłkę, aby wykonać serwis, podczas ogłaszania wyniku.

4.M.10. Serwujący narusza którąkolwiek z zasad wymienionych w zasadzie 4.A.4.

4.N. Błędy odbiorcy. Błąd drużyny odbierającej serwis skutkujący punktem dla serwujących, jeśli :

- 4.N.1. Odbiorca, lub jego partner zostaje dotknięty piłką lub przeszkadza jej w locie przed odbiciem piłki o boisko.
- 4.N.2. Odbiorca, lub jego partner prosi o przerwę po wykonaniu serwisu.

ROZDZIAŁ 5 – ZASADY WYBORU SERWISU I STRON GRY

5.A. Wybór strony, serwisu, odbioru.

- 5.A.1. Należy stosować dowolną uczciwą metodę, aby ustalić, który gracz, lub drużyna ma pierwszeństwo wyboru strony, serwisu, odbioru - (np. wybór liczby 1 lub 2 wcześniej zapisanej przez sędziego na odwrocie arkusza wyników, rzut monetą itp). Jeśli zwycięzca wybierze serwowanie lub odbiór jako pierwszy, przegrany wybiera stronę. Jeśli zwycięzca losowania wybierze stronę , przegrany wybiera serwowanie, lub odbiór. Po dokonaniu wyboru nie można go zmienić.
- 5.A.2. W grze podwójnej drużyny mogą zmieniać gracza zaczynającego serwowanie między setami i powinny powiadomić o tym sędziego. W meczach bez sędziowania drużyna powinna powiadomić przeciwników, jeśli nastąpiła zmiana serwującego startowego serwowanie. W deblu gracz zaczynający serwowanie powinien nosić identyfikator np opaskę na nadgarstku. Nie ma kary za brak powiadomienia. Po rozpoczęciu gry, jeśli sędzia zauważy zmianę serwującego startowego, odpowiednio odnotuje to w protokole wyników po zakończeniu wymiany.
- 5.A.3. W grze podwójnej turniejowej startowi serwujący w obu drużynach którzy czyli rozpoczynający serwowanie w secie – muszą mieć na sobie widoczny identyfikator ustalony przez Dyrektora Turnieju.

5.B. Zmiana stron.

- 5.B.1. Po zakończeniu każdego seta drużyny zamieniają się stronami boiska i prawem do pierwszego serwisu.
- 5.B.2. Dwie minuty przerwy są dozwolone między setami. Jeśli obie drużyny się zgodzą, gra może zostać wznowiona wcześniej. Reguła 10.A.5 będzie stosowana do kontynuowania gry.
- 5.B.3. W meczu jednosetowym drużyny zamieniają się stronami, gdy jedna ze stron osiągnie połowę punktów zaplanowanego seta np punktów 6 przy setach granych do 11, punktów 8 dla seta do 15 i 11 dla seta do 21. Przy zmianie stron serwis pozostaje przy zawodniku, który miał serwis.
- 5.B.4. W meczach wielosetowych zmiana stron następuje w połowie seta rozstrzygającego - ostatniego np. po 6 punktach przy secie do 11. Przy zmianie stron serwis pozostaje przy zawodniku, który go miał, przed zmianą. Wyjątek: jeśli pierwszy set był poddany z powodu nieobecności zawodnika lub drużyny to nie obowiązuje zasada zmiany strony w ostatni secie, ponieważ każda drużyna będzie grała taką samą ilość setów po tej każdej ze stron.
- 5.B.5. Czas na zmianę stron. Jedna minuta jest dozwolona na zmianę stron podczas seta rozstrzygającego. Reguła 10.A.5 powinna być stosowana w celu kontynuacji gry.
- 5.B.6. Po zdobyciu punktu na zmianę strony boiska, faul techniczny skutkujący utratą punktu przez drużynę serwującą nie ma wpływu na wykonanie zmiany strony boiska.
- 5.B.7. Jeśli przez zapomnienie zmiana stron nie zostanie wykonana zgodnie z zasadami 5.B.3, 5.B.4, 5.B.5 lub 5.B.8, zmiana zostanie wykonana gdy jej brak zostanie zauważony po zakończeniu

rozgrywki. Nie jest to błąd żadnej z drużyn, wynik nie ulega zmianie, a serwis pozostaje przy graczu, który powinien serwować zgodnie z bieżącym wynikiem.

ROZDZIAŁ 6 – ZASADY WYWOŁYWANIA AUTU

6.A. Zaserwowana piłka, która ominie strefę niewolejową i jej linie i wyląduje na właściwym polu/korcie serwisowym, lub na dowolnej linii pola serwisowego, jest w grze. Każda kolejna piłka w grze, która wyląduje w korcie/polu gry lub, dotknie dowolnej linii kortu, jest w grze.

6.B. Piłka dotykająca powierzchni boiska całkowicie poza liniami zewnętrznymi kortu jest autowa – przegrana piłka. Zaserwowana piłka, która ląduje w strefie przeciwnika bez woleja (NVZ), w tym na liniach strefy bez woleja, jest autowa- przegrana.

6.C. Zasady etyki dla wywoływania autu. W pickleball gra się według określonych zasad, również zasad etyki dla wywoływania autu, gdy wywołują aut gracze.

Obowiązki graczy w zakresie wywoływania linii różnią się od obowiązków przypisanych sędziom liniowym. Sędziowie podejmują bezstronne decyzje, mając na uwadze interesy wszystkich graczy. Gracz, który wywołuje aut powinien dołożyć wszelkiej dokładności, uczciwości i działać zgodnie z zasadą, że wszystkie wątpliwe decyzje muszą być rozstrzygane na korzyść przeciwnika.

Podstawowymi elementami są:

6.C.1. Gracze są odpowiedzialni za wywoływanie linii na swojej połowie kortu (z wyłączeniem krótkich serwisów, błędów stóp podczas serwisu i wszystkich błędów związanych ze strefą bez woleja (NVZ), jeśli są wywoływane przez sędziego). W przypadku gdy gracz wywoła aut a następnie poprosi o opinię przeciwnika (przeciwników), lub sędziego i jeśli przeciwnik lub sędzia jednoznacznie wskażą aut, lub piłkę w korcie to obowiązuje ich decyzja. Jeśli sędzia lub przeciwnik nie może jednoznacznie wskazać, czy piłka była dobra, lub zła to obowiązuje pierwsze wywoływanie autu przez gracza. Wywołanie autu przez przeciwnika może zostać zaskarżone do sędziego w celu podjęcia ostatecznej decyzji „dobra” lub „zła”.

6.C.2. W meczach z udziałem sędziów liniowych zawodnicy mogą jedynie wywoływać aut linii środkowej podczas serwisu.

6.C.3. Wątpliwości po wywołaniu autu po stronie wywołującej rozstrzygane są na korzyść przeciwnika. Każda piłka, której nie można uznać za „złą”, będzie uważana za „dobrą”. Zawodnik nie może domagać się powtórki, ponieważ nie zauważył, czy piłka była dobra, lub ma niepewność. Zawodnik, który nie widział wyraźnie, czy piłka była „dobra”, czy „zła” i w związku z tym nie wywołał autu, może odwołać się do sędziego, aby zdecydował. Jeśli sędzia nie jest w stanie podjąć decyzji, piłkę uznaje się za dobrą. W chwili, gdy odbierający zawodnik/drużyna odwoła się do sędziego, traci prawo do decyzji w tej wymianie.

6.C.4. Widzowie nie powinni być konsultowani w sprawie żadnych decyzji dotyczących linii.

6.C.5. Gracz/zespół może poprosić przeciwnika o opinię, do decyzji o aucie po własnej stronie boiska. Jeśli poproszony przeciwnik zajmie wyraźne stanowisko w sprawie „dobra”, lub „aut”, musi ono zostać zaakceptowane. Jeśli przeciwnicy nie zajmą wyraźnego stanowiska „dobra” lub „aut”, piłka jest uznawana za „dobrą”. W momencie, gdy gracz/zespół poprosi o opinię przeciwnika, czy piłka po ich stronie była autowa, czy nie to traci prawo do rozstrzygnięcia w tej wymianie. Zespół/zawodnik może również zwrócić się do sędziego o decyzję w sprawie wątpliwego/spornego autu. Jeśli sędzia nie jest w stanie zdecydować to wynik decyzji przeciwnika pozostanie ważny.

- 6.C.6. Gracze nie mogą uznać piłki za autową dopóki nie widzą wyraźnie wolnej przestrzeni między linią a piłką w momencie uderzenia o ziemię.
- 6.C.7. **Wszystkie decyzje o aucie muszą zostać właściwie zasygnalizowane głosem i/lub dłonią.**
- 6.C.7.a. **Jeśli gracz/drużyna odegra autową piłkę, sygnalizacja autu będzie skuteczna o ile nastąpi ona zanim odbije ją przeciwnik, lub zanim po odbiciu wystąpi błąd kończący rozgrywkę.**
- 6.C.7.b. **Jeśli gracz/drużyna nie odegra piłki to może się odwołać w sprawie decyzji o ewentualnym aucie do sędziego lub swoich przeciwników. Jest to możliwe tylko do czasu kolejnego serw.**
- 6.C.8. W grze deblowej, jeśli jeden z graczy wywoła piłkę autową, a partner powie, że była dobra, wówczas pojawia się wątpliwość rozstrzygana jako piłka dobra. Każdy gracz może odwołać się w imieniu swojej drużyny się w takim przypadku do sędziego **lub drużyny przeciwnej**. Jeżeli sędzia **lub gracz drużyny przeciwnej** nie widział piłki, podtrzymuje się rozstrzygnięcie dobrej piłki.
- 6.C.9. Wywołania aut muszą być niezwłocznie sygnalizowane głosem i/lub sygnałem ręcznym (zgodnie z opisem w Regule 13.E.2).
- 6.C.10. Jeśli podczas lotu piłki zawodnik krzyknie „aut”, „puść”, „zła” lub w jakikolwiek inny sposób zakomunikuje partnerowi, że piłka może być autowa, zostanie to uznane jedynie za komunikat między zawodnikami, a nie za wywołanie autu.
- 6.C.11. Wywołanie autu jest skuteczne i wymiana przerwana gdy wywołanie nastąpi po odbiciu piłki od boiska. Jeśli po odwołaniu sędzia unieważni wywołanie autu, jest to błąd gracza lub drużyny, która wywołała aut.
Wyjątek: jeśli w meczu są sędziowie liniowi, za wywołanie odpowiadają sędziowie linii bazowej i linii bocznej. (Zobacz Regulę 13.E.2)
- 6.C.12. **Gracze mogą zanegować/zmienić decyzję partnera, swoją własną, decyzję zespołu sędziowskiego, lub decyzję przeciwnika o aucie na swoją niekorzyść.**

ROZDZIAŁ 7 – PRZEGRANA PIŁKA ZASADY

Przegrana piłki (i w konsekwencji zakończenie rozgrywki) wystąpi w następujących przypadkach:

- 7.A.** Jeżeli piłka po zagranii serwisowym lub returnem serwisowym nie odbije się od boiska przed powrotnym zagranieniem paletką, złamana zostanie zasada wymogu odbicia piłki od kortu przy pierwszym zagranieniu jej na każdą ze stron.
- 7.B.** Uderzenie piłki w siatkę bez przejścia piłki na stronę przeciwnika. Uwaga: Piłka jest przegrana, a błąd występuje w momencie uderzenia piłki o ziemię.
- 7.C.** Uderzanie piłki pod siatkę, lub między siatkę i słupki siatki.
- 7.D.** Piłka uderzona przez gracza, która ląduje poza kortem, lub na jego własnej stronie kortu.
- 7.E.** Błąd odbioru gdy piłka trafi w kort i odbije się drugi raz od boiska zanim zostanie odbita raketką przez odbierającego oraz trzy razy w przypadku odbierającego poruszającego się na wózku inwalidzkim.
- 7.P.** Naruszenie zasad określonych w art. 4, art. 9 i art. 11.
- 7.G.** Gracz, jego strój, lub paletka mają kontakt z siatką, słupkami siatki lub boiskiem przeciwnika, gdy piłka jest w grze.
- 7.H.** Gdy w trakcie rozgrywki piłka dotyka gracza, lub czegokolwiek, co gracz ma na sobie, lub trzyma, z wyjątkiem paletki, lub dłoni gracza poniżej nadgarstka mających kontakt z paletką. Jeśli gracz jest w trakcie zmiany rąk, trzymając obie ręce na paletce, lub próbuje wykonać uderzenie oburącz i któraś z

dłoni zostanie uderzona poniżej nadgarstka, dopóki ręka gracza ma kontakt z paletką, piłka nadal jest w grze. Gdy gracz zostanie trafiony piłką po zagranii przeciwnika błąd jest po stronie gracza, który został uderzony piłką.

- 7.I.** Piłka w rozgrywce, która została zatrzymana przez gracza zanim stała się przegraną (np. złapanie lub zatrzymanie piłki w locie zanim dotknęła ona powierzchni boiska). Wina leży po stronie gracza, który zatrzymał piłkę. Wyjątek: **Zobacz regułę 4.B.10 oraz 4.K.**
- 7.J.** Gdy trakcie rozgrywki piłka ma kontakt z jakimś stałym obiektem przed odbiciem się od kortu.
- 7.K.** Gdy piłkę w grze, zawodnik uderza zanim całkowicie przekroczy ona płaszczyznę siatki.
- 7.L.** Zawodnik trzymający, lub łapiący piłkę na paletce podczas serwisu lub rozgrywki, za wyjątkiem serwisu gracza mającego sprawną tylko jedną rękę.
- 7.M.** Wywołanie przeszkody utrudniająca grę, gdy sędzia uzna wywołanie za nieważne.
- 7.N.** W meczach bez sędziowania gracze mogą mieć przy sobie dodatkową piłkę(i) pickleball, pod warunkiem, że piłka(i) są trzymane w taki sposób, że piłka(i) nie są widoczne dla przeciwnika(ów) podczas gry. Jeśli dodatkowa piłka, którą miał przy sobie gracz, spadnie na powierzchnię gry podczas rozgrywki, należy wywołać błąd i piłkę przegraną przez gracza któremu wypadnie piłka.

ROZDZIAŁ 8 – PIŁKA ZATRZYMANA KOŃCZĄCA ROZGRYWKĘ, ZASADY

- 8.A.** Każda sytuacja przerywająca grę spowoduje, że piłka zostanie uznana za zatrzymaną a wymiana zakończona.
- 8.B.** Błąd stwierdzony przez sędziego, lub zawodnika, bądź błąd popełniony przez zawodnika, skutkuje uznaniem piłki za zatrzymaną.
- 8.C.** Utrudnienie wywołane przez sędziego, lub gracza powoduje zatrzymanie piłki. Sędzia ustali, czy wywołanie utrudnienia przez gracza było prawidłowe. Zatrzymanie piłki i rozgrywki z powodu utrudnienia wywołane przez sędziego lub zatrzymanie w grze bez sędziowania spowoduje powtórkę rozgrywki.
- 8.D.** Piłka, która po odbiciu się od kortu przeciwnika zetknie się ze stałym obiektem, będzie zatrzymaną piłką kończącą rozgrywkę. Gracz, który zagrał taką piłkę, wygrywa rozgrywkę.
- 8.D.a** Piłka, która po zagranii paletką zetknie się ze stałym obiektem zanim odbije się od kortu przeciwnika będzie zatrzymaną piłką skutkującą przegraną rozgrywki przez zagrywającego.
- 8.E.** Poza naruszeniami strefy non-volley, tylko zatrzymanie piłki może zostać uznane za błąd popełniony, gdy piłka jest w grze. Kara za błąd (inny niż błędy strefy non-volley) jest zazwyczaj egzekwowana w momencie jego zidentyfikowania (np. rozproszenie, podwójne odbicia itp.), ale może być również egzekwowana w dowolnym momencie przed wykonaniem następnego serwisu.

ROZDZIAŁ 9 – NVZ, STREFA BEZ WOLEJA ZASADY

- 9.A.** Wszystkie woleje muszą być zagrywane poza strefą bez woleja (NVZ). W przypadku graczy na wózkach inwalidzkich przednie (mniejsze) koła mogą dotykać strefy bez woleja podczas zagrania woleja.
- 9.B.** Jest to błąd, jeśli gracz wykonujący woleja lub cokolwiek, co ma kontakt z graczem wykonującym woleja, dotknie strefy bez woleja. W przypadku graczy poruszających się na wózkach inwalidzkich przednie (mniejsze) koła mogą dotykać strefy zakazu woleja.

- 9.B.1. Zagranie odbicia piłki wolejem **obejmuje moment uderzenia piłki zanim odbije się ona od powierzchni boiska aż do ustania ruchu zawodnika wynikającego z zagrania wolejem.**
- 9.C.** Jeśli pęd zawodnika, który zagrał woleja spowoduje, że zawodnik dotknie czegokolwiek, w obszarze strefy bez woleja, w tym partnera zawodnika jest to uznawane za błąd. W przypadku zawodników poruszających się na wózkach inwalidzkich, przednie (mniejsze) koła mogą dotykać strefy niewolejowej.
- 9.C.1. Błędem NVZ jest nawet, gdy zawodnik wskutek zagrania wolejem dotknie strefy bez woleja gdy piłka nie jest już w grze.
- 9.D.** Jeśli gracz dotknął strefy bez woleja z jakiegokolwiek powodu, nie może wykonać woleja, dopóki obie stopy nie zetkną się z powierzchnią boiska całkowicie poza strefą bez woleja. Manewr taki jak stanie w strefie bez woleja, podskoczenie, aby wykonać woleja, a następnie lądowanie poza strefą bez woleja jest błędem. Jeśli tylne koła wózka inwalidzkiego dotknęły strefy zakazu woleja z jakiegokolwiek powodu, gracz korzystający z wózka inwalidzkiego nie może wykonać woleja, dopóki oba tylne koła nie zetkną się z powierzchnią boiska poza strefą bez woleja.
- 9.E.** Zawodnik może wejść do strefy bez woleja w dowolnym momencie, z wyjątkiem sytuacji, gdy wykonuje woleja.
- 9.F.** Zawodnik może wejść do strefy bez woleja przed, lub po odbiciu piłki, która się odbiła od boiska.
- 9.G.** Gracz może pozostać w strefie bez woleja, aby przebić piłkę, która się odbiła od boiska. Nie ma naruszenia, jeśli gracz nie opuści strefy bez woleja po uderzeniu piłki, która się odbiła od boiska.
- 9.H.** Nie dochodzi do wykroczenia, jeśli zawodnik odbija piłkę, podczas gdy jego partner stoi w strefie bez woleja **o ile nie dotyka on ani żadna rzecz którą ma na sobie lub trzyma zawodnika partnera zagrywającego woleja.**

ROZDZIAŁ 10 – Zasady przerw w grze.

10.A. Standardowy przerwa (Time-Out). Gracz lub drużyna ma prawo do dwóch przerw na żądanie w grach do 11 lub 15 punktów i trzech przerw w grach do 21 punktów.

10.A.1. Każda przerwa może trwać maksymalnie 1 minutę.

10.A.2. Grę można wznowić wcześniej, jeśli wszyscy gracze są gotowi.

10.A.3. Jeżeli drużynie pozostały jeszcze jakieś przerwy, każdy zawodnik tej drużyny może poprosić o przerwę przed wykonaniem kolejnego serwisu.

10.A.4. Jeśli przed rozpoczęciem serwisu drużyna poprosi o przerwę na żądanie, nie mając już żadnych przerw na żądanie, nie podlega to żadnej karze.

10.A.5. Sędzia ogłasza, gdy pozostanie 15 sekund do końca przerwy. Pod koniec okresu przerwy sędzia ogłasza powrót do gry – „czas na grę” („time in”), a następnie ogłasza wynik, gdy wszyscy zawodnicy będą (lub powinni być) gotowi do gry.

10.B. Przerwa medyczna (Medical Time-Out). Gracz potrzebujący pomocy medycznej w trakcie meczu powinien poprosić sędziego o przerwę medyczną. Przy zgłoszeniu przerwy medycznej należy zastosować się do następujących wytycznych:

10.B.1. Sędzia ma obowiązek natychmiast wezwać personel medyczny na miejsce zdarzenia, lub jeśli w pobliżu nie ma personelu medycznego, Dyrektora Turnieju w celu oceny sytuacji i udzielenia odpowiedniej pierwszej pomocy.

10.B.1.a. Po przybyciu personelu medycznego lub dyrektora turnieju sędzia rozpoczyna odliczanie 15 minut.

10.B.2. Jeżeli personel medyczny (lub, w przypadku braku personelu medycznego, Dyrektor Turnieju) stwierdzi, że przerwa medyczna jest uzasadniona, wówczas zawodnikowi będzie przyznana przerwa medyczna trwająca nie dłuższa niż 15 minut.

10.B.2.a. Przerwa musi być ciągła i nie może trwać dłużej niż 15 minut. Jeśli pomoc medyczna jest udzielana poza boiskiem w innym miejscu na obiekcie, czas transportu zawodnika do i z miejsca poza boiskiem nie jest wliczany do 15-minutowego okresu.

10.B.2.b. Jeżeli zawodnik wykorzysta mniej niż 15 minut, pozostały czas przepada i nie będzie mógł skorzystać z dodatkowego czasu medycznego w trakcie meczu.

10.B.2.c. Jeśli gracz nie może wznowić gry po 15-minutowym okresie przerwy medycznej, mecz zostanie uznany za zakończony. Gracz może wykorzystać swoje dostępne regularne przerwy po upływie przerwy medycznej, aby uzyskać więcej czasu przed zakończeniem meczu.

10.B.3. Jeżeli personel medyczny, lub Dyrektor Turnieju, gdy nie ma personelu medycznego, stwierdzi, że stan zdrowia nie wymaga przerwy medycznej, graczowi, lub drużynie zostanie naliczona standardowa przerwa na żądanie (jeśli jest dostępna) oraz nałożone zostanie ostrzeżenie techniczne.

10.B.3.a. Jeżeli standardowa przerwa na żądanie nie jest możliwa, zostanie nałożony faul techniczny.

10.B.3.b. Zawodnik nie będzie już miał prawa do przerwy medycznej w tym meczu.

10.B.3.c. Zawodnikowi można przyznać tylko jedną przerwę medyczną na żądanie w trakcie meczu.

10.B.4. W celu kontynuacji gry należy stosować zasadę 10.A.5.

10.B.5. Obecność krwi. Jeśli na gracz lub na **nawierzchni** boisku jest krew, gra nie może zostać wznowiona, dopóki krwawienie nie zostanie zatamowane, a krew na ubraniu i boisku nie zostanie usunięta.

10.B.5.a. Kwestie związane wyłącznie z oczyszczaniem, lub kontrolą obecności krwi będą traktowane jako przerwa dla sędziego.

10.B.5.b. W celu kontynuacji gry należy stosować zasadę 10.A.5.

10.C. Ciągła gra. Gra powinna być ciągła, chociaż gracze mogą się szybko napić, lub wytrzeć się ręcznikiem między wymianami, o ile, zdaniem sędziego, nie wpływa to negatywnie na płynność gry. Sędzia powinien ogłosić wynik, przy wznowieniu gry.

10.D. Przerwy na sprzęt. Od graczy oczekuje się, że będą utrzymywać cały ubiór i sprzęt w dobrym stanie nadającym się do gry. Jeśli sędzia uzna, że zmiana lub dostosowanie sprzętu jest konieczne dla uczciwej i bezpiecznej kontynuacji meczu, może przyznać przerwę na sprzęt o rozsądnym czasie trwania. Reguła 10.A.5 będzie stosowana w celu kontynuowania gry. W meczach bez sędziowania gracze regulują między sobą rozsądne rozwiązanie w przypadku awarii sprzętu.

10.D.1. Pomędzy wymianami dozwolone są szybkie zmiany w ubiorze i wyposażeniu (np. wiązanie sznurowadeł, czyszczenie okularów, poprawianie nakrycia głowy).

10.E. Czas między setami. Standardowy czas przerwy między setami wynosi dwie minuty. Reguła 10.A.5 będzie stosowana do kontynuowania gry.

10.E.1. Między setami meczu gracze mogą dodatkowo wykorzystać jedną, lub obie przerwy (timeout) przypadające na nadchodzący set. Gracze muszą o tym poinformować sędziego, lub przeciwników gdy nie ma sędziego. Jeśli drużyna wraca do gry przed rozpoczęciem pierwszego (lub drugiego) timeoutu, drużyna zachowuje prawo do przerwy w nadchodzącym secie. W pierwszej kolejności wykorzystane zostają regulaminowe dwie minuty przerwy między setami zanim zostaną wykorzystane przyznane drużynie timeouty na życzenie.

10.P. Czas między meczami. Standardowy czas między meczami wynosi 10 minut. Jeśli wszyscy gracze są gotowi do gry przed upływem 10 minut, mecz może zostać rozpoczęty wcześniej.

10.F.1. W turniejach z drabinką przegranych w meczu mistrzowskim z regułą seta rozstrzygającego (tie-breaker) : Jeśli zwycięzca drabinki przegranych pokona zwycięzcę drabinki zwycięzców, wówczas musi zostać rozegrany mecz rozstrzygający którym jest set do 15 punktów. Standardowy czas między meczem mistrzowskim a meczem tie-breaker wynosi 10 minut.

10.G. Zawieszone gry. Gra zawieszona z powodu siły wyższej zostanie wznowiona z tym samym serwującym, wynikiem i pozostałymi przerwami, jak w momencie przerwania.

10.H. Inne zasady dotyczące przerw w grze.

10.H.1. Przed meczem, lub między setami: Ani medyczne, ani regularne przerwy nie mogą być wykorzystane przed rozpoczęciem meczu. Gra nie może się rozpocząć, dopóki wszyscy gracze nie będą obecni i nie zostanie ogłoszony wynik początkowy. Przerwy mogą być wykorzystane przed rozpoczęciem drugiego i kolejnych setów w meczu składającym się z więcej niż jednego seta.

10.H.2. Okoliczności łagodzące: Sędzia może zarządzić przerwę dla sędziego w celu uwzględnienia siły wyższej, która mogą wymagać dłuższej przerwy w grze.

10.H.2.a. W interesie bezpieczeństwa, jeżeli sędzia stwierdzi, że istnieje potencjalne zagrożenie medyczne (na przykład wyczerpanie, udar słoneczny itp.), a zawodnik nie jest w

stanie, lub odmawia żądania przerwy medycznej, sędzia jest upoważniony do ogłoszenia przerwy sędziowskiej i wezwania personelu medycznego lub Dyrektora Turnieju. Prośby sędziego o przerwę nie będą obciążały gracza.

10.H.2.b. W przypadku czynnego krwawienia należy postępować zgodnie z zasadą 10.B.5.

10.H.2.c. Wszelkie substancje obce znajdujące się na **nawierzchni** boiska, takie jak zanieczyszczenia, woda i inne płyny, należy usunąć, lub wyczyścić.

10.H.2.d. W celu wznowienia gry należy zastosować zasadę 10.A.5.

ROZDZIAŁ 11 – INNE ZASADY

11.A. Podwójne uderzenie. Piłka może być uderzona dwa razy, ale musi to nastąpić podczas ciągłego, jednokierunkowego uderzenia przez jednego gracza. Jeśli uderzenie wykonane jest podczas serwisu, lub wymiana nie jest ciągła, lub nie jest wykonane w jednym kierunku, lub piłka jest uderzona przez partnera gracza, jest to błąd.

11.B. Zmiana rąk. Paletka może być w każdej chwili przeniesiona z ręki do ręki.

11.C. Zagrania oburącz. Zagrania trzymające paletkę oburącz są dozwolone.

11.D. Niecelny strzał. Całkowite nietrafienie piłki przez gracza podczas próby jej uderzenia nie powoduje, że piłka jest przegrana. Piłka pozostaje w grze, dopóki nie odbije się dwa razy lub dopóki nie wystąpi jakiegokolwiek inny błąd.

11.E. Wadliwa : złamana, pęknięta, przetarta lub miękka piłka. Jeśli którykolwiek z graczy po serwisie podejrzewa, że piłka jest wadliwa, gra musi być kontynuowana do końca wymiany. W meczach sędziowanych gracze mogą odwołać się do sędziego przed wykonaniem następnego serwisu, aby ustalić, czy piłka jest wadliwa. Jeśli według oceny sędziego wadliwa piłka wpłynęła na wynik poprzedniej wymiany, sędzia może zarządzić powtórkę z piłką zastępczą. Jeśli obie drużyny zgodzą się, że piłka jest wadliwa, zostanie ona wymieniona, ale nie uprawnia to do powtórki poprzedniej wymiany. W meczach niesędziowanych, jeśli obie drużyny się zgodzą, gracze mogą wymienić wadliwą piłkę przed wykonaniem następnego serwisu. Tylko w przypadku pękniętej piłki, jeśli gracze zgodzą się, że pęknięta piłka wpłynęła na poprzednią wymianę, następuje jej powtórka. Jeśli gracze nie zgadzają się, że pęknięta piłka miała wpływ na wynik poprzedniej wymiany, rozgrywka i jej wynik pozostają ważne. Jeśli obie drużyny zgadzają się, że piłka jest wadliwa, zostanie ona wymieniona, ale nie będzie możliwości powtórzenia poprzedniej akcji.

11.F. Kontuzja podczas rozgrywki. Wymiana trwa do końca, pomimo kontuzji któregokolwiek z graczy.

11.G. Problem z wyposażeniem gracza. Rozgrywka nie zostaje zatrzymana, jeśli gracz upuści, lub złamie paletkę lub upuści inny przedmiot, chyba, że akcja spowoduje błąd.

11.H. Przedmioty na boisku. Jeśli jakiegokolwiek przedmiot, który posiadał gracz, wyląduje na jego stronie boiska, piłka pozostaje w grze, nawet jeśli piłka uderzy w ten przedmiot. Wyjątkiem są reguły NVZ czyli gdy przedmiot wyląduje w strefie bez woleja w wyniku woleja.

11.I. Płaszczyzna siatki. Przekroczenie płaszczyzny siatki przed uderzeniem piłki jest błędem. **Bezpośrednio** po uderzeniu piłki gracz lub cokolwiek, co gracz ma/miał na sobie, może przekroczyć płaszczyznę siatki. Gracz nie może dotykać żadnej części systemu siatki, boiska przeciwnika ani przeciwnika, gdy piłka jest nadal w grze. **Bezpośrednio po uderzeniu przekroczenie płaszczyzny siatki dopuszczalne jest wyłącznie wskutek zagrania piłki i jako kontynuacja ruchu związanego z tym zagranie.**

11.L.1. Wyjątek: Jeśli piłka odbije się na korcie gracza odbierającego z wystarczającą rotacją wsteczną lub pomocą wiatru, aby spowodować jej powrót na drugą stronę siatki, gracz odbierający może przekroczyć płaszczyznę siatki (nad, pod lub wokół słupka siatki), aby uderzyć piłkę. Jest błędem, jeśli gracz odbierający (lub cokolwiek, co gracz odbierający ma na sobie lub niesie) przekroczy płaszczyznę siatki, zanim piłka najpierw przekroczy płaszczyznę siatki na stronę przeciwnika. Jest błędem, jeśli gracz dotknie systemu siatki, kortu przeciwnika lub przeciwnika, gdy piłka jest nadal w grze.

11.J. Rozproszenia. Gracze nie mogą rozpraszać przeciwnika, gdy ten ma zamiar zagrać piłkę. **Jeśli w ocenie sędziego gracz dopuścił się rozproszenia uwagi przeciwnika, sędzia natychmiast orzeka błąd drużyny, która rozpraszała. Zobacz zasadę 3.A.7.**

11.K. Słupki siatki. Błąd popełnia zawodnik, który dotknie słupka siatki, gdy piłka jest w grze. **Jeśli piłka dotknie słupka siatki, jest to przegrana piłka, a drużyna, która uderzyła piłkę, przegrywa wymianę.**

11.L. Net.

11.L.1. Jeżeli piłka uderzy w górną krawędź siatki, lub w górną linkę siatki znajdujący się pomiędzy słupkiem siatki a siatką i wylądować w boisku, pozostaje w grze.

11.L.2. Jeżeli piłka przeleci między siatką a słupkiem, jest to błąd zawodnika uderzającego.

11.L.3. Graczowi wolno obejść słupek siatki i przekroczyć wyobrażalną linię przedłużenia siatki po uderzeniu piłki, pod warunkiem, że gracz lub jakikolwiek przedmiot, który nosi lub niesie, nie dotknie boiska przeciwnika. Jeśli gracz obejdzie słupek siatki i przekroczy wyobrażalną linię przedłużenia siatki, ale nie dotknie piłki, zostanie ogłoszony błąd.

11.L.4. Jeżeli zawodnik uderzy piłkę ponad siatką na pole przeciwnika, a następnie piłka po odbiciu się od kortu przeciwnika powrotnie przejdzie nad siatką i odbije się po raz drugi na korcie zagrywającego a przeciwnik jej nie dotknie paletką piłki przed drugim odpiciem o kort to zawodnik, który zagrywał, wygrywa wymianę.

11.L.5. W przypadku systemów siatkowych z poprzeczką poziomą, lub środkową podstawą, lub z obydwoma elementami:

11.L.5.a. Jeśli piłka przed przekroczeniem siatki uderzy w poprzeczkę lub w środkową część bazy, jest to błąd.

11.L.5.b. Z wyjątkiem serwisu, powtórka nastąpi, jeśli piłka przekroczy siatkę i:

- uderza w środkową podstawę
- uderza w dowolną część poziomej poprzeczki
- piłka zostaje złapana między siatką a poprzeczką
- uderza w odchylającą się siatkę
- uderza w siatkę leżącą na korcie.

Z wyjątkiem serwisu, jeśli piłka przeleci nad siatką, odbije się od boiska, a następnie wykona którąkolwiek z wyżej wymienionych czynności, należy powtórzyć rozgrywkę.

11.L.5.c. Jeśli podczas serwisu piłka uderzy w poprzeczkę, lub w środkową podstawę, bądź też po przekroczeniu siatki znajdzie się między siatką a poprzeczką, jest to błąd serwisu.

11.L.5.d. Jakakolwiek awaria systemu siatkowego w trakcie gry będzie uważana za przeszkodę.

11.M. Strzały wokół słupka siatki. Zawodnik może odbić piłkę wokół zewnętrznej części słupka siatki.

11.M.1. Piłka nie musi powracać nad siatkę.

11.M.2. Nie ma ograniczeń co do wysokości odbicia piłki, co oznacza, że zawodnik może odbić piłkę wokół słupka poniżej wysokości siatki.

11.N. Jedna paletka. Gracz nie może używać ani mieć przy sobie więcej niż jednej paletki podczas wymiany. Naruszenie tej zasady jest błędem.

11.O. Trzymanie paletki. Gracz musi trzymać paletkę, gdy paletka dotyka piłki. Naruszenie tej zasady jest błędem (wyjątek, patrz Reguła 11.H).

11.P. Sprzęt elektroniczny. Gracze nie mogą nosić ani używać żadnej formy słuchawek ani wkładek dousznych podczas gry w zawodach. Wyjątek: Dozwolone są przepisane lub niezbędne aparaty słuchowe.

Pickleball w USA

Wszelkie prawa zastrzeżone

Wydrukowano w Stanach Zjednoczonych Ameryki

Proszę odwiedzić naszą stronę internetową **usapickleball.org** aby zapoznać się z najnowszymi zasadami i informacjami

Global Pickleball Federation Odwiedź naszą stronę internetową **globalpickleballfederation.org**

Tłumaczył na polski : Andrzej Wianecki, członek Komisji Sędziowskiej Związku Polskiego Pickleball.

Październik 2024. **Zmiany w regulaminie dodane luty 2025.**

Odwiedź stronę Związku Polskiego Pickleball : **www.pickleball.org.pl**