



**INTERNATIONAL  
FEDERATION OF  
PICKLEBALL**

**ΔΙΕΘΝΗΣ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ Pickleball (IFP) ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΕΠΙΣΗΜΩΝ ΑΓΩΝΩΝ**

## ΔΙΕΘΝΗΣ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ Pickleball (IFP) ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΕΠΙΣΗΜΩΝ ΑΓΩΝΩΝ

Η Διεθνής Ομοσπονδία του Pickleball (ΔΟΠ) διοργανώθηκε για να διαιωνίσει την ανάπτυξη και την πρόοδο του Pickleball σε διεθνές επίπεδο και να θέσει στόχους για την παγκόσμια εξάπλωση και αναγνώριση του αθλήματος. Η ΔΟΠ είναι υπεύθυνη να προωθήσει το Pickleball για την απόλαυση των μελών του και να ενθαρρύνει χορηγούς να συμβάλουν αγαθά, υπηρεσίες, διαφημίσεις και οικονομική στήριξη, ώστε αυτό το άθλημα να φτάσει τις δυνατότητές του.

Η ΔΟΠ, ως το διεθνές διοικητικό όργανο του Pickleball, διαμορφώνει και ερμηνεύει όλους τους κανόνες του αθλήματος. Ο σκοπός του παρόντος εγχειριδίου είναι να παρέχει στους παίκτες του Pickleball τους κανόνες που είναι αναγκαίοι για την οργάνωση πρωταθλημάτων και τουρνουά. Ορισμένα τμήματα των κανόνων αυτών προορίζονται να χρησιμοποιηθούν μόνο στη διεξαγωγή επίσημων αγώνων οι οποίοι επιτρέπουν στους παίκτες να κατατάσσονται σε εθνικό ή διεθνές επίπεδο.

Οι οργανωτές ανεπίσημων αγώνων μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν αυτά τα τμήματα ως κατευθυντήριες γραμμές για την καλύτερη προσαρμογή των δεξιοτήτων, των ηλικιών, και την ποικιλομορφία των παικτών που συμμετέχουν. Η ΔΟΠ ενθαρρύνει με ενθουσιασμό αυτούς τους ανεπίσημους αγώνες για την προώθηση της γνώσης, την ανάπτυξη του παιχνιδιού, την ανάπτυξη δεξιοτήτων και τη διασκέδαση παίζοντας Pickleball.

Η ΔΟΠ δημοσίευσε το πρώτο βιβλίο κανονισμών το 2010. Το 2010 την έκδοση των κανόνων προσαρμόστηκε με άδεια από το βιβλίο κανονισμών των ΗΠΑ Pickleball Association (USAPA), η οποία για πρώτη φορά δημοσιεύθηκε το Μάρτιο του 1984 και περιλαμβάνει αναθεωρήσεις μέχρι τις 28 Μαρτίου του 2010.

Η ΔΟΠ καλεί τις εθνικές ομοσπονδίες Pickleball από όλες τις χώρες να γίνουν μέλη της και να τηρούν αυτούς τους κανόνες ως τους διεθνείς κανόνες του Pickleball.

Οι κανόνες αυτοί δεν θα αλλάξουν χωρίς εύλογη αιτία. Σχόλια και απόψεις είναι πάντα ευπρόσδεκτα. Εάν έχετε οποιοσδήποτε ερωτήσεις σε σχέση με τους κανόνες, παρακαλώ επικοινωνήστε με:

Διεθνής Ομοσπονδία Pickleball (IFP)

<http://ipickleball.org>

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Τμήμα 1 - Το παιχνίδι .....	1
Τμήμα 2 - Γήπεδο και εξοπλισμός .....	2
Τμήμα 3 - Ορισμοί .....	6
Τμήμα 4 - Κανόνες Σερβίς .....	8
Τμήμα 5 - Κανόνες Ακολουθίας Σερβίς .....	12
Τμήμα 6 - Κανόνες γραμμής .....	15
Τμήμα 7 - Κανόνες σφαλμάτων .....	17
Τμήμα 8 - Κανόνες Νεκρής Μπάλας .....	18
Τμήμα 9 - Κανόνες Ζώνης Μηβολέ .....	19
Τμήμα 10 - Βαθμολογία - Παιχνίδι - Κανόνες Αγώνα .....	20
Τμήμα 11 - Κανόνες Διαλλείματος .....	21
Τμήμα 12 - Άλλοι κανόνες .....	22
Τμήμα 13 - Μορφές Επίσημων Τουρνουά .....	25
Τμήμα 14 - Διοίκηση και Διαιτησία Τουρνουά .....	28
Τμήμα 15 - Κατηγορίες Επίσημων Τουρνουά .....	34

## ΤΜΗΜΑ 1 – ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το Pickleball είναι ένα απλό παιχνίδι ρακέτας που παίζεται χρησιμοποιώντας ένα ειδικό διάτρητο, αργοκίνητο μπαλάκι πάνω από δίχτυ αντισφαίρισης σε γήπεδο μεγέθους μπάντμιντον.

Η μπάλα σερβίρεται κατευθείαν από το ύψος του ισχίου χωρίς προηγούμενη αναπήδηση στο γήπεδο με διαγώνια κατεύθυνση προς την αντίπαλη περιοχή σερβίς.

Οι βαθμοί κερδίζονται με την πλευρά που σερβίρει μόνο και εμφανίζονται όταν κάνει σφάλμα αυτός οπου υποδέχεται (δεν επιστρέφει τη μπάλα, η μπάλα χτυπά εκτός ορίων, κ.λπ.). Ο παίκτης συνεχίζει να σερβίρει, εναλλάσσοντας πλευρές σερβίς, μέχρι να κάνει ο ίδιος σφάλμα.

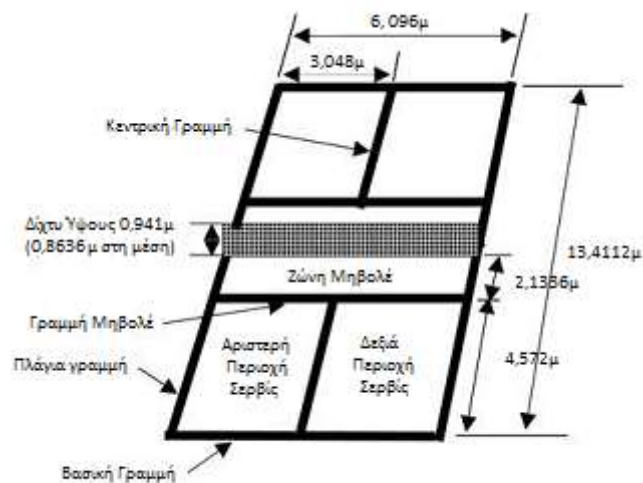
Η πρώτη πλευρά που πετύχει 11 πόντους και ταυτόχρονα προηγηθεί με τουλάχιστον 2 (δύο) πόντους κερδίζει. Για παράδειγμα, αν και οι δύο πλευρές είναι ισόπαλες με 10 (δέκα) πόντους, τότε το παιχνίδι συνεχίζεται έως ότου μία πλευρά αποκτήσει προβάδισμα 2 πόντων.

### ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ PICKLEBALL

**Κανόνας Διπλής Αναπήδησης.** Μετά το σερβίς, κάθε πλευρά θα πρέπει να κάνει τουλάχιστον ένα groundstroke (χτύπημα μετά την αναπήδηση της μπάλας στο έδαφος), πριν αποκτήσει δικαίωμα να επιχειρήσει βολέ (απευθείας χτύπημα πριν αυτή αναπηδήσει).

**Ζώνη Μηβολέ.** Ένας παίκτης δεν μπορεί να κάνει βολέ της μπάλας ενώ στέκεται εντός της ζώνης μηβολέ.

## ΤΜΗΜΑ 2 – ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ



Εικόνα 2.1 Το Γήπεδο

**2.A. Προδιαγραφές Γηπέδου.** Οι διαστάσεις και μετρήσεις για το πρότυπο γήπεδο Pickleball είναι οι εξής:

2.A.1. Το γήπεδο θα πρέπει να είναι ένα ορθογώνιο πλάτους 6,10 μ. και μήκους 13,41 μ. τόσο για τα μονούς όσο και για τους διπλούς αγώνες. Βλέπε Εικόνα 2-1.

2.A.2. Μία συνολική επιφάνεια γηπέδου 9,14μ. πλάτους και 18,28μ. μήκους είναι η ελάχιστου μεγέθους που συνιστάται. Μία συνολικού μεγέθους 10,36μ. κατά 19,5μ. προτιμάται.

2.A.3. Οι μετρήσεις του γηπέδου υποβάλλεται στο εξωτερικό των γραμμών. Οι γραμμές θα πρέπει να είναι 5 εκ. πλάτος και ίδιου χρώματος που θα βρίσκεται σαφώς σε αντίθεση με το χρώμα της επιφάνειας παιχνιδιού.

**2.B. Γραμμές και Περιοχές.** Οι γραμμές και οι περιοχές του πρότυπου γηπέδου Pickleball είναι οι εξής:

2.B.1. **Βασικές Γραμμές.** Οι βασικές γραμμές είναι οι παράλληλες γραμμές προς το δίχτυ σε κάθε άκρο του γηπέδου.

2.B.2. **Πλάγιες Γραμμές.** Οι πλάγιες γραμμές είναι οι κάθετες στο δίχτυ σε κάθε πλευρά του γηπέδου.

2.B.3. **Γραμμή Μηβολέ.** Η γραμμή μηβολέ είναι η γραμμή σε κάθε πλευρά του δικτυού μεταξύ των πλάγιων γραμμών και παράλληλη προς το δίχτυ. Αυτές οι γραμμές έχουν απόσταση 2,13μ. από το δίχτυ.

2.B.4. **Ζώνη Μηβολέ.** Η ζώνη μηβολέ είναι η περιοχή του γηπέδου που οριοθετείται από τις δύο πλάγιες γραμμές, τη γραμμή μηβολέ, και το δίχτυ. Η γραμμή μηβολέ και οι πλάγιες γραμμές συμπεριλαμβάνονται στη ζώνη μηβολέ.

2.B.5. **Κεντρική γραμμή.** Η κεντρική γραμμή είναι η γραμμή σε κάθε πλευρά του δικτυού που διχοτομεί το εμβαδόν μεταξύ της γραμμής μηβολέ και τη βασικής γραμμής.

2.B.6. **Περιοχές Σερβίς.** Οι περιοχές σερβίς είναι οι περιοχές εκατέρωθεν της κεντρικής γραμμής, που οριοθετούνται από τη γραμμή μηβολέ, τη βασική γραμμή και την πλάγια γραμμή.

## 2.Γ. Προδιαγραφές Δικτυού.

2.Γ.1. **Υλικό.** Το δίχτυ μπορεί να κατασκευάζεται από οποιοδήποτε ανοικτό, δικτυωτό υφασμάτινο υλικό.

2.Γ.2. **Μέγεθος Δικτυού.** Το μήκος πρέπει να είναι τουλάχιστον 6,1 μ. εκτείνεται από τη μία πλάγια γραμμή μέχρι την άλλη. Το πλάτος πρέπει να είναι τουλάχιστον 0,8 μ.

2.Γ.3. **Μέγεθος Ανοιγμάτων.** Μέγεθος των «ανοιγμάτων» του δικτυού πρέπει να είναι αρκετά μικρό έτσι ώστε να μην περνά η μπάλα μέσα από αυτό.

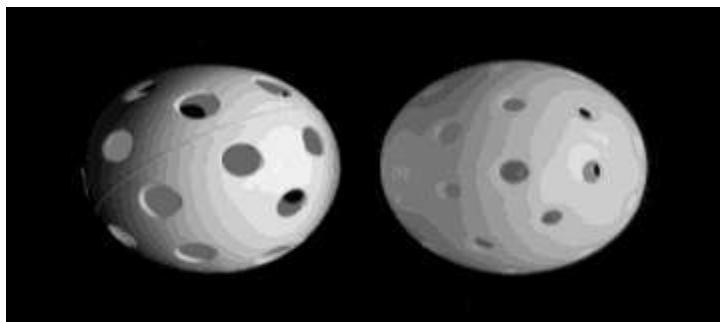
2.Γ.4. **Ύψος.** Το δίχτυ θα πρέπει να αιωρείται πάνω από το κέντρο του γηπέδου και να είναι 0,914 μ. στις πλάγιες γραμμές και 0,86 μ. πάνω από το κέντρο του γηπέδου.

2.Γ.5. **Κεντρικό λουρί.** Ένα λουρί μπορεί να τοποθετηθεί στο κέντρο του φιλέ έτσι ώστε να επιτρέπει την εύκολη προσαρμογή στο απαιτούμενο ύψος των 0.86μ.

2.Γ.6. **Ακμή.** Η κορυφαία απόληξη του δικτυού θα πρέπει να είναι μία λευκή επένδυση 5 εκ. πάνω από μία χορδή ή ένα καλώδιο που τρέχει μέσω της σύνδεσης. Αυτή η επένδυση πρέπει να στηριχθεί το καλώδιο ή το καλώδιο.

2.Γ.7. **Ορθοστάτες.** Οι ορθοστάτες του δικτυού θα πρέπει να τοποθετούνται έξω από τις πλάγιες γραμμές. Η προτεινόμενη απόσταση είναι 30,48 εκατοστά από την πλάγια γραμμή.

## 2.Δ. Προδιαγραφές Μπάλας.



Εικόνα 2-2: Η μπάλα

Η μπάλα που απεικονίζεται στα αριστερά της Εικόνας 2-2 συνήθως χρησιμοποιείται για παιχνίδι σε κλειστό χώρο και η μπάλα που απεικονίζεται στα δεξιά συνήθως χρησιμοποιείται για υπαίθριο παιχνίδι. Ωστόσο, όλες οι εγκεκριμένες μπάλες είναι αποδεκτές για εσωτερική ή εξωτερική παιχνίδι. Ο πλήρης κατάλογος των εγκεκριμένων μπαλών είναι στο δικτυακό τόπο της ΔΟΠ.

2.Δ.1. **Κατασκευή.** Η τυπική μπάλα πρέπει να είναι κατασκευασμένη από ανθεκτικό πλαστικό υλικό φορμαρισμένο με λεία επιφάνεια και χωρίς ύφανση.

2.Δ.2. **Μέγεθος.** Η επίσημη μπάλα είναι διαμέτρου 7 cm έως 7,62 εκ.

2.Δ.3. **Βάρος.** Η μπάλα πρέπει να ζυγίζει μεταξύ 21 και 29 γραμμαρίων.

2.Δ.4. **Σχεδιασμός.** Η απόσταση των οπών και ο συνολικός σχεδιασμός της μπάλας πρέπει να συμμορφώνονται με τα χαρακτηριστικά της ευθύγραμμης πτήσης που απαιτείται για το παιχνίδι. Μπάλες που πετούν ή αναπηδούν με αστάθεια δεν πρέπει να χρησιμοποιούνται.

2.Δ.5. **Έγκριση.** Ο διευθυντής του τουρνουά θα επιλέξει την μπάλα του τουρνουά. Οι μπάλες που έχουν εγκριθεί για χρησιμοποίηση σε οποιαδήποτε επίσημο τουρνουά της ΔΟΠ πρέπει να συμπεριλαμβάνονται στον επίσημο κατάλογο με τις εγκεκριμένων μπάλες.

## 2.Ε. Προδιαγραφές ρακέτας.

2.Ε.1. **Υλικό.** Η ρακέτα μπορεί να κατασκευαστεί από οποιοδήποτε υλικό κρίνεται ασφαλές και δεν απαγορεύεται από αυτούς τους κανόνες. Η ρακέτα θα πρέπει να είναι κατασκευασμένη από σχετικά άκαμπτο, μη-συμπιεσμένο υλικό που πληρεί τις προδιαγραφές του εγγράφου "Προδιαγραφές Υλικών Πακέτας" το οποίο βρίσκεται στο δικτυακό τόπο της ΔΟΠ.

2.Ε.2. **Επιφάνεια.** Η επιφάνεια κρούσης της ρακέτας δεν πρέπει να περιέχει οπές, ενκοπές, τραχιά υφή, ταινία, χαρακτηριστικά που είναι αντανακλαστικά, ή οποιαδήποτε αντικείμενα ή χαρακτηριστικά που επιτρέπουν στον παίκτη να προσδώσει επιπλέον ή αυξημένο στροβίλισμα της μπάλας.

2.Ε.2.α. **Μπογιά.** Η επιφάνεια μπορεί να βαφτεί, αλλά πρέπει να τηρεί τις γενικές απαιτήσεις.

2.Ε.2.β. **Απεικονίσεις.** Κάθε γραφή ή εικόνα πάνω στη ρακέτα θα πρέπει να είναι μη προσβλητική και μη ανακλαστική.

**Σχόλιο ΔΟΠ:** Η επιφάνεια της ρακέτας είναι πολύ αντανακλαστική, αν κατά την κρίση του διευθυντή του τουρνουά ή του υποδεικνυόμενου, αντανακλά το φως του ήλιου ή τα φώτα του γηπέδου κατά τρόπο που να αποσπά την προσοχή των παικτών.

2.Ε.3. **Μέγεθος.** Το συνδυασμένο μήκος και πλάτος, συμπεριλαμβανομένης οποιασδήποτε προστατεφτικής ακμής και κάτωθεν καπακίου, δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 61 εκ. Το πιο κοινό μέγεθος ρακέτας είναι περίπου 20,32 εκ. πλάτος και 40 εκ μήκος. Δεν υπάρχει περιορισμός σχετικά με το πάχος της ρακέτας.

2.Ε.4. **Βάρος.** Δεν υπάρχει κανένας περιορισμός ως προς το βάρος της ρακέτας.

2.Ε.5. **Αλλαγές.** Τροποποιημένες ρακέτες είναι αποδεκτές εφόσον πληρούν όλες τις προδιαγραφές.

## 2.Ε.6. Απαγορευμένα Χαρακτηριστικά Επιφάνειας και Μηχανικά Χαρακτηριστικά.

2.Ε.6.α. **Αντιολισθητικό χρώμα ή οποιαδήποτε βαφή με υφή άμμου, σωματιδίων καουτσούκ, ή οποιονδήποτε υλικών που προκαλούν επιπλέον περιστροφή.**

2.Ε.6.β. **Ελαστικό και συνθετικό ελαστικό.**

2.Ε.6.γ. **Γυαλόχαρτο.**

2.Ε.6.δ. **Κινούμενα μέρη που μπορούν να αυξήσουν την ορμή του κεφαλιού.**

2.Ε.6.ε. **Ελατήρια ή άλλα ελατηριοειδή υλικά.**

2.Ε.6.στ. **Ευέλικτες μεμβράνες ή οποιοδήποτε συμπιέσιμο υλικό που δημιουργεί ένα αποτέλεσμα σουμιέ.**

2.Ε.6.ζ. **Ηλεκτρικη, ηλεκτρονική ή μηχανική βοήθεια οποιουδήποτε είδους.**

2.Ε.7. **Παραβίαση.** Εάν μία ρακέτα παραβιάζει τους παραπάνω κανόνες, ο διευθυντής του τουρνουά έχει την εξουσία να επιβάλει αλλαγή ρακέτας. Αν ο παίκτης αρνηθεί να αλλάξει ρακέτα, ο διευθυντής μπορεί να δηλώσει κατάπτωση του αγώνα.

2.Ε.8 **Ονομασία μοντέλου.** Ο κατασκευαστής πρέπει να έχει σαφή σήμανση μάρκας και ονόματος μοντέλου ή τον αριθμό μοντέλου στη ρακέτα. Ρακέτες με διαφορετικό υλικό πυρήνα, υλικό επιφανείας, ή άλλες σημαντικές διαφορές πρέπει να έχουν ένα μοναδικό όνομα ή αριθμό. Κάθε μοναδικό μοντέλο πρέπει να έχει προσφερθεί για πώληση στο ευρύ κοινό και δείγματα από κάθε μοναδικό μοντέλο πρέπει να έχουν υποβληθεί στην USAPA και να έχουν περάσει τις δοκιμές της. Πακέτες που χρησιμοποιούνται σε επίσημα USAPA/IFP τουρνουά μετά την 1 Ιανουαρίου του 2014 πρέπει να συμμορφώνονται με τον κανόνα αυτό.

## 2.ΣΤ. Ένδυση.

2.ΣΤ.1. **Χρώμα.** Τα ρούχα μπορεί να είναι οποιουδήποτε χρώματος.

2.ΣΤ.2. **Ασφάλεια/Απόσπαση Προσοχής.** Ένας παίκτης μπορεί να χρειαστεί να αλλάξει υγρά, εξαιρετικά φαρδιά, ή ενδύματα που αποσπούν αλλιώς την προσοχή.

2.ΣΤ.3. **Απεικονίσεις.** Διακριτικά σήματα, εικόνες, και επιγραφές στα ρούχα πρέπει να είναι μη πρισβλητικά.

2.ΣΤ.4. **Παπούτσια.** Τα παπούτσια πρέπει να έχουν σόλες που δεν χαράσουν ή καταστρέφουν την αγωνιστική επιφάνεια του γηπέδου.

2.ΣΤ.5. **Παραβίαση.** Αν το ντύσιμό του παίκτη παραβιάζει τους κανόνες αυτούς, ο διευθυντής τουρνουά έχει την εξουσία να επιβάλει αλλαγή ενδύματος. Αν ο παίκτης αρνηθεί, ο διευθυντής μπορεί να δηλώσει κατάπτωση του αγώνα.



### ΤΜΗΜΑ 3 - ΟΡΙΣΜΟΙ

- 3.A. **Carry** - Χτύπημα της μπάλας με τέτοιο τρόπο ώστε να μην αναπηδήσει μακριά από τη ρακέτα, αλλά τείνει να μεταφέρεται στην όψη της ρακέτας κατά τη διάρκεια της προς τα εμπρός κίνησής της.
- 3.B. **Cross-court** - Η απέναντι διαγώνια περιοχή του γηπέδου από το γήπεδό σας.
- 3.Γ. **Νεκρή Μπάλα** - Μία νεκρή μπάλα δηλώνεται μετά από ένα σφάλμα. Δείτε σφάλμα.
- 3.Δ. **Ντινκ Shot** – Μία μαλακή επιστροφή που έχει σκοπό να διαγράψει ένα τόξο πάνω από το δίχτυ και να προσγειωθεί εντός της ζώνης μηβολέ.
- 3.Ε. **Διπλή αναπήδηση** - Μια μπάλα η οποία αναπηδά περισσότερες από μία φορές στη μία πλευρά, πριν επιστραφεί.
- 3.ΣΤ. **Διπλό Χτύπημα** - Η μία πλευρά χτυπάει την μπάλα δύο φορές πριν την επιστρέψει πάνω από το δίχτυ. Ένα διπλό χτύπημα μπορεί να προκύψει από έναν παίκτη ή θα μπορούσε να περιλαμβάνει και τους δύο παίκτες μιας ομάδας.
- 3.Ζ. **Drop Shot** - Βολή που πραγματοποιείται με ελαφρό άγγιγμα της μπάλας ώστε μόλις να περάσει το δίχτυ, ο αντίπαλος να μην προλάβει να τρέξει για την φτάσει εγκαίρως.
- 3.Η. **Drop Shot Βολέ** - Βολέ που έχει σχεδιαστεί για να "σκοτώσει" την ταχύτητα της μπάλας και να την επιστρέψει κοντά στο φιλέ, με έναν αντίπαλο που βρίσκεται στην ή κοντά στην βασική γραμμή. Αυτό το πλάνο είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό όταν η μπάλα βρεθεί κοντά στη μηβολέ γραμμή.
- 3.Θ. **Σφάλμα** - Το σφάλμα είναι κάθε δράση που σταματά το παιχνίδι, λόγω της παραβίασης κανόνα.
- 3.Ι. **Groundstroke** - Χτύπημα της μπάλας μετά από μια αναπήδηση.
- 3.Κ. **Half Volley** - Μια βολή groundstroke όπου η ρακέτα χτυπά τη μπάλα αμέσως μετά την αναπήδησή της από το δικαστήριο και πριν η μπάλα ανέβει στο μεγαλύτερο δυνατό ύψος.
- 3.Λ. **Hinder** - Κάθε στοιχείο ή περιστατικό που επηρεάζει το παιχνίδι. Παραδείγματα: μια αδέσποτη μπάλα που εισέρχεται στο γήπεδο ή άνθρωποι που διαταράσσουν περνώντας από το γήπεδο.
- 3.Μ. **Let** - Ένα σερβίς που χτυπά το καλώδιο του δικτυού και προσγειώνεται στη μεριά του σερβίς. Επίσης, μπορεί να αναφέρεται σε ένα παίξιμο που θα πρέπει να επαναληφθεί για οποιοδήποτε λόγο.
- 3.Ν. **Lob (Λόμπα)** - Ένα χτύπημα που επιστρέφει την μπάλα όσο το δυνατόν πιο ψηλά και βαθιά, αναγκάζοντας την αντίπαλη πλευρά πίσω στη βασική γραμμή.
- 3.Ξ. **Ζώνη Μηβολέ** - Το τμήμα του γηπέδου δίπλα στο δίχτυ, στο οποίο δεν επιτρέπεται βολέ της μπάλας. Περιλαμβάνει όλες τις γραμμές γύρω από τη ζώνη.

3.Ο. **Δεύτερο Σερβίς** - Ένας όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει την κατάσταση όταν η ομάδα που σερβίρει αρχίζει το παιχνίδι ή χάνει στη συνέχεια το πρώτο από τα δύο δεσμευμένα σερβίς.

3.Π. **Slam/Smash (καρφί) πάνω από το κεφάλι**- Ένα σκληρό χτύπημα που συνήθως προκύπτει από λόμπα, υψηλή επιστροφή (με ή χωρίς υψηλή αναπήδηση) του αντιπάλου.

3.Ρ. **Passing Shot** - Μια βολή βόλει ή groundstroke όσο το δυνατόν πιο μακριά γίνεται από τον αντίπαλο με στόχο να αποτρέψει την επιστροφή της μπάλας (π.χ., ευθύβολη κοντά στην πλάγια γραμμή).

3.Τ. **Ουδέτερο Αντικείμενο** - Κάθε αντικείμενο που βρίσκεται κοντά ή να κρέμεται πάνω από το γήπεδο και έρχεται σε επαφή με την πτήση της μπάλας.

3.Τ. **Ράλι** - Συνεχές παιχνίδι που λαμβάνει χώρα μετά το σερβίς και πριν από ένα σφάλμα.

3.Υ. **Επανάληψη** – Κάθε ράλι που έχει επαναληφθεί για οποιοδήποτε λόγο, χωρίς την απονομή ενός πόντου ή ενός άουτ.

3.Φ. **Γήπεδο Σερβίς** - Η περιοχή εκατέρωθεν της κεντρικής γραμμής, που οριοθετείται από τη γραμμή μηβολέ, τη βασική γραμμή και την πλάγια γραμμή. Όλες οι γραμμές συμπεριλαμβάνονται στο Γήπεδο Σερβίς, εκτός από τη γραμμή μηβολέ.

3.Χ. **Πλευρά Εκτός** - Απόφαση όταν η μία πλευρά χάνει το σερβίς και το δικαίωμα μεταφέρεται στην άλλη πλευρά.

3.Ψ. **Τεχνικό Φάουλ** - Ο διαιτητής έχει την εξουσία να προσθέσει έναν πόντο στο σκορ ενός παίκτη ή μιας ομάδας όταν ο αντίπαλος παραβιάζει κάποιον από τους κανόνες που επιφέρουν τεχνική ποινή ή, κατά την κρίση του διαιτητή, ο παίκτης είναι υπερβολικά και σκόπιμα καταχρηστικός.

3.Ω. **Βολέ** - Χτύπημα της μπάλας στον αέρα, κατά τη διάρκεια ενός ράλι, πριν η μπάλα έχει την ευκαιρία να αναπηδήσει επάνω στο γήπεδο.

## ΤΜΗΜΑ 4 – ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΕΡΒΙΣ

**4.Α. Κίνησης Σερβίς.** Το σερβίς πρέπει να γίνει με ένα χαμηλό χτύπημα έτσι ώστε η επαφή με την μπάλα γίνεται κάτω από το επίπεδο της μέσης.

**4.Α.1. Ορισμός χαμηλού χτυπήματος.** Ο βραχίονας θα πρέπει να κινείται σε ανοδικό τόξο και το κεφάλι της ρακέτας πρέπει να είναι κάτω από τον καρπό όταν χτυπά τη μπάλα.

**4.Β. Θέση Σερβίς.** Κατά την έναρξη του σερβίς, και τα δύο πόδια πρέπει να είναι πίσω από τη βασική γραμμή. Τη στιγμή της κρούσης, τουλάχιστον ένα πόδι πρέπει να ακουμπά την αγωνιστική επιφάνεια του εδάφους πίσω από τη βασική γραμμή και τα πόδια του του παίκτη που σερβίρει δε μπορούν να αγγίζουν την επιφάνεια του γηπέδου σε μια περιοχή έξω από τα όρια της περιοχής σερβίς. Η περιοχή εξυπηρετεί ορίζεται ως η περιοχή πίσω από τη βασική γραμμή και πάνω στις ή μεταξύ των φανταστικών γραμμών που εκτείνονται από την κεντρική προς κάθε πλάγια γραμμή.

**4.Γ. Το σερβίρισμα.** Η μπάλα πρέπει να χτυπηθεί πριν ακουμπήσει την αγωνιστική επιφάνεια. Η μπάλα πρέπει να προσγειωθεί στην αντίπαλη (διαγωνίως απέναντι) περιοχή σερβίς.

**4.Γ.1. Τοποθέτηση.** Το σερβίς πρέπει να περάσει το δίχτυ και τη γραμμή μηβολέ και να προσγειωθεί στην αντίπαλη περιοχή σερβίς. Το σερβίς μπορεί να προσγειωθεί σε κάθε γραμμή της περιοχής σερβίς, εκτός από τη γραμμή μηβολέ.

**4.Γ.2. Παρεμβολή.** Αν το σερβίς περάσει το δίχτυ και ο δέκτης ή ο συμπαίκτης του δέκτη παρεμβληθεί στην πτήση της μπάλας, απονέμονται πόντος στην ομάδα που σερβίρει.

**4.Δ. Σερβίς: Σφάλμα ποδιών.** Κατά τη διάρκεια του σερβίς, όταν χτυπιέται η μπάλα, τα πόδια του server δεν πρέπει να:

**4.Δ.1.** Αγγίζουν την περιοχή έξω από την νοητή προέκταση της πλάγιας γραμμής.

**4.Δ.2.** Αγγίζουν την περιοχή έξω από την νοητή προέκταση της κεντρικής γραμμής.

**4.Δ.3.** Αγγίζουν το γήπεδο, συμπεριλαμβανομένης της βασικής γραμμής.

**4.Ε. Σερβίς: Σφάλματα.** Κατά τη διάρκεια του σερβίς, είναι σφάλμα αν:

**4.Ε.1.** Ο διακομιστής δεν καταφέρει να χτυπήσει τη μπάλα. Αν η μπάλα προσγειωθεί στο έδαφος χωρίς ο διακομιστή να επιχειρήσει χτύπημα, δεν είναι σφάλμα.

4.E.2. Η μπάλα που σερβίρεται αγγίζει οποιοδήποτε ουδέτερο αντικείμενο πριν χτυπήσει το έδαφος. Ουδέτερα αντικείμενα περιλαμβάνουν την οροφή, τους τοίχους, τις περιφράξεις, τα φωτιστικά, τα δοκάρια του δικτυού, τις εξέδρες και τα καθίσματα για τους θεατές, το διαιτητής, τους επόπτες, τους θεατές (όταν βρίσκονται στις επιτρεπόμενες θέσεις τους) και όλα τα άλλα αντικείμενα γύρω και πάνω από το γήπεδο.

4.E.3. Η μπάλα που σερβίρεται αγγίζει το διακομιστή ή το συμπαίκτη του, ή ο,τιδήποτε ο διακομιστής ή ο συμπαίκτης του φοράει ή κρατάει.

4.E.4. Η μπάλα προσγειωθεί στη γραμμή μηβολέ.

4.E.5. Η μπάλα χτυπά το δίχτυ και προσγειώνεται στη γραμμή μηβολέ ή στο εσωτερικό της ζώνης μηβολέ.

4.E.6. Η μπάλα προσγειώνεται έξω από την περιοχή σερβίς.

4.E.7. Η μπάλα χτυπά το δίχτυ και προσγειώνεται έξω από την περιοχή σερβίς.

4.ΣΤ. **Σερβίς Λετ.** Το σερβίς είναι λετ και θα επαναληφθεί, εάν:

4.ΣΤ.1. Το σερβίς αγγίζει το δίχτυ, την κορδέλα, ή την επικάλυψη, είναι κατά τα άλλα έγκυρο και προσγειώνεται στην περιοχή σερβίς.

4.ΣΤ.2. Η μπάλα σερβίρεται όταν ο υποδοχέας δεν είναι έτοιμος.

4.ΣΤ.3. Η μπάλα χτυπά σερβίρεται το καθαρό και χτυπά τον υποδοχέα ή το σύντροφό του.

4.ΣΤ.4. Ο διαιτητής ή κάποιος παίκτης ζητά διάλλειμα, διότι ένα αντικείμενο (μπάλα, παίκτης άλλου γηπέδου, θεατής, κλπ.) αποσπά την προσοχή μπαίνοντας μέσα στον αγωνιστικό χώρο.

4.ΣΤ.5. Ο διαιτητής ή ένας παίκτης μπορεί να ζητήσει λετ. Αν ασκηθεί προσφυγή εναντίον του σερβίς και ο διαιτητής είδε ξεκάθαρα ότι το σερβίς είναι έγκυρο, τότε είναι πόντος για την ομάδα που σερβίρει.

Σχόλιο IFP: Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των λετ που μπορούν να απονεμηθούν στον παίκτη που σερβίρει.

4.Z. **Ο υποδοχέας.** Ο υποδοχέας είναι ο παίκτης διαγωνίως απέναντι από το διακομιστή. Στο διπλό, η θέση αυτή αντιστοιχεί στο σκορ και την αρχική θέση του παίκτη. Δεν υπάρχει κανένας περιορισμός σχετικά με τη θέση του υποδοχέα.

**4.Η. Κανόνες Διπλής Αναπήδησης.** Το σερβίς και η επιστροφή θα πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να αναπηδήσουν πριν χτυπηθεί η μπάλα ξανά. Δηλαδή, η κάθε πλευρά πρέπει να εκτελέσει ένα groundstroke σαν πρώτη βολή μετά το σερβίς. Μετά τα αρχικά groundstrokes, το παιχνίδι μπορεί να περιλάβει βολές.

**4.Θ. Ετοιμότητα.** Το σερβίς δεν θα πρέπει να γίνει μέχρι ο υποδοχέας να είναι έτοιμος και το σκορ να έχει κληθεί. Αφού το σκορ έχει κληθεί, ο διακομιστής και ο δέκτης έχουν 10 δευτερόλεπτα για να είναι έτοιμοι.

**4.Θ.1. Σήμα Ανετοιμότητας.** Ο υποδοχέας πρέπει να χρησιμοποιήσει ένα από τα παρακάτω για να επισημάνει ότι αυτός ή αυτή δεν είναι έτοιμος να δεχτεί το σερβίς: 1) σηκώνοντας τη ρακέτα πάνω από το κεφάλι του, 2) σηκώνοντας το ελεύθερο χέρι πάνω από το κεφάλι του, ή 3) γυρνώντας τελείως τη μπάλα του στο διακομιστή.

**4.Θ.2. Διπλό.** Όταν καλείτε το σκορ στο διπλό, ο διαιτητής δεν πρέπει να περιμένει το συμπαίκτη του υποδοχέα ή του διακομιστή για να είναι έτοιμος. Είναι ευθύνη του υποδοχέα να ειδοποιήσει για τον ή τη συμπαίκτη του.

**4.Θ.3. Στην κίνηση.** Όταν ο διακομιστής ξεκινήσει την κίνηση του σερβίς, ο δέκτης δεν μπορεί να γίνει ανέτοιμος ή να καλέσει τάιμ-άουτ.

**4.Θ.4. Λάθος σκορ.** Αν ο διαιτητής καλέσει λάθος σκορ, κάθε παίκτης μπορεί να σταματήσει το παιχνίδι σε οποιαδήποτε στιγμή πριν από την επιστροφή του σερβίς για να ζητήσει διόρθωση. Ένας παίκτης που διακόπτει το παιχνίδι μετά την επιστροφή του σερβίς θα έχει διαπράξει σφάλμα και θα χάσει τον πόντο. Ένας παίκτης που διακόπτει το παιχνίδι μετά το σερβίς, όταν δεν υπήρχε σφάλμα στο σκορ, θα έχει διαπράξει σφάλμα και θα χάσει τον πόντο.

**4.Ι. Ο Κανόνες των 10 δευτερολέπτων.** Ο "Κανόνες των 10 δευτερολέπτων" ισχύει τόσο για το διακομιστή όσο και για τον υποδοχέα, καθένας από τους οποίους καλείται σε 10 δευτερόλεπτα μετά την ανακοίνωση του σκορ να σερβίρει ή να είναι έτοιμος να υποδεχθεί. Είναι ευθύνη του διακομιστή να δει και να βεβαιωθεί ότι ο υποδοχέας είναι έτοιμος.

**4.Ι.1.** Αφού μία τεχνική προειδοποίηση έχει εκδοθεί από το διαιτητή, περαιτέρω καθυστερήσεις από την πλευρά του διακομιστή ή του δέκτη που υπερβαίνει τα 10 δευτερόλεπτα οδηγεί σε τεχνική ποινή του δράστη και ένα πόντο υπέρ του αντιπάλου.

**4.Ι.2.** Αν ο διακομιστής σερβίρει την μπάλα, ενώ ο υποδοχέας σηματοδοτήσει "ανέτοιμος", η μπάλα θα σερβίρεται εκ νέου χωρίς ποινή και ο διακομιστής θα "προειδοποιηθεί" από τον διαιτητή να ελέγχει τον δέκτη. Εάν ο διακομιστής συνεχίσει να σερβίρει χωρίς να ελέγχει τον υποδοχέα, ο διαιτητής μπορεί να καλέσει ένα τεχνικό φάουλ και να προσθέσει ένα πόντο στο σκορ του υποδοχέα.

4.1.3. Μετά την ανακοίνωση του σκόρ, εάν ο διακομιστής ελένξει τον υποδοχέα και αυτός δεν σηματοδοτήσει "ανέτοιμος", ο διακομιστής μπορεί στη συνέχεια να σερβίρει. Εάν ο δέκτης επιχειρεί να σηματοδοτήσει "ανέτοιμος" μετά το σερβίς, τότε το σερβίς είναι έγκυρο, ασχέτως αν η μπάλα επιστραφεί ή όχι.

**Σχόλιο IFP:** Ο υποδοχέας που προσπαθεί να επιστρέψει το σερβίς θα πρέπει να θεωρείται ότι ήταν έτοιμος. Αν ο υποδοχέας έχει σηματοδοτήσει «ανέτοιμος», το σερβίς πρέπει να επαναληφθεί.

## ΤΜΗΜΑ 5 – ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΑΚΟΛΟΥΘΙΑΣ ΣΕΡΒΙΣ

### 5.A. Μονά

5.A.1. Κατά την έναρξη κάθε παιχνιδιού, ο διακομιστής ξεκινά από την δεξιά πλευρά και αλλάζει κάθε φορά πλευρά, όσο σερβίρει.

5.A.2. Ο διακομιστής πρέπει να σερβίρει στην διαγωνίως απέναντι αντίπαλη περιοχή σερβίς.

5.A.3. Το σκορ του διακομιστή θα είναι πάντα ζυγό (0, 2, 4, 6, 8, 10, ...) όταν σερβίρει από τη δεξιά πλευρά και μονό (1, 3, 5, 7, 9 ...) όταν σερβίρει από την αριστερή πλευρά (μόνο στα μονά παιχνίδια).

### 5.B. Διπλά

5.B.1. ο σερβίς ξεκινά πάντα στη δεξιά πλευρά του δικαστηρίου και αλλάζει από τα δεξιά προς τα αριστερά προς τα δεξιά, κλπ., όσο κατέχει ο διακομιστής το σερβίς.

5.B.2. Ο διακομιστής πρέπει να σερβίρει στην διαγωνίως απέναντι αντίπαλη περιοχή σερβίς. Δεν υπάρχει κανένας περιορισμός σχετικά με τη θέση του συμπαίκτη του διακομιστή.

5.B.3. Το σκόρ της ομάδας θα είναι ζυγό κατά την εκκίνηση του διακομιστή του παιχνιδιού από τη δεξιά πλευρά. Το σκορ θα είναι μονό κατά την εκκίνηση του διακομιστή του παιχνιδιού από την αριστερή πλευρά.

5.B.4. Η ομάδα που ξεκινά με το αρχικό σερβίς του παιχνιδιού μπορεί να διαπράξει μόνο ένα σφάλμα πριν το σερβίς περάσει στην αντίπαλη ομάδα. Μετά από αυτό, κάθε μέλος της ομάδας σερβίρει μέχρι να χάσει το σερβίς όταν η ομάδα υποπέσει σε σφάλμα. Αφού και οι δύο παίκτες έχουν χάσει το σερβίς, αυτό περνάει στην αντίπαλη ομάδα.

5.B.5. Ο διακομιστής θα αλλάζει μεταξύ δεξιάς και αριστερής περιοχής του σερβίς ύστερα από κάθε κατακτημένο πόντο. Μετά από λάθος της ομάδας του πρώτου διακομιστή, ο δεύτερος διακομιστής θα συνεχίσει να σερβίρει από την τελευταία θέση του συμπαίκτη του και στη συνέχεια θα αλλάζει πλευρά για όσο διάστημα η ομάδα που σερβίρει συνεχίζει να κερδίζει πόντους.

5.B.6. Εάν το σερβίς εκτελεστεί από λάθος μέλος της ομάδας ή από λάθος περιοχή, επιβάλλεται σφάλμα. Εάν το σφάλμα ήταν από τον πρώτο διακομιστή, τότε το πρώτο σερβίς χάνεται και ο σωστός δεύτερος διακομιστής σερβίρει από τη σωστή περιοχή. Εάν το σφάλμα ήταν από τη δεύτερη διακομιστή, τότε είναι ένα άουτ. Ένας πόντος που κερδίζεται από λανθασμένη περιοχή σερβίς ή εσφαλμένο διακομιστή

δεν θα διατηρηθεί εκτός αν το παιχνίδι συνεχίστηκε και ένας άλλος πόντος έχει απονεμηθεί ή η αντίπαλη ομάδα έχει σερβίρει.

5.B.7. Ο υποδοχέας είναι ο παίκτης στη διαγωνίως απέναντι πλευρά του γηπέδου από το διακομιστή. Στο διπλό, η θέση αυτή αντιστοιχεί στο σκορ του παίκτη και στην αρχική του θέση.

5.B.8. Ο υποδοχέας είναι ο μόνος παίκτης που μπορεί να επιστρέψει την μπάλα. Αν ο λάθος παίκτης επιστρέψει την μπάλα, αυτός είναι πόντος για την ομάδα που σερβίρει.

5.B.9. Ο συμπαίκτης του υποδοχέα μπορεί να σταθεί οπουδήποτε εντός ή εκτός γηπέδου.

5.B.10. Οι παίκτες της ομάδας που υποδέχεται δεν εναλλάζουν θέσεις όταν σκοράρει η ομάδα που σερβίρει. Μπορούν να αλλάξουν θέσεις μετά την επιστροφή του σερβίς, αλλά αφού ο πόντος έχει τελειώσει οι παίκτες πρέπει να επιστρέψουν στις αρχικές τους θέσεις, οι οποίες αντιστοιχούν στο σκορ της ομάδας και στις αρχικές θέσεις των παικτών.

#### **Σχόλια IFP:**

- Σε τουρνουά, εκτός αν του ζητηθεί, ο διαιτητής δεν πρέπει να διορθώσει τις θέσεις των παικτών μέχρι να συμβεί σφάλμα σε ακολουθία σερβίς από την διακομιστρια ή την υποδεχόμενη ομάδα.
- Όταν ένα λανθασμένο σερβίς αναγνωρίζεται αμέσως μετά το τέλος του παιχνιδιού, ο πόντος δεν υπολογίζεται.
- Όταν ένα λανθασμένο σερβίς δεν αναγνωρίζεται έως ότου ο διακομιστής έχει χάσει το σερβίς, ο πιο πρόσφατος πόντος που επετεύχθει από το διακομιστή κατά τη διάρκεια παράνομου σερβίς, αν υπάρχει, δεν ισχύει.
- Όταν ένα λανθασμένο σερβίς δεν αναγνωρίζεται έως ότου ο διακομιστής έχει χάσει το σερβίς και ο συμπαίκτης του έχει σκοράρει από σερβίς, ο πόντος του πρώτου διακομιστή μετράει. Αν ο πόντος του δεύτερου διακομιστή είναι επίσης το αποτέλεσμα παράνομου σερβίς, αυτός ο πόντος δεν ισχύει.
- Όταν ένα λανθασμένο σερβίς δεν αναγνωρίζεται παρά μόνο μετά η αντίπαλη ομάδα έχει σερβίρει, οι πόντοι που σημειώθηκαν στα προηγούμενα σερβίς ισχύουν.

#### **5.Γ. Σερβίς / Επιλογή Πλευράς και Εναλλαγή.**

5.Γ.1. Ένα αναποδογύρισμα νομισμάτος ή οποιαδήποτε άλλη εύλογη μέθοδο θα καθορίσει την πρώτη επιλογή σερβίς ή πλευράς. Αν ο νικητής επιλέξει να σερβίρει ή



να υποδεχτεί, ο ηττημένος διαλέγει πλευρά εκκίνησης. Αν ο νικητής επιλέγει πλευρά εκκίνησης, ο ηττημένος επιλέγει να σερβίρει ή να υποδεχτεί.

5.Γ.2. Πλευρές και η αρχικό σεβίς θα αλλάζουν με την ολοκλήρωση κάθε παιχνιδιού.

5.Γ.3. Πλευρές θα αλλάζουν σε τρίτο παιχνίδι (αν ο αγώνας είναι στα 2 από τα 3 κερδισμένα παιχνίδια) αφού η πρώτη ομάδα φτάσει τους 6 πόντους. Το σεβίς παραμένει στον παίκτη που σερβίρει.

5.Γ.4. Στα παιχνίδια έως τους 15 πόντους, οι πλευρές αλλάζουν όταν η πρώτη ομάδα φτάσει τους 8 βαθμούς. Το σεβίς παραμένει στον παίκτη που σερβίρει.

5.Γ.5. Στα παιχνίδια έως τους 21 πόντους, οι πλευρές θα αλλάζουν όταν η πρώτη ομάδα φτάσει ένα σκορ 11 πόντων. Το σεβίς παραμένει στον παίκτη που σερβίρει.

## ΤΜΗΜΑ 6 - ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΡΑΜΜΗΣ

6.A. Σερβίς που περνούν τη γραμμή μηβολέ και προσγειώνονται σε οποιαδήποτε άλλη γραμμή της περιοχής σερβίς είναι έγκυρα.

6.B. Μπαλιές (εκτός από το σερβίς, δείτε 6.A) που προσγειώνονται σε οποιαδήποτε γραμμή του γηπέδου είναι έγκυρες.

6.Γ. Μπαλιές που έρχονται σε επαφή με την επιφάνεια του γηπέδου έξω από τη βασική ή την πλάγια γραμμή, ακόμη και αν η ακμή της μπάλας επικαλύπτει τη γραμμή, θεωρείται εκτός ορίων.

**6.Δ. Κώδικα Δεοντολογίας για αποφάσεις γραμμής.** Το Pickleball παίζεται σύμφωνα με συγκεκριμένους κανόνες. Απαιτεί επίσης έναν κώδικα δεοντολογίας για τις αποφάσεις γραμμής όσον αφορά τις ευθύνες των παικτών.

Οι ευθύνες των παικτών όσον αφορά τις αποφάσεις γραμμής είναι διαφορετικές από αυτές που έχουν ανατεθεί σε διαιτητές ή κριτές γραμμής. Οι υπεύθυνοι παίρνουν αποφάσεις αμερόληπτα με το συμφέρον όλων των παικτών στο μυαλό. Ο παίκτης, όταν του ανατεθούν καθήκοντα γραμμής, λειτουργεί βάσει της αρχής ότι όλες οι αμφισβητήσιμες αποφάσεις πρέπει να επιλυθούν προς όφελος του αντιπάλου.

Τα βασικά στοιχεία είναι τα εξής:

6.Δ.1. Οι παίκτες θα αποφασίζουν για τις γραμμές της πλευρά τους (εξαιρουμένης της γραμμής μηβολέ, εάν καλείται από ένα διαιτητή).

6.Δ.2. Ο αντίπαλος παίρνει το πλεονέκτημα της αμφιβολίας για τις κλήσεις των αποφάσεων γραμμής.

6.Δ.3. Οι θεατές δεν θα πρέπει να συμβουλευονται για τις αποφάσεις γραμμής. Οι θεατές μπορεί να είναι προκατειλημμένοι, χωρίς προσόντα ή σε κακή οπτική θέση, και ως εκ τούτου δεν μπορούν να συμμετέχουν.

6.Δ.4. Όλοι οι συμμετέχοντες θα πρέπει να καταβάλουν προσπάθειες για ακρίβεια στην πραγματοποίηση αποφάσεων γραμμής.

6.Δ.5. Κανένας παίκτης δεν θα πρέπει να αμφισβητεί την απόφαση του αντιπάλου εκτός αν του ζητηθεί (κάθε παίκτης μπορεί να κάνει έφεση σε μια απόφαση του διαιτητή σε αγώνα που διαιτητεύεται). Ο παίκτης πρέπει να ζητάει τη γνώμη του αντιπάλου του αν αυτός ήταν σε καλύτερη θέση. Η γνώμη του αντιπάλου, αν ζητηθεί, θα πρέπει να γίνει αποδεκτή. Η γνώμη ενός παίκτη που κοιτάζει από πάνω τη γραμμή είναι πιο πιθανό να είναι ακριβής από αυτή ενός που την κοιτάζει από μακριά.

6.Δ.6. Μην καλέσετε την μπάλα "έξω", όταν κοιτάτε κατά μήκος της γραμμής, εκτός εάν μπορείτε να δείτε καθαρά την απόσταση μεταξύ της γραμμής και του σημείου που χτυπά η μπάλα. Η ικανότητα εκτίμησης του βάθους του γηπέδου από τον παίκτη, με βάση τους νόμους της παράλλαξης, μειώνει την ακριβή κρίση σε αυτές τις περιπτώσεις.

6.Δ.7. Όλες οι "λετ" ή "έξω" αποφάσεις πρέπει να γίνονται "αμέσως"? Αλλιώς η μπαλιά θεωρείται έγκυρη και παιζόμενη. "Αμέσως" ορίζεται ως η απόφαση ως "λετ" ή "έξω" πριν από η μπάλα χτυπηθεί από τον αντίπαλο ή προτού φύγει εκτός γηπέδου.

6.Δ.8. Κάθε μπάλα που δεν μπορεί να ονομάζεται "έξω" θεωρείται ότι είναι "μέσα". Ο παίκτης δεν μπορεί να διεκδικήσει ένα «λετ» (επανάληψη) επειδή η μπαλιά δε φάνηκε. Η γνώμη του αντιπάλου μπορεί να ζητηθεί, και, αν ο αντίπαλος λέει ότι η μπάλα ήταν "μέσα" ή ο αντίπαλος δεν μπορούσε να δει, η μπάλα πρέπει να κηρυχθεί "μέσα".

6.Δ.9. Οι παίκτες δεν κπορούν να ζητήσουν "λετ" (επανάληψη), επειδή δεν ήταν βέβαιοι πως η μπάλα ήταν «έξω» ή "μέσα". Σε αυτήν την περίπτωση, το όφελος της αμφιβολίας πηγαίνει στον αντίπαλο.

6.Δ.10. Στο διπλό, εάν ένας παίκτης κηρύξει την μπάλα "έξω" και ο συμπαίκτης του "μέσα", τότε υπάρχει αμφιβολία και η μπάλα πρέπει να κηρυχθεί "μέσα" (κάθε παίκτης μπορεί να προσφύγει σε έφεση μιας απόφασης προς τον διαιτητή σε ένα διαιτητευόμενο αγώνα).

6.Δ.11. Οι αποφάσεις γραμμής θα πρέπει να επισημαίνονται αμέσως με το χέρι ή τη φωνή, ανεξάρτητα από το πόσο προφανής μπορεί να είναι.

6.Δ.12. Αν, ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, ένας παίκτης φωνάζει "έξω", "όχι", "χτύπα τη" ή οποιαδήποτε άλλη λέξη για να μιλήσει με το συμπαίκτη του ότι η μπάλα μπορεί να είναι έξω, θα πρέπει να θεωρηθεί επικοινωνία μεταξύ των παικτών. Αν η μπάλα προδγειωθεί «μέσα», το παιχνίδι θα συνεχιστεί. Εάν η απόφαση για «έξω» γίνεται από αφού η μπάλα έχει χτυπήσει την επιφάνεια του γηπέδου, θα πρέπει να θεωρηθεί απόφαση γραμμής και το παιχνίδι πρέπει να σταματήσει.

## ΤΜΗΜΑ 7 - ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΦΑΛΜΑΤΩΝ

Το σφάλμα είναι κάθε δράση που σταματά το παιχνίδι λόγω της παραβίασης κάποιου κανόνα. Σφάλματα θα δηλώνονται τα ακόλουθα:

7.Α. Το χτύπημα της μπάλα στο δίχτυ από σερβίς ή οποιαδήποτε επιστροφή.

7.Β. Το χτύπημα της μπάλας εκτός ορίων.

7.Γ. Η αποτυχία του παίκτη να χτυπήσει την μπάλα πριν αυτή αναπηδήσει δύο φορές στο γήπεδο.

7.Δ. Η παραβίαση κάποιου κανόνα σερβίς (βλ. Τμήμα 4).

7.Ε. Το σώμα, τα ρούχα ή οποιοδήποτε μέρος της ρακέτας του παίκτη αγγίζει το δίχτυ ή το δοκάρη, όταν η μπάλα είναι παιζόμενη.

7.ΣΤ. Η παιζόμενη μπάλα χτυπά τον παίκτη ή οτιδήποτε ο παίκτης φοράει ή φέρει. Υπάρχει μία εξαίρεση σε αυτόν τον κανόνα: αν η μπάλα χτυπήσει τον παίκτη στο χέρι που κρατά τη ρακέτα κάτω από τον καρπό, η μπάλα είναι ακόμα παιζόμενη. Αν η μπάλα χτυπήσει ένα παίκτη που στέκεται εκτός ορίων πριν από ένα σφάλμα συμβεί, ο παίκτης χάνει τον πόντο. Στο διπλό, αν το σερβίς χτυπήσει το συμπαίκτη του δέκτη, είναι πόντος για την ομάδα που σερβίρει, αρκεί να μην είναι «λετ» ή σφάλμα στο σερβίς. Ο κανόνας αυτός περιλαμβάνει, επίσης, τις μπάλες που εμφανίζονται να έχουν χτυπηθεί εκτός ορίων: κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αν ένας παίκτης πιάσει την μπάλα ή προσπαθήσει να τη σταματήσει από το να βγει έξω από τα όρια, θα χάσει τον πόντο.

**Σχόλιο IFP:** Αν ο παίκτης είναι σε διαδικασία αλλαγής χεριών και με τα δύο χέρια στη ρακέτα, ή επιχειρεί μία επιστροφή με τα δύο χέρια και οποιοδήποτε χέρι χτυπηθεί κάτω από τον καρπό, τότε η μπάλα θεωρείται παιζόμενη.

7.Ζ. Μια μπαλιά χτυπαίει κάθε μόνιμο αντικείμενο πριν αναπηδήσει στο γήπεδο.

**Σχόλιο IFP:** Αν η παιζόμενη μπάλα χτυπήσει ένα μόνιμο αντικείμενο αφού έχει αναπηδήσει στο γήπεδο, ο παίκτης που χτύπησε την μπάλα κερδίζει τον πόντο. Αν η παιζόμενη μπάλα χτυπήσει ένα μόνιμο αντικείμενο πριν αναπηδήσει στο γήπεδο, είναι σφάλμα.

7.Η. Η παραβίαση των κανόνων της ζώνης μηβολέ (βλ. Τμήμα 9).

7.Θ. Η παραβίαση των άλλων κανόνων (βλ. Τμήμα 12).

7.Ι. Το σερβίς επιχειρήται αφού η μπάλα αναπηδήσει στην επιφάνεια του γηπέδου.

7.Κ. Ένας παίκτης χτυπά την μπάλα πριν περάσει το επίπεδο του δικτύου.

## ΤΜΗΜΑ 8 – ΚΑΝΟΝΕΣ ΝΕΚΡΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

8.A. Νεκρή δηλώνεται μια μπάλα μετά από κάθε δράση που σταματά το παιχνίδι.

8.B. Μία μπάλα δεν κηρύσσεται νεκρή μέχρι να αναπηδήσει δύο φορές ή να παραβιάσει έναν από τους κανόνες σφάλματος (βλέπε Ενότητα 7).

8.Γ. Ένα εμπόδιο που αποφασίζεται από τον διαιτητή ή κάποιο παίκτη θα έχει ως αποτέλεσμα μία νεκρή μπάλα και μια επανάληψη.

## ΤΜΗΜΑ 9 - ΚΑΝΟΝΕΣ ΖΩΝΗΣ ΜΗΒΟΛΕ

9.Α. Η ζώνη μηβολέ είναι η περιοχή του γηπέδου που οριοθετείται από τις δύο πλάγιες γραμμές, τη γραμμή μηβολέ, και το δίχτυ. Η γραμμή μηβολέ και οι πλάγιες γραμμές περιλαμβάνονται στη ζώνη μηβολέ.

9.Β. Ένα σφάλμα θα δηλώνεται αν, σε βολέ της μπάλας, ο παίκτης ή οτιδήποτε αυτός φοράει ή φέρει αγγίξει τη ζώνη μηβολέ ή αγγίξει οποιαδήποτε γραμμή μηβολέ. Για παράδειγμα, σφάλμα θα δηλώνεται αν, σε βολέ της μπάλας, ένα από τα πόδια του παίκτη αγγίξει μία γραμμή μηβολέ.

**Σχόλιο IFP:** Η πράξη του βολέ της μπάλας περιλαμβάνει το την κίνηση του χεριού μέχρι το χτύπημα, η ακόλουθη κίνησή του, και η δυναμική της δράσης. Εάν η ρακέτα αγγίξει τη ζώνη μηβολέ κατά τη διάρκεια της πρώτης κίνησης είναι σφάλμα, ανεξάρτητα από το αν η επαφή συνέβη πριν ή μετά την επαφή της μπάλας.

9.Γ. Σφάλμα θα δηλώνεται αν, στην πράξη του βολέ της μπάλας, η ορμή του παίκτη προκαλεί τον παίκτη ή οτιδήποτε ο παίκτης φοράει ή φέρει να αγγίξει τη ζώνη μηβολέ ή να ακουμπήσει οποιαδήποτε γραμμή μηβολέ. Είναι σφάλμα, αν η ορμή του παίκτη τον αναγκάζει να αγγίξει κάτι που αγγίξει την ζώνη μηβολέ, συμπεριλαμβανομένου του συμπαίκτη του. Είναι σφάλμα ακόμη και αν η μπάλα έχει κηρυχθεί νεκρή πριν ο παίκτης αγγίξει τη ζώνη μηβολέ.

9.Δ. Σφάλμα θα δηλώνεται αν ο παίκτης παραβιάσει την πρόθεση του κανόνα της ζώνης μηβολέ. Όλα τα βολέ πρέπει να ξεκινάνε έξω από τη ζώνη μηβολέ. Ένας ελιγμός όπως το να στέκεσαι εντός της ζώνης μηβολέ, να πηδάς ψηλά για να χτυπήσεις ένα βολέ, και στη συνέχεια να προσγειώνεσαι εκτός της ζώνης μηβολέ απαγορεύεται. Εάν ένας παίκτης έχει αγγίξει τη ζώνη μηβολέ για οποιοδήποτε λόγο, δεν μπορεί να απιχειρήσει βολέ στην επιστροφή μέχρι και τα δύο πόδια του να έχουν έρθει σε επαφή με την επιφάνεια του γηπέδου εντελώς εκτός της ζώνης μηβολέ.

9.Ε. Ένας παίκτης μπορεί να πατήσει την γραμμή μηβολέ ή να εισέλθει στην ζώνη μηβολέ οποιαδήποτε στιγμή, εκτός αν ο παίκτης κάνει βολέ. Δεν υπάρχει καμία παραβίαση αν ενώ ο ένας παίκτης στέκετε στη ζώνη μηβολέ, ο συμπαίκτης του επιστρέψει την μπάλα. Ένας παίκτης μπορεί να εισέλθει στην ζώνη μηβολέ πριν ή μετά την επιστροφή κάθε μπαλιάς που αναπηδά.

9.ΣΤ. Ένας παίκτης μπορεί να παραμείνει εντός της ζώνης μηβολέ για να επιστρέψει μπαλιές που αναπηδούν. Δηλαδή, δεν υπάρχει καμία παράβαση εάν ένας παίκτης δεν βγει από τη ζώνη μηβολέ αφότου χτυπήσει μια μπάλα που αναπηδά.

## ΤΜΗΜΑ 10 - ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ - ΠΑΙΧΝΙΔΙ - ΚΑΝΟΝΕΣ ΑΓΩΝΑ

10.Α. **Σκοράρισμα.** Μόνο η ομάδα που σερβίρει μπορεί να κερδίσει πόντους.

10.Β. Οι βαθμοί κερδίζονται με νόμιμο σερβίς που δεν έρχεται σε επαφή με τον αντίπαλο (άσος) ή με τη νίκη του αγώνα (σφάλμα του αντίπαλου).

10.Γ. **Παιχνίδι.** Η πρώτη πλευρά που πετυχαίνει 11 πόντους με μία διαφορά τουλάχιστον 2 πόντων κερδίζει. Αν και οι δύο πλευρές ισοβαθμήσουν στους 10 πόντους, τότε το παιχνίδι συνεχίζεται έως ότου μία πλευρά προηγηθεί με 2 πόντους.

10.Δ. **Τυπική μορφή τουρνουά.** 2 από 3 κερδισμένα παιχνίδια των 11 πόντων.

10.Ε. **Εναλλακτική μορφή τουρνουά.** Ο διευθυντής του τουρνουά μπορεί να επιλέξει μερικοί ή όλοι οι αγώνες να αποτελούνται από ένα παιχνίδι με 15 πόντους ή ένα παιχνίδι με 21 πόντους και νίκη κατά 2 πόντους. Μια νίκη με διαφορά ενός πόντου θα ήταν σκόπιμο για τα γεγονότα round robin, όπου οι νικητές καθορίζονται από το συνολικό αριθμό των πόντων και όχι από το μεγαλύτερο αριθμός των κερδισμένων αγώνων.

**Σχόλιο IFP:** Η σωστή σειρά για να ανακοινώνεται το σκορ είναι: αποτέλεσμα του διακομιστή, το σκορ του υποδοχέα και μετά ο διακομιστής 1 ή ο διακομιστής 2.

## ΤΜΗΜΑ 11 - TIME OUT-KANONEΣ

**11.Α. Τυπικά τάιμ-άουτ.** Ένας παίκτης ή ομάδα δικαιούται 2 τάιμ-άουτ ανά παιχνίδι. Κάθε περίοδος τάιμ-άουτ θα διαρκεί μόνο 1 λεπτό. Στη συνέχεια το παιχνίδι θα πρέπει να συνεχιστεί ή άλλο τάιμ-άουτ θα πρέπει να κληθεί από τις δύο πλευρές. Τα τάιμ-άουτ δε μπορούν ποτέ να καλούνται όταν η μπάλα είναι εντός παιχνιδιού ή ο διακομιστής έχει αρχίσει την κίνηση του σερβίς. Για τα παιχνίδια στους 21 πόντους, κάθε ομάδα εδικαιούται 3 τάιμ-άουτ ανά παιχνίδι.

**11.Β. Τάιμ-άουτ Τραυματισμού.** Εάν ένας παίκτης τραυματιστεί κατά τη διάρκεια ενός αγώνα, μπορεί να καλέσει τάιμ-άουτ τραυματισμού. Ο διαιτητής πρέπει να συμφωνήσει ότι υπάρχει τραυματισμός και ότι ο παίκτης δεν καθυστερεί απλώς για να ξεκουραστεί ή να ανασυντακτεί. Αν ο διαιτητής συμφωνεί, τότε ο παίκτης θα ψηρσιμοποιηήσει όχι περισσότερα από 15 λεπτά ανάπαυσης κατά τη διάρκεια του τάιμ-άουτ τραυματισμού. Αν ο παίκτης δεν μπορεί να ξαναρχίσει το παιχνίδι μετά το 15-λεπτο τάιμ-άουτ τραυματισμού, ο αγώνας κατακυρώνεται υπέρ των αντιπάλων.

**Σχόλιο IFP:** Ένας παίκτης μπορεί να πάρει μόνο ένα τάιμ-άουτ τραυματισμού ανά αγώνα. Αυτό πρέπει να είναι συνεχές και μπορεί να διαρκέσει μέχρι και 15 λεπτά.

**11.Γ. Τάιμ-άουτ Εξοπλισμού.** Οι παίκτες αναμένεται να έχουν όλα τα ρούχα και τον εξοπλισμό τους σε καλή κατάσταση και αναμένονται να χρησιμοποιήσουν τακτικά τάιμ-άουτ και χρόνο μεταξύ των παιχνιδιών για την αναπροσαρμογή και την αντικατάστασή του. Εάν δεν απομένουν άλλα τάιμ-άουτ σε ένα παίκτης ή ομάδα και ο διαιτητής κρίνει ότι μια αλλαγή ή προσαρμογή εξοπλισμού είναι απαραίτητη για τη δίκαιη και ασφαλή συνέχιση του αγώνα, ο διαιτητής μπορεί να χορηγήσει ένα τάιμ-άουτ εξοπλισμού που να μην υπερβαίνει τα 2 λεπτά.

**11.Δ. Τάιμ-άουτ μεταξύ Παιχνιδιών.** Τα τάιμ-άουτ μεταξύ των παιχνιδιών δεν υπερβαίνουν τα 2 λεπτά μεταξύ κάθε παιχνιδιού ενός αγώνα.

**11.Ε. Παιχνίδια εξ αναβολής.** Κάθε παιχνίδι εξ αναβολής από τους διαιτητές θα πρέπει να με το ίδιο σκορ και τα υπολειπόμενα τάιμ-άουτ, όπως πριν αναβληθεί.

**Σχόλιο IFP:** Όταν καλείται ένα τάιμ-άουτ, ο διαιτητής μπορεί να ζητήσει σε όλους τους παίκτες να τοποθετήσουν τις ρακέτες τους στο σωστό γήπεδο και τη μπάλα κάτω από τη ρακέτα του παίκτη που σερβίρει.



## ΤΜΗΜΑ 12 – ΑΛΛΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

**12.Α. Μεταφορές και Διπλά Χτυπήματα.** Οι μπαλιές μπορεί ακούσια να χτυπηθούν με μεταφορά ή διπλό χτύπημα, αλλά αυτό θα πρέπει να είναι κατά τη διάρκεια ενός συνεχούς μονής κατεύθυνσης χτυπήματος. Εάν η κρούση δεν είναι συνεχής, ενιαίας κατεύθυνσης, ή αν πρόκειται για ένα σίγουρα διπλό χτύπημα, το χτύπημα είναι παράνομο.

**12.Β. Εναλλαγή χεριών.** Μία ρακέτα μπορεί να αλλάξει από χέρι σε χέρι ανά πάσα στιγμή. Χτυπήματα με τα δύο χέρια είναι επίσης νόμιμα.

**12.Γ. Προσπάθειες Επιστροφής.** Μια εντελώς χαμένη επιστροφή από μόνη της δεν αποτελεί νεκρή μπάλα. Η μπάλα παραμένει παιζόμενη μέχρι να αναπηδήσει δύο φορές ή μέχρι να συμβεί οποιαδήποτε άλλη βλάβη.

**12.Δ. Σπασμένη ή Ραγισμένη Μπάλα.** Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι το τέλος του πόντου. Αν, κατά την κρίση του διαιτητή, μια σπασμένη ή ραγισμένη μπάλα επηρέασε την έκβαση του πόντου, ο διαιτητής πρέπει να καλέσει μια επανάληψη.

**12.Ε. Τραυματισμός τη διάρκεια του παιχνιδιού.** Ο πόντος συνεχίζει να παίζεται, παρά τον τραυματισμό οποιουδήποτε παίκτη.

**12.ΣΤ. Πρόβλημα στον Εξοπλισμό Παίκτη.** Ο πόντος δεν θα πρέπει να σταματήσει ή να επηρεαστεί αν ένας παίκτης χάσει ή σπάσει τη ρακέτα ή οποιοδήποτε προσωπικό αντικείμενο.

**12.Ζ. Αντικείμενα στο Γήπεδο.** Αν ο,τιδήποτε ένας παίκτης φοράει ή φέρει πέσει στο γήπεδο, γίνεται μέρος του γηπέδου. Ως εκ τούτου, αν η παιζόμενη μπάλα χτυπήσει το αντικείμενο αυτό, παραμένει έγκυρη. Εάν το αντικείμενο προσγειώνεται στο γήπεδο του αντιπάλου, είναι σφάλμα. Εάν το στοιχείο προσγειώνεται στη ζώνη μηβολέ ως αποτέλεσμα ενός βολέ, είναι σφάλμα.

**12.Η. Αποσπάσεις της προσοχής.** Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να φωνάζουν, να χτυπάν τα πόδια τους κάτω, ή να προσπαθούν να αποσπάσουν έναν αντίπαλο με άλλο τρόπο, όταν ο αντίπαλος είναι έτοιμος να παίξει την μπάλα. Στο Διπλό, η επικοινωνία της ομάδας δεν πρέπει κανονικά να θεωρείται μια απόσπαση. Ωστόσο, δυνατά επικοινωνία κατά τη στιγμή ο αντίπαλος είναι έτοιμος να χτυπήσει η μπάλα μπορεί να θεωρηθεί μια απόσπαση της προσοχής. Αν, κατά την κρίση του διαιτητή, μια απόσπαση έχει συμβεί, αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα την απώλεια του πόντου.

**12.Θ. Τα δοκάρια του δικτιού.** Τα δοκάρια του δικτιού τοποθετούνται εκτός ορίων. Αν η μπάλα χτυπήσει τα δοκάρια ή οτιδήποτε συνδέεται με αυτά, είναι σφάλμα και

σφυρίζεται νεκρή μπάλα. Ο κανόνας αυτός δεν περιλαμβάνει το δίχτυ, το καλώδιό του, ή το σχοινί μεταξύ των δοκαριών.

## 12.Ι. Το Δίχτυ.

12.Ι.1. Το δίχτυ και τα καλώδια ή οι χορδές που το κρατάν το τοποθετούνται (κυρίως) στο γήπεδο. Επομένως, εάν η μπάλα χτυπά την κορυφή του φιλέ ή το επάνω σύρμα/σπάγκο και προσγειώνεται εντός ορίων, τότε παραμένει στο παιχνίδι.

12.Ι.2. Το χτύπημα της μπάλας μεταξύ του άνω και κάτω καλωδίου είναι σφάλμα.

12.Ι.3. Αν η μπάλα προσγειωθεί μέσα στη ζώνη μηβολέ με αρκετά «πίσω φάλτσα» ώστε να αναγκαστεί να επιστρέψει πίσω πάνω από το φιλέ, ο παίκτης μπορεί να φτάσει πάνω από το δίχτυ για να χτυπήσει την μπάλα, χωρίς να το ακουμπήσει. Ο παίκτης έχει επίσης τη δυνατότητα να πάει γύρω από το δίχτυ και να διασχίσει τη νοητή προέκταση του δικτιού εφ'όσον αυτός ή αυτή δεν έρχεται σε επαφή με το γήπεδο του αντιπάλου.

12.Ι.4. Αν ένας παίκτης χτυπήσει την μπάλα πάνω από το δίχτυ μέσα στο γήπεδο του αντιπάλου, και στη συνέχεια η μπάλα αναπηδήσει πίσω πάνω από το δίχτυ, χωρίς να αγγίξει τον αντίπαλο, τότε κερδίζει τον πόντο.

12.Ι.5. Όταν τα συστήματα του δικτιού έχουν μια οριζόντια γραμμή που μπορεί να περιλαμβάνει μια κεντρική βάση: Αν η μπάλα χτυπήσει την οριζόντια γραμμή ή το κεντρική βάσης πριν πάει πάνω από το δίχτυ, αυτό είναι σφάλμα. Εάν η μπάλα πάει πάνω από το δίχτυ και στη συνέχεια χτυπήσει την οριζόντια γραμμή, η μπάλα είναι ακόμα παιζόμενη. Εάν η μπάλα πάει πάνω από το δίχτυ και στη συνέχεια χτυπήσει την κεντρική βάση ή η μπάλα εγκλωβιστεί μεταξύ του δικτιού και της οριζόντιας μπάρας πριν ακουμπήσει το γήπεδο, είναι «λετ» και πρέπει να επαναληφθεί.

12.Κ. **Βολές γύρω από το δοκάρι του δικτιού.** Αν η μπάλα χτυπήμένη μια γωνία αναπηδήσει στο γήπεδο και κινηθεί πέρα από τις πλάγιες γραμμές, ο υποδοχέας μπορεί να επιστρέψει την μπάλα γύρω από την εξωτερική πλευρά του δοκαριού. Η μπάλα δεν χρειάζεται να επιστραφεί πίσω πάνω από το δίχτυ. Επιπλέον, δεν υπάρχει περιορισμός στο ύψος της επιστροφής. Για παράδειγμα, ένας παίκτης μπορεί να επιστρέψει την μπάλα γύρω από το δοκάρι και κάτω από το ύψος του δικτιού.

12.Λ. **Κοουτσάρισμα.** Οι παίκτες μπορούν να διαβουλεύονται με τους προπονητές ή με οποιοδήποτε άλλο πρόσωπο κατά τη διάρκεια του τάιμ-άουτ και μεταξύ των παιχνιδιών. Το κοουτσάρισμα μεταξύ των παικτών ανάμεσα στους πόντους επιτρέπεται εφ'όσον δεν είναι διασπαστική, δεν καθυστερεί το παιχνίδι, και αποτελείται μόνο από οδηγίες προς τον παίκτη και όχι συνομιλία μεταξύ του προπονητή και του παίκτη. Μια συνομιλία μεταξύ ενός παίκτη και οποιουδήποτε προσώπου που εκτελεί μια προπονητική λειτουργία θα έχει ως αποτέλεσμα

τη χρέωση ενός τάιμ-άουτ στον παίκτη ή την ομάδα. Αν η ομάδα δεν έχει άλλα τάιμ-άουτ, τότε η συζήτηση μπορεί να οδηγήσει σε τεχνική προειδοποίηση ή σε τεχνική ποινή. Το κοουτσάρισμα δεν επιτρέπεται από τη στιγμή που ο διαιτητής καλεί το σκορ μέχρι το τέλος του πόντου.

12. Μ. **Μία ρακέτα.** Ένας παίκτης δεν θα χρησιμοποιεί ή μεταφέρει περισσότερες από μία ρακέτες κατά τη διάρκεια ενός πόντου.

## ΤΜΗΜΑ 13 – ΜΟΡΦΕΣ ΕΠΙΣΗΜΩΝ ΤΟΥΡΝΟΥΑ

### 13.A. Μορφές Τουρνουά.

Υπάρχουν έξι μορφές τουρνουά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Η επιλογή της συγκεκριμένης μορφής γίνεται συνήθως από το χορηγού ή το Διευθυντή του τουρνουά.

13.A.1. **Μονοί Αγώνες και Κατάταξη.** Ο ηττημένος αποκλείεται από το βραχίονα του νικητή. Οι χαμένοι του πρώτου γύρου πηγαίνουν σε αγώνες κατάταξης.

13.A.2. **Διπλός Αποκλεισμός.** Μία ήττα θα βάλει τον ηττημένο σε ένα χαμηλότερο βραχίονα. Ο νικητής του κάτω βραχίονα θα παίξει με το νικητή του άνω βραχίονα για το πρωτάθλημα. Αν ο νικητής του κάτω βραχίονα νικήσει, το παιχνίδι οδηγείται σε τάι μπρέκ.

13.A.3. **Πορεία Πτώσης.** Όλοι οι παίκτες ξεκινούν στο ανώτατο επίπεδο. Οι χαμένοι του πρώτου γύρου θα πέσουν στο δεύτερο επίπεδο. Οι χαμένοι του πρώτου γύρου από το δεύτερο επίπεδο θα πέσουν στο τρίτο επίπεδο και ούτω καθεξής. Ο νικητής ενός αγώνα πρώτου γύρου σε οποιοδήποτε επίπεδο παραμένει σε αυτό το επίπεδο. Μπορεί να υπάρξει ένα κατώτερο γκρουπ για τους χαμένους του δεύτερου γύρου κάθε επιπέδου.

13.A.4. **Πρωτάθλημα.** Όλοι οι παίκτες θα παίξουν μεταξύ τους. Ο παίκτης ή η ομάδα που θα κερδίσει τα περισσότερα παιχνίδια ανακηρύσσεται νικητής. Εναλλακτικά, ο παίκτης ή η ομάδα που θα κερδίσει τους περισσότερους πόντους μπορεί να κηρυχθεί ο νικητής.

13.A.5. **Βραβείο Πόντων.** Παρόμοια με ένα πρωτάθλημα, αλλά ένας πόντος απονέμεται για κάθε νίκη. Δεν απονέμονται βαθμοί στη ήττα. Επιπλέον, ένας παίκτης ή ομάδα που θα κερδίσει τον αγώνα κερδίζοντας τα πρώτα 2 παιχνίδια, λαμβάνει έναν επιπλέον πόντο.

13.A.6. **Παχνίδι Ομίλων.** Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε δύο ή περισσότερους όμιλους. Κάθε όμιλος παίζει ένα πρωτάθλημα και ο νικητής προκρίνεται σε ένα πλέι-οφ μονού ή διπλού αποκλεισμού.

### 13.B. Κληρώσεις.

13.B.1. Αν είναι δυνατόν, όλες οι κληρώσεις θα πρέπει να γίνουν τουλάχιστον 2 ημέρες πριν την έναρξη του τουρνουά.

13.B.2. Η Επιτροπή Κλήρωσης θα ορίζεται από το Διευθυντή Αγώνων.

**13.Γ. Ανακοινώσεις Αγώνων.** Είναι στην ευθύνη κάθε παίκτη να ελέγχει τα ανηρτημένα προγράμματα για να καθορίσει το χρόνο και τον τόπο κάθε αγώνα. Εάν γίνει οποιαδήποτε αλλαγή στο πρόγραμμα μετά την κλήρωση, ο Διευθυντής του Τουρνουά ή ο εξουσιοδοτημένος εκπρόσωπός του ενημερώνει τους παίκτες για την αλλαγή.

**13.Δ. Αγώνες Κατάπτωσης.** Μια κατάπτωση είναι ήττα εξ ορισμού. Αυτό συμβαίνει συνήθως επειδή ένας παίκτης ή η ομάδα δεν εμφανίστηκαν στην ώρα τους, λόγω τραυματισμού ή για ανάρμοστη συμπεριφορά. Αν ένας παίκτης ή μία ομάδα καταπέσει έναν αγώνα για οποιονδήποτε λόγο, θα να χάσει όλα τα παιχνίδια του εν λόγω αγώνα. Ως εκ τούτου, ο αντίπαλος παίκτης ή ομάδα κερδίζει τον αγώνα σαν να κέρδισε όλα τα παιχνίδια του εν λόγω αγώνα. Η παίκτης ή η ομάδα που νικάει θα λάβει τους κατάλληλους πόντους ή θα προκριθεί στον επόμενο γύρο.

**13.Ε. Αγώνες Χαμηλότερου Επιπέδου.** Σε όλα τα επίσημα τουρνουά της IFP, κάθε συμμετέχων έχει το δικαίωμα να συμμετάσχει σε τουλάχιστον δύο προγραμματισμένους αγώνες ανά εκδήλωση. Αυτό σημαίνει ότι οι ηττημένοι του πρώτου αγώνα θα έχουν την ευκαιρία να αγωνιστούν σε χαμηλότερο βραχίονα της εκδήλωσης. Οι αγώνες χαμηλότερου βραχίονα μπορεί να τροποποιηθούν κατά την κρίση του Διευθυντή Αγώνων (π.χ., σε ένα παιχνίδι στους 15 πόντους), αλλά η τροποποίηση αυτή πρέπει να ανακοινωθεί είτε προφορικά είτε εγγράφως σε όλους τους παίκτες πριν από την έναρξη ή στην αίτηση συμμετοχής του τουρνουά. Εάν ένας πρώτος αγώνας έχει προγραμματιστεί με έναν αντίπαλο ο οποίος πρέπει να "καταπέσει για οποιοδήποτε λόγο", τότε αυτός ο προγραμματισμένος αγώνας θεωρείται «νίκη». Ο διευθυντής του τουρνουά δεν είναι σε υπαιτιότητά του, αν ένας παίκτης ή μια ομάδα κερδίσει τον πρώτο αγώνα τους με κατάπτωση και στη συνέχεια χάσει ένα δεύτερο αγώνα, με αποτέλεσμα να έχει παίξει μόνο ένα παιχνίδι. Αυτό είναι γνωστό ως "η τύχη της κλήρωσης," και ο παίκτης ή η ομάδα που εμπίπτουν σε αυτή την κατηγορία δεν θα πάει σε παιχνίδι χαμηλότερου βραχίονα.

**13.ΣΤ. Προγραμματίζοντας Αγώνες.** Αν ένας ή περισσότεροι διαγωνιζόμενοι εγγράφονται σε πολλαπλές εκδηλώσεις, μπορεί να χρειαστούν να παίξουν σε πολλαπλές εκδηλώσεις την ίδια μέρα ή νύχτα με λίγη ξεκούραση μεταξύ των αγώνων. Πρόκειται για ένα κίνδυνο που αναλαμβάνεται σχετικά με την είσοδο σε πολλαπλές εκδηλώσεις. Αν είναι δυνατόν, το πρόγραμμα θα πρέπει να παρέχει μια περίοδο ανάπαυσης μεταξύ των αγώνων.

**13.Ζ. Διπλό Παιχνίδι.** Μια ομάδα διπλού αποτελείται από 2 παίκτες που πληρούν τις απαιτήσεις ταξινόμησης για να συμμετάσχουν σε μια συγκεκριμένη κατηγορία του παιχνιδιού. Σε μία εκδήλωση με βάση τη βαθμολογία, ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία σε ικανότητα καθορίζει το επίπεδο της ομάδας (ή την κατηγορία ή την ταξινόμηση). Σε μία εκδήλωση ενηλίκων (19 & πάνω) με βάση την ηλικιακή ομαδοποίηση, το μέλος της ομάδας με τη χαμηλότερη ηλικία θα καθορίζει και την κατάταξη της ομάδας. Οι παίκτες μπορούν να παίξουν σε κατηγορία για νεότερους εκτός αν αυτό απαγορεύεται από τους κανόνες του Εθνικού Οργανισμού Αγώνων

Πρεσβύτερων. Οι νέοι (18 & κάτω) μπορούν να εισέλθουν σε οποιαδήποτε εκδήλωση με κατηγορία νέων για την οποία δεν είναι πολύ ηλικιωμένοι, καθώς και στην κατηγορία ενηλίκων (19 και άνω). Σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να γίνει μια αλλαγή συμπαίκτη αφού η ομάδα έχει αρχίσει τον αγώνα της. Μια αλλαγή συμπαίκτη μπορεί να γίνει πριν από τον αγώνα πρώτου γύρου, αν, κατά τη γνώμη του Διευθυντή του τουρνουά, η αλλαγή αυτή οφείλεται σε τραυματισμό, ασθένεια, ή σε περιστάσεις πέρα από τον έλεγχο του παίκτη.

**13.Z. Αλλαγές Γηπέδου.** Σε επίσημα τουρνουά της IFP, ο Διευθυντής τουρνουά μπορεί να αποφασίσει σχετικά με την αλλαγή γηπέδων μετά την ολοκλήρωση κάποιου αγώνα, εάν μια τέτοια αλλαγή θα προσφέρει καλύτερη φιλοξενία στους θεατές ή καλύτερες αγωνιστικές συνθήκες.

**13.I. Συμπεριφορά Τουρνουά.** Σε επίσημα τουρνουά της IFP, ο διαιτητής έχει την εξουσία να καλέσει τεχνικές ποινές και να λήξει υπέρ του αντιπάλου έναν αγώνα, αν η συμπεριφορά ενός παίκτη είναι επιζήμια για το τουρνουά. Επιπλέον, ο Διευθυντής του τουρνουά έχει την εξουσία να τους αποβάλλει οποιονδήποτε παίκτη για αντιαθλητική συμπεριφορά, χωρίς να έχει σημασία πόσα τεχνικά φάουλ έχουν ληφθεί.

## ΤΜΗΜΑ 14 - ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ ΤΟΥΡΝΟΥΑ

**14.A. Διευθυντής Τουρνουά.** Ένας Διευθυντής Τουρνουά διαχειρίζεται το τουρνουά. Πρόκειται για ευθύνη του να ορίσει τους υπαλλήλους και τους τομείς ευθύνης τους.

14.A.1. Σε όλες τα επίσημα τουρνουά της IFP, ο διευθυντής θα παρέχει κάποια μέθοδο αναγνώρισης του αρχικού διακομιστή της ομάδας για κάθε πόντο. Αυτή η αναγνώριση θα πρέπει να είναι ορατή σε όλους στο γήπεδο κατά τη διάρκεια του πόντου. Άρνηση χρησιμοποίησης αυτής της αναγνώρισης θα έχει ως αποτέλεσμα την απώλεια του αγώνα.

**14.B. Ενημέρωση Κανόνων.** Πριν από το τουρνουά, όλοι οι υπάλληλοι και οι παίκτες θα πρέπει να ενημερωθούν ή να εφοδιάζονται με τους ισχύοντες κανόνες για τους περιορισμούς του γηπέδου. Η ενημέρωση αυτή θα πρέπει να τεθεί γραπτώς όταν αυτό είναι δυνατόν. Οι ισχύοντες κανόνες της IFP για τα τουρνουά θα εφαρμοστούν και θα είναι διαθέσιμοι. Ο διευθυντής του τουρνουά μπορεί να μην επιβάλει οποιοδήποτε τοπικό κανόνα ή να χρησιμοποιήσει οποιασδήποτε ερμηνεία οποιουδήποτε κανόνα που δεν αναφέρεται στο πλαίσιο των ισχυόντων κανόνων της IFP. Οποιαδήποτε εξαίρεση από τους κανόνες που είναι επιθυμητή λόγω των φυσικών περιορισμών του γηπέδου ή άλλες τοπικές συνθήκες πρέπει να εγκρίνονται εκ των προτέρων από την IFP.

**14.Γ. Υπάλληλοι.** Κάθε επίσημο τουρνουά της IFP πρέπει να έχει ένα διαιτητής για κάθε αγώνα. Ο Διευθυντής Τουρνουά ή ο εκπρόσωπός του θα εκχωρεί όλους τους διαιτητές. Αν και κάποιος παίκτης του τουρνουά μπορεί εθελοντικά να διαιτητεύσει έναν αγώνα, ο διευθυντής του τουρνουά ή ο εξουσιοδοτημένος αντιπρόσωπός του θα έχει τον τελευταίο λόγο για την ανάθεση. Οι υπάλληλοι μπορεί επίσης να περιλαμβάνουν διαιτητές γραμμής κατά την κρίση του Διευθυντή Αγώνων.

### 14.Γ. Καθήκοντα διαιτητή.

Πριν από την έναρξη του κάθε αγώνα, ο διαιτητής πρέπει να:

14.Γ.1. Ελέγχει την προετοιμασία του γηπέδου σε σχέση με την καθαριότητα, το φωτισμό, το ύψος του δικτιού, τα σημάδια στο γήπεδο και τους κινδύνους.

14.Γ.2. Ελέγχει τη διαθεσιμότητα και την καταλληλότητα των απαραίτητων υλικών για τον αγώνα, όπως μπάλες, κάρτες σκορ, μολύβια και τη θέση του ρολογιού.

14.Γ.3. Ελέγχει για να βεβαιωθεί ότι η προγραμματισμένη υποστήριξη είναι διαθέσιμη.

14.Γ.4. Συνάντηση με τους παίκτες δίπλα στο γήπεδο για να:

14.Δ.4.α. Επιθεωρήσει τις ρακέτες για παρατυπίες.

14.Δ.4.β. Συμβουλεύσει τους παίκτες σχετικά με την ανάγκη να περιμένουν το διαιτητή να φωνάξει το σκορ πριν το σερβίς.

14.Δ.4.γ. Τονίσει περιορισμούς του γηπέδου και άλλες εγκεκριμένες τροποποιήσεις των κανόνων.

14.Δ.4.δ. Συμβουλεύσει τους παίκτες για τα καθήκοντα αποφάσεων γραμμής του διαιτητή, των κριτών γραμμής, και των παικτών.

14.Δ.4.ε. Χρησιμοποιήσει οποιαδήποτε δίκαια μέθοδο για να καθορίσει την επιλογή αρχικού σερβίς και πλευράς.

Κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο διαιτητής πρέπει να:

14.Δ.5. Ελένξει ξανά το ύψος του δικτιού, αν αυτό έχει διαταραχθεί.

14.Δ.6. Καλέσει το σκορ μετά από κάθε πόντο που παίζεται και να βεβαιωθεί πως αυτός ο πόντος έχει καταγραφεί στην επίσημη κάρτα. Η κλήση του σκορ δείχνει σε κάθε πλευρά ότι το παιχνίδι είναι έτοιμο να συνεχιστεί.

#### 14.Ε. Αποφάσεις Γραμμής.

Αποδεκτά σήματα με τα χέρια είναι τα:

- Σφάλματα Γραμμής - τεντωμένο χέρι δείχνει προς την κατεύθυνση της εκτός οριών μπάλας.
- Δίκαιη μπάλα - χέρια τεντωμένα παράλληλα προς το γήπεδο με τις παλάμες προς τα κάτω.

#### 14.Ε.1. Επιλογές Υπόδειξης.

14.Ε.1.α. Οι παίκτες καλούν όλες τις γραμμές (χρησιμοποιείται συνήθως σε παιχνίδια εκτός τουρνουά).

14.Ε.1.β. Ο διαιτητής καλεί παραβάσεις της ζώνης μηβολέ. Οι παίκτες παίρνουν τις δικές τους αποφάσεις στις άλλες γραμμές από τη δικιά τους πλευρά του γηπέδου (γενικά χρησιμοποιείται στα τουρνουά).

14.Ε.1.γ. Ο διαιτητής καλεί τις παραβάσεις της ζώνης μηβολέ. Οι διαιτητές γραμμής παίρνουν αποφάσεις για τις πλάγιες και τις βασικές γραμμές (συνήθως περιορίζεται σε αγώνες τουρνουά για μετάλλιο).



#### 14.Ε.2. Διαιτητές Γραμμής.

14.Ε.2.α. Συνιστάται οι διαιτητές γραμμής να τοποθετούνται σε αγώνες για μετάλλιο. Ο Διευθυντής Τουρνουά ή ο εξουσιοδοτημένος αντιπρόσωπός του θα επιλέξει τους διαιτητές γραμμής.

14.Ε.2.β. Οι διαιτητές γραμμής θα αποφασίζουν για όλα τα σφάλματα γραμμής εντός της δικαιοδοσίας τους καλώντας "έξω".

14.ΣΤ. **Καθήκοντα Υπόδειξης Διαιτητή.** Ο διαιτητής είναι υπεύθυνος κατά τη διάρκεια του αγώνα για όλες τις αποφάσεις που σχετίζονται με τις διαδικαστικές και αποφάσεις κρίσης. Αν οι παίκτες παίρνουν τις αποφάσεις γραμμής και υπάρχει διαφωνία, οι παίκτες μπορούν να ζητήσουν τη γνώμη του διαιτητή. Η απόφασή του θα ισχύσει. Εάν ο διαιτητής δεν μπορεί να πάρει την απόφαση γραμμής, αυτή του παίκτη στέκει. Οι θεατές δεν είναι μέρος του παιχνιδιού και, ως εκ τούτου, δεν μπορούν να γνωμοδοτήσουν.

14.Ζ. Στο διπλό, αν οι παίκτες της ίδιας ομάδας διαφωνούν για μία απόφαση γραμμής που έκανε ένας από αυτούς στην πλευρά του γηπέδου, ένας από τους παίκτες μπορεί να ζητήσει από τον διαιτητή για μία απόφαση. Εάν ο διαιτητής είδε ξεκάθαρα το παιχνίδι, θα πρέπει να αποφανθεί με βάση την παρατήρηση. Εάν ο διαιτητής δεν μπορεί να πάρει την απόφαση, η μπαλιά είναι έγκυρη.

#### 14.Η. Κατάπτωση Αγώνα.

14.Η.1. Ένας διαιτητής μπορεί να επιβάλει μια κατάπτωση όταν ένας παίκτης αρνείται να συμμορφωθεί με την απόφαση του διαιτητή ή επιδίδεται σε αντιαθλητική συμπεριφορά.

14.Η.2. Ο Διευθυντής του τουρνουά μπορεί να κατοχυρώσει αγώνα για μη συμμόρφωση με τους κανόνες του τουρνουά ή της εγκατάστασης, για ανάρμοστη συμπεριφορά στις εγκαταστάσεις των αγώνων, για κατάχρηση της φιλοξενίας, των αποδυτηρίων, ή άλλων κανόνων και διαδικασιών.

14.Η.3. Ένας διαιτητής μπορεί να επιβάλει κατάπτωση όταν ένας παίκτης δεν παρουσιαστεί για να παίξει 10 λεπτά μετά την ώρα εκκίνησης του ματς. Ο Διευθυντής του τουρνουά μπορεί να επιτρέψει μια μεγαλύτερη καθυστέρηση εάν οι περιστάσεις δικαιολογούν μια τέτοια απόφαση.

14.Η.4. Ένας παίκτης ή ομάδα που δέχεται 2 τεχνικές ποινές σε έναν αγώνα χάνει αυτόματα τον αγώνα. Επιπλέον, ο διευθυντής τουρνουά έχει την εξουσία να απομακρύνει οποιονδήποτε παίκτη από το τουρνουά για πειθαρχικούς λόγους.

14.Ι. **Εφέσεις.** Εφέσεις προς τον διαιτητή σχετικά με αποφάσεις κρίσης (αποφάσεις γραμμής, διπλή αναπήδηση, κλπ.) θα αποφασιστούν από τον διαιτητή. Ο διαιτητής μπορεί να συμβουλευτεί τους παίκτες ή τους διαιτητές γραμμής για να αποφασίσει την έκβαση της προσφυγής.

14.Ι.1. Ένας παίκτης μπορεί να κάνει ένσταση επί της διαδικασίας ή της απόφασης κρίσης προς τον διαιτητή. Ο διαιτητής θα εξετάσει διαδικαστικές προσφυγές και θα παρέχει μια απόφαση.

14.Ι.2. Η απόφαση ενός διαιτητή θα οδηγήσει είτε σε απονομή πόντου, σε απώλεια σερβίς, ή μια σε επανάληψη.

14.Ι.3. Ένας παίκτης που επιθυμεί να δηλώσει μια έφεση κατά τη διάρκεια ενός πόντου μπορεί να το κάνει σηκώνοντας το χέρι που δεν κρατά τη ρακέτα για να ενημερώσει τον διαιτητή ότι η αίτηση αναιρέσεως γίνεται σχετικά με μια προηγούμενη πιθανή παραβίαση. Το παιχνίδι θα συνεχιστεί μέχρι ο πόντος να τελειώσει και στη συνέχεια μπορεί να γίνει η προσφυγή.

14.Ι.4. Επαναλήψεις. Μετά την εξέταση μιας έφεσης, ο διαιτητής μπορεί να διαπιστώσει ότι καμία απόφαση επί της προσφυγής δε μπορεί να γίνει και μπορεί να αποφασίσει για επανάληψη.

14.Κ. **Ερμηνείες Κανόνων.** Αν ένας παίκτης αισθάνεται ότι ο διαιτητής έχει ερμηνεύσει εσφαλμένα τους κανόνες, αυτός ο παίκτης μπορεί να ζητήσει από το διαιτητή ή το διευθυντή Τουρνουά να δείξουν το σχετικό κανόνα στο βιβλίο κανονισμών.

14.Κ. **Διαμαρτυρία.** Οποιαδήποτε απόφαση του διαιτητή που εμπεριέχει ερμηνεία των κανόνων μπορεί, σε ένδειξη διαμαρτυρίας, να αποφασίζεται από τον Διευθυντή Αγώνων.

14.Λ. **Αφαίρεση ενός διαιτητή ή ενός διαιτητή γραμμής.** Ένας διαιτητής ή διαιτητής γραμμής μπορεί να αφαιρεθεί όταν και οι δύο παίκτες σε μονό ή και των δύο ομάδων σε διπλό συμφωνούν με την απομάκρυνση ή κατά τη διακριτική ευχέρεια του Διευθυντή τουρνουά. Σε περίπτωση που η απομάκρυνση του διαιτητή ή του διαιτητή γραμμής ζητείται από έναν μόνο παίκτη ή ομάδα και δεν συμφωνηθεί από τον άλλο παίκτη ή ομάδα, τότε ο διευθυντής τουρνουά μπορεί να δεχθεί ή να απορρίψει την αίτηση. Αν ένας διαιτητής ή διαιτητής γραμμής έχει αφαιρεθεί, ο Διευθυντής τουρνουά θα διορίζει το νέο διαιτητή ή διαιτητή γραμμής.

14.Μ. **Τεχνικές Ποινές.** Ο διαιτητής έχει την εξουσία να καλέσει τεχνικές ποινές. Όταν μια τεχνική ποινή καλείται, 1 πόντος προστίθεται στη βαθμολογία του αντιπάλου. Αφού η τεχνική ποινή καλείται, αν το παιχνίδι δε συνεχιστεί άμεσα ή ο παίκτης εξακολουθεί να είναι καταχρηστικός, τότε ο διαιτητής έχει την εξουσία να κατοχυρώσει τον αγώνα υπέρ των αντιπάλων. Εάν ένας παίκτης ή μια ομάδα λάβει 2

τεχνικές ποινές σε ένα ματς, τότε αυτό οδηγείται αυτόματα σε κατάπτωση. Επιπλέον, ο διευθυντής τουρνουά έχει την εξουσία να αποβάλλει οποιονδήποτε παίκτη ή ομάδα από το τουρνουά για πειθαρχικούς λόγους. Εάν ένας παίκτης αποβληθεί από το τουρνουά, όλα τα βραβεία και τους πόντους κατάταξης που έχει ήδη κερδίσει από το τουρνουά δεν θα καταπέσουν.

Ενέργειες που μπορεί να οδηγήσουν σε τεχνικά φάουλ είναι οι εξής:

14.Μ.1. Ένας παίκτης με απαράδεκτο ή μειωτική λεξιλόγιο που απευθυνόμενος σε άλλο πρόσωπο δέχεται τεχνική προειδοποίηση ή τεχνική ποινή, ανάλογα με τη σοβαρότητα. Μόλις εκδοθεί μία τεχνική προειδοποίηση, η δεύτερη παράβαση θα οδηγήσει σε τεχνική ποινή. Υπερβολικές βωμολοχίες και ύβρεις που χρησιμοποιούνται για οποιοδήποτε λόγο θα επιβαρύνονται με παρόμοια δράση. Ο διαιτητής θα καθορίσει τη σοβαρότητα της κάθε παράβασης.

14.Μ.2. Υπερβολικοί τσακωμοί.

14.Μ.3. Απειλές πάσας φύσεως προς οποιοδήποτε πρόσωπο.

14.Μ.4. Σκόπιμο σπάσιμο της μπάλας ή χτύπημα της μπάλας μεταξύ πόντων.

14.Μ.5. Σκόπιμο ρίξιμο της ρακέτας. Εάν αυτή η ενέργεια έχει ως αποτέλεσμα το χτύπημα ή τραυματισμό οποιουδήποτε προσώπου ή ζημιά στο γήπεδο ή εγκατάσταση, δράστης θα τιμωρείται με μία αυτόματη τεχνική ποινή και ένας πόντος θα κατοχυρώνεται στον αντίπαλο.

14.Μ.6. Καθυστέρηση παιχνιδιού, είτε με την κατανάλωση υπερβολικού χρόνου κατά τη διάρκεια του τάιμ-άουτ ή μεταξύ των παιχνιδιών, με υπερβολική αμφισβήτηση του διαιτητή για τους κανόνες ή με υπερβολικές ή περιττές προσφυγές.

14.Μ.7. Οποιοσδήποτε άλλες ενέργειες που θεωρούνται αντιαθλητική συμπεριφορά.

14.Ν. **Τεχνική Προειδοποίηση.** Εάν η συμπεριφορά ενός παίκτη δεν είναι αρκετά σοβαρή ώστε να δικαιολογεί μια τεχνική ποινή, μια τεχνική προειδοποίηση μπορεί να εκδοθεί. Στις περισσότερες περιπτώσεις, ο διαιτητής θα πρέπει να δώσει μια τεχνική προειδοποίηση πριν από την επιβολή τεχνικής ποινής. Πόντοι δεν χορηγούνται για μια τεχνική προειδοποίηση.

14.Ο. **Επίδραση των τεχνικών φάουλ και των τεχνικών προειδοποιήσεων.** Μια τεχνική προειδοποίηση δεν πρέπει να οδηγήσει σε απώλεια του πόντου και θα πρέπει να συνοδεύεται από μια σύντομη επεξήγηση του λόγου για την προειδοποίηση. Αν ένας διαιτητής χρεώσει τεχνικό φάουλ, 1 πόντος προστίθεται στο σκορ του αντιπάλου. Μία κατοχυρωμένη τεχνική ποινή ή προειδοποίηση δεν θα έχει καμία επίδραση στην αλλαγή σερβίς ή πλευράς. Αν ένας πόντος απονεμηθεί, ο

παίκτης ή ομάδα που τον κερδίζει πρέπει να αλλάξει θέσεις ώστε να αντικατοπτρίζεται η βαθμολογία μετά την απονομή του πόντου.

## ΤΜΗΜΑ 15 - ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΕΜΙΣΗΜΩΝ ΤΟΥΡΝΟΥΑ

15.A. Κατηγορίες εκδηλώσεων.

- Άντρες: μονά και διπλά
- Γυναίκες: μονά και διπλά
- Μικτό: Διπλά

15.A.1. Σε γεγονότα που περιγράφονται με βάση το φύλο, μόνο τα μέλη του εκάστοτε φύλου θα πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να παίξουν σε αυτή την εκδήωση.

15.A.2. Mixed Doubles - Μια μικτή ομάδα διπλού αποτελείται από 1 αρσενικό και 1 θηλυκό παίκτη.