

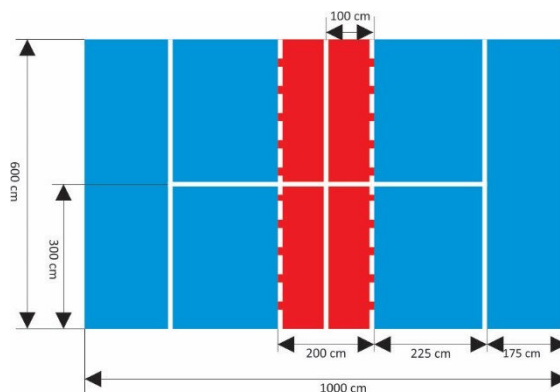
Regolamento Ufficiale del Padbol

Regola n. 1: Le dimensioni del campo da gioco

Il campo da Padbol avrà le seguenti dimensioni e caratteristiche:

1.1 L'area di gioco sarà un rettangolo di 1000 cm di lunghezza per 600 cm di larghezza (misure interne), con una tolleranza di $\pm 8\%$. Per impedire il passaggio della palla e agevolare la visione, questa sarà divisa a metà da una rete sospesa da un cavo metallico del diametro massimo di 1 cm, le cui estremità sono fissate a due paletti di sostegno e le cui facce interne coincidono con i limiti laterali del campo. La rete potrà anche essere sostenuta da elementi di sostegno laterali a cui agganciarsi, per esempio un muro o a una colonna posti a ridosso del limite laterale. Secondo il regolamento, tali elementi di sostegno situati dentro il campo da gioco si considereranno parte del cavo metallico.

1.2 Su ciascuno dei due lati di fondo campo ci sarà un frontone e due pareti laterali ad esso collegate e disposte a forma di U. Il frontone e le pareti laterali saranno lunghi almeno 250 cm e uguali tra loro. Il frontone e le pareti laterali potranno essere in muratura, vetro, maglia metallica o qualsiasi altra superficie che non alteri o comprometta il gioco e garantisca un buon rimbalzo della palla.

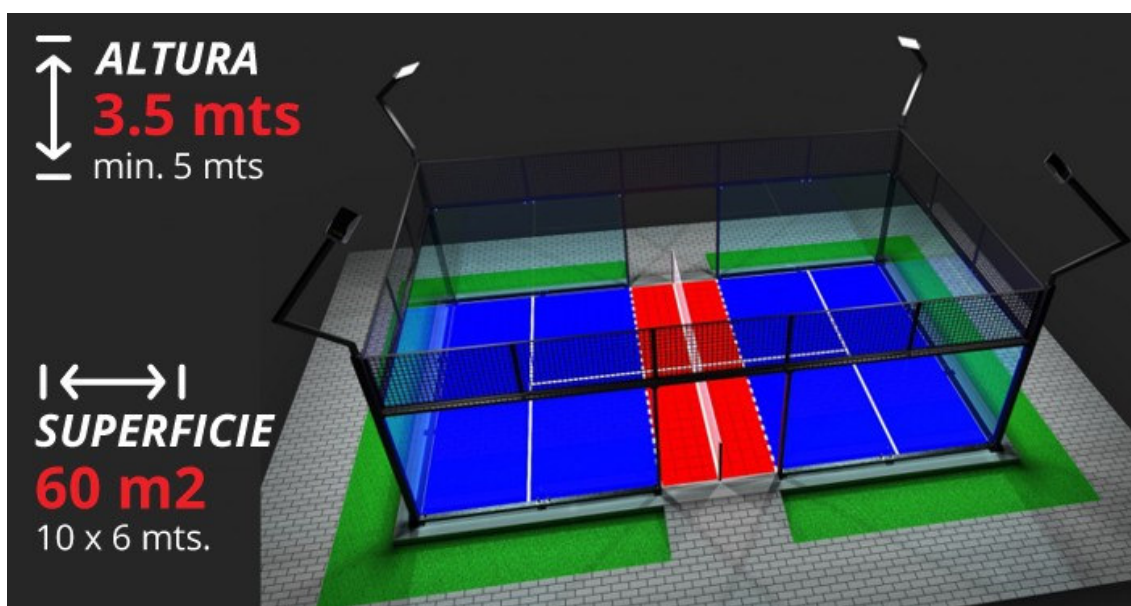


1.3 La rete potrà essere di tipo artistico o romboidale; in entrambi i casi, la dimensione dell'apertura di maglia (misurata sulle diagonali) non dovrà essere inferiore a 4,50 cm né superiore a 5,75 cm. Inoltre, dovrà essere sottoposta a una tensione tale da permettere alla palla di rimbalzare su di essa.

1.4 L'accesso al campo da gioco avverrà mediante 2 aperture centrali di 200 cm di larghezza (100 cm per ogni lato della rete) e 250 cm di altezza ciascuna, coincidendo con l'inizio della recinzione metallica superiore. Queste dovranno, inoltre, essere situate accanto alla rete e il loro design non deve ostacolare il normale svolgimento del gioco. Gli accessi potranno disporre di un palo centrale, a seconda delle caratteristiche costruttive dell'installazione, che si estende dal paletto della rete e che la sostiene fino all'altezza della maglia metallica. (*vedi figure*). In presenza di tale palo, il suo funzionamento sarà a partire da 100 cm fino a 250 cm di altezza, mantenendo le stesse regole applicabili alle pareti di vetro ma per entrambe le squadre contemporaneamente.

1.5 La rete sarà fissata a un'altezza di 100 centimetri continui da un estremo all'altro e dotata di cinghia o fascia dello stesso colore con una larghezza minima di 6 cm e massima di 10 cm – uguale su entrambi i lati della rete – che coprirà il cavo metallico in tutta la sua lunghezza. Le misure regolamentari della rete saranno di 600 cm di larghezza e 80 cm di altezza, lasciando una distanza inferiore di 20 cm da terra, al fine di evitare che i giocatori la calpestino durante il gioco e si producano inconvenienti e/o lesioni.

1.6 A entrambi i lati della rete e parallelamente a essa si segneranno le linee di servizio o battuta di 5 cm di larghezza e a una distanza di 325 cm dalla rete. Inoltre, le due aree fra la rete e le linee di servizio saranno divise esattamente a metà da una linea di 5 cm di larghezza a esse perpendicolare e definita “linea centrale di battuta”.



Regola n. 2: Gli impianti del campo da gioco

Si considereranno impianti del campo da gioco:

2.1 La rete, gli elementi di sostegno laterali fissi alle pareti o ai paletti di sostegno della rete, il cavo che sostiene la rete, la fascia nella parte superiore della rete, la cinghia centrale, le pareti, la maglia di metallo (compresa la apertura di accesso o, se presenti, le porte), i paletti di sostegno della rete e il pavimento.

2.2 Si considereranno oggetti fissi permanenti tutti quelli che possono essere raggiunti dalla palla o dai giocatori o che, in qualche modo, possono influenzare lo svolgimento del gioco senza essere parte del campo da gioco, per esempio: le torrette d'illuminazione e i riflettori, il soffitto e i suoi elementi, il giudice e il pubblico, la sedia e il tavolo del giudice, i tabelloni segnapunti o altri elementi.

Regola n. 3: La palla

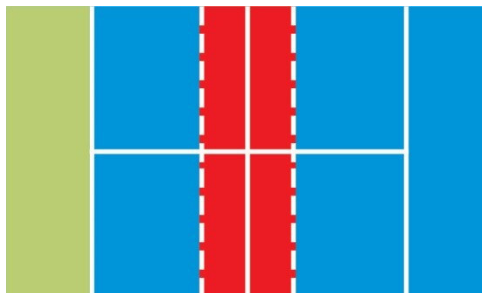
La palla sarà dotata di una superficie esterna uniforme, di colore bianco o giallo e dovrà riportare il logo Padbol. Se presenta cuciture, queste dovranno essere senza punti esterni. La sua circonferenza sarà di 67 cm con una tolleranza non superiore al 5%. Sarà una palla termosaldata, in poliuretano, avrà una pressione interna compresa tra 7 e 8 libbre, e il suo peso potrà variare tra i 380 e i 400 g.



Regola n. 4: Le aree o zone di gioco

Area di battuta – Area di ricezione – Area d’attacco – Area esterna

Area di battuta o zona di servizio: è la zona in cui deve trovarsi il giocatore che serve per eseguire i suoi servizi (vedi regola 7.1) ed è delimitata dalla linea che si trova a 325 cm dalla rete, dalle pareti laterali e dalla parete di fondo.



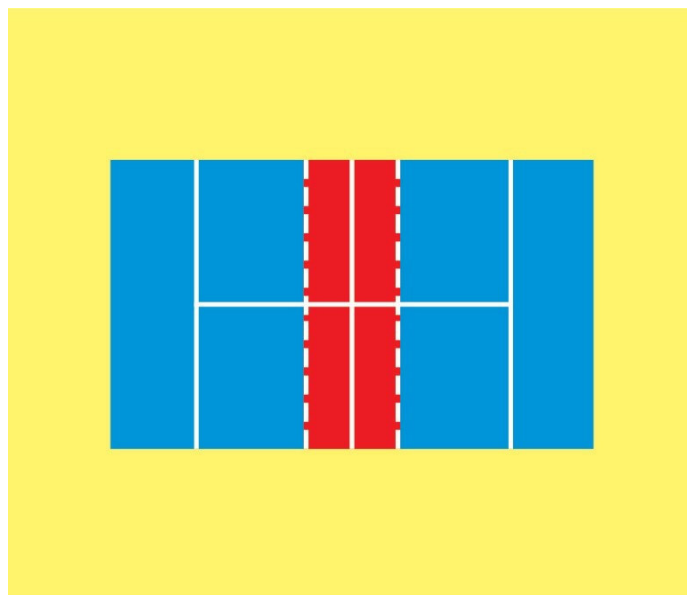
Area o zona di ricezione: si tratta della zona compresa tra la rete, la linea centrale di servizio, la linea divisoria che va da un lato all'altro del campo (lungo i suoi 600 cm di larghezza), il vetro laterale e/o la parete che chiude il perimetro. Le linee segnate sul pavimento sono incluse nel rettangolo valido per la battuta.



Area d'attacco o zona rossa: è l'area che si forma a 100 cm per ogni lato della rete, è delimitata da una linea tratteggiata e attraversa tutto il campo. Tale zona dovrà essere inevitabilmente differenziata con il colore rosso.



Area esterna: comprende tutta la parte esterna del campo da gioco delimitata dalle pareti e in cui si applicano le stesse regole della zona rossa o d'attacco, ma senza poter calciare a terra: in tale zona, il gioco deve pertanto avvenire sempre per via aerea. Trovandosi in tale zona, un giocatore potrà passare la palla al campo opposto o giocare con il suo compagno di squadra nel caso in cui disponga ancora di passaggi, sia tramite la zona di accesso o sopra l'altezza massima del campo da gioco delimitato dalla maglia metallica.



Regola n. 5: I giocatori

A PADBOL si gioca a coppie di due giocatori e ciascuna coppia è disposta su ogni lato della rete. Il giocatore incaricato di mettere la palla in gioco sarà "il giocatore che serve o batte", e il giocatore che deve rispondere alla palla per la prima volta sarà "il giocatore che riceve".

Regola n. 6: Il sorteggio

La scelta del lato o del campo e il diritto di eseguire il servizio o di ricevere per primi sarà deciso tramite sorteggio. La coppia vincente potrà scegliere o chiedere agli avversari di scegliere tra:

6.1 Servire o ricevere per primi, nel qual caso l'altra squadra sceglierà il campo.

6.2 Il campo, nel qual caso l'altra squadra sceglierà se servire o ricevere per prima.

Regola n. 7: La battuta o servizio

La palla sarà messa in gioco mediante la battuta o servizio eseguito con il piede e avrà le seguenti caratteristiche:

7.1 Il giocatore che serve dovrà stare dietro la linea di battuta e, a seconda dei casi, a sinistra o a destra del prolungamento immaginario della linea centrale verso la parete di fondo del proprio campo.

7.2 All'inizio di ogni partita, il giocatore che serve dovrà eseguire il servizio iniziando dal lato destro e poi alternando tra la metà sinistra e la metà destra del campo. La palla, inoltre, dovrà essere direzionata trasversalmente verso il campo avversario.

7.3 L'area del campo avversario per il primo colpo che segue il servizio ed eseguito dal giocatore che riceve si trova tra la rete, la linea centrale di battuta, la linea di divisione che va da un lato all'altro del campo e la parte delle pareti laterali di vetro o muro di chiusura del perimetro. Le linee segnate sul pavimento sono incluse nel rettangolo valido per la battuta.

7.4 Il giocatore che serve dovrà prima far rimbalzare la palla all'interno della stessa area di battuta o zona di servizio.

7.5 Il rimbalzo della palla che precede il servizio non dovrà superare l'altezza dei fianchi del giocatore che serve, altrimenti il servizio dovrà essere ripetuto.

7.6 Il servizio si considererà eseguito al momento in cui il piede colpirà la palla.

7.7 Nel caso in cui un servizio venisse inavvertitamente eseguito dalla metà campo, in violazione delle regole 7.1 e 7.2, tutti i punti segnati e/o i falli di servizio derivati da tale situazione saranno ritenuti validi, ma l'errore di posizione dovrà essere corretto non appena rilevato.

7.8 Alla fine del primo game, uno dei due giocatori della squadra che ha ricevuto nel primo game dovrà servire nel secondo game. Nel terzo game servirà il compagno del giocatore che ha servito nel primo game. Infine, nel quarto game servirà il compagno del giocatore che ha servito nel secondo game, e poi la sequenza si ripeterà in quest'ordine fino a terminare il set. In seguito, all'inizio del set successivo, la sequenza potrà essere iniziata da uno qualsiasi dei due componenti della squadra a cui toccherà servire secondo l'ordine della fase precedente, a eccezione di quanto stabilito dalle prossime regole, quando cioè un set finisce in "tie-break".

7.9 Se un giocatore serve fuori turno, in violazione della disposizione precedente, il giocatore che avrebbe dovuto servire dovrà farlo non appena l'errore venga rilevato, ma tutti i punti segnati prima di tale scoperta saranno validi. Nel caso in cui un game sia stato completato prima della scoperta dell'errore, l'ordine del servizio rimarrà pertanto alterato.

Regola n. 8: Il fallo di servizio

Il servizio sarà fallo se:

8.1 Il giocatore che serve tocca con il piede un'area diversa da quella disposta dalla regola 7.1.

8.2 Il giocatore che serve non rispetta una qualsiasi delle specifiche della regola 7.

8.3 La palla rimbalza fuori dalla corretta area di battuta, che è la stessa in cui il giocatore che serve deve posizionarsi per eseguire il servizio (7.1).

8.4 Quando il servizio supera, dopo esser stato eseguito dal giocatore che serve, l'altezza di 350 centimetri prima di colpire il campo avversario, misura coincidente con l'altezza massima della recinzione superiore.

Regola n. 9: La seconda battuta

Dopo aver commesso un fallo, se è il primo a verificarsi in un dato punto, il giocatore che serve dovrà ripetere il servizio dalla stessa area di battuta, a meno che non sia stato eseguito dalla metà sbagliata, nel qual caso si applicherà la regola 7. Se prima della sua seconda battuta il giocatore che serve commette un fallo, la propria squadra perderà il punto

Regola n. 10: Il "let" di servizio e la ripetizione del servizio

Si considererà "let" di servizio o ripetizione del servizio e il punto si giocherà di nuovo se:

10.1 La palla si rompe durante la partita.

10.2 La partita viene interrotta da un evento imprevisto ed estraneo al controllo dei giocatori.

10.3 La palla servita tocca la rete, il cavo metallico, gli elementi di sostegno laterali o la fascia e poi colpisce l'area corretta senza che ciò costituisca un fallo.

10.4 Un servizio, corretto o falloso, viene eseguito quando il giocatore che riceve non è pronto.

10.5 In conformità con tale regola, in caso di "let" potranno verificarsi le seguenti situazioni:

10.5.1 Quando riguarda un solo servizio (Ripetizione del servizio), sarà rigiocato solo quel singolo servizio.

10.6 Il giocatore che, durante la partita, ritiene che si sia verificata una delle situazioni che la presente regola qualifica come "let", dovrà immediatamente avvisare i suoi avversari e non permettere che il punto in contestazione permanga, sotto pena di perdere il diritto di contestarlo una volta assegnato.

Regola n. 11: La risposta

Il giocatore che serve non eseguirà il servizio fino a quando il giocatore che riceve non sarà pronto. Se il giocatore che riceve tenta di rispondere al servizio, si considererà pronto, così come il suo compagno. In tal caso, se il giocatore che riceve aveva previamente fatto presente che non era pronto, non potrà reclamare un fallo di servizio a seguito di suddetto tentativo.

Regola n. 12: Il servizio che tocca un giocatore

12.1 Se dopo il servizio, la palla, prima o dopo aver rimbalzato correttamente, tocca il giocatore che riceve o il suo compagno sulle braccia e/o sulla mano, il giocatore che serve si aggiudicherà il punto, tranne nel caso di aver toccato il piede, il busto, la gamba o la testa del giocatore che riceve durante una corretta risposta. Se succede la stessa cosa, ma dopo che la palla abbia toccato la rete, la fascia, il cavo o gli elementi di sostegno laterali, si applicherà una ripetizione del servizio.

12.2 Se la palla tocca il compagno del giocatore che serve, si applicherà una ripetizione del servizio.

Regola n. 13: La messa in gioco

Per la messa in gioco si dovrà considerare che:

13.1 Il giocatore che mette in gioco un servizio dovrà prima far rimbalzare la palla per terra sulla parte di campo corrispondente.

13.2 La squadra che riceve il servizio nel primo game di ciascun set deciderà quale dei due giocatori riceverà il primo servizio; tale giocatore continuerà a ricevere il primo servizio per tutti i game dispari di ciascun set. Analogamente, la squadra avversaria deciderà per il primo servizio del secondo game; tale giocatore continuerà a ricevere il primo servizio per tutti i game pari di ciascun set. I componenti di ogni squadra riceveranno il servizio in maniera alternata durante ciascun game.

13.3 Se l'ordine di ricezione del servizio viene cambiato dai giocatori che ricevono, esso rimarrà tale fino alla fine del game in cui viene scoperto l'errore, ma i componenti della squadra dovranno recuperare l'ordine corretto nel game successivo del set in cui toccherà nuovamente a loro ricevere il servizio.

Regola n. 14: La palla in gioco

Una volta eseguito il servizio, la palla è in gioco e ci resterà finché il punto non venga deciso, a meno che non si verifichi un fallo o un “let”.

14.1 Durante tale periodo di tempo, la palla sarà colpita in maniera alternata dall'uno e dall'altro giocatore della stessa squadra, con un minimo di due colpi e un massimo di tre.

14.2 Una volta completato il terzo colpo, la palla dovrà essere rimandata al campo avversario, dove la squadra rivale avrà anch'essa a disposizione il rimbalzo e un minimo di due colpi e un massimo di tre.

14.3 Le pareti potranno essere utilizzate per eseguire rimbalzi verso il campo avversario, vale a dire che qualsiasi giocatore potrà restituire la palla al volo, tranne se in risposta al servizio, in cui sarà necessario farla rimbalzare contro una delle pareti laterali o di fondo e, successivamente, nell'area di gioco. Nel resto dei casi, non sarà obbligatorio il rimbalzo perché trattasi di una “volée”.

14.4 Se due giocatori cercano di colpire la palla simultaneamente ma ci riesce soltanto uno, non si considererà un doppio colpo.

Regola n. 15: La “volée”

In seguito alla messa in gioco del servizio, il giocatore che riceve non potrà colpire la palla al volo. Tuttavia, a partire da quel momento, qualsiasi giocatore potrà colpire la palla di “volée” e con qualsiasi parte del corpo, eccetto le braccia, gli avambracci e le mani, e purché mantenga il contatto con entrambi i piedi, uno, o parte di uno con l'area d'attacco, ovvero l'area delimitata in rosso che si trova a 100 cm da entrambi i lati della rete divisoria.

Regola n. 16: La risposta corretta

La risposta è ritenuta corretta e, finché il punto non venga assegnato, permetterà la continuità del gioco se:

16.1 Il giocatore che riceve la palla la passa al proprio compagno senza che questa tocchi nuovamente terra; quest'ultimo, a sua volta, potrà restituirla al campo avversario o passarla nuovamente al proprio compagno perché questi esegua l'ultimo colpo. Sono permessi solo tre colpi e un rimbalzo per lato. I tocchi possono essere eseguiti con tutte le parti del corpo tranne le braccia, gli avambracci e le mani.

16.2 La palla viene restituita dopo il rimbalzo e il primo tocco, facendola rimbalzare contro una delle pareti laterali o di fondo e questa è rimandata verso il campo avversario, con o senza contatto della rete, della fascia, del cavo o degli elementi di sostegno laterali.

16.3 Dopo aver colpito la palla dalla propria metà campo e dopo il primo o il secondo colpo del proprio compagno, il giocatore passa il braccio oltre la rete o si inclina su di essa senza oltrepassarla.

16.4 Dopo aver colpito la palla come conseguenza del movimento del giocatore in corsa o della continuità del movimento conclusivo del colpo esercitato sulla palla, il giocatore tocca la rete o qualsiasi elemento della struttura, a condizione che non ci sia l'intenzione di abbassare la rete o modificare l'altezza della stessa a proprio vantaggio.

16.5 La palla, dopo il primo colpo corretto, colpisce uno qualsiasi degli impianti elencati nella regola 2.

16.6 La palla che, dopo esser stata colpita da un avversario, rimbalza su una o più pareti e, a causa della sua velocità, torna al centro del campo, e il giocatore del lato attaccato si trova nell'area d'attacco (zona rossa) o in aria per aver saltato e ricade con almeno un piede nell'area d'attacco (zona rossa): in suddetti casi, sarà permessa la restituzione a un tocco.

Regola n. 17: Il punto perso

Una squadra perde il punto se:

17.1 La palla mandata al campo avversario rimbalza prima sul proprio campo.

17.2 La palla rimbalza due volte sul proprio campo prima di essere messa in gioco.

17.3 La palla messa in gioco colpisce, prima del primo colpo corretto, le pareti del campo avversario o qualsiasi punto della maglia metallica di tutto il campo o i paletti di sostegno della rete.

17.4 Il giocatore tocca o colpisce la palla con le braccia, gli avambracci e/o le mani. Se la palla è toccata da una qualsiasi di tali parti sarà considerato un punto a sfavore.

17.5 Un giocatore, nel colpire la palla, ne devia visibilmente la normale traiettoria. È un colpo particolarmente insidioso e che può essere assimilato al "doppio colpo".

17.6 La palla in gioco colpisce un giocatore o qualsiasi cosa egli porti o usi, a eccezione delle parti del corpo destinate a tale scopo.

17.7 Un giocatore colpisce la palla e questa tocca la rete, la fascia, il cavo, gli elementi di sostegno laterali, i paletti della rete o il pavimento della metà campo dell'avversario mentre il punto è in corso.

17.8 Un giocatore colpisce la palla al volo prima che questa abbia raggiunto la propria metà campo.

17.9 Durante la "volée", al momento di colpire la palla, il giocatore non mantiene il contatto con entrambi i piedi, uno o parte di uno con l'area d'attacco.

17.10 Durante la "volée", al momento di colpire la palla in aria, il giocatore non cade con entrambi i piedi, uno o parte di uno dentro l'area d'attacco.

17.11 Il giocatore afferra o tocca la rete con le mani mentre la palla è in gioco.

17.12 Il compagno del giocatore che riceve attraversa il campo e interviene nel servizio dell'avversario dall'area d'attacco o zona rossa.

Regola n. 18: La palla tocca elementi fissi o permanenti

18.1 Se, dopo il primo colpo corretto, la palla in gioco tocca un elemento fisso o permanente tra quelli elencati nella regola 2, il giocatore che respinge la palla verso il campo avversario vincerà il punto.

18.2 Se ciò avviene prima che la palla rimbalzi sul campo, il punto sarà vinto dall'avversario.

Regola n. 19: Interferenze

19.1 Quando un giocatore viene disturbato da qualsiasi fattore esterno al suo controllo, a eccezione degli impianti o attrezzature permanenti e del proprio compagno di squadra, il punto dovrà essere rigiocato ("let").

19.2 Nel caso in cui un giocatore commette un atto che disturba il suo avversario nell'esecuzione del colpo, perderà il punto (se tale atto è intenzionale) o il punto sarà da ripetere o "let" (se tale atto è involontario).

Regola n. 20: Situazioni particolari

Le seguenti disposizioni riguardano situazioni che possono verificarsi frequentemente e devono essere interpretate come segue:

20.1 Se a seguito dell'ultimo tocco di un componente di una delle due squadre, la palla è colpita secondo quanto previsto dal regolamento e poi colpisce la rete, la fascia, gli elementi di sostegno, il cavo e la rete metallica, tale fatto permetterà a qualsiasi giocatore della squadra avversaria di continuare la sequenza di gioco.

20.2 Nessun giocatore può oltrepassare la rete durante un punto in gioco; se un giocatore tocca il pavimento del campo avversario anche dopo aver vinto il punto, questo non sarà valido.

20.3 Il rimbalzo sulla maglia metallica del proprio campo è valido se prima il giocatore fa rimbalzare la palla su una parete di vetro; il rimbalzo sulla rete è pertanto valido se indiretto.

20.4 Un giocatore ha diritto a continuare la sequenza di gioco nel caso in cui la palla, dopo esser stata colpita da un avversario e aver rimbalzato sulla metà campo della squadra che difende, rimbalza direttamente sulla maglia metallica nella propria metà campo. Dinnanzi tale caso eccezionale, il rimbalzo diretto della palla con la maglia metallica non implica la perdita del punto.

Regola n. 21: Punteggio

21.1 Le partite si giocano al meglio dei 3 o 5 set (massimo).

21.2 I punteggi di un game o gioco saranno contati come segue:

21.2.1 Quando una squadra vince il primo punto, si conterà "15"; al vincere il suo secondo punto, si conterà "30"; al vincere il suo terzo punto, si conterà "40"; al vincere il quarto punto, si dirà "game", salvo che:

21.2.2 Ambedue le squadre abbiano vinto tre punti, per cui si conterà 40 per entrambe. Al seguente punto vinto si dirà "vantaggio" per la coppia vincente. Se la coppia che è in vantaggio vince il punto successivo, vincerà il game; se invece vince il punto la squadra in svantaggio, si dirà di nuovo "parità". E così successivamente, finché una delle due squadre non vinca due punti consecutivi dopo il punto di parità, momento in cui si aggiudicherà il game.

21.3 I game del set

21.3.1 La squadra che vince per prima 6 game, vince un set, purché abbia ottenuto una differenza minima di due game vinti contro la squadra avversaria. In tal caso il set si prolungherà finché non si raggiunga tale differenza di vantaggio.

21.3.2 In alternativa si può applicare il "tie-break" per terminare il set. Tale sistema sarà utilizzato dopo avere raggiunto la parità in 6 game. La coppia che alla fine vince il set con tale sistema, dovrà farlo con un punteggio di 7/6 game contro la squadra avversaria.

21.4 Il "tie-break":

21.4.1 Vincerà la squadra che per prima ottiene 7 punti, tenuto conto che dovrà riuscirci con due punti di differenza; in caso contrario, il conteggio sarà esteso fino a quando una delle due squadre non ottenga tale vantaggio di due punti. Il punteggio nel "tie-break" deve essere numericamente consecutivo ("1 a 0", "2 a 0", "2 a 1", ecc.), a differenza di un game comune.

21.4.2 All'inizio del "tie-break", il giocatore a cui tocca servire lo farà per il primo punto. Da quel momento in poi si seguirà la sequenza di servizio del set, ma ogni giocatore servirà due volte.

21.4.3 Sin dal primo punto, ogni servizio deve essere eseguito alternativamente dal lato destro e sinistro del campo, partendo da destra per il primo punto, da sinistra per il secondo, da destra per il terzo, e così via. Se un servizio viene effettuato dalla metà campo sbagliata e l'errore non viene rilevato, il gioco risultante da quel servizio scorretto o da quei servizi scorretti sarà comunque valido, ma la situazione imprecisa dovrà essere corretta immediatamente dopo la scoperta dell'errore.

21.4.4 Le coppie cambieranno lato ogni 6 punti durante il "tie-break", ma senza diritto a una pausa. Alla fine del "tie-break" dovranno nuovamente cambiare lato e potranno riposare per il tempo consentito dalla regola 23.2.

21.4.5 La squadra che ha servito per prima durante il "tie-break" riceverà durante il primo game del set successivo.

Regola n. 22: I cambi di campo

Le squadre cambieranno campo quando la somma dei game del set conteso è un numero dispari.

Regola n. 23: Continuità del gioco

Il gioco sarà continuo dal primo servizio fino alla fine del set, conformemente a quanto disposto come segue:

23.1 Se il primo servizio è falloso, il servizio successivo dovrà essere eseguito senza indugio. Il giocatore che riceve dovrà seguire il ritmo del giocatore che serve ed essere pronto a ricevere il servizio quando questi sarà pronto a eseguirlo.

23.2 Nei cambi di campo il tempo massimo consentito dal regolamento, che è di 90 secondi, deve trascorrere dal momento in cui la palla è fuori gioco (alla fine del game) all'istante in cui la palla viene colpita per il primo punto del game successivo.

23.3 Tra un punto e l'altro, il tempo massimo consentito dal regolamento, che è di 30 secondi, deve trascorrere dal momento in cui la palla è fuori gioco (alla fine del punto) all'istante in cui la palla viene colpita per il punto successivo.

23.4 In caso d'interferenze che rendano impossibile la continuità del gioco, il giudice deciderà come procedere e, se lo ritiene opportuno, potrà altresì sospendere o ritardare la partita.

23.5 Il gioco non dovrà mai essere sospeso, ritardato o interferito al fine di permettere a un giocatore di riacquistare forza, fiato o forma fisica, eccetto nel caso di un infortunio accidentale, in cui il giudice concederà una sospensione formale della durata massima di 3 minuti.

23.6 Nei casi di sospensione, i giocatori potranno riscaldarsi prima di ricominciare il gioco, che dovrà essere ripreso nelle stesse condizioni in cui è stato sospeso, con lo stesso punteggio, sequenza di servizio, posizione dei giocatori e posizione nei campi.

Regola n. 24: Autorità

Nelle partite in cui è stato nominato un giudice e/o un arbitro, la sua decisione sarà irrevocabile.