

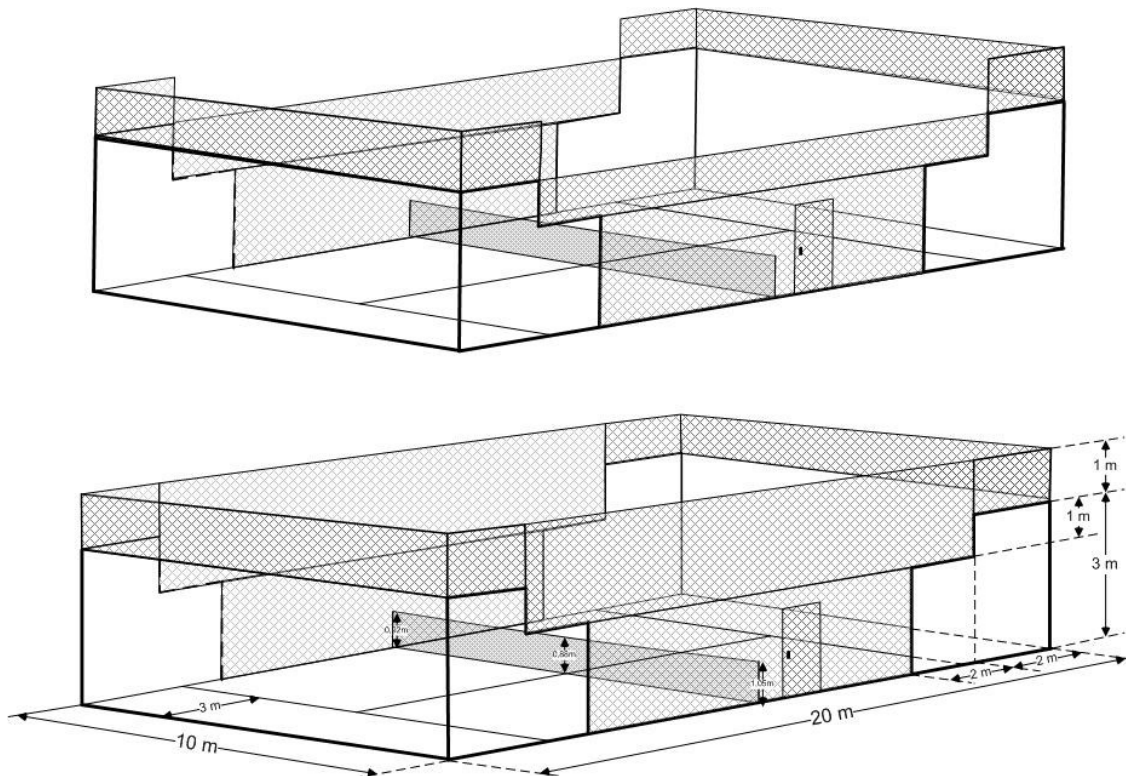
Padelin säännöt

Tällä sivulle on koottu padelin keskeisimmät säännöt, pistelaskumenettelyt ja lajin etiketti. Tekstiin on lisätty myös erityisiä huomioita, joilla parannat omaa ja pelikaveriesi pelikokemusta. On hyvin tavallista, että padelia pelataan täysin tuntemattomien ihmisten kanssa. Pelikertojen lisääntyessä tapaa valtavan määrän ihmisiä ja peliseura valikoituu kentällä syntyvien kohtaamisten ja kokemusten myötä. Siksi on hyvä olla perillä lajin sääntöjen lisäksi myös käyttäytymisnormeista ja hyvistä pelitavoista.

Pelikenttä ja asetelmat

Viralliset padelottelut pelataan nelinpelinä. Padelia voi pelata myös kaksinpelinä sille tarkoitettulla kaksinpelientäällä, joka on kapeampi ja lyhyempi. Myös virallisella nelinpelientäällä voidaan pelata kaksinpeliottelu pelaamalla poikkikentän käyttämällä vain toista kenttäpuolisko. Tämä onkin hyvä harjoittelumuoto, jossa saa paljon toistoa ja liikettä.

Pelialueena toimii ristikolla ja plekseillä aidattu ja alustalla päällystetty kenttäalue sekä kenttäalueen ulkopuolinen tasainen osuus. Ulkokentän osuus on 2 metriä ulospäin kentästä ja 4 metriä molemmille kenttäpuoliskolle kentän suuntaisesti.



Padelkentän mitat

Pelin kulku

Pelissä parit asettuvat eri puolille kenttää. Ensiksi arvotaan syöttävä pari esimerkiksi kolikonheitolla tai mailakahvan merkin asennon arvauksella.

Piste aloitetaan syöttämällä pallo alakautta vastustajan kenttäpuoliskolle, vastustajan ristikkäiseen syöttöruutuun (diagonaalisesti poikki kentän). Syötön vastaanottavat pelaat saavat asettua minne tahansa pelikentällä. Syöttäjän pitää olla oman syöttöruutunsa syöttöviivan takana syötön aikana, eikä hän saa ylittää sitä. Lisäksi hänen pitää pysyä omalla kenttäpuoliskollaan. Syöttäjän pelikaveri saa liikkua vapaasti minne tahansa omalla kenttäpuoliskollaan syötön aikana.

Syötön jälkeen vastaanottajat palauttavat syötön. Syötön palautus edellyttää, että pallon täytyy mennä verkon yli ja ensimmäisen pompun tulee osua vastustajan kenttäpuoliskolle. Syötön saa palauttaa myös niin, että vastustaja lyö oman lasiseinän kautta pallon vastustajan kenttäpuoliskolle, kuitenkin niin, että pallon ensimmäinen pomppu on kentässä. Padelissa ei saa koskaan lyödä palloa sivuverkon tai päätyseinän verkon avulla toiselle puolelle. Vain lasiseinät ovat käytettävissä lyöntien apuna.

Palautuksen jälkeen lyödään palloa niin kauan, että pallo osuu verkkoon tai lyönnin ensimmäinen pomppu on sivulasissa, päätylasissa tai sivuverkossa. Nämä lyönnit tuomitaan "out" eli ulkona oleviksi ja virheen tekijän vastapuoli saa pisteen.

Pistevoitot kertyvät pelivoitoiksi ("geimeiksi") ja lopulta erävoitoiksi. Ensiksi kaksi erää voittava pari voittaa koko ottelun. Ottelun kesto on tyypillisesti 30 minuutista puoleentoista tuntiin.

Padelottelun pistelasku

Padelin pistelasku on lähes sama kuin tenniksessä (15, 30, 40, tasan, etu), mutta viralliset pistesäännöt muuttuivat vuoden 2021 aikana hieman. Eduista ja tasatilanteista on luovuttu ja ne on korvattu "kultaisen pisteet" säännöllä. Tästä lisää myöhemmin. Padelissa ottelut koostuvat pistevoitoista (point), pelivoitoista (game) ja erävoitoista (set). Näistä erävoitto on arvokkain, sitten tulee pelivoitto ja tämän jälkeen yksittäisen pisteen voitto. Ottelu pelataan paras kolmesta erästä.

Lähtötilanteessa padel alkaa 0-0 pistetilanteesta. Tämän jälkeen yhden pisteen voittaminen vie tilanteeseen 15-0. Seuraava saman otteluparin pistevoitto johtaa 30-0 ja seuraava pistevoitto 40-0 tilanteeseen. 40-0 tilanteen jälkeinen pistevoitto antaa pelivoiton. Pelivoiton jälkeen syöttövuoro vaihtuu ja tilanne on peleissä (gameissa) 1-0. Erävoittoon tarvitaan 6 pelivoittoa kahden pelivoiton erotuksella. Ottelu voitetaan kahdella erävoitolla. Jos pelissä pistetilanne ovat 40-40, seitsemäs piste pelataan "kultaisena pisteenä". Tässä tilanteessa syötön vastaanottaja päättää, kummalle

kenttäpuoliskolle syötetään ja pisteen voittaja saa pelivoiton. Pelitilanteessa 6-6 (pelivoitot 6-6) pelataan tie-break, joka ratkaisee erävoiton.

Voitetut pisteet	Pisteiden nimeäminen
0	“love”
1	15
2	30
3	40
40-40 tilanne	Kultainen piste eli Golden point

Tie-break

Tie-breakin tarkoituksena on ratkaista erävoitto tasaisten otteluparien kesken. Pisteet lasketaan “nolla”, “1”, “2”, “3”, jne. Pelipari, joka voittaa seitsemän pistettä kahden pisteen erolla vastustajaan, voittaa erän. Jos tilanne on 7-7, Tie-break jatkuu niin kauan, kunnes kahden pisteen voittoero saavutetaan. Esimeriksi vaikka 9-7, 15-12 jne.

Tarkennuksia syöttöön

- Pallo pudotetaan syöttöviivan takana, lyönti vastustajan kenttäpuoliskolle verkon toiselle puolelle ristikkäiseen ruutuun.
- Pallo on osumahetkellä oltava korkeintaan vyötärön korkeudelta (alimman kylkiluun alapuolella).
- Syötettäessä ei saa kävellä, juosta tai hypätä. Syötön on alettava staattisesta asennosta.
- Syöttöhetkellä vähintään toisen jalan on oltava maassa.
- Jalkojen on oltava syötön aikana syöttöviivan takana.
- Syöttöasentoon vaikuttamattomat pienet jalkojen liikkeet ovat sallittuja.
- Pompun jälkeen syötössä pallo ei saa osua verkkoseinään, mutta lasiseiniin kyllä.
- Jos syöttö osuu verkkonauhaan, mutta ensimmäinen ja toinen pomppu eivät kosketa verkkoa, pelaaja saa uuden syötön.
- Ensimmäinen piste syötetään omalta puolelta oikeanpuoleisesta ruudusta (rintamasuunta verkkoon päin), tämän jälkeen vasemmasta ja oikeasta vuorotellen.
- Pelin päättyttyä syöttövuoro siirtyy vastustajalle.
- Syöttöä ei saa lyödä takaisin suoraan ilmasta.
- Syötön saa palauttaa pompun jälkeen oman lasiseinän kautta.
- Palloa ei saa lyödä verkkoseinän kautta vastustajan puolelle.

Lähde (Suomen padelliitto: säännöt)

Lasiseinien käyttö

Padelissa tulee vastaan erikoisia tilanteita. Aluksi pitää totutella lasin kautta pelaamiseen. Se voi olla aluksi vaikea hahmottaa, mutta pääpiirteisesti lasien kautta saa lyödä palloa vastustajan kenttäpuoliskolle, sivujen verkkoaidan kautta ei.

Verkkoaidat

Verkkoaitaa ei saa käyttää lyömisen apuna, mutta jos pallo on pompannut ensin kentässä ja tämän jälkeen osuu verkkoaitaan, piste jatkuu. Verkkoaidat tyypillisesti tarjoavat virhepomppuja. Tästä syystä on ovelaa tähdätä lyöntejään niihin.

Pallon pelaaminen kentän ulkopuolelta

Pallo lyödään padelissa usein ulos kentältä isolla pompulla. Peli kuitenkin jatkuu tästä huolimatta ja pallon saa yrittää hakea kentän ulkopuolelta juoksemalla ulos kentän portista. Kentän ulkopuolelta pallon hakeva pelaaja saa lyödä pallon vastustajan kenttäpuoliskolle sivuaidan yli tai oviaukon läpi. Lisäksi on sallittua lyödä pallo vastustajan tennisverkkoon, jolloin piste voitetaan heti.

Pallon osuessa kentän muihin rakenteisiin

Jos pallo osuu kattoon, valoihin tai kentän muihin rakenteisiin kuten verkon tolppaan tai oviaukon kehyksiin, piste loppuu.

Virhepomppujen tulkinta kiistanalaisissa tilanteissa

Erikoisia pomppuja syntyy, kun pallo osuu esimerkiksi kentän pinnan ja sivulasin liitoskohtaan. Näissä tilanteissa on vaikeaa hahmottaa, oliko pallo sisällä vai ulkona. Nyrkkisääntö kuitenkin on, että pallo on sisällä ja peli jatkuu, jos pallo pomppaa selkeästi ylöspäin. Jos pallo pomppaa alaspäin tai kimpoaa kulmasta pienessä kulmassa, niin pallo on ulkona. Jos tämä jää epäselväksi, pelatkaa uusi piste.

Jos syötön toinen pomppu osuu lasin ja verkkoaidan liitoskohtaan, syöttö on sisällä. Jos pallo pomppaa lasista luonnollisessa kulmassa ikään kuin se osuisi sivulasiin. Jos pallo pomppaa hyvin vääristyneesti ja kimpoaa esimerkiksi pois päin pelaajasta, on syöttö ulkona.

Virhepomppuja voi tulkita myös äänen perusteella. Sivuverkko pitää räsähtävän äänen pallon osuessa siihen ja pitkäksi lyödyt pallot yleensä kumauttavat lasia.

Pelietiketti

Padel on lähtökohtaisesti herrasmieslaji. Tärkeintä pelissä on kunnioittaa muita pelaajia ja että pelikokemus pysyy mukavana kaikille. Jatkuva kiroilu, mailan paiskominen/hajottaminen, pallojen tykittäminen vastapuolelle tai laseihin pisteiden jälkeen eivät ole suositeltavaa käyttäytymistä. Yksi kiukkuinen pelaaja pilaa helposti myös muiden peli-ilon. Tosin kiukuttelun kynnyks padel-kentällä on korkeampi kuin tenniksessä, koska kentällä on enemmän pelaajia ja sosiaalista painetta.

Muutama huomioita hyvän peli-ilmapiiirin ylläpitämiseksi

- Älä ala neuvomaan pelikaveriasi kesken pelin. Pyytämättömät neuvot lähinnä harmittavat.
- Antaessasi neuvojesi muille, asetat itsesi muiden yläpuolelle. Jätä neuvominen padelvalmentajille
- Neuvo vain pyydettyäessä
- Kehu myös vastustajiasi heidän hyvistä suorituksistaan
- Kannusta pelikaveria
- Älä kannusta pelikaveriasi, jos se vaivaa häntä
- Keskustele pisteiden välillä yhteisistä tavoitteistanne
- Pidä yllä kommunikaatioita pisteiden aikana
- Pidä taukosi lyhyinä
- Minimoi valittaminen ja kiroilu, harjoita jonkinsortin itsehillintää kovankin turhautumisten keskellä
- Älä riemuitse tai huuda, jos vastustajasi tekee unforced errorin eli lyö vaikka peruslyönnin verkkoon
- On tyylikkäämpää riemuita aiheutetun forced errorin jälkeen (esim kick smash ulos kentän, kova volley, johon ei toinen pysty vastaamaan)
- Huolehdi, että sinulla on aina syöttäessä kaksi palloa
- Huolehdi, että pelikaverillasi on aina syöttäessään kaksi palloa
- Kun syötät, odota että vastustajasi on valmis
- Älä harjoita angle shootingia kiistanalaisissa pisteissä vaan sovi mieluummin uudestaan pelattava piste