

- B Benjaminak
- A Alebinak
- I Infantilak
- K Kadeteak
- M Masculino
- F Femenino



Padela

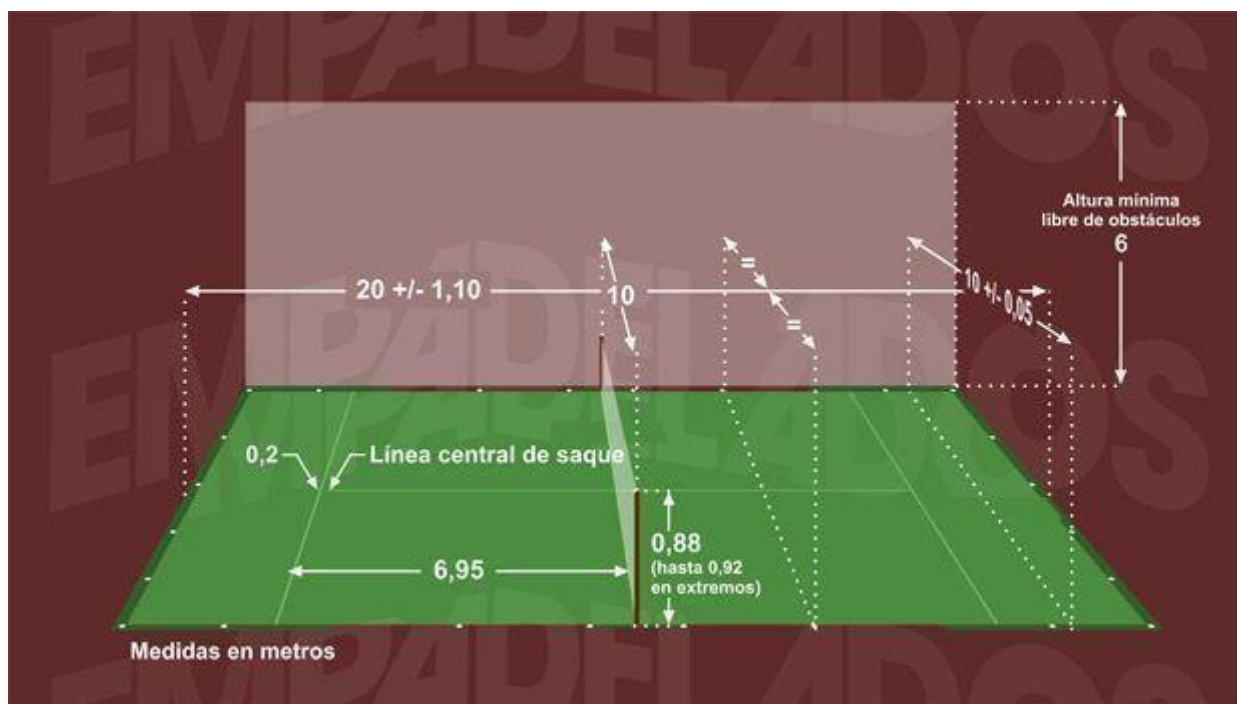
Araudiaren egokitzapenak

PISTA

- NEURRIAK

Joko eremua 10 m zabal eta 20 m luze da (barruko neurriak dira), eta perdoia, berriz, % 0,5 da.

Erdi-erdian, laukizuzena erdibitzen duen sare bat dago. Sarearen alde bakoitzean, harekin paraleloak diren zerbitzu lerroak daude, 6,95 m-ra. Sarearen eta zerbitzu lerroaren arteko muga ere lerro baten bidez erdibituta dago, eta hura zerbitzu lerroekiko zuta da. Sakearen erdiko lerroa da, eta bi gune berdinetan banatzen du gune hori. Sakearen erdiko lerroa, bestalde, zerbitzu lerrotik 20 cm harago doa. Joko eremuaren bi erdiek erabat simetrikoak izan behar dute, azalerei eta lerroei dagokienez. Lerro guztiak 5 cm zabal dira. Ahal dela, lerroek zuriak edo beltzak izan behar dute, kontrastea nabarmena izan dadin lurzoruaren kolorearen aldean.



Pistaren azal oso-osoan, gutxieneko altuera librea 6 m izango da, eta elementu batek ere ezin du espazio hori hartu (adibidez, fokuek). Pista berriak eraikitzen direnean, dena den, azal oso-osoan gutxieneko altuera librea 8 m izatea gomendatzen da, elementu batek ere espazio hori hartu gabe.

- SAREA

Sarea 10 m luze da eta, erditik aurrera abiatuta, altuera 0,88 m da. Muturretan, gehienez, 0,92 m

izango da (perdoia 0,005 m izango da, asko jota).

Kable metaliko baten bidez zintzilik dago. Kablearen diametroa, gehienez, 0,01 m da, eta muturrak alboetan dauden zutoinei lotuta daude. Zutoinen altuera 1,05 m izan daiteke gehienez ere. Bestela, muturrak kableari eusten dion eta tenkatzen duen egiturari lotzen zaizkio.

Kablea tenkatzeko tresna ipintzen denean, kontuan hartu behar da ezin dela bat-batean askatu eta ez duela arriskurik eragin behar jokalarien artean.

Sarearen zutoinen kanpoko aurpegiak bat datoz pistaren alboetako mugekin (irekidura, atea edo sare metalikoa). Sekzioak zirkulu- edo lauki-forma izan dezake, baina ertzek biribilak izan behar dute.

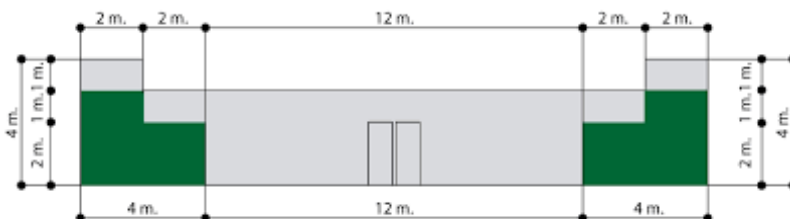
Amaitzeko, sareak zerrenda zuri bat du goialdean, 5,0 eta 6,3 cm arteko zabalera. Tolestean denean, sareari eusteko kablea haren barnean zehar doa. Beste zerrenda bat ere izan dezake, publizitaterako. Hala ere, 9,0 cm zabal izango da, gehienez.

Sarea erabat zabaldu behar da, zutoinen eta pistaren azalaren arteko espazio osoa hartzeko moduan. Ezin da espaziorik utzi sarearen muturren eta zutoinen artean, baina ez da tenk egon behar.

Hariak zuntz sintetikoak izango dira, eta zabalera behar bezain txikia izango da, pilotak ez dezan zeharkatu.

• ITXITURAK

Pista zeharo itxita egongo da. Hondoko itxituren barneko luzera 10 m izango da, eta albokoena, 20 m. Itxitura guztietan bi eremu egongo dira: batetik, pilotak errebote erregularra egiteko aukera ematen duten materialekin egindako eremua; eta bestetik, errebotea irregularra izateko sare metalikoaren eremua. Zehazki:



• HONDOKO ITXITURAK

Itxituraren altuera osoa 4 m izango da. Lehen 3 m-etan horma egongo da, edozein material gardenez edo opakuz egindakoa (kristala, adreilua, etab.). Baldintza zera da, ALBOETAKO ITXITUREN atalean hormetarako adierazten diren eskakizunak betetzea. Azken metroa sare metalikoa izango da.

• ALBOETAKO ITXITURAK

Arauei begira, alboetako itxituren bi aukera onartzen dira: 1. aukera

Horma mailakatuak egongo dira bi muturretan. Lehen atalaren altuera 3 m izango da, eta altuera, 2 m. Bigarren atalean, aldiz, altuera 2 m izango da, eta altuera, orobat, 2 m. Itxiturak sare metalikoak osatzen ditu: Erdiko 16 m-etan, 3 m-ko altuera osatu arte; eta muturretako 2na m-etan, 4 m-ko altuera osatu arte.

2. aukera

Horma mailakatuak egongo dira bi muturretan. Lehen zatien altuera 3 m izango da, eta altuera, 2 m. Bigarren zatian, aldiz, altuera 2 m izango da, eta altuera, orobat, 2 m. Itxituraren luzera osoan zehar, sare metalikoak osatuko ditu itxiturak, 4 m-ko altuera osatu arte.

• LURZORUA

Pistaren azala hainbat materialekin egin daiteke: hormigoi porotsuarekin, zementuarekin, egurrarekin, material sintetikoarekin, soropil artifizialarekin edo pilotak errebote erregularra izateko aukera ematen duen edozeinekin. Lurzorua kolore bakar batekoa izango da: uniforme, eta hormetako kolorearen aldean erabat desberdina. Ahal dela, berdea, urdina edo arrea edo lur-kolorekoa izango da, tonalitateak gora edo behera. Lurzoru beltza barneko instalazioetan soilik onartuko da.

Zoladura lau-laua izango da; hartara, barneko maila aldeak 3 mm-tik beherakoak izango dira, 3 m-ko erregelaz neurtuta (1/1000). Drainatzen ez duten zoladuretan, zeharkako gehieneko ebakuazio maldak % 1 izango dira, pistaren erditik kanpoalderantz beti.

PILOTA

Pilotak gomazko esfera bat izan behar du, eta kanpoko azala zuria edo horia izango da, uniforme. Diametroa 6,35 eta 6,77 cm artekoa izango da, eta pisua, aldiz, 56,0 eta 59,4 g artekoa. Azal gogor baten gainean 2,54 m-tik erortzen uzten denean, errebotea 135 eta 145 cm artekoa izango da.

Pilotaren barneko presioak 4,6 kg eta 5,2 kg artekoa izan behar du, 2,54 cm²-ko. Itsasoaren mailatik gora altitudea 500 m baino gehiago denean, bestelako pilotak erabil daitezke. Arestian aipatu diren ezaugarri berberak izango dituzte, errebotea izan ezik: gutxienez, 121,92 cm izango da, eta gehienez, 135 cm.

PALA

Padelean ibiltzeko arauzko pala erabiliko da; beraz, jarraian adieraziko den guztia bete beharko du. Pala bi atal hauek osatzen dute: burua eta eskutokia.

- Eskutokia: luzera gehienez: 20 cm; zabalera gehienez (urkila bakoitzarena, haien arteko espazio hutsa kontuan hartu gabe): 50 mm; lodiera gehienez: 50 mm.

- Burua: luzera aldatu egin daiteke. Buruaren luzeraren eta eskutokiaren luzeraren batura ezin da 45,5 cm baino gehiago izan. Zabalera gehienez: 26 cm; lodiera gehienez: 38 mm.

Palaren luzera osoa (burua eta eskutokia) ezin da 45,5 cm baino gehiago izan.

Jotzeko azala zulatuta egongo da. Zuloek zilindro-forma izango dute, eta erdialde osoan diametroa 9 eta 13 mm artekoa izango da. Azal berean, 4 cm-ko gune periferikoa egon daiteke, palaren kanpoko ertzetik neurtuta. Gune horretan zehar, zuloek bestelako forma edo tamaina izan dezakete, jokoaren esentziari eragiten ez badiote.

Jotzeko azala berdina izango da bi aurpegietan, eta leuna edo zimurtsua. Palari ez zaio ezer itsatsiko eta ez du beste tresnarik izango, ez hondatzeko, bibraziorik ez gertatzeko eta pisua banatzeko edo hori guztia mugatzeko behar direnak soil-soilik. Xede horrekin erabiltzen diren objektu edo tresnen neurriak arrazoizkoak izango dira eta behar bezala ipiniko dira, helburua zein den.

Palak ezin die beste jokalariei arreta galarazi edo enbarazu egin; hortaz, ez du izango jokoaren ohiko bilakaera aldatzen duten edo alda dezaketen elementu islatzailerik edo soinu elementurik. Istripuetatik babeste aldera, eskumuturrari lotzeko lokarri edo uhal bat izan beharko du, elastikoa ez dena. Nahitaez erabili beharko da. Lokarri hori 35 cm luze izango da, asko jota.

Palak ez du izango jokalariei partidari zehar zerbait adierazteko, ohartarazteko edo argibideak emateko gauza den tresnarik, ez ikusteko ez entzuteko modukoa.

1. ARAUA. PUNTUAZIOA

Bikote batek lehen puntua lortzen duenean, "15" esango du. Bigarren puntua irabazten duenean, "30". Hirugarren puntuarekin "40" esango du, eta laugarrenarekin, "jokoa". Bi bikoteek hiruna puntu lortu badituzte, ordea, puntuazioaren izena *urrezko puntu* izango da. Hurrengo tantoa lortzen duenak jokaldia irabaziko du.

Lau jokaldi irabazten dituen bikoteak seta irabaziko du. Partida bakoitzean garaile suertatuko da hiru setetan hoberen diharduena; hots, bikoteek bi set irabazi behar dituzte partidaren garaile izateko.

PARTIDAREN ZIR EDO ZARTEKO TIE BREAKA (7 PUNTU) Set batean tantoak berdinduta daudenean, *tie breaka* egingo da, partida nori irabaziko duen erabakitzeke. Zirt edo zarteko *tie break* hori azken setaren ordean egiten da. Hala, 7 puntu lortzen dituen bikoteak *tie breaka* eta partida irabaziko ditu, baldin eta aldea 2 puntu bada, gutxienez.

2. ARAUA. DENBORAK

Bikote bateko jokalaria pistari prest ez badaude partida hasteko aurreikusita dagoen orduetik aurrera 10 minutu igaro direnean, epaile arbitroak galdutzat emango dio partida bikote horri (WO). Salbuespena egingo da ezinbestek bultzatutako egoeretan, epaile arbitroak hala dela uste badu.

3. ARAUA. JOKALARIEN POSIZIOA

Jokalaria bikote bakoitza sarearen bi alboetako eremuetan kokatuko da. Pilota jokoan ipintzen duen jokalaria sakea egiten du (zerbitzaria), eta erantzuten duena errestatu egiten du (errestalaria). Pilota jasotzen duen jokalaria bere eremuko edozein tokitan koka daiteke, baita haren kidea eta zerbitzariaren kidea ere.

4. ARAUA. EREMUA ETA ZERBITZUA AUKERATZEA

Zozketaz erabakiko da eremua nork aukeratuko duen eta lehen jokaldian nork atera edo errestatuko duen. Zozketa irabazten duen bikoteak hau erabakiko du: a) sakea egin edo errestatu nahi duen, eta beste bikoteak eremua aukeratuko du; b) eremua aukeratu nahi duen, eta beste bikoteak atera edo errestatzea erabakiko du; edo c) aurkakoei lehenbizi aukeratzeko eskatu nahi al dien. Sakea egiteko ordena erabaki eta eremua aukeratu ostean, arbitroari esango diote nor izango diren lehen zerbitzaria eta lehen errestalaria.

5. ARAUA. EREMUZ ALDATZEA

Bikoteak eremuz aldatuko dira set bakoitzean egindako jokaldien batura bakoitia denean. *Tie break*ean zehar, jokalaria eremuz aldatuko dira 6 tantotik behin. Nahasi eta eremuz aldatzen ez badira, egoera bideratuko dute akatsaz ohartu bezain pronto, eta ordena zuzenari jarraituko diote. Akatsaz ohartu aurretik egindako tanto guztiak baliozkoak izango dira. Akatsaz jabetzean faltaren ondoriozko lehen zerbitzua egin bada, beste zerbitzu bat besterik ezingo da egin.

6. ARAUA. SAKEA EDO ZERBITZUA

Puntu guztien abiapuntua sakea da. Lehen sakeak huts egiten bada, beste aukera bat emango da. Sakea honela egin behar da:

a) Sakea egiten duenak (zerbitzaria) sakearen lerroaren atzean izan beharko ditu bi oinak zerbitzua abiarazten denean, sakearen erdiko lerroa luzatuko litzatekeen bidearen eta alboko hormaren artean (sakearen laukia). Oinak bertan egongo dira harik eta pilotari jotzen zaion arte.

b) Zerbitzariak pilotari bote eginaraziko dio lurraren aurka, sakea dagokion laukitik egiteko.

c) Zerbitzariak ezin du oinekin sakea egiteko lerroa ukitu, ezta erdiko lerroaren irudizko jarraipena ere. Jokoaren arauak – FIP - Aplikazioa 2017/01/01 35etik 24

d) Pilotari sakean jotzen dionean, gerriaren altueran edo beherago egon beharko du, eta jokalaria oin batek gutxienez ukituko du lurzorua.

e) Pilota, hari jo ondoren, sarearen gainetik igaro beharko da, beste eremuan sakea jasotzeko laukirantz, diagonalean. Lehen boteak lauki horretan gertatu behar du, baita hura mugatzen duten lerroetan ere. Lehenik, zerbitzua ezker aldeko sake laukirantz egingo da eta, puntua amaitutakoan, hurrengo zerbitzua eskuinaldeko laukirantz egingo da. Ordutik aurrera, norabideak txandatu egingo dira.

f) Jokalaria sakea egiten duenean, ezingo du ibili, korrika edo jauzi egin. Nahiz eta jokalaria oinekin mugimendu txikiak egin, posizioa ez duela aldatu ulertuko da, baldin eta hasierako posizioari eragiten ez badiote.

g) Pilotari jotzen zaionean edo jo nahian huts egiten bada, sakea egin dela ulertuko da.

h) Sakea unean-unean ez dagokion laukitik egiten bada oharkabea, posizio akatsa jabetu bezain laster zuzendu beharko da. Egoera horretan lortzen diren tanto guztiak baliozkoak izango dira; hala ere, ohartu aurretik sakearen ondoriozko falta bakarra gertatu bada, kontuan hartu beharko da.

i) Set bakoitzeko lehen jokaldian zerbitzua egiteko eskubidea duen bikoteak zerbitzatzeko nor hasiko den erabakiko du. Era berean, lehen jokaldia bukatzen denean, errestatzen aritu den bikoteak sakeari ekingo dio, eta zer jokalarik aterako duen erabakiko du. Horrelaxe jarraituko dute, hurrenez hurren, set bakoitzeko jokaldi guztietan zehar. Zerbitzuaren ordena finkatu ondoren, ezingo da hura aldatu hurrengo seta hasi arte.

j) Jokalari batek bere txandatik kanpo ateratzen badu, sakea egin behar zuenak akatsaz jabetu bezain laster aterako du. Akatsa ohartu aurretik egindako tanto guztiak baliozkoak izango dira. Hala ere, ohartu aurretik sakearen ondoriozko falta bakarra gertatu bada, ezingo da kontuan hartu. Akatsaz ohartu aurretik jokaldia bukatu bada, sakearen ordenak bere horretan jarraituko du, aldatuta, harik eta seta amaitzen den arte.

k) Zerbitzariak ez dio sakeari ekingo errestalaria prest dagoen arte. Nolanahi ere, errestalaria zerbitzariaren erritmora egokituko da, eta erritmo horrek arrazoizkoa izan behar du. Halaber, errestalaria zerbitzua jasotzeko prest egongo da, zerbitzaria hura egiteko prest dagoenean.

l) Ezingo da argudiatu errestalaria zerbitzua jasotzeko prest ez zegoenik, itzultzen saiatu bada. Errestalaria ez zegoela prest frogatzen bada, falta ere ezingo da adierazi.

7. ARAUA. ZERBITZUAREN ONDORIOZKO FALTA

Zerbitzuaren ondoriozko falta adieraziko da egoera hauetan:

a) Zerbitzariak 6. araua urratu du. Sakea edo zerbitzua. a)-tik f)-ra arteko atalak.

b) Zerbitzariak huts egin du erabat, pilotari jotzen saiatzean.

c) Pilotak bote egin du sakea jasotzeko laukitik kanpo. Laukiaren barnean daude hura zedarritzen duten lerroak (alegia, haiek ukitzea ontzat ematen da).

d) Pilotak zerbitzariari, haren kideari edo soinean daramaten edozein objekturi jo dio.

e) Pilotak beste aldeko sake laukian jo du, eta eremua mugatzen duen sare metalikoa ukitu du bigarren botea egin aurretik.

f) Pilotak beste aldeko sake laukian jo du, eta atetik irten da zuzenean, segurtasun gunerik ez dagoen pista batean, aire zabalean ez denean.

8. ARAUA. ERRESTOA EDO SAKEA ITZULTZEA

a) Errestatzen duen jokalariek itxaron behar du pilotak bere sake laukian bote egin arte, eta jo behar dio lurzoruan bigarrenez bote egin aurretik.

b) Set bakoitzeko lehen jokaldian sakea jasotzen duen bikoteak erabakiko du haietako zein hasiko den errestatzen. Jokalari horrek jokaldi bakoitzeko lehen zerbitzua jasotzen jarraituko du harik eta seta amaitzen den arte. Jokaldian zehar, jokalaria txandakatuko dira sakea jasotzeko, eta ordena erabaki ostean ezingo da aldatu set edo *tie break* baten barruan. Set berri baten hasieran aldatu egin daiteke, ordea. Jokaldi edo *tie break* batean zehar zerbitzua itzultzen duen bikoteak errestoaren ordena aldatzen badu, horri jarraitu beharko diote nahasi diren jokaldia edo *tie breaka* bukatu arte. Set bereko hurrengo jokaldietan, bikoteak hasieran erabakitako kokapenari eutsiko dio.

c) Botea egin aurretik pilotak errestalariari edo haren kideari jotzen badio, edo palarekin ukitzen badute, zerbitzua egiten ari den jokalaria errestatzen izango da tantoa.

9. ARAUA. SAKEA ERREPIKATZEA EDO LETA ETA ZERBITZUKO NETA

Zerbitzua *net* izango da egoera hauetan:

a) Pilotak sarea edo hari eusten dioten zutoinak ukitu ditu eta, gero, errestalariaren zerbitzu eremuan erori da, baina ez du sare metalikoa ukitu bigarren botea baino lehen.

b) Pilotak sarea edo zutoinak ukitu ditu (jokoaren eremuan badaude), eta edozein aurkariri edo soinean daramaten edozeri ukitu dio. Zerbitzua errepikatu egingo da (*let*) egoera hauetan:

c) Zerbitzua egitean errestalaria ez zegoen prest (6k araua).

Leta lehen zerbitzuan gertatzen bada, puntu osoa errepikatuko da; hortaz, zerbitzariak bi (2) zerbitzu egiteko eskubidea izango du. *Neta* edo *leta* bigarren zerbitzuan gertatzen bada, bigarren zerbitzua besterik ez da errepikatuko.

10. ARAUA. PUNTU BAT ERREPIKATZEA EDO LETA

Lehian dagoen puntua *leta* izango da egoera hauetan:

a) Pilota jokaldian zehar hautsi da.

b) Partidatik kanpoko edozein elementu arrotz pistaren espaziora sartu da.
Jokoaren arauak – FIP - Aplikazioa 2017/01/01 35etik 28

c) Oro har, jokaldia edozein eratan eteten denean, jokalariekin zerikusia ez duten ustekabeko egoeren ondorioz.

Jokaldian zehar jokalari batek uste badu arauen arabera *leta* gertatu dela, epaile-arbitroari berehala adierazi beharko dio eta lehian dagoen puntuak aurrera egitea eragotzi beharko du. Puntuak berean jarrai dezan uzten badu, horren berri geroago emateko eskubidea galduko du. *Letaren* eskaera eginda dagoenean, arbitroak erabakiko du bidezkoa ote den. Bidezkoa ez bada, eskatzaileak puntua galduko du.

11. ARAUA. INTERFERENTZIA

Interferentzia bat gertatu dela ulertzen da jokalari baten ekintzak aurkariari enbarazu egiten badio

kolpe bat jo behar duenean, ez du axola nahita edo nahi gabe izaten den. Lehen kasuan, interferentzia nahita egin denean, arbitroak aurkariari emango dio tantoa. Bigarren kasuan, berriz, interferentzia nahi gabe egin denean, puntua errepikatzeko aginduko du (*leta*).

12. ARAUA. PILOTA JOKOAN

Bikoteek txandaka joko diote pilotari.

Pilota jokoan egongo da baliozko zerbitzu bat egiten denetik harik eta *let* esan edo tantoa esleitzen den arte.

Pilotak, jokoan dagoela, pistako edozein elementuri jotzen badio dagokion eremuko lurzoruan bote egin eta gero, jokoan jarraituko du eta itzuli egin beharko da lurzoruan bigarrenez bote egin baino lehen.

Pistako elementuak hauek dira: hormen barneko aurpegiak, pista ixten duen sare metalikoa, lurzorua, sarea eta sarearen zutoinak. Sare elektrosoldatuen inguruko bastidorea sare metalikotzat hartzen da, ondorio guztietarako.

13. ARAUA. PUNTUA GALDUTA

Bikote batek tantoa galduko du egoera hauetan:

a) Bikoteko jokalaria batek, haren palak edo harekin daraman edozein objektuk sarearen edozein atal ukitu du, baita zutoinak ere, edo aurkako eremuko lurra, sare metalikoa barne, pilota jokoan dagoen bitartean. 1. Joko baimendua pistatik kanpo. Pistatik kanpoko jokia baimenduta badago, ateen arteko zutoin bertikala lau jokalarientzako gunea neutralizat joko da, 0,92 m-tik aurrera. Hala, jokalariek hura ukitu ahalko dute, baita hari heldu ere.

b) Pilotak bigarrenez bote egin du itzuli aurretik.

c) Dagokion eremuan behar bezala bote egin ondoren, pilota pistaren (hondoa eta alboak) goiko mugen gainetik (kanpoko perimetroa) edo atetik irten da. 1. Joko baimendua pistatik kanpo. Dagokion eremuan behar bezala bote egin ondoren, pilota pistaren hondoko hormaren gainetik irten da. Alboko hormaren gainetik edo atetik ateratzen bada, tantoa galduko da lurzoruan bigarrenez bote egitean edo pistatik kanpoko elementuren bat ukitzean.

d) Pilota itzuli du sarea igaro aurretik.

e) Jokalari batek pilota zuzenean itzuli du edo, lehenik, bere eremuko hormetan jo du eta, gero, boterik egin gabe, aurkako eremuko edozein hormatan, sare metalikoan edo pistatik kanpoko edozein objektutan jo du, aurkako eremuko lurrian ez badago.

f) Jokalari batek pilota zuzenean itzuli du edo, lehenik, bere eremuko hormetan jo du, sareari edo zutoinei emateko moduan eta, ondoren, aurkako eremuko edozein hormatan amaitu du zuzenean, edo sare metalikoan, edo pistatik kanpoko edozein objektutan, aurkako eremuko lurrian ez badago.

g) Jokalari batek birritan jo dio pilotari (ukitze bikoitza). Jokoaren arauak – FIP - Aplikazioa 2017/01/01 35etik 30

h) Bikoteko kide batek pilotari jo ostean, pilotak jokalaria, haren kidea edo soinean daramaten edozein objektu ukitu du.

i) Aurkako jokalari batek pilotari jo ondoren, pilotak bikoteko edozein kideren edo haren ekipazioaren kontra talka egin du, pala alde batera utzita.

j) Jokalari batek pilotari jo dio eta pilotak sare metalikoren bat, eremu bereko lurra edo pistatik kanpoko objekturen bat ukitu du, eremu bereko lurrean badago.

k) Pilota ukitu du, pala horren kontra jaurtiz.

l) Sarearen gainetik salto egin du puntua lehian dagoela.

m) Pilota itzultzen denean, jokalari batek soilik jo ahalko dio. Bikoteko bi jokalariek pilotari jotzen badiote, aldi berean edo ondoz ondo, puntua galduko dute. OHARRA: Bi jokalari pilotari aldi berean jotzen saiatzen badira, baina batek soilik lortzen badu eta besteak kidearen palari jotzen badio, ez da ukitze bikoiztat hartuko.

n) Pistaren barnean pilotari jotzen dionak oin bat, bi oinak edo gorputza joko eremutik kanpo ditu, pistatik kanpoko joko baimenduta ez badago behintzat.

o) Jokalariak falta egin du bigarren sakean.

14. ARAUA. ONDO ITZULTZEA

Pilota ondo itzuli da egoera hauetan: Pilotari jo ostean, aurkako bikoteko edozein jokalarik boleaz jo dio, edo pilotak gorputzean, jantzietan edo palan bertan eman die.

a) Pilotari jo ondoren, aurkako eremuaren kontra talka egin du zuzenean edo, lehenbizi, dagokion eremuko horma bati eman dio eta gero aurkako eremuan zuzenean bote egin du.

Jokoaren arauak – FIP - Aplikazioa 2017/01/01 35etik 31

b) Pilotak bote egin du aurkako eremuan eta, ondoren, sare metalikoa edo hormaren bat ukitu du.

c) Kolpearen norabidea eta indarra direla eta, pilotak aurkako eremuan bote egin du eta pistaren mugetatik irten da, edo sabaian edo argiztapen fokuetan jo du, edo pistako elementurik ez den edozein objektutan.

d) Pilotak sarea edo zutoinak ukitu ditu eta, horren ostean, aurkako eremuan bote egin du.

e) Pilotak, jokoan dagoela, aurkako eremuko lurrean dagoen objekturen kontra talka egin du, baldin eta objektu horrek jokoarekin zerikusia ez badu (beste bola bat, adibidez).

f) Dagokion eremuan bote egin ondoren, pilota jaurti den eremura itzuli da eta aurkako eremuan jo zaio, baldin eta jokalariak edo haren jantziek edo palak sarea, zutoinak edo aurkako eremua ukitu ez badu, eta pilotak aurreko a)-tik f)-ra arteko ataletan adierazitakoa betetzen badu.

g) Pilotari pala koilara bat balitz bezala jotzen bazaio edo bultza egiten bazaio, itzultzea ontzat emango da, jokalaria bitan jo ez badio, talka mugimendu berean zehar gertatzen bada eta pilotaren berezko irtenaldia nabarmen aldatzen ez bada.

h) Itzuli den pilotak aurkako eremuan bote egiten badu, horretako batek eta lurzoruak eraturako angeluan (izkina), ongi itzuli dela ulertuko da. (Eskuarki *arrautza* esaten zaion bola ontzat jotzen da).

i) Joko baimendua pistatik kanpo. Pilotari pistatik kanpo jotzen bazaio, ondo itzuli dela ulertuko da arau honen aurreko ataletan adierazitakoa betetzen bada.

15. ARAUA. PUNTUA IRABAZIA

a) Aurkako eremuan bote egin ondoren, pilota sare metalikoko zulo edo akatsen batetik irten da pistatik, edo sarean trabatuta geratu da.

b) Aurkako eremuan bote egin ondoren, pilota murru baten azal horizontalean geldi-geldi geratu da.

