

Officiella regelstadgar för Triple Tennis

Fastställda och publicerade av sportens grundare, Erik Sander

§1. Spelupplägg

1. Antal spelare och spelstruktur

Triple Tennis spelas i dubbelformat, det vill säga två (2) spelare per lag på en gemensam planhalva. Bollen får slås inom det egna laget upp till två (2) gånger innan den måste passera över nätet till motståndarlaget. Det tredje slaget måste därmed, utan undantag, gå över nätet. Det är dock fullt tillåtet att spela bollen direkt över utan föregående passning, alternativt efter en passning.

2. Racket som primärt redskap

Bollen får, under normala förhållanden, endast slås med racket. Undantag medges i situationer som omfattas av särskilda regler för lyra (se §3.4 och §3.5), där händer eller andra kroppsdelar får användas för att fånga bollen enligt definierade kriterier.

3. Tillåten överträdelse av nätlinjen

Spelare får i samband med utförande av slag tillåtas att föra både kropp och/eller racket över nätlinjen in på motståndarnas planhalva, förutsatt att:

- a) Nätet inte vidrörs, och
- b) Slaget riktas antingen framåt i banan i riktning mot motståndarnas baslinje eller parallellt med nätet.

Det är uttryckligen förbjudet att spela bollen bakåt, det vill säga i riktning tillbaka mot det egna laget, när man befinner sig över nätlinjen.

4. Nätkontakt och ansvar

Beröring av nätet, oavsett om detta sker med racket, hand, fot, hår eller annan del av kroppen, utgör regelbrott och resulterar i att poängen tillfaller motståndarlaget. Det är motståndarlagets ansvar att påvisa och hävda nätkontakt. I tävlingssammanhang kan domare fatta beslut utan invändning från spelare.

§2. Serve

1. Serveteknik och rörelsekrav

Varje serve ska utföras med en tydlig underarmsrörelse. Det är uttryckligen förbjudet att föregå slaget med studs i marken eller med överhandsrörelse. Bollen får inte kastas upp, lyftas eller studsas innan serven slås.

2. Servens riktning och mottagare

Serven ska slås diagonalt från den serverande spelarens position till motståndarens motsatta serveruta. Den serverande spelaren har rätt att fritt välja vilken av de två motspelarna som ska motta serve. Därmed är servern tillåten att förflytta sig mellan vänster och höger serveruta från poäng till poäng. Mottagande spelare får däremot inte byta plats för att undvika serve.

3. Antal serveförsök

Endast ett (1) serveförsök är tillåtet per poäng. Om serve är felaktig – exempelvis genom att gå i nät, studsas utanför korrekt serveruta, eller träffa sidvägg direkt efter studs – tillfaller poängen omedelbart motståndarlaget. Någon andra chans, såsom i padel eller tennis, medges ej.

4. Nätrullare vid serve

Om bollen vid serve nuddar nätet men därefter landar i korrekt serveruta och uppfyller samtliga krav enligt regelverket, anses serve giltig och spelet fortlöper.

5. Behållande av serve

Serven innehas av den spelare som vunnit föregående poäng. Spelaren behåller rätten att serva så länge det egna laget fortsätter vinna poäng. Vid poängförlust går serve över till motståndarlaget.

Det är samma spelare inom laget som behåller serve tills den förloras. Vid återvinnande av serve är det den andra medspelarens tur att serva tills en boll förloras.

6. Förbud mot lyra vid serve

Det är inte tillåtet att försöka genomföra lyra i samband med motståndarens serve.

7. Positionering och kroppsrörelse vid serve

7.1 Serve måste utföras med racketkontakt under brösthöjd.

7.2 Minst en (1) fot ska vara i kontakt med marken vid slagögonblicket.

7.3 Spelaren måste stå helt bakom baslinjen, inom serverutan definierad av förlängningen av mittlinje och sidlinje.

7.4 Det är inte tillåtet att trampa på eller över någon linje innan racket träffar bollen.

7.5 Efter att serve slagits måste bollen studsas i korrekt serveruta på motståndarens sida.

7.6 Det är inte tillåtet att bollen, direkt efter studs, träffar sidogaller eller sidvägg. Dock är kontakt med bakvägg efter studs tillåten.

§3. Poängsystem

1. Vunnen boll – 1 poäng

Varje korrekt vunnen boll genererar ett (1) poäng. En boll anses vara vunnen om:

- Den studsar mer än två (2) gånger på motståndarens planhalva utan att returneras,
- Den träffar nätet och dör på väg mot motståndaren,
- Den slås utanför spelplanen, inklusive ut över plexiglas eller genom dörren på otillåtet sätt (se §4).

2. Direkt kroppsträff – 3 poäng

Om bollen träffar en av motståndarnas kroppar direkt – det vill säga utan föregående studs på spelarens planhalva – tillfaller tre (3) poäng det lag som utförde slaget. Det spelar ingen roll vilken del av kroppen som träffas. Även träff av löst åtsittande kläder eller skor och eventuella huvudbonader räknas som kroppsträff.

3. Indirekt kroppsträff – 2 poäng

Om bollen först studsar en gång på motståndarens planhalva och därefter träffar en av motspelarnas kroppar, erhåller det slagande laget två (2) poäng. Även här saknar det betydelse vilken kroppsdel som träffas. Även träff av löst åtsittande kläder eller skor och eventuella huvudbonader räknas som kroppsträff.

4. Direkt lyra – 2 poäng

En direkt lyra definieras som en mottagning där spelaren fångar bollen med handen innan den hinner studsa i marken på den egna planhalvan. Det är tillåtet att "fumla" vid mottagningen – det vill säga att bollen tillfälligt rör vid handen men fångas upp strax därefter – så länge bollen inte vid något tillfälle nuddar marken. En korrekt utförd direkt lyra belönas med två (2) poäng.

- Vid misslyckat försök, där bollen vidrör marken före kontroll etablerats, tillfaller två (2) poäng motståndarlaget.

5. Indirekt lyra – 2 poäng

En indirekt lyra innebär att bollen först träffar en valfri kroppsdel (exempelvis bröst, ben, axel eller huvud) och därefter fångas in av spelaren, eller av medspelaren, innan den når marken. Ingen markkontakt får ske under förloppet, och ingen studs får ha skett på den egna planhalvan före kroppskontakten.

- Spektakulära varianter av lyra, såsom att fånga bollen mellan knäna, med munnen, i armhålan eller genom samspel mellan två spelare, är tillåtna – så länge reglerna ovan efterlevs.

- Om bollen i ett försök till indirekt lyra undgår kontroll och faller till marken, och detta sker efter första kontakt med annan kroppsdel än handen, räknas detta som en misslyckad direkt kroppsträff. **Tre (3) poäng** tillfaller då motståndarlaget i enlighet med bestämmelsen i §3.2.
-

§4. Spelregler och undantag

1. Tillåten dubbelstuds på egen planhalva

Det är tillåtet för ett lag att låta bollen studsa upp till två gånger på den egna planhalvan innan den spelas vidare. Denna regel möjliggör ett mer taktiskt och varierat spel, exempelvis genom avsiktliga markstudsar före retur eller för att skapa öppningar via studsbaserade passningar mellan lagmedlemmar. Det är även tillåtet att avsiktligt slå bollen i marken på egen planhalva för att sedan låta den passera över nät till motståndarsidan. I det fall en sådan boll fångas av motståndarlaget innan den når marken, kan poäng tilldelas enligt reglerna för lyra (se §3.4 och §3.5) och även kroppsträff (se §3.2 och §3.3).

2. Boll i spel efter kontakt med nät

Bollen förblir i spel även om den vidrör nätet – så länge den därefter spelas vidare i enlighet med spelets grundregler. Detta gäller både för direktspel och efter studs, förutsatt att det inte sker fler än två markstudsar på den egna planhalvan. Regeln ska tolkas i linje med motsvarande tillämpning inom volleyboll, där nätkontakt i sig inte är diskvalificerande.

3. Passning till sig själv

Det är inte tillåtet att passa bollen till sig själv. Vare sig via studs i marken eller upplägg i luften.

4. Boll som lämnar spelplanen genom dörr

Om en spelare slår bollen så att den lämnar spelplanen genom dörröppningen utan att dessförinnan ha vidrört vare sig vägg (plexiglas) eller nät, ska poängen tillfalla motståndarlaget. Detta gäller oavsett om bollen först passerar över nätet och studsar på motståndarnas planhalva. Så länge ingen godkänd kontakt med vägg eller nät sker innan bollen går ut genom dörren, betraktas detta som ett otillåtet utträde. Regeln är att betrakta som en avvikelse från praxis inom padelporten, där motsvarande slag i vissa fall är tillåtna.

5. Boll som lämnar spelplanen över plexiglas

Om en spelare slår bollen så att den, efter att ha studsat på motståndarens planhalva, passerar ut ur spelplanen över plexiglasen, räknas detta som ett regelbrott och poängen tillfaller motståndarlaget.

6. Returboll via bakvägg som återvänder till slående lags planhalva

Om bollen, efter att ha passerat nätet och studsat på motståndarlagets planhalva, träffar bakre plexiglasets och därefter återvänder över nätet till det lag som slog bollen, är bollen fortsatt i spel. Den betraktas i detta fall som en returboll från motståndarlaget, och spelet fortsätter utan avbrott enligt ordinarie regler.

7. Boll via galler på egen planhalva

En spelare får slå bollen mot gallret på sin egen planhalva innan den passerar över nätet till motståndarnas planhalva. Bollen är fortsatt i spel på samma sätt som om den slagits via plexiglas. Regeln tillämpas så länge bollen inte lämnar spelplanen på ett otillåtet sätt (se §4.5).

§5. Matchformat

1. Antal set och fastställande av format

En officiell match i Triple Tennis spelas i bäst av tre (3) eller fem (5) set. Det specifika matchformatet ska fastställas genom ömsesidig överenskommelse mellan parterna före matchstart, eller i enlighet med gällande turneringsreglemente om sådan föreligger.

2. Poänggräns per set

Varje set spelas till elva (11) poäng. Det lag som först når denna poänggräns vinner setet, under förutsättning att marginalkravet enligt §5.3 är uppfyllt.

3. Vinstmarginal vid setvinst

För att ett set ska kunna avgöras krävs att den vinnande parten har en marginal om minst två (2) poäng gentemot motståndaren. Ett set kan således inte sluta med exempelvis 11–10, utan måste vinnas med resultat som exempelvis 11–9 eller 13–11.

§6. Provisoriska regler (under prövning)

Inledning:

Följande bestämmelser är att betrakta som provisoriska och är föremål för fortsatt utvärdering under träningsspel och testmatcher. De ingår tills vidare i regelverket men kan komma att ändras eller permanentas genom framtida beslut av sportens regelkommitté.

1. Power Ball

Varje lag har rätt att en (1) gång per match, och endast när motståndarlaget har servern, utropa nästkommande boll som en så kallad *Power Ball*. Deklarationen ska ske tydligt och högt före servern, så att samtliga spelare är medvetna om tillämpningen.

Om laget som utropat Power Ball vinner bollen, tilldelas dubbla poäng jämfört med ordinarie regelverk. Poängfördelningen vid vinst är som följer:

Händelse	Ordinarie poäng	Poäng vid Power Ball
Vunnen boll (ex. trippelstuds, nätträff)	1 poäng	2 poäng
Indirekt kroppsträff	2 poäng	4 poäng
Direkt kroppsträff	3 poäng	6 poäng
Direkt lyra	2 poäng	4 poäng
Indirekt lyra	2 poäng	4 poäng

Om laget som utropat Power Ball förlorar bollen, tillfaller endast ordinarie poäng till motståndarlaget. Det utdelas aldrig dubbel poäng till det icke utropande laget.

§ 7. Rackets och bollar

De racketar och bollar som används i Triple Tennis ska uppfylla de krav som fastställts i dokumentet **“Triple Tennis – Tekniska specifikationer för utrustning”**. Endast utrustning som överensstämmer med detta dokument är godkänd för spel i sanktionerade matcher och turneringar.

Det åligger spelare, arrangörer och domare att säkerställa att den använda utrustningen är i enlighet med gällande specifikationer.

§ 8. Spelplanens användning

1. Triple Tennis spelas på standardiserade padelbanor utan krav på fysisk modifiering. Den befintliga infrastrukturen, inklusive mått, väggar, golvmaterial, nätets höjd samt ingångar, ska överensstämma med de riktlinjer som fastställts av Svenska Padelförbundet. Den befintliga padelbanan fungerar som spelplan för Triple Tennis i sin helhet. Inga permanenta eller tillfälliga ändringar i banans konstruktion krävs för att sporten ska kunna utövas enligt gällande regler.

2. Övergång till andra banformat

I framtida utveckling av sporten kan anpassade banformat eller egna Triple Tennis-banor utvecklas. Tills vidare gäller dock padelbanan som standardiserad

spelplan i såväl träning som tävlingssammanhang. Regelverket kommer i sådana fall att kompletteras med särskilda tillägg eller bilagor.