

# 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.

### Otillåten studs innan bollövergång

En boll får **inte** slås över till motståndarnas planhalva **efter att den har vidrört den egna planhalvan** som del i en passning eller mottagning.

Laget förlorar omedelbart bollen om:

1. En spelare **passar sin medspelare via studs på den egna planhalvan** och medspelaren därefter slår bollen över nät, eller:
2. En spelare **låter bollen studsa på den egna planhalvan** innan denne slår bollen över nät.

### 2. Racket som primärt redskap

Bollen får endast slås med racket. Undantag medges i situationer som omfattas av särskilda regler för **"catch"** (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 in i nät, det vill säga i riktning tillbaka mot det egna laget, när man befinner sig över nätets överkant, **och**
- slå bollen på andra sidan nätet i de fall bollen träffas av racket **när den har sjunkit nedanför nätets överkant.**

#### 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. Om en spelare studsar bollen i marken och genomför serven tilldelas poängen motståndaren. Det är däremot godkänt om en spelare avbryter sin serv efter en studs i marken eller uppkast och sedan genomför en korrekt serv.

### 2. Servens riktning och mottagare

Serven ska slås diagonalt från den serverande spelarens position till motståndarens motsatta serveruta. Den serverande spelaren har alltid rätt att **fritt välja vilken av de två motspelarna som ska mottaga serven**. Därmed är servern tillåten att förflytta sig mellan vänster och höger servruta 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 serven är felaktig – exempelvis genom att gå i nät, studsas utanför korrekt serveruta, eller träffa sidoväggens galler 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 serven 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 serven över till motståndarlaget.

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

## 6. Förbud mot catch vid serve

Det är inte tillåtet att försöka genomföra en **”catch”** i samband med motståndarens serve.

## 7. Positionering och kropps rörelse vid serve

**7.1** Serven måste utföras med racketkontakt i som högst midjehöjd.

**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 serven slagits måste bollen studsas i korrekt serveruta på motståndarens sida.

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

## 8. Bestämning av serveordning vid setstart

8.1 I det första setet avgörs vilket lag som börjar serva genom slantsingling eller ”kluns” (sten, sax, påse). Det lag som vinner får välja om det egna laget ska börja serva eller om motståndarlaget ska inleda.

8.2 I efterföljande set inleder alltid det lag som vann föregående set med serve.

8.3 Inom laget avgör spelarna själva vem som inleder serven, i enlighet med regel 5 om behållande av serve.

---

## §3. Poängsystem

*Vunna poäng i Triple Tennis grundas på olika typer av spelmoment. Förutom den ordinarie poängen vid vunnen boll förekommer särskilda händelser – så kallade **signaturmoment** – som belönas med högre poäng än ett vanligt vunnet slag.*

*Signaturmomenten representerar sportens mest karakteristiska och publikfångande inslag, och syftar till att uppmuntra kreativitet, precision och mod i spelet.*

De omfattar **body shot, indirekt body shot, indirekt catch och catch**.

### 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. Body shot – 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 **”body shot”**.

Det är inte möjligt att inom laget råka genomföra en **”body shot”** på varandra. Vid händelse av att en spelare slår bollen på sin medspelare så tilldelas motståndarlaget en (1) poäng.

### 3. Indirekt body shot – 2 poäng

Om bollen först studsar en eller två gånger 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 **”indirekt body shot”**.

#### Otillåten dubbelträff (racket-kropp)

Om en spelare, vid volleymottagning, först träffar bollen med racket och därefter med någon del av kroppen ska detta betraktas som en **indirekt body shot**. Bestämmelsen gäller **inte** om bollen har vidrört spelarens planhalva innan racket- och kroppskontakten sker varvid detta istället räknas som död boll och motståndarna tilldels **en (1) poäng**.

### 4. Catch – 2 poäng

En **”catch”** definieras som en mottagning där spelaren fångar bollen med handen innan den hinner studsas i marken på den egna planhalvan. Det är tillåtet att tillfälligt tappa kontroll över bollen 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 eller vidrör racket**. En korrekt **”catch”** belönas med två (2) poäng.

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

## 5. Indirekt catch – 2 poäng

En **”indirekt catch”** 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 **mark- eller rackkontakt** får ske under förloppet, och ingen studs får ha skett på den egna planhalvan före kroppskontakten.

- Spektakulära varianter av **”catch”**, 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 catch”** undgår kontroll och faller till marken, och detta sker **efter första kontakt med annan kroppsdel än handen**, räknas detta som en **”body shot”**. 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 studsas 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 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 **”catch”** (se §3.4 och §3.5) och även **”body shot”** (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. **Bollen tillhör sin planhalva**

Bollen tillhör alltid den planhalva den kommer ifrån. Motståndarna får inte slå på bollen förrän den passerat nätlinan.

#### 5. **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 och galler) 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 padelsporten, där motsvarande slag i vissa fall är tillåtna.

**Undantag:** Om bollen först slås i golvet på motståndarens sida, därefter studsar i plexiglas i bakkant och sedan lämnar spelplanen genom dörren, är detta tillåtet och poängen tillfaller slagande lag. Detta är det enda undantaget från ovanstående regel.

#### **Utträdd spelare som träffas av boll**

Om en spelare har lämnat spelplanen ut genom dörren och därefter träffas av en boll enligt följande, gäller följande bestämmelser:

a) Om bollen träffar spelaren direkt, utan föregående studs på motståndarens planhalva, tilldelas det slagande laget **tre (3) poäng** i enlighet med reglerna för *body shot*.

b) Om bollen först studsar på motståndarens planhalva innan den, efter studs eller via vägg, träffar den utträdda spelaren, tilldelas det slagande laget **två (2) poäng** i enlighet med reglerna för *indirekt body shot*.

Det saknar betydelse om spelaren befinner sig innanför eller utanför spelplanens fysiska gräns i dörröppningen vid träffen. Det avgörande är att kroppskontakt sker enligt ovanstående kriterier.

#### 6. **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 plexiglas, räknas detta som ett regelbrott och poängen tillfaller motståndarlaget.

#### 7. **Returboll via bakvägg som återvänder till slående lags planhalva**

Om bollen, efter att ha passerat nätet och studsat på motståndarlagets planhalva, träffar bakre plexiglas 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.

#### **8. 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).

#### **8. Följdhändelser och kronologisk prioritet**

Vid situationer där flera händelser inträffar i direkt följd ska bedömning ske kronologiskt, med hänsyn till när en handling avslutas.

Om en spelare genomför ett slag, en lyra eller annan poänggrundande handling innan ett potentiellt regelbrott sker (till exempel nätkontakt eller boll som lämnar spelplanen på otillåtet sätt), ska handlingen **anses genomförd och poängen/effekten av handlingen gälla.**

##### **Exempel på tillämpning:**

a) Om en spelare genomför en lyra och därefter vidrör nätet, anses lyran giltig och poängen ska tilldelas slagande lag.

b) Om bollen, efter korrekt spel, studsar tre gånger på motståndarens planhalva och därefter lämnar spelplanen genom dörren, ska poängen tilldelas slagande lag, då bollen anses "avslutad" vid tredje studsens innan utträdet.

Regeln syftar till att främja flyt i spelet och undvika straff i situationer där regelbrott inträffar först **efter att den primära handlingen har avslutats.**

---

#### **§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 uppnår elva (11) poäng vinner setet, under förutsättning att

laget under setets gång har erhållit minst en (1) poäng genom ett **signaturmoment** – det vill säga via **body shot**, **indirekt body shot** eller **catch**.

- Om laget inte har tilldelats någon poäng genom signaturmoment under setet, krävs istället att laget uppnår tretton (13) poäng för att vinna setet.

#### 4. **Vinstvillkor**

För att vinna ett set krävs ingen särskild poängmarginal mellan lagen.

Den part som först uppnår elva (11) poäng – alternativt tretton (13) poäng enligt §2 – vinner setet oavsett ställning.

Det innebär att ett set exempelvis kan sluta **11-12** om laget med elva (11) poäng uppfyller kriterierna enligt §2 (dvs. har gjort minst en poäng via ett signaturmoment).

---

## **§6. Provisoriska regler (under provning)**

### **Inledning:**

Följande bestämmelser är att betrakta som provisoriska och är föremål för fortsatt utvärdering under träningspel 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:

| <b>Händelse</b>                          | <b>Ordinarie poäng</b> | <b>Poäng vid Power Ball</b> |
|--|------------------------|-----------------------------|
| Vunnen boll (ex. trippelstuds, nätträff) | 1 poäng                | 2 poäng                     |
| Indirekt body shot                       | 2 poäng                | 4 poäng                     |
| Body shot                                | 3 poäng                | 6 poäng                     |
| Catch                                    | 2 poäng                | 4 poäng                     |
| Indirekt catch                           | 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.