

Số: /QĐ-TDTTVN

Hà Nội, ngày tháng năm 2025

QUYẾT ĐỊNH
Về việc Áp dụng tạm thời Luật thi đấu Pickleball USA tại Việt Nam

CỤC TRƯỞNG CỤC THỂ DỤC THỂ THAO VIỆT NAM

Căn cứ Luật Thể dục, thể thao ngày 29 tháng 11 năm 2006 và Luật sửa đổi một số điều của Luật Thể dục, thể thao ngày 14 tháng 6 năm 2018;

Căn cứ Quyết định số 619/QĐ-BVHTTDL ngày 11 tháng 3 năm 2025 của Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch quy định chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn và cơ cấu tổ chức của Cục Thể dục thể thao Việt Nam;

Theo đề nghị của Trưởng phòng Thể thao thành tích cao,

QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Áp dụng tạm thời Luật thi đấu Pickleball USA của Liên đoàn Pickleball Hoa kỳ tại Việt Nam gồm 13 Phần và Mục lục chỉ mục (có Luật thi đấu Pickleball USA và bản dịch kèm theo).

Điều 2. Luật này được áp dụng thống nhất trong các giải thi đấu Pickleball trên toàn quốc và thi đấu quốc tế tại Việt Nam.

Điều 3. Quyết định này có hiệu lực thi hành kể từ ngày ký.

Điều 4. Chánh Văn phòng, Trưởng phòng Thể thao thành tích cao, Thủ trưởng các đơn vị có liên quan chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này./.

Nơi nhận:

- Như Điều 4;
- Bộ trưởng (để báo cáo);
- Các Thứ trưởng (để báo cáo);
- Cục Thể dục thể thao Việt Nam;
- Sở VHTTDL; VHTT các tỉnh thành phố;
- Cục Quân huấn - Nhà trường Bộ Quốc phòng;
- Cục Công tác Chính trị - Bộ Công an;
- Lưu: VT, CTDTTVN, MXTùng (100).

KT. CỤC TRƯỞNG
PHÓ CỤC TRƯỞNG

Nguyễn Hồng Minh

LUẬT THI ĐẤU PICKLEBALL USA

(Ban hành kèm theo Quyết định số /QĐ-TDTTVN ngày tháng năm 2025
của Cục trưởng Cục Thể dục thể thao Việt Nam)

PHẦN 1. MÔN PICKLEBALL

Pickleball là môn thể thao dùng vợt, chơi với một quả bóng có lỗ nhỏ, sân có kích thước 20 x 44 feet (khoảng 6m x 13,4m), lưới tương tự như lưới Tennis. Sân được chia thành khu giao bóng bên phải (số chẵn) và bên trái (số lẻ), cùng với các khu vực cấm volley (non-volley zone) (Xem Hình 2-1).

Bóng được giao chéo sân qua lưới vào ô nhận bóng của đối phương bằng một động tác giao bóng hợp lệ. Sau đó, bóng được đánh qua lại giữa hai bên cho đến khi một người chơi không thể trả bóng đúng theo luật.

Điểm chỉ được ghi cho bên đang giao bóng khi người giao bóng hoặc đội của họ giành chiến thắng trong pha bóng, hoặc khi đối phương phạm lỗi. Người giao bóng tiếp tục thực hiện giao bóng, luân phiên giữa các ô giao bóng, cho đến khi bên giao bóng thua pha bóng hoặc phạm lỗi.

Đối với những trận đấu áp dụng phương thức tính điểm rally (tạm thời), mỗi pha bóng đều có thể ghi điểm cho bên giành chiến thắng, nhưng điểm kết thúc trận (game point) chỉ được ghi khi bên giao bóng giành thắng lợi.

Thông thường, bên đầu tiên ghi được 11 điểm và dẫn trước ít nhất 2 điểm sẽ giành chiến thắng ván đấu.

Pickleball có thể được chơi theo thể thức đánh đơn hoặc đánh đôi.

Đặc điểm nổi bật

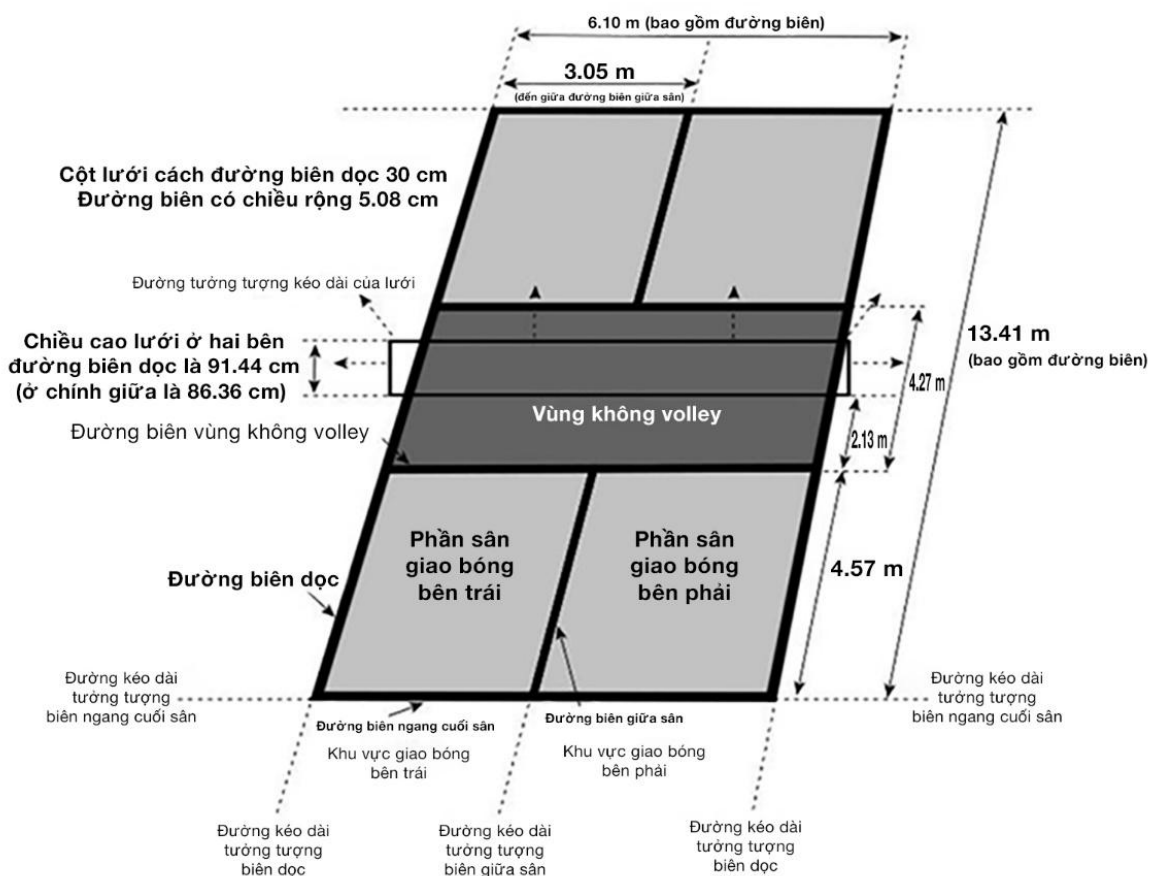
Luật hai lần nảy (Two-Bounce Rule): Sau khi giao bóng, mỗi bên đều phải để bóng nảy một lần trước khi được thực hiện đánh volley (đánh bóng khi chưa chạm đất).

Khu vực cấm volley (NVZ - Non-Volley Zone): Là khu vực cách lưới 7 feet (khoảng 2,13m) ở mỗi bên sân, trong đó người chơi không được thực hiện cú volley – nghĩa là bóng phải chạm đất trước khi được đánh. Ngoài khu vực này, phần còn lại của sân được sử dụng tự do cho mọi hình thức đánh bóng.

Dành cho người chơi xe lăn: Người chơi sử dụng xe lăn được phép để bóng nảy hai lần trước khi trả bóng. Lần nảy thứ hai có thể xảy ra ở bất kỳ đâu trên bề mặt sân, bao gồm cả khu vực xung quanh sân thi đấu.

PHẦN 2. SÂN VÀ TRANG THIẾT BỊ

2.A. Quy cách sân thi đấu. Kích thước và các thông số tiêu chuẩn cho một sân pickleball như sau:



Hình 2.1.

- 2.A.1. Sân thi đấu phải có hình chữ nhật với kích thước rộng 20 feet (6,10 m) và dài 44 feet (13,41 m), áp dụng cho cả trận đấu đơn và đôi. (Xem Hình 2-1)
- 2.A.2. Việc đo kích thước sân được thực hiện tính đến mép ngoài của các đường biên và đường khu vực cấm volley. Tất cả các đường kẻ phải rộng 2 inch (5,08 cm) và cùng màu, đồng thời phải tương phản rõ rệt với màu nền của mặt sân thi đấu.
- 2.A.3. Diện tích bề mặt thi đấu tối thiểu là 30 feet (9,14 m) chiều rộng và 60 feet (18,29 m) chiều dài. Nếu có thêm khoảng cách an toàn xung quanh là 10 feet (3,05 m), thì tổng diện tích sân là 40 feet (12,19 m) x 64 feet (19,51 m). Các kích thước khác được khuyến nghị cho bề mặt sân sẽ được nêu trong phần tiếp theo.

Mục đích	Rộng – feet (m)	Dài – feet (m)
Mới xây dựng	34 (10.36 m)	64 (19.5 m)
Cho giải đấu	34 (10.36 m)	64 (19.5 m)
Cho xe lăn	44 (13.41 m)	74 (22.56 m)
Sân vận động	50 (15.24 m)	80 (24.38 m)

2.A.3. (Xe lăn) Diện tích bề mặt sân thi đấu được khuyến nghị dành cho xe lăn là rộng 13.41m (44 feet) và dài 22.55m (74 feet). Kích thước để thi đấu bằng xe lăn trong sân vận động là rộng 15.24m (50 feet) và dài 24.38m (80 feet).

2.B. Đường kẻ và Khu vực. Các đường kẻ và khu vực của sân pickleball tiêu chuẩn được mô tả như sau (Hình 2-1):

2.B.1. Đường cuối sân (Baselines): Là các đường song song với lưới ở mỗi đầu sân.

2.B.2. Đường biên dọc (Sidelines): Là các đường vuông góc với lưới ở mỗi bên sân.

2.B.3. Khu vực không vô-lê (Non-Volley Zone - NVZ): Là khu vực trên sân, riêng cho mỗi đội, nằm ở hai bên lưới, được giới hạn bởi đường khu vực không vô-lê. Đường khu vực không vô-lê là đường nối giữa hai đường biên dọc, song song và cách lưới 7 feet (2,13 m). Tất cả các đường NVZ đều là một phần của NVZ.

2.B.4. Khu vực giao bóng (Service Court): Là khu vực nằm ngoài NVZ ở mỗi bên của đường trung tâm, bao gồm đường trung tâm, đường biên dọc và đường cuối sân.

2.B.5. Đường trung tâm (Centerline): Là đường chạy dọc theo trung tâm của sân ở mỗi bên lưới, kéo dài từ NVZ đến đường cuối sân, phân chia khu vực giao bóng chẵn và lẻ. Đối với Mini-singles, đường trung tâm cũng sẽ kéo dài qua khu vực không vô-lê.

2.B.6. Khu vực giao bóng bên phải/chẵn (Right/Even Court): Là khu vực giao bóng ở bên phải của sân khi đối mặt với lưới.

2.B.7. Khu vực giao bóng bên trái/lẻ (Left/Odd Court): Là khu vực giao bóng ở bên trái của sân khi đối mặt với lưới.

2.C. Thông số kỹ thuật của lưới

- 2.C.1. Vật liệu: Lưới có thể được làm từ bất kỳ loại vải lưới nào, miễn là không cho phép bóng đi xuyên qua.
- 2.C.2. Cột lưới: Khoảng cách giữa mặt trong của hai cột lưới nên là 22 feet $\pm$ 1 inch (6,71 m $\pm$ 2,54 cm). Đường kính tối đa của cột lưới là 3 inch (7,62 cm).
- 2.C.3. Kích thước lưới: Chiều dài của lưới phải ít nhất là 21 feet 9 inch (6,63 m), kéo dài từ cột này sang cột kia. Chiều cao của lưới, từ mép dưới đến mép trên, phải ít nhất là 30 inch (76,2 cm).
- 2.C.4. Mép lưới: Phần trên của lưới phải được viền bằng băng trắng rộng 2 inch (5,08 cm), phủ lên một dây hoặc cáp chạy xuyên qua phần viền này. Viền này phải nằm trên dây hoặc cáp.
- 2.C.5. Đo chiều cao lưới:
- Tại đường biên dọc: Tại vị trí lưới cắt ngang các điểm đánh dấu đường biên dọc, mép trên của lưới phải cao 36 inch $\pm$ 0,25 inch (91,44 cm $\pm$ 0,635 cm) so với mặt sân.
- Tại điểm giữa sân: Tại điểm giữa sân, cách đều hai đường biên dọc (10 feet từ mỗi bên), mép trên của lưới phải cao 34 inch $\pm$ 0,25 inch (86,36 cm $\pm$ 0,635 cm) so với mặt sân. Nếu có dây đai trung tâm đặt cách mỗi đường biên 10 feet, mép trên của lưới tại dây đai này cũng phải cao 34 inch $\pm$ 0,25 inch (86,36 cm $\pm$ 0,635 cm) so với mặt sân.
- 2.C.6. Lưới chùng: Ngoại trừ trong lượt giao bóng, nếu bóng đi qua lưới và chạm vào phần lưới chùng trên mặt đất, thì sẽ được chơi lại.



Hình 2-2

Bóng Pickleball

Quả bóng có lỗ lớn hơn (bên trái) thường được sử dụng cho chơi trong nhà, trong khi quả bóng có lỗ nhỏ hơn (bên phải) thường được sử dụng cho chơi ngoài trời. Màu sắc

có thể thay đổi. Tuy nhiên, tất cả các quả bóng đã được phê duyệt đều có thể sử dụng cho cả chơi trong nhà và ngoài trời. Danh sách đầy đủ các quả bóng đã được phê duyệt có trên trang web của USA Pickleball.

2.D. Thông số kỹ thuật của bóng

2.D.1. Thiết kế: Quả bóng phải có từ 26 đến 40 lỗ tròn, với khoảng cách giữa các lỗ và thiết kế tổng thể phù hợp để đảm bảo đặc tính bay ổn định. Trên bề mặt bóng phải in hoặc dập nổi tên hoặc logo của nhà sản xuất hoặc nhà cung cấp.

2.D.2. Phê duyệt: Ban tổ chức giải đấu sẽ lựa chọn quả bóng sử dụng trong giải.

2.D.3. Cấu tạo bóng: Quả bóng phải được làm từ vật liệu bền, được đúc với bề mặt nhẵn và không có kết cấu gồ ghề. Bóng phải có một màu đồng nhất, ngoại trừ các dấu hiệu nhận dạng như tên hoặc logo của nhà sản xuất. Bóng có thể có một gờ nhỏ tại đường nối, miễn là gờ này không ảnh hưởng đáng kể đến đặc tính bay của bóng. (Hình 2-2).

2.E. Thông số kỹ thuật của vợt

2.E.1. Vật liệu: Vợt phải được làm từ bất kỳ vật liệu nào được coi là an toàn và không bị cấm theo các quy định này. Vợt phải được làm từ vật liệu cứng, không nén, đáp ứng các tiêu chí của Ban tổ chức giải đấu.

2.E.2. Bề mặt: Bề mặt đánh bóng của vợt không được có hiện tượng tách lớp, lỗ, vết nứt, kết cấu thô ráp hoặc lõm làm phá vỡ bề mặt vợt, hoặc bất kỳ vật thể hay đặc điểm nào cho phép người chơi tạo ra độ xoáy quá mức lên bóng.

2.E.2.a. Phản chiếu: Bề mặt đánh bóng của vợt không được phản chiếu ánh sáng một cách tiêu cực, gây ảnh hưởng đến tầm nhìn của đối thủ.

2.E.3. Kích thước: Tổng chiều dài và chiều rộng của vợt, bao gồm cả viền bảo vệ và nắp đuôi, không được vượt quá 24 inch (60,96 cm). Chiều dài của vợt không được vượt quá 17 inch (43,18 cm). Không có giới hạn về độ dày của vợt.

2.E.4. Trọng lượng: Không có giới hạn về trọng lượng của vợt.

2.E.5. Sửa đổi: Các vợt đã được sửa đổi phải đáp ứng tất cả các thông số kỹ thuật.

2.E.5.a. Người chơi được phép thực hiện các sửa đổi hoặc bổ sung đối với vợt thương mại đã được chứng nhận, bao gồm: Dán hoặc thay thế băng viền bảo vệ (edge guard tape/replacements); Dán băng chì (weighted tape); Thêm trọng lượng vào hệ thống trọng lượng tích hợp của nhà sản xuất gốc (OEM); Thay đổi kích thước tay cầm bằng cách sử dụng miếng chèn, bọc tay cầm (grip wraps), tay cầm có thể thay thế của OEM hoặc thay thế mặt vợt từ OEM; Dán nhãn tên hoặc các dấu hiệu nhận dạng khác trên mặt vợt.

2.E.5.b. Nhãn dán và băng dán không được vượt quá 1.0 inch (2.54 cm) phía trên đỉnh tay cầm và không được vượt quá 0.5 inch (1.27 cm) vào bên trong mép ngoài của vợt hoặc, nếu có viền bảo vệ, không được vượt quá 0.5 inch vào bên trong viền bảo vệ.

2.E.5.c. Chỉ được phép có các dấu viết tay bằng bút trên bề mặt chơi của vợt với mục đích nhận dạng (như tên, chữ ký, số điện thoại, địa chỉ email) hoặc chữ ký lưu niệm. Không được phép có các hình ảnh hoặc đồ họa được thêm vào sau khi sản xuất trên vợt thương mại.

2.E.6. Các đặc điểm bề mặt và tính năng cơ học bị cấm

2.E.6.a. Sơn chống trượt hoặc bất kỳ loại sơn nào có kết cấu với cát, hạt cao su hoặc bất kỳ vật liệu nào gây ra độ xoáy bổ sung.

2.E.6.b. Cao su và cao su tổng hợp.

2.E.6.c. Đặc tính giống giấy nhám.

2.E.6.d. Các bộ phận chuyển động có thể làm tăng động lượng của đầu vợt. Bất kỳ bộ phận chuyển động nào có khả năng làm tăng động lượng của đầu vợt đều bị cấm. Tuy nhiên, các thiết bị giảm rung (vibration dampers) được chấp nhận.

2.E.7. Chỉ định mẫu vợt. Vợt phải có tên thương hiệu và tên hoặc số hiệu mẫu do nhà sản xuất cung cấp, được đánh dấu rõ ràng trên vợt. Thông tin về thương hiệu và mẫu vợt có thể được hiển thị trên vợt bằng nhãn dán do nhà sản xuất gắn vào.

2.F. Phê duyệt và cho phép thiết bị

2.F.1. Danh sách vợt được Ban tổ chức giải phê duyệt - Người chơi có trách nhiệm xác nhận rằng cây vợt họ đang sử dụng trong trận đấu đã được phê duyệt và được liệt kê là “Đạt” trong Danh sách vợt được Ban tổ chức giải phê duyệt.

- 2.F.1.a. Vi phạm. Nếu tại bất kỳ thời điểm nào trong giải đấu, phát hiện người chơi đang sử dụng vợt vi phạm bất kỳ quy định kỹ thuật nào của vợt hoặc không có trong Danh sách vợt được Ban tổ chức giải phê duyệt với trạng thái "Đạt", thì các hình phạt sau sẽ được áp dụng:
- 2.F.1.a.1. Nếu vi phạm được phát hiện trước khi trận đấu bắt đầu, người chơi phải chuyển sang sử dụng cây vợt được liệt kê là "Đạt" trong Danh sách vợt được phê duyệt. Không có hình phạt khi đổi vợt.
- 2.F.1.a.2. Nếu vi phạm được phát hiện sau khi trận đấu đã bắt đầu, người chơi hoặc đội sẽ bị xử thua trận đấu đang diễn ra.
- 2.F.1.a.3. Nếu vi phạm được phát hiện sau khi bảng điểm đã được nộp về bàn điều hành giải, kết quả của trận đấu vẫn được giữ nguyên.

2.G. Trang phục

- 2.G.1. An toàn và gây mất tập trung. Người chơi có thể được yêu cầu thay đổi trang phục không phù hợp, bao gồm cả trang phục có màu sắc gần giống với màu của quả bóng.
- 2.G.2. Hình ảnh. Hình ảnh, biểu tượng, tranh ảnh và chữ viết trên trang phục phải phù hợp và có tính thẩm mỹ.
- 2.G.3. Giày dép. Giày phải có đế không để lại vết hoặc làm hư hỏng bề mặt sân thi đấu.
- 2.G.4. Vi phạm: Ban tổ chức giải đấu có quyền yêu cầu thay đổi trang phục. Nếu việc thay đổi trang phục được yêu cầu, người chơi sẽ không bị trừ thời gian hội ý. Nếu người chơi từ chối tuân thủ quy định về trang phục, Ban tổ chức giải đấu có thể xử thua trận đấu đó.

PHẦN 3. ĐỊNH NGHĨA

3.A. Định nghĩa

- 3.A.1. Bóng đang trong cuộc (Ball In Play) – Khoảng thời gian diễn ra một pha bóng, bắt đầu từ cú giao bóng cho đến khi bóng chết. (Xem thêm mục 3.A.20 “Bóng sống”).
- 3.A.2. Kéo bóng (Carry) – Đánh bóng theo cách mà bóng không nảy ra khỏi mặt vợt mà bị "kéo" hoặc "đờ" theo mặt vợt.
- 3.A.3. Huấn luyện (Coaching) – Việc truyền đạt bất kỳ thông tin nào, bao gồm bằng lời nói, không lời hoặc điện tử, từ người không phải là đồng đội, mà người chơi hoặc đội có thể dựa vào để giành lợi thế hoặc tránh vi phạm luật.
- 3.A.4. Sân đấu (Court) – Khu vực nằm bên trong các đường biên dọc và đường cuối sân.
- 3.A.5. Chéo sân (Cross-Court) – Phần sân nằm chéo đối diện với vị trí đánh bóng cuối cùng.
- 3.A.6. Bóng chết (Dead Ball) – Bóng không còn trong cuộc chơi.
- 3.A.7. Gây phân tâm (Distraction) – Các hành động vật lý của người chơi không thuộc các hành vi thông thường trong môn thể thao này và theo đánh giá của trọng tài, ảnh hưởng đến khả năng hoặc sự tập trung của đối thủ khi đánh bóng. Ví dụ bao gồm (nhưng không giới hạn): Tạo tiếng ồn lớn, dậm chân mạnh, hoặc vung vợt theo cách gây rối.
- 3.A.8. Bóng nảy hai lần (Double Bounce) – Khi bóng nảy hai lần ở cùng một bên sân trước khi được trả lại.
- 3.A.9. Đánh bóng hai lần (Double Hit) – Đánh bóng hai lần trước khi trả lại bóng.
- 3.A.10. Truất quyền thi đấu (Ejection) – Vi phạm hành vi nghiêm trọng đến mức bị Ban tổ chức giải loại khỏi giải đấu. Người chơi có thể ở lại khu vực thi đấu nhưng không được tiếp tục tham gia bất kỳ trận đấu nào.
- 3.A.11. Trục xuất (Expulsion) – Hành vi vi phạm nghiêm trọng đến mức Ban tổ chức giải cấm người chơi tham gia bất kỳ nội dung nào hiện tại hoặc tương lai trong khuôn khổ giải đấu. Ngoài ra, người chơi phải rời khỏi địa

điểm tổ chức ngay lập tức và không được quay lại cho đến khi giải kết thúc.

- 3.A.12. Lỗi (Fault) – Vi phạm luật dẫn đến bóng chết và/hoặc kết thúc pha bóng.
- 3.A.13. Người giao bóng đầu tiên (First Server) – Trong đánh đôi, là người giao bóng từ phía bên phải/sân chẵn sau khi đội đối phương mất lượt giao bóng, tùy theo điểm số của đội mình.
- 3.A.14. Xử thua (Forfeit) – Việc trao chiến thắng của một ván hoặc trận đấu cho đối thủ do vi phạm luật.
- 3.A.15. Cú đánh sau khi bóng nảy (Groundstroke) – Cú đánh bóng được thực hiện sau khi bóng đã nảy một lần trên sân.
- 3.A.16. Cản trở (Hinder) – Bất kỳ yếu tố hoặc sự việc tạm thời nào không do người chơi gây ra mà ảnh hưởng tiêu cực đến pha bóng, không bao gồm các vật thể cố định. Ví dụ: Bóng lạc vào sân, côn trùng bay, vật lạ, người chơi hoặc trọng tài từ sân khác... nếu theo đánh giá của trọng tài, điều đó ảnh hưởng đến khả năng chơi bóng của người chơi.
- 3.A.17. Phần mở rộng tưởng tượng (Imaginary Extension) – Thuật ngữ dùng để mô tả việc hình dung một đường kẻ được kéo dài ra nếu nó vượt quá điểm kết thúc hiện tại. Người chơi và trọng tài cần tưởng tượng đường kẻ đó sẽ kéo dài tới đâu nếu không bị giới hạn bởi ranh giới sân.
- 3.A.18. Sân trái/sân lẻ (Left/Odd Court) – Khu vực giao bóng nằm bên trái sân khi đối mặt với lưới. Người giao bóng đầu tiên trong đánh đôi hoặc người giao bóng trong đánh đơn sẽ đứng ở phía trái/sân lẻ khi điểm số của họ là số lẻ.
- 3.A.19. Quyết định bóng chạm vạch (Line Call) – Từ ngữ được hô to bởi người chơi hoặc trọng tài biên và/hoặc cử chỉ tay nhằm báo hiệu cho trọng tài và/hoặc người chơi rằng bóng còn trong cuộc không rơi vào khu vực sân hợp lệ.
- 3.A.20. Bóng sống (Live Ball) – Khoảng thời gian bắt đầu khi trọng tài hoặc người giao bóng (hoặc đồng đội người giao bóng theo Luật 4.D.1) bắt đầu gọi điểm số, và kết thúc khi bóng trở thành bóng chết. (Xem thêm 3.A.1 – Bóng đang trong cuộc)
- 3.A.21. Động lượng (Momentum) – Là đặc tính của một vật thể đang chuyển động, chẳng hạn như người chơi đang thực hiện cú volley, khiến

họ tiếp tục chuyển động sau khi đã chạm bóng. Đà chuyển động kết thúc khi người chơi lấy lại thăng bằng và kiểm soát được chuyển động của mình hoặc dừng việc di chuyển về phía khu vực không volley.

- 3.A.22. Khu vực không volley (Non-Volley Zone – NVZ) – Là khu vực có kích thước 7 foot x 20 foot (khoảng 2,13m x 6,1m) nằm ngay sát lưới, thuộc phần sân của mỗi đội, liên quan đến các lỗi trong khu vực NVZ. Tất cả các đường viền giới hạn khu vực NVZ đều thuộc về khu vực này. NVZ là khu vực hai chiều, không có độ cao, nghĩa là không tính khoảng không phía trên mặt sân. (Xem Hình 2-1 và Mục 2.B.3)
- 3.A.23. Tổ trọng tài (Officiating team) – Nhân sự làm việc dưới sự chỉ đạo của Trọng tài trưởng giải đấu, có thể ở trên hoặc ngoài sân đấu, bao gồm: Trọng tài chính, Trọng tài phụ, Trọng tài ghi chép, Trọng tài xem lại video và Trọng tài biên.
- 3.A.24. Điều chỉnh tay cầm vợt (Paddle Grip Adjustments) – Các thiết bị không cơ khí dùng để thay đổi kích thước tay cầm hoặc giúp cố định tay của người chơi trên tay cầm.
- 3.A.25. Phần đầu của vợt (Paddle Head) – Là phần vợt không bao gồm tay cầm.
- 3.A.26. Vật thể cố định (Permanent Object) – Bất kỳ vật thể nào nằm trên hoặc gần sân, bao gồm cả vật thể nằm trên cao phía trên sân, có thể gây cản trở đến quá trình thi đấu. Vật thể cố định bao gồm: Trần nhà, tường, hàng rào, đèn chiếu sáng, trụ lưới (bao gồm bánh xe, tay đỡ, chân trụ, dây cáp hoặc dây thừng trên trụ lưới, hoặc các kết cấu hỗ trợ khác), khán đài và ghế ngồi cho khán giả, trọng tài, trọng tài biên, khán giả khi ở đúng vị trí quy định, và tất cả các vật thể khác xung quanh hoặc phía trên sân.
- 3.A.27. Mặt phẳng của lưới (Plane of the Net) – Mặt phẳng thẳng đứng tưởng tượng kéo dài ở tất cả các phía của hệ thống lưới, vượt ra ngoài phạm vi thực tế của lưới.
- 3.A.28. Bề mặt thi đấu (Playing Surface) – Bao gồm sân thi đấu và khu vực xung quanh sân đã được chỉ định cho việc chơi bóng.
- 3.A.29. Lời nói tục (Profanity) – Những từ ngữ, cụm từ hoặc cử chỉ tay, dù phổ biến hay không phổ biến, được xem là không phù hợp trong môi trường lịch sự hoặc khi có trẻ em. Thường bao gồm những từ bốn chữ dùng để chửi thề hoặc nhấn mạnh một cách thô tục.

- 3.A.30. Pha bóng (Rally) – Chuỗi tình huống thi đấu liên tục bắt đầu từ khi giao bóng và kết thúc khi xảy ra lỗi hoặc tình huống cản trở hợp lệ.
- 3.A.31. Người đón bóng (Receiver) – Người chơi đứng chéo sân so với người giao bóng, có nhiệm vụ trả giao bóng. Trong đánh đôi, người đón bóng đúng là người đứng ở vị trí chéo sân đúng với người giao bóng đúng, căn cứ theo điểm số và vị trí xuất phát trong trận đấu.
- 3.A.32. Đánh lại pha bóng (Replay) – Bất kỳ pha bóng nào được chơi lại vì lý do nào đó, mà không có điểm số được tính và không thay đổi quyền giao bóng.
- 3.A.33. Bỏ cuộc (Retirement) – Quyết định ngừng thi đấu của người chơi hoặc đội, qua đó trao chiến thắng cho đối thủ.
- 3.A.34. Khu vực bên phải/điểm chẵn (Right/Even Court) – Vùng giao bóng bên phải sân khi đối mặt với lưới. Người giao bóng đầu tiên trong đánh đôi hoặc người giao bóng trong đánh đơn phải đứng ở phía bên phải (điểm chẵn) của sân khi điểm số của họ là số chẵn.
- 3.A.35. Giao bóng thứ hai (Second Serve) – Trong đánh đôi, thuật ngữ dùng để chỉ tình huống đội giao bóng bị mất lượt giao đầu tiên trong hai lượt giao bóng được phép.
- 3.A.36. Người giao bóng thứ hai (Second Server) – Trong đánh đôi, là đồng đội của người giao bóng đầu tiên. Người này sẽ giao bóng sau khi người giao đầu tiên mất quyền giao bóng.
- 3.A.37. Cú giao bóng (Serve) – Cú đánh khởi đầu một pha bóng, được thực hiện bằng vợt.
- 3.A.38. Người giao bóng (Server) – Người chơi thực hiện cú giao bóng để bắt đầu pha bóng. Trong đánh đôi, người giao bóng đúng là người đứng ở vị trí phù hợp dựa theo điểm số và vị trí ban đầu trong trận đấu (xem Luật 4.B.6.b).
- 3.A.39. Khu vực giao bóng (Service Court) – Là khu vực nằm ở mỗi bên của đường trung tâm, bao gồm đường trung tâm, đường biên dọc và đường cuối sân, ngoại trừ khu vực không volley (NVZ).
- 3.A.40. Vùng đứng giao bóng (Serving Area) – Là khu vực phía sau đường cuối sân, nằm trên và giữa phần kéo dài tưởng tượng của đường trung tâm và hai đường biên dọc.

- 3.A.41. Mất quyền giao bóng (Side Out) – Việc trao quyền giao bóng cho đội đối phương sau khi một người chơi trong đánh đơn hoặc một đội trong đánh đôi bị mất lượt giao bóng.
- 3.A.42. Người giao bóng khởi đầu (Starting Server) – Trong mỗi đội đánh đôi, là người được chỉ định giao bóng đầu tiên khi bắt đầu trận đấu. Trong thi đấu giải, người giao bóng khởi đầu phải đeo một dấu hiệu nhận diện rõ ràng, do Trưởng ban tổ chức quy định.
- 3.A.43. Lỗi kỹ thuật (Technical Foul) – Một hình phạt do trọng tài đưa ra khi xảy ra vi phạm về hành vi ứng xử, dẫn đến việc trừ 1 điểm vào tổng điểm của đội vi phạm. Nếu đội đó đang có 0 điểm, thì đội đối phương sẽ được cộng 1 điểm. Lỗi kỹ thuật sẽ được áp dụng nếu:
- Đã có một cảnh cáo kỹ thuật trước đó và có lý do chính đáng để đưa ra cảnh cáo kỹ thuật thứ hai, hoặc
- Hành vi của người chơi hoặc đội chơi, theo phán đoán của trọng tài, đủ nghiêm trọng để xử lỗi kỹ thuật ngay lập tức.
- 3.A.44. Cảnh cáo kỹ thuật (Technical Warning) – Lời cảnh cáo từ trọng tài đối với hành vi vi phạm của người chơi hoặc đội. Không có điểm nào bị trừ hoặc cộng khi cảnh cáo kỹ thuật được đưa ra.
- 3.A.45. Cảnh cáo bằng lời (Verbal Warning) – Cảnh cáo bằng miệng của trọng tài về một hành vi vi phạm. Mỗi đội chỉ được nhận một lần cảnh cáo bằng lời trong mỗi trận đấu.
- 3.A.46. Đánh volley (Volley) – Trong một pha bóng, là cú đánh trúng bóng khi bóng vẫn còn đang trên không, trước khi chạm mặt sân.
- 3.A.47. Người chơi xe lăn (Wheelchair Player) – Bất kỳ người nào, có hoặc không có khuyết tật, tham gia thi đấu pickleball trên xe lăn. Xe lăn được xem là một phần cơ thể của người chơi. Có thể là người chơi khuyết tật hoặc bất kỳ ai muốn chơi bằng xe lăn.
- 3.A.48. Rút lui (Withdrawal) – Việc người chơi hoặc đội chơi yêu cầu rút khỏi bất kỳ trận đấu nào sắp tới trong một bảng đấu cụ thể.

PHẦN 4. GIAO BÓNG, TRÌNH TỰ GIAO BÓNG VÀ LUẬT TÍNH ĐIỂM

4.A. Giao bóng

- 4.A.1. Toàn bộ điểm số phải được xướng lên đầy đủ trước khi giao bóng.
- 4.A.2. Vị trí giao bóng: Người giao bóng phải giao vào ô giao bóng nằm chéo với vị trí đứng của họ. Bóng có thể chạm hoặc vượt qua lưới, và phải vượt qua khu vực không volley (NVZ) và các đường biên của NVZ. Bóng được phép chạm vào đường biên của ô giao bóng.
- 4.A.3. Nếu bóng giao vượt qua lưới hoặc chạm lưới khi vượt qua, rồi sau đó chạm vào người nhận bóng hoặc đồng đội của người nhận bóng, đội giao bóng sẽ được tính điểm.
- 4.A.4. Tại thời điểm bóng được giao:
 - 4.A.4.a. Ít nhất một chân của người giao bóng phải chạm mặt sân phía sau đường cuối sân (baseline).
 - 4.A.4.b. Không chân nào của người giao bóng được chạm lên sân trên hoặc bên trong đường cuối sân.
 - 4.A.4.c. Không chân nào được chạm ra ngoài khu vực giao bóng.
 - 4.A.4.d. **(Người chơi xe lăn):** Cả hai bánh sau của xe lăn phải ở trên mặt sân phía sau đường cuối sân, và không được chạm lên sân ở bên trong đường cuối sân hay ra ngoài phần kéo dài tưởng tượng của đường biên dọc hoặc đường trung tâm.
- 4.A.5. Cú giao bóng chỉ được thực hiện bằng một tay hoặc vợt khi thả bóng. Mặc dù một chút xoáy tự nhiên có thể xuất hiện khi thả bóng, người giao bóng không được cố ý tạo xoáy hoặc điều khiển bóng bằng bất kỳ phần nào của cơ thể hoặc vợt trong quá trình thả bóng.

Ngoại lệ: Người giao bóng có thể để bóng lăn tự nhiên khỏi mặt vợt do trọng lực.
- 4.A.6. Trong các trận đấu có trọng tài, việc thả bóng của người giao bóng phải được nhìn thấy rõ bởi cả trọng tài và người nhận bóng. Trong các trận không có trọng tài, việc thả bóng phải được nhìn thấy bởi người nhận

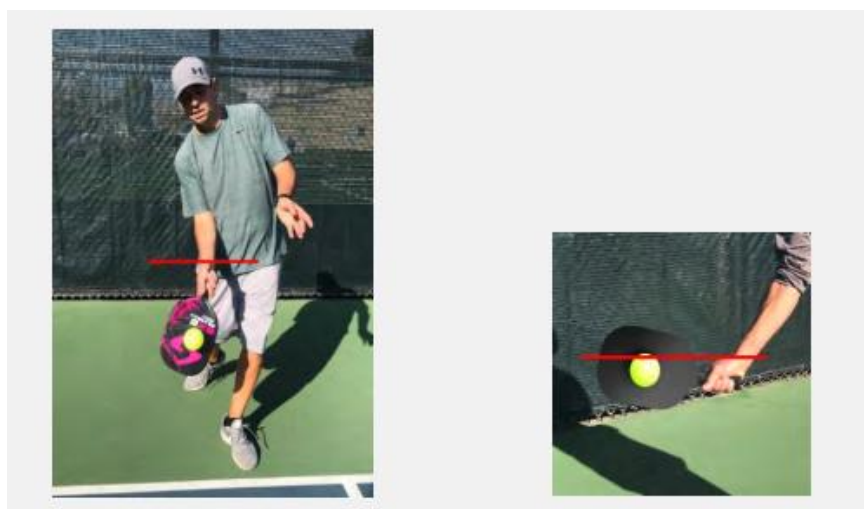
bóng. Nếu việc thả bóng không nhìn thấy được, một tình huống đánh lại (replay) sẽ được áp dụng theo Luật 4.A.9.

4.A.7. Giao bóng trên không (The Volley Serve). Volley Serve là kiểu giao bóng mà bóng được đánh khi chưa chạm mặt sân, có thể sử dụng động tác thuận tay hoặc trái tay. Một cú giao bóng hợp lệ theo kiểu Volley phải đảm bảo các yếu tố sau:

4.A.7.a. Cánh tay của người giao bóng phải chuyển động theo hình vòng cung hướng lên tại thời điểm vợt chạm bóng. (Xem Hình 4-3)

4.A.7.b. Điểm cao nhất của đầu vợt không được cao hơn phần cao nhất của cổ tay (tại vị trí khớp cổ tay uốn cong) tại thời điểm vợt chạm bóng. (Xem Hình 4-1 và 4-2)

4.A.7.c. Việc tiếp xúc với bóng không được xảy ra phía trên thắt lưng. (Xem Hình 4-1 và 4-3)



Hình 4-1. Giao bóng hợp lệ

Hình 4-2. Giao bóng không hợp lệ



Hình 4-3. Giao bóng hợp lệ

4.A.8. Giao bóng thả (The Drop Serve). Giao bóng thả được thực hiện bằng cách đánh vào bóng sau khi bóng đã nảy trên mặt sân và có thể được thực hiện bằng động tác thuận tay hoặc trái tay. Không có giới hạn về số lần bóng được nảy hoặc vị trí bóng nảy trên mặt sân. Một cú giao bóng thả hợp lệ bao gồm các yếu tố sau:

- 4.A.8.a. Người giao bóng phải thả bóng bằng một tay duy nhất hoặc để bóng rơi khỏi mặt vợt từ bất kỳ độ cao tự nhiên (không có hỗ trợ) nào.
- 4.A.8.b. Khi thả bóng, không được đẩy bóng theo bất kỳ hướng nào hoặc bằng bất kỳ cách nào trước khi đánh bóng để giao bóng.
- 4.A.8.c. Những hạn chế trong quy định về giao bóng volley tại Luật 4.A.7 không áp dụng đối với giao bóng thả.

4.A.9. Chơi lại (Replay) hoặc Lỗi (Fault). Trong các trận đấu có trọng tài, trọng tài có thể yêu cầu chơi lại nếu họ không chắc chắn rằng một hoặc nhiều yêu cầu của cú giao bóng đã được đáp ứng. Việc chơi lại phải được tuyên bố trước khi cú trả giao bóng diễn ra. Trọng tài sẽ tuyên bố lỗi nếu họ chắc chắn rằng một hoặc nhiều yêu cầu của cú giao bóng (trừ quy định tại Luật 4.A.6) không được đáp ứng.

Trong các trận đấu không có trọng tài, nếu người nhận bóng phát hiện bóng bị tác động tạo xoáy trước khi giao, hoặc việc thả bóng không nhìn thấy rõ, thì người nhận bóng có thể yêu cầu chơi lại trước khi trả giao bóng. Trong các trận không có trọng tài, người nhận bóng không có quyền yêu cầu chơi lại hoặc tuyên bố lỗi đối với các vi phạm trong động tác giao bóng.

4.A.9.a. Các biện pháp xử lý vi phạm động tác giao bóng được quy định như sau:

	TRẬN ĐẤU CHÍNH THỨC		TRẬN ĐẤU KHÔNG CHÍNH THỨC
	Trọng tài không chắc chắn việc phạm luật	Trọng tài chắc chắn về việc phạm luật	Người nhận giao bóng xác định vi phạm
GIAO BÓNG VOLLEY			
5.1.7.1. Không có chuyển động vòng cung hướng lên	Thực hiện lại	Lỗi	Không có gì
5.1.7.2. Đầu vợt trên cổ tay	Thực hiện lại	Lỗi	Không có gì
5.1.7.3. Điểm tiếp xúc trên thắt lưng	Thực hiện lại	Lỗi	Không có gì
5.1.5. Tạo độ xoáy	Thực hiện lại	Lỗi	Thực hiện lại
5.1.6. Thả bóng không nhìn thấy được	Thực hiện lại	Thực hiện lại	Thực hiện lại
GIAO BÓNG NẢY			
5.1.8.1. Không thả bóng bằng một tay hoặc bằng mặt vợt, hoặc không từ một độ cao không có tác động bên ngoài	Thực hiện lại	Lỗi	Không có gì
5.1.8.2. Bóng được đẩy lên hoặc xuống	Thực hiện lại	Lỗi	Không có gì
5.1.5. Tạo độ xoáy	Thực hiện lại	Lỗi	Thực hiện lại
5.1.6. Thả bóng không nhìn thấy được	Thực hiện lại	Thực hiện lại	Thực hiện lại

4.B. Vị trí của người chơi

4.B.1. Người giao bóng và người nhận bóng. Người giao bóng đứng phải đứng đúng khu vực giao bóng (xem Luật 4.B.5 và 4.B.6). Người nhận bóng đứng phải là người nhận cú giao bóng.

4.B.2. Ở đầu mỗi ván đấu, người giao bóng đầu tiên sẽ bắt đầu giao từ phía sân được xác định bởi điểm số.

4.B.3. Mỗi người chơi sẽ tiếp tục giao bóng cho đến khi thua pha bóng đó hoặc bị trọng tài tuyên bố phạm lỗi.

4.B.3.a. (Quy định thử nghiệm) – Tùy chọn tính điểm theo pha bóng (Rally Scoring). Sau khi người giao bóng thua pha bóng hoặc phạm

lỗi, một “side out” sẽ xảy ra và quyền giao bóng được chuyển cho đối thủ.

4.B.4. Miễn là người chơi còn giữ quyền giao bóng, sau mỗi điểm, người giao bóng sẽ đổi vị trí giữa phía bên phải (số chẵn) và bên trái (số lẻ) của sân.

4.B.5. Trận đơn (Singles)

4.B.5.a. Nếu điểm số của người giao bóng là số chẵn (0, 2, 4, ...), cú giao bóng phải được thực hiện từ khu vực giao bóng bên phải (even) và được nhận ở sân bên phải của đối thủ.

4.B.5.b. Nếu điểm số của người giao bóng là số lẻ (1, 3, 5, ...), cú giao bóng phải được thực hiện từ khu vực giao bóng bên trái (odd) và được nhận ở sân bên trái của đối thủ.

4.B.5.c. Sau khi người giao bóng thua pha bóng hoặc phạm lỗi, một “side out” sẽ xảy ra và quyền giao bóng được chuyển cho đối thủ.

4.B.6. Trận đôi (Doubles). Cả hai người chơi trong một đội đều sẽ giao bóng trước khi một "side out" được tuyên bố, ngoại trừ ở đầu mỗi ván đấu, khi chỉ người giao bóng đầu tiên được giao bóng. Vì vậy, người giao bóng đầu tiên trong mỗi ván sẽ được xác định là "Người giao bóng thứ hai" (Second Server) cho mục đích tính điểm, vì một "side out" sẽ xảy ra ngay sau khi đội giao bóng thua pha bóng hoặc phạm lỗi, và quyền giao bóng sẽ được chuyển cho đội đối phương.

(Quy định thử nghiệm): Đối với tùy chọn tính điểm theo pha bóng (rally scoring), mỗi đội chỉ có một người giao bóng trước khi một “side out” xảy ra.

4.B.6.a. Ở đầu mỗi lần “side out”, lượt giao bóng sẽ bắt đầu từ khu vực giao bóng bên phải (even).

4.B.6.b. Khi điểm số của đội là số chẵn (0, 2, 4,...), vị trí đứng của người giao bóng đầu tiên của đội là ở khu vực giao bóng bên phải (even). Khi điểm số của đội là số lẻ (1, 3, 5,...), vị trí đứng của người giao bóng đầu tiên là ở khu vực bên trái (odd).

4.B.6.c. Sau mỗi lần “side out”, lượt giao bóng sẽ bắt đầu với người chơi đang ở đúng vị trí bên phải/even của sân theo điểm số của đội. Người này được gọi là “Người giao bóng thứ nhất” (First Server) và đồng đội được gọi là “Người giao bóng thứ hai” (Second Server).

(Quy định thử nghiệm): Với tùy chọn tính điểm theo pha bóng (rally scoring), sau mỗi lần “side out”, giao bóng cũng sẽ bắt đầu với người chơi ở đúng vị trí bên phải/even của sân theo điểm số.

4.B.6.d. Người giao bóng thứ nhất sẽ thực hiện giao bóng, luân phiên hai bên sau mỗi điểm ghi được, cho đến khi thua pha bóng hoặc đội giao bóng phạm lỗi. (Quy định thử nghiệm): Với tùy chọn rally scoring, người giao bóng cũng luân phiên hai bên sau mỗi điểm ghi được, cho đến khi thua pha bóng hoặc phạm lỗi.

4.B.6.e. Sau khi đội của Người giao bóng thứ nhất thua pha bóng hoặc phạm lỗi, Người giao bóng thứ hai sẽ giao bóng từ vị trí đúng, và sẽ luân phiên vị trí giao bóng miễn là đội còn ghi điểm.

(Quy định thử nghiệm): Với tùy chọn rally scoring, một “side out” sẽ xảy ra ngay khi đội giao bóng thua pha bóng hoặc phạm lỗi.

4.B.7. Vị trí của đồng đội. Trong đánh đôi, ngoại trừ người giao bóng (xem Quy tắc 4.A.4), không có giới hạn về vị trí của bất kỳ người chơi nào, miễn là tất cả đều đứng ở phía sân của đội mình. Họ có thể đứng trên sân hoặc ngoài sân.

4.B.8. Tra hỏi vị trí trước khi giao bóng. Trước khi giao bóng, bất kỳ người chơi nào cũng có thể hỏi trọng tài về các nội dung sau: Tỷ số hiện tại; Ai là người giao bóng hoặc người nhận bóng đúng; Liệu có người chơi nào đang đứng sai vị trí không.

Trong trận đấu không có trọng tài, người chơi có thể hỏi đối thủ những câu tương tự và đối thủ phải cung cấp thông tin chính xác.

4.B.9. Trách nhiệm của trọng tài trước khi giao bóng. Trước khi gọi điểm số, trọng tài sẽ xác nhận và điều chỉnh (nếu cần) để đảm bảo rằng: Tất cả người chơi đứng đúng vị trí; Người giao bóng đúng là người đang cầm bóng để giao.

4.B.10. Xử lý lỗi vị trí và người chơi sai. Nếu người giao bóng đúng và người nhận bóng đúng đang ở đúng vị trí khi điểm số được gọi, nhưng một người chơi sai thực hiện giao hoặc nhận bóng, đó là một lỗi (fault) — dù pha bóng đã kết thúc. Lỗi này phải được gọi ra trước khi pha bóng tiếp theo bắt đầu.

Nếu người giao bóng đúng hoặc người nhận bóng đúng đang đứng sai vị trí khi điểm số được gọi: Trọng tài hoặc người chơi có thể dừng ngay pha bóng để xác nhận lỗi, và pha bóng sẽ được chơi lại (replay). Nếu pha bóng vẫn tiếp tục mà không ai phát hiện lỗi, kết quả của pha bóng vẫn được công nhận.

Nếu một người chơi dừng pha bóng và nhận định sai về lỗi vị trí hoặc người, thì đó là lỗi của người chơi đó. Nếu trọng tài dừng pha bóng và nhận định sai về lỗi vị trí hoặc người, pha bóng sẽ được chơi lại (replay).

4.C. Sự sẵn sàng. Bất kỳ người chơi nào đều có thể ra hiệu “chưa sẵn sàng” trước khi trọng tài bắt đầu đọc điểm số.

4.C.1. Một trong các tín hiệu sau phải được sử dụng để ra hiệu “chưa sẵn sàng”:

1) Giơ vọt lên trên đầu. 2) Giơ tay không cầm vợt lên trên đầu. 3) Hoàn toàn quay lưng lại với lưới.

4.C.2. Sau khi trọng tài bắt đầu gọi điểm số, các tín hiệu “chưa sẵn sàng” sẽ bị bỏ qua, trừ khi có tình huống gây cản trở (hinder). Việc một người chơi hoặc đội đứng sai vị trí không được xem là cản trở. Các lời nói như “stop” (dừng lại) hoặc “wait” (chờ chút) sẽ được công nhận để dừng pha bóng.

4.D. Gọi điểm số. Điểm số chỉ được gọi sau khi người giao và người nhận bóng đã (hoặc lẽ ra phải) vào vị trí đúng, và tất cả người chơi đã (hoặc lẽ ra phải) sẵn sàng để chơi.

4.D.1. Trong trận không có trọng tài, người giao bóng thường là người gọi điểm số, nhưng nếu không thể, đồng đội của người giao bóng có thể gọi thay. Người gọi điểm không được thay đổi trong suốt trận đấu, trừ khi có vấn đề về giọng nói.

4.E. Quy tắc 10 giây. Sau khi điểm số được gọi, người giao bóng có 10 giây để thực hiện giao bóng.

4.E.1. Nếu vượt quá 10 giây, sẽ bị xử lỗi (fault).

4.E.2. Nếu sau khi điểm được gọi mà đội giao bóng đổi vị trí sân giao, trọng tài phải dừng trận đấu, cho phép tất cả người chơi vào đúng vị trí, sau đó gọi lại điểm để bắt đầu lại đếm 10 giây. Trong trận không có trọng tài, người giao bóng phải làm tương tự.

4.F. Ghi điểm. Một người chơi đánh đơn hoặc đội đánh đôi chỉ ghi điểm khi đang giao bóng. Điểm cũng có thể được cộng nếu đối thủ bị xử lỗi kỹ thuật và đang có điểm số là 0.

4.F.1. (Quy tắc tạm thời – Tùy chọn tính điểm theo pha bóng). Một người chơi hoặc đội được tính điểm mỗi khi thắng pha bóng, ngoại trừ điểm kết thúc ván (game point), chỉ được tính nếu đang giao bóng.

4.G. Điểm. Một điểm được tính khi người giao bóng giao bóng hợp lệ và thắng pha bóng.

4.G.1 (Quy tắc tạm thời – Tùy chọn tính điểm theo pha bóng). Một điểm được tính mỗi khi thắng pha bóng, ngoại trừ điểm kết thúc ván (game point), chỉ được tính khi đang giao bóng.

4.H. Thắng ván đấu. Đội đầu tiên ghi được điểm thắng ván sẽ thắng ván đấu.

4.I. Cách gọi điểm số trong trận đơn. Thứ tự gọi điểm đúng là: điểm người giao bóng trước, sau đó là điểm người nhận bóng, với hai con số. Ví dụ: “một – không” (one – zero).

4.J. Cách gọi điểm số trong trận đôi. Trong trận đôi, điểm số được gọi theo ba con số, theo thứ tự sau: Điểm của đội giao bóng - Điểm của đội nhận bóng - Số hiệu người giao bóng (một hoặc hai). Ví dụ: “không – một – một” (zero – one – one). Ở đầu mỗi ván đấu, điểm số sẽ được gọi là: “không – không – hai” (zero – zero – two).

4.J.1. (Quy tắc tạm thời – Tùy chọn tính điểm theo pha bóng). Cách gọi điểm trong trận đôi sẽ theo hai con số, giống như trận đơn: điểm của người giao trước – điểm của người nhận sau. Ví dụ: “một – không” (one – zero).

4.K. Gọi sai điểm số. Nếu điểm số được gọi sai, trọng tài hoặc bất kỳ người chơi nào đều có thể dừng trận đấu trước khi trả giao bóng để sửa điểm số. Khi đó, pha bóng sẽ được chơi lại sau khi gọi đúng điểm. Sau khi đã trả giao bóng, trận đấu vẫn tiếp tục đến hết pha bóng. Sau đó, điểm sẽ được chỉnh lại đúng trước khi giao bóng tiếp theo. Nếu một người chơi dừng trận đấu sau khi đã trả giao bóng để yêu cầu sửa điểm số, người đó sẽ bị xử lỗi và mất pha bóng. Nếu một người chơi dừng trận đấu sau khi giao bóng mà điểm số được gọi đúng, người chơi đó cũng sẽ bị xử lỗi và mất pha bóng.

4.L. Lỗi chân khi giao bóng. Một lỗi xảy ra khi người giao bóng vi phạm bất kỳ quy tắc nào được nêu trong Mục 4.A.4.

4.M. Lỗi giao bóng. Trong quá trình giao bóng, lỗi sẽ được tính cho người giao nếu vi phạm bất kỳ điều nào sau đây, và sẽ mất quyền giao bóng:

- 4.M.1. Bóng giao chạm vào vật thể cố định nào đó trước khi chạm đất.
- 4.M.2. Bóng giao chạm vào người giao hoặc đồng đội của họ, hoặc bất kỳ vật gì mà họ đang mặc hoặc cầm.
- 4.M.3. Bóng giao rơi vào khu vực cấm vô lê (NVZ), bao gồm cả đường biên khu NVZ.
- 4.M.4. Bóng giao rơi ra ngoài ô giao bóng.
- 4.M.5. Bóng giao chạm lưới và rơi vào khu vực cấm vô lê.
- 4.M.6. Bóng giao chạm lưới và rơi ra ngoài ô giao bóng.
- 4.M.7. Người giao sử dụng cú giao bóng không hợp lệ, dù là giao bóng vô lê (xem Mục 4.A.7) hay giao bóng thả bóng (xem Mục 4.A.8).
- 4.M.8. Người giao hoặc đồng đội của họ gọi thời gian chờ sau khi đã giao bóng.
- 4.M.9. Người giao đánh bóng trong khi điểm số đang được gọi.
- 4.M.10. Người giao vi phạm bất kỳ quy tắc nào được liệt kê trong Mục 4.A.4.

4.N. Lỗi của người nhận bóng. Lỗi được tính cho đội nhận bóng, dẫn đến một điểm cho người giao, nếu xảy ra các trường hợp sau:

- 4.N.1. Người nhận hoặc đồng đội bị bóng chạm vào hoặc cản trở đường bay của bóng trước khi bóng chạm đất.
- 4.N.2. Người nhận hoặc đồng đội của họ gọi thời gian chờ sau khi bóng đã được giao.

PHẦN 5. QUY TẮC CHỌN GIAO BÓNG VÀ CHỌN SÂN

5.A. Lựa chọn Sân, Giao bóng, Nhận bóng hoặc Nhường quyền

- 5.A.1. Có thể sử dụng bất kỳ phương pháp công bằng nào để xác định người chơi hoặc đội nào được quyền chọn đầu tiên giữa: chọn sân, giao bóng, nhận bóng hoặc nhường quyền (ví dụ: viết số 1 hoặc 2 ở mặt sau phiếu điểm, tung đồng xu). Sau khi đã chọn, lựa chọn đó không được thay đổi.
- 5.A.2. Trong thi đấu đôi, các đội có thể thay đổi người giao bóng bắt đầu giữa các ván và nên thông báo cho trọng tài. Trong các trận không có trọng tài, đội nên thông báo cho đối thủ nếu có thay đổi người giao bóng bắt đầu. Người giao bóng bắt đầu cho ván là người đeo dấu hiệu nhận biết được quy định. Không có lỗi hay hình phạt nếu không thực hiện thông báo này. Khi trận đấu đã bắt đầu, nếu trọng tài phát hiện người giao bóng bắt đầu đã thay đổi, trọng tài sẽ ghi chú lại trên phiếu điểm sau khi pha bóng kết thúc.
- 5.A.3. Trong thi đấu đôi, người giao bóng bắt đầu phải đeo rõ ràng dấu hiệu nhận biết đã được Ban Tổ chức giải đấu quy định.

5.B. Thay Đổi Sân

- 5.B.1. Các đội đổi sân và đổi quyền giao bóng ban đầu sau khi kết thúc mỗi ván.
- 5.B.2. Có 2 phút nghỉ giữa các ván. Nếu cả hai đội đồng ý, trận đấu có thể tiếp tục sớm hơn. Áp dụng Quy tắc 10.A.5 để tiếp tục trận đấu.
- 5.B.3. Trong các trận chỉ có một ván, các đội sẽ đổi sân ở điểm giữa ván, tùy theo thể thức thi đấu. Ví dụ: đổi sân ở điểm số 6 nếu ván đánh đến 11; điểm số 8 nếu ván đánh đến 15; hoặc điểm số 11 nếu ván đánh đến 21. Quyền giao bóng vẫn giữ nguyên cho người đang giao bóng.
- 5.B.4. Trong các trận nhiều ván, các đội sẽ đổi sân ở điểm giữa của ván cuối cùng theo thể thức thi đấu. Ví dụ: đổi sân ở điểm số 6 trong ván cuối cùng đánh đến 11. Quyền giao bóng vẫn giữ nguyên cho người đang giao bóng. Ngoại lệ: Nếu ván đầu tiên bị xử thua do một đội vắng mặt, sẽ không thực hiện đổi sân trong ván cuối cùng, vì mỗi đội đã thi đấu số ván bằng nhau ở mỗi bên sân.
- 5.B.5. Thời gian đổi sân giữa ván: Có 1 phút nghỉ để đổi sân trong khi trận đấu đang diễn ra. Áp dụng Quy tắc 10.A.5 để tiếp tục trận đấu.

- 5.B.6. Sau khi điểm đôi sân đã được ghi, nếu có lỗi kỹ thuật dẫn đến mất điểm của đội giao bóng, điều này không ảnh hưởng đến việc hoàn thành đôi sân.
- 5.B.7. Nếu việc đôi sân không được thực hiện theo Quy tắc 5.B.3 hoặc 5.B.4, thì sẽ được thực hiện ngay khi phát hiện. Điều này không phải là lỗi của bất kỳ đội nào, điểm số không bị ảnh hưởng và quyền giao bóng vẫn thuộc về người đang giao bóng.

PHẦN 6. QUY TẮC GỌI BÓNG

- 6.A. Một quả giao bóng được xem là "trong" nếu nó vượt qua vùng cấm vô lê (non-volley zone) và các vạch của vùng này, đồng thời rơi vào đúng ô giao bóng hoặc chạm vào bất kỳ đường vạch nào của ô giao bóng đúng. Bất kỳ quả bóng nào khác trong quá trình thi đấu nếu rơi vào trong sân hoặc chạm vào bất kỳ vạch kẻ nào của sân đều được tính là "trong".
- 6.B. Một quả bóng chạm hoàn toàn ra ngoài mặt sân thi đấu được coi là "ngoài". Một quả giao bóng rơi vào vùng cấm vô lê của đối thủ, bao gồm cả các đường kẻ của vùng cấm vô lê, cũng được coi là "ngoài".
- 6.C. **Quy Tắc Ứng Xử Về Gọi Bóng (Code of Ethics for Line Calling).** Pickleball được chơi theo những quy tắc cụ thể. Ngoài ra, việc gọi bóng cũng yêu cầu tuân thủ quy tắc đạo đức, đặc biệt khi người chơi đảm nhiệm nhiệm vụ gọi bóng.

Trách nhiệm gọi bóng của người chơi khác với trách nhiệm của trọng tài hoặc các trọng tài biên. Các trọng tài đưa ra phán quyết một cách công bằng vì lợi ích của tất cả người chơi. Khi được giao nhiệm vụ gọi bóng, người chơi phải cố gắng chính xác và tuân theo nguyên tắc rằng mọi pha bóng nghi ngờ phải được xử lý theo hướng có lợi cho đối thủ.

Các nguyên tắc cơ bản bao gồm:

- 6.C.1. Người chơi chịu trách nhiệm gọi bóng ở phần sân bên mình (ngoại trừ các lỗi giao bóng ngắn, lỗi đặt chân khi giao bóng và các lỗi trong vùng cấm vô lê nếu có trọng tài theo dõi). Nếu một người chơi đã gọi bóng ban đầu, nhưng sau đó hỏi ý kiến của đối thủ hoặc trọng tài, và nếu đối thủ hoặc trọng tài có thể đưa ra phán quyết rõ ràng là "trong" hoặc "ngoài", thì phán quyết đó sẽ được chấp nhận. Nếu không ai có thể đưa ra quyết định rõ ràng, thì quyết định ban đầu của người chơi sẽ giữ nguyên. Phán quyết của đối thủ có thể được kháng nghị lên trọng tài để có quyết định cuối cùng.
- 6.C.2. Trong các trận đấu có trọng tài biên, người chơi chỉ được quyền gọi bóng ở đường giữa trong khi giao bóng.
- 6.C.3. Trong các tình huống gọi bóng, đối thủ được hưởng lợi khi có nghi ngờ. Bất kỳ quả bóng nào không thể được gọi rõ ràng là "ngoài" sẽ được tính là "trong".
- Người chơi không thể yêu cầu đánh lại pha bóng chỉ vì không nhìn thấy bóng hoặc không chắc chắn. Tuy nhiên, nếu người chơi không gọi bóng và

cũng không nhìn thấy rõ, họ có thể yêu cầu trọng tài đưa ra quyết định. Nếu trọng tài không thể đưa ra quyết định rõ ràng, quả bóng sẽ được tính là "trong". Ngay khi người nhận bóng hoặc đội nhận bóng yêu cầu trọng tài phán quyết, họ mất quyền tự gọi "trong" hoặc "ngoài" cho pha bóng đó.

6.C.4. Không được tham khảo ý kiến từ khán giả trong bất kỳ tình huống gọi bóng nào.

6.C.5. Một người chơi hoặc đội có thể hỏi ý kiến đối thủ về một pha bóng ở phần sân của mình. Nếu được yêu cầu và đối thủ đưa ra quyết định rõ ràng là "trong" hoặc "ngoài", quyết định đó phải được chấp nhận. Nếu đối thủ không thể đưa ra quyết định rõ ràng, quả bóng sẽ được tính là "trong" cho đội nhận bóng. Ngay khi người nhận hỏi ý kiến đối thủ, họ mất quyền tự gọi "trong" hoặc "ngoài" cho pha bóng đó. Họ cũng có thể kháng nghị lên trọng tài. Nếu trọng tài không thể đưa ra phán quyết rõ ràng, quyết định của đối thủ sẽ giữ nguyên.

6.C.6. Người chơi chỉ được gọi bóng là “ngoài” nếu họ có thể nhìn thấy rõ ràng khoảng cách giữa đường vạch và quả bóng khi bóng chạm đất.

6.C.7. Tất cả các pha gọi bóng “ngoài” phải được ra hiệu bằng lời nói và/hoặc bằng cử chỉ tay một cách kịp thời.

6.C.7.a. Nếu người chơi/đội chơi trả bóng lại, thì phải gọi “ngoài” trước khi đối phương đánh bóng hoặc trước khi bóng trở thành bóng chết.

6.C.7.b. Nếu người chơi/đội chơi không trả bóng lại, họ có thể gọi “ngoài”, kháng nghị với trọng tài hoặc để đối thủ quyết định pha bóng đó cho đến trước khi quả giao bóng tiếp theo diễn ra.

6.C.8. Trong đánh đôi, nếu một người chơi gọi bóng là “ngoài” còn người đồng đội lại gọi là “trong”, thì được coi là có nghi ngờ và pha bóng đó sẽ được tính là “trong”. Bất kỳ người chơi nào cũng có thể kháng nghị quyết định này lên trọng tài hoặc nhường quyền gọi bóng cho đối thủ cho đến trước khi quả giao bóng tiếp theo diễn ra. Nếu trọng tài hoặc đối thủ không nhìn rõ pha bóng, bóng được xem là “trong”.

6.C.9. Trong khi bóng còn đang bay, nếu một người chơi hét lên “ngoài”, “không”, “để bóng rơi” hoặc các từ tương tự để giao tiếp với đồng đội rằng bóng có thể ra ngoài, thì đó chỉ là giao tiếp giữa các người chơi và không được tính là một pha gọi bóng chính thức.

- 6.C.10. Một pha gọi “ngoài” được đưa ra sau khi bóng đã nảy xuống đất được xem là một pha gọi bóng chính thức. Lúc này, bóng đã chết và trận đấu phải dừng lại. Nếu sau khi kháng nghị, trọng tài bác bỏ bất kỳ loại gọi “ngoài” nào, thì lỗi sẽ thuộc về người chơi hoặc đội đã đưa ra pha gọi “ngoài” đó. Ngoại lệ: Nếu trận đấu có các trọng tài biên, thì trọng tài biên ở đường biên ngang và biên dọc chịu trách nhiệm đưa ra quyết định. (Xem Quy tắc 13.E.2).
- 6.C.11. Người chơi có thể tự bác bỏ quyết định gọi bóng của đồng đội, của chính mình, của đội trọng tài, hoặc một quyết định gọi bóng “trong” để bất lợi cho chính mình.

PHẦN 7. QUY TẮC LỖI

Một lỗi (và bóng chết ngay sau đó) sẽ được xác định trong các trường hợp sau:

- 7.A.** Khi cú giao bóng hoặc cú trả giao bóng không đề bóng nảy trước khi đánh.
- 7.B.** Đánh bóng vào phần lưới bên phía mình mà bóng không vượt sang phía đối phương. Lưu ý: Bóng chết và lỗi được tính ngay khi bóng chạm đất.
- 7.C.** Đánh bóng vượt dưới lưới hoặc giữa lưới và cột lưới.
- 7.D.** Cú đánh bóng của người chơi mà bóng rơi ra ngoài sân hoặc vào phần sân bên mình trước.
- 7.E.** Người chơi đứng không trả được bóng trước khi bóng nảy lần thứ hai ở bên phần sân nhận bóng; Người chơi sử dụng xe lăn không trả bóng trước khi bóng nảy lần thứ ba.
- 7.F.** Vi phạm các quy tắc trong Phần 4, Phần 9, và Phần 11.
- 7.G.** Khi bóng còn sống (đang trong pha đấu), người chơi, quần áo hoặc vợt của người chơi chạm vào hệ thống lưới, cột lưới, hoặc phần sân đối phương.
- 7.H.** Sau khi giao bóng, bóng chạm vào người chơi hoặc bất kỳ vật gì mà người chơi đang mặc hoặc mang theo, ngoại trừ: vợt hoặc tay của người chơi trong khi đang tiếp xúc với vợt và nằm dưới cổ tay. Nếu người chơi đang đổi tay cầm hoặc đang thực hiện cú đánh hai tay và tay bị bóng chạm vẫn đang giữ vợt dưới cổ tay, bóng vẫn được tính là hợp lệ. Lỗi được tính cho người bị bóng chạm vào.
- 7.I.** Bóng đang trong cuộc bị người chơi chặn lại trước khi bóng chết, ví dụ như bắt bóng hoặc dừng bóng khi nó đang bay. Lỗi được tính cho người đã dừng bóng. Ngoại lệ: Xem Quy tắc 4.B.10 và 4.K.
- 7.J.** Sau khi giao bóng, bóng chạm vào một vật thể cố định trước khi nảy xuống sân.
- 7.K.** Khi bóng đang trong cuộc, người chơi đánh bóng khi bóng chưa hoàn toàn vượt qua mặt phẳng của lưới.
- 7.L.** Người chơi giữ hoặc bắt bóng trên mặt vợt trong khi giao bóng hoặc trong một pha bóng.
- 7.M.** Một pha cản trở (hinder) được người chơi gọi ra nhưng bị trọng tài xác định là không hợp lệ.
- 7.N.** Trong các trận đấu không có trọng tài, người chơi được phép mang theo thêm bóng pickleball miễn là bóng không lộ ra cho đối thủ thấy trong khi chơi. Nếu bóng dư đó rơi xuống sân trong khi đang chơi, sẽ bị tính lỗi.
- 7.O.** Nếu có sự bất đồng giữa hai đồng đội về việc gọi một lỗi, quyết định sẽ được đưa ra theo hướng có lợi cho đối thủ.

PHẦN 8. QUY TẮC BÓNG CHẾT

- 8.A.** Bất kỳ hành động nào làm dừng trận đấu đều dẫn đến bóng chết.
- 8.B.** Một lỗi được gọi bởi trọng tài hoặc người chơi, hoặc một lỗi do người chơi phạm phải, sẽ dẫn đến bóng chết.
- 8.C.** Một pha cản trở (hinder) được gọi bởi trọng tài hoặc người chơi sẽ dẫn đến bóng chết. Trọng tài sẽ xác định xem pha cản trở do người chơi gọi ra có hợp lệ hay không. Một pha cản trở hợp lệ theo đánh giá của trọng tài, hoặc trong trận không có trọng tài, sẽ dẫn đến việc chơi lại điểm đó.
- 8.D.** Một bóng đang trong cuộc chạm vào vật thể cố định sau khi đã nảy trên phần sân đối phương sẽ dẫn đến bóng chết. Người đánh cú bóng đó sẽ giành chiến thắng trong pha bóng.
- 8.E.** Trừ các lỗi liên quan đến vùng cấm vô lê (non-volley zone), lỗi chỉ có thể xảy ra khi bóng đang còn sống (trong cuộc). Hình phạt cho lỗi (ngoài lỗi vùng cấm vô lê) thường được áp dụng ngay khi lỗi được phát hiện (ví dụ: gây xao nhãng, bóng nảy hai lần...), nhưng cũng có thể được áp dụng bất kỳ lúc nào trước khi cú giao bóng tiếp theo diễn ra.

PHẦN 9. QUY TẮC VÙNG CẤM VÔ LÊ

- 9.A.** Mọi cú vô lê phải được thực hiện ngoài vùng cấm vô lê. Đối với người chơi sử dụng xe lăn, bánh trước (bánh nhỏ hơn) được phép chạm vào vùng cấm vô lê khi thực hiện cú vô lê.
- 9.B.** Đó là một lỗi nếu người vô lê hoặc bất kỳ vật gì đang tiếp xúc với người vô lê, khi đang thực hiện cú vô lê, chạm vào vùng cấm vô lê. Đối với người sử dụng xe lăn, bánh trước được phép chạm vào vùng cấm vô lê.
- 9.B.1. Hành động vô lê bắt đầu khi bóng được đánh trên không (trước khi chạm đất) và kết thúc khi chuyển động do đà sau cú đánh dừng lại.
- 9.C.** Trong lúc thực hiện cú vô lê, nếu đà chuyển động khiến người chơi chạm vào bất kỳ thứ gì đang chạm vào vùng cấm vô lê (bao gồm cả đồng đội), đó là lỗi. Đối với người dùng xe lăn, bánh trước được phép chạm vùng cấm vô lê.
- 9.C.1. Đây vẫn là lỗi ngay cả khi bóng đã chết trước khi người chơi chạm vào vùng cấm vô lê.
- 9.D.** Nếu một người chơi đã chạm vào vùng cấm vô lê vì bất kỳ lý do gì, thì người đó không được thực hiện cú vô lê cho đến khi cả hai chân đã chạm xuống mặt sân hoàn toàn ngoài vùng cấm vô lê. Ví dụ: Đứng trong vùng cấm vô lê, nhảy lên đánh cú vô lê, và rơi xuống ngoài vùng này là một lỗi. Đối với người sử dụng xe lăn: nếu bánh sau đã chạm vùng cấm vô lê, người chơi không được thực hiện cú vô lê cho đến khi cả hai bánh sau đã tiếp đất ngoài vùng này.
- 9.E.** Người chơi có thể bước vào vùng cấm vô lê bất kỳ lúc nào, ngoại trừ khi đang thực hiện cú vô lê.
- 9.F.** Người chơi có thể bước vào vùng cấm vô lê trước hoặc sau khi đánh trả một cú bóng đã nảy.
- 9.G.** Người chơi có thể ở lại trong vùng cấm vô lê để đánh trả bóng đã nảy, và không vi phạm nếu họ không rời khỏi vùng này sau cú đánh đó.
- 9.H.** Không vi phạm nếu một người chơi đánh trả bóng trong khi đồng đội của họ đang đứng trong vùng cấm vô lê, miễn là hai người (hoặc bất kỳ vật gì họ mặc hay cầm) không tiếp xúc với nhau trong lúc vô lê.

PHẦN 10. QUY TẮC TẠM DỪNG TRẬN ĐẤU

10.A. Tạm dừng tiêu chuẩn (Standard Time-Out). Một người chơi hoặc đội được phép gọi hai lần tạm dừng trong các trận đấu 11 hoặc 15 điểm, và ba lần trong các trận đấu 21 điểm.

10.A.1. Mỗi lần tạm dừng có thể kéo dài tối đa 1 phút.

10.A.2. Trận đấu có thể tiếp tục sớm hơn nếu tất cả người chơi đều sẵn sàng.

10.A.3. Nếu đội còn lần tạm dừng, bất kỳ người chơi nào trong đội đều có thể gọi tạm dừng trước khi giao bóng tiếp theo diễn ra.

10.A.4. Nếu đội gọi tạm dừng khi không còn lượt tạm dừng nào, sẽ không bị phạt.

10.A.5. Trọng tài sẽ thông báo khi còn 15 giây cuối cùng. Kết thúc thời gian tạm dừng, trọng tài sẽ hô “time in” (tiếp tục trận đấu) và sau đó hô điểm số khi tất cả người chơi đã hoặc nên sẵn sàng thi đấu.

10.B. Tạm dừng vì lý do y tế (Medical Time-Out). Người chơi cần chăm sóc y tế trong trận đấu nên yêu cầu tạm dừng y tế từ trọng tài. Sau khi yêu cầu, các quy định sau được áp dụng:

10.B.1. Trọng tài ngay lập tức gọi nhân viên y tế tại chỗ, hoặc Trưởng Ban tổ chức giải đấu nếu không có nhân viên y tế, để đánh giá tình trạng và hỗ trợ sơ cứu.

10.B.1.a. Khi nhân viên y tế hoặc Trưởng Ban tổ chức giải đấu đến nơi, trọng tài sẽ bắt đầu đếm thời gian 15 phút.

10.B.2. Nếu nhân viên y tế (hoặc Trưởng Ban tổ chức giải đấu nếu không có nhân viên y tế) xác định rằng có tình trạng y tế hợp lệ, người chơi sẽ được tối đa 15 phút cho thời gian tạm dừng y tế.

10.B.2.a. Thời gian này phải liên tục và không được vượt quá 15 phút. Nếu việc điều trị diễn ra ở nơi khác ngoài sân, thời gian di chuyển đến và đi khỏi vị trí đó không tính vào 15 phút.

10.B.2.b. Nếu người chơi sử dụng ít hơn 15 phút, thời gian còn lại sẽ bị mất và không có thêm thời gian y tế được cung cấp trong trận.

- 10.B.2.c. Nếu người chơi không thể tiếp tục thi đấu sau 15 phút tạm dừng y tế, trận đấu sẽ được tuyên bố là bỏ cuộc (retirement). Người chơi có thể sử dụng thời gian tạm dừng tiêu chuẩn còn lại sau khi thời gian tạm dừng y tế kết thúc để kéo dài thời gian trước khi phải bỏ trận.
- 10.B.3. Nếu nhân viên y tế hoặc Trưởng Ban tổ chức giải đấu xác định rằng không có tình trạng y tế hợp lệ, người chơi hoặc đội sẽ bị: trừ một lần tạm dừng tiêu chuẩn (nếu còn), và nhận cảnh cáo kỹ thuật (technical warning).
- 10.B.3.a. Nếu không còn thời gian tạm dừng tiêu chuẩn, người chơi sẽ bị phạt kỹ thuật (technical foul).
- 10.B.3.b. Lần tạm dừng y tế sẽ không còn hợp lệ cho người chơi đó trong trận đấu.
- 10.B.3.c. Mỗi người chơi chỉ được yêu cầu tạm dừng y tế một lần trong mỗi trận.
- 10.B.4. Luật 10.A.5 sẽ được áp dụng để tiếp tục trận đấu.
- 10.B.5. Có máu hiện diện. Nếu có máu trên người chơi hoặc trên sân đấu, trận đấu không được tiếp tục cho đến khi: Máu được làm sạch khỏi quần áo và sân, và Việc chảy máu được kiểm soát.
- 10.B.5.a. Những vấn đề chỉ liên quan đến việc làm sạch hoặc kiểm soát máu sẽ được xem là tạm dừng bởi trọng tài.
- 10.B.5.b. Luật 10.A.5 sẽ được áp dụng để tiếp tục trận đấu.

10.C. Tiếp tục thi đấu liên tục (Continuous Play). Trận đấu nên diễn ra liên tục, mặc dù người chơi được phép uống nước hoặc lau mồ hôi nhanh giữa các pha bóng, miễn là trọng tài thấy rằng nhịp độ trận đấu không bị ảnh hưởng. Trọng tài sẽ hô điểm số khi trận đấu cần được tiếp tục.

10.D. Tạm dừng do thiết bị (Equipment Time-Outs). Người chơi phải đảm bảo trang phục và dụng cụ thi đấu trong tình trạng tốt để thi đấu an toàn và công bằng. Nếu trọng tài nhận thấy cần thay đổi hoặc điều chỉnh thiết bị, trọng tài có thể cho phép tạm dừng hợp lý để xử lý. Luật 10.A.5 sẽ được áp dụng để tiếp tục trận đấu. Trong các trận không có trọng tài, người chơi tự thỏa thuận hợp lý nếu xảy ra sự cố về thiết bị.

10.D.1. Các điều chỉnh nhỏ như buộc dây giày, lau kính, chỉnh mũ có thể được thực hiện nhanh giữa các pha bóng.

10.E. Thời gian giữa các ván đấu. Thời gian tiêu chuẩn giữa các ván là 2 phút. Luật 10.A.5 sẽ được áp dụng để tiếp tục trận đấu.

10.E.1. Giữa các ván trong một trận, người chơi có thể sử dụng một hoặc cả hai lần tạm dừng của ván kế tiếp. Người chơi phải thông báo cho trọng tài, hoặc cho đối thủ nếu không có trọng tài. Nếu một đội quay trở lại thi đấu trước khi thời gian tạm dừng bắt đầu, đội đó vẫn giữ lại các lần tạm dừng cho ván kế tiếp. Thời gian 2 phút thông thường giữa các ván sẽ được dùng trước khi áp dụng bất kỳ thời gian tạm dừng nào của đội.

10.F. Thời gian giữa các trận đấu. Thời gian tiêu chuẩn giữa các trận đấu là 10 phút. Nếu tất cả người chơi đã sẵn sàng trước 10 phút, trận đấu có thể bắt đầu sớm.

10.F.1. Trong trận chung kết có loạt tie-breaker: Nếu người thắng từ nhánh thua đánh bại người thắng từ nhánh thắng, thì sẽ diễn ra một trận tie-breaker đến 15 điểm. Thời gian giữa trận chung kết và trận tie-breaker là 10 phút.

10.G. Trận đấu bị tạm dừng. Nếu một trận đấu bị tạm dừng do các tình huống bất khả kháng, nó sẽ được tiếp tục với cùng người giao bóng, cùng điểm số, và số lần tạm dừng còn lại như khi bị gián đoạn.

10.H. Các quy tắc tạm dừng khác

10.H.1. Trước trận hoặc giữa các ván. Không được sử dụng thời gian tạm dừng thường hoặc y tế trước khi một trận đấu bắt đầu. Trận đấu chỉ được bắt đầu khi tất cả người chơi có mặt và điểm số bắt đầu được công bố. Thời gian tạm dừng có thể được sử dụng trước khi bắt đầu ván thứ hai và các ván tiếp theo trong một trận nhiều ván.

10.H.2. Các trường hợp bất khả kháng. Trọng tài có thể gọi tạm dừng của trọng tài (referee time-out) để xử lý các tình huống bất khả kháng gây gián đoạn trận đấu.

10.H.2.a. Vì lý do an toàn, nếu trọng tài xác định có tình huống y tế tiềm ẩn (ví dụ: say nắng, đột quỵ nhiệt...) và người chơi không thể hoặc từ chối yêu cầu tạm dừng y tế, trọng tài có quyền gọi tạm dừng và triệu tập nhân viên y tế hoặc Trưởng Ban tổ chức giải đấu. Thời gian tạm dừng do trọng tài gọi sẽ không tính vào số lần tạm dừng của người chơi.

10.H.2.b. Trường hợp chảy máu sẽ được xử lý theo Luật 10.B.5.

10.H.2.c. Nếu có chất lạ trên sân như rác, nước, chất lỏng,... chúng phải được làm sạch hoặc loại bỏ.

10.H.2.d. Luật 10.A.5 sẽ được dùng để tiếp tục trận đấu.

PHẦN 11. CÁC QUY TẮC KHÁC

- 11.A. Đánh bóng hai lần:** Bóng có thể bị đánh hai lần, nhưng điều này phải xảy ra trong một cú đánh liên tục theo một hướng duy nhất bởi cùng một người chơi. Nếu cú đánh (trong giao bóng hoặc khi đánh trả) không liên tục, không theo một hướng duy nhất, hoặc nếu bóng bị đánh bởi một người chơi thứ hai, thì đó là lỗi.
- 11.B. Chuyển tay cầm vợt:** Người chơi có thể chuyển vợt từ tay này sang tay kia bất kỳ lúc nào.
- 11.C. Đánh hai tay:** Các cú đánh hai tay được cho phép.
- 11.D. Đánh hụt:** Nếu một người chơi cố gắng đánh bóng nhưng hoàn toàn đánh hụt, bóng vẫn tiếp tục được tính là đang trong cuộc. Bóng chỉ chết khi nó nảy hai lần hoặc xảy ra lỗi khác.
- 11.E. Bóng hỏng, nứt, bị mềm hoặc xuống cấp:** Nếu có nghi ngờ bóng bị hỏng sau giao bóng, trận đấu phải tiếp tục cho đến khi pha bóng kết thúc. Trong các trận có trọng tài, người chơi có thể yêu cầu kiểm tra bóng trước khi giao bóng kế tiếp. Nếu trọng tài xác định bóng bị hỏng ảnh hưởng đến pha bóng, sẽ có đánh lại với bóng mới. Nếu cả hai đội đồng ý bóng xuống cấp hoặc mềm, bóng sẽ được thay nhưng không đánh lại pha trước đó. Trong các trận không có trọng tài, nếu hai đội đồng ý, bóng có thể được thay trước khi giao bóng tiếp theo. Nếu đồng ý rằng bóng nứt ảnh hưởng đến pha trước, sẽ được đánh lại. Nếu không thống nhất, kết quả pha đó vẫn giữ nguyên.
- 11.F. Chấn thương khi đang đánh:** Pha bóng vẫn tiếp tục đến khi kết thúc, bất kể có người chơi bị chấn thương.
- 11.G. Sự cố thiết bị:** Trận đấu sẽ không dừng lại nếu người chơi làm rơi, mất hoặc gãy vợt, trừ khi dẫn đến lỗi.
- 11.H. Vật rơi trên sân:** Nếu vật người chơi đang mặc hoặc mang rơi trên phần sân của họ (trừ khi do đánh volley và rơi vào vùng cấm volley), bóng vẫn được tính là đang trong cuộc, ngay cả khi chạm vào vật đó.
- 11.I. Mặt phẳng lưới:** Việc vượt qua mặt phẳng lưới trước khi đánh bóng là lỗi. Sau khi đánh bóng, người chơi hoặc bất kỳ vật gì họ đang mặc hoặc mang có thể vượt qua mặt phẳng lưới, miễn không chạm lưới, sân đối phương hoặc đối thủ.

khi bóng còn đang trong cuộc. Việc vượt qua chỉ được phép nếu liên quan đến động tác tiếp theo của cú đánh vừa rồi.

11.I.1. Ngoại lệ: Nếu bóng nảy sang phần sân nhận bóng rồi quay trở lại nhờ xoáy ngược hoặc gió, người chơi bên nhận có thể vượt qua mặt phẳng lưới (trên, dưới hoặc quanh cột lưới) để đánh bóng. Tuy nhiên, sẽ là lỗi nếu người chơi (hoặc bất kỳ vật gì họ mang hoặc mặc) vượt qua mặt phẳng lưới trước khi bóng trở lại phía bên đối thủ. Cũng là lỗi nếu người chơi chạm vào hệ thống lưới, sân đối phương hoặc đối thủ khi bóng còn sống.

11.J. Gây nhiễu: Người chơi không được gây nhiễu đối thủ khi đối thủ đang chuẩn bị đánh bóng. Nếu trọng tài cho rằng một người chơi đã gây nhiễu, trọng tài sẽ ngay lập tức tuyên bố lỗi với đội vi phạm. (Xem Luật 3.A.7)

11.K. Cột lưới: Nếu người chơi chạm vào cột lưới khi bóng vẫn đang trong cuộc, đó là lỗi. Nếu bóng chạm vào cột lưới, bóng được xem là chết và đội đánh bóng sẽ thua pha bóng đó.

11.L. Lưới:

11.L.1. Nếu bóng chạm vào đỉnh lưới hoặc dây/cáp trên đỉnh lưới giữa hai cột lưới và vẫn rơi vào trong sân, pha bóng vẫn tiếp tục.

11.L.2. Nếu bóng bay qua giữa lưới và cột lưới (thay vì qua trên lưới), đó là lỗi của người đánh.

11.L.3. Người chơi được phép đi vòng ra ngoài cột lưới và vượt qua đường tưởng tượng kéo dài của lưới sau khi đánh bóng, miễn là họ (hoặc bất kỳ vật gì họ đang mặc/mang theo) không chạm vào sân đối thủ. Nếu đi vòng nhưng không chạm bóng, vẫn bị tính là lỗi.

11.L.4. Nếu một người chơi đánh bóng qua lưới sang sân đối phương, rồi bóng bật lại qua lưới mà không bị đối phương chạm vào và nảy lần thứ hai, người chơi đó sẽ thắng pha bóng.

11.L.5. Với hệ thống lưới có thanh ngang hoặc chân đế ở giữa:

11.L.5.a. Nếu bóng chạm vào thanh ngang hoặc chân đế trước khi vượt lưới, đó là lỗi.

11.L.5.b. Trừ giao bóng: Nếu bóng vượt qua lưới và: chạm vào chân đế ở giữa; chạm vào bất kỳ phần nào của thanh ngang; bị kẹt giữa lưới và thanh ngang; chạm vào phần lưới bị lệch hướng; chạm vào lưới bị chùng và đang nằm trên mặt sân → Sẽ có đánh lại.

11.L.5.c. Trong giao bóng: Nếu bóng chạm thanh ngang, chân đế, hoặc bị kẹt giữa lưới và thanh ngang sau khi vượt lưới, đó là lỗi.

11.L.5.d. Nếu hệ thống lưới gặp trục trặc trong khi chơi, sẽ được xem là cản trở và xử lý theo luật về “hinder”.

11.M. Cú đánh vòng ngoài cột lưới: Người chơi được phép đánh trả bóng vòng quanh bên ngoài cột lưới.

11.M.1. Bóng không cần phải bay trở lại qua phía trên lưới.

11.M.2. Không có giới hạn về chiều cao của cú đánh trả – người chơi có thể đánh bóng vòng quanh cột lưới dưới độ cao của lưới.

11.N. Chỉ được dùng một vợt: Người chơi không được sử dụng hoặc mang theo nhiều hơn một cây vợt trong một pha bóng. Vi phạm điều này là lỗi.

11.O. Kiểm soát vợt: Người chơi phải đang giữ vợt khi vợt chạm vào bóng. Vi phạm điều này sẽ bị tính là lỗi. (Ngoại lệ: xem Luật 11.H)

11.P. Thiết bị điện tử: Người chơi không được đeo hoặc sử dụng bất kỳ thiết bị nào như tai nghe, tai nghe nhét tai hoặc thiết bị cho phép giao tiếp âm thanh trong khi thi đấu. Ngoại lệ: Thiết bị trợ thính được kê đơn hoặc cần thiết về mặt y tế được phép sử dụng.

PHẦN 12. CHÍNH SÁCH GIẢI ĐẤU ĐƯỢC CÔNG NHẬN

12.A. Các hạng mục thi đấu

Nam: Đơn và đôi

Nữ: Đơn và đôi

Đôi nam nữ phối hợp (Mixed): Đôi

Xe lăn: Đơn và đôi

12.A.1. Trong các sự kiện phân chia theo giới tính, chỉ người thuộc giới tính đó mới được tham gia.

12.A.2. Đôi nam nữ phối hợp phải gồm một nam và một nữ.

12.A.3. Giới tính và độ tuổi mở: Cho phép người chơi thuộc bất kỳ giới tính và độ tuổi nào.

12.A.4. Người chơi sử dụng xe lăn có thể thi đấu trong bất kỳ sự kiện nào với bạn đánh đứng hoặc bạn cùng sử dụng xe lăn.

12.B. Các lựa chọn tính điểm trong giải đấu. Cách tính điểm khuyến nghị là thắng hai trong ba ván, mỗi ván đến 11 điểm, thắng cách biệt hai điểm. Các lựa chọn khác: Thắng ba trong năm ván đến 11 điểm; Một ván đến 15 hoặc 21 điểm. Tất cả định dạng phải thắng cách biệt hai điểm. Vòng tròn tính điểm (round robin) có thể dùng một ván đến 11 điểm nếu có từ sáu đội trở lên.

12.B.1 (Quy tắc tạm thời) – Lựa chọn ghi điểm theo từng pha bóng (rally scoring): Trưởng Ban tổ chức giải đấu có quyền lựa chọn áp dụng hình thức tính điểm theo rally. Tùy chọn này có thể được áp dụng trong: Các trận đơn và đôi theo thể thức vòng tròn (round-robin), Thi đấu đồng đội (team play), Và đấu loại kép (double-elimination) ở nội dung đơn. Tuy nhiên, đối với nội dung đôi, đấu loại kép không được phép sử dụng hình thức tính điểm theo rally. Tất cả các luật tiêu chuẩn khác sẽ tiếp tục được áp dụng trong hình thức rally scoring, trừ khi có quy định khác tại mục này và các Điều sau: 4.B.3.a, 4.B.6, 4.B.6.c, 4.B.6.d, 4.B.6.e, 4.F.1, 4.G.1, 4.J.1.

12.B.1.a. Định dạng điểm: Trận có thể kết thúc ở 11, 15 hoặc 21 điểm. Có thể là một ván, hai trong ba, hoặc ba trong năm. Trường hợp thời tiết xấu, có thể cho phép ván 7 điểm với đôi sân ở điểm số 4.

12.B.1.b. Cách ghi điểm: Người chơi hoặc đội thắng pha bóng được tính điểm, trừ khi quy định tại 12.B.1.c.

12.B.1.c. Điểm quyết định trận đấu: Chỉ người giao bóng mới có thể ghi điểm kết thúc trận. Nếu đội không giao bóng đang ở điểm quyết định trận, và đối thủ giao bóng rồi thua, thì chỉ bị mất quyền giao (side out), không có điểm.

12.C. Các hình thức thi đấu. Có sáu hình thức thi đấu có thể được sử dụng. Việc lựa chọn hình thức cụ thể thường do nhà tài trợ giải đấu hoặc Trường Ban tổ chức giải quyết định.

12.C.1. Đấu loại Đơn có nhánh phụ (Consolation). Người chơi/đội đầu tiên ghi được điểm quyết định trận đấu với cách biệt ít nhất hai điểm là người thắng. Các người chơi/đội thua ở mọi vòng sẽ chuyển sang nhánh phụ để tranh huy chương đồng/hạng ba và sẽ bị loại sau khi thua trận thứ hai. Hai người chơi/đội cuối cùng ở nhánh thắng sẽ thi đấu tranh huy chương vàng/hạng nhất và huy chương bạc/hạng nhì.

12.C.2. (Các Bảng đấu VĐV chuyên nghiệp và VĐV chuyên nghiệp cao niên – từ 50 tuổi trở lên). Đấu loại Đơn không có nhánh phụ. Người chơi/đội đầu tiên ghi được điểm quyết định trận đấu với cách biệt ít nhất hai điểm là người thắng. Hai người chơi/đội cuối cùng ở nhánh thắng sẽ thi đấu tranh huy chương vàng/hạng nhất và bạc/hạng nhì. Việc xác định xếp hạng của các người chơi/đội còn lại sẽ do ban tổ chức giải quyết định.

12.C.3. Đấu loại kép (Double Elimination). Người chơi/đội đầu tiên ghi được điểm quyết định trận đấu với cách biệt ít nhất hai điểm là người thắng. Thua trận sẽ khiến người chơi/đội chuyển sang nhánh phụ. Người chơi/đội sẽ bị loại sau một trận thua ở nhánh phụ. Người thắng ở nhánh phụ sẽ đấu với người thắng ở nhánh chính để tranh chức vô địch. Nếu người thắng ở nhánh phụ thắng trận này, một trận quyết định (tie-break) đến 15 điểm sẽ được chơi để xác định huy chương vàng/hạng nhất và bạc/hạng nhì. Người thua trận chung kết nhánh phụ sẽ nhận huy chương đồng/hạng ba.

12.C.4. Vòng tròn (Round Robin). Tất cả người chơi/đội đều thi đấu với nhau. Các trận có thể sử dụng bất kỳ hình thức ghi điểm nào được chấp nhận.

(Xem Điều 12.B.) Người thắng sẽ được xác định dựa trên số trận thắng. Nếu có hai hoặc nhiều đội hòa nhau, sẽ áp dụng các quy tắc phá vỡ thế hòa từ 12.C.4.a đến 12.C.4.e. Phương pháp nào đầu tiên phá được thế hòa sẽ được dùng để xếp hạng tất cả các đội hòa điểm.

12.C.4.a. Nếu người chơi/đội rút lui, bỏ cuộc hoặc bị xử thua trong vòng tròn không có vòng đấu loại tiếp theo, kết quả các trận của người đó/đội đó sẽ không được tính vào bảng xếp hạng. Tuy nhiên, kết quả đó vẫn được tính vào xếp hạng cá nhân/đội. Nếu rút lui, bỏ cuộc hoặc bị xử thua trong vòng tròn có vòng đấu loại tiếp theo, kết quả các trận của người đó/đội đó cũng không được tính vào bảng xếp hạng và không được tham gia vào vòng loại tiếp theo, nhưng vẫn được tính vào xếp hạng cá nhân/đội.

12.C.4.b – Tie-breaker thứ nhất: So sánh kết quả đối đầu trực tiếp giữa các đội bằng điểm.

12.C.4.c – Tie-breaker thứ hai: Hiệu số điểm của tất cả các trận đã chơi. Ví dụ: Đội A thắng trận 1 với tỉ số 11-8, 11-4 → hiệu số +10. Trận thứ hai: thắng 11-9, thua 2-11, thắng 11-6 → hiệu số trận này: -2. Tổng hiệu số trong ngày là +8.

12.C.4.d – Tie-breaker thứ ba: Hiệu số điểm đối đầu trực tiếp giữa các đội hòa điểm.

12.C.4.e – Tie-breaker thứ tư: Hiệu số điểm khi thi đấu với người chơi/đội xếp cao tiếp theo. Ví dụ: Nếu các đội đang hòa nhau ở vị trí thứ hai, so sánh hiệu số điểm khi đối đầu với đội xếp thứ nhất.

12.C.5. Thi đấu theo bảng (Pool Play). Các vận động viên được chia thành hai hoặc nhiều bảng đấu. Mỗi bảng sẽ thi đấu vòng tròn để xác định những người đủ điều kiện bước vào vòng loại trực tiếp theo thể thức đấu loại đơn hoặc đấu loại kép.

12.C.6. Thi đấu không theo bảng (Non-Pool Play). Các vận động viên được xếp hạt giống dựa trên kết quả từ vòng đấu vòng tròn, và sẽ thi đấu theo thể thức tranh huy chương đấu loại đơn hoặc kép: Hai trên ba ván đến 11 điểm, một ván đến 15 điểm, hoặc một ván đến 21 điểm. Mỗi hình thức đều yêu cầu thắng với cách biệt ít nhất hai điểm.

12.C.7. Thi đấu theo đội (Team Play). Các vận động viên được chỉ định theo danh sách đội hình, và có thể bao gồm các trận đơn/đôi nam – nữ và đôi nam nữ phối hợp. Hình thức “thắng cách biệt một điểm” (win-by-one) được chấp nhận. Các trận thi đấu đồng đội có thể sử dụng hệ thống ghi điểm theo lượt phát (side-out scoring) hoặc ghi điểm liên tục (rally scoring) cho cả đơn và đôi.

12.D. Bốc thăm và xếp hạt giống. Một ban bốc thăm và xếp hạt giống sẽ được Giám đốc giải bổ nhiệm để xếp hạng các người chơi và đội, đồng thời tổ chức bốc thăm công bằng cho từng nội dung thi đấu.

12.E. Thông báo trận đấu. Mỗi người chơi có trách nhiệm tự kiểm tra lịch thi đấu đã được đăng tải để biết thời gian và địa điểm của từng trận. Nếu có bất kỳ thay đổi nào trong lịch thi đấu sau khi đã công bố ban đầu, Giám đốc giải hoặc người đại diện được chỉ định sẽ thông báo cho các người chơi về những thay đổi đó.

12.F. Bỏ cuộc (Retirements)

12.F.1. Sau khi điểm số đầu tiên được công bố để bắt đầu trận đấu, lựa chọn duy nhất để người chơi/đội ngừng thi đấu đến hết trận là bỏ cuộc (Retirement).

12.F.2. Trong trận đấu, nếu người chơi/đội không thể tiếp tục thi đấu ngay sau khi thời gian tạm dừng y tế 15 phút kết thúc, trận đấu sẽ bị xử là bỏ cuộc. (Xem thêm Luật 10.B.2.c)

12.F.3. Người chơi/đội phải yêu cầu bỏ cuộc trong lúc thi đấu, thông qua trọng tài hoặc đối phương.

12.F.4. Người chơi/đội yêu cầu bỏ cuộc trong trận, hoặc người chơi/đội bị xử thua do lỗi (Forfeit), sẽ có tất cả điểm số được báo cáo theo hướng dẫn ghi điểm trong phần bỏ cuộc (xem Luật 12.H.1).

12.F.4.a. Nếu phù hợp, người chơi/đội vẫn có thể thi đấu trận kế tiếp trong cùng bảng sau khi chọn phương án bỏ cuộc cho trận trước.

12.F.4.b. Người chơi/đội có thể yêu cầu bỏ cuộc cho bất kỳ trận nào sắp tới trong bảng cụ thể đó.

12.G. Rút lui (Withdrawals)

12.G.1. Người chơi/đội có thể yêu cầu rút lui khỏi bất kỳ bảng thi đấu nào chưa được bắt đầu bởi bộ phận điều hành giải đấu.

- 12.G.2. Nếu người chơi/đội đã hoàn thành ít nhất một trận đấu, họ vẫn có thể yêu cầu rút lui khỏi tất cả các trận còn lại trong bảng đó, với điều kiện yêu cầu được đưa ra trước khi điểm số đầu tiên của trận tiếp theo được công bố.
- 12.G.3. Yêu cầu rút lui phải được gửi tới Giám đốc giải, Trọng tài chính, hoặc nhân viên điều hành tại bàn điều hành.
- 12.G.4. Người chơi/đội rút lui sẽ không được tiếp tục thi đấu trong bảng đó.
- 12.G.5. Tất cả điểm số của người chơi/đội rút lui sẽ được báo cáo theo hướng dẫn ghi điểm cho rút lui (xem Luật 12.I).

12.H. Hướng dẫn ghi điểm khi bỏ cuộc, bị truất quyền thi đấu, hoặc bị loại

- 12.H.1. Tỷ số thực tế tại thời điểm người chơi/đội bỏ cuộc sẽ được ghi nhận. Đội đối phương sẽ được cộng đủ điểm để hoàn tất trận đấu, đảm bảo cách biệt 2 điểm.
- Ví dụ: Ở ván 1 của trận đấu hai thắng trong ba ván, một đội bỏ cuộc khi đang dẫn 10-5. Tỷ số cuối cùng được ghi nhận sẽ là: “12-10, 11-0”.
- Tỷ số cho trận bị xử thua, bị truất quyền thi đấu (ejection), hoặc bị loại (expulsion) được ghi như sau:
- Định dạng hai trong ba ván: “11-0, 11-0”
- Định dạng ba trong năm ván: “11-0, 11-0, 11-0”
- Định dạng một ván đến 15 hoặc 21 điểm: “15-0” hoặc “21-0”
- Tỷ số cho bất kỳ ván bị xử thua nào sẽ được ghi là 11-0, 15-0, hoặc 21-0, tùy theo định dạng ván đấu.
- 12.H.2. Nếu người chơi/đội chọn phương án bỏ cuộc (Retirement) hoặc bị xử thua (Forfeit) cho trận đấu (và không chọn phương án rút lui (Withdrawal)), họ vẫn có thể tiếp tục thi đấu các trận còn lại.
- 12.H.3. Tất cả kết quả các trận đã hoàn thành trước khi bị truất quyền, bị xử thua, hoặc bỏ cuộc sẽ vẫn được giữ nguyên.

12.I. Hướng dẫn ghi điểm khi rút lui (Withdrawal) cho các trận còn lại

- 12.I.1. Cách ghi điểm cho các trận chưa thi đấu nếu người chơi/đội rút lui:
- Định dạng hai trong ba ván: “0-0, 0-0”
- Định dạng ba trong năm ván: “0-0, 0-0, 0-0”
- Một ván đến 15 điểm: “0-0”
- Một ván đến 21 điểm: “0-0”

12.I.2. Tỷ số các trận đã hoàn thành trước khi rút lui sẽ được giữ nguyên.

12.J. Tối thiểu hai trận đấu. Trong tất cả các giải đấu mỗi người chơi tham gia sẽ được thi đấu ít nhất hai trận trong mỗi nội dung đăng ký.

Ngoại lệ: Các giải đấu loại trực tiếp không có nhánh phụ (Single Elimination Without Consolation) chỉ đảm bảo một trận cho mỗi người chơi.

12.K. Lịch thi đấu. Người chơi không được phép đăng ký thi đấu nhiều nội dung diễn ra trong cùng một ngày nếu thời gian bị trùng lặp.

12.L. Thi đấu đôi. Một đội đôi phải gồm hai người chơi đáp ứng điều kiện phân loại để tham gia vào bảng đấu tương ứng.

12.L.1. Trong các sự kiện phân chia theo trình độ kỹ năng, người chơi có trình độ cao hơn sẽ quyết định trình độ thi đấu của cả đội. Trong các sự kiện dành cho người lớn (19 tuổi trở lên) phân chia theo nhóm tuổi, người chơi trẻ hơn trong đội sẽ quyết định phân loại tuổi của đội. Người chơi có thể tham gia nhóm tuổi trẻ hơn trừ khi bị cấm.

12.L.2. Vận động viên trẻ (Juniors). Vận động viên trẻ (từ 18 tuổi trở xuống) có thể tham gia bất kỳ sự kiện trẻ nào mà họ đủ điều kiện về độ tuổi. Nếu không có sự kiện trẻ hoặc sự kiện đó không đủ số người tham dự, hoặc được sự cho phép của Ban tổ chức giải đấu, vận động viên trẻ có thể thi đấu với tư cách người lớn ở các sự kiện dành cho nhóm 19 tuổi trở lên.

12.M. Thay đổi đồng đội. Việc thay đổi đồng đội có thể được thực hiện trước trận đấu đầu tiên, với sự đồng ý của Ban tổ chức giải đấu, nếu lý do là do chấn thương, bệnh tật hoặc các hoàn cảnh ngoài tầm kiểm soát của người chơi.

12.M.1. Tuyệt đối không được phép thay đổi đồng đội sau khi đội đã bắt đầu thi đấu.

12.N. Thay đổi sân. Trong các giải đấu Trưởng Ban tổ chức giải đấu hoặc người được ủy quyền có thể quyết định thay đổi sân sau khi kết thúc một trận đấu nếu việc thay đổi đó giúp cải thiện điều kiện thi đấu hoặc khán giả theo dõi.

12.O. Mini-singles. Mini-singles được chơi theo các quy tắc thi đấu đơn tiêu chuẩn, trừ những quy định khác được nêu tại đây.

12.O.1. Sân thi đấu: Mini-singles được chơi trên sân pickleball tiêu chuẩn.

12.O.1.a. Một đường kẻ bổ sung sẽ được vẽ kéo dài đường giữa sân (centerline) xuyên qua mỗi vùng cấm vô-lê (non-volley zone). Màu

sắc của đường này không bắt buộc phải giống với các đường kẻ khác trên sân.

12.O.1.b. Chỉ một trong hai nửa sân ở phía người chơi được tính là “sân hợp lệ” trong mỗi pha bóng. Sân hợp lệ được xác định dựa trên vị trí bắt buộc của người chơi theo điểm số của họ (tức là sân phải – điểm chẵn hoặc sân trái – điểm lẻ).

12.O.2. Vị trí người chơi

12.O.2.a. Vị trí của mỗi người chơi được xác định theo điểm số cá nhân của họ. Quy định này áp dụng mọi lúc, dù người chơi đang giao bóng hay đón bóng.

12.O.2.b. Khi điểm số của người chơi là chẵn, họ sẽ đứng ở sân phải (even) và đây là sân hợp lệ ở đầu sân của họ. Khi điểm số là lẻ, họ sẽ đứng ở sân trái (odd) và đó là sân hợp lệ ở đầu sân của họ.

12.O.3. Ranh giới của sân đang thi đấu (In-Play Courts)

12.O.3.a. Mỗi cú đánh của người chơi phải rơi trong ranh giới sân đang thi đấu của đối thủ.

12.O.3.b. Đường baseline (cuối sân) và đường biên ngoài cùng (outer sideline) tạo thành hai trong ba ranh giới của sân đang thi đấu.

12.O.3.c. Vì chỉ có một nửa sân được tính là hợp lệ ở mỗi đầu sân trong mỗi pha bóng (tức là sân phải – chẵn hoặc sân trái – lẻ), nên đường giữa sân (centerline) — bao gồm cả phần kéo dài xuyên qua vùng cấm vô-lê (non-volley zone) — được xem là đường biên còn lại (sideline) của sân đang thi đấu. Bề mặt sân phía bên kia đường giữa, bao gồm cả phần vùng cấm vô-lê tương ứng, được xem là ngoài sân (out of bounds).

12.P. Sửa lỗi (Error Corrections). Ban Tổ chức giải đấu có quyền thực hiện các thay đổi nhằm sửa chữa bất kỳ lỗi vận hành nào dẫn đến: điểm số không chính xác, người chơi sai sân, kết quả trận đấu sai, kết quả bảng đấu sai, kết quả huy chương sai, trận đấu bị chơi sai, hoặc các trận đấu trong tương lai bị ảnh hưởng.

PHẦN 13. QUẢN LÝ GIẢI ĐẤU VÀ TRỌNG TÀI

13.A. Trưởng Ban tổ chức *giải đấu (Tournament Director)*. Một Trưởng Ban tổ chức giải đấu chịu trách nhiệm tổng thể cho giải đấu. Trưởng Ban tổ chức giải đấu có trách nhiệm chỉ định các trọng tài và phân công khu vực trách nhiệm của họ.

13.A.1. Một người chơi có thể kháng nghị bất kỳ quyết định trọng tài nào lên Trưởng Ban tổ chức giải đấu hoặc người được chỉ định. Tuy nhiên, Trưởng Ban tổ chức giải đấu giữ quyền quyết định cuối cùng dựa trên quy định hiện hành trong Sổ tay Luật Chính thức.

13.A.2. Trong tất cả các giải đấu Trưởng Ban tổ chức giải đấu phải cung cấp một phương pháp để xác định người giao bóng đầu tiên của mỗi đội trong mỗi ván đấu. Dấu hiệu nhận diện này phải dễ thấy đối với tất cả mọi người trên sân trong khi thi đấu. Từ chối đeo dấu hiệu này sẽ dẫn đến việc bị xử thua trận đấu.

13.A.3. Trưởng Ban tổ chức giải đấu nên kiểm tra để đảm bảo các dịch vụ hỗ trợ dự kiến (ví dụ: sơ cứu, tình nguyện viên giải đấu, v.v.) đã sẵn sàng.

13.A.4. Trưởng Ban tổ chức giải đấu có quyền trục xuất bất kỳ người chơi nào khỏi giải đấu vì hành vi sai phạm.

13.B. Thông báo trước giải đấu (Tournament Briefing). Trước giải đấu, Trưởng Ban tổ chức giải đấu phải phổ biến cho người chơi và trọng tài về bất kỳ đặc điểm đặc thù, điều kiện địa phương bất thường hoặc nguy hiểm nào liên quan đến các sân thi đấu. Những thông báo này có thể bao gồm nhưng không giới hạn ở: khoảng cách không đồng đều giữa các sân (chẳng hạn như khoảng cách từ đường cuối sân đến hàng rào phía sau), trần nhà thấp, các vật thể treo phía trên, sửa chữa sân hoặc hư hỏng có thể ảnh hưởng đến đường đi của bóng. Nếu có thể, người chơi nên được thông báo bằng văn bản như một phần của hướng dẫn trước giải đấu. Trọng tài sẽ được phổ biến ngay khi đến địa điểm tổ chức giải đấu bởi Trưởng Ban tổ chức giải đấu hoặc người được ủy quyền.

13.B.1. Trưởng Ban tổ chức giải đấu không được phép áp dụng hoặc thi hành bất kỳ luật lệ nào không được quy định trong Luật thi đấu. Nếu Trưởng Ban tổ chức giải đấu muốn xin ngoại lệ đối với bất kỳ luật lệ nào vì lý do hạn chế

vật lý của sân đấu hoặc điều kiện địa phương, thì phải được Cục Thể dục thể thao Việt Nam phê duyệt trước khi giải đấu diễn ra.

13.C. Nhiệm vụ của Trọng tài. Trọng tài chịu trách nhiệm đối với tất cả các quyết định liên quan đến thủ tục và phán đoán trong suốt trận đấu. Người chơi có thể kháng nghị bất kỳ quyết định nào của trọng tài lên Trưởng Ban tổ chức giải đấu hoặc người được chỉ định của họ.

13.C.1. Trọng tài sẽ gọi các lỗi trong khu vực cấm volley, giao bóng thấp, và lỗi chân khi giao bóng.

13.C.2. Nếu người chơi hoặc trọng tài biên thực hiện các phán đoán về đường biên và có tranh chấp xảy ra, người chơi có thể yêu cầu trọng tài quyết định. Nếu trọng tài không thể đưa ra phán đoán rõ ràng, thì phán đoán của người chơi hoặc trọng tài biên sẽ được giữ nguyên. Nếu hai người chơi trong một đội đôi không đồng thuận về một pha bóng và kháng nghị lên trọng tài, nhưng trọng tài cũng không thể xác định, thì bóng sẽ được xem là "trong sân". Lưu ý: Một người chơi có thể chọn tự bác bỏ quyết định đường biên có lợi cho mình (xem Luật 6.C.11).

13.C.2.a. Không được tham khảo ý kiến của khán giả đối với bất kỳ tình huống nào.

13.C.3. Trước khi bắt đầu mỗi trận đấu, trọng tài phải:

13.C.3.a. Kiểm tra sân thi đấu về độ sạch sẽ, ánh sáng, chiều cao của lưới, đường kẻ sân, và các yếu tố có thể gây nguy hiểm.

13.C.3.b. Kiểm tra sự sẵn sàng và phù hợp của các vật dụng cần thiết cho trận đấu như: bóng, phiếu điểm, bút chì và thiết bị bấm giờ (đồng hồ bấm giờ).

13.C.4. Trước khi bắt đầu mỗi trận đấu, trọng tài phải gặp người chơi tại sân để:

13.C.4.a. Kiểm tra vợt để phát hiện các bất thường.

13.C.4.b. Chỉ ra các điều chỉnh luật được chấp thuận, điểm bất thường trên sân và các điều kiện không tiêu chuẩn có thể gây nguy hiểm, bao gồm nhưng không giới hạn ở việc sửa chữa sân hoặc các mối nối, khoảng cách khác nhau từ đường cuối sân đến hàng rào, khán giả và khu vực ngồi của họ.

13.C.4.c. Hướng dẫn người chơi về nhiệm vụ gọi bóng trong và ngoài sân của trọng tài, trọng tài biên và chính người chơi. Lưu ý: Yêu cầu này

có thể được đáp ứng thông qua các hướng dẫn trước trận do Giám đốc Giải đấu cung cấp.

13.C.4.d. Sử dụng bất kỳ phương pháp công bằng nào để xác định lượt chọn đầu tiên giữa các lựa chọn: sân bên, giao bóng, đỡ bóng, hoặc nhường lượt.

13.C.4.e. Đảm bảo người giao bóng đầu tiên của mỗi đội đeo thẻ nhận diện chính thức. Việc từ chối đeo thẻ nhận diện sẽ dẫn đến bị xử thua trận đấu.

13.C.5. Trong suốt trận đấu, trọng tài phải:

13.C.5.a. Kiểm tra lại chiều cao và vị trí của lưới nếu lưới bị xô dịch.

13.C.5.b. Gọi điểm số để bắt đầu mỗi pha giao bóng. Việc gọi điểm báo hiệu cho cả hai bên rằng trận đấu đã sẵn sàng tiếp tục.

13.C.5.c. Gọi “point” (điểm) sau mỗi lần điểm được trao.

13.C.5.d. Ghi chép thích hợp vào phiếu điểm sau mỗi pha bóng hoặc khi thời gian chờ được gọi.

13.C.5.e. Trong các trận đôi, gọi “second server” (người giao bóng thứ hai) hoặc “second serve” (lượt giao bóng thứ hai) sau khi đội của người giao bóng đầu tiên thua điểm.

13.C.5.f. Gọi “side out” (đổi quyền giao bóng) khi thích hợp.

13.C.5.g. Thực thi các quy trình về thời gian chờ (xem phần 10).

13.C.5.h. Giám sát hành vi người chơi. Trong các giải đấu do Cục Thể dục thể thao Việt Nam tổ chức, trọng tài có quyền: đưa ra cảnh cáo bằng lời, cảnh cáo kỹ thuật, lỗi kỹ thuật, xử thua một ván hoặc toàn trận dựa trên sự kết hợp cụ thể của các lỗi kỹ thuật và/hoặc cảnh cáo kỹ thuật, và có thể đề xuất truất quyền thi đấu với Trưởng Ban tổ chức giải đấu.

13.D. Trách nhiệm gọi đường biên và lỗi của người chơi

13.D.1. Trận đấu không có trọng tài

13.D.1.a. Với tinh thần thể thao cao thượng, người chơi được kỳ vọng sẽ tự gọi lỗi của chính mình hoặc của đồng đội ngay khi lỗi xảy ra hoặc được phát hiện. Lỗi phải được gọi trước khi lượt giao bóng tiếp theo diễn ra.

13.D.1.b. Người chơi thực hiện tất cả các quyết định về đường biên, lỗi khu vực cấm volley và lỗi chân khi giao bóng ở phía sân của họ.

13.D.1.c. Người chơi có thể gọi lỗi khu vực cấm volley và lỗi chân khi giao bóng ở phía sân của đối thủ. Những lỗi này phải được gọi ngay khi được phát hiện. Nếu hai đội bất đồng về lỗi đã được gọi, pha bóng đó sẽ được đấu lại (replay).

13.D.1.d. Trong các trận không có trọng tài, nếu một người chơi tin rằng đối thủ phạm phải một lỗi khác ngoài lỗi chân khi giao bóng hoặc lỗi khu vực cấm volley (theo Mục 7 – Quy định về lỗi), họ có thể nêu ra lỗi đó với đối thủ sau khi pha bóng kết thúc, nhưng không có quyền bắt buộc đối thủ chấp nhận lỗi. Quyết định cuối cùng thuộc về người chơi bị cho là đã phạm lỗi.

13.D.2. Trận đấu có trọng tài

13.D.2.a. Người chơi sẽ gọi các đường biên cuối sân, biên dọc, và đường giao bóng giữa ở phía sân của họ.

13.D.2.b. Với tinh thần thể thao cao thượng, người chơi được kỳ vọng sẽ tự nhận lỗi của mình ngay khi lỗi xảy ra hoặc được phát hiện. Lỗi phải được gọi trước khi lượt giao bóng tiếp theo diễn ra.

13.D.3. Trận đấu có trọng tài và có trọng tài biên

13.D.3.a. Người chơi sẽ gọi lỗi đường giao bóng giữa ở phía sân của mình.

13.D.3.b. Ngoại trừ lỗi đường giao bóng giữa, các quyết định về đường biên của người chơi không có hiệu lực trong các trận đấu có trọng tài biên, trừ khi người chơi muốn sửa một quyết định theo hướng bất lợi cho đội mình (xem Quy tắc 6.C.11). Người chơi có thể kháng nghị quyết định của trọng tài biên lên trọng tài chính (xem Mục 13.F).

13.D.3.c. Nếu cả trọng tài biên và trọng tài chính không thể đưa ra quyết định đường biên, pha bóng sẽ được đấu lại.

13.E. Trọng tài biên

13.E.1. Trưởng Ban tổ chức giải sẽ quyết định trận tranh huy chương nào sẽ sử dụng trọng tài biên. Trọng tài biên được khuyến khích sử dụng nhưng không bắt buộc.

- 13.E.2. Trọng tài biên sẽ đưa ra các quyết định về đường biên và lỗi chân khi giao bóng trong phạm vi trách nhiệm của họ và báo hiệu bằng cách hô to “out” (ra ngoài) hoặc “service foot fault” (lỗi chân khi giao bóng), đồng thời giờ tay chỉ thẳng ra ngoài khu vực sân.
- 13.E.3. Nếu trọng tài biên báo hiệu “bị che khuất/tầm nhìn bị cản trở”, trọng tài chính có thể đưa ra quyết định ngay lập tức nếu họ rõ ràng thấy được bóng rơi chỗ nào. Nếu trọng tài chính không thể quyết định, họ sẽ hỏi ý kiến các thành viên phù hợp khác trong tổ trọng tài để hỗ trợ ra quyết định.
- 13.E.4. Khi có kháng nghị, nếu trọng tài chính hủy quyết định “out” của trọng tài biên và cho là “in”, pha bóng sẽ được đấu lại, trừ khi đội được lợi từ quyết định của trọng tài chính chấp nhận nhường điểm.
- 13.E.5. Nếu người chơi không đồng ý với quyết định “out” của trọng tài biên mang lại lợi thế cho đội mình, người chơi có thể sửa lại quyết định thành “in” theo quy tắc 6.C.11. Pha bóng sẽ được đấu lại, trừ khi đội đã sửa quyết định theo hướng bất lợi cho mình chấp nhận nhường điểm.

13.F. Kháng nghị. Các kháng nghị về các quyết định phán đoán (ví dụ: đường biên, bóng nảy hai lần, v.v.) sẽ do trọng tài chính quyết định. Trọng tài có thể tham khảo ý kiến người chơi hoặc trọng tài biên để đưa ra quyết định cuối cùng.

- 13.F.1. Trong trận không có trọng tài biên, nếu người chơi kháng nghị quyết định về đường biên lên trọng tài chính: Trọng tài sẽ đưa ra quyết định nếu họ rõ ràng thấy bóng rơi trong hay ngoài. Nếu trọng tài không thể quyết định, thì quyết định ban đầu sẽ được giữ nguyên. Nếu không có quyết định nào được đưa ra, bóng sẽ được coi là “in”.
- 13.F.2. Quyết định của trọng tài có thể dẫn đến: một điểm được trao, mất quyền giao bóng, hoặc pha bóng được đấu lại.
- 13.F.3. Chỉ các pha bóng kết thúc rally mới có thể kháng nghị. Bất kỳ người chơi nào cũng có thể kháng nghị pha bóng kết thúc rally trước khi lượt giao bóng tiếp theo diễn ra. Nếu là pha kết thúc trận đấu, kháng nghị phải được đưa ra trước khi ký vào phiếu điểm.

13.G. Cảnh cáo bằng lời, cảnh cáo kỹ thuật và lỗi kỹ thuật

- 13.G.1. Cảnh cáo bằng lời và cảnh cáo kỹ thuật. Trọng tài được phép đưa ra một cảnh cáo bằng lời duy nhất cho mỗi người chơi hoặc đội, hoặc đưa ra cảnh

cáo kỹ thuật. Các hành động hoặc hành vi sẽ dẫn đến cảnh cáo bằng lời hoặc cảnh cáo kỹ thuật bao gồm:

- 13.G.1.a. Sử dụng ngôn ngữ khiếm nhã hoặc xúc phạm nhắm vào người khác.
 - 13.G.1.b. Chửi thề (nghe thấy được hoặc nhìn thấy được) vì bất kỳ lý do nào. Trọng tài sẽ quyết định mức độ nghiêm trọng của hành vi vi phạm.
 - 13.G.1.c. Tranh cãi gay gắt với tổ trọng tài, người chơi khác hoặc khán giả theo cách làm gián đoạn nhịp độ trận đấu.
 - 13.G.1.d. Phá bóng (dẫm mạnh hoặc cố ý làm vỡ bóng), hoặc đánh bóng giữa các pha một cách không phù hợp.
 - 13.G.1.e. Cố tình kéo dài thời gian giữa các pha bóng để làm gián đoạn nhịp độ trận đấu.
 - 13.G.1.f. Liên tục khiếu nại các quyết định đường biên đến mức làm gián đoạn trận đấu.
 - 13.G.1.g. Thách thức quyết định của trọng tài nhưng bị xử thua khiếu nại (ví dụ: quyết định của trọng tài là đúng) và bị trừ một lần hội ý. (Không áp dụng cảnh cáo bằng lời.)
 - 13.G.1.h. Yêu cầu hội ý y tế mà không có lý do y tế hợp lệ, theo đánh giá của nhân viên y tế hoặc giám đốc giải nếu không có nhân viên y tế. (Không áp dụng cảnh cáo bằng lời.)
 - 13.G.1.i. Các hành vi được xem là hành vi phi thể thao nhẹ, bao gồm nhưng không giới hạn ở việc liên tục gọi “out” thiếu chính xác, và bị trọng tài lật ngược quyết định sau khi khiếu nại.
 - 13.G.1.j. Nhận lời hướng dẫn từ người khác ngoài đồng đội, ngoại trừ trong thời gian hội ý hoặc giữa các ván.
- 13.G.2. Lỗi kỹ thuật (Technical Fouls). Trọng tài có quyền trực tiếp gọi lỗi kỹ thuật. Khi một lỗi kỹ thuật được gọi: Một điểm sẽ bị trừ khỏi điểm số của người chơi/đội phạm lỗi, trừ khi điểm số của họ là 0, trong trường hợp đó, một điểm sẽ được cộng cho đối phương. Các hành vi dẫn đến lỗi kỹ thuật (không cần cảnh cáo kỹ thuật trước) bao gồm:

- 13.G.2.a. Ném vợt mạnh hoặc liều lĩnh trong lúc tức giận, bất chấp hậu quả, nhưng không gây thương tích hoặc thiệt hại tài sản.
- 13.G.2.b. Người chơi sử dụng ngôn từ cực kỳ phản cảm hoặc chửi thề, bắt kẻ nhằm vào ai hay điều gì.
- 13.G.2.c. Đe dọa hoặc thách thức người khác bằng bất kỳ hình thức nào.
- 13.G.2.d. Thách thức quyết định của trọng tài nhưng bị xử thua khiêu nài, và không còn thời gian hội ý. (Không áp dụng cảnh cáo bằng lời.)
- 13.G.2.e. Bất kỳ hành vi nào khác được coi là hành vi phi thể thao nghiêm trọng.
- 13.G.2.f. Yêu cầu hội ý y tế mà không có lý do y tế hợp lệ, và đội (hoặc người chơi trong trận đơn) đã hết quyền hội ý. (Không áp dụng cảnh cáo bằng lời.)
- 13.G.2.g. Cố tình ném hoặc đánh một quả bóng không đang trong cuộc chơi mà thiếu cẩn trọng với hậu quả, dẫn đến vô tình trúng người khác.
- 13.G.3. Ảnh hưởng của Cảnh cáo Kỹ thuật và Lỗi Kỹ thuật. Việc áp dụng cảnh cáo kỹ thuật hoặc lỗi kỹ thuật phải kèm theo giải thích ngắn gọn về lý do đưa ra quyết định.
- 13.G.3.a. Một cảnh cáo kỹ thuật không dẫn đến mất điểm hoặc mất lượt giao bóng.
- 13.G.3.b. Sau khi đã nhận một cảnh cáo kỹ thuật, nếu người chơi/đội đó nhận cảnh cáo kỹ thuật thứ hai vì bất kỳ lý do gì trong cùng một trận đấu, thì sẽ bị chuyển thành lỗi kỹ thuật.
- 13.G.3.c. Nếu trọng tài gọi lỗi kỹ thuật, thì: Một điểm sẽ bị trừ khỏi điểm số của người chơi/đội phạm lỗi, trừ khi điểm đang là 0. Nếu điểm đang là 0, một điểm sẽ được cộng cho đối thủ. Sau khi điểm đã được trừ hoặc cộng, người chơi hoặc đội bị mất hoặc được điểm phải di chuyển về đúng vị trí tương ứng với điểm số mới.
- 13.G.3.d. Một cảnh cáo kỹ thuật hoặc lỗi kỹ thuật không ảnh hưởng đến quyền giao bóng hoặc đổi lượt giao bóng.
- 13.G.3.e. Cảnh cáo bằng lời, cảnh cáo kỹ thuật và lỗi kỹ thuật có thể được áp dụng bất kỳ lúc nào khi người chơi đang ở trên sân, bao gồm cả

trong thời gian khởi động. Trận đấu sẽ không bị dừng lại để áp dụng cảnh cáo hoặc lỗi. Cảnh cáo hoặc lỗi sẽ được áp dụng sau khi điểm (rally) kết thúc.

13.G.4. Nếu hành vi vi phạm xảy ra sau khi trận đấu đã kết thúc, trong khi người chơi vẫn còn trên sân, thì phải báo cho Trưởng Ban tổ chức giải đấu. Dựa trên thông tin này, Trưởng Ban tổ chức giải đấu có thể áp dụng Cảnh cáo bằng lời, Cảnh cáo kỹ thuật hoặc Lỗi kỹ thuật - và áp dụng hình phạt đó cho trận đấu tiếp theo của người chơi vi phạm trong giải đấu.

13.H. Xử thua ván đấu. Trọng tài có quyền xử thua một ván đấu nếu xảy ra một trong các trường hợp sau:

13.H.1. Sau khi đã áp dụng một cảnh cáo kỹ thuật, nếu tiếp tục xảy ra một lỗi kỹ thuật theo mục 13.G.2.

13.H.2. Sau khi đã áp dụng một lỗi kỹ thuật theo 13.G.3.b hoặc 13.G.2, nếu tiếp tục xảy ra một cảnh cáo kỹ thuật vì bất kỳ lý do nào.

13.H.3. Đối với thể thức thi đấu một ván duy nhất đến 15 hoặc 21 điểm, xử thua ván đấu tương đương với xử thua cả trận.

13.H.4. Đối với thể thức thi đấu hai thắng một (best of 3) hoặc ba thắng hai (best of 5): Xử thua ván đấu nếu người chơi/đội không có mặt để thi đấu sau 10 phút kể từ khi trận đấu được thông báo bắt đầu. Xử thua trận đấu nếu người chơi/đội không có mặt sau 15 phút kể từ khi trận đấu được thông báo bắt đầu. Nếu thể thức thi đấu là một ván đến 15 hoặc 21 điểm, xử thua trận nếu người chơi/đội không có mặt sau 10 phút từ khi trận đấu được gọi. Giám đốc Giải đấu có thể cho phép kéo dài thời gian chờ, nếu tình huống thực tế cho phép.

13.I. Xử thua trận đấu

13.I.1. Trọng tài sẽ xử thua cả trận đấu dựa trên sự kết hợp giữa cảnh cáo kỹ thuật và lỗi kỹ thuật, khi xảy ra một trong các trường hợp sau:

13.I.1.a. Khi có sự kết hợp giữa hai cảnh cáo kỹ thuật và một lỗi kỹ thuật theo quy định tại 13.G.2.

13.I.1.b. Sau khi đã bị áp dụng một lỗi kỹ thuật theo 13.G.3.b hoặc 13.G.2, nếu tiếp tục bị áp dụng lỗi kỹ thuật thứ hai vì bất kỳ lý do nào.

13.I.1.c. Hành vi dẫn đến xử thua trận mà không liên quan đến sự kết hợp giữa cảnh cáo kỹ thuật hoặc lỗi kỹ thuật.

13.I.1.c.1. Cố tình va chạm mạnh về thể chất với đối thủ, trọng tài hoặc khán giả.

13.I.1.c.2. Đánh hoặc ném bóng/vợt một cách hung hăng hoặc thiếu kiểm soát vì tức giận, khiến người khác hoặc tài sản của cơ sở bị đe dọa hoặc nguy hiểm.

13.I.2. Trưởng Ban tổ chức giải đấu có quyền xử thua một trận đấu nếu người chơi: Không tuân thủ các quy định của giải đấu hoặc cơ sở tổ chức, Có hành vi không phù hợp tại địa điểm tổ chức giữa các trận đấu, Lạm dụng các tiện ích hỗ trợ (ví dụ: khu vực nghỉ ngơi, phòng thay đồ), Hoặc vi phạm các quy trình và quy định khác của giải đấu.

13.J. Khiếu nại quyết định của trọng tài. Nếu một người chơi không đồng ý với quyết định hoặc phán đoán của trọng tài, người chơi đó có thể: Yêu cầu Tổng Trọng tài Trưởng, Trưởng Ban tổ chức giải đấu hoặc người được Trưởng Ban tổ chức giải đấu chỉ định can thiệp. Nếu kết luận rằng quyết định của trọng tài là đúng, thì: Người chơi hoặc đội sẽ mất một thời gian hội ý (time-out), và bị cảnh cáo kỹ thuật (xem mục 13.G.1.g). Nếu không còn time-out, thì: Sẽ bị lỗi kỹ thuật (xem 13.G.2.d). Nếu kết luận rằng trọng tài sai, thì: Quyết định sẽ được đảo ngược, và nếu phù hợp, điểm rally sẽ được thi đấu lại.

13.K. Loại bỏ trọng tài biên. Trọng tài chính có thể loại bỏ một trọng tài biên vì bất kỳ lý do hợp lý nào, dựa trên quan sát của bản thân hoặc phản hồi từ người chơi. Nếu quyết định loại bỏ dựa trên quan sát của chính trọng tài, thì quyết định là cuối cùng. Người chơi có thể yêu cầu loại bỏ trọng tài biên, với điều kiện tất cả người chơi đồng ý. Nếu trọng tài không đồng ý với yêu cầu đó, họ phải tham khảo ý kiến của Trưởng Ban tổ chức giải đấu để đưa ra quyết định cuối cùng. Khi một trọng tài biên bị loại bỏ, Trưởng Ban tổ chức giải đấu sẽ chỉ định người thay thế.

13.K.1. Loại bỏ trọng tài chính. Nếu tất cả người chơi đồng ý, họ có thể kiến nghị với Trưởng Ban tổ chức giải đấu để loại bỏ trọng tài chính. Trưởng Ban tổ chức giải đấu có toàn quyền quyết định cuối cùng về việc loại bỏ trọng tài. Nếu trọng tài bị loại, Trưởng Ban tổ chức giải đấu sẽ chỉ định một trọng tài thay thế.

13.L. Thi đấu không có trọng tài. Trong một trận đấu không có trọng tài, bất kỳ người chơi nào cũng có thể yêu cầu một trọng tài hoặc Trưởng Ban tổ chức giải đấu can thiệp nếu:

13.L.1. Người chơi tin rằng đối thủ đang cố tình và liên tục vi phạm luật.

13.L.2. Có tình huống xảy ra mà người chơi không thể giải quyết nhanh chóng và dễ dàng.

13.L.2.a. Nếu bất kỳ người chơi nào tin rằng vợt không tuân thủ các quy định về vợt, người đó có quyền yêu cầu Tổng Trọng tài hoặc Trưởng Ban tổ chức giải đấu kiểm tra tính hợp lệ của vợt.

13.M. Trục xuất và loại khỏi giải đấu. Trưởng Ban tổ chức giải đấu có thể trục xuất một người chơi khỏi giải đấu vì hành vi nghiêm trọng và gây tổn hại, mà theo đánh giá của Trưởng Ban tổ chức, có ảnh hưởng tiêu cực đến sự thành công của giải đấu. Việc trục xuất có thể xảy ra bất cứ lúc nào người chơi có mặt tại địa điểm thi đấu, và bao gồm (nhưng không giới hạn ở) các hành vi sau:

13.M.1. Sử dụng lời nói mang tính xúc phạm về chủng tộc, tôn giáo, giới tính, hoặc xu hướng tình dục.

13.M.2. Gây thương tích cho người chơi, trọng tài hoặc khán giả thông qua hành vi lạm dụng vợt hoặc bóng.

13.M.3. Khạc nhổ hoặc cố ý ho vào người khác.

13.M.4. Không thi đấu hết sức mình – bao gồm nhưng không giới hạn ở: Tự ý bỏ cuộc, Xử thua, Cố tình chơi dưới sức mình vì bất kỳ mục đích nào.

Lưu ý: Bên cạnh việc trục xuất khỏi giải đấu, Trưởng Ban tổ chức giải đấu còn có quyền cấm người chơi tiếp tục hiện diện tại địa điểm thi đấu (tức là đuổi ra khỏi khuôn viên tổ chức).

MỤC LỤC CHỈ MỤC

Quy tắc 10 giây 4.E

Bóng bổ sung 7.N

Trang phục 2.G

Vì phạm: 2.G.4

Cú đánh quanh cột lưới (ATP)

11.M; 11.L.3

Bóng đang trong cuộc

Định nghĩa: 3.A.1

Thông số kỹ thuật của bóng 2.D

Bóng nứt/vỡ: 11.E

Màu bóng: 2.D.3

Gọi điểm số 4.D

Trận đơn: 4.I

Trận đôi: 4.J

Gọi sai điểm số: 4.K

Giữ bóng (Carry)

Định nghĩa: 3.A.2

Giữ bóng cố ý: 7.L

Đổi sân 5.B

Chỉ dẫn (Coaching)

Định nghĩa: 3.A.3

13.G.1.j; 11.P

Sân thi đấu 3.A.3

Đường cuối sân: 2.B.1

Đường trung tâm: 2.B.5

Thông số kỹ thuật sân: 2.A

Chéo sân: 3.A.5

Vật thể trên sân: 11.H

Sân trái/lẻ: 3.A.18; 2.B.7

Đường kẻ và khu vực: 2.B

Khu vực không vô-lê (NVZ): 2.B.3

Sân phải/chẵn: 3.A.34; 2.B.6

Sân giao bóng: 3.A.39; 2.B.4

Đường biên dọc: 2.B.2

Bóng chết

Định nghĩa: 3.A.6

Quy tắc: Mục 8

Làm xao nhãng (Distraction)

Định nghĩa: 3.A.7

Quy tắc: 11.J

Hai lần nảy bóng (Double bounce) 3.A.8

Chơi xe lăn: Mục 1 (xem thêm quy tắc hai lần nảy)

Đánh hai lần (Double hit)

Định nghĩa: 3.A.9

Cho phép: 11.A

Quy tắc chọn sân 5.A.1

Trục xuất (Ejection)

Định nghĩa: 3.A.10

Hướng dẫn tính điểm: 12.H

Bị loại khỏi giải đấu: 13.M

Sự cố thiết bị (người chơi) 11.G

Vật thể trên sân: 11.H

Trục xuất vĩnh viễn (Expel) 3.A.11; 13.M

Loại khỏi giải đấu: 13.A.4

Lỗi (Fault) Mục 7

Định nghĩa: 3.A.12

Hai lần nảy: 7.E

Khu vực NVZ: 9.B đến 9.D

Mặt phẳng lưới: 7.K; 11.I

–Lỗi của người nhận giao bóng:

4.N

Lỗi giao bóng: 4.M

Chạm vào vật thể cố định: 7.J

Chạm bóng sống: 7.H; 7.I

Chạm vào lưới hoặc trụ lưới: 7.G

Quy tắc hai lần nảy: 7.A

Xử thua (Forfeit)

Định nghĩa: 3.A.14

Trận đấu: 13.I

Ván đấu: 13.H

Hướng dẫn tính điểm: 12.H

Cản trở (Hinder)

Định nghĩa: 3.A.16

Quy tắc lỗi: 7.M

Quy tắc bóng chết: 8.C

Vị trí sai của người chơi 4.B.9,

4.B.10

Chấn thương trong pha bóng

11.F

Thời gian y tế: 10.B

Gọi bóng trong sân Mục 6

Ưu tiên nghi ngờ: 6.C.3; 6.C.8

Gọi ngay lập tức: 6.C.7

Gọi trước khi bóng nảy: 6.C.9

Gọi sau khi bóng nảy: 6.C.10

Định nghĩa: 3.A.19

Trách nhiệm gọi bóng và lỗi của người chơi: 13.D

Điểm tiếp xúc: 6.B

Yêu cầu đối phương hỗ trợ: 6.C.5

Yêu cầu trọng tài hỗ trợ: 6.C.1;

6.C.3; 6.C.5; 6.C.8; 6.C.10

Bóng sống 3.A.20

Cú đánh hụt 11.D

Khu vực không vô-lê (NVZ)

Định nghĩa: 3.A.22

Đà lao người: 9.B.1; 9.C, 3.A.21

Quy tắc: Mục 9

Tín hiệu chưa sẵn sàng 4.C

Lưới 2.C; 11.L

Cú đánh quanh cột lưới: 11.M

Bóng bật lại không chạm người:
11.L.4

Đáy lưới: 2.C.6

Tiếp xúc lưới: 7.G

Chiều cao: 2.C.5

Trụ lưới: 11.K

Lưới trong cuộc: 11.L

Mặt phẳng lưới: 3.A.27; 11.I

Thông số kỹ thuật: 2.C

Tổ trọng tài định nghĩa: 3.A.23

Vợt

Một vợt: 11.N

Sở hữu vợt: 11.O

Thông số kỹ thuật vợt 2.E

Chỉnh sửa: 2.E.5; 2.E.6

Vợt được phê duyệt: 2.F.1

Điều chỉnh tay cầm: 3.A.24

Mã hiệu: 2.E.7

Chỉnh sửa bị cấm: 2.E.6

Kích thước: 2.E.3

Bề mặt: 2.E.2

Vi phạm: 2.F.1.a

Vật thể cố định 3.A.26; 7.J, 8.D

Vị trí người chơi 4.B

Câu hỏi cho trọng tài: 4.B.8

Mặt sân 3.A.28

Điểm số 4.G

Pha bóng (Rally) 3.A.30

Người nhận giao bóng 3.A.31

Lỗi người nhận: 4.N

Nhiệm vụ trọng tài 13.C

Trọng tài/Trọng tài biên 13.E

Bị thay thế: 13.K

Đánh lại pha bóng 3.A.32

Bóng nứt/vỡ: 11.E

Lỗi gọi điểm trong trận có trọng
tài: 13.D.3.c

Gọi sai điểm: 4.K

Rút lui 3.A.33; 12.F; 12.H

Khiếu nại luật lệ 13.A.1

Giải đấu được phê duyệt Mục 12

Tính điểm 4.F

Chọn sân/giao bóng/trì hoãn 5.A

Giao bóng

Gọi điểm số: 4.A.1; 4.D

Định nghĩa: 3.A.37

Giao bóng thả: 4.A.8

Người giao đầu tiên: 3.A.13

Thanh ngang có chân đế: 11.L.5

Xác định người giao đầu: 5.A.2;
5.A.3

Vị trí người chơi: 4.B

Sẵn sàng: 4.C

Lần giao thứ hai: 3.A.35

Người giao thứ hai: 3.A.36

Khu vực giao bóng: 3.A.39

Lỗi giao bóng: 4.M

Lỗi đặt chân: 4.L

Lỗi động tác giao bóng và cách xử
lý: 4.A.9

Người giao bóng: 3.A.36, 3.A.38

Người giao đầu tiên: 3.A.42

Giao bóng trên không: 4.A.7

**Mất lượt giao bóng (Side out)
3.A.41**

Đơn

Gọi điểm số: 4.I

Vị trí người chơi: 4.B.5

Mini-đơn: 12.O

Người giao đầu tiên

Thay đổi người giao đầu: 5.A.2

Định nghĩa: 3.A.42

Bảng định danh: 5.A.3, 13.A.2,
13.C.4.e

**Lỗi kỹ thuật (Technical foul)
3.A.43; 13.G.2**

**Cảnh cáo kỹ thuật (Technical
warning) 3.A.44; 13.G.1**

Thời gian cho phép

Giữa các ván: 5.B.2; 10.E

Giữa các trận: 10.F

Đổi sân trong ván: 5.B.6

Quy tắc tạm dừng Mục 10

Gọi trước khi giao bóng: 10.A.4

Trước trận hoặc giữa các ván:
10.H.1

Chảy máu: 10.B.5

Thời gian thiết bị: 10.D

Hoàn cảnh bất thường: 10.H.2

Chơi liên tục: 10.C

Thời gian y tế: 10.B

Tạm dừng tiêu chuẩn: 10.A

Quản lý và điều hành giải đấu

Mục 13

Kháng nghị: 13.F

Sửa lỗi: 12.P

Xử thua ván: 13.H

Xử thua trận: 13.I

Trọng tài biên: 13.E

Trách nhiệm gọi lỗi: 13.D

Nhiệm vụ trọng tài: 13.C

Thay thế trọng tài hoặc trọng tài biên: 13.K, 13.K.1

Diễn giải luật: 13.J

Cảnh cáo/lỗi kỹ thuật: 13.G

Giám đốc giải đấu: 13.A

Quy tắc hai lần nảy 7.A

Đánh hai tay 11.C

Bóng chạm tay: 7.H

Cảnh cáo bằng lời 3.A.43; 13.G

Đánh vô-lê 3.A.44

Xe lăn Mục 1 Đặc điểm riêng

Định nghĩa người chơi: 3.A.47

Giao bóng: 4.A.4.d

Khu vực NVZ: 9.A đến 9.D

Thắng ván đấu: Mục 1, đoạn 4;
4.H

Rút lui 3.A.48

Hướng dẫn tính điểm: 12.I

Quy tắc giải đấu: 12.G

Gọi sai điểm số 4

