

# PADEL – LES REGLES DU JEU

## REGLE 1 – POSITION DES JOUEURS

- Le paddle-tennis se joue uniquement en double (double messieurs, double dames, ou double mixte). Chaque équipe se positionne d'un côté du filet. Aucun joueur, en début de point, ne peut se trouver à l'extérieur du terrain.
- Le joueur qui reçoit peut se placer n'importe où dans son camp, au même titre que son partenaire qui ne reçoit pas le service. Le partenaire du serveur peut également se placer n'importe où dans son propre camp. Seul le serveur doit se trouver derrière la ligne de fond, et à gauche ou à droite de la ligne centrale.

## REGLE 2 – CHOIX DU COTE ET DU SERVICE

- Le choix du côté du terrain, et le choix de servir ou de recevoir au premier jeu, se déterminent par tirage au sort. L'équipe qui gagne le tirage au sort peut choisir entre :
  - a) Servir ou retourner ; dans ce cas l'équipe adverse aura le choix du côté.
  - b) Le côté ; dans ce cas l'équipe adverse aura le choix entre servir ou recevoir.
  - c) Laisser le choix à leurs adversaires.

## REGLE 3 – DECOMPTE DES POINTS

- Le calcul du score est le même qu'au tennis (15, 30, 40, jeu, set, match).
- Un match se joue en deux sets gagnants.
- A 40 partout, application du point décisif.
- Le set est gagné par la première équipe qui atteint 6 jeux avec deux jeux d'écart.
- En cas d'égalité à 5 jeux partout, on ira jusqu'à 7 jeux gagnés, toujours avec deux jeux d'écart. Si les deux équipes arrivent à 6/6, un jeu décisif sera disputé. Le premier à sept points avec deux points d'écart, gagne le set.
- En cas d'égalité à 7/7 ou 7/6 le jeu décisif se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe prenne deux points d'avance. Point décisif : A 40 partout, l'équipe qui reçoit choisit alors de quel côté elle recevra ce septième point du jeu. Les relanceurs ne peuvent pas changer de position pour recevoir ce point décisif.
- L'équipe qui remporte le point décisif gagne le jeu.

## REGLE 4 – DELAIS REGLEMENTAIRES

- Début de la partie : Chaque équipe dispose au maximum d'un délai de 10 minutes après l'heure de convocation, pour se présenter sur le court. Après ce délai, l'équipe pour laquelle il manque au moins un joueur sera déclarée forfait par le juge-arbitre.
- Temps d'échauffement / Temps de repos : Le temps d'échauffement avec les adversaires, est obligatoire et de 5 minutes.
- Le jeu doit être continu. Pas d'interruption de jeu entre deux services.
- 20 secondes de repos maximum peuvent être prises entre deux points.

- 90 secondes de repos maximum peuvent être prises à chaque changement de côté (sauf après le 1er jeu de chaque set).
- Deux minutes de repos sont autorisées à chaque fin de set.

#### **REGLE 5 – LES CHANGEMENTS DE COTE**

- Les changements de côté interviennent quand la somme des jeux disputés au cours du set est impaire. A la fin du set, si la somme des jeux est impaire : changement de côté. Si la somme des jeux est paire, les joueurs iront se replacer du même côté pour le premier jeu du set suivant ; ils changeront de côté après le premier jeu du set.
- Au cours d'un jeu décisif, les joueurs changent de côté tous les 6 points. Si une erreur a été commise dans l'ordre des changements de côté, l'ordre correct sera rétabli dès la découverte de l'erreur. Si l'erreur est découverte après un premier service faux, le point sera rejoué et le serveur disposera donc de deux services.

#### **REGLE 6 – LE SERVICE**

- Comme au tennis, le serveur doit servir dans le « carré » diagonalement opposé. La balle doit d'abord rebondir dans le carré de service adverse avant de pouvoir être retournée. Elle peut ensuite rebondir plusieurs fois sur les murs ou le grillage. Pour engager le point, les deux pieds du serveur doivent se trouver derrière la ligne de service (ligne « de fond », parallèle au filet), et entre la prolongation imaginaire de la ligne centrale et la vitre latérale. Le serveur ne doit en aucun cas toucher la ligne de service, ni la ligne imaginaire centrale avec l'un de ses pieds.
- Au moment de la frappe, le serveur doit avoir au moins un pied au sol. Le service doit s'effectuer « à la cuillère », à hauteur de ceinture, ou en dessous de la ceinture, et après rebond ; le rebond doit être effectué dans la moitié de terrain du serveur et obligatoirement derrière la ligne de fond.
- Une fois la balle frappée, celle-ci ne doit toucher aucun élément de sa moitié de terrain (sol, vitres, grilles, serveur ou partenaire...) avant de rebondir dans le camp adverse.
- Un service est annoncé faute si le serveur rate totalement la balle en essayant de la frapper.
- Après le premier rebond dans le carré de service adverse, la balle ne doit pas toucher la partie grillagée sinon la balle est comptée faute. Deux essais sont possibles, si les deux sont erronés le point est pour l'adversaire.
- Si la balle touche le filet puis franchit le filet en tombant dans le bon carré de service opposé, la balle est let et à rejouer.
- Le serveur reste le même pendant un jeu. Le receveur ainsi que les deux coéquipiers peuvent se placer où ils le souhaitent dans leur camp respectif. L'équipe qui sert au premier jeu choisit quel joueur sera le premier serveur. Au jeu suivant, idem pour l'équipe adverse.
- L'ordre des serveurs devra rester toujours le même jusqu'à la fin du set. L'ordre peut changer à chaque début de set pour chaque équipe. Si une erreur est commise sur l'ordre des serveurs, cette erreur doit être réparée dès sa découverte, et le bon joueur doit alors reprendre le service, le score acquis restant établi. Si en revanche, l'erreur n'est découverte qu'après un jeu terminé, l'inversion des serveurs restera alors de mise, et c'est donc ce nouvel ordre qui sera utilisé jusqu'à la fin du set (même principe si l'erreur est découverte lors d'un jeu décisif).
- Un relanceur peut retourner le service, soit en revoyant directement la balle en direction du camp adverse, soit en faisant préalablement rebondir la balle sur une ou les vitre(s) de son camp, et uniquement les vitres.

## **REGLE 7 – LE REBOND**

- A l'exception du service et du retour de service, une balle peut être prise de volée. La balle n'a le droit qu'à un seul rebond au sol.
- Dans l'échange, après un rebond au sol, la balle peut toucher n'importe quelle autre surface excepté le sol de son propre camp. Ainsi, la poignée de la porte, les grillages, les murs font partie intégrante du terrain.
- Le second rebond au sol marque la perte du point.
- En revanche, après avoir franchi le filet, toute balle qui touche en premier une autre surface que le sol est «faute» pour le serveur.
- La balle peut être reprise en dehors du court si et seulement si un deuxième rebond au sol n'a pas été effectué.
- Il y a point gagnant, si après un rebond dans le camp adverse, la balle revient dans son propre camp et touche le sol, sans avoir été touchée préalablement par un adversaire. Attention, si dans ce même cas de figure, le joueur ayant « smashé », ou son partenaire, touche la balle avant que celle-ci ne revienne rebondir dans son camp, le point sera alors perdu pour la paire ayant smashé.
- Un joueur peut renvoyer la balle dans le camp adverse en tapant directement sur les vitres de son côté de terrain, mais il n'a pas le droit de renvoyer la balle dans le camp adverse en tapant directement sur les grilles de son côté de terrain.

## **REGLE 8 – POINT PERDU**

- Une équipe perdra le point :
  - Si un des deux joueurs, sa raquette, ou quelconque objet lui appartenant touche le filet ou ses montants pendant que la balle est en jeu
  - Si la balle rebondit deux fois dans son camp
  - Si la balle est frappée dans le camp adverse
  - Si un joueur frappe deux fois la balle
  - Si la balle touche un joueur ou un objet de son équipement
  - Si un joueur lance la raquette pour toucher la balle (port de la dragonne obligatoire).

NB : attention, le point sera correct si la balle rebondit dans l'angle du terrain adverse, en touchant simultanément le sol et un ou plusieurs murs (ou vitres)

**Bon amusement !**