

Règles de jeu du padel

Association Padel Québec



PRÉFACE

L'Association Padel Québec invite tous les lecteurs de ce document *Règles de jeu du padel* à transmettre leurs commentaires concernant les recommandations contenues dans ce document. Les suggestions, remarques et signalements d'éventuelles erreurs peuvent être adressés à Padel Québec à l'adresse tournois@padel-quebec.org sous l'objet : « Suggestion - Règles du padel ».

En l'absence de directives spécifiques dans ce document, toutes les situations seront régies par les règles du padel établies par la Fédération Internationale de Padel (FIP).

SOMMAIRE

1 – Position des joueurs.....	2
2 – Choix du côté du service.....	2
3 – Decompte des points.....	2
4 – Délais réglementaires.....	3
5 – Les changements de côté.....	4
6 – Le service.....	4
7 – Répétition d’un point “let”.....	6
8 – Interference.....	6
9 – Le rebond.....	6
10 – Point perdu.....	7

1 – Position des joueurs

Le Padel se joue uniquement en double. 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.

2 – Choix du côté 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 : servir ou retourner ; le côté ; ou laisser le choix à ses adversaires.

3 – Decompte des points

Le calcul du score est le même qu'au tennis (15, 30, 40, jeu, set, match). Différents formats de jeu existent au Padel, certains avec application du point décisif à 40 partout (l'équipe qui gagne le point remporte le jeu).

Point décisif : à 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.

Les formats de matchs sont les suivants :

Format A

- A1 : 3 sets à 6 jeux, tie break de 7 points à 6-6 ;
- A2 : 3 sets à 6 jeux, point décisif, tie break de 7 points à 6-6 ;
- A3 : 3 sets à 6 jeux, jeu décisif à 6-6 ;
- A4 : 3 sets à 6 jeux, point décisif, jeu décisif à 6-6 ;

Format B

- B1 : 2 sets à 6 jeux, tie break de 7 points à 6-6 dans les 2 premiers sets ; 3e set sous la forme d'un super jeu décisif à 10 points ;
- B2 : 2 sets à 6 jeux, point décisif, tie break de 7 points à 6-6 dans les 2 premiers sets ; 3e set sous la forme d'un super jeu décisif à 10 points ;

- *B3* : 2 sets à 6 jeux, jeu décisif à 6-6 dans les 2 premiers sets ; 3e set sous la forme d'un super jeu décisif à 10 points ;
- *B4* : 2 sets à 6 jeux, point décisif, jeu décisif à 6-6 dans les 2 premiers sets ; 3e set sous la forme d'un super jeu décisif à 10 points ;

Format C

- *C1* : 2 sets à 4 jeux, tie break de 7 points à 4-4 dans les 2 premiers sets, 3e set sous la forme d'un super jeu décisif à 10 points ;
- *C2* : 2 sets à 4 jeux, point décisif, tie break de 7 points à 4-4 dans les 2 premiers sets ; 3e set sous la forme d'un super jeu décisif à 10 points ;
- *C3* : 2 sets à 4 jeux, jeu décisif à 4-4 dans les 2 premiers sets, 3e set sous la forme d'un super jeu décisif à 10 points ;
- *C4* : 2 sets à 4 jeux, point décisif, jeu décisif à 4-4 dans les 2 premiers sets ; 3e set sous la forme d'un super jeu décisif à 10 points ;

Format D

- *D1* : un set à 8 ou 9 jeux, tie break de 7 points à 8-8 ;
- *D2* : un set à 8 ou 9 jeux, point décisif, tie break de 7 points à 8-8 ;
- *D3* : un set à 8 ou 9 jeux, jeu décisif à 8-8 ;
- *D4* : un set à 8 ou 9 jeux, point décisif, jeu décisif à 8-8 ;

4 – Délais réglementaires

Début du match

Chaque équipe dispose au maximum d'un délai de 10 minutes après l'heure de convocation, pour se présenter sur le court. Passé 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 d'environ 5 minutes.

Vingt secondes de repos maximum peuvent être prises entre deux points.

Quatre vingt dix secondes de repos maximum peuvent être prises à chaque changement de côté (sauf après le 1er jeu de chaque set où 20 secondes seront autorisées).

Deux minutes de repos sont autorisées à chaque fin de set.

Interruptions en cours de partie

Si une partie est interrompue (pluie, incident technique...), les temps d'échauffement suivant seront appliqués :

- Jusqu'à 5 minutes d'interruption : pas d'échauffement
- De 6 à 20 minutes d'interruption : 3 minutes d'échauffement
- Plus de 20 minutes d'interruption : 5 minutes d'échauffement.

Le jeu devra reprendre exactement là où il s'est arrêté : même score, même serveur, même camp pour chaque équipe.

Délai en cas de blessure

En cas de blessure 3 minutes sont accordées à chaque joueur pour soins médicaux. Le joueur peut bénéficier de deux soins supplémentaires lors des deux changements de côté suivants, mais ces soins doivent se faire dans le temps imparti du changement de côté (soit dans les 90 secondes réglementaires). Les soins médicaux se comptabilisent par joueur, et un joueur d'une équipe ne peut en aucun cas « donner » les soins auxquels il a droit à son partenaire.

5 – Les changements de côté

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.

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.

Si la balle rebondit deux fois dans le carré de service, le point est remporté par le serveur.

Une fois la balle frappée, celle-ci ne doit toucher aucune partie de sa moitié de terrain (sol, murs...) avant de rebondir dans la partie adverse.

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 donc 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 (attention, 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 (ou un des poteaux soutenant le filet) puis franchit le filet en tombant dans le bon carré de service opposé, la balle est let et à rejouer (sauf si la balle après un service let, rebondit dans le bon carré puis touche le grillage, auquel cas le service sera considéré comme faux).

Si la balle touche le filet (ou un des poteaux soutenant le filet) puis franchit le filet en tombant dans le bon carré de service opposé et passe par l'ouverture de la porte avant le deuxième rebond, le service est considéré comme let.

Si le relanceur n'est pas prêt lorsque le serveur frappe son service, le point est à rejouer.

Le serveur reste le même pendant un jeu. Le receveur ainsi que les coéquipiers du serveur et du relanceur, 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.

Le relanceur du premier point du set retournera l'ensemble des services joués dans cette diagonale tout au long de ce même set. De même pour le second relanceur dans l'autre diagonale. Cet ordre peut seulement être modifié à chaque début de set.

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).

7 – Répétition d'un point "let"

Un point est rejoué si:

- la balle éclate pendant un échange
- un élément externe au jeu envahit la surface de jeu pendant un échange
- il y a une situation imprévue qui interrompt le jeu

8 – Interference

On considère comme une interférence au jeu lorsqu'un joueur commet une action intentionnelle ou involontaire qui nuit à son adversaire.

Deux cas de figure sont possibles :

- Si le joueur qui commet l'interférence gagne le point, le point est rejoué.
- Si le joueur victime de cette interférence gagne le point, le point n'est pas rejoué.

9 – 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 (une balle peut toucher la bande du filet ou même un poteau du filet puis retomber dans le cas adverse), toute balle qui touche en premier une autre surface que le sol est "faute" (sauf si naturellement le joueur adverse intercepte la balle de volée).

La balle peut être reprise en dehors du court si et seulement si un deuxième rebond au sol n'a pas été effectué. Un joueur qui récupère une balle à l'extérieur du terrain peut la renvoyer directement dans le filet, du côté de ses adversaires.

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. Le point est automatiquement gagné si la balle passe par-dessus la grille de fond de court après avoir fait un rebond au sol.

10 – 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
- la balle rebondit deux fois dans son camp
- la balle est frappée dans le camp adverse avant que celle-ci ait passé le filet
- un joueur frappe deux fois la balle
- Si un joueur saute par-dessus le filet
- les deux joueurs touchent la balle (même une seule fois) avant qu'elle ne passe de l'autre côté du terrain
- la balle touche un joueur ou un objet de son équipement
- un joueur lance la raquette pour toucher la balle (port de la dragonne obligatoire)
- le serveur commet une faute sur le second service.

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).