

Règles du jeu de padel

1 Le terrain

L'aire de jeu est un rectangle de 10 mètres de large et de 20 mètres de long, avec deux zones de service. Le rectangle est divisé en son milieu par un filet, et il n'y a pas de couloirs. Le court est clôturé sur le fond et les côtés.

Les lignes de service, parallèles au filet, se situent à 6,95m de celui-ci. La ligne centrale permettant de définir les « carrés » de service identiques se situe donc à 5m de chaque côté du court. Cette ligne centrale, perpendiculaire au filet, se prolongera de 20 centimètres au-delà de chaque ligne de service. Toutes les lignes ont une largeur de 5 cm.

La hauteur minimum libre sera de 6m sur toute la surface du terrain.

Le sol peut être en béton poreux, ciment, bois, gazon synthétique, ou quelconque autre surface qui permette un rebond régulier.

2 Le filet

Le filet mesure 10 mètre de long, pour une hauteur de 0,88 mètre en son centre, légèrement surélevé à ses extrémités, jusqu'à une hauteur maximum de 0,92 mètre.

3 La balle

Les balles utilisées en compétitions officielles doivent être homologuées par la Fédération Française de Tennis.

La balle doit être de couleur uniforme, jaune ou blanche. Son diamètre doit mesurer entre 6,35 et 6,77 cm ; et son poids sera entre 56 et 59,4 grammes.

4 La raquette

La raquette de padel doit être conforme aux normes de la Fédération Internationale.

La raquette ne doit pas excéder 45,5 cm de longueur, 26 cm de largeur, et 38 mm d'épaisseur. Son poids est d'environ 370 g.

Une dragonne est reliée au manche. Il est obligatoire de l'utiliser en compétition.

LE JEU

Règle 1 | Position des joueurs

Le padel 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 (cf. paragraphe relatif au service).

Règle 2 | Choix du côté 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 :

- servir ou retourner ; dans ce cas l'équipe adverse aura le choix du côté ;
- le côté ; dans ce cas l'équipe adverse aura le choix entre servir ou recevoir ;
- laisser le choix à leurs adversaires.

Règle 3 | Décompte des points

Le calcul du score est le même qu'au tennis (15, 30, 40, jeu, set, match). Un match se joue en 2 sets gagnants. À 40 A, application du point décisif (l'équipe qui gagne le point remporte le jeu).

• Point décisif

À 40 A, l'équipe qui reçoit choisit alors de quel côté elle recevra ce septième point du jeu (en double mixte, le relanceur doit être du même sexe que le serveur). Les relanceurs ne peuvent pas changer de position pour recevoir ce point décisif. L'équipe qui remporte le point décisif gagne le jeu.

• Formats de match FFT :

- **Deux sets de 6 jeux, super jeu décisif en cas de troisième set.** Le set est gagné par la première équipe qui atteint 6 jeux, avec 2 jeux d'écart. En cas d'égalité à 5 jeux partout, on va jusqu'à 7 jeux gagnés, toujours avec 2 jeux d'écart. À 40 A, application du point décisif.

Si les deux équipes arrivent à 6/6, un jeu décisif est disputé. Le premier à 7 points, avec 2 points d'écart, gagne le set. En cas d'égalité à 6-6 ou 7-6, le jeu décisif se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait 2 points d'avance.

En cas d'égalité à un set partout, un super jeu décisif à 10 points est disputé. L'équipe qui remporte ce super jeu décisif avec 2 points d'écart remporte la partie.

- **Un set de 9 jeux.** La première équipe à 9 jeux, avec deux jeux d'écart, remporte le match. À 40 A, application du point décisif.

En cas d'égalité à 8/8, un jeu décisif est disputé. Le premier à 7 points avec 2 points d'écart, gagne le set. En cas d'égalité à 6-6 ou 7-6, le jeu décisif se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait 2 points d'avance.

Règle 4 | Délais règlementaires

• 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 2 services.

Vingt secondes de repos maximum peuvent être prises entre 2 points.

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

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

• Interruption en cours de partie

Si une partie est interrompue (pluie, incident technique, etc.), les temps d'échauffement suivants 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

Trois minutes sont accordées à chaque joueur pour soins médicaux. Le joueur peut bénéficier de 2 soins supplémentaires lors des 2 changements de côté suivants, mais ces soins doivent se faire dans le temps imparti du changement de côté (soit dans les 90 secondes règlementaires). Les soins médicaux se comptabilisent par joueur, et un joueur d'une équipe ne peut en aucun cas « donner » les soins auxquels il a règlementairement droit à son partenaire.

Règle 5 | Les changements de côté

Les changements de côté interviennent quand la somme des jeux disputés au cours du set est impaire.

À 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 2 services.

Règle 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 sur le grillage.

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

• Pour engager le point, les 2 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 2 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 (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 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 2 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.

• 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).

Règle 7 – Répétition d'un point « let »

• Si la balle éclate pendant un échange.

• Si un élément externe au jeu envahit la surface de jeu pendant un échange.

• S'il y a une situation imprévue qui interrompt le jeu.

Règle 8 – Interférence

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

Règle 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, 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 camp sans avoir été touchée par un adversaire.

Règle 10 – Point perdu

Une équipe perdra le point :

- Si un des 2 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 2 fois dans son camp ;

- Si la balle est frappée dans le camp adverse avant que celle-ci ait passé le filet ;

- Si un joueur frappe 2 fois la balle ;

- Si un joueur saute par-dessus le filet ;

- Si les 2 joueurs touchent la balle (même une seule fois) avant qu'elle ne passe de l'autre côté du terrain ;

- 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) ;

- 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).

Règle 11 – Les balles

Chaque partie se dispute avec 3 balles neuves minimum.

Pas de changement de balles entre les sets.

Règle 12 – Code fédéral de conduite

Le Code fédéral de conduite est celui de la Fédération Française de Tennis (cf. article 117 des règlements administratifs).