

**INTERNATIONAL PADEL
FEDERATION**



Association
Francophone
de Padel asbl
www.afpadel.be

RÈGLES DU JEU DE PADEL FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE PADEL F.I.P.

**Révision 01.01.2017
Traduit de l'espagnol**

INDEX

	PAGE
AVANT-PROPOS	4
LE COURT	5
DIMENSIONS	5
FILET	6
CLÔTURE	7
FONDS DE COURT	7
CÔTÉS	8
SURFACES DU SOL	10
ACCÈS	11
ZÔNE DE SÉCURITÉ & JEU À L'EXTÉRIEUR DU COURT	12
ÉCLAIRAGE	12
ORIENTATION	14
LA BALLE	15
LA RAQUETTE DE PADEL	16
RÈGLE 1. SCORE DANS UN JEU	18
RÈGLE 2. TEMPS	20
RÈGLE 3. POSITION DES JOUEURS	22
RÈGLE 4. CHOIX DU CÔTÉ ET DU SERVICE	22
RÈGLE 5. CHANGEMENT DE CÔTÉ	23
RÈGLE 6. SERVICE	23
RÈGLE 7. FAUTE DE SERVICE	25
RÈGLE 8. RETOUR DE SERVICE	25
RÈGLE 9. RECOMMENCEMENT DU SERVICE OU SERVICE « LET »	26
RÈGLE 10. RECOMMENCEMENT DU POINT OU POINT « LET »	27
RÈGLE 11. INTERFÉRENCE	28
RÈGLE 12. BALLE EN JEU	28
RÈGLE 13. POINT PERDU	28
RÈGLE 14. RETOUR CORRECT	30
RÈGLE 15. POINT GAGNÉ	31
RÈGLE 16. JEU À L'EXTÉRIEUR DU COURT AUTORISÉ	31
RÈGLE 17. CHANGEMENT DE BALLES	31
ÉTHIQUE ET CODE DE CONDUITE	33
• PONCTUALITÉ	33
• TENUE	33
• IDENTIFICATION	33
COMPORTEMENT ET DISCIPLINE	33
• AIRE DE COMPÉTITION	33
• CONSEILS ET INSTRUCTIONS	34
• REMISE DES PRIX	34
• JEU CONTINU OU INTERRUPTION	34
• OBSCÉNITÉS AUDIBLES ET VISIBLES	34
• MAUVAIS USAGE DE LA BALLE	34

• MAUVAIS TRAITEMENT DE LA RAQUETTE OU DE L'ÉQUIPEMENT	34
• ABUS OU AGRESSION VERBAL(E) ET PHYSIQUE	34
• FAIRE LE MAXIMUM	35
• COMPORTEMENT ANTISPORTIF	35
• PÉNALITÉS / GRILLE DE SANCTIONS.....	35
• DISQUALIFICATION DIRECTE.....	35

AVANT-PROPOS

La Fédération Internationale de Padel (en abrégé « FIP ») est l'organe dirigeant du jeu de Padel et a notamment pour fonction de fixer les Règles du jeu de Padel.

Le **Comité des Règles et Règlements** de la FIP supervise le jeu de Padel et, lorsqu'il le jugera nécessaire, recommandera des changements à l'Assemblée Générale, qui a qualité d'autorité suprême pour apporter des modifications aux Règles dans le respect du Règlement interne de la FIP.

L'association francophone de padel (en abrégé « AFP ») organise le jeu de padel en fédération Wallonie-Bruxelles (Belgique). L'AFP est affiliée à la fédération belge de padel, dénommée « Padel Belgium ». Padel Belgium est membre de la FIP et se conforme aux règles édictées par la FIP. Il en est de même pour les fédérations régionales affiliées à Padel Belgium.

Note : Sauf indication contraire, toutes les références au « joueur » dans les présentes Règles concernent tant les joueurs masculins que féminins.

Ce présent règlement a été traduit de l'espagnol en français et peut comporter des erreurs de traduction ou un choix de mot amenant à des interprétations approximatives.

Ce document a vocation à évoluer dans le temps en fonction des modifications apportées par la FIP et des améliorations de la traduction française.

Toutes questions concernant ce document peuvent être adressées à :

secretariat@afpadel.be

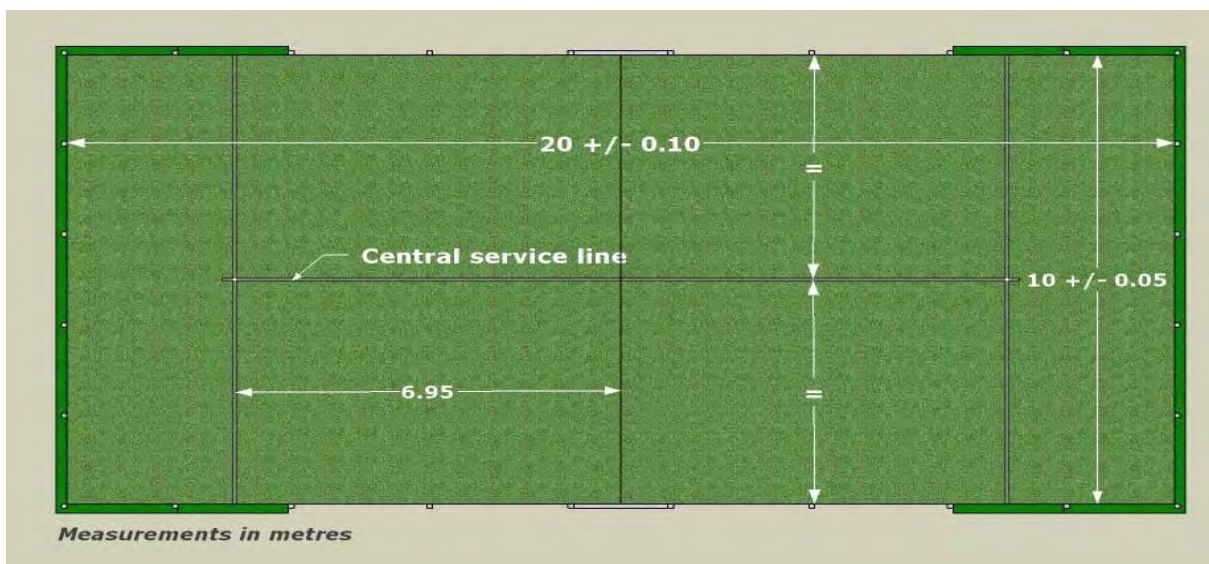
LE COURT

- DIMENSIONS

Le court est un terrain rectangulaire de 10 mètres de large sur 20 mètres de long (dimensions intérieures) avec une tolérance de 0,5%.

Ce rectangle est divisé en son milieu par un filet. Les lignes de service, parallèles au filet, sont tracées à 6,95 m de chaque côté du filet. La zone située entre le filet et la ligne de service est divisée en deux par une ligne perpendiculaire dénommée la ligne médiane de service qui est prolongée de 20 cm au-delà de la ligne de service.

Les deux moitiés du court doivent être parfaitement symétriques par rapport à la surface et à la disposition des lignes. Toutes les lignes doivent avoir une largeur de 5 cm. La couleur des lignes est de préférence blanche ou noire de manière à obtenir un meilleur contraste avec la couleur de la surface du sol.

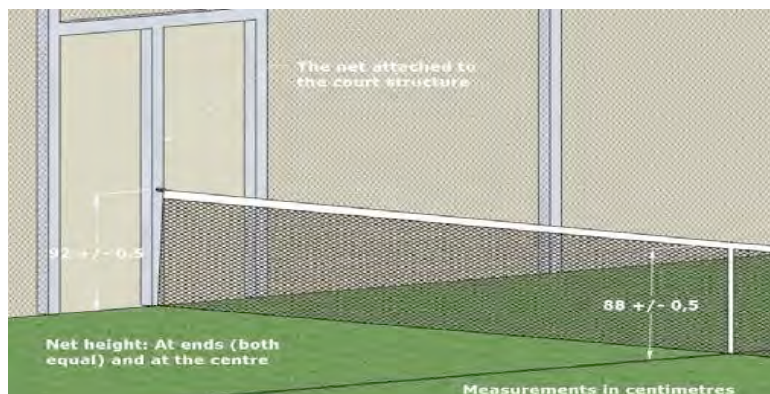


Un espace d'une hauteur minimum de 6 mètres doit être libéré sur toute la surface du court et ne pas être encombré par des objets (par exemple, des projecteurs). Quant aux nouvelles installations, il est suggéré de libérer une hauteur minimale de 8 mètres sur toute la surface du court, sans la présence d'éléments qui obstruent cet espace.

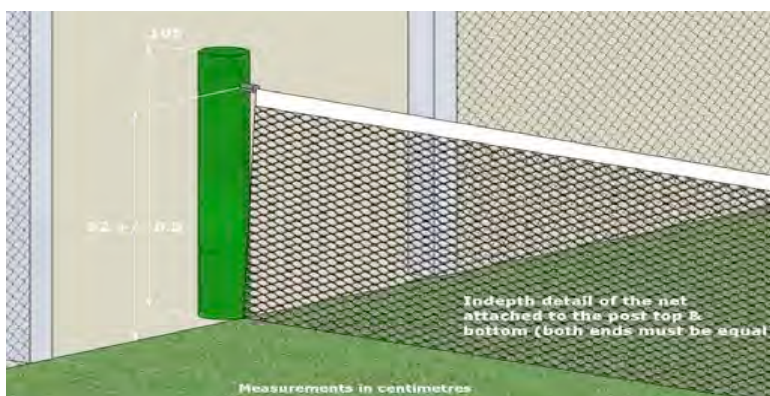


- FILET

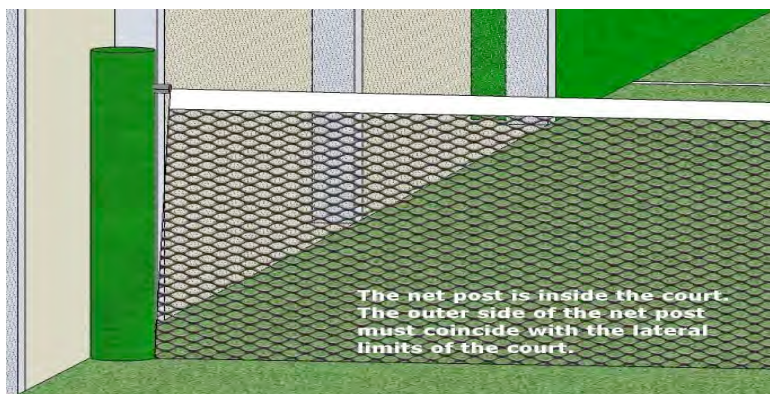
Le filet doit mesurer 10 mètres de long et 0,88 mètre de hauteur en son centre. Le filet s'élève à 0,92 mètre aux extrémités, avec une tolérance maximum de 0,005 mètre.



Le filet est suspendu par un câble métallique dont le diamètre maximum est de 0,01 mètre ; les extrémités du câble sont attachées à deux poteaux latéraux ayant une hauteur maximale de 1,05 mètres ou à un élément de la structure du court qui permet de suspendre et de tendre correctement le filet.



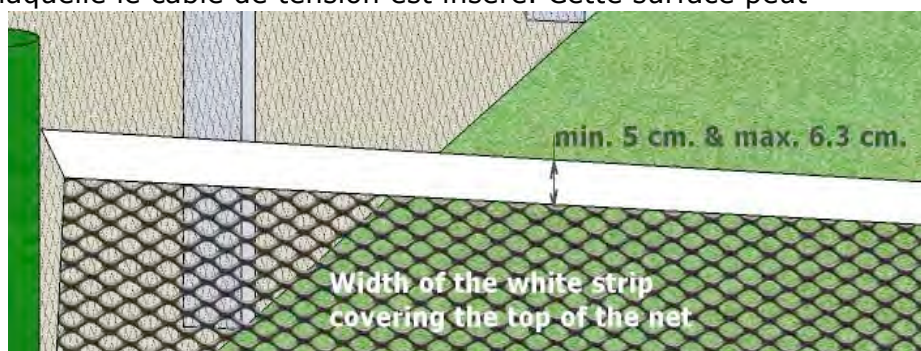
Le dispositif de tension du câble doit être conçu de telle sorte qu'il ne puisse pas lâcher de façon inattendue et ne constitue pas un danger pour les joueurs.



Le côté extérieur des poteaux de filet coïncide avec les limites latérales du court (ouverture, entrée ou grillage métallique). Les poteaux peuvent être de forme circulaire ou carrée mais doivent avoir des bords arrondis.

Une fois déployé, le filet doit être surmonté d'une bande blanche mesurant entre 5,0 & 6,3 cm, dans laquelle le câble de tension est inséré. Cette surface peut

être utilisée pour faire de la publicité. Par ailleurs, une bande supplémentaire d'une largeur maximale de 9,00 cm peut également être ajoutée.

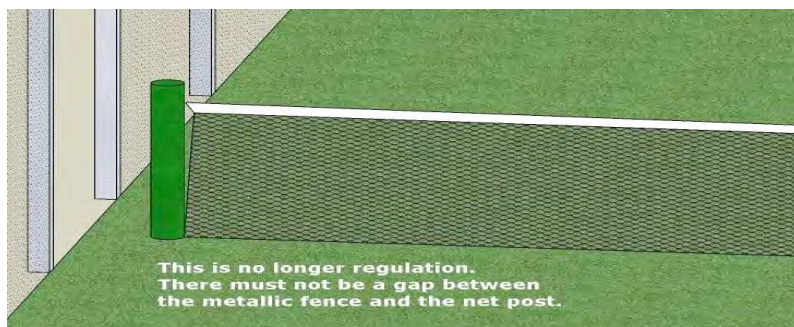


Le filet doit être totalement déployé de manière à occuper entièrement l'espace entre les deux poteaux de filet et la surface du court. Il ne peut y avoir aucun espace entre les extrémités du filet et les poteaux.

Cas n°1 : Peut-il y avoir un espace entre le grillage métallique et le poteau de filet ? (Voir l'image)

Décision : NON. Ce court n'est pas construit conformément à la réglementation en la matière.

Les mailles du filet doivent être faites en fibres synthétiques et le tissage doit être suffisamment étroit pour empêcher la balle de passer au travers.



- CLÔTURE

Le court doit être entièrement fermé sur 10 mètres de large et 20 mètres de long (dimensions prises à l'intérieur du court).

À l'exception des zones composées de grillages métalliques qui ne garantissent pas un rebond uniforme de la balle, toutes les autres zones doivent être construites à l'aide de matériaux qui garantissent un rebond uniforme de la balle.

- FONDS DE COURT

La hauteur totale est de 4 mètres, dont les 3 premiers mètres sont constitués d'une paroi qui peut être transparente ou composée d'un matériau solide (verre, briques, etc.) mais dont les caractéristiques doivent être conformes aux exigences prévues au chapitre « Côtés ». Le dernier mètre est composé d'un grillage métallique.



- CÔTÉS

Deux variantes relatives aux clôtures latérales sont autorisées :

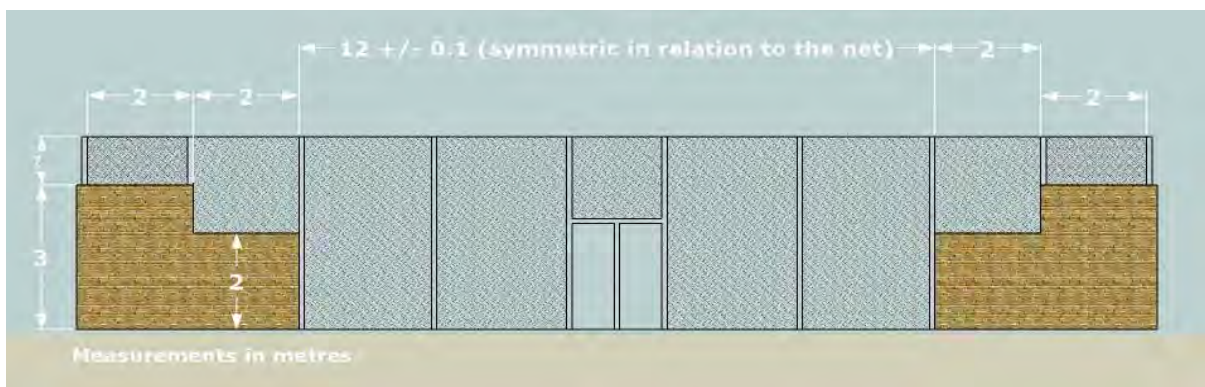
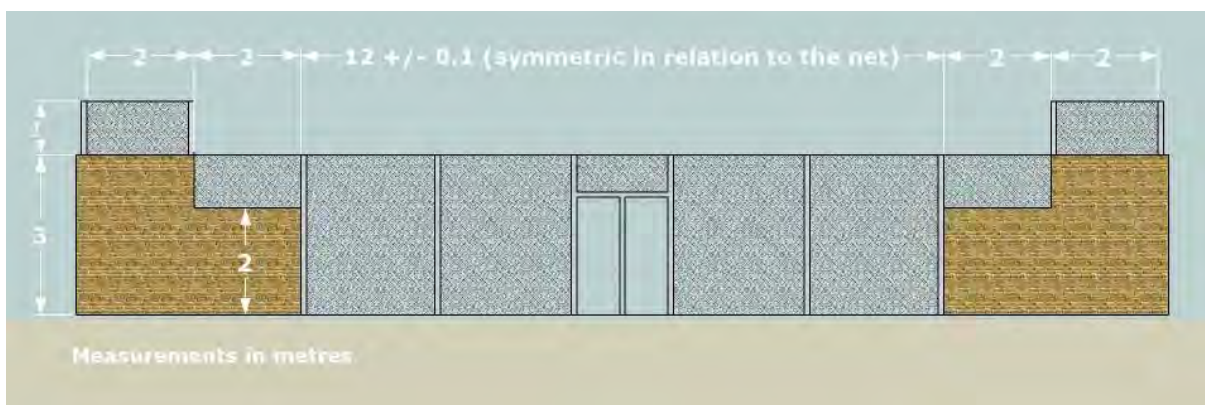
Variante 1

Composée de parois aux deux extrémités, la première zone de parois sera de 3 mètres de haut sur 2 mètres de long et la deuxième zone de 2 mètres de haut sur 2 mètres de long. Les zones de mailles métalliques complètent la clôture jusqu'à 3 mètres de haut dans les 16 mètres centraux et jusqu'à 4 mètres de haut aux deux extrémités.

Variante 2

Composée de parois aux deux extrémités, la première zone de parois sera de 3 mètres de haut sur 2 mètres de long et la deuxième zone de 2 mètres de haut sur 2 mètres de long. Les zones de mailles métalliques complètent la clôture jusqu'à 4 mètres de haut sur toute la longueur.

Les dimensions citées sont celles prises à l'intérieur du court.



Le grillage métallique est toujours aligné au côté interne de la paroi.

Si le grillage métallique est fixé à une charpente, sa partie supérieure ne peut être encombrée par des éléments qui ne font pas partie de la structure métallique (par exemple, des câbles, boîtes électriques, dispositifs d'éclairage, etc.).

Les parois peuvent être constituées d'un matériau transparent ou opaque (verre, brique, etc.) à condition qu'il fournisse une bonne consistance et garantisse un rebond uniforme de la balle. Quel que soit le matériau utilisé, il doit avoir une surface uniforme, dure et complètement lisse permettant tout contact corporel ainsi que le glissement de la balle. La couleur des parois opaques doit être uniforme et de préférence verte, bleue ou couleur terre cuite et différer clairement de la couleur de la surface du sol. Il sera autorisé d'imprimer ou de peindre un seul logo par paroi. Cependant, la dimension et les couleurs du logo ne doivent pas altérer la vue des joueurs.

Les courts en verre doivent respecter les normes relatives au verre trempé/plat :

- Union européenne : EN 12150-1.
- Autres pays : Consulter leurs propres normes.

Le grillage métallique simple torsion ou soudé doit être de forme carrée ou en losange. Les dimensions diagonales des trous ne peuvent être inférieures à 5 cm et supérieures à 7,08 cm. L'épaisseur recommandée du fil de fer doit être entre 1,6 mm et 3 mm (avec un maximum de 4 mm) et avoir une tension permettant à la balle de rebondir dessus.

S'il est fait usage d'un grillage métallique soudé, il conviendra de protéger tous les points de soudure des deux côtés de manière à éviter toute coupure ou éraflure. Si les mailles soudées ne sont pas entrelacées, le maillage doit être de forme carrée et non en losange. Les fils de métal horizontaux doivent alors être placés à l'intérieur et les fils de métal verticaux à l'extérieur.

S'il est fait usage d'un grillage métallique simple torsion, le mécanisme de torsion doit être à l'extérieur du court et correctement protégé. Les joints ou coutures ne peuvent pas avoir de bords coupants ni pointus.

Les deux types de grillage métallique doivent former une surface plane et verticale et respecter les caractéristiques susmentionnées.

Cas n°2 : S'il est jugé nécessaire d'augmenter la hauteur du grillage métallique au-delà des limites prévues (variantes 1 et 2) afin d'éviter que la balle sorte du court, il conviendra de placer une bande blanche métallique à hauteur de 3m ou 4 m, de manière à distinguer clairement si le point joué pendant le match est validé ou non.

Si la balle touche la bande blanche métallique, la balle est considérée « out ».

• SURFACES DU SOL

La surface du court doit et peut être fabriquée en béton poreux, ciment, matériel synthétique ou gazon artificiel tant qu'elle permet un rebond régulier de la balle et empêche l'engorgement d'eau.

Les couleurs autorisées et privilégiées sont le vert, le bleu ou la couleur terre cuite, ainsi que leurs variantes. La couleur de toute la surface du sol doit être uniforme et différer clairement de la couleur des parois.

La couleur noire pour la surface du sol peut uniquement être acceptée pour les installations intérieures.

La surface doit être plane, n'autorisant que des différences de moins de 3 mm mesurées avec une règle de 3 m (1/1000).

Pour les surfaces sans drainage, la pente d'évacuation transversale doit être de 1%, depuis le centre jusqu'aux bords extérieurs du court.

Cas n°3 : Pour les surfaces non drainées, une pente de 0% sera acceptée.

Les surfaces synthétiques et en gazon artificiel doivent répondre aux exigences suivantes :

- Union européenne : Conformité au rapport UNE 41958 IN. Surfaces sportives.
- Autres pays : Consulter leurs propres normes.

EXIGENCES

Absorption d'Impact (Réduction de la force)	$RF \geq 20\%$	Gazon artificiel
Friction	$0,4 \leq \mu \leq 0,8$	Gazon artificiel
Rebond vertical de la balle	$\geq 80\%$	Gazon artificiel Surfaces synthétiques
Ajout de sable	$SiO_2 \geq 96\%$ $CaO \leq 3\%$ Bords arrondis Granulométrie : 80% du poids $\varnothing 16 \text{ mm}-1,25 \text{ mm}$ Longueur de fibre visible 2 mm-3mm	Gazon artificiel

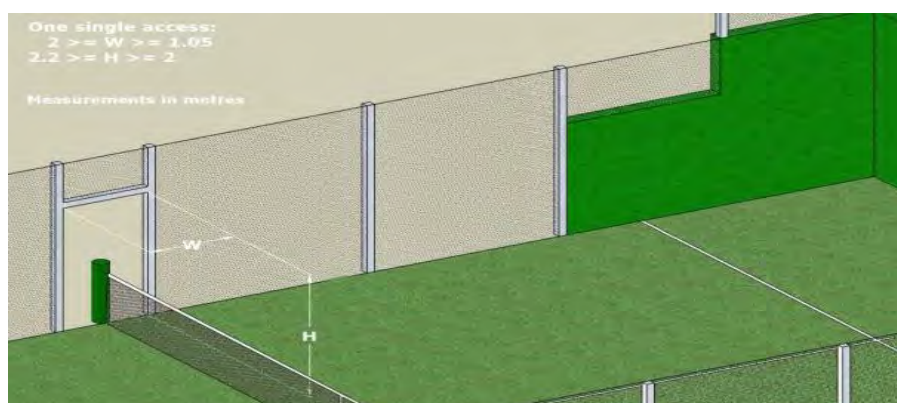
- ACCÈS

Les accès au court, qui doivent être symétriques au centre du court, sont installés sur les deux côtés ou seulement sur l'un des deux côtés du court. Il peut y avoir 1 ou 2 accès par côté, avec ou sans porte (voir la règle 16 du jeu, « Jeu à l'extérieur du court autorisé »).

Si le court n'a pas de porte, un type de barre (métallique ou constitué d'un autre matériau) sera installé au sol dans l'espace correspondant à l'accès au court en vue de renforcer l'ensemble de la structure. Pour toute référence ou application relative aux présentes règles, cet élément sera réputé faire partie de l'ensemble de la clôture. Au cas où aucun élément n'est placé au sol, la projection verticale imaginaire de la clôture indiquera le bord intérieur du court, indépendamment du fait qu'il y ait une ligne peinte ou non.

Les dimensions des accès doivent être comme suit :

- 1) Pour un seul accès latéral par côté : il doit y avoir un espace libre minimum de 1,05 x 2,00 mètres et maximum de 2,00 x 2,20 mètres (voir l'image).



- 2) Pour deux accès latéraux par côté : il doit y avoir un espace libre minimum de 0,72 x 2,00 mètres et maximum de 1,00 x 2,20 mètres (voir l'image).

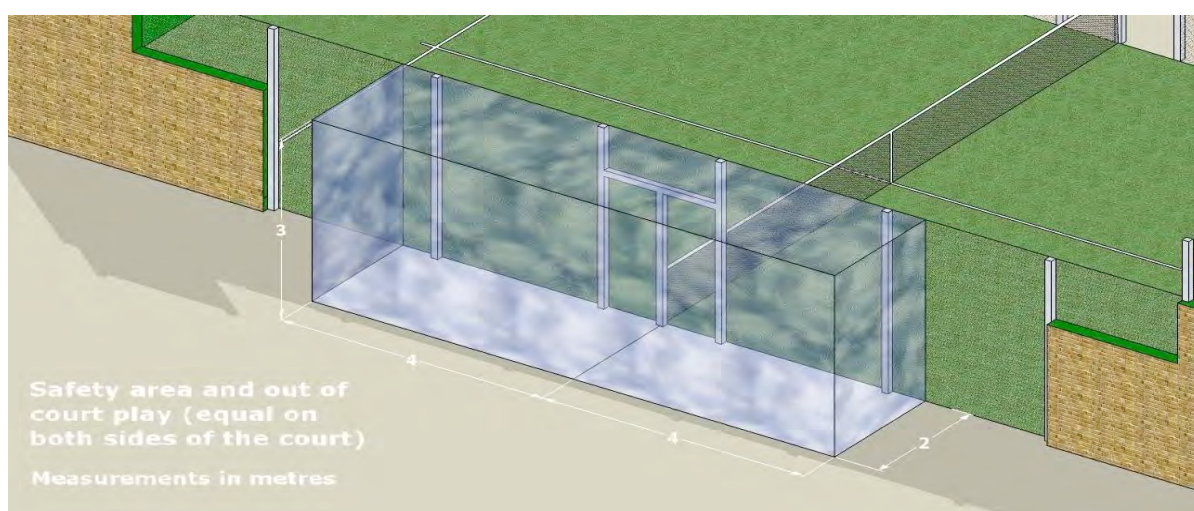


Remarque : Les installations publiques doivent satisfaire aux règles d'accessibilité et de suppression des barrières architecturales pour les personnes handicapées

Si le court est équipé de portes, les poignées doivent être placées à l'extérieur et ne pas dépasser à l'intérieur.

- ZÔNE DE SÉCURITÉ & JEU À L'EXTÉRIEUR DU COURT

Chaque côté du court doit disposer de deux points d'accès permettant le jeu à l'extérieur du court. Aucun obstacle ne peut se trouver à l'extérieur du court dans un espace minimum de 2 mètres de large, de 4 mètres de long des deux côtés et de minimum 3 mètres de haut (voir l'image).



L'accès doit être protégé dans les trois directions, à savoir dans les deux directions latérales et en hauteur. Par ailleurs, le poteau de filet doit être recouvert d'un matériel permettant d'amortir tout contact avec un joueur (par exemple, du caoutchouc spongieux, du caoutchouc, du néoprène, etc.), dont l'épaisseur ne peut être inférieure à 2 cm. Ces protections doivent être fixées vigoureusement à la structure métallique et aux poteaux à l'aide d'un outil de fixation suffisamment solide ou d'un velcro, de manière à amortir efficacement tout choc éventuel et à interférer le moins possible sur le jeu du fait de son dépassement sur l'espace intérieur du court.

- ÉCLAIRAGE

L'éclairage artificiel doit être uniforme et placé de manière à ne pas altérer la vue des joueurs, de l'équipe, des arbitres ou des spectateurs. L'éclairage doit satisfaire aux normes suivantes :

- Union européenne : les normes EN 12193 « Éclairage des installations sportives » dont les niveaux d'éclairage minimums sont les suivants :

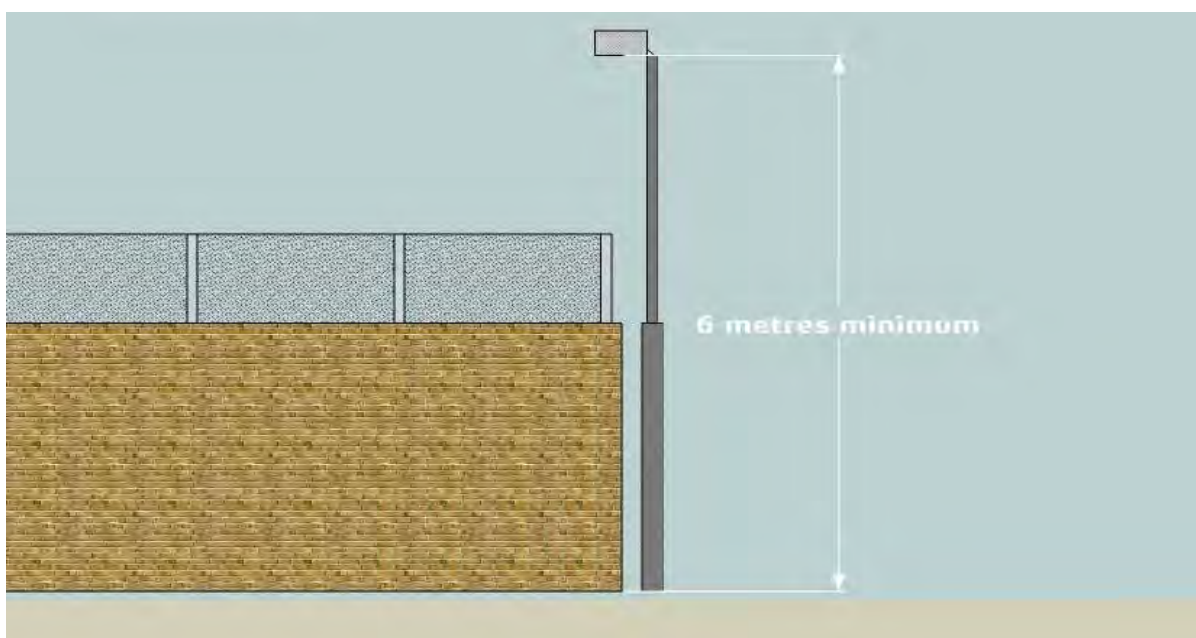
NIVEAUX D'ÉCLAIRAGE MINIMUMS (extérieur)	Éclairage horizontal Emed (lux)	Uniformité Emin/Emed
Compétitions nationales & internationales	500	0,7
Compétitions locales, entraînement, école et usage récréatif.	200	0,5

NIVEAUX D'ÉCLAIRAGE MINIMUMS (intérieur)	Éclairage horizontal Emed (lux)	Uniformité Emin/Emed
Compétitions nationales & internationales	750	0,7
Compétitions locales, entraînement, école et usage récréatif.	300	0,5

- Autres pays : Consulter leurs propres normes.

Les poteaux d'éclairage doivent être placés à l'extérieur du court. S'ils sont placés dans la zone de sécurité, le jeu à l'extérieur du court n'est pas autorisé.

La distance minimale entre le sol et la partie inférieure des projecteurs doit être de 6 mètres.



Quant aux nouvelles installations, il est suggéré – vu la verticalité des parois latérales du court – de prévoir une distance minimale de 8 mètres entre le sol et la partie inférieure des projecteurs si ceux-ci sont installés à l'intérieur du court. Différentes hauteurs d'éclairage peuvent être prévues pour les projecteurs installés à l'extérieur du court.

Pour ce qui concerne les diffusions télévisuelles et l'enregistrement de vidéos, un niveau d'éclairage vertical d'au moins 1000 lux est requis. Cependant, cette valeur peut augmenter en fonction de la distance entre l'objet et la caméra. Pour de plus amples informations à ce sujet, veuillez consulter les normes applicables en la matière.

- ORIENTATION

Il est recommandé que l'axe longitudinal du court dans les installations extérieures soit N-S, tout en autorisant une variante entre N-NE et N-NO.

LA BALLE

Les balles utilisées en compétitions officielles sont celles homologuées par la F.I.P. pour le jeu de Padel.

La balle doit être une sphère en caoutchouc ayant une surface extérieure uniforme de couleur blanche ou jaune. Son diamètre doit mesurer entre 6,35 et 6,77 cm. La balle doit peser entre 56 et 59,4 g. Un rebond entre 135 et 145 cm doit être mesuré lorsque la balle est lâchée sur une surface dure à une hauteur de 2,54 m.



La balle doit avoir une pression interne entre 4,6 kg et 5,2 kg par 2,54 cm².

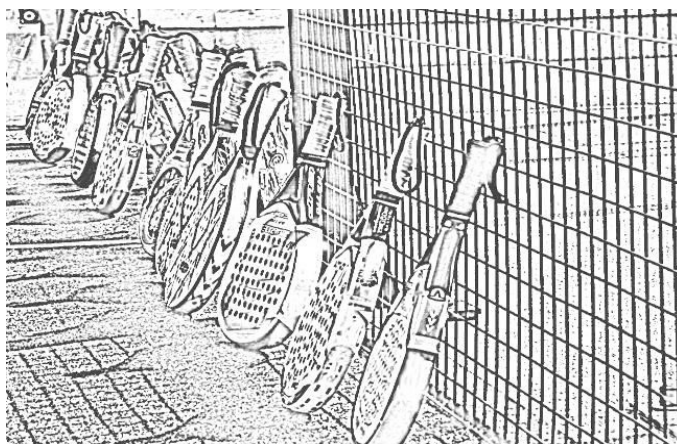
Un autre type de balle peut être utilisé lorsque le Padel est pratiqué à une altitude supérieure à 500 mètres au-dessus du niveau de la mer. Les caractéristiques doivent être identiques à celles précitées, à l'exception du rebond qui doit être supérieur à 121,92 cm et inférieur à 135 cm.

LA RAQUETTE DE PADEL

Le jeu de Padel se joue avec une raquette fabriquée conformément aux réglementations suivantes.

La raquette est divisée en deux parties : la tête et le manche

- Le manche : longueur maximale : 20 cm, largeur maximale (du cœur, sans tenir compte de l'espace libre) : 50 mm, épaisseur maximale : 50 mm.



- La longueur de la tête est variable. La longueur de la tête ajoutée à la longueur du manche ne peut excéder 45,5 cm. La largeur ne peut dépasser 26 cm et l'épaisseur 38 mm.

La longueur totale de la raquette de Padel (tête + manche) ne peut excéder 45,5 centimètres.

Une tolérance de 2,5 % pour l'épaisseur de la raquette sera autorisée en cas de contrôle des dimensions.

La surface de frappe de la raquette est perforée d'un nombre illimité de trous cylindriques mesurant entre 9 et 13 mm de diamètre dans la zone centrale de la raquette. Dans une zone périphérique de maximum 4 cm mesurée à partir du bord extérieur de la raquette, il est autorisé que les trous aient un diamètre plus grand ou une forme différente – dont la longueur et la largeur varient – à condition que cela n'affecte pas l'essence du jeu.

Les deux surfaces de la raquette doivent être planes mais peuvent aussi bien être lisses que rugueuses.

La raquette ne peut être équipée d'objets ni dispositifs autres que ceux spécialement utilisés pour limiter ou prévenir toute détérioration, vibration et visant à répartir le poids de la raquette. Le cas échéant, ces objets doivent être raisonnables quant à leur taille et positionnement sur la raquette. La raquette ne peut entraîner de confusion ni perturber tous les autres joueurs. Elle ne peut avoir une surface réfléchissante ni comporter des éléments sonores qui pourraient d'une quelconque manière modifier le cours normal du jeu.

La raquette doit être équipée d'une dragonne non élastique d'une longueur maximale de 35 cm, qui doit être fixée au manche et enroulée autour du poignet à titre de protection contre tout accident. Son usage est obligatoire.

La raquette ne peut être équipée d'éléments visibles ou audibles visant à communiquer, avertir ou donner des instructions à l'autre joueur pendant le déroulement du jeu.

Cas n°1 : Pendant le match, un joueur casse accidentellement sa raquette. Le jeu peut-il être poursuivi dans ces conditions ?

Décision : Oui, sauf si la dragonne de sécurité s'est cassée ou que la raquette de Padel comporte un danger.

Cas n°2 : Le joueur est-il autorisé à utiliser plus d'une raquette pendant un match ?

Décision : Oui, mais pas pendant un point.

Cas n°3 : Une batterie influençant les caractéristiques du jeu peut-elle être intégrée dans la raquette ?

Décision : Non, toute batterie est interdite. Une cellule solaire ou tout autre accessoire similaire sont considérés comme une source d'énergie.

RÈGLE 1. SCORE DANS UN JEU

- SCORE

L'équipe qui gagne le premier point comptabilise « 15 » points. Le score grimpe à « 30 » une fois qu'un deuxième point est gagné et à « 40 » une fois qu'un troisième point est gagné. Un quatrième point gagné est synonyme de « jeu ». Exception faite si les deux équipes ont gagné trois points, une « égalité » est alors annoncée. Le point suivant gagné est appelé « avantage » et si la même équipe gagne le point suivant, elle gagne le jeu. Si le point est perdu, le score revient à « égalité ». Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe gagne les deux points consécutifs nécessaires pour gagner le jeu.

La première équipe qui gagne 6 jeux, en ayant un avantage minimum de 2 jeux sur l'autre équipe, gagne le set. En cas d'égalité à 5 jeux partout, les joueurs devront disputer deux jeux supplémentaires pour remporter le set sur le score de 7-5. Cependant, si les équipes se trouvent de nouveau à égalité à 6 jeux partout, un « tie-break » ou un jeu décisif devra être disputé.

Le match se joue au meilleur des trois sets. Deux des trois sets doivent être gagnés pour gagner le match.

En cas d'égalité à un set partout – et à condition que cela soit préalablement convenu – le troisième set peut être joué sans « tie-break ». En cas d'égalité à six jeux partout, la première équipe qui gagne deux jeux de plus que l'autre équipe gagne le match.

- JEU DÉCISIF OU « TIE-BREAK »

Les points du tie-break sont comptés comme suit : « zéro », « 1 », « 2 », « 3 », etc.

Le « tie-break » sera remporté par la première équipe qui gagne 7 points, à condition qu'elle comptabilise 2 points d'avance sur l'autre équipe. L'équipe gagne ainsi le « jeu » et le « set ». Si nécessaire, le tie-break est poursuivi jusqu'à ce que cette marge de deux points soit atteinte.

Le « tie-break » sera commencé par le joueur à qui revient le tour de servir, conformément à l'ordre suivi pendant le set. Ce joueur servira une seule fois à droite du court. Les deux points suivants seront engagés par les joueurs adverses, en respectant l'ordre de service préalable et en commençant à gauche du court. Ensuite, les joueurs serviront deux points consécutivement jusqu'à la fin du « tie-break », toujours en respectant l'ordre de service initialement prévu.

Un set gagné au « tie-break » est remporté sur le score de 7-6.

L'équipe qui n'a pas commencé à servir au « tie-break » commencera à servir le set suivant.

Cas n°1 : Qui commence à servir au « tie-break » ?

Le joueur qui a commencé à servir au début du set. Sauf sous certaines conditions telles qu'exposées à la Règle 6, section J.

- MÉTHODES ALTERNATIVES DE CALCUL DU SCORE

→ MARQUER UN JEU

Le « no advantage » (point en or) peut être utilisé comme méthode alternative de calcul du score.

Le résultat du match est indiqué par un marqueur. Le score du serveur est annoncé en premier :

Aucun point - « zéro »

Premier point - « 15 »

Deuxième point - « 30 »

Troisième point - « 40 »

Quatrième point - « jeu »

Si les deux équipes de joueurs gagnent trois points chacune, une « égalité » sera annoncée et un point décisif appelé « point en or » sera joué. L'équipe qui reçoit choisira de recevoir le service sur la partie gauche ou droite du court. Les receveurs ne peuvent pas permuter de position pour retourner ce point décisif. L'équipe qui gagne le point gagne le jeu.

Pour ce qui concerne les matchs mixtes, le joueur qui reçoit le point décisif devra être du même sexe que le serveur. Cependant, les receveurs ne peuvent pas changer de position pour recevoir le service.

→ SCORE DANS UN SET

QUATRE JEUX OU MINI SET :

L'équipe qui gagne quatre jeux remporte le set, à condition d'avoir une marge d'avance de deux jeux sur l'autre équipe. Si les deux équipes arrivent à égalité à quatre jeux partout, un tie-break sera disputé.

TIE-BREAK POUR CONCLURE LE MATCH (7 POINTS) :

Lorsque le score est d'un set partout, un tie-break sera joué pour décider du vainqueur. Le tie-break est décisif et remplace le dernier set.

La première équipe qui gagne sept points remporte le tie-break et le match, à condition d'avoir une marge d'avance de 2 points.

SUPER TIE-BREAK POUR CONCLURE LE MATCH (10 POINTS) :

Lorsque le score est d'un set partout, un tie-break sera joué pour décider du vainqueur. Le tie-break est décisif et remplace le dernier set.

La première équipe qui gagne dix points remporte le tie-break et le match, à condition d'avoir une marge d'avance de 2 points.

Note 1 : Lorsque le « tie-break » est utilisé pour remplacer le set décisif :

- L'ordre de service initial des équipes est maintenu, bien que les joueurs puissent changer l'ordre du serveur et celui du receveur.

Note 2 : Les balles ne seront pas remplacées au commencement du « tie-break » même si un changement de balle est prévu.

RÈGLE 2. TEMPS

L'arbitre du tournoi donnera un « Walk Over » (WO), synonyme de défaite, aux joueurs qui ne sont pas sur le court, prêts à jouer, 10 minutes après l'heure officielle de commencement du match. Sauf dans les cas où l'arbitre considère qu'il est question d'un cas de « force majeure ».



Cas n°1 : Quand les matchs sont programmés les uns après les autres, le match suivant est réputé commencer 5 minutes après la fin du match précédent.

Un échauffement de 5 minutes entre les joueurs est obligatoire.

Le match ne peut pas être interrompu entre le commencement (premier service) et la fin du match. Par conséquent, le match ne peut pas être suspendu ni retardé pour permettre à un joueur de récupérer, recevoir des instructions ou des conseils.

Le temps maximum autorisé entre deux points est de vingt (20) secondes.

Le temps maximum autorisé entre les changements de côté est de nonante (90) secondes. Après le premier jeu de chaque set et pendant le tie-break, le jeu sera continu et les joueurs changeront de côté sans prendre un temps de repos.

Une période de repos maximum de cent vingt (120) secondes est autorisée à la fin de chaque set.

Les temps de repos susmentionnés commencent à la fin d'un point et se terminent au commencement du point suivant.

Si, en raison de circonstances indépendantes de la volonté du joueur, ses vêtements, ses chaussures ou son équipement doivent être remplacés, un délai additionnel (raisonnable) lui sera accordé pour trouver une solution.

Avant le match, il peut être convenu du nombre autorisé de pauses toilettes ou de pauses pour changer de vêtements.

Le temps autorisé pour changer de côté pendant un « tie-break » est de 20 secondes.

Si un match doit être interrompu pour cause de pluie, manque de luminosité, accidents, etc., les joueurs auront droit, avant de recommencer le match, à un temps d'échauffement conforme aux règles suivantes :

- a) Jusqu'à 5 minutes d'interruption. Aucun échauffement.
- b) Entre 5 et 20 minutes d'interruption. 3 minutes d'échauffement.
- c) Plus de 20 minutes d'interruption. 5 minutes d'échauffement.

Le match recommencera exactement comme avant l'interruption tout en respectant les règles du jeu, le score, l'ordre du joueur à servir, les mêmes positions sur le court et le même ordre de service et de retour.

Si l'interruption est due à un manque de luminosité, le match devra être arrêté à un nombre pair de jeux joués dans le set, de manière à ce qu'à la reprise du match les deux équipes rejoignent le même côté qu'elles occupaient quand le match a été interrompu.

En cas de blessure ou de problème médical traitable, un temps mort médical de 3 minutes sera accordé au joueur pour se faire soigner, lequel peut être répété lors des deux changements de côté suivants mais endéans le temps réglementaire. Si un joueur se blesse pendant le changement de côté, il peut recevoir des soins médicaux pendant lesdites 3 minutes et répéter le traitement lors des deux changements de côté suivants mais endéans le temps réglementaire.

Les soins médicaux sont uniquement donnés à un joueur et ne peuvent être cédés à son partenaire.

En cas d'accident ne résultant pas directement du jeu mais qui affecte l'un des joueurs, l'arbitre du tournoi est habilité, au gré de son jugement, à accorder une période de traitement qui n'excède pas 15 minutes.

Si un joueur a une blessure qui saigne, il ne sera pas autorisé à poursuivre le match.

Cas n°1 : En cas d'accident indirect occasionné à un joueur qui a ensuite besoin d'un traitement médical, ce temps mort médical compte-t-il comme l'un des temps morts autorisés ?

Décision : NON.

Cas n°2 : Combien de temps de repos ou d'interruption peut être autorisé entre le premier et le deuxième service ?

Décision : Aucun, le jeu doit être continu.

RÈGLE 3. POSITION DES JOUEURS

Chaque équipe de joueurs se positionne d'un côté du filet du court. Le joueur qui sert (le serveur) met la balle en jeu en direction du joueur se trouvant dans la diagonale opposée (le receveur) qui reçoit la balle servie.

Le joueur qui reçoit peut se placer n'importe où dans son camp, au même titre que son partenaire et le partenaire du serveur.

Cas n°1 : Un joueur peut-il se trouver à l'extérieur du court pendant le service ?

Décision : NON.

Cas n°2 : L'un des deux joueurs de la même équipe est-il autorisé à monopoliser tout le jeu ?

Décision : Oui, si le joueur reste sur le court. Cependant, tous les joueurs doivent servir et recevoir conformément aux règles relatives à leur tour de servir et de recevoir.

RÈGLE 4. CHOIX DU CÔTÉ ET DU SERVICE

Le choix du côté du court, du premier serveur et du premier receveur doit être déterminé suite à un pile ou face. L'équipe qui gagne le pile ou face peut choisir entre :

- a) Servir ou retourner en premier. Dans ce cas, l'équipe adverse aura le choix du côté.
- b) Le côté du court pour commencer le match. Dans ce cas, l'équipe adverse peut décider de servir ou de recevoir.
- c) Laisser le choix à l'équipe adverse.

Une fois que l'ordre de service et que les côtés ont été décidés, les deux équipes indiquent à l'arbitre quelle équipe commencera à servir et à recevoir.

Cas n°1 : Les joueurs ont-ils le droit de modifier leur décision si le jeu est interrompu pendant l'échauffement et que les joueurs quittent le court ?

Décision : Oui. Le résultat du pile ou face initial est maintenu mais les deux joueurs peuvent changer leur décision.

RÈGLE 5. CHANGEMENT DE CÔTÉ

Les joueurs doivent changer de côté après le 1er jeu, le 3e jeu et chaque fois que la somme des jeux disputés au cours du set est impaire.

Dans le « tie-break », les joueurs changent de côté tous les 6 points.

En cas d'erreur ayant pour conséquence que les joueurs ne changent pas de côté, il conviendra de corriger le tir aussitôt que l'erreur aura été constatée et de respecter l'ordre correct. Tous les points gagnés avant la découverte de l'erreur sont validés. Si l'erreur est constatée après un mauvais premier service, le serveur n'aura plus droit qu'à un service.

Cas n°1 : À la fin d'un set, nous disposons de 120 secondes de repos. Devons-nous changer de côté pour commencer le set suivant ?

Décision : Oui, si la somme des jeux joués jusqu'à ce temps de repos est impaire. Non, si la somme est paire.

Cas n°2 : À la fin du 1er jeu de chaque set, nous changeons de côté. Avons-nous droit à un temps de repos ?

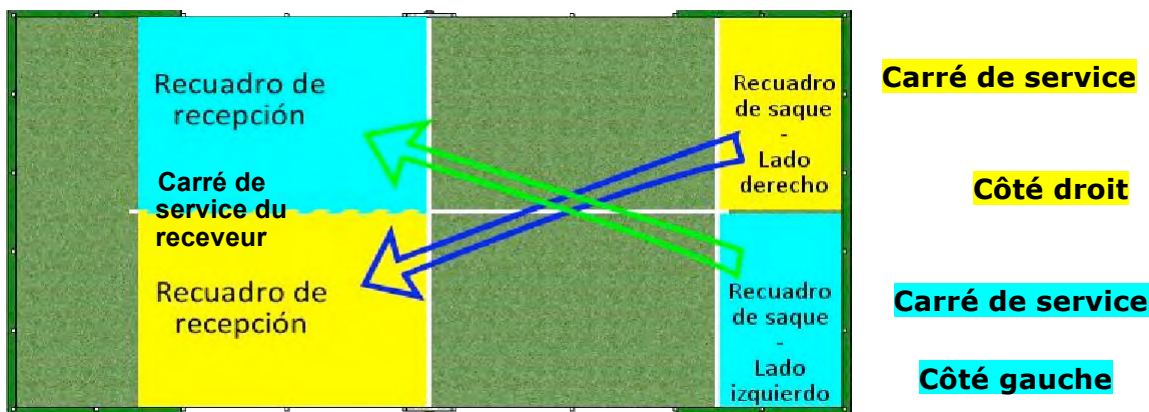
Décision : Non, le jeu doit être continu.

RÈGLE 6. SERVICE

Tous les points commencent par un service. Si le premier service n'est pas bon, le serveur est autorisé à effectuer un second service. Le service doit être effectué comme suit :

- a) Avant de servir, le serveur doit placer ses deux pieds derrière la ligne de service, entre la prolongation imaginaire de la ligne médiane de service et la paroi latérale (derrière le carré de service), et doit rester à cet endroit jusqu'au moment où la balle a été servie.
- b) Le serveur doit faire rebondir la balle au sol derrière le carré de service pour effectuer son service.
- c) Le serveur ne peut pas toucher la ligne de service avec son pied, ni la ligne médiane imaginaire.
- d) Le serveur doit faire rebondir la balle au niveau ou en-dessous de la taille pour servir et avoir au moins avoir un pied en contact avec le sol au moment du service.

- e) La balle doit être servie dans la diagonale opposée, en direction du carré de service adverse et passer au-dessus du filet. La balle doit rebondir à l'intérieur des lignes qui délimitent le carré. Pour le premier point du jeu, le service doit être joué en direction du carré de service du receveur situé à gauche. Une fois le point terminé, le service suivant doit être joué en direction du carré de service du receveur situé à droit, et ainsi de suite.



- f) Le serveur ne peut pas marcher, courir ni sauter pendant qu'il sert. Tous les petits mouvements du pied qui n'affectent pas la position de service adoptée sont acceptés.
- g) Il est considéré que la balle a été servie dès qu'un contact avec la balle a été effectué ou qu'il a été tenté intentionnellement de la toucher.
- h) Si, par inadvertance, le service a été effectué du mauvais côté, l'erreur devra être corrigée aussitôt qu'elle aura été constatée. Le cas échéant, tous les points obtenus seront validés. Cependant, tout premier service manqué doit être pris en compte.
- i) Avant de commencer chaque set, les joueurs doivent décider qui commencera à servir. Une fois que l'ordre a été établi, il ne pourra plus être modifié jusqu'au commencement du set suivant.
- j) Si un joueur sert alors que ce n'est pas son tour, le joueur qui aurait dû servir s'y exécutera aussitôt que l'erreur aura été constatée. Tous les points obtenus avant la découverte de l'erreur seront validés. Tout premier service manqué au moment où l'erreur a été constatée n'est pas pris en compte. Dans le cas où le jeu est terminé avant que l'erreur soit constatée, l'ordre de service restera tel quel jusqu'à la fin du set.
- k) Le serveur ne peut pas servir tant que le receveur n'est pas prêt. Cependant, le receveur s'adaptera raisonnablement au rythme du serveur et sera prêt à recevoir le service quand le serveur sera prêt à servir.
- l) Le receveur ne pourra alléguer qu'il n'était « pas prêt » s'il a essayé de retourner le service. À l'inverse, s'il peut être démontré que le receveur n'était pas prêt, il ne peut être annoncé qu'il a commis une « faute ».

Cas n°1 : À quelle hauteur maximale un joueur qui plie ses jambes pour servir peut-il frapper la balle ?

Décision : Au niveau ou en-dessous de la taille au moment de servir la balle.

RÈGLE 7. FAUTE DE SERVICE

Le service est manqué :

- a) Si le serveur enfreint la Règle 6 « Le Service », points a) à f) ;
- b) Si le serveur rate la balle en essayant de la frapper ;
- c) Si la balle rebondit en dehors du carré de service du receveur (les lignes sont considérées comme bonnes) ;
- d) Si la balle touche le serveur, son partenaire ou tout objet porté par l'un des deux joueurs ;
- e) Si la balle rebondit dans le carré de service du receveur et touche le grillage métallique autour du court avant le deuxième rebond ;
- f) Si la balle rebondit dans le carré de service du receveur et sort directement du court à travers les portes alors qu'aucune zone de sécurité n'est installée et que le jeu à l'extérieur du court n'est dès lors pas autorisé.

Cas n°1 : La balle que j'ai servie a d'abord touché la paroi, une lampe ou le grillage de mon côté du court, est ensuite passée au-dessus du filet et a finalement rebondi dans le carré de service du receveur. Le service est-il bon ?

Décision : Non, c'est une faute.

Cas n°2 : J'ai servi un lob et la balle a rebondi dans le carré de service adverse avant de directement passer au-dessus du grillage métallique. Est-ce une faute ?

Décision : Non.

RÈGLE 8. RETOUR DE SERVICE

- a) Le receveur devra attendre que la balle rebondisse dans son carré de service pour la frapper, et ce avant qu'elle ne rebondisse une deuxième fois au sol.

- b) Avant le premier jeu de chaque set, les receveurs décideront qui retournera en premier. Ce joueur continuera de recevoir le premier service de chaque jeu jusqu'à la fin du set.

Pendant le jeu, chaque joueur recevra le service alternativement. Une fois l'ordre établi, il ne pourra plus être modifié pendant le set ou le tie-break mais pourra être modifié au début de chaque nouveau set.

Si, pendant le jeu ou le tie-break, l'ordre est modifié par les receveurs, ces derniers devront garder cet ordre jusqu'à la fin du jeu ou du tie-break au cours duquel l'erreur a été commise. Lors des jeux suivants du set, les joueurs reprendront leurs positions initialement décidées.

- c) Si, pendant la réception d'un service, la balle touche l'un des deux receveurs ou leurs raquettes avant que la balle ne touche le sol, le point sera accordé au serveur.

Cas n°1 : Dans le cas des anciens courts équipés de poteaux verticaux entre la paroi et la clôture métallique - c'est-à-dire que la paroi et le grillage ne sont pas alignés correctement -, la balle de service qui touche le « coin » ou le « rebord » du poteau sera uniquement considérée bonne si après avoir rebondi sur le sol et touché ledit « rebord », la balle part dans la direction du receveur. La limite étant la ligne imaginaire qui va d'un poteau à l'autre (voir l'image).



Cas n°2 : Si la balle rebondit deux fois dans le carré de service du receveur même en ayant touché une paroi entre les deux rebonds, le point est accordé au serveur.

Cas n°3 : Le receveur ne peut pas reprendre la balle de volée même s'il se trouve à l'extérieur du carré de service.

RÈGLE 9. RECOMMENCEMENT DU SERVICE OU SERVICE « LET »

Le service est annoncé « let » :

- a) Si la balle de service touche le filet ou les poteaux de filet et atterrit ensuite dans le carré de service du receveur, et ce à condition qu'elle ne touche pas le grillage métallique avant le deuxième rebond ;
- b) Si la balle de service touche le filet ou les poteaux de filet (si ceux-ci se trouvent dans la zone de jeu) et rebondit ensuite sur un joueur ou un objet porté par un joueur.

Le service doit être recommencé (let) :

- c) Si la balle est servie alors que le receveur n'est pas prêt (Règle 6 k).

Si le premier service est annoncé « let », le point complet doit être rejoué. Le serveur a alors droit à deux (2) services.

Si le second service est annoncé « let », le serveur n'aura droit qu'à un second service.

Cas n°1 : Je mets la balle en jeu, celle-ci touche le filet, rebondit une première fois dans le carré de service et une deuxième fois hors du court en passant par la porte. Le service est-il « let » ou manqué ?

Décision : « Let » si le jeu à l'extérieur du court est autorisé. Sinon, c'est une faute.

RÈGLE 10. RECOMMENCEMENT DU POINT OU POINT « LET »

Un point en cours est annoncé « let » :

- a) Si la balle éclate pendant le jeu ;
- b) Si un objet ne faisant pas partie du jeu envahit le court ;
- c) Si, de manière générale, le jeu est interrompu en raison de circonstances inattendues indépendantes de la volonté des joueurs.

Si un joueur considère qu'une situation de « let » a été occasionnée conformément à la réglementation en la matière, il doit immédiatement le signaler à l'arbitre. Si le jeu est poursuivi, le joueur perd le droit d'annoncer un « let ».

Une fois le « let » demandé, l'arbitre décide s'il est approprié. Si ce n'est pas le cas, le joueur perd le point.

Cas n°1 : Que se passe-t-il si je rate mon premier service et qu'un « let » est annoncé pendant le point après mon second service ?

Décision : Le point entier est recommencé et le serveur a droit à 2 services.

RÈGLE 11. INTERFÉRENCE

Il est question d'une interférence quand un joueur, par un acte délibéré ou involontaire, perturbe l'adversaire pendant qu'il exécute un coup. Dans le premier cas d'une « interférence délibérée », l'arbitre accordera le point à l'adversaire. Dans le second cas d'une « interférence involontaire », un « let » sera annoncé et le point sera rejoué.

RÈGLE 12. BALLE EN JEU

La balle sera frappée alternativement par chaque équipe de joueurs.

La balle est mise en jeu dès le moment où le service est bon et ce jusqu'à ce qu'un « let » soit annoncé ou que le point soit terminé.

Toute balle jouée qui touche n'importe quelle partie du court après avoir rebondi au sol dans le camp adverse restera en jeu et devra être renvoyée avant de rebondir une deuxième fois au sol.

Par parties du court, on entend toutes les parties intérieures du court, à savoir les parois ainsi que la clôture qui entoure le court, le sol, le filet et les poteaux. Les mailles métalliques ainsi que le grillage dans son intégralité sont considérés comme faisant partie de la clôture.

Cas n°1 : Si la balle touche la partie supérieure de la clôture, le jeu doit-il être poursuivi ?

Décision : Toute balle rebondissant sur la partie supérieure de la clôture est considérée comme étant « bonne » et le jeu doit être poursuivi si la balle revient à l'intérieur du court ou si la balle sort du court et que le jeu à l'extérieur du court est autorisé.

RÈGLE 13. POINT PERDU

L'équipe perd le point :

- a) Si l'un des joueurs, leur raquette ou tout objet qu'ils portent touche le filet, les poteaux de filet, le câble de tension ou toute partie du court adverse tandis que la balle est en jeu ;

1. *En cas de jeu à l'extérieur du court autorisé.* les quatre joueurs peuvent toucher ou s'agripper au poteau vertical de séparation – au-delà de 0,92 mètre du sol – qui est situé dans la zone neutre au niveau des portes.
- b) Si la balle rebondit une deuxième fois au sol avant d'être renvoyée ;
- c) Si la balle rebondit d'abord au sol dans leur camp et passe ensuite au-dessus des limites (périmètre extérieur) du court (côtés ou fond du court) ou par la porte ;
 1. *En cas de jeu à l'extérieur du court autorisé.* Si la balle, après avoir rebondi correctement dans leur camp, sort du court par-dessus la paroi du fond, la paroi latérale ou par la porte, le point est perdu si la balle rebondit une deuxième fois au sol ou qu'elle touche un objet étranger au court.
- d) Si l'un des joueurs touche la balle avant qu'elle ne passe le filet ;
- e) Si l'un des joueurs renvoie la balle – soit directement soit en frappant contre les parois situées dans son camp – et que la balle touche d'abord les parois, la clôture métallique ou tout objet étranger situé dans la partie adverse du court avant de rebondir au sol ;
- f) Si l'un des joueurs renvoie la balle – soit directement soit en frappant contre les parois dans son camp – et que la balle touche d'abord le filet ou un poteau de filet et directement ensuite les parois, la clôture métallique ou tout objet étranger situé dans la partie adverse du court avant de rebondir au sol ;
- g) Si un joueur touche la balle deux fois (Double touche) ;
- h) Si, une fois frappée, la balle touche le joueur qui a frappé la balle, son partenaire ou tout autre objet porté par l'un des joueurs ;
- i) Si la balle touche n'importe quelle partie des joueurs ou leur équipement à l'exception de leur raquette ;
- j) Si la balle touche d'abord dans leur camp la clôture métallique, le sol ou tout objet au sol qui ne fait pas partie du court ;
- k) Si la balle est touchée à la suite d'un jet de raquette ;
- l) Si un joueur saute au-dessus du filet alors que le point est en cours ;
- m) Si les deux joueurs touchent la balle simultanément ou consécutivement. La balle peut uniquement être jouée par un seul membre de l'équipe ;

Remarque : La double touche n'est pas reconnue si une équipe de joueurs essaie de toucher la balle simultanément mais qu'un seul des deux joueurs touche la balle et que l'autre joueur touche la raquette de son partenaire.
- n) Si un joueur a un pied, deux pieds ou n'importe quelle partie de son corps en dehors du court au moment de frapper la balle. Sauf si le jeu à l'extérieur du court est autorisé ;

- o) Si un joueur commet deux fautes consécutives au service.

Cas n°1 : Que se passe-t-il si la balle, après avoir rebondi correctement dans mon camp, ne rebondit pas hors du court à cause du filet additionnel qui est parfois installé au-dessus de la clôture métallique ?

Décision : Le point est perdu.

RÈGLE 14. RETOUR CORRECT

Le retour est correct :

- a) Si, après avoir été retournée, la balle est reprise de volée par l'un des deux joueurs de l'équipe adverse. Ou si la balle touche n'importe quelle partie du corps, un vêtement ou même la raquette de l'adversaire ;
- b) Si la balle rebondit directement au sol dans le camp adverse ou frappe d'abord une paroi dans le camp du receveur avant de rebondir au sol dans le camp adverse ;
- c) Si la balle rebondit au sol dans le camp adverse et touche ensuite la clôture métallique ou l'une des parois ;
- d) Si, en raison de la direction et de la force qui lui a été donnée, la balle rebondit au sol dans le camp adverse et sort ensuite du court, touche le plafond, les lampes ou tout objet étranger au court ;
- e) Si la balle touche le filet ou les poteaux de filet et atterrit ensuite dans le camp adverse ;
- f) Si la balle touche un objet situé au sol dans le camp adverse qui ne fait pas partie du court (par exemple, une autre balle) ;
- g) Si, après un service correct, le receveur frappe la balle alors qu'elle est en train de revenir dans le camp du serveur. Le retour est correct à condition qu'aucun des joueurs, aucune partie de leurs vêtements ni leurs raquettes ne touchent le filet, les poteaux de filet ou toute partie du camp adverse et que la balle est jouée dans le respect des points a) à f) susmentionnés ;
- h) Si la balle est « accompagnée » ou poussée. Le retour est considéré comme étant correct sous réserve que le joueur n'ait pas touché la balle deux fois, que l'impact ait lieu dans le même mouvement et que la trajectoire naturelle de la balle ne soit pas considérablement modifiée ;
- i) Si la balle rebondit dans l'angle entre les joints de la paroi et le sol (un coin). (Cette situation est familièrement appelée un « œuf » et la balle est considérée bonne) ;

- j) *Jeu à l'extérieur du court autorisé.* Si la balle est frappée à l'extérieur du court, le retour sera correct si la balle est jouée conformément aux points précités de la présente Règle.

Cas n°1 : Conformément au point f), le retour est correct si la balle rebondit sur un objet situé au sol dans le camp adverse. Est-ce que je gagne le point ?

Décision : Non, le jeu continue.

RÈGLE 15. POINT GAGNÉ

Le point est gagné :

- a) Si, après avoir rebondi dans le camp adverse, la balle sort du court à travers un trou dans la clôture métallique ou reste bloquée dans ce trou ;
- b) Si, après avoir rebondi dans le camp adverse, la balle reste bloquée sur la surface horizontale plane qui surmonte la paroi.

RÈGLE 16. JEU À L'EXTÉRIEUR DU COURT AUTORISÉ

Les joueurs sont autorisés à sortir du court pour jouer la balle à condition que le court réponde aux conditions prévues dans la section « Court - zone de sécurité et jeu à l'extérieur du court ».

RÈGLE 17. CHANGEMENT DE BALLES

Les organisateurs de la compétition doivent préalablement annoncer :

- a) La marque et le modèle des balles ;
- b) Le nombre de balles utilisées pendant le match (2 ou 3) ;
- c) Les règles relatives au changement de balles le cas échéant.

En cas de changement de balles, les alternatives suivantes peuvent être appliquées pour chaque match :

1. Changement de balles après un certain nombre de jeux impairs. Dans ce cas, l'échauffement compte pour deux jeux et le tie-break pour un jeu.

Les balles ne seront pas remplacées avant le début d'un tie-break. Dans ce cas, le changement de balles sera reporté au début du deuxième jeu du set suivant.

2. Changement de balles au commencement d'un set.

Dans le cas d'un changement de balles après un certain nombre de jeu et qu'il a été omis d'y procéder, l'erreur doit être corrigée quand le tour de servir revient à l'équipe qui aurait dû servir avec des nouvelles balles. Ensuite, les balles seront remplacées tel que prévu initialement.

Si une balle est perdue, cassée ou suffisamment détériorée et diffère des autres balles, l'arbitre veillera à remplacer cette balle par une autre balle se trouvant dans un état similaire à celles en jeu. Si cela n'est pas possible, toutes les balles seront remplacées. Il est obligatoire d'avoir au moins deux balles à disposition pour commencer le point.

ÉTHIQUE ET CODE DE CONDUITE

- PONCTUALITÉ

Les matchs se joueront les uns après les autres, sans retard et en tenant compte de la programmation des matchs prévue. Les heures de match seront communiquées suffisamment de temps à l'avance. Par ailleurs, les joueurs sont obligés de se renseigner eux-mêmes sur l'horaire. L'ordre des matchs ne peut pas être modifié sans l'autorisation de l'arbitre du tournoi.

- TENUE

Les joueurs porteront des vêtements de sport et des chaussures appropriés. Les t-shirts sans manche et/ou maillots de bain sont interdits. Le non-respect de ces obligations entraînera un avertissement. Si le joueur ne trouve pas une solution, il sera disqualifié.

Il est recommandé mais non obligatoire que les équipes jouant en compétition portent les mêmes vêtements.

Les joueurs peuvent porter les chaussures, les vêtements et jouer avec les raquettes qu'ils veulent tant qu'ils respectent la réglementation en la matière.

Dans les tournois internationaux, l'équipe d'arbitres est tenue de porter quelque chose qui l'identifie.

- IDENTIFICATION

Les participants devront s'identifier en donnant leur identité, nationalité, âge et, de manière générale, tout document lié à la compétition lorsqu'il leur en est fait la demande par l'arbitre du tournoi.

COMPORTEMENT ET DISCIPLINE

Les joueurs se comporteront avec courtoisie et respect à l'égard de toutes les autres personnes présentes à la compétition à laquelle ils participent ou non.

Les coaches, tout comme les joueurs, devront se comporter convenablement étant donné que les sanctions que l'arbitre peut leur infliger peuvent être additionnées à celles des joueurs.

- AIRE DE COMPÉTITION

Les joueurs ne peuvent pas quitter l'aire de jeu pendant le match sans l'autorisation de l'arbitre, y compris pendant l'échauffement. Par aire de jeu, on entend le court et la zone qui l'entoure.

- CONSEILS ET INSTRUCTIONS

Pendant le match lors d'une compétition, les joueurs peuvent recevoir des conseils et instructions de la part d'un coach dûment accrédité tant qu'ils sont donnés pendant les temps de repos.

- REMISE DES PRIX

Les joueurs ou équipes qui jouent la finale doivent participer à la remise des prix tenue à la fin de la compétition, sauf en cas d'incapacité en raison d'une blessure vérifiée, d'une indisposition ou pour motif raisonnable.

- JEU CONTINU OU INTERRUPTION

Une fois commencé, le match ne peut être interrompu et aucun joueur ne peut retarder le match sans motif valable au-delà du temps autorisé à la Règle 2 des présentes Règles.

- OBSCÉNITÉS AUDIBLES ET VISIBLES

Une obscénité audible est définie par l'usage de mots réputés offensants et exprimés suffisamment forts pour être entendus par l'arbitre, les spectateurs et les organisateurs de la compétition.

Une obscénité visible est définie par des signes ou gestes faits avec les mains, les raquettes, les balles ou toute autre partie du corps qui ont une signification généralement obscène ou qui peuvent raisonnablement offenser des personnes.

- MAUVAIS USAGE DE LA BALLE

Les joueurs ne peuvent jeter ni frapper la balle violemment dans n'importe quelle direction, hors du court ou en direction des joueurs situés de l'autre côté du filet lorsque le jeu n'est pas en cours.

- MAUVAIS TRAITEMENT DE LA RAQUETTE OU DE L'ÉQUIPEMENT

À tout moment, il est interdit aux joueurs de jeter ou frapper délibérément avec leur raquette de Padel n'importe quelle partie du court, le sol, le filet, la chaise d'arbitre, les parois, la clôture métallique ou tout élément des installations.

- ABUS OU AGRESSION VERBAL(E) ET PHYSIQUE

Tous comportements, attitudes et gestes agressifs et antisportifs commis par des joueurs à l'encontre du juge-arbitre, de l'arbitre, des adversaires, du partenaire, des spectateurs ou de toute autre personne liée au tournoi seront traités sérieusement. Il sera considéré comme abus verbal, toute insulte ou expression orale qui – même si elle n'est pas considérée comme insultante – est méprisante ou propre à un comportement dénigrant.

- FAIRE LE MAXIMUM

Tous les joueurs doivent faire le maximum pour gagner le match auquel ils participent.

- COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Les joueurs doivent à tout moment se comporter de manière sportive, en évitant de commettre des actes qui vont à l'encontre de l'esprit sportif, de la compétition ou, de manière générale, du respect des normes établies en termes de fair-play.

- PÉNALITÉS / GRILLE DE SANCTIONS

Toute infraction pendant le match aux aspects susmentionnés sera sanctionnée par le juge/l'arbitre de la compétition conformément à la grille de sanctions suivante. Indépendamment des dispositions précitées, le Comité de Compétition établira dans l'Acte du Tournoi un rapport sur la situation survenue et demandera au Comité de Discipline d'examiner la possibilité d'infliger d'autres sanctions pour la même infraction, conformément à l'application des Règles relatives aux disciplines sportives.

Grille de Sanctions :

Première infraction :	Avertissement
Deuxième infraction :	Avertissement avec perte d'un point
Troisième infraction :	Avertissement avec disqualification

Les infractions des deux joueurs ainsi que du coach accrédité sont cumulées.

- DISQUALIFICATION DIRECTE

En cas d'infraction très grave (agression physique ou verbale grave), le juge/l'arbitre autorisera la disqualification immédiate du joueur ou du coach qui a commis l'infraction. Le joueur disqualifié perd le match et ne peut pas continuer la compétition. Si le capitaine ou tout autre joueur engagé dans la compétition est disqualifié, il devra se retirer du tournoi.

Les révisions incluent :

Calgary, Canada, 26/08/2008	Palma de Majorque, Espagne, 24/10/2014
Riviera Maya, Mexique, 01/12/2010	Cascais, Portugal, 18/11/2016
Séville, Espagne, 15/10/2009	

Traduit de l'espagnol en français pour le compte de l'association francophone de padel (Belgique).