

Padel

Infrastructure:

Lyon V&V Padel - Vaulx-en-Velin

Référent:



Prosper MAZET

prosper.mazet@entpe.fr

07 66 65 61 11

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.

Matériel

- Des balles seront fournies, cependant les participants peuvent apporter les leurs.
- Les participants doivent amener leur raquette.

LE JEU

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.

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.

Décompte 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 (l'équipe qui gagne le point remporte le jeu).

- **En phase de poule :**

Format D1: 1 set à 9 jeux, jeu décisif à 7 points à 8/8.

- **En phase finale :**

Format C1: 2 sets à 4 jeux, 3^e set = super jeu décisif à 10 points.

- **Finale :**

Format B1: 2 sets à 6 jeux ; 3^e set = super jeu décisif à 10 points

Les changements de côté

Les changements de côté interviennent à chaque fin de set.

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.
- Pour engager le point, les deux pieds du serveur doivent se trouver derrière la ligne de service
- 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 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.
- L'ordre des serveurs devra rester toujours le même jusqu'à la fin du match

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.

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.

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 avant d'avoir passé le filet ;
- Si un joueur frappe deux fois la balle ;
- Si un joueur passe par-dessus le filet
- Si les deux joueurs touchent la balle (même une seule fois) avant qu'elle ne passe de l'autre côté du terrain ;
- 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).