



## Internationale spelregels Padel

### Materiaal

#### 1.1 Bal

Ballen die gebruikt worden voor officiële padelcompetities en -wedstrijden voldoen aan de volgende eisen:

- de bal is rond en de buitenkant vlak;
- het gebruikte materiaal is rubber;
- de kleuren zijn wit of geel;
- de diameter is tussen 6,35 en 6,37 cm;
- het gewicht ligt tussen 56 en 59,4 gr;
- de stuit heeft een hoogte tussen de 135 en 145 cm wanneer je hem laat vallen op een harde oppervlakte van op een hoogte van 2,54 m.
- de interne druk ligt tussen de 4,6 en 5,2 kg per 2,54 cm<sup>2</sup>;
- wanneer er gespeeld wordt hoger dan 500 m boven de zeespiegel wordt een ander type bal gebruikt: alles is gelijk behalve als je de bal laat vallen van 2,54 m hoogte is de stuit tussen de 121,92 en 135 cm.

#### 1.2 Racket

Padel wordt gespeeld met een padelracket.

Het racket is gemaakt uit twee delen:

- afmetingen handvat:
  - maximumlengte: 20 cm;
  - maximumbreedte: 50 mm;
  - maximumdikte: 50 mm.
- afmetingen slagoppervlakte:
  - lengte is variabel;
  - maximumlengte van het volledige racket: 45,5 cm;
  - maximumbreedte: 26 cm;
  - maximumdikte: 38 mm (met een tolerantie van 2,5%);
- de slagoppervlakte is geperforeerd met een ongelimiteerd aantal ronde gaten, elk gemeten tussen de 9 en 13 mm in het centrum van het racket (vanaf 4 cm van de rand zijn perforaties niet meer toegestaan);
- de diameter, vorm, variabele lengte en breedte hebben geen invloed op het spel;
- beide zijden van het racket zijn vlak en mogen ruw of glad zijn;
- aan het racket mogen alleen toevoegingen worden gedaan om slijtage te voorkomen, de demping te beïnvloeden of het gewicht te herverdelen. Deze toevoegingen moeten binnen de redelijke grenzen blijven zowel qua formaat als plaatsing;
- het racket moet een niet-elastisch koordje hebben van maximaal 35 cm, vastgemaakt aan het handvat. Het is verplicht het koordje rond de pols te dragen ter voorkoming van ongevallen;



- tijdens wedstrijden mag geen apparatuur aan het racket worden bevestigd dat communicatie mogelijk maakt tussen de speler en derden;
- toevoeging van batterijen, zonnepaneeltjes of andere stroombronnen zijn niet toegestaan.

## **2. Spelregels en normen**

### *2.1 Puntentelling*

De puntentelling bij padel is hetzelfde als bij tennis en verloopt in game, set en match.

#### Game

Telling: 15, 30- 40. Eventueel deuce, voordeel, nadeel.

#### Set

- Het team dat het eerst 6 games wint, wint de set. Ook hier geldt dat je pas een set kunt winnen met twee punten verschil. Dus bij een stand van 5-5, wint het team de set pas als het op 7-5 komt. Indien de stand 6-6 is, wordt er een tiebreak gespeeld.
- er is een normale telling (1, 2, 3);
- de eerste service is vanaf rechts voor het eerste punt;
- de tegenpartij serveert daarna vanaf links voor het tweede punt en vervolgens vanaf rechts voor het derde punt;
- iedere speler serveert daarna steeds voor 2 punten, eerst vanaf links en daarna vanaf rechts;
- na elke 6 punten in de tiebreak wisselen de spelers van helft;
- de partij die het eerst 7 punten haalt (met een verschil van 2 punten), wint de tiebreak. De set is dan gewonnen met 7-6;
- de partij die het eerst serveerde in de tiebreak, moet ontvanger zijn in de eerste game van de volgende set.

#### Wedstrijd

Het team dat het eerst met twee sets wint, is de winnaar van de wedstrijd.

Een eventuele derde set (bij een 1-1 stand) wordt in de vorm van een supertiebreak, ofwel wedstrijd tiebreak gespeeld (tot 10, met 2 punten verschil)

### *2.2 Tijden*

Een padelwedstrijd heeft geen vaste duur, door de puntentelling kan dit per wedstrijd flink verschillen. Wel gelden de volgende tijdregels:

- wanneer de wedstrijd eenmaal begonnen is, gelden de volgende tijdregels:
  - maximaal 20 seconden tijd tussen punten;
  - maximaal 90 seconden om te wisselen van kant;
  - maximum 120 seconden rust na het einde van een set. Deze rusttijd start vanaf het moment dat het laatste punt van de set wordt gespeeld tot de eerste opslag van de volgende set;

- bij onvoorziene omstandigheden zoals wisseling van kleren, schoenen of uitrusting is er tijd voor de speler om het probleem op te lossen.

#### *Stilleggen van de wedstrijd*

Het kan zijn dat een wedstrijd moet worden stilgelegd door regen, te weinig licht, een ongeval et cetera. Wanneer de wedstrijd weer wordt hervat gelden de volgende regels:

- de spelers hebben het recht zich voor de hervatting weer op te warmen. Hiervoor gelden de volgende tijden:
  - 0-5 minuten: geen warming-up;
  - 6-20 minuten: 3 minuten warming-up;
  - 21+ minuten: 5 minuten warming-up;
- de wedstrijd wordt herstart exact zoals hij werd stilgelegd. Dit heeft betrekking op de score, de speler die serveert, de plaats op het veld et cetera.
- als de wedstrijd wordt stilgelegd wegens te weinig licht, moet de wedstrijd gestopt worden bij een even aantal games in de gespeelde set, zodat wanneer de wedstrijd wordt hervat beide teams aan dezelfde kant staan zoals als toen de wedstrijd werd gestopt;
- in geval van een blessure bij behandelbare medische condities bij een van de spelers is een stop van 3 minuten toegelaten, dit mag worden herhaald in de volgende 2 wissels van kant, maar binnen de toegestane tijd;
- spelers mogen slechts een keer medische hulp krijgen, dit kan je niet overdragen op je partner;
- bij een ongeval die een geen direct resultaat is van het spel, maar die wel een van de spelers beïnvloedt, kan een maximale onderbreking van 15 minuten plaatsvinden;
- wanneer een speler een bloedwond heeft, mag hij niet verder spelen.

#### *2.3 Positie van de spelers*

Elk team staat aan een kant van het net. De speler die gaat serveren, speelt de bal diagonaal naar de tegenspeler. Waar de andere spelers staan, is volledig vrij. Meestal staat de partner van de serveerder 2 meter van het net. De ontvangende partij staat ongeveer ter hoogte van de servicelijn.

#### *2.4 Kiezen van kant en opslag*

De keuze van kant, wie er eerst gaat serveren en wie ontvangen, wordt beslist door een munt te tossen. Soms wordt een zgn round-up gespeeld. Iedere speler raakt in een rally eenmaal de bal, wie daarna het eerste punt scoort mag beslissen wie er het eerst gaat serveren. De winnaar mag kiezen tussen:

- eerst serveren of ontvangen. Het andere team mag dan de kant kiezen;
- een kant kiezen. Het andere team mag dan kiezen uit serveren of ontvangen;
- voorstellen dat de tegenpartij eerst mag kiezen.

## 2.5 Wisselen van kant

Spelers moeten wisselen van kant na elke oneven game, dus na de eerste, derde et cetera. Bij een tiebreak wisselen de spelers na 6 punten. Indien werd vergeten om te wisselen van veld, gebeurt dit vanaf het moment dat men de fout ontdekt. De punten die ervoor zijn gespeeld, blijven geldig.

## 2.6 Service

Alle punten starten met een opslag (service). Als de eerste service niet geldig is, heeft de serveerder nog een tweede kans. De opslag verloopt als volgt:

- de serveerder staat verplicht met beide voeten achter de servicelijn en moet daar blijven tot de bal is opgeslagen;
- de serveerder moet de bal laten stuiten in de zone achter de servicelijn;
- de serveerder mag de servicelijn niet raken met zijn voeten (ook niet de imaginaire lijn);
- de hoogte van de bal moet onder de heup zijn op het moment dat de speler de bal raakt, er moet minstens met een voet in contact zijn met de grond;
- de bal wordt geserveerd vanaf de rechterkant van het veld en het moet diagonaal over het net worden gespeeld. De bal moet stuiten binnen de lijnen (diagonaal en voor de servicelijn). Er wordt gespeeld tot een team een punt maakt. De volgende opslag vindt plaats aan de linkerkant;
- een speler mag niet wandelen, lopen of springen tijdens de opslag. Enkel kleine bewegingen die de servicepositie niet beïnvloeden, zijn toegelaten;
- vanaf het moment dat er contact is met de bal of de intentie om op de bal te slaan, wordt dit gezien als een opslag;
- als de opslag per ongeluk van aan de verkeerde kant wordt geslagen, telt dit toch als opslag. Vanaf het moment dat de fout wordt opgemerkt, wordt er vanaf de correcte kant geserveerd;
- voor de start van een set kiest het team wie van de twee eerst gaat serveren. Wanneer de volgorde vaststaat, kan deze gedurende de set niet veranderen;
- indien de verkeerde speler aan het serveren is, moet er worden gewisseld vanaf het moment de fout ontdekt wordt. Alle punten blijven geldig;
- de serveerder serveert niet tot de ontvanger klaar is.

## 2.7 Servicefouten

De service is fout in volgende situaties:

- wanneer de serveerder een fout maakt beschreven bij 3.6: dus met lijnfout, te hoog geraakt of in sprong of voorwaartse beweging
- wanneer de serveerder de bal mist als hij probeert op te slaan;
- als de bal buiten de voorziene serviceoppervlakte vliegt;
- als de bal stuit in de voorziene serviceoppervlakte en daarna tegen het hekwerk komt;
- als de bal stuit in de voorziene serviceoppervlakte en daarna direct uit het veld gaat (als het niet toegelaten is om uit het veld te spelen).

### *2.8 Terugslaan op de service*

- de speler die de service ontvangt, moet wachten tot de bal stuit alvorens hij terugslaat. De bal mag maar een keer de stuiten, wanneer de bal voor de tweede keer de grond raakt, gaat een punt naar de serverende partij;
- het ontvangende team beslist bij de eerste set wie van beide eerste service ontvangt. Deze speler zal telkens de eerste opslag ontvangen van elk spel tot het einde van de set. Iedere speler ontvangt afwisselend de opslag gedurende het spel;
- als de bal een van de ontvangende spelers of hun racket raakt voor de stuit van de bal is het punt in het voordeel van de serveerder.

### *2.9 Let-service*

De service wordt herhaald (let-service) wanneer:

- de gespeelde bal het net raakt en vervolgens landt in de voorziene serveeroppervlakte en niet het hekwerk raakt voor de tweede stuit;
- de bal na het raken van het net een speler of iets dat de speler aanheeft of vast heeft (racket) raakt;
- de bal wordt geserveerd als de ontvanger nog niet klaar is.

### *2.10 Let of herhaling van een punt*

De spelers kunnen vragen of een let mogelijk is. Een punt waarover gediscussieerd wordt, is een let wanneer:

- de bal kapotgaat tijdens het spel;
- een voorwerp dat niet tot het spel behoort, op het veld komt;
- Wanneer het onduidelijk is of een bal in danwel uit is, wanneer het niet eenduidig vast te stellen is of de bal eerst het glas raakt danwel de grond
- onvoorziene situaties ontstaan die niets te maken hebben met de spelers.

### *2.11 De bal in het spel*

De bal is in het spel vanaf een geldige opslag tot er een punt wordt gemaakt. In tussentijd wordt de bal afwisselend door elk team over het net gespeeld. Als de bal na de stuit op de grond tegen de muur of de metalen afsluiting stuit, moet de hij worden teruggespeeld voordat hij voor de tweede keer stuit.

### *2.12 Puntenverlies*

Spelers verliezen een punt wanneer:

- een van de spelers, hun racket of iets dat ze dragen het net, de palen van het net of de kabel van het net raakt;
- de bal voor de tweede keer stuit alvorens hij wordt teruggeslagen;

- de bal na de stuit over de eindmuur, zijmuur, deur gaat en je hem niet kan terugspelen voor de tweede stuit;
- de bal wordt teruggespeeld alvorens hij over het net is;
- de speler de bal direct of na het raken van de muur terugspeelt en de bal direct de muur of de metalen afsluiting van de tegenstanders raakt;
- de speler de bal direct of na het raken van de muur terugspeelt en de bal tegen het net vliegt;
- de speler de bal twee keer raakt;
- na het terugspelen de bal de speler of zijn teamgenoot raakt;
- na het terugspelen de bal eerst de metalen afsluiting, de grond et cetera raakt op de kant van de terugspelende partij;
- de bal wordt geraakt door een racket die richting de bal wordt gegooid;
- een speler over het net springt wanneer het punt gespeeld wordt;
- twee spelers van hetzelfde team tegelijkertijd of achtereenvolgens de bal raken. De bal mag enkel worden gespeeld door een lid van het team;
- er twee opslagfouten na elkaar zijn gemaakt.

### *2.13 Correct terugslaan*

In sommige bijzondere gevallen kan discussie ontstaan of een bal correct is geslagen en de spelende partij een punt verdient. De bal wordt correct teruggeslagen wanneer:

- de bal direct op de grond van de tegenspelers stuit of via de muur van de spelende partij op de grond van de tegenspelers stuit;
- de bal stuit in het vak van de tegenstanders en daarna het hekwerk raakt;
- de bal stuit in het veld van de tegenstander en buiten het veld komt;
- de bal het net raakt en vervolgens in het vak van de tegenstanders valt;
- de bal correct stuit in het vak van de tegenstanders, vervolgens via een deel van het veld (bijv. de muur) terug in het vak van het team komt dat de bal heeft geslagen;
- de bal nadat deze uit het veld is gegaan teruggespeeld wordt in het correcte vak of het net van de tegenstander.

### *2.14 Ballen wisselen*

De organisatoren van de wedstrijd moeten het volgende op voorhand aankondigen:

- de productie en het model van de ballen;
- het aantal ballen dat wordt gebruikt in de wedstrijd (2 of 3);
- regels om de ballen te wisselen.

## **3. Overig**

### *3.1. Stiptheid*

Spelers moeten zich aan de tijdsplanning van de organisatie houden.

### *3.2 Ononderbroken spel of vertragingen*

Indien een wedstrijd is gestart, mag een speler de wedstrijd niet vertragen, tenzij hij daartoe een geldige reden heeft.

### *3.3 Balmisbruik*

Wanneer de spelers niet aan het spelen zijn, mogen zij de bal niet gooien of slaan naar spelers, het veld uit slaan of over het net slaan.

### *3.4 Misbruik van het padelracket of de uitrusting*

Spelers mogen nooit met hun racket gooien of slaan op de muren, de grond, het net, de scheidsrechtersstoel en de metalen omheining.

### *3.5 Verbaal en fysiek misbruik of agressie*

Agressief, onsportief gedrag, een verkeerde houding en negatieve gebaren door spelers wordt niet getolereerd.

### *3.6 Onsportiviteit*

Spelers moeten zich altijd sportief gedragen, ze vermijden manieren en acties die ingaan tegen de sportiviteit, de competitie of in het algemeen het respect van de normen, waarden en de fairplay.

### *3.7 Strafsancties*

Ongepastheden, schendingen van de regels tijdens de wedstrijd worden niet getolereerd en de speler in kwestie zal worden gesanctioneerd door de competitiescheidsrechter in overeenstemming met de volgorde van de straffen:

- eerste schending: waarschuwing;
- tweede schending: waarschuwing met puntenverlies;
- derde schending: waarschuwing met diskwalificatie.

### *3.8 Directe diskwalificatie*

In het geval van een serieuze overtreding (fysieke of verbale agressie), is de scheidsrechter gemachtigd de speler/coach direct te diskwalificeren. De gediskwalificeerde speler verliest de wedstrijd en mag de wedstrijd/het toernooi niet verder voortzetten.