

# IX-Compétition Padel Fauteuil Roulant (PFR)

## Préambule :

- Sans déroger aux principes généraux de la FFT quant à l'organisation de tournois de padel ni aux règles de jeux du padel, ce guide a pour but de permettre un développement harmonieux et durable de la pratique du Padel en Fauteuil Roulant. (PFR)
- Ce Guide fait partie intégrante du Guide de la Compétition Padel de la FFT et ne saurait être utilisé indépendamment.
- Destiné à évoluer dans les années à venir, la partie du guide destiné au Padel Fauteuil Roulant s'inspire librement de ce qui est pratiqué dans d'autres pays européens (et notamment l'Espagne !).
- Ce guide a été élaboré avec l'expérience d'une année de pratique de tournois Padel Fauteuil Roulant avec les conseils et discussions d'une grande partie des joueurs et organisateurs de tournoi de PFR.

## IX-1 La Compétition Padel Fauteuil Roulant

Peuvent participer à ce championnat les hommes et les femmes ne pouvant pas jouer au Padel en raison d'une incapacité physique permanente et définitive de courir.

Les épreuves sont mixtes hommes/femmes sans que la mixité soit une obligation. (Une paire masculine ou féminine peut jouer contre une paire masculine ou féminine ou mixte)

Un joueur en fauteuil roulant aura également la possibilité de participer à tout autre tournoi organisé par la FFT qu'il fasse la paire avec un autre joueur en fauteuil roulant ou non.

Les Joueurs de Padel en Fauteuil Roulant se référeront aux règles de jeu édictées par la FEDDS ( Espagne) <https://padelsilla.org/normativa-y-reglamento/> et dont la traduction est disponible en annexe du présent guide

## IX-2 La demande d'homologation des tournois de PFR & inscription des joueurs

### IX-2-1 Homologation

Afin de permettre un développement optimal du Padel en Fauteuil Roulant, les tournois pourront être organisés lors des tournois de Tennis en Fauteuil roulant mais soit juste avant (PFR se termine la veille du tournoi de tennis ) ou juste après ( PFR commence ½ journée au minimum après la fin du tournoi de tennis).

Un tournoi de PFR ne pourra pas être joué en même temps qu'un tournoi de Tennis en Fauteuil.

Un tournoi de PFR pourra bien entendu être organisé indépendamment de tout tournoi de Tennis Fauteuil.

Un tournoi de PFR devra respecter le cahier des charges (infra III)

La demande d'homologation s'effectuera sur le site « adoc » de la FFT :

<https://adoc.app.fft.fr/adoc/>

### **IX-2-2 inscription des joueurs**

L'inscription des joueurs s'effectuera directement auprès du directeur de tournoi à l'adresse email que celui-ci aura déclaré.

Le directeur du Tournoi devra prendre les inscriptions en fonction de l'ordre d'inscription.

Pour des raisons pratiques d'organisation, le directeur du tournoi de PFR aura la possibilité de privilégier l'inscription de paires participant au Tournoi de Tennis fauteuil si ce dernier est organisé juste avant ou juste après le tournoi de Padel fauteuil Roulant et cela sans avoir à se justifier.

## IX-3-Cahier des charges

### IX-3-1 récapitulatif

( Mixte)	PFR
Prize Money	Libre choix à l'organisateur
Remboursement frais (Global)	Libre choix à l'organisateur
Délai homologation	1 mois
Date limite inscription	1 semaine
Sélection des paires	Ordre d'inscription
Nbre de terrains ( couv ou ext)	2
Juge arbitre	JAP1
Arbitrage	Libre
Coaching autorisé	Oui
Nbre de paire min	4
Dames autorisées	Oui
Poids minimum de la Paire	Open
Formule	Libre
Format de jeu Epreuve principale	A , B ; C ou D
Formats de jeu classement/ Tableau Conso	A , B ; C ou D
Balles neuves epreuve principale	3 chaque match
Balles neuves de classement	Optionnel
Nb de matchs min proposés par paire	3
Kinésithérapeute	Optionnel
Durée maximum	3 jours

### **IX-3-2 Inscription par paire**

#### a- Inscription

L'inscription à un tournoi PFR sera faite par paire et la responsabilité de l'inscription/annulation incombe à la paire.

Une inscription individuelle ne pourra pas être prise en compte.

Le directeur du tournoi pourra éventuellement mettre en relation des joueurs isolés, mais il n'est pas obligé de rechercher activement un partenaire.

#### b- Remplacement d'un joueur forfait d'une paire

Le directeur du tournoi pourra éventuellement proposer à un joueur isolé de remplacer un joueur d'une paire déjà inscrite si l'un des deux joueurs est forfait avant le check in du tournoi.

**Toutefois, si une paire inscrite est en liste d'attente, elle est prioritaire pour remplacer la paire dont l'un des joueurs a déclaré forfait.**

Un joueur isolé ne pourra intégrer le tournoi avec la paire dont l'un des joueurs est forfait que s'il n'y a aucune autre paire en liste d'attente.

### **IX-3-3 Prize money (optionnel)**

Chaque organisateur de tournoi aura la possibilité ou non de doter les tableaux d'un prize money

### **IX-3-4 Aides aux frais de déplacement (optionnel )**

Afin de promouvoir le PFR et d'aider tous les joueurs, une enveloppe pourra être allouée par le Club organisateur pour couvrir une partie des frais de déplacement des joueurs.

Si une telle aide est proposée par le club organisateur, celle-ci devra être répartie de la façon suivante :

- Le nombre de kilomètres séparant chaque joueur de son lieu de résidence principal de l'adresse du tournoi de PFR est renseigné dans un tableau récapitulatif incluant tous les joueurs à l'exclusion des joueurs locaux (moins de 30km entre le lieu du tournoi et leur lieu d'habitation)
- La répartition se fera pour chaque joueur au prorata de son nombre de kilomètres théoriques parcourus par rapport au cumul total de kilomètres.

Exemple avec aide globale = 1500 €

:

Joueurs	Distance en Km	Allocation Frais (€)
1	15	0
2	50	13
3	75	19
4	700	176
5	980	247
6	650	164
7	220	55
8	180	45
9	2	1
10	12	3
11	825	208
12	557	140
13	45	11
14	820	207
15	850	214
16	27	7
Total (hors joueurs 1; 9;10;16)	5952	1500

### IX-3-5 Droit d'inscription

Le montant de l'inscription des joueurs est librement fixé par le Club organisateur du tournoi PFR.

Le Club organisateur peut proposer, sans que cela soit une obligation, une inscription en pension complète ou demi-pension.

Dans la mesure où le club organisateur ne propose pas d'inscription en pension complète ou en demi-pension, mais uniquement une inscription simple, il devra fournir une liste minimale de deux hôtels et de deux restaurants accessibles situés dans la commune de la compétition.

### IX-3-6 Transport

Le Club organisateur pourra assurer, dans la mesure du possible, un service de navette :

- Gare/aéroport ⇔ Club House du tournoi , les jours d'arrivée et de départ du tournoi.
- Hotel ⇔ Club house/Terrains de padel , matin et soir.

### IX-3-7 Caution

En cas d'inscription en pension complète ou en demi pension, le Club organisateur pourra demander une caution par chèque ou par virement d'un montant égal à 50% du montant du forfait d'inscription. L'inscription ne sera définitive qu'à réception de la caution.

Cette caution sera imputée sur le règlement à effectuer lors du check in du tournoi.

Si un joueur annule son inscription moins de deux semaines avant la date du check-in, la caution sera conservée à titre définitif par le Club organisateur.

## IX-4 Règles de gestion

### IX-4-1 Constitution d'une équipe (paire) :

En l'absence d'une classification fonctionnelle, et dans l'attente de la mise en place d'une commission médicale ad hoc ainsi que d'un barème de points lié au handicap des joueurs , les paires devront être constituées de la façon suivante :

- 2 joueurs de catégorie 1
- 1 joueur de catégorie 1 et un joueur de catégorie 2

#### **Catégorie 1** :

- joueurs, atteints d'un handicap médullaire ou assimilé, ne pouvant pas marcher. (la simple possibilité de pouvoir se mettre debout avec ou sans appui sans possibilité de marche, ne remet pas en cause la qualité de joueur Catégorie 1) (exemples non exhaustifs d'assimilation : spina bifida sans possibilité de marcher, poliomyélite invalidante des deux membres inférieurs empêchant la marche )

Tout joueur ayant une classification fonctionnelle **Quad en paratennis**, et dans l'attente d'une classification fonctionnelle spécifique au padel, sera considéré comme Joueur de catégorie 1 (marchant ou non).

#### **Catégorie 2**

- joueurs, amputés ou assimilés, pouvant marcher

(exemples non exhaustifs d'assimilation : poliomyélite d'un seul membre inférieur permettant l'appui et la station debout sur l'autre membre inférieur, Arthrodèse d'une ou plusieurs articulations d'un ou plusieurs membres inférieurs, Infirmité motrice cérébrale autorisant la marche, ainsi que tout autre handicap fonctionnel **définitif** ne permettant plus au joueur de courir).

Le comité d'organisation du tournoi et le juge arbitre sont responsables de l'application de cette règle.

A compter du 1<sup>er</sup> janvier 2023 et dans l'attente d'une classification fonctionnelle, le joueur fera une déclaration sur l'honneur dans laquelle il estimera, au mieux de la connaissance de son handicap, qu'il rentre dans la catégorie 1 ou 2. Il adressera sa déclaration sur l'honneur à chaque demande d'un directeur de tournoi auquel le joueur souhaite s'inscrire.

(Voir exemple attestation en Annexe 1, infra)

#### **Exception Féminine**

Afin de permettre le développement du Padel Fauteuil Dame, lorsqu'une Dame participera à un tournoi de Padel Fauteuil Mixte, la joueuse sera considérée comme Joueuse de Catégorie 1 quelque soit son handicap.

En revanche, dans le cadre d'une compétition exclusivement féminine, la règle de composition des paires en fonction des catégories 1 et 2 s'appliquera sans dérogation possible.

### **IX-4-2 Tête de série** :

La détermination des têtes de série s'effectuera selon le poids cumulé des paires en additionnant le classement des joueurs de chaque paire (ex Joueur 1 classé n° 25 et joueur 2 classé n° 35=> poids total 60).

Le classement utilisé sera le dernier classement connu la veille du tirage au sort.  
En cas d'égalité de poids de deux paires, le JA privilégiera la paire ayant le joueur le mieux classé individuellement. A défaut de pouvoir départager les paires, le Juge Arbitre effectuera un tirage au sort

### **IX-4-3 Les tableaux de compétition de PFR**

Les tableaux sont :

- 1 Soit des tableaux en ligne (classiques ou à section) et un tableau final.

Comme pour un TMC, des matchs de classement pourront être joués.  
Le format de jeu des matchs de classement sera équivalent ou inférieur au format de jeu du tableau initial.

Têtes de série dans un TDL :

- 2 têtes de série obligatoires
- A partir d'un tableau où la dimension est égale à 8, 4 têtes de série sont recommandées, le placement de la TS3 et TS4 étant tirée au sort entre la 3<sup>ème</sup> et la 4<sup>ème</sup> équipe les plus fortes.

Le placement des autres équipes dans les tableaux s'effectue par tirage au sort avec un positionnement du haut vers le bas.

- 2 Soit des Poules (minimum 3 paires par Poule).

Têtes de série :

Chaque poule devra comporter deux têtes de série.

Le placement des têtes de séries s'effectuera soit :

- Selon la méthode du serpent.
- Selon la méthode de partition par rang

A l'issue des matchs de poule, les paires qualifiées pourront être

- regroupées dans un tableau final à départ en ligne classique

Ou

- s'il n'y a que deux poules, jouer directement les matchs de classement (vainqueur poule A rencontre vainqueur Poule B pour jouer les places de n<sup>o</sup>1 et n<sup>o</sup> 2, etc pour les places 3 et 4 et suivantes.)

### **IX-4-4 Le Coaching**

Lors d'un tournoi de PFR un coach peut également être joueur, à condition que sa licence comporte la mention « Compétition autorisée ».

Le coaching ne pourra se faire que lors des changements de côté (où à chaque nombre de jeux impairs si le changement de côté n'est pas effectué) et uniquement pendant le temps de repos.

En dehors des temps de repos, le coaching n'est pas autorisé.

## **IX-5-Les principes du classement**

### **IX-5-1 Un Classement Glissant**

Le classement est un classement glissant qui tient compte pour chaque joueur de ses 6 meilleurs tournois au cours des douze derniers mois.

Si un joueur totalise 6 tournois ou moins au cours des douze derniers mois, tous ses résultats sont additionnés.

Un joueur non classé aura le classement du dernier joueur classé français + 1.

En l'absence, pour le moment, de compétition féminine spécifique, le classement PFR est un **classement unique** incluant les Hommes et les Dames.

### **IX-5-2 Le Barème de points**

Le barème de points attribués aux joueurs de PFR est celui d'un P100.

Dans les 48h suivants la fin du tournoi, le juge Arbitre devra envoyer les résultats à [padel@fft.fr](mailto:padel@fft.fr) et au représentant des joueurs de PFR.

## **IX-6- Organisation de Masters**

A la fin de chaque année, un tournoi « Masters » de PFR pourra être organisé soit par une association affiliée à la FFT soit directement par une ligue.

Les Masters regrouperont

- Les 7 meilleure paires déclarées sur la base du classement établi fin novembre N
- 1 paire ayant une Wild card attribuée par le directeur organisateur du tournoi « Masters »

Le « Masters » de l'année civile N sera organisé en décembre de l'année N et au plus tard en janvier de l'année N+1.

#### **Format du Tournoi « Masters » :**

2 poules de 4 paires avec 2 têtes de série par poule.

Nombre de jours Maximum : 2,

Matchs de poule format C

Matchs de classement format B ou C

Finale : format B ou C

ANNEXES pour Information.

- 1- Attestation sur l'honneur de catégorie du Joueur.
- 2- Extrait du règlement espagnol (Adaptations spécifiques Fauteuil roulant )
- 3- Règlement Padel espagnol (Traduction française)

**Circuit Padel-Fauteuil France**  
**Année 2023**

ATTESTATION de CATÉGORIE

Je soussigné(e, \_\_\_\_\_), licencié(e)  
à la FFT sous le numéro \_\_\_\_\_ déclare que mon handicap physique  
correspond à la catégorie :

- catégorie 1** : joueur(se), atteint(e) d'un handicap médullaire ou assimilé, ne pouvant pas marcher, ou pouvant se mettre debout avec ou sans appui, sans possibilité de marche.
  
- catégorie 2** : joueur(se), amputé(e) ou assimilé(e) (y compris paraplégique incomplet), pouvant marcher.
  
- Je déclare avoir pris connaissance du règlement du « Circuit Padel-Fauteuil France » concernant les « catégories », à savoir qu'une paire peut être composée :
  - soit de deux joueur(se)s de la catégorie 1,
  - soit d'un(e) joueur(se) de la catégorie 1 et d'un(e) joueur(se) de la catégorie 2.

Fait à  
Le

Signature

**Extraits ne pouvant se substituer au règlement complet.**

*En noir et italique : règlement padel FIP*

**En rouge : Adaptation APS pour le Padel en Fauteuil roulant**

## Règle 2 Les Délais

- Le réglage ou la réparation du fauteuil roulant ne peut excéder 20 minutes au total sur tout le match
- chaque modification/intervention ne peuvent excéder 10 minutes.

## Règle 5 Changements de côté

- Si aucune gêne n'est ressentie par les équipes (soleil, vent, lumière...) Il peut être possible de ne pas changer de côté.
- Si le terrain présente des difficultés importantes pour effectuer le changement de côté des joueurs en fauteuil roulant, il appartiendra à l'arbitre d'établir la fréquence des changements.

## Règle 6- Le service

- *Le service doit être effectuée de la façon suivante:*
  - o *Celui qui l'exécute (le serveur) doit être au départ du service avec les deux pieds derrière la ligne de service, entre le prolongement imaginaire de la ligne médiane de service et la paroi latérale (Zone de service) et qu'ils restent dans cet espace jusqu'à ce que la balle soit engagée.*
- **Au début du Service, le joueur doit garder la ou les roues avant derrière la ligne de service**
  - o *Le serveur fera rebondir la balle au sol, dans la zone de service où il se trouve, pour servir*
- **Le joueur qui a des difficultés à servir avec sa main peut utiliser la raquette pour faire rebondir au sol la balle au moment de servir.**
  - o *Le serveur ne doit pas toucher la ligne de service avec ses pieds (les roues avant), ni la ligne imaginaire dans le prolongement de la ligne centrale.*
  - o *Lors du service, la balle doit être frappée à hauteur ou sous la taille et le joueur doit avoir au moins un pied en contact avec le sol.*
- **Le joueur frappera la balle sous les épaules.**
  - o *Au service, le serveur ne peut ni marcher, ni courir ni sauter. On estime que le joueur n'a pas changé position s'il effectue de petits mouvements de pieds qui n'affectent pas la position adoptée initialement*

- Le serveur, lors de l'exécution du service, ne peut pas changer de position par des mouvements ou des pivots. Il sera considéré qu'il n'a pas changé de position si de légers mouvements de roues n'affectent pas la position initialement adoptée. Les joueurs en fauteuil roulant ne peuvent pas servir en se déplaçant.

## Règle 7. Service Faute

### Le service sera « Faute » si :

- o *Le serveur rate totalement la balle en essayant de la frapper.*
- Si le serveur frappe partiellement la balle avec la raquette.  
Dans le cas où la balle ne touche pas la raquette (Air shot) ou si la balle touche les pieds ou le fauteuil du serveur avant la frappe, le service sera refait.
- o *La balle touche le serveur, son partenaire ou tout objet qu'ils portent.*
- **Le point est acquis au serveur si la balle frappe le joueur relanceur placé dans le carré de service.**
- **Le point est acquis au relanceur si la balle du serveur, avant de toucher le sol, touche le relanceur alors que celui-ci s'est toujours trouvé en dehors du carré de service.**
- o *La balle rebondit dans la zone de réception de service adverse et touche le grillage métallique qui délimite le terrain avant le deuxième rebond*
- La balle rebondit dans le carré de service adverse et touche le grillage métallique délimitant le terrain avant le troisième rebond
- o *La balle rebondit dans la zone de réception de service adverse et passe directement par la porte sur un terrain sans zone de sécurité et ni jeu extérieur.*
- Si la balle rebondit 1 ou 2 fois dans le carré de service adverse et passe directement par la porte.

## Règle 8. la relance ou retour de service

- o *Le joueur relanceur doit attendre que la balle rebondisse à l'intérieur de son carré de service et la frapper avant qu'elle ne rebondisse au sol une deuxième fois.*
- Le joueur relanceur en fauteuil roulant doit attendre que la balle rebondisse à l'intérieur de son carré de service et la frapper avant qu'elle ne rebondisse au sol une troisième fois.
- o *Si le joueur relanceur ou son partenaire est touché par la balle lors du service, ou s'ils la touche avec la raquette avant qu'elle n'ait rebondi au sol, le point est acquis au joueur ayant effectué le service.*
- **Si le joueur relanceur se trouve à l'extérieur du carré de service et est touché par la balle avant qu'elle ne rebondisse, le service sera considéré comme une faute du serveur .**

## Règle 9 Service à rejouer ou «Service Let»

### Le service sera refait (Let) si :

- Si le serveur rate complètement la frappe de la balle en voulant réaliser le service
- Si le serveur lance la balle et qu'elle touche ses pieds ou le fauteuil avant que la balle ne soit touchée par la raquette.
  - o La balle touche le filet ou les poteaux qui le soutiennent puis atterrit dans la zone de service du receveur, tant qu'il ne touche pas le maillage avant le deuxième rebond. (Rev 1. Application 01/01/2010)
- Si la balle touche le filet ou les poteaux qui le soutiennent puis tombe dans le carré de service du relanceur et ne touche pas la grille métallique avant le 3<sup>ème</sup> rebond

## Règle 10. Point à rejouer ou « Let »

Un point litigieux est «Let » si :

- il n'y a pas de volonté du joueur de libérer un élément de sécurité ou de maintien (sangle-ceinture ou sangle de pied, repose-pieds etc..) ou si l'une des jambes tombe et touche le sol.

## Règle 12. Balle en jeu

Si la balle en jeu touche l'un des éléments du terrain après avoir rebondi correctement sur le terrain adverse, celle-ci reste en jeu et doit être renvoyée avant qu'elle ne rebondisse au sol une seconde fois ou **avant de rebondir au sol une troisième fois en cas de fauteuil roulant.**

## Règle 13 Point Perdu

Une équipe perdra le point :

- Si la balle rebondit pour la troisième fois avant d'être renvoyée.
  - o Lorsque la balle, après avoir rebondi correctement dans le terrain adverse, passe au-dessus des limites supérieures (périmètre extérieur) de la piste (fond et côté) ou par la porte.
  - o Si après la frappe, la balle touche le joueur lui-même ou l'autre joueur de son équipe, ou tout objet qu'ils portent sur eux.
- le fauteuil roulant est considéré comme faisant partie du corps du joueur, il ne peut donc pas être touché.
  - o Si la balle touche l'un des membres de la paire ou leur équipement, à l'exception de la raquette, après avoir été frappée par l'un des joueurs adverses.

## EXTRAITS DU REGLEMENT PADEL

- Sauf dans le cas où, au service, la balle touche un relanceur qui est en dehors du carré de service.
- En fauteuil roulant, il est interdit au joueur de perdre le contact avec son fauteuil.
- Dès le début, un maintien au moyen de ceintures ou de sangles, aux pieds et à la taille est obligatoire. Par conséquent, il n'est permis aucun frottement du pied avec le sol de la piste pour freiner ou se propulser intentionnellement.

### **Etiquette et règles de conduite**

Le joueur se présentera avec le fauteuil roulant en bon état, des vêtements corrects et tous les sangles que les points de règlement ci-dessus ont déterminés.

# REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

## Sommaire :

### La Piste

- Dimensions
- Filet
- Clôtures/enceintes
- Fonds
- Côtés
- Sol
- Accès
- Zone de sécurité et jeu extérieur
- Eclairage
- Orientation

### La Balle

### La Raquette

### Règle 1- Les points

- Comptage des points/Le score
- Mort-subite ou Tie Beak
- Méthodes alternatives de comptage

### Règle 2 les délais

### Règle 3 Position des joueurs

### Règle 4 Choix du côté et du service

### Règle 5 Changement de Côté

### Règle 6 L'engagement ou service

### Règle 7 Service Faute

### Règle 8 La relance ou retour de service

### Règle 9 Service à rejouer ou service Let

### Règle 10 Point à rejouer ou Let

### Règle 11 Interférence

### Règle 12 La Balle en jeu

### Règle 13 Point perdu

### Règle 14 Retour de service correct

# **REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S**

**Règle 15 Point gagné**

**Règle 16 Jeu autorisé hors de la piste**

**Règle 17 Changement de balles**

## **Etiquette et règles de conduite**

- **Ponctualité**
- **Tenue vestimentaire**
- **Identité**
- **Conduite et discipline**
- **Aire de jeu**
- **Conseils et instructions**
- **Remise des prix**
- **Jeu continu et retard dans le jeu**
- **Obscénités audibles et visibles**
- **Abus de balle**
- **Abus de raquette ou d'équipement**
- **Abus verbaux, physiques ou agressions**
- **Meilleurs efforts**
- **Conduite anti-sportive**
- **Pénalités et tableau des pénalités**
- **Disqualification directe**

# REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

## La Piste (Court de Padel)

Le joueur en fauteuil roulant doit empêcher la détérioration des courts et doit protéger tout élément du fauteuil roulant qui pourrait endommager les courts, en particulier il doit protéger :

- les repose-pieds
- Les roues avant et les protections métalliques qu'il pourrait avoir.
- les roues arrière anti-bascule

L'utilisation de roues endommagées (ceintures, repose-pieds, etc.) n'est pas autorisée.

## Dimensions

- L'aire de jeu est un rectangle de 10 mètres de large sur 20 mètres de long (mesures intérieures) avec une tolérance de 0,5%.
- Ce rectangle est divisé en deux par un filet. De part et d'autre de celui-ci, et parallèlement à celui-ci à une distance de 6,95 m se trouvent les lignes de service.
- La zone entre la ligne médiane et les lignes de service est divisé en deux par une ligne perpendiculaire à celles-ci, appelée ligne de service centrale, qui divise cette zone en deux zones égales.
- L'axe de service sera allongé de 20 cm. au-delà de la ligne de service.
- Les deux moitiés du champ doivent être absolument symétriques par rapport à surfaces et lignes de tracé. Toutes les lignes ont une largeur de 5 cm.
- La hauteur libre minimale sera de 6 mètres sur tout la surface de la piste, sans qu'il y ait élément (Ex : projecteurs) qui envahit ledit espace. •

## Filet :

- Le filet a une longueur de 10 mètres et une hauteur de 0,88 mètre en son centre, s'élevant à chaque extrémité à 0,92 mètre maximum (avec une tolérance maximale de 0,005 mètre).
- Il est suspendu par un câble métallique d'un diamètre maximum de 1 cm, dont les extrémités sont fixées à deux poteaux latéraux d'une hauteur maximale de 1,05 mètre, ou à la structure qui le maintient et le tend.
- Le dispositif de tension du câble doit être conçu de manière à ne pas se desserrer inopinément et ne pas constituer un risque pour les joueurs.
- Les poteaux du filet ont leurs faces extérieures coïncidant avec les limites latérales de la piste (ouvrant, porte ou grillage métallique). Ils peuvent être de section circulaire ou carrée mais auront leurs bords arrondis.

## **REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S**

- Le filet est terminé par une bande supérieure avec un fond blanc d'une largeur comprise entre 5,0 et 6,3 cm. Le câble maintenant le filet se trouve à l'intérieur de cette bande.
- -Le filet peut contenir de la publicité à partir du moment où la couleur est unique.
- Le filet doit être complètement tendu pour qu'il occupe la totalité de l'espace entre les poteaux et la surface de la piste ne laissant aucun espace entre les extrémités du filet et les poteaux
- Les fils constitutifs du filet seront en fibres synthétiques et la largeur des mailles sera suffisamment petite pour empêcher la balle de passer.

### **Clôtures/Enceintes**

- La piste est fermée dans sa totalité, par des fonds de 10 mètres de longueur intérieure et par des côtés de 20 mètres de longueur intérieure.
- Toutes les clôtures sont construites de la manière suivante en combinant des zones construites avec des matériaux permettant un rebond régulier de la balle et des zones en treillis métallique où le rebond est irrégulier :

### **FONDS**

- Avec 4 mètres de hauteur totale de l'enceinte, composée des trois premiers mètres de mur et d'un dernier mètre de treillis métallique.

### **Côtés**

#### **Variante 1 :**

- Composés de zones murales décalées à chaque extrémité, la première vitre mesurant 3 mètres de haut sur 2 mètres de long et la seconde vitre 2 mètres de haut sur 2 mètres de long.
- Les zones de treillis métalliques complètent l'enceinte jusqu'à 3 mètres de haut au niveau des 16 mètres centraux et jusqu'à 4 mètres de haut sur les deux derniers mètres.

#### **Variante 2**

- Composés de zones murales décalées à chaque extrémité, la première vitre mesurant 3 mètres de haut sur 2 mètres de long et la seconde vitre 2 mètres de haut sur 2 mètres de long.
- Les zones de treillis métalliques complètent l'enceinte jusqu'à 4 mètres de haut sur toute la longueur de l'enceinte.
- Les dimensions fournies sont celles comprises à l'intérieur de la piste

## REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

- Le treillis métallique est toujours placé dans le prolongement de la face intérieure des murs.
- Les murs peuvent être en tout matériau transparent ou opaque (verre, brique, etc.) à condition qu'ils offrent une bonne consistance et un rebond de balle régulier et uniforme. Quel que soit le matériau, celui-ci doit avoir une finition de surface uniforme, dure et lisse sans aucune rugosité afin qu'il permette le contact, le frottement et le glissement des balles, des mains et des corps.
- La couleur des murs opaques doit être unie et d'une teinte verte, bleue ou marron terreuse mais nettement différente de la couleur du terrain.
- La présence de logos imprimés ou peints sera permise à condition qu'il n'y en ait pas plus d'un par mur et que sa taille et/ou ses couleurs n'altèrent ni n'entravent la vision des joueurs.
- Pour pistes avec paroi en verre, les normes relatives au verre trempé doivent être respectées : - Union Européenne : EN 12150-1. (Rév. 1. Application 01/01/2010) – Autres pays : consulter ses propres réglementations.
- Le grillage métallique doit être rhomboïdal ou carré, et peut être simple torsion ou électrosoudé, à condition que la dimension de son maillage (mesure en diagonal) ne soit pas inférieure à 5 cm. ni supérieur à 7,08 cm.
- Il est recommandé que l'épaisseur du diamètre du fil d'acier utilisé soit comprise entre 1,6 millimètres. et 3 mm., autorisant un maximum de 4 mm ; la tension du grillage doit être telle qu'elle permette à la balle de rebondir dessus.
- Si un grillage électrosoudé est utilisé, tous les points de soudure doivent être protégés à la fois à l'intérieur de la piste ainsi qu'à l'extérieur, de façon à ne pas risquer de coupures ou d'égratignures
- Si le grillage électrosoudé n'est pas entrelacé, son assemblage sera carré, non rhomboïdal, et les fils d'acier parallèles au sol doivent être à l'intérieur de la piste et ceux verticaux à l'extérieur.
- Si le grillage était de simple torsion, les tendeurs devraient être placés à l'extérieur de la piste et protégés de manière appropriée. Les jointures entre les rouleaux de grillage ne doivent pas présenter d'objets pointus.
- Le grillage électrosoudé et le grillage en torsion simple doivent former une surface plane et verticale maintenue de telle sorte que leurs caractéristiques ne soient pas perdues.
- Il est possible de mettre en place des grillages ou des filets au-dessus du grillage réglementaire, mais ceux-ci seront considérés comme hors du terrain de jeu si la balle les touche.

### **Sol :**

- La surface de la piste peut être en béton poreux, ciment, bois, matériaux synthétiques, gazon synthétique, ou tout autre revêtement permettant le rebond régulier de la balle. (Rev. 1 Demande 01/01/2010)

## REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

- La couleur du sol doit être uniforme, nettement différente de celle des murs, et d'une teinte verte, bleu ou brun terreux (Rev.1. Application 01/01/2010).
- La chaussée aura une planéité telle que les dénivelés intérieurs soient inférieurs à 3 mm mesurés avec une règle de 3m (1/1000).
- Dans les chaussées non drainantes les pentes d'évacuation transversales maximales seront de 1% et toujours en partant du centre vers l'extérieur de la piste.
- Les sols en gazon synthétique et artificiel répondront aux exigences suivantes :
  - Union européenne : conformément au rapport UNE 41958 IN « Revêtements de sol sportifs » -
  - Autres pays : consulter ses propres réglementations.

### Conditions

#### Absorption des chocs (Réduction de force)

- $RF \geq 20\%$  Gazon artificiel
- -Friction  $0.4 \leq \mu \leq 0.8$  sur gazon artificiel
- 

#### Le Rebond vertical de la balle sera $\geq 80\%$

- *Sur gazon artificiel*
- *Revêtement synthétique*

#### Stabilisation avec du sable

- $SiO_2 \geq 96\%$
- $CaO \leq 3\%$

dont la granulométrie est composée pour 80% de son poids de grains visibles de diamètre 16mm et de 1,25 de longueur

Gazon artificiel : fibre comprise entre 2mm- 3mm

### Accès

- Les entrées de la piste sont situées sur les deux côtés ou sur un seul ; et chacune des entrées sur le côté sont symétriques par rapport au centre des côtés.
- Il peut y avoir une ou deux ouvertures par côté, avec ou sans porte (voir Règle 16) (Rev 1. Application 01/01/2010).
- Si, sur une piste dont les accès ne comportent pas de porte, il a été mis en place au sol, sur la partie inférieure des ouvertures, un certain type de barre en métal ou en autre matériau, pour renforcer la structure, il faut comprendre, à toutes fins

## REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

réglementaires, que cette barre fait partie intégrante du terrain. Si une telle barre n'existe pas, cette zone, située à la verticale de la structure, sera considérée à l'intérieur de la piste, qu'elle ait ou non une ligne peinte dessus.

- Les dimensions des ouvertures doivent être les suivantes :
  - Avec un seul accès latéral : l'ouverture libre doit avoir un minimum de 1,05 x 2,00 mètres et un maximum de 1,20 x 2,20 mètres.
  - Avec deux entrées par côté : chaque ouverture libre doit avoir un minimum de 0,72 x 2,00 mètres et un maximum de 0,82 x 2,20 mètres.

**Remarque :** Les installations ouvertes au public doivent être conformes aux réglementations en matière d'accessibilité et de suppression de barrières architecturales pour les personnes à mobilité réduite.

- Une piste sera considérée comme accessible si l'ouverture d'accès mesure entre 82 et 96 cm, que le sol est de plain-pied et sans marche de quelque type que ce soit.
- Une piste sera considérée comme accessible si l'ouverture d'accès supérieure ou égale à 96 cm, que le sol est de plain-pied et sans marche de quelque type que ce soit.
- La distance minimale entre le mur du fond et le côté le plus proche de l'ouverture sera de 9 mètres.
- Pour maintenir les dimensions d'accès libre de 0,82 m ou la distance de 9 m du fond jusqu'à l'ouverture, des portes peuvent être installées, les poignées devant être placées à l'extérieur du rail, sans débordement vers l'intérieur.

### Zone de sécurité et jeu extérieur

- Chaque côté du court doit avoir deux ouvertures d'accès.
- Il ne doit pas y avoir d'obstacle physique à l'extérieur de la piste ou qui soit situé à l'extérieur de celle-ci dans un espace minimum de deux mètres de large, quatre mètres de long de chaque côté et avec un minimum de deux mètres de haut (Rev 1. Application 01/01/2010).

### • Eclairage

- L'éclairage artificiel sera uniforme de façon à ne pas gêner la vision des joueurs, ou celle de l'équipe arbitrale ou celle des spectateurs.
- L'éclairage répondra à la norme : -Union Européenne : EN 12193 "Eclairage des installations sportives" et aura les caractéristiques minimums suivantes
  - o Le niveau minimum d'éclairage horizontal en compétition internationale et nationale sera de 500 lux avec 0,7 d'uniformité
  - o Le niveau minimum d'éclairage horizontal en compétition locale et pour les entraînements sera de 200 lux avec 0,5 d'uniformité

## **REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S**

○ En intérieur, le niveau minimum d'éclairage horizontal en compétition internationale et nationale sera de 300 lux avec 0,5 d'uniformité

○ En intérieur, le niveau minimum d'éclairage horizontal en compétition locale, pour les entrainements sera de 300 lux avec 0,5 d'uniformité

- Autres pays : consultez votre propre réglementation.
- Les colonnes d'éclairage seront situées hors de la piste. Si les éclairages étaient situés dans la zone de sécurité, le jeu extérieur (à la piste) ne sera pas autorisé.
- La hauteur minimale mesurée du sol à la partie inférieure des projecteurs doit être de 6 mètres.
- Pour les retransmissions de télévision couleur et l'enregistrement de films, un niveau d'éclairage vertical est requis d'au moins 1000 lux, cependant cette valeur peut augmenter avec la distance entre la caméra et l'objet. Pour plus d'informations, la norme mentionnée ci-dessus doit être consultée. •

### **ORIENTATION**

- Il est recommandé que l'axe longitudinal des installations extérieures soit orienté Nord-Sud, en admettant une variation entre N-NE et N-NO

### **LA BALLE**

Les balles destinées aux compétitions officielles de la FIP seront celles approuvées par la FIP et doivent avoir les caractéristiques suivantes :

- Être une sphère en caoutchouc avec une surface extérieure de couleur uniforme. blanc ou jaune.
- Avoir un diamètre mesurant entre 6,35 et 6,77 cm
- Avoir un poids compris entre 56,0 et 59,4 grammes.
- Avoir un rebond compris entre 135 et 145 cm lorsque la balle est lâchée sur une surface dure depuis une hauteur de 2,54 m.
- Avoir une pression interne comprise entre 4,6 kg et 5,2 kg tous les 2,54 cm carrés.

En altitude, soit à plus de 500 m au-dessus du niveau de la mer, il est possible utiliser d'autres types de balles, de type identique à celui décrit ci-dessus, mais le rebond doit être compris entre 121,92 cm et 135 cm.

### **LA RAQUETTE**

Le jeu se déroulera avec l'utilisation de raquettes de padel réglementaires conformément à l'homologation suivante de la FIP:

## REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

La raquette est composée de deux parties : la tête et le manche.

- Le manche :
  - o longueur maximum : 20cm, largeur maximum : (de chacune des fourches, sans tenir compte de l'espace entre elle) 50 mm, épaisseur maximale : 50 mm.
  
- La tête :
  - o longueur : variable. La longueur de la tête plus la longueur du manche ne peut excéder 45,5 cm,
  - o largeur maximale : 26 cm
  - o épaisseur maximale : 38 mm.

La longueur totale de la raquette, tête plus manche, ne doit pas dépasser 45,5 centimètres.

Lors du contrôle des mesures de la raquette, une tolérance de 2,5% dans l'épaisseur de la raquette sera admise.

La surface de frappe doit être perforée, dans toute la zone centrale, d'un nombre non limité de trous cylindriques de 9 à 13 mm de diamètre chacun.

Dans cette même surface de frappe, une zone périphérique de 4 cm de large mesurée à partir du bord extérieur peut présenter des trous ayant une forme ou une taille différente, à condition que cela n'affecte pas l'essence même du jeu.

La surface de frappe est la même sur les deux côtés et peut être lisse ou rugueuse. (Rev 1. 01/01/2010)

La raquette sera exempte d'objets attachés ou d'autres dispositifs, en dehors de ceux utilisés seuls pour limiter ou empêcher la détérioration, les vibrations et ou pour répartir le poids.

Ces objets ou dispositifs doivent être raisonnables quant à leur taille et emplacement compte tenu de leur finalité.

La raquette ne peut pas être une source de déconcentration ou de gêne pour les autres joueurs, elle ne peut donc pas avoir d'éléments réfléchissants ou sonores qui altèrent ou puissent altérer de quelque façon que ce soit le déroulement normal du jeu. (Rev 1. Demande 01/10/2010)

La raquette devra comporter un cordon ou une sangle non élastique attaché au poignet en guise de protection contre les accidents. Son utilisation est obligatoire pendant le jeu. Ce cordon doit avoir une longueur maximale de 35 centimètres.

# REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

La raquette doit être libre de tout type d'appareil pouvant communiquer, avertir ou donner de quelconques instructions au joueur, de manière visible ou audible, au cours d'une partie.

- Il est possible de continuer à jouer avec une raquette cassée à moins que la rupture n'affecte le cordon de sécurité.
- Il est possible de changer de raquette à la fin d'un point mais elle ne peut pas être changée pendant que le point est en jeu

## RÈGLE 1. COMPTAGE DES POINTS (SCORE)

- Lorsqu'une paire gagne son premier point, il est annoncé « 15 » Lorsqu'elle gagne son deuxième point, il est annoncé "30". Lorsqu'elle gagne son troisième point, il est annoncé « 40 » et avec le quatrième point gagné, il est annoncé « jeu », sauf si les deux équipes ont gagné trois points, auquel cas il est annoncé "égalité". Le point suivant est annoncé "avantage" en faveur de la paire gagnante et si elle le gagne à nouveau, elle gagne le jeu. En cas de perte suite à un avantage, il est de nouveau annoncé « égalité ». Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'une des paires ait gagné deux points consécutifs.
- La paire qui remporte en premier 6 jeux, avec un minimum de 2 jeux d'avance remporte le set. En cas d'égalité à 5 jeux, il faut en jouer deux autres, jusqu'à gagner par 7-5, mais s'il y a une égalité à 6 jeux un tie-break (jeu décisif) sera joué.
- Les matchs se joueront au meilleur des trois sets (une paire doit gagner deux sets pour remporter la rencontre).
- En cas d'égalité à un set partout, et à condition que cela ait été préalablement convenu, le 3<sup>ème</sup> set peut se jouer sans tie-break, l'équipe gagnante étant celle remportant le 3<sup>ème</sup> set avec deux jeux d'avance.

### • MORT SUBITE OU "TIE-BREAK"

- Pendant le tie-break, les points sont comptés "zéro", "1", "2", "3", etc.
- Le « tie-break » sera remporté par l'équipe atteignant en premier 7 points avec deux points d'écart. L'équipe gagne alors le "jeu" et le "set".
- Si nécessaire, le tie-break se poursuit jusqu'à avoir 2 points d'écart entre les deux équipes.
- Le premier engagement au Tie-break est effectué par le joueur à qui c'est le tour de servir conformément à l'ordre suivi dans le set et cet engagement est fait du côté droit du court en jouant un seul point. Ensuite, et en respectant toujours l'ordre de service mentionné ci-dessus, deux points seront joués par l'autre paire, en partant du côté gauche, et ainsi de suite.
- Le vainqueur du tie-break marquera le set 7-6.
- Lors du Set suivant, l'engagement sera effectué par un joueur de la paire ayant reçu le premier service du Tie-Break.

# REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

## • MÉTHODES ALTERNATIVES DE COMPTAGE DES POINTS

Méthode "sans avantage" (point en Or).

Il est possible utiliser cette méthode alternative.

- Une partie est notée comme suit avec le score du serveur énoncé en premier : Aucun point - "zéro" Premier point - "15"Deuxième point - "30"Troisième point - "40"Quatrième point - "jeu"
- Si les deux paires ont gagné trois points chacune, le score «égalité» sera annoncé et un point décisif appelé **le point en or** sera joué.
- La paire qui relance choisira si elle souhaite recevoir le service côté droit ou côté gauche de la piste. Les joueurs « relanceurs » ne peuvent pas changer de côté pour recevoir cet engagement. L'équipe qui remporte le point décisif remporte le jeu. (Rev 1. Application 01/01/2010)
- En jeu mixte, le joueur de l'équipe « relanceur » du même sexe que celui du joueur serveur reçoit le point décisif, mais les joueurs de l'équipe « relanceur » ne peuvent pas changer de position pour relancer le point décisif.

Méthode Set en 4 jeux (ou mini set)

- La paire qui gagne quatre jeux gagnera le set, à condition qu'elle ait deux jeux devant elle comme minimum aux contraires.
- Si les deux paires atteignent un score de quatre jeux partout, un tie-break (jeu décisif) sera joué.

Tie Break décisif (7 POINTS) :

- Lorsque le score d'une partie arrive à un set partout, un tie-break décisif sera joué pour déterminer le vainqueur du match. Ce tie-break décisif remplace le 3<sup>ème</sup> set.
- La paire qui obtient sept points avec deux points d'écart remporte le tie-break et le match.

Tie Break décisif (10 POINTS) :

- Lorsque le score d'une partie arrive à un set partout, un tie-break décisif sera joué pour déterminer le vainqueur du match. Ce tie-break décisif remplace le 3<sup>ème</sup> set.
- La paire qui obtient dix points avec deux points d'écart remporte le tie-break et le match.

Note 1 : Lorsque le tie-break décisif est utilisé pour remplacer le dernier set, l'ordre initial du service continue (la paire qui doit engager effectue le premier service du Tie-break), bien

# REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

que l'ordre puisse être modifié au sein de la paire « serveur » et que les joueurs de la paire « relanceur » aient également la possibilité de changer de côté.

Note 2 : Les balles ne seront pas changées au début du tie-break décisif du match, quand bien même le changement de balles devrait intervenir.

## Règle 2 Les Délais

- L'arbitre pourra annoncer un match perdu (WO) contre l'une des paires dont le(s) joueur(s) ne sont pas sur le terrain prêt à jouer 10 minutes après l'heure prévue de début de match, sauf cas de force majeure apprécié par l'Arbitre
- Dans le cas d'une programmation des matchs « suivi de », l'heure programmée pour le début du match est établie à cinq minutes après la fin du match précédent.
- L'échange d'échauffement avec les adversaires est de 5 minutes et est obligatoire.
- En règle générale, le jeu doit être continu, à partir du moment où le match commence (à partir du premier service) jusqu'à la fin, le match ne doit donc jamais être suspendu ou être retardé dans le but de permettre à un joueur de reprendre des forces ou de recevoir des instructions ou des conseils.
- Entre les points, le temps maximum autorisé est de vingt (20) secondes.
- Lorsque les joueurs changent de côté à la fin d'un jeu un temps de repos maximum de quatre-vingt-dix (90) secondes sera attribué. Après le premier jeu de chaque set et pendant un tie-break, le jeu sera continu et les joueurs changeront de camp sans temps de repos.
- A la fin de chaque set, un repos maximum de cent vingt (120) secondes sera accordé.
- Tous les temps indiqués ci-dessus commencent lorsqu'un point se termine et s'arrêtent lorsque le service du point suivant commence.
- Si, en raison de circonstances indépendantes de la volonté du joueur, ses vêtements, ses chaussures ou l'équipement nécessaire sont cassés ou doivent être remplacés, le joueur disposera d'un délai supplémentaire raisonnable pour résoudre le problème.
- **Le réglage ou la réparation du fauteuil roulant ne peut excéder 20 minutes au total sur tout le match**
- **Chaque modification/intervention ne peuvent excéder 10 minutes.**
- Annoncées avant le match un nombre limité de pauses pour aller aux toilettes ou changer de vêtements peut être accordé.
- 20 secondes seront accordées pour les changements de terrain pendant le tie-break.
- Si un match doit être suspendu pour des raisons indépendantes de la volonté des joueurs (pluie, manque de lumière, accident, etc.) à la reprise du jeu, les équipes auront droit à un échauffement dans les conditions suivantes :
  - o Jusqu'à cinq minutes de suspension, il n'y a pas d'échauffement.
  - o 5 à 20 minutes de suspension, trois minutes d'échauffement.

## REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

- Plus de 20 minutes de suspension, cinq minutes d'échauffement. (Rev 1. Application 01/01/2010)
- Le match doit commencer à nouveau exactement où et comment il s'est terminé lorsqu'il a été suspendu, c'est-à-dire avec le même jeu et même score, même joueur au service, même emplacement sur les terrains et même relation ordre concernant les services et les repos.
- Si la suspension de la partie est due au manque de lumière naturelle, celle-ci doit être arrêtée lorsque la somme des jeux dans le set est un nombre « pair » afin qu'au redémarrage de la partie, les paires restent du côté qu'au moment de la suspension. (Rev1. Application 01/01/2010)
- Dans le cas où un joueur est blessé ou affecté par une condition médicale traitable, un temps de 3 minutes (Time out) est accordé pour son traitement ou sa récupération. Les soins pourront à nouveau être apportés lors des deux pauses suivantes, mais dans le temps réglementaire. Si la suspension est effectuée pendant un temps de repos le joueur peut recevoir une assistance médicale pendant ladite suspension qui sera de 3 minutes. Le joueur pourra de nouveau recevoir des soins lors des deux prochaines pauses, mais dans le temps réglementaire. Rév 1. Candidature 01/01/2010)
- Cette interruption pour soins ne peut être dispensée qu'une seule fois pour chaque joueur et ce droit ne peut être transféré par un joueur à son partenaire.
- En cas d'accident qui n'est pas une conséquence directe du jeu et qui affecte l'un des joueurs, l'arbitre peut, à sa discrétion, accorder un temps d'interruption pour soins qui n'excède aucun cas 15 minutes.
- Si un joueur a des blessures qui saignent, il ne peut pas continuer la partie.

### Règle 3 Position des joueurs

- Chaque paire sera placée de part et d'autre du filet. Le joueur qui met la balle en jeu est le serveur et celui qui reçoit le service est le relanceur
- Le relanceur peut être placé n'importe où sur son terrain, ainsi que son partenaire et le partenaire du serveur. Un joueur ne peut pas être en dehors du terrain au moment du service.

### Règle 4 Choix du terrain et du service

- Le choix du côté de terrain et le droit d'être serveur ou relanceur dans le premier match, sera décidé par tirage au sort. La paire qui remportera le tirage pourra choisir entre :
  - Servir ou relancer, auquel cas l'autre paire choisira son côté
  - Le côté auquel cas l'autre paire choisira le droit de servir ou de relancer

# REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

- Demander à ses adversaires de choisir en premier.
- Une fois le service et l'ordre du terrain décidés, les deux paires informeront l'Arbitre qui sera le premier serveur et le premier relanceur.

## Règle 5 Changements de côté

- **Si aucune gêne n'est ressentie par les équipes (soleil, vent, lumière...) Il peut être possible de ne pas changer de côté.**
- **Si le terrain présente des difficultés importantes pour effectuer le changement de côté des joueurs en fauteuil roulant, il appartiendra à l'arbitre d'établir la fréquence des changements.**

## Règle 6- Le service

- Tous les points commencent par le service. Si le premier service est Faute, un deuxième service est joué.
- Le service doit être effectuée de la façon suivante :

a- Celui qui l'exécute (le serveur) doit être au départ du service avec les deux pieds derrière la ligne de service, entre le prolongement imaginaire de la ligne médiane de service et la paroi latérale (Zone de service) et qu'ils restent dans cet espace jusqu'à ce que la balle soit engagée.

- **Au début du Service, le joueur doit garder la ou les roues avant derrière la ligne de service**

b-Le serveur fera rebondir la balle au sol, dans la zone de service où il se trouve, pour servir

- **Le joueur qui a des difficultés à servir avec sa main peut utiliser la raquette pour faire rebondir au sol la balle au moment de servir.**

c-Le serveur ne doit pas toucher la ligne de service avec ses pieds (**les roues avant**), ni la ligne imaginaire dans le prolongement de la ligne centrale.

d- Lors du service, la balle doit être frappée à hauteur ou sous la taille et le joueur doit avoir au moins un pied en contact avec le sol.

- **Le joueur frappera la balle sous les épaules.**

e-La balle frappée doit passer par-dessus le filet et rebondir une première fois dans le carré de service adverse situé de l'autre côté du terrain en diagonal en incluant les lignes qui le délimitent. Le premier service sera effectué depuis la zone de service de droite vers le carré de service se trouvant à gauche dans la diagonale. Une fois le point terminé, le service suivant s'effectuera depuis la zone de service à gauche dans

## REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

le carré de service se trouvant à droite dans la diagonale, en procédant, à partir de ce moment, alternativement après chaque point.

f-Au service, le serveur ne peut ni marcher, ni courir ni sauter. On estime que le joueur n'a pas changé position s'il effectue de petits mouvements de pieds qui n'affectent pas la position adoptée initialement

- Le serveur, lors de l'exécution du service, ne peut pas changer de position par des mouvements ou des pivots. Il sera considéré qu'il n'a pas changé de position si de légers mouvements de roues n'affectent pas la position initialement adoptée. Les joueurs en fauteuil roulant ne peuvent pas servir en se déplaçant.

- Au moment de frapper la balle ou lors d'une tentative ratée de frappe avec intention de servir, le service sera considéré comme effectué.

- Si un service est effectué par inadvertance dans le mauvais carré de service, l'erreur de position doit être corrigée dès qu'elle est découverte. Tous les points obtenus lors d'une telle situation sont valables, mais s'il y a eu un 1<sup>er</sup> service annoncé faute avant la découverte de l'erreur, celui-ci doit être pris en compte.

- La paire qui a le droit de servir dans le premier jeu de chaque set, décidera lequel de ses joueurs commencera à servir. À son tour, à la fin du premier jeu, l'équipe ayant relancé choisira le joueur devant servir. Une fois l'ordre de service établi, il ne peut être modifié pendant le set jusqu'au début du set suivant.

- Si un joueur sert alors que ce n'est pas à lui de le faire, le joueur qui aurait dû servir doit le faire dès que l'erreur est découverte. Tous les points comptés avant que l'erreur ne soit constatée sont valables, mais s'il y a eu un 1<sup>er</sup> service annoncé faute avant la découverte de l'erreur, celui-ci ne doit pas être pris en compte.

Dans le cas où l'erreur n'est connue qu'à la fin du jeu, l'ordre de service restera tel qu'il a été modifié, jusqu'à la fin du set.

- Le serveur ne servira pas tant que le relanceur n'est pas prêt. Cependant, le relanceur doit s'adapter au rythme raisonnable du serveur et doit être prêt à recevoir le service lorsque le serveur est prêt à engager.

- Le relanceur ne peut prétendre n'avoir pas été prêt à relancer un service s'il a essayé d'effectuer la relance. S'il est démontré que le receveur n'était pas prêt, le point ne peut pas être accordé au serveur.

### Règle 7. Service Faute

Le service sera « Faute » si :

- Le serveur enfreint les dispositions de la « Règle 6 Le Service » Points a à f.
- Le serveur rate totalement la balle en essayant de la frapper.

## REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

- Si le serveur frappe partiellement la balle avec la raquette. Dans le cas où la balle ne touche pas la raquette (Air shot) ou si la balle touche les pieds ou le fauteuil du serveur avant la frappe, le service sera refait.
  - o La balle rebondit à l'extérieur de la zone de réception de service, qui inclut les lignes (les lignes sont bonnes).
  - o La balle touche le serveur, son partenaire ou tout objet qu'ils portent.
- Le point est acquis au serveur si la balle frappe le joueur relanceur placé dans le carré de service.
- Le point est acquis au relanceur si la balle du serveur, avant de toucher le sol, touche le relanceur alors que celui-ci s'est toujours trouvé en dehors du carré de service.
  - o La balle rebondit dans la zone de réception de service adverse et touche le grillage métallique qui délimite le terrain avant le deuxième rebond
- La balle rebondit dans le carré de service adverse et touche le grillage métallique délimitant le terrain avant le troisième rebond
  - o La balle rebondit dans la zone de réception de service adverse et passe directement par la porte sur un terrain sans zone de sécurité et ni jeu extérieur.
- Si la balle rebondit 1 ou 2 fois dans le carré de service adverse et passe directement par la porte.

### Règle 8.la relance ou retour de service

- o Le joueur relanceur doit attendre que la balle rebondisse à l'intérieur de son carré de service et la frapper avant qu'elle ne rebondisse au sol une deuxième fois.
- Le joueur relanceur en fauteuil roulant doit attendre que la balle rebondisse à l'intérieur de son carré de service et la frapper avant qu'elle ne rebondisse au sol une troisième fois.
  - o la paire qui reçoit le service dans le premier jeu de chaque set choisira son joueur relanceur, et ledit joueur continuera à recevoir le premier service de chaque jeu jusqu'à la fin du set.
- Chaque joueur recevra le service alternativement pendant le jeu et une fois l'ordre établi, il ne pourra pas être modifié pendant ce set ou ce tie-break, mais il peut être modifié au début d'un nouveau set.
- Si au cours d'un jeu ou d'un tie-break, l'ordre de relance est modifié par la paire qui renvoie le service, cet ordre doit être poursuivi ainsi jusqu'à la fin du jeu ou du tie-break au cours duquel l'erreur est apparue.
- Dans les jeux suivants du set, la paire relanceur reprendra le placement initial des joueurs choisi en début de set.
  - o Si le joueur relanceur ou son partenaire est touché par la balle lors du service , ou s'ils la touche avec la raquette avant qu'elle n'ait rebondi au sol, le point est acquis au joueur ayant effectué le service.

## REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

- Si le joueur relanceur se trouve à l'extérieur du carré de service et est touché par la balle avant qu'elle ne rebondisse, le service sera considéré comme une faute du serveur.

### Règle 9 Service à rejouer ou « Service Let»

Le service sera refait (Let) si :

- Si le serveur rate complètement la frappe de la balle en voulant réaliser le service
- Si le serveur lance la balle et qu'elle touche ses pieds ou le fauteuil avant que la balle ne soit touchée par la raquette.
  - o La balle touche le filet ou les poteaux qui le soutiennent puis atterrit dans la zone de service du receveur, tant qu'il ne touche pas le maillage avant le deuxième rebond. (Rev 1. Application 01/01/2010
- Si la balle touche le filet ou les poteaux qui le soutiennent puis tombe dans le carré de service du relanceur et ne touche pas la grille métallique avant le 3<sup>ème</sup> rebond
  - o La balle après avoir touché le filet ou les poteaux (s'ils se trouvent dans l'aire de jeu) touche un des adversaires ou un objet qu'il porte.
  - o Il y a « Let » lorsque le relanceur n'est pas prêt (Règle 6k) Si le "let" se produit au premier service, il doit être répété. Si cela s'est produit lors du second service, celui qui sert n'aura droit qu'à un seul service de plus.

### Règle 10. Point à rejouer ou « Let »

Un point litigieux est «Let » si :

- o La balle se crève pendant le point.
- o Tout élément étranger au jeu en cours envahit l'espace du court.
- o De manière générale, toute interruption du jeu due à des situations imprévues et indépendantes de la volonté des joueurs.
- o Le joueur , qui pendant le jeu, considère que l'une des situations que le règlement qualifie de Let s'est produite, doit immédiatement informer l'arbitre et ne pas laisser le point litigieux continuer, sinon, il perd le droit de le faire plus tard.
- o Une fois la demande de « let » effectuée, il appartient à l'Arbitre de décider si elle est appropriée. Dans la négative, le demandeur perd le point.
- il n'y a pas de volonté du joueur de libérer un élément de sécurité ou de maintien (sangle- ceinture ou sangle de pied, repose- pieds etc..) ou si l'une des jambes tombe et touche le sol.

# REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

## Règle 11 Interférence

Lorsqu'un joueur commet volontairement ou non, une action qui gêne son adversaire lors de la frappe d'une balle, l'Arbitre :

- 1<sup>er</sup> cas : concèdera le point à l'adversaire

- 2<sup>ème</sup> cas : ordonnera de rejouer le point (LET) si le joueur ayant créé l'interférence de jeu a gagné le point

## Règle 12. Balle en jeu

La balle est frappée alternativement par chacune des paires.

La balle est en jeu à partir du moment où un service valide est effectué jusqu'à ce qu'un "Let" ou un score soit annoncé.

Si la balle en jeu touche l'un des éléments du terrain après avoir rebondi correctement sur le terrain adverse, celle-ci reste en jeu et doit être renvoyée avant qu'elle ne rebondisse au sol une seconde fois ou **avant de rebondir au sol une troisième fois en cas de fauteuil roulant.**

Sont considérés comme faisant partie de la « Piste » de Padel :

- les faces internes des parois
- le treillis métallique encerclant la piste,
- le sol,
- le filet et les poteaux de filet.
- Le cadre des treillis électrosoudés est considéré de la même façon que le treillis métallique.

## Règle 13 Point Perdu

Une équipe perdra le point :

- Si un joueur de la paire, sa raquette ou tout objet qu'il porte, touche une partie du filet, y compris les poteaux, ou le terrain adverse, y compris le grillage métallique, pendant que la balle est en jeu.
- Si pendant le jeu, il est annoncé « Let », le point est remis en jeu et le serveur dispose de deux services
- *Jeu autorisé hors du terrain.* A partir de 0,92 mètre, et uniquement dans le cas où le jeu hors du terrain est autorisé, le poteau de séparation vertical entre les portes est considéré zone neutre pour les quatre joueurs, qui peuvent ainsi le toucher ou le tenir.

## REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

- Si la balle rebondit une deuxième fois avant d'être renvoyée. (Rev 1. Application 01/01/2010)
- **Si la balle rebondit pour la troisième fois avant d'être renvoyée.**
  - Lorsque la balle, après avoir rebondi correctement dans le terrain adverse, passe au-dessus des limites supérieures (périmètre extérieur) de la piste (fond et côté) ou par la porte.
- *Jeu autorisé hors du terrain* : lorsque la balle, après avoir rebondi correctement dans le terrain adverse, passe au-dessus de la paroi du fond de la piste. Lorsque la balle passe au-dessus d'une paroi latérale ou par la porte, le point est perdu dès lors qu'elle rebondit au sol pour la deuxième fois (**ou troisième fois**) ou qu'elle touche un élément externe à la piste
  - Si la balle est renvoyée avant qu'elle n'ait franchi le filet.
  - Si un joueur renvoie la balle, directement ou en frappant d'abord les parois de son terrain et que la balle, avant de rebondir sur le terrain adverse, touche les murs du terrain adverse, ou le treillis métallique ou un objet étranger à la piste ne se trouvant pas sur le sol du terrain adverse
  - Si un joueur renvoie la balle, directement ou en frappant d'abord les parois de son terrain, et que la balle touche le filet ou ses poteaux, et que directement la balle touche l'un des murs du terrain adverse, ou le grillage métallique ou un objet étranger à la piste ne se trouvant pas sur le sol du terrain adverse
  - Si un joueur frappe la balle deux fois de suite (double tap).
- Si après la frappe, la balle touche le joueur lui-même ou l'autre joueur de son équipe, ou tout objet qu'ils portent sur eux.
- **le fauteuil roulant est considéré comme faisant partie du corps du joueur, il ne peut donc pas être touché.**
  - Si la balle touche l'un des membres de la paire ou leur équipement, à l'exception de la raquette, après avoir été frappée par l'un des joueurs adverses.
- **Sauf dans le cas où, au service, la balle touche un relanceur qui est en dehors du carré de service.**
  - Si un joueur frappe la balle et qu'elle touche l'un des treillis métalliques ou le sol de son propre terrain ou un objet étranger à la piste qui se trouve sur son propre terrain.
  - Si, au moment de la frappe, le joueur touche la balle.
  - Si le joueur saute au-dessus du filet alors que la balle est en jeu.
  - Pour envoyer la balle, un seul joueur peut la frapper. Si les deux joueurs de la paire, soit simultanément soit consécutivement, frappent la balle, ils perdent le point.

## REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

**REMARQUE :** Il n'est pas considéré comme étant une double touche lorsque deux joueurs tentent de frapper la balle simultanément mais qu'un seul la frappe et que l'autre joueur frappe la raquette de son partenaire.

- Si le joueur qui frappe la balle à l'intérieur du terrain le fait avec un ou deux pieds à l'extérieur du terrain de jeu, à moins que le jeu hors du terrain ne soit autorisé.
- Le joueur commet une faute sur son deuxième service.
- **En fauteuil roulant, il est interdit au joueur de perdre le contact avec son fauteuil.**
- **Dès le début, un maintien au moyen de ceintures ou de sangles, aux pieds et à la taille est obligatoire. Par conséquent, il n'est permis aucun frottement du pied avec le sol de la piste pour freiner ou se propulser intentionnellement.**

### **Règle 14 Retour correct**

Le retour sera considéré comme correct :

- a-Si, après avoir frappé la balle, celle-ci est reprise de volée par l'un des joueurs de la paire adverse ou les frappe sur le corps ou sur une partie quelconque des vêtements ou sur la raquette elle-même.
- b-Si la balle, après avoir été frappée rebondit directement sur le terrain adverse ou après avoir rebondi en premier sur l'un des murs de son propre terrain rebondit ensuite directement sur le terrain adverse.
- c-Si la balle rebondit sur le terrain adverse et touche par la suite le grillage métallique ou l'un des murs.
- d-Si en raison de la direction et de la force du coup, la balle rebondit sur le terrain adverse et sort des limites de la piste, ou heurte le plafond, les ampoules d'éclairage, ou tout objet étranger aux éléments de la piste.
- e-Si la balle touche le filet ou ses poteaux, puis rebondit sur le terrain adverse.
- f-Si la balle en jeu touche un objet situé sur le sol du terrain adverse et que celui-ci est étranger à ce même jeu (par exemple une autre balle).
- Si la balle, après avoir rebondi sur son propre terrain, revient dans le terrain adverse d'où elle a été lancée et est frappée dans le terrain adverse dès lors que le joueur ou une partie de ses vêtements ou la raquette n'ait pas touché le filet, les poteaux ou le terrain adverse et que la balle soit conforme aux dispositions des points a) à f) précédent.
- Si la balle est "récupérée" ou poussée, le retour sera considéré comme correct tant que le joueur ne l'a pas frappé deux fois, que l'impact se produit lors du même mouvement et que la sortie naturelle de la balle ne varie pas sensiblement.
- Si la balle renvoyée rebondit dans le camp adverse à l'angle (coin) formé par l'un des murs et le sol, le retour sera considéré comme correct (La balle familièrement appelée « œuf » est bonne).

## REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

- *Jeu autorisé à l'extérieur du terrain.* Si la balle est frappée de l'extérieur du terrain, le retour sera valable si celui-ci respecte les points précédents de ce règlement

Le jeu continue malgré le fait que la balle puisse toucher un objet sur le sol du terrain adverse

### Règle 15. Point gagné

- Si la balle, après avoir rebondi dans le camp adverse, sort de la piste par un trou ou un défaut du grillage métallique ou si elle s'y accroche.
- Si la balle après avoir rebondi sur le camp adverse reste immobile sur la surface horizontale plate d'un mur.

### Règle 16 Jeu autorisé hors du terrain

Les joueurs sont autorisés à sortir du terrain et à frapper la balle chaque fois que la piste est conforme aux conditions établies dans la section relative à la Piste « Zone de Sécurité et Jeu Extérieur »

La possibilité qu'un joueur en fauteuil roulant puisse quitter le terrain n'est pas envisageable. Cette situation serait impossible si l'accès à la piste reste conforme à la norme conventionnelle de 0,82 mètre ouverture maximale, ou s'il existe une marche pour accéder à la piste.

Qui plus est, il serait pratiquement impossible pour le joueur de ne pas toucher le poteau ou le filet en sortant, donc il perdrait le point.

Les terrains adaptés n'ont pas 2 ouvertures sur le côté avec les mêmes caractéristiques, comme l'exige la règle dans la section « Terrain, zone de sécurité et jeu extérieur ». Il peut être alors envisageable de jouer en sortant de la piste tout en respectant la règle du troisième rebond .

### Règle 17 Changement de Balles

Les organisateurs d'une compétition doivent annoncer à l'avance :

- La marque et le modèle des balles à utiliser
- le nombre de balles à utiliser dans le jeu (2 ou 3)
- Le changement éventuel de balles prévu.

Le cas échéant, les changements de balle, peuvent être effectués en choisissant l'une des alternatives suivantes pour chaque match :

- Après un nombre impair de jeux, l'échauffement comptant comme deux jeux et le "tie break" comme un seul jeu pour le changement de balles. Il n'y aura pas de

# REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

changement de balles au début d'un tie-break. Dans ce cas, le changement de balles est reporté au début du deuxième jeu du set suivant.

- Au début d'un set.
- Dans le cas où les balles doivent être changées après un nombre de jeux déterminé et que cela n'est pas fait, l'erreur sera corrigée en effectuant le changement de balle lorsque la paire qui devait servir avec les balles neuves, avant que l'erreur ne se produise, soit de nouveau en position de servir. En conséquence de quoi, les balles seront changées de telle manière que le nombre de jeux entre les changements de balle soit celui initialement prévu.
- Lorsqu'une balle est perdue, crevée ou dans l'éventualité d'une détérioration suffisante pour la différencier des autres balles, l'Arbitre veillera à ce que la balle de remplacement soit dans les mêmes conditions que celles en jeu. Sinon, le jeu de balles complet sera changé. Au moins deux balles doivent être nécessaires pour commencer le point.

## Etiquette et règles de conduite

### • Ponctualité

- Les parties se succéderont sans délai aux heures de début de match annoncés.
- Le calendrier des matchs doit être publié dans un délai suffisant, et en retour, l'obligation du joueur est de s'en informer.
- L'ordre des matchs ne peut être modifié sans l'autorisation de l'Arbitre du tournoi.

### • Tenue Vestimentaire

- Le joueur doit se présenter lors de la partie avec des vêtements et des chaussures de sport appropriés, les débardeurs ou maillots de bain étant exclus. En cas de non-respect, le joueur sera averti, et devra corriger sa tenue ; s'il ne le fait pas, il sera disqualifié.
- Dans les compétitions par équipes, il est recommandé aux joueurs de porter les mêmes vêtements, bien que ce ne soit pas obligatoire.
- Les joueurs peuvent utiliser les chaussures, les vêtements et les raquettes qu'ils veulent, tant qu'ils sont réglementaires.
- Dans les tournois internationaux, l'équipe arbitrale doit porter des vêtements qui lui permettent son identification.

**Le joueur se présentera avec le fauteuil roulant en bon état, des vêtements corrects et tous les sanglages que les points de règlement ci-dessus ont déterminés.**

### • Identité

- Les participants doivent prouver, à la demande du juge-arbitre, leur identité, nationalité, âge et en général toute autre information directement liée à la compétition, en présentant les documents appropriés.

### • Conduite et discipline

- Tout joueur doit se comporter de manière courtoise et polie sur le terrain ainsi que pendant toute la durée de la compétition, même s'il n'y participe pas, et respecter toute personne y participant.

## REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

- Les entraîneurs, tout comme les joueurs, doivent se comporter de manière appropriée, en tenant compte que les sanctions que les arbitres pourraient leur appliquer pendant le match seraient cumulées à celles que les joueurs pourraient se voir infligées.

### •Aire de jeu

- Le ou les joueurs ne peuvent pas quitter l'aire de jeu pendant un match, y compris les échanges, sans l'autorisation de l'arbitre. Par aire de Jeu, on entend la piste et les espaces attenants qui la délimitent

### •Conseils et instructions

- Chaque paire de joueurs peut recevoir des conseils et des instructions lors d'un match par un coach dûment accrédité, aussi bien en compétition par paire qu'en équipe. Les conseils sont dispensés lors des temps de repos réglementaires.

### •Remise des prix

- Les joueurs ou équipes qui s'affrontent en finale d'un tournoi doivent participer à la cérémonie de remise des prix décernés à la fin de la compétition, à moins qu'ils ne puissent le faire en raison d'une blessure ou d'une indisposition avérée ou une impossibilité raisonnable.

### •Jeu continu et/ou retard dans le jeu

- Une fois que la partie a commencé, le jeu doit être continu et aucun joueur ne peut le retarder sans motif raisonnable au-delà des délais autorisés par la règle 2 du présent règlement.

### • Obscénités audibles et visibles

- L'obscénité audible est définie comme l'utilisation de mots communément connus et compris comme grossiers ou offensants et être clairement énoncés avec suffisamment de force pour être entendu par le juge Arbitre, les spectateurs et les organisateurs de tournois.
- Les obscénités visibles sont la réalisation de signes ou de gestes avec les mains et/ou la raquette ou avec les balles dont la signification est obscène ou qui offensent des personnes raisonnables.

### • Abus de Balle

- Lorsque la balle n'est pas en jeu, Les joueurs ne peuvent à aucun moment la lancer violemment, dans n'importe quelle direction, ou hors du terrain, ou agressivement de l'autre côté du filet.

### • Abus de raquette ou d'équipement

- De manière intentionnelle, Les joueurs ne peuvent à aucun moment lancer la raquette ou frapper violemment avec quoi que ce soit le sol, le filet, la chaise d'arbitre, les murs, le grillage métallique ou tout autre élément des installations.

### •Abus verbaux et abus physiques ou agressions

- Les comportements, attitudes et gestes agressifs et antisportifs des joueurs, qui revêtent un caractère particulièrement grave lorsqu'ils s'adressent au Juge-Arbitre,

## REGLEMENT DE PADEL ( FIP) et MODIFICATIONS A.P.S

Arbitre, adversaires, partenaires, spectateurs ou toute personne liée au tournoi sont des abus.

- Sera considérée comme un abus verbal, l'insulte, ainsi que toute expression orale qui, sans être directement considérée comme une insulte, est intrinsèquement méprisante ou est une plaisanterie notoirement déplacée.

### •Meilleurs efforts

- Tous les joueurs doivent faire de leur mieux pour gagner le match dans lequel ils participent.

### •Comportement anti-sportif

- Les joueurs doivent, à tout moment, se comporter d'une manière sportive correcte en évitant toute action contraire à l'esprit sportif, à la compétition et, de manière générale, en respectant les normes établies et celles d'un jeu propre.

### Pénalités / Tableau des pénalités

- (Rev 1. Application 01/01/2010) La violation au cours du match de l'un des aspects susmentionnés sera sanctionnée par le juge/arbitre de la compétition conformément au tableau des pénalités qui est exposé ci-dessous.
- Indépendamment de ce qui précède, le Comité de la Compétition peut imposer d'autres sanctions éventuelles pour le même acte, du fait de l'application du règlement disciplinaire Sportif.
- Tableau des pénalités :
  - o Première infraction : avertissement
  - o Deuxième infraction : Avertissement avec perte de point.
  - o Troisième infraction : avertissement avec disqualification
- Les infractions des deux joueurs d'une même paire et ainsi que celle de l'entraîneur accrédité de cette équipe sont cumulables (Rev 1. Application 01/01/2010)

### • Disqualification directe

- En cas d'infraction très grave (agression physique ou verbale très grave) le Juge/Arbitre peut déclarer la disqualification immédiate du joueur ou de l'entraîneur qui a commis la faute.
- Si la disqualification intervient sur un joueur qui joue un match, celui-ci perd le match et le joueur disqualifié doit quitter la compétition.
- Si la disqualification est infligée à un entraîneur, capitaine, joueur accrédités ou inscrits dans la compétition en cours, ceux-ci sont disqualifiés et doivent quitter cette compétition.

**Ce règlement entrera en vigueur à partir du 1<sup>er</sup> janvier 2020 et pourra faire l'objet de modifications en cas de besoin.**