

## Introductie padel, spelregels en normen



FEDERACION INTERNACIONAL  
DE PADEL

Rev. IV -26/08/2008



## Inhoudstabel

### DEEL 1:

<b>1.1 Het veld</b> .....	4
Afmetingen .....	4
Net .....	5
Afsluitingen .....	6
Eindmuur.....	7
Zijmuur.....	8
Grondoppervlakte .....	8
Toegang tot de velden .....	9
Veiligheidszone en spelen uit het veld .....	10
Verlichting .....	10
Oriëntatie .....	11
<b>1.2 De bal</b> .....	11
<b>1.3 De padelracket</b> .....	12

### DEEL 2:

#### 1.2 SPELREGELS

Regel 1. Score in het spel .....	15
Regel 2. Tijden .....	15
Regel 3. Positie van de spelers .....	16
Regel4. Kiezen van de kant en opslag .....	16
Regel 5. Wisselen van kant .....	17
Regel 6. De opslag .....	17
Regel 7. Service-fouten .....	18
Regel 8. Terugslaan op de service.....	18
Regel 9. LET-service of herhaalde service.....	18
Regel 10. LET-punt of herhaling van een punt .....	18
Regel 11. Tussenkomsst van de scheidsrechter .....	19
Regel 12. De bal in het spel .....	19
Regel 13. Punten verlies .....	19
Regel 14. Correct terugslaan.....	20
Regel 15. Punt gewonnen .....	20
Regel 16. Wisselen van ballen.....	21
<b>1.3 ETIQUETTE EN GEDRAGSNORMEN</b> .....	21
· Stiptheid .....	21
· Uitrusting .....	21

· Identificatie .....	22
<b>GEDRAG EN DISCIPLINE .....</b>	<b>22</b>
· Matchomgeving. ....	22
· Advies en instructies. ....	22
· Prijsuitreiking. ....	22
· Ononderbroken spel of vertragingen. ....	22
· Hoor- en zichtbare obsceniteiten.....	22
· Balmisbruik .....	23
· Misbruik van de padelracket of de uitrusting. ....	23
· Verbaal en fysiek misbruik of agressie. ....	23
· Beste inspanning. ....	23
· Onsportiviteit. ....	23
· Strafsancties. ....	23
· Directe diskwalificatie. ....	23

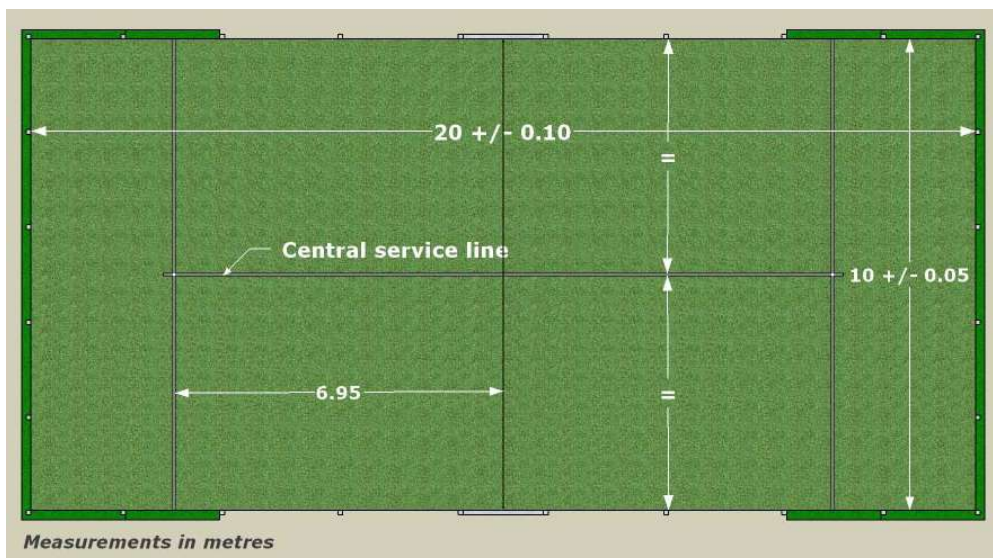
## Deel 1: INTRODUCTIE PADEL

---

### 1.1. Het veld

#### - Afmetingen

Het veld is rechthoekig, 10 meter breed en 20 meter lang (binnenafmetingen) met een 0.5% tolerantie. De rechthoek wordt in twee verdeeld door een net. Aan elke kant en parallel aan het net op een afstand van 6.95 meter zijn de servicelijnen. Deze lijnen worden verticaal en loodrecht in twee gedeeld door de centrale servicelijn. De centrale servicelijn zal 20 cm verder dan de servicelijn uitsteken. Het is heel belangrijk dat de 2 halve velden symmetrisch zijn. Alle lijnen moeten een breedte hebben van 5 cm.

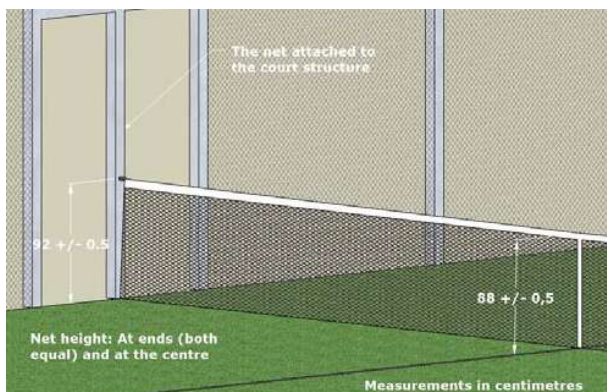


De minimum hoogte van de wanden moet 6 meter zijn, er mogen geen factoren zijn die de zone belemmeren (vb. verlichtingspalen).

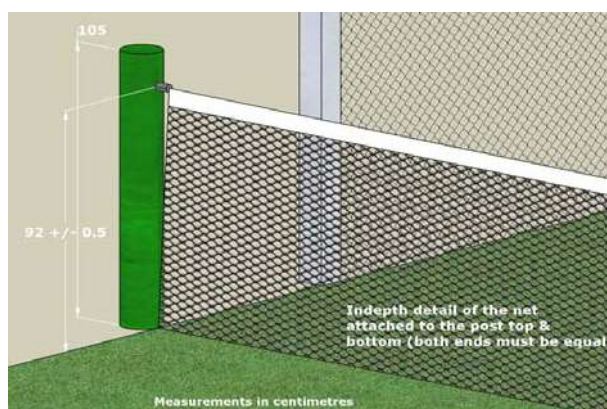


- Net

Het net moet 10 meter lang zijn en 0.88 meter hoog in het midden en stijgen tot 0.92 meter naar de uiteinden. De Tolerantie is maximum 0.005.

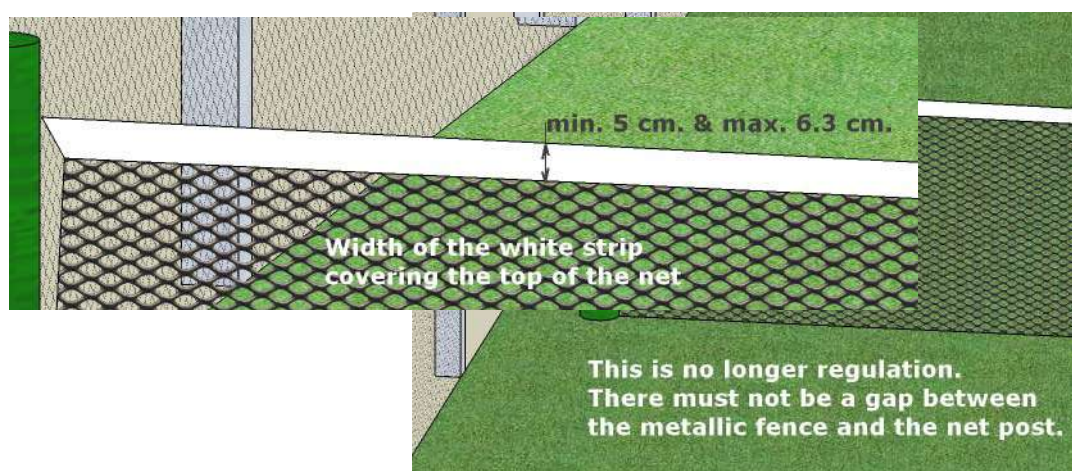


Het net wordt opgehangen met een metalen kabel met een diameter van maximum 0.01 meter. De uiteinden worden vast gehangen aan twee laterale palen met een maximale hoogte van 1.05 meter (of aan een andere structuur die de correcte spanning en afmetingen heeft).



Het mechanisme dat zorgt voor de kabelspanning moet zo gecreëerd zijn dat het geen gevaar of risico vormt voor de spelers. De buitenkant van de palen moet samenlopen met de afmetingen en grenzen van het veld (opening, ingang...). Ze mogen rond of vierkant zijn maar moeten ronde randen hebben.

Het net moet bovenaan een witte strip bevatten tussen de 5 en 6.3 cm met de spanningskabel eronder. Deze oppervlakte mag gebruikt worden voor reclame zolang het maar 1 kleur bevat.



Het net moet de volledige breedte van het net opvullen, er mag geen ruimte zijn tussen de uiteinden van het net en de buitenkant van het veld (de volgende tekening is verboden).

Het net moet gemaakt zijn uit synthetische vezels en het moet zodanig fijn geweven zijn dat de bal niet door het net kan passeren.

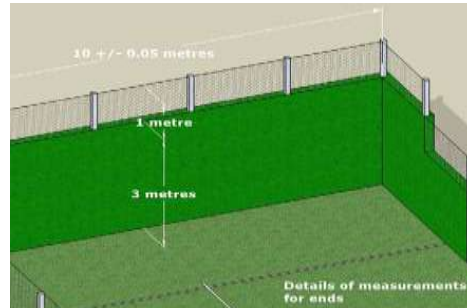
- Afsluitingen

Het veld moet volledig ingesloten zijn. Alle delen moeten gebouwd zijn met materiaal dat de normale bots van de bal toelaat, de metalen wand laat de bal niet botsen op de uniforme manier (dit is toegelaten).

- Eindmuur

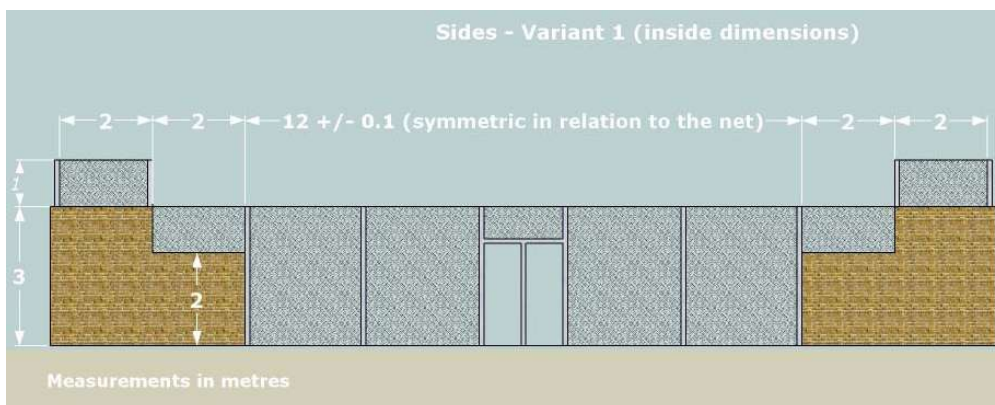
Een totale hoogte van 4 meter waarvan de eerste 3 meter muur of glas zijn, de laatste meter is metalen afsluiting.

- Zijmuur



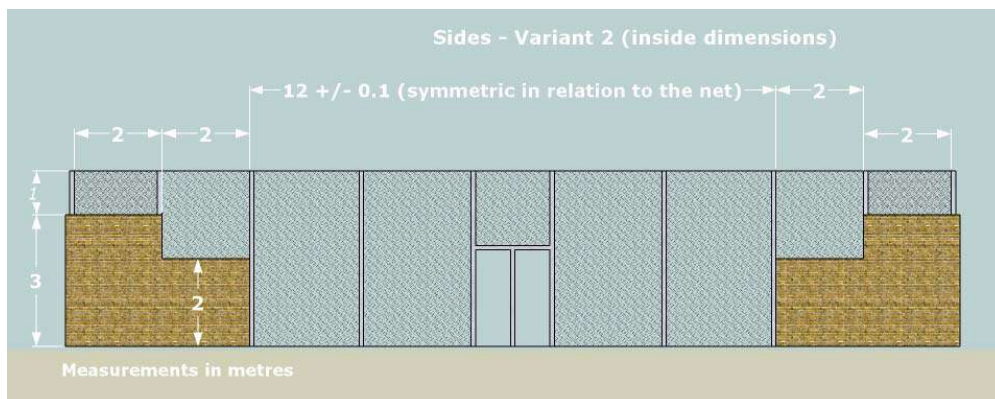
Variant 1:

Stenen muren aan de beide kanten van het veld, het eerste deel is 3 meter hoog en 2 meter lang, het tweede deel is 2 meter hoog en 2 meter lang. De rest van de zijmuren bestaan uit een metalen afsluiting, in het midden van het veld heb je een stuk van 12 meter lang en 3 meter hoog, aan het stuk muur van 2 meter hoog komt nog 1 meter boven en ook aan het stuk van 3 meter hoog komt nog 1 meter metaal boven.



Variant 2:

De muren zijn hetzelfde als bij variant 1. De metalen afsluiting gaat over de volledige zijmuur van het terrein een hoogte hebben van 4m.



De metalen afsluiting vormt 1 lijn met het andere materiaal. De muur moet gemaakt zijn uit doorzichtig of ondoorzichtig materiaal, het enige wat verplicht is, is dat de bal uniform botst.

Glasvelden moeten aan de volgende standaarden voldoen:

- Europese unie: UNE- EN 12150-1
- Andere landen: moeten hun eigen standaarden raadplegen.

De metalen afsluiting moet gemaakt zijn uit ruiten of vierkanten, simpel gedraaid of gesoldeerd. Er moeten altijd gaten in zijn, niet kleiner dan 5 cm en niet groter dan 7,08 cm. De aanbevolen dikte van de afsluiting is tussen de 1,6 mm en de 3 mm, met een maximum van 4 mm en een spanning waarop de bal kan botsen. Indien het hek gesoldeerd werd mag het niet gevaarlijk zijn voor schaafwonden of snijwonden.

- Grondoppervlakte

De oppervlakte van het veld moet gemaakt zijn uit doorlaatbaar cement, synthetisch materiaal of kunstmatig gras, zodat het een reguliere bots van de bal toelaat en het ophoping van water gaat vermijden. Toegelaten kleuren zijn groen, blauw of terracotta. De oppervlakte mag niet meer dan 3 mm verschillen, gemeten met een lat van 3 m (1/1000). Voor oppervlakten zonder drainage is de toegelaten helling 1 % vanaf het centrum van het veld naar de uiteinden.

Voor synthetisch en kunstmatig gras moeten de volgende voorwaarden voldaan zijn:

- Europese unie: gelijk aan de UNE 41958 IN.



- Andere landen: moeten hun eigen standaarden raadplegen

Impact absorptie	RF≥20%	Kunstmatig gras
Wrijving	0,4≤μ≤0,8	Kunstmatig gras
Verticale bots van de bal	≥80%	Kunstmatig gras Synthetische oppervlakte
Zandvulling	SiO <sub>2</sub> ≥96% CaO≤3% Ronde randen Korreligheid: 80% Ø16mm - 1,25mm Zichtbare vezellengte: 2mm-3mm	Kunstmatig gras

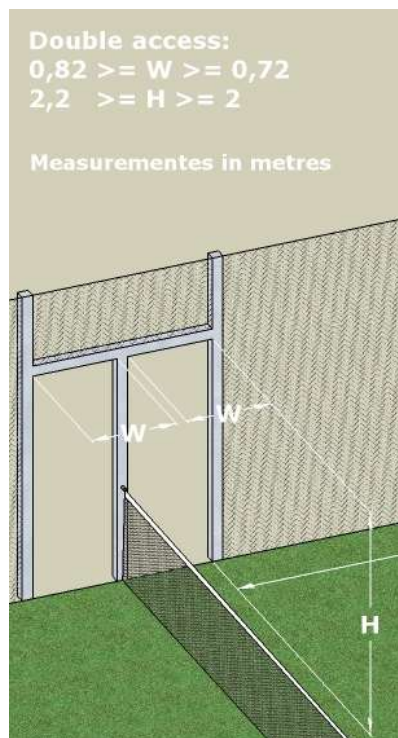
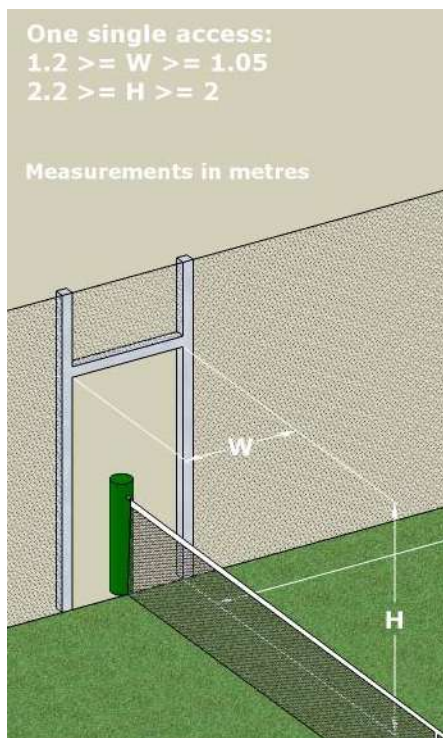
- Toegang tot de velden

De toegang tot de velden is aan de zijkant en symmetrisch met het net. Het is mogelijk dat er 1 deur is of 2, 1 aan elke kant, met of zonder deur. In het geval dat het veld geen deuren heeft in de voorziene ruimte maar een metalen of gelijkaardige structurele versterking met een staaf op de grond wordt dit als deel gezien van dezelfde structuur voor alle statutaire doelstellingen. Indien er geen staaf op de grond is, wordt dit verticale deel gezien als 'binnen het veld', onafhankelijk of er een lijn is geschilderd of niet.

De afmetingen zijn:

- Met 1 toegang aan de zijkant moet de opening minimum 1,05 op 2 meter en maximum 1,20 op 2,20 meter zijn.
- Met 2 toegangen aan de zijkant moeten de openingen minimum 0,72 op 2 meter en maximum 0,82 op 2,20 meter zijn.

De minimumafstand tussen de eindmuur en de ingang van het veld moet 9 meter zijn. Indien er al bestaande deuren zijn, moeten de handvaten of klinken aan de buitenkant van de deur zijn.



- Veiligheidszone en spelen uit het veld

Om uit het veld te kunnen spelen heeft elke zijde 2 ingangen nodig. Er mogen geen obstakels zijn buiten het veld in een zone van minimum 2 meter breed, 4 meter lang en 4 meter hoog.



- Verlichting

De verlichting mag niet geplaatst worden zodat het moeilijkheden veroorzaakt voor de spelers, het team en het publiek (te weinig zicht, in de weg staan...). Het moet aan de volgende standaarden voldoen:

- Europese unie: 12193 UNE-EN (verlichting sportfaciliteiten).
- Andere landen: moeten hun eigen standaarden raadplegen.

Lichtpalen moeten geplaatst worden buiten het veld. Als de palen in de veiligheidszone staan, kan er niet buiten het veld gespeeld worden. De lichten moeten een minimumhoogte hebben van de grond tot aan de projectors van 6 meter.



- Oriëntatie

De aanbevolen oriëntatie voor de lengte van het veld is Noord-Zuid, ook mogelijk is een variatie tussen Noord-Noordoost en Noord-West.

### 1.2. De bal

De ballen die gebruikt worden voor officiële competities in wedstrijden padel:

De bal is rond en de buitenkant vlak, het materiaal bestaat uit rubber. De kleuren van de bal zijn wit of geel. De diameter is tussen 6,35 en 6,37 cm en de bal weegt tussen 56 en 59,4 gram. De bots 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 bal moet een interne druk hebben tussen de 4,6 en 5,2 kg per 2,54 cm<sup>2</sup>. Wanneer er gespeeld wordt hoger dan 500m boven de zeespiegel wordt een ander type bal gebruikt. Alles is gelijk behalve als je de bal laat vallen van op 2,54 m moet de bots tussen de 121,92 en 135 cm zijn.

### 1.3. De padelracket

Het spel wordt gespeeld met een reglementaire racket (goedgekeurd door de internationale padel federatie). De racket is gemaakt uit 2 delen: het handvat (maximumlengte: 20 cm, maximumbreedte: 50 mm, maximumdikte: 50 mm) en de slagoppervlakte (variabele lengte, de lengte van de volledige racket mag niet hoger zijn dan 45,5 cm, niet breder dan 26 cm en niet dikker dan 38 mm). Bij een controle van de rackets wordt een tolerantie van 2,5% toegelaten in de dikte van de racket.

Het gewicht van de racket is afhankelijk van de speler. Iedere speler vindt bepaalde karakteristieken en factoren belangrijk. De balans van de racket is belangrijker dan het gewicht. Je kan kiezen voor een iets lichtere of zwaardere racket, afhankelijk wat voor de speler de beste balans geeft. Indien het niveau van de speler hoger is, gaat het gewicht van je racket ook omhoog. Dit heeft te maken met de snelheid van de bal en het spel. Indien je met een racket speelt die te zwaar is, voel je ongeveer na een half uur spelen dat je pols wordt overbelast. Meestal speelt een vrouw met een racket die tussen de 350 en 380 gram weegt. Een man speelt met een racket tussen de 370 en 400 gram. Een trucje is dat je de lichaamshoogte neemt vb. 1.70 meter en je dan een racket neemt tussen de 365 en 375 gram dus 5 gram boven en onder je lengte.

De slagoppervlakte van de racket is geperforeerd door een ongelimiteerd aantal rondvormige gaten, elk gemeten tussen de 9 en de 13 mm in het centrum van de racket (vanaf 4 cm van de rand niet meer toegestaan). De diameter, vorm, variabele lengte en breedte hebben geen invloed op het spel.

Padelrackets heb je in drie verschillende vormen:



1) Diamantvorm: deze racket is geschikt voor gevorderde spelers. Het gewicht van de racket ligt hoog waardoor je vooral de bal met meer kracht kan spelen.



2) Rond: deze racket is geschikt voor beginners. Het gewicht van de racket is gelijk op alle punten. Hierdoor kan je ook meer gecontroleerd spelen. Dat maakt dit soort racket gemakkelijk om te gebruiken.



3) Traanvorm: deze rackets zijn geschikt voor medium tot gevorderde spelers. Het gewicht van de racket ligt al iets meer naar boven.

Welke racket je kiest moet je als speler zelf aanvoelen.

De racket moet een niet-elastisch koordje hebben van maximum 35 cm vastgemaakt aan het handvat. Het is verplicht om het koordje rond de pols te hangen als bescherming tegen ongevallen.

Er bestaan heel veel verschillende merken van rackets. Vele tennismerken zijn ook padelracketten gaan produceren. Er zijn ook merken exclusief voor de sport padel. Hieronder de verschillende merken: all padel, akkeron, black crown, bristol, bull padel, dabber, davor, dunlop, geo 6.1, issue, magic, maxpeed, maxxon, monqpadel, mystica, paddle coach, padel lobb, puma, rafale, royal padel, sane, side spin, sola, spespielerein, star vie, steel custom, timing padel, top forceur, vairo, varlion, vision, vita nuova.

De prijzen van een racket kunnen veel variëren. Voor beginnende spelers of personen die weinig spelen heb je rackets tussen de 20 en 60 euro. Om te starten koop je beter een goedkopere racket, naarmate je beter wordt in de sport en ook meer gaat spelen kan je een duurdere racket aankopen. Voor een racket van een goede kwaliteit betaal je tussen de 90 en 150 euro. Dit is geschikt voor goede tot zeer goede spelers. Je hebt ook rackets van boven de 150 euro maar deze zijn enkel nodig voor spelers die aan grote toernooien deelnemen. Naarmate de prijs van de racket stijgt, wordt de kwaliteit van het materiaal beter.

- Kledij

De meeste merken die rackets produceren, maken ook kledij voor padel. Dit is gewone sportkledij, ongeveer dezelfde stijl als bij tennis. Je hebt verschillende mogelijkheden vb. voor mannen een T-shirt of polo met een short of lange broek. Bij vrouwen een T-shirt of polo met een short, rokje, lange broek... De kledij moet comfortabel zijn om te sporten.

- Schoenen

Aangezien padel een sport is waar veel en snelle verplaatsingen plaatsvinden, is het kiezen van goede sportschoenen zeer belangrijk. De schoenen moeten een goede grip hebben op de ondergrond zodat je niet gemakkelijk wegschuift (door het zand op het veld). Aangezien de speler vaak loopt, springt moeten de voeten een zware impact verdragen, het is dus belangrijk

dat de schoenen deze impact verkleinen. De padelschoenen zijn gelijkaardig aan tennisschoenen.

- Uitrusting

De spelers dragen passende sportkledij en –schoenen. Mouwloze T-shirts en/of zwemkledij zijn niet toegelaten. Spelers die in team spelen worden aangeraden (niet verplicht) om dezelfde kledij te dragen. In internationale toernooien moet de scheidsrechter iets dragen dat hem identificeert.

## DEEL 2: SPELREGELS EN NORMEN PADEL

---

### 1.1 Spelregels

#### **Regel 1: score in het spel**

Als telkens hetzelfde team punten maakt, gaat dit als volgt: het eerste punt 15, het tweede 30, het derde 40 en het vierde, spel. Dan is het 1-0 voor het team die telkens de punten maakte. Indien de 2 teams 40 punten hebben dan heeft het team die het volgende punt scoort voordeel, als ze daarna terug een punt scoren, hebben zij de game gewonnen. Indien de andere ploeg het tweede punt wint dan is de stand terug 40-40 met andere woorden moet je als team 2 punten na elkaar winnen voordat je het spel kan winnen. Het team die het eerst 6 spelletjes wint gaat de set winnen. Indien de stand 5-5 is moet je winnen met 2 spelletjes verschil dus 7-5. Indien de stand 6-6 is wordt er een tiebreak gespeeld.

De tiebreakprocedure:

- De speler die aan de beurt is om te serveren, serveert 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 twee punten. Eerst vanaf links en daarna vanaf rechts.
- Er is een normale telling (1, 2, 3).
- De partij die het eerst 7 punten haalt (met een verschil van twee punten), wint de tiebreak. De set is dan gewonnen met 7-6.
- Na iedere 6 punten in de tiebreak moeten de spelers wisselen van speelhelft.
- De partij die het eerst serveerde in de tiebreak, moet ontvanger zijn in de eerste game van de volgende set.

Het team die het eerst 2 sets wint, is de winnaar van de match.

#### **Regel 2: tijden**

De scheidsrechter kan beslissen dat de match wordt verloren als de speler 10 minuten te laat is op de wedstrijd, dit geldt niet als de speler te laat is door overmacht.

Tussen 2 matches is er een verplichte stop van 5 minuten. Vanaf de match begonnen is, zijn er geen rustperiodes tot de match geëindigd is. Een match mag niet later beginnen omdat een speler moet recuperen, instructies of advies ontvangen. Maximum 20 seconden is toegestaan tussen punten, maximum 90 seconden is toegestaan 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 voorzien voor de speler om het probleem op te lossen. Er wordt een aankondiging gegeven voor de match met het toegelaten aantal stops voor het toilet of om te wisselen van kleren.

Als een match moet worden stilgelegd door regen, te weinig licht, een ongeval... heeft de speler het recht om terug op te warmen. Dit volgens volgende regels:

- 0-5 minuten: geen opwarming
- 6-20 minuten: 3 minuten opwarming
- > 21 minuten: 5 minuten opwarming

De match start terug exact zoals hij werd stilgelegd onder andere: de score, speler die serveert, zelfde plaats op het veld... Als de wedstrijd wordt stilgelegd door te weinig licht, moet de match gestopt worden bij een even aantal spelletjes in de set die men aan het spelen is, zodat wanneer de match terug start beide teams terug aan dezelfde kant staan zoals wanneer de match werd gestopt. In geval van een blessure of behandelbare medische condities bij de speler is een stop van 3 minuten toegelaten, dit mag worden herhaald in de volgende 2 wissels van kant maar binnen de toegestane tijd. Je mag slechts 1 keer per speler medische hulp krijgen, dit kan je niet overdragen op je partner. Bij een ongeval die een onrechtstreeks resultaat is van het spel maar die wel een van de spelers beïnvloed, kan de scheidsrechter een maximale onderbreking van 15 minuten toestaan. Vanaf een speler een bloedwonde heeft kan hij de match niet verder spelen.

### **Regel 3: positie van de spelers**

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

### **Regel 4: kiezen van de kant en opslag**

De keuze van kant, wie er eerst gaat serveren en wie ontvangen, zal beslist worden door een toss van een munt. Het paar die de toss wint, mag kiezen tussen:

- Eerst serveren of ontvangen. Dan mag het andere team kiezen welke kant.
- Een kant kiezen. Dan mag het andere team kiezen serveren of ontvangen.
- Voorstellen dat de tegenpartij eerst mag kiezen.



**Regel 5: wisselen van kant**

Spelers moeten wisselen van kant na de 1<sup>ste</sup>, 3<sup>de</sup> en telkens als je de twee getallen optelt bij een oneven cijfer. Bij een tiebreak gaan de spelers telkens wisselen na 6 punten. Indien er werd vergeten om te wisselen van veld, gebeurt dit vanaf men de fout ontdekt, de punten die ervoor waren gespeeld blijven geldig.

**Regel 6: de opslag**

Alle punten starten met een opslag. Als de eerste opslag niet geldig is, heb je nog een tweede service. De opslag verloopt als volgt:

- a) De serveerder staat verplicht met zijn 2 voeten achter de servicelijn en moet daar blijven tot de bal is opgeslagen.
- b) De serveerder moet de bal laten botsen in de zone achter de servicelijn.
- c) De serveerder mag de servicelijn niet raken met zijn voeten (ook niet de imaginaire lijn).
- d) De hoogte van de bal moet onder de heup zijn op het moment dat de speler de bal raakt, er moet minstens met 1 voet contact zijn met de grond.
- e) De bal wordt geserveerd vanaf de rechterkant van het veld en het moet diagonaal over het net worden gespeeld. De bal moet botsen binnen de lijnen (diagonaal en voor de servicelijn). Er wordt gespeeld tot 1 team een punt maakt. De volgende opslag vindt plaats aan de linkerkant.
- f) Een speler mag niet wandelen, lopen of springen tijdens de opslag. Enkel kleine bewegingen die de servicepositie niet beïnvloeden zijn toegelaten.
- g) Vanaf er contact is met de bal of er is een intentie om op de bal te slaan, wordt dit gezien als een opslag.
- h) Als de opslag per ongeluk van aan de verkeerde kant wordt geslagen, tellen de punten toch mee. Vanaf de fout wordt opgemerkt, wordt er terug van aan de correcte kant geserveerd.
- i) Voor de start van een set kiezen de spelers wie van de 2 eerst gaat serveren. Eens de volgorde vaststaat kan deze niet veranderen gedurende de set.
- j) Indien de verkeerde speler aan het serveren is, moet er worden gewisseld vanaf de fout ontdekt wordt. Alle punten blijven geldig.
- k) De speler zal niet serveren tot de ontvanger klaar is.

**Regel 7: servicefouten**

De service is fout in volgende situaties:

- a) Wanneer hij punt a) of f) verbreekt bij regel 6.
- b) Wanneer de serveerder de bal mist als hij er probeert op te slaan.
- c) Als de bal buiten de voorziene opslagoppervlakte vliegt.
- d) Als de bal botst in de voorziene opslagoppervlakte en daarna tegen de metalen afsluiting botst.
- e) Als de bal botst in de voorziene opslagoppervlakte en daarna direct uit het veld vliegt (als het niet toegelaten is om uit het veld te spelen).

**Regel 8: terugslaan op de service**

- a) De speler die de service ontvangt moet wachten tot de bal botst vooraleer ze mogen terugslaan. Ze moeten er voor zorgen dat ze de bal terugslaan voordat de bal voor de tweede keer botst.
- b) De ontvangende spelers in het eerste spel van de set gaan beslissen wie er de eerste service ontvangt. Deze speler zal telkens de eerste opslag ontvangen van elk spel tot het einde van de set. Elke speler ontvangt afwisselend de opslag gedurende het spel.
- c) Als de bal een van de ontvangende spelers of hun racket raakt voor de bots van de bal is het punt in het voordeel van de serveerder.

**Regel 9: LET-service of herhaalde service**

De service zal worden herhaald:

- a) Als de bal die gespeeld werd het net raakt en dan landt in de voorziene serveeroppervlakte en het niet de metalen afsluiting raakt voor de tweede bots.
- b) Als de bal na het raken van het net een speler of iets dat de speler aanheeft of draagt (racket) raakt.
- c) Als de bal wordt geserveerd als de ontvanger nog niet klaar is.

**Regel 10: LET-punt of herhaling van een punt**

Een punt waarover gediscussieerd wordt, is een `LET`:

- a) Als de bal kapotgaat tijdens het spel.
- b) Als een voorwerp, die niet tot het spel behoort, op het veld komt.
- c) Bij onvoorziene situaties die niets te maken hebben met de spelers.

De spelers moeten aan de scheidsrechter vragen of een LET mogelijk is. De scheidsrechter beslist of het punt opnieuw wordt gespeeld.

#### **Regel 11: tussenkomst van de scheidsrechter**

Wanneer een speler een opzettelijk of onvrijwillige fout maakt tijdens het spel zal de scheidsrechter het punt geven aan de tegenstander.

#### **Regel 12: de bal in het spel**

De bal wordt afwisselend geraakt door elk team. De bal is in het spel vanaf een geldige opslag tot er een punt wordt gemaakt. Als de bal na de bots op de muur of de metalen afsluiting botst moet de bal worden teruggespeeld voordat hij botst voor de tweede keer.

#### **Regel 13: puntenverlies**

Spelers verliezen een punt:

- a) Als 1 van de spelers, hun racket of iets dat ze dragen het net, de palen van het net of de kabel van het net aanraakt.
- b) Als de bal voor de tweede keer botst vooraleer de bal wordt teruggeslagen.
- c) Als de bal na de bots over de eindmuur, zijmuur, deur gaat en je niet kan terugspelen voor de tweede bots.
- d) Als de speler de bal terugspeelt alvorens de bal over het net is.
- e) Als 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.
- f) Als de speler de bal direct of na het raken van de muur terugspeelt en de bal tegen het net vliegt.
- g) Als de speler de bal 2 keer raakt.
- h) Als na het terugspelen de bal de speler of zijn teamgenoot raakt.

- i) Als na het terugspelen de bal eerst de metalen afsluiting, de grond... op hun eigen veld raakt.
- j) Als de bal wordt geraakt door een padelracket die gegooid wordt richting de bal.
- h) Als een speler over het net springt wanneer het punt gespeeld wordt.
- i) Als de 2 spelers tegelijkertijd of achtereenvolgens de bal aanraken, de bal mag enkel worden gespeeld door 1 lid van het team.
- j) Als de speler die de bal terugslaat met 1 of beide voeten buiten het veld staat (tenzij buiten het veld spelen werd toegelaten).
- k) Als er 2 opslagfouten na elkaar plaatsvinden.

**Regel 14: correct terugslaan**

Het is correct wanneer:

- a) Je op de bal hebt geslagen en de bal komt terecht op de tegenspelers hun kledij, lichaam of padelracket.
- b) De bal direct botst op de grond van de tegenspelers of dat de bal eerst botst tegen je eigen muur en dan botst op de grond van de tegenspelers.
- c) De bal botst in het vak van de tegenstanders en daarna de metalen afsluiting raakt.
- d) Je de bal in een bepaalde richting en met veel kracht raakt, de bal botst in het veld van de tegenstanders en vliegt buiten het veld.
- e) De bal het net raakt en dan valt in het vak van de tegenstanders.
- f) De bal die gespeeld wordt een object op de grond raakt op het veld van de tegenstander (vb. een bal).
- g) De bal correct botst in het vak van de tegenstanders, botst tegen gelijk welk deel van het veld (vb. muur) en gaat terug naar het vak van het team die op de bal hebben geslagen.
- h) Je na een bal die uit het veld vliegt je ook kan terugspelen in het correcte vak of tegen het net van de tegenstander.

**Regel 15: punt gewonnen**

Je wint een punt:

- a) Als achter de bots in het veld van de tegenstanders de bal uit het veld vliegt als gevolg van een gat in de metalen omheining of als de bal vast zit tussen de metalen omheining.
- b) Als achter de bots in het veld van de tegenstanders de bal vastzit in de platte horizontale oppervlakte bovenaan de muur.

#### **Regel 16: wisselen van ballen**

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

- a) De productie en het model van de ballen.
- b) Het aantal ballen die worden gebruikt in de match (2 of 3).
- c) Regels om de ballen te wisselen:
  - 1. Na een vastgesteld aantal even spelletjes. De opwarming wordt meegerekend als 2 spelletjes, de tie-break als 1. Het wisselen van de bal mag niet plaatsvinden aan het begin van de tie-break. In dit geval wordt het wisselen van de bal uitgesteld tot het 2<sup>de</sup> spelletje van de volgende set.
  - 2. Aan het begin van een set.

In geval de verandering van de bal moet plaatsvinden na een vastgelegd aantal spelletjes maar dit niet gebeurt, moet de fout verbeterd worden wanneer het de beurt is aan het team dat zou moeten opgeslagen hebben met nieuwe ballen voordat de fout was ontdekt. Hierna worden de ballen gewisseld zoals normaal werd afgesproken. Als er een bal verloren, kapot of slecht is, zal de scheidsrechter een wissel met een bal in goede conditie toestaan. Er moeten minimum 2 goede ballen zijn om te starten.

#### 1.2. Etiquette en gedragsnormen

##### - STIPTHEID

Matchen volgen elkaar op zonder vertraging zoals de tijden worden aangegeven op de matchschema's. Het tijdstip van de match wordt voldoende op voorhand gepubliceerd en de spelers zijn verplicht om zichzelf te informeren. De volgorde van de matchen kan niet worden gewijzigd zonder de toelating van de scheidsrechter van het toernooi.

##### - UITRUSTING

De spelers dragen passende sportkledij en –schoenen. Mouwloze t-shirts en/of zwemkledij zijn niet toegelaten. Spelers die in team spelen worden aangeraden (niet verplicht) om dezelfde

kledij te dragen. In internationale toernooien moet de scheidsrechter iets dragen dat hem identificeert.

- IDENTIFICATIE

Deelnemers moeten zichzelf identificeren met hun identiteit, nationaliteit en leeftijd en in het algemeen nog andere documentatie in verband met de competitie wanneer dit gevraagd wordt door de scheidsrechter.

### 1.3. Gedrag en discipline

Spelers gedragen zich beleefd en met respect tegenover andere mensen gedurende een competitie, of dat ze nu deelnemen of niet. Coaches gedragen zich zoals het moet, wetende dat de sancties dat worden gegeven aan de personen die kijken naar de match kunnen worden overgedragen op de spelers.

- MATCHOMGEVING

Spelers mogen de aangegeven zone tijdens een match niet verlaten (ook niet in de opwarming), zonder de toelating van de scheidsrechter. De aangegeven zone wordt verstaan als het veld en de omgeving.

- ADVIES EN INSTRUCTIES

Spelers en teams mogen instructies ontvangen tijdens de match van een coach gedurende een competitie match zolang dit plaatsvindt tijdens de rusttijden.

- PRIJSUITREIKING

De spelers of teams die spelen in de finale van een match moeten aanwezig zijn op de prijsuitreiking gehouden aan het einde van de competitie, tenzij ze niet aanwezig kunnen zijn door een kwetsuur of door andere geldige redenen.

- ONONDERBROKEN SPEL OF VERTRAGINGEN

Indien een match gestart is moet er worden verder gespeeld en geen enkele speler mag dit vertragen zonder een geldige reden.

- HOOR- EN ZICHTBARE OBSCENITEITEN

Dit wordt gedefinieerd als taalgebruik begrepen als aanvallend. Er wordt zodanig luid gesproken dat de scheidsrechter, toeschouwers en organisatoren van de match het kunnen horen. Zichtbare obsceniteiten worden gedefinieerd als tekens of gebaren met de handen, padelracket, ballen of andere delen van het lichaam die een aanvallende betekenis hebben.

- **BALMISBRUIK**

De spelers mogen de bal niet gooien of slaan op spelers, uit het veld, over het net als ze niet aan het spelen zijn.

- **MISBRUIK VAN DE PADEL RACKET OF DE UITRUSTING**

Spelers mogen met hun padelracket nooit gooien, slaan op de muren, de grond, het net, de scheidsrechters stoel, de metalen omheining.

- **VERBAAL EN FYSIEK MISBRUIK OF AGRESSIE**

Agressief, onsportief gedrag, attitudes en gebaren door spelers wordt niet getolereerd.

- **BESTE INSPANNING**

Alle spelers moeten hun uiterste best doen om de matches waaraan ze deelnemen te winnen.

- **ONSPORTIVITEIT**

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

- **STRAFSANCTIES**

Ongepastheden, schendingen van de regels tijdens de les of de match worden niet getolereerd en de persoon zal worden gesanctioneerd door de scheidsrechter van de competitie in overeenstemming met de volgorde van de straffen:

1. Eerste schending: waarschuwing
2. Tweede schending: waarschuwing met puntenverlies
3. Derde schending: waarschuwing met diskwalificatie

Onafhankelijk van het bovenstaande heeft het competitiecomité ook nog de mogelijkheid om andere straffen op te leggen voor dezelfde schending.

- **DIRECTE DISKWALIFICATIE**

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