



padel arena

REGLES DU PADEL

Le SERVICE :

- Les pieds derrière sa ligne de service, le serveur laisse rebondir 1 fois la balle avant de servir à la cuillère et en diagonale (hauteur maximale = la taille)
- Si la balle touche la structure ou le filet avant son 1^{er} rebond dans le carré de service adverse, le service est faux.
- Après rebond dans le carré de service adverse, si la balle touche le grillage avant le 2^{ème} rebond, le service est faux.
- Le serveur dispose d'un 2nd service si sa 1^{ère} balle est faute.

Les ÉCHANGES :

- Comme au tennis, le joueur ne touche qu'une fois la balle avant de la retourner dans le camp adverse.
- La balle doit rebondir au maximum 1 fois au sol avant d'être renvoyée.
- Après le rebond dans sa partie de terrain, le joueur peut laisser la balle touchée la structure (vitre ou grillage) avant de la jouer.
- Le joueur peut s'aider de toutes les parties vitrées (et non les grilles) pour renvoyer la balle
- Les joueurs peuvent renvoyer la balle de volée avant rebond.
- La balle devra toucher le sol de la partie adverse avant la structure pour être bonne.

Le SMASH :

- Un smash est considéré comme gagnant si la balle rebondit dans le camp adverse et sort de l'aire de jeu (ou touche le filet blanc).
- Le point est également gagné si la balle du « smasheur » rebondit dans le camp adverse puis contre la structure avant de revenir dans son camp sans être touchée par un adversaire.
- Dans ce même cas de figure, l'échange continue si la balle est touchée par un adversaire avant de revenir dans le camp de l'équipe du « smasheur ».