



Nederlandse
Padelbond

Spelregels 2018

Inhoudsopgave

1	Spelregels en normen	2
1.1	Puntentelling	2
1.2	Tijden	3
1.3	Positie van de spelers	4
1.4	Kiezen van kant en opslag	4
1.5	Wisselen van kant	4
1.6	Service	4
1.7	Servicefouten	5
1.8	Terugslaan op de service	5
1.9	Let-service of herhaalde service	5
1.10	Let-punt of herhaling van een punt	5
1.11	Tussenkost van de scheidsrechter	5
1.12	De bal in het spel	5
1.13	Puntenverlies	6
1.14	Correct terugslaan	6
1.15	Punt gewonnen	6
1.16	Ballen wisselen	7
2	Etiquette en gedragsnormen	8
2.1	Stiptheid	8
2.2	Uitrusting	8
2.3	Identificatie	8
2.4	Gedrag en discipline	8
2.5	Wedstrijdomgeving	8
2.6	Advies en instructies	8
2.7	Prijsuitreiking	8
2.8	Ononderbroken spel of vertragingen	8
2.9	Hoor- en zichtbare obsceniteiten	9
2.10	Balmisbruik	9
2.11	Misbruik van het padelracket of de uitrusting	9
2.12	Verbaal en fysiek misbruik of agressie	9
2.13	Inspanning	9
2.14	Onsportiviteit	9
2.15	Strafsancties	9
2.16	Directe diskwalificatie	9

1 Spelregels en normen

1.1 Puntentelling

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

Game

Als telkens hetzelfde team punten maakt, gaat dit als volgt:

- het eerste punt is 15;
- het tweede 30;
- het derde 40;
- het vierde punt is een game.

Op dit moment is het 1-0 voor het team die telkens de punten maakte. Het kan echter zo zijn dat beide teams gelijk opgaan en beide 40 punten hebben (deuce). Een team kan een pas game winnen met 2 punten verschil. Dus het team dat het volgende punt scoort, heeft eerst voordeel (advantage). Pas na het scoren van het tweede punt, wint het de game. Dit kan overigens even duren, wanneer het andere team telkens ook een punt weet te pakken.

Set

Het team dat het eerst 6 games wint, wint de set. Ook hier geldt dat je pas een set kunt winnen met twee punten verschil. Dus bij een stand van 5-5, wint het team de set pas als het op 7-5 komt. Indien de stand 6-6 is, wordt er een tiebreak gespeeld. Dit kan worden beschouwd als een bijzondere game, waarvoor de volgende regels gelden:

- er is een normale telling (1, 2, 3);
- de eerste service is vanaf rechts voor het eerste punt;
- de tegenpartij serveert daarna vanaf links voor het tweede punt en vervolgens vanaf rechts voor het derde punt;
- iedere speler serveert daarna steeds voor 2 punten, eerst vanaf links en daarna vanaf rechts;
- na elke 6 punten in de tiebreak wisselen de spelers van helft;
- de partij die het eerst 7 punten haalt (met een verschil van 2 punten), wint de tiebreak. De set is dan gewonnen met 7-6;
- de partij die het eerst serveerde in de tiebreak, moet ontvanger zijn in de eerste game van de volgende set.

Match

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

1.2 Tijden

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

- de scheidsrechter kan beslissen dat de wedstrijd wordt verloren als een team tien minuten te laat op het veld verschijnt. Dit geldt niet als het team te laat is door overmacht;
- een wedstrijd mag niet later beginnen omdat een speler moet herstellen of instructies of advies krijgt van de coach;
- tussen twee wedstrijden is een verplichte stop van vijf minuten;
- wanneer de wedstrijd eenmaal begonnen is, gelden de volgende tijdregels:
 - o maximaal 20 seconden tijd tussen punten;
 - o maximaal 90 seconden om te wisselen van kant;
 - o maximum 120 seconden rust na het einde van een set. Deze rusttijd start vanaf het moment dat het laatste punt van de set wordt gespeeld tot de eerste opslag van de volgende set;
- bij onvoorziene omstandigheden zoals wisseling van kleren, schoenen of uitrusting is er tijd voor de speler om het probleem op te lossen. Voor de wedstrijd wordt het toegelaten aantal stops voor wc-gebruik of om te wisselen van kleren aangekondigd.

Stilleggen van de wedstrijd

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

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

1.3 Positie van de spelers

Elk team staat aan een kant van het net. De speler die gaat serveren, speelt de bal diagonaal naar de tegenspeler – in welk vak de bal moet komen, leest u in paragraaf 1.6. Waar de andere spelers staan, is volledig vrij. Meestal staat de partner van de serveerder 2m van het net. De ontvangende partij staat ongeveer ter hoogte van de servicelijn.

1.4 Kiezen van kant en opslag

De keuze van kant, wie er eerst gaat serveren en wie ontvangen, wordt beslist door een munt te tossen. Het paar dat de toss wint, mag kiezen tussen:

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

1.5 Wisselen van kant

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

1.6 Service

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

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

1.7 Servicefouten

De service is fout in volgende situaties:

- wanneer de serveerder punt a) of f) verbreekt bij regel 1.6;
- wanneer de serveerder de bal mist als hij probeert op te slaan;
- als de bal buiten de voorziene serviceoppervlakte vliegt;
- als de bal stuit in de voorziene serviceoppervlakte en daarna tegen de metalen afsluiting komt;
- als de bal stuit in de voorziene serviceoppervlakte en daarna direct uit het veld vliegt (als het niet toegelaten is om uit het veld te spelen).

1.8 Terugslaan op de service

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

1.9 Let-service of herhaalde service

De service wordt herhaald (let-service) wanneer:

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

1.10 Let-punt of herhaling van een punt

De spelers kunnen aan de scheidsrechter vragen of een let mogelijk is. De scheidsrechter beslist of het punt opnieuw wordt gespeeld. Een punt waarover gediscussieerd wordt, is een let-punt wanneer:

- de bal kapotgaat tijdens het spel;
- een voorwerp dat niet tot het spel behoort, op het veld komt;
- onvoorziene situaties ontstaan die niets te maken hebben met de spelers.

1.11 Tussenkoms van de scheidsrechter

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

1.12 De bal in het spel

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

1.13 Puntenverlies

Spelers verliezen een punt wanneer:

- een van de spelers, hun racket of iets dat ze dragen het net, de palen van het net of de kabel van het net raakt of elk gedeelte van de kant van de tegenstander geraakt wordt; de eventueel aanwezige verticale paal boven het net wordt beschouwd als neutrale zone en mag dus vastgepakt worden.
- de bal voor de tweede keer stuit alvorens hij wordt teruggeslagen;
- de bal na de stuit over de eindmuur gaat
- de bal na de stuit over de zijmuur of door de deur gaat en je hem niet kan terugspelen voor de tweede stuit (als buiten het veld spelen is toegestaan);
- de bal wordt teruggespeeld alvorens hij over het net is;
- de speler de bal direct of na het raken van de muur terugspeelt en de bal direct de muur of de metalen afsluiting van de tegenstanders raakt;
- de speler de bal direct of na het raken van de muur terugspeelt en de bal tegen het net vliegt;
- de speler de bal twee keer raakt;
- na het terugspelen de bal de speler of zijn teamgenoot raakt;
- na het terugspelen de bal eerst de metalen afsluiting, de grond et cetera raakt op de kant van de terugspelende partij;
- de bal wordt geraakt door een racket die richting de bal wordt gegooid;
- een speler over het net springt wanneer het punt gespeeld wordt;
- twee spelers van hetzelfde team tegelijkertijd of achtereenvolgens de bal raken. De bal mag enkel worden gespeeld door één lid van het team;
- de speler die de bal terugslaat met één of beide voeten buiten het veld staat (tenzij buiten het veld spelen is toegelaten);
- er twee opslagfouten na elkaar zijn gemaakt.

1.14 Correct terugslaan

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

- de bal terecht komt op de tegenspelers, hun kledij, lichaam of padelracket;
- de bal direct op de grond van de tegenspelers stuit of via de muur van de spelende partij op de grond van de tegenspelers stuit;
- de bal stuit in het vak van de tegenstanders en daarna de metalen afsluiting raakt;
- de bal stuit in het veld van de tegenstander en buiten het veld vliegt;
- de bal het net raakt en vervolgens in het vak van de tegenstanders valt;
- de bal een object op de grond raakt op het veld van de tegenstander (bijv. een andere bal);
- de bal correct stuit in het vak van de tegenstanders, vervolgens via een deel van het veld (bijv. de muur) terug in het vak van het team komt dat de bal heeft geslagen;
- de bal nadat deze uit het veld is gevlogen teruggespeeld wordt in het correcte vak of het net van de tegenstander.

1.15 Punt gewonnen

Je wint een punt wanneer:

- achter de stuit in het veld van de tegenstander de bal uit het veld vliegt als gevolg van een gat in de metalen omheining of als de bal vastzit tussen de metalen omheining;

- achter de stuit in het veld van de tegenstanders de bal vastzit in de platte horizontale oppervlakte bovenaan de muur.

1.16 Ballen wisselen

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

- de productie en het model van de ballen;
- het aantal ballen dat wordt gebruikt in de wedstrijd (2 of 3);
- regels om de ballen te wisselen:
 1. na een vastgesteld aantal even games. De warming-up wordt meegerekend als twee games, de tiebreak als één. Het wisselen van de bal mag niet plaatsvinden aan het begin van de tiebreak. In dit geval wordt het wisselen van de bal uitgesteld tot de tweede game van de volgende set;
 2. aan het begin van een set. In geval het wisselen van de bal moet plaatsvinden na een vastgelegd aantal games, maar dit niet gebeurt, moet de fout verbeterd worden wanneer het de beurt is aan het team dat zou opgeslagen had moeten hebben met nieuwe ballen voordat de fout was ontdekt. Hierna worden de ballen gewisseld zoals afgesproken. Als er een bal kwijt, kapot of slecht is, zal de scheidsrechter een wissel met een bal in goede conditie toestaan. Er moeten minimaal twee goede ballen zijn om te starten.

2 Etiquette en gedragsnormen

2.1 Stiptheid

Wedstrijden volgen elkaar op zonder vertraging – de tijden die worden aangegeven op de wedstrijdschema's worden hierbij in acht gehouden. Het tijdstip van de wedstrijd wordt ruim op voorhand gepubliceerd en de spelers zijn verplicht zichzelf te informeren. De volgorde van de wedstrijden kan niet worden gewijzigd zonder toestemming van de scheidsrechter van het toernooi.

2.2 Uitrusting

De spelers dragen gepaste sportkledij en -schoenen. Mouwloze T-shirts en/of zwemkledij zijn niet toegelaten. Spelers uit hetzelfde team spelen wordt aangeraden (niet verplicht) dezelfde kledij te dragen. In internationale toernooien moet de scheidsrechter iets dragen dat hem identificeert.

2.3 Identificatie

Deelnemers moeten zichzelf kunnen identificeren middels een officieel identiteitsbewijs (id-pas, rijbewijs, paspoort). Wanneer het in verband met de wedstrijd andere documentatie (bijv. clublidmaatschap) vereist is, moet dit bij wedstrijden ook getoond worden op vraag van de scheidsrechter.

2.4 Gedrag en discipline

Spelers gedragen zich beleefd en met respect tegenover anderen gedurende een wedstrijd, of ze nu zelf spelen of niet. Dit geldt ook voor coaches: sancties die worden gegeven aan de toeschouwers kunnen worden overgedragen op de spelers.

2.5 Wedstrijdomgeving

Spelers mogen de aangegeven zone tijdens een wedstrijd niet verlaten (ook niet in de warming-up) zonder de toestemming van de scheidsrechter. De aangegeven zone wordt verstaan als het veld en de omgeving.

2.6 Advies en instructies

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

2.7 Prijsuitreiking

Finalisten moeten aanwezig zijn op de prijsuitreiking. Een uitzondering op deze regel kan zijn een blessure of andere geldige reden.

2.8 Ononderbroken spel of vertragingen

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

2.9 Hoor- en zichtbare obsceniteiten

Dit wordt gedefinieerd als agressief taalgebruik: er wordt zodanig luid gesproken dat de scheidsrechter, toeschouwers en organisatoren van de wedstrijd het kunnen horen. Zichtbare obsceniteiten worden gedefinieerd als tekens en gebaren met een agressieve betekenis, gemaakt met het lichaam of voorwerpen als het padelracket of de -ballen.

2.10 Balmisbruik

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

2.11 Misbruik van het padelracket of de uitrusting

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

2.12 Verbaal en fysiek misbruik of agressie

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

2.13 Inspanning

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

2.14 Onsportiviteit

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

2.15 Strafsancties

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

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

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

2.16 Directe diskwalificatie

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