



PADEL

LES RÈGLES DU JEU

I – LE TERRAIN (Cf. Cahier des Charges FFT - Construction d'un terrain de Padel)

L'aire de jeu est un rectangle de 10 mètres de large et de 20 mètres de long, avec deux zones de service. Le rectangle est divisé en son milieu par un filet, et il n'y a pas de couloirs. Le terrain est fermé sur le fond et les côtés par des vitres et des grilles.

Les accès au terrain sont symétriques et situés au centre de celui-ci. Il est recommandé d'avoir deux accès. Chaque accès est composé d'une ou de deux ouverture(s), chaque ouverture pouvant disposer ou non d'une porte.

Les dimensions des ouvertures doivent être celles-ci :

- avec une ouverture latérale sans séparation : espace libre de 0,83 m de chaque côté du poteau de filet et d'une hauteur comprise entre 2 et 2,2 m.
- avec une ouverture latérale avec séparation : chaque espace libre doit être d'une largeur minimale de 0,83 m et d'une hauteur comprise entre 2 et 2,2 m.

La distance minimale entre la paroi du fond de court et l'ouverture vers l'extérieur doit être de 9 m. Dans le cas où le terrain comporte des portes, les gonds des portes doivent être tournés vers l'extérieur du terrain.

Les lignes de service, parallèles au filet, se situent à 6,95m de celui-ci. Toutes les lignes ont une largeur de 5 cm. Par conséquent, le bord externe de la ligne de service se situe à 7m du filet (ligne comprise).

La ligne centrale, qui permet de définir des « carrés de service » identiques (en réalité des rectangles), se situe à 5 m de chaque côté du terrain. Cette ligne centrale, perpendiculaire au filet, se prolongera de 20 centimètres au-delà de chaque ligne de service. Toutes les lignes ont une largeur de 5 cm.

La hauteur libre sera de 7 m minimum sur toute la surface du terrain.

La surface généralement utilisée en compétition est le gazon synthétique, sablé ou semi-sablé.

II – LE FILET (Cf. Cahier des Charges FFT – Construction d'un terrain de Padel)

Le filet mesure 10 mètres de long, pour une hauteur de 0,88 m en son centre, légèrement surélevé à ses extrémités, jusqu'à une hauteur maximale de 0,92 m (avec application d'une tolérance concernant ces mesures de 0,005 m).

III – LA BALLE

Les balles utilisées lors des compétitions nationales (compétitions FFT), doivent être homologuées par la Fédération Française de Tennis.

Les balles utilisées pour les compétitions internationales organisées en France, doivent être approuvées par la Fédération Internationale de Padel (FIP).

La balle doit être de couleur uniforme, jaune ou blanche. Son diamètre doit mesurer entre 6,35 et 6,77 cm ; et son poids sera entre 56 et 59,4 grammes.

Lors des compétitions FFT, 3 balles sont utilisées par partie (pour plus de précisions, Cf. Guide de la Compétition de Padel).

IV – LA RAQUETTE

La raquette de Padel doit être conforme aux normes de la FIP.

La longueur totale de la raquette ne doit pas excéder 45,5 cm (dont 20 cm maximum pour le manche), 26 cm de largeur, et 38 mm d'épaisseur. Son poids est d'environ 300 à 370 g selon les modèles.

La surface destinée à la frappe peut être lisse ou rugueuse.

Une dragonne (non élastique) est reliée au manche. Cette dragonne est d'une longueur maximum de 35 cm. Il est obligatoire de l'utiliser en compétition.

Si une raquette se casse accidentellement pendant le jeu, le joueur peut continuer à utiliser cette raquette, sauf si la cassure de la raquette rend celle-ci dangereuse ou si la dragonne est rompue.

Un joueur peut naturellement utiliser plusieurs raquettes au cours d'un match, mais pas de changement de raquette au cours d'un point.

Un joueur ne peut lâcher sa raquette au cours d'un point : sa main devra être obligatoirement en contact avec le manche au moment de la frappe.

V – LE JEU

RÈGLE 1 – POSITION DES JOUEURS

Le Padel se joue uniquement en double (double messieurs, double dames, ou double mixte).

Chaque paire se positionne d'un côté du filet. Aucun joueur, au moment du service - et donc de l'engagement du point -, ne peut se trouver à l'extérieur du terrain.

Le joueur qui reçoit le service (relanceur) peut se placer n'importe où dans son camp, au même titre que son partenaire qui ne reçoit pas le service.

Le partenaire du serveur peut également se placer n'importe où dans son propre camp.

Le serveur doit engager le point en se positionnant derrière la ligne de fond, et à gauche ou à droite de la ligne centrale (cf. paragraphe relatif au service).

Si les conditions le permettent (zones de dégagement et de sécurité règlementaires), les joueurs peuvent sortir du terrain pour aller récupérer une balle. En fonction des installations et du niveau de compétition, le Juge-Arbitre peut donc autoriser – ou non – les joueurs à sortir du terrain en cours d'échange.

RÈGLE 2 – CHOIX DU CÔTÉ ET DU SERVICE

Le choix du côté du terrain, et le choix de servir ou de recevoir en début de partie, se déterminent par tirage au sort. La paire qui gagne le tirage au sort peut choisir entre :

- a) Servir ou retourner ; dans ce cas la paire adverse aura le choix du côté.
- b) Le côté ; dans ce cas la paire adverse aura le choix entre servir ou recevoir.
- c) Laisser le choix à ses adversaires.

Si une interruption survient après un échauffement et que le jeu doit reprendre ultérieurement, le résultat du tirage au sort sera maintenu, mais les paires pourront modifier leur choix.

RÈGLE 3 – DÉCOMPTE DES POINTS

Le décompte des points est le même qu'au tennis : « 15 » lorsqu'une paire gagne un point, « 30 » lorsqu'elle gagne un second point dans le jeu, « 40 » pour le gain d'un troisième point.

En fonction des différentes compétitions, nationales ou internationales, la règle du « point décisif » peut - ou non - s'appliquer à 40 partout.

Afin de connaître les formats de jeu utilisés au niveau des compétitions nationales, veuillez-vous reporter au **Guide de la Compétition de Padel, disponible en ligne sur le site FFT.**

Dans le cas de l'application de règle du point décisif à 40/40, la paire qui gagne ce point remporte le jeu :

- à « égalité » (40 partout), la paire recevant choisit de quel côté le point sera engagé. Les relanceurs ne peuvent pas changer de position pour recevoir ce point décisif. La paire qui remporte le point décisif gagne le jeu.

- en double Mixte : le relanceur doit être du même sexe que le serveur.

Dans le cas de la règle dite de « l'Avantage », 2 points d'écart seront nécessaires pour qu'une paire remporte le jeu. En cas d'égalité à 40/40, le point suivant remporté sera appelé « Avantage » : soit la paire qui vient de remporter l'Avantage gagne alors le point suivant et s'adjuge le gain du jeu, soit la paire adverse remporte le point suivant, et auquel cas on revient à 40/40, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une paire gagne deux points consécutifs et s'adjuge le jeu.

En général, les parties se disputent au meilleur des trois manches (une paire doit gagner 2 sets pour remporter le match), à l'exception de certains formats qui peuvent toutefois être différents : Cf. Guide de la Compétition de Padel.

En général, un set est gagné lorsqu'une paire gagne 6 jeux, avec deux jeux d'écart, mais là encore, d'autres formats de jeu peuvent exister au niveau FFT (Cf. Guide de la Compétition de Padel).

Dans certains formats, un « jeu décisif » à 7 points est appliqué : la paire arrivant la première à 7 points avec deux points d'écart remportera le set (en cas d'égalité à 6 points partout, le jeu décisif continuera jusqu'à ce qu'une paire obtienne 2 points d'écart).

Le jeu décisif débutera en respectant le même ordre des serveurs que celui utilisé pendant le set. Lors du premier point du jeu décisif, le serveur sera positionné dans la partie droite de son terrain et n'engagera que pour un seul point. Chaque serveur suivant engagera deux points, en commençant à servir de la partie gauche de son terrain, et ainsi successivement.

Certains formats peuvent également proposer un « super jeu décisif » à 10 points : dans ce cas, la paire arrivant à 10 points avec deux points d'écart remportera ce super jeu décisif (en cas d'égalité à 9/9, le super jeu décisif continuera jusqu'à ce qu'une paire obtienne 2 points d'écart).

Quand le super jeu décisif à 10 points est utilisé en guise de set final, l'ordre des paires servant reste inchangé ; en revanche, l'ordre des serveurs ainsi que la position des relanceurs au sein de chaque paire peuvent être changées, comme lors de chaque début de set.

Attention : quand un super jeu décisif est utilisé en guise de 3^{ème} set déterminant pour le résultat final d'un match, aucun changement de balles ne peut être effectué avant ce super jeu décisif, et même si le nombre de jeux joués prévoyait de le faire.

RÈGLE 4 – DÉLAIS RÉGLEMENTAIRES

Début de la partie :

Chaque paire dispose au maximum d'un délai de 10 minutes après l'heure de convocation pour se présenter sur le terrain. Passé ce délai, la paire dont un joueur (au moins) est manquant, sera déclarée forfait par le juge-arbitre, sauf si ce dernier considère qu'il s'agit d'un cas de force majeure ; auquel cas il laissera un délai raisonnable au(x) joueur(s) pour se présenter.

Temps d'échauffement / Temps de repos

Le temps d'échauffement avec les adversaires, est obligatoire et de 5 minutes.

Le jeu doit être continu. Pas d'interruption de jeu entre deux services.

20 secondes maximum sont autorisées entre deux points.

90 secondes de repos maximum peuvent être prises à chaque changement de côté. Après le 1^{er} jeu de chaque set ou durant un jeu décisif ou super jeu décisif, le jeu sera continu et les joueurs changeront de côté sans aucun repos (le délai de 20 secondes maximum entre la fin du point précédent et le suivant étant toujours appliqué).

Deux minutes de repos (au lieu des 90 secondes) sont autorisées à chaque fin de set.

Interruptions en cours de partie

Si une partie est interrompue (pluie, manque de lumière, incident technique...), les temps d'échauffement suivants seront appliqués :

- Jusqu'à 5 minutes d'interruption : pas d'échauffement
- De 6 à 20 minutes d'interruption : 3 minutes d'échauffement
- Plus de 20 minutes d'interruption : 5 minutes d'échauffement.

Le jeu devra reprendre exactement là où il s'est arrêté : même score, même serveur, même camp pour chaque paire.

Si l'interruption est due à un manque de lumière naturelle, il faudra stopper la partie avec une somme de jeux paire, de manière à ce que les joueurs redémarrent la partie, le lendemain, du même côté du terrain.

Délai en cas de blessure

3 minutes sont accordées à chaque joueur pour soins médicaux. Le joueur peut bénéficier de deux soins supplémentaires lors des deux changements de côté suivants, mais ces soins doivent se faire dans le temps imparti du changement de côté (soit dans les 90 secondes réglementaires ou 2 minutes s'il s'agit d'une fin de set). Les soins médicaux se comptabilisent par joueur, et un joueur ne peut en aucun cas « donner » les soins auxquels il a réglementairement droit à son partenaire.

RÈGLE 5 – LES CHANGEMENTS DE CÔTÉ

Les changements de côté interviennent quand la somme des jeux disputés au cours du set est impaire.

À la fin du set, si la somme des jeux est impaire : changement de côté. Si la somme des jeux est paire, les joueurs iront se replacer du même côté pour le premier jeu du set suivant ; ils changeront de côté après le premier jeu du set.

Au cours d'un jeu décisif, ou d'un super jeu décisif, les joueurs changent de côté tous les 6 points.

Si une erreur a été commise dans l'ordre des changements de côté, l'ordre correct sera rétabli dès la découverte de l'erreur et tous les points joués seront validés. Si l'erreur est découverte après un premier service faux, seul un second service sera autorisé.

RÈGLE 6 – LE SERVICE / LA RELANCE

Tous les points commencent par le service. Le serveur a droit à « deux balles » pour engager le point. Si le premier service est annoncé « faute », il aura droit à un deuxième essai.

- Le serveur doit envoyer la balle dans le « carré de service » (en réalité un rectangle) diagonalement opposé. Lors du premier point, il se positionne dans la partie droite de son terrain et doit envoyer la balle par-dessus le filet dans le carré adverse situé à sa gauche, puis lors du point suivant, il se positionnera dans la partie gauche de son terrain pour envoyer la balle dans le carré adverse situé à sa droite, et ainsi de suite, alternativement. La balle doit impérativement rebondir dans le « carré de service » diagonalement opposé (lignes comprises).
- Après avoir touché le sol du carré opposé, la balle peut ensuite rebondir sur les vitres avant d'être retournée, mais en aucun cas sur la grille. La paire du relanceur aura point perdu si ce dernier reprend un service de volée (et ce même si la balle allait rebondir dans le mauvais carré).
Remarque : une balle peut parfaitement rebondir deux fois dans le carré de service adverse, auquel cas - et s'il s'agit naturellement du bon carré adverse -, le point sera remporté par la paire du serveur.
- Pour engager le point, les deux pieds du serveur doivent se trouver derrière la ligne de service (ligne parallèle au filet), et entre la prolongation de la ligne centrale et la vitre latérale. Le serveur ne doit donc en aucun cas toucher la ligne de service, ni la ligne centrale avec l'un de ses pieds.
- Au moment de la frappe, le serveur doit avoir au moins un pied au sol.
- Pour servir, le joueur ne pourra ni marcher, ni courir, ni sauter.
- Le service doit s'effectuer « à la cuillère », après rebond au sol, à hauteur de ceinture ou en dessous de la ceinture. Le rebond doit être effectué dans la moitié de terrain du serveur et obligatoirement derrière la ligne de service.

- Une fois la balle frappée, celle-ci ne doit toucher aucun élément de sa moitié de terrain (sol, vitres, grilles, serveur ou partenaire...) avant de rebondir dans le camp adverse.
- Un service est annoncé faute si le serveur rate totalement la balle en essayant de la frapper.
- Après le premier rebond dans le carré de service adverse, la balle ne doit pas toucher la partie grillagée sinon elle est considérée comme faute. Deux essais sont possibles : si les deux sont erronés, le point est attribué à la paire du relanceur.
- Si la balle touche le filet (ou un des poteaux soutenant le filet), le franchit, tombe dans le bon carré de service opposé, puis :
 - o Rebondit une seconde fois dans le terrain adverse => la balle est let et à rejouer
 - o Touche directement la grille => la balle sera jugée faute
 - o Passe par l'ouverture de la porte et rebondit à l'extérieur du terrain :
 - La balle est let et à rejouer si les sorties sont autorisées
 - La balle est jugée faute si les sorties ne sont pas autorisées.

Attention : certains terrains (rares) peuvent comporter une ligne peinte dans la continuité de la grille, d'une couleur différente de celle du terrain ou encore de la zone extérieure au terrain ; dans ce cas, la ligne étant peinte dans le prolongement de la grille, elle ne fait donc pas partie du terrain et toute balle rebondissant sur cette ligne sera considérée comme faute (au service comme dans le jeu).

- Le service sera à rejouer (let) si le relanceur n'est pas prêt lorsque le serveur frappe son service (le relanceur ne tentera pas de renvoyer la balle mais signalera immédiatement qu'il n'était pas prêt) :
 - o Si le « let » se produit lors du premier service, le point sera à rejouer et le serveur disposera de deux balles d'engagement
 - o Si le « let » se produit lors du second service, seule une deuxième balle d'engagement sera jouée.
- Un relanceur peut retourner le service, soit en revoyant directement la balle en direction du camp adverse, soit en faisant préalablement rebondir la balle sur une ou les vitre(s) de son camp, et uniquement les vitres.
- Le serveur reste le même pendant un jeu. Le receveur ainsi que les coéquipiers du serveur et du relanceur, peuvent se placer où ils le souhaitent dans leur camp respectif.
- La paire qui sert au premier jeu choisit quel joueur sera le premier serveur. Au jeu suivant, idem pour la paire adverse. L'ordre des serveurs devra rester toujours le même jusqu'à la fin du set, et y compris durant un jeu décisif. L'ordre, au sein de chaque paire, peut changer uniquement à chaque début de set.
- Le relanceur du premier point du set, retournera l'ensemble des services joués dans cette diagonale tout au long de ce même set. De même pour le second relanceur dans l'autre diagonale. Ces positions peuvent seulement être modifiées à chaque début de set.

- Si une erreur est commise sur l'ordre des serveurs, cette erreur doit être réparée dès sa découverte, et le bon joueur doit alors reprendre le service, les points joués restant acquis. Si aucun point n'a été joué et que l'erreur est découverte après une seule balle de service faute, il n'en sera pas tenu compte et le serveur disposera de deux balles. Si en revanche, l'erreur n'est découverte qu'après un jeu complet et terminé, l'inversion des serveurs restera alors de mise, et c'est donc ce nouvel ordre qui sera utilisé jusqu'à la fin du set (même principe si l'erreur est découverte lors d'un jeu décisif).

Remarque : A l'inverse, si une erreur est commise sur le positionnement des relanceurs au cours d'un jeu ou d'un jeu décisif, le positionnement inversé devra continuer jusqu'à la fin du jeu ou du jeu décisif au cours duquel la découverte a eu lieu. La paire reprendra le positionnement initial dès le jeu suivant.

- Si un service est effectué par inadvertance du mauvais côté, l'erreur de position doit être corrigée dès sa découverte. Tous les points joués seront acquis. Si aucun point n'a été joué et l'erreur est découverte après une seule balle de service faute, il n'en sera pas tenu compte, et le serveur disposera de deux balles.

RÈGLE 7 – REPETITION D'UN POINT « LET »

- Si la balle éclate pendant un échange
- Si un élément externe au jeu envahit la surface de jeu pendant un échange
- S'il y a une situation imprévue qui interrompt le jeu

Un joueur qui considère qu'une de ces situations s'est produite durant un échange, pourra arrêter le point afin de le faire rejouer, et le faire savoir au Juge-Arbitre. Si, en revanche, le Juge-Arbitre (ou l'Arbitre selon le cas) estime qu'il n'y avait pas lieu à interrompre le cours du jeu, la paire du joueur s'étant arrêté aura point perdu.

Si le serveur rate son premier service, puis qu'une situation imprévue interrompt le point qui est déjà engagé suite au second service, le point sera rejoué entièrement avec deux balles d'engagement pour le serveur.

RÈGLE 8 – GÊNE

Un joueur peut gêner, par une action intentionnelle ou non, un de ses adversaires dans l'exécution d'un coup. Si la gêne est volontaire, le point sera donné à la paire adverse. Si la gêne est jugée involontaire, le point sera rejoué (let).

RÈGLE 9 –L'ECHANGE

A l'exception du service et du retour de service, une balle peut être prise de volée. La balle sera frappée alternativement par chacune des paires.

La balle n'a le droit qu'à un seul rebond au sol dans le terrain adverse. Dans l'échange, après un rebond au sol dans le camp adverse, la balle peut toucher n'importe quelle autre surface. Ainsi, la poignée de la porte, les grillages, les murs font partie intégrante du terrain.

En revanche, après avoir franchi le filet (une balle peut toucher la bande du filet ou même un poteau du filet puis retomber dans le cas adverse), toute balle qui touche en premier une autre surface que le sol est jugée fautive (sauf si naturellement le joueur adverse intercepte la balle de volée avec sa raquette).

La balle peut être reprise en dehors du terrain uniquement si les sorties sont autorisées et si et seulement si un deuxième rebond au sol n'a pas été effectué. Un joueur qui récupère une balle à l'extérieur du terrain peut la renvoyer directement dans le filet, du côté de ses adversaires. Il sera ensuite possible de la renvoyer si après avoir heurté le filet, la balle rebondit au sol puis est récupérée par un joueur.

Lorsque les sorties sont autorisées :

- si la balle sort sur le côté du terrain, au-dessus d'une grille latérale de 3 mètres de hauteur (on parle alors de smash « par 3 »), le point sera terminé au moment du second rebond au sol (ou si la balle touche un élément extérieur à la structure du terrain, mât d'éclairage ou autre)
- si la balle sort au-dessus de la grille du fond (4 mètres de hauteur, on parle alors de « par 4 »), au moment précis où celle-ci franchit la grille.

Il y a point gagnant, si après un rebond dans le camp adverse, la balle revient dans son propre camp et touche le sol, sans avoir été touchée préalablement par un adversaire. Attention, si dans ce même cas de figure, le joueur ayant « smashé », ou son partenaire, touche la balle avant que celle-ci ne revienne rebondir dans son camp, le point sera alors perdu pour la paire ayant smashé.

Un joueur peut renvoyer la balle dans le camp adverse en tapant directement sur les **vitres** de son côté de terrain, mais il n'a pas le droit de renvoyer la balle dans le camp adverse en tapant directement sur les **grilles** de son côté de terrain.

Une paire perdra le point :

- Si un des deux joueurs, sa raquette, ou quelconque objet lui appartenant touche le filet (y compris les poteaux), le terrain des adversaires ou la grille du terrain adverse), pendant que la balle est en jeu
- Si la balle rebondit deux fois dans son camp
- Si la balle est frappée dans le camp adverse avant que celle-ci n'ait passé le filet
- **Si les sorties ne sont pas autorisées** et si la balle, après avoir rebondi dans son propre camp sort des limites du terrain
- **Si les sorties ne sont pas autorisées** et si un joueur frappe la balle avec un pied, les deux pieds, ou quelconque partie de son corps à l'extérieur du terrain
- **Si les sorties sont autorisées**, et si la balle, après avoir rebondi dans son propre camp, sort par-dessus la grille du fond
- **Si les sorties sont autorisées**, et si la balle, après avoir rebondi dans son propre camp, sort par-dessus la grille latérale ou par la porte, puis touche le sol une seconde fois ou un élément extérieur au terrain

- Si un joueur renvoie la balle directement sur la grille ou vitre du camp adverse (en ayant préalablement envoyé la balle dans sa propre vitre ou non)
- Si un joueur frappe deux fois la balle (involontairement ou pas)
- Si un joueur saute par-dessus le filet
- Si la balle, après avoir été frappée par un joueur, touche ce même joueur ou son partenaire (ou un objet lui appartenant), avant qu'elle ne passe de l'autre côté du terrain
- Si la balle touche directement un de ses joueurs ou un objet lui appartenant
- Si un joueur lance la raquette pour toucher la balle (port de la dragonne obligatoire)
- Si la balle touche un objet extérieur au jeu, se trouvant sur le sol dans son propre camp (une balle par exemple)
- Le serveur commet une faute sur le second service.

NB : attention, le point sera correct si la balle rebondit dans l'angle du terrain adverse, en touchant simultanément le sol et un ou plusieurs murs (ou vitres).

RÈGLE 10 – CODE FEDERAL DE CONDUITE

L'application du Code fédéral de conduite est obligatoire pour toutes les compétitions. Le code a pour objet de sanctionner :

- à l'initiative de l'arbitre ou du juge-arbitre, le mauvais comportement sur le terrain d'un joueur ou, dans les compétitions par équipes, du capitaine ou de son adjoint (depuis le moment où l'intéressé pénètre sur le terrain jusqu'au moment où il le quitte) ;
- à l'initiative de l'arbitre ou du juge-arbitre, le non-respect des règles concernant le jeu continu. Le juge-arbitre se substitue à l'arbitre de chaise en cas de carence de ce dernier en matière d'application du Code fédéral de conduite.

Les sanctions prévues par le Code de conduite sont comptabilisées pour la paire, aussi les sanctions des deux joueurs s'accumulent et sont infligées à la paire.

Au Padel, lors des compétitions par équipes ou lors de certains tournois proposant du coaching, l'application du code de conduite s'applique également pour le coach. Les sanctions à l'encontre du coach viennent s'ajouter à celles infligées aux joueurs. Aussi, un comportement répréhensible de la part du coach peut entraîner la disqualification de la paire qu'il conseille.

A. Application du code pour comportement répréhensible d'un joueur sur le terrain.

Faits relevant de cette procédure :

- jet de balle ;
- jet de raquette ;
- coup de raquette sur le sol, le filet, les grilles, les vitres, etc. ;
- tenue de propos inconvenants ;
- geste déplacé ;
- gêne volontaire des adversaires par des paroles, des bruits ou des gestes ;
- non-respect délibéré de la continuité du jeu entre deux points ou après un changement de côté, notamment pour cause de perte naturelle de condition

physique, de blessure ou de refus de reprendre la partie sur ordre de l'arbitre ;
– sortie du terrain sans autorisation de l'arbitre ou du juge-arbitre ;
– conseils ou soins non autorisés par les dispositions des règles du jeu ou des règlements sportifs ;
– contestation répétée des décisions de l'arbitre ;
– toute forme de comportement antisportif, notamment lors d'une partie disputée sans arbitre.

Sanctions :

- 1^{ère} infraction : avertissement ;
- 2^{ème} infraction : 1 point de pénalité ;
- 3^{ème} infraction : 3 points de pénalité ;
- 4^{ème} infraction : disqualification.

La disqualification ne peut être prononcée que par le juge-arbitre (sur requête ou non de l'arbitre).

En cas de violence physique ou de grave incorrection (injure, menace, obscénité, etc.), l'arbitre ou le juge-arbitre peut, sans avertissement ni point de pénalité préalable, infliger directement trois points de pénalité ; le juge-arbitre peut même disqualifier directement le joueur fautif, et donc la paire.

B. Rencontres par équipes : application du code pour comportement répréhensible du capitaine d'équipe ou d'un de ses adjoints, **et si celui-ci n'est pas coach lors d'une partie** (pour rappel, les sanctions envers un coach s'additionnent à celles de la paire qu'il conseille)

Faits relevant de cette procédure :

- tenue de propos inconvenants ;
- gestes déplacés ;
- gêne volontaire des adversaires, par des paroles, des bruits ou des gestes ;
- conseils ou soins non autorisés par les règles du jeu ou des règlements sportifs ;
- contestation des décisions de l'arbitre ;
- toute forme de comportement antisportif.

Sanctions :

- 1^{ère} infraction : avertissement ;
- 2^{ème} infraction : avertissement ;
- 3^{ème} infraction : disqualification au titre de la rencontre.

Elles ne peuvent être prononcées que par le juge-arbitre (sur requête ou non de l'arbitre).

En cas de violence physique ou de grave incorrection (injure, menace, obscénité, etc.), le juge-arbitre peut, sans avertissement préalable, prononcer la disqualification du capitaine ou capitaine adjoint fautif. Sur décision du juge-arbitre, la disqualification prononcée à l'encontre d'un capitaine ou d'un capitaine adjoint peut entraîner sa disqualification en qualité de joueur.

Le dépassement de temps non intentionnel : en cas de dépassement de temps (non-respect de la continuité du jeu, dépassement des 90 secondes lors d'un changement de côté, 2 minutes lors d'une fin de set) non intentionnel, la paire fautive reçoit un avertissement puis, à chaque infraction suivante, un point de pénalité. Cette procédure est indépendante de l'application du Code fédéral de conduite.

Comportement, en dehors du court, d'un joueur, d'un coach, d'un capitaine et/ou d'un capitaine adjoint pendant la compétition et sur le site de la compétition : tout comportement portant atteinte à la sécurité et/ou à l'intégrité des personnes et/ou des biens, menaces, insultes sera sanctionné par le juge-arbitre de la façon suivante :

- 1^{ère} infraction : avertissement ;
- 2^{ème} infraction : avertissement ;
- 3^{ème} infraction : disqualification de la compétition ou de la rencontre.

Lorsque ce comportement lui apparaît particulièrement grave, le juge-arbitre peut, sans avertissement, prononcer directement la disqualification de la compétition ou de la rencontre d'un joueur, d'un coach, d'un capitaine ou d'un capitaine adjoint fautif. La disqualification s'applique à toutes les épreuves de la compétition. Chaque infraction constatée par le juge-arbitre doit faire l'objet d'une fiche de pénalité.