

# PADEL – REGLES DU JEU

## REGLE 1 – MARQUER DANS UN MATCH

- SCORE

Sur le premier point gagné « 15 » sera appelé, sur le deuxième point gagné « 30 », le troisième point « 40 » et le quatrième « jeu ». Sauf si chaque paire a gagné trois points, auquel cas « un point décisif » sera nécessaire pour déterminer le gagnant parmi les 2 équipes de ce jeu.

La première paire à gagner 6 jeux, toujours avec un écart minimum de 2 jeux, remportera le set. En cas d'égalité (match nul) à 5 jeux, les joueurs devront jouer deux jeux de plus, pour s'imposer 7-5. Cependant, s'il y a égalité à 6 jeux, un « tie-break » ou une mort subite sera appliqué. Le match est le meilleur des trois sets. Deux sets sur trois doivent être gagnés pour gagner le match. Dans le cas d'une égalité d'un set chacun, et toujours établie à l'avance, le troisième set peut être joué comme un format Super tie-break, ce qui signifie des points individuels standard et un jeu sur 10, les points sont les suivants : 1,2,3, 4, 5,..., 10, dans le cas où un score est atteint de 9-9 alors la différence doit être de 2 points pour annoncer le vainqueur de ce set

- TIE-BREAK

Pendant le tie-break, les points « zéro », « 1 », « 2 », « 3 », etc., sont appelés.

Le 'tie-break' sera remporté par la première paire à gagner 7 points, à condition que ce soit avec un écart minimum de 2 points. Si nécessaire, le tie-break se poursuit jusqu'à ce que cette marge soit obtenue.

Le « tie-break » sera lancé par le joueur dont le tour est de servir selon l'ordre suivant le set. Ce joueur n'aura qu'un seul service joué du côté droit du court. Les deux points suivants seront joués par les joueurs de l'équipe adverse respectant le précédent l'ordre de service et servant de la gauche. Après cela, les joueurs serviront deux points consécutifs jusqu'à la fin du tie-break, toujours en respectant l'ordre de service susmentionné,

Un set de « tie-break » sera remporté par 7-6,

Le set suivant sera lancé par la paire qui n'a pas commencé à servir dans le « tie-break ».

- METHODE PRINCIPALE DE SCORING

Le « golden point » (point décisif) peut être utilisé comme méthode de scoring. Le score appelé est celui du serveur en premier :

Aucun point – « zéro »

Premier point - 15

Deuxième point - 30 »

Troisième point - « 40 »

Quatrième point - « jeu »

Si les deux paires de joueurs ont gagné trois points chacun, « égalité » sera appelé et un point décisif nommé « golden point » sera joué. La paire réceptrice choisira de recevoir le service à droite ou à

gauche du terrain. La paire réceptrice ne peut pas changer de position pour recevoir le point décisif  
La paire qui gagne le point gagne le jeu.

- **T[E-BREAK POUR DÉFINIR LE MATCH (7 POINTS) :**

Lorsque le score est d'un set partout, un jeu de tie-break sera joué pour déterminer le gagnant. Ce tie-break est définitif et remplace le dernier set. La première paire à gagner sept points remporte le tie-break et le match, à condition qu'il y ait une marge minimale de 2 points.

- **SUPER TIE-BREAK POUR DÉFINIR LE MATCH (10 POINTS) :**

Lorsque le score est d'un set partout, un jeu de tie-break sera joué pour décider du gagnant. Ce tie-break est définitif et remplace le dernier set. La première paire à gagner dix points remporte le tie-break et le match, à condition qu'il y ait un minimum de 2 points.

## **RÈGLE 2. FOIS**

L'équipe de direction attribuera un « walk-over » contre les équipes qui sont retardées. L'équipe arrivant en retard perdra 1 jeu par dix minutes de retard.

Il y aura un échauffement obligatoire de 5 minutes entre joueurs\_

Selon la norme, le match doit se jouer en continu, à partir du moment où il commence (premier service) jusqu'à la fin. Par conséquent, un match doit être suspendu ou retardé pour permettre à un joueur de récupérer, de recevoir des instructions ou des conseils.

Un maximum de vingt (20) secondes est accordé entre les points.

Un maximum de quatre-vingt-dix (90) secondes sera accordé pour le changement de côtés. Après le premier jeu de chaque set et pendant un tie-break, le jeu sera continu et les joueurs changeront de côté sans repos perdu.

Une période de repos maximale de cent vingt (120) secondes sera accordée à la fin de chaque set.

Si, en raison de circonstances imprévues, les chaussures ou équipements nécessaires d'un joueur doivent être remplacés, un délai supplémentaire (dans la limite du raisonnable) sera accordé au joueur pour résoudre le problème.

Une annonce peut être faite avant le match permettant un nombre limité de pauses toilettes ou pour un changement de vêtements\_

20 secondes seront accordées pour les changements de côtés dans un « tie-break ».

Si un match doit être suspendu en raison de la pluie, du manque de lumière, d'accidents, etc., lorsque le match reprend, les joueurs ont droit à un échauffement en accord avec ce qui suit

- a) Jusqu'à 5 minutes de suspension. Pas d'échauffement.
- b) Suspension de 5 à 20 minutes, 3 minutes d'échauffement.
- c) Plus de 20 minutes de suspension. 5 minutes d'échauffement.

Le match commencera exactement là où il s'est terminé avant qu'il ne soit suspendu. En ce qui concerne : le jeu, le score, le joueur à servir, la même place sur le terrain et l'ordre de service et de retour. Si la suspension est due au manque de lumière, le match doit être arrêté à un nombre pair de jeux dans le set joué, de sorte que lorsque le match est repris, les deux paires sont sur les mêmes côtés sur lesquelles elles étaient avant l'arrêt du jeu.

En cas de blessure ou d'une condition médicale traitable, le joueur se verra accorder une pause de 3 minutes pour le traitement, qui peut être répétée dans les deux changements de côté suivants, mais dans le temps réglementaire. Si la blessure survient pendant le changement de côté, le joueur peut recevoir un traitement médical des 3 minutes susmentionnées et peut répéter le processus lors des deux changements suivants de côtés mais dans le temps réglementaire.

Les soins médicaux ne seront donnés qu'une seule fois à chaque joueur et ne peuvent être cédés à leurs partenaires\_

En cas d'accident résultant indirectement du jeu, mais qui affecte l'un des joueurs, l'arbitre du tournoi peut utiliser son pouvoir discrétionnaire pour accorder un délai de traitement ne dépassant pas 15 minutes. Si un joueur a une blessure de saignement, il ne pourra pas continuer le match si le saignement ne peut pas être arrêté.

Si un joueur quitte le terrain sans l'approbation du juge arbitre alors un avertissement lui sera donné, et sera tenu de re-entrer sur le terrain et de reprendre le jeu. S'il ne commence pas quand on lui a donné instruction alors l'arbitre a le droit de pénaliser l'équipe du joueur par la perte d'un jeu. Si cela se répète et que le joueur continue de perturber le déroulement du match, l'arbitre en chef ou le directeur du tournoi a le droit d'annoncer l'équipe adverse comme gagnante et de signaler l'action au comité de discipline du circuit pour prendre les mesures requises contre l'équipe responsable de perturber le déroulement du tournoi.

### ***RÈGLE 3. POSITION DES JOUEURS***

Chaque paire de joueurs sera de chaque côté du filet sur le terrain. Le joueur qui sert (serveur) met la balle en jeu et le joueur en diagonale devant joueur (receveur) reçoit le service

Le joueur qui reçoit peut être dans n'importe quelle partie de son côté du terrain, comme son partenaire et le partenaire du serveur.

### ***RÈGLE 4. CHOIX DES CÔTÉS ET SERVICE***

Le choix des extrémités ou des côtés, qui sert en premier et qui reçoit doit être décidé par le tirage au sort.

La paire qui gagne le tirage au sort peut choisir entre :

- a) Servir ou recevoir en premier. Dans ce cas, l'autre paire choisira le côté.
- b) Côté du terrain pour le premier jeu. Dans ce cas, l'autre paire peut choisir de servir ou de recevoir.
- c) Demander aux adversaires de choisir en premier

Une fois que l'ordre de service et les côtés ont été décidés, les deux paires indiquent à l'arbitre qui sera le premier à servir et à recevoir.

### ***RÈGLE 5. CHANGEMENTS DE CÔTÉS***

Les joueurs doivent changer de côté après les 1er, 3ème et tous les jeux impairs suivants dans le set. Dans le « tie-break », les joueurs changeront de côtés tous les 6 points.

En cas d'erreur et les joueurs ne changent pas de de côtés, la correction doit être effectuée dès que l'erreur est découverte, en suivant l'ordre correct. Tous les points gagnés avant la découverte de l'erreur sont valides. Dans le cas où l'erreur est découverte après un premier service dehors, le serveur n'a plus qu'un seul service.

## **RÈGLE 6. LE SERVICE**

Tous les points commencent par le service. Si le premier service n'est pas valide, le serveur est autorisé à utiliser un second service. Elle doit se dérouler comme suit :

- a) Au début du service, le joueur servant doit se tenir les deux pieds derrière la ligne de service, entre le prolongement imaginaire de la ligne centrale de service et le mur latéral (boîte de service) et doit y rester jusqu'à ce que la balle ait été servie.
- b) Le serveur doit faire rebondir la balle sur le sol dans la boîte de service dans laquelle il se trouve pour effectuer le service.
- c) Le serveur ne peut pas toucher la ligne de service avec ses pieds, ni la ligne centrale imaginaire.
- d) La hauteur du service doit être égale ou inférieure au niveau de la taille au moment de la frappe, et le joueur doit avoir au moins un pied en contact avec le sol.
- e) La balle est servie du côté droit du terrain, elle doit passer en diagonale au-dessus du filet vers la boîte de réception de la personne qui reçoit la balle. Il doit rebondir dans les lignes qui limitent cette boîte. Dans le premier cas, le service doit aller dans la boîte du receveur située sur son côté gauche et, lorsqu'un côté gagne le point, il est temps pour le service suivant et la balle doit aller dans la boîte du receveur située sur son côté droit, et ainsi de suite.
- f) Un joueur ne peut pas marcher, courir ou sauter en servant. Les petits mouvements de pied qui n'affectent pas la position de service adoptée seront acceptés.
- g) Au moment où le contact est établi avec la balle, ou dans une tentative intentionnelle de la frapper, ceci sera considéré comme un service.
- h) Si un service est effectué à partir du mauvais côté, l'erreur devra être corrigée dès qu'elle sera découverte. Tous les points sont valables, mais une erreur sur le premier service doit être considérée.
- i) Avant de commencer chaque set, les joueurs peuvent choisir lequel d'entre eux servira en premier pendant le set. Une fois l'ordre établi, il ne peut être modifié qu'au début du set suivant.
- j) Si un joueur sert hors de son tour de service, le joueur qui aurait dû servir doit le faire dès que l'erreur est découverte. Tous les points gagnés avant l'erreur sont valides. S'il y a eu une seule faute de service jusqu'à la découverte de l'erreur, le service ne sera pas pris en considération. Dans le cas où le jeu est terminé avant que l'erreur ne soit découverte, l'ordre de service restera tel quel jusqu'à la conclusion du set.
- k) Le serveur ne servira pas jusqu'à ce que le joueur recevant soit prêt, Cependant, le joueur recevant s'adaptera raisonnablement au rythme du serveur et sera prêt à recevoir le service lorsque le serveur est prêt à servir.
- l) Il ne sera pas possible de prétendre un appel « pas prêt » si une tentative a été faite pour retourner le service. Inversement, s'il peut être démontré que le receveur n'était pas prêt, une « faute » ne peut pas être appelée.

## **RÈGLE 7. DÉFAUT DE SERVICE**

Le Service est une faute si :

- a) Le serveur enfreint la règle 6 « Le Service », points a) à f).
- b) Le serveur rate la balle en essayant de la frapper,
- c) La balle rebondit à l'extérieur de la boîte de service du receveur (les lignes sont comptées comme bonnes).
- d) La balle frappe le serveur, son compagnon ou tout objet porté par l'un ou l'autre
- e) La balle rebondit dans la boîte de service du receveur et touche la clôture métallique autour du terrain avant le deuxième rebond.

- f) La balle rebondit dans la boîte de service du receveur et rebondit hors du terrain directement à travers les portes d'un terrain sans zone de sécurité et donc sans jeu hors du terrain autorisé.

## **RÈGLE 8. RETOUR DE SERVICE**

- a) Le joueur qui reçoit devra attendre que la balle rebondisse dans sa boîte de service de réception et la frappe avant qu'elle ne rebondisse sur le sol pour la deuxième fois,
- b) Les joueurs receveurs au premier jeu de chaque set décideront qui sera le premier à recevoir ; ce joueur continuera à recevoir le premier service de chaque jeu jusqu'à la fin du set. Chaque joueur recevra un service alternativement pendant le jeu et une fois que l'ordre a été décidé, il ne peut pas être modifié pendant ce set ou tie-break, mais peut au début d'un nouveau set. Si au cours d'un match ou d'un tie-break, l'ordre de réception est modifié par les joueurs receveurs, ils devront conserver cet ordre jusqu'à la fin du jeu ou du tie-break pendant lequel l'erreur s'est produite. Dans les jeux suivants de ce set, les joueurs adopteront les positions initialement sélectionnées.
- c) Si la balle frappe l'un des joueurs receveurs ou leurs raquettes tout en recevant un service avant qu'elle ne rebondisse, elle sera considérée comme un point en faveur du serveur.

## **RÈGLE 9. RÉPÉTER OU « LET » ET « NET » SERVICE**

Le service sera « net » si :

- a) La balle servie touche le filet ou les poteaux d'appui puis atterrit dans la boîte de service du receveur, tant qu'elle ne touche pas la clôture métallique avant le deuxième rebond,
- b) La balle, après avoir touché le filet ou les poteaux (s'ils se trouvent dans la zone de jeu), frappe n'importe quel joueur ou article porté. Le service sera répété (let) si :
- c) La balle servie lorsque le receveur n'est pas prêt (règle 6 k).

S'il y a un « let » sur le premier service, le point complet doit être répété, alors le serveur a le droit d'avoir deux (2) services.

Si le « net » ou « let » est sur le deuxième service, le serveur n'aura que le droit de répéter le deuxième service.

## **RÈGLE 10. POINT DE RÉPÉTITION**

Un point en litige est un « let » (répété) si :

- a) La balle se casse durant le jeu.
- b) Tout élément ne faisant pas partie du jeu envahit le court
- c) En général, toute interruption du match due à des situations inattendues non liées aux joueurs

Si un joueur considère que, conformément à la réglementation, une situation de « let » s'est produite, il doit en informer immédiatement la direction du Tour. Si le jeu continue, le joueur perd le droit à un « let ». Une fois que le « let » a été demandé, l'arbitre principal décide si cela est approprié. Sinon, le joueur perd le point.

## **RÈGLE 11. INTERFÉRENCE**

L'interférence est lorsqu'un joueur avec une action délibérée ou involontaire, repousse un adversaire lors de l'exécution d'un coup. L'arbitre, dans le premier cas, « interférence délibérée », attribuera le point à l'adversaire, et dans le second cas, « interférence involontaire », un « let » sera appliqué et le point répété.

## **RÈGLE 12. BALLE EN JEU**

La balle sera frappée alternativement par chaque paire de joueurs.

La balle sera en jeu à partir du moment où un service valide a lieu jusqu'à ce que « let » soit appelé ou que le score soit déterminé.

Si la balle en jeu frappe une partie du terrain après avoir rebondi dans le sol de l'adversaire, elle restera en jeu et sera renvoyée avant de rebondir pour la deuxième fois.

Certaines parties du court susmentionnées se réfèrent à l'intérieur des murs, à la clôture en grillage métallique qui entoure le court, au sol, au filet et aux poteaux de filet. Le grillage et le cadre dans leur ensemble seront considérés comme faisant partie de la clôture.

## **RÈGLE 13. POINT PERDU**

Les joueurs perdront un point si :

- a) L'un ou l'autre des joueurs, leurs raquettes ou tout ce qui est porté touche le filet, les poteaux de filet, le câble de tension ou toute partie du terrain adverse pendant que la balle est en jeu.  
Jeu hors-court autorisé. Au-dessus de 0,92 mètre, et seulement si autorisé, le poteau vertical divisant les portes est considéré comme une zone neutre pour les quatre joueurs, ils peuvent le toucher ou s'y accrocher
- b) La balle rebondit une seconde fois avant d'être retournée
- c) Lorsque la balle, après avoir rebondi, dépasse la limite marquée (périmètre extérieur) du terrain (latérale ou fond) ou à travers la porte.  
Jeu hors-court autorisé. Lorsque la balle, après avoir rebondi correctement, sort du terrain par-dessus le mur du fond. Si elle passe par-dessus le mur latéral ou à travers la porte, le point est perdu lorsque la balle rebondit une deuxième fois ou touche un élément non lié au terrain.
- d) Si le joueur frappe la balle avant qu'elle ne soit passée au-dessus du filet.
- e) Si un joueur retourne la balle, soit directement, soit en la frappant contre les parois de son terrain et sans rebondir au préalable, elle frappe les parois du terrain adverse, la clôture métallique ou tout élément non lié ou localisé sur le terrain du terrain adverse.
- f) Si un joueur retourne une balle, soit directement, soit hors des murs de son terrain et que la balle touche le filet ou les poteaux du filet, puis directement sur l'un des murs du terrain adverse, la clôture ou tout élément non lié ou situé sur le sol du terrain adverse,
- g) Si un joueur frappe la balle deux fois. (Double coup).
- h) Si, après avoir frappé la balle, il touche le joueur qui joue la balle, son partenaire ou quoi que ce soit porté par les joueurs.
- i) Si la balle touche une partie des joueurs ou de leur équipement en dehors de la raquette après avoir été frappée par l'équipe adverse\_
- j) Si un joueur frappe la balle et qu'elle touche la clôture métallique, une partie de son propre côté du terrain, ou tout élément non lié au terrain situé sur le sol sur son propre côté du terrain,
- k) Si la balle est frappée avec une raquette lancée vers la balle.
- l) Si un joueur saute par-dessus le filet pendant que le point ne soit terminé.
- m) Si les deux joueurs frappent simultanément ou consécutivement la balle, le point sera perdu. La balle ne peut être jouée que par un seul membre de l'équipe.
- n) Si le joueur qui frappe la balle en ayant un, deux pieds ou toute partie de son propre corps hors de son terrain. À moins que le jeu hors court n'ait été autorisé.
- o) Un joueur sert deux fautes consécutives.

## **RÈGLE 14. RETOUR CORRECT**

Le retour est correct si :

- a) Après avoir été touchée, la balle est volleyée par l'une ou l'autre des équipes adverses. Ou si elle frappe une partie du corps de l'équipe adverse, un vêtement ou même la raquette.
- b) La balle, après avoir été frappée, rebondit directement dans le terrain adverse ou frappe d'abord le mur dans le propre terrain du joueur, puis elle rebondit dans le camp de l'adversaire.
- c) La balle rebondit dans le court de l'adversaire puis frappe la clôture métallique ou l'un des murs.
- d) En conséquence de la direction et la force avec lesquelles la balle est frappée, elle rebondit dans le camp de l'adversaire, puis sort du terrain, frappe le plafond, les lumières ou tout autre objet non lié au terrain.
- e) La balle touche le filet ou les poteaux du filet, puis atterrit dans le camp de l'adversaire.
- f) La balle en jeu frappe un objet situé sur le sol du terrain de l'adversaire qui n'est pas lié au terrain ou à une partie de celui-ci (e. g. une autre balle).
- g) Après avoir frappé la balle, elle rebondit correctement dans le terrain adverse, retourne dans la partie du court des serveurs et à ce moment-là le joueur adverse la frappe. Toujours à condition que ni le joueur, ni aucune partie de sa tenue ou de sa raquette n'ait touché le filet, les poteaux ou le terrain adverse et que la balle remplisse les stipulations mentionnées aux points a) à f) ci-dessus.
- h) La balle est « scooped » ou poussée, elle sera considérée comme un retour correct à condition que le joueur ne l'ait pas frappée deux fois, que l'impact ait lieu pendant le mouvement et que la sortie naturelle de la balle ne varie pas sensiblement.
- i) La balle retournée rebondit dans le terrain de l'adversaire dans l'angle où le mur rejoint le sol (un coin). (Ceci est généralement appelé un « oeuf » et est considéré comme valide),
- j) Jeu hors-court autorisé. Si la balle est frappée de l'extérieur du terrain, le retour sera valide si les points antérieurs à cette règle sont remplis.

## **RÈGLE 15. POINT GAGNÉ**

- a) Si, après avoir rebondi dans le camp de l'adversaire, la balle sort du terrain par un trou dans la clôture métallique, ou reste coincée dans le dit trou,
- b) Si, après avoir rebondi dans le camp de l'adversaire, la balle reste coincée dans la surface horizontale plane au-dessus de mur.

## **ÉTIQUETTE ET NORMES DE CONDUITE :**

### **PONCTUALITÉ**

Les matchs se succéderont sans retard selon les horaires des matchs. Les horaires des matchs seront publiés suffisamment à l'avance et les joueurs sont tenus de s'en informer. L'ordre des matchs ne peut être modifié sans l'autorisation du directeur de Tournoi.

### **TENUE**

Les joueurs porteront des vêtements et des chaussures de sport appropriés.

Les équipes participant à des compétitions sont invitées, mais ne sont pas obligées, de porter des tenues similaires. Sauf si obligé par les règles et les directives du tournoi mentionné lors du processus d'inscription

## ***IDENTIFICATION***

Les participants devront s'identifier à la demande de la direction du Tournoi

## ***CONDUITE ET DISCIPLINE :***

Les joueurs se comporteront de bonnes manières et respecteront les autres personnes (joueurs, arbitres, spectateurs, employés du lieu, etc.) lors de toute compétition, qu'ils participent ou non. Les entraîneurs, les joueurs se comporteront de manière adéquate, considérant que les sanctions que l'arbitre peut leur appliquer lors du match peuvent être ajoutées à celles des joueurs.

## ***ZONE DE MATCH***

Les joueurs ne peuvent pas quitter la zone de jeu pendant un match, y compris l'échauffement, sans l'autorisation de l'arbitre. La zone de jeu inclut le terrain et la zone environnante. Pendant le match, les joueurs ne sont pas autorisés à quitter le terrain à moins d'y être autorisés par le responsable, dans le cas où il n'y a pas d'arbitre, et si l'adversaire se plaint, **le directeur du tournoi peut décider :**

- Pour le premier incident (puis maximum 30 secondes pour réintégrer le court)
- Perdre un point pour le deuxième incident (puis maximum 30 secondes pour réintégrer le court)
- Perdre un jeu pour le troisième incident (puis max 30 secondes pour réintégrer le Court)
- Disqualification de l'équipe après le troisième incident et annoncer l'équipe adverse comme gagnante

## ***CONSEILS ET INSTRUCTIONS***

Les joueurs et les équipes peuvent recevoir des conseils et des instructions pendant un match tout au long des compétitions pour les équipes et pour les paires doubles, à condition que cela ait lieu pendant les temps de repos. Pendant le match. AUCUNE instruction ne sera autorisée, si c'est le cas, alors :

- Warning pour le premier incident
- Perdre un point pour un deuxième incident
- Perdre un jeu pour le troisième incident
- Disqualifier l'équipe après l'incident et annoncer l'équipe adverse comme gagnante

## ***DISTRIBUTION DES PRIX***

Les joueurs ou les équipes qui jouent la finale d'un match doivent participer à la remise des prix à la fin de la compétition, sauf s'ils ne peuvent pas en raison d'une blessure vérifiée, d'une indisposition ou d'un motif raisonnable. En cas de non-participation, le comité organisateur a le droit de ne pas remettre les prix le cas échéant, et peut même pénaliser les joueurs qui ne sont pas présents.

## ***JEU CONTINU OU RETARDS***

Une fois commencé, un match doit être joué en continu et aucun joueur ne peut le retarder sans motif raisonnable au-delà des délais autorisés dans la règle 2 Règlement sur la zone de match, les mêmes pénalités seront applicables.

## **OBSCÉNITÉS AUDIBLES ET VISIBLES**

L'obscénité audible est définie comme l'utilisation de mots bien connus et compris comme offensants et prononcés assez fort pour être entendus par le juge-arbitre, les spectateurs et les organisateurs de la compétition,

Les obscénités visibles sont définies comme des signes ou des gestes faits avec les mains, les raquettes, les balles ou toute autre partie du corps qui ont généralement une signification obscène ou offensent des personnes.

En cas d'incident :

- Warning pour le premier incident
- Perdre un jeu pour le deuxième incident
- Disqualifier l'équipe après le troisième incident et annoncer l'équipe adverse comme gagnante tout en signalant l'incident dans le rapport du circuit et le **comité de discipline** du **TPC** pour enquêter et prendre des mesures raisonnables qui pourraient entraîner des sanctions financières ou une interdiction de participation pendant un certain temps. Les joueurs doivent être informés officiellement du résultat de cette enquête

## **ABUS DE BALLE**

Les joueurs ne peuvent pas lancer ou frapper la balle violemment, dans n'importe quelle direction, hors du terrain ou sur les joueurs de l'autre côté du filet lorsqu'ils ne sont pas en jeu.

- Warning pour le premier incident pendant le match
- Perdre un point pour un deuxième incident pendant le match
- Perdre un jeu pour un troisième incident pendant le match
- Disqualifier l'équipe après le troisième incident pendant le match

Et annoncer l'équipe adverse comme gagnante

- Si le match est terminé, l'incident devant être signalé par le directeur du tournoi dans son rapport, le faire suivre au **comité de discipline** du **TPC** pour enquêter et prendre des mesures raisonnables qui pourraient entraîner des sanctions pécuniaires (avec un maximum de 50 TND) ou une interdiction de participation

## **ABUS DE RAQUETTE OU D'ÉQUIPEMENT**

Les joueurs ne peuvent à aucun moment lancer, frapper délibérément une partie du terrain, du sol, du filet, de la chaise de l'arbitre, des murs, de la clôture métallique ou de tout autre élément des installations avec leur raquette, si c'est le cas :

- Warning pour le premier incident
- Perdre un point pour un deuxième incident
- Perdre un jeu pour un troisième incident
- Disqualifier l'équipe après le troisième incident et annoncer l'équipe adverse comme gagnante

## **VIOLENCE VERBALE ET PHYSIQUE OU AGRESSION**

Les comportements, attitudes et gestes agressifs et antisportifs des joueurs ne seront pas acceptables à l'égard de l'arbitre en chef, des arbitres, des adversaires, des spectateurs ou de toute personne liée au circuit. Seul le jugement du directeur du tournoi qualifiera un incident d'abus verbal et il peut prendre une décision stricte sur le champs qui pourrait être :

- Perdre un match pour la première violence verbale
- Disqualifier l'équipe pour deuxième violence verbale ou en cas de violence physique et le faire suivre au **Comité de discipline** du **TPC** pour enquêter et prendre des mesures raisonnables qui pourraient entraîner des sanctions financières ou une interdiction de participer

## **MEILLEURS EFFORTS**

Tous les joueurs doivent faire de leur mieux pour gagner le match auquel ils participent, s'il est évident que les joueurs ne jouent pas à leur meilleur niveau et perdent intentionnellement le match, cela sera considéré comme un trucage de match, et en conséquence les sanctions seront appliquées :

- Warning pour le premier incident pour les deux équipes
- Disqualifier les deux équipes et faire suivre l'incident au **Comité de discipline** du **TPC** pour enquêter et prendre des mesures raisonnables qui pourraient entraîner des sanctions pécuniaires ou une interdiction de participation

## **CONDUITE ANTISPORTIVE**

Les joueurs doivent à tout moment se comporter de manière sportive comme celle d'éviter toute action allant à l'encontre de l'esprit sportif de la compétition ou en général le respect des normes établies ou du fair-play. Si un tel incident se produit au cours d'un tournoi, le directeur peut appliquer les sanctions suivantes :

- Warning pour Premier incident
- Perdre un jeu pour un deuxième incident
- Perdre un jeu pour un troisième incident
- Disqualifier l'équipe après le troisième incident et annoncer l'équipe adverse en tant que gagnante tout en signalant l'incident dans le rapport du tournoi au comité de **discipline** du **TPC** pour enquêter et prendre des mesures raisonnables qui pourraient entraîner des pénalités financières ou une interdiction de participer pendant un certain temps, les joueurs doivent être informés officiellement du résultat de cette enquête

## **DISQUALIFICATION DIRECTE**

En cas d'infraction très grave (agression physique ou verbale grave), le directeur du tournoi / juge arbitre peut décider de la disqualification immédiate du joueur ou de l'entraîneur qui a commis la faute. Le joueur disqualifié perd le match et ne peut pas continuer dans la compétition. Le cas doit être signalé au **Comité de discipline** du **TPC** afin qu'il enquête et prenne les mesures adéquates.