

Padel

Padel is een mix van tennis en squash. Er staan wanden om het speelveld, wat voor langere rally's zorgt.

Teams

Padel wordt vaak met teams van twee personen gespeeld (dubbel spel). Het komt echter ook voor dat er één tegen één gespeeld wordt (enkel spel).

Duur

Er wordt meestal 'best of three' gespeeld. Dit komt erop neer dat de eerste die twee sets heeft gewonnen, de wedstrijd wint.

Basisregels

Opslag

- De bal moet onderhands geslagen worden.
- De eerste opslag moet vanaf de rechterkant geslagen worden (daarna afwisselend links en rechts).
- De bal moet één keer stuiten voordat er geslagen mag worden.
- De bal mag het net niet raken.
- De bal moet diagonaal in het servicevak van de tegenstander geserveerd worden.

Als de bal bij de eerste of tweede service het net raakt en vervolgens in het servicevak van de tegenstander landt, wordt de opslag overgespeeld.

Spelverloop

- De bal mag slechts eenmaal het speelveld raken.
- Je mag de bal laten stuiten of kiezen om hem te vollenen.
- De bal moet eerst stuiten, voordat hij de wand een of meerdere keren raakt.
- De bal mag, los van het direct terugslaan, ook teruggeslagen worden via de achter- of zijwanden.
- De bal mag het hekwerk **niet** raken.

Punten scoren

Elke keer dat de tegenstander de bal niet meer (correct) weet terug te slaan, krijg je een punt. Het scoreverloop is hetzelfde als bij tennis; 15 – 30 – 40 – game, met deuce bij 40 – 40.

Game winnen

De speler die als eerste een punt maakt na de '40', wint de game. Je moet echter wel minimaal 2 punten voorsprong hebben om een game te kunnen winnen. Bij een gelijke stand 40-40 (deuce) moet er doorgespeeld worden tot er twee opeenvolgende punten gescoord worden door een speler.

Set/wedstrijd winnen

De speler die als eerste 6 games wint, wint de set. Je moet echter wel minimaal 2 games voorsprong hebben om een set te kunnen winnen. Wie als eerste 6 sets gewonnen heeft, met 2 sets verschil, wint de wedstrijd.

Bij een 6-6 gelijke stand in sets, wordt er een tiebreak gespeeld, die gaat tot zeven punten met twee punten verschil.

Veld

