

PRAVILA PADELA

Sve što treba da znaš prije prvog meča — teren, oprema, servis, bodovanje i igra od stakla.

Vodič je usklađen sa pravilima Međunarodne padel federacije (FIP) i važi na svim takmičenjima u organizaciji Saveza.

AŽURIRANO: JUL 2026. · VRIJEME ČITANJA: 12 MIN

01 ŠTA JE PADEL

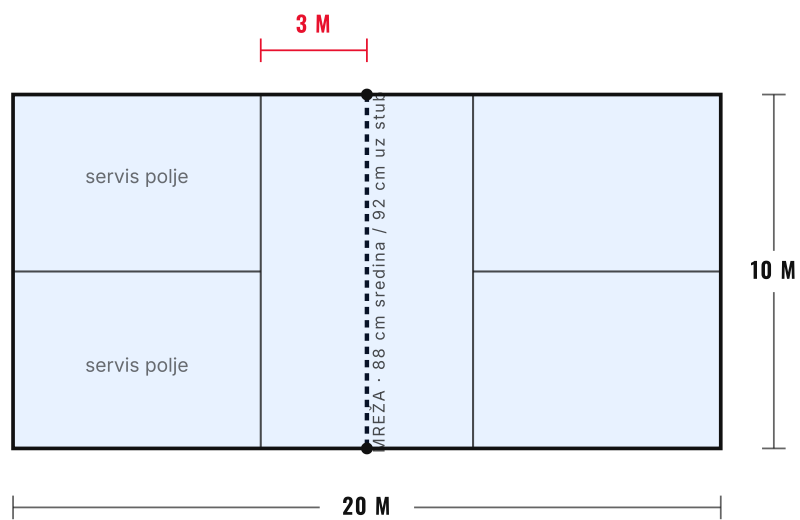
Padel je sport sa reketom koji se igra isključivo u paru, na ograđenom terenu manjem od teniskog. Bodovanje je preuzeto iz tenisa, ali igra je bitno drugačija: zidovi su dio terena, lopta ostaje u igri i nakon odbijanja od stakla, a poeni se rijetko dobijaju čistom snagom.

Zbog toga je padel lakši za početnike od tenisa — servis je odozdo, teren je manji, a razmjene traju duže. Istovremeno je taktički zahtjevan na višem nivou, jer se poen gradi strpljenjem, pozicioniranjem i kontrolom mreže.

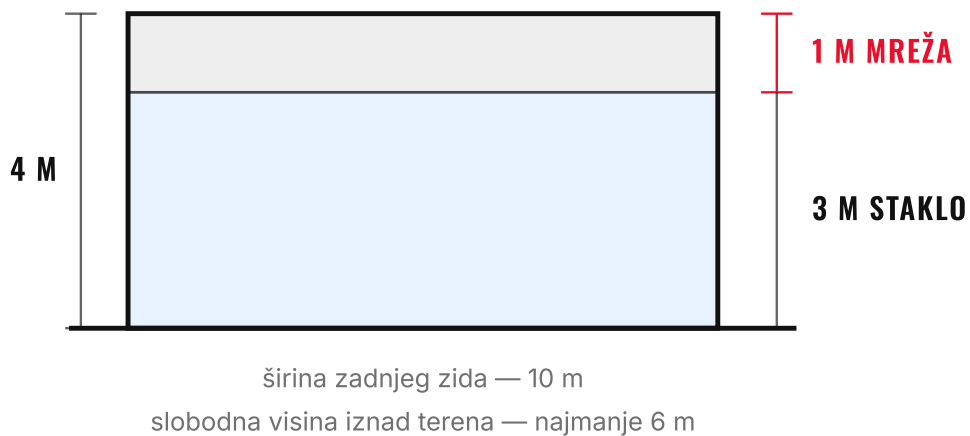
Ukratko: igra se 2 na 2, poen počinje servisom odozdo dijagonalno, lopta smije o zid nakon odskoka od poda, a gubi se poen kada lopta dva puta dodirne pod.

02 TEREN

Padel teren je pravougaonik **20 metara dužine i 10 metara širine**, podijeljen mrežom na dvije jednake polovine. Cijeli teren je ograđen kombinacijom stakla i metalne mreže do visine od četiri metra.



Tlocrt terena — 20 × 10 m, servis linije 3 m od mreže.



Zadnji zid — 3 m stakla, iznad njega 1 m metalne mreže.

OSNOVNE DIMENZIJE

Dužina terena	20 m
Širina terena	10 m
Visina mreže — sredina	88 cm
Visina mreže — uz stubove	92 cm
Zadnji zid (staklo)	3 m staklo + 1 m metalna mreža
Servis linija	3 m od mreže
Minimalna visina iznad terena	6 m

Linije na terenu su dio polja — lopta koja dodirne liniju je dobra. Prostor iza servis linije zove se zadnji dio terena, a prostor između mreže i servis linije je zona mreže, gdje se dobija većina poena.

03 OPREMA

REKET

Padel reket nema žice. Udarne površina je puna i perforirana rupicama, a reket mora imati **vezicu oko zgloba** — bez nje se ne smije igrati na zvaničnim takmičenjima.



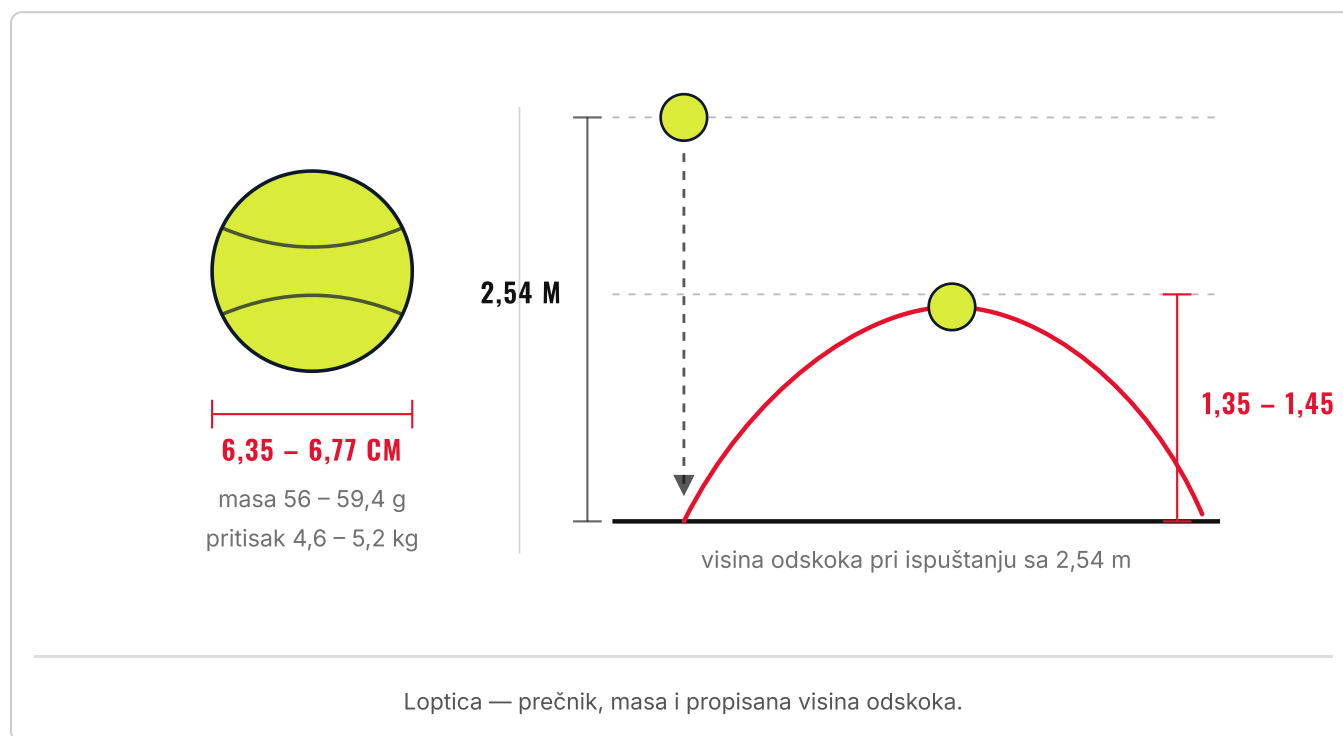
Padel reket — puna perforirana površina, bez žica. Najviše 45,5 × 26 cm, debljina do 38 mm. FOTO: PEXELS

- Maksimalna dužina: **45,5 cm**
- Maksimalna širina: **26 cm**
- Maksimalna debljina: **38 mm**

- Prečnik rupica: 9–13 mm
- Vezica oko zgloba: obavezna

LOPTICA

Padel loptica liči na tenisku, ali ima nešto niži pritisak, pa je odskok kontrolisaniji. Kod pravilnog odskoka, ispuštena sa 2,54 m, odskaka između 135 i 145 cm.



OBUĆA

Obavezna je sportska obuća sa ravnim đonom, tipa za teren sa vještačkom travom ili beton. Đon sa krampama nije dozvoljen jer oštećuje podlogu.

04 BODOVANJE

Bodovanje je identično teniskom. Poeni unutar gema idu redom **15 — 30 — 40 — gem**.

KAKO SE BROJE POENI

OSVOJENI POENI	REZULTAT
Prvi poen	15
Drugi poen	30
Treći poen	40
Četvrti poen	Gem

Kod rezultata **40:40** igra se izjednačenje. Par koji osvoji naredni poen ima prednost; ako osvoji i sljedeći, dobija gem. Ako izgubi, vraća se na izjednačenje.

Zlatni poen. Na većini turnira, uključujući takmičenja Saveza, kod 40:40 se igra jedan odlučujući poen. Prijem bira stranu na koju se servira. Ovo pravilo ubrzava mečeve i čini raspored predvidivim.

SET I MEČ

- Set dobija par koji prvi osvoji **šest gemova**, uz najmanje dva gema razlike.
- Kod rezultata 6:6 igra se **taj-brejk** do sedam poena, uz dva poena razlike.
- Meč se igra na **dva dobijena seta** — dakle najviše tri.
- Strane se mijenjaju nakon svakog neparnog gema (1., 3., 5. ...).

05 SERVIS

Servis je jedini udarac u padelu koji je strogo propisan — i najčešći izvor grešaka kod početnika.

KAKO SE IZVODI

- 1 Server stoji iza servis linije, obje noge na tlu, iza linije.
- 2 Lopta se **pusti da odskoči od poda** — ne udara se iz ruke.
- 3 Udarac se izvodi **u nivou struka ili niže**, odozdo.
- 4 Lopta mora preletjeti mrežu i pasti u **dijagonalno servis polje**.
- 5 Nakon odskoka u polju, lopta smije udariti u staklo — servis je i dalje ispravan.

KADA JE SERVIS GREŠKA

- ✗ Lopta ne padne u dijagonalno servis polje.
- ✗ Udarac je izveden iznad visine struka.
- ✗ Server dodirne ili pređe servis liniju prije udarca.
- ✗ Lopta nakon odskoka dodirne **metalnu mrežu** — bez obzira da li je prije toga bila u polju.
- ✗ Lopta pogodi igrača prijema prije nego što je odskočila.

Server ima **dva pokušaja**. Ako lopta dodirne vrh mreže i uredno padne u servis polje, servis se ponavlja — to je . Prijem **mora pustiti da servis odskoči**; volej na servis nije dozvoljen.

06 TOK IGRE

Poslije servisa i prijema, igra se odvija slobodno — svaki udarac smije biti volej, osim prijema servisa. Poen traje sve dok jedan par ne napravi grešku.

- Lopta poslata na protivničku stranu mora **prvo pasti na pod**, tek onda smije o staklo ili mrežu.
- Lopta smije dva puta preletjeti mrežu samo ako je vjetar ili odbijanje vrata — tada je poen za onoga ko ju je poslao.
- Igrač ne smije rukom, tijelom ili reketom dodirnuti mrežu, stub ili protivničko polje.
- Lopta se udara samo jednom po razmjeni — dupli udarac je greška.
- Redoslijed servisa i strana u paru se ne mijenja unutar seta.

07 IGRA OD STAKLA I MREŽE

Ovo je ono što padel razlikuje od tenisa i što ga čini zanimljivim: lopta koja prođe pored tebe najčešće nije izgubljena.

NA SVOJOJ STRANI

Kada lopta padne na tvoju polovinu, možeš je udariti odmah, ili je pustiti da se odbije od **tvog stakla ili tvoje metalne mreže** pa je onda vratiti. Oba načina su ispravna. Jedino ograničenje je da lopta ne smije **dva puta dodirnuti pod**.

NA PROTIVNIČKOJ STRANI

Tvoj udarac mora prvo pasti na pod protivničke polovine. Ako lopta odleti direktno u protivničko staklo ili ogradu bez odskoka od poda — poen je za protivnika.

IZLAZAK VAN TERENA

Ako lopta nakon pravilnog odskoka izleti van terena — preko ograde ili kroz bočni otvor — poen je osvojen. Igrač smije izaći sa terena i vratiti loptu spolja, pod uslovom da to teren dozvoljava i da lopta nije dva puta dodirnula pod.

08 KADA SE GUBI POEN

-  Lopta dva puta dodirne pod na tvojoj strani.
-  Lopta koju si udario ne pređe mrežu ili padne van protivničkog polja.
-  Tvoj udarac direktno pogodi protivničko staklo ili ogradu, bez odskoka od poda.
-  Lopta pogodi tebe ili tvog partnera — bilo gdje po tijelu.
-  Udariš loptu prije nego što je prešla mrežu na tvoju stranu.

- ✗ Dodirneš mrežu, stub ili predeš na protivničku polovinu.
- ✗ Udariš loptu dva puta zaredom ili je „nosiš” na reketu.
- ✗ Dva uzastopna neispravna servisa.

09 NAPREDNE SITUACIJE

Kada osnovna pravila uđu u ruku, počinju situacije koje razdvajaju rekreativca od takmičara. Ovo su udarci i odluke koje se najčešće pojavljuju u razmjeni.

BANDEJA

Odgovor na protivnički lob kada smeč nije moguć. Udara se sa strane, iznad ramena, sa rezanom rotacijom i kontrolisanom brzinom. Cilj nije poen, nego **zadržavanje pozicije na mreži** — lopta ide nisko i duboko, protivnik ostaje u zadnjem dijelu terena.

VIBORA

Agresivnija verzija bandeje. Udara se sa više bočne rotacije, pa lopta nakon odskoka bježi u stranu i teško se vraća. Koristi se kada želiš zadržati mrežu, ali i napraviti pritisak.

ČIKITA

Nizak, rezan udarac iz zadnjeg dijela terena koji pada odmah iza mreže, u noge protivniku. Služi da se protivnik natjera na podizanje lopte i da ti dobiješ vrijeme za izlazak na mrežu.

IGRA PO ZIDU — KONTRA-ZID

Kada lopta prođe pored tebe, sačekaj da se odbije od stakla i udari je **nakon odbijanja**. Ključ je pozicija: udalji se od zida koliko treba da lopta dođe ispred tebe, a ne u tijelo. Najčešća greška početnika je da stanu preblizu staklu.

SMEČ „PO TRI” I „PO ČETIRI”

Smeč izveden tako da lopta nakon odskoka izleti van terena preko bočne ili zadnje ograde. Ako lopta pravilno odskoči pa napusti teren — poen je osvojen, osim ako protivnik ne izađe napolje i vrati je.

IZLAZAK VAN TERENA

Ako teren ima bočne otvore, smiješ izaći i vratiti loptu spolja, pod uslovom da lopta nije dva puta dodirnula pod. Izlazi se rano i široko — čeka se da lopta izgubi brzinu, a povratak na teren mora biti odmah nakon udarca.

KADA LOBATI

- Kada su oba protivnika na mreži, a ti u defanzivi.
- Kada ti je partner van pozicije i treba vam vrijeme.
- Kada igraš protiv nižeg para — lob je najefikasnije oružje.

- Ne lobira se protiv sunca ili u vjetar bez potrebe.

POGLEDAJ VIDEO LEKCIJE →

Pravilo mreže. U padelu poen gotovo uvijek dobija par koji kontroliše mrežu. Zato je cilj svake razmjene ili doći na mrežu, ili natjerati protivnika da je napusti.

10 ČESTA PITANJA

? Smije li lopta o staklo prije nego padne na pod?

Ne na protivničkoj strani. Tvoj udarac mora prvo pogoditi pod protivničkog polja. Na svojoj strani, poslije odskoka, staklo je potpuno legalno.

? Smije li se servirati odozgo, kao u tenisu?

Ne. Udarac mora biti u nivou struka ili niže, a lopta se prethodno pušta da odskoči od poda.

? Šta ako lopta pogodi metalnu mrežu?

Na servisu je to greška. Tokom razmjene, ako lopta prvo padne na pod pa onda dodirne mrežu — igra se nastavlja.

? Može li se igrati jedan na jedan?

Rekreativno da, ali padel je po pravilima sport parova. Sva zvanična takmičenja Saveza igraju se u dublu.

? Ko servira prvi?

Odlučuje se žrijebom prije meča. Par koji dobije žrijeb bira servis ili stranu terena.

? Smije li se udariti loptu prije nego pređe mrežu?

Ne. Reket ne smije preći na protivničku stranu prije nego što lopta pređe mrežu.

11 BONTON

Padel je sport bliskog kontakta — četiri igrača na malom prostoru, često bez sudije. Nekoliko nepisanih pravila drži igru fer:

- Poen se dosuđuje na svojoj strani terena. Ako nisi siguran, poen ide protivniku.
- Ako lopta pogodi protivnika, uobičajeno je podići ruku u znak izvinjenja.
- Loptu se vraća protivniku direktno u ruku ili jednim odskokom, ne šutira.

- Ne ulazi na susjedni teren dok je poen u toku.
- Nakon meča obavezno rukovanje sa oba protivnika i partnerom.

Napomena. Vodič je pripremio Padel Savez Republike Srpske kao pomoć igračima i klubovima. Za zvanična takmičenja mjerodavan je važeći pravilnik Međunarodne padel federacije (FIP) i propozicije takmičenja objavljene uz svaki turnir.