

Règles du jeu

1 ► LE COURT

Le court est un terrain rectangulaire de 23,77 m de long (78 pieds) et, pour les parties de simple, de 8,23 m de large (27 pieds). Pour les parties de double, le court fait 10,97 m de large (36 pieds). Le court est divisé au milieu par un filet suspendu à une corde ou à un câble métallique dont les extrémités sont fixées (ou passent sur la partie supérieure) à deux poteaux, à une hauteur de 1,07 m (3,5 pieds). Le filet doit être tendu complètement de manière à remplir entièrement l'espace entre les poteaux, et ses mailles doivent être suffisamment petites pour empêcher la balle de passer au travers. La hauteur du filet au centre doit être de 0,914 m (3 pieds), il doit y être fermement retenu par une sangle. Une bande doit recouvrir le câble ou la corde et la partie supérieure du filet. La sangle et la bande doivent être entièrement blanches.

- La corde ou le câble métallique est d'un diamètre maximum de 0,8 cm (1/3 pouce).
- La sangle doit être d'une largeur maximum de 5 cm (2 pouces).
- La bande sera large de 5 cm (2 pouces) au moins et de 6,35 cm (2,5 pouces) au plus de chaque côté.

Pour les parties de double, le centre des poteaux doit être situé à 0,914 m (3 pieds) en dehors des limites du court de doubles de chaque côté du court.

Pour les parties de simple, quand un filet de simple est utilisé, le centre des poteaux doit être situé à 0,914 m en dehors de chaque côté des limites du court de simple. Si l'on utilise un filet de double, le filet doit être maintenu à une hauteur de 1,07 m (3,5 pieds) au moyen de deux piquets de simple dont le centre doit être situé à 0,914 m (3 pieds) en dehors des lignes de chaque côté du court de simple.

- Les poteaux mesurent 15 cm (6 pouces) de côté ou 15 cm (6 pouces) de diamètre au maximum.
- Les piquets de simple mesurent 7,5 cm (3 pouces) de côté ou 7,5 cm (3 pouces) de diamètre maximum.
- Les poteaux et les piquets de simple ne doivent pas dépasser le haut du câble du filet de plus de 2,5 cm (1 pouce).

Les lignes marquant les extrémités et les côtés du court sont appelées respectivement lignes de fond et lignes de côté.

De chaque côté du filet et parallèlement à celui-ci, deux lignes sont tracées à une distance de 6,40 m (21 pieds). Ces lignes sont appelées les lignes de service. L'espace compris de chaque côté du filet, entre la ligne de service et le filet, est divisé en deux parties égales, appelées carrés de service, par une ligne médiane de service. La ligne médiane de service est tracée à égale distance des lignes de côté et parallèlement à celles-ci.

Chaque ligne de fond est divisée en deux par une marque centrale de 10 cm (4 pouces) de long, qui est tracée à l'intérieur du court parallèlement aux lignes de côtés.

- La ligne médiane de service et la marque centrale doivent mesurer 5 cm (2 pouces) de large.
- Les autres lignes du court doivent mesurer 5 cm de largeur (+/- 1 cm), à l'exception des lignes de fond qui peuvent mesurer 10 cm de largeur (+/- 1 cm) [norme NFP90110].

Toutes les mesures sont faites depuis l'extérieur des lignes et toutes les lignes doivent être d'une couleur uniforme qui tranche nettement sur la couleur de la surface du terrain.

Il n'y aura aucune publicité sur le court, le filet, la sangle, la bande, les poteaux ou piquets de simple à l'exception des dispositions prévues à l'annexe IV. En complément du court décrit ci-dessus, le court que l'on dénommera « rouge » et le court que l'on dénommera « orange » dans l'annexe VII, peut être utilisé pour la compétition officielle de tennis pour les 10 ans et moins.

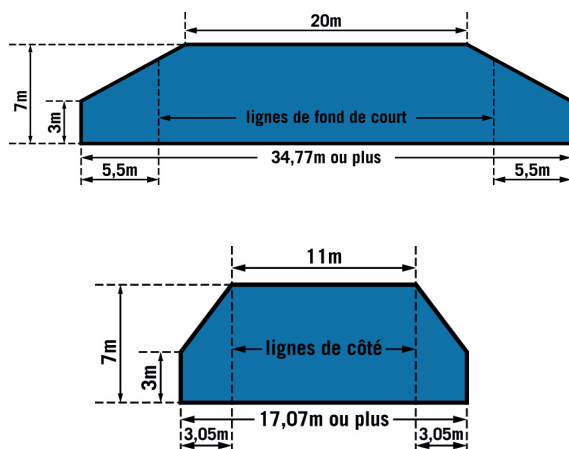
Aire de jeu et enveloppe :

À titre indicatif pour les compétitions internationales, la distance minimum recommandée entre les lignes de fond et le fond du court est de 6,40 m (21 pieds) et entre les lignes de côtés et les limites latérales du court la distance minimum recommandée est de 3,66 m (12 pieds).

À titre indicatif, pour les compétitions de club et tennis loisir, la distance minimale entre l'extérieur des lignes de fond et le fond du court est de 5,50 m et, entre l'extérieur des lignes de côté et les limites latérales du court, la distance minimale est de 3,05 m. De plus, pour les compétitions de club et tennis loisir, la distance recommandée entre l'extérieur des lignes de fond et le fond du court est de 6,10 m et, entre l'extérieur des lignes de côté et les limites latérales du court, la distance recommandée est de 3,50 m.

L'enveloppe est le volume dans lequel une balle de tennis doit pouvoir se déplacer sans rencontrer aucun obstacle. Elle est de 7 m dans un rectangle de largeur 11 m et longueur 20 m (hors ossature, hors système d'éclairage)

Référence : norme NF P 90 110

**2 ► LES DÉPENDANCES PERMANENTES**

Les dépendances permanentes du court comprennent les entourages de fond et de côté, les spectateurs, les tribunes et sièges pour spectateurs, toutes autres dépendances situées autour et au-dessus du court, ainsi que l'arbitre, les juges de lignes, le juge de filet et les ramasseurs de balles quand ils sont à leurs places respectives. La clôture entourant un terrain de tennis doit avoir une hauteur minimale de 3 m. elle se compose de 3 éléments : les poteaux, le grillage ou filet et les accessoires. (norme NF 90 110)

Quand un court est utilisé pour un simple avec un filet de double et des piquets de simple, les poteaux et la partie du filet qui se trouve à l'extérieur des piquets de simple sont des dépendances permanentes et ne sont pas considérés comme étant des poteaux de filet ou comme faisant partie du filet.

3 ► LA BALLE

Les balles homologuées par les règles du tennis doivent être conformes aux caractéristiques techniques qui figurent à l'annexe I.

La Fédération Internationale de Tennis et la FFT statueront sur la question de savoir si une balle ou un prototype de balle est conforme à l'annexe I ou est approuvé à un autre titre, pour le jeu. Elles

pourront prendre cette décision de leur propre chef ou à la requête de toute partie ayant un intérêt légitime à cet égard, y compris tout joueur, fabricant d'équipement, association nationale ou membres d'une telle association. Ces décisions et requêtes seront effectuées conformément à la procédure de contrôle et d'audition établie par la Fédération Internationale de Tennis ou la FFT.

Les organisateurs d'une épreuve doivent annoncer à l'avance de l'épreuve :

- a. Le nombre de balles destinées au jeu (3, 4 ou 6).
- b. La procédure de changement de balles, le cas échéant.

Les changements de balles, le cas échéant, seront effectués soit :

- après un nombre convenu de jeux impairs, auquel cas le premier changement de balles s'effectuera deux jeux plus tôt que pour les autres changements de balles de la partie, de manière à tenir compte de la période d'échauffement. Un jeu décisif (tie-break) compte comme un jeu normal pour le changement de balles. Il n'y aura pas de changement de balles au début d'un jeu décisif ou d'un super jeu décisif. Le changement de balles sera donc repoussé jusqu'au début du deuxième jeu de la manche suivante ; ou
- au début d'une manche.

Si une balle se crève au cours du jeu, le point sera rejoué.

Si une balle est dégonflée à la fin d'un point, est-ce qu'il faut rejouer le point ?

Décision : Si la balle est dégonflée, et non pas crevée, le point ne sera pas rejoué.

Note : Toute balle utilisée dans un tournoi où s'appliquent les règles du tennis doit figurer sur la liste officielle des balles homologuées FFT, publiée par la FFT.

4 ► LA RAQUETTE

Les raquettes autorisées pour la compétition par les règles du tennis doivent être conformes aux spécifications de l'annexe II.

La Fédération Internationale de Tennis statuera sur la question de savoir si une raquette ou un prototype est conforme à l'annexe II ou est approuvée à un autre titre, pour le jeu.

Elle pourra prendre cette décision de son propre chef ou à la requête de toute partie ayant un intérêt légitime à cet égard, y compris tout joueur, fabricant d'équipement, association nationale ou membres d'une telle association. Ces décisions et requêtes seront effectuées conformément à la procédure de contrôle et d'audition établie par la Fédération Internationale de Tennis.

Cas 1 – Peut-il y avoir plus d'une série de cordes sur l'une des faces de frappe de la raquette ?

Décision : Non. La règle précise clairement une série, et non des séries, de cordes entrecroisées (voir l'annexe II).

Cas 2 – L'ensemble des cordes d'une raquette est-il considéré comme étant généralement uniforme et plat si les cordes se trouvent sur plus d'un plan ?

Décision : Non.

Cas 3 – Le cordage d'une raquette peut-il être muni d'un système amortissant les vibrations et, dans l'affirmative, où doit-il être placé ?

Décision : Oui ; ce système ne peut être placé qu'en dehors de la surface où les cordes s'entrecroisent.

Cas 4 – En cours de jeu, un joueur casse accidentellement les cordes de sa raquette : peut-il continuer à jouer avec cette raquette ?

Décision : Oui.

Cas 5 – Un joueur a-t-il le droit d'utiliser plus d'une raquette à tout moment du jeu ?

Décision : Non.

Cas 6 – Est-il autorisé d'intégrer à la raquette une pile qui modifie ses caractéristiques de jeu ?

Décision : Non. L'ajout d'une pile est interdit car celle-ci constitue une source d'énergie, il en est de même pour les cellules à énergie solaire ou autre équipement similaire.

5 ► LE JEU – DÉCOMPTE DES POINTS

a. Jeu normal

Le décompte des points pour un jeu normal s'effectue comme suit (on compte les points du serveur en premier) :

- Pas de point - « Zéro »
- Premier point - « 15 »
- Second point - « 30 »
- Troisième point - « 40 »
- Quatrième point - « Jeu »

Sauf lorsque les deux joueurs/équipes ont gagné chacun trois points, la marque est alors comptée « 40A ». Après « 40A », la marque est comptée « Avantage » pour le joueur/l'équipe qui gagne le point suivant. Si le/la même joueur/équipe gagne également le point suivant, ce/cette joueur/équipe remporte le « Jeu » ; si le joueur/l'équipe adverse gagne le point suivant, la marque est comptée « Égalité ». Pour gagner le « Jeu », un(e) joueur/équipe doit gagner deux points successivement après « Égalité » (ou « 40A »).

b. Jeu décisif

Au cours d'un jeu décisif (tie-break), la marque des points est comptée « Zéro », « 1 », « 2 », « 3 », etc. Le premier joueur/équipe qui gagne sept points remporte le « Jeu » et la « Manche », à condition d'avoir deux points d'avance sur le/les adversaire(s). S'il le faut, le jeu décisif se poursuivra jusqu'à ce que cette avance soit obtenue.

Le joueur dont c'est le tour de servir, servira le premier point du jeu décisif. Les deux points suivants seront servis par le/les adversaire(s) (en double, le joueur de l'équipe adverse dont c'est le tour de servir). Après cela, chaque joueur/équipe doit servir alternativement deux points consécutifs jusqu'à la fin du jeu décisif (en double, l'alternance de service au sein de chaque équipe s'effectuera dans le même ordre qu'au cours de la manche en question).

Le joueur/l'équipe dont c'est le tour de servir en premier dans le jeu décisif sera le relanceur dans le premier jeu de la manche suivante.

On se référera à l'annexe V pour les autres méthodes alternatives de décompte des points autorisées.

6 ► LA MANCHE – DÉCOMPTE DES POINTS

Il existe différents systèmes de décompte des points dans une manche. Les deux systèmes principaux sont « le système à l'avantage » et le « système du jeu décisif ».

On pourra utiliser l'un ou l'autre de ces systèmes, à condition de l'annoncer avant l'épreuve. Si l'on utilise le système du jeu décisif, il faudra également annoncer quel système sera appliqué à la dernière manche : le système avec avantage ou celui du jeu décisif.

a. « Système à l'avantage »

Le/la premier(e) joueur/équipe qui gagne six jeux remporte cette « Manche », à condition d'avoir deux jeux d'avance sur l'/les adversaire(s). Au besoin, la manche se prolongera jusqu'à ce qu'il y ait deux jeux d'avance.

b. « Système du jeu décisif »

Le/la premier(e) joueur/équipe qui gagne six jeux remporte cette « Manche », à condition d'avoir deux jeux d'avance sur l'/les adversaire(s). Si le score atteint six jeux partout, on joue un jeu décisif.

On se référera à l'annexe IV pour d'autres méthodes alternatives de décompte des points autorisées.

7 ► NOMBRE DE MANCHES

Une partie peut se jouer au meilleur des 3 manches (un joueur/une équipe doit gagner deux manches pour remporter la partie) ou au meilleur des 5 manches (un joueur/une équipe doit gagner 3 manches pour remporter la partie).

On se référera à l'annexe IV pour d'autres méthodes alternatives de décompte des points autorisées.

8 ► SERVEUR ET RELANCEUR

Les joueurs se tiennent de part et d'autre du filet. Le serveur est le joueur qui met la balle en jeu pour le premier point. Le relanceur est le joueur qui s'apprête à renvoyer la balle servie par son adversaire.

Le relanceur peut-il prendre position à l'extérieur des lignes du court ?

Décision : Oui. Le relanceur peut se tenir où il veut à l'intérieur ou à l'extérieur des lignes de son côté du filet.

9 ► CHOIX DU CÔTÉ ET SERVICE

Le choix du côté et le droit d'être serveur ou relanceur dans le premier jeu seront décidés par tirage au sort avant le début de l'échauffement. Le joueur/l'équipe qui gagne le tirage au sort peut choisir :

- a. de servir ou de recevoir dans le premier jeu de la partie, dans ce cas, l'adversaire choisira son côté de terrain pour le premier jeu de la partie ; ou
- b. son côté de terrain pour le premier jeu de la partie, auquel cas l'adversaire choisira de servir ou de recevoir pour le premier jeu de la partie ; ou
- c. d'obliger son/ses adversaire(s) à faire un des choix ci-dessus.

Les deux joueurs/équipes ont-ils le droit de modifier leur choix si l'échauffement est interrompu et les joueurs quittent le terrain ?

Décision : Oui. Le résultat du premier tirage au sort reste valable, mais les deux joueurs/équipes ont la possibilité de faire un nouveau choix.

10 ► CHANGEMENT DE CÔTÉ

Les joueurs doivent changer de côté à la fin du premier jeu, du troisième jeu et à chaque fois qu'un nombre impair de jeux est atteint dans chaque manche. Les joueurs doivent également changer de côté à la fin de chaque manche à moins que le nombre total de jeux de la manche soit un nombre pair, auquel cas le changement n'aura lieu qu'à la fin du premier jeu de la manche suivante.

Au cours d'un jeu décisif/super jeu décisif à dix points, les joueurs changeront de côté tous les six points.

11 ► BALLE EN JEU

Une balle est en jeu dès qu'elle est frappée par le serveur. Sauf en cas de faute ou de « let », la balle reste en jeu jusqu'à ce que le point soit acquis.

12 ► BALLE SUR LA LIGNE

Une balle tombant sur une ligne est considérée dans le court dont cette ligne marque la limite.

13 ► BALLE TOUCHANT UNE DÉPENDANCE PERMANENTE

Si une balle en jeu touche une des dépendances permanentes après être tombée du bon côté du court, le joueur qui l'a frappée gagne le point. Si une balle en jeu touche une dépendance permanente avant de tomber dans le court, le joueur qui l'a frappée perd le point.

14 ► ALTERNANCE AU SERVICE

À la fin de chaque jeu standard, le relanceur devient serveur et le serveur relanceur pour le jeu suivant.

En double, l'équipe qui a le service au premier jeu de chaque manche désigne le joueur qui servira à ce premier jeu. De même, avant le début du deuxième jeu, l'équipe adverse désigne le joueur qui servira au deuxième jeu. Le partenaire du joueur qui a servi au premier jeu servira au troisième et le partenaire du joueur qui a servi au deuxième jeu servira au quatrième. Cette alternance se poursuivra jusqu'à la fin de la manche.

15 ► ORDRE DE RELANCE EN DOUBLE

L'équipe qui doit relancer dans le premier jeu d'une manche décide lequel des partenaires recevra le premier service. De même, avant le début du deuxième jeu, l'équipe adverse désignera celui des partenaires qui recevra le premier service de ce jeu.

Le joueur qui était le partenaire du relanceur au premier point du jeu relancera à son tour au deuxième point et cette alternance se poursuivra jusqu'à la fin du jeu et de la manche.

Une fois que la balle a été relancée par le receveur, n'importe quel joueur d'une équipe peut frapper la balle.

Un membre d'une équipe de double peut-il jouer seul contre l'équipe adverse ?

Décision : Non. Chaque joueur doit servir et relancer à son tour.

16 ► LE SERVICE

Immédiatement avant de commencer le geste du service, le serveur doit avoir les deux pieds au repos sur le sol derrière (c'est-à-dire plus loin du filet que) la ligne de fond entre le prolongement imaginaire de la marque centrale et de la ligne de côté.

Le serveur doit alors lancer la balle en l'air avec la main dans n'importe quelle direction et la frapper avec sa raquette avant qu'elle ne touche le sol. Le geste du service est considéré comme étant achevé au moment où la raquette du joueur frappe ou manque la balle. Un joueur n'ayant l'usage que d'un bras pourra utiliser sa raquette pour le lancer de la balle.

17 ► LE SERVICE – POSITION ET TRAJECTOIRE

Au cours d'un jeu standard, le serveur doit se tenir alternativement derrière la moitié droite et la moitié gauche du court en commençant à droite dans chaque jeu.

Dans un jeu décisif, le service est effectué alternativement de la moitié droite et de la moitié gauche du court, en commençant par la moitié droite du court.

La balle de service doit passer en diagonale au-dessus du filet et toucher le sol dans le carré de service opposé avant que le relanceur ne la renvoie.

18 ► FAUTE DE PIED

Pendant le geste du service, le serveur ne doit pas :

- a. changer de place, soit en marchant soit en courant ; des petits mouvements de pied sont néanmoins permis ;
- b. toucher, avec l'un de ses pieds, la ligne de fond ou le court ; ou
- c. toucher, avec l'un de ses pieds, l'espace qui se trouve à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne de côté ; ou
- d. toucher, avec l'un de ses pieds, le prolongement imaginaire de la marque centrale.

Si le serveur ne respecte pas cette règle, il y aura « faute de pied ».

Cas 1 – Dans une partie de simple, le serveur peut-il se tenir au moment de servir derrière la partie de la ligne de fond qui se trouve entre la ligne de côté du court de simple et du court de double ?

Décision : Non.

Cas 2 – Le serveur peut-il avoir l'un ou les deux pieds ne touchant pas le sol ?

Décision : Oui.

19 ► FAUTE DE SERVICE

Il y a faute de service :

- a. lorsque le joueur enfreint les règles 16, 17 ou 18 ; ou
- b. le serveur rate la balle au moment de la frapper ; ou

c. la balle servie touche une des dépendances permanentes, un piquet de simple ou un poteau de filet avant de toucher le sol ; ou

d. la balle servie touche le serveur ou le partenaire du serveur ou tout vêtement/objet que porte le serveur ou le partenaire du serveur.

Cas 1 – Après avoir lancé en l'air la balle pour le service, le serveur décide de ne pas la frapper et la rattrape dans sa main. Y a-t-il une faute ?

Décision : Non. Un joueur qui lance une balle et décide ensuite de ne pas la frapper, a le droit de la rattraper dans sa main ou avec sa raquette ou de la laisser rebondir.

Cas 2 – Au cours d'une partie de simple disputée sur un terrain équipé de poteaux et de piquets de simple, la balle servie touche un piquet de simple et tombe ensuite dans le bon carré de service. Y a-t-il une faute ?

Décision : Oui.

20 ► SECOND SERVICE

Après une faute au premier service, le serveur doit servir de nouveau sans délai depuis la même moitié du court que celle d'où la faute a été commise, à moins que le service n'ait été effectué depuis le mauvais côté du court.

21 ► QUAND SERVIR ET RELANCER

Le serveur ne pourra pas servir avant que le relanceur ne soit prêt. Toutefois, le relanceur doit néanmoins jouer au rythme raisonnable du serveur et doit être prêt à relancer dans un délai raisonnable dès que le serveur est prêt.

Le relanceur qui essaie de retourner le service doit être considéré comme étant prêt.

S'il a été démontré que le relanceur n'est pas prêt, le service ne peut être annoncé faute.

22 ► LE SERVICE EST À REMETTRE

Le service est à remettre (« let ») lorsque :

- a. la balle servie touche le filet, la bande ou la sangle et tombe bonne ; ou, si après avoir touché le filet, la bande ou la sangle, elle touche le relanceur ou le partenaire du relanceur ou toute partie de leurs vêtements ou tout objet qu'ils portent avant de toucher le sol ; ou
- b. la balle est servie lorsque le relanceur n'est pas prêt.

Dans le cas où le service serait à remettre, le service est annulé et le serveur doit servir à nouveau, mais un service « let » n'annule pas une faute antérieure. D'autres procédures alternatives approuvées figurent à l'annexe V.

23 ► LET

Chaque fois qu'une balle est annoncée « let », le point est rejoué en entier, sauf lorsque le let est annoncé au second service.

Au cours d'un échange, une autre balle roule sur le court. On annonce un let. Le serveur avait au préalable servi une balle faute. Le serveur a-t-il droit à une première balle de service ou à une deuxième ?

Décision : Première balle. Il faut rejouer le point en entier.

24 ► LE JOUEUR PERD LE POINT

Le point est perdu lorsque :

- a. le joueur sert deux balles fautes consécutives ; ou
- b. le joueur ne remet pas la balle en jeu avant le deuxième rebond ; ou

- c. le joueur remet la balle en jeu de telle sorte qu'elle touche le sol ou un objet, en dehors du bon côté du court ; ou
- d. le joueur remet la balle en jeu de telle sorte que, avant qu'elle ne rebondisse, elle touche une dépendance permanente ; ou
- e. Le relanceur retourne la balle avant qu'elle ne rebondisse ; ou
- f. pendant l'échange, le joueur délibérément porte la balle ou la prend sur la raquette ou la touche avec sa raquette plus d'une fois ; ou
- g. le joueur ou la raquette (qu'il la tienne ou non) ou tout autre objet ou vêtement que le joueur porte, touchent le filet, les piquets de simple/poteaux, la corde ou le câble métallique, la sangle ou la bande ou le court de son adversaire à tout moment de l'échange ; ou
- h. le joueur frappe la balle avant qu'elle ne passe le filet ; ou
- i. la balle en jeu touche le joueur ou tout objet/vêtement que porte le joueur, à l'exception de sa raquette ; ou
- j. la balle en jeu touche la raquette lorsque le joueur ne la tient pas ; ou
- k. le joueur change délibérément et physiquement la forme de la raquette en cours d'échange ; ou
- l. en double, les deux joueurs touchent la balle au moment du renvoi.

Cas 1 – Après l'exécution du premier service, la raquette du serveur lui échappe des mains et touche le filet avant que la balle n'ait rebondi : est-ce une faute de service ou le serveur perd-il le point ?

Décision : Le serveur perd le point parce que la raquette a touché le filet pendant que la balle était en jeu.

Cas 2 – Après l'exécution du premier service, la raquette du serveur lui échappe des mains et touche le filet après que la balle a touché le sol en dehors du bon carré de service. Est-ce une faute de service ou le joueur perd-il le point ?

Décision : C'est une faute de service, car la balle n'était plus en jeu au moment où la raquette a touché le filet.

Cas 3 – Dans une partie de double, le partenaire du relanceur touche le filet avant que la balle servie ne touche le sol en dehors du bon carré de service. Quelle décision faut-il prendre ?

Décision : L'équipe qui relance perd le point parce que le partenaire du relanceur a touché le filet pendant que la balle était en jeu.

Cas 4 – Est-ce qu'un joueur perd le point si, avant ou après la frappe de la balle, il dépasse la ligne imaginaire qui se trouve dans le prolongement du filet ?

Décision : Dans les deux cas, le joueur ne perd pas le point pourvu qu'il ne touche pas le camp de l'adversaire.

Cas 5 – Un joueur a-t-il le droit de sauter par-dessus le filet, dans le camp de l'adversaire, alors que la balle est en jeu ?

Décision : Non. Le joueur perd le point.

Cas 6 – Un joueur lance sa raquette sur la balle qui est en jeu. La balle et la raquette atterrissent toutes deux dans le camp de l'adversaire et celui-ci ne parvient pas à atteindre la balle. Quel joueur gagne le point ?

Décision : Le joueur qui a jeté sa raquette sur la balle perd le point.

Cas 7 – Une balle qui vient d'être servie touche le relanceur ou, pour une partie de double, le partenaire du relanceur avant qu'elle ne touche le sol. Quel joueur gagne le point ?

Décision : Le serveur gagne le point, à moins que le service ne soit let.

Cas 8 – Un joueur qui se trouve en dehors des limites du court frappe la balle ou la rattrape avant qu'elle ne rebondisse et réclame le point sous prétexte que la balle serait de toute façon sortie du court.

Décision : Le joueur perd le point, sauf si son retour est bon, auquel cas l'échange continue.

25 ► CAS OÙ LE RETOUR EST BON

Le retour est bon :

- a. si la balle touche le filet, les poteaux/les piquets de simple, la corde ou le câble métallique, la sangle ou la bande, pourvu qu'elle soit passée au-dessus d'un de ces éléments et tombe à l'intérieur du bon côté du court, sous réserve des cas prévus aux Règles 2 et 24 (d) ; ou
- b. si la balle en jeu rebondit à l'intérieur du bon côté du court mais repasse au-dessus du filet à la suite de l'effet de la balle ou de l'action du vent et le joueur passe sa raquette au-dessus du filet pour mettre la balle à l'intérieur du bon côté du court, à condition de ne pas enfreindre la Règle 24 ; ou
- c. si la balle est relancée à l'extérieur des poteaux, soit au-dessus, soit en dessous du niveau supérieur de filet, même si elle touche le poteau, mais à condition qu'elle touche l'intérieur du bon côté du court, sous réserve des cas prévus aux Règles 2 et 24 (d) ; ou
- d. la balle passe sous la corde du filet entre le piquet de simple et le poteau adjacent sans toucher ni le filet, ni la corde du filet, ni le poteau et touche le sol à l'intérieur du bon côté du court ; ou
- e. la raquette du joueur passe au-dessus du filet après avoir frappé la balle du côté du filet du joueur et la balle touche le sol à l'intérieur du bon côté du court ; ou
- f. le joueur frappe la balle en cours d'échange et la balle heurte une autre balle restée dans le bon côté du court.

Cas 1 – Un joueur relance une balle qui touche alors un piquet de simple et tombe dans les limites du bon côté du court. Est-ce un bon retour ?

Décision : Oui. Toutefois, si la balle touche le piquet de simple au service, il y a faute au service.

Cas 2 – Une balle en jeu heurte une autre balle restée dans le bon côté du court.

Quelle décision doit-on prendre ?

Décision : Le jeu se poursuit. Toutefois, si l'arbitre n'est pas certain que c'est la balle en jeu qui a été retournée, un let doit être annoncé.

26 ► GÊNE

Si un joueur est gêné dans l'exécution de son coup par un acte intentionnel de son/ses adversaire(s), le joueur gagne le point.

Le point est rejoué néanmoins si un acte involontaire de/des adversaire(s) ou un élément qui échappe au contrôle du joueur (à l'exception d'une dépendance permanente) l'empêche de jouer le point.

Cas 1 – Est-ce qu'une double frappe involontaire est considérée comme un acte qui gêne l'adversaire ?

Décision : Non. Voir également la Règle 24 (f).

Cas 2 – Un joueur déclare avoir interrompu le jeu parce qu'il pensait que son/ses adversaire(s) avai(en)t été gêné(s). Y a-t-il gêne ?

Décision : Non. Le joueur perd le point.

Cas 3 – Une balle heurte un oiseau qui passe au-dessus du court.

Y a-t-il gêne ?

Décision : Oui. Le point est rejoué.

Cas 4 – Au cours d'un échange, une balle ou un objet qui se trouvait en début d'échange du côté du court du joueur vient gêner le joueur.

Y a-t-il gêne ?

Décision : Non.

Cas 5 – En double, où doivent se tenir le partenaire du serveur et le partenaire du relanceur ?

Décision : Le partenaire du serveur et le partenaire du relanceur peuvent se tenir n'importe où de leur côté du filet, à l'intérieur ou à l'extérieur du court. Cependant, si un joueur gêne le/les adversaire(s), la règle de la gêne sera appliquée.

27 ► CORRECTION DES ERREURS

En principe, lorsqu'une erreur relative aux règles du tennis est constatée, tous les points joués précédemment restent acquis. Les erreurs ainsi constatées seront rectifiées comme suit :

- a. Au cours d'un jeu standard ou d'un jeu décisif, si un joueur sert de la mauvaise moitié du court, l'erreur doit être rectifiée dès qu'elle est constatée et le serveur servira de la bonne moitié du court selon le score. Une faute de service antérieure à la constatation de l'erreur reste acquise.
- b. Au cours d'un jeu standard ou d'un jeu décisif, si les joueurs ne se trouvent pas du bon côté du court, il faudra corriger l'erreur dès qu'elle est constatée et le serveur servira du bon côté du court selon le score.
- c. Si un joueur n'a pas servi à son tour au cours d'un jeu standard, le joueur qui aurait dû servir doit servir dès que l'erreur est constatée. Toutefois, si le jeu est terminé avant la constatation de l'erreur, l'ordre des services est maintenu tel que modifié. Dans ce cas, un changement de balles prévu après un nombre de jeux convenu devra être effectué un jeu plus tard que prévu. Une faute de service de/des adversaire(s) antérieure à une telle constatation n'est pas comptée.
En double, en cas d'erreur de service entre les partenaires, toute faute de service antérieure à la constatation de l'erreur sera acquise.
- d. Si un joueur a servi alors que ce n'était pas son tour durant un jeu décisif et que l'erreur est constatée après qu'un nombre de point pair a été joué, l'erreur doit être corrigée immédiatement. Si l'erreur est constatée après qu'un nombre de point impair a été joué, l'ordre des services demeurera interverti.
Une faute servie par le/les adversaire(s) avant la constatation de l'erreur ne sera pas acquise. En double, en cas d'erreur de service entre les partenaires, toute faute servie avant la constatation de l'erreur restera acquise.
- e. Au cours d'un jeu standard ou d'un jeu décisif en double, s'il y a une erreur dans l'ordre de relance, on maintiendra cet ordre jusqu'à la fin du jeu au cours duquel l'erreur a été constatée. Lorsque leur tour de relancer revient dans cette manche, les partenaires reprendront l'ordre initial de relance.
- f. Si un jeu décisif est commencé à six jeux partout, alors qu'il avait été décidé avant la partie que le système de l'avantage serait appliqué, l'erreur doit être immédiatement corrigée si un seul point a été joué. Si l'erreur est constatée après le début du deuxième point, la manche se poursuivra avec jeu décisif.
- g. Si un jeu standard est commencé à six jeux partout, alors qu'il avait été décidé avant la partie qu'un jeu décisif serait joué, l'erreur doit être immédiatement corrigée si un seul point a été joué. Si l'erreur est constatée après que la balle a été mise en jeu pour le deuxième point, la manche se poursuit selon le système de l'avantage jusqu'à ce que le score atteigne huit jeux partout (ou un nombre pair plus élevé), auquel cas on jouera un jeu décisif.
- h. Si un jeu standard est commencé, alors qu'il avait été précédemment décidé de jouer un super jeu décisif, l'erreur doit être corrigée immédiatement si un seul point a été joué. Si l'erreur est constatée après que la balle a été mise en jeu pour le deuxième point, la manche se poursuit soit jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe gagne trois jeux (et par conséquent la

manche) soit jusqu'à ce que le score atteigne deux jeux partout, auquel cas on jouera un super jeu décisif sera disputé. Par contre, si l'erreur est découverte après le début du deuxième point du cinquième jeu, la manche continue jusqu'à la fin avec application du jeu décisif.

- i. Si les balles ne sont pas changées après le nombre convenu de jeux, l'erreur doit être corrigée lorsque le joueur/l'équipe qui aurait dû servir avec les balles neuves sera appelé à servir à nouveau. Ensuite, les balles devront être changées de façon à respecter le nombre de jeux initialement prévu entre les changements. On ne changera pas de balles en cours de jeu.

28 ► RÔLE DES OFFICIELS SUR LE COURT

Pour les parties où des officiels sont désignés, leurs rôles et responsabilités sont définis à l'annexe VI.

29 ► JEU CONTINU

En principe, le jeu doit être continu depuis le début de la partie (lorsque le premier service de la partie est mis en jeu) jusqu'à la fin de la partie.

- a. Entre les points, le jeu doit être continu. Lorsque les joueurs changent de côté à la fin d'un jeu, ils ont droit à quatre-vingt-dix secondes maximum. Cependant, après le premier jeu de chaque manche et au cours d'un jeu décisif, le jeu sera continu et les joueurs changeront de côté sans temps de repos.
À la fin de chaque manche, les joueurs ont droit à un repos de cent vingt secondes maximum. Le temps de repos maximum commence dès qu'un point se termine et finit dès que le premier service du point suivant est servi.
- b. Si, dans des circonstances indépendantes de la volonté du joueur, ses vêtements, ses chaussures ou tout équipement indispensable (à l'exclusion de sa raquette) s'abîment ou nécessitent un remplacement, un délai supplémentaire pour remédier au problème peut être accordé.
- c. Aucun temps supplémentaire ne sera accordé à un joueur pour lui permettre de récupérer. Cependant, pour un joueur souffrant d'une condition médicale soignable, un temps de traitement médical de trois minutes pourra lui être accordé. Un joueur est autorisé à quitter le court pour se rendre aux toilettes deux fois par partie (échauffement compris) de préférence à la fin d'une manche ; il bénéficie d'un temps raisonnable pour le faire qui, en général, ne devrait pas dépasser trois minutes cumulables aux deux minutes de la pause de fin de manche.
- d. Les organisateurs de l'épreuve peuvent accorder un temps de repos de dix (10) minutes maximum, à condition de l'annoncer avant le début de la partie. Ce temps de repos peut se prendre après la troisième manche d'une partie au meilleur des cinq manches, ou après la deuxième manche d'une partie au meilleur des trois manches.
- e. La durée de la période d'échauffement ne peut dépasser cinq minutes, à moins que les organisateurs de l'épreuve n'en aient décidé autrement.

30 ► CONSEILS

Toute forme de communication, toutes recommandations ou instructions, transmises oralement ou visuellement à un joueur, sont considérées comme étant des conseils.

Dans les épreuves par équipes où un capitaine d'équipe se trouve sur le court, le capitaine d'équipe a le droit de donner des conseils au(x) joueur(s) pendant l'arrêt de jeu de fin de manche et lorsque les joueurs changent de côté à la fin d'un jeu. Il ne pourra donner de conseils ni lorsque les joueurs changent de côté après le premier jeu de chaque manche, ni au cours d'un jeu décisif.

Dans toutes les autres parties, il n'est pas permis de donner des conseils.

Cas 1 – Est-ce qu'un joueur a le droit de recevoir des conseils si les conseils sont discrètement donnés par signes ?

Décision : Non.

Cas 2 – Un joueur a-t-il le droit de recevoir des conseils lorsque le jeu est interrompu ?

Décision : Oui.

Cas 3 – Dans une épreuve individuelle, un joueur peut-il recevoir des conseils sur le court pendant le changement de côté ?

Décision : Non, sauf autorisation spécifique donnée par la FFT dans certaines compétitions nationales.

31 ► TECHNOLOGIE D'ANALYSE DE PERFORMANCE DU JOUEUR

La technologie d'analyse de performance du joueur, qui est approuvée pour le jeu selon les règles du tennis, doit être conforme aux spécifications indiquées dans l'annexe III. La Fédération Internationale de Tennis statue sur la question de savoir si un tel équipement est approuvé ou non. L'ITF pourra prendre cette décision de son propre chef ou, à la requête de toute partie ayant un intérêt légitime à cet égard, y compris tout joueur, fabricant d'équipement, fédération nationale ou membres d'une telle fédération. Ces décisions et requêtes seront effectuées conformément à la procédure de contrôle et d'audition établie par la Fédération Internationale de Tennis.

RÈGLES DU TENNIS-FAUTEUIL

Les règles du tennis de l'ITF s'appliquent au jeu de tennis-fauteuil avec les exceptions suivantes.

a. La règle des deux rebonds

Le joueur de tennis-fauteuil a le droit de frapper la balle après le deuxième rebond. Il doit le faire avant qu'elle n'ait touché le sol une troisième fois. Le deuxième rebond peut être à l'intérieur ou à l'extérieur des limites du court.

b. Le fauteuil roulant

Le fauteuil est partie intégrante du corps ; toutes les règles qui s'appliquent au corps du joueur sont applicables au fauteuil roulant.

c. Le service

Le service doit être effectué de la façon suivante :

- Immédiatement avant le début de son geste, le serveur doit avoir immobilisé son fauteuil, après quoi il peut opérer une poussée avant de frapper la balle.
- Au cours du service, le fauteuil du serveur ne doit toucher, avec aucune de ses roues, aucune partie du sol autre que celle située derrière la ligne de fond, entre les prolongements imaginaires de la marque centrale et de la ligne de côté.
- Si la technique conventionnelle du service est physiquement impossible pour un joueur de quad, il est autorisé à laisser rebondir la balle avant qu'il ne la frappe. Par ailleurs, une autre personne peut aussi lui lancer la balle. Toutefois, la même méthode de service doit être utilisée pour l'ensemble du match.

d. Le joueur perd le point si :

- Il ne peut renvoyer la balle avant qu'elle n'ait touché le sol à trois reprises.
- Conformément à l'alinéa f) ci-dessous, il utilise ses pieds ou la partie inférieure de son corps comme frein ou stabilisateur vis-à-vis du sol ou d'une roue alors que la balle est en jeu, que ce soit pendant le service, la frappe d'une balle ou pour tourner ou s'arrêter.
- Il ne garde pas le contact de l'une des deux fesses avec son fauteuil lorsqu'il frappe la balle.

e. Le fauteuil roulant

Les fauteuils roulants utilisés dans toutes les compétitions se déroulant selon les règles du tennis-fauteuil doivent être conformes aux spécifications suivantes :

- Le fauteuil roulant peut être fabriqué en n'importe quel matériau à condition que celui-ci ne soit pas réfléchissant et ne cause pas de gêne à l'adversaire.
- Les roues doivent avoir une seule jante pour la propulsion. Tout changement au fauteuil roulant donnant au joueur un avantage mécanique, tel que des leviers ou des boîtes de vitesses, est interdit. En cours de jeu normal, les roues ne doivent pas laisser de marques permanentes sur la surface du court, ou endommager celle-ci.
- Conformément à la règle e (v), les joueurs ne doivent utiliser que les roues (y compris la jante) pour propulser le fauteuil roulant. Aucun système de direction, de freinage ou de changement de vitesse ou autre appareil pouvant assister au fonctionnement du fauteuil roulant, y compris les systèmes d'entreposage d'énergie, n'est autorisé.
- La hauteur du siège (y compris du coussin) doit être fixe et le fessier du joueur doit rester en contact avec le siège quand il joue pour un point. Des attaches peuvent être utilisées pour maintenir le joueur dans le fauteuil.
- Les joueurs satisfaisant aux exigences de l'article 10 des règles de classification de tennis-fauteuil de l'ITF sont autorisés à utiliser des fauteuils propulsés par moteur(s) électrique(s) ("fauteuil roulant électrique"). Les fauteuils électriques ne doivent pas pouvoir dépasser une vitesse de 15 km/h dans aucune direction et doivent être contrôlés uniquement par le joueur.
- Des demandes de modifications des fauteuils roulants peuvent être déposées en cas de raison médicale valable. Ces demandes sont à déposer auprès de la commission ITF de la science et de la médecine dans un délai minimum de 60 jours avant l'usage anticipé dans une épreuve homologuée par l'ITF. Conformément au chapitre III des règlements applicables au tennis-fauteuil, il est possible de faire appel si une proposition de modification est rejetée.

f. Faire avancer le fauteuil à l'aide d'un pied

Si sa mobilité réduite ne lui permet pas de manipuler son fauteuil avec la roue, le joueur peut le faire avec un pied.

Même si aux termes de l'alinéa f) ci-dessus un joueur est autorisé à faire avancer son fauteuil à l'aide d'un pied, aucune partie du pied ne doit être en contact avec le sol :

- tout au long du geste de frappe et jusqu'au moment où il frappe la balle ;
- au service, à partir du moment où le joueur commence son geste, jusqu'à ce qu'il frappe la balle.

Tout joueur ne respectant pas cette règle perd le point.

g. Tennis-fauteuil/tennis pour joueurs valides

Si le site de compétition est accessible, les joueurs en fauteuil peuvent participer à un tournoi et à une compétition par équipe valide.

Lors d'une partie de simple ou de double mettant en présence un joueur en fauteuil et un joueur valide, les règles du jeu en fauteuil s'appliquent au joueur en fauteuil, tandis que les règles du jeu usuelles s'appliquent au joueur valide : le joueur en fauteuil a droit à deux rebonds, le joueur valide à un seul.

Lors d'une rencontre par équipes, si le club accueillant la rencontre n'est pas accessible et qu'il y a un joueur en fauteuil dans la composition d'une équipe, il revient à la commission compétente de décider si la rencontre peut exceptionnellement être jouée ailleurs.

h. Réparations du matériel et fixation de la raquette

L'arbitre ou le juge-arbitre peut autoriser un joueur à prendre 20 minutes au total pour réparer son matériel, notamment son fauteuil, au cours d'un match. Au bout de 15 minutes, le joueur s'expose à un avertissement et au-delà de 20 minutes à une disqualification. Les réparations en double ne doivent pas dépasser 20 minutes par équipe.

Tout joueur quad peut bénéficier d'un temps supplémentaire lors d'un changement de côté afin de repositionner ou d'ajuster la raquette dans sa main, sans être pénalisé, mais seulement sur accord avec l'arbitre ou le juge-arbitre (en l'absence d'un arbitre sur le match).

Note : On entend par partie inférieure du corps les membres inférieurs comprenant les fesses, les hanches, les cuisses, les jambes, les chevilles et les pieds.

FAUTEUILS ÉLECTRIQUES

Les joueurs présentant des limitations motrices sévères les empêchant d'utiliser un fauteuil roulant manuel et qui se servent au quotidien d'un fauteuil électrique sont autorisés à utiliser un fauteuil électrique pour jouer au tennis. Toutefois, une fois qu'un joueur a choisi de jouer au tennis en fauteuil électrique, il doit continuer à le faire dans l'ensemble

des épreuves homologuées par la FFT et l'ITF. En vertu de l'annexe A*, toute réclamation concernant un joueur utilisant un fauteuil électrique doit être adressée à l'ITF Wheelchair.

** Les annexes figurent dans le Cahier des Charges du Tennis-Fauteuil de l'année en cours (Wheelchair Tennis Handbook) édité par l'ITF en version anglaise uniquement.*

LES RÈGLES D'ADMISSIBILITÉ

Le tennis-fauteuil en compétition

Pour pouvoir participer aux épreuves de tennis-fauteuil homologuées par l'ITF et aux Jeux Paralympiques, l'ITF procède à une classification des joueurs afin de déterminer leur éligibilité, et regrouper ainsi les joueurs éligibles dans des catégories sportives (connues sous le nom de classes sportives) aux fins de la compétition, afin de s'assurer que ce sont les aptitudes sportives plutôt que la nature ou le degré de handicap qui déterminent le succès sur le terrain.

La classification est donc importante pour garantir que la compétition dans les tournois en fauteuil de l'ITF soit équitable et significative et que les résultats soient déterminés par les capacités sportives d'un joueur plutôt que par son degré de handicap.

L'ITF organise deux catégories : la catégorie Open et la catégorie Quad. Les joueurs et joueuses de la catégorie Open participent à des épreuves séparées (tableau féminin et tableau masculin), tandis que les joueurs et joueuses de la catégorie Quad participent ensemble à un seul et même tableau (catégorie mixte). Les joueurs peuvent participer :

- à la catégorie Open s'ils ont un handicap physique permanent qui entraîne une perte substantielle de la fonction d'un ou des deux membres inférieurs ;
- à la catégorie Quad, s'ils souffrent également d'un handicap physique permanent entraînant une perte fonctionnelle importante d'un ou des deux membres supérieurs, et dont au moins trois membres sont touchés.

En vertu des règles de classification, chaque joueur doit se soumettre à une classification objective et indépendante (évaluation du joueur) pour déterminer son admissibilité à la compétition de tennis-fauteuil. Les règles de classification tiennent compte des différents types de déficience autorisés (déficiences admissibles), des critères de déficience ou d'invalidité minimum (critères de déficience minimum) ou des critères d'évaluation selon lesquels un joueur sera affecté à la catégorie Quad ou à la catégorie Open (catégorie = Sport Class).

Pour être éligible à participer à un tournoi de tennis-fauteuil de l'ITF, un joueur doit avoir été classé dans une catégorie sportive (Sport Class) et obtenu un statut de catégorie sportive (Sport Class Status) qui correspond au statut de son évaluation (Nouveau, Provisoire, Confirmé, etc.).

Le processus de classification commence :

- par la soumission à l'ITF des informations personnelles/médicales du joueur (concernant spécifiquement son handicap), via le formulaire en ligne sur le site de l'ITF afin d'évaluer son éligibilité ;
- puis, l'évaluation du joueur par un comité de classification lors d'une session d'évaluation de classification organisée par l'ITF, au moment d'un tournoi par exemple (liste des événements concernés sur le site de l'ITF) ;

L'ITF communiquera aux joueurs concernés les processus et délais spécifiques de classification, et les joueurs devront faire tous les efforts raisonnables pour se conformer à ces processus et délais. Il est de la responsabilité personnelle de chaque joueur de s'assurer de son éligibilité.

Un joueur qui participe à une séance d'évaluation avec un comité de classification et qui est finalement considéré comme non éligible, sous réserve des dispositions transitoires, ne sera plus autorisé à participer aux tournois ou compétitions tennis-fauteuil de l'ITF, ni aux épreuves tennis-fauteuil de la FFT.

Il est possible qu'un joueur qui s'est précédemment évalué comme éligible pour participer à un tournoi de tennis-fauteuil soit évalué comme non éligible par une commission de classification. L'attribution de la catégorie sportive «non éligible» ne remet pas en cause la présence d'un handicap réel. Il s'agit uniquement d'une décision sur l'éligibilité du joueur à participer aux tournois tennis-fauteuil.

Les joueurs considérés non éligibles par une commission de classification auront le droit d'être réévalués par une seconde commission de classification. Toutefois, cela n'est pas obligatoire et il faut savoir que les coûts associés à la participation à la deuxième évaluation sont pris en charge directement par le joueur.

L'ITF publie une liste actualisée de tous les joueurs actuels sur son site Web, indiquant leur classe sportive et leur statut de classe sportive ainsi que leur nationalité.

Concernant les joueurs qui ne jouent pas dans les épreuves ITF mais qui évoluent uniquement dans les épreuves FFT, l'admissibilité à la compétition peut être basée sur l'auto-évaluation de chaque joueur mais la FFT se réserve le droit de demander des informations supplémentaires au joueur et d'exiger qu'il se soumette au processus de classification internationale.

MODIFICATION DES RÈGLES DU TENNIS

Le texte officiel et définitif des règles du tennis sera toujours en langue anglaise et aucune modification ou interprétation desdites règles ne sera possible, sauf lors d'une assemblée générale du conseil et à moins que la résolution comprenant telle modification ne soit annoncée à la Fédération selon les dispositions de l'article 17 de la Constitution de ITF Ltd (annonce des résolutions). Telle résolution ou une résolution ayant un effet similaire doit être votée par une majorité des deux tiers. Toute modification ainsi enregistrée prendra effet le premier janvier suivant, à moins que l'assemblée n'en décide autrement par majorité des deux tiers.

Néanmoins, le conseil de direction aura autorité pour trancher sur toute question d'interprétation urgente, sous réserve de confirmation lors de l'assemblée générale suivante.

Cet article ne peut à aucun moment être modifié sans l'accord unanime d'une assemblée générale du conseil.

ANNEXE I

LA BALLE

- a. La surface extérieure de la balle, consistant en une couverture de tissu, doit être unie et de couleur blanche ou jaune (Des balles spécifiques à la compétitions 10 ans et moins peuvent être utilisées). S'il y a un raccord, il doit être sans couture.
- b. Le cahier des charges prescrit plus d'un type de balle. La balle devra être conforme aux critères spécifiés dans le tableau ci-dessous.
- c. Tous les tests concernant le rebond, les dimensions et la déformation seront effectués en conformité avec le règlement ci-dessous.

Cas 1 – Quel type de balle utiliser pour quel type de surface ?
Décision : Trois types de balle différents sont homologués par les règles du tennis, cependant :

- La balle de type 1 (vitesse rapide) est prévue pour le jeu sur terrains à surface lente.
- La balle de type 2 (vitesse moyenne) est prévue pour le jeu sur terrains à surface moyenne/moyenne-rapide.
- La balle de type 3 (vitesse lente) est prévue pour le jeu sur terrains à surface rapide.

	TYPE 1 (Rapide)	TYPE 2 (Moyen) ¹	TYPE 3 (Lent) ²	HAUTE ALTITUDE ³
POIDS (MASSE)	1.975-2.095 onces (56.0-59.4 g)	1.975-2.095 onces (56.0-59.4 g)	1.975-2.095 onces (56.0-59.4 g)	1.975-2.095 onces (56.0-59.4 g)
TAILLE	2.575-2.700 pouces (6.541-6.858 cm)	2.575-2.700 pouces (6.541-6.858 cm)	2.760 - 2.870 pouces (7.00-7.30 cm)	2.575-2.700 pouces (6.541-6.858 cm)
REBOND	54-60 pouces (138-151 cm)	53-58 pouces (135-147 cm)	53-58 pouces (135-147 cm)	48-53 pouces (122-135 cm)
DÉFORMATION AVANCÉE ⁴	0.220-0.291 pouce (0.56-0.74 cm)	0.220-0.290 pouce (0.559-0.737 cm)	0.220-0.290 pouce (0.559-0.737 cm)	0.220-0.290 pouce (0.559-0.737 cm)
DÉFORMATION RETOUR ⁴	0.291-0.425 pouce (0.74-1.08 cm)	0.315-0.425 pouce (0.800-1.080 cm)	0.315-0.425 pouce (0.800-1.080 cm)	0.315-0.425 pouce (0.800-1.080 cm)

Notes :

- 1 – Cette balle peut être pressurisée ou sans pression. La balle sans pression devra avoir une pression interne qui ne devra pas être supérieure à 1 psi (7 kPa) et doit être utilisée pour jouer en haute altitude au-dessus de 4 000 pieds (1.219 m) au-dessus du niveau de la mer et devra avoir été acclimatée pour 60 jours ou plus à l'altitude du tournoi spécifique.
- 2 – Cette balle est aussi recommandée pour jouer en haute altitude sur tous types de surface au-dessus de 4 000 pieds (1.219 m) au-dessus du niveau de la mer.
- 3 – Cette balle est pressurisée et est une balle additionnelle spécifique pour jouer en haute altitude au-dessus de 4 000 pieds (1.219 m) au-dessus du niveau de la mer seulement.
- 4 – La déformation devra être la moyenne de la lecture parmi chacun des trois (3) axes perpendiculaires. Pas plus de deux (2) lectures individuelles ne doivent différer de 0,031 pouces (0,08 cm).
- d. De plus, tous les types de balles spécifiés dans le paragraphe (b) devront être conformes aux normes de durabilité indiquées dans le tableau suivant :

	Masse (poids)	Rebond	Déformation avancée	Déformation de retour
Changement maximal	0,4 g (0,014 once)	4,0 cm (1,6 pouce)	0,008 cm (0,031 pouce)	0,10 cm (0,039 pouce)

Notes : Le changement maximal autorisé pour les propriétés indiquées, résultant du test de durabilité décrit dans la dernière édition du document ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces (« Balles homologuées et classification des surfaces de terrains ITF »). Le test de durabilité consiste à simuler en laboratoire les effets de neuf jeux de tennis.

- e. Seuls les types de balles spécifiés dans le tableau ci-dessous peuvent être utilisés dans les compétitions de tennis pour joueurs de 10 ans ou moins :

	STADE 3 (ROUGE) MOUSSE	STADE 3 (ROUGE) STANDARD	STADE 2 (ORANGE) STANDARD	STADE 1 (VERTE) STANDARD
POIDS (MASSE)	25,0-43,0 g (0,882-1,517 once)	36,0-49,0 g (1,270-1,728 once)	36,0-46,9 g (1,270-1,654 once)	47,0-51,5 g (1n,58-1,817 once)
TAILLE	8,00-9,00 cm (3,15-3,54 pouces)	7,00-8,00 cm (2,76-3,15 pouces)	6,00-6,86 cm (2,36-2,70 pouces)	6,30-6,86 cm (2,48-2,70 pouces)
REBOND	81-105 cm (33-41 pouces)	90-105 cm (35-41 pouces)	105-120 cm (41-47 pouces)	120-135 cm (47-53 pouces)
DÉFORMATION AVANT ¹			1,40-1,65 cme (0,551-0,650 pouce)	0,80-1,05 cme (0,315-0,413 pouce)
COULEUR ²	Toutes couleurs	Rouge et jaune, ou jaune avec un pois rouge	Orange et jaune, ou jaune avec un pois orange	Jaune avec un pois vert

Notes :

- 1 – La déformation est la moyenne d'une mesure unique le long de chacun de trois axes perpendiculaires. Il n'y a pas de limite quant à la différence entre des mesures individuelles de déformation avant. Il n'y a pas de spécification pour la déformation au retour
- 2 – Tous les points de couleur doivent être d'une taille et d'un emplacement raisonnables.

- f. Tous les tests concernant le rebond, la masse, les dimensions, la déformation et la durabilité seront effectués en conformité avec le règlement énoncé dans la dernière édition du document ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surface.

RÈGLES CONCERNANT LES CONTRÔLES

- 1 Sauf dispositions contraires, tous les tests devront être effectués à une température d'environ 68° Fahrenheit (20° Celsius), une humidité relative d'environ 60 % et, à moins que quelque chose de spécifique soit stipulé, une pression atmosphérique aux alentours de 30 pouces Hg (102 kPa). Toutes les balles devront être retirées de leurs boîtes et maintenues à cette température et à ce taux d'humidité, 24 heures avant le début des contrôles, et devront rester à cette température et à ce degré d'humidité au début des contrôles.
- 2 D'autres normes peuvent être fixées pour les régions où les moyennes de température diffèrent de 20° centigrade, les moyennes d'hygrométrie de 60 % et les moyennes de pression barométrique de 76 cm. Les demandes d'ajustement pour de telles normes peuvent être appliquées par n'importe quelle Association Nationale à la Fédération Internationale de Tennis (ITF) et, si approuvées, devront être adoptées sur de tels sites.
- 3 Pour tous les tests de diamètre, on utilisera un anneau de calibrage qui consistera en une plaque de métal, de préférence non corrodé, d'une épaisseur uniforme de 0,318 cm (1/8 pouce). Dans le cas de la balle de Type 1 (vitesse rapide) et de Type 2 (vitesse moyenne) il y aura dans la plaque deux ouvertures circulaires respectivement de 6,541 cm (2,575 pouces) et 6,858 cm (2,700 pouces) de diamètre. Dans le cas de la balle de Type 3 (vitesse lente) il y aura dans la plaque deux ouvertures circulaires respectivement de 6,985 cm (0,750 pouces) et de 7,302 cm (2,875 pouces) de diamètre. La surface intérieure de la jauge aura un profil convexe d'un rayon de 0,159 cm. La balle ne devra pas passer par son seul poids par l'ouverture la plus étroite, mais devra passer par son seul poids par l'ouverture la plus large, et ce quelle qu'en soit sa direction.
- 4 La machine à utiliser pour les opérations de contrôle de la déformation des balles conformément à la Règle 3, est celle inventée par Percy Herbert Spencer, brevetée en Grande-Bretagne (brevet n° 230250), ainsi que toutes améliorations et accessoires à venir, et y compris les modifications nécessaires pour contrôler la déformation au renvoi. D'autres machines peuvent être construites qui donneront des mesures équivalentes à celles de la machine de Stevens et qui peuvent être utilisées pour les contrôles de déformation de la balle, à condition d'avoir été homologuées par la Fédération Internationale de Tennis.
- 5 On suivra la procédure de contrôle suivante dans l'ordre prescrit :
- a. Pré-compression. Avant de tester une balle, il faut la comprimer successivement sur approximativement 2,54 cm de chacun des trois diamètres, à angles droits les uns des autres ; ce procédé sera répété trois fois (neuf compressions au total). Tous ces contrôles seront effectués dans les deux heures qui suivent la pré-compression.
- b. Contrôle de la masse (comme ci-dessus).
- c. Contrôle du diamètre (comme à l'alinéa 3 ci-dessus).
- d. Test de déformation. La balle est placée dans la machine Stevens modifiée de telle façon qu'aucun des plateaux de

la machine ne soit en contact avec le raccord de la balle. Le poids de contact est appliqué, l'index et le repère mis au même niveau et les cadrans placés à zéro. Le poids de contrôle, équivalent à 8,165 kg, est placé sur la traverse mobile et la balle est alors comprimée en tournant le volant à une vitesse uniforme de telle sorte qu'il s'écoule 5 secondes entre le moment où la traverse quitte sa base d'appui et celui où l'index arrive en face du repère. Lorsque l'on cesse de tourner le volant, on relève les indications du cadran (déformation à l'arrivée). Le volant est tourné à nouveau jusqu'à ce que le cadran indique le chiffre 10 (déformation de 2,54 cm/1 pouce). Le volant est alors tourné en sens inverse à une vitesse uniforme (afin de décompresser la balle) jusqu'à ce que l'index de la traverse mobile coïncide à nouveau avec le repère. Après dix secondes, on fera à nouveau si nécessaire coïncider l'index et le repère. On relève alors la mesure indiquée (déformation au renvoi). Cette procédure est répétée pour chaque balle sur les deux diamètres, à angle droit par rapport à la position initiale et les uns par rapport aux autres.

- e. Contrôle du rebond (comme ci-dessus). La balle doit être lâchée de 100 pouces (254 cm) sur une surface plane, rigide et horizontale. Les mesures, de la hauteur du lâcher et de la hauteur du rebond, doivent être prises à partir de la surface de la base de la balle.

Note : la FFT réalise des tests d'homologation pour une durée de deux ans. Des contrôles sur les différents types de balles, fournies par les fabricants, sont effectués par la FFT. Ces essais se font selon les paramètres définis par la ITF et indiqués en annexe I « la balle ».

CLASSIFICATION DE LA VITESSE DE LA SURFACE DE JEU

La méthode de contrôle utilisée pour déterminer la vitesse d'une surface de jeu est la méthode de contrôle ITF CS 01/01 (Indice de vitesse de jeu ITF) décrite dans la publication ITF intitulée « Étude préliminaire ITF sur les critères de performance pour les surfaces de terrains de tennis ».

Les surfaces de jeu qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu entre 0 et 35 seront classées dans la catégorie 1 (vitesse lente). Les exemples de types de surfaces qui correspondent à cette catégorie comprendront la plupart des terrains en terre battue et

tous autres types de terrains stabilisés, ainsi que certaines terres artificielles.

Les surfaces de terrain qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu entre 30 et 34 seront classées dans la catégorie 2 (vitesse lente-moyenne), tandis que les surfaces de terrain qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu entre 35 et 39 seront classées dans la catégorie 3 (vitesse moyenne). Les exemples de types de surfaces qui correspondent à ces catégories comprendront la plupart des terrains en béton poreux, en enrobé poreux et en résine synthétique, ainsi que certains revêtements de moquette.

Les surfaces de terrains avec un indice ITF de vitesse de jeu entre 40 et 44 seront classées dans la catégorie 4 (vitesse moyenne-rapide), tandis que les surfaces de terrain qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu de 45 ou plus seront classées dans la catégorie 5 (vitesse rapide). Les exemples de types de surfaces qui correspondent à cette catégorie comprendront la plupart des terrains en gazon naturel, gazon synthétique et certains revêtements de moquette.

Note : Le chevauchement proposé dans les valeurs d'indices ITF de vitesse de jeu pour les catégories ci-dessus permettra une plus grande latitude dans la sélection des balles.

Cas 1 – Quel type de balle utiliser pour quel type de surface ?
Décision : trois types de balles différentes sont homologués par les règles du tennis, cependant :

- a. La balle de type 1 (vitesse rapide) est prévue pour le jeu sur terrains à surface lente.
- b. La balle de type 2 (vitesse moyenne) est prévue pour le jeu sur terrains à surface moyenne/moyenne rapide.
- c. La balle de type 3 (vitesse lente) est prévue pour le jeu sur terrains à surface rapide.

Note : En complément des balles susmentionnées dans le paragraphe (b), la balle (verte) de type 1 peut être utilisée à tout niveau compétitif, à l'exception de la compétition professionnelle avec système de classement mondial, de la Coupe Davis, du tournoi olympique, de la Fed Cup, des tournois du circuit juniors et des compétitions par équipe sanctionnées par la ITF et par les associations régionales affiliées, des tournois ou compétitions par équipes du circuit ITF seniors et des tournois ou compétitions par équipes du circuit de ITF tennis-fauteuil. Chaque fédération nationale aura le droit de décider quelles compétitions nationales devraient utiliser les balles (vertes) de type 1.

- b. La surface de frappe, définie comme la partie principale du cordage, limitée par les points d'entrée de la corde dans la tête ou les points de contact du cordage avec la tête, la surface la plus petite étant retenue, doit être plate et constituée d'un ensemble de cordes entrecroisées, reliées à un cadre qui devront être alternativement entrelacées ou fixées à leurs points de croisement. Le cordage doit être homogène dans son ensemble

et notamment pas moins dense au centre qu'à n'importe quel autre point. La raquette doit être conçue et cordée de façon à avoir les mêmes caractéristiques de jeu sur ses deux faces

- c. Le cadre de la raquette ne pourra dépasser 73,66 cm (29 pouces) de longueur totale (manche compris). Le cadre de la raquette ne pourra dépasser 31,75 cm (12 1/2 pouces) de largeur totale. Le tamis ne pourra dépasser 39,37 cm (15 1/2 pouces) de longueur totale et 29,21 cm (11 1/2 pouces) de largeur totale.
- d. La raquette doit être libre de tout ajout, protubérance ou appareil qui permette de modifier matériellement la forme de la raquette ou son moment d'inertie le long de tout axe principal,

ou de modifier toute propriété physique pouvant affecter la performance de la raquette en cours d'échange pour un point. Tout ajout, protubérance ou appareil approuvé comme technologie d'analyse de la performance d'un joueur, ou utilisé pour limiter ou empêcher l'usure ou la vibration ou, dans le cas du cadre uniquement, pour équilibrer le poids est autorisé. tout ajout, protubérance ou appareil autorisé doit être d'une taille raisonnable et être placé correctement pour son/ses usage(s) respectif(s) ; aucune source d'énergie susceptible de modifier de n'importe quelle manière les caractéristiques de jeu de la raquette ne peut être intégrée ou fixée à la raquette.

ANNEXE III

TECHNOLOGIE D'ANALYSE DE PERFORMANCE DU JOUEUR

La technologie d'analyse de performance du joueur consiste en tout équipement pouvant remplir n'importe laquelle des fonctions ci-dessous concernant l'obtention d'information sur la performance d'un joueur :

- a. Enregistrement
- b. Sauvegarde
- c. Transmission
- d. Analyse
- e. Communication au joueur de toute manière et par tout moyen

ANNEXE IV

LA PUBLICITÉ

- 1 Les publicités sont autorisées sur le filet à condition d'être placées sur la partie du filet qui se trouve dans les 0,914 m (3 pieds) à partir du centre des poteaux et d'être produites de manière à ne pas obstruer le champ de vision des joueurs ou perturber les conditions de jeu. Une marque (non commerciale) représentant l'organe dirigeant est autorisée sur la partie inférieure du filet, à au moins 20 pouces (0,51 m) du sommet du filet, à condition d'être créée d'une manière telle qu'elle ne gêne pas la vision des joueurs ou les conditions de jeu.
- 2 Les publicités et autres marques ou matériaux placés en fond de court et sur les côtés du court seront autorisés à condition de ne pas obstruer le champ de vision des joueurs ou perturber les conditions de jeu.
- 3 Les publicités et autres marques ou matériaux placés sur la surface du court à l'extérieur des lignes sont autorisés à condition de ne pas obstruer le champ de vision des joueurs ou perturber les conditions de jeu.
- 4 Les alinéas (1), (2) et (3) nonobstant, toutes publicités, marques ou matériaux placés sur le filet ou en fond de court, sur les côtés du court ou sur la surface du court à l'extérieur

des lignes ne pourront contenir du blanc, du jaune ou une autre couleur claire susceptible de perturber le champ de vision des joueurs ou les conditions de jeu.

- 5 Les publicités et autres marques ou matériaux ne sont pas autorisés sur la surface du court à l'intérieur des lignes du court.

Notes :

Un marquage (nom de la ville/nom du club) peut se trouver au minimum à 40 cm de distance des lignes de couloirs, à l'extérieur du court. Les lettres ne devront pas dépasser la taille de 40 cm également.

Sur dur, il est possible de trouver un marquage derrière la ligne de fond de court, à 3 m de celle-ci, au milieu du terrain. Le texte ne doit pas dépasser 50 cm de hauteur.

Un maximum de deux logos similaires sera autorisé sur le terrain. Il est nécessaire d'utiliser une peinture non glissante pour ce type de marquage. Il est préconisé d'utiliser une peinture blanche.

ANNEXE V

MÉTHODES ALTERNATIVES DE DÉCOMPTE DES POINTS

DÉCOMPTE DES POINTS DANS LE JEU

Système de décompte des points du « No-Ad »

Cette alternative peut être utilisée.

Le décompte des points dans un jeu « No-Ad » se fera comme suit (les points du serveur sont annoncés en premier) :

- Pas de point - « Zéro »
- Premier point - « 15 »
- Deuxième point - « 30 »
- Troisième point - « 40 »
- Quatrième point - « Jeu »

Si les deux joueurs/équipes ont gagné trois points, la marque est comptée « 40A » et il faudra disputer un point décisif. Le/les relanceur(s) choisiront de recevoir le service soit de la moitié droite du terrain, soit de la moitié gauche. En double, les joueurs de l'équipe qui relance ne peuvent changer de position pour recevoir ce point décisif. Le joueur/l'équipe qui gagne ce point décisif remporte le « Jeu ».

En double mixte, le joueur du même sexe que le serveur recevra le point décisif. Les joueurs de l'équipe qui relance ne peuvent changer de positions pour recevoir le point décisif.

DÉCOMPTE DES POINTS DANS UNE MANCHE (RÈGLES 6 ET 7)

1. Manches « courtes »

Le premier/la première joueur/équipe qui gagne quatre jeux remporte cette manche, à condition d'avoir une avance de deux jeux sur l'adversaire. Si le score atteint quatre jeux partout, un jeu décisif est joué.

2. Le super jeu décisif à 7 points

Lorsque le score dans une partie au meilleur des trois manches est de une manche partout, ou de deux manches partout dans une partie au meilleur des cinq manches, on jouera un jeu décisif pour décider du vainqueur. Ce jeu décisif remplace la dernière manche qui décide l'issue de la partie.

Le premier joueur qui gagne sept points remportera ce jeu décisif et la partie à condition d'avoir deux points d'avance sur l'adversaire/les adversaires.

3. Le super jeu décisif à 10 points

Lorsque le score dans une partie est de une manche partout, ou de deux manches partout pour une partie au meilleur des cinq manches, on jouera un jeu décisif pour décider du vainqueur. Ce jeu décisif remplace la dernière manche qui décide l'issue de la partie. Le premier joueur qui gagne dix points remportera ce jeu décisif et la partie à condition d'avoir deux points d'avance sur l'adversaire/les adversaires.

Notes :

Lorsque le jeu décisif de la partie est utilisé à la place de la dernière manche :

- On maintient l'ordre initial d'alternance au service (règles 5 et 14).
- En double, l'alternance des services et des retours au sein d'une équipe peut être modifiée, comme pour le début de chaque manche (règles 14 et 15).
- Avant le début du jeu décisif de la partie, il y aura un temps de repos de 120 secondes.
- Il n'y aura pas de changement de balles avant le début du jeu décisif de la partie, même s'il y a normalement changement de balles à ce moment.

LE « LET » PENDANT UN SERVICE (RÈGLE 22)

Règle du « No Let »

Cette solution alternative est jouée sans le service « Let » de la Règle 22.a, selon laquelle un service qui touche le filet, la sangle ou la bande, est en jeu.

À la discrétion des instances organisatrices (sur des épreuves internationales), lors de doubles joués en manches courtes avec la règle du No-Ad et du No-Let, chaque joueur de l'équipe receveuse est autorisé à retourner un service qui touche le filet, la sangle ou la bande et qui atterrit dans le bon carré de service.

Les joueurs ont le droit de faire venir le juge-arbitre s'ils se trouvent en désaccord avec un arbitre de chaise sur une question de droit du tennis.

Dans les parties pour lesquelles sont désignés des juges de lignes et des juges de filet, ils annoncent toutes leurs lignes ou filet respectifs (y compris les fautes de pied). S'il constate une erreur

évidente, l'arbitre de chaise a le droit de déjuger (« overrule ») un juge de ligne ou un juge de filet. En l'absence de juges de ligne ou de juges de filet, l'arbitre de chaise doit annoncer toutes les lignes (y compris les fautes de pied) ou tous les « let » au filet.

Un juge de ligne qui n'est pas en mesure d'annoncer une ligne doit immédiatement le signaler à l'arbitre de chaise qui prendra une décision. Si le juge de ligne n'est pas en mesure d'annoncer une ligne, ou s'il n'y a pas de juge de ligne, et que l'arbitre de chaise n'arrive pas à prendre une décision sur une question de fait, le point sera rejoué.

L'arbitre de chaise a le pouvoir d'arrêter ou d'interrompre le jeu à n'importe quel moment s'il décide qu'il est nécessaire ou approprié de le faire. Le juge-arbitre peut également interrompre ou arrêter le jeu en raison de l'obscurité, des conditions météorologiques ou de l'état du terrain. Lorsque le jeu est interrompu en raison de l'obscurité, on interrompra de préférence le jeu en fin de manche, ou après un nombre pair de jeux. Après une interruption de jeu, le score reste acquis et les joueurs reprennent les mêmes positions lorsque reprend le jeu.

L'arbitre de chaise ou le juge-arbitre prendront des décisions en ce qui concerne la continuité du jeu et les conseils conformément à tout Code de conduite homologué et en vigueur.

Cas 1 – L'arbitre de chaise accorde un premier service au serveur suite à un « overrule » (déjugement), mais le relanceur réclame un deuxième service sous prétexte que le serveur a déjà servi une faute. Faut-il faire venir le juge-arbitre pour qu'il prenne une décision ?

Décision : Oui. L'arbitre de chaise prend la première décision sur des questions de droit du tennis (pour tout point relatif à l'application de faits spécifiques). Cependant, si un joueur conteste la décision de l'arbitre de chaise, on fait venir le juge-arbitre qui prend la décision finale.

Cas 2 – Une balle est annoncée « faute », mais un joueur soutient qu'elle est bonne. Peut-on faire venir le juge-arbitre pour qu'il décide ?

Décision : Non. L'arbitre de chaise prend la décision finale sur les questions de fait (pour tout point relatif à ce qui s'est effectivement passé au cours d'un incident particulier).

Cas 3 – Est-ce qu'un arbitre de chaise peut déjuger un juge de ligne à la fin d'un point si, d'après l'arbitre de chaise, une erreur évidente a été commise en début d'échange ?

PROCÉDURE D'INSPECTION DE TRACE

- 1 L'inspection de trace peut seulement être faite sur un court en terre battue.
- 2 Une inspection de trace, demandée par un joueur (ou une équipe), devra être accordée seulement si l'arbitre de chaise ne peut pas déterminer l'annonce avec certitude de sa chaise, à la conclusion d'un point ou quand un joueur (ou équipe) arrête de jouer le point pendant un échange (les retours sont permis mais le joueur doit immédiatement arrêter).
- 3 Quand un arbitre de chaise a décidé de faire une inspection de marque, il/elle doit descendre de la chaise et faire l'inspection soi-même. Si il/elle ne sait pas où est la marque, il/elle peut

Décision : Non. Un arbitre de chaise ne peut déjuger un juge de ligne qu'immédiatement après que l'erreur évidente a été commise.

Cas 4 – Un arbitre de chaise annonce une balle « faute », après quoi un joueur prétend que la balle était bonne. L'arbitre de chaise peut-il déjuger le juge de ligne ?

Décision : Non. Un arbitre de chaise ne doit jamais déjuger un juge de ligne après la contestation ou réclamation d'un joueur.

Cas 5 – Un juge de ligne annonce une balle « faute ». L'arbitre de chaise n'était pas en mesure de voir clairement, mais pense que la balle était bonne. Est-ce que l'arbitre de chaise peut déjuger le juge de ligne ?

Décision : Non. L'arbitre de chaise peut uniquement déjuger un juge de ligne lorsqu'il est certain que le juge de ligne a commis une erreur évidente.

Cas 6 – Est-ce qu'un juge de ligne a le droit de changer son annonce après que l'arbitre de chaise a annoncé le score ?

Décision : Oui. Si un juge de ligne se rend compte d'une erreur, il faudra la corriger dès que possible, à condition que la correction n'intervienne pas après la contestation ou réclamation d'un joueur.

Cas 7 – Si un arbitre de chaise annonce une balle « faute » et ensuite se corrige et l'annonce « bonne », quelle décision faut-il prendre ?

Décision : L'arbitre de chaise décide s'il y a eu gêne ou non pour les joueurs au moment de l'annonce « faute ». S'il y a eu gêne, le point est rejoué. S'il n'y a pas eu gêne, le joueur qui a frappé la balle gagne le point.

Cas 8 – Une rafale de vent fait repasser une balle au-dessus du filet et le joueur passe sa raquette au-dessus du filet (comme de droit) pour essayer de jouer la balle. L'adversaire/les adversaires l'en empêchent. Quelle décision faut-il prendre ?

Décision : L'arbitre de chaise décide si la gêne était intentionnelle ou non et soit accorde le point au joueur gêné, soit demande à rejouer le point.

demander au juge de ligne de localiser la marque, mais ensuite, l'arbitre de chaise doit l'inspecter de lui/elle-même.

- 4 L'annonce originale ou « overrule » (changement de décision d'un arbitre de chaise sur un juge de ligne) devra toujours être gardée si le juge de ligne et l'arbitre de chaise ne peuvent déterminer la localisation de la marque ou si la marque est illisible.
- 5 Une fois que l'arbitre de chaise a identifié et prit une décision sur la marque, cette décision est finale et ne peut être contestée.
- 6 Sur un court de tennis en terre battue, l'arbitre de chaise devra ne pas être trop rapide pour annoncer le score à moins qu'il ne

ANNEXE VI

RÔLES RESPECTIFS DES OFFICIELS

Le juge-arbitre est l'autorité statuant en dernier ressort pour toutes questions de droit du tennis et la décision du juge-arbitre est sans appel.

Dans les parties pour lesquelles est désigné un arbitre de chaise, l'arbitre de chaise est l'autorité statuant en dernier ressort pour toutes questions de fait au cours de la partie.

- soit absolument certain de l'annonce. S'il a un doute, attendre avant d'annoncer le score pour déterminer si une inspection de trace est nécessaire.
- 7 En double, le joueur qui conteste une marque doit faire sa demande de façon à arrêter le jeu immédiatement. Si une contestation est faite à l'arbitre de chaise, il/elle vérifiera en premier que la procédure d'arrêt a bien été respectée. Si cette procédure est jugée incorrecte ou trop tardive, alors l'arbitre de chaise peut considérer que l'équipe adverse a été délibérément gênée.

ANNEXE VII

COMPÉTITION OFFICIELLE DE TENNIS POUR LES 10 ANS ET MOINS

COURTS

En complément du court (aux dimensions normales) tel que décrit dans la Règle 1, on pourra utiliser des courts aux dimensions suivantes pour une compétition officielle de tennis pour les 10 ans et moins :

- Un court, que l'on dénommera « rouge » aux fins de la compétition officielle de tennis pour les 10 ans et moins, sera un rectangle, entre 36 pieds (10,97 m) et 42 pieds (12,80 m) de long, et entre 14 pieds (4,27 m) et 20 pieds (6,10 m) de large. Le filet sera entre 31,5 pouces (0,800 m) et 33,0 pouces (0,838 m) de hauteur au centre.
- Un court, que l'on dénommera « orange », sera un rectangle, entre 58 pieds (17,68 m) et 60 pieds (18,29 m) de long, et entre 20 pieds (6,10 m) et 27 pieds (8,23 m) de large. Le filet fera entre 31,5 pouces (0,800 m) et 36 pouces (0,914 m) de haut, au centre.
- Un court, que l'on dénommera « vert », sera un rectangle de 68,89 pieds (21 m) de long et 27 pieds (8,23 m) de large. Le filet fera 31,5 pouces (0,80 m) de haut au centre.

BALLES

Ne peuvent être utilisés en compétition officielle de tennis pour les 10 ans et moins que les types de balles suivants qui sont spécifiés dans l'Annexe I :

- 8 Si un joueur efface la marque avant que l'arbitre de chaise ait pris une décision finale, il/elle considère que la balle est bonne ou valide la contestation de son adversaire.
- 9 Un joueur ne doit pas traverser le filet pour vérifier une marque sans risquer d'être pénalisé pour une conduite antisportive suivant la procédure du Code de conduite.

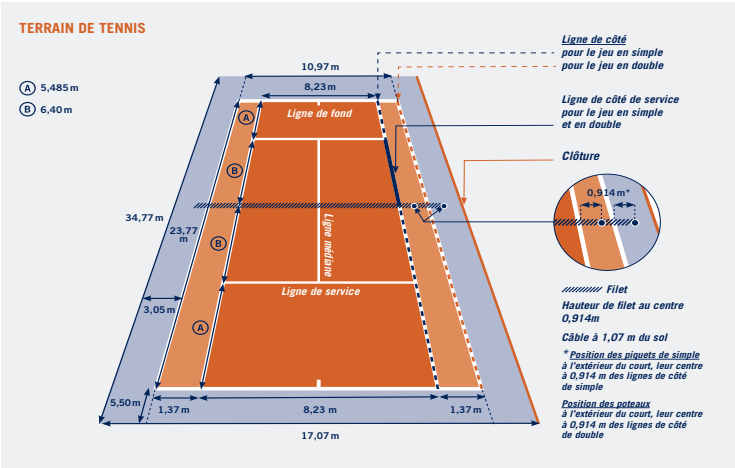
- Les balles de stade 3 (Rouges) qui sont recommandées pour jouer sur un court rouge, par des joueurs âgés de 8 ans ou moins, qui utilisent une raquette de 23 pouces (58,4 cm) de long.
- Les balles de stade 2 (Orange), qui sont recommandées pour jouer sur un court 'orange', par des joueurs âgés entre 8 et 10 ans, qui utilisent une raquette entre 23 pouces (58,4 cm) et 25 pouces (63,5 cm) de long.
- Les balles de stade 1 (Vertes), qui sont recommandées pour jouer sur un court de dimensions normales, par des joueurs confirmés âgés entre 9 et 10 ans, qui utilisent une raquette entre 25 pouces (63,5 cm) et 26 pouces (66,0 cm) de long.

Note : Tous autres types de balles, tels que décrits dans l'annexe I, ne peuvent être utilisés en compétition de tennis pour les 10 ans et moins.

DÉCOMPTE DES POINTS

Pour la compétition de tennis pour les 10 ans et moins utilisant les balles de stade 3 (rouges), de stade 2 (orange) et de stade 1 (vertes), on peut utiliser le décompte des points spécifié dans les règles du tennis (incluant l'Annexe V), en plus des versions courtes de décompte des points dont match avec jeu décisif pour le match, match au meilleur des 3 jeux décisifs /3 jeux décisifs pour le match, match à un set court ou un set normal.

DIMENSIONS D'UN TERRAIN DE TENNIS



Note : Afin d'éviter l'éblouissement des joueurs au soleil levant et au soleil couchant, il est recommandé de prévoir une orientation nord-sud suivant le grand axe du terrain.

ANNEXE IX

SUGGESTIONS POUR LE MARQUAGE D'UN COURT

La procédure suivante s'applique pour le court qui est communément utilisé tant pour le double que pour le simple. (Voir note en bas de page pour un court à fonction unique). Premièrement, on choisit la place du filet ; une ligne droite de 12,80 m (42 pieds) de long. On marque le centre (X sur le schéma ci-dessus) et, en mesurant à partir de X, on marque :

- à 4,11 m (13'6") les points a, b, où le filet croise les lignes de côté intérieures,
- à 5,03 m (16'6") les positions des poteaux (ou piquets) de simple (n,n),
- à 5,48 m (18'0") les points A, B où le filet croise les lignes de côté extérieures,
- à 6,40 m (21'0") les positions des poteaux de filet (N, N) correspondant aux extrémités de la première ligne droite de 12,80 m (42'0").

On plante des pitons aux points A et B et on leur attache les extrémités de deux mètres ruban. Sur l'un des mètres, qui mesurera la diagonale de la moitié du court, on prend une longueur de 16,18 m

(53'1") et sur l'autre mètre (pour mesurer la ligne de côté), une longueur de 11,89 m (39'0"). On tend les deux rubans afin qu'ils se croisent au point C, qui représente un coin du court. On reporte les mesures afin de trouver la position de l'autre coin D. Afin de vérifier cette opération, il est conseillé à ce stade de vérifier la longueur de la ligne CD qui, étant la ligne de fond, doit mesurer 10,97 m (36'0"); on pourra marquer en même temps son centre J, ainsi que les extrémités des lignes de côté intérieures (c,d) à 1,37 m (4'6") de C et D.

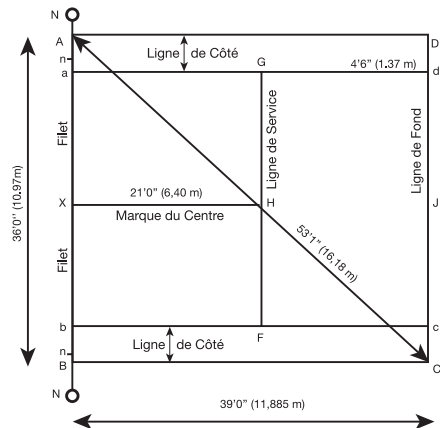
La ligne médiane et la ligne de service sont alors marquées au moyen des points F, H, G qui sont mesurés à 6,40 m (21'0") du filet le long des lignes bc, XJ, ad respectivement. Pour compléter le marquage du court, on mesure l'autre côté du filet en suivant la même procédure.

Si l'on a besoin de d'un court de simple, les lignes à l'extérieur des points a, b, c, d ne seront pas nécessaires, mais le court peut être marqué comme décrit ci-dessus. Alternativement, si l'on préfère, les coins de la ligne de fond (c,d) peuvent être déterminés en joignant les deux mètres ruban en a, b au lieu d'en A et B et en utilisant

ensuite des longueurs de 14,46 m (47'5") et 11,89 m (39'0"). Les poteaux de filet seront en n,n et un filet de simple de 10 m (33'0") sera utilisé.

Lorsqu'un court aménagé à la fois pour les doubles et les simples avec un filet de double est utilisé pour les simples, le filet doit être attaché aux points n,n à une hauteur de 1,07 m (3'6") au moyen de

deux piquets de simple, qui ne feront pas plus de 7,5 cm (3 pouces) carrés ou 7,5 cm (3 pouces) de diamètre. Les centres des poteaux de simple seront à 0,914 m (3") en dehors du court de simple de chaque côté. Afin de faciliter le placement de ces piquets de simple, il est souhaitable d'indiquer chacun des points n,n avec un point blanc lorsque le court est marqué.



Règles du jeu de courte paume

PRÉAMBULE

- ❶ Les règles qui régissent le jeu de courte paume sont modifiées par le Comité français du jeu de courte paume. Toute modification prend effet temporairement, sous réserve de ratification par l'Assemblée générale suivante.
- ❷ Certaines règles spécifiques à un court ou une épreuve sportive peuvent être adoptées par l'association sportive résidente ou organisatrice, à condition d'être compatibles avec le présent règlement.
- ❸ Dans ce document, et généralement :
 - les références au singulier sont valables pour le pluriel ;
 - les références au masculin sont valables pour le féminin ;
 - les références exprimées par un verbe incluent toutes ses formes possibles.
- ❹ Le jeu de courte paume est appelé également jeu de paume, ou paume.

CHAPITRE I ► DESCRIPTION DU COURT & MATÉRIEL

Règle 1 | Le court de paume

Le court de paume a la forme d'un rectangle dont les dimensions extérieures sont comprises entre 30 et 33 mètres de longueur et entre 11 et 12 mètres de largeur. Il est entouré de quatre murs. Les courts couverts doivent présenter une hauteur sous plafond de 8 à 10 mètres minimum.

Une galerie basse de 1,80 mètres de large réduit ce rectangle sur trois côtés : elle longe un grand mur à gauche, que l'on appelle mur de service, et les deux petits côtés que l'on appelle, au fond, mur de grille et devant, mur du dedans. Le quatrième côté du carreau est un mur sans galerie, qui peut être translucide ; il est appelé grand mur.

On accède au terrain de jeu en passant sous la grande galerie du mur de service, en général en son milieu, au niveau du filet. La galerie elle-même est formée d'un muret de 2 mètres de haut et surmontée d'un toit incliné formant un appentis. Les ouvertures pratiquées dans ce muret sont appelés les ouverts. Les ouverts doivent être pourvus d'un dispositif de protection assurant la sécurité des spectateurs.

La surface de jeu, appelée carreau, est divisée par un filet en deux parties de taille égale :

- a. Le côté du dedans, surface d'où l'on sert, qui se trouve à la droite du filet en entrant sur le court. Il comporte des lignes tracées au sol parallèles au filet. Certaines sont numérotées, quatre sont nommées D (Dernier), S (Second), P (Porte) et P (Premier), lesquelles correspondent aux ouverts pratiqués dans la galerie longitudinale. Ces lignes sont appelées les lignes de « chasse » dont le principe est expliqué aux règles 11 à 17. Le mur du dedans comporte un grand ouvert appelé le dedans.
- b. Le côté du devers, surface où l'on reçoit le service, qui se trouve à la gauche du filet en entrant sur le court. Il comporte le carré de service, le carré de passe, et des lignes de chasse tracées au sol équivalentes aux lignes du côté du dedans. Le grand mur côté devers comporte un décrochement de 35 à 40° – selon les courts – sur toute sa hauteur appelé tambour, ayant pour effet de donner un changement de trajectoire à la balle. D'autre part, le mur de grille est muni d'un petit ouvert aveugle situé près du grand mur à environ un mètre du sol : la grille.

Le filet séparant les deux côtés du court est à 91 cm du sol en son centre et à 1,60 m du sol aux deux extrémités. Le câble tendeur du filet appelé la corde est recouvert de tissu sur une hauteur d'environ 10 cm. La corde est fixée d'une part sur le grand mur et d'autre part au poteau vertical de la grande galerie latérale.

La limite supérieure du court est marquée par une ligne ou une baguette sur les murs d'enceinte.

La couleur des murs est toujours différente au-delà de cette ligne, et blanche en général.

La couleur du sol et celle des autres éléments du court tels que murs, toits, poteaux, lignes sont de manière à ce que la balle soit aisément visible.

Par dérogation, tous les courts étant ou ayant été en activité entre 1400 et 2000 sont homologués par le Comité français, avec leurs caractéristiques propres. Les présentes règles peuvent être adaptées à chacun de ces courts, au cas par cas.

Règle 2 | Le matériel

- Les balles sont confectionnées à la main. Elles sont faites de divers éléments de tissu, ficelle et feutrine. Elles sont compactes, ont un diamètre de 62 à 65 mm et pèsent de 70 à 80 g. Le rebond d'une balle homologuée doit être compris entre 20 et 25 %. La feutrine extérieure est de couleur uniforme, jaune ou blanche, ou toute autre couleur permettant une bonne visibilité de la balle.
- La raquette mesure 68 cm de long et pèse entre 350 et 380 g. Son tamis est excentré. Le cadre est fabriqué majoritairement en bois, mais peut intégrer quelques éléments en matière synthétique, type graphite, tendant à le rendre plus résistant. Par dérogation, les enfants de moins de 14 ans peuvent jouer avec des raquettes plus courtes ou plus légères.
- Le tamis de la raquette doit être plat et constitué d'un ensemble de cordes croisées, reliées au cadre et alternativement entrelacées. L'ensemble du cordage doit être homogène. La raquette doit être conçue et cordée de telle façon que les caractéristiques du jeu qu'elle produit soient identiques sur ses deux faces. Le cordage doit être libre de tout ajout ou protubérance.

CHAPITRE II ► JEU EN SIMPLE

Règle 3 | Serveur – relanceur

Les joueurs se tiennent de part et d'autre du filet. Celui qui lance la balle s'appelle le serveur, son adversaire le relanceur. Le service s'effectue toujours du côté du dedans.

Règle 4 | Le tirage au sort

Le choix du côté est déterminé, avant le début de la partie, par le sort en faisant tourner la raquette, les joueurs ayant au préalable choisi une face de la raquette (coup droit ou revers, ou encore droit ou nœuds).

En cas d'interruption de la partie, les joueurs regagnent le côté où ils se trouvaient au moment de l'arrêt.

Règle 5 | Le service

Le service s'effectue toujours et uniquement du côté du dedans. Le serveur peut servir de n'importe quelle partie du carreau entre le mur du dedans et la ligne du second non comprise. Le serveur a droit à deux services, mais pour chaque service un service supplémentaire est accordé si la balle est « passe » conformément à la règle 7.

Le service est valable :

- si la balle est frappée nettement avec la raquette ;
- si le serveur n'empiète pas la ligne du second et a au moins un pied en contact avec le sol ;
- si la balle servie a au moins un rebond sur le toit de service côté devers, la raie médiane peinte sur le toit en faisant partie ; la carre (l'angle vif du toit) ne fait pas partie du toit ;
- si la balle tombe sur le carreau côté devers dans l'espace compris entre le mur du fond, la ligne de passe et la ligne du dernier (lignes comprises) ;
- si la balle touchant le mur de service effleure au passage la carre du toit côté devers en tombant ;
- si la balle, après avoir touché le toit de service correctement, entre directement dans la grille ou le dernier ouvert sans avoir touché le carreau.

Règle 6 | Faute de service

Il y a faute de service :

- si le serveur commet une infraction à la règle 5 ;

- si il manque la balle en essayant de la frapper ;
- si il envoie la balle dans le filet ou directement dans une galerie ;
- si la balle servie touche, avant de toucher le toit de service, toute autre partie du court, excepté le toit de service ou le mur de service ;
- si la balle, au cours de sa trajectoire, touche un élément hors des limites du court ;
- si la balle, ayant été servie bonne sur le toit côté devers, frappe le mur arrière et fait son premier rebond directement dans les chasses devers.

Une balle annoncée fautive par l'arbitre ne doit pas être jouée.

Si, après avoir lancé la balle en l'air pour servir, le joueur décide de ne pas la frapper et la saisit, il n'y a pas faute.

Règle 7 | Second service et service passe

Après un premier service fautive, le serveur effectue un deuxième service. Si ce deuxième service est également fautive, on dit qu'il y a double fautive et le serveur perd le point.

On dit que le service est passe si la balle est envoyée correctement et que :

- tombant du toit, elle rebondit directement contre le grand mur ;
- elle tombe directement du toit dans le carré de passe situé entre le grand mur, la ligne du dernier et la ligne du passe non comprises.

Un premier service passe doit être rejoué et, s'il est à nouveau passe, il est compté fautive. Si le deuxième service est passe, il doit être rejoué et, s'il est à nouveau passe, il est compté double fautive.

Une balle qui est jouée à la volée par le relanceur est considérée bonne, à condition qu'il n'ait pas les deux pieds dans la zone de passe et que la balle n'ait pas touché le grand mur.

Si une balle touche le relanceur, sa raquette ou ses vêtements lorsqu'il a les deux pieds dans la zone de passe, lignes non comprises, et qu'il n'a pas tenté de la jouer, cette balle est comptée passe. Une balle passe n'annule pas un service fautive.

Règle 8 | Le relanceur doit être prêt

Le serveur ne doit exécuter son service que si le relanceur est prêt. Si ce dernier tente de retourner le service, il est censé avoir été prêt. Si le relanceur déclare qu'il n'est pas prêt, il ne peut toutefois pas demander qu'une fautive soit comptée si le service était fautive.

Règle 9 | Service à remettre

Le service est à remettre si le relanceur, pour une raison quelconque, déclare qu'il n'est pas prêt avant que la balle ne touche le carreau et qu'il n'a pas tenté de la jouer. Il peut demander que le service soit annulé et, quand bien même il serait fautive, il est à refaire.

Règle 10 | Changement de côté

Le service n'est pas alternatif : le serveur le conserve tant qu'il n'y a pas de chasse. Pour qu'il y ait changement de côté, il faut soit une chasse et que l'un des deux joueurs soit à 40 ou avantage, soit deux chasses quel que soit le score.

Règle 11 | Les chasses

Une chasse est une balle soit doublée dont le second rebond au sol se fait dans les lignes tracées sur le carreau, soit qui entre dans les ouverts latéraux, sauf le dernier ouvert côté devers qui est un ouvert gagnant, soit qui touche le poteau d'un ouvert avant ou après le premier rebond au sol. À noter que les murs et les toits ne comptent pas comme rebond pour l'obtention d'une chasse. La chasse est un point en suspens qui se jouera lors du changement de côté, conformément à la règle 15.

La chasse porte le numéro ou le nom de la ligne la plus proche, en direction du filet, de laquelle tombe la balle, ou le nom de l'ouvert dans lequel elle entre, ou lorsque la balle touche un poteau entre deux ouverts, le nom de celui qui est le plus proche du filet. Elle permet au serveur, lors du changement de côté, de défendre un territoire bien précis, compris entre le mur du dedans et la ligne de chasse alors que le relanceur, pour gagner le point, devra en faire une meilleure.

Lorsqu'une chasse se produit, elle doit être immédiatement indiquée :

- a. dans une partie non arbitrée, par le serveur si la chasse est de son côté et par le relanceur si la chasse est de son côté ; en cas de désaccord sur la position de la chasse, les joueurs devront rejouer le point ;
- b. dans une partie officielle, par l'arbitre. Sa décision sur la position de la chasse est sans appel.

Règle 12 | Appellation des chasses côté dedans

En partant du mur du dedans en direction du filet, on trouve successivement :

- a. Chasses pied à 14 (pied est la ligne de jonction du mur du dedans avec le carreau) : c'est la balle dont le second rebond se situe entre le mur du dedans et la ligne 14. Ces chasses ainsi numérotées n'existent que du côté du dedans, à savoir : pied, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, les numéros pairs étant seuls peints sur la base des murs latéraux.
- b. Chasses aux ouverts : c'est la balle qui entre directement dans les ouverts latéraux non gagnants ou heurte les poteaux qui les séparent ou dont le second rebond se situe dans les lignes qui portent les initiales des ouverts latéraux, soit l'espace compris entre la ligne D et le filet. Les lignes qui portent les initiales des ouverts (D, S, P et P) sont situées au milieu de ces ouverts. Pour plus de précision, on a subdivisé ces grande chasses en chasses d'un pied. On a ainsi successivement les chasses possibles suivantes :
 - dernier la perd : c'est la chasse située entre 14 et dernier (« la perd » veut dire que, quand on joue la chasse, si le relanceur loge la balle dans l'ouvert du dernier, ou si la balle double ou entre dans un ouvert au-delà du dernier, il perd la chasse) ;
 - dernier ;
 - dernier la gagne de 1, 2, 3, 4 (« la gagne » veut dire que, quand on joue la chasse, si le relanceur loge la balle dans l'ouvert du dernier ou si la balle double entre la ligne de chasse annoncée et le mur du dedans, il gagne la chasse) ;
 - second la perd de 4 (équivalent à dernier la gagne de 4), 3, 2, 1 ;
 - second.
 - Second la gagne de 1, 2, 3, 4 ;
 - porte la perd ;
 - porte ;
 - porte la gagne de 1, 2, 3 ;
 - Premier la perd ;
 - Premier.
- c. Chasse sous la corde : c'est la balle dont le second rebond tombe sur le carreau entre le filet et la première ligne la plus près du filet, ou entre dans l'abri de l'arbitre.

Règle 13 | Appellation des chasses côté devers

Devers le jeu, les chasses 1 à 14 n'existent pas et toute balle doublée entre la ligne du dernier comprise et le mur de grille est un point perdu pour le relanceur. En partant de la ligne du dernier devers, les chasses possibles sont : 1, 2, 3, 4, ensuite les autres chasses au regard des ouverts latéraux sont appelées exactement comme celles du côté du dedans. Lors de l'annonce d'une chasse devers, on fait toujours précéder ou suivre le nom de la chasse du mot « devers » pour ne pas confondre avec la chasse analogue du côté du dedans.

Règle 14 | Cas particuliers sur les chasses

Au cours d'un échange :

- a. si la balle revient dans le filet côté adverse en ayant touché le carreau ou repasse le filet après avoir touché le carreau côté adverse, elle fait chasse sous la corde ;
- b. si la balle, après avoir frappé le mur du dedans ou le mur de grille, revient directement par-dessus le filet sans toucher le carreau dans le camp de celui qui l'a envoyée, elle est fautive pour ce dernier ;
- c. si la balle en jeu touche une autre balle ou un objet quelconque se trouvant sur le carreau dans la zone de chasses, elle fait chasse au point de contact ;
- d. si la balle touche le poteau de filet et passe de l'autre côté du court, elle fait chasse sous la corde.

Règle 15 | Comment sont jouées les chasses

Conformément à la règle 10, il y a changement de côté si on a :

- 1 une chasse et l'un des deux joueurs est à 40 ou avantage ;
- 2 deux chasses, quel que soit le score.
Après avoir changé de côté, les joueurs jouent la chasse s'il y a une seule chasse ou les deux chasses dans l'ordre dans lequel elles se sont produites. Le joueur qui gagne la chasse marque le point. La chasse à jouer est annoncée conformément aux règles 11 et 12 ;
Lorsqu'une chasse est disputée :
 - 3 celui qui a fait la chasse devient le défenseur de cette chasse au changement de côté et son adversaire est appelé l'attaquant de la chasse ;
 - 4 l'attaquant gagne la chasse et donc le point s'il en fait une meilleure (on annonce « la gagne ») et il perd la chasse et donc le point s'il en fait une moins bonne (on annonce « la perd ») ;
 - 5 si la chasse est côté dedans, le relanceur perd le point si la chasse se fait de son côté (devers) ;
 - 6 si la chasse est côté devers, le serveur perd le point si la chasse se fait de son côté (dedans) ;
 - 7 si un joueur perd le point selon la règle 20, la chasse est annulée et cette règle sera appliquée ;
 - 8 si l'attaquant réussit une chasse côté dedans identique à la chasse en jeu, la chasse est annulée et le score reste inchangé (on annonce « chasse nulle ») ;
 - 9 si le défenseur réussit une chasse côté devers identique à la chasse en jeu, la chasse est annulée et le score reste inchangé (on annonce « chasse nulle »).

Règle 16 | Annonce des chasses à jouer

Au moment de jouer une chasse, on annonce le score suivi de « chasse... nom de la chasse ». L'annonce se fait avant la mise en jeu de chaque chasse en principe par le serveur dans une partie amicale et par l'arbitre dans une partie officielle.

Règle 17 | Contestation sur l'annonce d'une chasse

- 1 Si on pense qu'une chasse a été incorrectement annoncée par l'arbitre, les joueurs peuvent lui en faire la remarque : le serveur, avant d'engager le service ; le relanceur, avant d'avoir esquissé un geste pour le reprendre.
- 2 Si aucune remarque n'est faite concernant une annonce erronée, la chasse jouée sera celle annoncée par l'arbitre, même si celle-ci est différente de la chasse qui avait été réellement effectuée.
- 3 S'il y a un malentendu quant à la chasse annoncée par l'arbitre, l'échange sera compté valable ou il sera accordé un « let », selon ce que l'arbitre jugera de plus équitable.
- 4 Si par erreur, on se rend compte à la fin d'un jeu qu'une chasse n'a pas été jouée, celle-ci est annulée.

Règle 18 | Point gagné par le serveur

Le serveur marque un point :

- a. si un service bon entre dans le dernier ouvert devers le jeu ou dans la grille ;
- b. si le relanceur ne retourne pas un service bon, sauf quand ce service fait chasse devers ;
- c. si le relanceur ne reprend pas la balle avant le second rebond au cours d'un échange, sauf si la balle fait chasse devers ;
- d. s'il gagne une chasse ;
- e. si la balle, au cours d'un échange, entre dans le dernier ouvert devers le jeu ou dans la grille, ou, si au second rebond, elle tombe sur la ligne du dernier devers ;
- f. si la balle frappée par son adversaire au mur du dedans repasse par-dessus le filet et revient côté devers sans avoir touché le carreau côté dedans ;
- g. si lors du service ou dans un échange, la balle touche une autre balle qui aurait été laissée sur le court entre la ligne du dernier devers comprise et le mur de grille.

Règle 19 | Point gagné par le relanceur

Le relanceur marque un point :

- a. si le serveur fait une double faute au service ;
- b. si le serveur ne renvoie pas la balle, sauf si elle fait chasse ;
- c. si la balle entre dans le dedans ;

- d. s'il gagne une chasse;
- e. si la balle frappée par son adversaire au mur de grille repasse par-dessus le filet et revient côté dedans sans avoir touché le carreau côté devers.

Règle 20 | Point perdu par l'un ou l'autre des joueurs

L'un ou l'autre des joueurs perd un point :

- a. s'il perd une chasse;
- b. si pendant un échange, la balle le touche ou touche ses vêtements ou sa raquette, sauf lorsqu'il frappe la balle pour la jouer;
- c. si la balle n'est pas frappée nettement ou si elle est frappée plus d'une fois avec la raquette;
- d. s'il envoie la balle hors des limites du court;
- e. si la balle ne passe pas par-dessus le filet;
- f. s'il touche la corde ou le filet avec le corps, ses vêtements ou sa raquette alors que la balle est encore en jeu;
- g. s'il jette sa raquette vers la balle et la touche.

Règle 21 | Définition de la balle en jeu

Une balle est en jeu dès qu'elle a été frappée par le serveur. Sauf en cas de faute, la balle reste en jeu jusqu'à ce que le point soit acquis ou qu'elle ait fait chasse. Une balle qui roule sur la batterie du mur d'un ouvert est considérée toujours en jeu. Une balle qui s'arrête sur la batterie du mur d'un ouvert est considérée comme étant entrée dans l'ouvert correspondant.

Règle 22 | Le jeu – décompte des points

Dans chaque jeu, avant que l'un ou l'autre des joueurs gagne son premier point, la marque est annoncée : rien dans le jeu, puis lorsque son premier point est gagné : 15 ; son deuxième point est annoncé 30 ; son troisième point est annoncé 40 ; son quatrième point lui attribue le gain du jeu, sauf :

- ① si les deux joueurs ont gagné chacun trois points ; la marque est annoncée alors « à deux » ou égalité et ensuite avantage pour le point suivant ;
- ② si le joueur qui a l'avantage gagne le point suivant, il gagne le jeu. S'il perd le point, le score est de nouveau annoncé égalité et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs gagne deux points consécutifs après l'égalité. Ce joueur gagne alors le jeu.

Dans les parties jouées à handicap, lorsque le score est à égalité, il n'y a pas d'avantage ; on annonce alors « balle de jeu » et le joueur qui gagne le point suivant gagne le jeu. Si on a égalité et une chasse, la chasse est jouée selon la règle 15.

Règle 23 | Ordre d'annonce des points et des jeux

La marque du joueur qui gagne le point est toujours annoncée en premier. Il en est de même pour les jeux. Pour un meilleur suivi de la partie, l'arbitre pourra annoncer le score suivi de :

- ① « ...pour le dedans » si le point a été gagné par le serveur ;
- ② « ...pour la grille » si le point a été gagné par le relanceur.

Règle 24 | La manche

Sauf s'il a été décidé un nombre de jeux différent, le joueur qui gagne le premier six jeux emporte la manche. Le nombre maximum de manches dans une épreuve masculine est de cinq. En épreuves féminines il est de trois.

Le nombre de manches autorisées dans les épreuves homologuées est indiqué au Chapitre VII – Classification des tournois homologués – des Règlements Sportifs.

Règle 25 | Let

L'arbitre peut annoncer « time » ou « à remettre » à sa seule discrétion, à n'importe quel moment, et les joueurs rejoueront l'échange. Les joueurs ne peuvent pas contester cette décision.

Chaque joueur peut demander « time » et on lui accordera un « let » si :

- ① en qualité de relanceur, il n'est pas prêt et n'a pas tenté de renvoyer la balle ;
- ② si on pense qu'une chasse a mal été annoncée et que personne n'a tenté de jouer ;
- ③ si en double, le partenaire du serveur masque celui-ci au relanceur.

Si un joueur demande « time » à tout autre moment ou pour toute autre raison, l'arbitre est seul juge pour accorder le « let ». En cas de « let » accordé :

- ④ l'échange qui l'a provoqué est annulé ;
- ⑤ si une chasse était disputée, elle sera rejouée ;
- ⑥ si le service précédant le « let » était fautive, cette faute n'est pas annulée.

Règle 26 | Gêne

Si un joueur commet un acte qui gêne son adversaire dans l'exécution de son coup, il perd le point si son acte est volontaire, mais si cet acte est involontaire, le point est rejoué en conformité à la règle 25.

Règle 27 | Temps de repos

Le jeu doit être continu depuis le premier service jusqu'à la fin de la partie, dans le respect des dispositions suivantes :

- ① après une éventuelle faute de service ou un service passe, la seconde balle doit être servie sans délai. Le relanceur doit être prêt à renvoyer la balle quand le serveur est prêt conformément à la règle 24 ;
- ② à chaque changement de côté, il ne doit pas se passer plus de trente secondes entre la fin du dernier point et le moment où la balle est servie ;
- ③ le jeu ne doit jamais être arrêté, retardé ou perturbé pour permettre à un joueur de retrouver ses forces, son souffle ou sa condition physique. Cependant, en cas de blessure d'un joueur, l'arbitre peut accorder un arrêt de dix minutes maximum ; au-delà de ce délai, le joueur est considéré forfait ;
- ④ un joueur ne peut quitter le terrain que sur autorisation expresse de l'arbitre. Son absence ne peut excéder deux minutes ;
- ⑤ si, dans des circonstances indépendantes de la volonté du joueur, ses vêtements, ses chaussures ou son équipement (à l'exclusion de sa raquette) s'abîment de telle façon qu'il lui est impossible ou dangereux de continuer à jouer, l'arbitre peut suspendre le jeu jusqu'à ce que le joueur remédie à cet état de fait ;
- ⑥ l'arbitre peut décider d'interrompre ou de retarder le jeu à n'importe quel moment où il juge nécessaire et justifié de le faire ;
- ⑦ un comité de tournoi peut, à sa discrétion, fixer la durée de la période d'échauffement accordée avant le commencement d'une partie ; cette période ne peut excéder dix minutes et doit être annoncée avant le début de l'épreuve ;
- ⑧ en cas de violation de la règle de continuité du jeu, l'arbitre peut faire jouer la règle de pénalisation, telle que définie à l'article 3 des Règlements Sportifs.

Règle 28 | Conseils

Durant toute épreuve individuelle, le joueur ne peut recevoir de conseils. Cette règle doit être strictement observée sous peine de sanction par l'arbitre.

Dans les épreuves par équipes, les joueurs sont autorisés à recevoir des conseils du capitaine de l'équipe lors du changement de côté.

Règle 29 | Code de conduite

Les joueurs doivent se conduire, tant sur le court qu'à l'extérieur, selon l'étiquette, la sportivité et les principes exemplaires de comportement et de tenue vestimentaire que l'on peut attendre du sport. Ils doivent plus particulièrement :

- ① être imprégnés des règles et de l'esprit du jeu ;
- ② porter des vêtements blancs ou majoritairement blancs ;
- ③ accepter les décisions de l'arbitre ou de tout autre officiel sans contestation et toujours les traiter avec respect ;
- ④ ne pas annoncer le score ou les chasses à la place de l'arbitre à moins d'avoir été sollicité ;

- ⑤ ne pas reprendre une balle de service annoncée faute ou passe (exception faite du service passe renvoyé à la volée selon la règle 7) ;
- ⑥ se contrôler à tout moment, ne pas avoir de mouvement d'humeur ou, s'ils se trouvent dans les lignes de chasse devers, ne pas « forcer le dedans » au risque de blesser leurs adversaires ;
- ⑦ saluer leurs adversaires, leur partenaire et la galerie (les spectateurs) avec la raquette avant le début de la partie ;
- ⑧ ne pas sauter par-dessus le filet ;
- ⑨ laisser, au changement de côté, la priorité de passage au joueur qui vient du côté devers ;
- ⑩ traiter leurs adversaires et leurs partenaires correctement, avec le respect qui leur est dû, sans jamais chercher à les distraire, les intimider ou les humilier ;
- ⑪ accepter la réussite, l'échec, la victoire ou la défaite de bonne grâce et sans débordement excessif ;
- ⑫ s'abstenir de crier, jurer, cracher et s'interdire tout jet de raquette ;
- ⑬ de façon générale, ne pas se comporter de façon à discréditer le jeu.

CHAPITRE III ► JEU EN DOUBLE

Règle 30 | Application des règles

Les règles qui précèdent sont applicables au double, sous réserve des dispositions suivantes.

Règle 31 | Choix du serveur et du relanceur

Avant chaque manche, les joueurs côté service doivent annoncer lequel des deux servira en premier. Les joueurs côté devers décident alors lequel d'entre eux relancera le service. Les joueurs ainsi désignés sont le serveur et le relanceur, chacun de son côté du court jusqu'à la fin du premier jeu et ensuite pour tous les jeux impairs de la manche. Leurs partenaires sont serveur et relanceur pour les jeux pairs.

Règle 32 | Retour du service

Le retour du service n'est pas bon s'il est effectué par le partenaire du relanceur, à moins que la balle n'ait rebondi entre la ligne médiane du carré de service et la ligne du passe (carré de passe) ou sur ces lignes. Le partenaire du relanceur peut également volleyer le service si la balle va faire passe ; dans ce cas, il doit avoir au moins un pied dans le carré de service pour que le retour de service soit compté bon.

Règle 33 | Visibilité du serveur

Le partenaire du serveur ne doit pas se mettre dans une position qui masquerait celui-ci ou la balle elle-même au relanceur au moment du service. Si le relanceur estime qu'il n'a pas une bonne visibilité, il peut demander un « let » à condition de ne pas avoir tenté de retourner le service.

Règle 34 | Erreur de serveur

Si le joueur qui sert n'est pas le serveur désigné, quel que soit le joueur qui relance, l'arbitre peut annoncer faute. L'ordre des joueurs devra être repris dès que l'erreur aura été découverte, mais tous les points marqués, toutes les chasses produites resteront acquis.

Règle 35 | Erreur de relanceur

Si le joueur qui relance n'est pas le relanceur désigné, l'arbitre peut annoncer faute contre ce joueur, à moins que la balle n'ait rebondi entre la ligne médiane du carré de service et la ligne de passe ou sur ces lignes. Par contre, si l'erreur n'est pas relevée et que le point est joué, il sera attribué normalement.

Règle 36 | Le partenaire touché par une balle

Un joueur perd le point si la balle qu'il envoie touche son partenaire ou quoi que ce soit que porte son partenaire.

Règles du jeu de beach tennis

1. Le terrain mesure 16 mètres de longueur pour 8 mètres de largeur, lignes comprises. Un recul de 1,50 mètre minimum doit être prévu derrière la ligne de fond de court et 1 mètre de chaque côté dans la largeur ; et 1,50 mètre si organisation d'un tournoi ITF.

Un terrain de beach tennis est composé de sable de quartz, aussi plat que possible et sans cailloux, coquilles ou toute autre irrégularité, de poteaux de filet, d'un filet et de lignes textiles.

a) Les poteaux sont arrondis et lisses, d'une hauteur comprise entre 1,80 m et 2,55 m ; ils se fixent sur des fourreaux scellés ou en embases amovibles à enterrer dans le sable.

b) Le filet : les mesures standard d'un filet de beach tennis sont de 8,50 m de long sur 1 m de large lorsque celui-ci est tendu verticalement au-dessus de l'axe central du terrain. Il est fait en mailles carrées de 45 mm de côté. Le filet doit être à une hauteur de :

- 1,50m pour les jeunes U12 et moins ;
- 1,70 m pour les dames et jeunes filles U14 à U18, ainsi que les jeunes garçons U14 et U16 ;
- 1,80m pour les messieurs en BT 500 et plus*, ainsi que pour les jeunes garçons U18 sur toutes les compétitions.

c) Les lignes délimitent le terrain, elles font généralement 50 mm de large et sont constituées de ruban résistant.

2. La raquette ne doit pas excéder 50 cm de longueur, 26 cm de largeur et 38 mm d'épaisseur.

3. Le format du match

Les parties peuvent se dérouler en format 3, 4, 5 et 6, avec application du point décisif à 40A. En cas d'égalité à une manche partout, application d'un super jeu décisif à 10 points.

- Format 4 : 2 sets à 6 jeux ; point décisif ; 3^e set = super jeu décisif à 10 points.
- Format 3 : 2 sets à 4 jeux ; point décisif ; jeu décisif à 4-4 ; 3^e set = super jeu décisif à 10 points (obligatoire pour les doubles mixtes seniors et jeunes).
- Format 5 : 2 sets à 3 jeux ; point décisif ; jeu décisif à 2-2 ; 3^e set = super jeu décisif à 10 points.
- Format 6 : 2 sets à 4 jeux ; point décisif ; jeu décisif à 3-3 ; 3^e set = super jeu décisif à 10 points.
- Format découverte : 1 set de 12 points.

Les poules et consolantes peuvent se dérouler selon un format différent de ceux indiqués ci-dessus. Ce format est laissé au choix de l'organisateur.

Le format 3 est obligatoire en double mixte.

4. Le score

Le score est comptabilisé de la même manière que dans les règles du jeu de tennis. Application du point décisif à 40 A dans tous les jeux.

Lors des échanges, le score sera annoncé par le serveur avant le début de chaque nouveau point.

5. Le jeu décisif

Le jeu décisif se déroule comme indiqué dans les règles du jeu de tennis à l'exception du changement de côté qui intervient le premier point, puis tous les quatre points.

6. Le service

Le serveur doit se tenir derrière la ligne de fond de court ; il peut servir en sautant mais sans prise d'élan et ne doit en aucun cas toucher la ligne de fond de court ou franchir son extension imaginaire.

Le serveur n'a droit qu'à une seule balle de service et sert n'importe où de l'autre côté du filet, à la condition que la balle soit dans les limites du terrain adverse. Il n'y a pas de let au beach tennis.

Si la balle touche le filet lors du service et reste dans les limites du terrain adverse, le service est bon.

En double mixte, le joueur de sexe masculin doit servir en dessous de l'aisselle.

Il existe une « zone interdite » côté service pour le partenaire du serveur : elle correspond à la zone située entre

* Recommandé en BT 250 et en dessous, et a minima 1,70 m.

le filet et une ligne imaginaire, parallèle au filet, située à 6 mètres du filet pour les seniors messieurs en BT 500 et plus, ainsi que pour toutes les compétitions jeunes garçons U18. Elle doit être clairement identifiée par un marqueur (cône souple ou ruban) placé sur ou immédiatement en dehors de la ligne de touche des côtés. Aucun marqueur ne doit être placé dans le terrain. Aucun joueur ne doit toucher la zone interdite avant que la balle soit en jeu.

7. L'échange

L'échange entre les deux équipes se fait sans rebond au sol et sans passe entre les partenaires d'une même équipe.

8. Balle fautive

La balle est considérée comme fautive lorsque :

- la balle tombe dans son propre camp ;
- la balle tombe à l'extérieur du terrain ou touche un élément extérieur ;
- la balle passe sous le filet ;
- la balle touche une dépendance permanente du court (contrairement au tennis, les poteaux de beach tennis sont une dépendance permanente) ;
- un joueur touche la balle avec une partie de son corps ;
- un joueur touche deux fois la balle de manière volontaire.
- un joueur ou sa raquette ou toutes choses qu'il porte, touche le filet, le poteau, la corde ou le terrain adverse, alors que la balle est toujours en jeu ;
- un joueur frappe la balle dans le terrain adverse avant qu'elle ait franchi le filet ;
- les deux joueurs de l'équipe touchent ensemble la balle pour la retourner ;
- le partenaire du serveur ou les receveurs pénètrent dans la « zone interdite » avant que la balle ne soit en jeu.

9. Retour de service

il existe une « zone interdite » au retour de service: La zone interdite de retour de service est la zone située entre le filet et une ligne imaginaire, parallèle au filet, située à 3 mètres du filet. Elle doit être clairement indiquée par un marqueur (cône souple ou ruban) placé sur ou immédiatement en dehors de la ligne de touche des côtés. Aucun marqueur ne doit être placé dans le terrain. Aucun joueur ne doit toucher la zone interdite avant que la balle soit en jeu.

10. Délais réglementaires

Le temps de repos est de minimum 30 min pour les formats 3, 5 et 6.

Le temps de repos est de minimum de 1h pour le format 4.

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

Quatre-vingt-dix secondes de repos maximum peuvent être prises à chaque changement de côté (sauf après le premier jeu de chaque set, où 20 secondes seront autorisées). Deux minutes de repos sont autorisées à chaque fin de set.

11. Les balles

Chaque partie se dispute avec 3 balles minimum.

Les balles utilisées lors des compétitions nationales (FFT) et internationales (ITF) organisées en France doivent être homologuées par l'ITF.

12. Choix du côté et du service

Le choix du côté du terrain et le choix de servir ou de recevoir au premier jeu se déterminent par tirage au sort.

L'équipe qui gagne le tirage au sort peut choisir entre :

- servir ou retourner ; dans ce cas, l'équipe adverse aura le choix du côté ;
- le côté ; dans ce cas, l'équipe adverse aura le choix entre servir ou recevoir ;
- laisser le choix à l'équipe adverse.

13. Code fédéral de conduite

Le Code fédéral de conduite est celui de la Fédération Française de Tennis (cf. article 117 des règlements administratifs).

14. Faute de pied

Est une faute de pied, le fait, pour le serveur, de toucher et/ou de franchir la ligne de fond avec le pied et/ou de glisser le pied sous la ligne de fond de terrain lors du service.

Règles du jeu de padel

1 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 6,95 m 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.

2 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).

3 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).

4 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.

LE JEU

Règle 1 | Position des joueurs

Le padel se joue uniquement en double (messieurs, dames, ou 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 :

- servir ou retourner ; dans ce cas, la paire adverse aura le choix du côté.
- le côté ; dans ce cas, la paire adverse aura le choix entre servir ou recevoir.
- 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 épreuve 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 de 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 troisième 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 règlementaires

- 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.

Vingt secondes maximum sont autorisées entre deux points.

Quatre-vingt-dix secondes de repos maximum peuvent être prises à chaque changement de côté. Après le premier jeu de chaque set ou durant un jeu décisif ou un 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.

- Interruption en cours de partie

Si une partie est interrompue (pluie, manque de lumière, incident technique, etc.), 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

Trois 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 règlementaires ou dans les 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 règlementairement 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, etc.) 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 :

- rebondit une seconde fois dans le terrain adverse => la balle est let et à rejouer ;
- touche directement la grille => la balle sera jugée faute ;
- 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) :

- si le « let » se produit lors du premier service, le point sera à rejouer et le serveur disposera de deux balles d’engagement ;
- 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 : À 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 – Répétition 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’échange

À 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 faute (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, ou quelconque partie de son corps située 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) ;
- si le serveur commet une faute sur le second service.

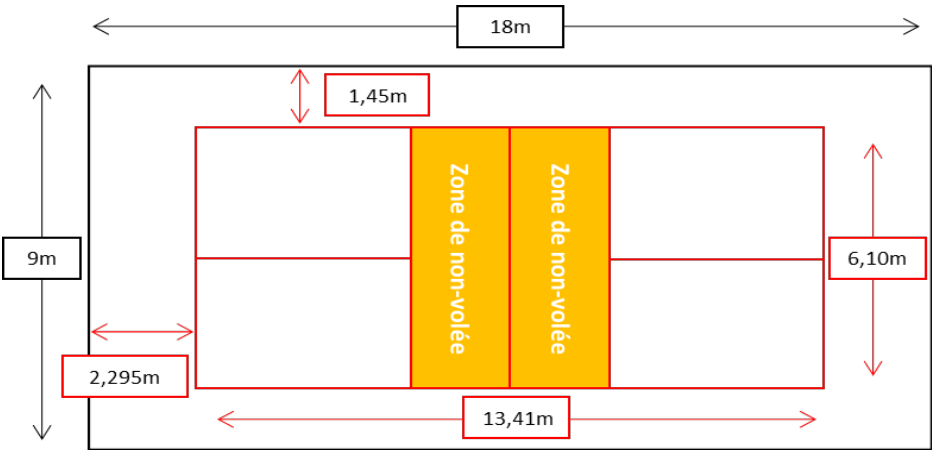
NB : attention, le point sera correct si la balle rebondit dans l'angle du terrain adverse en touchant simultanément le sol et un ou plusieurs murs (ou vitres).

Règle 10 – Code fédéral de conduite

Le Code fédéral de conduite est celui de la Fédération Française de Tennis (cf. article 117 des règlements administratifs).

Règles du jeu de pickleball

1 ► LES DIMENSIONS



Les dimensions d'un terrain de pickleball sont un rectangle de 6,10 mètres de large et de 13,41 mètres de long, pour les matchs en simple comme pour les matchs en double (+/- 1 cm sur la largeur et +/- 0,5 cm sur la longueur).

Les mesures doivent être prises à l'extérieur des lignes du terrain et de celles de la zone de non-volée. Toutes les lignes doivent avoir 5,08 centimètres de large (+/- 1 cm), être de la même couleur et très contrastantes avec la surface de jeu.

La surface de jeu minimale pour la compétition, comprenant le terrain de pickleball ainsi que les reculs et les côtés (reculs = 2,295 mètres derrière chaque ligne de fond de court ; côtés = 1,45 mètre), est de 9 mètres de large sur 18 mètres de long. Le tableau suivant présente les recommandations en fonction des différents usages.

La surface préconisée pour les nouvelles constructions est de 10,40 mètres de large par 19,51 mètres de long.

Usage	Largeur (côtés compris)	Longueur (recul compris)
Tournoi (<i>dimensions minimales</i>)	9 m	18 m
Nouvelle construction	10,40 m	19,51 m
Pickleball fauteuil	13,41 m	22,56 m

2 ► LES LIGNES ET LES ZONES D'UN TERRAIN RÉGULIER DE PICKLEBALL :

- **lignes de fond** : lignes parallèles au filet à chaque extrémité du terrain ;

- **lignes de côté** : lignes perpendiculaires au filet de chaque côté du terrain ;
- **zone de non volée** : zone du terrain de chaque côté du filet délimitée par une ligne parallèle située à 2,13 mètres de celui-ci. Toutes les lignes de la zone de non-volée font partie de celle-ci ;
- **zone de service** : zone de terrain située au-delà de la zone de non-volée, d'un côté ou de l'autre de la ligne médiane et incluant la ligne de fond de court, la ligne médiane et la ligne de côté ;
- **ligne médiane** : ligne au centre du terrain, de chaque côté du filet, qui divise en deux zones (droite et gauche) la partie du terrain située entre la zone de non volée et la ligne de fond ;
- **zone droite** : zone de service à droite du terrain quand le joueur est face au filet ;
- **zone gauche** : zone de service à gauche du terrain quand le joueur est face au filet.

3 ► SPÉCIFICITÉS DU FILET

3.1 La distance entre l'intérieur des poteaux doit être de 6,70 mètres (+/- 1 centimètres) et leur diamètre ne doit pas excéder 7,62 centimètres.

3.2 Le filet doit avoir une hauteur de 86 centimètres au centre et de 91 centimètres au niveau des lignes de côté. (+/- 0,5 centimètres)

3.3 La partie supérieure du filet doit être délimitée par une bordure blanche de 5,08 centimètres.

4 ► SPÉCIFICITÉS DE LA BALLE

4.1 La balle doit avoir un minimum de 26 trous circulaires, mais un maximum de 40. L'espacement entre les trous et la conception générale de la balle doivent être conformes aux caractéristiques de vol. Le nom ou le logo du fabricant ou du fournisseur doit être imprimé ou embossé sur sa surface.

4.2 Le directeur du tournoi choisit la balle qui sera utilisée lors du tournoi. Lors d'un tournoi homologué, la balle choisie doit apparaître sur la liste des balles homologuées par USA Pickleball. Cliquez ici pour ouvrir la liste des balles homologuées par USA Pickleball

5 ► SPÉCIFICITÉS DE LA RAQUETTE

5.1 Le total de la longueur combinée à la largeur, y compris tout capuchon, protecteur de tranche ou autre, ne doit pas excéder 60,96 centimètres. La longueur de la raquette ne peut pas dépasser 43,18 centimètres. Il n'y a aucune restriction sur l'épaisseur de la raquette.

6 ► FORMATS DES MATCHS

6.1 Homme : simple et double
Femme : simple et double
Mixte : double
Pickleball fauteuil : simple et double

6.2 Format K1 : 2 sets gagnants de 11 points, 2 points d'écart pour gagner un set
Format K2 : 1 set gagnant de 15 points, 2 points d'écart pour gagner un set
Format K3 : 1 set gagnant de 11 points, 2 points d'écart pour gagner un set

7 ► LE SCORE

7.1 Le score est comptabilisé de 1 en 1.

7.2 Le score évolue uniquement lorsque l'équipe au service gagne un point. Lorsque l'équipe au retour gagne un point, le score reste figé.

8 ► SERVICE, SÉQUENCE DU SERVICE ET ANNONCE DU SCORE

8.1 L'annonce du score doit se faire avant que le serveur frappe la balle.

8.2 Le serveur doit envoyer la balle à l'intérieur de la bonne zone de service, soit celle située en diagonale de sa position. La balle doit survoler le filet (ou le toucher) et dépasser la zone de non-volée (lignes incluses). Si la balle tombe dans la zone de non-volée (lignes incluses) même en ayant touché le filet, la balle est alors fautive.

8.3 Au moment du service, le serveur doit respecter les règles suivantes sous peine de perdre le point :

- avoir au moins un pied au sol ;
- être positionné derrière la ligne de fond de court, sans toucher la ligne ;
- être positionné de façon à ne pas toucher le prolongement imaginaire des lignes médianes ou de côté (idem pour les roues lors des épreuves en fauteuil roulant).

8.4 Le service

- Le service s'effectue à la cuillère.
- Le serveur peut décider de servir avec ou sans rebond.
- Quelle que soit l'option choisie, la balle doit être jouée au niveau de la taille ou au-dessous.
- Au moment du service, le serveur doit avoir un geste du bras allant de bas en haut.
- Le point le plus haut de la tête de raquette ne doit pas être au-dessus de l'articulation du poignet lorsque le joueur frappe la balle.
- Le service peut être frappé en coup droit comme en revers.

8.5 Position des joueurs

8.5.1 Le bon serveur et le bon receveur, ainsi que leur position respective, sont déterminés par le score et la position de chaque joueur en début de match.

8.5.2 Tant que le serveur conserve son service, il change d'aire de service après chaque point gagné.

8.5.3 En simple

- Si le score du joueur est pair (0, 2, 4, ...), le service doit se jouer à partir de l'aire de service de droite/paire et la balle doit atterrir dans la zone de service de droite/paire pour le receveur.
- Si le score du joueur est impair (1, 3, 5, ...), le service doit se jouer à partir de l'aire de service gauche/impaire et la balle doit atterrir dans la zone de service gauche/impaire pour le receveur.
- Dès lors que le serveur perd l'échange, il rend le service à l'adversaire.

8.5.4 En double

- Les deux joueurs d'une équipe serviront avant que le service ne change d'équipe, sauf au début de chaque partie où un seul joueur de l'équipe pourra servir. Dans ce cas, le premier serveur sera appelé « serveur 2 » lors de l'annonce du score. Toujours dans ce cas, dès lors que l'équipe au service perd un échange, elle donne le service à l'équipe adverse.
- Lorsqu'une équipe récupère le service, le serveur est alors le joueur ayant commencé le dernier point dans la zone de service droite/paire. Il est appelé « serveur 1 » pour cette séquence.
- Si son équipe gagne le point, le score évolue, le « serveur 1 » garde le service, mais il sert maintenant depuis la zone de service gauche/impaire. Il garde le service en alternant d'aire de service jusqu'à ce que son équipe perde un échange.
- Dès lors que son équipe perd l'échange, le service passe au « serveur 2 ». Il continue l'alternance entamée par le « serveur 1 ».
- À l'exception, de la position du serveur lors du service, il n'y a pas de restriction sur la position des joueurs tant qu'ils sont sur le côté du terrain de leur équipe. Ils peuvent être positionnés à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain. Le bon serveur doit servir de la bonne aire de service et le bon receveur doit recevoir la balle de service.

8.6 Annonce du score

8.6.1 L'annonce du pointage doit débuter quand le serveur et le receveur sont en position et que tous les joueurs sont prêts à jouer.

8.6.2 Dans un match non arbitré, c'est au serveur d'annoncer le pointage. Son partenaire peut également le faire.

8.6.3 En simple. Il faut d'abord annoncer son propre score, puis celui de son adversaire (exemple : 1 – 0).

8.6.4 En double. Il faut d'abord annoncer son propre score, celui de son adversaire et pour finir le numéro du serveur (exemple : 1 – 0 – 1).

8.6.5 Mauvais pointage du score

Si l'équipe au service commet une erreur lors de l'annonce du score et que le service est joué, l'échange doit se poursuivre jusqu'à la fin. La correction se fera avant le prochain service.

9 ► SERVICE ET SÉLECTION DU CÔTÉ**9.1 Sélection du côté, du service ou de sa réception**

Un tirage au sort équitable est utilisé pour déterminer quel joueur ou équipe gagne le tirage au sort :

- choix 1 : servir ou recevoir ; dans ce cas, la paire adverse aura le choix du côté ;
- choix 2 : le côté ; dans ce cas, la paire adverse aura le choix entre servir ou recevoir ;
- choix 3 : laisser le choix à ses adversaires.

9.2 Changement de côté

- Dans un match en deux sets gagnants, après chaque set, les joueurs/équipes changent de côté et le service de départ est alterné d'un camp à l'autre. S'il y a un troisième set, les joueurs/équipes changent de côté lorsque l'un des deux camps atteint 6 points.
- Dans un match en 15 points, les joueurs/équipes changent de côté dès lors qu'un des deux camps atteint 8 points.
- Dans un match en 11 points, les joueurs/équipes changent de côté dès lors qu'un des deux camps atteint 6 points.

10 ► FAUTES

Une faute survient dans les circonstances suivantes :

- La règle des deux rebonds n'a pas été respectée. Attendre le rebond du service et le rebond du retour avant de pouvoir jouer une balle de volée.
- Lorsqu'une balle finit dans le filet et retombe dans le camp du joueur l'ayant frappée.
- Une balle est frappée sous le filet ou entre le filet et le poteau du filet.
- Un joueur frappe une balle qui atterrit à l'extérieur ou à l'intérieur de son propre côté du terrain
- La balle rebondit 2 fois avant d'être jouée. (3 fois en pickleball fauteuil)
- Un joueur ou sa raquette touche l'armature du filet, les poteaux du filet ou le terrain du côté de l'adversaire lorsque la balle est en jeu.
- Une balle en jeu touche un joueur ou quoi que ce soit qu'il porte ou transporte à l'exception de la raquette.
- Un joueur arrête une balle en jeu avant que la balle ne soit annoncée faute ou avant la fin d'un point.
- Après le service, une balle en jeu frappe tout objet permanent avant de rebondir sur le terrain.
- Un joueur frappe la balle en jeu avant qu'elle ne traverse le plan du filet.

- Un joueur porte volontairement la balle lors de son service ou pendant un échange.
- Le joueur fait tomber une balle qu'il aurait mise dans sa poche pendant le point.

11 ► ZONE DE NON-VOLÉE (ZNV)

11.1 Toutes les volées doivent être frappées en dehors de la ZNV. Les roues avant du fauteuil d'un joueur en fauteuil roulant peuvent être en contact avec la zone de non-volée au moment où il frappe sa volée.

11.2 C'est une faute si un joueur, ou quoi que ce soit qui est en contact avec lui, touche la ZNV pendant qu'il joue une volée, même si la balle est considérée comme morte (point fini).

- L'action de frapper la balle à la volée comprend l'élan et les suites engendrées par la séquence complète.
- C'est une faute si la raquette d'un joueur qui frappe une volée touche la ZNV, que ce soit avant ou après avoir touché la balle.

11.3 Un joueur ne peut pas entamer son mouvement dans la ZNV pour jouer sa volée en sautant de façon à atterrir hors de la ZNV.

11.4 Un joueur peut entrer dans la ZNV à tout moment, avant ou après le rebond de la balle dans la ZNV.

11.5 Un joueur peut jouer une balle en étant dans la ZNV si celle-ci rebondit.

11.6 Un joueur peut, sans pénalité, retourner la balle pendant que son partenaire est dans la ZNV.

12 ► DÉLAIS RÉGLEMENTAIRES

Le jeu doit être continu.

Le temps entre les points est de 20 secondes maximum.

Les temps de repos accordés sont :

- 1 minute au changement de côté lors d'un set en 11 points ;
- 1 minutes et 30 secondes au changement de côté lors d'un set en 15 points ;
- 2 minutes au changement de côté lors de deux sets en 11 points.

13 ► 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).