

Règles du jeu de courte paume

PRÉAMBULE

- 1 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.
- 2 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.
- 3 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.
- 4 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

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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 :

- a. si la balle est frappée nettement avec la raquette;
- b. si le serveur n'empiète pas la ligne du second et a au moins un pied en contact avec le sol;
- c. 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;
- d. 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);
- e. si la balle touchant le mur de service effleure au passage la carre du toit côté devers en tombant;
- f. 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 :

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

- b.** s'il manque la balle en essayant de la frapper ;
- c.** s'il envoie la balle dans le filet ou directement dans une galerie ;
- d.** 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 ;
- e.** si la balle, au cours de sa trajectoire, touche un élément hors des limites du court ;
- f.** 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 :

- a.** tombant du toit, elle rebondit directement contre le grand mur ;
- b.** 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, 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. Chasses 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 :

- ❶ une chasse et l'un des deux joueurs est à 40 ou avantage;
- ❷ 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 :
- ❸ 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;
- ❹ 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 »);
- ❺ si la chasse est côté dedans, le relanceur perd le point si la chasse se fait de son côté (devers);
- ❻ si la chasse est côté devers, le serveur perd le point si la chasse se fait de son côté (dedans);
- ❼ si un joueur perd le point selon la règle 20, la chasse est annulée et cette règle sera appliquée;
- ❽ 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 »);
- ❾ 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

- ❶ Si on pense qu'une chasse a été incorrectement annoncée par l'arbitre, les joueurs peuvent lui en faire remarquer : le serveur, avant d'engager le service; le relanceur, avant d'avoir esquissé un geste pour le reprendre.
- ❷ 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.
- ❸ 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.
- ❹ 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 :

- ❶ 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 ;
- ❷ 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 :

- ❶ « ...pour le dedans » si le point a été gagné par le serveur ;
- ❷ « ...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 :

- ❶ en qualité de relanceur, il n'est pas prêt et n'a pas tenté de renvoyer la balle ;
- ❷ si on pense qu'une chasse a mal été annoncée et que personne n'a tenté de jouer ;
- ❸ 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 :

- ❹ l'échange qui l'a provoqué est annulé ;
- ❺ si une chasse était disputée, elle sera rejouée ;
- ❻ 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 :

- ❶ 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 ;
- ❷ 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 ;
- ❸ 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 ;
- ❹ un joueur ne peut quitter le terrain que sur autorisation expresse de l'arbitre. Son absence ne peut excéder deux minutes ;
- ❺ 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 ;
- ❻ 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 ;
- ❼ 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 ;
- ❽ 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 :

- ❶ être imprégnés des règles et de l'esprit du jeu ;
- ❷ porter des vêtements blancs ou majoritairement blancs ;
- ❸ accepter les décisions de l'arbitre ou de tout autre officiel sans contestation et toujours les traiter avec respect ;
- ❹ 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 fautive 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 fautive. 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 fautive 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

❶ Le terrain mesure 16 mètres de longueur pour 8 mètres de largeur, lignes comprises. Un recul de 2 mètres minimum doit être prévu derrière la ligne de fond de court et 1 mètre de chaque côté dans la largeur.

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 plastique.

- 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 embrases 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 1,70 m.
- c) Les lignes délimitent le terrain, elles font généralement 50 mm de large et sont constituées de ruban résistant.

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

❸ Le format du match

Les parties peuvent se dérouler :

- soit le premier à 9 jeux (avec application du point décisif) et jeu décisif à 8/8 ;
- soit au meilleur des trois manches (à 6 jeux) avec application, dans les deux premières manches, du point décisif à 40 A. En cas d'égalité à une manche partout, application d'un super jeu décisif à 10 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.

❹ 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.

❺ 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.

❻ 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.

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 à la cuillère.

❼ L'échange

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

❽ Balle fautive

La balle est considérée comme fautive lorsque :

- la balle tombe dans son propre camp ;
- la balle tombe à l'extérieur du terrain ;
- la balle passe sous le filet ;
- la balle touche une dépendance permanente du court ;
- la balle touche un élément extérieur ;
- un joueur touche la balle avec une partie de son corps ;
- un joueur touche deux fois la balle de manière volontaire.

Règles du jeu de padel

❶ Le terrain

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 court est clôturé sur le fond et les côtés.

Les lignes de service, parallèles au filet, se situent à 6,95m de celui-ci. La ligne centrale permettant de définir les « carrés » de service identiques se situe donc à 5m de chaque côté du court. 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 minimum libre sera de 6m sur toute la surface du terrain.

Le sol peut être en béton poreux, ciment, bois, gazon synthétique, ou quelconque autre surface qui permette un rebond régulier.

❷ Le filet

Le filet mesure 10 mètre de long, pour une hauteur de 0,88 mètre en son centre, légèrement surélevé à ses extrémités, jusqu'à une hauteur maximum de 0,92 mètre.

❸ La balle

Les balles utilisées en compétitions officielles doivent être homologuées par la Fédération Française de Tennis.

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.

❹ La raquette

La raquette de padel doit être conforme aux normes de la Fédération Internationale.

La raquette ne doit pas excéder 45,5 cm de longueur, 26 cm de largeur, et 38 mm d'épaisseur. Son poids est d'environ 370 g.

Une dragonne est reliée au manche. Il est obligatoire de l'utiliser en compétition.

LE JEU

Règle 1 | Position des joueurs

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

Chaque équipe se positionne d'un côté du filet. Aucun joueur, en début de point, ne peut se trouver à l'extérieur du terrain.

Le joueur qui reçoit 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.

Seul le serveur doit se trouver derrière la ligne de fond, et à gauche ou à droite de la ligne centrale (cf. paragraphe relatif au service).

Règle 2 | 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 leurs adversaires.

Règle 3 | Décompte des points

Le calcul du score est le même qu'au tennis (15, 30, 40, jeu, set, match). Un match se joue en 2 sets gagnants. À 40 A, application du point décisif (l'équipe qui gagne le point remporte le jeu).

- Point décisif

À 40 A, l'équipe qui reçoit choisit alors de quel côté elle recevra ce septième point du jeu (en double mixte, le relanceur doit être du même sexe que le serveur). Les relanceurs ne peuvent pas changer de position pour recevoir ce point décisif. L'équipe qui remporte le point décisif gagne le jeu.

- Formats de match FFT :

- Deux sets de 6 jeux, super jeu décisif en cas de troisième set. Le set est gagné par la première équipe qui atteint 6 jeux, avec 2 jeux d'écart. En cas d'égalité à 5 jeux partout, on va jusqu'à 7 jeux gagnés, toujours avec 2 jeux d'écart. À 40 A, application du point décisif.

Si les deux équipes arrivent à 6/6, un jeu décisif est disputé. Le premier à 7 points, avec 2 points d'écart, gagne le set. En cas d'égalité à 6-6 ou 7-6, le jeu décisif se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait 2 points d'avance.

En cas d'égalité à un set partout, un super jeu décisif à 10 points est disputé. L'équipe qui remporte ce super jeu décisif avec 2 points d'écart remporte la partie.

- Un set de 9 jeux. La première équipe à 9 jeux, avec deux jeux d'écart, remporte le match. À 40 A, application du point décisif.

En cas d'égalité à 8/8, un jeu décisif est disputé. Le premier à 7 points avec 2 points d'écart, gagne le set. En cas d'égalité à 6-6 ou 7-6, le jeu décisif se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait 2 points d'avance.

Règle 4 | Délais réglementaires

- Début de la partie

Chaque équipe dispose au maximum d'un délai de 10 minutes après l'heure de convocation, pour se présenter sur le court. Après ce délai, l'équipe pour laquelle il manque au moins un joueur sera déclarée forfait par le juge-arbitre.

- 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 2 services.

Vingt secondes de repos maximum peuvent être prises entre 2 points.

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.

- Interruption en cours de partie

Si une partie est interrompue (pluie, 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 équipe.

- Délai en cas de blessure

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

Règle 5 | Les changements de côté

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

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

Au cours d'un jeu décisif, 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. Si l'erreur est découverte après un premier service faux, le point sera rejoué et le serveur disposera donc de 2 services.

Règle 6 | Le service

- Comme au tennis, le serveur doit servir dans le « carré » diagonalement opposé. La balle doit d'abord rebondir dans le carré de service adverse avant de pouvoir être retournée. Elle peut ensuite rebondir plusieurs fois sur les murs ou sur le grillage.

- Une fois la balle frappée, celle-ci ne doit toucher aucune partie de sa moitié de terrain (sol, murs, etc.) avant de rebondir dans la partie adverse.

- Pour engager le point, les 2 pieds du serveur doivent se trouver derrière la ligne de service (ligne « de fond », parallèle au filet), et entre la prolongation imaginaire de la ligne centrale et la vitre latérale.

Le serveur ne doit donc en aucun cas toucher la ligne de service, ni la ligne imaginaire centrale avec l'un de ses pieds.

- Au moment de la frappe, le serveur doit avoir au moins un pied au sol.

- Le service doit s'effectuer « à la cuillère », à hauteur de ceinture, ou en dessous de la ceinture, et après rebond ; le rebond doit être effectué dans la moitié de terrain du serveur et obligatoirement derrière la ligne de fond (attention, 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 la balle est comptée faute. Deux essais sont possibles, si les 2 sont erronés le point est pour l'adversaire.

- Si la balle touche le filet puis franchit le filet en tombant dans le bon carré de service opposé, la balle est let et à rejouer (sauf si la balle, après un service let, rebondit dans le bon carré puis touche le grillage, auquel cas le service sera considéré comme faux).

- Si le relanceur n'est pas prêt lorsque le serveur frappe son service, le point est à rejouer.

- Le serveur reste le même pendant un jeu. Le receveur ainsi que les 2 coéquipiers peuvent se placer où ils le souhaitent dans leur camp respectif.

- L'équipe qui sert au premier jeu choisit quel joueur sera le premier serveur. Au jeu suivant, idem pour l'équipe adverse. L'ordre des serveurs devra rester toujours le même jusqu'à la fin du set. L'ordre peut changer à chaque début de set pour chaque équipe.

- 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. Cet ordre peut seulement être modifié 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, le score acquis restant établi. Si en revanche, l'erreur n'est découverte qu'après un jeu 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).

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.

Règle 8 – Interférence

On considère comme une interférence au jeu lorsqu'un joueur commet une action intentionnelle ou involontaire qui nuit à son adversaire. Deux cas sont possibles :

- si le joueur qui commet l'interférence gagne le point, le point est rejoué ;

- si le joueur victime de cette interférence gagne le point, le point n'est pas rejoué.

Règle 9 – Le rebond

A l'exception du service et du retour de service, une balle peut être prise de volée.

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

Le second rebond au sol marque la perte du point.

En revanche, après avoir franchi le filet, toute balle qui touche en premier une autre surface que le sol est «faute» pour le serveur.

La balle peut être reprise en dehors du court si et seulement si un deuxième rebond au sol n'a pas été effectué.

Il y a point gagnant, si après un rebond dans le camp adverse, la balle revient dans son camp sans avoir été touchée par un adversaire.

Règle 10 – Point perdu

Une équipe perdra le point :

- Si un des 2 joueurs, sa raquette, ou quelconque objet lui appartenant, touche le filet ou ses montants pendant que la balle est en jeu ;
- Si la balle rebondit 2 fois dans son camp ;
- Si la balle est frappée dans le camp adverse avant que celle-ci ait passé le filet ;
- Si un joueur frappe 2 fois la balle ;
- Si un joueur saute par-dessus le filet ;
- Si les 2 joueurs touchent la balle (même une seule fois) avant qu'elle ne passe de l'autre côté du terrain ;
- Si la balle touche un joueur ou un objet de son équipement ;
- Si un joueur lance la raquette pour toucher la balle (port de la dragonne obligatoire) ;
- 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 11 – Les balles

Chaque partie se dispute avec 3 balles neuves minimum.

Pas de changement de balles entre les sets.

Règle 12 – Code fédéral de conduite

Le Code fédéral de conduite est celui de la Fédération Française de Tennis (cf. article 94 des règlements administratifs).