

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 seront de 15 cm (6 pouces) de côté ou de 15 cm (6 pouces) de diamètre au maximum.
- Les piquets de simple seront de 7,5 cm (3 pouces) de côté ou de 7,5 cm (3 pouces) de diamètre maximum.
- Les poteaux et les piquets de simple ne doivent pas dépasser le haut de la corde 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 entre 2,5 cm (1 pouce) et 5 cm (2 pouces) de largeur, sauf les lignes de fond qui peuvent mesurer, au plus, 10 cm (4 pouces) de large.

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 III.

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.

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 statuera 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. 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.

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. Dans ce cas, le changement de balles sera 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 remis.

Cas 1 - 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 FIT, publiée par la FIT.

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 IV 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.

Cas 1 - 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.

Cas 1 - 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, 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.

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 la mauvaise moitié 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.

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.

Cas 1 - Au cours d'un échange, une autre balle roule sur le court. On annonce un let. Le serveur avait au préalable servi une balle fautive. 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 consécutif ; ou
- c.** le joueur remet la balle en jeu de telle sorte qu'elle touche le sol ou un objet, en dehors du bon coté 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.** 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
- f.** 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
- g.** le joueur frappe la balle avant qu'elle ne passe le filet ; ou
- h.** la balle en jeu touche le joueur ou tout objet/vêtement que porte le joueur, à l'exception de sa raquette ; ou
- i.** la balle en jeu touche la raquette lorsque le joueur ne la tient pas ; ou
- j.** le joueur change délibérément et physiquement la forme de la raquette en cours d'échange ; ou
- k.** 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 (e).

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 l'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 du bon côté 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. Une faute de service antérieure à la constatation de l'erreur reste acquise.
- 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.
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 tie-break 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 joué 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 (à l'avantage) est joué 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 à l'avantage jusqu'à ce que le score atteigne 8 jeux partout (ou un nombre pair plus élevé), auquel cas on jouera un jeu décisif.
- h. 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 V.

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, l'arbitre peut accorder au joueur un délai supplémentaire pour remédier au problème.
- 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, l'arbitre pourra accorder un temps de repos médical de trois minutes pour permettre le traitement de cette condition médicale. 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. 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 ou 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.

RÈGLES DU TENNIS EN FAUTEUIL ROULANT

Les Règles du Tennis de la FIT s'appliquent au jeu de tennis en fauteuil roulant avec les exceptions suivantes.

a. La règle des deux rebonds

Le joueur en fauteuil roulant 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 tétraplégique, une autre personne peut alors lui lancer la balle. Toutefois, la même méthode de service doit être utilisée à chaque fois.

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 e) 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. 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 e) 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.

f. Tennis en fauteuil roulant/tennis pour joueurs valides

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

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.

RÈGLES D'ADMISSIBILITÉ

LE TENNIS EN FAUTEUIL ROULANT EN COMPÉTITION

a. Pour pouvoir participer aux épreuves de tennis en fauteuil roulant homologués par l'ITF et aux Jeux Paralympiques, un joueur doit présenter un handicap physique moteur permanent diagnostiqué médicalement. Ce handicap physique permanent doit se traduire par une perte totale ou substantielle de la fonction motrice de l'un ou des deux membres inférieurs. Les joueurs doivent remplir au moins l'un des critères d'admissibilité suivants :

- 1 un déficit neurologique au niveau S1 ou supérieur, associé à une perte de la fonction motrice ; ou
- 2 une ankylose et/ou une arthrose sévère et/ou une prothèse totale de la hanche, du genou ou des chevilles ; ou
- 3 une amputation d'une articulation des membres inférieurs à partir de l'articulation métatarso-phalangienne ; ou
- 4 présenter un handicap fonctionnel à l'un ou aux deux membres inférieurs, équivalant aux cas présentés ci-dessus en 1, 2 et 3.

b. Les joueurs tétraplégiques doivent également être atteints d'un handicap physique permanent comme défini ci-dessus. En outre, ils doivent présenter un handicap physique permanent résultant d'une perte substantielle de la fonction motrice à l'un ou aux deux membres supérieurs. Les tétraplégiques doivent remplir l'un des critères d'admissibilité suivants :

- 1 un déficit neurologique au niveau de C8 ou supérieur, entraînant une perte de la fonction motrice ; ou
- 2 une amputation d'un membre supérieur ; ou
- 3 une phocomélie d'un membre supérieur ; ou
- 4 une myopathie ou une dystrophie musculaire ; ou
- 5 présenter un handicap fonctionnel à l'un ou aux deux membres supérieurs, équivalant aux cas présentés ci-dessus en 1, 2, 3 et 4.

c. Les joueurs tétraplégiques doivent également présenter au moins l'un des quatre handicaps fonctionnels suivants au niveau des membres supérieurs, quelle que soit leur limitation de la fonction du tronc :

- 1 fonction motrice réduite, nécessaire pour effectuer un service au-dessus de la tête ;
- 2 fonction motrice réduite, nécessaire pour effectuer un coup droit et un revers ;
- 3 fonction motrice réduite, nécessaire pour manœuvrer un fauteuil roulant manuel ;*
- 4 incapacité à tenir la raquette, sans l'aide d'un ruban adhésif et/ou d'un dispositif adapté.

La combinaison de l'aspect dominant ou non dominant des fonctions des membres supérieurs et du tronc sera étudiée lors de l'évaluation de l'admissibilité à la catégorie « tétraplégiques ». Pour être admis dans la catégorie « tétraplégiques », les joueurs présentant un bon fonctionnement et un contrôle suffisant du tronc devront présenter un degré plus élevé de handicap au niveau de leurs membres supérieurs que ceux dont la fonction du tronc s'avère réduite ou nulle.

d. En outre, un joueur tétraplégique doit également remplir les critères suivants :

- 1 avoir au minimum trois membres atteints et un handicap physique permanent tel que défini précédemment ; et
- 2 satisfaire au système de classification par point, dont la version actuelle est disponible dans le manuel de l'ITF concernant la classification des joueurs de tennis tétraplégiques ; et
- 3 se conformer aux exigences spécifiques déterminées par la classification ; et
- 4 se prêter de bonne grâce, en toute honnêteté, et en toute bonne foi au processus de classement ou à toute procédure afférente.

Un joueur tétraplégique ne peut utiliser l'un ou l'autre de ses pieds pour aider au déplacement du fauteuil.

Toute question ou réclamation liée à l'éligibilité d'un joueur dans le cadre de cette réglementation sera tranchée selon la procédure décrite à l'Annexe A.*

Un glossaire pour une meilleure compréhension des expressions utilisées figure à l'annexe A.*

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 l'ITF. En vertu de l'Annexe A*, toute réclamation concernant un joueur utilisant un fauteuil électrique doit être adressée au Comité du tennis en fauteuil roulant de l'ITF.

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

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 l'ITF Ltd (Annonce des résolutions). Toute 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. 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 surfaces lentes.
- La balle de Type 2 (vitesse moyenne) est prévue pour le jeu sur terrains à surfaces moyennes/moyennes-rapides.
- La balle de Type 3 (vitesse lente) est prévue pour le jeu sur terrains à surfaces rapides.

	TYPE 1 (Rapide)	TYPE 2 (Moyen) ¹	TYPE 3 (Lent) ²	HAUTE ALTITUDE ³
POIDS (MASSE)	1.975-2.095 ounces (56.0-59.4 grammes)	1.975-2.095 ounces (56.0-59.4 grammes)	1.975-2.095 ounces (56.0-59.4 grammes)	1.975-2.095 ounces (56.0-59.4 grammes)
TAILLE	2.575-2.700 pouces (6.541-6.858 cm)	2.575-2.700 pouces (6.541-6.858 cm)	2.750-2.875 pouces (6.985-7.303 cm)	2.575-2.700 pouces (6.541-6.858 cm)
REBOND	53-58 pouces (135-147 cm)	53-58 pouces (135-147 cm)	53-58 pouces (135-147 cm)	48-53 pouces (122-135 cm)
DÉFORMATION AVANCÉE ⁴	0.195-0.235 pouces (0.495-0.597 cm)	0.220-0.290 pouces (0.559-0.737 cm)	0.220-0.290 pouces (0.559-0.737 cm)	0.220-0.290 pouces (0.559-0.737 cm)
DÉFORMATION RETOUR ⁴	0.265-0.360 pouces (0.673-0.914 cm)	0.315-0.425 pouces (0.800-1.080 cm)	0.315-0.425 pouces (0.800-1.080 cm)	0.315-0.425 pouces (0.800-1.080 cm)

Note :

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 poi (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 0,30 pouce (0,76 cm).

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 1,059 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 aérovent. 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 record 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 retourné 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.

CLASSIFICATION DE LA VITESSE DE LA SURFACE DE JEU

La méthode de contrôle utilisée pour déterminer la vitesse d'un jeu de tennis 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 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.

Les surfaces de terrain qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu entre 30 et 45 seront classées dans la catégorie 2 (vitesse moyenne/moyenne rapide). Les exemples de types de surfaces qui correspondent à cette catégorie comprendront la plupart des terrains en dur pourvus de différents revêtements de type acrylique ainsi que certains revêtements de moquette.

Les surfaces de terrains qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu supérieur à 40 seront classées dans la catégorie 3 (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, la sélection des balles.

ANNEXE II**LA RAQUETTE**

a. Le tamis de la raquette est défini comme la surface de frappe limitée par les trous d'entrées de la corde dans le cadre ou les points de contact du cordage avec le cadre. Cette surface de frappe doit être plate et constituée d'un ensemble de cordes croisées, reliées à un cadre et alternativement entrelacées ou fixées à leurs points de croisement.

Le cordage doit être homogène dans son ensemble et en particulier pas moins dense au centre qu'à n'importe quel autre point. La raquette doit être conçue et cordée de telle façon que les caractéristiques du jeu qu'elle produit soient identiques sur ses deux faces.

La raquette doit être libre de tous ajouts, protubérances ou autres que ceux utilisés uniquement et spécifiquement pour limiter ou empêcher l'usure ou la vibration.

La dimension et la position de ces ajouts protubérances doivent être jugées raisonnables pour cet usage.

ANNEXE III**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.

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.

ANNEXE IV**MÉTHODES ALTERNATIVES DE DÉCOMPTÉ DES POINTS****DÉCOMPTÉ DES POINTS DANS LE JEU****SYSTÈME DE DÉCOMPTÉ 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.

DÉCOMPTÉ DES POINTS DANS UNE MANCHE (règles 6 et 7)**1. MANCHES « COURTES »**

Le premier/la première joueur/l'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.

Note:

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.

ANNEXE V

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.

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.

Dans les épreuves par équipes pour lesquelles le juge-arbitre est présent sur le court, le juge-arbitre sera également l'autorité statuant en dernier ressort pour toute question de fait.

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 - 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 2 - 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 ?

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

Cas 3 - 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 4 - 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 5 - 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 6 - 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 7 - 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 ?

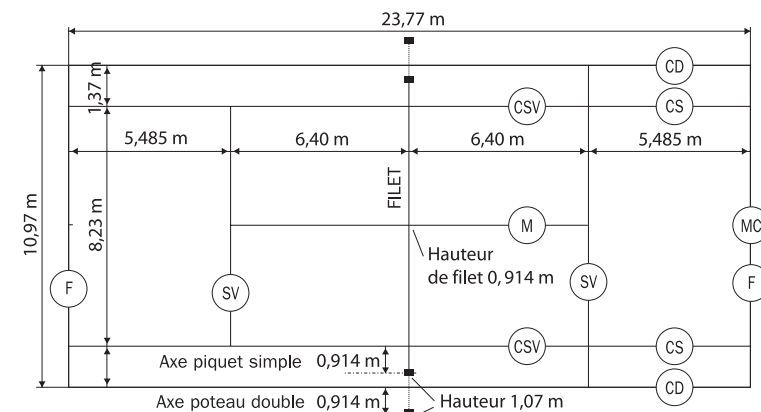
Décision : L'arbitre de chaise décide si la gêne était intentionnelle ou non et soit accorde le point au joueur gêné, soit demande de rejouer le point.

PROCÉDURE D'INSPECTION DE TRACE

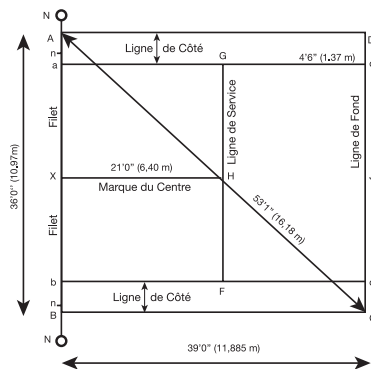
- 1 L'inspection de trace peut seulement être faite sur un court en terre battue.
- 2 Une inspection de trace, demandée par un joueur (ou une équipe), devra être accordée seulement si l'arbitre de chaise ne peut pas déterminer l'annonce avec certitude de sa chaise, à la conclusion d'un point ou quand 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 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 une « 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 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.
- 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.

DIMENSIONS D'UN TERRAIN DE TENNIS



LIGNES : F : Fond - M : médiane - SV : service - CS : côté simple - CD : côté double - CSV : côté simple et service - MC : marque centrale.



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 deux 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 que 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 doubles 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 simples, 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 simples seront à 0,914 m (3") en dehors du court de simples de chaque côté. Afin de faciliter le placement de ces piquets de simples, il est souhaitable d'indiquer chacun des points n,n avec un point blanc lorsque le court est marqué.

Note :

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 le tennis de loisir, la distance minimum recommandée entre les lignes de fond et le fond du court est de 5,48 m (18 pieds) et entre les lignes de côtés et les limites latérales du court la distance minimum recommandée est de 3,05 m (10 pieds).

À titre indicatif, la hauteur minimum sous-plafond recommandée est de 9,14 m (30 pieds).

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 appelées les ouvertures. Les ouvertures 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 ouvertures pratiquées dans la galerie longitudinale. Ces lignes sont appelées les lignes de « **chasses** » 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 dehors**, surface où l'on reçoit le service, qui se trouve à la gauche du filet en entrant sur le court. Il comporte le **caré de service**, le **caré de passe**, et des lignes de chasses tracées au sol équivalentes aux lignes du côté du dedans. Le grand mur côté dehors 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 et 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, couleur blanche en général.

La couleur du sol et celle des autres éléments du court tels que murs, toits, poteaux, lignes sont peintes 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 tissus, 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 380gr. 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 n'uds).

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 S 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 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 ; et
- 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 tu 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 un 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 devers, frappe le mur arrière et fait son premier rebond directement dans les chasses devers.

Une balle annoncée faute 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 faute, le serveur effectue un deuxième service. Si ce deuxième service est également faute, on dit qu'il y a double faute 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 ; ou
- 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 et s'il est à nouveau passe il est compté faute. Si le deuxième service est passe, il doit être rejoué et s'il est à nouveau passe, il est compté double faute.

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 faute.

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 pas toutefois demander qu'une faute soit comptée si le service était faute.

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 faute, 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 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 faite 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 ; ou
- 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 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, elle 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 tombesur 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 : quinze ; son deuxième point est annoncé : trente ; son troisième point est annoncé : quarante ; 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 ; ou
- 2 si on pense qu'une chasse a mal été annoncée et que personne n'a tenté de jouer ; ou
- 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 précédent 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 30 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 conformément à l'Article xx des Règlements Administratifs.

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 chasses devers ne pas « forcer le dedans » au risque de blesser leur adversaire ;
- 7 saluer leur(s) adversaire(s), 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 aux doubles sous réserves 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.