

# RÈGLES DU JEU DE COURTE PAUME

## PRÉAMBULE

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

On accède au terrain de jeu en passant sous la grande galerie du mur de service, en général en son milieu, au niveau du filet. La galerie elle-même est formée d'un muret de 2 mètres de haut et surmontée d'un toit incliné formant un appentis.

Les ouvertures pratiquées dans ce muret sont appelés les ouverts. Les ouverts doivent être pourvus d'un dispositif de protection assurant la sécurité des spectateurs.

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

- a. **Le côté du dedans**, surface d'où l'on sert, qui se trouve à la droite du filet en entrant sur le court. Il comporte des lignes tracées au sol parallèles au filet. Certaines sont numérotées, quatre sont nommées D (Dernier), S (Second), P (Porte) et P (Premier), lesquelles correspondent aux ouverts pratiqués dans la galerie longitudinale. Ces lignes sont appelées les lignes de **chasse** dont le principe est expliqué aux règles 11 à 17. Le mur du dedans comporte un grand ouvert appelé le **dedans**.
- b. **Le côté du devers**, surface où l'on reçoit le service, qui se trouve à la gauche du filet en entrant sur le court. Il comporte le **carré de service**, le **carré de passe**, et des lignes de chasse tracées au sol équivalentes aux lignes du côté du dedans. Le grand mur côté devers comporte un décrochement de 35 à 40° - selon les courts - sur toute sa hauteur appelé **tambour**, ayant pour effet de donner un changement de trajectoire à la balle. D'autre part, le mur de grille est muni d'un petit ouvert aveugle situé près du grand mur à environ un mètre du sol : la **grille**. Le filet séparant les deux côtés du court est à 91 cm du sol en son centre et à 1,60 m du sol aux deux extrémités. Le câble tendeur du filet, appelé la **corde**, est recouvert de tissu sur une hauteur d'environ 10 cm. La corde est fixée d'une part sur le grand mur et d'autre part au poteau vertical de la grande galerie latérale. La limite supérieure du court est marquée par une ligne ou une baguette sur les murs d'enceinte.  
La couleur des murs est toujours différente au-delà de cette ligne, et blanche en général.  
La couleur du sol et celle des autres éléments du court tels que murs, toits, poteaux, lignes sont de manière à ce que la balle soit aisément visible.  
Par dérogation, tous les courts étant, ou ayant été, en activité entre 1400 et aujourd'hui sont homologués par le Comité français, avec leurs caractéristiques propres. Les présentes règles peuvent être adaptées à chacun de ces courts, au cas par cas.

## **Règle 2 | Le matériel**

- a. Les balles sont confectionnées à la main. Elles sont faites de divers éléments de tissu, ficelle et feutrine. Elles sont compactes, ont un diamètre de 62 à 65 mm et pèsent de 70 à 80 g. Le rebond d'une balle homologuée doit être compris entre 20 et 25 %. La feutrine extérieure est de couleur uniforme, jaune ou blanche, ou toute autre couleur permettant une bonne visibilité de la balle.
- b. La raquette mesure 68 cm de long et pèse entre 350 et 380 g. Son tamis est excentré. Le cadre est fabriqué majoritairement en bois, mais peut intégrer

quelques éléments en matière synthétique, type graphite, tendant à le rendre plus résistant. Par dérogation, les enfants de moins de 14 ans peuvent jouer avec des raquettes plus courtes ou plus légères.

- c. Le tamis de la raquette doit être plat et constitué d'un ensemble de cordes croisées, reliées au cadre et alternativement entrelacées. L'ensemble du cordage doit être homogène. La raquette doit être conçue et cordée de telle façon que les caractéristiques du jeu qu'elle produit soient identiques sur ses deux faces. Le cordage doit être libre de tout ajout ou protubérance.

## CHAPITRE II ▶ JEU EN SIMPLE

### Règle 3 | Serveur – relanceur

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

Le service s'effectue toujours du côté du dedans.

### Règle 4 | Le tirage au sort

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

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

### Règle 5 | Le service

Le service s'effectue toujours et uniquement du côté du dedans. Le serveur peut servir de n'importe quelle partie du carreau entre le mur du dedans et la ligne du second non comprise.

Le serveur a droit à deux services, mais pour chaque service un service supplémentaire est accordé si la balle est « passe » conformément à la règle 7.

Le service est valable :

- a. si la balle est frappée nettement avec la raquette ;
- b. si le serveur n'empiète pas la ligne du second et a au moins un pied en contact avec le sol ;
- c. si la balle servie a au moins un rebond sur le toit de service côté devers, la raie médiane peinte sur le toit en faisant partie ; la carre (l'angle vif du toit) ne fait pas partie du toit ;
- d. si la balle tombe sur le carreau côté devers dans l'espace compris entre le mur du fond, la ligne de passe et la ligne du dernier (lignes comprises) ;

- e. si la balle touchant le mur de service effleure au passage la carre du toit côté devers en tombant ;*
- f. si la balle, après avoir touché le toit de service correctement, entre directement dans la grille ou le dernier ouvert sans avoir touché le carreau.*

## **Règle 6 | Faute de service**

*Il y a faute de service :*

- a. si le serveur commet une infraction à la règle 5 ;*
- b. s'il manque la balle en essayant de la frapper ;*
- c. s'il envoie la balle dans le filet ou directement dans une galerie ;*
- d. si la balle servie touche, avant de toucher le toit de service, toute autre partie du court, excepté le toit de service ou le mur de service ;*
- e. si la balle, au cours de sa trajectoire, touche un élément hors des limites du court ;*
- f. si la balle, ayant été servie bonne sur le toit côté devers, frappe le mur arrière et fait son premier rebond directement dans les chasses devers.*

*Une balle annoncée fautive par l'arbitre ne doit pas être jouée. Si, après avoir lancé la balle en l'air pour servir, le joueur décide de ne pas la frapper et la saisit, il n'y a pas faute.*

## **Règle 7 | Second service et service passe**

*Après un premier service fautive, le serveur effectue un deuxième service. Si ce deuxième service est également fautive, on dit qu'il y a double 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 ;*
- 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 fautive. Si le deuxième service est passe, il doit être rejoué et, s'il est à nouveau passe, il est compté double fautive.*

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

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

## **Règle 8 | Le relanceur doit être prêt**

*Le serveur ne doit exécuter son service que si le relanceur est prêt. Si ce dernier tente de retourner le service, il est censé avoir été prêt. Si le relanceur déclare qu'il n'est pas prêt, il ne peut toutefois pas demander qu'une 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 grandes chasses en chasses d'un pied. On a ainsi successivement les chasses possibles suivantes :*

- *dernier la perd : c'est la chasse située entre 14 et dernier (« la perd » veut dire que, quand on joue la chasse, si le relanceur loge la balle dans l'ouvert du dernier, ou si la balle double ou entre dans un ouvert au-delà du dernier, il perd la chasse) ;*
- *dernier ;*
- *dernier la gagne de 1, 2, 3, 4 (« la gagne » veut dire que, quand on joue la chasse, si le relanceur loge la balle dans l'ouvert du dernier ou si la balle double entre la ligne de chasse annoncée et le mur du dedans, il gagne la chasse) ;*
- *second la perd de 4 (équivalent à dernier la gagne de 4), 3, 2, 1 ;*
- *second.*
- *second la gagne de 1, 2, 3, 4 ;*
- *porte la perd ;*
- *porte ;*
- *porte la gagne de 1, 2, 3 ;*
- *premier la perd ;*
- *premier.*

**c.** *Chasse sous la corde : c'est la balle dont le second rebond tombe sur le carreau entre le filet et la première ligne la plus près du filet, ou entre dans l'abri de l'arbitre.*

### **Règle 13 | Appellation des chasses côté devers**

*Devers le jeu, les chasses 1 à 14 n'existent pas et toute balle doublée entre la ligne du dernier comprise et le mur de grille est un point perdu pour le relanceur. En partant de la ligne du dernier devers, les chasses possibles sont : 1, 2, 3, 4, ensuite les autres chasses au regard des ouverts latéraux sont appelées exactement comme celles du côté du dedans.*

*Lors de l'annonce d'une chasse devers, on fait toujours précéder ou suivre le nom de la chasse du mot « devers » pour ne pas confondre avec la chasse analogue du côté du dedans.*



## Règle 14 | Cas particuliers sur les chasses

Au cours d'un échange :

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

## Règle 15 | Comment sont jouées les chasses

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

- 1- une chasse et l'un des deux joueurs est à 40 ou avantage ;
- 2- deux chasses, quel que soit le score.
- 3- 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 ;
- 4- Lorsqu'une chasse est disputée :
- 5- 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 ;
- 6- 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 ») ;
- 7- si la chasse est côté dedans, le relanceur perd le point si la chasse se fait de son côté (devers) ;
- 8- si la chasse est côté devers, le serveur perd le point si la chasse se fait de son côté (dedans) ;
- 9- si un joueur perd le point selon la règle 20, la chasse est annulée et cette règle sera appliquée ;
- 10- 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 ») ;
- 11- 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 la 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, celle-ci est annulée.*

## **Règle 18 | Point gagné par le serveur**

*Le serveur marque un point :*

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

## **Règle 19 | Point gagné par le relanceur**

*Le relanceur marque un point :*

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



- e. si la balle frappée par son adversaire au mur de grille repasse par-dessus le filet et revient côté dedans sans avoir touché le carreau côté devers.

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

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

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

## **Règle 21 | Définition de la balle en jeu**

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

*Une balle qui s'arrête sur la batterie du mur d'un ouvert est considérée comme étant entrée dans l'ouvert correspondant.*

## **Règle 22 | Le jeu – décompte des points**

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

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

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

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

*La marque du joueur qui gagne le point est toujours annoncée en premier. Il en est de même pour les jeux.*

*Pour un meilleur suivi de la partie, l'arbitre pourra annoncer le score suivi de :*

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

### **Règle 24 | La manche**

*Sauf s'il a été décidé un nombre de jeux différent, le joueur qui gagne le premier six jeux emporte la manche.*

*Le nombre maximum de manches dans une épreuve masculine est de cinq. En épreuves féminines il est de trois.*

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

### **Règle 25 | Let**

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

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

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

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

*En cas de « let » accordé :*

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

### **Règle 26 | Gêne**

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

### **Règle 27 | Temps de repos**

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

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

## **Règle 28 | Conseils**

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

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

## **Règle 29 | Code de conduite**

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

- 1- être imprégnés des règles, les appliquer avec loyauté et dans l'esprit de ce sport ;
- 2- porter une tenue uniformément blanche et des chaussures de sport adaptées. Ces dernières pouvant éventuellement être de couleur ;
- 3- accepter les décisions de l'arbitre ou de tout autre officiel sans contestation et toujours les traiter avec respect sans émettre de protestations;

- 4- ne pas annoncer le score ou les chasses à la place de l'arbitre à moins d'avoir été sollicité ;
- 5- ne pas reprendre une balle de service annoncée faute ou passe (exception faite du service passe renvoyé à la volée selon la règle 7) ;
- 6- se contrôler à tout moment, ne pas avoir de mouvement d'humeur ou, s'ils se trouvent dans les lignes de chasse devers, ne pas « forcer le dedans » au risque de blesser leurs adversaires;
- 7- saluer leurs adversaires, leur partenaire et la galerie (les spectateurs) avec la raquette avant de servir la première fois dans la partie, même si cela a lieu longtemps après son commencement.
- 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.

### **Règle 30 | Sécurité**

- 1- Les joueurs de moins de 19 ans doivent obligatoirement porter des lunettes de protection adaptées (sauf dérogation parentale écrite). Le port de lunettes de protection est également conseillé aux adultes ;
- 2- Les joueurs doivent porter des chaussures de sport adaptées ;
- 3- Un joueur ne doit pas renvoyer une balle après la fin d'un échange, lorsque le point a été annoncé, afin de garantir la sécurité de son adversaire qui peut ne plus être sur ses gardes ;
- 4- Les joueurs doivent enlever ou repousser vers le filet les balles rester au sol, afin d'éviter de marcher dessus pendant un échange ;

## CHAPITRE III ► JEU EN DOUBLE

### Règle 30 | Application des règles

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

### Règle 31 | Choix du serveur et du relanceur

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

### Règle 32 | Retour du service

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

### Règle 33 | Visibilité du serveur

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

### Règle 34 | Erreur de serveur

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

### Règle 35 | Erreur de relanceur

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

### Règle 36 | Le partenaire touché par une balle

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