



Règles du jeu (RJ)

2022

(de la Fédération Internationale de Tennis FIT)

Table des matières

Art. 1	Court	4
Art. 2	Les dépendances permanentes	5
Art. 3	Balle	5
Art. 4	Raquette	6
Art. 5	Jeu – décompte des points	6
Art. 6	La manche – décompte des points	7
Art 7	Nombre de manches	7
Art 8	Serveur et relanceur	7
Art. 9	Choix du côté et service	8
Art. 10	Changement de côté	8
Art. 11	Balle en jeu	8
Art. 12	Balle sur la ligne	8
Art. 13	Balle touchant une dépendance permanente	8
Art. 14	Alternance au service	8
Art. 15	Ordre de la relance en doubles	9
Art. 16	Le service	9
Art. 17	Le service – position et trajectoire	9
Art. 18	Faute de pied	9
Art. 19	Faute de service	10
Art. 20	Second service	10
Art. 21	Quand servir et relancer	10
Art. 22	Le service est à remettre	11
Art. 23	Let	11
Art. 24	Le joueur perd le point	11
Art. 25	Cas où le retour est bon	12
Art. 27	Correction des erreurs	13
Art. 28	Rôle des officiels sur le court	14
Art. 29	Jeu continu	14
Art. 30	Conseils	15
Art. 31	Technologie d’analyse du jeu	15

Règles du Tennis en Fauteuil Roulant	17
Annexe I La balle.....	19
Annexe II La raquette.....	21
Annexe III Technologie d'analyse	22
Annexe V Méthodes alternatives de décompte des points.....	22
Annexe VI Rôles respectifs des officiels.....	24
Annexe VII Compétition officielle de Tennis pour les 10 ans et moins.....	27
Annexe IV: Marquage d'un court de tennis	29

Art. 1 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 (de) deux poteaux, à une hauteur de 1,07 m (3 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 sont d'un diamètre maximum de 0.8 cm.
- La sangle est d'un diamètre maximum de 5 cm.
- La bande sera large de 5 cm au moins et de 6,5 cm au plus de chaque côté.

Pour les parties de doubles, le centre des poteaux doit être situé à 0,914 m 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 pieds 5 pouces) 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 de côté ou de 15cm de diamètre au maximum.
- Les piquets de simple seront de 7,5 cm de côté ou de 7,5 cm 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.

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 (2) 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 10cm de long, qui est tracée à l'intérieur du court parallèlement aux lignes de côté.

- La ligne médiane de service et la marque centrale doivent mesurer 5 cm de large.
- Les autres lignes du court doivent mesurer entre 2,5 cm et 5 cm de largeur, sauf les lignes de fond qui peuvent mesurer, au plus, 10 cm 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 IV.

En complément du court décrit ci-dessus, le court que l'on dénommera « rouge » et le court que l'on dénommera « orange » dans l'Annexe VI, peut être utilisé pour la compétition officielle de tennis pour les 10 ans et moins.

Note : Les directives concernant les distances minimum entre la ligne de fond et le fond du court et entre les lignes de côté et les limites latérales du court se trouvent dans l'Annexe IX.

Art. 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.

Art. 3 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 ou non à un autre titre, pour le jeu. L'ITF pourra prendre cette décision de son propre chef ou à la requête de toute partie ayant un intérêt légitime à cet égard, y compris tout joueur, fabricant d'équipement, 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 (Voir l'Annexe VI).

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

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

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

- a) 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 sorte 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
- b) 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.

Observation: Toute balle servant à disputer un tournoi selon les règles de jeu décrites ci-contre doit figurer dans la liste officielle des balles de Swiss Tennis.

Art. 4 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 (selon annexe X).

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, mais 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, excepté interdiction spécifique par le directeur du tournoi.

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 à 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.

Art. 5 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 trois points, la marque est alors comptée « égalité ». Après « égalité », 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 à nouveau « égalité ». Pour gagner le « Jeu », un(e) joueur/équipe doit gagner deux points successivement après « égalité »

b) Jeu décisif

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

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

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

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

Art. 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 V pour d'autres méthodes alternatives de décompte des points autorisées.

Art 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 V pour d'autres méthodes alternatives de décompte des points autorisées.

Art 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 le joueur.

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.

Art. 9 Choix du côté et service

Le choix du côté et le droit d'être serveur ou relanceur dans le premier jeu sera décidé 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 faire un nouveau 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.

Art. 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.

Art. 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.

Art. 12 Balle sur la ligne

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

Art. 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.

Art. 14 Alternance au service

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

En doubles, 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.

Art. 15 Ordre de la relance en doubles

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.

Cas 1 : Un membre d'une équipe de doubles peut-il jouer seul contre l'équipe adverse ?

Décision: Non.

Art. 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.

Art. 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.

Art. 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 ; ou
- b) Toucher, avec aucun de ses pieds, la ligne de fond ou le court; ou
- c) Toucher, avec aucun de ses pieds, l'espace qui se trouve à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne de côté ; ou
- d) Toucher, avec aucun 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.

Art. 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.

Art. 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.

Cas 1 : Un joueur sert du mauvais côté du court. Il perd le point puis réclame qu'il y avait faute puisqu'il était du mauvais côté.

Décision: Le point est maintenu tel qu'il a été joué et le service suivant sera fait du bon côté du court, en conformité avec le score.

Cas 2 : Le score est à 15 partout et le serveur sert par erreur de la moitié gauche du court. Il gagne le point. Il sert alors de nouveau de la moitié droite du court et fait une faute. L'erreur de position est alors découverte. A-t-il droit au point précédent ? De quel côté du court doit-il ensuite servir ?

Décision : Le point précédent est maintenu. Le service suivant sera fait de la moitié gauche du court, le score étant de 30-15 ; le serveur n'a plus qu'une balle à jouer.

Art. 21 Quand servir et relancer

Le serveur ne pourra pas servir avant que le relanceur ne soit prêt. 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.

Art. 22 Le service est à remettre

Le service est à remettre ('let') lorsque:

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

Dans le cas où le service serait à remettre, le service est annulé et le serveur doit servir à nouveau, mais un service « let » n'annule pas une faute antérieure.

D'autres procédures alternatives approuvées figurent à l'annexe V.

Art. 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. Est-ce que le serveur a droit à une première balle de service ou à une deuxième?

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

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

- Cas 1 :** **Ayant effectué son 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 :** **Ayant effectué son premier service, la raquette du serveur lui échappe des mains et touche le filet après que la balle ait 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 doubles, 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 les deux dans le camp de l'adversaire et l'adversaire 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 doubles, 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.**
- Décision: Le joueur perd le point, sauf si son retour est bon, auquel cas l'échange continue.

Art. 25 Cas ou 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 camp adverse, sous réserve des cas prévus aux Règles 2 et 24 (d) ; ou
- b) Si la balle en jeu tombe dans le camp correct mais repasse au-dessus du filet suite à l'effet de la balle ou à l'action du vent et le joueur passe sa raquette au-dessus du filet pour mettre la balle dans le camp adverse, 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 au-dessous du niveau supérieur de filet, même si elle touche le poteau, mais à condition qu'elle touche le court dans les limites réglementaires, 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 dans les limites réglementaires, 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 dans les limites réglementaires; ou
- f) Le joueur frappe la balle en cours d'échange et la balle heurte une autre balle restée dans le camp adverse.

Cas 1 : Un joueur relance une balle qui touche alors un piquet de simple et tombe dans les limites du camp adverse. 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 les limites du court. Quelle décision doit-on prendre?

Décision: Le jeu se poursuit. Toutefois, s'il n'est pas certain que c'est la balle en jeu qui a été retournée, il faut annoncer un let.

Art. 26 Gêné

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 l'/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) avait été gêné. 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 doubles, où doivent se tenir le partenaire du serveur et le partenaire du relanceur?

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

Art. 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, auquel cas tous les échanges de balle éventuellement convenus se décalent d'un jeu vers l'arrière.
Une faute de service de l'/des adversaire(s) antérieure à une telle constatation n'est pas comptée. En doubles, si les partenaires d'une équipe servent quand ce n'est pas leur tour, 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 et que l'erreur est constatée après qu'un nombre de jeux pair ait été joué, l'erreur doit être corrigée immédiatement. Si l'erreur est constatée après qu'un nombre de jeux impair ait 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 doubles, si les partenaires d'une équipe servent quand ce n'est pas leur tour, toute faute servie avant la constatation de l'erreur restera acquise.
- e) Au cours d'un jeu standard ou d'un jeu décisif en doubles, s'il y a une erreur dans l'ordre de relance, on maintiendra cet ordre jusqu'à la fin du jeu dans lequel 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 ait 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 un jeu standard à l'avantage ou un jeu décisif est joué, alors qu'il avait été précédemment décidé de jouer un jeu décisif de la partie, l'erreur doit être corrigée immédiatement si un seul point a été joué. Si l'erreur est constatée après que la balle ait été mise en jeu pour le deuxième point, la manche se poursuit soit jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe gagne trois jeux (et par conséquent la manche) soit jusqu'à ce que le score atteigne 2 jeux partout, auquel cas on jouera un jeu décisif de la partie. Cependant, si l'erreur est constatée après le début du cinquième jeu, on continuera de jouer la manche avec le système du jeu décisif. (voir annexe V)
- i) Si les balles ne sont pas changées après le nombre convenu de jeux, l'erreur doit être corrigée lorsque le joueur/l'équipe qui aurait dû servir avec les balles neuves sera appelé à servir à nouveau. Ensuite, les balles devront être changées de façon à respecter le nombre de jeux initialement prévu entre les changements. On ne changera pas de balles en cours de jeu.

Art. 28 Rôle des officiels sur le court

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

Art. 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, les joueurs ont droit à **vingt-cinq (25)** secondes maximum. Lorsque les joueurs changent de côtés à la fin d'un jeu, ils ont droit à nonante (90) 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.

A la fin de chaque manche, les joueurs ont droit à un repos de cent vingt (120) 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.

Les organisateurs de circuits professionnels peuvent faire une demande d'autorisation à l'ITF pour prolonger les nonante (90) secondes de repos réglementaires de fin de jeu et les cent vingt (120) secondes de fin de manche.

- 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 le 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. On pourra également permettre un nombre limité de temps de repos pour se rendre aux toilettes et changer de tenue, à condition de l'annoncer avant l'épreuve.
- d) Les organisateurs de l'épreuve peuvent accorder un temps de repos de dix (10) minutes maximum, à condition de l'annoncer avant l'épreuve. Ce temps de repos peut se prendre après la 3ème manche d'une partie au meilleur des 5 manches, ou après la 2ème manche d'une partie au meilleur des 3 manches.
- e) La durée de la période d'échauffement ne peut dépasser cinq (5) minutes, à moins que les organisateurs de l'épreuve n'en aient décidé autrement.

Art. 30 Conseils

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

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

Note 1 : Le terme « conseils » englobe tout genre de recommandations et d'instructions.

Note 2 : Pour les Championnats Suisses Interclubs, les instructions concernant le coaching, publiées dans la brochure pour capitaines, sont déterminantes.

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.

Art. 31 Technologie d'analyse du jeu

Les dispositions à l'Annexe III s'appliquent aux technologies d'analyse du jeu dont l'utilisation est autorisée.

La Fédération Internationale de Tennis statuera sur la question de savoir si une telle technologie est conforme à l'Annexe III ou est approuvée ou non à un autre titre, pour le jeu. L'ITF pourra prendre cette décision de son propre chef ou à la requête de toute partie ayant un intérêt légitime à cet égard, y compris tout joueur, fabricant d'équipement, 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 (Voir l'Annexe VI).

Règles du Tennis en Fauteuil Roulant

Les Règles du tennis de l'ITF s'appliquent au jeu de tennis en fauteuil roulant avec les exceptions suivantes.

1. 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 ne rebondisse une troisième fois. Le deuxième rebond peut-être à l'intérieur ou à l'extérieur des limites du court.

2. Le Fauteuil roulant

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

3. Le Service

Le service doit être effectué de la façon suivante:

- a) 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.
- b) 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.
- c) Si la technique conventionnelle du service est physiquement impossible pour un joueur quad, une autre personne peut alors lui lancer la balle et le joueur est autorisé à laisser rebondir la balle avant qu'il ne la frappe. Dans ce cas la même méthode de service doit être utilisée pendant toute la durée de la partie.

4. Le Joueur perd le point si :

- a) Il ne peut renvoyer la balle avant qu'elle n'ait rebondi trois fois ; ou
- b) Conformément à l'alinéa 6 ci-dessous, il utilise ses pieds ou la partie inférieure de son corps sur le sol ou sur 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 ; ou
- c) Il ne garde pas le contact de l'une des deux fesses avec son fauteuil lorsqu'il frappe la balle.

5. Le fauteuil roulant

Les fauteuils roulants utilisés dans des compétitions régies par les Règles du Tennis en Fauteuil Roulant doivent satisfaire aux spécifications suivantes:

- a) Le fauteuil peut être construit dans un matériau quelconque qui ne doit toutefois pas être réfléchissant, ni gêner l'adversaire.

- b) Les roues ne peuvent être munies que d'une main courante. Toute modification (p.ex. levier ou vitesses) conférant au joueur un avantage mécanique est interdite. Les roues ne doivent pas endommager la surface de jeu durant un jeu normal.
- c) Les joueurs auxquels la Règle 6 ne s'applique pas peuvent seulement utiliser les roues pour faire avancer le fauteuil. Les commandes, freins, changements de vitesses et autres moyens auxiliaires (systèmes d'économie d'énergie inclus) susceptibles d'influencer les mouvements du fauteuil sont interdits.
- d) La hauteur du siège (avec coussin) est fixe et les fesses du joueur doivent rester en contact avec l'assise pendant le point. Les ceintures sont autorisées pour attacher le joueur.
- e) Les joueurs qui remplissent les conditions de la Règle 4.5 du Manuel du Système de Classification de l'ITF ont le droit d'utiliser un fauteuil électrique. Cependant, les fauteuils électriques ne doivent pas rouler à plus de 15 km/h dans n'importe quelle direction et être contrôlés par le joueur uniquement.
- f) Des demandes de modification du fauteuil peuvent être faites pour motifs médicaux légitimes. Toutes les demandes sont à adresser à la « ITF Sport Science & Medicine Commission », au minimum 60 jours avant l'utilisation prévue dans le cadre d'un événement ITF. Il est possible de recourir contre le rejet d'une demande aux termes de l'Annexe A des Règles du Tennis en Fauteuil Roulant de l'ITF.

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

- a) Si sa mobilité réduite ne lui permet pas de manipuler son fauteuil avec la roue, le joueur peut le faire avec un pied.
- b) Même si aux termes de l'alinéa 6a. 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:
 - ba) tout au long du geste de frappe et jusqu'au moment où il frappe la balle;
 - bb) 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.

7. 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.

Annexe I La balle

Pour toutes les mesures de l'Annexe I, on utilisera en priorité celles du SI.

- a) L'enveloppe extérieure de la balle doit être uniforme et sans coutures, avec l'exception de la balle en mousse de stade 3 (rouge).
- 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.

	TYPE 1 (Rapide)	TYPE 2 (Moyen) 1	TYPE 3 (Lent) 2	HAUTE ALTITUDE³
POIDS (MASSE)	56,0-59,4 g	56,0-59,4 g	56,0-59,4 g	56,0-59,4 g
TAILLE	6,54-6,86 cm	6,54-6,86cm	7,00-7,30 cm	6,54-6,86 cm
REBOND	138-151 cm	135-147 cm	135-147 cm	122-135 cm
DEFORMATION AVANCEE⁴	0,56-0,74 cm	(0,56-0,74 cm)	0,56-0,74 cm	0,56-0,74 cm
DEFORMATION RETOUR⁴	0,74-1,08 cm	0,80-1,08 cm	0,80-1,08 cm	0,80-1,08 cm

Notes:

- 1) La balle peut être pressurisée ou sans pression. La balle sans pression devra avoir une pression interne ne dépassant pas 7 kPa (1 psi) et doit être utilisée pour le jeu en haute altitude à plus de 1 219 m (4 000 pieds) au-dessus du niveau de la mer et devra avoir été acclimatée pendant 60 jours ou plus à l'altitude du tournoi spécifique.
- 2) La balle est aussi recommandée pour jouer en haute altitude sur tous types de surface à plus de 1 219 m (4 000 pieds) au-dessus du niveau de la mer.
- 3) La balle est pressurisée et il s'agit d'une balle additionnelle indiquée uniquement pour le jeu en haute altitude à plus de 1 219 m (4 000 pieds) au-dessus du niveau de la mer.
- 4) La déformation devra être la moyenne de trois relevés individuels le long de trois (3) axes perpendiculaires. Il ne pourra y avoir de variation de plus de 0,08 cm entre deux relevés individuels.

c) De plus, la balle devra être conforme aux normes de durabilité indiquées au tableau suivant :

	MASSE (POIDS)	REBOND	DEFORMATION AVANCEE	DEFORMATION DE RETOUR
CHANGEMENT MAXIMAL¹	0,4 g	4,0 cm	0,08 cm	0,10 cm

Notes :

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

d) Seuls les types de balles ci-après sont à utiliser pour les épreuves des junior-e-s jusqu'à 10 ans. Il est interdit d'utiliser les autres types de balles décrits dans l'Annexe I pour les épreuves des junior-e-s jusqu'à 10 ans.

	STADE 3 (ROUGE) MOUSSE	STADE 3 (ROUGE) STANDARD	STADE 2 (ORANGE) STANDARD	STADE 1 (VERTE) STANDARD
POIDS (MASSE)	25,0-43,0 g	36,0-49,0 g	36,0-46,9 g	47,0-51,5 g
TAILLE	8,00-9,00 cm	7,00-8,00 cm	6,00-6,86 cm	6,30-6,86 cm
REBOND	85-105 cm	90-105 cm	105-120 cm	120-135 cm
DEFORMATION AVANCEE	-	-	1,40-1,65 cm	0,80-1,05 cm
Couleur	Au choix	Rouge ou jaune, ou jaune avec un point rouge	Orange ou jaune, ou jaune avec un point orange	Vert avec un point vert

Notes :

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

e) Tous les tests concernant le rebond, la masse, les dimensions, la déformation et la durabilité seront effectués en conformité avec le Règlement énoncé dans la dernière édition du document *ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces*.

CLASSIFICATION DE LA VITESSE DE LA SURFACE DE JEU

La méthode de contrôle utilisée pour déterminer la vitesse d'une surface de jeu est la méthode de contrôle ITF CS 01/02 (Indice de vitesse de jeu ITF) décrite dans la publication ITF intitulée *ITF guide to test methods for tennis court surfaces* (« Guide ITF pour les méthodes de contrôles des surfaces de terrains de tennis »)

Les surfaces de jeu qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu entre 0 et 29 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 34 seront classées dans la catégorie 2 (vitesse lente-moyenne), tandis que les surfaces de terrain qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu entre 35 et 39 seront classées dans la catégorie 3 (vitesse moyenne). Les

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

Cas 1: Quel type de balle utiliser pour quel type de surface?

Décision : 3 types de balles différentes sont homologués par les Règles du Tennis, cependant:

- a) La balle de Type 1 (vitesse rapide) est prévue pour le jeu sur terrains à surfaces lentes.
- b) La balle de Type 2 (vitesse moyenne) est prévue pour le jeu sur terrains à surfaces moyennes/moyennes rapides.
- c) La balle de Type 3 (vitesse lente) est prévue pour le jeu sur terrains à surfaces rapides.

Annexe II La raquette

Toutes les mesures indiquées dans l'Annexe II utilisent le système international d'unités.

- 1 La raquette se compose d'un cadre et de cordes. Le cadre est formé d'un manche et d'une tête et peut aussi comporter un cou. La tête est définie comme étant la partie de la raquette à laquelle sont reliées les cordes du tamis. Le manche est défini comme étant la partie de la raquette à laquelle est reliée la tête. Le joueur tient normalement la raquette par le manche. Le cou de la raquette, s'il en existe un, relie le manche à la tête de la raquette.
- 2 Le tamis de la raquette doit être plat et constitué 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.
- 3 Le cadre de la raquette ne pourra dépasser 73,66 cm (29 pouces) de longueur totale (manche compris). Le cadre de la raquette ne pourra dépasser 31,37 cm (12 pouces) de largeur totale. Le tamis ne pourra dépasser 39,37 cm (15 pouces) de longueur totale et 29,21 cm (11 pouces) de largeur totale.
- 4 La raquette ne doit pas comporter d'objets ou de parties saillantes modifiant sa forme ou ses dimensions, ni ne présenter d'autres propriétés physiques ayant une influence sur la performance. Sont autorisés les objets ou les dispositifs admis comme technologie d'analyse du jeu, ainsi que les dispositifs servant à réduire l'usure et la dégradation naturelles, à limiter les vibrations ou à répartir le poids. Tous les objets autorisés doivent avoir une taille appropriée et être placés aux endroits prévus à cet effet.
- 5 Il est interdit de fixer des objets ou des éléments saillants sur le tamis, sauf s'ils sont exclusivement et spécifiquement destinés à réduire l'usure et la dégradation naturelles ou à limiter ou supprimer les vibrations. Ces objets et éléments saillants doivent convenir à l'objectif recherché par leur taille et leur disposition. L'application sur ou dans la raquette de toute source d'énergie susceptible de modifier ou d'influencer les caractéristiques de jeu de la raquette d'une quelconque manière est formellement interdite.

Annexe III Technologie d'analyse

Une technologie d'analyse du jeu est un équipement utilisant les fonctionnalités suivantes pour exploiter les informations liées au jeu:

- A Enregistrement
- B Sauvegarde
- C Transmission
- D Analyse
- E Toute forme de communication avec le joueur, de quelque nature qu'elle soit

La technologie d'analyse du jeu peut enregistrer et sauvegarder des informations durant un match. Le joueur peut seulement accéder à de telles informations aux termes stipulés à l'art. 30.

Annexe IV 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 à partir du centre des poteaux et d'être produites de sorte à ne pas obstruer le champ de vision des joueurs ou perturber les conditions de jeu. Une marque (non commerciale) de l'association est autorisée sur la partie inférieure du filet à condition d'être placée à au moins 51cm du bord supérieur du filet et d'être produit de sorte 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 V Méthodes alternatives de décompte des points

- 1 Décompte des points dans le jeu :
 - a) Système de décompte des points du « No-Ad »

Cette alternative peut être utilisée.

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

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

Si les deux joueurs/équipes ont gagné trois points, la marque est comptée « égalité » 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 doubles, les joueurs de l'équipe qui relance ne peuvent changer de positions pour recevoir ce point décisif. Le joueur/l'équipe qui gagne ce point décisif remporte le « Jeu ».

En doubles mixtes, 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.

2 Décompte des points dans une manche:

a) Manches « courtes »

Le premier/la première joueur/équipe qui gagne quatre jeux remporte cette manche, à condition d'avoir une avance de deux jeux sur l'adversaire. Si le score atteint 4 :4, un jeu décisif est joué. Sinon si le score atteint 3 :3, un jeu décisif est joué.

b) Jeu décisif de manche courte

Dans le cas de manches courtes uniquement, un jeu décisif de manche courte peut être utilisé. Le premier joueur/la première équipe qui gagne cinq points remporte le « jeu » et la « manche », avec un point décisif si le score atteint quatre partout. L'ordre et le 28 nombre de services est déterminé par l'organisme d'accréditation. Les joueurs/équipes ne changent de côté qu'après les quatre premiers points.

c) Décider de jouer le jeu décisif de la partie (7 points)

Lorsque le score dans une partie au meilleur des trois manches est d'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 de la partie et la partie à condition d'avoir deux points d'avance sur l'adversaire/les adversaires.

d) Décider de jouer le jeu décisif de la partie (10 points)

Lorsque le score dans une partie est d'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 de la partie 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 doubles, 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.

Changement de côtés (Règle 10) :

Cette solution alternative de changement de côté pendant un jeu décisif peut être utilisée.

Pendant un jeu décisif, les joueurs devront changer de côtés après le premier point et ensuite tous les quatre (4) points.

Le « LET » pendant un service (Règle 22) :

Cette solution alternative est jouée sans le service « Let » de l'art. 22, al. a. Cela signifie qu'un service qui touche le filet, la sangle ou la bande, est en jeu. (Cette solution alternative est communément connue comme « la règle sans let ».)

Annexe VI Rôles respectifs des officiels

- 1 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.
- 2 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.
- 3 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.
- 4 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.
- 5 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.
- 6 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.
- 7 L'arbitre de chaise a le pouvoir de remettre ou d'interrompre le jeu à n'importe quel moment où il décide qu'il est nécessaire ou approprié de le faire. Le juge arbitre peut également interrompre ou

suspendre le jeu en raison de l'obscurité, des conditions météorologiques ou de l'état du terrain. Lorsque le jeu est suspendu 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.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 en personne. Si il/elle ne sait pas où est la marque, il/elle peut demander au juge de ligne de l'aider à localiser la marque (si joué avec juge de ligne), mais ensuite, c'est à l'arbitre de chaise de l'inspecter lui/elle – même.
4. L'annonce originale ou un overrule (déjugement) devra toujours être maintenu si le juge de ligne et l'arbitre de chaise ne peuvent déterminer la localisation de la marque ou si celle-ci est illisible.
5. Une fois que l'arbitre de chaise a identifié et pris 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 ne devra pas être trop prompt à annoncer le score à moins d'être absolument certain de l'annonce. S'il a un doute, il devra attendre avant d'annoncer le score afin de déterminer si une inspection de trace s'avère nécessaire.
7. En double, le joueur qui conteste une marque doit formuler sa contestation de sorte à ce que le jeu s'arrête ou de sorte à ce que l'arbitre de chaise interrompe le jeu. Si une contestation est faite à l'arbitre de chaise, il/elle doit tout d'abord s'assurer que la procédure correcte a été observée. Si celle-ci n'était pas correcte ou si elle est intervenue tardivement, alors l'arbitre de chaise pourra décider que l'équipe adverse a été gênée de façon délibérée.
8. Si un joueur efface la marque avant que l'arbitre de chaise ait pris une décision finale, il/elle perd le point.
9. Un joueur ne doit pas passer de l'autre côté du filet pour vérifier une marque sans risquer d'être pénalisé pour une conduite antisportive conformément aux dispositions du Code de conduite.

Annexe VII Compétition officielle de Tennis pour les 10 ans et moins

Courts :

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

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

Balles :

Pourront être utilisés en compétition officielle de tennis pour les 10 ans et moins, uniquement les types de balles suivants:

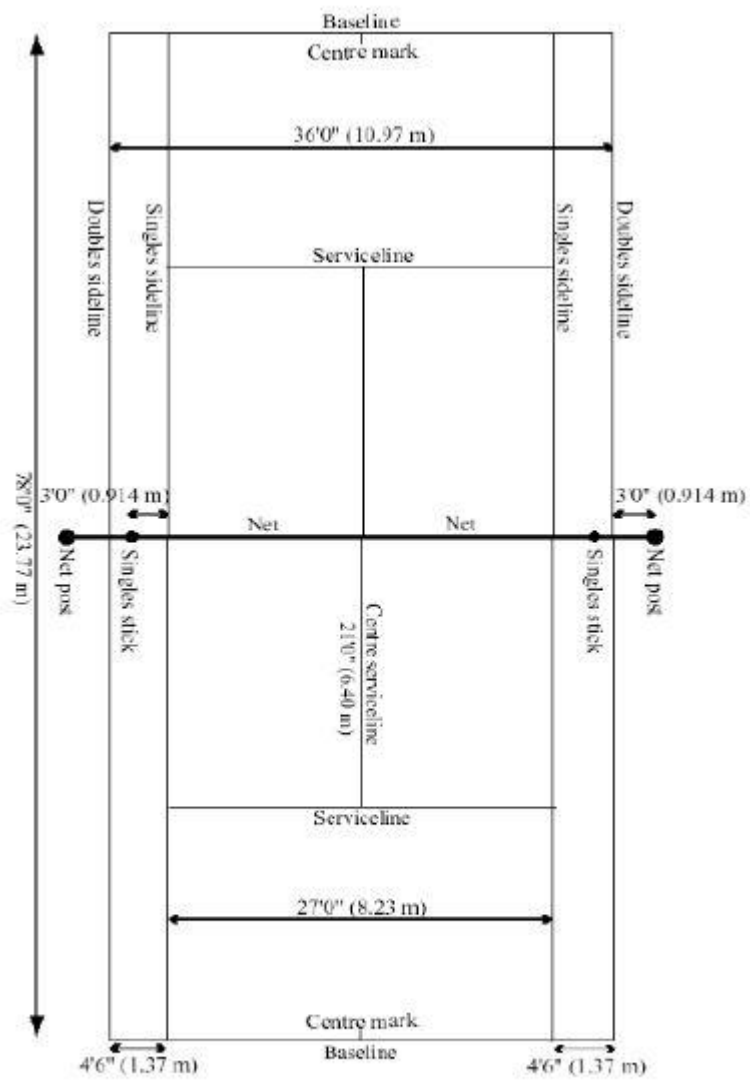
- Les balles de stade 3 (rouges) qui sont recommandées pour jouer sur un court rouge, par des joueurs âgés de 8 ans ou moins, qui utilisent une raquette de 58,4 cm (23 pouces) de long.
- Les balles de stade 2 (oranges), qui sont recommandées pour jouer sur un court orange, par des joueurs âgés entre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

Note : D'autres types de balles, tels que décrits dans l'Annexe I, ne pourront être utilisés en compétition officielle de tennis pour les 10 ans et moins.

Matches en temps limité

Pour les compétitions des 10 ans ou moins ne comptant pas pour le classement, la direction du tournoi peut définir un temps de jeu spécifique par match.

Annexe VIII Plan d'un court de tennis



Note: All court measurements shall be made to the outside of the lines.

Note: Les terrains doivent toujours être mesurés jusqu'au bord extérieur des lignes.

Sur un terrain combiné de double et de simple équipé d'un filet de double qui est utilisé pour le simple, le filet devra être maintenu aux points n à une hauteur de 1.07m au moyen de piquets de simple dont le diamètre ne doit pas dépasser 7.5cm. Les centres des piquets de simple seront à 91.4 cm en dehors de la ligne de simple de chaque côté. Pour simplifier le placement des piquets de simple, on peut marquer leur emplacement par des points blancs.

Si Swiss Tennis homologue les dénommées « blended lines » (lignes mélangées), il faudra respecter les consignes suivantes:

Couleur

- De la même famille de couleurs que celle de la surface de jeu.
- Plus clair que la couleur de la surface de jeu.
- Limite de la divergence des couleurs de +22 points sur l'échelle L* (ajouter autant ou moins que 25% par volume de peinture blanche à la couleur de la surface de jeu).

Vitesse

Dans une marge de 5 CPR de celle de la surface de jeu

Dimensions

1.0-1.5cm de moins que les lignes normales

Marquage

Terminer à 8cm de l'intersection avec les lignes de jeu blanches.

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

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

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