Règles du jeu

1 ▸ LE COURT

Le court est un terrain rectangulaire de 23,77 m de long (78 pieds) et, pour les parties de simple, de 8,23 m de large (27 pieds). Pour les parties de double, le court fait 10,97 m de large (36 pieds).

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

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

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

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

Les lignes marquant les extrémités et les côtés du court sont appelées respectivement lignes de fond et lignes de côté.
De chaque côté du filet et parallèlement à celui-ci, deux lignes sont tracées à une distance de 6,40 m (21 pieds). Ces lignes sont appelées les lignes de service. L'espace compris de chaque côté du filet, entre la ligne de service et le filet, est divisé en deux parties égales, appelées carrés de service, par une ligne médiane de service. La ligne médiane de service est tracée à égale distance des lignes de côté et parallèlement à celles-ci.
Chaque ligne de fond est divisée en deux par une marque centrale de 10 cm (4 pouces) de long, qui est tracée à l'intérieur du court parallèlement aux lignes de côtés.

- La ligne médiane de service et la marque centrale doivent mesurer 5 cm (2 pouces) de large.
- Les autres lignes du court doivent mesurer entre 2,5 cm (1 pouce) et 5 cm (2 pouces) de largeur, sauf les lignes de fond qui peuvent mesurer, au plus, 10 cm (4 pouces) de large.

Toutes les mesures sont faites depuis l'extérieur des lignes et toutes les lignes doivent être d'une couleur uniforme qui tranche nettement sur la couleur de la surface du terrain.
Il n'y aura aucune publicité sur le court, le filet, la sangle, la bande, les poteaux ou piquets de simple à l'exception des dispositions prévues à l'Annexe III.

2 ▸ LES DÉPENDANCES PERMANENTES

Les dépendances permanentes du court comprennent les entourages de fond et de côté, les spectateurs, les tribunes et sièges pour spectateurs, toutes autres dépendances situées autour et au-dessus du court, ainsi que l'arbitre, les juges de lignes, le juge de filet et les ramasseurs de balles quand ils sont à leurs places respectives.
Quand un court est utilisé pour un simple avec un filet de double et des piquets de simple, les poteaux et la partie du filet qui se trouve à l'extérieur des piquets de simple sont des dépendances permanentes et ne sont pas considérés comme étant des poteaux de filet ou comme faisant partie du filet.

3 ▸ LA BALLE

Les balles homologuées par les Règles du Tennis doivent être conformes aux caractéristiques techniques qui figurent à l'Annexe I.
La Fédération Internationale de Tennis statuera sur la question de savoir si une balle ou un prototype de balle est conforme à l'Annexe I ou est approuvé à un autre titre, pour le jeu. Elle pourra prendre cette décision de son propre chef ou à la requête de toute partie ayant un intérêt légitime à cet égard, y compris tout joueur, fabricant d'équipement, association nationale ou membres d'une telle association. Ces décisions et requêtes seront effectuées conformément à la Procédure de Contrôle et d'Audition établie par la Fédération Internationale de Tennis.

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

a. Le nombre de balles destinées au jeu (3, 4 ou 6).

b. La procédure de changement de balles, le cas échéant.

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

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

-- au début d'une manche.

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

Cas 1 – Si une balle est dégonflée à la fin d'un point, est-ce qu'il faut rejouer le point ?
Décision : Si la balle est dégonflée, et non pas crevée, le point ne sera pas rejoué.

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

4 ▸ LA RAQUETTE

Les raquettes autorisées pour la compétition par les Règles du Tennis doivent être conformes aux spécifications de l'Annexe II.
La Fédération Internationale de Tennis statuera sur la question de savoir si une raquette ou un prototype est conforme à l'Annexe II ou est approuvée à un autre titre, pour le jeu.
Elle pourra prendre cette décision de son propre chef ou à la requête de toute partie ayant un intérêt légitime à cet égard, y compris tout joueur, fabricant d'équipement, association nationale ou membres d'une telle association. Ces décisions et requêtes seront effectuées conformément à la Procédure de Contrôle et d'Audition établie par la Fédération Internationale de Tennis.

Cas 1 – Peut-il y avoir plus d'une série de cordes sur l'une des faces de frappe de la raquette ?
Décision : Non. La règle précise clairement une série, et non des séries, de cordes entrecroisées (voir l'Annexe II).

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

Cas 3 – Le cordage d'une raquette peut-il être muni d'un système amortissant les vibrations et, dans l'affirmative, où doit-il être placé ?
Décision : Oui ; ce système ne peut être placé qu'en dehors de la surface où les cordes s'entrecroisent.

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

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

Cas 6 – Est-il autorisé d'intégrer à la raquette une pile qui modifie sescaractéristiques de jeu ?
Décision : Non. L'ajout d'une pile est interdit car celle-ci constitue une source d'énergie, il en est de même pour les cellules à énergie solaire ou autre équipement similaire.

5 ▸ LE JEU – DÉCOMPTE DES POINTS

a. Jeu normal

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

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

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

b. Jeu décisif

Au cours d'un jeu décisif (tie-break), la marque des points est comptée « Zéro », « 1 », « 2 », « 3 », etc. Le premier joueur/équipe qui gagne sept points remporte le « Jeu » et la « Manche », à condition d'avoir deux points d'avance sur le/les adversaire(s). S'il le faut, le jeu décisif se poursuivra jusqu'à ce que cette avance soit obtenue.
Le joueur dont c'est le tour de servir, servira le premier point du jeu décisif. Les deux points suivants seront servis par le/les adversaire(s) (en double, le joueur de l'équipe adverse dont c'est le tour de servir). Après cela, chaque joueur/équipe doit servir alternativement deux points consécutifs jusqu'à la fin du jeu décisif (en double, l'alternance de service au sein de chaque équipe s'effectuera dans le même ordre qu'au cours de la manche en question).
Le joueur/l'équipe dont c'est le tour de servir en premier dans le jeu décisif sera le relanceur dans le premier jeu de la manche suivante.
On se référera à l'Annexe IV pour les autres méthodes alternatives de décompte des points autorisées.

6 ▸ LA MANCHE – DÉCOMPTE DES POINTS

Il existe différents systèmes de décompte des points dans une manche. Les deux systèmes principaux sont « le système à l'avantage » et le « système du jeu décisif ».
On pourra utiliser l'un ou l'autre de ces systèmes, à condition de l'annoncer avant l'épreuve. Si l'on utilise le système du jeu décisif, il faudra également annoncer quel système sera appliqué à la dernière manche : le système avec avantage ou celui du jeu décisif.

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

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

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

7 ▸ NOMBRE DE MANCHES

Une partie peut se jouer au meilleur des 3 manches (un joueur/une équipe doit gagner deux manches pour remporter la partie) ou au meilleur des 5 manches (un joueur/une équipe doit gagner 3 manches pour remporter la partie).
On se référera à l'Annexe IV pour d'autres méthodes alternatives de décompte des points autorisées.

8 ▸ SERVEUR ET RELANCEUR

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

Cas 1 – Le relanceur peut-il prendre position à l'extérieur des lignes du court ?
Décision : Oui. Le relanceur peut se tenir où il veut à l'intérieur ou à l'extérieur des lignes de son côté du filet.

9 ▸ CHOIX DU CÔTÉ ET SERVICE

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

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

Cas 1 – Les deux joueurs/équipes ont-ils le droit de modifier leur choix si l'échauffement est interrompu et les joueurs quittent le terrain ?
Décision : Oui. Le résultat du premier tirage au sort reste valable, mais les deux joueurs/équipes ont la possibilité de faire un nouveau choix.

10 ▸ CHANGEMENT DE CÔTÉ

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

11 ▸ BALLE EN JEU

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

12 ▸ BALLE SUR LA LIGNE

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

13 ▸ BALLE TOUCHANT UNE DÉPENDANCE PERMANENTE

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

14 ▸ ALTERNANCE AU SERVICE

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

15 ▸ ORDRE DE RELANCE EN DOUBLE

L'équipe qui doit relancer dans le premier jeu d'une manche décide lequel despartenaires recevra le premier service. De même, avant le début du deuxième jeu, l'équipe adverse désignera celui des partenaires qui recevra le premier service de ce jeu.
Le joueur qui était le partenaire du relanceur au premier point du jeu relancera à son tour au deuxième point et cette alternance se poursuivra jusqu'à la fin du jeu et de la manche.
Une fois que la balle a été relancée par le receveur, n'importe quel joueur d'une équipe peut frapper la balle.

16 ▸ LE SERVICE

Immédiatement avant de commencer le geste du service, le serveur doit avoir les deux pieds au repos sur le sol derrière (c'est-à-dire plus loin du filet que) la ligne de fond entre le prolongement imaginaire de la marque centrale et de la ligne de côté.
Le serveur doit alors lancer la balle en l'air avec la main dans n'importe quelle direction et la frapper avec sa raquette avant qu'elle ne touche le sol. Le geste du service est considéré comme étant achevé au moment où la raquette du joueur frappe ou manque la balle. Un joueur n'ayant l'usage que d'un bras pourra utiliser sa raquette pour le lancer de la balle.

17 ▸ LE SERVICE – POSITION ET TRAJECTOIRE

Au cours d'un jeu standard, le serveur doit se tenir alternativement derrière la moitié droite et la moitié gauche du court en commençant à droite dans chaque jeu.
Dans un jeu décisif, le service est effectué alternativement de la moitié droite etde la moitié gauche du court, en commençant par la moitié droite du court.
La balle de service doit passer en diagonale au-dessus du filet et toucher le sol dans le carré de service opposé avant que le relanceur ne la renvoie.

18 ▸ FAUTE DE PIED

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

a. changer de place, soit en marchant soit en courant ; des petits mouvements de pied sont néanmoins permis ;

b. toucher, avec l'un de ses pieds, la ligne de fond ou le court ; ou

c. toucher, avec l'un de ses pieds, l'espace qui se trouve à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne de côté ; ou

d. toucher, avec l'un de ses pieds, le prolongement imaginaire de la marque centrale.

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

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

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

19 ▸ FAUTE DE SERVICE

Il y a faute de service :

a. lorsque le joueur enfreint les règles 16, 17 ou 18 ; ou

b. le serveur rate la balle au moment de la frapper ; ou

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

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

Cas 1 – Après avoir lancé en l'air la balle pour le service, le serveur décide de ne pas la frapper et la rattrape dans sa main. Y a-t-il une faute ?
Décision : Non. Un joueur qui lance une balle et décide ensuite de ne pas la frapper, a le droit de la rattraper dans sa main ou avec sa raquette ou de la laisser rebondir.

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

20 ▸ SECOND SERVICE

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

21 ▸ QUAND SERVIR ET RELANCER

Le serveur ne pourra pas servir avant que le relanceur ne soit prêt. Toutefois, le relanceur doit néanmoins jouer au rythme raisonnable du serveur et doit être prêtà relancer dans un délai raisonnable dès que le serveur est prêt.
Le relanceur qui essaie de retourner le service doit être considéré comme étant prêt.
S'il a été démontré que le relanceur n'est pas prêt, le service ne peut être annoncé faute.

22 ▸ LE SERVICE EST À REMETTRE

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

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

b. la balle est servie lorsque le relanceur n'est pas prêt.

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

23 ▸ LET

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

Cas 1 – Au cours d'un échange, une autre balle roule sur le court. On annonce un let. Le serveur avait au préalable servi une balle faute. Le serveur a-t-il droit à une première balle de service ou à une deuxième ?
Décision : Première balle. Il faut rejouer le point en entier.

24 ▸ LE JOUEUR PERD LE POINT

Le point est perdu lorsque :

a. le joueur sert deux balles fautes consécutives ; ou

b. le joueur ne remet pas la balle en jeu avant le deuxième rebond consécutif ; ou

c. le joueur remet la balle en jeu de telle sorte qu'elle touche le sol ou un objet, en dehors du bon coté du court ; ou

d. le joueur remet la balle en jeu de telle sorte que, avant qu'elle ne rebondisse, elle touche une dépendance permanente ; ou

e. pendant l'échange, le joueur délibérément porte la balle ou la prend sur la raquette ou la touche avec sa raquette plus d'une fois ; ou

f. le joueur ou la raquette (qu'il la tienne ou non) ou tout autre objet ou vêtement que le joueur porte, touchent le filet, les piquets de simple/poteaux, la corde ou le câble métallique, la sangle ou la bande ou le court de son adversaire à tout moment de l'échange ; ou

g. le joueur frappe la balle avant qu'elle ne passe le filet ; ou

h. la balle en jeu touche le joueur ou tout objet/vêtement que porte le joueur, à l'exception de sa raquette ; ou

i. la balle en jeu touche la raquette lorsque le joueur ne la tient pas ; ou

j. le joueur change délibérément et physiquement la forme de la raquette en cours d'échange ; ou

k. en double, les deux joueurs touchent la balle au moment du renvoi.

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

Cas 2 – Après l'exécution du premier service, la raquette du serveur lui échappe des mains et touche le filet après que la balle a touché le sol en dehors du bon carré de service. Est-ce une faute de service ou le joueur perd-il le point ?
Décision : C'est une faute de service, car la balle n'était plus en jeu au moment où la raquette a touché le filet.

Cas 3 – Dans une partie de double, le partenaire du relanceur touche le filet avant que la balle servie ne touche le sol en dehors du bon carré de service. Quelle décision faut-il prendre ?
Décision : L'équipe qui relance perd le point parce que le partenaire du relanceur a touché le filet pendant que la balle était en jeu.

Cas 4 – Est-ce qu'un joueur perd le point si, avant ou après la frappe de la balle, il dépasse la ligne imaginaire qui se trouve dans le prolongement du filet ?
Décision : Dans les deux cas, le joueur ne perd pas le point pourvu qu'il ne touche pas le camp de l'adversaire.

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

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

Cas 7 – Une balle qui vient d'être servie touche le relanceur ou, pour une partie de double, le partenaire du relanceur avant qu'elle ne touche le sol. Quel joueur gagne le point ?
Décision : Le serveur gagne le point, à moins que le service ne soit let.

Cas 8 – Un joueur qui se trouve en dehors des limites du court frappe la balle ou la rattrape avant qu'elle ne rebondisse et réclame le point sous prétexte que la balle serait de toute façon sortie du court.
Décision : Le joueur perd le point, sauf si son retour est bon, auquel cas l'échange continue.

25 ▸ CAS OÙ LE RETOUR EST BON

Le retour est bon :

a. si la balle touche le filet, les poteaux, les piquets de simple, la corde ou le câble métallique, la sangle ou la bande, pourvu qu'elle soit passée au-dessus d'un de ces éléments et tombe à l'intérieur du bon côté du court, sous réserve des cas prévus aux Règles 2 et 24 (d) ; ou

b. si la balle en jeu rebondit à l'intérieur du bon côté du court mais repasse au-dessus du filet à la suite de l'effet de la balle ou de l'action du vent et le joueur passe sa raquette au-dessus du filet pour mettre la balle à l'intérieur du bon côté du court, à condition de ne pas enfreindre la Règle 24 ; ou

c. si la balle est relancée à l'extérieur des poteaux, soit au-dessus, soit en dessous du niveau supérieur de filet, même si elle touche le poteau, mais à condition qu'elle touche l'intérieur du bon côté du court, sous réserve des cas prévus aux Règles 2 et 24 (d) ; ou

d. la balle passe sous la corde du filet entre le piquet de simple et le poteau adjacent sans toucher ni le filet, ni la corde du filet, ni le poteau et touche le sol à l'intérieur du bon côté du court ; ou

e. la raquette du joueur passe au-dessus du filet après avoir frappé la balle du côté du filet du joueur et la balle touche le sol à l'intérieur du bon côté du court ; ou

f. le joueur frappe la balle en cours d'échange et la balle heurte une autre balle restée dans le bon côté du court.

Cas 1 – Un joueur relance une balle qui touche alors un piquet de simple et tombe dans les limites du bon côté du court. Est-ce un bon retour ?
Décision : Oui. Toutefois, si la balle touche le piquet de simple au service, il y a faute au service.

Cas 2 – Une balle en jeu heurte une autre balle restée dans le bon côté du court. Quelle décision doit-on prendre ?
Décision : Le jeu se poursuit. Toutefois, si l'arbitre n'est pas certain que c'est la balle en jeu qui a été retournée, un let doit être annoncé.

26 ▸ GÊNE

Si un joueur est gêné dans l'exécution de son coup par un acte intentionnel de son/ses adversaire(s), le joueur gagne le point.
Le point est rejoué néanmoins si un acte involontaire de/des adversaire(s) ou un élément qui échappe au contrôle du joueur (à l'exception d'une dépendance permanente) l'empêche de jouer le point.

Cas 1 – Est-ce qu'une double frappe involontaire est considérée comme un acte qui gêne l'adversaire ?
Décision : Non. Voir également la Règle 24 (e).

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

Cas 3 – Une balle heurte un oiseau qui passe au-dessus du court. Y a-t-il gêne ?
Décision : Oui. Le point est rejoué.

Cas 4 – Au cours d'un échange, une balle ou un objet qui se trouvait en début d'échange du côté du court du joueur vient gêner le joueur. Y a-t-il gêne ?
Décision : Non.

Cas 5 – En double, où doivent se tenir le partenaire du serveur et le partenaire du relanceur ?
Décision : Le partenaire du serveur et le partenaire du relanceur peuvent se tenir n'importe où de leur côté du filet, à l'intérieur ou à l'extérieur du court. Cependant, si un joueur gêne le/les adversaire(s), la règle de la gêne sera appliquée.

27 ▸ CORRECTION DES ERREURS

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

a. Au cours d'un jeu standard ou d'un jeu décisif, si un joueur sert de la mauvaise moitié du court, l'erreur doit être rectifiée dès qu'elle est constatée et le serveur servira du bon côté du court selon le score. Une faute de service antérieure à la constatation de l'erreur reste acquise.

b. Au cours d'un jeu standard ou d'un jeu décisif, si les joueurs ne se trouvent pas du bon côté du court, il faudra corriger l'erreur dès qu'elle est constatée et le serveur servira du bon côté du court selon le score. Une faute de service antérieure à la constatation de l'erreur reste acquise.

c. Si un joueur n'a pas servi à son tour au cours d'un jeu standard, le joueur qui aurait dû servir doit servir dès que l'erreur est constatée. Toutefois, si le jeu est terminé avant la constatation de l'erreur, l'ordre des services est maintenu tel que modifié.

Une faute de service de/des adversaire(s) antérieure à une telle constatation n'est pas comptée.

En double, en cas d'erreur de service entre les partenaires, toute faute de service antérieure à la constatation de l'erreur sera acquise.

d. Si un joueur a servi alors que ce n'était pas son tour durant un tie-break et que l'erreur est constatée après qu'un nombre de point pair a été joué, l'erreur doit être corrigée immédiatement.
Si l'erreur est constatée après qu'un nombre de point impair a été joué, l'ordre des services demeurera interverti.
Une faute servie par le/les adversaire(s) avant la constatation de l'erreur ne sera pas acquise.
En double, en cas d'erreur de service entre les partenaires, toute faute servie avant la constatation de l'erreur restera acquise.

e. Au cours d'un jeu standard ou d'un jeu décisif en double, s'il y a une erreur dans l'ordre de relance, on maintiendra cet ordre jusqu'à la fin du jeu au cours duquel l'erreur a été constatée. Lorsque leur tour de relancer revient dans cette manche, les partenaires reprendront l'ordre initial de relance.

f. Si un jeu décisif est joué à six jeux partout, alors qu'il avait été décidé avant la partie que le système de l'avantage serait appliqué, l'erreur doit être immédiatement corrigée si un seul point a été joué. Si l'erreur est constatée après le début du deuxième point, la manche se poursuivra avec jeu décisif.

g. Si un jeu standard (à l'avantage) est joué à six jeux partout, alors qu'il avait été décidé avant la partie qu'un jeu décisif serait joué, l'erreur doit être immédiatement corrigée si un seul point a été joué. Si l'erreur est constatée après que la balle a été mise en jeu pour le deuxième point, la manche se poursuit à l'avantage jusqu'à ce que le score atteigne 8 jeux partout (ou un nombre pair plus élevé), auquel cas on jouera un jeu décisif.

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

28 ▸ RÔLE DES OFFICIELS SUR LE COURT

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

29 ▸ JEU CONTINU

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

a. Entre les points, le jeu doit être continu. Lorsque les joueurs changent de côté à la fin d'un jeu, ils ont droit à quatre-vingt-dix secondes maximum. Cependant, après le premier jeu de chaque manche et au cours d'un jeu décisif, le jeu sera continu et les joueurs changeront de côté sans temps de repos.
À la fin de chaque manche, les joueurs ont droit à un repos de cent vingt secondes maximum. Le temps de repos maximum commence dès qu'un point se termine et finit dès que le premier service du point suivant est servi.

b. Si, dans des circonstances indépendantes de la volonté du joueur, sesvêtements, ses chaussures ou tout équipement indispensable (à l'exclusion de sa raquette) s'abîment ou nécessitent un remplacement, l'arbitre peut accorder au joueur un délai supplémentaire pour remédier au problème.

c. Aucun temps supplémentaire ne sera accordé à un joueur pour lui permettre de récupérer. Cependant, pour un joueur souffrant d'une condition médicale soignable, l'arbitre pourra accorder un temps de repos médical de trois minutes pour permettre le traitement de cette condition médicale.Un joueur est autorisé à quitter le court pour se rendre aux toilettes deux fois par partie (échauffement compris) de préférence à la fin d'une manche ;il bénéficie d'un temps raisonnable pour le faire qui, en général, ne devrait pas dépasser trois minutes cumulables aux deux minutes de la pause de fin de manche.

d. La durée de la période d'échauffement ne peut dépasser cinq minutes, à moins que les organisateurs de l'épreuve n'en aient décidé autrement.

30 ▸ CONSEILS

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

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

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

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

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

RÈGLES DU TENNIS EN FAUTEUIL ROULANT

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

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

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

c. Le service
-- Le service doit être effectué de la façon suivante : immédiatement avant le début de son geste, le serveur doit avoir immobilisé son fauteuil, après quoi il peut opérer une poussée avant de frapper la balle.
-- Au cours du service, le fauteuil du serveur ne doit toucher, avec aucune de ses roues, aucune partie du sol autre que celle située derrière la ligne de fond, entre les prolongements imaginaires de la marque centrale et de la ligne de côté.
-- Si la technique conventionnelle du service est physiquement impossible pour un joueur tétraplégique, une autre personne peut alors lui lancer la balle. Toutefois, la même méthode de service doit être utilisée à chaque fois.

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

e. Faire avancer le fauteuil à l'aide d'un pied
-- Si sa mobilité réduite ne lui permet pas de manipuler son fauteuil avec la roue, le joueur peut le faire avec un pied.

-- Même si aux termes de l'alinéa e) ci-dessus un joueur est autorisé à faire avancer son fauteuil à l'aide d'un pied, aucune partie du pied ne doit être en contact avec le sol :
- tout au long du geste de frappe et jusqu'au moment où il frappe la balle ;
- au service, à partir du moment où le joueur commence son geste, jusqu'à ce qu'il frappe la balle.

-- Tout joueur ne respectant pas cette règle perd le point.

f. Tennis en fauteuil roulant/tennis pour joueurs valides

Lors d'une partie de simple ou de double mettant en présence un joueuren 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 deuxrebonds, le joueur valide à un seul.

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

RÈGLES D'ADMISSIBILITÉ

Le tennis en fauteuil roulant en compétition

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

FAUTEUILS ÉLECTRIQUES

Les joueurs présentant des limitations motrices sévères les empêchant d'utiliser un fauteuil roulant manuel et qui se servent au quotidien d'un fauteuil électrique sont autorisés à utiliser un fauteuil électrique pour jouer au tennis. Toutefois, une fois qu'un joueur a choisi de jouer au tennis en fauteuil électrique, il doit continuer à le faire dans l'ensemble des épreuves homologuées par l'ITF. En vertu de l'Annexe A*, toute réclamation concernant un joueur utilisant un fauteuil électrique doit être adressée au Comité du tennis en fauteuil roulant de l'ITF.

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

MODIFICATION DES RÈGLES DU TENNIS

Le texte officiel et définitif des Règles du Tennis sera toujours en langue anglaise et aucune modification ou interprétation desdites règles ne sera possible, sauf lors d'une Assemblée générale du conseil et à moins que la résolution comprenant telle modification ne soit annoncée à la Fédération selon les dispositions de l'article 17 de la Constitution de ITF Ltd (Annonce des résolutions). Telle résolution ou une résolution ayant un effet similaire doit être votée par une majorité des deux tiers.

Toute modification ainsi enregistrée prendra effet le premier janvier suivant, à moins que l'Assemblée n'en décide autrement par majorité des deux tiers.

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

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