

ANNEXE I

LA BALLE

- a.** La surface extérieure de la balle, consistant en une couverture de tissu, doit être unie et de couleur blanche ou jaune. S'il y a un raccord, il doit être sans couture.
- b.** Le cahier des charges prescrit plus d'un type de balle. La balle devra être conforme aux critères spécifiés dans le tableau ci-dessous.
- c.** Tous les tests concernant le rebond, les dimensions et la déformation seront effectués en conformité avec le Règlement ci-dessous.

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

Décision : Trois types de balle différents sont homologués par les Règles du Tennis, cependant :

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

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

Notes :

- 1 – Cette balle peut être pressurisée ou sans pression. La balle sans pression devra avoir une pression interne qui ne devra pas être supérieure à 1 psi (7 kPa) et doit être utilisée pour jouer en haute altitude au-dessus de 4 000 pieds (1.219 m) au-dessus du niveau de la mer et devra avoir été acclimatée pour 60 jours ou plus à l'altitude du tournoi spécifique.
- 2 – Cette balle est aussi recommandée pour jouer en haute altitude sur tous types de surface au-dessus de 4 000 pieds (1.219 m) au-dessus du niveau de la mer.
- 3 – Cette balle est pressurisée et est une balle additionnelle spécifique pour jouer en haute altitude au-dessus de 4 000 pieds (1.219 m) au-dessus du niveau de la mer seulement.
- 4 – La déformation devra être la moyenne de la lecture parmi chacun des trois (3) axes perpendiculaires. Pas plus de deux (2) lectures individuelles ne doivent différer de 0,30 pouces (0.76 cm).

RÈGLES CONCERNANT LES CONTRÔLES

- 1 Sauf dispositions contraires, tous les tests devront être effectués à une température d'environ 68° Fahrenheit (20° Celsius), une humidité relative d'environ 60 % et, à moins que quelque chose de spécifique soit stipulé, une pression atmosphérique aux alentours de 30 pouces Hg (102 kPa). Toutes les balles devront être retirées de leurs boîtes et maintenues à cette température et à ce taux d'humidité, 24 heures avant le début des contrôles, et devront rester à cette température et à ce degré d'humidité au début des contrôles.
- 2 D'autres normes peuvent être fixées pour les régions où les moyennes de température diffèrent de 20° centigrade, les moyennes d'hygrométrie de 60 % et les moyennes de pression barométrique de 76 cm. Les demandes d'ajustement pour de telles normes peuvent être appliquées par n'importe quelle Association Nationale à la Fédération Internationale de Tennis (ITF) et, si approuvées, devront être adoptées sur de tels sites.
- 3 Pour tous les tests de diamètre, on utilisera un anneau de calibrage qui consistera en une plaque de métal, de préférence non corrosif, d'une épaisseur uniforme de 0,318 cm (1/8 pouce). Dans le cas de la balle de Type 1 (vitesse rapide) et de Type 2 (vitesse moyenne) il y aura dans la plaque deux ouvertures circulaires respectivement de 6,541 cm (2,575 pouces) et 6,858 cm (2,700 pouces) de diamètre. Dans le cas de la balle de Type 3 (vitesse lente) il y aura dans la plaque deux ouvertures circulaires respectivement de 6,985 cm (0,750 pouces) et de 7,302 cm (2,875 pouces) de diamètre. La surface intérieure de la jauge aura un profil convexe d'un rayon de 0,159 cm. La balle ne devra pas passer par son seul poids par l'ouverture la plus étroite, mais devra passer par son seul poids par l'ouverture la plus large, et ce quelle qu'en soit sa direction.
- 4 La machine à utiliser pour les opérations de contrôle de la déformation des balles conformément à la Règle 3, est celle inventée par Percy Herbert Spencer, brevetée en Grande-Bretagne (brevet n° 230250), ainsi que toutes améliorations et accessoires à venir, et y compris les modifications nécessaires pour contrôler la déformation au renvoi. D'autres machines peuvent être construites qui donneront des mesures équivalentes à celles de la machine de Stevens et qui peuvent être utilisées pour les contrôles de déformation de la balle, à condition d'avoir été homologuées par la Fédération Internationale de Tennis.
- 5 On suivra la procédure de contrôle suivante dans l'ordre prescrit :
 - a. Pré-compression. Avant de tester une balle, il faut la comprimer successivement sur approximativement 2,54 cm de chacun des trois diamètres, à angles droits les uns des autres ; ce procédé sera répété trois fois (neuf compressions au total). Tous ces contrôles seront effectués dans les deux heures qui suivent la pré-compression.
 - b. Contrôle de la masse (comme ci-dessus).
 - c. Contrôle du diamètre (comme à l'alinéa 3 ci-dessus).
 - d. Test de déformation. La balle est placée dans la machine

Stevens modifiée de telle façon qu'aucun des plateaux de la machine ne soit en contact avec le raccord de la balle. Le poids de contact est appliqué, l'index et le repère mis au même niveau et les cadrans placés à zéro. Le poids de contrôle, équivalent à 8,165 kg, est placé sur la traverse mobile et la balle est alors comprimée en tournant le volant à une vitesse uniforme de telle sorte qu'il s'écoule 5 secondes entre le moment où la traverse quitte sa base d'appui et celui où l'index arrive en face du repère. Lorsque l'on cesse de tourner le volant, on relève les indications du cadran (déformation à l'arrivée). Le volant est tourné à nouveau jusqu'à ce que le cadran indique le chiffre 10 (déformation de 2,54 cm/1 pouce). Le volant est alors tourné en sens inverse à une vitesse uniforme (afin de décompresser la balle) jusqu'à ce que l'index de la traverse mobile coïncide à nouveau avec le repère. Après dix secondes, on fera à nouveau si nécessaire coïncider l'index et le repère. On relève alors la mesure indiquée (déformation au renvoi). Cette procédure est répétée pour chaque balle sur les deux diamètres, à angle droit par rapport à la position initiale et les uns par rapport aux autres.

- e. Contrôle du rebond (comme ci-dessus). La balle doit être lâchée de 100 pouces (254 cm) sur une surface plane, rigide et horizontale. Les mesures, de la hauteur du lâcher et de la hauteur du rebond, doivent être prises à partir de la surface de la base de la balle.

CLASSIFICATION DE LA VITESSE DE LA SURFACE DE JEU

La méthode de contrôle utilisée pour déterminer la vitesse d'une surface de jeu est la méthode de contrôle ITF CS 01/01 (Indice de vitesse de jeu ITF) décrite dans la publication ITF intitulée « Étude préliminaire ITF sur les critères de performance pour les surfaces de terrains de tennis ».

Les surfaces de jeu qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu entre 0 et 35 seront classées dans la catégorie 1 (vitesse lente). Les exemples de types de surfaces qui correspondent à cette catégorie comprendront la plupart des terrains en terre battue et tous autres types de terrains stabilisés.

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

Les surfaces de terrains qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu supérieur à 40 feront partie de la catégorie 3 (vitesse rapide). Les exemples de types de surfaces qui correspondent à cette catégorie comprendront la plupart des terrains en gazon naturel, gazon synthétique et certains revêtements de moquette.

Note : Le chevauchement proposé dans les valeurs d'indices ITF de vitesse de jeu pour les catégories ci-dessus permettra une plus grande latitude dans la sélection des balles.

A N N E X E I I

LA RAQUETTE

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

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

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

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

b. 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 31,75 cm (12 1/2 pouces) de largeur totale. Le tamis ne pourra dépasser 39,37 cm (15 1/2 pouces) de longueur totale et 29,21 cm (11 1/2 pouces) de largeur totale.

c. Le cadre de la raquette, manche et cordage compris, doit être libre de tout ajout, et ne doit être équipé d'aucun système qui permettrait, en cours d'échange, de modifier la forme de la raquette ou l'équilibre de son poids dans son axe longitudinal, ce qui changerait son moment de torsion, ou de modifier délibérément toute propriété physique de la raquette, susceptible d'affecter sa performance. Aucune source d'énergie susceptible de modifier les caractéristiques de jeu de la raquette ne peut être intégrée ou attachée à la raquette.

A N N E X E I I I

LA PUBLICITÉ

- 1** Les publicités sont autorisées sur le filet à condition d'être placées sur la partie du filet qui se trouve dans les 0,914 m (3 pieds) à partir du centre des poteaux et d'être produites de manière à ne pas obstruer le champ de vision des joueurs ou perturber les conditions de jeu.
- 2** Les publicités et autres marques ou matériaux placés en fond de court et sur les côtés du court seront autorisés à condition de ne pas obstruer le champ de vision des joueurs ou perturber les conditions de jeu.
- 3** Les publicités et autres marques ou matériaux placés sur la surface du court à l'extérieur des lignes sont autorisés à

condition de ne pas obstruer le champ de vision des joueurs ou perturber les conditions de jeu.

- 4** Les alinéas (1), (2) et (3) nonobstant, toutes publicités, marques ou matériaux placés sur le filet ou en fond de court, sur les côtés du court ou sur la surface du court à l'extérieur des lignes ne pourront contenir du blanc, du jaune ou une autre couleur claire susceptible de perturber le champ de vision des joueurs ou les conditions de jeu.
- 5** Les publicités et autres marques ou matériaux ne sont pas autorisés sur la surface du court à l'intérieur des lignes du court.

ANNEXE IV

MÉTHODES ALTERNATIVES DE DÉCOMPTE DES POINTS

DÉCOMPTE DES POINTS DANS LE JEU

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 « 40A » et il faudra disputer un point décisif. Le/les relanceur(s) choisiront de recevoir le service soit de la moitié droite du terrain, soit de la moitié gauche. En double, les joueurs de l'équipe qui relance ne peuvent changer de position pour recevoir ce point décisif. Le joueur/l'équipe qui gagne ce point décisif remporte le « Jeu ».

En double mixte, le joueur du même sexe que le serveur recevra le point décisif. Les joueurs de l'équipe qui relance ne peuvent changer de positions pour recevoir le point décisif.

DÉCOMPTE DES POINTS DANS UNE MANCHE (RÈGLES 6 ET 7)

1. 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 quatre jeux partout, un jeu décisif est joué.

2. Le super jeu décisif à 7 points

Lorsque le score dans une partie au meilleur des trois manches est de une manche partout, ou de deux manches partout dans une partie au meilleur des cinq manches, on jouera un jeu décisif pour décider du vainqueur. Ce jeu décisif remplace la dernière manche qui décide l'issue de la partie.

Le premier joueur qui gagne sept points remportera ce jeu décisif et la partie à condition d'avoir deux points d'avance sur l'adversaire/les adversaires.

3. Le super jeu décisif à 10 points

Lorsque le score dans une partie est de une manche partout, ou de deux manches partout pour une partie au meilleur des cinq manches, on jouera un jeu décisif pour décider du vainqueur. Ce jeu décisif remplace la dernière manche qui décide l'issue de la partie. Le premier joueur qui gagne dix points remportera ce jeu décisif et la partie à condition d'avoir deux points d'avance sur l'adversaire/les adversaires.

Notes :

Lorsque le jeu décisif de la partie est utilisé à la place de la dernière manche :

- On maintient l'ordre initial d'alternance au service (règles 5 et 14).
- En double, l'alternance des services et des retours au sein d'une équipe peut être modifiée, comme pour le début de chaque manche (règles 14 et 15).
- Avant le début du jeu décisif de la partie, il y aura un temps de repos de 120 secondes.
- Il n'y aura pas de changement de balles avant le début du jeu décisif de la partie, même s'il y a normalement changement de balles à ce moment.

ANNEXE V

RÔLES RESPECTIFS DES OFFICIELS

Le juge-arbitre est l'autorité statuant en dernier ressort pour toutes questions de droit du tennis et la décision du juge-arbitre est sans appel.

Dans les parties pour lesquelles est désigné un arbitre de chaise, l'arbitre de chaise est l'autorité statuant en dernier ressort pour toutes questions de fait au cours de la partie.

Les joueurs ont le droit de faire venir le juge-arbitre s'ils se trouvent en désaccord avec un arbitre de chaise sur une question de droit du tennis.

Dans les parties pour lesquelles sont désignés des juges de lignes et des juges de filet, ils annoncent toutes leurs lignes ou filet respectifs (y compris les fautes de pied). S'il constate une erreur évidente, l'arbitre de chaise a le droit de déjuger (« overrule ») un juge de ligne ou un juge de filet. En l'absence de juges de ligne ou de juges de filet, l'arbitre de chaise doit annoncer toutes les lignes (y compris les fautes de pied) ou tous les « let » au filet.

Un juge de ligne qui n'est pas en mesure d'annoncer une ligne doit immédiatement le signaler à l'arbitre de chaise qui prendra une décision. Si le juge de ligne n'est pas en mesure d'annoncer une ligne, ou s'il n'y a pas de juge de ligne, et que l'arbitre de chaise n'arrive pas à prendre une décision sur une question de fait, le point sera rejoué.

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

L'arbitre de chaise a le pouvoir d'arrêter ou d'interrompre le jeu à n'importe quel moment s'il décide qu'il est nécessaire ou approprié de le faire. Le juge-arbitre peut également interrompre ou arrêter le jeu en raison de l'obscurité, des conditions météorologiques ou de l'état du terrain. Lorsque le jeu est interrompu en raison de l'obscurité, on interrompra de préférence le jeu en fin de manche, ou après un nombre pair de jeux. Après une interruption de jeu, le score reste acquis et les joueurs reprennent les mêmes positions lorsque reprend le jeu.

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

Cas 1 – Une balle est annoncée « fautive », mais un joueur soutient qu'elle est bonne. Peut-on faire venir le juge-arbitre pour qu'il décide ?

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

Cas 2 – Est-ce qu'un arbitre de chaise peut déjuger un juge de ligne à la fin d'un point si, d'après l'arbitre de chaise, une erreur évidente a été commise en début d'échange ?

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

Cas 3 – Un arbitre de chaise annonce une balle « fautive », après quoi un joueur prétend que la balle était bonne.

L'arbitre de chaise peut-il déjuger le juge de ligne ?

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

Cas 4 – Un juge de ligne annonce une balle « fautive ».

L'arbitre de chaise n'était pas en mesure de voir clairement, mais pense que la balle était bonne. Est-ce que l'arbitre de chaise peut déjuger le juge de ligne ?

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

Cas 5 – Est-ce qu'un juge de ligne a le droit de changer son annonce après que l'arbitre de chaise a annoncé le score ?

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

Cas 6 – Si un arbitre de chaise annonce une balle « fautive » 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 « fautive ». S'il y a eu gêne, le point est rejoué. S'il n'y a pas eu gêne, le joueur qui a frappé la balle gagne le point.

Cas 7 – Une rafale de vent fait repasser une balle au-dessus du filet et le joueur passe sa raquette au-dessus du filet (comme de droit) pour essayer de jouer la balle. L'adversaire/les adversaires l'en empêchent. Quelle décision faut-il prendre ?

Décision : L'arbitre de chaise décide si la gêne était intentionnelle ou non et soit accorde le point au joueur gêné, soit demande 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 soi-même. Si il/elle ne sait pas où est la marque, il/elle peut demander au juge de ligne de localiser la marque, mais ensuite, l'arbitre de chaise doit l'inspecter de lui/elle-même.
- 4 L'annonce originale ou « overrule » (changement de décision

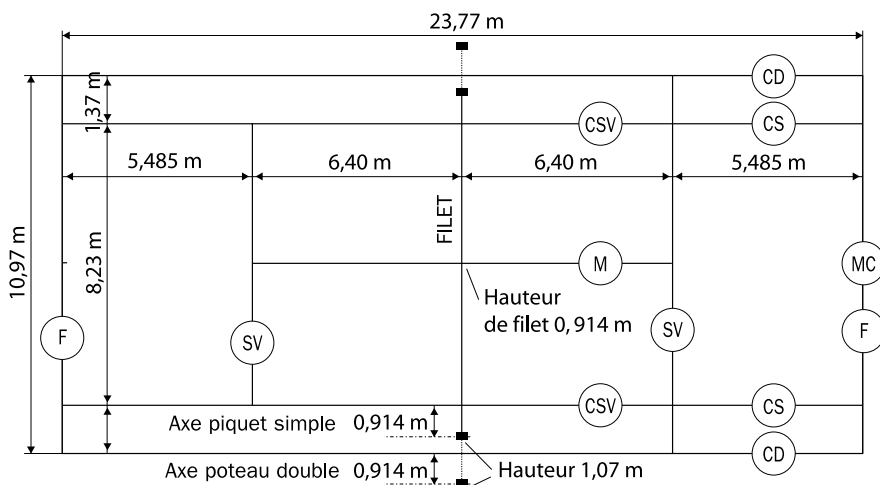
d'un arbitre de chaise sur un juge de ligne) devra toujours être gardée si le juge de ligne et l'arbitre de chaise ne peuvent déterminer la localisation de la marque ou si la marque est illisible.

- 5 Une fois que l'arbitre de chaise a identifié et prit une décision sur la marque, cette décision est finale et ne peut être contestée.
- 6 Sur un court de tennis en terre battue, l'arbitre de chaise devra ne pas être trop rapide pour annoncer le score à moins qu'il ne soit absolument certain de l'annonce. S'il a un doute, attendre avant d'annoncer le score pour déterminer si une inspection de trace est nécessaire.
- 7 En double, le joueur qui conteste une marque doit faire sa demande de façon à arrêter le jeu immédiatement. Si une

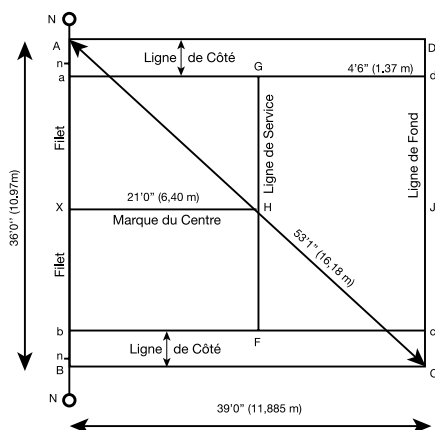
contestation est faite à l'arbitre de chaise, il/elle vérifiera en premier que la procédure d'arrêt a bien été respectée. Si cette procédure est jugée incorrecte ou trop tardive, alors l'arbitre de chaise peut considérer que l'équipe adverse a été délibérément gênée.

- 8 Si un joueur efface la marque avant que l'arbitre de chaise ait pris une décision finale, il/elle considère que la balle est bonne ou valide la contestation de son adversaire.
- 9 Un joueur ne doit pas traverser le filet pour vérifier une marque sans risquer d'être pénalisé pour une conduite antisportive suivant la procédure du Code de conduite.

DIMENSIONS D'UN TERRAIN DE TENNIS



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



SUGGESTIONS POUR LE MARQUAGE D'UN COURT

La procédure suivante s'applique pour le court qui est communément utilisé tant pour le double que pour le simple. (Voir note en bas de page pour un court à fonction unique). Premièrement, on choisit la place du filet ; une ligne droite de 12,80 m (42 pieds) de long. On marque le centre (X sur le schéma ci-dessus) et, en mesurant à partir de X, on marque :

- à 4,11 m (13'6") les points a, b, où le filet croise les lignes de côté intérieures,
- à 5,03 m (16'6") les positions des poteaux (ou piquets) de simple (n,n),
- à 5,48 m (18'0") les points A, B où le filet croise les lignes de côté extérieures,
- à 6,40 m (21'0") les positions des poteaux de filet (N, N) correspondant aux extrémités de la première ligne droite de 12,80 m (42'0").

On plante des pitons aux points A et B et on leur attache les extrémités de deux mètres ruban. Sur l'un des mètres, qui mesurera la diagonale de la moitié du court, on prend une longueur de 16,18 m (53'1") et sur l'autre mètre (pour mesurer la ligne de côté), une longueur de 11,89 m (39'0"). On tend les deux rubans afin qu'ils se croisent au point C, qui représente un coin du court. On reporte les mesures afin de trouver la position de l'autre coin D. Afin de vérifier cette opération, il est conseillé à ce stade de vérifier la longueur de la ligne CD qui, étant la ligne de fond, doit mesurer 10,97 m (36'0") ; on pourra marquer en même temps son centre J, ainsi que les extrémités des lignes de côté intérieures (c,d) à 1,37 m (4'6") de C et D.

La ligne médiane et la ligne de service sont alors marquées au moyen des points F, H, G qui sont mesurés à 6,40 m (21'0") du filet le long des lignes bc, XJ, ad respectivement. Pour compléter le marquage du court, on mesure l'autre côté du filet en suivant la même procédure.

Si l'on a besoin que d'un court de simple, les lignes à l'extérieur des points a, b, c, d ne seront pas nécessaires, mais le court peut être marqué comme décrit ci-dessus. Alternativement, si l'on préfère, les coins de la ligne de fond (c,d) peuvent être déterminés en joignant les deux mètres ruban en a, b au lieu d'en A et B et en utilisant ensuite des longueurs de 14,46 m (47'5") et 11,89 m (39'0"). Les poteaux de filet seront en n,n et un filet de simple de 10 m (33'0") sera utilisé.

Lorsqu'un court aménagé à la fois pour les doubles et les simples avec un filet de doubles est utilisé pour les simples, le filet doit être attaché aux points n,n à une hauteur de 1,07 m (3'6") au moyen de deux piquets de simples, qui ne feront pas plus de 7,5 cm (3 pouces) carrés ou 7,5 cm (3 pouces) de diamètre. Les centres des poteaux de simples seront à 0,914 m (3") en dehors du court de simples de chaque côté. Afin de faciliter le placement de ces piquets de simples, il est souhaitable d'indiquer chacun des points n,n avec un point blanc lorsque le court est marqué.

Note :

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

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

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