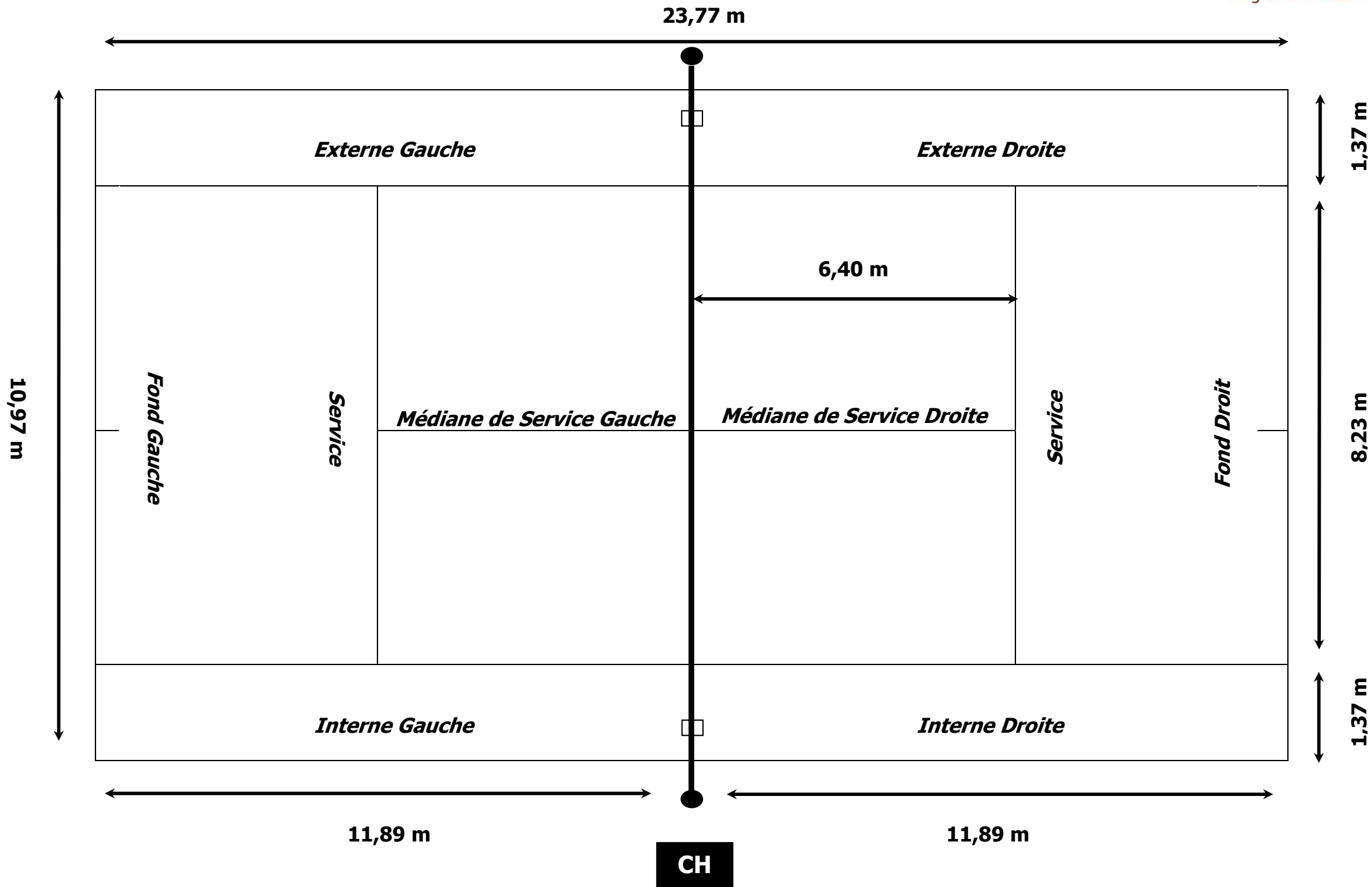


LES DIMENSIONS D'UN COURT DE TENNIS



A RETENIR IMPERATIVEMENT

**La hauteur du filet en son milieu :
0,914 M**

**En simple, le placement du piquet de simple par rapport à la ligne de couloir :
0,914 M A PARTIR DE L'EXTERIEUR DE LA LIGNE
NE PAS OUBLIER DE RETIRER LES PIQUETS DE SIMPLE LORS DE MATCHES DE DOUBLE !**

**La hauteur du piquet de simple/poteau de double :
1,07 M**

DETAILS INTERESSANTS

La marque centrale :
10 CM DE LONG X 5 CM DE LARGE

La ligne médiane de service :
LA SEULE LIGNE A AVOIR UNE LARGEUR IMPOSEE DE 5 CM

La ligne de fond :
SA LARGEUR PEUT VARIER ENTRE 2,5 CM ET 10 CM

La largeur des autres lignes :
ENTRE 2,5 CM ET 5 CM

INSCRIPTIONS PUBLICITAIRES – DAMES

CHAPEAU, CASQUETTE, SERRE-TÊTE
1 x Id. fabricant (13cm²)

SERRE-POIGNET
1 x Id. fabricant (13cm²)

RAQUETTE & CORDAGE
Identifications fabricant sur la raquette et le cordage

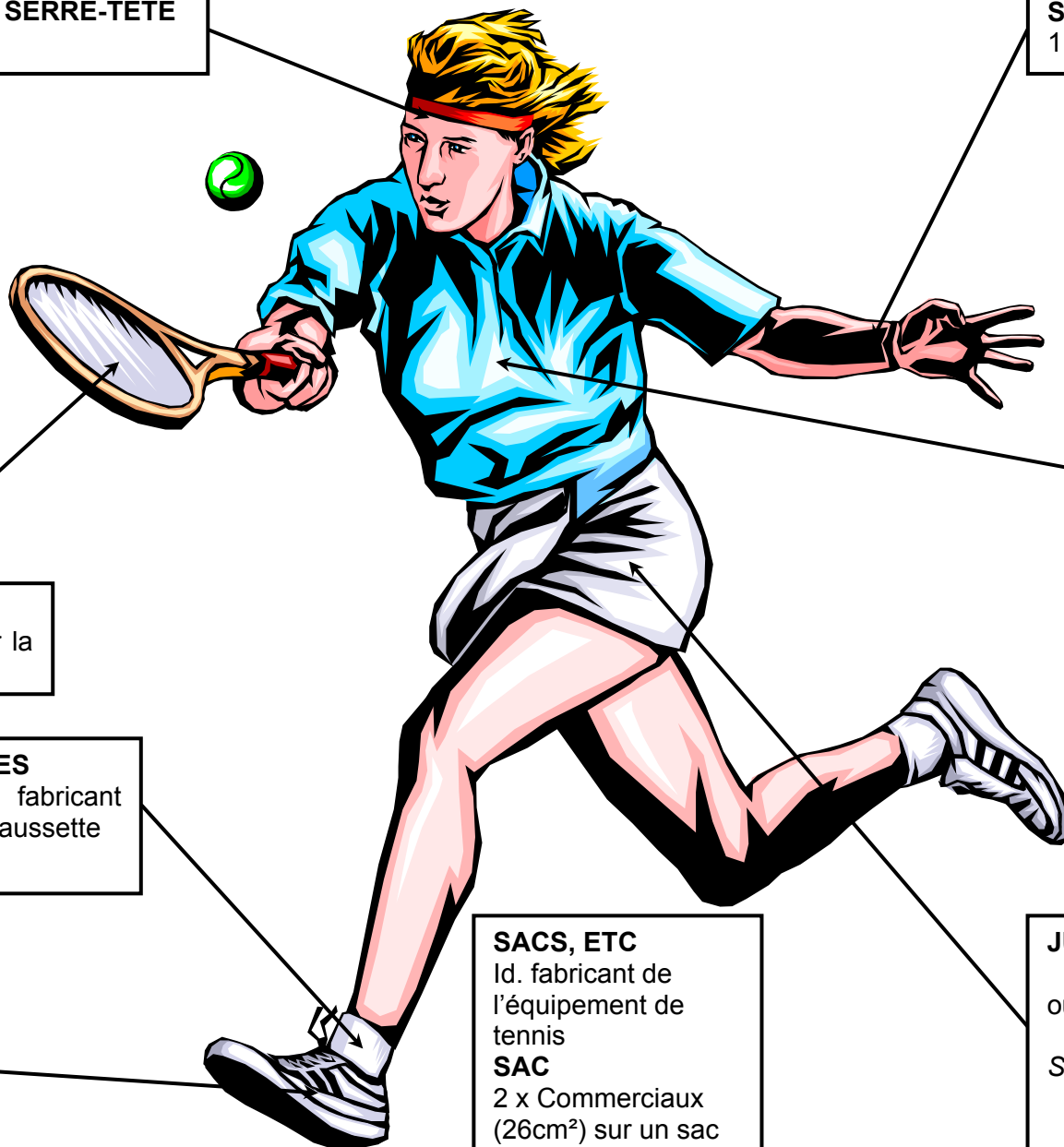
CHAUSSETTES
Identifications fabricant sur chaque chaussette (13cm²)

CHAUSSURES
Identifications fabricant sur chaque chaussure (13cm²)

SACS, ETC
Id. fabricant de l'équipement de tennis
SAC
2 x Commerciaux (26cm²) sur un sac

CHEMISE, BLOUSE, CHANDAIL, ROBES*
Manches
1 x Commercial (19,5cm²) par manche
1 x Id. fabricant (52cm²) par manche
Si inscription: 26cm²
Sans manches
2 x Commerciaux (19,5cm²) sur le devant
Sur le devant, à l'arrière, sur le col
2 x Id. fabricant (13cm²)
ou 1 x Id. fabricant (26cm²)
***ROBES**
Une robe est considérée comme une combinaison d'une chemise et d'une jupe
***AFT: ID. OFFICIELLE DU CLUB**
Une (1) Id. officielle du club de 25cm² peut être placée sur une manche ou sur le devant.

JUPE, PANTALON
2 x Id. fabricant (13cm²)
ou 1 x Id. fabricant (26cm²)
S'il y a des cuissards (compression shorts)
1 x Id. fabricant (13cm²)
en plus des Id. sur le short



INSCRIPTIONS PUBLICITAIRES - MESSIEURS

SACS, ETC.

Id. fabricant de l'équipement de tennis

SACS

2 x Commerciaux (26cm²) sur un sac

CHAPEAU, CASQUETTE, SERRE-TÊTE

1 x Id. fabricant 13cm²

RAQUETTE & CORDAGE

Id. fabricant sur la raquette
et le cordage

SERRE-POIGNET

1 x Id. fabricant 13cm²

CHAUSSETTES

Identifications fabricant
sur chaque chaussette
(13cm²)

CHEMISE, BLOUSE, CHANDAIL, VESTE

Manches

1 x Commercial (19,5cm²) par manche

1 x Id. fabricant (52cm²) par manche

Si inscription: 26cm²

Sans manches

Pas de publicités commerciales sur le
devant

Sur le devant, à l'arrière, sur le col

2 x Id. fabricant (13cm²)

ou 1 x Id. fabricant (26cm²)

SHORT, PANTALON

2 x Id. fabricant (13cm²)

ou 1 x Id. fabricant (26cm²)

S'il y a des cuissards (compression shorts)

1 x Id. fabricant (13cm²)

en plus des Id. sur le short

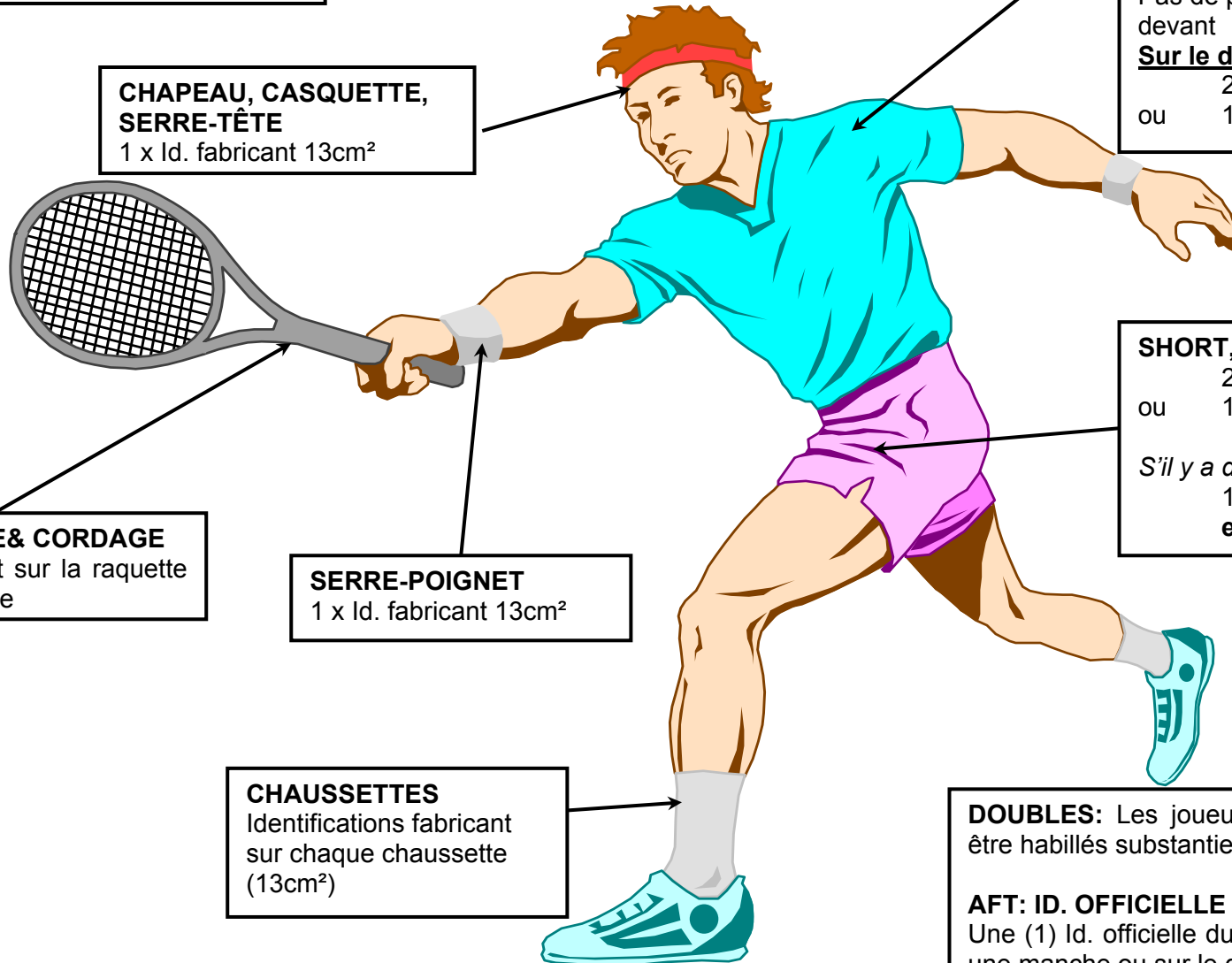
CHAUSSURES

Identifications fabricant
sur chaque chaussure
(13cm²)

DOUBLES: Les joueurs d'une équipe de double doivent
être habillés substantiellement de la même couleur.

AFT: ID. OFFICIELLE DU CLUB

Une (1) Id. officielle du club de 25cm² peut être placée sur
une manche ou sur le devant.



	ITF		AFT	
	Dames	Messieurs	Dames	Messieurs
Chemise, blouse, chandail, veste				
Sur chaque manche	(1) pub. comm. 19,5cm ² (1) id. fabricant 52cm ² inscript.: 26cm ² <u>(1) Patch WTA 19,5cm²</u>	(1) pub. comm. 19,5cm ² (1) id. fabricant 52cm ² inscript.: 26cm ²	(1) pub. comm. 19,5cm ² (1) id. fabricant 52cm ² inscript.: 26cm ² (*)	(1) pub. comm. 19,5cm ² (1) id. fabricant 52cm ² inscript.: 26cm ² (*)
Sans manches	(2) pub. comm. 19,5cm ² <i>sur le devant!</i>	<i>Pas de commerciaux sur le devant!</i>	(2) pub. comm. 19,5cm ² <i>sur le devant! (*)</i>	<i>Pas de commerciaux sur le devant! (*)</i>
Sur le devant, à l'arrière, sur le col	(2) id. fabr. 13cm ² <i>ou</i> (1) id. fabr. 26cm ²	(2) id. fabr. 13cm ² <i>ou</i> (1) id. fabr. 26cm ²	(2) id. fabr. 13cm ² <i>ou</i> (1) id. fabr. 26cm ²	(2) id. fabr. 13cm ² <i>ou</i> (1) id. fabr. 26cm ²
Short ou jupe	(2) id. fabr. 13cm ² <i>ou</i> (1) id. fabr. 26cm ²	(2) id. fabr. 13cm ² <i>ou</i> (1) id. fabr. 26cm ²	(2) id. fabr. 13cm ² <i>ou</i> (1) id. fabr. 26cm ²	(2) id. fabr. 13cm ² <i>ou</i> (1) id. fabr. 26cm ²
Chauss -ettes/-ures	(#) id. fabricant 13cm ²	(#) id. fabricant 13cm ²	(#) id. fabricant 13cm ²	(#) id. fabricant 13cm ²
Chapeau, casquette, serre-poignet, serre-tête	(1) id. fabricant 13cm ² <u>(1) Patch WTA 13cm²</u>	(1) id. fabricant 13cm ²	(1) id. fabricant 13cm ²	(1) id. fabricant 13cm ²
Cuissards	(1) id. fabricant 13cm ²	(1) id. fabricant 13cm ²	(1) id. fabricant 13cm ²	(1) id. fabricant 13cm ²

(*) AFT: Une (1) Identification officielle de 25cm² représentant le club peut être placée sur une manche ou sur le devant

RÈGLES DU JEU – BALLES DE TENNIS

COULEUR	Blanches ou Jaunes
NOMBRE DE BALLES EN JEU	Quatre (4)
DÉFINITIONS	<p>Balle crevée = plus de pression ou la surface de la balle est fortement endommagée Une balle crevée doit être retirée du jeu et remplacée. Si la balle est endommagée pendant le point, le point doit être rejoué.</p> <p>Balle molle = manque de pression Une balle molle doit être retirée du jeu et remplacée. Le point n'est pas rejoué.</p>
QUAND REMPLACER?	<p>Quand une balle doit être remplacée, ceci doit être fait le plus rapidement possible (normalement à un changement de côté).</p> <p>Lorsqu'il n'y a plus que 2 balles en jeu (lorsqu'une partie se joue avec 4 balles), la partie peut être interrompue afin de remplacer les balles.</p>
REEMPLACER LES BALLES PAR:	<p>Une balle neuve Lorsqu'une balle est remplacée pendant/après l'échauffement avant que la partie ne commence ou avant de commencer le 3^{ème} jeu avec ces balles (càd endéans les 2 jeux qui précèdent le Changement de Balles).</p>
OU:	<p>Une balle de même usure Après que le 3^{ème} jeu ait commencé avec ces balles (càd les balles ont joué plus de deux jeux) ou lorsqu'une balle est remplacée entre le début du match et le 1^{er} Changement de Balles.</p>
CHANGEMENT DE BALLES EFFECTUÉ:	<p>Après un nombre impair de jeux (cette décision revient au Juge-Arbitre), en occurrence 11/13 (exemple: 11/13 = les balles sont changées après les premiers sept jeux – l'échauffement comptant pour 2 jeux – ensuite après 9 jeux et ainsi de suite, jusqu'à la fin de la partie.</p>
OU:	<p>Au début de la dernière manche Ne tenant pas compte de qui est le serveur.</p>

CHANGEMENT OUBLIÉ:	<p>Changez la prochaine fois que l'équipe, qui devait bénéficier de balles neuves, est au service</p> <p>Egalement lors de parties avec Changement de Balles « Dernière Manche ».</p> <p>Les prochains changements de balles suivent la séquence d'origine.</p> <p>(exemple: lorsqu'un changement de balles 11/13 est oublié à 6-5 1^{ère} manche et qu'il est effectué à 1-0 2^{ème} manche – le score dans la 1^{ère} manche étant 7-5 – le 2^{ème} changement de balles doit être effectué 13 jeux après le changement de balles = après 26 jeux).</p>
CHANGEMENT TROP TÔT:	<p>Si les balles sont changées trop tôt et l'erreur est découverte avant le début du jeu, les balles d'origine doivent être remises en jeu et le changement de balles doit être effectué au bon moment.</p> <p>Si l'erreur est découverte pendant le jeu, le jeu doit être terminé avec les balles neuves.</p> <p>Si le joueur/l'équipe, qui devait bénéficier de balles neuves, les a reçues trop tôt, la partie continue avec ces balles en suivant la séquence d'origine.</p> <p>Si par erreur le(s) adversaire(s) ont bénéficié de balles neuves, à la fin du jeu, ces balles sont remplacées par une autre boîte de balles neuves, afin que le joueur/l'équipe, qui devait bénéficier du changement de balles, serve avec des balles neuves.</p>
JEUX DÉCISIFS	<p>Si un Changement de Balles doit être effectué au début d'un Jeu Décisif, il ne sera effectué qu'après le 1^{er} Jeu de la Manche suivante.</p> <p>Pas de changement de balles avant un Jeu Décisif.</p> <p>Un Jeu Décisif compte pour un (1) jeu.</p>
RÉ-ÉCHAUFFEMENT	<p>Des balles de même usure aux balles de match doivent être utilisées lors du ré-échauffement. Les balles de match doivent être remises en jeu lors de la reprise de la partie.</p> <p>Si les balles, qui doivent être remises en jeu lors de la reprise de la partie, sont « neuves », le ré-échauffement se jouera avec des balles neuves. Ensuite, une autre boîte de balles neuves sera mise en jeu pour la reprise du match.</p>

GÊNES



Région du Brabant

Extérieures	Occasionnées par le(s) joueur(s)	
	Involontaires	Volontaires
<ul style="list-style-type: none">- Balle venant du court à côté- Papier venant des tribunes- Gêne du ramasseur/juge de ligne- « Overtime »	<ul style="list-style-type: none">- Balle tombe d'une poche- Casquette tombe- Tomber et hurler de douleur	<ul style="list-style-type: none">- Joueur qui hurle- Balle tombe d'une poche/casquette tombe: après avoir été prévenu
<p><u>Résultat – Action</u></p> <p>Rejouer le point</p>	<p><u>Résultat – Action</u></p> <p>Rejouer le point</p> <p>Prévenir joueur que prochaine fois → perd le point</p>	<p><u>Résultat – Action</u></p> <p>Joueur perd le point</p>
<p>ATTENTION: les annonces (faute, out, faute de pied) faites par le public ne constituent pas une « gêne »</p>		

DÉPASSEMENT DE TEMPS INVOLONTAIRE	CODE DE CONDUITE (RETARD DANS LE JEU)
Avertissement, Point, Point...	Avertissement, Point, Jeu, Jeu/Disqualification, Jeu/Disqualification
<ul style="list-style-type: none"> - Pas assez rapide <ul style="list-style-type: none"> • 20 secondes/25 secondes • 90 secondes (« 15 secondes ») • 120 secondes (« 15 secondes ») • Receveur – rythme - Pas d’instruction pour reprendre le jeu - Pas de condition médicale - Pas sur « son propre temps » 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refus de jouer « Au jeu » « Dépassement de temps involontaire » → pas de réaction 2. Après une interruption pour Traitement Médical ou le Traitement d’une Condition Médicale 3. Retard pour « Condition Intraitable » 4. Quitter le court sur « son propre temps »



Région du Brabant

CORRECTION DES ERREURS (RÈGLE 27)

ERREUR	PARAGRAPHE	DANS UN JEU STANDARD	DANS UN JEU DÉCISIF
Joueur sert de la mauvaise moitié du Court	a.	Point reste acquis – Erreur rectifiée immédiatement Faute de service reste acquise	
Joueurs du mauvais côté du Court	b.	Point reste acquis – Erreur rectifiée immédiatement Faute de service reste acquise	
Joueur n'a pas servi à son tour	c. & d.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Point reste acquis – Erreur rectifiée immédiatement ▪ Faute de service n'est pas comptée ▪ Double : partenaire ne sert pas à son tour → Faute de service reste acquise ▪ Jeu terminé : ordre de service interverti ▪ Changement de balles : un jeu plus tard qu'originellement prévu 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Point reste acquis ▪ Si constatée après nombre pair de points → rectifiée immédiatement ▪ Si constatée après nombre impair de points → ordre interverti ▪ Faute de service n'est pas comptée ▪ Double : partenaire ne sert pas à son tour → Faute de service reste acquise
Double : ordre de relance	e.	Ordre interverti jusqu'à la fin du jeu Reprendre ordre initial lorsque tour de relancer revient	

ERREUR	PARAGRAPHE	CORRECTION DE L'ERREUR
Jeu Décisif ➔ Système de l'Avantage	f.	<p>Si seulement un point joué: rectifier immédiatement</p> <p>Si après le début du deuxième point : la manche se poursuit avec Jeu Décisif</p>
Système de l'Avantage ➔ Jeu Décisif	g.	<p>Si seulement un point joué: rectifier immédiatement</p> <p>Si après le début du deuxième point : la manche se poursuit avec Jeu Décisif à 8-8 (ou nombre pair plus élevé)</p>
Jeu Décisif / Système de l'Avantage ➔ Jeu Décisif de la Partie	h.	<p>Si seulement un point joué: rectifier immédiatement</p> <p>Si après le début du deuxième point</p> <ul style="list-style-type: none"> → Joueur / Equipe gagne 3 jeux → 2-2: Jeu Décisif de la Partie est joué <p>Si après le début du deuxième point du cinquième jeu: la manche se poursuit avec Jeu Décisif</p>