
LES REGLES DU JEU

NOTE PRELABLE

Le document repris ci-après est une traduction faite pour la commodité de chacun.

En cas de contestation, le texte anglais publié par l'International Tennis Federation (I.T.F.) fait foi.

Il est possible de le télécharger sur le site de l'I.T.F.: www.itftennis.com/technical/publications/rules/overview.aspx

Avant-propos

- Règle 1 : Le court*
- Règle 2 : Les dépendances permanentes*
- Règle 3 : La balle*
- Règle 4 : La raquette*
- Règle 5 : Le score du jeu*
- Règle 6 : Le score du set*
- Règle 7 : Le score du match*
- Règle 8 : Le serveur et le relanceur*
- Règle 9 : Le choix du côté et du service*
- Règle 10 : Le changement de côté*
- Règle 11 : La balle en jeu*
- Règle 12 : Une balle tombe sur la ligne*
- Règle 13 : Une balle touche une dépendance permanente*
- Règle 14 : L'ordre des services*
- Règle 15 : L'ordre de réception en double*
- Règle 16 : Le service*
- Règle 17 : L'exécution du service*
- Règle 18 : La faute de pied*
- Règle 19 : La faute de service*
- Règle 20 : Le second service*
- Règle 21 : Quand servir et quand recevoir ?*
- Règle 22 : Le let au service*
- Règle 23 : Le let*
- Règle 24 : Un joueur perd le point*
- Règle 25 : Un bon retour*
- Règle 26 : Un joueur gêné*
- Règle 27 : La correction des erreurs*
- Règle 28 : Le rôle des officiels sur le court*
- Règle 29 : Le jeu continu et les périodes de repos*
- Règle 30 : Le coaching*
- Règle 31 : Technologie d'analyse de performance du joueur*

LES RÈGLES DU TENNIS EN FAUTEUIL ROULANT

Modifications aux règles du jeu

- Appendice I : La balle*
- Appendice II : La raquette*
- Appendice III : Technologie d'analyse de performance du joueur*
- Appendice IV : La publicité*
- Appendice V : Procédures et méthodes de décompte des points alternatives*
- Appendice VI : Rôles respectifs des officiels*
- Appendice VII: Compétition officielle de tennis pour les 10 ans et moins*
- Appendice VIII: Plan du court*
- Appendice IX : Suggestions pour le marquage du court*
- Appendice X : Les règles du beach tennis*
- Appendice XI : Procédure de contrôle et d'audition des règles du tennis*

Avant-propos

L'International Tennis Federation (I.T.F.) – la Fédération Internationale de Tennis – est l'organisme directeur du jeu de tennis et ses obligations et responsabilités incluent de fixer les règles de tennis.

Pour l'aider à remplir cette responsabilité, l'I.T.F. a nommé un comité des règles de tennis, qui surveille continuellement le jeu et ses règles et fait des recommandations pour modifier l'un ou l'autre point, sur une base permanente ou pour une période limitée d'essai, au conseil directeur de l'I.T.F., qui à son tour fait des recommandations lors de l'assemblée générale de l'I.T.F., qui est l'ultime autorité pour apporter un changement quelconque aux règles du tennis.

Comme les années précédentes, le nombre de modifications importantes est limité, mais le contenu et la présentation des règles ont été revus en une langue plus moderne et plus facile pour en suivre l'ordre.

Ceci a eu pour résultat de réduire le nombre des règles du jeu et, pour référence, cette nouvelle édition précise entre parenthèses les numéros des anciennes règles.

Note :

Sauf là où il en est fait mention autrement, dans ces règles du jeu, toute référence aux hommes vaut pour les dames.

Règle 1 : LE COURT

Le court est un rectangle de 23,77 m de long et, pour les matches de simple, de 8,23 m de large. Pour les matches de double, le court a une largeur de 10,97 m.

Le court est divisé en son milieu par un filet suspendu à une corde ou à un câble métallique dont les extrémités sont fixées à (ou passent par) la partie supérieure de deux poteaux à une hauteur de 1,07 m. Le filet est complètement tendu de manière à remplir tout l'espace entre les deux poteaux ; il a des mailles suffisamment étroites pour empêcher la balle de le traverser. Le filet a une hauteur de 0,914 m au centre où il est retenu par une sangle. Une bande recouvre la corde ou le câble ainsi que la partie supérieure du filet. La sangle et la bande sont entièrement blanches.

- Le diamètre maximum de la corde ou du câble métallique est de 0,8 cm.
- La largeur maximum de la sangle est de 5 cm.
- La bande est large d'au moins 5 cm et au plus de 6,35 cm de part et d'autre du filet.

Pour les matches de double, les centres des poteaux du filet sont situés à 0,914 m à l'extérieur du court de double, de chaque côté du court.

Pour les matches de simple, si un filet de simple est utilisé, les centres des piquets de simple sont situés à 0,914 m à l'extérieur du court de simple, de chaque côté du court. Si un filet de double est utilisé, le filet est soutenu, à une hauteur de 1,07 m, par deux piquets de simple ; les centres de la base de ceux-ci sont situés à 0,914 m, à l'extérieur du court de simple, de chaque côté du court.

- Les poteaux du filet n'ont pas plus de 15 cm de côté ou de diamètre.
- Les piquets de simple n'ont pas plus de 7,5 cm de côté ou de diamètre.
- Les poteaux et les piquets de simple ne dépassent pas le haut de la corde ou du câble 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.

Deux lignes sont tracées entre les lignes de côté, à 6,4 m de chaque côté du filet, parallèlement à ce dernier. Ces lignes sont appelées lignes de service. De chaque côté du filet, l'espace compris entre la ligne de service et le filet est divisé en deux parties égales, appelées carrés de service, par une ligne médiane de service.

Chaque ligne de fond est coupée en son milieu par une marque centrale de 10 cm de long tracée à l'intérieur du court et parallèlement aux lignes de côté.

- La ligne médiane de service et la marque centrale ont 5 cm de large.
- Les autres lignes du court ne peuvent pas avoir moins de 2,5 cm ni plus de 5 cm de large, sauf les lignes de fond qui peuvent mesurer jusqu'à 10 cm de large.

Toutes les mesures sont prises depuis l'extérieur des lignes et toutes les lignes du court ont la même couleur contrastant avec la couleur de la surface.

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'Appendice 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'Appendice VII, 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'Appendice IX.

Règle 2 : LES DEPENDANCES PERMANENTES

Les dépendances permanentes du court comprennent les clôtures de fond et de côté, les spectateurs, les places et les sièges pour spectateurs, tous les autres objets fixes situés autour et au-dessus du court, l'arbitre, les juges de ligne, le juge de filet et les ramasseurs de balles quand ils sont à leurs places respectives.

Dans les matches de simple joués avec des filets de double et des piquets de simple, les poteaux du filet et la portion du filet extérieure aux piquets de simple sont des dépendances permanentes et ne sont pas considérés comme des piquets de simple ou des parties du filet.

Règle 3 : LA BALLE

Les balles approuvées pour jouer conformément aux règles du tennis doivent obéir aux caractéristiques reprises dans l'appendice I.

L'I.T.F. décide si une balle ou un prototype répond aux caractéristiques reprises dans l'appendice I ou si toute autre balle est approuvée ou non pour le jeu. Une telle décision peut être prise de sa propre initiative ou sur demande de n'importe quel groupe qui y a un intérêt réel, que ce soit un joueur, un fabricant d'équipements, une association nationale ou des membres. De telles décisions et demandes doivent être faites en conformité avec les procédures de révision et d'appel de l'I.T.F. (cf. appendice X).

Les organisateurs d'épreuves doivent annoncer avant la compétition :

- a) Le nombre de balles en jeu (deux, trois, quatre ou six) ;
- b) La séquence des changements des balles, s'il y en a.

Les changements des balles, s'il y en a, doivent être faits :

- Soit après un nombre convenu de jeux impairs ; dans ce cas, le premier changement des balles dans le match s'effectue deux jeux plus tôt que pour le reste du match, pour tenir compte de l'échauffement. Un jeu de tie-break compte pour un jeu dans le changement des balles. Un changement des balles ne peut pas être effectué au début d'un jeu de tie-break. Dans ce cas, le changement des balles est retardé jusqu'au début du deuxième jeu du set suivant.
- Soit au commencement d'un set.

Si une balle crève ou se déchire durant le jeu, le point est rejoué.

Cas 1 :

Si une balle est molle à la fin d'un point, le point est-il rejoué ?

Décision

Si la balle est molle, mais pas crevée, le point n'est pas rejoué.

Note :

Toute balle destinée à être utilisée dans un tournoi où les règles du jeu sont appliquées, doit figurer sur la liste officielle des balles homologuées, établie par l'I.T.F.

Règle 4 : LA RAQUETTE

Les raquettes approuvées pour jouer conformément aux règles du tennis doivent obéir aux caractéristiques reprises dans l'appendice II.

L'I.T.F. décide si une raquette ou un prototype répond aux caractéristiques reprises dans l'appendice II ou si toute autre raquette est approuvée ou non pour le jeu. Une telle décision peut être prise de sa propre initiative ou sur demande de n'importe quel groupe qui y a un intérêt réel, que ce soit un joueur, un fabricant d'équipements, une association nationale ou des membres. De telles décisions et demandes doivent être faites en conformité avec les procédures de révision et d'appel de l'I.T.F. (cf. appendice X).

Cas 1 :

Peut-il y avoir plus d'un motif de cordes sur la surface de frappe d'une raquette ?

Décision

Non. La règle mentionne clairement un motif – et non des motifs – de cordes croisées (cf appendice II).

Cas 2 :

La surface cordée d'une raquette est-elle considérée comme généralement uniforme et plane si les cordes sont disposées sur plus d'un plan ?

Décision

Non.

Cas 3 :

Un dispositif amortissant les vibrations peut-il être placé sur la surface cordée d'une raquette et, si oui, où doit-il être placé ?

Décision

Oui, mais un tel dispositif ne peut être placé qu'en dehors du motif des cordes croisées.

Cas 4 :

En cours de jeu, un joueur casse accidentellement le cordage de sa raquette. Peut-il continuer à jouer un autre point avec cette raquette ?

Décision

Oui, sauf si c'est spécifiquement interdit par les organisateurs de l'épreuve.

Cas 5 :

Un joueur est-il autorisé à utiliser plus d'une raquette à n'importe quel moment pendant le jeu ?

Décision

Non

Cas 6 :

Une batterie qui affecte les caractéristiques de jeu peut-elle être incorporée à une raquette ?

Décision

Non. Une batterie est interdite car il s'agit d'une source d'énergie, comme le sont les cellules solaires et autres instruments semblables.

Règle 5 : LE SCORE DU JEU**A. Jeu normal**

Un jeu normal est annoncé comme suit avec les points du serveur en premier :

Pas de point : «zéro»

Premier point : «15»

Deuxième point : «30»

Troisième point : «40»

Quatrième point : «jeu»

Mais si les deux joueurs/équipes ont gagné trois points, le score est «égalité». Après «égalité», le score est «avantage» pour le joueur/l'équipe qui gagne le point suivant. Si le même joueur/la même équipe gagne aussi le point suivant, alors ce joueur/cette équipe gagne le «jeu». Si le joueur/l'équipe adverse gagne le point suivant, le score est à nouveau «égalité». Un joueur/une équipe doit gagner deux points consécutifs immédiatement après «égalité» pour gagner le «jeu».

B. Jeu de tie-break

Pendant un jeu de tie-break, les points sont comptés «zéro», «1», «2», «3», ... Le premier joueur/la première équipe qui gagne sept points remporte le «jeu» et le «set», à condition qu'il/elle ait au moins deux points d'avance sur son (ses) adversaire(s). Si nécessaire, le jeu de tie-break continue jusqu'à ce que cette marge de deux points soit atteinte.

Le joueur dont c'est le tour de servir sert le premier point du jeu de tie-break. Les deux points suivants sont servis par l'adversaire (en double, le joueur de l'équipe adverse dont c'est le tour de servir doit servir ensuite). Après ceci, chaque joueur/équipe sert alternativement deux points consécutifs jusqu'à la fin de ce jeu de tie-break (en double, la rotation de service à l'intérieur de chaque équipe continue dans le même ordre que pendant ce set).

Le joueur/l'équipe dont c'était le tour de servir le premier/la première dans le jeu de tie-break est relanceur/relanceuse dans le premier jeu du set suivant.

D'autres procédures alternatives de compter peuvent être trouvées dans l'appendice V.

Règle 6 : LE SCORE DU SET

Il y a différentes procédures pour compter dans un set. Les deux principales procédures sont le «set avec avantage» et le «set avec tie-break». Chaque procédure peut être utilisée, à condition que celle choisie ait été annoncée avant la compétition. Si la procédure du «set avec tie-break» est utilisée, il faut aussi annoncer si le dernier set (le troisième ou le cinquième) est joué avec tie-break ou avec avantage.

A. Set avec avantage

Le premier joueur/la première équipe qui remporte six jeux gagne le set, à condition qu'il/elle ait au moins deux jeux d'avance sur son (ses) adversaire(s). Si c'est nécessaire, le set se prolonge jusqu'à ce que cette marge de deux jeux soit atteinte.

B. Set avec tie-break

Le premier joueur/la première équipe qui remporte six jeux gagne le set, à condition qu'il/elle ait au moins deux jeux d'avance sur son (ses) adversaire(s). Si le score atteint six jeux partout, un jeu de tie-break est joué.

D'autres procédures alternatives de compter peuvent être trouvées dans l'appendice V.

Règle 7 : LE SCORE DU MATCH

Un match peut se jouer au meilleur des trois sets (le joueur/l'équipe doit gagner deux sets pour remporter le match) ou au meilleur des cinq sets (le joueur/l'équipe doit gagner trois sets pour remporter le match).

D'autres procédures alternatives de compter peuvent être trouvées dans l'appendice V.

Règle 8 : LE SERVEUR ET LE RELANCEUR

Les joueurs/les équipes se tiennent de part et d'autre du filet. Le serveur est le joueur qui, le premier, frappe la balle pour le premier point. Le relanceur est le joueur qui est prêt à relancer la balle frappée par le serveur.

Cas 1 :

Le relanceur est-il autorisé à se placer à l'extérieur des lignes du court ?

Décision

Oui. Le relanceur peut occuper n'importe quelle position à l'intérieur ou à l'extérieur des lignes du court, de son côté du filet.

Règle 9 : LE CHOIX DU COTE ET DU SERVICE

Le choix du côté et le droit d'être serveur ou relanceur dans le premier jeu sont tirés au sort avant le commencement de l'échauffement. Le joueur/l'équipe favorisé(e) par le sort peut choisir :

- D'être serveur ou relanceur dans le premier jeu du match ; dans ce cas, l'adversaire (les adversaires) choisit (choisissent) le côté du court pour le premier jeu du match ; ou
- Le côté du court pour le premier jeu du match ; dans ce cas, l'adversaire (les adversaires) choisit (choisissent) de servir ou de relancer dans le premier jeu du match ; ou
- D'exiger de l'adversaire (des adversaires) de faire un des choix ci-dessus.

Cas 1 :

Les deux joueurs (les deux équipes) ont-ils (elles) le droit de modifier leur choix si l'échauffement a été interrompu et que les joueurs ont quitté le court ?

Décision

Oui. Le gagnant du tirage au sort demeure ; mais de nouveaux choix peuvent être faits par les deux joueurs/équipes.

Règle 10 : LE CHANGEMENT DE COTE

Les joueurs changent de côté à la fin du premier, du troisième et de tous les jeux impairs de chaque set. Les joueurs changent également de côté à la fin de chaque set, à moins que le nombre total de jeux dans ce set soit pair, auquel cas le changement ne s'effectue pas avant la fin du premier jeu du set suivant.

Pendant un jeu de tie-break, les joueurs changent de côté tous les six points.

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

Règle 11 : LA BALLE EN JEU

Sauf si une faute ou un let est annoncé, la balle est en jeu dès le moment où elle a été frappée par le serveur et reste en jeu jusqu'à ce que le point soit acquis.

Règle 12 : UNE BALLE TOMBE SUR LA LIGNE

Une balle touchant une ligne est considérée comme tombée à l'intérieur du court dont cette ligne est une limite.

Règle 13 : UNE BALLE TOUCHE UNE DEPENDANCE PERMANENTE

Si, après avoir touché le sol dans les limites de la surface de jeu, une balle en jeu touche une des dépendances permanentes du court, le joueur qui l'a frappée gagne le point. Au contraire, si c'est avant que la balle touche le sol, le joueur qui a frappé la balle perd le point.

Règle 14 : L'ORDRE DES SERVICES

A la fin de chaque jeu normal, le relanceur devient le serveur et le serveur devient le relanceur pour le jeu suivant.

En double, l'équipe désignée pour le service dans le premier jeu de chaque set décide quel joueur sert dans ce jeu. De même, avant le début du deuxième jeu, leurs adversaires décident quel joueur sert dans ce jeu. Le partenaire du joueur qui a servi dans le premier jeu sert dans le troisième jeu et le partenaire du joueur qui a servi dans le deuxième jeu sert dans le quatrième jeu. Cette rotation continue jusqu'à la fin du set.

Règle 15 : L'ORDRE DE RECEPTION EN DOUBLE

L'équipe désignée pour recevoir dans le premier jeu d'un set décide quel joueur reçoit le premier point dans le jeu. De même, avant le début du deuxième jeu, leurs adversaires décident quel joueur reçoit le premier point de ce jeu. Le joueur qui était le partenaire du relanceur pour le premier point du jeu reçoit le second point et cette rotation continue jusqu'à la fin du jeu et du set.

Après que le relanceur a renvoyé la balle, chaque joueur de l'équipe peut frapper la balle.

Cas 1 :

Un joueur d'une équipe de double est-il autorisé à jouer seul contre les adversaires ?

Décision

Non.

Règle 16 : LE SERVICE

Immédiatement avant de commencer à servir, le serveur est à l'arrêt avec les deux pieds derrière la ligne de fond (c'est-à-dire en dehors de la surface de jeu), et entre les prolongements imaginaires de la marque centrale et de la ligne de côté.

Le serveur lance alors, avec la main, la balle en l'air dans n'importe quelle direction et il la frappe de sa raquette avant que la balle ait touché le sol. Le service est considéré comme achevé au moment où la raquette du joueur frappe ou manque la balle. Un joueur ne pouvant employer qu'un seul bras est autorisé à utiliser la raquette pour le lancer de la balle.

Règle 17 : L'EXECUTION DU SERVICE

En exécutant le service dans un jeu normal, le serveur se tient alternativement derrière les moitiés du court, en commençant dans chaque jeu depuis la moitié droite du court.

Dans le jeu de tie-break, le service est exécuté alternativement derrière les moitiés du court, avec le premier service depuis la moitié droite du court.

Le service doit passer au-dessus du filet et toucher le sol à l'intérieur du carré de service opposé en diagonale, avant que le relanceur le renvoie.

Règle 18 : LA FAUTE DE PIED

Pendant toute l'exécution du service, le serveur ne peut pas :

- Changer de place en marchant ou en courant, sauf que de légers mouvements des pieds sont permis ; ou
- Toucher avec l'un ou l'autre pied la ligne de fond du court ; ou
- Toucher avec l'un ou l'autre pied la partie extérieure du prolongement imaginaire de la ligne de fond ; ou
- Toucher avec l'un ou l'autre pied le prolongement imaginaire de la marque centrale.

Si le serveur enfreint cette règle, c'est une «faute de pied».

Cas 1 :

Dans un match de simple, le serveur est-il autorisé à servir en se tenant derrière la portion de la ligne de fond située entre la ligne de côté de simple et la ligne de côté de double ?

Décision

Non.

Cas 2 :

Le serveur est-il autorisé à avoir un ou deux pieds au-dessus du sol ?

Décision

Oui.

Règle 19 : LA FAUTE DE SERVICE

Le service est faute si :

- Le serveur enfreint les règles 16, 17 ou 18 ; ou
- Le serveur manque la balle en essayant de la frapper ; ou
- La balle servie touche une dépendance permanente, un piquet de simple ou un poteau de double avant de toucher le sol ; ou
- La balle servie touche le serveur (ou le partenaire du serveur), ou quoi que le serveur ou le partenaire du serveur porte ou utilise.

Cas 1 :

Après avoir lancé la balle pour servir, le serveur décide de ne pas la frapper et la rattrape. Est-ce une faute ?

Décision

Non. Un joueur qui, après avoir jeté la balle pour servir, décide de ne pas la frapper est autorisé à rattraper la balle de la main ou de la raquette, ou à laisser rebondir la balle.

Cas 2 :

Pendant un simple joué sur un court avec des poteaux de double et des piquets de simple, la balle servie touche un piquet de simple et tombe ensuite dans les limites du carré de service. Est-ce une faute ?

Décision

Oui.

Règle 20 : LE SECOND SERVICE

Si le premier service est fauté, le serveur sert à nouveau sans délai, depuis la même moitié du court d'où la faute a été commise, sauf si ce premier service a été exécuté depuis la mauvaise moitié.

Règle 21 : QUAND SERVIR ET QUAND RECEVOIR ?

Le serveur ne doit exécuter le service que si le relanceur est prêt. Cependant, le relanceur doit jouer selon le rythme raisonnable du serveur et doit être prêt à relancer quand le serveur est prêt à servir.

Un relanceur qui tente de relancer le service est considéré comme étant prêt. S'il est démontré que le relanceur n'était pas prêt, le service ne peut être annoncé comme fauté.

Règle 22 : LE LET AU SERVICE

Le service est à remettre (let) si :

- a) La balle servie touche le filet, la sangle ou la bande et est bonne, ou, après avoir touché le filet, la sangle ou la bande, la balle servie touche le relanceur ou le partenaire du relanceur, ou tout objet qu'il porte ou utilise, avant de toucher le sol ; ou
- b) Le service est exécuté alors que le relanceur n'est pas prêt.

Dans le cas d'un service let, ce service concerné n'est pas comptabilisé et le serveur sert à nouveau ; cependant, un tel service let n'annule pas une faute antérieure.

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

Règle 23 : LE LET

Dans tous les cas où un let a été annoncé, sauf quand c'est un second service qui est let, le point entier est rejoué.

Cas 1 :

Alors qu'une balle est en jeu, une autre balle roule sur ou vers le court. Un let est annoncé. Le serveur avait préalablement servi une faute. Le let donne-t-il droit à un premier ou à un second service ?

Décision

Premier service. Le point entier doit être rejoué.

Règle 24 : UN JOUEUR PERD LE POINT

Le point est perdu si :

- a) Le joueur fait deux fautes de service consécutives ; ou
- b) Le joueur ne relance pas la balle en jeu avant qu'elle ait touché le sol deux fois consécutives ; ou
- c) Le joueur relance la balle en jeu de sorte qu'elle touche le sol, ou un objet, en dehors des lignes limitant le court de son adversaire ; ou
- d) Le joueur relance la balle en jeu de sorte qu'elle touche, avant de rebondir, une dépendance permanente ; ou
- e) Le joueur porte ou rattrape délibérément la balle en jeu sur sa raquette ou la touche volontairement plus d'une fois de la raquette ; ou
- f) Le joueur, ou la raquette (qu'il la tienne en main ou non), ou quoi que le joueur tienne ou porte, touche le filet, les poteaux et les piquets de simple, le câble, la sangle ou la bande, ou la surface de jeu de l'adversaire, aussi longtemps que la balle est en jeu ; ou
- g) Le joueur frappe la balle avant qu'elle ait franchi le plan du filet ; ou
- h) La balle en jeu touche le joueur ou quoi que le joueur tienne ou porte, excepté la raquette ; ou
- i) La balle en jeu touche la raquette que le joueur n'a plus en main ; ou
- j) Le joueur change volontairement et matériellement la forme de sa raquette quand la balle est en jeu ; ou
- k) En double, les deux joueurs touchent la balle en la relançant.

Cas 1 :

Lors d'un premier service, la raquette échappe de la main du serveur et touche le filet avant que la balle ait rebondi. Le service est-il fauté ou le serveur perd-il le point ?

Décision

Le serveur perd le point du fait que sa raquette touche le filet alors que la balle est en jeu.

Cas 2 :

Lors d'un premier service, la raquette échappe de la main du serveur et touche le filet après que la balle a rebondi hors des limites du carré de service. Ce service est-il fautive ou le serveur perd-il le point ?

Décision

Le service est fautive parce que la raquette a touché le filet alors que la balle n'était plus en jeu.

Cas 3 :

Dans un match de double, le partenaire du relanceur touche le filet avant que la balle de service touche le sol hors des limites du carré de service. Quelle est la décision correcte ?

Décision

L'équipe du relanceur perd le point parce que le partenaire du relanceur a touché le filet alors que la balle était en jeu.

Cas 4 :

Un joueur perd-il le point s'il traverse une ligne imaginaire dans le prolongement du filet, avant ou après avoir frappé la balle ?

Décision

Le joueur ne perd le point dans aucun des deux cas, du moment qu'il ne touche pas la surface de jeu de l'adversaire.

Cas 5 :

Un joueur est-il autorisé à sauter par-dessus le filet dans la surface de jeu de l'adversaire alors que la balle est en jeu ?

Décision

Non. Le joueur perd le point.

Cas 6 :

Un joueur jette sa raquette vers une balle en jeu. La raquette et la balle atterrissent sur le court dans la surface de jeu de l'adversaire (des adversaires) et celui-ci (ceux-ci) est (sont) incapable(s) de toucher la balle. Quel est le joueur qui perd le point ?

Décision

Le joueur qui a jeté sa raquette vers la balle perd le point.

Cas 7 :

Une balle qui vient d'être servie touche le relanceur (ou en double, le partenaire du relanceur) avant de rebondir sur le sol. Quel est le joueur qui gagne le point ?

Décision

Le serveur gagne le point, sauf si le service est let.

Cas 8 :

Un joueur se trouvant en dehors de la surface de jeu frappe la balle ou l'attrape avant qu'elle ait rebondi et réclame le point parce que la balle était manifestement en dehors des limites du jeu.

Décision

Le joueur perd le point, sauf si c'était un bon retour, auquel cas le jeu continue.

Règle 25 : UN BON RETOUR

Le retour est bon si :

- La balle touche le filet, les poteaux de simple ou les piquets de simple, la corde ou le câble métallique, la sangle ou la bande, pourvu qu'elle passe au-dessus de l'un d'eux et tombe sur le sol à l'intérieur de la surface de jeu, excepté ce qui est stipulé dans les règles 2 et 24 d) ; ou
- La balle, servie ou relancée, tombe sur le court dans les limites réglementaires du jeu, mais retourne, par un effet quelconque, de l'autre côté du filet, ou y est repoussée par le vent, et si le joueur dont c'est le tour de jouer la balle, la frappe par-dessus le filet, pourvu que, par ailleurs, le coup soit bon et qu'il ne contrevienne pas à la règle 24 ; ou
- La balle est relancée extérieurement au piquet de simple, soit au-dessus, soit au-dessous du niveau supérieur du filet, même si elle touche le piquet de simple, mais à condition qu'elle touche le court dans les limites réglementaires du jeu, excepté ce qui est stipulé dans les règles 2 et 24 d) ; ou
- La balle passe sous le câble du filet, entre le piquet de simple et le poteau de double adjacent, sans toucher ni la corde, ni le filet, ni le poteau de double, et tombe dans les limites réglementaires du jeu ; ou



- e) La raquette tenue par un joueur passe par-dessus le filet après qu'il a frappé la balle de son propre côté du filet, et la balle tombe dans les limites réglementaires du jeu ; ou
- f) Le joueur réussit à frapper la balle en jeu, qui vient de toucher une autre balle laissée sur sa surface de jeu.

Cas 1 :

Un joueur relance une balle qui ensuite touche un piquet de simple et tombe dans les limites réglementaires du jeu. Est-ce un bon retour ?

Décision

Oui. Cependant, si la balle est un service qui touche le piquet de simple, le service est faute.

Cas 2 :

Une balle en jeu heurte une autre balle qui a été laissée sur la surface de jeu. Quelle est la décision correcte ?

Décision

Le jeu continue. Cependant, s'il n'est pas évident pour l'arbitre que c'est la balle actuellement en jeu qui a été relancée, un let doit être annoncé.

Règle 26 : UN JOUEUR GENE

Si un joueur est gêné dans l'exécution du point par un acte volontaire de son (ses) adversaire(s), le joueur gagne le point.

Cependant, le point est rejoué si un joueur est gêné dans l'exécution du point soit par un acte involontaire de son (ses) adversaire(s), soit par quelque chose ne dépendant pas de son contrôle (n'incluant pas une dépendance permanente du court).

Cas 1 :

Une double touche involontaire est-elle une gêne ?

Décision

Non. (voir aussi la règle 24 e)

Cas 2 :

Un joueur prétend avoir interrompu le jeu du fait qu'il pensait que son (ses) adversaire(s) était (étaient) gêné(s). Y a-t-il gêne ?

Décision

Non. Le joueur perd le point.

Cas 3 :

Une balle en jeu touche un oiseau volant au-dessus du court. Y a-t-il gêne ?

Décision

Oui. Le point est rejoué.

Cas 4 :

Pendant un échange, une balle ou un autre objet qui était resté sur le sol au moment où la balle a été mise en jeu, gêne le joueur. Y a-t-il gêne ?

Décision

Non.

Cas 5 :

En double, où le partenaire du serveur et le partenaire du relanceur sont-ils autorisés à se placer ?

Décision

Le partenaire du serveur et le partenaire du relanceur peuvent se placer où ils le désirent, de leur côté du filet, à l'intérieur ou à l'extérieur des limites réglementaires du jeu. Cependant, si un joueur est la source d'une gêne pour son (ses) adversaire(s), la règle de la gêne est d'application.

Règle 27 : LA CORRECTION DES ERREURS

En principe, quand une erreur concernant le respect des règles du jeu est découverte, tous les points joués antérieurement demeurent. Les erreurs ainsi découvertes sont corrigées comme suit :

- a) Pendant un jeu normal ou un jeu de tie-break, si un joueur sert depuis la mauvaise moitié du court, on corrige dès que l'erreur est découverte et le serveur sert depuis la moitié correcte du court, en concordance avec le score. Un service faute qui a été effectué avant que l'erreur ait été découverte, demeure.
- b) Pendant un jeu normal ou un jeu de tie-break, si les joueurs sont du mauvais côté du court, l'erreur est corrigée dès qu'elle est découverte et le serveur servira du côté correct du court, en concordance avec le score.
- c) Si un serveur sert en dehors de son tour pendant un jeu normal, le joueur qui aurait dû servir servira dès que l'erreur aura été découverte. Cependant, si le jeu est terminé avant que l'erreur soit découverte, l'ordre des services restera comme modifié. Dans ce cas, tout changement de balles à faire après un nombre initialement prévu de jeux devra se faire un jeu plus tard qu'initialement prévu.
- d) Si un joueur sert en dehors de son tour dans un jeu de tie-break et que l'erreur est découverte alors qu'un nombre pair de points ont été joués, l'erreur est corrigée immédiatement. Si l'erreur est découverte après qu'un nombre impair de points ont été joués, l'ordre des services restera comme modifié.
- Une faute qui a été servie par l'adversaire (les adversaires) avant que cette erreur ait été découverte, n'est pas comptée. En double, si les partenaires d'une équipe servent en dehors de leur tour, une faute qui a été servie avant que l'erreur ait été découverte, demeure.
- e) Pendant un jeu normal ou un jeu de tie-break en double, s'il y a une erreur dans l'ordre de réception, elle est maintenue comme modifiée jusqu'à la fin du jeu dans lequel l'erreur a été constatée. Pour le jeu suivant dans lequel ils sont relanceurs dans ce set, les partenaires reprennent l'ordre original de réception.
- f) Si, par erreur, un jeu de tie-break est entamé à 6-6 alors qu'il avait été prévu un set avec avantage, l'erreur est immédiatement corrigée si un seul point a été joué. Si l'erreur est découverte alors que le deuxième point est en jeu, le set continue comme un set avec tie-break.
- g) Si, par erreur, un jeu normal est entamé à 6-6, alors qu'il avait été prévu un set avec tie-break, l'erreur est immédiatement corrigée si un seul point a été joué. Si l'erreur est découverte alors que le deuxième point est en jeu, le set est poursuivi comme un set avec avantage jusqu'à ce que le score atteigne éventuellement huit jeux partout (ou un nombre pair plus élevé pour chaque joueur), auquel cas un jeu de tie-break est disputé.
- h) Si, par erreur, un set avec avantage ou un set avec tie-break est entamé alors qu'il avait été prévu que le set décisif serait disputé sous la forme d'un match tie-break, l'erreur est immédiatement corrigée si un seul point a été joué. Si l'erreur est découverte alors que le deuxième point est en jeu, le set continue avec l'un ou l'autre procédé jusqu'à ce qu'un joueur (une équipe) gagne trois jeux (et donc le set) ou jusqu'à ce que le score atteigne deux jeux partout ; alors un match tie break est disputé. Cependant, si l'erreur est découverte après le début du second point du cinquième jeu, le set continue comme un set normal avec tie-break (cf. appendice V).
- i) Si les balles ne sont pas changées conformément à la séquence prévue, l'erreur est corrigée quand le joueur (l'équipe) qui devait servir avec de nouvelles balles doit servir dans un nouveau jeu. Après cela, les balles sont changées de façon que le nombre de jeux entre les changements des balles soit celui initialement prévu. Les balles ne peuvent être changées en cours de jeu.

Règle 28 : LE ROLE DES OFFICIELS SUR LE COURT

Pour les matches où des officiels sont désignés, leurs rôles et leurs responsabilités peuvent être trouvés dans l'appendice VI.

Règle 29 : LE JEU CONTINU ET LES PERIODES DE REPOS

En principe, le jeu doit être continu, depuis le moment où le match commence (quand le premier service du match est exécuté) jusqu'à ce que le match soit achevé.

- a) Entre les points, un maximum de vingt secondes est accordé. Lorsque les joueurs changent de côté à la fin d'un jeu, un maximum de nonante secondes de repos est accordé. Cependant, après le premier jeu de chaque set et pendant le jeu de tie-break, le jeu est continu et les joueurs changent de côté sans repos.
- A la fin de chaque set, il y a un repos d'un maximum de cent vingt secondes.
- Le temps de repos commence au moment où un point s'achève et se termine au moment où le premier service du point suivant est exécuté.
- Les organisateurs de circuits professionnels peuvent demander à l'I.T.F. l'autorisation d'accroître les nonante secondes accordées aux joueurs lors des changements de côté et les cent vingt secondes accordées aux joueurs en fin de set.
- b) Si, pour des raisons indépendantes de la volonté du joueur, un vêtement, une chaussure ou une pièce d'équipement indispensable (à l'exception de la raquette) est cassé, déchiré ou doit être remplacé, le joueur se voit accorder un délai raisonnable pour résoudre le problème.
- c) Si aucun délai supplémentaire n'est accordé pour permettre à un joueur de retrouver sa condition physique. Cependant, un joueur souffrant d'un mal qui nécessite un traitement médical peut se voir accorder une interruption de trois minutes pour traitement médical afin de soigner ce mal.
- Un nombre limité de délais pour les toilettes et les changements de vêtement et d'équipement peut aussi être accordé, si ceci a été préalablement annoncé dans l'épreuve.
- En cas de crampes, un joueur peut recevoir le traitement pendant le changement de côté ou en fin de set. Ce n'est plus considéré comme un traitement médical (Medical Time out).

Si le joueur a des crampes pendant le jeu et qu'il veut être soigné directement, il doit abandonner les jeux jusqu'au changement de côté.

En cas de présence d'un kiné ou d'un médecin, celui-ci est habilité à diagnostiquer s'il s'agit ou non de crampes.

Il peut y avoir 2 traitements supplémentaires pour crampes aux changements de côté qui ne doivent pas être nécessairement consécutifs.

- d) Si cela a été annoncé préalablement, un temps de repos peut être pris après le troisième set d'un match disputé au meilleur des cinq sets, et après le deuxième set d'un match disputé au meilleur des trois sets.
- e) La durée de l'échauffement est de cinq minutes maximum, sauf s'il en a été décidé autrement par le comité organisateur.

Règle 30 : LE COACHING

Le coaching à un joueur est considéré comme étant communication, conseil ou instruction de toute nature, audible ou visible, transmis de n'importe quelle manière à un joueur.

Dans les compétitions par équipes où il y a un capitaine d'équipe assis sur le court, le capitaine ne peut coacher le(s) joueur(s) que pendant le repos de set et quand les joueurs changent de côté en fin de jeu, mais pas quand les joueurs changent de côté après le premier jeu de chaque set et pendant un jeu de tie-break.

Dans tous les autres matches, le coaching n'est pas autorisé.

Cas 1 :

Un joueur peut-il être coaché si le coaching lui est donné par des signaux discrets ?

Décision

Non.

Cas 2 :

Un joueur peut-il être coaché quand le jeu est interrompu ?

Décision

Oui.

Cas 3 :

Est-ce qu'un joueur peut recevoir des conseils sur le court pendant une partie ?

Décision

Les organismes d'accréditation peuvent demander à l'ITF la permission de donner des conseils sur le court. Lors d'épreuves dans lesquelles il est permis de donner des conseils sur le court, des entraîneurs désignés peuvent pénétrer sur le court et donner des conseils à leurs joueurs suivant les procédures adoptées par l'organisme d'accréditation.

Règle 31 : TECHNOLOGIE D'ANALYSE DE PERFORMANCE DU JOUEUR

La technologie d'analyse de performance du joueur, qui est approuvée pour le jeu selon les Règles du Tennis, doit être conforme aux spécifications indiquées dans l'appendice III.

La Fédération Internationale de Tennis statue sur la question de savoir si un tel équipement est approuvé ou non. 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, fédération nationale ou membres d'une telle fédération. Ces décisions et requêtes seront effectuées conformément à la Procédure de Contrôle et d'Audition établie par la Fédération Internationale de Tennis. (Voir Appendice XI).

LES REGLES 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.

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 ne rebondisse 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 considéré comme faisant 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:

- i. 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.
- ii. 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.

- iii. 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.

d. Le Joueur perd le point si :

- i. Il ne peut renvoyer la balle avant qu'elle n'ait rebondi trois fois ; ou
- ii. Conformément à l'alinéa e) 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
- iii. Il ne garde pas le contact de l'une des deux fesses avec son fauteuil lorsqu'il frappe la balle.

e. Le fauteuil roulant

Les fauteuils roulants utilisés dans toutes les compétitions se déroulant selon les règles du tennis en fauteuil roulant doivent être conformes aux spécifications suivantes:

- i. le fauteuil roulant peut être fabriqué en n'importe quel matériau à condition que celui-ci ne soit pas réfléchissant et ne cause pas de gêne à l'adversaire.
- ii. les roues doivent avoir une seule jante pour la propulsion. Tout changement au fauteuil roulant donnant au joueur un avantage mécanique, tel que des leviers ou des boîtes de vitesses, est interdit. En cours de jeu normal, les roues ne doivent pas laisser de marques permanentes sur la surface du cours, ou endommager celle-ci.
- iii. conformément à la règle e(v), les joueurs ne doivent utiliser que les roues (y compris la jante) pour propulser le fauteuil roulant. Aucun système de direction, freinage ou changement de vitesse ou autre appareil pouvant assister au fonctionnement du fauteuil roulant, y compris les systèmes d'entreposage d'énergie, n'est autorisé.
- iv. la hauteur du siège (y compris coussin) doit être fixe et le fessier du joueur doit rester en contact avec le siège quand il joue pour un point. Des attaches peuvent être utilisées pour maintenir le joueur dans le fauteuil.
- v. les joueurs satisfaisant aux exigences de la règle 4.5 du manuel de classification de l'ITF sont autorisés à utiliser des fauteuils propulsés par moteur(s) électrique(s) ("fauteuil roulant électrique"). Les fauteuils électriques ne doivent pas pouvoir dépasser une vitesse de 15 km/h dans aucune direction et doivent être contrôlés uniquement par le joueur.
- vi. des demandes de modifications des fauteuils roulants peuvent être déposées en cas de raison médicale valable. Ces demandes sont à déposer auprès de la commission ITF de la science et de la médecine dans un délai minimum de 60 jours avant l'usage anticipé dans une épreuve homologuée par l'ITF. Conformément à l'annexe A des règlements applicables au tennis en fauteuil roulant, il est possible de faire appel si une proposition de modification est rejetée.

f. Propulsion du fauteuil avec le pied

- i. Si un joueur n'a pas la capacité de propulser le fauteuil avec les roues il/elle est autorisé(e) à propulser ce fauteuil avec un pied.
- ii. Même dans le cas ou conformément à la clause e) i. ci-dessus un joueur est autorisé à propulser son fauteuil avec un pied, aucune partie du pied de ce joueur ne doit entrer en contact avec le sol:
 - a) durant le mouvement en avant pour frapper la balle, y compris le moment où la raquette frappe la balle;
 - b) au service, à partir du moment où le joueur commence son geste jusqu'à ce que la raquette frappe la balle.
- iii. Tout joueur contrevenant à cette Règle perd le point.

g. Tennis en fauteuil roulant / tennis pour joueurs valides

Lors d'une partie de simple ou de double mettant en présence, avec ou contre, 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. Dans ce cas, le joueur en fauteuil roulant a droit à deux rebonds, le joueur valide à un seul.

Note: La définition de partie inférieure est la suivante: - les membres inférieurs, y compris fesses, hanches, cuisses, jambes, chevilles et pieds.

MODIFICATIONS AUX REGLES DU JEU

Le texte officiel des règles de tennis sera toujours le texte en anglais et aucun changement ni interprétation de ces règles ne peut être fait sauf à l'assemblée générale annuelle du conseil, qui peut seule modifier ou interpréter ces règles, pour autant que la demande et la proposition de modification parviennent à la Fédération en conformité avec l'article 17 de la constitution de l'I.T.F. Limited (notification de propositions). Une telle proposition ou une autre de même nature exige une majorité de deux tiers des votes exprimés pour être adoptée.

Toute modification ainsi décidée ne prendra effet qu'à partir du 1^{er} janvier de l'année suivante, à moins que l'assemblée, à une majorité des deux tiers, n'en décide autrement.

Le comité de direction peut toutefois trancher toutes les questions urgentes d'interprétation, sous réserve de ratification à l'assemblée générale qui suit.

Cette règle ne pourra être modifiée à aucun moment, sans le consentement unanime d'une assemblée générale du conseil.

APPENDICE I

LA BALLE

CLASSIFICATION DE LA VITESSE DE LA SURFACE DE JEU

Il est possible de télécharger la version française sur le site de l'I.T.F.:
<http://www.itftennis.com/technical/publications/rules/overview.aspx>.

APPENDICE II

LA RAQUETTE

Il est possible de télécharger la version française sur le site de l'I.T.F.:
<http://www.itftennis.com/technical/publications/rules/overview.aspx>.

APPENDICE III

TECHNOLOGIE D'ANALYSE DE PERFORMANCE DU JOUEUR

Il est possible de télécharger la version française sur le site de l'I.T.F.:
<http://www.itftennis.com/technical/publications/rules/overview.aspx>.

APPENDICE IV

LA PUBLICITÉ

Il est possible de télécharger la version française sur le site de l'I.T.F.:
<http://www.itftennis.com/technical/publications/rules/overview.aspx>.

APPENDICE V

PROCEDURES ET METHODES DE DECOMPTE DES POINTS ALTERNATIVES

Il est possible de télécharger la version française sur le site de l'I.T.F.:
<http://www.itftennis.com/technical/publications/rules/overview.aspx>.

APPENDICE VI

ROLES RESPECTIFS DES OFFICIELS

Il est possible de télécharger la version française sur le site de l'I.T.F.:
<http://www.itftennis.com/technical/publications/rules/overview.aspx>.

APPENDICE VII

COMPETITION OFFICIELLE DE TENNIS POUR LES 10 ANS ET MOINS

Il est possible de télécharger la version française sur le site de l'I.T.F.:
<http://www.itftennis.com/technical/publications/rules/overview.aspx>.

APPENDICE VIII

PLAN DU COURT

Il est possible de télécharger la version française sur le site de l'I.T.F.:
<http://www.itftennis.com/technical/publications/rules/overview.aspx>.

APPENDICE IX

SUGGESTIONS POUR LE MARQUAGE DU COURT

Il est possible de télécharger la version française sur le site de l'I.T.F.:
<http://www.itftennis.com/technical/publications/rules/overview.aspx>.

APPENDICE X

LES REGLES DU BEACH TENNIS

Il est possible de télécharger la version française sur le site de l'I.T.F.:
<http://www.itftennis.com/technical/publications/rules/overview.aspx>.

APPENDICE XI

PROCEDURE DE CONTROLE ET D'AUDITION DES REGLES DU TENNIS

Il est possible de télécharger la version française sur le site de l'I.T.F.:
<http://www.itftennis.com/technical/publications/rules/overview.aspx>.