

# LES RÈGLES DU TENNIS



2003



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS

# JEU DE SIMPLE

## RÈGLE 1 • DIMENSIONS ET ÉQUIPEMENT

Le court est un terrain rectangulaire de 23,77 m de long (78 feet) sur 8,23 m de large (27 feet). Il est divisé au milieu par un filet suspendu à une corde ou à un câble métallique d'un diamètre maximum de 0,8 cm (1/3 inch), dont les extrémités sont fixées à (ou passent sur la partie supérieure de) deux poteaux de section carrée, de 15 cm de côté au maximum, ou circulaire de 15 cm de diamètre au maximum. Ces poteaux ne doivent pas dépasser le haut de la corde ou du câble de plus de 2,5 cm (1 inch). Le centre de ces poteaux doit être situé à l'extérieur du court, à 0,914 m (3 feet) des lignes de côté et la hauteur des poteaux doit être telle que le haut de la corde ou du câble métallique soit à 1,07 m du sol.

Quand un court est utilisé pour un simple avec un filet de double, le filet doit être maintenu à une hauteur de 1,07 m au moyen de piquets de simple de section carrée, de 7,5 cm de côté au maximum, ou circulaire de 7,5 cm de diamètre au maximum. Le centre de ces piquets de simple doit être situé à 0,914 m en dehors des lignes de simple de chaque côté du court.

Le filet doit être tendu complètement de manière à remplir 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, il doit y être retenu par une sangle entièrement blanche de 5 cm de large maximum. Une bande large de 5 cm au moins et de 6,5 cm au plus doit recouvrir le câble ou la corde ainsi que la partie supérieure du filet. Elle doit être entièrement blanche.

Il ne doit y avoir aucune publicité sur la sangle, la bande ou les piquets de simple. La publicité est autorisée sur le filet à condition qu'elle soit placée au maximum à 91,4 cm (3 feet) du poteau de double et doit être faite de telle sorte que l'on puisse voir à travers le filet. Cette publicité ne doit comporter ni blanc, ni jaune.

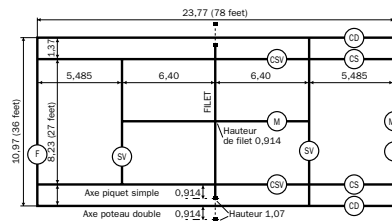
Les lignes marquant les extrémités et les côtés du court sont appelées respectivement lignes de fond et lignes de côté. De chaque côté du filet et parallèlement à celui-ci sont tracées à une distance de 6,40 m (21 feet) les lignes de service. L'espace compris de chaque côté du filet, entre la ligne de service et les lignes de côté, est divisé en deux parties égales, appelées carrés de service, par une ligne médiane de service, large de 5 cm (2 inches), tracée à égale distance des lignes de côté et parallèlement à celles-ci. Chaque ligne de fond est coupée par une ligne de 10 cm (4 inches) de long et 5 cm (2 inches) de large, appelée marque centrale. Celle-ci constitue le prolongement imaginaire de la ligne médiane de service et doit être tracée à l'intérieur du court perpendiculairement à la ligne de fond et en contact avec celle-ci. Les autres lignes ne doivent pas avoir moins de 2,5 cm ni plus de 5 cm de largeur, sauf les lignes de fond qui peuvent mesurer, au plus, 10 cm de large, toutes les mesures étant faites depuis l'extérieur des lignes. Toutes les lignes doivent être d'une couleur uniforme.

Si des panneaux ou quelque autre matériel que ce soit sont placés au fond du court, ils ne doivent comporter ni blanc, ni jaune. Une couleur claire n'est autorisée que si elle ne constitue pas une gêne pour les joueurs.

Si des publicités sont placées sur les chaises des juges de lignes assis en fond de court, elles ne peuvent comporter ni blanc ni jaune. Une couleur claire n'est autorisée que si elle ne constitue pas une gêne pour les joueurs.

**Nota 1 :** Pour la Coupe Davis, la Fed Cup et les championnats officiels de la F.I.T., des conditions spécifiques ayant trait au recul en fond de court et au dégagement sur les côtés sont requises, et indiquées dans les règlements respectifs de ces compétitions.

**Nota 2 :** Dans les clubs, il doit y avoir un recul minimum de 5,50 mètres (18 feet) derrière chaque ligne de fond, et un dégagement minimum de 3,05 mètres (10 feet) sur les côtés.



Lignes : F : Fond – M : médiane – SV : service – CS : côté simple – CD : côté double CSV : côté simple et service – MC : marque centrale – Largeur des lignes F : 0,05 m à 0, 10 m – M : 0,05 m – Autres lignes : 0,025 m à 0,05 m – Dégagement minimum : Fond : 5,50 m – côté : 3,05 m.

## RÈGLE 2 • LES DÉPENDANCES PERMANENTES

Les dépendances permanentes du court ne comprennent pas seulement le filet, les poteaux, les piquets de simple, la corde ou le câble métallique, la sangle et la bande, mais aussi partout où il en existe, les entourages de fond et de côté, les tribunes, les sièges fixes ou mobiles, les chaises placées autour du court et leurs occupants et toutes les autres dépendances situées autour et au-dessus du court, ainsi que l'arbitre, le juge de filet, le juge des fautes de pied, les juges de lignes et les ramasseurs de balles quand ils sont à leurs places respectives.

**Nota :** Dans cet article, le terme « arbitre » désigne les personnes ayant droit à un siège sur le court, ainsi que toutes les personnes appelées à assister l'arbitre pendant la partie.

## RÈGLE 3 • LA BALLE

a. La surface extérieure de la balle doit être unie, consistant en une couverture de tissu, et de couleur blanche ou jaune. S'il y a un raccord, il doit être sans couture.

b. Les dimensions de la balle doivent être conformes aux normes spécifiées à l'annexe 1, section 4, des présentes règles du jeu (réglementation des tests relatifs à la règle 3). Le poids de la balle doit être de 56,00 grammes au minimum et de 59,4 grammes au maximum.

c. Il existe plusieurs types de balles. Le rebond de la balle tombant d'une hauteur de 254,00 cm sur une surface plane et dure (en béton par exemple) doit être au minimum de 134,62 cm et inférieur à 147,32 cm.

Soumise à une charge de 8,165 kg (18 pounds) :

- Une balle de type 1 (vitesse rapide) doit avoir une "déformation à l'arrivée" supérieure à 0,495 cm et inférieure à 0,597 cm et une "déformation au renvoi" supérieure à 0,637 cm et inférieure à 0,914 cm.

- Une balle de type 2 (vitesse moyenne) ou une balle de type 3 (vitesse lente) doit avoir une "déformation à l'arrivée" supérieure à 0,559 cm et inférieure à 0,737 cm et une "déformation au renvoi" supérieure à 0,8 cm et inférieure à 1,080 cm.

- La mesure de ces deux déformations est obtenue en faisant pour chacune d'elles la moyenne de trois lectures sur trois axes différents de la balle, et dans chacun des deux cas, deux lectures ne doivent pas différer de plus de 0,076 cm.

# JEU DE SIMPLE

Les Règles du tennis



**d.** Pour le jeu à une altitude supérieure ou égale à 1219 m au-dessus du niveau de la mer, deux types de balles supplémentaires peuvent être utilisés :

- Le premier type est identique à la balle de type 2 (vitesse moyenne) décrite ci-dessus, excepté que le rebond de la balle devra être de plus de 121,92 cm et de moins de 134,62 cm et que la balle devra avoir une pression interne supérieure à la pression externe. On appelle couramment ce type de balles, balles pressurisées.

- Le deuxième type est identique à la balle de type 2 (vitesse moyenne) décrite ci-dessus sauf que les balles devront avoir un rebond de plus de 134,62 cm et de moins de 147,32 cm, une pression interne plus ou moins égale à la pression externe et avoir été acclimatées pendant deux mois à l'altitude du tournoi en question – ce sont des balles appelées non pressurisées ou pressurisées à zéro.

- Il existe un troisième type de balle recommandé pour le jeu à une altitude supérieure à 1219 m au-dessus du niveau de la mer, il s'agit de la balle de type 3 telle que définie ci-dessus.

**e.** Tous les contrôles concernant le rebond, les dimensions et la déformation de la balle seront exécutés conformément aux instructions contenues dans l'annexe jointe.

**f.** La Fédération Internationale de Tennis statuera sur la question de savoir si une balle ou tout prototype est conforme au cahier des charges ci-dessus ou est approuvé autrement, 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 membre d'une telle association. Ces décisions et requêtes seront effectuées conformément à la procédure de contrôle et d'audience établie par la Fédération Internationale de Tennis, dont on pourra obtenir un exemplaire auprès de la Fédération.

**Nota :** Toute balle utilisée dans un tournoi où s'appliquent les présentes règles du jeu doit figurer sur la liste officielle des balles homologuées, publiée par la F.I.T.

4

**Cas 1** - Quel type de balle utiliser en fonction de la surface de jeu ?

*Décision :* Les règles du jeu définissent trois types de balle, toutefois :

**a-** La balle de type 1 (vitesse rapide) est destinée à être utilisée sur des surfaces lentes ;

**b-** La balle de type 2 (vitesse moyenne) est destinée à être utilisée sur des surfaces moyennement rapides ;

**c-** La balle de type 3 (vitesse lente) est destinée à être utilisée sur des surfaces rapides.

## RÈGLE 4 • LA RAQUETTE

Les raquettes qui ne respectent pas les spécifications suivantes ne sont pas autorisées pour la compétition.

**a.** Le tamis de la raquette doit être plat et constitué d'un ensemble de cordes croisées, reliées à un cadre et alternativement entrelacées ou fixées à leurs points de croisement. L'ensemble du cordage doit être homogène dans son ensemble et en particulier pas moins dense au centre qu'en 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.

Le cordage doit être libre de tout ajout ou protubérance, autres que ceux utilisés uniquement et spécialement pour limiter ou empêcher l'usure ou la vibration, et dont la dimension et la position doivent être estimées raisonnables pour cet office.

**b.** Pour le jeu professionnel, le cadre de la raquette ne pourra pas dépasser 73,66 cm en longueur totale (manche compris), à dater du 1<sup>er</sup> janvier 1997. Pour le

jeu non professionnel, le cadre de la raquette ne pourra dépasser 73,66 cm de longueur totale (manche compris), à dater du 1<sup>er</sup> janvier 2000. Jusqu'au 1<sup>er</sup> janvier 2000, la longueur de la raquette ne pourra, pour le jeu non professionnel, dépasser 81,28 cm. Le cadre de la raquette ne devra pas dépasser 31,75 cm de largeur totale. La surface cordée ne peut dépasser 39,37 cm de longueur totale et 29,21 cm de largeur totale.

**c.** La raquette, manche compris, doit être libre de tout ajout, et ne doit être équipée d'aucun système, autre que ceux utilisés uniquement et spécialement pour limiter ou empêcher l'usure ou la vibration, ou pour équilibrer le poids, et dont la dimension et la position doivent être estimées raisonnables pour cet office.

**d.** L'ensemble de la raquette, manche et cordage compris, 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 son rendement. Aucune source d'énergie susceptible de modifier les caractéristiques de jeu de la raquette ne peut être intégrée ou attachée à la raquette.

**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.

**Cas 2** - Est-ce que l'ensemble des cordes d'une raquette est considéré comme étant uniforme et plat si les cordes sont sur des plans différents ?

*Décision* : Non.

**Cas 3** - Le cordage d'une raquette peut-il être muni d'un système amortissant les vibrations et, dans l'affirmative, où doit-il être placé ?

*Décision* : Oui, mais ce système ne peut être placé qu'en dehors de la surface où les cordes s'entrecroisent.

**Cas 4** - En cours de jeu, un joueur casse accidentellement les cordes de sa raquette : peut-il continuer à jouer dans ces conditions ?

*Décision* : Oui.

**Cas 5** - Est-il autorisé d'intégrer à la raquette une pile qui modifie ses caractéristiques de jeu ?

*Décision* : Non. L'ajout d'une pile est interdit car celle-ci constitue une source d'énergie, il en est de même pour les cellules à énergie solaire ou autre équipement similaire.

### RÈGLE 5 • SERVEUR - RELANCEUR

Les joueurs se tiennent de part et d'autre du filet. Le premier qui lance la balle s'appelle le serveur, son adversaire le relanceur.

**Cas 1** - En exécutant un coup, un joueur perd-il le point s'il dépasse la ligne imaginaire dans le prolongement du filet : avant de frapper la balle ou après avoir frappé la balle ?

*Décision* : Dans les deux cas, il ne perd pas le point en dépassant cette ligne imaginaire, à condition qu'il ne pénètre pas dans les limites du court de son adversaire (règle 20-e).

Si l'adversaire a été gêné, il peut réclamer de l'arbitre une décision en vertu des règles 21 et 25.

**Cas 2** - Le serveur demande que le relanceur se tienne à l'intérieur des lignes qui délimitent le court. Est-ce nécessaire ?

*Décision* : Non. Le relanceur peut se tenir où il veut de son côté du filet.



# JEU DE SIMPLE

## RÈGLE 6 • LE TIRAGE AU SORT

Le choix du côté et le droit d'être serveur ou relanceur dans le premier jeu sont tirés au sort. Le joueur qui gagne le tirage au sort peut choisir lui-même ou obliger son adversaire à choisir :

- a. le droit d'être serveur ou relanceur : dans ce cas, l'adversaire choisira le côté ;
- b. le côté ; dans ce cas, l'adversaire choisira s'il veut être serveur ou relanceur.

**Cas 1** - Les joueurs ont-ils le droit de modifier leur choix si la partie est reportée ou interrompue avant d'avoir commencé ?

*Décision* : Oui. Le tirage au sort n'a pas à être refait, mais les joueurs peuvent faire de nouveau leur choix pour ce qui est du service ou du côté.

## RÈGLE 7 • LE SERVICE

Le service doit être exécuté comme suit : immédiatement avant de commencer à servir, 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 de sa raquette avant qu'elle n'ait touché le sol. Le service est considéré comme achevé au moment du choc de la raquette et de la balle. Un joueur n'ayant l'usage que d'un bras pourra utiliser sa raquette pour lancer la balle en l'air.

**Cas 1** - Dans une partie de simple, le serveur peut-il se tenir derrière la partie de la ligne de fond située entre les lignes de côté du court de simple et du court de double ?

*Décision* : Non.

**Cas 2** - Si, en servant, un joueur lance en l'air deux ou plusieurs balles au lieu d'une seule, ce joueur perd-il le service ?

*Décision* : Non. Un «let» doit être annoncé, mais si l'arbitre considère l'action comme volontaire, il peut prendre une décision d'après la règle 21.

## RÈGLE 8 • FAUTE DE PIED

Pendant toute la durée du service, le serveur doit :

- ne pas changer de place, que ce soit en marchant ou en courant. Le serveur ne doit pas être, à la suite de légers déplacements n'ayant pas modifié sa position première, considéré comme ayant changé de place, que ce soit en marchant ou en courant ;
- ne toucher avec aucun de ses pieds toute partie du court autre que celle située derrière la ligne du fond, entre les prolongements imaginaires de la marque centrale et de la ligne de côté.

## RÈGLE 9 • DIFFÉRENTES MOITIÉS DU COURT

a. En exécutant le service, le serveur doit se tenir alternativement derrière la moitié droite et la moitié gauche du court en commençant à droite dans chaque jeu. Si un service est délivré de la mauvaise moitié du court sans qu'on s'en aperçoive, tous les points marqués à la suite de ce ou ces services incorrects restent acquis, mais l'erreur de position doit être corrigée dès qu'elle est découverte.

b. La balle de service doit passer au-dessus du filet et toucher le sol dans le carré de service opposé en diagonale, ou sur l'une des lignes qui limitent ce carré, avant que le relanceur ne la renvoie.

**RÈGLE 10 • FAUTE DE SERVICE**

Il y a faute de service :

- a. si le serveur commet une infraction aux règles 7, 8 ou 9 (b) ;
- b. s'il manque la balle en essayant de la frapper ;
- c. si, avant de toucher le sol, la balle de service touche une des dépendances permanentes du court (autre que le filet, la sangle ou la bande).

**Cas 1** - Après avoir lancé sa balle en l'air pour servir, le joueur décide de ne pas la frapper et la saisit. Y a-t-il faute ?

*Décision* : Non.

**Cas 2** - Sur un service dans une partie de simple, jouée sur un court de double avec des poteaux de double et des piquets de simple, la balle frappe un piquet de simple, puis touche le sol dans les limites du bon carré de service. Y a-t-il faute ou «let» ?

*Décision* : Il y a faute de service, car le piquet de simple, le poteau de double et la partie du filet ou de la bande qui se trouve entre ces poteaux sont des dépendances permanentes du court (règles 2 et 10, et note à la règle 24).

**RÈGLE 11 • SECOND SERVICE**

Après une faute (s'il s'agit de la première), le serveur doit servir de nouveau depuis la même moitié du court que celle d'où la faute a été commise. Si le service a été effectué de la mauvaise moitié du court, alors, conformément à la règle 9, le serveur sera autorisé à servir une seule balle depuis l'autre moitié du court.

**Cas 1** - Un joueur sert de la mauvaise moitié du court. Il perd le point puis prétend qu'il y avait faute du fait de sa position erronée.

*Décision* : Le point est maintenu tel qu'il a été joué et le service suivant sera délivré de la bonne moitié du court, en conformité avec le score.

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

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

**RÈGLE 12 • LE RELANCEUR DOIT ÊTRE PRÊT**

Le serveur ne doit exécuter le service que si le relanceur est prêt. Si ce dernier tente de retourner le service, il est censé avoir été prêt. Si le relanceur déclare qu'il n'est pas prêt, il ne peut toutefois pas demander qu'une faute soit comptée parce que la balle n'est pas tombée dans le carré de service.

**RÈGLE 13 • LET**

Chaque fois qu'une balle aura été déclarée «let», conformément aux règles, ou s'il y a lieu de provoquer une interruption du jeu, l'interprétation est la suivante :

- a. s'il est uniquement question du service, on rejoue la balle de service déclarée «let» ;
- b. en toute autre circonstance, le point, entier, est rejoué.

**Cas 1** - Un service est interrompu pour une raison non prévue par la règle 14. Le service doit-il seul être rejoué ?

*Décision* : Non. Le point tout entier doit être rejoué.

**Cas 2** - Si une balle en jeu se déchire ou se crève, un «let» doit-il être annoncé ?

*Décision* : Oui.



# JEU DE SIMPLE

## RÈGLE 14 • LE SERVICE EST À REMETTRE

Le service est à remettre («let») :

**a.** si 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 toute partie de ses vêtements ou tout objet qu'il porte avant de toucher le sol ;

**b.** si le service (qu'il soit bon ou qu'il y ait faute) a été exécuté avant que le relanceur ne soit prêt (règle 12).

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

## RÈGLE 15 • ALTERNANCE AU SERVICE

A la fin du premier jeu, le relanceur devient serveur et le serveur relanceur, et ainsi de suite, alternativement, pour tous les jeux d'une partie.

Si un joueur n'a pas servi à son tour, le joueur qui aurait dû servir, doit servir dès que l'erreur est constatée, mais tous les points marqués avant la constatation de l'erreur restent acquis. Si un jeu est terminé avant la constatation de l'erreur, l'ordre des services est maintenu tel qu'il a été modifié. Une faute de service antérieure à une telle constatation n'est pas comptée.

## RÈGLE 16 • CHANGEMENT DE CÔTÉ

Les joueurs doivent changer de côté à la fin du 1er jeu, du 3e, et ainsi de suite dans chaque set et à la fin de chaque set, sauf si le nombre total de jeux du set est un nombre pair, auquel cas le changement n'aura lieu qu'à la fin du premier jeu du set suivant.

S'il y a eu erreur et que l'ordre correct n'a pas été respecté, les joueurs doivent reprendre l'ordre normal dès que l'erreur est découverte.

## RÈGLE 17 • DÉFINITION DE LA BALLE EN JEU

Une balle est en jeu dès qu'elle a été 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.

**Cas 1** - Un joueur retourne en faisant une faute. Celle-ci n'est pas notifiée et la balle reste en jeu. L'adversaire peut-il réclamer le point alors que l'échange est terminé.

*Décision* : Non. Le point ne peut être réclamé si les joueurs continuent à jouer après que l'erreur a été commise, pourvu que l'adversaire n'ait pas été gêné.

## RÈGLE 18 • POINT GAGNÉ PAR LE SERVEUR

Le serveur gagne le point :

**a.** si la balle servie, n'étant pas «let» conformément à la règle 14, touche le relanceur ou toute partie de ses vêtements ou tout objet qu'il porte avant de toucher le sol ;

**b.** si le relanceur perd le point conformément à la règle 20.

## RÈGLE 19 • POINT GAGNÉ PAR LE RELANCEUR

Le relanceur gagne le point :

**a.** si le serveur fait deux fautes de service consécutives ;

**b.** si le serveur perd le point conformément à la règle 20.

**RÈGLE 20 • POINT PERDU**

Un joueur perd le point :

- a. s'il ne renvoie pas la balle en jeu directement par-dessus le filet avant qu'elle n'ait touché deux fois le sol (sauf les cas prévus à la règle 24 -a et c) ;
- b. s'il renvoie la balle en jeu et qu'elle frappe le sol, une dépendance permanente du court ou tout autre objet en dehors des lignes limitant le court de son adversaire (sauf pour les cas prévus à la règle 24-a et c) ;
- c. s'il renvoie fautive une balle de volée alors même qu'il se trouvait en dehors du court ;
- d. si en jouant la balle, il la porte ou la prend volontairement sur la raquette ou la touche volontairement avec sa raquette plus d'une fois ;
- e. si lui, sa raquette (qu'il la tienne en main ou non), ses vêtements, ou tout autre objet qu'il porte touchent le filet, les piquets de simple, la corde ou le câble métallique, la sangle ou le sol du court de son adversaire aussi longtemps que la balle est en jeu ;
- f. s'il frappe la balle de volée avant qu'elle n'ait passé le filet ;
- g. si la balle en jeu le touche lui-même, ou touche une partie de ses vêtements ou tout autre objet qu'il porte à l'exception de sa raquette, qu'elle soit tenue à une ou deux mains ;
- h. s'il jette sa raquette vers la balle et la touche ;
- i. s'il change délibérément la taille de sa raquette en jouant le point.

**Cas 1** - Lors d'un service, la raquette du serveur s'échappe de sa main et touche le filet avant que la balle n'ait touché le sol : est-ce une faute de service, ou le serveur perd-il le point ?

*Décision* : Sa raquette ayant touché le filet pendant que la balle était en jeu, le serveur perd le point (règle 20-e).

**Cas 2** - Lors d'un service, la raquette du serveur s'échappe de sa main et va frapper 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 serveur perd-il le point ?

*Décision* : C'est une faute de service, car la balle n'était plus en jeu lorsque la raquette a touché le filet.

**Cas 3** - A et B jouent contre C et D. A sert en direction de D. C touche le filet avant que la balle ait touché le sol. Une faute est annoncée parce que la balle est tombée en dehors du carré de service. C et D perdent-ils le point ?

*Décision* : L'annonce de la faute est erronée. C et D avaient déjà perdu le point avant que la faute ait pu être annoncée ; en effet, C avait touché le filet alors que la balle était en jeu (règle 20-e).

**Cas 4** - Un joueur a-t-il le droit de sauter par-dessus le filet et de tomber dans le court de son adversaire alors que la balle est en jeu ?

*Décision* : Non. Il perd le point (règle 20-e).

**Cas 5** - A joue la balle juste au-dessus du filet et celle-ci revient du côté de A. B, ne pouvant atteindre la balle, lance sa raquette qui touche la balle. La raquette et la balle tombent par-dessus le filet dans le court de A. A renvoie la balle en dehors des lignes de court de B. B gagne-t-il ou perd-il le point ?

*Décision* : B perd le point (règle 20-e et 20-h).

**Cas 6** - Un joueur qui se tient en dehors des limites du carré de service est frappé par une balle de service avant que celle-ci ait atteint le sol. Gagne-t-il ou perd-il le point ?

*Décision* : Le joueur frappé par la balle perd le point (règle 20-g) sauf dans les cas prévus par la règle 14-a.



# JEU DE SIMPLE

**Cas 7** - Un joueur qui se tient en dehors des limites du court frappe la balle de volée ou l'attrape avec la main et réclame le point sous prétexte que la balle serait de toute façon sortie.

*Décision* : Il ne peut en aucun cas réclamer le point :

- s'il prend la balle avec la main, il perd le point d'après la règle 20-g ;
- s'il la frappe de volée et manque son retour, il perd le point d'après la règle 20-c ;
- s'il la frappe de volée et réussit son retour, l'échange continue.

## RÈGLE 21 • GÊNE

Si un joueur commet un acte qui gêne son adversaire dans l'exécution de son coup, il perd le point si son acte est volontaire, mais si cet acte est involontaire, le point est rejoué.

**Cas 1** - Un joueur est-il passible d'une pénalité si en exécutant un coup, il touche son adversaire ?

*Décision* : Non, à moins que l'arbitre juge nécessaire de prendre une décision selon la règle 21.

**Cas 2** - Lorsqu'une balle rebondit en arrière par-dessus le filet, le joueur qui doit jouer la balle peut pour le faire, se pencher de l'autre côté du filet. Qu'advient-il lorsque son adversaire l'en empêche ?

*Décision* : D'après la règle 21, l'arbitre peut soit accorder le point au joueur gêné, soit ordonner que le point soit rejoué (voir la règle 25).

**Cas 3** - Est-ce qu'une double frappe involontaire est considérée comme un acte qui gêne l'adversaire selon la règle 21 ?

*Décision* : Non.

## RÈGLE 22 • BALLE SUR LA LIGNE

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

## RÈGLE 23 • BALLE TOUCHANT UNE DÉPENDANCE PERMANENTE

Si après avoir touché le sol, la balle en jeu touche une des dépendances permanentes du court (autre que le filet, les piquets de simple ou poteaux de double, la corde ou le câble métallique, la sangle et la bande), le joueur qui l'a frappée gagne le point. Si c'est au contraire avant que la balle ne touche le sol, son adversaire gagne le point.

**Cas 1** - Une balle frappe l'arbitre ou sa chaise ; le joueur prétend que la balle aurait été bonne.

*Décision* : Il perd le point.

## RÈGLE 24 • 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 de l'un d'eux et tombe sur le sol à l'intérieur du court ;

**b.** si la balle servie ou relancée tombe sur le court dans les limites réglementaires mais rebondit de l'autre côté du filet ou y est repoussée par le vent et si le joueur dont c'est le tour de frapper la balle frappe celle-ci par-dessus le filet pourvu que ni sa personne, ni une partie quelconque de ses vêtements ou tout autre objet qu'il porte, ni sa raquette ne touchent le filet, les poteaux, les piquets de simple, la corde ou le

câble métallique, la sangle ou la bande ou le sol dans le court de son adversaire et pourvu qu'il respecte les dispositions de la règle 20-e et que le coup soit bon par ailleurs ;

**c.** si la balle est relancée extérieurement au poteau ou piquet de simple, soit au-dessus, soit au-dessous du niveau supérieur du filet, même si elle touche le poteau ou le piquet, mais à la condition qu'elle touche le court dans les limites réglementaires ;

**d.** si la raquette d'un joueur passe par-dessus le filet après qu'il a renvoyé la balle, pourvu que celle-ci ait passé le filet avant d'avoir été jouée et qu'elle a été régulièrement renvoyée ;

**e.** si un joueur réussit à renvoyer une balle de service ou une balle en jeu, après qu'elle a touché une balle restée sur le court.

**NOTA à la règle 24 :** Si un court de double est équipé avec des piquets de simple dans le but de jouer une partie de simple, les poteaux de double, de même que les parties du filet, de la corde ou du câble métallique et de la bande situés extérieurement aux piquets de simple sont considérés comme des dépendances permanentes et non pas comme des poteaux ou une partie du filet du jeu de simple. Un retour passant 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 qui tombe dans les limites du court est un bon retour.

**Cas 1** - Une balle qui allait sortir des limites du court, heurte un poteau, ou un piquet de simple, et tombe dans les limites du court de l'adversaire. Ce point est-il bon ?

*Décision :* Si c'est un service, non, selon la règle 10-(c). Si ce n'est pas un service, oui, selon la règle 24-(a).

**Cas 2** - Le retour est-il bon lorsque le joueur renvoie la balle en tenant la raquette des deux mains ?

*Décision :* Oui.

**Cas 3** - Le service, ou la balle en jeu, heurte une balle restée sur le court. Le point est-il gagné ou perdu ?

*Décision :* Le jeu doit se poursuivre. Si l'arbitre ne sait pas si c'est la bonne balle qui a été renvoyée, un «let» doit être annoncé.

**Cas 4** - Un joueur peut-il utiliser plus d'une raquette à la fois pendant que la balle est en jeu ?

*Décision :* Non. Le règlement pose pour principe que le jeu se joue avec une seule raquette.

**Cas 5** - Un joueur peut-il demander qu'une ou plusieurs balles restées sur le court de son adversaire soient enlevées ?

*Décision :* Oui, mais pas en cours d'échange.

### RÈGLE 25 • JOUEUR GÊNÉ

Un «let» est annoncé dans le cas où un joueur est gêné dans l'exécution de son coup par un élément indépendant de sa volonté, sauf s'il s'agit d'une des dépendances permanentes du court et sous réserve des cas prévus à la règle 21.

**Cas 1** - Un spectateur gêne un joueur qui ne peut retourner la balle. Le joueur peut-il demander un «let» ?

*Décision :* Oui, si l'arbitre juge que la gêne a été causée par une circonstance indépendante de la volonté du joueur, mais non, si la gêne est due aux dépendances permanentes du court ou à des installations provisoires.



# JEU DE SIMPLE

Les Règles du tennis



12

**Cas 2** - Un joueur est gêné comme dans le cas 1 et l'arbitre annonce un «let».

Le serveur avait déjà servi une balle fautive. A-t-il droit à ses deux balles de service ?

*Décision* : Oui. La balle étant en jeu, le point tout entier doit être rejoué comme le prévoit la règle.

**Cas 3** - Un joueur peut-il demander un «let» d'après la règle 25 parce qu'il a cru que son adversaire avait été gêné et que, de ce fait, il ne s'attendait pas à ce que la balle soit renvoyée ?

*Décision* : Non.

**Cas 4** - Le point est-il bon lorsqu'une balle en jeu frappe une autre balle en l'air ?

*Décision* : Un «let» doit être annoncé, à moins que l'autre balle ait été projetée en l'air par un des joueurs, auquel cas l'arbitre décide conformément à la règle 21.

**Cas 5** - Si un arbitre ou un autre juge annonce par erreur «faute», puis se reprend, quelle décision prévaut ?

*Décision* : Un «let» doit être annoncé, sauf si l'arbitre estime qu'aucun des joueurs n'a été gêné, auquel cas c'est l'annonce corrigée qui prévaut.

**Cas 6** - Si la première balle de service était «fautive» et qu'en rebondissant elle gêne le relanceur au moment du deuxième service, ce dernier peut-il demander un «let» ?

*Décision* : Oui. Cependant, s'il a eu la possibilité d'enlever la balle du court et s'il a négligé de le faire, il ne peut pas demander un «let».

**Cas 7** - Le point est-il bon si la balle frappe un objet immobile ou en mouvement sur le court ?

*Décision* : Le coup est bon à moins que l'objet immobile ne soit apparu sur le court qu'après la mise en jeu de la balle, auquel cas un «let» doit être annoncé. Si la balle heurte un objet en mouvement sur la surface du court ou au-dessus de celui-ci, un «let» doit être annoncé.

**Cas 8** - Quelle est la règle à observer si le premier service est «fautive», le second service bon et s'il est nécessaire, conformément à la règle 25, d'annoncer un «let», ou si l'arbitre est incapable de prendre une décision ?

*Décision* : La faute est annulée et tout le point est rejoué.

## RÈGLE 26 • LE JEU - DÉCOMPTE DES POINTS

**a.** Lorsqu'un joueur gagne le premier point, on compte quinze pour ce joueur ; lorsqu'il gagne un deuxième point, on compte trente pour lui ; la marque du troisième point est comptée quarante. Le quatrième point gagné par ce joueur lui donne le jeu sous la réserve suivante : si les deux joueurs ont gagné chacun trois points, la marque est comptée quarante A et le point suivant gagné par un joueur est compté «avantage» pour ce joueur. Si le même joueur gagne le point suivant, il gagne le jeu. Si l'autre joueur gagne le point suivant, la marque est comptée «égalité» et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait gagné deux points successivement après l'égalité. Ce joueur gagne alors le jeu.

**b.** L'application du point décisif, alternative à la règle 26 a), peut être adoptée, à la condition que l'annonce en ait été faite avant le début de la compétition.

Les règles suivantes sont alors appliquées :

-- Lorsqu'un joueur gagne le premier point, on compte quinze pour ce joueur ; lorsqu'il gagne un deuxième point, on compte trente pour lui ; la marque du troisième point est comptée quarante. Le quatrième point gagné par ce joueur lui donne le jeu sous la réserve suivante : si les deux joueurs ont gagné chacun trois points, la marque est comptée quarante A. Un point décisif est alors disputé, le relanceur choisissant la moitié (droite ou gauche) du court d'où le service doit être délivré pour ce point. Le joueur qui gagne ce point gagne alors le jeu.

-- En double, la même règle peut être appliquée, l'équipe qui relance choisissant la moitié du court d'où le service doit être délivré pour ce point décisif, avec l'exception suivante : en double mixte, à quarante A, la moitié (droite ou gauche) du court d'où le service doit être délivré pour ce point décisif est imposée, de telle façon que, si c'est le joueur qui est au service, le relanceur soit le joueur de l'équipe adverse, et si c'est la joueuse qui est au service, ce soit la joueuse de l'équipe adverse qui relance.

### RÈGLE 27 • LA MANCHE

a. Le joueur (ou l'équipe de double) qui gagne six jeux gagne une manche, sous réserve qu'il ait une avance de 2 jeux sur son adversaire. Si cela est nécessaire, la manche doit se prolonger jusqu'à ce que cette condition soit réalisée.

b. Le système du « jeu décisif » (tie-break) peut remplacer le système de l'avantage tel que décrit en (a) ci-dessus, à la condition que cette disposition soit annoncée à l'avance.

Auquel cas, les règles suivantes doivent être appliquées :

Le jeu décisif intervient quand le score atteint six jeux partout dans une manche, sauf dans la troisième ou cinquième manche des parties prévues en trois ou cinq manches, où le système de l'avantage doit être appliqué, à moins qu'il en ait été, à l'avance, décidé autrement.

La procédure suivante doit être appliquée dans le jeu décisif :

#### SIMPLE

a. Le joueur qui gagne 7 points gagne le jeu et la manche, à condition qu'il ait 2 points d'avance. Si le score atteint 6 points partout, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de 2 points soit obtenu. La marque numérique est utilisée pendant tout le jeu décisif.

b. Le joueur dont c'est le tour de servir, sert le premier point. Son adversaire sert le deuxième et le troisième point et, par la suite, chacun des joueurs sert alternativement deux points consécutifs jusqu'à ce que l'un d'eux gagne le jeu et la manche.

c. A compter du 1er point, chaque service doit être effectué alternativement de la moitié droite et de la moitié gauche du court, en commençant par la moitié droite. Si un service a été effectué de la mauvaise moitié du court sans qu'on s'en aperçoive, les points gagnés à la suite de ce ou ces mauvais services sont validés, mais l'erreur doit être corrigée immédiatement après sa découverte.

d. Les joueurs changent de côté tous les 6 points ainsi qu'à la fin du jeu décisif.

e. Le jeu décisif compte pour un jeu pour le changement des balles, mais si le changement de balles doit intervenir au début d'un jeu décisif, il doit être repoussé jusqu'au second jeu de la manche suivante.

#### DOUBLE

En double, on applique le même processus qu'en simple. Le joueur dont c'est le tour de servir, sert le premier point. Par la suite, chaque joueur sert tour à tour deux points, dans l'ordre suivi auparavant au cours de cette manche, jusqu'à ce que le jeu et la manche soient gagnés par une de ces deux équipes.

Alternance au service

Le joueur (ou, dans le cas d'un double, l'équipe) qui a servi le premier point du jeu décisif doit relancer dans le premier jeu de la manche suivante.

**Cas 1** - Un jeu décisif est joué, à six jeux partout, alors qu'il avait été décidé et annoncé avant la partie que le système de l'avantage (deux jeux d'écart) serait appliqué. Les points déjà joués restent-ils acquis ?



# JEU DE SIMPLE

**Décision** : Si l'erreur est découverte avant que la balle n'ait été mise en jeu pour le second point du jeu décisif, le premier point reste acquis mais l'erreur doit être corrigée immédiatement. Si l'erreur est découverte après que la balle a été mise en jeu pour le second point, le jeu décisif doit se poursuivre jusqu'à son terme.

**Cas 2** - A six jeux partout, un jeu ordinaire est joué, selon le système de l'avantage, alors qu'il avait été décidé et annoncé avant la partie qu'un jeu décisif serait joué. Les points déjà joués restent-ils acquis ?

**Décision** : Si l'erreur est découverte avant que la balle n'ait été mise en jeu pour le second point, le premier point reste acquis mais l'erreur doit être corrigée immédiatement. Si l'erreur est découverte après que la balle a été mise en jeu pour le second point, le système de l'avantage (deux jeux d'écart) doit être maintenu ; si le score atteint ensuite huit jeux partout, le jeu décisif sera joué.

**Cas 3** - Si, au cours d'un jeu décisif, en simple ou en double, un joueur a servi alors que ce n'était pas son tour, l'alternance erronée au service doit-elle être maintenue jusqu'à la fin du jeu ?

**Décision** : Si le joueur a terminé sa séquence de services, l'alternance erronée, au service, doit être maintenue. Si l'erreur est découverte avant que le joueur ait terminé sa séquence de services, l'alternance doit être corrigée immédiatement, tout point joué restant acquis.

Les Règles du tennis



## RÈGLE 28 • NOMBRE DE MANCHES

Le nombre maximum des manches dans une partie est de cinq ; il est de trois lorsqu'il s'agit de compétitions auxquelles participent les dames.

## RÈGLE 29 • RÔLES RESPECTIFS DE L'ARBITRE ET DU JUGE-ARBITRE

Dans les parties où un arbitre est désigné, ses décisions sont sans appel. Lorsqu'un juge-arbitre a été désigné, appel peut être interjeté devant lui sur un point de droit. La décision du juge-arbitre est alors sans recours. Dans les matches où des assistants de l'arbitre sont désignés (juges de lignes, juges de filet, juges de fautes de pieds), leurs décisions sont sans appel, sauf si l'arbitre de chaise juge qu'une erreur flagrante a été commise par l'un des assistants. Il peut alors soit modifier la décision, soit décider un «let».

Lorsqu'un tel assistant est incapable de prendre une décision, il doit l'indiquer immédiatement à l'arbitre qui prend cette décision. Si l'arbitre est incapable de prendre sa décision, il doit ordonner qu'un «let» soit joué.

En Coupe Davis ou dans les compétitions par équipes où un juge-arbitre est sur le court, celui-ci a le pouvoir de modifier une décision et il peut également donner l'ordre à l'arbitre de faire rejouer un point (1).

A n'importe quel moment, le juge-arbitre a le pouvoir de remettre une partie en raison de l'obscurité, de l'état du terrain ou du temps. En cas de remise, le score acquis est maintenu et les joueurs reprendront sur le court les places qu'ils avaient abandonnées, à moins qu'un accord unanime du juge-arbitre et des joueurs n'en décide autrement.

**Cas 1** - L'arbitre donne une balle à rejouer, mais un joueur réclame, affirmant que le point n'a pas à être rejoué. Peut-on demander au juge-arbitre de décider ?

**Décision** : Oui. Une question de règlement qui concerne l'interprétation de faits déterminés, doit d'abord être jugée par l'arbitre. Mais si l'arbitre est incertain ou si un joueur fait appel de sa décision, alors il doit être fait appel au juge-arbitre dont la décision sera définitive.

**Cas 2** - Une balle est jugée fautive, mais un joueur réclame, affirmant qu'elle est bonne. Le juge-arbitre doit-il intervenir ?

*Décision* : Non. C'est une question de fait qui concerne uniquement ce qui s'est produit pendant un incident déterminé ; la décision définitive appartient alors à l'arbitre.

**Cas 3** - Un arbitre peut-il modifier la décision d'un juge de ligne à la fin d'un échange si, à son avis, une faute évidente a été commise au cours de l'échange ?

*Décision* : Non, l'arbitre ne peut changer la décision d'un juge de ligne que s'il intervient immédiatement après que la faute a été commise.

**Cas 4** - Un juge de ligne juge une balle fautive. L'arbitre n'a pu voir clairement la balle, bien qu'il la pense bonne, peut-il modifier la décision du juge de ligne ?

*Décision* : Non. Un arbitre ne peut changer la décision que s'il considère la décision comme incorrecte au-delà de tout doute raisonnable. Il ne peut changer la décision d'un juge de ligne qui a jugé la balle bonne que s'il a pu voir un espace entre la balle et la ligne ; il ne peut changer la décision d'un juge de ligne qui a annoncé la balle fautive que s'il a vu la balle frapper la ligne ou tomber à l'intérieur du court.

**Cas 5** - Un juge de ligne peut-il changer sa décision après que l'arbitre a annoncé le score ?

*Décision* : Oui. Si un juge de ligne réalise qu'il a fait une erreur, il peut faire une correction, à condition qu'il le fasse immédiatement.

**Cas 6** - Un joueur réclame, affirmant que son retour est bon après que le juge de ligne l'a jugé fautive. L'arbitre peut-il changer la décision du juge de ligne ?

*Décision* : Non. Un arbitre ne peut en aucun cas changer une décision simplement parce qu'un joueur proteste ou réclame.

(1) Cette disposition ne s'applique qu'aux compétitions internationales par équipes.

### RÈGLE 30 • TEMPS DE REPOS

Le jeu doit être continu depuis le premier service jusqu'à la fin de la partie, dans le respect des dispositions suivantes :

**a.** Après une éventuelle première faute de service, la seconde balle doit être servie sans délai. Le relanceur doit s'aligner sur le serveur et être prêt à relancer quand le serveur est prêt à servir.

Aux changements de côtés, il ne doit pas se passer plus d'une minute trente entre la fin du dernier point et le moment où la balle suivante est servie.

Toutefois, à la fin du premier jeu de chaque manche et au cours d'un jeu décisif, le jeu doit être continu et les joueurs doivent changer de côté sans temps de repos.

À la fin de chaque set, les joueurs ont droit à un repos de deux minutes entre la fin du dernier point et le moment où la balle suivante est servie.

L'arbitre est seul juge lorsqu'un élément intervient qui ne permet pas le respect de la continuité du jeu.

**Nota** : Les organisateurs des circuits internationaux et des rencontres par équipes reconnues par la F.I.T. peuvent définir le temps accordé entre les points qui, de toute façon, ne doit pas excéder vingt secondes entre l'instant où un point est fini et celui où la première balle du point suivant est frappée par le serveur.

**b.** Le jeu ne doit jamais être arrêté, retardé ou perturbé, pour permettre à un joueur de retrouver ses forces, son souffle ou sa condition physique. Cependant, en cas de blessure accidentelle, l'arbitre peut accorder, une seule fois, un arrêt de trois minutes pour cette blessure.

# JEU DE SIMPLE

Les Règles du tennis



16

**c.** Si, dans des circonstances indépendantes de la volonté du joueur, ses vêtements, ses chaussures ou son équipement (à l'exclusion de sa raquette), s'abîment d'une façon telle qu'il lui est impossible ou difficile de continuer à jouer, l'arbitre peut suspendre le jeu jusqu'à ce que les dégâts soient réparés.

**d.** L'arbitre peut décider d'interrompre ou de retarder le jeu à n'importe quel moment où il juge nécessaire et justifié de le faire.

**e.** Après le troisième set, ou s'il s'agit des femmes après le deuxième set (1), les joueurs ont droit à un repos de dix minutes, et, dans les pays situés entre le 15<sup>e</sup> degré de latitude nord et le 15<sup>e</sup> degré de latitude sud, les joueurs ont droit à un repos de 45 minutes. En outre, lorsque cela est rendu nécessaire par des circonstances ne dépendant pas des joueurs, l'arbitre peut suspendre le jeu pour le temps qu'il juge nécessaire. Si le jeu est arrêté et ne peut reprendre avant le jour suivant, le repos ne peut être pris que lorsque trois sets, ou deux pour les femmes, ont été joués effectivement le deuxième jour, la fin d'un set entamé comptant pour un set entier. Si le jeu a été suspendu et a été repris le même jour après un arrêt de plus de dix minutes, le repos ne peut être pris que si trois sets (deux pour les femmes) ont été effectivement joués, la fin d'un set entamé comptant pour un set entier. Chaque nation et (ou) chaque comité d'organisation d'un tournoi, match ou compétition est libre de modifier cette disposition ou de l'enlever de ses règlements, à condition que l'annonce en soit faite avant le commencement de ladite compétition. Pour ce qui est la Coupe Davis et de la Coupe de la Fédération, la Fédération Internationale de tennis est, seule, habilitée à modifier cette disposition ou à l'enlever de ses règles.

**f.** Un comité de tournoi peut, à sa discrétion, fixer la durée de la période d'échauffement accordée avant le commencement d'une partie ; cette période ne peut excéder cinq minutes, et doit être annoncée avant le début de la compétition.

**g.** Lorsque plusieurs systèmes de pénalisation par points sont en vigueur (2), l'arbitre doit prendre ses décisions dans le cadre de ces systèmes.

**h.** En cas de violation de la règle de continuité du jeu, l'arbitre peut, après avoir donné un avertissement, prononcer la disqualification du joueur en faute.

(1) En France, ces deux repos ont été supprimés, sauf dans certains cas prévus par l'article 13 des règlements sportifs.

(2) En France, Code fédéral de Conduite.

## RÈGLE 31 • CONSEILS

Durant une compétition par équipes, un joueur peut recevoir des conseils de son capitaine qui est assis sur le court, seulement quand il change de côté à la fin d'un jeu, mais pas quand il change de côté au cours d'un jeu décisif.

Durant toute autre partie, le joueur ne peut recevoir de conseils. Cette règle doit être strictement observée. Après avertissement, un joueur qui ne la respecte pas peut être disqualifié.

Lorsqu'un système de pénalisation par points est en vigueur (Code de conduite), l'arbitre doit sanctionner le joueur en faute conformément à ce système.

**Cas 1** - Un avertissement doit-il être donné, ou le joueur disqualifié, si les conseils sont donnés par signes de façon non gênante ?

*Décision* : L'arbitre doit intervenir aussitôt qu'il s'aperçoit qu'un joueur reçoit des conseils verbalement ou par signes. Si l'arbitre ne s'en aperçoit pas, un joueur peut attirer son attention sur le fait que des conseils sont donnés à son adversaire.

**Cas 2** - Un joueur peut-il recevoir des conseils pendant un temps de repos accordé en application des dispositions de la règle 30 (e), ou lorsque le jeu est interrompu et qu'il quitte le court ?

*Décision* : Oui. Dans ce cas, quand le joueur n'est pas sur le court, il n'y a pas de restrictions dans les conseils.

**Nota** : Le terme anglais traduit ici par «conseils» recouvre toute forme de conseils ou de directives.

## JEU DE DOUBLE

### RÈGLE 32 • CHANGEMENT DE BALLES

Dans le cas où les balles doivent être changées après un nombre établi de jeux, si les balles ne sont pas changées au bon moment, l'erreur devra être corrigée lorsque le joueur, ou, en double, 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.

### RÈGLE 33 • APPLICATION DES RÈGLES

Les règles qui précèdent sont applicables aux doubles sous réserve des dispositions suivantes :

### RÈGLE 34 • DIMENSIONS DU COURT

Pour le jeu de double, le court mesure 10,97 m (36 feet) de large, c'est-à-dire 1,37 m (4 1/2 feet) de plus de chaque côté que pour le simple. La partie des lignes de côté du court de simple qui se trouve entre les deux lignes de service est appelée ligne de côté du service. Par ailleurs, le court est semblable à celui décrit à la règle 1, sauf que la partie des lignes de côté du court de simple se trouvant entre la ligne de fond et la ligne de service, de chaque côté du filet, peut être supprimée.

### RÈGLE 35 • ORDRE DU SERVICE

L'ordre de service doit être décidé au début de chaque manche de la manière suivante : l'équipe qui a le service au premier jeu de chaque manche désigne le joueur qui servira le premier et l'équipe adverse désignera de même le joueur qui servira au deuxième jeu. Le partenaire du joueur qui a servi au premier jeu servira au troisième. Le partenaire du joueur qui a servi au deuxième jeu servira au quatrième et ainsi de suite pour tous les autres jeux d'une manche.

**Cas 1** - En double, un joueur est absent au moment du match et son partenaire demande qu'il lui soit permis de jouer seul contre les deux adversaires. En a-t-il le droit ?

*Décision* : Non.

### RÈGLE 36 • ORDRE DE RELANCE

L'ordre dans lequel le service va être reçu doit être décidé au début de chaque manche de la manière suivante : l'équipe qui doit recevoir le service au premier jeu décide lequel des partenaires recevra le premier service et celui-ci devra recevoir le premier service dans chaque jeu impair pendant toute la manche. L'équipe adverse désignera de même celui des partenaires qui recevra le premier service au deuxième jeu et celui-ci continuera à recevoir le premier service dans tous les jeux pairs pendant toute la manche. Les partenaires doivent recevoir le service alternativement pendant chaque jeu.



## JEU DE DOUBLE

**Cas 1** - Est-il permis, en double, au partenaire du serveur, ou au partenaire du relanceur, d'occuper une position telle qu'il bouche la vue du relanceur ?

*Décision* : Oui. Le partenaire du serveur, ou le partenaire du relanceur, peut occuper la position qu'il veut de son côté du filet, en deçà ou au-delà des limites du court.

### **RÈGLE 37 • ERREUR DANS L'ORDRE DES SERVICES**

Si un des joueurs sert quand ce n'est pas son tour, celui qui aurait dû servir servira dès que l'erreur aura été découverte, mais tous les points marqués et toutes les fautes de service sont acquis. Si le jeu est terminé avant que l'erreur n'ait été découverte, l'ordre des services demeurera interverti.

### **RÈGLE 38 • ERREUR DANS L'ORDRE DE RELANCE**

Si pendant un jeu l'ordre dans lequel le service est reçu, est modifié par les relanceurs, il doit cependant rester tel jusqu'à la fin du jeu dans lequel l'erreur a été découverte, mais l'ordre initial dans lequel les relanceurs renvoient le service sera repris au jeu suivant.

### **RÈGLE 39 • JOUEUR TOUCHÉ PAR UN SERVICE**

Le service sera compté comme faute, ainsi qu'il est prévu à la règle 10, ou encore, si avant d'avoir touché le sol, la balle touche le partenaire du serveur ou une partie quelconque de ses vêtements ou tout autre objet qu'il porte. Mais si la balle servie, n'étant pas «let» aux termes de la règle 14-a), touche le partenaire du relanceur ou une partie quelconque de ses vêtements ou tout objet qu'il porte, le serveur gagne le point.

### **RÈGLE 40 • DÉROULEMENT DE L'ÉCHANGE**

La balle doit être frappée tour à tour par l'un ou l'autre des joueurs des équipes opposées. Si un joueur touche la balle en jeu de sa raquette en contravention de cette règle, ce sont les adversaires qui gagnent le point.

**Nota** : Sauf indication contraire, toute référence au genre masculin dans les présentes règles vaut aussi pour le genre féminin.

# LES RÈGLES DU JEU EN FAUTEUIL ROULANT

Les règles du jeu ci-dessus établies par la Fédération Internationale de Tennis, 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 de la F.I.T. traitant du corps sont applicables au fauteuil roulant.

## c. Le service

Le service doit être effectué de la façon suivante : immédiatement avant de commencer 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

Un joueur perd le point si :

- Il ne peut renvoyer la balle avant qu'elle n'ait touché le sol à trois reprises.
- Conditionné par l'article 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 la mobilité très réduite d'un joueur ne lui permet pas de manipuler son fauteuil avec la roue, il peut le faire avec un pied.

Même lorsqu'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 dans les cas suivants :

- pendant l'exécution du geste jusqu'à la frappe de la balle ;
- au service, à partir du moment où le joueur arme 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 et tennis pour joueurs valides

Lors d'une partie de simple ou de double mettant en présence un joueur en fauteuil roulant et un joueur valide, les règles du jeu en fauteuil roulant s'appliquent au joueur en fauteuil, tandis que les règles du jeu usuelles s'appliquent au joueur valide : le joueur en fauteuil roulant a le droit à deux rebonds, le joueur valide à un seul.

**Nota : On entend par partie inférieure du corps les membres inférieurs comprenant les fesses, la hanche, la cuisse, la jambe, la cheville et le pied.**



### MODIFICATION DES RÈGLES DU JEU

Le texte officiel de référence des règles du jeu est le texte écrit en langue anglaise. Ces règles ne peuvent être modifiées ou interprétées qu'à l'occasion d'une Assemblée générale annuelle de la Fédération Internationale de Tennis, et par un vote favorable à la majorité des deux tiers, conformément au règlement de la Fédération Internationale.

Toute modification ainsi adoptée entrera en vigueur le 1<sup>er</sup> janvier suivant, sauf décision contraire prise à la majorité des deux tiers.

Néanmoins, le Comité de direction peut, en cas d'urgence, décider de toute interprétation des règles, sous réserve de confirmation par l'Assemblée générale suivante.

### INFOS EN LIGNE



20



**INTERNET / [www.fft.fr](http://www.fft.fr)**

Les compétitions en France et à l'étranger ;  
l'actualité du tennis ; les classements et palmarès.



**MINITEL / 3615 FFT**

**(0,34 €/mn)**

Les tournois,  
les classements et palmarès.



**TÉLÉPHONE ET FAX / 08 99 70 20 20**

**(1,35 €/appel et 0,34 €/mn)**

Les classements et palmarès.



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS

2, avenue Gordon-Bennett - 75016 Paris  
Tél : 01 47 43 48 00 - Fax : 01 47 43 04 94  
E-mail : [fft@fft.fr](mailto:fft@fft.fr)



PARTENAIRES OFFICIELS DE LA FEDERATION FRANCAISE DE TENNIS