

ITF RÈGLES DU TENNIS

All the rules, on the go.



**RULES OF
TENNIS**

Available to
download now.

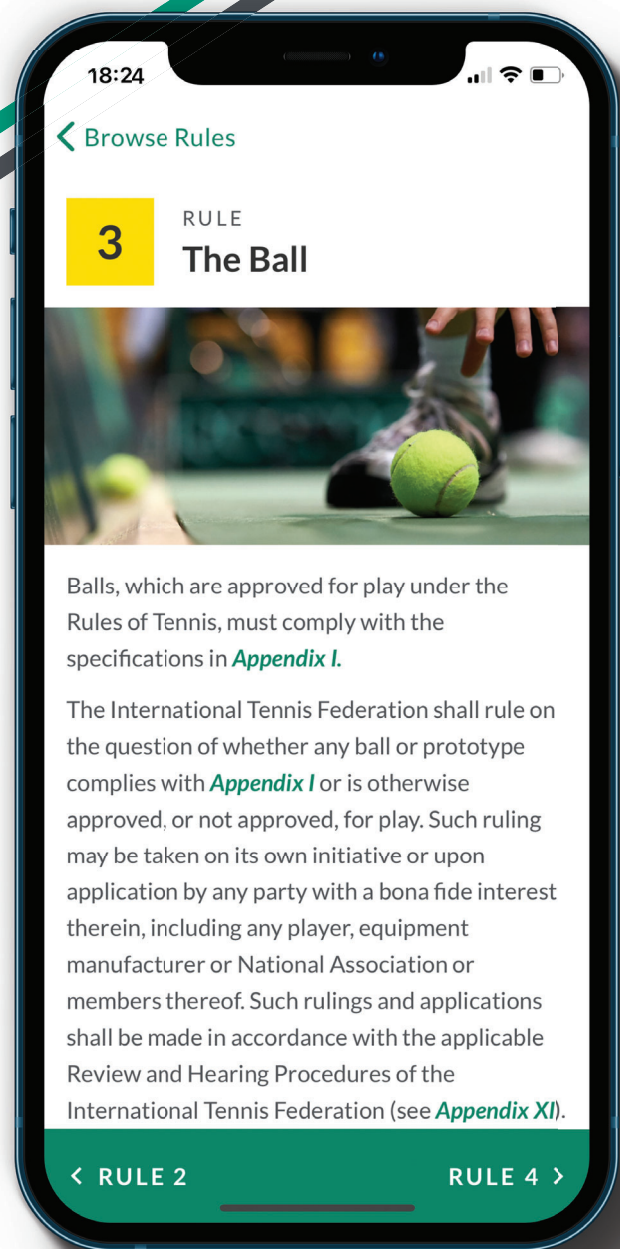


TABLE DES MATIÈRES

	AVANT-PROPOS	1
Règle 1.	LE COURT	2
Règle 2.	LES DÉPENDANCES PERMANENTES	3
Règle 3.	LA BALLE	4
Règle 4.	LA RAQUETTE	4
Règle 5.	LE JEU – DÉCOMPTE DES POINTS	5
Règle 6.	LA MANCHE – DÉCOMPTE DES POINTS	6
Règle 7.	NOMBRE DE MANCHES	7
Règle 8.	SERVEUR ET RELANCEUR	7
Règle 9.	CHOIX DU CÔTÉ ET DU SERVICE	7
Règle 10.	CHANGEMENT DE CÔTÉ	7
Règle 11.	BALLE EN JEU	8
Règle 12.	BALLE SUR LA LIGNE	8
Règle 13.	BALLE TOUCHANT UNE DÉPENDANCE PERMANENTE	8
Règle 14.	ALTERNANCE AU SERVICE	8
Règle 15.	ORDRE DE RELANCE EN DOUBLES	8
Règle 16.	LE SERVICE	8
Règle 17.	LE SERVICE – POSITION ET TRAJECTOIRE	9
Règle 18.	FAUTE DE PIED	9
Règle 19.	FAUTE DE SERVICE	9
Règle 20.	SECOND SERVICE	10
Règle 21.	QUAND SERVIR ET RELANCER	10
Règle 22.	LE SERVICE EST À REMETTRE	10
Règle 23.	LET	10
Règle 24.	LE JOUEUR PERD LE POINT	11
Règle 25.	CAS OÙ LE RETOUR EST BON	12
Règle 26.	GÊNE	13
Règle 27.	CORRECTION DES ERREURS	13
Règle 28.	RÔLE DES OFFICIELS SUR LE COURT	15
Règle 29.	JEU CONTINU	15
Règle 30.	CONSEILS	16
Règle 31.	TECHNOLOGIE D'ANALYSE DE PERFORMANCE DU JOUEUR	16
	RÈGLES DU TENNIS EN FAUTEUIL ROULANT	17
	MODIFICATION DES RÈGLES DU TENNIS	20
Annexe I	LA BALLE	21
	CLASSIFICATION DE LA VITESSE DE LA SURFACE DE JEU	22
Annexe II	LA RAQUETTE	24
Annexe III	TECHNOLOGIE D'ANALYSE DE PERFORMANCE DU JOUEUR	25
Annexe IV	PUBLICITÉ	26
Annexe V	PROCÉDURES ET MÉTHODES DE DÉCOMPTE DES POINTS ALTERNATIVES	27
Annexe VI	RÔLES RESPECTIFS DES OFFICIELS	29
Annexe VII	COMPÉTITION OFFICIELLE DE TENNIS POUR LES 10 ANS ET MOINS	33
Annexe VIII	PLAN DU COURT	35
Annexe IX	SUGGESTIONS POUR LE MARQUAGE DU COURT	36
Annexe X	LES RÈGLES DU BEACH TENNIS	39
Annexe XI	PROCÉDURE DE CONTRÔLE ET D'AUDITION DES RÈGLES DU TENNIS	40

AVANT-PROPOS

La Fédération Internationale de Tennis (ITF) est l'organisme qui gouverne le sport du tennis. L'une de ses fonctions et de ses responsabilités est de protéger l'intégrité du sport en déterminant les Règles du Tennis.

Dans cet objectif, la ITF a désigné un Comité des Règles du Tennis qui veille constamment au jeu et aux règles du tennis, et qui, lorsqu'il le juge nécessaire, soumet des recommandations de modifications au Comité de Direction de la ITF qui fait à son tour des recommandations à l'assemblée générale de la ITF qui demeure l'autorité suprême pour ce qui est des changements des Règles du Tennis.

L'annexe V énumère les procédures et méthodes de score approuvés. La ITF pourra en outre, en son nom propre, ou à la demande de parties intéressées, approuver à l'essai certaines variations aux règles et cela uniquement pour un nombre limité de tournois ou d'événements et/ou pour une durée limitée. Ces dispositions ne sont pas comprises dans les règles officielles et nécessitent un rapport à l'ITF à la conclusion de la période d'essai approuvée.

Note : En cas d'incohérences entre la version originale en anglais des Règles du Tennis et celles traduites dans d'autres langues, la version anglaise fera foi.

1. LE COURT

Le court est un terrain rectangulaire, 78 pieds (23.77 m) de long et, pour les parties de simple, de 27 pieds (8.23 m) de large. Pour les parties de double, le court fait 36 pieds de large (10.97 m).

Le court est divisé au milieu par un filet suspendu à une corde ou à un câble métallique dont les extrémités sont fixées (ou passent sur la partie supérieure) à deux piquets, à une hauteur de 3½ pieds (1.07 m). Le filet doit être tendu complètement de manière à remplir entièrement l'espace entre les piquets, et ses mailles doivent être suffisamment petites pour empêcher la balle de passer au travers. La hauteur du filet au centre doit être de 0,914 m (3 pieds), il doit être fermement retenu par une sangle. Une bande doit recouvrir le câble ou la corde et la partie supérieure du filet. La sangle et la bande doivent être entièrement blanches.

- La corde ou le câble métallique est d'un diamètre maximum de ½ pouce (0.8 cm).
- La sangle est d'un diamètre maximum de 2 pouces (5 cm).
- La bande est large de 2 pouces (5 cm) au moins et de 2 ½ pouces (6.35 cm) au plus de chaque côté.

Pour les parties de doubles, le centre des piquets doit être situé à 3 pieds (0.914 m) en dehors des limites du court de doubles, de chaque côté du court.

Pour les parties de simple, quand un filet de simple est utilisé, le centre des piquets doit être placé à 3 pieds (0.914 m) de la limite extérieure de chaque côté du court de simple. Si l'on utilise un filet de double, le filet doit être maintenu à une hauteur de 3½ pieds (1.07 m), au moyen de deux piquets de simple dont le centre doit être situé à 3 pieds (0.914 m) de la limite extérieure de chaque côté du Court de simple.

- Les poteaux seront de 6 pouces (15 cm) de côté ou de 6 pouces (15 cm) de diamètre au maximum.
- Les piquets de simple seront de 3 pouces (7.5 cm) de côté ou de (3 pouces) 7,5 cm de diamètre maximum.
- Les poteaux et les piquets de simple ne doivent pas dépasser le haut de la corde du filet de plus de 1 pouce (2.5 cm).

Les lignes marquant les extrémités et les côtés du court sont appelés respectivement lignes de fond et lignes de côté.

De chaque côté du filet et parallèlement à celui-ci, deux (2) lignes sont tracées à une distance de 21 pieds (6.40 m). Ces lignes sont appelées les lignes de service. L'espace compris de chaque côté du filet, entre la ligne de service et le filet, est divisé en deux parties égales, appelées carrés de service, par une ligne médiane de service. La ligne médiane de service est tracée à égale distance des lignes de côté et parallèlement à celles-ci.

Chaque ligne de fond est divisée en deux par une marque centrale, de 4 pouces (10 cm) de long, qui est tracée à l'intérieur du court parallèlement aux lignes de côtés.

- La ligne médiane de service et la marque centrale doivent mesurer 2 pouce (5 cm) de large.
- Les autres lignes du court doivent mesurer entre 1 pouce (2.5 cm) et 2 pouces (5 cm) de largeur, sauf les lignes de fond qui peuvent mesurer, au plus, 4 pouces (10 cm) de large.

Toutes les mesures sont faites depuis l'extérieur des lignes et toutes les lignes doivent être d'une couleur uniforme qui tranche nettement sur la couleur de la surface du terrain.

Il n'y aura aucune publicité sur le court, le filet, la sangle, la bande, les poteaux ou piquets de simple à l'exception des dispositions prévues à l'Annexe 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'Annexe 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'Annexe IX.

2. LES DÉPENDANCES PERMANENTES

Les dépendances permanentes du court comprennent les entourages de fond et de côté, les spectateurs, les tribunes et sièges pour spectateurs, toutes autres dépendances situées autour et au-dessus du court, ainsi que l'arbitre, les juges de lignes, le juge de filet et les ramasseurs de balles quand ils sont à leurs places respectives.

Quand un court est utilisé pour un match de simple avec un filet de double et des piquets de simple, les poteaux et la partie du filet qui se trouve à l'extérieur des piquets de simple sont des dépendances permanentes et ne sont pas considérés comme étant des poteaux de filet ou comme faisant partie du filet.

Cas 1 : Des objets peuvent-ils être attachés au poteau du filet ?

Décision : Oui, à condition que ces objets soient d'une taille et à un emplacement raisonnables et qu'ils soient approuvés en tant qu'outils de Technologie d'analyse de performance du joueur. À titre indicatif, les objets attachés ne doivent pas dépasser 50 cm de large (parallèlement au filet), 40 cm de profondeur (perpendiculairement au filet) et 122 cm de hauteur. Les objets attachés doivent être placés de manière à ne pas dépasser de plus de 10 cm en deçà du poteau du filet et de plus de 20 cm au-delà du poteau du filet ou de plus de 20 cm par rapport au plan du filet.

3. LA BALLE

Les balles homologuées par les Règles du Tennis doivent être conformes aux spécifications qui figurent à l'Annexe I.

La Fédération Internationale de Tennis statue sur la question de savoir si une balle ou un prototype de balle est conforme à l'Annexe I ou est approuvé ou non à un autre titre, pour le jeu. 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, association nationale ou membres d'une telle association. Ces décisions et requêtes seront effectuées conformément à la Procédure de Contrôle et d'Audition établie par la Fédération Internationale de Tennis (Voir Annexe XI).

Les organisateurs d'une épreuve doivent annoncer avant l'épreuve :

- a. Le nombre de balles destinées au jeu (2, 3, 4 ou 6)
- b. La procédure de changement de balles, le cas échéant.

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

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

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

Cas 1 : Si une balle est dégonflée à la fin d'un point, est-ce qu'il faut rejouer le point ?

Décision : Si la balle est dégonflée, et non pas crevée, le point ne sera pas rejoué.

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

4. LA RAQUETTE

Les raquettes autorisées pour la compétition par les Règles du Tennis doivent être conformes aux caractéristiques techniques de l'Annexe II.

La Fédération Internationale de Tennis statue sur la question de savoir si une raquette ou un prototype est conforme à l'Annexe II ou est approuvé ou non à un autre titre pour le jeu. Elle pourra prendre cette décision de son propre chef ou, à la requête de toute partie ayant un intérêt légitime à cet égard, y compris tout joueur, fabricant d'équipement, association nationale ou membres d'une telle association. Ces décisions et requêtes seront effectuées conformément à la Procédure de Contrôle et d'Audition établie par la Fédération Internationale de Tennis (Voir l'Annexe XI).

Cas 1 : Peut-il y avoir plus d'une série de cordes sur l'une des faces de frappe de la raquette ?

Décision : Non. La règle précise clairement une série, et non des séries, de cordes entrecroisées. (Voir l'Annexe II).

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

Décision : Non.

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

Décision : Oui, 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 avec cette raquette ?

Décision : Oui, excepté interdiction spécifique faite par le régisseur du tournoi.

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

Décision : Non.

Cas 6 : A-t-il le droit d'intégrer à la raquette une pile qui en 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.

5. LE JEU – DÉCOMPTE DES POINTS

a. Jeu normal

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

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

Sauf lorsque les deux joueurs/équipes ont gagné chacun trois points, la marque est alors comptée « Égalité ». Après « Égalité » la marque est comptée « Avantage » pour le joueur/l'équipe qui gagne le point suivant. Si le/la même joueur/équipe gagne également le point suivant, ce/cette joueur/équipe remporte le « Jeu » ; si le joueur/l'équipe adverse gagne le point suivant, la marque est comptée à nouveau

« Égalité ». Pour gagner le « Jeu », un(e) joueur/équipe doit gagner deux points successivement après « Égalité ».

b. Jeu décisif

Au cours d'un jeu décisif (tie-break), la marque des points est comptée « Zéro », « 1 », « 2 », « 3 » etc. Le premier joueur/équipe qui gagne sept points remporte le « Jeu » et la « Manche », à condition d'avoir deux points d'avance sur le/les adversaire(s). S'il le faut, le jeu décisif se poursuivra jusqu'à ce que cette avance soit obtenue.

Le joueur dont c'est le tour de servir servira le premier point du jeu décisif. Les deux points suivants seront servis par le/les adversaire(s) (en double, le joueur de l'équipe adverse dont c'est le tour de servir). Après cela, chaque joueur/équipe doit servir alternativement deux points consécutifs jusqu'à la fin du jeu décisif (en double, l'alternance du service au sein de chaque équipe s'effectuera dans le même ordre qu'au cours de la manche en question).

Le joueur/l'équipe dont c'est le tour de servir en premier dans le jeu décisif sera le relanceur dans le premier jeu de la manche suivante.

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

6. LA MANCHE – DÉCOMPTE DES POINTS

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

a. « Système à l'avantage »

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

b. « Système du jeu décisif »

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

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

7. NOMBRE DE MANCHES

Une partie peut se jouer au meilleur des 3 manches (un joueur/une équipe doit gagner deux manches pour remporter la partie) ou au meilleur des 5 manches (un joueur/une équipe doit gagner 3 manches pour remporter la partie).

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

8. SERVEUR ET RELANCEUR

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

Cas 1 : Le relanceur peut-il se placer à l'extérieur des lignes du court ?

Décision : Oui. Le relanceur peut se tenir ou il veut à l'intérieur ou à l'extérieur des lignes de son côté du filet.

9. CHOIX DU CÔTÉ ET DU SERVICE

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

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

Cas 1 : Les deux joueurs/équipes ont-ils le droit de faire un nouveau choix si l'échauffement est interrompu et les joueurs quittent le terrain ?

Décision : Oui. Le résultat du premier tirage au sort reste valable, mais les deux joueurs/équipes ont la possibilité de faire un nouveau choix.

10. CHANGEMENT DE CÔTÉ

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

Au cours d'un jeu décisif, les joueurs changeront de côté tous les six points.

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

11. BALLE EN JEU

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

12. BALLE SUR LA LIGNE

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

13. BALLE TOUCHANT UNE DÉPENDANCE PERMANENTE

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

14. ALTERNANCE AU SERVICE

À la fin de chaque jeu standard, le relanceur devient serveur et le serveur relanceur pour le jeu suivant.

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

15. ORDRE DE RELANCE EN DOUBLES

L'équipe qui doit relancer dans le premier jeu d'une manche décide lequel des partenaires recevra le premier service. De même, avant le début du deuxième jeu, l'équipe adverse désignera celui des partenaires qui recevra le premier service de ce jeu. Le joueur qui était le partenaire du relanceur au premier point du jeu relancera à son tour au deuxième point et cette alternance se poursuivra jusqu'à la fin du jeu et de la manche.

Une fois que la balle a été relancée par le receveur, n'importe quel joueur d'une équipe peut frapper la balle.

Cas 1 : Un membre d'une équipe de doubles peut-il jouer seul contre l'équipe adverse ?

Décision : Non.

16. LE SERVICE

Immédiatement avant le début du geste du service, le serveur doit avoir les deux pieds au repos sur le sol derrière (c'est-à-dire plus loin du filet que) la ligne de fond, entre le prolongement imaginaire de la marque centrale et de la ligne de côté.

Le serveur doit alors lancer la balle en l'air avec la main dans n'importe quelle direction et la frapper avec sa raquette avant qu'elle ne touche le sol. Le geste du service est considéré comme étant achevé au moment où la raquette du joueur frappe ou manque la

balle. Un joueur n'ayant l'usage que d'un bras pourra utiliser sa raquette pour le lancer de la balle.

17. LE SERVICE – POSITION ET TRAJECTOIRE

Au cours d'un jeu standard, le serveur doit se tenir alternativement derrière la moitié droite et la moitié gauche du court en commençant à droite à chaque jeu.

Dans un jeu décisif, le service est effectué alternativement de la moitié droite et de la moitié gauche du court, en commençant par la moitié droite du court.

La balle de service doit passer en diagonale au-dessus du filet et toucher le sol dans le carré de service opposé, avant que le relanceur ne la renvoie.

18. FAUTE DE PIED

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

- a. Changer de place, soit en marchant soit en courant ; des petits mouvements de pied sont néanmoins permis.
- b. Toucher, avec aucun pied, la ligne de fond ou le court ; ou
- c. Toucher, avec aucun pied, l'espace qui se trouve à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne de côté ; ou
- d. Toucher, avec aucun pied, le prolongement imaginaire de la marque centrale.

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

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

Décision : Non.

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

Décision : Oui.

19. FAUTE DE SERVICE

Le service est faute si :

- a. Lorsque le joueur enfreint les règles 16, 17 ou 18 ; ou
- b. Le serveur rate la balle au moment de la frapper ; ou
- c. La balle servie touche une des dépendances permanentes, un piquet de simple ou un poteau de filet avant de toucher le sol ; ou
- d. La balle servie touche le serveur ou le partenaire du serveur ou, tout vêtement/objet que porte le serveur ou le partenaire du serveur.

Cas 1 : Après avoir lancé en l'air la balle pour le service, le serveur décide de ne pas la frapper et la rattrape à la main. Y a-t-il une faute ?

Décision : Non. Un joueur qui lance une balle et décide ensuite de ne pas la frapper a le droit de la rattraper à la main ou avec sa raquette ou de la laisser rebondir.

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

Décision : Oui.

20. SECOND SERVICE

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

21. QUAND SERVIR ET RELANCER

Le serveur ne pourra pas servir avant que le relanceur ne soit prêt. Toutefois, le relanceur doit jouer au rythme raisonnable du serveur et doit être prêt à relancer dans un délai raisonnable dès que le serveur est prêt.

Le relanceur qui essaye de retourner le service doit être considéré comme étant prêt. S'il a été démontré que le relanceur n'est pas prêt, le service ne peut être annoncé faute.

22. LE SERVICE EST À REMETTRE

Le service est à remettre ('let') lorsque :

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

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

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

23. LET

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

Cas 1 : Au cours d'un échange, une autre balle roule sur le court. On annonce un let. Le serveur avait au préalable servi une balle fautive. Est-ce que le serveur a droit à une première balle de service ou à une deuxième ?

Décision : Première balle. Il faut rejouer le point en entier.

24. LE JOUEUR PERD LE POINT

Le point est perdu lorsque :

- a. Le joueur sert deux balles fautes consécutives ; ou
- b. Le joueur ne remet pas la balle en jeu avant le deuxième rebond consécutif ; ou
- c. Le joueur remet la balle en jeu de sorte à ce qu'elle touche le sol ou, avant qu'elle ne rebondisse, touche un objet, en dehors du bon côté du court ; ou
- d. Le joueur remet la balle en jeu de telle sorte que, avant qu'elle ne rebondisse, elle touche une dépendance permanente ; ou
- e. Le relanceur retourne la balle avant qu'elle ne rebondisse ; ou
- f. Pendant l'échange, le joueur délibérément porte la balle ou la prend sur la raquette ou la touche avec sa raquette plus d'une fois ; ou
- g. Le joueur ou la raquette (qu'il la tienne ou non) ou tout autre objet ou vêtement que le joueur porte, touchent le filet, les piquets de simple/poteaux, la corde ou le câble métallique, la sangle ou la bande ou le court de son adversaire à tout moment de l'échange ; ou
- h. Le joueur frappe la balle avant qu'elle ne passe le filet ; ou
- i. La balle en jeu touche le joueur ou tout objet/vêtement que porte le joueur, à l'exception de sa raquette ; ou
- j. La balle en jeu touche la raquette lorsque le joueur ne la tient pas ; ou
- k. Le joueur change délibérément et matériellement la forme de la raquette en cours d'échange ; ou
- l. En doubles, les deux joueurs touchent la balle au moment du renvoi.

Cas 1 : Ayant effectué son premier service la raquette du serveur lui échappe des mains et touche le filet avant que la balle n'ait rebondi : est-ce une faute de service ou le serveur perd-il le point ?

Décision : Le serveur perd le point parce que la raquette a touché le filet pendant que la balle était en jeu.

Cas 2 : Ayant effectué son premier service, la raquette du serveur lui échappe des mains et touche le filet après que la balle ait touché le sol en dehors du bon carré de service. Est-ce une faute de service ou le joueur perd-il le point ?

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

Cas 3 : Dans une partie de doubles, le partenaire du relanceur touche le filet avant que la balle servie ne touche le sol en dehors du bon carré de service. Quelle décision faut-il prendre ?

Décision : L'équipe qui relance perd le point parce que le partenaire du relanceur a touché le filet pendant que la balle était en jeu.

Cas 4 : Est-ce qu'un joueur perd le point si, avant ou après la frappe de la balle, il dépasse la ligne imaginaire qui se trouve dans le prolongement du filet ?

Décision : Dans les deux cas, le joueur ne perd pas le point pourvu qu'il ne touche pas le camp de l'adversaire.

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

Décision : Non. Le joueur perd le point.

Cas 6 : Un joueur lance sa raquette sur la balle qui est en jeu. La balle et la raquette atterrissent toutes les deux dans le camp de l'adversaire et l'adversaire ne parvient pas à atteindre la balle. Quel joueur gagne le point ?

Décision : Le joueur qui a lancé sa raquette sur la balle perd le point.

Cas 7 : Une balle qui vient d'être servie touche le relanceur ou, en doubles, le partenaire du relanceur avant qu'elle ne touche le sol. Quel joueur gagne le point ?

Décision : Le serveur gagne le point, à moins que le service ne soit let.

Cas 8 : Un joueur qui se trouve en dehors des limites du court frappe la balle ou la rattrape avant qu'elle ne rebondisse et réclame le point sous prétexte que la balle allait certainement tomber du mauvais côté du court.

Décision : Le joueur perd le point, sauf si son retour est bon, auquel cas l'échange continue.

25. CAS OÙ LE RETOUR EST BON

Le retour est bon :

- a. Si la balle touche le filet, les poteaux, les piquets de simple, la corde ou le câble métallique, la sangle ou la bande, pourvu qu'elle soit passée au-dessus d'un de ces éléments et tombe à l'intérieur du bon côté du court, sous réserve des cas prévus aux Règles 2 et 24 (d) ; ou
- b. Si la balle en jeu rebondit à l'intérieur du bon côté du court mais repasse au-dessus du filet suite à l'effet de la balle ou à l'action du vent et le joueur passe sa raquette au-dessus du filet pour mettre la balle à l'intérieur du bon côté du court, à condition de ne pas enfreindre la Règle 24 ; ou
- c. Si la balle est relancée à l'extérieur des poteaux, soit au-dessus, soit au-dessous du prolongement du haut du filet, même si elle touche le poteau, mais à condition qu'elle touche l'intérieur du bon côté du court, sous réserve des cas prévus aux Règles 2 et 24 (d) ; ou
- d. La balle passe sous la corde du filet entre le piquet de simple et le poteau adjacent sans toucher ni le filet, ni la corde du filet ni le poteau et touche le sol à l'intérieur du bon côté du court ou,
- e. La raquette du joueur passe au-dessus du filet après avoir frappé la balle du côté du filet du joueur et la balle touche le sol à l'intérieur du bon côté du court ; ou
- f. Le joueur frappe la balle en cours d'échange et la balle heurte une autre balle restée dans le bon côté du court.

Cas 1 : Un joueur relance une balle qui touche alors un piquet de simple et tombe dans les limites du bon côté du court. Est-ce un bon retour ?

Décision : Oui. Toutefois, si la balle touche le piquet de simple au service, il y a faute au service.

Cas 2 : Une balle en jeu heurte une autre balle restée dans le bon côté du court. Quelle décision doit-on prendre ?

Décision : Le jeu se poursuit. Toutefois, s'il n'est pas certain que ce soit la balle en jeu qui a été retournée, il faut annoncer un let.

26. GÊNE

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

Le point est rejoué néanmoins si un acte involontaire de(des) l'adversaire(s) ou un élément qui échappe au contrôle du joueur (à l'exception d'une dépendance permanente) l'empêche de jouer le point.

Cas 1 : Est-ce qu'une double frappe involontaire est considérée comme un acte qui gêne l'adversaire ?

Décision : Non. Voir également la Règle 24 (f).

Cas 2 : Un joueur déclare avoir interrompu le jeu parce qu'il pensait que son/ses adversaire(s) avait été gêné. Y a-t-il gêne ?

Décision : Non. Le joueur perd le point.

Cas 3 : Une balle heurte un oiseau qui passe au-dessus du court. Y a-t-il gêne ?

Décision : Oui. Le point est rejoué.

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

Décision : Non.

Cas 5 : En doubles, où doivent se tenir le partenaire du serveur et le partenaire du relanceur ?

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

27. CORRECTION DES ERREURS

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

- a. Au cours d'un jeu standard ou d'un jeu décisif, si un joueur sert de la mauvaise moitié du court, l'erreur doit être rectifiée dès qu'elle est constatée et le serveur servira de la moitié du court dictée par le score. Une faute de service antérieure à la constatation de l'erreur reste acquise.
- b. Au cours d'un jeu standard ou d'un jeu décisif, si les joueurs ne se trouvent pas du bon côté du court, il faudra corriger l'erreur dès qu'elle est constatée et le serveur servira du-côté du court dicté par le score.
- c. Si un joueur au cours d'un jeu standard sert hors séquence, le joueur qui aurait dû servir, doit servir dès que l'erreur est constatée. Toutefois, si le jeu est terminé avant la constatation de l'erreur, l'ordre des services ainsi modifié est maintenu. Dans ce cas, un changement de balle dû après un nombre de jeux convenu devra être effectué un jeu plus tard qu'originellement prévu. Une faute de service de(des) l'adversaire(s) antérieure à une telle constatation est alors annulée.
En doubles, si les partenaires d'une équipe servent hors séquence toute faute de service antérieure à la constatation de l'erreur sera acquise.
- d. Si un joueur a servi alors que ce n'était pas son tour durant un jeu décisif et que l'erreur est constatée après qu'un nombre de points pair a été joué, l'erreur doit être corrigée immédiatement. Si l'erreur est constatée après qu'un nombre de points impair a été joué, l'ordre des services ainsi modifié est maintenu. Une faute servie par le/les adversaire(s) avant la constatation de l'erreur sera annulée.
En doubles, si les partenaires d'une équipe servent quand ce n'est pas leur tour, toute faute servie avant la constatation de l'erreur restera acquise.
- e. Au cours d'un jeu standard ou d'un jeu décisif en doubles, s'il y a une erreur dans l'ordre de relance, on maintiendra cet ordre jusqu'à la fin du jeu dans lequel l'erreur a été constatée. Lorsque ce sera à nouveau leur tour de relancer dans cette manche, les partenaires reprendront l'ordre initial de relance.
- f. Si un jeu décisif est joué à six jeux partout, alors qu'il avait été décidé avant le match que le système de l'avantage serait appliqué, l'erreur doit être immédiatement corrigée si un seul point a été joué. Si l'erreur est constatée après le début du deuxième point, la manche se poursuivra avec jeu décisif.
- g. Si un jeu standard (à l'avantage) est joué à six jeux partout, alors qu'il avait été décidé avant le match qu'un jeu décisif serait joué, l'erreur doit être immédiatement corrigée si un seul point a été joué. Si l'erreur est constatée après que la balle a été mise en jeu pour le deuxième point, la manche se poursuit à l'avantage jusqu'à ce que le score atteigne 8 jeux partout (ou un nombre pair plus élevé), auquel cas on jouera un jeu décisif.
- h. Si un jeu standard à l'avantage ou un jeu décisif est joué, alors qu'il avait été précédemment décidé de jouer un jeu décisif de la partie, l'erreur doit être corrigée immédiatement si un seul point a été joué. Si l'erreur est constatée après que la balle a été mise en jeu pour le deuxième point, la manche se poursuit soit jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe gagne trois jeux (et par conséquent la manche) soit jusqu'à ce que le score atteigne 2 jeux partout, auquel cas on jouera un jeu décisif de la partie. Cependant, si l'erreur est constatée après le début du

second point du cinquième jeu, on continuera de jouer la manche avec le système du jeu décisif. (Voir Annexe V)

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

28. RÔLE DES OFFICIELS SUR LE COURT

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

29. JEU CONTINU

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

- a. Entre les points, les joueurs ont droit à vingt-cinq (25) secondes maximum. Lorsque les joueurs changent de côtés à la fin d'un jeu, ils ont droit à quatre-vingt-dix (90) secondes maximum. Cependant, après le premier jeu de chaque manche et au cours d'un jeu décisif, le jeu sera continu et les joueurs changeront de côté sans temps de repos.
À la fin de chaque manche, les joueurs ont droit à un repos de cent vingt (120) secondes maximum.
Le temps de repos maximum commence dès qu'un point se termine et finit dès que le premier service du point suivant est servi.
Les organisateurs de l'épreuve peuvent faire une demande d'autorisation à l'ITF pour prolonger les quatre-vingt-dix (90) secondes de repos réglementaires de fin de jeu et les cent vingt (120) secondes de fin de manche.
- b. Si, dans des circonstances indépendantes de la volonté du joueur, ses vêtements, ses chaussures ou tout équipement indispensable (à l'exclusion de sa raquette) s'abîment ou nécessitent le remplacement, l'arbitre peut accorder au joueur un délai supplémentaire pour remédier au problème.
- c. Aucun temps supplémentaire ne sera accordé à un joueur pour lui permettre de récupérer. Cependant, pour un joueur souffrant d'une condition médicale soignable l'arbitre pourra accorder un temps de repos médical de trois minutes pour permettre le traitement de cette condition médicale. On pourra également permettre un nombre limité de temps de repos pour se rendre aux toilettes et changer de tenue, à condition de l'annoncer avant l'épreuve.
- d. Les organisateurs de l'épreuve peuvent accorder un temps de repos de dix (10) minutes maximum, à condition de l'annoncer avant l'épreuve. Ce temps de repos peut se prendre après la 3^{ème} manche d'une partie au meilleur des 5 manches, ou après la 2^{ème} manche d'une partie au meilleur des 3 manches.
- e. La durée de la période d'échauffement ne peut dépasser cinq (5) minutes, à moins que les organisateurs de l'épreuve n'en aient décidé autrement.

30. CONSEILS

Toute forme de communication, toutes recommandations ou instructions, transmises de n'importe quelle manière à un joueur, sont considérées comme étant des conseils.

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

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

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

Décision : Non.

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

Décision : Oui.

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.

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'Annexe 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 Annexe XI).

RÈGLES 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 f) 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
- ii. 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 d'article 10 des règles de classification de tennis en fauteuil 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 chapitre III 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 f) 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.

MODIFICATION DES RÈGLES DU TENNIS

(Article 28 de la Constitution d'ITF Ltd)

Le texte officiel et définitif des Règles du tennis sera toujours en langue anglaise et aucune modification ou interprétation desdites règles ne sera possible, sauf lors d'une assemblée générale du Conseil et à moins que la résolution comprenant de telles modifications ne soit annoncée à l'ITF selon les dispositions de l'article 17. Telle résolution ou une résolution ayant un effet similaire doit être votée par une majorité des deux tiers.

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

Néanmoins, le Conseil de direction aura autorité pour trancher sur toute question d'interprétation urgente, sous réserve de confirmation lors de la prochaine assemblée générale.

Ce texte ne peut à aucun moment être modifié sans l'accord unanime d'une assemblée générale du Conseil.

ANNEXE I

LA BALLE

Pour toutes les mesures de l'Annexe I, on utilisera en priorité celles du SI.

- a. La surface extérieure de la balle, consistant en une couverture de tissu, doit être unie et de couleur blanche ou jaune sauf dans le cas des balles de mousse (rouges) de niveau 3. S'il y a un raccord, il doit être sans couture.
- b. La balle devra être conforme aux critères spécifiés dans le tableau ci-dessous et dans le tableau figurant dans le paragraphe (d).

	TYPE 1 (Rapide)	TYPE 2 (Moyen)¹	TYPE 3 (Lent)²	HAUTE ALTITUDE³
POIDS (MASSE)	(56,0-59,4 grammes) 1,975-2,095 onces	(56,0-59,4 grammes) 1,975-2,095 onces	(56,0-59,4 grammes) 1,975-2,095 onces	(56,0-59,4 grammes) 1,975-2,095 onces
TAILLE	(6,54-6,86 cm) 2,57-2,70 pouces	(6,54-6,86 cm) 2,57-2,70 pouces	(7,00-7,30 cm) 2,76-2,87 pouces	(6,54-6,86 cm) 2,57-2,70 pouces
REBOND	(138-151 cm) 54-60 pouces	(135-147 cm) 53-58 pouces	(135-147 cm) 53-58 pouces	(122-135 cm) 48-53 pouces
DÉFORMATION AVANCÉE⁴	(0,56-0,74 cm) 0,220-0,291 pouces	(0,56-0,74 cm) 0,220-0,291 pouces	(0,56-0,74 cm) 0,220-0,291 pouces	(0,56-0,74 cm) 0,220-0,291 pouces
DÉFORMATION RETOUR⁴	(0,74-1,08 cm) 0,291-0,425 pouces	(0,80-1,08 cm) 0,315-0,425 pouces	(0,80-1,08 cm) 0,315-0,425 pouces	(0,80-1,08 cm) 0,315-0,425 pouces
COULEUR	Blanche ou jaune	Blanche ou jaune	Blanche ou jaune	Blanche ou jaune

Notes :

1-Ce type de balle peut être pressurisé ou sans pression. La balle sans pression devra avoir une pression interne ne dépassant pas 7 kPa (1 psi) et doit être utilisée pour le jeu en haute altitude à plus de 1 219 m (4 000 pieds) au-dessus du niveau de la mer et devra avoir été acclimatée pendant 60 jours ou plus à l'altitude du tournoi spécifique.

2- Ce type de balle est aussi recommandé pour jouer en haute altitude sur tous types de surface à plus de 1 219 m (4 000 pieds) au-dessus du niveau de la mer.

3- Ce type de balle est pressurisé et il s'agit d'une balle additionnelle indiquée uniquement pour le jeu en haute altitude à plus de 1 219 m (4 000 pieds) au-dessus du niveau de la mer.

4- La déformation devra être la moyenne de trois relevés individuels le long de trois (3) axes perpendiculaires. Il ne pourra y avoir de variation de plus de 0,08 cm (0,031 pouces) entre deux relevés individuels.

- c. De plus, tous les types de balles spécifiés dans le paragraphe (b) devront être conformes aux normes de durabilité indiquées au tableau suivant :

	MASSE (POIDS)	REBOND	DÉFORMATION AVANCÉE	DÉFORMATION DE RETOUR
CHANGEMENT MAXIMAL¹	0,4 grammes (0,014 onces)	4,0 cm (1,6 pouces)	0,08 cm (0,031 pouces)	0,10 cm (0,039 pouces)

Note :

¹ Le changement maximal autorisé pour les propriétés indiquées, résultant du test de durabilité décrit dans la dernière édition du document *ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces* (« Balles homologuées et classification des surfaces de terrains ITF »). Le test de durabilité consiste à simuler en laboratoire les effets de neuf jeux de tennis.

- d. Seuls les types de balles spécifiés dans le tableau ci-dessous peuvent être utilisés dans les compétitions de tennis pour joueurs de 10 ans ou moins :

	STADE 3 (ROUGE) MOUSSE	STADE 3 (ROUGE) STANDARD	STADE 2 (ORANGE) STANDARD	STADE 1 (VERTE) STANDARD
POIDS (MASSE)	25,0-43,0 grammes (0,882-1,517 onces)	36,0-49,0 grammes (1,270-1,728 onces)	36,0-46,9 grammes (1,270-1,654 onces)	47,0-51,5 grammes (1,658-1,817 onces)
TAILLE	8,00-9,00 cm (3,15-3,54 pouces)	7,00-8,00 cm (2,76-3,15 pouces)	6,00-6,86 cm (2,36-2,70 pouces)	6,30-6,86 cm (2,48-2,70 pouces)
REBOND	85-105 cm (33-41 pouces)	90-105 cm (35-41 pouces)	105-120 cm (41-47 pouces)	120-135 cm (47-53 pouces)
DÉFORMATION AVANT¹	-----	-----	1,40-1,65 cm (0,551-0,650 pouces)	0,80-1,05 cm (0,315-0,413 pouces)
COULEUR²	Toutes couleurs	Rouge et jaune, ou jaune avec un pois rouge	Orange et jaune, ou jaune avec un pois orange	Jaune avec un pois vert

Notes :

¹ La déformation est la moyenne d'une mesure unique le long de chacun de trois axes perpendiculaires. Il n'y a pas de limite quant à la différence entre des mesures individuelles de déformation avant. Il n'y a pas de spécification pour la déformation au retour.

² Tous les pois de couleur doivent être d'une taille et d'un emplacement raisonnables.

- e. Tous les tests concernant le rebond, la masse, les dimensions, la déformation et la durabilité seront effectués en conformité avec le Règlement énoncé dans la dernière édition du document *ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces*.

CLASSIFICATION DE LA VITESSE DE LA SURFACE DE JEU

La méthode de contrôle utilisée pour déterminer la vitesse d'une surface de jeu est la méthode de contrôle ITF CS 01/02 (Indice de vitesse de jeu ITF) décrite dans la publication ITF intitulée *ITF guide to test methods for tennis court surfaces* (« Guide ITF pour les méthodes de contrôles des surfaces de terrains de tennis »)

Les surfaces de jeu qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu entre 0 et 29 seront classées dans la catégorie 1 (vitesse lente). Les exemples de types de surfaces qui correspondent à cette catégorie comprendront la plupart des terrains en terre battue et tous autres types de terrains stabilisés.

Les surfaces de terrain qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu entre 30 et 34 seront classées dans la catégorie 2 (vitesse lente-moyenne), tandis que les surfaces de terrain qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu entre 35 et 39 seront classées dans la catégorie 3 (vitesse moyenne). Les exemples de types de surfaces qui correspondent à cette catégorie comprendront la plupart des terrains en dur pourvus de différents revêtements de type acrylique ainsi que certains revêtements de moquette.

Les surfaces de terrains avec un indice ITF de vitesse de jeu entre 40 et 44 seront classées dans la catégorie 4 (vitesse moyenne-rapide), tandis que les surfaces de terrain qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu de 45 ou plus seront classées dans la catégorie 5 (vitesse rapide). Les exemples de types de surfaces qui correspondent à cette catégorie comprendront la plupart des terrains en gazon naturel, gazon synthétique et certains revêtements de moquette.

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

Décision : 3 types de balles différentes sont homologués par les Règles du Tennis, cependant :

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

Note :

En complément des balles susmentionnées dans le paragraphe (b), la balle (verte) de Type 1 peut être utilisée à tout niveau compétitif, à l'exception de la compétition professionnelle avec système de classement mondial, de la Coupe Davis et de la Coupe Billie Jean King, des tournois olympique et paralympique, des tournois et compétitions par équipe du World Tennis Tour masculin et féminin et du circuit Juniors sanctionnés par l'ITF et par les associations régionales affiliées, des tournois et compétitions par équipe du ITF World Tennis Masters Tour et des tournois et compétitions par équipe du circuit de tennis en fauteuil roulant de l'ITF.

Chaque Fédération Nationale aura le droit de décider quelles compétitions nationales devraient utiliser les balles (vertes) de Type 1.

ANNEXE II

LA RAQUETTE

Pour toutes les mesures de l'Annexe I, on utilisera en priorité celles du SI.

- a. La raquette est composée d'un cadre et de corde(s) (tamis). Le cadre est formé d'un manche et d'une tête, et peut également comporter un cœur. La tête est définie comme étant la partie de la raquette où la/les corde(s) s'attache(nt). Le manche est défini comme la partie de la raquette reliée à la tête et que le joueur tient à la main quand il joue normalement. Le cœur, s'il y en a un, est la partie de la raquette qui relie le manche à la tête.
- b. La surface de frappe, définie comme la partie principale du cordage, limitée par les points d'entrée de la corde dans la tête ou les points de contact du cordage avec la tête, la surface la plus petite étant retenue, doit être plate et constituée d'un ensemble de cordes entrecroisées, reliées à un cadre qui devront être alternativement entrelacées ou fixées à leurs points de croisement. Le cordage doit être homogène dans son ensemble et notamment pas moins dense au centre qu'à n'importe quel autre point. La raquette doit être conçue et cordée de façon à avoir les mêmes caractéristiques de jeu sur ses deux faces.
- c. La raquette ne doit pas dépasser 73,7 cm (29 pouces) de longueur totale, et 31,7 cm (12,5 pouces) de largeur totale. La surface de frappe ne doit pas dépasser 39,4 cm (15,5 pouces) de longueur totale, en mesurant parallèlement à l'axe longitudinal du manche, et 29,2 cm (11,5 pouce) de largeur totale, en mesurant perpendiculairement à l'axe du manche.
- d. La raquette doit être libre de tout ajout, protubérance ou appareil qui permette de modifier matériellement la forme de la raquette ou son moment d'inertie le long de tout axe principal, ou de modifier toute propriété physique pouvant affecter la performance de la raquette en cours d'échange pour un point. Tout ajout, protubérance ou appareil approuvé comme technologie d'analyse de la performance d'un joueur, ou utilisé pour limiter ou empêcher l'usure ou la vibration ou, dans le cas du cadre uniquement, pour équilibrer le poids est autorisé. tout ajout, protubérance ou appareil autorisé doit être d'une taille raisonnable et être placé correctement pour son/ses usage(s) respectif(s) ;
Aucune source d'énergie susceptible de modifier de n'importe quelle manière les caractéristiques de jeu de la raquette ne peut être intégrée ou fixée à la raquette.

ANNEXE III

TECHNOLOGIE D'ANALYSE DE PERFORMANCE DU JOUEUR

La Technologie d'analyse de performance du joueur consiste en tout équipement pouvant remplir n'importe laquelle des fonctions ci-dessous concernant l'obtention d'information sur la performance d'un joueur :

- a. Enregistrement
- b. Sauvegarde
- c. Transmission
- d. Analyse
- e. Communication au joueur de toute manière et par tout moyen

La technologie d'analyse de performance du joueur peut enregistrer et/ou sauvegarder des informations pendant un match. Ces informations ne peuvent être consultées par un joueur que conformément à la Règle 30.

ANNEXE IV

PUBLICITÉ

1. Les publicités sont autorisées sur le filet à condition d'être placées sur la partie du filet qui se trouve dans les 3 pieds (0.914 m) à partir du centre des poteaux et d'être réalisées de sorte à ne pas obstruer le champ de vision des joueurs ou de perturber les conditions de jeu.
Une marque (non commerciale) représentant l'organe dirigeant est autorisée sur la partie inférieure du filet, à au moins 20 pouces (0.51 m) du sommet du filet, à condition d'être créée d'une manière telle qu'elle ne gêne pas la vision des joueurs ou les conditions de jeu.
2. Les publicités et autres marques ou matériaux placés en fond de court et sur les côtés du court seront autorisés à condition de ne pas obstruer le champ de vision des joueurs ou de perturber les conditions de jeu.
3. Les publicités et autres marques ou matériaux placés sur la surface du court à l'extérieur des lignes sont autorisés à condition de ne pas obstruer le champ de vision des joueurs ou de perturber les conditions de jeu.
4. Les alinéas (1), (2) et (3) nonobstant, toutes publicités, marques ou matériaux placés sur le filet ou en fond de court, sur les côtés du court ou sur la surface du court à l'extérieur des lignes ne pourront contenir du blanc, du jaune ou une autre couleur claire susceptible de perturber le champ de vision des joueurs ou les conditions de jeu.
5. Les publicités et autres marques ou matériaux ne sont pas autorisés sur la surface du court à l'intérieur des lignes du court.

ANNEXE V

PROCÉDURES ET MÉTHODES DE DÉCOMPTE DES POINTS ALTERNATIVES

Les alternatives listées dans la présente annexe V peuvent être utilisées.

DÉCOMPTE DES POINTS DANS LE JEU (Règle 5) :

Système de décompte des points du « No-Ad »

Le décompte des points dans un jeu « No-Ad » se fera comme suit (les points du serveur sont annoncés en premier) :

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

Si les deux joueurs/équipes ont gagné trois points, la marque est comptée « Égalité » et il faudra disputer un point décisif. Le/les relanceur(s) choisiront de recevoir le service soit de la moitié droite du terrain soit de la moitié gauche. En doubles, les joueurs de l'équipe qui relance ne peuvent changer de positions pour recevoir ce point décisif. Le joueur/l'équipe qui gagne ce point décisif remporte le « Jeu ».

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

DÉCOMPTE DES POINTS DANS UNE MANCHE (Règles 6 et 7) :

1. MANCHES COURTES

Le premier/la première joueur/équipe qui gagne quatre jeux remporte cette manche, à condition d'avoir une avance de deux jeux sur l'adversaire. Si le score atteint quatre jeux partout, un jeu décisif est joué. Sinon (à la discrétion de l'organisme d'accréditation), si le score atteint trois jeux partout, un jeu décisif est joué.

2. JEU DÉCISIF DE MANCHE COURTE

Dans le cas de manches courtes uniquement, un jeu décisif de manche courte peut être utilisé. Le premier joueur/la première équipe qui gagne cinq points remporte le « jeu » et la « manche », avec un point décisif si le score atteint quatre partout. L'ordre et le

nombre de services est déterminé par l'organisme d'accréditation. Les joueurs/équipes ne changent de côté qu'après les quatre premiers points.

3. LE JEU DÉCISIF DE LA PARTIE (7 POINTS)

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

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

4. LE JEU DÉCISIF DE LA PARTIE (10 POINTS)

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

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

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

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

CHANGEMENT DE CÔTÉS (Règle 10) :

Pendant un jeu décisif, les joueurs devront changer de côtés après le premier point et ensuite tous les quatre (4) points.

LE « LET » PENDANT UN SERVICE (Règle 22) :

RÈGLE DU « NO LET »

Cette Solution Alternative est jouée sans le service « Let » de la Règle 22.a, selon laquelle un service qui touche le filet, la sangle ou la bande, est en jeu.

À la discrétion de l'organisme d'accréditation, lors de doubles joués en manches courtes avec la règle du No-Ad et du No-Let, chaque joueur de l'équipe receveuse est autorisé à retourner un service qui touche le filet, la sangle ou la bande et qui atterrit dans le bon carré de service.

ANNEXE VI

RÔLES RESPECTIFS DES OFFICIELS

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

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

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

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

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

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

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

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

Cas 1 : L'arbitre de chaise accorde un premier service au serveur suite à un « overrule » (déjugement), mais le relanceur réclame un deuxième service sous prétexte que le serveur a déjà servi une faute. Faut-il faire venir le juge arbitre pour qu'il prenne une décision ?

Décision : Oui. L'arbitre de chaise prend la première décision sur des questions de droit du tennis (pour tout point relatif à l'application de faits spécifiques). Cependant, si un joueur conteste la décision de l'arbitre de chaise, on fait venir le juge arbitre qui prend la décision finale.

Cas 2 : Une balle est annoncée « fautive », mais un joueur soutient qu'elle est bonne. Peut-on faire venir le juge arbitre pour qu'il décide ?

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

Cas 3 : Est-ce qu'un arbitre de chaise peut déjuger un juge de ligne à la fin d'un point si, d'après l'arbitre de chaise, une erreur évidente a été commise en début d'échange ?

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

Cas 4 : Un arbitre de chaise annonce une balle « fautive », après quoi un joueur prétend que la balle était bonne. L'arbitre de chaise peut-il déjuger le juge de ligne ?

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

Cas 5 : Un juge de ligne annonce une balle « fautive ». L'arbitre de chaise n'était pas en mesure de voir clairement, mais pense que la balle était bonne. Est-ce que l'arbitre de chaise peut déjuger le juge de ligne ?

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

Cas 6 : Est-ce qu'un juge de ligne a le droit de changer son annonce après que l'arbitre de chaise a annoncé le score ?

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

Cas 7 : Si un arbitre de chaise annonce une balle « fautive » et ensuite se corrige et l'annonce « bonne », quelle décision faut-il prendre ?

Décision : L'arbitre de chaise décide s'il y a eu gêne ou non pour les joueurs au moment de l'annonce « fautive ». S'il y a eu gêne, le point est rejoué. S'il n'y a pas eu gêne, le joueur qui a frappé la balle gagne le point.

Cas 8 : Une rafale de vent fait repasser une balle au-dessus du filet et le joueur passe sa raquette au-dessus du filet (comme de droit) pour essayer de jouer la balle. L'adversaire/les adversaires l'en empêchent. Quelle décision faut-il prendre ?

Décision : L'arbitre de chaise décide si la gêne était intentionnelle ou non et soit accorde le point au joueur gêné soit demande à rejouer le point.

PROCÉDURE D'INSPECTION DE TRACE

1. L'inspection de trace peut seulement être faite sur un court en terre battue.
2. Une inspection de trace, demandée par un joueur (ou une équipe), devra être accordée seulement si l'arbitre de chaise ne peut pas déterminer l'annonce avec certitude de sa chaise, à la conclusion d'un point ou quand un joueur (ou équipe) arrête de jouer le point pendant un échange (les retours sont permis mais le joueur doit immédiatement arrêter).
3. Quand un arbitre de chaise a décidé de faire une inspection de marque, il/elle doit descendre de la chaise et faire l'inspection en personne. Si il/elle ne sait pas où est la marque, il/elle peut demander au juge de ligne de l'aider à localiser la marque, mais ensuite, c'est à l'arbitre de chaise de l'inspecter lui/elle – même.
4. L'annonce originale ou un *overrule* (déjugement) devra toujours être maintenu si le juge de ligne et l'arbitre de chaise ne peuvent déterminer la localisation de la marque ou si celle-ci est illisible.
5. Une fois que l'arbitre de chaise a identifié et pris une décision sur la marque, cette décision est finale et ne peut être contestée.
6. Sur un court de tennis en terre battue, l'arbitre de chaise ne devra pas être trop prompt à annoncer le score à moins d'être absolument certain de l'annonce. S'il a un doute, il devra attendre avant d'annoncer le score afin de déterminer si une inspection de trace s'avère nécessaire.
7. En double, le joueur qui conteste une marque doit formuler sa contestation de sorte à ce que le jeu s'arrête ou de sorte à ce que l'arbitre de chaise interrompe le jeu. Si une contestation est faite à l'arbitre de chaise, il/elle doit tout d'abord s'assurer que la procédure correcte a été observée. Si celle-ci n'était pas correcte ou si elle est intervenue tardivement, alors l'arbitre de chaise pourra décider que l'équipe adverse a été gênée de façon délibérée.
8. Si un joueur efface la marque avant que l'arbitre de chaise ait pris une décision finale, il/elle perd le point.
9. Un joueur ne doit pas passer de l'autre côté du filet pour vérifier une marque sans risquer d'être pénalisé pour une conduite antisportive conformément aux dispositions du Code de conduite.

PROCÉDURE DE VÉRIFICATION ÉLECTRONIQUE

Dans les tournois où un système de vérification électronique est utilisé, les procédures suivantes devront être suivies pour les matches joués avec ce système.

1. Un joueur (ou une équipe) pourra demander la vérification électronique d'une annonce ou d'une « overrule » seulement à la conclusion d'un point ou quand un joueur (ou une équipe) arrête de jouer le point pendant un échange (les retours sont permis mais le joueur doit alors arrêter immédiatement).
2. L'arbitre de chaise décidera d'utiliser la vérification électronique lorsqu'il subsiste un doute quant à l'exactitude de l'annonce d'une balle ou d'une « overrule ». Cependant, l'arbitre de chaise peut refuser la vérification

électronique si il/elle estime que la demande du joueur est déraisonnable ou si elle n'est pas faite dans les temps.

3. En double, le joueur qui conteste l'annonce doit faire sa demande de façon à faire arrêter le jeu ou de façon à ce que l'arbitre interrompe le jeu. Si une contestation est faite à l'arbitre de chaise, il/elle doit tout d'abord déterminer si la procédure correcte a été suivie. Si elle n'était pas correcte ou si elle n'est pas intervenue dans les temps, alors l'arbitre de chaise pourra décider que l'équipe adverse a été délibérément gênée, et dans ce cas l'équipe qui conteste perd le point.
4. L'annonce originale ou une « overrule » devront toujours être maintenues en cas d'impossibilité, pour quelque motif que ce soit, de procéder à la vérification électronique de l'annonce ou du déjugement en question.
5. L'arbitre de chaise prendra sa décision finale suivant le résultat de la vérification électronique et sa décision sera sans recours. Si parmi plusieurs traces il faut en sélectionner une en particulier à soumettre à vérification électronique, un officiel de vérification, approuvé par le juge arbitre, devra décider, à l'œil nu, la trace à faire vérifier.
6. Chaque joueur (ou équipe) a droit à trois (3) contestations infirmées par manche, plus une (1) contestation supplémentaire dans le jeu décisif. Pour les matches utilisant le système à l'avantage (deux jeux d'écart), les joueurs (ou équipes) auront à nouveau un maximum de trois (3) contestations infructueuses à 6 jeux partout et ensuite tous les 12 jeux. Pour les matches utilisant le jeu décisif de la partie, le jeu décisif comptera comme une nouvelle manche et chaque joueur (ou équipe) disposera d'un crédit de trois (3) contestations. Les joueurs (ou équipes) auront droit à un nombre illimité de contestations fructueuses.

ANNEXE VII

COMPÉTITION OFFICIELLE DE TENNIS POUR LES 10 ANS ET MOINS

Courts :

En complément du court (aux dimensions normales) tel que décrit dans la Règle 1, on pourra utiliser des courts aux dimensions suivantes pour une compétition officielle de tennis pour les 10 ans et moins :

- Un court, que l'on dénommera « rouge » aux fins de la compétition officielle de tennis pour les 10 ans et moins, sera un rectangle, entre 36 pieds (10.97 m) et 42 pieds (12.80 m) de long, et entre 14 pieds (4.27 m) et 20 pieds (6.10 m) de large. Le filet sera entre 31.5 pouces (0.800 m) et 33.0 pouces (0.838 m) de hauteur au centre.
- Un court, que l'on dénommera « orange », sera un rectangle, entre 58 pieds (17.68 m) et 60 pieds (18.29 m) de long, et entre 20 pieds (6.10 m) et 27 pieds (8.23 m) de large. Le filet fera entre 31.5 pouces (0.800 m) et 36 pouces (0.914 m) de haut, au centre.

Balles :

Ne peuvent être utilisés en compétition officielle de tennis pour les 10 ans et moins que les types de balles suivants qui sont spécifiés dans l'Annexe I :

- Les balles de stade 3 (Rouges) qui sont recommandées pour jouer sur un court rouge, par des joueurs âgés de 8 ans ou moins, qui utilisent une raquette de 23 pouces (58.4 cm) de long.
- Les balles de stade 2 (Orange), qui sont recommandées pour jouer sur un court 'orange', par des joueurs âgés entre 8 et 10 ans, qui utilisent une raquette entre 23 pouces (58.4 cm) et 25 pouces (63.5 cm) de long.
- Les balles de stade 1 (Vertes), qui sont recommandées pour jouer sur un court de dimensions normales, par des joueurs confirmés âgés entre 9 et 10 ans, qui utilisent une raquette entre 25 pouces (63.5 cm) et 26 pouces (66.0 cm) de long.

Note : Tous autres types de balles, tels que décrits dans l'Annexe I, ne peuvent être utilisés en compétition de tennis pour les 10 ans et moins.

Décompte des points :

Pour la compétition de tennis pour les 10 ans et moins, utilisant les balles de stade 3 (rouges), de stade 2 (orange) et de stade 1 (vertes), on peut utiliser le décompte des points spécifié dans les règles du tennis (incluant l'Annexe V), en plus des versions courtes de décompte des points dont match avec jeu décisif pour le match, match au

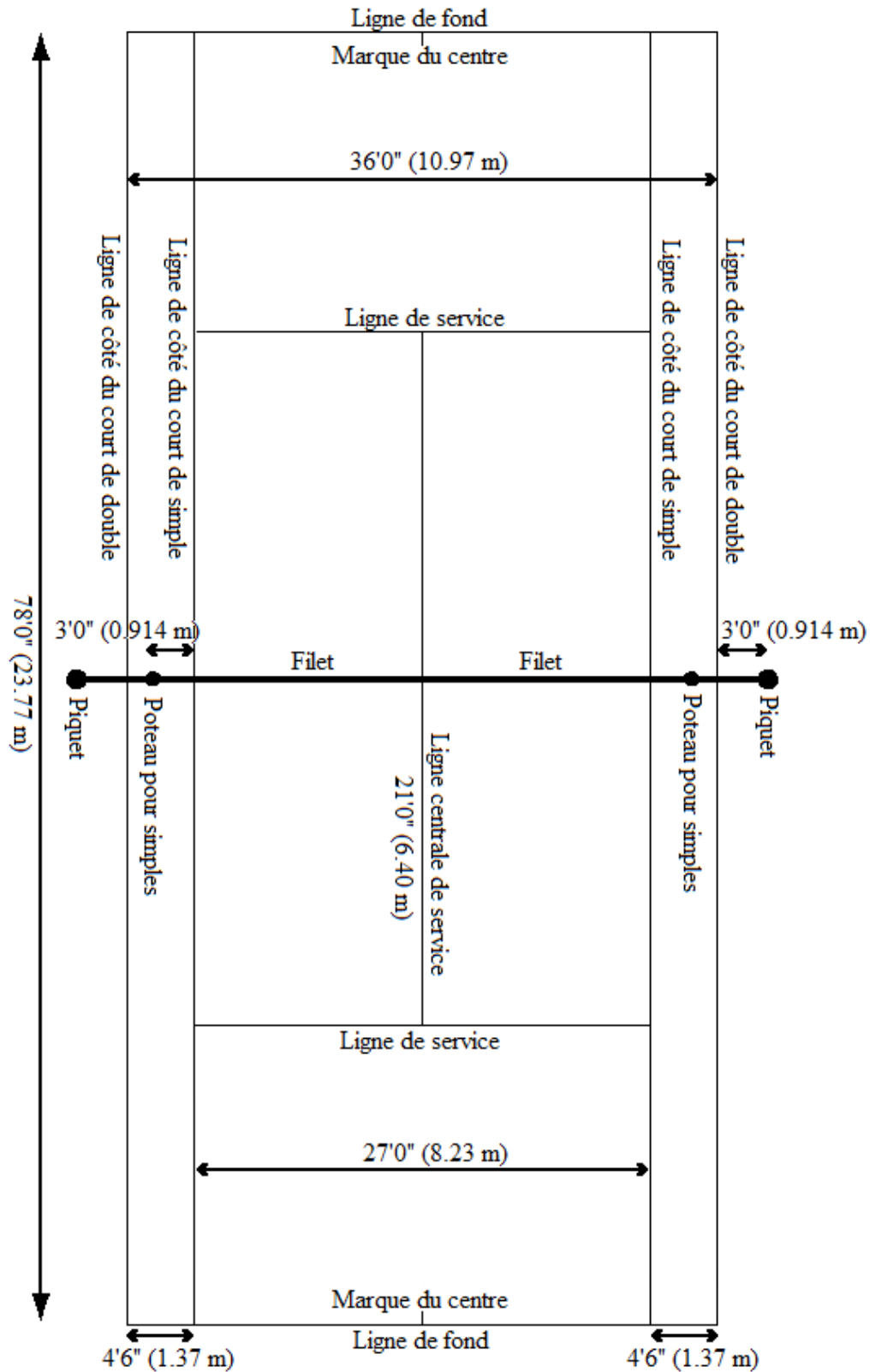
meilleur des 3 jeux décisifs /3 jeux décisifs pour le match, match à un set court ou un set normal.

Matches en temps limité :

Dans les compétitions pour joueurs de 10 ans et moins, le comité du tournoi peut fixer une durée spécifique pour les matchs de l'épreuve.

ANNEXE VIII

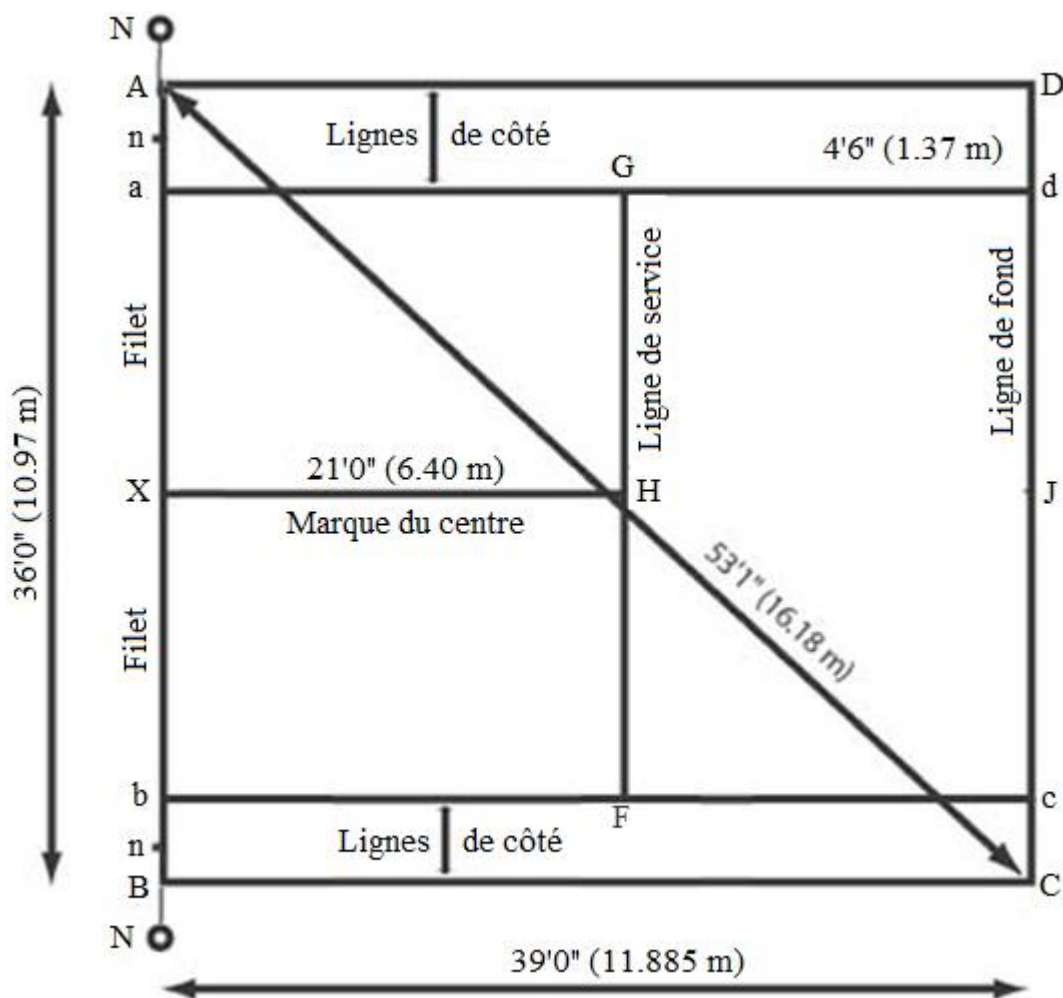
PLAN DU COURT



Note : Toutes les mesures de court se feront depuis le côté extérieur des lignes.

ANNEXE IX

SUGGESTIONS POUR LE MARQUAGE DU COURT Y compris les “Blended Lines” (lignes mélangées)



Note : Toutes les mesures de court se feront depuis le côté extérieur des lignes.

La procédure suivante s'applique pour le court qui est communément utilisé tant pour le double que pour le simple. (Voir note en bas de page pour un court à fonction unique).

Premièrement, on choisit la place du filet ; une ligne droite de 43 pieds (12.80 m) de long. On marque le centre (X sur le schéma ci-dessus) et, en mesurant à partir de X, on marque :

à 13' 6'' (4.11 m) les points a, b, où le filet croise les lignes de côté intérieures

à 16' 6'' (5.03 m) les positions des poteaux (ou piquets) de simple (n, n)

à 18' 0'' (5.48 m) les points A, B où le filet croise les lignes de côté extérieures.

à 21' 0'' (6.40 m) les positions des poteaux de filet (N, N) correspondant aux extrémités de la première ligne droite de 42' 0'' (12.80 m).

On plante des pitons aux points A et B et on leur attache les extrémités de deux mètres ruban. Sur l'un des mètres, qui mesurera la diagonale de la moitié du court, on prend une longueur de 53'1'' (16.18 m) et sur l'autre mètre (pour mesurer la ligne de côté), une longueur de 39'0'' (11.89 m). On tend les deux rubans afin qu'ils se croisent au point C, qui représente un coin du court. On reporte les mesures afin de trouver la position de l'autre coin D. Afin de vérifier cette opération, il est conseillé à ce stade de vérifier la longueur de la ligne CD qui, étant la ligne de fond, doit mesurer 36'0'' (10.97 m) ; on pourra marquer en même temps son centre J, ainsi que les extrémités des lignes de côté intérieures (c,d) à 4'6'' (1.37 m) de C et D.

La ligne médiane et la ligne de service sont alors marquées au moyen des points F, H, G qui sont mesurés à 21'0'' (6.40 m) du filet le long des lignes bc, XJ, ad respectivement. Pour compléter le marquage du court, on mesure l'autre côté du filet en suivant la même procédure.

Si l'on a besoin que d'un Court de simple, les lignes à l'extérieur des points a, b, c, d ne seront pas nécessaires, mais le court peut être marqué comme décrit ci-dessus. Alternativement, si l'on préfère, les coins de la ligne de fond (c,d) peuvent être déterminés en joignant les deux mètres ruban en a, b au lieu d'en A et B et en utilisant ensuite des longueurs de 47'5'' (14.46 m) et 39'0'' (11.89 m). Les poteaux de filet seront en n, n et un filet de simple de 33'0'' (10 m) sera utilisé.

Lorsqu'un court aménagé à la fois pour les doubles et les simples avec un filet de doubles est utilisé pour les simples, le filet doit être attaché aux points n, n à une hauteur de 3 pieds 6 pouces (1.07 m) au moyen de deux piquets de simples, qui ne feront pas plus de 3 pouces (7.5 cm) carrés ou 3 pouces (7.5 cm) de diamètre. Les centres des poteaux de simples seront à 3 pieds (0.914 m) en dehors du court de simples de chaque côté.

Afin de faciliter le placement de ces piquets de simples, il est souhaitable d'indiquer chacun des points n, n avec un point blanc lorsque le court est marqué.

Lorsque les organes d'accréditation homologuent les soi-disant 'lignes mélangées' ("Blended Lines") sur les courts, il faut suivre les consignes suivantes :

Couleur :

- De la même famille de couleur que celle de la surface de jeu.
- Plus clair que la couleur de la surface de jeu.
- Limite de la divergence des couleurs de +22 points sur l'échelle L*
(Ajouter $\leq 25\%$ par volume de peinture blanche à la couleur de la surface de jeu)

Vitesse :

- Dans une marge de 5 CPR de celle de la surface de jeu.

Dimensions :

- 1.0-1.5 cm de moins que les lignes normales.

Marquage :

- Terminer à 8 cm de l'intersection avec les lignes de jeu blanches.

Note :

À titre indicatif pour les compétitions internationales, la distance minimum recommandée entre les lignes de fond et le fond du court est de 21 pieds (6.40 m) et entre les lignes de côtés et les limites latérales du court la distance minimum recommandée est de 12 pieds (3.66 m).

À titre indicatif pour les compétitions de club et le tennis de loisir, la distance minimum recommandée entre les lignes de fond et le fond du court est de 18 pieds (5.48 m) et entre les lignes de côtés et les limites latérales du court la distance minimum recommandée est de 10 pieds (3.05 m).

À titre indicatif, la hauteur minimum sous-plafond recommandée mesurée au filet à partir de la surface du court est de 29.6 pieds (9.0 m).

ANNEXE X

LES RÈGLES DU BEACH TENNIS

Les règles du Beach Tennis sont approuvées par le Comité des Règles du Tennis et le Comité de Direction de l'ITF. Elles sont disponibles sur le site internet du Beach Tennis <https://www.itftennis.com/en/itf-tours/beach-tennis-tour/>

ANNEXE XI

PROCÉDURE DE CONTRÔLE ET D'AUDITION DES RÈGLES DU TENNIS

1. INTRODUCTION

- 1.1 Cette procédure a été approuvée par le Conseil de direction de la Fédération Internationale de Tennis (« Board of Directors ») le 17 mai 1998.
- 1.2 Le Conseil de direction peut à loisir compléter, amender ou modifier cette procédure.

2. OBJECTIFS

- 2.1 La Fédération Internationale de tennis est gardienne des Règles du tennis et s'engage à :
 - a. Préserver le caractère traditionnel et l'intégrité du jeu du tennis.
 - b. Prendre une part active dans la préservation des qualités traditionnellement requises pour jouer le jeu.
 - c. Encourager les améliorations qui préservent le challenge lié à ce jeu.
 - d. Assurer que la compétition demeure équitable.
- 2.2 Pour assurer que les contrôles et les auditions relatifs aux Règles du tennis soient justes, conséquents et expéditifs, la procédure décrite ci-dessous sera appliquée.

3. APPLICATION

- 3.1 Cette procédure s'appliquera aux révisions portant sur les règles suivantes :
 - a. Règle 1 – Le Court
 - b. Règle 3 – La Balle
 - c. Règle 4 – La Raquette
 - d. Annexes I et II des Règles du Tennis
 - e. Toute autre Règle du Tennis décidée par la Fédération Internationale de Tennis.

4. STRUCTURE

- 4.1 En vertu de cette procédure, les révisions seront émises par un Conseil de révision.
- 4.2 Ces révisions seront définitives, sauf droit d'appel devant une Commission d'appel conformément à la présente procédure.

5. DEMANDES

- 5.1 Le Conseil de révision se prononcera soit :
 - a. Suite à une motion du Conseil de direction ; ou
 - b. Dès réception d'une demande dans le cadre de la procédure décrite ci-dessous.

6. DÉSIGNATION ET COMPOSITION DES CONSEILS DE RÉVISION

- 6.1** Les Conseils de révision seront nommés par le Président de la Fédération Internationale de Tennis (« le Président ») ou son représentant désigné et comprendront un nombre de personnes déterminé par le Président ou son représentant désigné.
- 6.2** Si plusieurs personnes sont nommées au Conseil de révision, celui-ci nommera un de ses membres Président.
- 6.3** Le Président sera autorisé à régler la procédure avant et durant tout contrôle et/ou audition d'un Conseil de révision.

7. PROPOSITIONS DU CONSEIL DE RÉVISION

- 7.1** Les détails de toute révision proposée par une motion du Conseil de direction peuvent être divulgués à toute personne de bonne foi, joueur, fabricant d'équipement ou association nationale ou membres de telle association ayant un intérêt dans la révision proposée.
- 7.2** Toute personne ainsi notifiée devra disposer d'un délai raisonnable pour émettre ses réactions, objections ou demandes de renseignements au Président ou à son représentant désigné au sujet de la révision proposée.

8. DEMANDES DE RÉVISION

- 8.1** Une demande de révision peut être déposée par toute partie ayant un intérêt véritable à l'égard du règlement, y compris tout joueur, fabricant d'équipement, association nationale ou membre de telle association.
- 8.2** Toute demande de révision doit être soumise au Président par écrit.
- 8.3** Pour être valable, une demande de révision doit inclure au minimum les renseignements suivants :
- a. Noms et adresses complets du demandeur.
 - b. Date de la demande.
 - c. Une déclaration indiquant clairement l'intérêt du demandeur à l'égard de la question au sujet de laquelle une demande de révision est faite.
 - d. Toutes les preuves écrites que le demandeur entend utiliser lors d'une audition.
 - e. Si, d'après le demandeur, le témoignage d'un expert est nécessaire, il joindra une demande d'audition de l'expert.
 - f. Quand il s'agit d'une demande de révision concernant une raquette ou autre équipement, un prototype, ou copie exacte de l'équipement en question devra accompagner la demande de révision.
 - g. Si, d'après le demandeur, des circonstances extraordinaires ou hors du commun se présentent, réclamant une décision dans un délai donné ou

avant une date précise, il devra joindre une déclaration décrivant ces circonstances extraordinaires ou inhabituelles.

8.4 Si une demande de révision ne contient pas les renseignements et/ou l'équipement mentionnés dans les clauses 8.3 (a) à (g) ci-dessus, le Président ou son représentant désigné en informera le demandeur, lui donnant un délai raisonnable pour remédier au manque. Si le demandeur ne remédie pas au manque dans les délais spécifiés, la demande sera rejetée.

9. CONVOCATION DU CONSEIL DE RÉVISION

9.1 Dès réception d'une demande valable ou sur motion du Conseil de direction le Président ou son représentant désigné peut convoquer un Conseil de révision pour traiter cette demande ou motion.

9.2 Le Conseil de révision ne sera pas obligé de procéder à une audition pour juger une demande ou motion, si, d'après le Président, la demande ou la motion peuvent être résolues de façon équitable sans audition.

10. PROCÉDURE DU CONSEIL DE RÉVISION

10.1 Le Président d'un Conseil de révision fixera la forme, la procédure et la date appropriées pour tout contrôle et/ou audition.

10.2 Le Président notifiera par écrit des questions énoncées à l'alinéa 10.1 ci-dessus tout demandeur ou toute personne ou association ayant exprimé un intérêt pour la révision proposée.

10.3 Le Président décidera de toutes les questions touchant à l'évidence et ne sera lié par aucune règle juridique gouvernant la procédure à suivre et la recevabilité des preuves à condition que le contrôle et/ou l'audition se déroule d'une manière qui soit équitable et qui offre aux diverses parties une occasion raisonnable de présenter leur cas.

10.4 Dans le cadre de cette procédure, tout contrôle et/ou audition :

- a. Se déroulera à huis clos
- b. Pourra être ajourné et/ou repoussé par le Conseil de révision.

10.5 Le Président pourra à sa discrétion et à loisir, coopter des membres additionnels au Conseil de révision s'ils ont une capacité ou une expérience particulières leur permettant de régler des questions spécifiques qui requièrent telle capacité ou expérience.

10.6 Les décisions du Conseil de révision seront prises à la majorité simple. Aucun membre du Conseil de révision ne peut s'abstenir.

10.7 Le Président aura toute discrétion pour ordonner au demandeur (ou à tout autre individu ou organisation donnant son avis, objectant ou demandant des renseignements lors d'un contrôle et/ou d'une audition) de payer les frais de la demande et/ou tous autres frais raisonnables encourus par le Conseil de révision en cas de tests ou dans l'obtention de rapports relatifs à l'équipement faisant l'objet d'une révision, s'il estime qu'il y a lieu.

11. NOTIFICATION

11.1 Une fois la décision prise par le Conseil de révision, celui-ci en informera le demandeur, ou toute personne ou association ayant exprimé un intérêt pour le règlement proposé dès que raisonnablement réalisable.

11.2 Cette notification écrite comportera le résumé des raisons de la décision prise par le Conseil de révision.

11.3 Une fois le demandeur informé ou à toute autre date précisée par le Conseil de révision, la décision du Conseil de révision aura immédiatement force de loi en vertu des Règles du tennis.

12. APPLICATION DES RÈGLES DU TENNIS ACTUELLES

12.1 Les Règles actuelles du tennis, sous réserve du droit du Conseil de révision d'émettre des révisions provisionnelles, continueront à s'appliquer jusqu'à ce que le contrôle et/ou l'audition du Conseil de révision soient achevés et qu'une révision soit produite par le Conseil de révision.

12.2 Avant et pendant tout contrôle et/ou audition, le Président du Conseil de révision peut imposer toutes les directives jugées raisonnablement nécessaires pour l'application des Règles du tennis et de ces procédures, y compris les actes de révisions provisionnelles.

12.3 Parmi les révisions provisionnelles possibles, il peut y avoir des restrictions sur l'utilisation de tout équipement visé par les Règles du tennis dans l'attente d'une décision du Conseil de révision quant à la conformité de l'équipement aux spécifications des Règles du tennis.

13. NOMINATIONS ET COMPOSITION DES COMMISSIONS D'APPEL

13.1 Les Commissions d'appel seront constituées de membres du Conseil de direction, nommés par le Président ou son représentant.

13.2 Aucun des membres du Conseil de révision ayant pris la décision originale ne fera partie de la Commission d'appel.

13.3 La Commission d'appel comprendra le nombre de personnes fixé par le Président ou son représentant désigné, mais il n'y aura pas moins de trois personnes.

13.4 La Commission d'appel nommera l'un de ses membres à la Présidence.

13.5 Le Président sera autorisé à régler la procédure avant et pendant toute audition d'appel.

14. L'APPEL

14.1 Un demandeur (ou une personne ou association ayant exprimé son intérêt pour une proposition de révision du règlement et ayant fait part de ses remarques, objections ou demandes) peut faire appel de toute décision du Conseil de révision.

14.2 Pour être valable une demande d'appel doit :

- a. Être adressée par écrit au Président du Conseil de révision sous délai de 45 jours après notification de la décision ;
- b. Comprendre les détails de la décision litigieuse ; et
- c. Contenir tous les arguments de l'appel.

14.3 Dès réception d'une demande d'appel valable, le Président du Conseil de révision qui a fait la révision initiale, peut exiger de la partie appelante une taxe de recours d'un montant raisonnable. Cette taxe de recours sera remboursée à la partie appelante si l'appel est accepté.

15. CONVOCATION DE LA COMMISSION D'APPEL

15.1 Le Président ou son représentant désigné convoquera la Commission d'appel une fois que la partie appelante se sera acquittée de la taxe de recours.

16. PROCÉDURE DE LA COMMISSION D'APPEL

16.1 La Commission d'appel et son Président mèneront la procédure et les auditions conformément aux points énoncés ci-dessus aux sections 10, 11 et 12.

16.2 Dès que la partie appelante aura été notifiée ou à une autre date fixée par la Commission d'appel, la décision rendue par la Commission d'appel sera finale et sans appel en vertu des Règles du tennis.

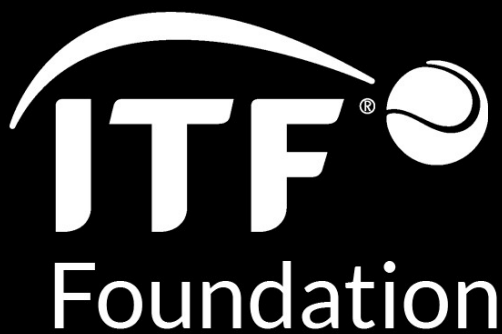
17. GÉNÉRALITÉS

17.1 Si un Conseil de révision ne comprend qu'un seul membre, ce membre sera responsable de la conduite de l'audition à titre de Président et fixera la procédure à suivre avant et pendant tout contrôle et/ou audition.

17.2 Tout contrôle et/ou audition se déroulera en anglais. Pour une audition où le demandeur et/ou tout autre individu ou organisation qui commente, objecte ou demande des renseignements ne parle pas l'anglais, la présence d'un interprète sera obligatoire. Si possible, l'interprète sera indépendant.

17.3 Le Conseil de révision ou la Commission d'appel peuvent publier des extraits de leurs propres décisions.

- 17.4** Toutes les notifications relatives à ces procédures doivent être faites par écrit.
- 17.5** Toutes les notifications relatives à ces procédures seront considérées comme ayant été faites à la date où elles ont été communiquées, envoyées ou transmises au demandeur ou à tout autre tiers concerné.
- 17.6** Un Conseil de révision pourra à discrétion rejeter une demande s'il estime raisonnablement que la demande est très similaire à une demande ou motion sur laquelle le Conseil de révision a statué dans les 36 mois qui précèdent la date de la demande.



The ITF Foundation is comprised of international manufacturers and companies involved in the tennis industry. The ITF and the ITF Foundation work together for the development and promotion of the game.

Supporting Members:



General Members:

American Sports Builders Association

Artengo

Babolat

Condor Grass

Har-Tru

Head

Neyra Industries

Nova Sports USA

Renewaball

SurfTech

Tecnifibre

Tennis Industry Association

TigerTurf

Toplus

Unica Boya

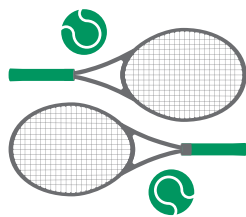
Vigano Pavitex

WSP Textiles

Any organisation interested in joining the ITF Foundation should contact:

International Tennis Federation Bank Lane Roehampton London SW15 5XZ

tel: +44 (0)20 8878 6464 email: foundation@itftennis.com



PUBLIÉ PAR ITF LTD

BANK LANE ROEHAMPTON

LONDON SW15 5XZ UK

DOMICILIATION: PO BOX N-272, NASSAU, BAHAMAS

TÉL: +44 (0)20 8878 6464

WEB: WWW.ITFTENNIS.COM

