

REGLES DU JEU –

(document réalisé par Roland Fatigon membre de la CMN)

JEU DE SIMPLE

NIVEAU 1 : Texte droit.

NIVEAU 2 : Texte italique.

REGLE 1 - TERRAIN

Quand un court est utilisé pour un simple avec un filet de double, le filet doit être maintenu au moyen de piquets de simple. Le centre de ces piquets doit être situé à **0,91m** en dehors des lignes de simple de chaque côté du court.

La hauteur du filet au centre doit être de **0,91m**, il doit être retenu par une sangle blanche.

REGLE 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.

REGLE 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.

REGLE 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.

REGLE 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.

REGLE 9 - DIFFERENTES MOITIES 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.

REGLE 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).

REGLE 12 - LE RELANCEUR DOIT ETRE PRET

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.

REGLE 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.

REGLE 14 - LE SERVICE EST A 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.

REGLE 16 - CHANGEMENT DE COTE

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.

REGLE 17 - DEFINITION 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.

REGLE 18 - POINT GAGNE 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.

REGLE 19 - POINT GAGNE 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.

REGLE 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 - Sur un premier service qui tombe en dehors du bon carré de service, la raquette du serveur s'échappe de sa main et va frapper le filet, le serveur perd-il le point ?

Décision : Oui. Si sa raquette touche le filet pendant que la balle est en jeu, le serveur perd le point (Règle 20-e).

Cas 2 - Sur 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.

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.

REGLE 22 - BALLE SUR LA LIGNE

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

REGLE 26 - LE JEU : DECOMPTE DES POINTS

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.

REGLE 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. Aucun autre système de jeu décisif n'est autorisé.

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 ?

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.

REGLE 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. A 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.

JEU DE DOUBLE

REGLE 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.

REGLE 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.

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.

REGLE 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.

REGLE 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.

REGLE 39 - JOUEUR TOUCHE 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. .

REGLE 40 - DEROULEMENT DE L'ECHANGE

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.*