

ANNEXE I

LA BALLE

- a.** La surface extérieure de la balle, consistant en une couverture de tissu, doit être unie et de couleur blanche ou jaune (Des balles spécifiques à la compétitions 10 ans et moins peuvent être utilisées). S'il y a un raccord, il doit être sans couture.
- b.** Le cahier des charges prescrit plus d'un type de balle. La balle devra être conforme aux critères spécifiés dans le tableau ci-dessous.
- c.** Tous les tests concernant le rebond, les dimensions et la déformation seront effectués en conformité avec le règlement ci-dessous.

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

Décision : Trois types de balle différents sont homologués par les règles du tennis, cependant :

- La balle de type 1 (vitesse rapide) est prévue pour le jeu sur terrains à surface lente.
- La balle de type 2 (vitesse moyenne) est prévue pour le jeu sur terrains à surface moyenne/moyenne-rapide.
- La balle de type 3 (vitesse lente) est prévue pour le jeu sur terrains à surface rapide.

	TYPE 1 (Rapide)	TYPE 2 (Moyen) ¹	TYPE 3 (Lent) ²	HAUTE ALTITUDE ³
POIDS (MASSE)	1.975-2.095 onces (56.0-59.4 g)	1.975-2.095 onces (56.0-59.4 g)	1.975-2.095 onces (56.0-59.4 g)	1.975-2.095 onces (56.0-59.4 g)
TAILLE	2.575-2.700 pouces (6.541-6.858 cm)	2.575-2.700 pouces (6.541-6.858 cm)	2.760 - 2.870 pouces (7.00-7.30 cm)	2.575-2.700 pouces (6.541-6.858 cm)
REBOND	54-60 pouces (138-151 cm)	53-58 pouces (135-147 cm)	53-58 pouces (135-147 cm)	48-53 pouces (122-135 cm)
DÉFORMATION AVANCÉE ⁴	0.220-0.291 pouce (0.56-0.74 cm)	0.220-0.290 pouce (0.559-0.737 cm)	0.220-0.290 pouce (0.559-0.737 cm)	0.220-0.290 pouce (0.559-0.737 cm)
DÉFORMATION RETOUR ⁴	0.291-0.425 pouce (0.74-1.08 cm)	0.315-0.425 pouce (0.800-1.080 cm)	0.315-0.425 pouce (0.800-1.080 cm)	0.315-0.425 pouce (0.800-1.080 cm)

Notes :

- 1 – Cette balle peut être pressurisée ou sans pression. La balle sans pression devra avoir une pression interne qui ne devra pas être supérieure à 1 psi (7 kPa) et doit être utilisée pour jouer en haute altitude au-dessus de 4 000 pieds (1.219 m) au-dessus du niveau de la mer et devra avoir été acclimatée pour 60 jours ou plus à l'altitude du tournoi spécifique.
- 2 – Cette balle est aussi recommandée pour jouer en haute altitude sur tous types de surface au-dessus de 4 000 pieds (1.219 m) au-dessus du niveau de la mer.
- 3 – Cette balle est pressurisée et est une balle additionnelle spécifique pour jouer en haute altitude au-dessus de 4 000 pieds (1.219 m) au-dessus du niveau de la mer seulement.
- 4 – La déformation devra être la moyenne de la lecture parmi chacun des trois (3) axes perpendiculaires. Pas plus de deux (2) lectures individuelles ne doivent différer de 0,031 pouces (0,08 cm).

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

	Masse (poids)	Rebond	Déformation avancée	Déformation de retour
Changement maximal	0,4 g (0,014 once)	4,0 cm (1,6 pouce)	0,008 cm (0,031 pouce)	0,10 cm (0,039 pouce)

Notes : 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.

- e. 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 g (0,882-1,517 once)	36,0-49,0 g (1,270-1,728 once)	36,0-46,9 g (1,270-1,654 once)	47,0-51,5 g (1n,58-1,817 once)
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	81-105 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 cme (0,551-0,650 pouce)	0,80-1,05 cme (0,315-0,413 pouce)
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 points de couleur doivent être d'une taille et d'un emplacement raisonnables.

- f. 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 Surface.

RÈGLES CONCERNANT LES CONTRÔLES

- 1 Sauf dispositions contraires, tous les tests devront être effectués à une température d'environ 68° Fahrenheit (20° Celsius), une humidité relative d'environ 60 % et, à moins que quelque chose de spécifique soit stipulé, une pression atmosphérique aux alentours de 30 pouces Hg (102 kPa). Toutes les balles devront être retirées de leurs boîtes et maintenues à cette température et à ce taux d'humidité, 24 heures avant le début des contrôles, et devront rester à cette température et à ce degré d'humidité au début des contrôles.
- 2 D'autres normes peuvent être fixées pour les régions où les moyennes de température diffèrent de 20° centigrade, les moyennes d'hygrométrie de 60 % et les moyennes de pression barométrique de 76 cm. Les demandes d'ajustement pour de telles normes peuvent être appliquées par n'importe quelle Association Nationale à la Fédération Internationale de Tennis (ITF) et, si approuvées, devront être adoptées sur de tels sites.
- 3 Pour tous les tests de diamètre, on utilisera un anneau de calibrage qui consistera en une plaque de métal, de préférence non corrosif, d'une épaisseur uniforme de 0,318 cm (1/8 pouce). Dans le cas de la balle de Type 1 (vitesse rapide) et de Type 2 (vitesse moyenne) il y aura dans la plaque deux ouvertures circulaires respectivement de 6,541 cm (2,575 pouces) et 6,858 cm (2,700 pouces) de diamètre. Dans le cas de la balle de Type 3 (vitesse lente) il y aura dans la plaque deux ouvertures circulaires respectivement de 6,985 cm (0,750 pouces) et de

7,302 cm (2,875 pouces) de diamètre. La surface intérieure de la jauge aura un profil convexe d'un rayon de 0,159 cm. La balle ne devra pas passer par son seul poids par l'ouverture la plus étroite, mais devra passer par son seul poids par l'ouverture la plus large, et ce quelle qu'en soit sa direction.

- 4 La machine à utiliser pour les opérations de contrôle de la déformation des balles conformément à la Règle 3, est celle inventée par Percy Herbert Spencer, brevetée en Grande-Bretagne (brevet n° 230250), ainsi que toutes améliorations et accessoires à venir, et y compris les modifications nécessaires pour contrôler la déformation au renvoi. D'autres machines peuvent être construites qui donneront des mesures équivalentes à celles de la machine de Stevens et qui peuvent être utilisées pour les contrôles de déformation de la balle, à condition d'avoir été homologuées par la Fédération Internationale de Tennis.
- 5 On suivra la procédure de contrôle suivante dans l'ordre prescrit :
 - a. Pré-compression. Avant de tester une balle, il faut la comprimer successivement sur approximativement 2,54 cm de chacun des trois diamètres, à angles droits les uns des autres ; ce procédé sera répété trois fois (neuf compressions au total). Tous ces contrôles seront effectués dans les deux heures qui suivent la pré-compression.
 - b. Contrôle de la masse (comme ci-dessus).
 - c. Contrôle du diamètre (comme à l'alinéa 3 ci-dessus).
 - d. Test de déformation. La balle est placée dans la machine Stevens modifiée de telle façon qu'aucun des plateaux de

la machine ne soit en contact avec le raccord de la balle. Le poids de contact est appliqué, l'index et le repère mis au même niveau et les cadrans placés à zéro. Le poids de contrôle, équivalent à 8,165 kg, est placé sur la traverse mobile et la balle est alors comprimée en tournant le volant à une vitesse uniforme de telle sorte qu'il s'écoule 5 secondes entre le moment où la traverse quitte sa base d'appui et celui où l'index arrive en face du repère. Lorsque l'on cesse de tourner le volant, on relève les indications du cadran (déformation à l'arrivée). Le volant est tourné à nouveau jusqu'à ce que le cadran indique le chiffre 10 (déformation de 2,54 cm/1 pouce). Le volant est alors tourné en sens inverse à une vitesse uniforme (afin de décompresser la balle) jusqu'à ce que l'index de la traverse mobile coïncide à nouveau avec le repère. Après dix secondes, on fera à nouveau si nécessaire coïncider l'index et le repère. On relève alors la mesure indiquée (déformation au renvoi). Cette procédure est répétée pour chaque balle sur les deux diamètres, à angle droit par rapport à la position initiale et les uns par rapport aux autres.

- e.** Contrôle du rebond (comme ci-dessus). La balle doit être lâchée de 100 pouces (254 cm) sur une surface plane, rigide et horizontale. Les mesures, de la hauteur du lâcher et de la hauteur du rebond, doivent être prises à partir de la surface de la base de la balle.

Note : la FFT réalise des tests d'homologation pour une durée de deux ans. Des contrôles sur les différents types de balles, fournis par les fabricants, sont effectués par la FFT. Ces essais se font selon les paramètres définis par la ITF et indiqués en annexe I « la balle ».

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 01/01 (Indice de vitesse de jeu ITF) décrite dans la publication ITF intitulée « Étude préliminaire ITF sur les critères de performance pour les surfaces de terrains de tennis ».

Les surfaces de jeu qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu entre 0 et 35 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, ainsi que certaines terres artificielles.

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 ces catégories comprendront la plupart des terrains en béton poreux, en enrobé poreux et en résine synthétique, 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.

Note : Le chevauchement proposé dans les valeurs d'indices ITF de vitesse de jeu pour les catégories ci-dessus permettra une plus grande latitude dans la sélection des balles.

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

Décision : trois types de balles différentes sont homologués par les règles du tennis, cependant :

- La balle de type 1 (vitesse rapide) est prévue pour le jeu sur terrains à surface lente.*
- La balle de type 2 (vitesse moyenne) est prévue pour le jeu sur terrains à surface moyenne/moyenne rapide.*
- La balle de type 3 (vitesse lente) est prévue pour le jeu sur terrains à surface rapide.*

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, du tournoi olympique, de la Fed Cup, des tournois du circuit juniors et des compétitions par équipe sanctionnées par la ITF et par les associations régionales affiliées, des tournois ou compétitions par équipes du circuit ITF seniors et des tournois ou compétitions par équipes du circuit de ITF tennis-fauteuil. Chaque fédération nationale aura le droit de décider quelles compétitions nationales devraient utiliser les balles (vertes) de type 1.

ANNEXE II

LA RAQUETTE

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.** Le cadre de la raquette ne pourra dépasser 73,66 cm (29 pouces) de longueur totale (manche compris). Le cadre de la raquette ne pourra dépasser 31,75 cm (12 1/2 pouces) de largeur totale. Le tamis ne pourra dépasser 39,37 cm (15 1/2 pouces) de longueur totale et 29,21 cm (11 1/2 pouces) de largeur totale.
- 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.

A N N E X E I I I

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.

A N N E X E I V

LA PUBLICITÉ

- 1** Les publicités sont autorisées sur le filet à condition d'être placées sur la partie du filet qui se trouve dans les 0,914 m (3 pieds) à partir du centre des poteaux et d'être produites de manière à ne pas obstruer le champ de vision des joueurs ou 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 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 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.

Notes :

Un marquage (nom de la ville/nom du club) peut se trouver au minimum à 40 cm de distance des lignes de couloirs, à l'extérieur du court. Les lettres ne devront pas dépasser la taille de 40 cm également.

Sur dur, il est possible de trouver un marquage derrière la ligne de fond de court, à 3 m de celle-ci, au milieu du terrain. Le texte ne doit pas dépasser 50 cm de hauteur.

Un maximum de deux logos similaires sera autorisé sur le terrain.

Il est nécessaire d'utiliser une peinture non glissante pour ce type de marquage. Il est préconisé d'utiliser une peinture blanche.

A N N E X E V

MÉTHODES ALTERNATIVES DE DÉCOMPTE DES POINTS

DÉCOMPTE DES POINTS DANS LE JEU

Système de décompte des points du « No-Ad »

Cette alternative peut être utilisée.

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 « 40A » 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 double, les joueurs de l'équipe qui relance ne peuvent changer de position pour recevoir ce point décisif. Le joueur/l'équipe qui gagne ce point décisif remporte le « Jeu ».

En double mixte, 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.

2. Le super jeu décisif à 7 points

Lorsque le score dans une partie au meilleur des trois manches est de 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 et la partie à condition d'avoir deux points d'avance sur l'adversaire/les adversaires.

3. Le super jeu décisif à 10 points

Lorsque le score dans une partie est de 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 et la partie à condition d'avoir deux points d'avance sur l'adversaire/les adversaires.

Notes :

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 double, 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.*

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.

A N N E X E V I

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 de 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.

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 lorsque reprend le jeu.

L'arbitre de chaise ou le juge-arbitre prendront 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 « faute », 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 qui 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 « faute », 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 « faute ». 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 après la contestation ou réclamation d'un joueur.

Cas 7 – Si un arbitre de chaise annonce une balle « faute » 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 « faute ». 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 soi-même. Si il/elle ne sait pas où est la marque, il/elle peut

demander au juge de ligne de localiser la marque, mais ensuite, l'arbitre de chaise doit l'inspecter de lui/elle-même.

- 4 L'annonce originale ou « overrule » (changement de décision d'un arbitre de chaise sur un juge de ligne) devra toujours être gardée si le juge de ligne et l'arbitre de chaise ne peuvent déterminer la localisation de la marque ou si la marque est illisible.
- 5 Une fois que l'arbitre de chaise a identifié et prit 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 devra ne pas être trop rapide pour annoncer le score a moins qu'il ne

soit absolument certain de l'annonce. S'il a un doute, attendre avant d'annoncer le score pour déterminer si une inspection de trace est nécessaire.

- 7 En double, le joueur qui conteste une marque doit faire sa demande de façon à arrêter le jeu immédiatement. Si une contestation est faite à l'arbitre de chaise, il/elle vérifiera en premier que la procédure d'arrêt a bien été respectée. Si cette procédure est jugée incorrecte ou trop tardive, alors l'arbitre de chaise peut considérer que l'équipe adverse a été délibérément gênée.
- 8 Si un joueur efface la marque avant que l'arbitre de chaise ait pris une décision finale, il/elle considère que la balle est bonne ou valide la contestation de son adversaire.
- 9 Un joueur ne doit pas traverser le filet pour vérifier une marque sans risquer d'être pénalisé pour une conduite antisportive suivant la procédure du Code de conduite.

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.

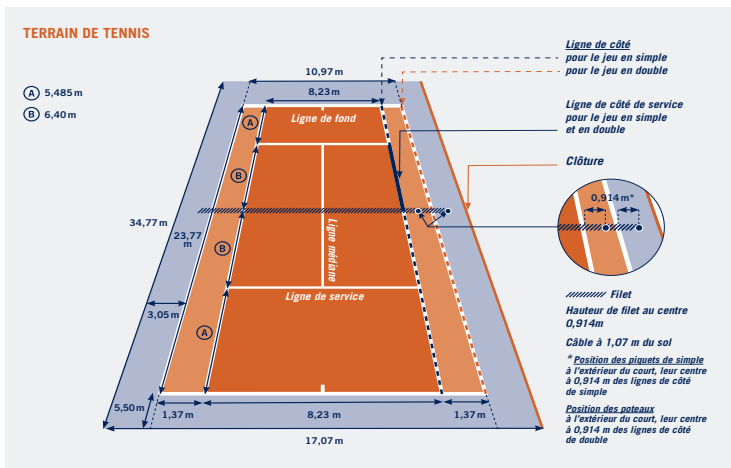
Note : Tous autres types de balles, tels que décrits dans l'annexe I, ne peuvent être utilisés en compétition de tennis pour les 10 ans et moins.

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.

ANNEXE VIII

DIMENSIONS D'UN TERRAIN DE TENNIS



Note : Afin d'éviter l'éblouissement des joueurs au soleil levant et au soleil couchant, il est recommandé de prévoir une orientation nord-sud suivant le grand axe du terrain.

ANNEXE IX

SUGGESTIONS POUR LE MARQUAGE D'UN COURT

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 12,80 m (42 pieds) de long. On marque le centre (X sur le schéma ci-dessus) et, en mesurant à partir de X, on marque :

- à 4,11 m (13'6") les points a, b, où le filet croise les lignes de côté intérieures,
- à 5,03 m (16'6") les positions des poteaux (ou piquets) de simple (n,n),
- à 5,48 m (18'0") les points A, B où le filet croise les lignes de côté extérieures,
- à 6,40 m (21'0") les positions des poteaux de filet (N, N) correspondant aux extrémités de la première ligne droite de 12,80 m (42'0").

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 16,18 m

(53'1") et sur l'autre mètre (pour mesurer la ligne de côté), une longueur de 11,89 m (39'0"). 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 10,97 m (36'0") ; on pourra marquer en même temps son centre J, ainsi que les extrémités des lignes de côté intérieures (c,d) à 1,37 m (4'6") 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 6,40 m (21'0") 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

