



# **LES RÈGLES DU JEU 2018**

## **RÉSUMÉ DES MODIFICATIONS**

En 2018, les modifications suivantes ont été apportées au livre de règlements de Tennis Canada :

### **Les Règlements de Tennis**

La Fédération Internationale de Tennis n'a fait aucune modification aux Règlements de Tennis pour 2018. (Voir ci-dessous pour quelques modifications à l'Annexe V des Règlements).

Toutefois, Tennis Canada a ajouté quelques notes pour préciser deux Règlements.

- Règlement 3 (La balle) : une note a été ajoutée pour préciser la définition d'une balle neuve. Cette définition est importante en ce qui concerne la procédure pour remplacer les balles égarées or brisées.
- Règlement 6 (La manche – décompte des points) : une note précise que, à la fin d'un jeu décisif, les joueurs ou les équipes changent de côté pour commencer la

manche suivante.

### **Annexes aux Règlements de Tennis**

La Fédération Internationale de Tennis a fait quelques modifications à l'Annexe V (Autres Procédures et Méthodes de Décompte des Points).

- Comme procédure alternative, lors d'un format de Manches Courtes, on peut jouer un jeu décisif à trois jeux partout.
- Dans le cas de Manches Courtes, on peut utiliser un « jeu décisif de manche courte » : le premier joueur/la première équipe qui gagne cinq points remporte le jeu et la manche, avec un point décisif si le pointage atteint quatre partout.
- L'utilisation de la règle « No-Let » est maintenant reconnue comme format alternatif.

### **Les règlements de tournois de Tennis Canada**

- Tennis Canada a modifié le paragraphe B (Têtes de série) du Règlement de Tournoi 8 (Retraits et remplacements) pour simplifier la méthode pour remplacer une tête de série qui se désiste.

## **Le Code de conduite**

- Dans la liste des pénalités, la définition et les conséquences de l'infraction 1b (s'inscrire à deux tournois en même temps) ont été élargies et clarifiées.
- Pour préciser les procédures normales, Tennis Canada a ajouté une nouvelle section sur la correction des appels dans les rencontres sans arbitre de chaise.

Les modifications et les ajouts sont soulignés.

# LES RÈGLEMENTS DE TENNIS

## 3. LA BALLE

Les balles homologuées par les Règles du Tennis doivent être conformes aux caractéristiques techniques qui figurent à l'annexe I.

La Fédération internationale de tennis (ITF) statue sur la question de savoir si une balle ou un prototype de balle est conforme à l'annexe I ou est approuvé 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 l'annexe XI).

Les organisateurs d'une épreuve doivent préalablement annoncer :

- a. le nombre de balles utilisées durant le jeu (2, 3, 4 ou 6); et
- 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 du match, afin de tenir compte de la période d'échauffement. Un jeu décisif (*tie-break*) équivaut à un jeu ordinaire pour le changement de balles. Cependant, 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 brise au cours du jeu, on devra rejouer le point.

*Cas 1 : Si une balle est dégonflée à la fin d'un point, doit-on rejouer le point?*

*Décision : Si la balle est dégonflée, et non brisée, 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.*

**Note de TC :** Une balle brisée est une balle qui a perdu toute sa pression ou qui se caractérise par une surface sérieusement endommagée. Une balle molle n'est pas considérée comme une balle brisée.

**Note de TC :** Après un changement de balles, une balle est considérée comme neuve jusqu'au début du troisième jeu joué avec ces balles. De plus, au début d'un match, une balle est considérée comme neuve jusqu'au début du premier jeu du match parce que la période d'échauffement compte pour deux jeux. Une balle neuve qui a besoin d'être remplacée (balle perdue ou brisée, par exemple) doit être remplacée par une autre balle neuve. Une balle qui n'est plus considérée comme une balle neuve doit être remplacée par une balle d'usage semblable à la balle à remplacer.

## **6. LA MANCHE - DÉCOMPTE DES POINTS**

Il existe différents systèmes de décompte des points dans une manche. Les deux systèmes principaux sont « le système avec avantage » et le « système du jeu décisif ». On pourra utiliser l'un ou l'autre de ces systèmes, à condition de l'annoncer avant le début de 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 avec avantage

Le/la premier(ère) joueur/équipe qui gagne 6 jeux remporte la manche, à condition d'avoir 2 jeux d'avance sur l'/les adversaire(s). Au besoin, la manche se prolongera jusqu'à ce qu'il y ait 2 jeux d'avance.

b. Système du jeu décisif

Le/la premier(ère) joueur/équipe qui gagne 6 jeux remporte la manche, à condition d'avoir 2 jeux d'avance sur l'/les adversaire(s). Si le score atteint 6 jeux partout, on joue un jeu décisif.

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

**Note de TC.** Les règlements de Tennis Canada exigent qu'on dispute un jeu décisif dans toutes les manches.

**Note de TC :** À la fin d'un jeu décisif (autrement dit, le treizième jeu d'une manche avec jeu décisif), pour commencer le premier jeu de la

manche suivante, les joueurs ou les équipes changeront de côté comme c'est le cas après n'importe quel jeu impair.

## **LES ANNEXES AUS RÈGLEMENTS DE TENNIS**

### **Annexe V : Autres Procédures et Méthodes de Décompte des Points**

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

#### **DÉCOMPTE DES POINTS DANS LE JEU (Règle 5) :**

Système de décompte des points « sans avantage » (« No-Ad »).

Le décompte des points dans un jeu « sans avantage » 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 double, 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 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 joueur ou la première équipe qui gagne 4 jeux remporte cette manche, à condition d'avoir une avance de deux jeux sur l'adversaire. Si le score atteint 4 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. JEU DÉCISIF DU MATCH (7 POINTS)

Lorsque le score dans un match au meilleur de 3 manches est de 1 manche partout, ou de 2 manches partout dans un match au meilleur de 5 manches, on jouera un jeu décisif pour décider du vainqueur. Ce jeu décisif remplace la dernière manche qui décide de l'issue du match.

Le premier joueur ou la première équipe qui gagne 7 points remportera ce jeu décisif, et donc le match, à condition de détenir 2 points d'avance sur le joueur ou sur l'équipe adverse.

## 4. JEU DÉCISIF DU MATCH (10 POINTS)

Lorsque le score est de 1 manche partout, ou de 2 manches partout dans un match disputé au meilleur de 5 manches, on jouera un jeu décisif pour décider du vainqueur. Ce jeu décisif remplace la dernière manche qui décide de l'issue du match.

Le premier joueur qui gagne 10 points remportera ce jeu décisif, et donc le match, à condition de détenir 2 points d'avance sur l'adversaire/les adversaires.

**Note :** *Lorsque le jeu décisif du match 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 du match, il y aura un temps de repos de 120 secondes; et*
- *il n'y aura pas de changement de balles avant le début du jeu décisif du match, même si un changement de balles était*

*prévu à ce moment.*

**Note de TC.** Les paragraphes 2 et 3 ci-dessus indiquent clairement qu'un jeu décisif du match est un jeu. Il s'en suit que, dans le cas où un joueur ou une équipe encourt une pénalité d'un jeu pendant un jeu décisif du match, le joueur/équipe perd le jeu décisif du match et donc le match.

#### **CHANGEMENT DE COTES (Règle 10) :**

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

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

Cette solution alternative est jouée sans le service « Let » dans 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 abrégées 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.

## **LES RÈGLEMENTS DE TOURNOIS DE TENNIS CANADA**

### **8. RETRAITS ET REMPLACEMENTS**

Toute place laissée vacante par le retrait d'un joueur ou d'une équipe est comblée comme suit :

#### **A. S'il ne s'agit pas de têtes de série**

- a. De la date limite d'inscription au début des qualifications

Les places vacantes sont comblées par les joueurs inscrits suivants selon l'ordre établi dans la liste d'acceptation.

- b. Après le début des qualifications

- i. Les places vacantes du tableau principal ne peuvent être comblées que par des joueurs repêchés (lucky losers). Les perdants du dernier tour des qualifications sont repêchés



selon l'ordre établi dans la liste d'acceptation (classement). En cas d'égalité, on procède par tirage au sort. Si on a besoin de plus de joueurs, on les repêche parmi les perdants de l'avant-dernier tour des qualifications en utilisant la même méthode de sélection.

- ii. Les places vacantes du tableau des qualifications sont comblées par les joueurs inscrits qui ont signé sur place la liste des substituts. Le choix se fait en respectant l'ordre de priorité établi dans la liste d'acceptation.
- c. En l'absence de qualifications, les places vacantes du tableau principal sont comblées par les joueurs inscrits qui ont signé sur place la liste des substituts. On respecte l'ordre de priorité établi dans la liste d'acceptation. Un joueur ou une équipe substitut peut combler une place vacante à condition que l'équipe à remplacer n'a pas amorcé le tournoi (n'a pas commencé son match de premier tour ou, en cas d'exemption, de deuxième tour).

## **B. S'il s'agit de têtes de série**

Une place vacante en raison du retrait d'une tête de série est comblée par le joueur non favori qui aurait été la prochaine tête de série. La place laissée vacante par ce déplacement est comblée par le prochain joueur admissible au tableau (un substitut ou un repêché) tel que précisé dans le paragraphe A ci-dessus.

Tableau de qualifications : une place laissée vacante par le retrait d'une tête de série qui survient après la diffusion de l'horaire pour la première journée des qualifications est comblée directement par un substitut admissible.

Tableau principal : une place laissée vacante par le retrait d'une tête de série qui survient après la diffusion de l'horaire pour la première journée du tableau principal est comblée directement par un repêché admissible (ou, s'il n'y a pas de qualifications, par un substitut admissible.

Si un nombre important de têtes de série se retirent après le tirage au sort, mais *au moins 24 heures avant le début du tournoi*, le juge-arbitre, après avoir consulté le directeur du tournoi, peut choisir de refaire le tirage. Aux fins de ce règlement, « nombre important » signifie :

- a. dans le cas d'un tableau de 4 ou de 6 têtes de série, le retrait

d'au moins la moitié des têtes de série (2 têtes de série sur 4; 3 têtes de série sur 6); ou

- b. dans le cas d'un tableau de 8 têtes de série ou plus, le retrait de plus du quart des têtes de série (3 têtes de série sur 8; 5 têtes de série sur 16).

### C. Double

Les procédures ci-dessus s'appliquent autant en double qu'en simple. De plus, si un joueur d'une équipe de double se retire avant que l'équipe n'ait joué son premier match dans le tournoi, il pourrait être remplacé par un joueur substitut inscrit dans une autre épreuve du tournoi, *à la condition que la présence de ce joueur n'améliore pas la position de l'équipe parmi les têtes de série*. Une fois que l'équipe a amorcé son premier match du tournoi, toute substitution est interdite.

## LE CODE DE CONDUITE

### Liste des pénalités

### Points de démerite

#### 1. *Inscription*

- a. S'inscrire à un tournoi et ne pas s'y présenter 2,0 PD  
b. S'inscrire à deux tournois qui ont lieu en même temps 2,0 PD  
sans permission des deux juges-arbitres ainsi que de l'organisme d'accréditation approprié (Tennis Canada ou association provinciale) + perte possible des points de classement  
c. S'inscrire dans un groupe d'âge sans y être admissible 3,0 PD

#### 2. *Ponctualité*

- a. Ne pas se présenter à temps (15 minutes) 1,5 PD + disqualification  
b. Ne pas être prêt après une période de repos 1,0 PD + échelle de points de pénalité (Code de conduite)

#### 3. *Vêtements et équipement*

- a. Ne pas porter des vêtements appropriés 1,0 PD  
b. Ne pas se changer dans les 15 minutes 1,5 PD + disqualification

#### 4. *Pénalité d'un point et/ou chaque pénalité d'un jeu (selon le Code de conduite)*

- a. Délais déraisonnables 1,0 PD  
b. Paroles ou gestes obscènes 1,0 PD  
c. Utilisation abusive des balles ou de l'équipement 1,0 PD  
d. Conduite antisportive 1,0 PD  
e. Recevoir des conseils 1,0 PD

#### 5. *Disqualification*

- a. Disqualification pendant un tournoi selon le Code de conduite 2,0 PD

- |    |  |                           |
|----|--|---------------------------|
| b. | Ne pas fournir d'efforts                     | 1,5 PD + disqualification |
| c. | Excès de langage ou agression physique       | 3,0 PD + disqualification |
| d. | Faute grave                                  | 3,0 PD + disqualification |
| e. | Utilisation de drogues illégales             | 3,0 PD + disqualification |
| f. | Quitter le terrain sans raison valable       | 2,0 PD + disqualification |
| g. | Ne pas terminer un match sans raison valable | 2,0 PD + disqualification |
| h. | Parier ou gager                              | 3,0 PD + disqualification |

6. *Suspension*

- |    |   |   |
|----|---|---|
| a. | Non-paiement des frais d'inscription ou des amendes dans un délai de 30 jours | 1,0 PD + suspension jusqu'au paiement   |
| b. | Inconduite à titre de membre d'une équipe provinciale                         | De 1,0 à 3,0 PD + expulsion de l'équipe |
| c. | Conduite préjudiciable à l'intégrité du jeu                                   | 3,0 PD + suspension                     |

## **8. CORRIGER LES APPELS DANS LES RENCONTRES SANS ARBITRE DE CHAISE**

Dans les rencontres jouées sans un arbitre de chaise, le juge-arbitre, un juge-arbitre adjoint ou un arbitre itinérant qui a une vue directe sur le terrain peut corriger « overrule » un appel erroné fait par un joueur.

La procédure normale pour faire les corrections est la suivante :

Première correction « overrule » d'un joueur : L'appel est corrigé. Le joueur est averti qu'il devrait faire attention à ses appels et que des corrections subséquentes constitueront des infractions au Code de Conduite pour Conduite antisportive.

Deuxième correction « overrule » d'un joueur : L'appel est corrigé. Le joueur reçoit une infraction au Code de Conduite pour Conduite antisportive, en utilisant l'Échelle de Points de Pénalité. (Par exemple, s'il n'y a pas d'infractions précédentes au Code de Conduite par le joueur dans le match, l'infraction constituera un avertissement; avec une infraction précédente, il s'agit d'une pénalité d'un point; avec deux infractions précédentes ou plus il s'agit d'une pénalité d'un jeu).

Troisième (et subséquentes) correction(s) « overrule » d'un joueur : L'appel est corrigé. Le joueur reçoit une infraction au Code de Conduite pour Conduite antisportive, en utilisant l'Échelle de Points de Pénalité, tel qu'expliqué dans le paragraphe précédent.

Toutefois, dans certains cas, selon le jugement du juge-arbitre, les officiels peuvent être autorisés à utiliser des procédures qui sont différentes de celle présentée ci-dessus. Par exemple, dans le cas d'un appel erroné qui est clairement volontaire, un officiel pourrait donner

une infraction au Code de Conduite lors du premier mauvais appel. Aussi, dans le cas d'un joueur avec une histoire de mauvais appels systématiques, un officiel pourrait donner une infraction au Code de Conduite lors du premier mauvais appel.

À noter : Cette procédure devrait être utilisée dans le cas de mauvais appels évidents où l'officiel croit que le joueur sait que son appel n'est pas juste, plutôt que dans le cas où l'officiel croit que le joueur fait une erreur honnête sur une balle qui est très serrée.