

Ce document réunit les informations principales que devrait connaître tout jeune joueur de tennis.

Il est volontairement limité à 50 questions pour le jeu de simple et 10 questions pour le jeu de double ; il tient compte des modifications apportées depuis l'année sportive 2001.

Pour une étude plus détaillée, il est recommandé de se reporter à la section Règles du jeu des Statuts et règlements fédéraux de l'année en cours et au livret l'Arbitrage en 252 questions.

Avant la partie

1 • Qui a le droit d'entrer sur le court ?

L'arbitre, le juge-arbitre, les joueurs, et, dans le cas d'une rencontre par équipes, les capitaines.

2 • Qui a le droit de conseiller les joueurs ?

En tournoi ou en championnat individuel, personne.
En rencontre par équipes, le capitaine, présent sur le court, pendant le repos de changement de côté.

3 • Qui mesure le filet ? Quelle est sa hauteur ?

C'est l'arbitre. La hauteur au milieu est de 91 centimètres.

4 • A quoi servent les piquets de simple ? Où les place-t-on ?

Ils servent à délimiter le filet de simple. On les place dans les couloirs à 91 centimètres à l'extérieur des lignes de côté du terrain de simple.

5 • Comment s'effectue le tirage au sort ?

L'arbitre procède au tirage au sort avec une pièce ou une raquette.
Le joueur qui gagne peut choisir lui-même ou obliger son adversaire à choisir :
- le service ; dans ce cas le relanceur choisira le côté,
- la relance ; dans ce cas, le serveur choisira le côté,
- le côté ; dans ce cas, l'adversaire choisira d'être serveur ou relanceur.

6 • Quelle est la durée de l'échauffement avant une partie ?

Cinq minutes.
Pendant l'échauffement, il est recommandé à l'arbitre d'annoncer "Plus que deux minutes" puis "Plus qu'une minute, faites des services".
Observer si les joueurs font des fautes de pied, leur en faire éventuellement la remarque et prévenir que les fautes de pied seront comptées.

Au service

7 • Où doit se tenir le serveur ?

Il se tient tour à tour derrière la moitié droite puis derrière la moitié gauche du court,
- en simple, entre la marque centrale et la ligne de côté de simple,
- en double, entre la marque centrale et la ligne de côté de double.

8 • Au moment de servir, un joueur lance sa balle et la rattrape dans sa main sans essayer de la frapper.

Est-ce une faute ?

Non.

9 • Au moment de servir, un joueur lance sa balle et la laisse retomber dans le court sans essayer de la frapper.

Est-ce une faute ?

Non.

10 • En servant, un joueur lance sa balle et la manque en essayant de la frapper.

Est-ce une faute ?

Oui, c'est une faute de service.

11 • En servant, un joueur lance, sans le faire exprès, deux balles à la place d'une.

Est-ce une faute ?

Non. Un "Let" doit être annoncé.

12 • Un joueur sert "à la cuillère" en laissant rebondir sa balle.

Est-ce une faute ?

- Oui, c'est une faute de service.
- A noter que le service à la cuillère est accepté.

13 • Quand un joueur fait-il une faute de pied ?

S'il pose une partie de son pied sur la ligne ou dans le court en exécutant son service.
Mais, s'il pose le pied sur la ligne ou dans le court après la frappe de la balle, le service est valable.

14 • Le serveur sert sa première balle bonne. Il jette alors sa deuxième balle derrière lui. Est-ce correct ?

Non, il perd le point.

- Il est conseillé d'avertir les joueurs et les joueuses de se munir de vêtements avec poches ou d'un moyen quelconque de fixer la deuxième balle.

15 • Qu'arrive-t-il si un joueur sert de la mauvaise moitié de son court ?

Le point se termine, le score est acquis. L'arbitre replace le joueur dans la bonne position dès qu'il s'aperçoit de l'erreur.
Si l'arbitre constate l'erreur entre le premier et le deuxième service, le serveur jouera son deuxième service du bon côté.

16 • Qu'arrive-t-il si un joueur sert alors que ce n'est pas son tour ?

L'arbitre laisse l'échange se terminer. Le point est acquis.
Le "bon" serveur sert le point suivant.

Au fond de court

17 • Un joueur, se tenant derrière la ligne de fond, arrête une balle qui sortait, avec la main, la raquette ou une partie de son corps.

Pour qui est le point ?

Pour son adversaire.

18 • Un joueur renvoie de volée une balle qui sortait. Fait-il une faute ?

Non, l'échange se poursuit.

Au filet

19 • Qu'arrive-t-il si une balle touche le filet et tombe bonne ?

Si c'est un service, il est annoncé "Filet", donc à remettre.

Si c'est au cours d'un échange, celui-ci se poursuit.

20 • En simple, qu'arrive-t-il si une balle touche un piquet ?

Si c'est un service, il y a faute.

Si c'est au cours d'un échange, celui-ci se poursuit.

21 • En simple, une balle touche le poteau de double ou la partie du filet entre le poteau de double et le piquet de simple et tombe bonne.

Est-ce valable ?

La balle est faute.

22 • Un joueur passe sa raquette au-dessus du filet sans le toucher.

Est-ce une faute ?

Si c'est après avoir frappé la balle de son côté, il n'y a pas faute.

Si la balle est frappée dans le camp adverse, c'est une faute.

23 • Un joueur touche le filet avec sa raquette, ses vêtements ou une partie de son corps. Est-ce une faute ?

Si la balle n'est plus en jeu, ce n'est pas une faute.

Si la balle est encore en jeu, c'est une faute.

24 • Quand une balle n'est-elle plus en jeu ?

- Quand elle a rebondi deux fois,
- quand elle est dans le filet,
- quand elle a touché tout objet en dehors du court (grillage, chaise),
- quand elle a touché quelqu'un.

Le décompte des points

25 • Que faut-il faire pour gagner une partie ?

Il faut gagner 2 manches.

Pour gagner une manche, il faut gagner au moins 5 jeux en 9-10 ans ou 6 jeux à partir de 11 ans (voir question 27).

Dans un jeu, les points se comptent comme suit :

- 1^{er} point d'un joueur : 15.

- 2^{ème} point d'un joueur : 30.

- 3^{ème} point d'un joueur : 40.

Si un joueur qui mène 40/0 ou 40/15 ou 40/30 gagne un nouveau point, il gagne le jeu.

Si les deux joueurs arrivent à 40 partout, on joue un point décisif.

Cette règle est valable pour tous les jeunes jusqu'à 14 ans inclus.

26 • Comment joue-t-on un point décisif ?

Celui qui doit relancer choisit le côté où il souhaite recevoir, à droite ou à gauche.

Le serveur se place pour servir du côté où le relanceur attend la balle.

Pour les doubles, c'est un peu plus compliqué. Ce n'est pas expliqué ici.

Jeu décisif

27 • Quand joue-t-on un jeu décisif ?

Pour les 9-10 ans, à 4 jeux partout. Une manche peut donc être gagnée par : 5/0, 5/1, 5/2, 5/3 ou 5/4.

A partir de 11 ans, à 6 jeux partout. Une manche peut donc être gagnée par : 6/0, 6/1, 6/2, 6/3, 6/4, 7/5 ou 7/6.

28 • Qui sert le premier point d'un jeu décisif ?

Le relanceur du jeu précédent.

29 • De quelle moitié du court est délivré le premier service ?

De la moitié droite.

30 • Dans quel ordre les joueurs vont-ils servir ?

Le premier à servir sert un point de sa moitié droite.

Son adversaire servira deux points, d'abord de sa gauche, puis de sa droite.

Chaque joueur servira tour à tour deux points, de sa gauche puis de sa droite.

31 • Comment sont comptés les points ?

Par unité : par exemple, 1-0, puis 1-1, puis 1-2 ...

32 • Quand un jeu décisif est-il gagné ?

Lorsqu'un joueur a marqué 7 points au moins avec 2 points d'avance sur son adversaire. Si le jeu atteint 6 partout, il continue jusqu'à ce que l'écart de 2 points soit obtenu (**exemple** : ... , 7/2, 7/3, 7/4, 7/5, 8/6, 9/7, ...).

••• Jeu décisif

33 • Doit-on changer de côté au cours d'un jeu décisif ?

On doit changer de côté tous les 6 points.
La durée est celle juste nécessaire à changer de côté.
Il n'y a ni repos, ni conseil (même en match par équipes).

34 • Doit-on changer de côté à la fin d'un jeu décisif ?

Oui, puisque le score est de 7 jeux à 6 (ou 5 jeux à 4 pour les 9-10 ans).

35 • Qui sert le premier jeu de la manche suivante ?

Le relanceur du premier point du jeu décisif.

Divers

36 • Un joueur jette sa raquette vers la balle qui la touche et la renvoie dans le camp adverse. Est-ce valable ?

Non, le joueur qui a jeté sa raquette perd le point.

37 • Une balle arrive dans le court pendant un échange. Que faire ?

Annoncer "Let" et remettre deux balles de service.

38 • La balle en jeu touche une balle restée sur le court. Que faire ?

Si le joueur reprend la bonne balle, l'échange se poursuit.
Si le joueur ne peut renvoyer correctement la bonne balle, il perd le point.
Si l'arbitre ne peut juger si c'est la bonne balle qui a été reprise,
il annonce "Let" et on remet deux balles de service.

Changement de côté et repos

39 • Quand change-t-on de côté ?

Quand, dans une manche, la somme des jeux est un nombre impair ;
par exemple 4/1 ($4 + 1 = 5$ qui est un nombre impair) : on change de côté.

40 • Se repose-t-on toujours au changement de côté ?

Non. A la fin du premier jeu d'une manche, les joueurs changent de côté sans prendre de repos. A tous les autres changements de côté de la manche, les joueurs ont droit à une minute et trente secondes de repos.

41 • Que doit-on faire à la fin d'une manche ?

Quel que soit le score, les deux joueurs ont droit à un repos de deux minutes.
Ensuite, ils reprennent leur place selon le score ; si le total des jeux est un nombre pair, ils retournent à leur position précédente ; si le total est impair, ils changent de côté.

Code de conduite

42 • Qu'est ce que le code de conduite ?

Le code de conduite est destiné à sanctionner la mauvaise tenue des joueurs sur le court.

43 • Quelles sont les infractions engageant la procédure normale du code de conduite ?

- Jet de balle, de raquette ou de tout autre objet,
- tenue de propos inconvenants envers soi-même, l'arbitre, son adversaire ou toute autre personne,
- coup de raquette sur le filet, le sol, le grillage,
- attitude antisportive consistant à gêner volontairement son adversaire par des gestes, paroles, bruits, jets de balles...
- non respect de la continuité de jeu, entre les points ou aux changements de côté,
- sortie du court sans autorisation de l'arbitre ou du juge-arbitre.

44 • Quelles sont les étapes de la procédure normale du code de conduite ?

- 1^{re} infraction : avertissement,
- 2^{ème} infraction : 1 point de pénalité,
- 3^{ème} infraction : 3 points de pénalité,
- 4^{ème} infraction : disqualification, prononcée par le juge-arbitre.

45 • Dans le cas d'une partie arbitrée, un joueur peut-il faire appel au juge-arbitre ?

Oui. On appelle le juge-arbitre si joueurs et arbitre ne sont pas d'accord sur l'application d'une règle, mais jamais si le désaccord porte sur le jugement d'une action de jeu (balle jugée fautive ou bonne, balle doublée, filet touché...)

Après la partie

46 • Que doit faire l'arbitre à la fin de la partie ?

Annoncer le score final. Ramasser les balles et les rapporter immédiatement au juge-arbitre, avec le résultat. Il ne doit pas discuter avec les joueurs ni faire des commentaires sur la façon dont il a arbitré.

Partie sans arbitre

47 • Que faire s'il n'y a pas d'arbitre ?

Chaque joueur juge les balles de son côté et annonce clairement les balles fautes.
Dès qu'une balle est jugée fautive, on s'arrête de jouer.
Si un joueur renvoie une balle, c'est qu'il l'a jugée bonne.
Le serveur annonce à haute voix le score avant de servir.

48 • Que faire en cas de désaccord ?

Faire appeler le juge-arbitre ou la personne désignée par le juge-arbitre pour surveiller les parties, le superviseur.

49 • Le juge-arbitre ou le superviseur peuvent-ils juger sur la matérialité des faits ?

Oui, s'ils sont à proximité du court et qu'ils ont vu l'action.
Dans ce cas, ils peuvent également intervenir directement sans être appelés par les joueurs.

Format court

50 • Y a-t-il d'autres formats de parties que ceux évoqués dans les questions précédentes ?

Oui. Notamment, trois formats de parties courtes ou très courtes existent depuis l'année sportive 2001.
Dans le cas où ils sont utilisés, les juges-arbitres sont chargés d'informer clairement les joueurs.

Le double en 10 questions

D1 • En double, les couloirs font-ils partie du court ?

Oui. Il faut donc enlever les piquets de simple.

D2 • Où doit se tenir le partenaire du serveur ?

Où il veut, de son côté du filet.

D3 • Le partenaire du relanceur peut-il se tenir dans le carré de service ?

Oui, il peut se tenir où il veut, de son côté du filet ; il ne doit pas gêner son adversaire par des mouvements ou déplacements autres que ceux destinés à une préparation normale avant un point.

D4 • Une balle de service va heurter directement le partenaire du relanceur, sans avoir touché le sol. Décision ?

Point pour le serveur.

D5 • Une balle de service va directement heurter le partenaire du serveur. Décision ?

Il y a faute de service.

D6 • Les deux partenaires se précipitent pour jouer une balle : leurs raquettes s'entrechoquent mais une seule touche la balle.

a) Est-ce une faute ?

b) Les adversaires peuvent-ils prétendre avoir été gênés ?

a) non - b) non.

D7 • Quand les relanceurs peuvent-ils changer leur position ?

Au début de chaque manche.

D8 • A et B jouent contre C et D. A sert au début de la partie, A et B gagnent la première manche 6-2. Qui doit servir au début de la deuxième manche ?

A ou B au choix.

D9 • Dans une partie où la règle du point décisif est appliquée, A joue avec B. A relance sur la diagonale des égalités et B sur celle des avantages. À 40 A, A souhaite recevoir et prétend pouvoir le faire de la diagonale des avantages. En a-t-il le droit ?

Non. Le choix du relanceur dans l'équipe (A ou B) a pour conséquence d'imposer le côté de la relance en fonction de sa position en tant que relanceur pour la manche en cours.

D10 • Etant blessé, un joueur de double peut-il laisser son partenaire continuer seul la partie ?

Oui, à condition que le joueur blessé serve et relance à son tour.