

TENNIS EN DOUBLE

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- Tournoi de double / simple élimination.
- 3 catégories : Homme, femme et mixte
- 8 équipes par catégorie maximum (48 joueurs)
- Afin qu'une compétition ait lieu, au moins 4 équipes doivent être inscrites.
- Chaque équipe est formée de 2 joueurs dont l'un est désigné capitaine.
- Seul le capitaine est autorisé à intervenir auprès de l'organisation.
- La date et l'heure du match est déterminé par les 2 capitaines et l'organisation.
- Les cellulaires et autres appareils électroniques doivent être fermés pendant la compétition.
- Aucun résultat ne sera divulgué avant la remise des médailles.

PRINCIPE DU JEU

- 1 match de garanti et un maximum de 3 matchs.
- 1 match égal au meilleur des 3 manches. (Manche de 4 jeux et 3^e manche en bris d'égalité / 7 points).
- L'équipe qui gagne 6 points avec 2 points d'avance sur son adversaire remporte la manche. Si le score est de 6 – 6, les équipes disputent un bris d'égalité selon les règles officielles.
- Un match final est prévu entre les deux dernières équipes de leur catégorie.

MATÉRIEL

- Le Centre récréatif Rock Forest fournit les courts de tennis extérieur. Les joueurs utilisent leur raquette.
- La FADOQ Région Estrie fournit les balles, sur demande, qui seront utilisées lors de la compétition.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Le serveur exécute son premier service à partir du côté droit, sauf lors d'un bris d'égalité. Ses pieds doivent être situés derrière la ligne de fond.
- En alternance, le joueur effectue son service à partir de la moitié droite puis de la moitié gauche du terrain, en commençant à la droite pour chaque jeu. S'il sert de la mauvaise moitié de son territoire, tous les points et les services effectués comptent, mais il doit reprendre la bonne position dès qu'on constate l'erreur.
- La balle de service doit passer au-dessus du filet et toucher le sol dans le carré de service, qui est situé en diagonale, ou toute ligne qui délimite le carré de service, avant que le relanceur ne la retourne.
- Le serveur commet une faute s'il manque la balle en tentant de la frapper. S'il commet une faute sur son premier service, il peut effectuer un deuxième service.
- Lorsque la balle touche le filet (let) sur le service et tombe dans le carré de service du relanceur, il reprend son service.
- Le serveur ne doit servir que lorsque le relanceur est prêt. Si ce dernier tente de retourner la balle, on estime alors qu'il était prêt.
- Il y a faute lors du service si la balle touche le partenaire du serveur.
- On détermine l'ordre du service au début de chaque manche de la manière suivante : l'équipe qui sert au premier point de la manche choisit le premier serveur. L'équipe adverse choisit le serveur du deuxième point. Le partenaire du joueur qui sert au premier point, sert au troisième point et le partenaire du joueur qui a servi au deuxième point sert au quatrième point et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche.

COMMENT COMPTER LES POINTS

- Quand le joueur gagne le premier point, on annonce 15 en sa faveur; le deuxième point lui donne 30; le troisième 40; au quatrième point, il remporte le jeu avec la restriction suivante ;
 - si les deux joueurs ont chacun remporté trois points, ils sont alors à égalité; le joueur qui gagne le point suivant détient l'avantage; s'il gagne encore un point, il remporte le jeu; si le point va plutôt à l'adversaire, les joueurs reviennent à égalité jusqu'à ce qu'un joueur gagne deux points consécutifs à partir de l'égalité pour remporter le jeu.

CONTINUITÉ DU JEU ET PÉRIODES DE REPOS

Le jeu est continu depuis le premier service jusqu'à la conclusion de la rencontre, conformément aux critères suivants :

- Si le premier service est une faute, le serveur doit servir sa deuxième balle sans délai.
- Le relanceur doit suivre le rythme du serveur, s'il est raisonnable, et être prêt à relancer quand son adversaire est prêt à servir.
- Aux changements de côté, les joueurs ont droit à 1 minute 30 secondes de repos, depuis le moment où la balle n'est plus en jeu jusqu'à ce qu'elle soit servie pour le premier point du jeu suivant.
- On ne peut interrompre, suspendre ou perturber le jeu pour permettre au joueur de recouvrer sa force, de reprendre haleine ou de refaire sa condition physique. Cependant, en cas de blessure, on peut permettre une seule interruption de trois minutes pour cette blessure spécifique.
- Si, dans des circonstances incontrôlables, les vêtements, les souliers ou l'équipement (sauf la raquette) du joueur deviennent inutilisables, de sorte qu'il est impossible ou imprudent de s'en servir, on peut suspendre le jeu le temps d'effectuer les ajustements nécessaires.
- Le non-respect du présent article sur la continuité du jeu peut, après avertissement de l'organisation, entraîner la disqualification.