

TENNIS EN DOUBLE

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- 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 des officiels.
- Une équipe qui arrive en retard à sa compétition perd la première partie par défaut et obtient « 0 » point.
- 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

- Chaque équipe affronte 3 équipes différentes. 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.
- L'équipe qui remporte le plus de parties gagne la compétition. En cas d'égalité, l'équipe qui a déjà battu l'autre équipe, gagne la compétition. Si les 2 équipes ont gagné le même nombre de parties, mais ne se sont pas affronté dans la compétition, elles doivent s'affronter dans un match final.

MATÉRIEL

- La municipalité hôte fournit les courts de tennis. Les joueurs utilisent leur raquette.
- L'officiel fournit les balles 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 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.
- L'officiel juge des circonstances où il devient impossible de poursuivre le jeu d'une façon continue.
- 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, l'arbitre 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, l'arbitre 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'arbitre, entraîner la disqualification.