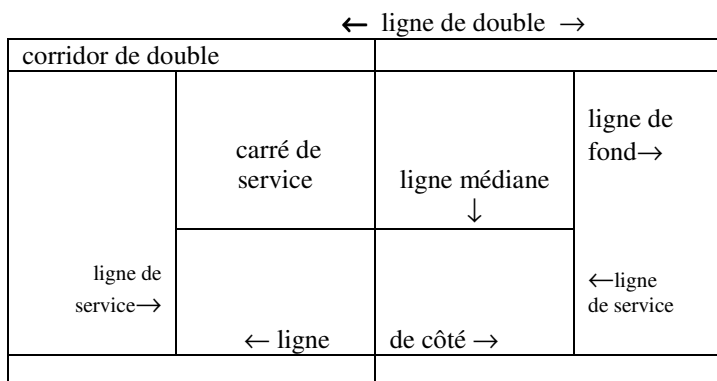


LES CONSEILS DE « VIVE LE TENNIS » : 1

Connaître le terrain et le système de points

CONNAÎTRE LE TERRAIN DE TENNIS



LES POINTS

- Vous devez gagner 4 points pour remporter un jeu et 6 jeux pour remporter une manche.
- § Les points du serveur sont nommés en premier ; le serveur doit annoncer la marque avant chaque point :
 - Pas de point : zéro (love en anglais)
 - Un point : 15
 - Deux points : 30
 - Trois points : 40
 - Quatre points : Jeu

Quand la marque est égale à 40-40 (3 points chacun), on dit qu'il y a *égalité*. À partir de là, le joueur doit remporter deux points consécutifs pour gagner le jeu. Le joueur qui remporte le premier point après l'égalité est désormais à *avantage*. Si c'est le serveur, on dit *avantage pour*, si c'est le receveur, on dit *avantage contre*.

Le premier joueur à remporter 6 jeux, pourvu qu'il détienne une avance d'au moins 2 jeux, gagne la manche. Si la marque vient à 6-6 dans la manche, on dispute un jeu décisif (ou bris d'égalité), en anglais *tie-break*, et la manche se termine 7-6. Généralement, un match est un de 2 de 3 manches, c'est-à-dire que la victoire appartient à celui qui remporte deux manches.

SYSTÈME DE POINTS SANS AVANTAGE

Il s'agit d'un système simplifié qui élimine le besoin de détenir une avance d'au moins deux points pour remporter le jeu. Quand la marque est à égalité (40-40), un seul point suffit pour gagner le jeu. C'est un peu comme un barrage ou une fusillade dans les sports d'équipe. Ce système s'emploie surtout quand il y a plusieurs matchs à jouer dans un tournoi et que le nombre de terrains est limité. Dans le système sans avantage, le receveur peut choisir de quel côté il désire recevoir le service pour le point décisif, c'est-à-dire du côté égalité ou du côté avantage.

LE JEU DÉCISIF OU BRIS D'ÉGALITÉ

- § Le premier joueur qui marque 7 points avec une priorité d'au moins 2 points l'emporte.
- § Le joueur dont c'est le tour de servir dans la rotation normale (celui qui servirait le 13^e jeu de la manche) sert le premier point du jeu décisif à partir du côté égalité du terrain (sa droite).
- § L'autre joueur sert les 2 points suivants, le premier à partir du côté avantage (sa gauche), le second à partir du côté égalité (sa droite).
- § Les joueurs alternent ensuite, servant 2 points chacun, le premier du côté avantage, le second du côté égalité, jusqu'à ce qu'on atteigne 7 points pour le meneur, avec une avance d'au moins 2 points (exemple: 7-5, 8-6, 10-8).

LES CONSEILS DE « VIVE LE TENNIS » : 2

Règlements et étiquette

RÈGLEMENTS

- § On doit frapper la balle après un bond ou lorsqu'elle est dans les airs (sans bond).
- § Une balle qui touche la ligne est bonne ; même si la balle ne touche qu'une petite parcelle de la ligne, elle est en jeu, c'est-à-dire bonne.
- § Faites vos appels rapidement et d'une façon claire. Utilisez un signal des mains si nécessaire.
- § Si le joueur ou sa raquette touche le filet, il perd le point.
- § Si la balle est attrapée ou touche le joueur ou la raquette avant de bondir, on la considère comme bonne, même si la personne qui touche la balle se trouve à l'extérieur des limites du terrain ou que la balle se dirigeait nettement vers l'extérieur.

ÉTIQUETTE

- § Entrer ou sortir du terrain : pour se rendre à un terrain ou le quitter, sans déranger les joueurs des terrains adjacents, il faut s'assurer d'attendre (généralement au fond du court) que le point soit terminé sur le terrain qu'on doit franchir, puis se déplacer rapidement vers le terrain suivant.
- § Ramasser les balles errantes : si une balle errante roule sur votre terrain ou si l'une de vos balles roule sur un terrain adjacent, attendez que le point soit complété avant de renvoyer la balle sur le terrain adjacent ou de récupérer la vôtre.
- § Faire pivoter la raquette : avant de commencer le match, les joueurs font pivoter la raquette pour savoir qui remporte le tirage au sort. Le gagnant à l'un des 4 choix suivants : servir, recevoir, choisir le côté ou exiger que son adversaire fasse le choix.
- § Appels sur les lignes : comme principe général, il ne faut jamais mettre en doute un appel de l'adversaire.
- § Poignée de main : il faut donner une poignée de main à son ou ses adversaires et à son partenaire après le match.

TERMINOLOGIE

- Ace : un très bon service auquel l'adversaire ne peut même pas toucher. Note : se prononce as, mais s'écrit ace.
- Faute : un premier service qui ne tombe pas dans les limites du carré de service approprié.
- Double faute : un deuxième service qui ne tombe pas dans les limites du carré de service approprié.
- Faute de pied : quand une partie du pied touche le terrain avant le contact de la balle avec la raquette pour le service. Il y a aussi faute de pied quand une partie du pied touche ou dépasse le prolongement imaginaire de la ligne de côté ou de la ligne médiane avant le contact de la raquette avec la balle pour le service.
- Let : un service qui touche le filet puis retombe dans les limites du carré de service approprié. Il faut alors reprendre le service. On dit aussi qu'il y a un let lors d'une interruption du jeu pour des causes hors du contrôle des joueurs (balle qui roule sur le terrain, etc.). Dans ce cas, on rejoue le point au complet, c'est-à-dire avec deux services.

