

RÈGLEMENTS POUR TENNIS **ADAPTÉ**

Tennis pour personnes atteintes de cécité totale ou partielle

(par : Fédération japonaise de tennis pour aveugles)

Notes générales

- (1) Le Tennis adapté est joué en utilisant une raquette de tennis plus courte et une balle éponge spéciale avec hochet. (Une balle de tennis sur table dans laquelle est insérée une bille est placée au centre de la balle.)
- (2) On peut jouer des parties simples ou doubles. Les doubles peuvent comprendre un joueur aveugle et un partenaire non handicapé.
- (3) Les règlements pour partie simple sont décrits plus bas. L'organisateur de chaque évènement décide des règlements pour les doubles.
- (4) Veuillez-vous référer aux règlements publiés par l'Association japonaise de Tennis pour tout règlement mentionné plus bas.

Règlements

Article 1 — DIMENSIONS DU TERRAIN

- (1) Les dimensions du terrain sont les mêmes que celles d'un terrain de badminton.
- (2) Longueur 13.40m. Largeur 6.1m divisée en deux parties par un filet au milieu de la longueur du terrain.
- (3) L'espace total de jeu, en dehors des lignes du terrain, devrait être suffisamment vaste pour la sécurité des joueurs. Donc, il devrait y avoir au moins 3 m d'espace dégagé derrière la ligne de fond et 2 m de chaque côté. La hauteur du toit (si applicable) devrait avoir un minimum de 8 m.
- (4) La ligne de service est parallèle à la ligne de fond, à 1.98 m de la ligne de fond et joint les lignes de côté.
- (5) Les lignes de côté délimitent le carré de service. La marque centrale divise le terrain en deux.

- (6) La largeur de toutes les lignes est de 5 cm, et est incluse dans les dimensions du terrain.
- (7) Des bandes collées sur la surface de jeu sont utilisées pour les lignes. N'importe quelle couleur (excepté transparente ou une couleur semblable à la surface du terrain) peut être utilisée.
- (8) Pour permettre aux aveugles de ressentir les lignes, une corde est placée sous les bandes, dans le milieu. Le diamètre de la corde est de 2 mm. (Au Japon, une corde pour cerf-volant est utilisée.)
- (9) On utilise les filets de mini tennis d'une hauteur au centre qui n'excède pas 0.80m. (0.85 m sur les côtés).

Article 2 : LES BALLEES

- (1) Les balles officielles JTAV sont utilisées. C'est une balle recouverte de caoutchouc mousse avec à l'intérieur, une balle de tennis sur table qui émet un son de hochet quand elle est frappée ou qu'elle rebondit. Une bande adhésive à l'extérieur réunit les deux moitiés.
- (2) La couleur des balles est jaune et noir.

Article 3 : RAQUETTES

- (1) Une raquette courte ou une raquette pour enfants est utilisée. La longueur de la raquette ne devrait pas dépasser 56 cm. L'utilisation d'une raquette pleine grandeur n'est pas permise.
- (2) Il n'y a pas de réglementation concernant la surface de la raquette.

Article 4 : SERVICE

La procédure du comptage de points est comme suit :

- (1) Avant de servir, un joueur crie **prêt** (kimasu) le receveur répond **oui** (hai). Après avoir entendu **oui**, le serveur a 5 secondes pour frapper sa balle. Si le serveur ne dit pas **prêt** ou le receveur ne répond pas **oui** et le serveur lance la balle en l'air et la frappe, le service est *défaut*.
- (2) Le serveur et le receveur peuvent tous les deux demander un juge de ligne et de balle leur position précise sur le terrain.

Article 5 : FAUTE DE SERVICE

Une faute de service est comme suit :

- (1) La balle ne rebondit pas dans les limites de service à son premier bond.
- (2) Le serveur ne touche pas à la balle après avoir pris son élan.
- (3) Le serveur commet une faute de pied en marchant sur la ligne de fond avant de faire un contact avec la balle.
- (4) La balle frappe le receveur directement sans avoir rebondi dans le carré de service (les pieds du receveur devraient être placés derrière la ligne de service).
- (5) Le serveur frappe la balle en courant ou en marchant.

Article 5 : PERTE DE POINTS

Un joueur perd des points quand :

- (1) Il ne réussit pas à prendre contact avec la balle avant qu'elle ne rebondisse pour la quatrième fois (B1), pour la troisième (B2, B3) ou pour la seconde fois (B4).
- (2) Il fait une double faute de service.
- (3) On l'entraîne durant la partie.
- (4) Une balle le frappe directement. Prendre note que si le joueur est à l'extérieur des limites du terrain, et est directement frappé par une balle de son opposant avant qu'elle rebondisse, l'opposant perd le point.
- (5) La balle frappe la raquette deux fois. (double frappe*).
- (6) Il touche la balle lorsqu'il est par-dessus le filet, du côté de l'opposant.
- (6) La raquette ou n'importe quelle partie de son corps touche le filet quand la balle est en jeu.
- (8) Une balle frappe le juge.

Article 7 : MARQUER LES POINTS

- (1) 6 joutes régulières, le meilleur de trois parties, le premier qui gagne deux manches est le gagnant. Si l'organisateur de l'événement désire changer le système de points, ceci devra être annoncé dans le programme avant le début du tournoi/ou de la partie. (Note : Au Japon,

les tournois comprennent 4 manches. Quand la partie est 3 à 3 un bris d'égalité est généralement joué.

- (2) Un bris d'égalité est recommandé pour les B1 [Cécité totale].

Article 8 : AUTRES RÈGLEMENTS

- (1) Quand les deux joueurs sont atteints de cécité partielle, le serveur peut choisir une balle jaune ou noire. Ils gardent la même couleur de balle tout au long de la partie. Une balle jaune est utilisée par les joueurs atteints de cécité totale.
- (2) Un joueur ne peut pas être entraîné quand il joue une partie et il perd un point si on le surprend à enfreindre cette loi.
- (3) Le joueur peut demander au juge la nature de son défaut de service [c.-à-d. combien loin à l'extérieur, la largeur, etc.] afin qu'il puisse ajuster son prochain essai.
- (4) Quand la balle se brise au moment d'un ralliement, on rejoue le point.
- (5) Quand une balle touche au poteau du filet et rebondit sur le tracé, elle est bonne. Cependant, quand une balle de service frappe un poteau du filet et rebondit dans le carré de service, elle n'est pas bonne.

Article 9 : NOMBRE DE REBONDISSEMENTS ALLOUÉS SELON LE DEGRÉ DE DÉFICIENCE VISUELLE.

B1 – Cécité totale 3 bonds. [Ressent la clarté et la noirceur : porte un bandeau].

B2, B3, B4 Cécité partielle.

B2 = 2 Bonds. Peut voir le mouvement de la main. Le niveau de vision est de 0.03. La vision est moins de 5 degrés.

B3 = 2 Bonds. La vision est un peu plus de 0.03, plus de 5 degrés.

B4 = 1 Bond. Déficience visuelle.

NOTES

- Les yeux et la vue ont préséance en déterminant le degré de déficience visuelle d'un joueur.
- B2. B3. B4. Les joueurs peuvent jouer comme B1 en portant un bandeau.
- Un joueur peut compétitionner dans un niveau de vision plus élevé.

Appendice

RÈGLES DE TENNIS DOUBLE MIXTE

- (1) Un joueur aveugle est réuni à un partenaire sans handicap.
- (2) La grandeur du terrain est la même que pour un simple.
- (3) Classification et règlements :

- D1 classe : joueur B1 [jusqu'à 3 bonds]; avec un joueur sans handicap [2 bonds].
- D2 classe : joueur avec cécité partielle [jusqu'à 2 bonds] et le voyant [1 bond].

Notes :

- Le déficient visuel et le voyant doivent frapper la balle chacun leur tour, incluant le service.
- Quand une balle touche directement le voyant, il perd un point. Quand une balle touche un déficient visuel dont les deux pieds sont en dehors des limites du terrain, l'opposant qui a frappé la balle perd le point.
- Lorsqu'il y a **égalité** [40 partout, le point suivant gagne]. Le joueur voyant fait le service au joueur voyant opposé. Le non-voyant fait le service à l'opposant non voyant.
- Les conseils ne sont pas permis à l'exception du partenaire.

Veillez vous référer aux règlements de la Fédération de tennis aveugle japonaise et des règlements publiés par l'Association de Tennis japonais pour tout règlement non mentionné ici.

[Traduit du Japonais par Ayako Matsui].