



Règlement Special Olympics Belgium

# Tennis

*Novembre 2018*

**Special Olympics**  
Belgium





## Sommaire

Section A – Epreuves Officielles	3
1. Épreuves Officielles	3
2. Court de Tennis avec dimensions	4
Section B – Règlement de la compétition	5
1. Détermination du niveau	5
2. Matches	7
3. Tennis unifié (doubles)	8
4. Compétences individuelles	10
Section C – Le formulaire Skills de Tennis	12

Ce règlement officiel de Tennis Special Olympics est d'application pour toutes les compétitions de Tennis Special Olympics en Belgique. Ce règlement est rédigé par Special Olympics Inc. et retravaillé en français par Special Olympics Belgium. Le contenu de ces pages peut être multiplié et copié à condition de mentionner explicitement la source, c.-à-d. le logo et la dénomination de Special Olympics Belgium.

Le logo est disponible sur demande auprès de: [info@specialolympics.be](mailto:info@specialolympics.be).





## Tennis

Le Règlement Officiel des Jeux Special Olympics régira toutes les compétitions Special Olympics de Tennis. En tant que programme sportif international, les Jeux Special Olympics ont conçu ce règlement d'après le Règlement de la Fédération Internationale de Tennis (FIT) pour les compétitions de tennis (<http://www.itftennis.com>). Seules les exceptions sont décrites et appliquées dans le règlement de Special Olympics.

### Section A – Épreuves Officielles

#### 1. Épreuves Officielles

La liste suivante contient les épreuves officielles des Jeux Special Olympics.

La série d'épreuves est destinée à offrir des possibilités de compétition aux athlètes (joueurs) de tous niveaux. Les programmes peuvent déterminer les épreuves proposées et, si nécessaire, des lignes directrices pour la gestion de ces événements.

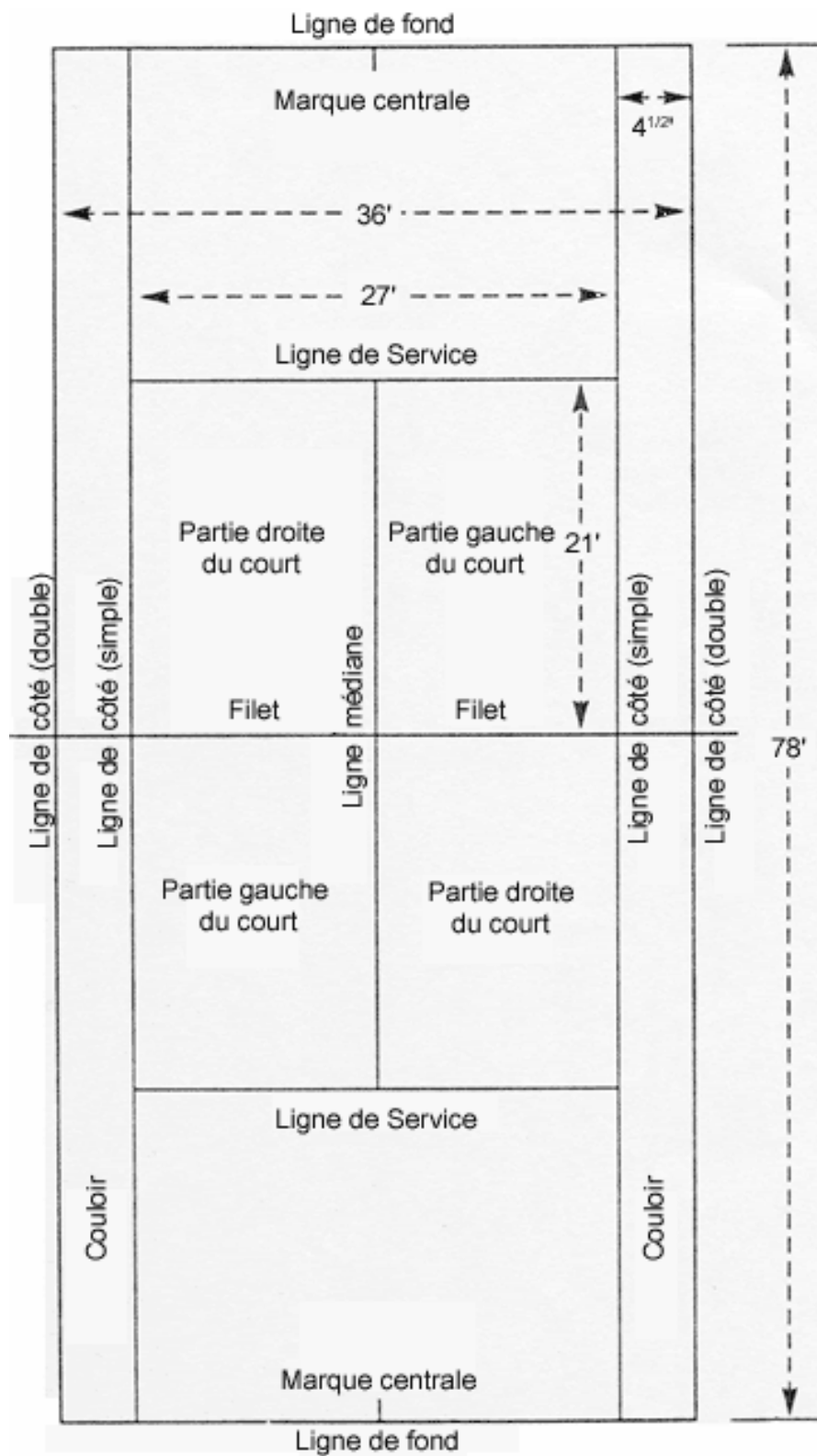
Les coaches sont responsables d'assurer l'entraînement et la sélection aux épreuves correspondant aux compétences et intérêt de chaque joueur.

1. Compétitions Individuelles
2. Simples
3. Doubles
4. Doubles Mixtes
5. Doubles Sports Unifiés
6. Doubles Mixtes Sports Unifiés





## 2. Court de Tennis avec dimensions





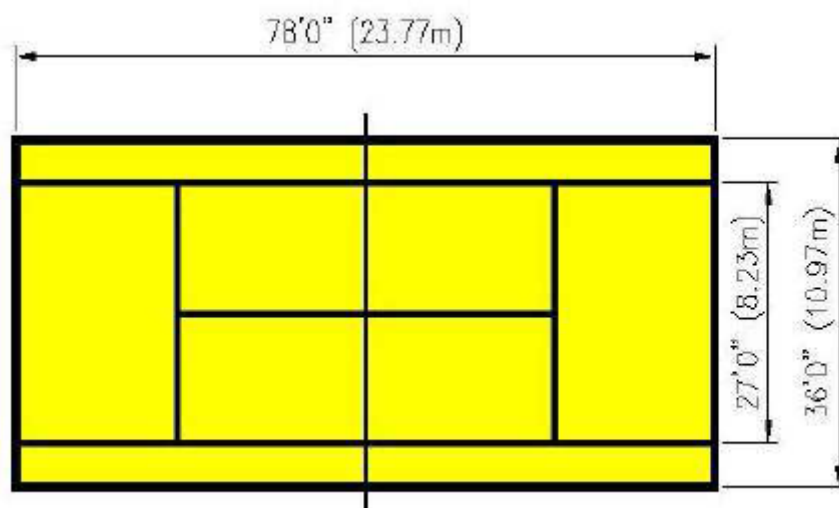
## Section B – Règlement de Compétition

### 1. Détermination du niveau

Un joueur sera orienté en « niveau » en fonction de ses compétences individuelles. Cette évaluation sera effectuée sur base des tests matchs ainsi que par rapport aux Skills de Tennis. Ce formulaire sera remis lors de l'inscription. Vous retrouverez comment remplir le formulaire Skills de Tennis, dans la section C( page 10).

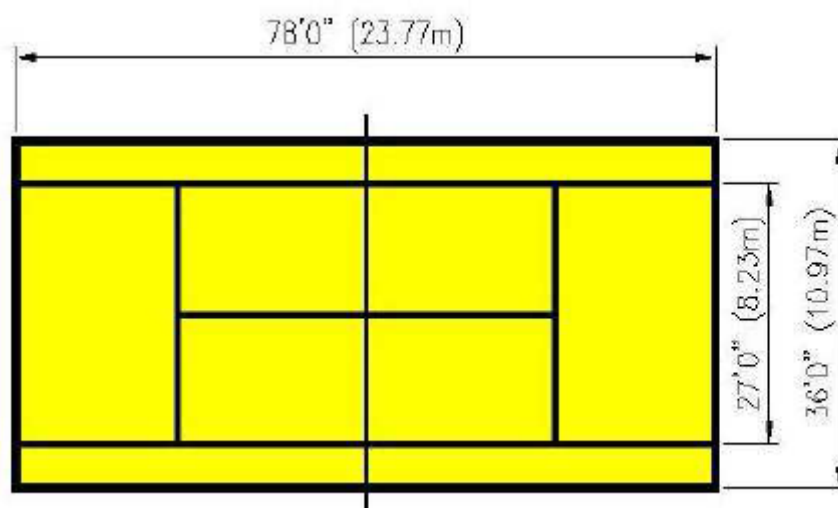
Les joueurs sont classés dans l'un des 3 niveaux:

- a. Confirmé (High): Skills de Tennis score/ 8.0- 5.0 Les règles de tennis traditionnelles s'appliquent. La partie se joue sur grand terrain, avec des balles de tennis jaunes approuvées par l'ITF.

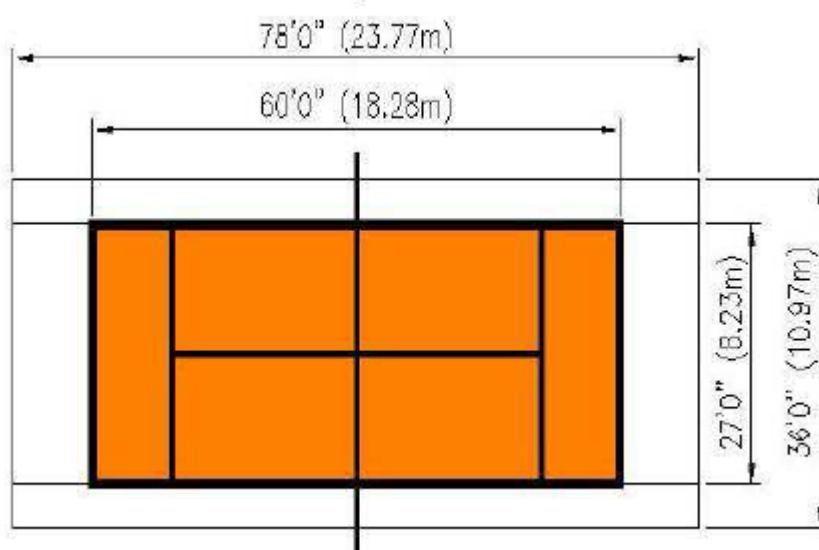




- b. Initié (Intermediate): Skills de Tennis score/ 4.9- 4.0. Les règles de tennis sont adaptées. La balle peut rebondir deux fois et une faute de pied au service est autorisée. La partie se joue sur un grand terrain, avec des balles de tennis vertes stage 1 approuvées par l'ITF.



- c. Débutant (Low): Skills de Tennis score/ 3.9- 3.0. Les règles de tennis sont adaptées. Idem intermediate. Le joueur peut faire rebondir la balle au service. La partie se joue sur un terrain plus court (18,28 m) mais sur toute la largeur du terrain en simple (8,23m), avec des balles de tennis oranges stage 2 approuvées par l'ITF. Le filet sera à la hauteur du maxi-tennis (91,4 cm).





## 2. Matches

- a. Un match se déroule de la manière suivante:

Le match est joué sur un temps déterminé. Au coup de sifflet final, le dernier point est joué.

Le comptage des points est la suivante : 0, 15, 30, 40, jeu (sans l'avantage ou 'no ad').

Lorsqu'il y a 40-40, le joueur gagnant le prochain point, gagne le jeu. Lorsqu'il y a 40-40, le receveur peut choisir le côté ou le service sera effectué. Les jeux sont additionnés jusqu'à la fin du temps de jeu. Le joueur qui est en tête au coup de sifflet final, gagne le match.

Le résultat est noté en jeux. Uniquement quand le nombre des jeux est égale, le score du dernier jeu sera pris en compte et un jeu sera attribué au joueur qui est devant. Quand le nombre de jeux sont à égalité et il n'y a pas encore de point qui a été joué, ou le score est égale dans le dernier jeu, alors un point décisif sera joué pour déterminer le vainqueur. Il n'y a donc **pas** d'ex-aequo.

Quelques exemples :

- 5-3 (15/15) => **résultat** 5-3
- 5-3 (40/30) => **résultat** 5-3
- 5-5 (30/15) => **résultat** 6-5
- 5-5 (15/0) => **résultat** 6-5
- 5-5 (30/30) => jouer une balle en plus = point décisif  
=> 5-5 (40/30) => **résultat** 6-5
- 3-3 => jouer une balle en plus = point décisif => 3-3 (15/0) => **résultat** 4-3

Un match gagné rapporte 1 point et un match perdu 0 points.

- b. Un seul coach par joueur ou par équipe, pourra s'asseoir sur le court (en dehors de la surface de jeu, sur une chaise, à côté de la chaise d'arbitre. Les joueurs peuvent être coachés pendant le changement de côté après un jeu impair sauf après le premier jeu d'un set ou pendant le tie-break .





### 3. Tennis unifié (doubles)

- a. Chaque équipe unifiée se compose d'un athlète (joueur ayant un handicap mental) et un partenaire (joueur sans handicap mentale) du même niveau de jeu et d'âge.
- b. Chaque équipe détermine leur ordre de service et leur position de jeu (côté paire ou impaire).
- c. Le règlement de Special Olympics tennis unifié fait partie des règles du jeu de la Fédération internationale de Tennis (ITF) et de Special Olympics.
- d. Détermination du niveau individuelle – le niveau d'un joueur de tennis est déterminé par le système du niveau 8-points (skills) de Special Olympics. Le niveau des joueurs (athlète et partenaire) doit être égal ou maximale de 1,5 point de différences.
- e. Les poules se composent de minimum 3 et maximum 6 équipes unifiées.
- f. Compétition : une compétition peut être des matchs entre deux clubs (interclub) ou un tournoi d'invitation avec des différents clubs. Pour une compétition interclub les deux clubs jouent avec des équipes doubles d'un niveau équivalent.
- g. Détermination des poules : pour la compétition, les équipes unifiées seront classés selon leur niveau et/ou leur classement individuel combiné. L'organisateur de la compétition fera des poules avec des équipes équivalentes.
- h. Balles et dimensions du terrain: le niveau des équipes détermine le type de balles et les dimensions du terrain. Le niveau d'une équipe est la somme de leur classement individuel (c'est-à-dire le joueur A a 4 points, le joueur B 5, en équipe, ils ont 9 points).

Voici les niveaux:

1. Niveau 5 : Équipe avec 10 points ou plus joue avec des balles jaunes sur un terrain traditionnel (23,77m).
  2. Niveau 4 : Équipe de 6 à 9,9 points joue avec des balles jaunes/vertes (25 % plus souple) un terrain traditionnel.
- i. Remplacement : Aucun joueur ne peut être remplacé pendant un match. Si un joueur d'une équipe pour une raison quelconque ne peut plus jouer, l'équipe perd avec un score de forfait.







j. Types de compétition: les types de compétition sont basés sur le nombre de joueurs des 2 clubs.

1. 6 joueurs : 3 matchs doubles
2. 8 joueurs: 4 matchs doubles
3. 10 joueurs: 5 matchs doubles
4. 12 joueurs: 6 matchs doubles

Si un club a plus de joueurs que l'équipe adverse, les joueurs supplémentaires jouent des matchs hors compétition.

k. Déroulement de la compétition : un match se jouera sur 2 sets gagnants.

1. En cas de 6-6, un Tie Break de 10 points sera joué.
2. Le "no ad" système sera appliqué.
3. En cas d'un retard dans le tableau des matchs dû à la pluie ou une autre cause, on peut jouer sur 1 set gagnant au lieu de 2.





#### 4. Compétences individuelles

NOTE: Le coach/entraîneur doit préciser le type de balle utilisé pour les tests d'aptitudes individuelles (TAI). Cela peut être une balle de tennis jaune traditionnelle qui est approuvée par l'ITF ou bien une balle de tennis (stage 1) ou (stage 2).

- a. Volée de coup droit
  1. Le joueur se tient à environ 1 mètre du filet et le lanceur est placé de l'autre côté, à mi-chemin entre la ligne de service et le filet. Le joueur dispose de 5 essais pour envoyer la balle correctement par-dessus le filet. Le lanceur envoie chaque balle par en-dessous du côté du coup droit du joueur.
  2. Le joueur marque 10 points s'il renvoie la balle au fond du court, sur ou entre la ligne de fond, la ligne de service et les lignes de côté du court de simple. Le joueur marque 5 points s'il renvoie la balle dans l'un des deux carrés de service.
- b. Volée de revers
  1. Même chose que pour la volée de coup droit, sauf que le lanceur envoie la balle du côté du revers du joueur. Chaque joueur dispose de 5 essais.
- c. Coup droit
  1. Le joueur se tient sur ou derrière la ligne de fond. Le lanceur, placé à mi-chemin entre le filet et la ligne de service, du même côté du filet, envoie la balle par en dessous pour qu'elle rebondisse une fois avant d'atteindre le côté du coup droit d'joueur. Chaque joueur dispose de 5 essais.
  2. Le joueur marque 10 points s'il renvoie la balle au fond du court, sur ou entre la ligne de fond, la ligne de service et les lignes de côté du court de simple. Le joueur marque 5 points s'il renvoie la balle dans l'un des deux carrés de service.
- d. Revers
  1. Même chose que pour le coup droit, sauf que le lanceur envoie la balle du côté du revers du joueur. Chaque joueur dispose de 5 essais.





- e. Service-Côté droit
  - 1. Le joueur dispose de 5 essais pour frapper un service correct à partir du côté droit et l'envoyer dans le carré de service de gauche, par rapport au joueur qui fait le service. Toute balle qui retombe dans le bon carré de service rapporte 10 points. Un score de zéro (0) est enregistré si un joueur fait une faute de pied ou s'il ne réussit pas à envoyer la balle dans le carré de service. Une faute de pied se produit lorsqu'un joueur touche ou dépasse avec ses pieds la ligne de fond ou les prolongements imaginaires de la marque centrale ou de la ligne de côté.
  
- f. Service-Côté gauche
  - 1. Même chose que pour le service côté droit, mais à partir du côté gauche pour envoyer la balle dans le carré de service de droite, par rapport au joueur qui fait le service. Chaque joueur dispose de 5 essais.
  
- g. Coups de fond de court alternés
  - 1. Le joueur est placé sur ou derrière la marque centrale de la ligne de fond. Le lanceur, placé à mi-chemin entre la ligne de service et le filet du même côté, lance la balle en alternance du côté coup droit et revers du joueur. Chaque balle envoyée doit retomber à mi-chemin entre la ligne de service et la ligne de fond, et à mi-chemin entre la marque centrale et la ligne de côté du court de simple. Le joueur doit pouvoir retourner à la marque centrale avant la balle suivante. Chaque joueur dispose de 5 essais.
  
  - 2. Le joueur marque 10 points s'il renvoie la balle au fond du court, sur ou entre la ligne de fond, la ligne de service et les lignes de côté du court de simple. Le joueur marque 5 points s'il renvoie la balle dans l'un des deux carrés de service.
  
- h. Score Final
  - 1. Le score final de chaque joueur est déterminé en ajoutant les scores obtenus dans chacune des sept épreuves composant la compétition individuelle.





## Section C- Le formulaire skills de Tennis

### MINIMUM REQUIS POUR S'INSCRIRE AUX JEUX NATIONAUX EN TENNIS

1. Le service: Le joueur doit être capable de servir, par au-dessus de la tête ou par en dessous, au moins 5 fois sur 10. La balle doit passer au-dessus du filet et retomber avant la ligne de service du joueur opposé. A partir du moment où le service est réalisé, peu importe l'endroit où la balle arrive
2. Echange: le joueur doit pouvoir renvoyer au minimum 5 balles dans un échange.

#### **A. Coup Droit**

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Le joueur a des difficultés à frapper le coup droit (2)

Le coup droit du joueur est faible (3)

Le joueur contrôle légèrement la direction de la balle (4)

Le joueur joue des échanges courts en utilisant le coup droit et le revers (5)

Le joueur joue des échanges avec contrôle de la direction (6)

Le joueur joue des échanges avec cohérence et profondeur (7)

Le joueur joue des échanges prolongés (8)

Score

#### **B. Revers**

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Le joueur a des difficultés à frapper le revers (2)

Le revers du joueur est faible (3)

Le joueur contrôle légèrement la direction de la balle (4)

Le joueur contrôle la direction du revers mais manque de profondeur (5)

Le joueur renvoie des coups difficiles en défense (6)

Le joueur a des difficultés à retourner des balles hautes et rapides (7)

Le joueur a un coup droit et revers contrôlés avec direction, force et profondeur (8)

Score





### C. Mobilité

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Le joueur ne bouge pas et ne se dirige pas vers la balle pour frapper (2)

Le joueur fait 1 à 2 pas vers la balle avant de frapper (3)

Le joueur se déplace vers la balle mais couvre mal son terrain (4)

Le joueur se déplace bien et couvre bien le terrain pour la plupart des coups (5)

Le joueur couvre le terrain de façon exceptionnelle (6)

Le joueur couvre le terrain de façon exceptionnelle, frappe des lobs défensifs et passe l'adversaire par le haut irrégulièrement (7)

Le joueur couvre le terrain de façon exceptionnelle, frappe des lobs offensifs et passe l'adversaire par le haut régulièrement (8).

Score

### D. Premier service

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Le premier service est faible (2)

Fautes fréquentes lors du premier service (3)

Le joueur sert sans force (4)

Le joueur sert avec une certaine vitesse (6)

Le joueur sert avec vitesse et contrôle (8)

Score

### E. Second service

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Double fautes fréquentes (2)

Pousse le second service avec contrôle (4)

Frappe le second service avec contrôle (6)

Frappe le second service avec contrôle et profondeur (7)

Frappe le second service avec lift, contrôle et profondeur (8)

Score





### F. Retour du service

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Le joueur a des difficultés à retourner (2)

Le joueur retourne de temps en temps (3)

Le joueur retourne le second service régulièrement (4)

Le joueur retourne régulièrement le second service et de temps en temps le premier service (5)

Le joueur retourne régulièrement le premier et le deuxième service (6)

Le joueur retourne énergiquement le premier service; et le second service régulièrement (7)

Retours énergiques du premier et second service (8)

Score

### G. Volée

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Le joueur évite le filet (2)

Le joueur ne frappe pas de volée et évite le filet (3)

Le joueur frappe des volées irrégulières et évite le filet (4)

Frappes de volées de coup droit sont régulières et volées de revers irrégulières (5)

Frappes de volées de coup droit sont énergiques et volées de revers défensives (6)

Frappes de volées sont énergiques en coup droit et en revers (8)

Score

Score Total

Divisez le score total par 7 pour déterminer le score de l'évaluation.

(Arrondissez jusqu'au dixième le plus proche. Ex :  $4,97 = 5.0$  ou  $3,53=3.5$ .)

Score d'évaluation

