

GONET GENEVA OPEN

PARC DES EAUX-VIVES

DOSSIER DE PRESENTATION AUX ECOLES

1. Historique de la discipline

Le tennis est un sport de raquette, dérivé anglais du jeu de paume qui a été inventé au XV^e siècle par des moines. Ce jeu se pratiquait avec une balle et la paume de la main d'où son nom le jeu de paume. Après plusieurs évolutions de ce jeu, le tennis fait son apparition en Angleterre et va se propager dans toute l'Europe grâce aux étudiants anglais en vacances.

Le tennis en Angleterre a d'ailleurs pour nom Lawn Tennis (tennis sur herbe en anglais) tandis que le jeu de paume est désigné sous le nom Real Tennis (vrai tennis). Le mot « tennis » lui-même provient de l'avertissement « Tiens ! », en provençal '**tenes**' que criait à son adversaire le lanceur de balle au départ d'un échange au jeu de paume. Quand les Anglais empruntèrent le jeu de paume et sa terminologie, ils entendirent « **Tenes** », d'où « tennis ».

Le tennis moderne voit le jour au XIX^e siècle et les premiers tournois sont organisés dès 1876.

Plusieurs hypothèses expliquent la manière particulière de compter les points au tennis, mais deux d'entre elles semblent se distinguer et se rapportent en tous les cas au jeu de paume.

La première explication fait référence au nombre 15 comme une mesure de longueur. Ainsi, lorsqu'un joueur marquait un point, il avançait de 15 pieds en direction du filet avant de servir. La distance au filet étant de 60 pieds au début de la partie, il fallait donc 4 points gagnants au joueur pour arriver au filet. Le nombre 40 serait un raccourci de 45, trop long à prononcer pour les arbitres.

Une autre explication possible vient des paris sportifs, très fréquents lors des parties de jeu de paume. A l'époque la monnaie utilisée (denier d'or) valait 15 sous, ce qui expliquerait un comptage par multiple de quinze.

2. Définition de l'activité

But du jeu :

Le joueur doit défendre son propre terrain et attaquer le terrain adverse (dans une même frappe) en déséquilibrant son adversaire pour marquer le point.

Logique interne :

Activité duelle de débat médiée par une balle où, sur deux espaces séparés par un filet, il s'agit dans une même frappe, effectuée avec une raquette, de défendre son terrain et d'attaquer le camp adverse dans le but de gagner la confrontation en provoquant le non renvoi de la balle dans son propre camp.

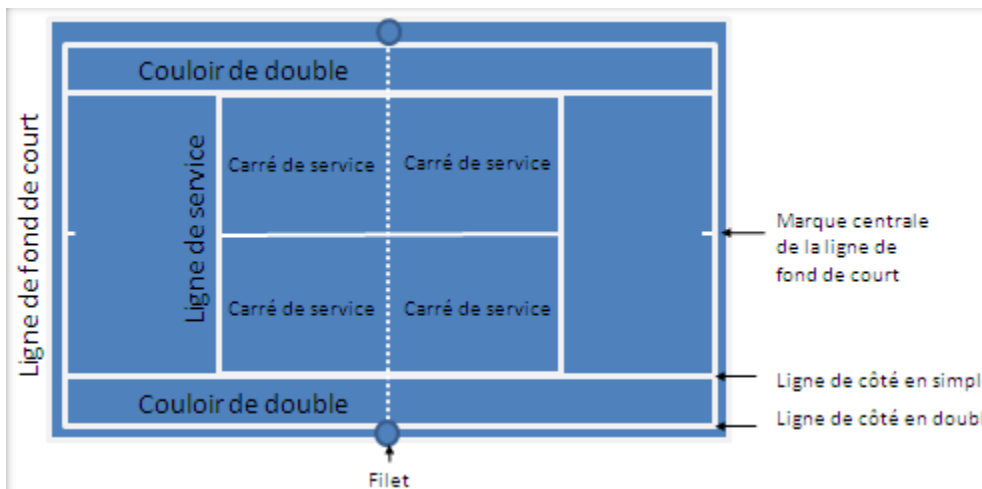
Les sports de raquettes sont des activités d'opposition individuelle. Le problème fondamental posé à chacun des joueurs est de produire des trajectoires pour créer chez l'adversaire de l'incertitude et limiter la sienne.

Il y a 3 types d'incertitudes :

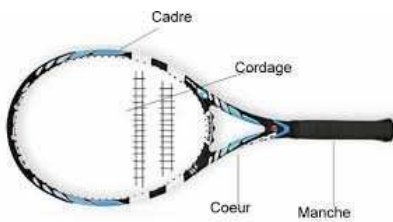
- **Evènementielle** : quel coup va jouer mon adversaire ? Quel coup vais-je jouer ?
- **Spatiale** : où va jouer mon adversaire ? Où vais-je jouer ?
- **Temporelle** : à quelle vitesse la balle va-t-elle arriver ? Quelle puissance dois-je choisir pour répondre ?

En plus des qualités de coordination, d'adresse, d'équilibre et de souplesse qu'elle requiert, l'activité tennis nécessite une maîtrise de soi (calme, réflexion), de la stratégie et du respect des autres joueurs et du terrain.

On joue donc au **Tennis** sur un **court**



A l'aide d'une **raquette** (le **cordage** s'appelle également le **tamis**)



Et d'une **balle**



3. Règles du jeu

En principe, les rencontres se gagnent au meilleur des trois manches (appelées sets). Une manche est remportée par le joueur remportant 6 jeux. En cas d'égalité à 6 jeux partout, un jeu décisif (tie-break) départage les joueurs.

Un jeu se gagne après quatre points marqués (0-15-30-40). En cas d'égalité à 40-40, un joueur doit remporter deux points d'affilée pour gagner le jeu. En marquant un premier point, on dit qu'un joueur prend l'avantage; s'il remporte le point suivant, il gagne le jeu (40-40, puis Avantage, puis jeu).

L'invention du jeu décisif date de 1970, soit deux ans après le début de l'ère Open, qui marque le début du tennis moderne. La mise en place du jeu décisif vise à empêcher les matchs interminables, car il arrivait à l'époque que des sets soient par exemple gagnés sur le score de 29/27.

Durant une manche, chaque joueur-euse sert pendant un jeu à tout de rôle. Le serveur possède en outre deux services: s'il manque le premier, il peut tenter une nouvelle fois d'engager.

Dans les tournois du Grand Chelem pour les hommes, les rencontres se gagnent au meilleur des cinq manches.

4. Tournois ATP

L'Association of Tennis Professionnals (ATP) est l'organisme qui organise le circuit mondial des tournois de tennis masculins: l'ATP World Tour. Ce circuit est composé de tournois de différentes catégories, définies par des dotations et des gains spécifiques:

Catégorie	Nombre de tournois	Dotation maximale (USD)	Points maximaux
Grand Chelem	4	19 000 000	2000
Masters	1	4 450 000	1500
Masters 1000	9	4 500 000	1000
ATP 500	13	1 426 000	500
ATP 250	38	1 000 000	250
ATP Challenge Tour	149	125 000	125
Futures	420	15 000	35

Les tournois de l'ATP 250 peuvent se dérouler sur terre-battue, sur une surface dure (en intérieur ou extérieur) ou sur du gazon.

Deux tournois ATP 250 sont organisés chaque année en Suisse: à Genève (Gonet Geneva Open) et à Gstaad.

Chaque tournoi permet de gagner des points au classement général. Il en existe un pour les hommes (ATP) et un pour les femmes (WTA). Ce classement est remis à jour après chaque début de semaine et élit le numéro 1 mondial. Le joueur étant resté le plus longtemps n°1 est Roger Federer avec 310 semaines au sommet mondial. La joueuse qui détient ce record est Stephi Graff avec 317 semaines en tant que numéro 1.

5. Gonet Geneva Open

Le tournoi existait à Genève de 1981 à 1990 au Parc des Eaux-Vives; il s'est alors appelé le Martini Open, puis le Barclay Open.

Le tournoi Gonet Geneva Open s'inscrit dans la continuité de ces tournois depuis 2015.

Vainqueur en 1989, le genevois Marc Rosset est aujourd'hui directeur sportif du tournoi.

L'événement a lieu juste avant le tournoi de Roland-Garros à Paris, ce qui permet aux joueurs de s'entraîner et de se mettre en confiance avant les internationaux de France (Grand Chelem).

Le nom du tournoi fait référence à une banque genevoise, qui sponsorise le tournoi. Cette technique de sponsoring, appelée le "naming" (parrainage), consiste à attribuer le nom d'une société ou d'une marque à un événement sportif, un lieu sportif (stade) ou à une équipe sportive dans le but d'améliorer sa visibilité.

Dans le monde, de plus en plus de grands événements sportifs, mais aussi de lieux sportifs (stades, Arenas,...) utilisent ce type de soutien financier.

Organisation

- 16 courts en terre battue pour le Tennis clubs, et 3 courts de matches pour le tournoi, dont un central de 3700 places
- 3 courts de "somclay" (terre battue sur tapis synthétique)
- 1 court en "green-set" (terrain synthétique)
- 1 mur d'entraînement avec court de mini-tennis

Palmarès

2023 : Nicolas Jarry

2022 : Casper Ruud

2021 : Casper Ruud

2020 : édition annulée à cause des mesures sanitaires

2019: Alexander Zverev

2018: Márton Fucsovics

2017: Stanislas Wawrinka

Plus d'information sur [le site du Gonet Geneva Open](#)

6. Suggestions d'activités à exploiter en classe

- Correspondance de la terminologie spécifique anglaise (ace, break, let, lob, out, passing, slice, tie-break, price money...).
- Recherches sur le parcours des joueurs.
- Recherches sur le palmarès du tournoi.
- Recherches sur les records dans la discipline sportive
- Recherches sur les montants des gains lors des grandes compétitions et comparaison hommes/femmes.
- Questionnaires sur le tennis (historique, règles, grands champions,...).

7. Lexique (comme tous les sports, le tennis possède sa propre terminologie) :

- **Amorti** : un coup en finesse qui franchit tout juste le filet pour retomber de l'autre côté. Vous jouez un amorti pour forcer l'adversaire à se rendre au filet.
- **Ace** : une balle de service qui marque le point sans que le receveur ne puisse y toucher.
- **Avantage** : lorsque deux joueurs sont à égalité, le point suivant donne un « avantage » à celui qui marque le point. On parle parfois d' « avantage service » ou « d'avantage » selon que le joueur se trouve au service ou à la réception.
- **Break** : initialement, réussir un break signifiait prendre deux jeux d'avance. A présent, on parle de « break » et de « contre break » à chaque fois qu'un joueur prend le jeu de service de son adversaire. On parle de balle(s) de break quand le joueur est à un point de remporter la mise en jeu de son adversaire.
- **Couloir** : l'espace entre la ligne de côté et la ligne de double, de chaque côté du terrain. Le court de double a un largeur supérieur à celui de simple en raison de l'addition des couloirs.
- **Coup croisé** : un coup croisé en coup droit ou en revers envoie la balle à l'opposé du côté duquel la frappe a été réalisée. Un coup droit croisé pour un droitier enverra la balle à sa gauche.
- **Coup décroisé** : un coup décroisé en coup droit ou en revers envoie la balle du côté duquel la frappe a été réalisée. Un coup droit croisé pour un droitier enverra la balle à sa droite.
- **Coup de fond** : un coup fait après le bond de la balle, que ce soit du revers ou du coup droit.
- **Coup droit** : coup effectué du côté de la main qui tient la raquette.
- **Couper** : effet rétro donné à la balle en actionnant sa raquette de haut en bas.
- **Double faute** : le terme désigne deux services ratés consécutivement, sanctionnés par le don d'un point à l'adversaire.
- **Double** : l'affrontement de deux équipes composées de deux joueurs. Le règlement est différent du simple avec notamment l'utilisation des couloirs
- **Double mixte** : l'affrontement de deux équipes composées chacune d'un homme et d'une femme.
- **Echange** : temps de jeu entre le service et la fin du point.
- **Egalité** : score annoncé dans un jeu quand un avantage est détruit ou que les deux joueurs se retrouvent à quarante partout (40-40).
- **Faute** : lors d'un échange, il s'agit d'une balle qui tombe en dehors des lignes, pas dans la surface appropriée.
- **Faute de pied** : le fait de toucher la ligne de fond avec son pied avant le contact de la raquette et de la balle lors du service.
- **Jeu** : un jeu est composé de quatre points : 15, 30, 40 et jeu. Si les deux joueurs comptabilisent chacun 40 points, il faut deux points gagnants d'écart pour remporter un jeu. Un « jeu blanc » est remporté par un joueur sans que son adversaire ait marqué le moindre point.
- **Jeu décisif** : on parle également de « tie break ». Lorsque les deux joueurs ont chacun remporté six jeux, ils disputent un jeu décisif en sept points minimum et au-delà jusqu'à ce qu'un des deux joueurs atteigne deux points d'écart.
- **Let** : Une balle est dite « let » lorsqu'elle touche le filet au service. Si elle tombe néanmoins dans le carré adverse, on peut la rejouer.
- **Lift** : effet spécial donné à la balle au service ou lors d'un échange en fond de court par un geste de raquette de bas en haut au moment de l'impact.
- **Lob** : balle haute qui passe au-dessus du joueur qui s'est aventuré au filet.

- **Manche** : elle est complète lorsqu'un joueur ou une équipe remporte six jeu avec au moins une avance de deux jeux (exemple : 6-2, 6-4, 7-5). On dit également « set ».
- **Out** : littéralement : dehors. Se dit pour toutes les balles qui sortent des limites du court.
- **Passing shot** : un coup droit ou revers que ne peut rejoindre l'adversaire quand il se trouve au filet.
- **Prise** : position des mains sur le manche de la raquette. Elle peut être ouverte, fermée, neutre ou encore à deux mains.
- **Relanceur** : désigne dans une partie celui qui reçoit le service de l'adversaire.
- **Revers** : coup effectué du côté opposé de la main qui tient la raquette.
- **Service** : un coup exécuté du côté opposé de la main qui tient la raquette.
- **Service volé** : aussitôt son engagement effectué, le serveur monte au filet afin de reprendre de volée le retour de son adversaire.
- **Simple** : l'affrontement de deux joueurs lors d'un match.
- **Smash** : lorsqu'on se trouve au filet, il s'agit d'un coup frappé au-dessus de la tête, avant ou après le rebond, permettant de rabattre violemment la balle dans le côté adverse du court.
- **Slice** : effet de rotation donnée à la balle au service et dans l'échange en fond de court afin de modifier sa trajectoire dans les airs et après rebond.
- **Tête de raquette** : la partie de la raquette qui comprend le tamis (cordage) et le cadre par opposition au manche de la raquette.
- **Volée** : une volée est un coup frappé avant le bond de la balle, généralement quand on se trouve au filet.
- **La demi-volée** : c'est un coup effectué dès que la balle a touché le sol. L'expression « monter à la volée » désigne quant à elle une avancée d'un des deux joueurs sur le terrain.