



# L'arbitrage du Beach Tennis en 255 questions



## SOMMAIRE

<b>I - PRINCIPES ELEMENTAIRES .....</b>	<b>3</b>
<b>II - CAS ET DECISIONS.....</b>	<b>4</b>
1. LE TERRAIN .....	4
2. LA RAQUETTE.....	5
3. LA BALLE.....	5
4. L'EQUIPEMENT DU JOUEUR.....	6
5. AVANT-MATCH.....	7
6. ÉCHAUFFEMENT.....	7
7. LE SERVICE.....	8
8. DURANT L'ÉCHANGE.....	10
9. LE JEU DECISIF.....	10
10. LE SUPER JEU DECISIF EN 10 POINTS.....	11
11. LES INTERRUPTIONS.....	11
12. LE LET – JOUEURS GENES .....	12
13. CONTESTATIONS & CORRECTIONS DES ERREURS .....	13
14. LE CODE DE CONDUITE .....	15
15. GESTION DE LA PARTIE .....	16
<b>III - ANNEXES .....</b>	<b>19</b>
A. PLAN DU TERRAIN .....	19
B. OFFICIELS DE LA COMPETITION .....	20
C. CODE DES OFFICIELS DE LA COMPETITION .....	23

## I - Principes élémentaires

Dans tout ce qui suit, il conviendra de toujours garder en mémoire les principes suivants :

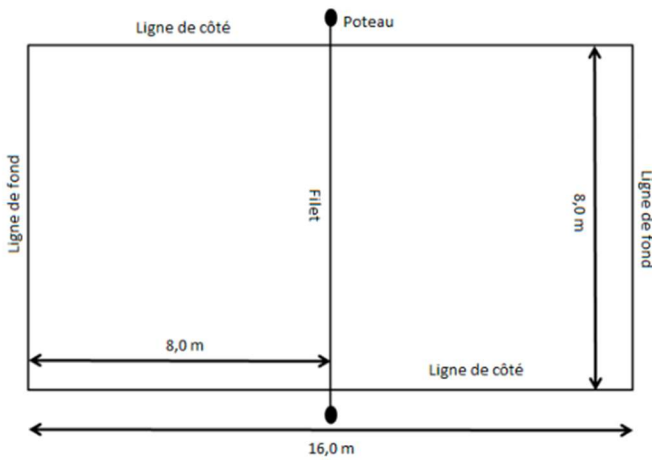
- **Tout point joué reste acquis**
- **Toute erreur doit être corrigée immédiatement**
- **L'alternance au service est respectée**
- **La gêne s'applique à l'adversaire, et en aucun cas à soi même**

Toute partie homologuée de Beach Tennis respectera les points suivants :

- **La compétition officielle se joue exclusivement en double : double Dames, double Messieurs et double Mixte pour les catégories Jeunes, Senior et Senior Plus.**
- **Le Beach Tennis peut également se pratiquer en simple (non homologué)**
- **La partie se déroule au meilleur des 3 manches**
- **Le serveur ne dispose que d'un seul service**
- **La règle du « No Let » s'applique au service**
- **Un point décisif est joué quand le score est de 40A**
- **Si la partie n'est pas gagnée après 2 manches, un super jeu décisif en 10 points est disputé pour décider du vainqueur**
- **Il n'y a pas d'inspections de trace au Beach Tennis**

## II - Cas et décisions

### 1. Le Terrain



#### 1) Quelles sont les dimensions du terrain ?

16 m de long pour 8 m de large.

14 m de long pour 7 m de large, pour les U12 et U10

*Note : les dimensions du terrain de Beach Tennis, de Beach Volley et de Volley Ball sont identiques.*

#### 2) Les dimensions du terrain sont-elles identiques en simple ?

Non, la largeur est réduite à 4,5 m

#### 3) Quels sont les reculs minimum réglementaires au fond et sur les côtés du terrain ?

Une distance de 1,5 m minimum doit être respectée entre 2 terrains ou entre le terrain et une dépendance permanente.

#### 4) Comment peut-on qualifier une dépendance permanente ?

Une dépendance permanente peut être qualifiée comme tout objet ou personne présent autour du court durant la partie :

- Délimitations du terrain sur le côté et sur le fond.
- Les bancs ou les chaises des joueurs.
- La chaise d'arbitre et celles des juges de ligne.
- Les juges de ligne et les ramasseurs de balle présents autour du terrain, à condition qu'ils se trouvent dans leur position de travail.
- Les spectateurs.
- Les tribunes, les bancs ou les sièges pour le public.
- Tout ce qui peut être présent durant la partie sur le terrain : caméra, photographe, microphones, ...

#### 5) La publicité est-elle autorisée sur les terrains ?

Oui, sans aucune restriction.

#### 6) Quelle est la hauteur des poteaux supportant le filet ?

Les poteaux ont une hauteur comprise entre 1,80 m et 2,55 m

#### 7) La publicité est-elle autorisée sur les poteaux du filet ?

Oui, sans aucune restriction.

#### 8) Quelle est la hauteur du filet ?

1,70 m de manière générale.

1,80 m obligatoire pour les messieurs en BT500 ou plus, ainsi que pour les championnats régionaux et championnats de France.

1,70m recommandé pour les hommes en BT250 et moins.

1,50 m pour les jeunes U12 et U10.

#### 9) Pendant un échange, la balle doit-elle obligatoirement passer au-dessus du filet pour être bonne ?

Oui.

#### 10) Un joueur est mené 5-0 dans la première manche et se plaint auprès de l'arbitre que le filet ne semble pas être à la bonne hauteur. Le filet est effectivement 10 cm trop haut. Le joueur demande à reprendre la partie du début. Décision ?

Les points joués restent acquis. L'arbitre rectifie la hauteur du filet immédiatement et la partie reprend à 5-0.

#### 11) La balle passe dans l'espace entre le filet et le poteau. Décision ?

Le filet est supposé couvrir tout l'espace entre les deux poteaux. La balle doit être annoncée fautive.

#### 12) La balle du serveur heurte le poteau du filet et tombe bonne. Décision ?

Le serveur perd le point.

#### 13) En cours d'échange, une balle heurte le poteau du filet et tombe bonne. Décision ?

C'est une faute dans tous les cas.

#### 14) Un joueur peut-il, après avoir frappé la balle de son côté, terminer son geste en passant le bras ou la raquette de l'autre côté du filet. Décision ?

Oui.

#### 15) Emporté par son élan, un joueur passe le pied sous le filet. Décision ?

La balle est annoncée fautive si elle est toujours en jeu lorsque le joueur a mis le pied du côté de ses adversaires.

#### 16) Au cours d'un échange, les lignes se détachent ce qui modifie la taille et la forme du terrain. Décision ?

Un let doit être annoncé et les lignes replacées immédiatement.

#### 17) Est-ce que le filet est identique à celui utilisé pour le Beach Volley ?

Non, le maillage est plus fin afin d'empêcher la balle de passer par les trous. Le filet devra donc être changé si le terrain est partagé avec le Beach Volley.



## 2. La Raquette

### 18) Y a-t-il des dimensions maximales pour la raquette ?

La raquette ne doit pas dépasser 50 cm en longueur et 26 cm en largeur. Son épaisseur doit être inférieure à 38mm.

La surface de frappe ne doit pas dépasser 30 cm de longueur et 26 cm de largeur.

Les trous ne doivent pas dépasser 13 mm de diamètre.

### 19) Un joueur a-t-il le droit de quitter le terrain pour aller chercher une raquette ?

Oui mais à condition d'être autorisé à sortir du court par l'arbitre (ou à défaut le juge-arbitre) et de respecter la continuité du jeu.

S'il ne respecte pas la continuité du jeu, il sera sanctionné dans le cadre du Code Fédéral de Conduite pour Dépassement de Temps Intentionnel toutes les 30 secondes.

Le joueur ne pourra recevoir ni soins ni conseils durant cette sortie autorisée.

### 20) Lors d'un échange, les raquettes des partenaires d'une même paire s'entrechoquent au moment de frapper la balle ?

Si une seule raquette a touché la balle alors l'échange continue.

Si les raquettes des deux joueurs ont touché simultanément ou consécutivement la balle alors cette paire perd le point.

### 21) Après un plongeon, la raquette s'échappe des mains du joueur. Alors qu'il est en train de la ramasser, le joueur, surpris par la balle qui revient vers lui, frappe celle-ci avec le manche de sa raquette. Décision ?

L'échange continue.

### 22) En effectuant un smash gagnant, un joueur laisse échapper sa raquette qui tombe dans le terrain de la paire adverse. Décision ?

Si la raquette touche le terrain du côté de la paire adverse avant que le point ne soit acquis, le joueur perd le point.

Si la raquette touche le terrain du côté de la paire adverse après que le point ait été acquis, le joueur gagne le point.

**Note :** Seul compte l'instant où la raquette touche le sol, et non l'instant où elle passe au-dessus ou en-dessous du filet.

### 23) À la volée, un joueur jette sa raquette vers la balle qui tombe bonne. Décision ?

Sa paire perd le point.

### 24) Au cours d'un échange un joueur renvoie la balle avec le manche de sa raquette et son doigt. Décision ?

Sa paire perd le point.

## 3. La Balle

### 25) De combien de balles doivent disposer les joueurs pour la partie

Au minimum 3 balles homologuées.

### 26) Les balles peuvent-elles être bicolores ?

Oui.

### 27) Les balles peuvent-elles être changées en cours de partie ?

Oui, mais ce n'est obligatoire que si le règlement de l'épreuve le prévoit. Ce point sera rappelé aux joueurs lors de la réunion d'avant-match, tout comme le nombre de balles utilisées lors de la partie.

### 28) Quelles sont les règles applicables pour le changement de balles ?

Les balles doivent être changées après un nombre de jeux impair, sachant que l'échauffement compte pour 2 jeux et que le changement ne doit jamais s'effectuer avant un jeu décisif ou un super jeu décisif.

### 29) Le jeu décisif compte-t-il comme un jeu ordinaire pour le changement de balles ?

Oui.

### 30) A la fin d'un échange le joueur de la paire qui a perdu le point vous amène la balle prétextant qu'elle est dégonflée. Décision ?

Le point joué reste acquis, une balle orange ne pouvant être dégonflée.

**Note :** la balle orange étant sans pression, elle ne peut être que crevée mais jamais dégonflée.

### 31) A la fin d'un point un joueur vous amène la balle. Vous constatez qu'elle est mouillée. Décision ?

Le point joué reste acquis. La balle doit être changée dès que possible par une balle de même usure.

**Note :** L'officiel juge le caractère mouillé ou trempé de la balle.



**32) On découvre que les balles n'ont pas été changées alors qu'elles auraient dû l'être. Décision ?**

Le changement doit être effectué dès que la paire qui aurait dû servir avec des balles neuves est appelée à servir à nouveau.

**33) Peut-on prévoir un changement de balles pour la troisième manche ?**

Non car la 3<sup>e</sup> manche se joue sous forme d'un super jeu décisif.

**34) Lors du premier point d'un jeu, une balle arrive d'un autre court et l'arbitre annonce un Let. Il réalise alors que le changement de balles a été oublié. Décision ?**

L'arbitre procède immédiatement au changement de balles.

**35) Le changement de balles est prévu à 9, puis 11 jeux. Les balles sont changées à 7/5 2/5. L'arbitre s'en aperçoit alors que le premier point du jeu suivant a été joué. Décision ?**

Le jeu continue avec les balles neuves. Les balles seront changées à nouveau le jeu suivant pour que la paire qui aurait dû servir avec des balles neuves bénéficie effectivement de cet avantage.

**36) À la suite de cet incident, après combien de jeux le prochain changement de balles devra-t-il être effectué ?**

Il n'y aura plus de changement de balles car la 3<sup>ème</sup> manche se joue sous la forme d'un super jeu décisif.

**37) Un joueur vous amène la balle après un point. Celle-ci est complètement trempée. Décision ?**

On rejoue le point. Une balle trempée est assimilée à une balle crevée.

**Note :** L'officiel juge le caractère mouillé ou trempé de la balle.

**38) Quelle est l'influence des points de pénalité sur le changement de balles ?**

Aucune, on fait comme si les points avaient effectivement été joués.

**39) Quelle est la règle à appliquer en cas de perte d'une ou plusieurs balles ?**

On peut remplacer la (ou les) balle(s) perdue(s) au changement de côté suivant. On doit le faire immédiatement s'il reste moins de 2 balles. Les balles de remplacement doivent être de même usure que celles qui restent sur le terrain, ou neuves si les balles sur le terrain ont joué moins de 2 jeux (l'échauffement comptant pour 2 jeux).

**40) Un joueur de la paire qui a perdu le point vous amène la balle et vous constatez que la feutrine se décolle. Décision ?**

On rejoue le point. Une balle avec une surface très abimée est assimilée à une balle crevée.

**41) Après une interruption de jeu, faut-il utiliser les balles du match pour le nouvel échauffement ?**

Non, des balles d'usure identique doivent être utilisées pour l'échauffement, puis remplacées par les balles du match à la fin de l'échauffement.

**42) La pluie interrompt la partie plus de 15 minutes au moment du changement de balles. Quelles balles doivent être utilisées pour l'échauffement ? Pour la reprise de la partie ?**

Des balles neuves doivent être utilisées pour les 5 minutes d'échauffement. À la fin de l'échauffement, ces balles neuves doivent être remplacées par d'autres balles neuves pour la reprise de la partie.

**43) Avant le début d'un échange, un joueur peut-il demander à ses adversaires d'écartier une balle sur le terrain de leur côté du filet ou coincée dans une des mailles du filet ?**

Oui, mais la paire adverse n'est pas obligé de l'enlever.

**44) En cours d'échange, un joueur arrête le point en attrapant la balle avec la main, disant que celle-ci est crevée. L'arbitre juge que la balle est dégonflée. Décision ?**

Sa paire perd le point. Le point n'est à rejouer que lorsque la balle est crevée et non simplement dégonflée.

**45) En fin d'échange, un des relanceurs ramasse la balle avec laquelle s'est joué l'échange que sa paire a perdu. Il la remet à l'arbitre et lui montre qu'elle vient d'un terrain voisin et qu'elle n'est pas de la même marque que les balles utilisées pour son match. Décision ?**

Le point normalement joué reste acquis. L'arbitre retire la balle du jeu.

**46) Un arbitre n'a pas pu trouver de balles usagées dans le club au moment où il doit arbitrer sa partie qui se déroule sur un terrain sur lequel les joueurs perdent facilement des balles en cours de jeu. Que peut-il faire ?**

L'arbitre a la possibilité d'ajouter une ou deux balles pendant l'échauffement qu'il retirera du jeu juste avant de commencer le match.

## 4. L'Équipement du joueur

**47) Est-il possible de jouer torse nu ?**

Oui, à l'exception des championnats de France et de Ligue, Qualificatifs aux championnats de France. Dans ce cas particulier :

- Les joueuses doivent porter un débardeur ou une brassière, et un short ou un shorty.
- Les joueurs doivent être vêtus d'un débardeur ou d'un tee-shirt, et d'un short.

**48) Un joueur a-t-il le droit à une interruption de jeu pour remplacer ou réparer une partie de son équipement ?**

Oui, si son équipement (tenue vestimentaire, lunettes, lentilles) se détériore ou devient défectueux pendant la partie, il peut sortir du terrain et dispose alors d'un temps raisonnable\*.

**Note :** Ce temps raisonnable ne devrait pas excéder 3 minutes, cumulables avec les 90 secondes du changement de côté ou les 2 minutes de fin de manche. Il appartient au juge-arbitre de décider si le temps n'est plus raisonnable en fonction de la situation (distance à parcourir dans le club, volonté du joueur à perdre de temps, etc.). Il pourra alors appliquer le Code fédéral de conduite s'il considère qu'il y a un comportement antisportif.

**49) La publicité est-elle autorisée sur les vêtements ?**

Oui, sans aucune restriction.

**50) Un joueur demande à mettre des chaussettes car le sable est, selon lui, bouillant. Décision ?**

Le joueur bénéficie, une fois dans le match, d'un temps raisonnable pour mettre ses chaussettes. Le joueur devra en informer l'arbitre au changement de côté précédent et préparer ses chaussettes de façon à ne pas perdre de temps.

**51) La raquette du joueur fait-elle partie de son équipement ?**

Non.

**52) Un joueur a-t-il le droit de jouer avec des baskets ?**

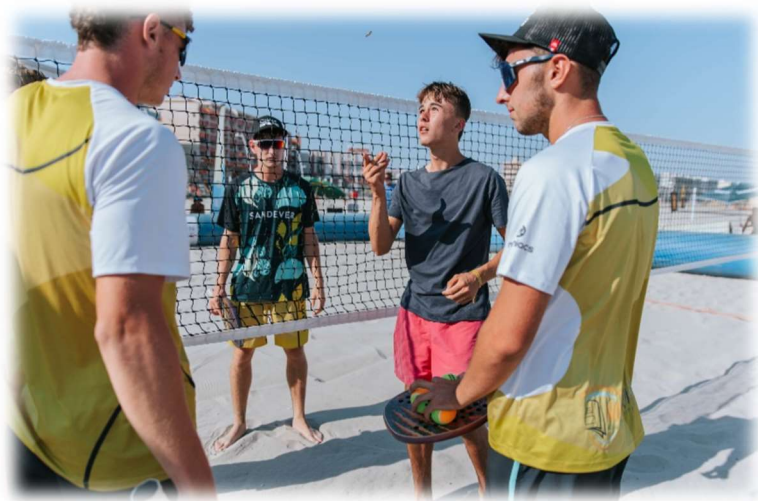
Non. Il peut néanmoins porter des chaussons ou des chaussettes.

**53) Au milieu de la 1<sup>ère</sup> manche, il commence à pleuvoir et un des joueurs portant des lunettes demande à pouvoir sortir du court pour mettre ses lentilles. Décision ?**

Le joueur est autorisé à sortir du court au prochain changement de côté, pour aller mettre ses lentilles. Il bénéficiera d'un temps raisonnable.

**54) A la fin du 1<sup>er</sup> set, le soleil devient gênant et le joueur demande à aller chercher ses lunettes de soleil qu'il a oublié dans son sac. Décision ?**

Il pourra quitter le court pour aller les chercher dans le respect de la continuité du temps de jeu. S'il n'est pas prêt à jouer lorsque la reprise sera annoncée, le Code Fédéral de Conduite sera appliqué toutes les 30 secondes pour dépassement de temps intentionnel.



## 5. Avant-match

**55) Quelles sont les informations données par l'arbitre aux joueurs pendant la réunion d'avant-match ?**

- Le nombre de manches et si le jeu décisif est appliqué ou pas.
- L'application du point décisif et du super jeu décisif à 10 points à la place de la troisième manche.
- Le nombre de balles utilisées et la fréquence des changements.
- Tout règlement particulier à l'épreuve.
- Le nombre et le placement des juges de ligne.
- L'utilisation éventuelle d'outils électroniques d'aide à l'arbitrage (arbitrage vidéo ou détecteur au filet)
- L'obligation pour les joueurs de désactiver leurs appareils électroniques (téléphone, tablette, lecteur MP3, etc.).
- Demander aux joueurs s'ils ont des questions à poser ;

**56) Le juge-arbitre peut-il faire jouer un match en un seul set ?**

Non. Toutes les parties d'un tournoi homologué doivent se jouer en 3 sets.

**57) Quels sont les formats autorisés pour les compétitions homologuées ?**

Il existe 4 formats de matchs pour les compétitions homologuées :

- **Format 4** : 2 sets à 6 jeux avec points décisif ; 3<sup>ème</sup> set : super jeu décisif à 10 points
- **Format 3** : 2 sets à 4 jeux avec points décisif, jeu décisif à 4-4 ; 3<sup>ème</sup> set : super jeu décisif à 10 points
- **Format 5** : 2 sets à 3 jeux avec points décisif ; 3<sup>ème</sup> set : super jeu décisif à 10 points
- **Format 6** : 2 sets à 4 jeux avec points décisif ; jeu décisif à 3-3 ; 3<sup>ème</sup> set : super jeu décisif à 10 points

**58) Quel est le format obligatoire pour les tournois mixtes homologués**

Le format 3.

**59) Lors de la réunion d'avant match vous remarquez qu'un joueur porte une montre connectée. Celui-ci vous affirme qu'elle n'est pas en marche. Décision ?**

Vous devez demander au joueur de retirer sa montre. Porter un équipement électronique même éteint est interdit.

**60) Quand doit avoir lieu le tirage au sort ?**

Immédiatement après la réunion d'avant-match et en aucun cas à la fin de l'échauffement.

**61) Que peut choisir la paire qui gagne le tirage au sort ?**

Il peut choisir :

- De servir ou relancer lors du premier jeu (les adversaires décideront du côté) ;
- Le côté (les adversaires décideront de servir ou relancer) ;
- De laisser le choix à leurs adversaires (service, relance ou côté).

**62) La paire qui a gagné le tirage au sort peut-elle attendre la fin de l'échauffement pour donner son choix ?**

Non, elle doit le faire tout de suite.

**63) La paire qui a choisi de servir peut-elle, en cours d'échauffement, modifier son choix et finalement demander à relancer ?**

Non, le choix est définitif, sauf si les paires se mettent d'accord avant le début de la partie pour changer.

## 6. Échauffement

**64) Quelle est la durée de l'échauffement avant une partie ?**

5 minutes

**65) Les paires doivent-elles obligatoirement s'échauffer avec les adversaires ?**

Non, les paires peuvent s'échauffer entre elles.

**66) Est-il possible d'étendre la durée d'échauffement ?**

Dans le cas où le tournoi ne dispose pas de terrains d'entraînement, le juge-arbitre peut décider d'étendre à 10 minutes la durée de l'échauffement.

**67) L'échauffement est interrompu par la pluie. A la reprise, le tirage au sort doit-il être refait ?**

Non, mais les paires peuvent modifier leur choix (service, relance ou côté).

De retour sur le terrain, l'arbitre s'adresse en premier à la paire qui a gagné le tirage au sort.

**68) Quand la partie commence-t-elle ?**

Lorsque le serveur frappe le premier service de la partie (ou s'il rate la balle en essayant de la frapper).

**69) Avant de servir pour la 1<sup>ère</sup> fois, le serveur peut-il demander à servir une ou plusieurs balles d'échauffement ?**

Non. L'échauffement est limité aux 5 minutes précédant le début de la partie.

**70) Un joueur, après avoir remplacé sa raquette cassée en cours de partie, peut-il demander à jouer quelques balles d'échauffement ?**

Non.

**71) Quelle est la durée de l'échauffement après une interruption de jeu ?**

5 minutes, sauf si la partie reprend sur le même terrain après une interruption inférieure à 15 minutes.

Si les 2 paires sont d'accord pour reprendre le jeu, il n'y aura alors pas de période d'échauffement.

### 72) Un échauffement peut-il être autorisé après un arrêt pour blessure avec intervention du soigneur ?

Oui, à condition que le jeu ait été interrompu plus de 15 minutes et qu'au moins un joueur en fasse la demande.

### 73) Peut-il y avoir une interruption de 10 minutes entre la 2ème et 3ème manche en raison de fortes chaleurs ?

Non car la 3<sup>ème</sup> manche se joue sous la forme d'un super jeu décisif en 10 points. Il n'y a pas d'interruption ni de ré-échauffement possibles.

## 7. Le Service

### Service

#### 74) De combien de balles le serveur dispose-t-il pour servir ?

Une seule.

#### 75) La balle du serveur touche le filet. Décision ?

La règle du No Service Let s'applique.

- Si la balle touche le filet et retombe dans le terrain du serveur, il perd le point.
- Dans le cas contraire, le point continue

#### 76) Quand un service commence-t-il et finit-il ?

Il commence lorsque le serveur, prêt, commence son geste. Il se termine lorsque la raquette du serveur frappe la balle ou lorsque le serveur manque la balle en essayant de la frapper.

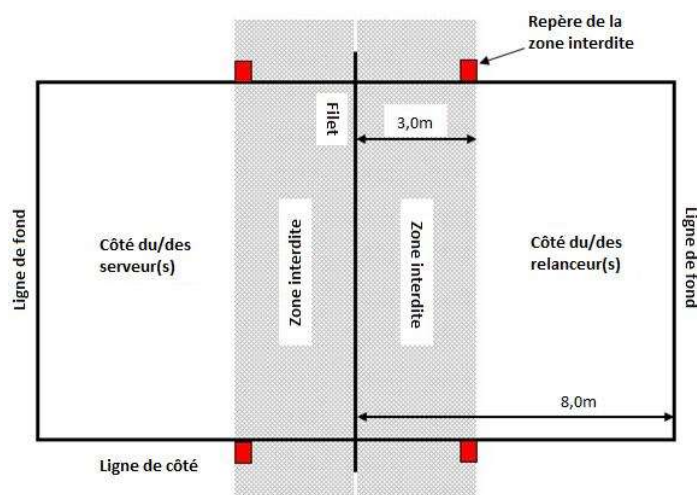
#### 77) À partir de quel moment une balle est-elle en jeu ?

Dès l'instant où elle est frappée par la raquette du serveur.

#### 78) La balle de service touche le filet puis directement un membre de la paire adverse et tombe faute. Décision ?

Point pour la paire du serveur.

### Zone interdite



#### 79) A quelle distance du filet se situe la zone interdite ?

3m de chaque côté du filet

#### 80) Comment la zone interdite peut-elle être matérialisée ?

Elle doit l'être de chaque côté du terrain par :

- Un marqueur (ruban adhésif) sur la ligne
- Des cônes hors du terrain

#### 81) À quoi sert-elle ?

Comme son nom l'indique, aucun joueur ne peut se trouver dans cette zone avant que la balle soit en jeu.

Si c'est le cas, sa paire perd le point.

#### 82) Le partenaire du serveur placé hors de la zone interdite au début du geste de service bouge et entre dans la zone avant que la balle n'ait été frappée. Décision ?

Point pour la paire qui relance. Aucun joueur ne doit rentrer dans la zone interdite tant que la balle n'est pas en jeu.

#### 83) Que doit annoncer l'arbitre de chaise / le juge de ligne / le superviseur de court en cas d'intrusion par l'un des relanceurs avant que la balle soit en jeu ?

Il doit annoncer « Faute ».

### Position des joueurs

#### 84) Comment se positionnent les relanceurs et le serveur avant chaque point ?

**Les relanceurs doivent d'abord prendre position**, puis le serveur doit en faire de même avant de servir. Une fois que le serveur a choisi sa position, les relanceurs ne doivent pas changer de position **de manière significative** par rapport au serveur tant que la balle n'est pas en jeu.

Cela signifie que les relanceurs ne doivent pas gêner le serveur par des mouvements ou des déplacements autres que ceux destinés à une préparation normale avant le point. Le déplacement devra se limiter à un pas ou un saut.

#### 85) Les relanceurs peuvent-ils se tenir où ils veulent de leur côté du filet ?

Les relanceurs peuvent prendre n'importe quelle position de leur côté du filet, à condition de se tenir à l'extérieur de la zone interdite jusqu'à ce que le serveur ait frappé la balle.

#### 86) Le partenaire du serveur a-t-il le droit de se placer dans une position qui gêne la vue des relanceurs ?

Oui, il peut se placer où il le désire tant qu'il n'est pas dans la zone interdite.

#### 87) Les relanceurs ont-ils le droit de changer leur position une fois que le serveur a pris position ?

Non, la paire qui relance doit d'abord choisir sa position puis c'est au tour de la paire au service de prendre position.

Les relanceurs ne peuvent pas changer de manière significative tant que la balle n'est pas en jeu.

### Serveur

#### 88) Le serveur manque la balle en essayant de la frapper. Décision ?

Il y a faute de service. Point au relanceur

#### 89) Après avoir lancé la balle en l'air, le serveur décide de ne pas la frapper et la reprend dans la main ou dans sa raquette. Est-ce une faute de service ?

Non, il peut aussi laisser la balle tomber à terre sans essayer de la frapper.

#### 90) Le serveur lance par erreur 2 balles en l'air et frappe l'une d'elles. Décision ?

La première fois que cela se produit, un let est annoncé et le serveur devra servir à nouveau. Les fois suivantes, l'action est jugée délibérée et la paire qui sert perd le point.

#### 91) Le serveur a-t-il le droit de sauter puis de retomber dans le terrain pour servir ?

Oui tant qu'il saute sans prise d'élan et qu'il frappe la balle avant de retomber dans le terrain.



**92) Le serveur doit-il servir alternativement sur chacun des adversaires ?**

Non, il peut servir là où il le souhaite.

**93) Un service tombe bon après avoir heurté un poteau. Décision ?**

Il y a faute de service. Point au relanceur.

**94) Le serveur est manifestement gêné à l'instant où il frappe la balle par un spectateur qui hurle. La balle tombe faute. Décision ?**

Il y a faute de service. Point au relanceur



**95) Au cours du service, la raquette du serveur s'échappe de ses mains et atterrit dans le filet. Décision ?**

Si la raquette touche le filet avant que la balle ne tombe au sol, la paire qui sert perd le point.

Si un ace est servi avant que la raquette ne touche le filet, la paire qui sert gagne le point.

**96) Au cours du service, la raquette du serveur s'échappe de ses mains et retombe dans sa partie de terrain. Le relanceur retourne dans le filet. Décision ?**

La paire relanceuse perd le point

**97) Le serveur peut-il, avant de servir, demander à choisir la balle qu'il va utiliser ?**

Oui, à condition que cela n'entraîne pas une violation de la règle de continuité de jeu.

**98) A-t-on le droit de servir « à la cuillère » ?**

Oui. Il n'est pas nécessaire de prévenir son adversaire.

En double mixte, le service à la cuillère est obligatoire pour les joueurs masculins

**99) Au moment où le serveur commence son geste, l'un des relanceurs sautille et bouge : en a-t-il le droit ?**

Oui, si ses mouvements ont pour seul but de lui permettre de mieux rentrer dans l'échange.

Non, s'ils ont pour but de gêner l'adversaire dans l'exécution du service. Par exemple, le relanceur peut sautiller, mais pas taper des pieds.

La règle est identique durant l'échange.

## Faute de pied

**100) Dans quel cas y a-t-il faute de pied ?**

Pendant le geste du service, le serveur ne doit pas :

- Changer de place, soit en marchant, soit en courant, des petits mouvements de pied sont néanmoins permis
- Toucher, avec son pied la ligne de fond ou le court
- Toucher avec son pied l'espace qui se trouve à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne de côté
- Avoir un de ses pieds qui soit placé sous la ligne de fond de terrain même sans la toucher car la zone se trouvant sous la ligne de fond fait partie du terrain.

**101) Le serveur peut-il se tenir dans le prolongement du terrain ?**

Non, c'est une faute de pied

**102) Le serveur a-t-il le droit de placer son pied sous la ligne de service, sans la toucher, au moment où il commence son geste de service ?**

Non, c'est une faute de pied, elle doit être annoncée une fois que le joueur a frappé la balle.

**103) Au moment où il lance sa balle en l'air, le serveur a un pied sur la ligne. Une faute de pied doit-elle être annoncée avant qu'il n'ait frappé la balle ?**

Non, la faute de pied ne doit être annoncée qu'après la fin du service, c'est-à-dire postérieurement à la frappe de la balle. Si le serveur décide de ne pas frapper la balle et la reprend dans sa main, il n'y a pas faute de pied.



104) Au moment où il lance sa balle en l'air, le serveur a un pied sur la ligne de fond de terrain ; puis avant de frapper la balle, il ramène son pied derrière la ligne de fond de terrain. Est-ce une faute de pied ?

Oui, car le service est déjà commencé au moment où le serveur lance la balle en l'air.

## Relanceurs

105) Un relanceur peut-il courir en avant pour bloquer un service ?

Oui à condition que :

- a) le mouvement du joueur n'ait pas été jugé gênant pour les adversaires
- b) la balle a franchi le filet avant que le relanceur la frappe
- c) le ou les relanceurs ne pénètrent dans la zone interdite tant que la balle n'est pas en jeu

106) Une balle de service va directement toucher un des relanceurs, ses vêtements ou sa raquette. Décision ?

Point pour la paire qui sert, que la balle ait touché ou non le filet au préalable.

107) Le relanceur retourne dans le filet alors qu'il n'était visiblement pas prêt. Décision ?

Point pour le serveur, car le relanceur a tenté de relancer.

108) Le serveur fait un ace. Le relanceur va chercher la balle et s'aperçoit qu'elle est crevée. Décision ?

Le point doit être rejoué. On retire la balle crevée du jeu qu'on remplacera au changement de côté suivant, sauf s'il ne reste qu'une seule balle.

109) Un joueur a-t-il le droit de jouer un retour de service en étant dans la zone interdite ?

Oui, à condition qu'il ne pénètre pas dans cette zone avant que la balle ne soit en jeu.

110) Un relanceur peut-il passer devant son partenaire pour renvoyer le service ?

Oui, une fois que la balle est en jeu, les relanceurs peuvent bouger dans n'importe quel sens et chacun peut renvoyer le service

## 8. Durant l'échange

111) Les joueurs ont-ils le droit de rester dans la zone interdite pendant l'échange ?

Oui. Dès que la balle est en jeu, les joueurs peuvent se placer où ils le désirent.

112) Au cours d'un échange le joueur frappe la balle qui touche le poteau du filet et retombe bonne. Décision ?

Faute. Les poteaux sont considérés comme des dépendances permanentes.

113) Étant blessé, un joueur peut-il laisser son partenaire continuer seul la partie ?

Non.

114) Au cours d'un échange, la balle touche la main tenant la raquette du joueur et retombe bonne. Décision ?

La paire du joueur perd le point. On ne peut toucher la balle avec une partie de son corps même involontairement.

115) Lors d'une rencontre de double mixte le joueur a-t-il le droit de smasher sur la joueuse adverse ?

Oui.

116) Les 2 partenaires se précipitent pour jouer une balle. Leurs raquettes s'entrechoquent, mais une seule touche la balle. Est-ce une faute ?

Non.

117) Les adversaires peuvent-ils prétendre avoir été gênés ?

Non.

118) Quand les relanceurs peuvent-ils changer leur position ?

Au début de chaque point lorsqu'ils prennent leur position. Puis à tout moment dès que la balle est en jeu.

119) En cours d'échange, un joueur renvoie la balle bonne après un rebond dans son terrain. Décision ?

Sa paire perd le point. En Beach tennis la balle doit être frappée avant le rebond.

120) En cours d'échange, une balle tombe de la poche d'un joueur. Décision ?

La première fois, l'arbitre annonce un let et prévient le joueur que sa paire perdra le point les fois suivantes.

Si le joueur a, de manière intentionnelle, fait tomber la balle de sa poche, sa paire perd immédiatement le point.

121) En terrain couvert, une balle touche le plafond. Décision ?

La balle est annoncée faute.

122) En cours d'échange, une balle frappée par A vient heurter une balle restée au sol avant le début de l'échange du côté de la paire adverse. Décision ?

La paire du joueur A gagne le point

123) A et B jouent contre C et D. A sert au début de la partie, A et B gagnent la première manche 6/2. Qui doit servir au début de la deuxième manche ?

A ou B, au choix.

## 9. Le Jeu Décisif

124) Qui doit servir le premier point du jeu décisif ?

Le joueur dont la paire a relancé au cours du jeu précédant le jeu décisif et dans l'ordre de service dans la paire.

125) Quelle est l'alternance des services au cours d'un jeu décisif ?

Le premier serveur sert un point, puis les paires servent en alternance deux points chacune

126) Quand les joueurs changent-ils de côté au cours d'un jeu décisif ?

Après le premier point puis tous les quatre points ensuite.

127) Les joueurs ont-ils droit au repos d'1 minute 30 lorsqu'ils changent de côté au cours d'un jeu décisif ?

Non, il n'y a pas d'interruption de jeu

128) Les joueurs changent de côté à la fin d'un jeu décisif. Ont-ils droit au repos de 2 minutes ?

Oui, car il s'agit d'une pause de fin de manche.

129) Quand un jeu décisif est-il gagné ?

Lorsqu'une paire a marqué 7 points au moins, et 2 points de plus que la paire adverse.

130) Sur quel score un jeu décisif peut-il être gagné ?

7-0 ; 7-1 ; 7-2 ; 7-3 ; 7-4 ; 7-5 ; 8-6 ; 9-7 ; 10-8 ; etc.

**131) Qui doit servir au début d'une manche après un jeu décisif ?**

Un des joueurs dont la paire a ou aurait dû relancer le premier point du jeu décisif.

## 10. Le Super Jeu Décisif en 10 points

**132) Quand doit-on jouer un super jeu décisif à 10 points ?**

Le super jeu décisif à 10 points remplace toujours la troisième manche au Beach Tennis

**133) Qui doit servir au début d'un super jeu décisif à 10 points ?**

La paire qui a relancé au cours du jeu précédent. Elle choisit son serveur, comme à chaque début de manche.

**134) Quand le super jeu décisif à 10 points est-il gagné ?**

Lorsqu'une paire a marqué 10 points au moins, et 2 points de plus que la paire adverse.

Exemples : 10-2 ; 10-5 ; 10-8 ; 11-9 ; 15-13 ; 22-20 ; etc.

**135) Comment l'arbitre doit-il annoncer la fin de la partie ?**

Jeu, set et match Dupond/Dupont ; 2 manches à 1 ; 6/3 4/6 10/8

## 11. Les Interruptions

### Continuité du jeu

**136) Quel est le temps accordé aux joueurs entre 2 points ?**

Aucun. Le jeu doit être continu. À l'appréciation de l'arbitre, le joueur pourra être sanctionné dans le cadre du Code fédéral de conduite si le dépassement est jugé volontaire ou dans le cadre de la procédure de dépassement de temps non intentionnel (avertissement, point, point, point, etc.) si le dépassement est jugé involontaire.

**137) Quel est le temps accordé aux joueurs au changement de côté ?**

1 minute 30, entre la fin du dernier point du jeu et le moment où la balle est servie pour le premier point du jeu suivant.

À la fin du premier jeu de chaque manche et au cours d'un jeu décisif, le jeu doit être continu et les joueurs doivent changer de côté sans temps de repos.

À la fin de chaque manche, les joueurs bénéficient d'un repos de 2 minutes.

**138) Aucune des 2 paires ne respecte la règle de continuité du jeu, la responsabilité des 2 étant engagée. Décision ?**

La paire à la relance devant se placer en premier, c'est donc elle qui devra être sanctionnée.

Le rythme de la partie est dicté en Beach Tennis par les relanceurs.

**139) Après un long échange au cours duquel il est allé plusieurs fois dans le sable, le joueur A prend du temps pour s'essuyer et n'est pas prêt à temps pour le point suivant. Doit-il être sanctionné ?**

Non, on lui laisse un temps raisonnable pour s'essuyer.

### Interruption du jeu

**140) Qui peut décider de l'interruption d'une partie ?**

Le juge-arbitre ou, à défaut, l'arbitre (décision soumise alors à confirmation du juge-arbitre et prise dans la mesure du possible à la fin d'une manche ou lorsque le cumul des jeux dans la manche est pair).

**141) Une partie est interrompue par la pluie. Lorsqu'elle sera reprise, le score sera-t-il conservé ?**

Que la partie soit reprise le jour même ou un autre jour, le score sera conservé.

**142) Une partie est interrompue, les joueurs quittent le terrain. Peuvent-ils au cours de l'interruption recevoir des soins ou des conseils ?**

Oui, sans restriction.

**143) Un joueur, en désaccord avec l'arbitre sur l'interprétation d'un point de règlement, fait appel au juge-arbitre. Le jeu doit-il se poursuivre ou être interrompu ?**

Si la décision finale du juge-arbitre peut influencer sur le score ou le point en jeu, la partie doit être interrompue.

Dans le cas contraire (ex. : un joueur demandant que soit déplacée la chaise d'un juge de ligne), le jeu doit se poursuivre jusqu'à l'arrivée du juge-arbitre.

### Interruption médicale

**144) Un joueur est victime de crampes ou de toute autre perte naturelle de condition physique. A-t-il droit à une interruption de la partie ?**

Non, le jeu doit se poursuivre.

En cas de non-respect de la continuité du jeu, il doit être sanctionné dans le cadre du code de conduite (avertissement, 1 point, 3 points, disqualification : seulement prononcée par le juge-arbitre).

**145) Un joueur est victime d'une blessure accidentelle. A-t-il droit à une interruption de la partie ?**

Oui, il a droit à 3 minutes d'interruption, éventuellement cumulables avec la minute 30 accordée au changement de côté ou aux 2 minutes si c'est à la fin d'une manche.

Le joueur blessé doit immédiatement préciser s'il désire prendre ses 3 minutes pour recevoir des soins ou s'il préfère attendre le changement de côté.

En cas de saignement, le traitement médical peut être étendu jusqu'à 5 minutes

**146) De combien d'interventions au maximum un joueur peut-il bénéficier pour une même blessure ?**

Trois au total :

- Un traitement médical de 3 minutes
- Le temps de deux changements de côté.

**Nota :** Ces 3 interventions peuvent être prises dans n'importe quel ordre et à n'importe quel moment de la partie.

**147) Le soigneur, déjà en cours d'intervention sur un autre terrain, n'arrive qu'au bout de 12 minutes. L'évaluation et le traitement durent au total 4 minutes. Y a-t-il un échauffement ?**

Oui, puisque l'interruption est supérieure à 15 minutes, sauf si les 2 paires sont d'accord pour reprendre le jeu.

**148) Le soigneur est appelé sur le terrain. Après l'évaluation de la blessure, le soigneur demande à l'arbitre à ce que le traitement soit effectué à l'extérieur du terrain. Décision ?**

L'arbitre appelle le juge-arbitre qui quittera le terrain avec le soigneur et le joueur.

**149) À quel moment débutera l'interruption des 3 minutes, et qui est responsable du contrôle du temps ?**

Dans le cas où il existe un moyen de communication entre eux, le juge-arbitre indique à l'arbitre de chaise à quel moment il doit déclencher son chronomètre (début des soins).

Ensuite, c'est l'arbitre de chaise qui est responsable du décompte du temps et qui en informe le joueur resté sur le terrain, ainsi que le juge-arbitre. Faute de liaison entre eux, c'est le juge-arbitre qui assurera seul le contrôle du temps des soins.

**150) Une entorse de la cheville doit-elle être considérée comme une blessure ou comme une perte naturelle de condition physique ?**

Une blessure.

**151) Un joueur bénéficie d'une interruption pour blessure. Son adversaire sort son téléphone portable de son sac et se met les écouteurs sur les oreilles. L'arbitre doit-il intervenir ?**

Oui, l'utilisation du téléphone portable ou de tout autre appareil électronique est interdite pendant toute la durée d'une partie. En effet, les technologies actuelles pourraient permettre une éventuelle communication avec une personne à l'extérieur du terrain (ex. : entraîneur).

**152) Un joueur blessé, victime de crampes ou de toute autre perte naturelle de condition physique, ne peut reprendre la partie dans les délais ou refuse de reprendre le jeu sur ordre de l'arbitre. De quelle manière doit-il être pénalisé ?**

Par l'application du Code de conduite pour dépassement de temps intentionnel (par périodes de 30 secondes).

## Sortie toilettes

**153) Une paire peut-elle être autorisée à sortir du terrain pour aller aux toilettes ?**

Oui, la paire est autorisée à quitter le terrain pour se rendre aux toilettes 2 fois par partie (échauffement compris), de préférence à la fin d'une manche. Elle bénéficie pour cela d'un temps raisonnable. L'arbitre la fait accompagner pour qu'elle ne puisse recevoir ni soins ni conseils. Si les deux joueurs d'une même paire sortent du terrain simultanément, alors une seule sortie toilette est comptabilisée.

Dans la mesure du possible, un joueur susceptible d'être malade en cours de partie doit prévenir avant la partie l'arbitre, qui en informera ses adversaires.

**154) Un joueur/une paire est déjà sorti du terrain 2 fois pour se rendre aux toilettes, elle demande de sortir une troisième fois à l'arbitre. Décision ?**

La paire peut être autorisée à quitter le terrain, mais elle ne bénéficiera que du temps du changement de côté pour le faire.

**155) Quel type de sanction l'arbitre doit-il appliquer si la paire n'est pas au service ou à la relance dans les temps ?**

La procédure de dépassement de temps non intentionnel s'applique (avertissement, point, point, point, etc.) par période de 30 secondes.

**156) Un joueur/Une paire demande à l'arbitre d'aller aux toilettes au milieu d'une manche. Décision ?**

L'arbitre lui répond qu'il doit attendre la pause de fin de manche pour aller aux toilettes.

Si le joueur indique à l'arbitre qu'il s'agit d'une urgence, il l'autorisera exceptionnellement à quitter le terrain, de préférence avant son jeu de service. Il bénéficiera alors d'un temps raisonnable.

## 12. Le Let – Joueurs Gênés

**157) Qu'est qu'un Let ?**

Il y a un let lorsque l'arbitre décide de faire rejouer un point en entier.

**158) Qu'est qu'une gêne ?**

Il y a deux types de gêne:

- La gêne intentionnelle : elle entraîne la perte du point pour la paire qui a gêné volontairement ses adversaires.
- La gêne non intentionnelle, le point est rejoué la 1<sup>ère</sup> fois et si la gêne se répète, elle deviendra intentionnelle et la paire ayant provoqué la gêne perd le point.

**159) Dans quels cas un let doit-il être annoncé en cours de jeu ?**

- Lorsque le serveur lance, pour la première fois, involontairement 2 balles en l'air au service. Les fois suivantes, ce sera considéré comme une gêne volontaire et il perdra le point.
- Si un joueur/une paire gêne involontairement ses adversaires. La première fois, un let est annoncé mais l'arbitre prévient le joueur que s'il gêne à nouveau son adversaire, la paire perdra le point.
- Si un joueur/une paire est gêné(e) par un ramasseur qui n'est manifestement pas à sa place.
- Si un ramasseur ou un arbitre attrape une balle au vol, sauf si l'arbitre estime que celle-ci n'avait aucune chance de pouvoir tomber dans les limites du terrain.
- Si un joueur/une paire a été gêné(e) par l'apparition, en cours d'échange, d'un élément perturbateur ne dépendant pas de sa volonté (exemple : balle qui arrive d'un autre terrain).

**160) En cours d'échange, une des lignes se casse ou se détache. Décision ?**

Un let est annoncé

**161) Un des relanceurs n'est pas prêt quand la balle est servie. Décision ?**

Un let est annoncé à condition que celui-ci ne relance pas la balle.



**162) Est-ce qu'une gêne peut être annoncée lorsque le partenaire du serveur prend une position qui gêne la vision des relanceurs ?**

Non, le partenaire du serveur peut prendre toute position à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain du côté serveur, à partir du moment où il est en dehors de la zone interdite.

**163) Un spectateur hurle « faute » en cours d'échange. Décision ?**

En règle générale, il n'y a pas lieu d'annoncer un let. Si toutefois l'arbitre estime que les 2 paires ont été gênées, que cette gêne a exercé une influence sur le déroulement de l'échange et qu'aucune paire ne peut être lésée par cette annonce, il peut prononcer un let.



**164) Un spectateur crie alors qu'un joueur se prépare à smasher. L'arbitre ne dit rien, le joueur rate son smash, puis réclame un let. Décision ?**

Le point n'a pas à être rejoué, les manifestations du public ne pouvant être considérés comme une gêne.

**165) A la fin d'un échange, un joueur ramasse la balle qui vient d'être utilisée et constate qu'elle est crevée. Décision ?**

Dans tous les cas, on rejoue le point (let) ; on retire la balle crevée du jeu qu'on remplacera au prochain changement de côté, sauf s'il ne reste qu'une balle.

**166) Un doublé involontaire dans la raquette doit-il être considéré comme une gêne entraînant un let ?**

Non, le jeu se poursuit.

**167) Un joueur de la paire A fait un doublé involontaire dans sa raquette. La paire adverse B ne joue pas la balle, croyant à la faute. Décision ?**

La paire B perd le point.

**168) La balle frappée par un joueur heurte l'arbitre de chaise. Le joueur réclame un let. Décision ?**

La paire du joueur perd le point.

**169) Un joueur est gêné par une caméra de télévision. Y a-t-il lieu de prononcer un let ?**

Non car le juge-arbitre aura, au préalable, autorisé la présence de la caméra sur le terrain.

**170) Un joueur tente un lob mais sa balle touche l'arbitre. Le joueur prétend qu'elle aurait été bonne et réclame un let. Décision ?**

La paire du joueur perd le point, comme c'est le cas lorsque la balle touche une dépendance permanente alors qu'elle est en jeu.

**171) Un joueur, gêné dans l'exécution de son coup par un juge de ligne correctement assis à sa place, demande un let. Décision ?**

L'arbitre refuse.

**172) Le joueur de la paire A manque un smash qui part largement en dehors des limites du terrain. Un joueur de la paire adverse B, manifestement gêné par un ramasseur qui s'est précipité, est touché par la balle, en dehors du terrain. Décision ?**

Point pour la paire B.

**173) Un joueur se dit gêné par un joueur de la paire adverse qui pousse des petits cris en frappant la balle. Décision ?**

Pas de faute a priori, mais la décision est laissée à l'appréciation de l'arbitre, qui, s'il considère qu'il y a eu gêne effective, peut prononcer un let ou donner point perdu à la paire qui a crié s'il estime que cela a été volontaire.

**174) Un joueur qui avait la possibilité de faire un coup gagnant ne renvoie qu'une balle facile pour la paire adverse, et crie alors : « C'est nul ». La paire adverse, surprise, ne joue pas la balle. Décision ?**

La paire du joueur qui a crié en cours d'échange perd le point. Si toutefois l'arbitre n'était pas intervenu et si les adversaires ont joué la balle et fait une faute alors qu'ils auraient pu ne pas la jouer, elle ne peut ensuite prétendre à une gêne pour réclamer le point ou un let.

**175) Un joueur frappe une balle en lob qui semble être bonne, mais celle-ci heurte un oiseau qui passe au-dessus du terrain. La paire adverse réclame le point. Décision ?**

Un let doit être annoncé, l'oiseau étant considéré comme un objet en mouvement au-dessus du terrain.

**176) Un objet étranger apparaît sur le terrain en cours d'échange. L'arbitre ne le voit pas, un let n'est pas annoncé, l'échange se poursuit et se termine. Décision ?**

Le point joué reste acquis.

**177) Un joueur, en avançant après son service, perd sa casquette. Surpris, il s'arrête de jouer et réclame à l'arbitre de rejouer le point car il a été gêné. Décision ?**

Le joueur perd le point. En effet, il ne peut pas réclamer un « let » dans la mesure où il ne peut se gêner lui-même.

**178) Le joueur A frappe un lob, mais sa balle touche une branche de cocotier juste au-dessus du terrain. Il réclame un let prétextant que sa balle aurait été bonne. Décision ?**

Point pour la paire adverse, l'arbre étant considéré comme une dépendance permanente du terrain.

## 13. Contestations & Corrections des erreurs

### Au cours d'un jeu

**179) AB contre CD : Le joueur A a servi à la place de C. L'erreur est découverte alors que le score est 30-0. Décision ?**

C servira le point suivant : 0-30

**180) AB contre CD : Le joueur A a servi à la place de C et vient de gagner le jeu, lorsque l'erreur est découverte. Décision ?**

L'ordre des services reste inversé : C sert puis ce sera au tour de B de servir

**181) Quand les paires doivent-elles changer de côté ?**

Les paires doivent changer de côté :

- A la fin du premier jeu, du troisième jeu et à chaque fois qu'un nombre impair de jeux est atteint dans chaque manche
- A la fin de chaque manche à moins que le nombre total de jeu soit un nombre pair, auquel cas le changement n'aura lieu qu'à la fin du premier jeu de la manche suivante.
- Au cours d'un jeu décisif, les paires changent de côté après le premier point et ensuite tous les quatre points

**182) Si ce n'est pas le cas, que doit faire l'arbitre ?**

Si ce n'est pas le cas, l'arbitre demande de changer de côté dès qu'il s'aperçoit de l'erreur

**183) Le score de la partie est 3-0. L'arbitre s'aperçoit, en cours d'échange, que le service a été délivré depuis le mauvais côté du terrain. Que doit-il faire ?**

L'arbitre laisse l'échange se terminer, valide le point et rectifie l'erreur pour le point suivant en demandant aux paires de changer de côté de terrain.

Elles ne pourront pas bénéficier du temps de changement de côté qui aurait dû être pris à 3-0.

**184) Une manche se termine sur un score pair. À l'issue de la pause de fin de manche, les paires doivent-elles changer de côté ?**

Non, l'alternance des changements de côté s'effectue en fonction du score. Comme le nombre total de jeux de la manche précédente était pair, le changement de côté aura lieu à la fin du premier de la manche suivante.

**185) La balle tombe sur la ligne mais la paire ayant perdu le point fait remarquer que la ligne était détendue. Décision ?**

Une balle tombant sur une ligne est considérée comme tombant dans le terrain dont cette ligne marque la limite. Même si cette ligne avait bougé ou s'était détendue avant ou pendant l'échange, le point reste acquis.

Il est alors nécessaire de la retendre avant de jouer le point suivant.

**186) L'arbitre se rend compte, en cours d'échange, que le service a été effectué par la paire qui aurait dû relancer. Que doit-il faire ?**

L'arbitre laisse l'échange se terminer, valide le point et rectifie l'erreur pour le point suivant.

**187) C'est au joueur A de servir, mais c'est son partenaire B qui sert par erreur. L'erreur est découverte à 30-0. Décision ?**

On rectifie immédiatement, le joueur A servira le point suivant. Les points joués restent acquis.

**188) À la suite d'un smash qui tombe proche de la ligne et qui est annoncé faute, le joueur vous demande d'aller vérifier la marque pour confirmer votre annonce ?**

Vous maintenez votre annonce. Il n'y a pas d'inspection de trace en Beach tennis.



**189) Un joueur A a servi un jeu complet à la place de son partenaire. L'erreur est découverte après la fin du jeu. Décision ?**

L'ordre des services reste inversé : son partenaire servira à la place de A la fois suivante, puis A puis à tour de rôle jusqu'à la fin de la manche.

**190) Le joueur A, se tenant en dehors du terrain, joue de volée une balle qui sortait manifestement. Décision ?**

Comme A a renvoyé la balle, l'échange se poursuit.

**191) Un joueur, se tenant hors du terrain, arrête de la main une balle qui sortait manifestement. Décision ?**

La paire du joueur perd le point. Il en va de même si l'un des joueurs est involontairement touché par la balle.

**192) À la suite d'un smash, la balle touche la ligne. Le joueur montre alors à l'arbitre que la ligne est vrillée. Décision ?**

La balle est bonne car elle a touché la ligne. Il sera alors nécessaire de replacer la ligne correctement.

**193) Au cours d'un double mixte (format 3), une paire mène 4/3 et prétend avoir gagné la première manche. Décision ?**

Un jeu supplémentaire doit être disputé. A la suite de ce dernier, si le score atteint est de 5/3, la paire remporte la manche. Sinon, en cas d'égalité à 4 jeux partout, un jeu décisif sera disputé.

## Au cours d'un jeu décisif

**Nota :** Une « séquence » dans un jeu décisif est constituée de 2 points consécutifs servis par le même joueur. Le premier point du jeu décisif est également une séquence.

**194) Au cours d'un match de mixte (format 3), les équipes vous annoncent que par erreur elles ont joué la première manche au format traditionnel et que le score est de 6/4 car elles ont oublié de jouer le jeu décisif à 4/4. Sur quel format se jouera la deuxième manche ?**

La première manche reste acquise sur le score de 6/4. La deuxième manche se déroulera selon le format initialement prévu et commence à 0-0.

**195) À 6 jeux partout (format 4), un jeu ordinaire est commencé alors qu'il avait été décidé et annoncé à l'avance qu'un jeu décisif serait joué. Décision ?**

Si un seul point a été joué, on revient au jeu décisif, le point joué restant acquis (1-0 ou 0-1).

Dès que le deuxième point a été mis en jeu, on va jusqu'au bout de ce jeu. Le système de l'avantage (2 jeux d'écart) est maintenu jusqu'au score éventuel de 8 jeux partout, où un jeu décisif sera joué.

**196) Au cours d'un jeu décisif, un joueur a servi alors que ce n'était pas son tour. Décision ?**

Si l'erreur est découverte :

- Après le premier point du jeu décisif, ou après qu'une paire ait servi par erreur une séquence de 2 points, l'alternance erronée des séquences de 2 points doit être maintenue jusqu'à la fin du jeu
- Après qu'une paire ait servi par erreur un seul point d'une séquence de 2, l'alternance doit être corrigée immédiatement, le point joué restant acquis. La paire qui aurait dû servir ne servira alors qu'un point au lieu de 2.

**197) A un set partout, un set normal est commencé à la place d'un super jeu décisif. Décision ?**

- Si un seul point a été joué, l'erreur doit être corrigée immédiatement et un super jeu décisif en 10 points doit être disputé. Le point joué restant acquis (1-0 ou 0-1).
- Si l'erreur est découverte après le début du deuxième point du set, le set continuera jusqu'à ce qu'une paire ait remporté trois jeux ou jusqu'à ce que le score ait atteint 2 jeux partout, dans ce cas-là un super jeu décisif en 10 points sera joué.
- Si l'erreur est découverte après le 2<sup>ème</sup> point du 5<sup>ème</sup> jeu, un set classique avec jeu décisif est joué.

**198) Les joueurs ont oublié de changer de côté, au cours d'un jeu décisif, après le premier point, et l'erreur est découverte après 3 points. Décision ?**

Les joueurs doivent alors changer de côté immédiatement. Le changement de côté suivant sera effectué, normalement, après 5 points.

**199) A l'issue d'un jeu décisif, les paires ne sont pas d'accord sur le côté où elles doivent démarrer la manche suivante. Que répond l'arbitre ?**

La manche s'étant terminée sur un jeu décisif, donc un nombre impair de jeux, les paires devront changer de côté par rapport à la position qui était la leur lors du dernier point du jeu décisif.

## 14. Le Code de conduite

### 200) Quelles sont les étapes du Code de conduite ?

- 1re infraction : avertissement
- 2e infraction : 1 point de pénalité
- 3e infraction : 3 points de pénalité
- 4e infraction : disqualification

**Nota :** La disqualification ne peut être prononcée que par le juge-arbitre (sur requête ou non de l'arbitre).

### 201) Quelles sont les infractions engageant l'application du Code de conduite ?

- Jet de balle.
- Jet ou coup de raquette.
- Grossièreté audible.
- Geste obscène.
- Insulte envers l'arbitre, l'adversaire, ou toute personne
- Dépassement de temps intentionnel (pour perte naturelle de condition physique, blessure, refus de reprendre la partie sur ordre de l'arbitre, ....).
- Coaching (conseils par geste ou par la parole de son entraîneur ou parent).
- Agression physique.
- Comportement antisportif (gêne volontaire de l'adversaire, soins non autorisés, sortie du terrain sans autorisation de l'arbitre ou du juge-arbitre, joueur qui ne donne pas le meilleur de lui-même pour gagner la partie, toute forme de comportement antisportif).

### 202) Si un joueur dépasse involontairement les 90 secondes ou les 120 secondes lors d'un changement de côté ou ne respecte pas la continuité du jeu, que doit faire l'arbitre ?

Appliquer la procédure de dépassement de temps non intentionnel, c'est-à-dire donner un avertissement à la première infraction, puis un point de pénalité à chaque infraction suivante. Si 30 secondes plus tard le joueur n'est toujours pas prêt à jouer, il sera sanctionné par l'application du code de conduite pour dépassement de temps intentionnel.

**Nota :** Cette procédure est indépendante du Code de conduite.

### 203) Au changement de côté, un joueur sort un cahier ou un livre de son sac et commence à le lire. L'arbitre de chaise ne peut pas voir le contenu du texte. Quelle décision doit-il prendre ?

L'arbitre de chaise n'intervient pas dans la mesure où les documents concernés étaient en la possession du joueur à son entrée sur le terrain.

### 204) Un joueur a déjà été pénalisé d'un avertissement et d'un point de pénalité pour dépassement de temps non intentionnel. Plus tard, visiblement fatigué, il prend trop de temps. Décision ?

Point de pénalité.

### 205) Énérvé par cette décision, il brise sa raquette. Décision ?

Le Code de conduite s'applique alors pour jet ou coup de raquette.

### 206) La paire serveur mène 40-0 lorsqu'un des relanceurs, dont la paire a déjà reçu un avertissement et un point de pénalité, jette sa raquette dans le contour délimitant le terrain. Décision ?

La paire relanceur est pénalisée de 3 points de pénalité. Elle perd le jeu et est menée 0-30 dans le jeu suivant.

### 207) Qui peut disqualifier une paire ?

Le juge-arbitre, sur appel de l'arbitre de chaise qui aura arrêté la partie s'il estime que le comportement d'un joueur/une paire peut justifier cette sanction.

### 208) Une paire vient d'être pénalisée dans le cadre du Code de conduite, leurs adversaires peuvent-ils demander l'annulation de cette pénalité ?

Non.

### 209) Par qui le Code de conduite peut-il être appliqué ?

Par l'arbitre ou par le juge-arbitre qui peut demander à l'arbitre de le faire, ou par le superviseur de terrains dans le cas d'une partie non arbitrée.

### 210) Une paire ayant été pénalisée par l'arbitre en application du Code de conduite (avertissement ou point de pénalité) peut-elle faire appel au juge-arbitre ?

Oui, puisqu'il s'agit d'un point de règlement.

### 211) Le jeu doit-il être interrompu en attendant le juge-arbitre ?

Non, lorsqu'il s'agit d'un avertissement sans influence sur le score.

Oui, pour les autres étapes du Code de conduite qui influent directement sur le score.

### 212) Le juge-arbitre peut-il, sur appel d'une paire, annuler une sanction infligée par l'arbitre de chaise dans le cadre du Code de conduite ?

Oui, puisqu'il s'agit d'un point de règlement.

### 213) En cours d'échange, un joueur monte au filet pour faire un bloc. L'un des joueurs de la paire adverse le vise délibérément. Que doit faire l'arbitre ?

Rien, cela fait partie du jeu.



### 214) En effectuant un smash, un joueur blesse son adversaire qui ne peut reprendre la partie. Décision ?

La paire dont le joueur a smashé gagne la partie par abandon.

### 215) En effectuant un smash, un joueur laisse involontairement échapper sa raquette qui va heurter son adversaire. Celui-ci blessé, ne peut reprendre la partie. Décision ?

La paire dont le joueur est blessé perd la partie par abandon.

**216) Entre 2 points, un joueur énervé envoie violemment une balle du côté de ses adversaires et un des joueurs ne l'ayant pas vue venir, est blessé et ne peut reprendre la partie. Décision ?**

La paire dont le joueur a blessé son adversaire en dehors d'une action de jeu est immédiatement disqualifiée.

**217) Dans quels cas un joueur/une paire peut-il (elle) recevoir des conseils ?**

En cas d'interruption de la partie, si le joueur/la paire est sorti(e) du terrain, sauf pour une sortie aux toilettes.

En rencontres par équipes, lors des changements de côté, par le capitaine ou son adjoint présent sur le terrain.

**218) Une paire reçoit des conseils de façon illicite, par geste ou par la parole. Que doit faire l'arbitre ?**

Appliquer le Code de conduite pour coaching.

**219) Au moment où le joueur va faire un smash, un des adversaires agite les bras pour le gêner. Que doit faire l'arbitre ?**

Donner instantanément point perdu à la paire fautive, avant même que le smash ne soit effectué. Si cela se reproduit, l'arbitre peut appliquer le Code de conduite pour comportement antisportif.

**220) Un joueur dont la paire n'a pas encore reçu d'avertissement injurie gravement l'arbitre. Que doit faire celui-ci ?**

Il doit immédiatement arrêter le jeu et appeler le juge-arbitre sur le terrain car il s'agit d'un cas de disqualification. Le juge-arbitre décidera de la sanction à infliger au joueur.

**221) Une paire qui a déjà reçu un avertissement, puis un point de pénalité dans le cadre de l'application du Code de conduite, ne respecte pas la règle de continuité du jeu car un des joueurs souffre de crampes. Décision ?**

Le Code de conduite s'applique à nouveau : 3 points de pénalité.

**222) Un joueur qui jusqu'alors s'était très bien tenu jette violemment sa raquette dans le contour délimitant le terrain. Son partenaire, lui, a déjà reçu un avertissement. Quelle est la sanction qui doit être prise ?**

Un point de pénalité, car en double le Code de conduite est appliqué à la paire.

**223) Un joueur insulte l'arbitre pendant l'échauffement. Peut-il être sanctionné dans le cadre du Code de conduite ?**

Oui, le Code de conduite est applicable dès l'entrée des joueurs sur le terrain.

**224) Que doit faire un juge de ligne injurié par un joueur ou témoin d'une violation du Code de conduite que l'arbitre n'a pas remarquée (gestes grossiers, conseils, etc.) ?**

Se lever, à la fin de l'échange, et aller rapporter les faits à l'arbitre de chaise qui pourra (sans y être obligé) sanctionner le joueur fautif.

**225) Au cours d'un tournoi, un joueur insulte l'arbitre de chaise ou un juge de ligne après l'annonce « jeu, set et match ». Décision ?**

La partie étant terminée, le Code de conduite n'est plus applicable. L'arbitre doit rapporter les faits au juge-arbitre dès la fin de sa partie.

Si le joueur a gagné, la disqualification peut être prononcée par le juge-arbitre ou le comité du tournoi et le juge-arbitre établira une fiche de pénalité.

## 15. Gestion de la partie

### Contestations et changements de décision

**226) Dans quels cas un joueur/une paire peut-il(elle) faire appel au juge-arbitre ?**

Pour toute contestation d'une décision de l'arbitre relative à un point de règlement (règles du jeu ou règlements sportifs) ou à son interprétation. Jamais

pour une contestation relative à la matérialité des faits (balle jugée fautive ou bonne, doublé, filet touché, etc.).

**227) Un service est annoncé fautive, puis corrigé bon par le juge de ligne. L'arbitre de chaise donne le point à la paire serveur. Les relanceurs ne sont pas d'accord avec cette décision car ils considèrent que le juge de ligne était masqué et ne pouvait pas voir distinctement où la balle était tombée. L'arbitre de chaise décide alors de faire rejouer le point. Décision ?**

Point au serveur. L'arbitre de chaise ne doit jamais changer de décision sur contestation d'un joueur.

**228) Si l'arbitre annonce « fautive » une balle manifestement bonne, le juge-arbitre témoin de l'erreur peut-il intervenir ?**

Non, puisqu'il s'agit d'une question de fait.

**229) Un joueur insiste sur le fait que le premier point du jeu décisif doit être servi de l'autre côté du terrain, peut-il faire appel au juge-arbitre ?**

Oui, puisqu'il s'agit d'un point de règlement.

**230) Un juge de ligne annonce « fautive » une balle, mais l'arbitre rectifie et décide que la balle était bonne. Un joueur peut-il, dans ce cas, faire appel au juge-arbitre ?**

Non, l'arbitre est juge en dernier ressort de la matérialité des faits, et peut modifier l'annonce du juge de ligne ou faire rejouer le point.

**231) Le joueur A frappe une balle qui tombe sur la ligne de fond, le juge de ligne annonce « fautive », puis s'autocorrige. L'arbitre, qui n'a manifestement pas entendu l'autocorrection, annonce le score (point pour l'autre paire), confirmant du doigt que la balle était fautive. A conteste, indiquant à l'arbitre de chaise que le juge de ligne s'est corrigé, l'arbitre répond : « Je l'ai vue fautive » Le joueur A insiste, faisant réaliser à l'arbitre que le juge de ligne s'était autocorrigé, l'arbitre décide alors de faire rejouer le point. Le juge-arbitre est appelé sur le terrain. Décision ?**

Le juge-arbitre doit confirmer que la balle était fautive puisque l'arbitre l'a confirmé avant d'être influencé.

**232) Un joueur peut-il exiger le changement d'un arbitre ou d'un juge de ligne ?**

Non. Toutefois, le juge-arbitre ou l'arbitre peuvent prendre l'initiative de le faire dans l'intérêt de la partie.

**233) L'arbitre a-t-il le droit de changer la décision d'un juge de ligne ?**

Oui, s'il s'agit d'une erreur évidente : c'est une « overrule ».

**234) Que doit faire l'arbitre qui pense qu'un juge de ligne a fait une annonce erronée mais n'en est pas certain ?**

Confirmer l'annonce de son juge de ligne.

**235) Le joueur A effectue un lob lifté sur lequel ses adversaires ne courent même pas. La balle tombe sur la ligne, mais le juge de ligne l'annonce par erreur « fautive ». Que doit faire l'arbitre ?**

« Overruler » immédiatement le juge de ligne et donner le point à A. L'annonce est : « Correction, la balle est bonne », puis l'annonce du score.

**236) Un joueur sert une balle que le juge de ligne annonce « fautive » alors qu'elle est sur la ligne. Que doit faire l'arbitre ?**

Si l'arbitre est convaincu que le relanceur n'a pas été gêné par l'annonce effectuée lors du rebond de la balle, il doit donner le point au serveur.

Si l'arbitre estime que le relanceur a été gêné par une annonce trop rapide, il doit faire rejouer le point.



**237) Si un arbitre ne voit pas la balle passer par un trou du filet, quelle décision doit-il prendre ?**

Le jeu continue ou le point reste acquis. En aucun cas un let ne doit être annoncé.

**238) Un joueur sert un premier service. Le juge de ligne fait immédiatement le signe « balle masquée ». L'arbitre de chaise ne peut pas faire l'annonce.**

Ni le juge de ligne ni l'arbitre de chaise n'ayant la possibilité de faire d'annonce, le point est à rejouer.

**239) L'arbitre peut-il changer la décision d'un juge de ligne à la suite d'une contestation d'un joueur ?**

Non.

**240) L'arbitre peut-il, après avoir annoncé le score, revenir sur sa décision s'il a eu, entre-temps, connaissance d'un élément nouveau (joueur gêné par un juge de ligne, balle crevée, etc.) ?**

Oui.

**241) Un juge de ligne annonce une faute de pied avant que le serveur ait frappé la balle. Le serveur interrompt son geste, ne frappe pas la balle. Décision ?**

Le point doit être rejoué, l'annonce ayant constitué une gêne pour le serveur.

**242) Dans quels cas un arbitre peut-il effectuer une inspection de trace ?**

En aucun cas en Beach Tennis.

**243) Après une annonce « bonne » sur une balle proche, le joueur s'approche du juge de ligne et lui demande comment il a vu la balle. Que doit faire le juge de ligne ?**

Il doit demander au joueur de s'adresser à l'arbitre de chaise.

**244) L'arbitre de chaise est seul, sans juge de ligne. Peut-il demander aux joueurs d'annoncer les balles sur certaines lignes qu'il estime difficiles ?**

Non, l'arbitre de chaise est responsable de toutes les annonces. Il en va de même lorsqu'il a une équipe réduite de juges de ligne, il devra faire les annonces pour toutes les lignes non couvertes.

**245) Au cours d'un échange, la paire A fait une faute qui n'est pas annoncée et l'échange se poursuit. La paire A gagne le point. Que doit faire l'arbitre, conscient qu'une erreur a été commise en cours d'échange ?**

Donner le point à A.

## La partie non arbitrée

**Nota :** Le terme de représentant du juge-arbitre désigne soit le juge-arbitre adjoint, soit le (ou les) superviseur(s) de courts.

**246) Qui doit annoncer les balles bonnes ou fautes ?**

Chaque joueur/paire est responsable d'annoncer les balles de son côté du filet.

**247) Quelles sont les missions du juge-arbitre ou de son représentant ?**

- Veiller au respect des 5 minutes d'échauffement et de la continuité du jeu.
- Exercer une surveillance accrue lors de rencontres tendues, si les scores sont très serrés, lors de fin de manche et lorsque les parties se jouent sous une luminosité faiblissante.
- Juger sur la matérialité des faits.
- Signaler au juge-arbitre les parties terminées.
- Interrompre les parties pour cause d'intempéries.
- Appliquer le Code de conduite si nécessaire.

**248) Le superviseur de terrain étant intervenu pour modifier une décision relative à une balle mal jugée, une paire peut-elle faire appel au juge-arbitre ?**

Non, puisqu'il s'agit d'une question de fait. En revanche, il le pourrait s'il s'agissait d'un point de règlement.

**249) Un joueur annonce une balle « faute ». La paire adverse, en désaccord avec cette décision, fait appel au juge-arbitre. Décision ?**

Le juge-arbitre ou son représentant demande au joueur s'il confirme son annonce.

- Si oui, le point reste acquis et il reste à proximité du terrain pour suivre les points suivants.
- Un let est annoncé si le joueur/la paire est incertain(e) de son annonce. Le point est rejoué (une seule balle de service). Le juge-arbitre ou son représentant informe le joueur/ la paire que les fois suivantes le doute bénéficiera à la paire adverse
- Si le joueur / la paire reconnaît que la balle était bonne, alors elle perd le point.



**250) Un joueur annonce « faute » une balle manifestement bonne. Le juge-arbitre ou son représentant est témoin de l'erreur et était bien placé par rapport à l'impact de la balle. Décision ?**

Il doit intervenir immédiatement et dire au joueur que son annonce est incorrecte et qu'il perd le point.

**251) Les deux paires, sur une balle proche, sont d'accord sur la trace mais pas sur l'interprétation. Peuvent-ils faire appel au juge-arbitre ou à son représentant ?**

Oui, cependant il ne fera pas d'inspection de trace (non autorisée au Beach tennis). Le juge-arbitre demande à la paire du côté du terrain où la balle est

tombée s'il elle confirme son annonce et prend la décision opportune. (Cf. question 249).

**252) Se tenant hors du terrain, le joueur de la paire A renvoie faute la balle de la paire adverse B qui sortait manifestement et réclame le point. Que fait le représentant du juge-arbitre ayant assisté à la situation ?**

Il donne le point à la paire B.

**253) Le relanceur ne joue pas la balle servie par le serveur parce qu'il l'a jugée faute. Le serveur, en désaccord, fait appel au superviseur de terrain qui n'était pas présent au bord du court. Décision ?**

Le superviseur de terrain demande au relanceur s'il est sûr de son annonce.

- Si oui, il confirme l'annonce initiale « faute ».
- Si non, le point est accordé au serveur.

**254) Un joueur annonce « faute » et réalise immédiatement que la balle était bonne. Décision ?**

Sa paire perd le point dans tous les cas.

**255) Une paire prétend que le score est de 40-30, mais la paire adverse affirme qu'il est de 30-40. Procédure ?**

Le superviseur de terrain doit, en parlant avec les 2 paires, déterminer sur quel(s) point(s) elles ne sont pas d'accord.

Dans ce cas précis, les 2 paires semblent être en désaccord sur un point du jeu qu'elles pensent toutes les deux avoir remporté, la décision est de poursuivre le jeu à 30-A puisque les 2 paires sont d'accord sur le fait d'avoir chacun gagné 2 points dans ce jeu.

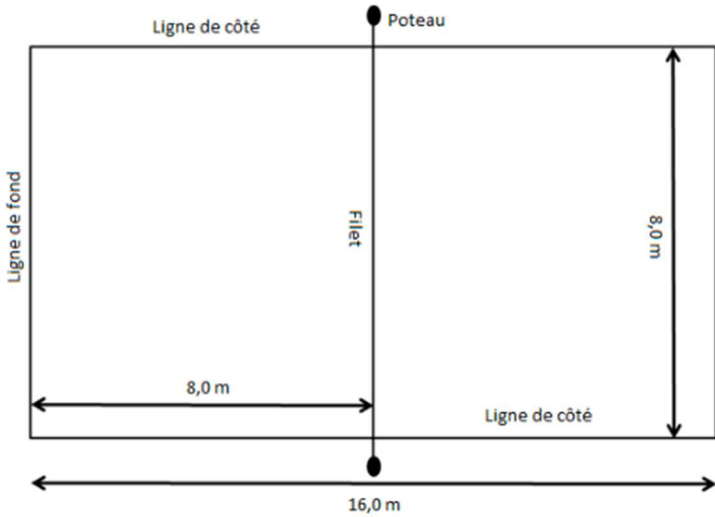
De manière générale, on ne rejouera que les points ou jeux sur lesquels les paires ne sont pas d'accord.

**Nota :** *Il est important que le juge-arbitre ou son représentant rappelle bien aux joueurs que le serveur doit toujours annoncer le score avant d'effectuer son premier service assez fort pour être clairement audible par ses adversaires.*

### III - Annexes

#### A. Plan du terrain

##### Dimensions et marquage du terrain



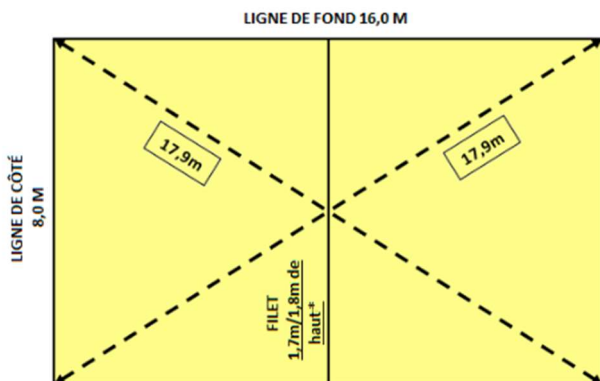
**Note :** Toutes les mesures de court se feront depuis le côté extérieur des lignes

Un terrain de Beach Tennis, de forme rectangulaire, mesure 16 mètres de long et 8 mètres de large.

Le filet, qui doit être aussi large que le terrain, doit mesurer 1,7 mètre de haut pour toutes les compétitions féminines, mixtes et moins de 18 ans, et de 1,8 mètre pour toutes les épreuves masculines.

Le terrain est délimité par un ruban dont la couleur se distingue clairement de la surface et ses dimensions doivent être mesurées à l'extérieur du ruban. Les rubans de délimitation sont spécifiquement produits pour les sports de plage et comprennent des ancrages caoutchouc ou des plaques d'ancrage pour fixer le ruban au sable.

Pour marquer le terrain, la procédure suivante s'applique :



Assurez-vous d'abord que la surface du sable est uniforme et plane avant de délimiter le terrain. Assurez-vous que les coins sont à angle droit et que la distance entre les coins opposés est de 17,9 m  $\pm$  2 cm. Si les dimensions réelles sont différentes, ajustez les rubans en conséquence.

Pour positionner le filet, divisez le terrain en deux moitiés égales de 8  $\times$  8 m et positionnez les poteaux à au moins 1 m des lignes de côté.

Faites pendre le filet par une corde ou un câble métallique passant au-dessus ou attaché aux deux poteaux. Le filet doit être complètement tendu de manière à

remplir entièrement l'espace entre les poteaux, et ses mailles doivent être suffisamment petites pour empêcher la balle de passer à travers.

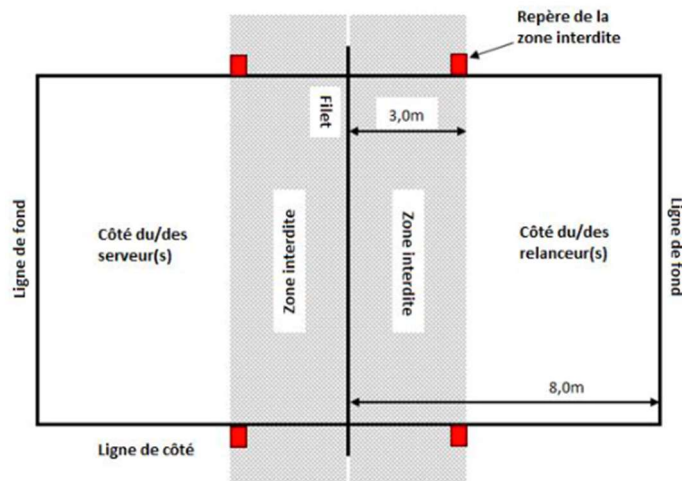
Le filet doit être à la même hauteur en tout point. Une bande doit couvrir la corde ou le câble métallique et le haut du filet.

La profondeur minimale de sable recommandée est de 25 cm.

##### Zone interdite pour le retour de service

La zone interdite pour le retour de service, aussi appelée zone interdite, s'étend entre le filet et une ligne imaginaire parallèle au filet, située à 3 mètres du filet et qui se prolonge indéfiniment au-delà des lignes de côté. L'intersection de cette ligne imaginaire avec chaque ligne de côté doit être clairement matérialisée par un repère placé sur la ligne ou à côté. Aucune autre ligne ou repère ne doit être placé à l'intérieur du terrain de jeu. Ni les relanceurs ni le partenaire du serveur ne doivent toucher une partie du terrain se trouvant dans la zone interdite tant que la balle n'est pas en jeu.

Schéma de la zone interdite (pas à l'échelle)



## B. Officiels de la compétition

### Rôle respectif des officiels

Le juge arbitre est l'autorité statuant en dernier ressort pour toutes questions de droit du tennis et la décision du juge arbitre est sans appel.

Dans les parties pour lesquelles est désigné un arbitre de chaise, l'arbitre de chaise est l'autorité statuant en dernier ressort pour toutes questions de fait au cours de la partie.

Les joueurs ont le droit de faire venir le juge arbitre s'ils se trouvent en désaccord avec un arbitre de chaise sur une question d'interprétation du droit du tennis.

Dans les parties pour lesquelles sont désignés des juges de lignes, ils annoncent toutes leurs lignes respectives (y compris les fautes de pied). S'il constate une erreur évidente, l'arbitre de chaise a le droit de déjuger (« overrule ») un juge de ligne. En l'absence de juges de ligne, l'arbitre de chaise doit annoncer toutes les lignes (y compris les fautes de pied).

Un juge de ligne qui n'est pas en mesure d'annoncer une ligne, doit immédiatement le signaler à l'arbitre de chaise qui prendra une décision. Si le juge de ligne n'est pas en mesure d'annoncer une ligne, ou s'il n'y a pas de juge de ligne, et que l'arbitre de chaise n'arrive pas à prendre une décision sur une question de fait, le point sera rejoué.

Dans les épreuves par paires pour lesquelles le juge arbitre est présent sur le court, le juge arbitre sera également l'autorité statuant en dernier ressort pour toute question de fait.

L'arbitre de chaise a le pouvoir d'arrêter ou d'interrompre le jeu à n'importe quel moment s'il décide qu'il est nécessaire ou approprié de le faire. Le juge arbitre peut également interrompre ou arrêter le jeu en raison de l'obscurité, des conditions météorologiques ou de l'état du terrain. Lorsque le jeu est interrompu en raison de l'obscurité, on interrompra de préférence le jeu en fin de manche, ou après un nombre pair de jeux. Après une interruption de jeu, le score reste acquis et les joueurs reprennent les mêmes positions à la reprise du jeu.

L'arbitre de chaise ou le juge arbitre prononceront des décisions en ce qui concerne la continuité du jeu et les conseils conformément au Code de conduite homologué et en vigueur.

Cas 1 : Une balle est annoncée « faute », mais un joueur soutient qu'elle est bonne. Peut-on faire venir le juge arbitre pour qu'il décide ?

Décision : Non. L'arbitre de chaise prend la décision finale sur les questions de fait (pour tout point relatif à ce qu'il s'est effectivement passé au cours d'un incident particulier).

Cas 2 : Est-ce qu'un arbitre de chaise peut déjuger un juge de ligne à la fin d'un point si, d'après l'arbitre de chaise, une erreur évidente a été commise en début d'échange ?

Décision : Non. Un arbitre de chaise ne peut déjuger un juge de ligne qu'immédiatement après que l'erreur évidente a été commise.

Cas 3 : Un arbitre de chaise annonce une balle « faute », après quoi un joueur prétend que la balle était bonne. L'arbitre de chaise peut-il déjuger le juge de ligne ?

Décision : Non. Un arbitre de chaise ne doit jamais déjuger un juge de ligne après la contestation ou réclamation d'un joueur.

Cas 4 : Un juge de ligne annonce une balle « faute ». L'arbitre de chaise n'était pas en mesure de voir clairement, mais pense que la balle était bonne. Est-ce que l'arbitre de chaise peut déjuger le juge de ligne ?

Décision : Non. L'arbitre de chaise peut uniquement déjuger un juge de ligne lorsqu'il est certain que le juge de ligne a commis une erreur évidente.

Cas 5 : Est-ce qu'un juge de ligne a le droit de changer son annonce après que l'arbitre de chaise a annoncé le score ?

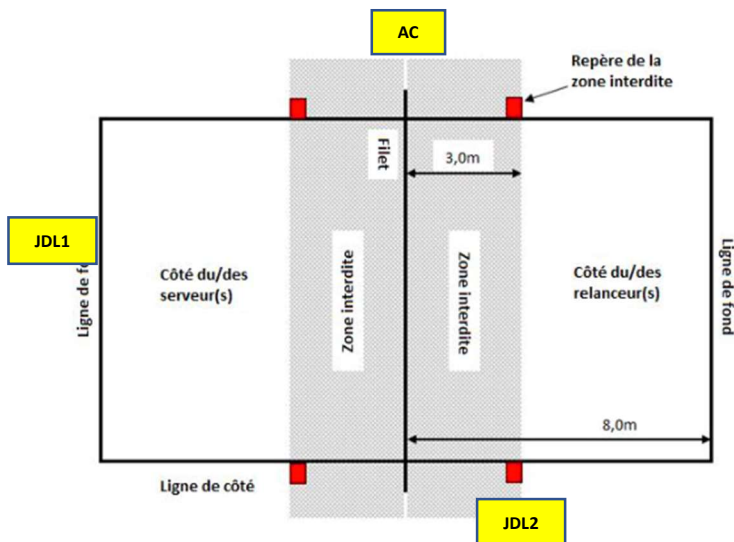
Décision : Oui. Si un juge de ligne se rend compte d'une erreur, il faudra la corriger dès que possible, à condition que la correction n'intervienne pas après la contestation ou la réclamation d'un joueur.

### Les juges de ligne

#### 1 juge de ligne

Le positionnement du juge de ligne est laissé à l'appréciation de l'arbitre de chaise.

#### 2 juges de ligne

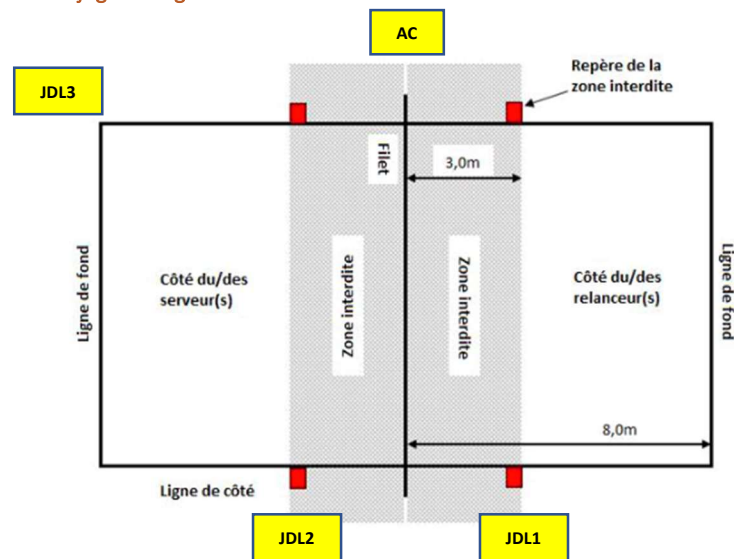


AC : Arbitre de chaise

JDL1 : Juge la longue interne, les fautes de pied et la ligne de fond de la paire qui sert.

JDL2 : Contrôle la zone interdite des relanceurs, Juge la longue externe et la ligne de fond de la paire qui relance.

#### 3 juges de ligne



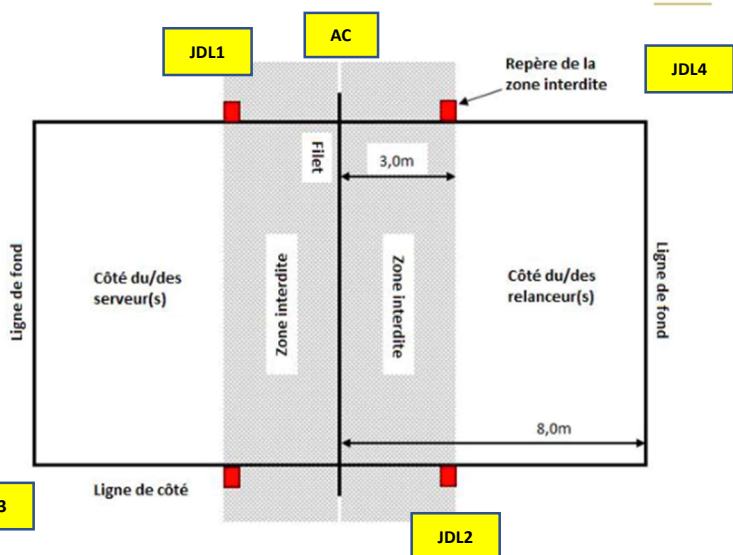
AC : Arbitre de chaise

JDL1 : Contrôle la zone interdite des relanceurs, juge la longue externe et la ligne de fond.

JDL2 : Contrôle la zone interdite des serveurs, la longue externe et la ligne de fond.

JDL3 : Contrôle les fautes de pied, juge la longue interne et la ligne de fond

#### 4 juges de ligne



AC : Arbitre de chaise

JDL1 : Contrôle la zone d'exclusion des serveurs.

JDL2 : Contrôle la zone d'exclusion des relanceurs.

JDL3 : Juge les fautes de pied, la ligne de fond des serveurs et la longue externe.

JDL4 : Juge la ligne de fond des serveurs et la longue interne.

### Points complémentaires

Lorsque la balle est en jeu, le juge de ligne doit être positionné au minimum à 1m des lignes du terrain.

Le contrôle des fautes de pied s'effectue depuis le coin du terrain, en se déplaçant de 45 degrés une fois la vérification terminée afin de pouvoir juger à la fois la longue et le fond.

Le juge de ligne est toujours debout pendant les points, puis assis au changement de côté.

Le juge de ligne a la charge du nettoyage des lignes. Il doit le faire à la fin de chaque jeu, mais éventuellement à la fin d'un long échange qui a provoqué l'accumulation de sable sur les lignes.

A la fin de chaque jeu, le juge de ligne vérifie que la ligne est droite, tout en dégageant le sable de la ligne.

Le juge de ligne utilise obligatoirement un drapeau pour accompagner ses annonces. Lorsque la balle est fautive ou qu'il y a intrusion dans zone interdite avant que la balle ne soit en jeu, le drapeau est levé en l'air. Lorsque la balle est annoncée bonne, le drapeau doit être pointé à 45 degrés vers le sol.

Le juge de ligne doit annoncer de manière claire et audible comme suit :

- Les fautes de pied : « Faute de pied »
- La balle fautive : « Faute »
- Intrusions dans la zone interdite : « Faute »

### Le Superviseur de courts

Le superviseur de courts est un officiel de la compétition qui possède à minima une qualification de niveau 1. Il est désigné par le juge-arbitre référent. Il s'assure du bon déroulement des parties sur les terrains dont il a la charge lorsqu'il n'y a pas d'arbitre de chaise désigné. Il est recommandé de désigner un superviseur pour 2 courts.

### Responsabilités du superviseur de courts

Avant le début de la partie, il vérifie et prépare le terrain, s'assure de l'identité des joueurs, réalise la conférence d'avant-match, procède au tirage au sort et veille au respect des 5 minutes d'échauffement.

Pendant la partie, il a pour mission principale de surveiller les courts au bord desquels il est désigné afin de veiller au bon déroulement des parties.

Il a aussi la responsabilité de :

- Juger de la matérialité des faits avec une décision sans appel
- Appliquer le Code de conduite si nécessaire et en informer le juge-arbitre
- Faire respecter la continuité du jeu (surtout lors des changements de côté)

- Veiller au respect de la règle du coaching dans les catégories où il est autorisé (fin de manche et une fois supplémentaire à un changement de côté pendant le set).

Il doit appeler immédiatement le juge-arbitre :

- Lorsqu'une partie est terminée pour lui donner le résultat
- Pour interrompre les parties si nécessaire (conditions météorologiques, obscurité, etc.)
- Parce que le soigneur est appelé sur le terrain
- Pour un cas de disqualification.

### Procédures pour le superviseur de courts

Le superviseur n'est pas un spectateur !!!

Il doit se déplacer régulièrement d'un terrain à l'autre et être bien visible des joueurs, entraîneurs et parents. De même, sa position doit lui permettre d'observer ce qui peut se passer sur les terrains et ainsi montrer qu'il est prêt à intervenir si nécessaire.

Il essaiera de rester au bord d'un terrain où une manche ou une partie se termine, ou si un joueur a un mauvais comportement. Il en va de même s'il s'aperçoit qu'un accompagnateur prodigue des conseils non autorisés ou si la luminosité est faiblissante.

Le superviseur de courts (ou le juge-arbitre) doit utiliser les procédures suivantes pour résoudre les situations de désaccord entre 2 joueurs :

### CONTESTATION SUR UNE BALLE ANNONCÉE « FAUTE »

Si le superviseur de courts est appelé sur le terrain pour un désaccord entre les joueurs au sujet de l'annonce d'une balle « bonne » ou « fautive », il devra demander à la paire qui a fait l'annonce (de son côté du filet) si elle est certaine de son annonce. Si la paire confirme son annonce, le point joué reste acquis avec cette décision. Dans le cas contraire, le doute bénéficie à leurs adversaires et la paire perdra le point.

Si le superviseur de courts, hors du terrain, voit une paire faire une erreur flagrante sur une annonce de balle « fautive », il peut rentrer sur le court et dire à la paire que son annonce incorrecte est considérée comme une gêne involontaire pour leurs adversaires et que le point est donc à rejouer. Le superviseur doit cependant prévenir la paire que toute nouvelle erreur évidente d'annonce de balle sera considérée comme une gêne volontaire et qu'elle perdra directement le point.

De plus, le superviseur de courts peut appliquer le Code de conduite pour comportement antisportif s'il est sûr que le joueur fait volontairement et de façon flagrante de mauvaises annonces.

Attention ! le superviseur de courts ne doit pas trop s'impliquer dans les parties quand cela n'est pas indispensable ou appliquer la règle de la gêne pour des annonces erronées sur des balles proches. Dans la pratique, avant d'intervenir sur le terrain, pour corriger une mauvaise annonce, le superviseur doit être certain qu'une erreur flagrante vient d'être commise.

Dans le cas d'une partie très tendue où se multiplient les contestations, le superviseur de courts peut demander au juge-arbitre d'essayer de trouver un arbitre de chaise qualifié pour terminer la partie. Dans le cas où cela n'est pas possible, le superviseur de courts peut rester sur le terrain jusqu'à la fin de la partie. Le juge-arbitre préviendra alors les joueurs que le superviseur corrigera toute mauvaise annonce évidente faite par les joueurs.

### CONTESTATION SUR LE SCORE

Si le superviseur est appelé sur le terrain pour résoudre un problème lié au score, il devra discuter avec les joueurs des points ou jeux déjà joués pour déterminer sur lesquels ils sont d'accord. Tous les points ou jeux sur lesquels les joueurs sont d'accord sont acquis et on ne rejouera que ceux où il y a contestation.

Par exemple : un joueur réclame que le score est de 40-30 et son adversaire affirme que le score est de 30-40. Après discussion avec les 2 joueurs, on s'aperçoit que le seul point où ils ne sont pas d'accord est le premier point du jeu qu'ils pensent avoir gagné tous les deux. La bonne décision est de poursuivre le jeu à 30-A puisque les 2 joueurs sont d'accord qu'ils ont chacun gagné 2 points dans ce jeu.

Quand il y a contestation sur un jeu entier, on applique le même principe.

Par exemple : un joueur réclame qu'il mène 4-3 et son adversaire affirme que c'est lui qui mène 4-3. Après discussion avec les 2 joueurs, on s'aperçoit que les

2 joueurs pensent avoir gagné le troisième jeu de la partie. La bonne décision est de poursuivre le match sur le score de 3-3 puisque les 2 joueurs sont d'accord qu'ils ont chacun gagné 3 jeux. Le joueur qui a relancé dans le dernier jeu qui vient d'être joué va servir pour le jeu suivant.

Après avoir résolu toute contestation liée au score, il est important que le superviseur rappelle bien aux 2 joueurs que le serveur doit toujours annoncer le score avant de servir assez fort pour être clairement audible par son adversaire.

#### AUTRES DÉCISIONS

Il peut y avoir d'autres situations délicates à résoudre quand il n'y a pas d'arbitre de chaise :

- Lors d'une contestation sur un let, doublé ou touché, etc., le superviseur de courts devra questionner les joueurs pour obtenir des informations lui permettant de confirmer l'annonce faite ou de rejouer le point si nécessaire.
- Les fautes de pied ne peuvent être annoncées que par le superviseur de courts, et jamais par l'adversaire. Il doit être présent sur le terrain pour les annoncer.
- L'application du code de conduite ou l'annonce de dépassement de temps non intentionnel ne peuvent être données que par le superviseur de courts ou le juge-arbitre. Quand il sanctionne un joueur, il doit aller sur le court dès que possible et prévenir les joueurs qu'un code de conduite ou qu'un dépassement de temps NON intentionnel a été donné.

La décision du superviseur sur la matérialité des faits est définitive et sans appel.

#### Quelles différences avec un responsable de terrain

Des tournois peuvent utiliser des bénévoles qui ont en charge un ou plusieurs terrains. N'étant pas officiel de la compétition, ils sont là pour tenir le juge-arbitre informé de ce qui se passe sur les terrains où il a été désigné.

Avant le début de la partie, il peut décharger le juge-arbitre de certaines tâches comme :

- Vérifier et préparer le terrain
- S'assurer de l'identité des joueurs
- Réaliser la conférence d'avant-match, sur la base de la réunion préparatoire réalisée par le juge-arbitre
- Procéder au tirage au sort
- Veiller au respect des 5 minutes d'échauffement.

Pendant la partie, il tiendra informer le juge-arbitre de l'avancement des parties :

- Lorsqu'une partie est terminée pour lui donner le résultat
- Dans le cas où les conditions de jeu se détérioreraient afin que le juge-arbitre puisse décider d'interrompre la partie si nécessaire (conditions météorologiques, obscurité, etc.)
- Parce qu'un joueur est blessé et que le soigneur doit être appelé sur le terrain

## C. Code des Officiels de la Compétition

Un arbitre, un juge-arbitre, un juge de ligne ou un formateur qualifié appartenant à la Fédération Française de Tennis se doit d'avoir une conduite irréprochable dans l'exercice de ses fonctions. Cet officiel de la compétition doit avoir pleinement conscience des responsabilités qu'il exerce. Dans l'accomplissement de sa tâche, il se doit donc de respecter les règles suivantes :

- 1) Être en bonne condition physique.
- 2) Pour l'arbitre, avoir une vue (éventuellement corrigée) de 10/10, ainsi qu'une bonne ouïe.
- 3) Être à l'heure pour toutes les désignations (matches, rotations, rencontres par paires, etc. ...).
- 4) Connaître parfaitement les règles du jeu, les procédures, et le code de conduite de la FFT.
- 5) Se comporter de manière respectueuse envers les autres officiels, les bénévoles des tournois, les spectateurs et toute autre personne liée à tout tournoi/toute épreuve (restaurant, hôtel, ...)
- 6) Maintenir une hygiène personnelle irréprochable et adopter une attitude professionnelle.
- 7) Ne pas absorber de boissons alcoolisées les jours où il officie, quand il est en tenue ou à n'importe quel moment lorsqu'il se trouve sur le site et qu'une partie est encore en cours. À titre indicatif, il est recommandé de ne pas absorber de boissons alcoolisées dans les 12 heures précédant la prise de fonction.
- 8) Faire preuve d'une totale impartialité envers les joueurs et joueuses.  
Particulièrement :
  - Un arbitre ne peut pas officier sur un match disputé par un joueur ou une joueuse avec lequel/laquelle il a des relations qui pourraient être considérées comme un conflit d'intérêt.
  - Les officiels ne doivent pas sociabiliser ni devenir intimes avec les joueurs/joueuses, ni entretenir une relation qui puisse mettre en doute leur impartialité.
  - Les officiels doivent faire part de tout conflit d'intérêt potentiel auprès du Département Arbitrage de la FFT ([arbitrage@fft.fr](mailto:arbitrage@fft.fr)). Parmi les conflits d'intérêt potentiels, on peut noter le fait pour un officiel d'être un joueur de tennis professionnel, entraîneur, capitaine de paire, ou directeur/organisateur de tournoi. C'est le cas aussi, s'il travaille pour une société ayant des intérêts commerciaux dans le tennis ou s'il est un ami proche, un parent ou un membre de la paire d'entraînement d'un joueur de tennis professionnel.
- 9) Ne pas critiquer les annonces ou les décisions prises par d'autres officiels, sauf en s'adressant directement aux intéressés ou aux responsables (chef des arbitres, juge-arbitre, superviseur).
- 10) Les paris concernant les matchs de tennis sont totalement interdits (que l'officiel officie ou pas sur la compétition concernée). Les officiels ne doivent encourager personne ni à parier ni à spéculer financièrement dans le cadre d'une compétition de tennis. Il est strictement interdit de recevoir toute forme de récompense (financière ou autre) en échange d'informations sur la météo, les joueurs, les courts, l'enjeu ou l'issue d'un match. Tout officiel ne respectant pas ce principe pourra être poursuivi pour corruption.
- 11) Tout officiel sur le terrain ne doit pas engager de conversation avec les spectateurs, sauf dans le cadre du contrôle normal d'un match.
- 12) Tout officiel ne doit pas répondre à une interview sans l'accord de son responsable (chef des arbitres ou juge-arbitre).
- 13) Tout officiel ne doit pas se conduire de manière injuste ou non professionnelle envers un autre officiel. Il ne doit pas essayer de blesser ou volontairement entraver les actions d'autres officiels, de joueurs, d'employés du tournoi ou de membres du public. Tous les officiels doivent également montrer le bon exemple aux autres officiels.
- 14) Tout officiel ne doit pas abuser de sa position d'autorité ou de contrôle, et doit s'abstenir de compromettre le bien-être psychologique, physique ou émotionnel des autres officiels, des joueurs ou des employés des tournois.

- 15) Tout officiel ne doit pas pratiquer de harcèlement sexuel ou abuser sexuellement tout autre officiel, joueur/joueuse ou employé des tournois.
- 16) Toute requête concernant l'organisation d'une compétition en général doit être adressée aux responsables concernés et/ou au directeur de tournoi. Aucun commentaire ni aucune photo (non validé) sur les joueurs, les matchs ou les autres officiels ne doit être diffusé sur les réseaux sociaux du type Facebook, Twitter, Instagram...
- 17) Tout officiel doit rester disponible jusqu'à ce qu'il soit libéré officiellement par son responsable.
- 18) Tout officiel ayant connaissance d'une violation au Code de Conduite des Officiels qui le concerne ou qui concerne un autre officiel lors d'une compétition est tenu de la déclarer auprès des responsables du tournoi (juge-arbitre, chef des arbitres) ou du Département Arbitrage de la FFT ([arbitrage@fft.fr](mailto:arbitrage@fft.fr)). Tout manquement à cette obligation constitue en lui-même une violation au Code de Conduite des Officiels.

### Sanctions

Tout manquement au Code des Officiels peut entraîner l'exclusion immédiate de l'officiel d'une compétition et doit être reporté à sa Commission Régionale d'Arbitrage et au Département Arbitrage de la FFT ([arbitrage@fft.fr](mailto:arbitrage@fft.fr)).

Des sanctions pourront également être prises par la ligue de l'officiel concerné ou par la Fédération par l'intermédiaire de ses commissions disciplinaires (Commissions des litiges, de justice, ...).

Les sanctions encourues pour tout manquement au code des officiels sont les suivantes :

- Avertissement
- Blâme
- Suspension d'exercice de ses fonctions pour une durée maximale de cinq années
- Amende, d'un montant maximum de 7500€
- Retrait de la licence, pour une durée maximale de cinq années
- Radiation