



ITF[®]
**Beach
Tennis**

**LES RÈGLES DU
BEACH TENNIS
2024**

à compter du 1^{er} janvier 2024

Contents

AVANT-PROPOS.....	2
Règle 1. LE COURT.....	3
Règle 2. SURFACE DE JEU.....	4
Règle 3. LES DÉPENDANCES PERMANENTES	4
Règle 4. LA BALLE.....	4
Règle 5. LA RAQUETTE	5
Règle 6. NOMBRE DE MANCHES.....	5
Règle 7. LA MANCHE – DÉCOMPTE DES POINTS	5
Règle 8. LE JEU – DÉCOMPTE DES POINTS.....	5
Règle 9. SERVEUR ET RELANCEUR	6
Règle 10. CHOIX DU CÔTÉ ET DU SERVICE.....	7
Règle 11. CHANGEMENT DE CÔTÉ.....	7
Règle 12. BALLE EN JEU.....	7
Règle 13. BALLE SUR LA LIGNE.....	7
Règle 14. BALLE TOUCHANT UNE DÉPENDANCE PERMANENTE OU LE POTEAU DE FILET.....	7
Règle 15. ALTERNANCE AU SERVICE	7
Règle 16. ORDRE DE RELANCE EN DOUBLES.....	8
Règle 17. LE SERVICE.....	8
Règle 18. LE SERVICE – POSITION ET TRAJECTOIRE	8
Règle 19. FAUTE DE PIED	8
Règle 20. FAUTE DE SERVICE	9
Règle 21. QUAND SERVIR ET RELANCER	9
Règle 22. LE SERVICE EST À REMETTRE	9
Règle 23. LET.....	9
Règle 24. LE JOUEUR/L'ÉQUIPE PERD LE POINT	9
Règle 25. CAS OÙ LE RETOUR EST BON	10
Règle 26. GÊNE	10
Règle 27. CORRECTION DES ERREURS	11
Règle 28. RÔLE DES OFFICIELS SUR LE COURT	11
Règle 29. JEU CONTINU	11
Règle 30. CONSEILS.....	12
Règle 31. TECHNOLOGIE D'ANALYSE DE PERFORMANCE DU JOUEUR.....	13
ANNEXE I – DIMENSIONS OBLIGATOIRES DU TERRAIN.....	14
ANNEXE II – LA RAQUETTE	15
ANNEXE III – LA BALLE.....	16
ANNEXE V – PUBLICITÉ.....	18
ANNEXE VI – PROCÉDURES ET MÉTHODES DE DÉCOMPTE DES POINTS ALTERNATIVES	19
ANNEXE VII – RÔLES RESPECTIFS DES OFFICIELS	20
ANNEXE VIII – BEACH TENNIS JUNIORS	22
ANNEXE IX – PLAN DU COURT.....	23

ANNEXE X – SUGGESTIONS POUR LE MARQUAGE DU COURT	24
ANNEXE XI – PROCÉDURE DE CONTRÔLE ET D’AUDITION DES RÈGLES DU BEACH TENNIS	26

Veillez noter que tout amendement dans ces Régulations sera souligné.

On entendra ITF Limited chaque fois qu’il sera fait référence à la « Fédération Internationale de Tennis » ou de l’ « ITF »

AVANT-PROPOS

La Fédération Internationale de Tennis (ITF) est l'organisme qui gouverne le sport du tennis, y compris Beach tennis. L'une de ses fonctions et de ses responsabilités est de protéger l'intégrité du sport en déterminant les Règles du Beach Tennis.

Dans cet objectif, la ITF a désigné un Comité de Beach Tennis qui veille constamment au jeu et aux règles du tennis, et qui, lorsqu'il le juge nécessaire, soumet des recommandations de modifications au Comité des Règles de Tennis qui fait à son tour des recommandations à la Direction de la ITF qui demeure l'autorité suprême pour ce qui est des changements des Règles du Beach Tennis.

L'annexe VI énumère tous les procédures et méthodes de score connus et approuvés. La ITF pourra en outre, en son nom propre, ou à la demande de parties intéressées, approuver à l'essai certaines variations aux règles et cela uniquement pour un nombre limité de tournois ou d'événements et/ou pour une durée limitée. Ces dispositions ne sont pas comprises dans les règles officielles et nécessitent un rapport à l'ITF à la conclusion de la période d'essai approuvée.

Note : Sauf indication contraire, toute référence faite au genre masculin dans les présentes Règles du beach tennis de l'ITF inclut également le genre féminin.

Note : En cas d'incohérences entre la version originale en anglais des Règles du Beach Tennis et celles traduites dans d'autres langues, la version anglaise fera foi.

Règle 1. LE COURT

Le court est un terrain rectangulaire, 16.0 m de long et, pour les parties de double, de 8.0 m de large. Pour les parties de simple, le court fait 4.5 m de large.

~~Le court est divisé au milieu par un filet suspendu à une corde ou à un câble métallique dont les extrémités sont fixées (ou passent sur la partie supérieure) à deux piquets, à une hauteur minimum de 1.7 m pour les événements féminins, mixtes et Junior, et 1,8 mètres de haut pour les événements masculins.~~

~~Le filet doit 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 recouvrir le câble ou la corde et la partie supérieure du filet.~~

Un filet est placé verticalement au milieu du court, dont le sommet est fixé à une hauteur de 1,80 m pour les épreuves masculines et de 1,70 m pour les épreuves féminines, mixtes et juniors.

Sa hauteur est mesurée à partir du centre de l'aire de jeu à l'aide d'une règle de mesure. La hauteur du filet (au-dessus des deux lignes latérales) doit être exactement la même et ne doit pas dépasser la hauteur officielle de plus de 2 cm.

Le filet mesure 8,5 m de long et 1 m (+/- 3 cm) de large lorsqu'il est tendu, placé verticalement au-dessus de l'axe étroit au milieu de l'aire de jeu.

Il est constitué de mailles carrées, qui doivent être inférieures à 6 cm. En haut et en bas, deux bandes horizontales de 5 cm de large sont cousues sur toute la longueur, en toile double, de préférence bleu foncé ou de couleur vive. Chaque extrémité de la bande supérieure est percée d'un trou à travers lequel passe une cordelette fixant la bande supérieure aux poteaux afin de maintenir la tension de la partie supérieure du filet.

Un câble métallique flexible passe dans la bande supérieure et une corde dans la bande inférieure pour fixer le filet aux poteaux et le maintenir tendu en haut et en bas. La publicité est autorisée sur les bandes horizontales du filet.

Il peut y avoir, de chaque côté, deux bandes verticales de 25 cm de large de la même couleur que les bandes horizontales.

La publicité est autorisée sur les bandes latérales.

Le filet est fixé à deux poteaux, placés à une distance de 50 à 100 cm de chaque ligne de côté.

Pour les compétitions de l'ITF et les compétitions officielles, un filet de 8 m avec des mailles plus petites et des marquages entre les extrémités du filet et les poteaux peut être utilisé, à condition que la visibilité des athlètes et des officiels soit préservée. La publicité peut être imprimée sur les éléments ci-dessus conformément aux règlements de l'ITF.

La hauteur du filet ne doit, à aucun moment, être modifiée lors d'un événement.

Il ne doit pas y avoir un terrain réservé aux hommes et un autre aux femmes en raison du travail supplémentaire nécessaire pour modifier la hauteur du filet.

- La corde ou le câble métallique doit être d'un diamètre maximum de 0,8 cm.
- La largeur de la bande doit être comprise entre 5 cm et 6,35 cm de chaque côté.

La largeur des lignes du terrain doit être comprise entre 2,5 cm et 5,0 cm, à l'exception des lignes de fond qui doivent être larges de 10,0 cm.

Les lignes marquant les extrémités et les côtés du court sont appelés respectivement lignes de fond et lignes de côté.

Toutes les mesures sont faites depuis l'extérieur des lignes et toutes les lignes doivent être d'une couleur uniforme qui tranche nettement sur la couleur de la surface du terrain. Toutes les lignes doivent être clairement visibles avant le début de chaque point.

Les dimensions du terrain peuvent varier pendant un point en raison du mouvement naturel des lignes dans le sable ; toutes les lignes doivent néanmoins être remises à leur position d'origine avant le début de chaque point.

Des suggestions concernant le marquage du terrain sont disponibles à l'Annexe X.

Les dimensions du terrain qui sont également approuvées pour le jeu en vertu des présentes Règles du beach tennis sont détaillées dans les Annexes I et VIII.

Règle 2. SURFACE DE JEU

Le terrain doit être composé de sable nivelé, aussi plat et uniforme que possible, sans roches, coquillages ou autres objets de forme irrégulière. La surface de jeu ne doit présenter aucun risque de blessure pour les joueurs.

Pour les compétitions de l'ITF et les compétitions officielles, le sable doit avoir une profondeur d'au moins 40 cm et être composé de grains fins lâchement compactés.

Remarque : *Les directives pour la profondeur minimale du sable sont disponibles à l'Annexe X.*

Règle 3. LES DÉPENDANCES PERMANENTES

Les dépendances permanentes du court comprennent les entourages de fond et de côté, les spectateurs, les tribunes et sièges pour spectateurs, toutes autres dépendances situées autour et au-dessus du court, ainsi que l'arbitre et les juges de lignes quand ils sont à leurs places respectives.

Règle 4. LA BALLE

Les balles Stade 2 (à faible compression), comme défini dans la dernière édition du document *ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces* (« Balles homologuées et classification des surfaces de terrains ITF »), sont approuvées pour le jeu.

Les balles homologuées par les Règles du Beach Tennis doivent être conformes aux spécifications qui figurent à l'Annexe III.

Les organisateurs d'une épreuve doivent annoncer avant l'épreuve :

- a. Le nombre de balles destinées au jeu (2, 3, 4 ou 6)
- b. La procédure de changement de balles, le cas échéant.

Les changements de balles, le cas échéant, seront effectués soit :

- i. Après un nombre convenu de jeux impairs, auquel cas, le premier changement de balles s'effectuera deux jeux plus tôt que pour les autres changements de balles de la partie, afin de tenir compte de la période d'échauffement. Un jeu décisif (tie-break) compte comme un jeu normal pour le changement de balles. Il n'y aura pas de changement de balles au début d'un jeu décisif. Dans ce cas, le changement de balles sera repoussé jusqu'au début du deuxième jeu de la manche suivante ; ou
- ii. Au début d'une manche

Si une balle se crève au cours du jeu, le point sera remis.

Note : *Toute balle utilisée dans un tournoi où s'appliquent les Règles du Beach Tennis doit figurer sur la liste officielle des balles Stade 2 homologuées ITF, publiée par l'ITF.*

Règle 5. LA RAQUETTE

Les raquettes autorisées pour la compétition par les Règles du Beach Tennis doivent être conformes aux caractéristiques techniques de l'Annexe II.

La Fédération Internationale de Tennis statue sur la question de savoir si une raquette ou un prototype est conforme à l'Annexe II ou est approuvé à un autre titre pour le jeu. Elle pourra prendre cette décision de son propre chef ou, à la requête de toute partie ayant un intérêt légitime à cet égard, y compris tout joueur, fabricant d'équipement, association nationale ou membres d'une telle association. Ces décisions et requêtes seront effectuées conformément à la Procédure de Contrôle et d'Audition établie par la Fédération Internationale de Tennis (voir l'Annexe XI).

Cas 1 : Un joueur a-t-il le droit d'utiliser plus d'une raquette à tout moment du jeu ?

Décision : Non.

Cas 2 : Un joueur est-il autorisé à modifier les caractéristiques de jeu d'une raquette ?

Décision : Oui, sauf interdiction spécifique par les organisateurs de l'événement ou si la raquette n'est plus conforme à l'Annexe II en raison de ladite modification.

Cas 3 : Un joueur est-il autorisé à utiliser une raquette cordée ?

Décision : Non.

Règle 6. NOMBRE DE MANCHES

Une partie peut se jouer au meilleur des 3 manches (un joueur/une équipe doit gagner deux manches pour remporter la partie). Le format de décompte des points choisi doit être annoncé avant le début de l'événement.

Règle 7. LA MANCHE – DÉCOMPTE DES POINTS

Le décompte des jeux dans une manche doit se faire selon le « système du jeu décisif ».

Le/la premier(e) joueur/équipe qui gagne six jeux remporte cette « Manche », à condition d'avoir deux jeux d'avance sur l'/les adversaire(s). Si le score atteint six jeux partout, on joue un jeu décisif.

Si le score est d'une manche partout, un jeu décisif doit être joué pour décider du résultat du match. Ce jeu décisif remplace la dernière manche qui décide l'issue de la partie. Le premier joueur/équipe qui gagne dix points remportera ce jeu décisif de la partie et la partie à condition d'avoir deux points d'avance sur l'adversaire/les adversaires.

On se référera à l'Annexe VI pour les autres méthodes de décompte des points autorisées.

Règle 8. LE JEU – DÉCOMPTE DES POINTS

En l'absence d'arbitre de chaise, le score du jeu doit être annoncé par le serveur avant le début de chaque point.

a) Jeu normal « No-Ad »

Le décompte des points pour un jeu normal s'effectue comme suit (on compte les points du serveur en premier) :

Pas de point	-	“ Zéro ”
Premier point	-	“ 15 ”

Second point	-	“30”
Troisième point	-	“40”
Quatrième point	-	“Jeu”

Sauf lorsque les deux équipes ont gagné chacun trois points, la marque est alors comptée « Égalité » et il faudra disputer un point décisif. L'équipe qui gagne ce point décisif remporte le « Jeu ».

b) Jeu décisif

Au cours d'un jeu décisif (tie-break), la marque des points est comptée « Zéro », « 1 », « 2 », « 3 » etc. Le premier joueur/équipe qui gagne sept points remporte le « Jeu » et la « Manche », à condition d'avoir deux points d'avance sur le/les adversaire(s). S'il le faut, le jeu décisif se poursuivra jusqu'à ce que cette avance soit obtenue.

Le joueur dont c'est le tour de servir servira le premier point du jeu décisif. Les deux points suivants seront servis par l'adversaire ou le joueur de l'équipe adverse dont c'est le tour de servir. Après cela, chaque joueur/équipe doit servir alternativement deux points consécutifs jusqu'à la fin du jeu décisif (en double, l'alternance du service au sein de chaque équipe s'effectuera dans le même ordre qu'au cours de la manche en question).

Le joueur/l'équipe dont c'est le tour de servir en premier dans le jeu décisif sera le relanceur dans le premier jeu de la manche suivante.

D'autres méthodes de décompte des points, définies à l'Annexe VI des Règles du beach tennis, peuvent être utilisées à condition de l'annoncer avant le début de l'événement.

Règle 9. SERVEUR ET RELANCEUR

Le joueur/équipe se tient de part et d'autre du filet. Le serveur est le joueur qui met la balle en jeu pour le premier point. Le joueur/équipe qui se prépare à renvoyer la balle servie par le serveur sera appelé relanceur(s).

Avant le début de chaque point, le(s) relanceur(s) doi(ven)t d'abord prendre position, puis le serveur doit en faire de même avant de servir. Une fois que le serveur a choisi sa position, le(s) relanceur(s) ne doi(ven)t pas changer de position de manière significative par rapport au serveur tant que la balle n'est pas en jeu. La règle de la zone interdite pour le retour de service doit être appliquée dans tous les matchs (voir Annexe I), selon laquelle ~~le(s) relanceur(s) ne doi(ven)t~~ aucun joueur ne doit toucher aucune partie du terrain se trouvant dans la zone interdite tant que la balle n'est pas en jeu.

Cas 1 : Les joueurs de l'équipe de double qui relance sont-ils autorisés à se positionner à l'extérieur des lignes du terrain ?

Décision : Oui. Les joueurs de l'équipe de double qui relance peuvent prendre n'importe quelle position à l'intérieur ou à l'extérieur des lignes de leur côté du filet.

Cas 2 : Le partenaire du joueur qui sert peut-il se positionner de manière à gêner la vue des joueurs de l'équipe de double qui relance ?

Décision : Oui. Le partenaire du joueur qui sert peut prendre n'importe quelle position à l'intérieur ou à l'extérieur des lignes de son côté du filet, à condition de ne toucher aucune partie du terrain se trouvant dans la zone interdite tant que la balle n'est pas en jeu.

Cas 3 : Un joueur perdra-t-il le point s'il franchit la ligne imaginaire en prolongement du filet, avant ou après avoir frappé la balle ?

Décision : Non. ~~Un joueur ne perdra le point que s'il touche la surface de jeu de l'équipe adverse pendant que la balle est en jeu.~~ Dans les deux cas, le joueur ne perdra pas le point à condition que le joueur (ou son partenaire de double) ne touche pas le filet ni ne gêne l'équipe adverse.

Cas 4 : Un joueur d'une équipe de double est-il autorisé à jouer seul contre l'équipe adverse ?

Décision : Non.

Cas 5 : Un relanceur peut-il passer devant son partenaire pour renvoyer le service ?

Décision : Oui. Une fois que la balle est en jeu (dès que le serveur a frappé la balle), les relanceurs peuvent bouger dans n'importe quel sens et chacun peut renvoyer le service.

Cas 6 : Un relanceur peut-il courir en avant pour bloquer un service ?

Décision : Oui. À condition que a) le mouvement du joueur n'est pas jugé gênant pour l'équipe adverse, b) la balle a franchi le filet avant que le relanceur la frappe, et c) le(s) relanceur(s) ne touche(nt) aucune partie du terrain se trouvant dans la zone interdite pour le retour de service tant que la balle n'est pas en jeu (voir Annexe I)

Règle 10. CHOIX DU CÔTÉ ET DU SERVICE

Le choix du côté et le droit d'être serveur ou relanceur dans le premier jeu sera décidé par tirage au sort avant le début de l'échauffement. Le joueur/l'équipe qui gagne le tirage au sort peut choisir :

- a. De servir ou de recevoir dans le premier jeu de la partie, dans ce cas, l'adversaire choisira son côté de terrain pour le premier jeu de la partie ; ou
- b. Son côté de terrain pour le premier jeu de la partie, auquel cas, l'adversaire choisira de servir ou de recevoir pour le premier jeu de la partie ; ou
- c. D'obliger son/ses adversaire(s) à faire un des choix ci-dessus.

Cas 1 : Les deux joueurs/équipes ont-ils le droit de faire un nouveau choix si l'échauffement est interrompu et les joueurs quittent le terrain ?

Décision : Oui. Le résultat du premier tirage au sort reste valable, mais les deux joueurs/équipes ont la possibilité de faire un nouveau choix.

Règle 11. CHANGEMENT DE CÔTÉ

Le joueur/équipe doit changer de côté à la fin du premier jeu, du troisième jeu et à chaque fois qu'un nombre impair de jeux est atteint dans chaque manche. Le joueur/équipe doit également changer de côté à la fin de chaque manche à moins que le nombre total de jeux de la manche 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, le joueur/équipe change de côté après le premier point et ensuite tous les quatre points.

Règle 12. BALLE EN JEU

Une balle est en jeu dès qu'elle est frappée par le serveur. Sauf en cas de faute ou de « let », la balle reste en jeu jusqu'à ce que le point soit acquis.

Règle 13. BALLE SUR LA LIGNE

Une balle tombant sur une ligne est considérée comme tombant dans le court dont cette ligne marque la limite. Si une ligne bouge avant le début d'un point, un joueur/équipe peut demander à l'arbitre de chaise de la retendre (ceci peut être effectué par un joueur en l'absence d'arbitre de chaise), un tel ajustement n'aura toutefois aucun impact sur le décompte des points précédents.

Règle 14. BALLE TOUCHANT UNE DÉPENDANCE PERMANENTE OU LE POTEAU DE FILET

Si une balle en jeu touche une dépendance permanente ou le poteau de filet avant de toucher le sol, le joueur qui l'a frappée perd le point.

Règle 15. ALTERNANCE AU SERVICE

À la fin de chaque jeu standard, le(s) relanceur(s) devient serveur(s) et le(s) serveur(s) relanceur(s) pour le jeu suivant.

En doubles, l'équipe qui a le service au premier jeu de chaque manche désigne le membre de cette équipe qui servira à ce premier jeu. De même, avant le début du deuxième jeu, l'équipe adverse désigne le joueur qui servira au deuxième jeu. Le partenaire du joueur qui a servi au premier jeu servira au troisième et le partenaire du joueur qui a servi au deuxième jeu servira au quatrième. Cette alternance se poursuivra jusqu'à la fin de la manche.

Règle 16. ORDRE DE RELANCE EN DOUBLES

La balle servie par le serveur peut être renvoyée par n'importe quel joueur (relanceur) de l'autre côté du filet.

Règle 17. LE SERVICE

Immédiatement avant le début du geste du service, le serveur doit avoir les deux pieds au repos sur le sol derrière (c'est-à-dire plus loin du filet que) la ligne de fond, entre le prolongement imaginaire de la ligne de côté.

Le serveur doit alors lancer la balle en l'air avec la main dans n'importe quelle direction et la frapper avec sa raquette avant qu'elle ne touche le sol. Le geste du service est considéré comme étant achevé au moment où la raquette du joueur frappe ou manque la balle. Un joueur n'ayant l'usage que d'un bras pourra utiliser sa raquette pour le lancer de la balle.

Cas 1 : Est-ce que le serveur perdra le point si, en servant, il envoie plusieurs balles en l'air au lieu d'une seule ?

Décision : La première fois que cela se produit, un let sera annoncé et le serveur devra resservir. Les fois suivantes, l'action sera jugée délibérée et le serveur perdra le point.

Règle 18. LE SERVICE – POSITION ET TRAJECTOIRE

Au moment de servir, le serveur peut se positionner n'importe où derrière le terrain.

La balle de service doit passer au-dessus du filet avant qu'un relanceur ne la renvoie.

Il n'y aura pas de deuxième service.

Dans un match de double mixte, les joueurs masculins devront servir à la cuillère.

Règle 19. 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 ; ou

Toucher, avec aucun pied, la ligne de fond ou le court ; ou

Toucher, avec aucun pied, l'espace qui se trouve à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne de côté.

Si le serveur ne respecte pas cette règle, il y aura « faute de pied ».

Cas 1 : Le serveur peut-il avoir l'un ou les deux pieds ne touchant pas le sol ?

Décision : Oui.

Cas 2 : Est-ce une faute si le pied d'appui du serveur touche la ligne de fond pendant le mouvement du service ?

Décision : Oui. Aucun des deux pieds ne doit toucher la ligne de fond pendant le mouvement du service (tant que serveur n'a pas frappé la balle).

Cas 3 : Est-ce une faute si la ligne de fond bouge par le déplacement du sable pendant le mouvement du service du serveur ?

Décision : Non

Cas 4 : Est-ce une faute si le pied du serveur passe sous la ligne de fond ?

Décision : Oui. La zone se trouvant sous la ligne de fond fait partie du terrain. Le pied du serveur ne doit pas toucher ni la ligne de fond ni le terrain pendant le mouvement du service.

Règle 20. FAUTE DE SERVICE

Le service est faute si :

- a. Lorsque le joueur enfreint les règles 17, 18 ou 19 ; ou
- b. Le serveur rate la balle au moment de la frapper ; ou
- c. La balle servie touche une des dépendances permanentes, un piquet de simple ou un poteau de filet avant de toucher le sol ; ou
- d. La balle servie touche le serveur ou le partenaire du serveur ou, tout vêtement/objet que porte le serveur ou le partenaire du serveur.

Cas 1 : Après avoir lancé en l'air la balle pour le service, le serveur décide de ne pas la frapper et la rattrape à la main. Y a-t-il une faute ?

Décision : Non. Un joueur qui lance une balle et décide ensuite de ne pas la frapper a le droit de la rattraper à la main ou avec sa raquette ou de la laisser tomber par terre.

Règle 21. QUAND SERVIR ET RELANCER

Le serveur ne pourra pas servir avant que le(s) relanceur(s) ne soi(en)t prêt. Toutefois, le(s) relanceur(s) doi(ven)t jouer au rythme raisonnable du serveur et doit être prêt à relancer dans un délai raisonnable dès que le serveur est prêt.

Le relanceur qui essaye de retourner le service doit être considéré comme étant prêt. S'il a été démontré que le relanceur n'est pas prêt, le service ne peut être annoncé faute.

Règle 22. LE SERVICE EST À REMETTRE

Une balle servie qui touche le filet ou la bande avant de franchir le filet est considérée comme en jeu (la règle du let ne s'applique pas).

Règle 23. LET

Chaque fois qu'une balle est annoncée « let », le point est rejoué.

Cas 1 : Si la balle est crevée pendant un point, doit-on annoncer un let ?

Décision : Oui.

Cas 2 : Si une des lignes de la surface de jeu se casse ou se détache pendant un point, doit-on annoncer un let ?

Décision : Oui.

Cas 3 : Si un des joueurs de l'équipe de double qui relance n'est pas prêt lorsque la balle est servie, doit-on annoncer un let ?

Décision : Oui.

Règle 24. LE JOUEUR/L'ÉQUIPE PERD LE POINT

Le point est perdu lorsque :

- a. Le serveur sert une balle faute ; ou
- b. La balle touche le sol à l'intérieur du terrain de leur côté du filet ; ou
- c. un joueur/membre d'une équipe de doubles remet la balle en jeu de sorte à ce qu'elle touche le sol ou touche un objet, en dehors du bon côté du court ; ou
- d. un joueur/membre d'une équipe remet la balle en jeu de telle sorte que, avant de tomber dans le court, elle touche une dépendance permanente ou le poteau de filet ; ou
- e. pendant l'échange, le un joueur/membre d'une équipe délibérément porte la balle ou la prend sur la raquette ou la touche avec sa raquette plus d'une fois ; ou

- f. un joueur/membre d'une équipe ou la raquette (qu'il la tienne ou non), ou tout autre objet ou vêtement que ce joueur porte, touchent le filet, les poteaux, la corde ou le câble métallique, la bande ou le court de son adversaire à tout moment de l'échange ; ou
- g. un joueur/membre d'une équipe frappe la balle avant qu'elle ne passe le filet ; ou
- h. la balle en jeu touche un joueur/ un des joueurs d'une équipe de double ou tout objet/vêtement que porte ce joueur, à l'exception de sa raquette ; ou
- i. la balle en jeu touche une raquette lorsqu'un joueur ne la tient pas ; ou
- j. les deux membres d'une équipe de doubles touchent la balle au moment du renvoi.
- k. Un joueur de l'équipe qui relance ou sert touche une partie du terrain se trouvant dans la zone interdite pour le retour de service tant que la balle n'est pas en jeu (voir Annexe I)

Cas 1 : Un des joueurs de l'équipe de double qui relance touche le filet avant que la balle servie ne touche le sol en dehors de la surface de jeu. Quelle est la bonne décision ?

Décision : L'équipe de double qui relance perdra le point car l'un des joueurs a touché le filet alors que la balle était en jeu.

Cas 2 : Un joueur de double perdra-t-il le point si la ligne imaginaire en prolongement du filet est franchie avant ou après avoir frappé la balle ?

Décision : Dans les deux cas, l'équipe de double ne perdra pas le point si aucun des joueurs de cette équipe ne touche ~~le terrain de l'équipe adverse~~ le filet ni ne gêne l'équipe adverse.

Cas 3 : Un joueur jette sa raquette en direction de la balle en jeu. La raquette et la balle atterrissent sur le terrain du côté du filet de l'équipe de double adverse et les joueurs de l'équipe adverse sont incapables d'atteindre la balle. Quelle équipe remportera le point ?

Décision : L'équipe de double dont le joueur a jeté la raquette en direction de la balle perdra le point.

Cas 4 : Une balle qui vient d'être servie touche un des joueurs de l'équipe de double qui relance avant de toucher le sol. Quelle équipe remportera le point ?

Décision : Le serveur gagne le point.

Cas 5 : Un joueur d'une équipe de double qui se tient en dehors du terrain frappe la balle ou l'attrape avant qu'elle ne touche le sol et réclame le point sous prétexte que la balle allait sortir du terrain de jeu.

Décision : L'équipe de double perdra le point, sauf si le retour est bon, auquel cas le point continue.

Règle 25. CAS OÙ LE RETOUR EST BON

Le retour est bon :

- a. Si la balle touche le filet, la corde ou le câble métallique, la sangle ou la bande, pourvu qu'elle soit passée au-dessus d'un de ces éléments et tombe à l'intérieur du bon côté du court ; ou
- b. Si la balle est relancée à l'extérieur des poteaux, soit au-dessus, soit au-dessous du prolongement du haut du filet, mais à condition qu'elle touche l'intérieur du bon côté du court ; ou
- c. Une raquette d'un joueur passe au-dessus du filet après avoir frappé la balle du côté du filet du joueur et la balle touche le sol à l'intérieur du bon côté du court ; ou
- d. Un joueur/un des joueurs d'une équipe de double frappe la balle en cours d'échange et la balle heurte une autre balle restée dans le bon côté du court

Règle 26. GÊNE

Si un joueur est gêné dans l'exécution de son coup par un acte intentionnel de son/ses adversaire(s), le joueur gagne le point.

Le point est rejoué néanmoins si un acte involontaire de/des l'adversaire(s) ou un élément qui échappe au contrôle du joueur (à l'exception d'une dépendance permanente) l'empêche de jouer le point.

Cas 1 : Est-ce qu'une double frappe involontaire est considérée comme un acte qui gêne l'adversaire ?

Décision : No.

Cas 2 : Un joueur/un des joueurs d'une équipe de doubles déclare avoir interrompu le jeu parce qu'il pensait qu'un des adversaires avait été gêné. Y a-t-il gêne ?

Décision : Non. Le joueur/équipe de doubles perd le point.

Cas 3 : Une balle heurte un oiseau qui passe au-dessus du court. Y a-t-il gêne ?

Décision : Oui. Le point est rejoué.

Cas 4 : Au cours d'un échange, une balle ou un objet qui se trouvait en début d'échange du côté du court du joueur/de l'équipe de doubles vient gêner un des joueurs. Y a-t-il gêne ?

Décision : Non.

Cas 5 : Où doivent se tenir le partenaire du serveur et les joueurs de l'équipe du relanceur ?

Décision : Le partenaire du serveur et les joueurs de l'équipe de double qui relance peuvent prendre n'importe quelle position à l'intérieur ou en dehors du terrain de leur côté du filet, à condition de ne toucher aucune partie du terrain comprise dans la zone interdite pour le retour de service (voir annexe 1). Cependant, si un joueur gêne le/les adversaire(s), la règle de la gêne sera appliquée.

Règle 27. CORRECTION DES ERREURS

En principe, lorsqu'une erreur relative aux Règles du Tennis est constatée, tous les points joués précédemment restent acquis. Les erreurs ainsi constatées seront rectifiées comme suit :

- a. Au cours d'un jeu standard ou d'un jeu décisif, si le joueur/l'équipe ne se trouve pas du bon côté du court, il faudra corriger l'erreur dès qu'elle est constatée et le serveur servira du-côté du court dicté par le score.
- b. Si un joueur au cours d'un jeu standard sert hors séquence, le joueur qui aurait dû servir, doit servir dès que l'erreur est constatée. Toutefois, si le jeu est terminé avant la constatation de l'erreur, l'ordre des services ainsi modifié est maintenu.
- c. Si un joueur a servi alors que ce n'était pas son tour durant un jeu décisif et que l'erreur est constatée après qu'un nombre de points pair a été joué, l'erreur doit être corrigée immédiatement. Si l'erreur est constatée après qu'un nombre de points impair a été joué, l'ordre des services ainsi modifié est maintenu.
- d. Si un jeu standard (à l'avantage) est joué à six jeux partout, alors qu'il avait été décidé avant le match qu'un jeu décisif serait joué, l'erreur doit être immédiatement corrigée si un seul point a été joué. Si l'erreur est constatée après que la balle a été mise en jeu pour le deuxième point, la manche se poursuit à l'avantage jusqu'à ce que le score atteigne 8 jeux partout (ou un nombre pair plus élevé), auquel cas on jouera un jeu décisif.
- e. Si un jeu standard à l'avantage ou un jeu décisif est joué, alors qu'il avait été précédemment décidé de jouer un jeu décisif de la partie, l'erreur doit être corrigée immédiatement si un seul point a été joué. Si l'erreur est constatée après que la balle a été mise en jeu pour le deuxième point, la manche se poursuit soit jusqu'à ce qu'un joueur/équipe de double gagne trois jeux (et par conséquent la manche) soit jusqu'à ce que le score atteigne 2 jeux partout, auquel cas on jouera un jeu décisif de la partie. Cependant, si l'erreur est constatée après le début du second point du cinquième jeu, on continuera de jouer la manche avec le système du jeu décisif (voir Annexe VI).

Règle 28. RÔLE DES OFFICIELS SUR LE COURT

Pour les parties où des officiels sont désignés, leurs rôles et responsabilités sont définies à l'Annexe VII.

Règle 29. JEU CONTINU

En principe, le jeu doit être continu depuis le début de la partie (lorsque le premier service de la partie est mis en jeu) jusqu'à la fin de la partie.

- a. Entre les points, les joueurs ont droit à vingt (20) secondes maximum. Lorsque le joueur/l'équipe change de côtés à la fin d'un jeu, ils ont droit à quatre-vingt-dix (90) secondes maximum. Cependant, après le premier jeu de chaque manche et au cours d'un jeu décisif, le jeu sera continu et l'équipe de double changera de côté sans temps de repos.
À la fin de chaque manche, les joueurs ont droit à un repos de cent vingt (120) secondes maximum.
Le temps de repos maximum commence dès qu'un point se termine et finit dès que le premier service du point suivant est servi.
Les organisateurs de l'épreuve peuvent faire une demande d'autorisation à l'ITF pour prolonger les quatre-vingt-dix (90) secondes de repos réglementaires de fin de jeu et les cent vingt (120) secondes de fin de manche.
- b. Si, dans des circonstances indépendantes de la volonté d'un joueur/d'un des joueurs d'une équipe, ses vêtements, ses chaussures ou tout équipement indispensable (à l'exclusion de sa raquette) s'abîment ou nécessitent le remplacement, l'arbitre peut accorder au joueur un délai supplémentaire pour remédier au problème.
- c. Aucun temps supplémentaire ne sera accordé à un joueur/un des joueurs d'une équipe pour lui permettre de récupérer. Cependant, pour un joueur/un des joueurs d'une équipe souffrant d'une condition médicale soignable l'arbitre pourra accorder un temps de repos médical de trois minutes pour permettre le traitement de cette condition médicale. On pourra également permettre un nombre limité de temps de repos pour se rendre aux toilettes et changer de tenue, à condition de l'annoncer avant l'épreuve.
- d. Les organisateurs de l'épreuve peuvent accorder un temps de repos de dix (10) minutes maximum, à condition de l'annoncer avant l'épreuve. Ce temps de repos peut se prendre après la 2ème manche d'une partie au meilleur des 3 manches, ou après la 2ème manche d'une partie au meilleur des 3 manches.
- e. La durée de la période d'échauffement ne peut dépasser cinq (5) minutes, à moins que les organisateurs de l'épreuve n'en aient décidé autrement.
- f. Les services d'entraînement doivent être strictement limités à la période d'échauffement.

Règle 30. CONSEILS

Toute forme de communication, toutes recommandations ou instructions, transmises de n'importe quelle manière à un joueur, sont considérées comme étant des conseils.

Dans les épreuves par équipes ou un capitaine d'équipe se trouve sur le court, le capitaine d'équipe a le droit de donner des conseils au(x) joueur(s) pendant l'arrêt de jeu de fin de manche et lorsque les joueurs changent de côtés à la fin d'un jeu. Il ne pourra donner de conseils ni lorsque les joueurs changent de côtés après le premier jeu de chaque manche ni au cours d'un jeu décisif. Dans toutes les autres parties, il n'est pas permis de donner des conseils.

Cas 1 : Est-ce qu'un joueur a le droit de recevoir des conseils si les conseils sont discrètement donnés par signes ?

Décision : Non.

Cas 2 : Un joueur a-t-il le droit de recevoir des conseils lorsque le jeu est interrompu ?

Décision : Oui.

Cas 3 : Est-ce qu'un joueur peut recevoir des conseils sur le court pendant une partie ?

Décision : Les organismes d'accréditation peuvent demander à l'ITF la permission de donner des conseils sur le court. Lors d'épreuves dans lesquelles il est permis de donner des conseils sur le court, des entraîneurs désignés peuvent pénétrer sur le court et donner des conseils à leurs joueurs suivant les procédures adoptées par l'organisme d'accréditation.

Cas 4 : Les membres de l'équipe qui ne jouent pas peuvent-ils s'asseoir sur le terrain ou coacher un joueur pendant un match ?

Décision : À l'exception d'un capitaine non joueur dans les événements par équipes, aucun autre membre de l'équipe n'est autorisé sur le terrain pendant un match ni à coacher un joueur pendant un match.

Cas 5 : Dans les événements individuels, un joueur peut-il choisir quelqu'un pour être présent sur le terrain pendant un match même s'il ne s'agit pas d'un entraîneur ?

Décision : No. Les joueurs qui s'affrontent sont les seules personnes autorisées à être sur le terrain et à s'asseoir sur le banc des joueurs pendant un match, à l'exception du personnel et des officiels du tournoi.

Règle 31. TECHNOLOGIE D'ANALYSE DE PERFORMANCE DU JOUEUR

La Technologie d'analyse de performance du joueur, qui est approuvée pour le jeu selon les Règles du Beach Tennis, doit être conforme aux spécifications indiquées dans l'Annexe IV.

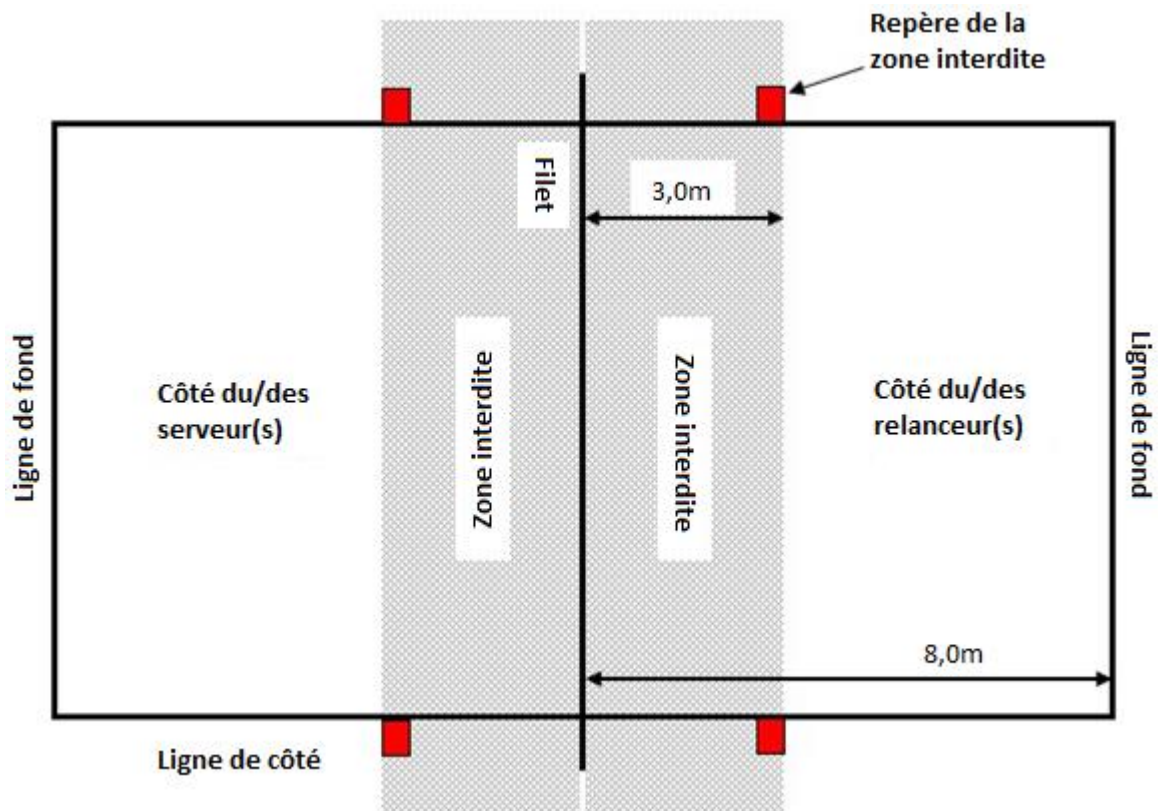
La Fédération Internationale de Tennis statue sur la question de savoir si un tel équipement est approuvé ou non. L'ITF pourra prendre cette décision de son propre chef ou, à la requête de toute partie ayant un intérêt légitime à cet égard, y compris tout joueur, fabricant d'équipement, fédération nationale ou membres d'une telle fédération. Ces décisions et requêtes seront effectuées conformément à la Procédure de Contrôle et d'Audition établie par la Fédération Internationale de Tennis (voir Annexe XI).

ANNEXE I – DIMENSIONS OBLIGATOIRES DU TERRAIN

Zone interdite pour le retour de service

La zone interdite pour le retour de service (« zone interdite ») s'étend entre le filet et une ligne imaginaire parallèle au filet, située à trois (3,0) 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 indiquée par un repère placé sur la ligne de côté ou juste à côté. Aucune autre ligne ou repère ne doit être placé à l'intérieur du terrain de jeu. Aucun joueur de l'équipe qui relance ou qui sert ne doit 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)



ANNEXE II – LA RAQUETTE

Pour toutes les mesures de l'Annexe II, on utilisera en priorité celles du SI.

La raquette de beach tennis doit être conforme à toutes les exigences suivantes :

- a. La zone de frappe, définie comme la surface plate de la tête de raquette délimitée par le bord intérieur du cadre ou par des trous d'un diamètre supérieur à 13 mm, la surface la plus petite étant retenue, ne doit pas faire plus de 30 cm de long et 26 cm de large.
- b. La longueur de la raquette ne doit pas dépasser 50 cm entre la base du manche (talon) et la partie supérieure du cadre. La tête de raquette ne doit faire plus de 26 cm de large.
- c. Le profilé entre les deux zones de frappe (épaisseur) doit être constant et ne doit pas dépasser 38 mm.
- d. Les trous d'un diamètre supérieur à 13 mm ne doivent pas s'étendre au-delà de 40 mm du cadre, à l'exception des trous qui font partie de la gorge.
- e. La raquette ne doit contenir aucun appareil susceptible de fournir des communications, des conseils ou des instructions sous quelque forme que ce soit, sonore ou visuelle, à un joueur pendant un match. Tout ajout, protubérance ou appareil approuvé comme technologie d'analyse de la performance d'un joueur est autorisé.

ANNEXE III – LA BALLE

La balle devra être conforme aux critères spécifiés dans le tableau ci-dessous :

	STADE 2 (ORANGE) STANDARD³
POIDS (MASSE)	36.0-46.9 grammes (1.270-1.654 onces)
TAILLE	6.00-6.86 cm (2.36-2.70 pouces)
REBOND	105-120 cm (41-47 pouces)
DÉFORMATION AVANCÉE¹	1.40-1.65 cm (0.551-0.650 pouce)
COULEUR²	Orange et jaune, ou jaune avec un point orange

Notes :

1. La déformation est la moyenne d'une mesure unique le long de chacun de trois axes perpendiculaires. Il n'y a pas de limite quant à la différence entre des mesures individuelles de déformation avant. Il n'y a pas de spécification pour la déformation au retour.
2. Tous les pois de couleur doivent être d'une taille et d'un emplacement raisonnables.
3. En prolongement de la période d'essai d'un an en 2020, du 1^{er} janvier au 31 décembre 2024, des couleurs différentes de celles spécifiées dans le présent tableau peuvent être utilisées exclusivement pour le beach tennis (par ex. bleu et jaune, violet et jaune, violette et orange, violette et verte).

Tous les tests concernant le rebond, la masse, les dimensions, la déformation et la durabilité seront effectués en conformité avec le Règlement énoncé dans la dernière édition du document *ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces* (« Balles homologuées et classification des surfaces de terrains ITF ») (<https://www.itftennis.com/en/about-us/tennis-tech>).

ANNEXE IV – TECHNOLOGIE D’ANALYSE DE PERFORMANCE DU JOUEUR

La technologie d’analyse de performance du joueur consiste en tout équipement pouvant remplir n’importe laquelle des fonctions ci-dessous concernant l’obtention d’information sur la performance d’un joueur :

- a. Enregistrement
- b. Sauvegarde
- c. Transmission
- d. Analyse
- e. Communication au joueur de toute manière et par tout moyen

La technologie d’analyse de performance du joueur peut enregistrer et/ou sauvegarder des informations pendant un match. Ces informations ne peuvent être consultées par un joueur que conformément à la Règle 30.

ANNEXE V – PUBLICITÉ

1. Les publicités sont autorisées sur le filet à condition d’être placées sur la partie du filet qui se trouve dans les 90 cm) à partir du centre des poteaux et d’être réalisées de sorte à ne pas obstruer le champ de vision des joueurs ou de perturber les conditions de jeu.
Une marque (non commerciale) représentant l’organe dirigeant est autorisée sur la partie inférieure du filet, à au moins 50 cm) du sommet du filet, à condition d’être créée d’une manière telle qu’elle ne gêne pas la vision des joueurs ou les conditions de jeu.
2. Les publicités et autres marques ou matériaux placés en fond de court et sur les côtés du court seront autorisés à condition de ne pas obstruer le champ de vision des joueurs ou de perturber les conditions de jeu.
3. Les publicités et autres marques ou matériaux placés sur la surface du court à l’extérieur des lignes sont autorisés à condition de ne pas obstruer le champ de vision des joueurs ou de perturber les conditions de jeu.
4. Les alinéas 1, 2 et 3 nonobstant, toutes publicités, marques ou matériaux placés sur le filet ou en fond de court, sur les côtés du court ou sur la surface du court à l’extérieur des lignes ne pourront contenir du blanc, du jaune ou une autre couleur claire susceptible de perturber le champ de vision des joueurs ou les conditions de jeu.
5. Les publicités et autres marques ou matériaux ne sont pas autorisés sur la surface du court à l’intérieur des lignes du court.

ANNEXE VI – PROCÉDURES ET MÉTHODES DE DÉCOMPTE DES POINTS ALTERNATIVES

DÉCOMPTE DES POINTS DANS UNE MANCHE (Règle 7) :

1. MANCHES COURTES

Le premier/la première joueur/équipe qui gagne quatre jeux remporte cette manche, à condition d'avoir une avance de deux jeux sur l'adversaire. Si le score atteint quatre jeux partout, un jeu décisif est joué.

2. SYSTÈME À L'AVANTAGE

Le/la premier(e) joueur/équipe qui gagne six jeux remporte cette « Manche », à condition d'avoir deux jeux d'avance sur l'/les adversaire(s). Au besoin, la manche se prolongera jusqu'à ce qu'il y ait deux jeux d'avance.

3. LE JEU DÉCISIF DE LA PARTIE (7 POINTS)

Lorsque le score dans une partie au meilleur des trois manches est d'une manche partout on jouera un jeu décisif pour décider du vainqueur. Ce jeu décisif remplace la dernière manche qui décide l'issue de la partie.

Le premier joueur qui gagne sept points remportera ce jeu décisif de la partie et la partie à condition d'avoir deux points d'avance sur l'adversaire/les adversaires.

4. LE JEU DÉCISIF DE LA PARTIE (10 POINTS)

Lorsque le score dans une partie est d'une manche partout, ou de deux manches partout pour une partie au meilleur des cinq manches, on jouera un jeu décisif pour décider du vainqueur. Ce jeu décisif remplace la dernière manche qui décide l'issue de la partie.

Le premier joueur qui gagne dix points remportera ce jeu décisif de la partie et la partie à condition d'avoir deux points d'avance sur l'adversaire/les adversaires.

Note : Lorsque le jeu décisif de la partie est utilisé à la place de la dernière manche :

- *On maintient l'ordre initial d'alternance au service. (Règles 5 et 14)*
- *en doubles, l'alternance des services et des retours au sein d'une équipe peut être modifiée, comme pour le début de chaque manche. (Règles 14 et 15).*
- *avant le début du jeu décisif de la partie il y aura un temps de repos de 120 secondes.*
- *Il n'y aura pas de changement de balles avant le début du jeu décisif de la partie, même s'il y a normalement changement de balles à ce moment.*

CHANGEMENT DE CÔTÉS (Règle 11) :

Cette alternative à la séquence de changement de côté dans un jeu décisif est possible :

Pendant un jeu décisif, les joueurs devront changer de côtés tous les six points.

ANNEXE VII – RÔLES RESPECTIFS 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 équipes 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 à tout 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 suite à la contestation ou la réclamation d'un joueur.

ANNEXE VIII – BEACH TENNIS JUNIORS

Beach tennis pour les moins de 18 ans

Court :

Dans toutes les compétitions de beach tennis pour les moins de 18 ans (garçons et filles), le terrain doit faire 16 mètres de long et 8 mètres de large. Le filet doit faire 1,70 mètre de haut sur toute la largeur du terrain.

Les dimensions susmentionnées doivent également s'appliquer à tous les tournois pour moins de 16 ans et moins de 14 ans non sanctionnés par l'ITF.

Beach tennis pour les moins de 12 ans (non sanctionnés par l'ITF)

Court :

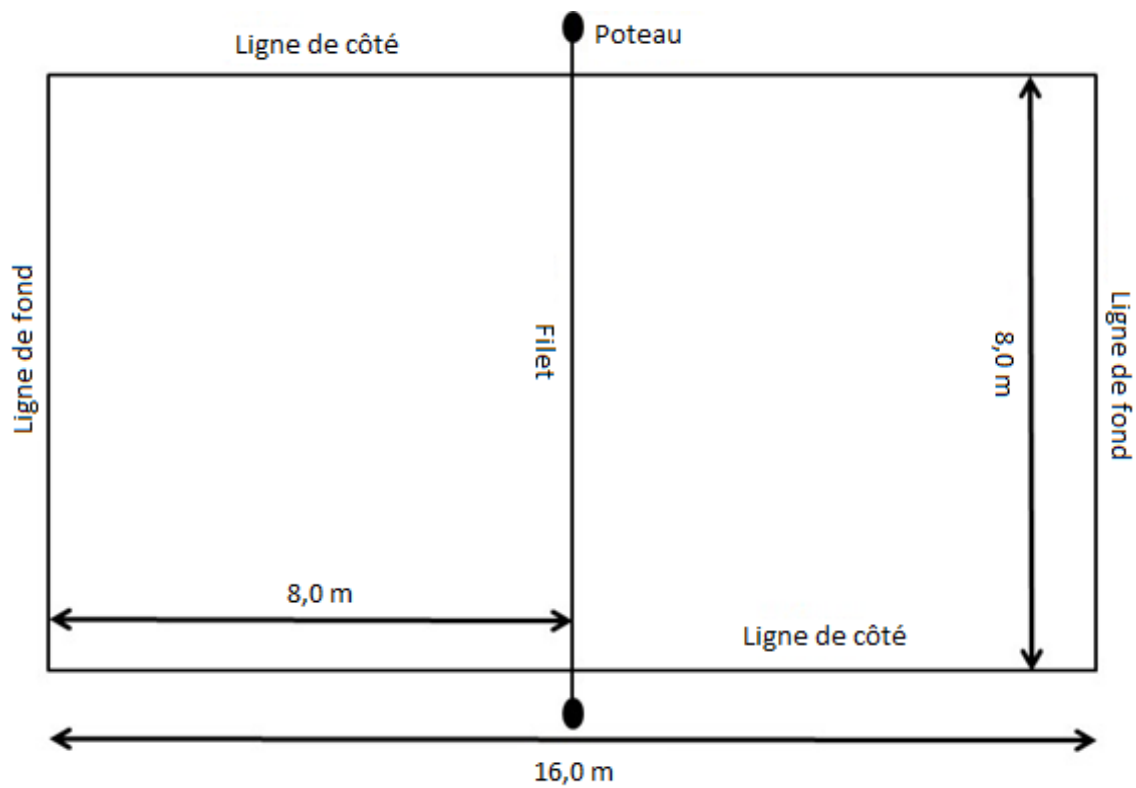
En plus du terrain (de taille normale) décrit en Règle 1, un terrain dédié aux compétitions de beach tennis pour les moins de 12 ans peut avoir les dimensions réduites comme suit :

Le terrain rectangulaire doit faire 14 mètres de long et 7 mètres de large. Le filet doit faire 1,50 mètre de haut sur toute la largeur du terrain.

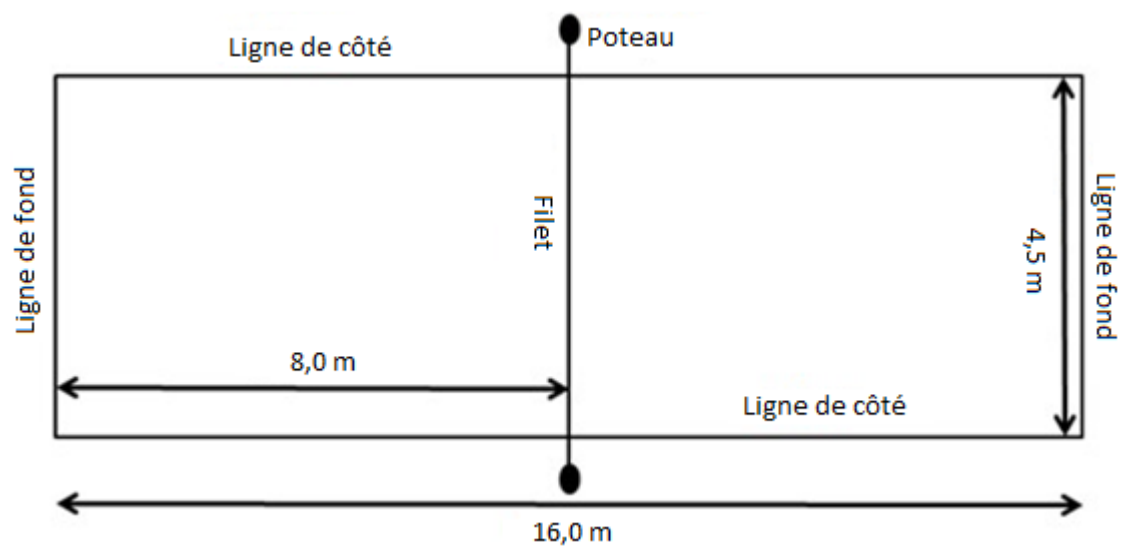
Note : Des balles de stade 2 approuvées par l'ITF doivent être utilisées dans toutes les compétitions de beach tennis juniors.

ANNEXE IX – PLAN DU COURT

Court de doubles (pas à l'échelle)

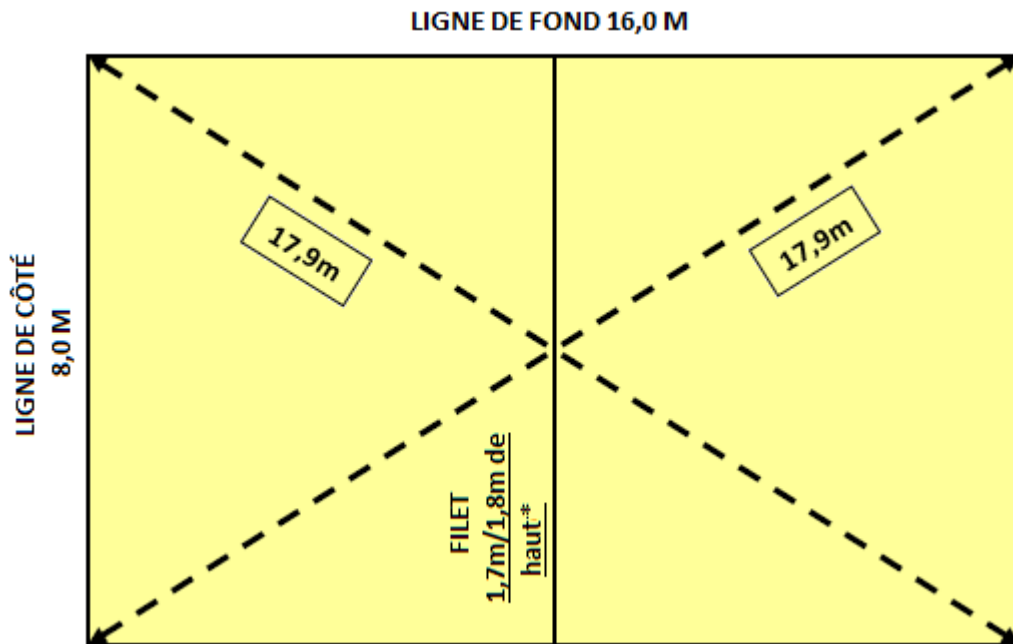


Court de simple (pas à l'échelle)



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

ANNEXE X – SUGGESTIONS POUR LE MARQUAGE DU COURT



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

Introduction

Un terrain de beach tennis, de forme rectangulaire, mesure 16 mètres de long et 8 mètres de large.

Le filet, qui doit être au moins aussi large que le terrain, doit mesurer **1,7** mètres de haut pour tous les événements féminins (Circuit Pro), doubles mixtes (Circuit Pro) et moins de 18 ans (Circuit Junior), et **1,8** mètres de haut pour tous les événements masculins (Circuit Pro).

Le matériel suivant est requis pour construire un terrain de jeu standard :

Rubans de délimitation (avec ancrages dans le sable)

Mètre à ruban

Équerre de réglage

2 poteaux pour le filet

Filet de beach tennis

Le terrain doit être 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.

Procédure

La procédure suivante s'applique aux terrains de doubles :

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.

Note

Comme guide pour les compétitions internationales, la profondeur minimale de sable recommandée est de 40 cm.

ANNEXE XI – PROCÉDURE DE CONTRÔLE ET D'AUDITION DES RÈGLES DU BEACH TENNIS

1. INTRODUCTION

1.1. Le Conseil de direction peut à loisir compléter, amender ou modifier cette procédure.

2. OBJECTIFS

2.1 La Fédération Internationale de tennis est gardienne des Règles du Beach tennis et s'engage à :

- a. Préserver le caractère et l'intégrité du jeu du Beach tennis.
- b. Prendre une part active dans la préservation des qualités traditionnellement requises pour jouer le jeu.
- c. Encourager les améliorations qui préservent le challenge lié à ce jeu.
- d. Assurer que la compétition demeure équitable.

2.2 Pour assurer que les contrôles et les auditions relatifs aux Règles du Beach tennis soient justes, conséquents et expéditifs, la procédure décrite ci-dessous sera appliquée.

3. APPLICATION

3.1. Cette procédure s'appliquera aux révisions portant sur les règles suivantes :

- a. Règle 1 – Le Court
- b. Règle 4 – La Balle
- c. Règle 5 – La Raquette
- d. Annexes I, II et III des Règles du Beach Tennis
- e. Toute autre Règle du Beach Tennis décidée par la Fédération Internationale de Tennis.

4. STRUCTURE

4.1 En vertu de cette procédure, les révisions seront émises par un Conseil de révision.

4.2 Ces révisions seront définitives, sauf droit d'appel devant une Commission d'appel conformément à la présente procédure.

5. DEMANDES

5.1 Le Conseil de révision se prononcera soit :

- a. Suite à une motion du Conseil de direction ; ou
- b. Dès réception d'une demande dans le cadre de la procédure décrite ci-dessous.

6. DÉSIGNATION ET COMPOSITION DES CONSEILS DE RÉVISION

6.1 Les Conseils de révision seront nommés par le Président de la Fédération Internationale de Tennis (« le Président ») ou son représentant désigné et comprendront un nombre de personnes déterminé par le Président ou son représentant désigné.

6.2 Si plusieurs personnes sont nommées au Conseil de révision, celui-ci nommera un de ses membres Président.

6.3 Le Président sera autorisé à réglementer la procédure avant et durant tout contrôle et/ou audition d'un Conseil de révision.

7. PROPOSITIONS DU CONSEIL DE RÉVISION

7.1 Les détails de toute révision proposée par une motion du Conseil de direction peuvent être divulgués à toute personne de bonne foi, joueur, fabricant d'équipement ou association nationale ou membres de telle association ayant un intérêt dans la révision proposée.

7.2 Toute personne ainsi notifiée devra disposer d'un délai raisonnable pour émettre ses réactions, objections ou demandes de renseignements au Président ou à son représentant désigné au sujet de la révision proposée.

8. DEMANDES DE RÉVISION

- 8.1** Une demande de révision peut être déposée par toute partie ayant un intérêt véritable à l'égard du règlement, y compris tout joueur, fabricant d'équipement, association nationale ou membre de telle association.
- 8.2** Toute demande de révision doit être soumise au Président par écrit.
- 8.3** Pour être valable, une demande de révision doit inclure au minimum les renseignements suivants :
- a. Noms et adresses complets du demandeur.
 - b. Date de la demande.
 - c. Une déclaration indiquant clairement l'intérêt du demandeur à l'égard de la question au sujet de laquelle une demande de révision est faite.
 - d. Toutes les preuves écrites que le demandeur entend utiliser lors d'une audition.
 - e. Si, d'après le demandeur, le témoignage d'un expert est nécessaire, il joindra une demande d'audition de l'expert.
 - f. Quand il s'agit d'une demande de révision concernant une raquette ou autre équipement, un prototype, ou copie exacte de l'équipement en question devra accompagner la demande de révision.
 - g. Si, d'après le demandeur, des circonstances extraordinaires ou hors du commun se présentent, réclamant une décision dans un délai donné ou avant une date précise, il devra joindre une déclaration décrivant ces circonstances extraordinaires ou inhabituelles.
- 8.4** Si une demande de révision ne contient pas les renseignements et/ou l'équipement mentionnés dans les clauses 8.3 (a) à (g) ci-dessus, le Président ou son représentant désigné en informera le demandeur, lui donnant un délai raisonnable pour remédier au manque. Si le demandeur ne remédie pas au manque dans les délais spécifiés, la demande sera rejetée.

9. CONVOCATION DU CONSEIL DE RÉVISION

- 9.1** Dès réception d'une demande valable ou sur motion du Conseil de direction le Président ou son représentant désigné peut convoquer un Conseil de révision pour traiter cette demande ou motion.
- 9.2** Le Conseil de révision ne sera pas obligé de procéder à une audition pour juger une demande ou motion, si, d'après le Président, la demande ou la motion peuvent être résolues de façon équitable sans audition.

10. PROCÉDURE DU CONSEIL DE RÉVISION

- 10.1** Le Président d'un Conseil de révision fixera la forme, la procédure et la date appropriées pour tout contrôle et/ou audition.
- 10.2** Le Président notifiera par écrit des questions énoncées à l'alinéa 10.1 ci-dessus tout demandeur ou toute personne ou association ayant exprimé un intérêt pour la révision proposée.
- 10.3** Le Président décidera de toutes les questions touchant à l'évidence et ne sera lié par aucune règle juridique gouvernant la procédure à suivre et la recevabilité des preuves à condition que le contrôle et/ou l'audition se déroule d'une manière qui soit équitable et qui offre aux diverses parties une occasion raisonnable de présenter leur cas.
- 10.4** Dans le cadre de cette procédure, tout contrôle et/ou audition :
- a. Se déroulera à huis clos
 - b. Pourra être ajourné et/ou repoussé par le Conseil de révision.
- 10.5** Le Président pourra à sa discrétion et à loisir, coopter des membres additionnels au Conseil de révision s'ils ont une capacité ou une expérience particulière leur permettant de régler des questions spécifiques qui requièrent telle capacité ou expérience.
- 10.6** Les décisions du Conseil de révision seront prises à la majorité simple. Aucun membre du Conseil de révision ne peut s'abstenir.
- 10.7** Le Président aura toute discrétion pour ordonner au demandeur (ou à tout autre individu ou organisation donnant son avis, objectant ou demandant des renseignements lors d'un contrôle et/ou d'une audition) de payer les frais de la demande et/ou tous autres frais

raisonnables encourus par le Conseil de révision en cas de tests ou dans l'obtention de rapports relatifs à l'équipement faisant l'objet d'une révision, s'il estime qu'il y a lieu.

11. NOTIFICATION

- 11.1** Une fois la décision prise par le Conseil de révision, celui-ci en informera le demandeur, ou toute personne ou association ayant exprimé un intérêt pour le règlement proposé dès que raisonnablement réalisable.
- 11.2** Cette notification écrite comportera le résumé des raisons de la décision prise par le Conseil de révision.
- 11.3** Une fois le demandeur informé ou à toute autre date précisée par le Conseil de révision, la décision du Conseil de révision aura immédiatement force de loi en vertu des Règles du Beach tennis.

12. APPLICATION DES RÈGLES DU BEACH TENNIS ACTUELLES

- 12.1** Les Règles actuelles du tennis, sous réserve du droit du Conseil de révision d'émettre des révisions provisionnelles, continueront à s'appliquer jusqu'à ce que le contrôle et/ou l'audition du Conseil de révision soient achevés et qu'une révision soit produite par le Conseil de révision.
- 12.2** Avant et pendant tout contrôle et/ou audition, le Président du Conseil de révision peut imposer toutes les directives jugées raisonnablement nécessaires pour l'application des Règles du Beach tennis et de ces procédures, y compris les actes de révisions provisionnelles.
- 12.3** Parmi les révisions provisionnelles possibles, il peut y avoir des restrictions sur l'utilisation de tout équipement visé par les Règles du Beach tennis dans l'attente d'une décision du Conseil de révision quant à la conformité de l'équipement aux spécifications des Règles du Beach tennis.

13. NOMINATIONS ET COMPOSITION DES COMMISSIONS D'APPEL

- 13.1** Les Commissions d'appel seront constituées de [membres du Conseil de direction/Commission technique], nommés par le Président ou son représentant.
- 13.2** Aucun des membres du Conseil de révision ayant pris la décision originale ne fera partie de la Commission d'appel.
- 13.3** La Commission d'appel comprendra le nombre de personnes fixé par le Président ou son représentant désigné, mais il n'y aura pas moins de trois personnes.
- 13.4** La Commission d'appel nommera l'un de ses membres à la Présidence.
- 13.5** Le Président sera autorisé à régler la procédure avant et pendant toute audition d'appel.

14. L'APPEL

- 14.1** Un demandeur (ou une personne ou association ayant exprimé son intérêt pour une proposition de révision du règlement et ayant fait part de ses remarques, objections ou demandes) peut faire appel de toute décision du Conseil de révision.
- 14.2** Pour être valable une demande d'appel doit :
 - a. Être adressée par écrit au Président du Conseil de révision sous délai de [45] jours après notification de la décision ;
 - b. Comprendre les détails de la décision litigieuse ; et
 - c. Contenir tous les arguments de l'appel.
- 14.3** Dès réception d'une demande d'appel valable, le Président du Conseil de révision qui a fait la révision initiale, peut exiger de la partie appelante une taxe de recours d'un montant raisonnable. Cette taxe de recours sera remboursée à la partie appelante si l'appel est accepté.

15. CONVOCATION DE LA COMMISSION D'APPEL

- 15.1** Le Président ou son représentant désigné convoquera la Commission d'appel une fois que la partie appelante se sera acquittée de la taxe de recours.

16. PROCÉDURE DE LA COMMISSION D'APPEL

- 16.1** La Commission d'appel et son Président mèneront la procédure et les auditions conformément aux points énoncés ci-dessus aux sections 10, 11 et 12.
- 16.2** Dès que la partie appelante aura été notifiée ou à une autre date fixée par la Commission d'appel, la décision rendue par la Commission d'appel sera finale et sans appel en vertu des Règles du Beach tennis.

17. GÉNÉRALITÉS

- 17.1** Si un Conseil de révision ne comprend qu'un seul membre, ce membre sera responsable de la conduite de l'audition à titre de Président et fixera la procédure à suivre avant et pendant tout contrôle et/ou audition.
- 17.2** Tout contrôle et/ou audition se déroulera en anglais. Pour une audition où le demandeur et/ou tout autre individu ou organisation qui commente, objecte ou demande des renseignements ne parle pas l'anglais, la présence d'un interprète sera obligatoire. Si possible, l'interprète sera indépendant.
- 17.3** Le Conseil de révision ou la Commission d'appel peuvent publier des extraits de leurs propres décisions.
- 17.4** Toutes les notifications relatives à ces procédures doivent être faites par écrit.
- 17.5** Toutes les notifications relatives à ces procédures seront considérées comme ayant été faites à la date où elles ont été communiquées, envoyées ou transmises au demandeur ou à tout autre tiers concerné.
- 17.6** Un Conseil de révision pourra à discrétion rejeter une demande s'il estime raisonnablement que la demande est très similaire à une demande ou motion sur laquelle le Conseil de révision a statué dans les 36 mois qui précèdent la date de la demande.



ITF 
**Beach
Tennis**

**PUBLIÉ PAR ITF LTD INTERNATIONAL
TENNIS FEDERATION BANK LANE,
ROEHAMPTON
LONDON SW15 5XZ, UK
ITFTENNIS.COM**