



Règlements sportifs

PARA TENNIS ADAPTÉ

Règlements applicables 2025-2029

Mise à jour en septembre 2025



1 -Préambule

Ces règlements sont applicables à partir du 1^{er} septembre 2025. Ils s'appuient sur :

- Les règles, les règlements généraux et sportifs de la FFSA
- Les classifications FFSA
- Le règlement tennis de Virtus

Ils s'appliquent aux épreuves de para tennis adapté du secteur compétitif organisé en 4 classes.

Ce règlement est susceptible d'évoluer durant la paralympiade.

2- Définition de la para discipline adaptée

2.1 Règles du jeu

Le tennis est un sport de raquette qui oppose :

- Soit deux joueurs : on parle de simple
- Soit quatre joueurs qui forment deux équipes de deux : on parle de double

Le but du jeu est de frapper la balle de telle sorte que l'adversaire ne puisse la remettre dans les limites du terrain :

- Soit en marquant le point en mettant l'adversaire hors de portée de la balle ;
- Soit en l'obligeant à commettre une faute (si la balle ne retombe pas dans les limites du court, si elle ne passe pas le filet, ou si elle rebondit deux fois sur le sol avant d'être frappée).

Le match se gagne en remportant un maximum de points, de jeu, puis de set(s), conformément aux règles du jeu, variables selon l'âge, la classe, etc.

2.2 Matériel spécifique

Pour pouvoir participer aux compétitions, les joueurs doivent porter une tenue sportive adaptée ainsi que des chaussures de tennis.

2.3 Règlements par classe

CLASSE AB

Le sportif de la classe AB a obtenu une majorité de AB. Ce résultat est donc révélateur de 3 à 4 domaines décompetences largement déficitaires.

Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif, ancré dans le concret et le visible, est à minima capable de faire des choix simples, de situer son corps dans un espace connu, d'être dans un groupe sans forcément y interagir, d'utiliser des outils simples.

<u>Attendus pour participer aux championnats de France</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Au retour de service, se positionner dans la bonne diagonale et renvoyer la balle dans les limites du camp adverse - Savoir reconnaître une bonne balle d'une balle faute - Connaitre la règle des 2 balles au service - Savoir-faire un service simple au-dessus de la tête
<u>Observables techniques</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacements /replacements réduits - Utilisation coup droit/revers sans intention particulière
<u>Aires de jeu</u>	<p>18m sur 8m23 - Filet à 0.914 m</p> 
<u>Les balles</u>	<p>Souple</p> 
<u>Le rebond</u>	1 rebond maximum
<u>La mise en jeu</u>	En diagonale, 2 services libres (engagement après rebond non-autorisé). Changement de diagonale obligatoire.
<u>Les points</u>	<p>Simple</p> <p>1 manche gagnante de 10 points (<i>au choix des organisateurs en fonction du nombre d'inscrits</i>) avec 2 points d'écart</p> <p>Changement de service tous les 2 points</p> <p>Changement de côté tous les 6 points</p>
<u>Coaching</u>	<p>Coaching interdit pendant le jeu.</p> <p>Coaching possible (via coaches accrédités et licenciés) lors du changement de côté.</p>
<u>Arbitrage</u>	<p>1 arbitre de chaise, comptant les points</p> <p>2 assistants joueurs (aide au bon déroulement du jeu)</p>

CLASSE BC

Le sportif de la classe BC a donc obtenu une majorité de BC. Ce résultat est donc révélateur de 2 à 3 domaines de compétence impactés.

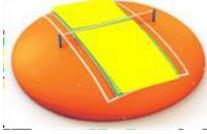
Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif, ancré dans le réel, est capable à minima de s'orienter, d'interagir dans des relations privilégiées, d'élaborer des stratégies simples d'action.

<u>Attendus pour participer aux Championnats de France</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Au retour de service, se positionner dans la bonne diagonale et renvoyer la balle là où l'adversaire n'est pas - Reconnaître la situation de gagner ou perdre le point
<u>Observables techniques</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacements variés (avant/arrière/gauche/droite) - Replacements rapides - Variation de la vitesse de la balle en fonction de l'intention de jeu sur le coup en CD et en revers - Service : régularité sur les deux balles
<u>Aires de jeu</u>	<p>23m77 sur 8m23 - Filet à 0.914 m</p> 
<u>Les balles</u>	<p>Dure</p> 
<u>Le rebond</u>	1 rebond
<u>La mise en jeu</u>	En diagonale, 2 services libres (engagement après rebond non-autorisé). Changement de diagonale obligatoire
<u>Les points</u>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 set de 4 jeux gagnants - A 3/3 : jeu décisif en 7 points avec 2 points d'écart - Pas d'avantage : Choix du côté par le relanceur lors du point décisif - Changement de côté lors des jeux impairs <p>NB : il pourra y avoir des adaptations des formats de jeux (nombre d'inscrits, phases, durée de l'épreuve, nombre de terrains, météo...)</p>
<u>Coaching</u>	Coaching interdit pendant le jeu. Coaching possible (via coaches accrédités) lors du changement de côté
<u>Arbitrage</u>	1 arbitre de chaise assistant les joueurs (aide au bon déroulement du jeu)

CLASSE CD

Le sportif de la classe CD a au moins 2 domaines de compétence faiblement impactés.

Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif est capable à minima de comprendre, de sélectionner et d'utiliser des informations pertinentes. De tenir un rôle dans un groupe. Il peut également élaborer des stratégies de complexité moyenne.

<u>Attendus pour participer aux Championnats de France</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Développer des stratégies et jouer en fonction des points forts et des points faibles de l'adversaire - Se situer dans le match - Gérer les changements de côté au service - Connaitre la règle du point décisif
<u>Observables techniques</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Replacement rapide en fonction de la balle jouée - Déplacements rapides et variés - Variation de la vitesse et des effets sur la balle en fonction de l'intention de jeu en coup droit et revers - Régularité et efficacité au service (efficacité sur la première balle – force/effets) - Prendre l'avantage au retour de service sur la deuxième balle
<u>Aires de jeu</u>	<p>23m77 sur 8m23 - Filet à 0.914 m</p> 
<u>Les balles</u>	<p>Dure</p> 
<u>Le rebond</u>	1 rebond
<u>La mise en jeu</u>	<p>En diagonale, 2 services libres (engagement après rebond non-autorisé). Changement de diagonale obligatoire.</p>
<u>Les points</u>	<p>Phases de poules et premiers tours des tableaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 set gagnant de 6 jeux, jeu décisif à 5/5 en 7 points avec 2 points d'écart - Pas d'avantage : Choix du côté par le relanceur lors du point décisif. - Changement de côté lors des jeux impairs <p>Matchs pour les médailles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 sets gagnants de 6 jeux, jeu décisif à 5/5 en 7 points avec 2 points d'écart - 3ème set : jeu décisif en 7 points avec 2 points d'écart - Pas d'avantage : Choix du côté par le relanceur lors du point décisif. - Changement de côté lors des jeux impairs <p>NB : il pourra y avoir des adaptations des formats de jeux (nombre d'inscrits, phases, durée de l'épreuve, nombre de terrains, météo...)</p>
<u>Coaching</u>	<p>Coaching interdit pendant le jeu. Coaching possible (via coaches accrédités) à chaque changement de côté</p>
<u>Arbitrage</u>	1 arbitre de chaise

CLASSE DE

Le sportif de la classe DE a au moins 2 domaines de compétences faiblement impactés. Au regard des items des différents domaines et du questionnaire complémentaire, nous pouvons faire l'hypothèse que ce sportif est capable de répondre aux attendus de la classe CD. Il peut, en plus, élaborer des stratégies complexes et faire preuve d'abstraction, de capacité de résolution de problème. Il a la capacité de création et d'innovation.

<u>Attendus pour participer aux Championnats de France</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Développer des stratégies complexes et jouer en fonction des points forts et des points faibles de l'adversaire - Faire preuve de créativité dans les coups exploités - Se situer dans le match - Gérer les changements de côté au service - Connaitre la règle du point décisif
<u>Observables techniques</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Replacement rapide en fonction de la balle jouée - Déplacements rapides et variés - Variation de la vitesse et des effets sur la balle en fonction de l'intention de jeu en coup droit et revers - Régularité et efficacité au service (efficacité sur la première balle – force/effets) - Prendre l'avantage au retour de service sur la deuxième balle
<u>Aires de jeu</u>	<p>23m77 sur 8m23 - Filet à 0.914 m</p> 
<u>Les balles</u>	<p>Dure</p> 
<u>Le rebond</u>	<p>1 rebond</p>
<u>La mise en jeu</u>	<p>En diagonale, 2 services libres (engagement après rebond non-autorisé). Changement de diagonale obligatoire.</p>
<u>Les points</u>	<p>Phases de poules et premiers tours des tableaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 set gagnant de 6 jeux, jeu décisif à 5/5 en 7 points avec 2 points d'écart - Pas d'avantage : Choix du côté par le relanceur lors du point décisif. - Changement de côté lors des jeux impairs <p>Matchs pour les médailles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 sets gagnants de 6 jeux, jeu décisif à 5/5 en 7 points avec 2 points d'écart - 3ème set : jeu décisif en 7 points avec 2 points d'écart - Pas d'avantage : Choix du côté par le relanceur lors du point décisif. - Changement de côté lors des jeux impairs <p>NB : il pourra y avoir des adaptations des formats de jeux (nombre d'inscrits, phases, durée de l'épreuve, nombre de terrains, météo...)</p>
<u>Coaching</u>	<p>Coaching interdit pendant le jeu. Coaching possible (via coaches accrédités) à chaque changement de côté.</p>
<u>Arbitrage</u>	<p>1 arbitre de chaise</p>

3 - Compétitions :

3.1 Prérequis d'accès

Pour s'engager dans une compétition FFSA, les sportifs devront présenter leur licence compétitive à jour pour la saison sportive.

Les encadrants qui souhaitent coacher lors des moments autorisés par le règlement ou être en mesure de poser une réclamation devront également présenter leur licence. Chaque délégation devra présenter au moins un accompagnateur licencié.

Pour pouvoir intégrer le secteur compétitif et notamment les championnats de France, les joueurs doivent être à même de percevoir les enjeux d'une compétition et de pouvoir donner du sens aux actions qu'ils produisent.

3.2 Epreuves (organisation et déroulé, catégories spécifiques)

Les compétitions (nationales, régionales, de zones ou départementales) s'organisent selon les 4 classes : AB, BC, CD et DE.

Les joueurs s'affrontent en fonction de leur sexe et de leur âge selon les catégories suivantes :

- U21 : - de 21 ans
- Seniors : 22 à 35 ans
- Vétérans : + 35 ans

A titre indicatif :

Catégories	Année sportive 2025/2026	Année sportive 2026/2027	Année sportive 2027/2028	Année sportive 2028/2029
U21	Né en 2005 et après	Né en 2006 et après	Né en 2007 et après	Né en 2008 et après
Seniors (adultes)	Né entre 2004 et 1990	Né entre 2005 et 1991	Né entre 2006 et 1992	Né entre 2007 et 1993
Vétérans	Né en 1989 et avant	Né en 1990 et avant	Né en 1991 et avant	Né en 1992 et avant

En fonction du nombre d'inscrits et en vue de garantir une logique de confrontation lors des compétitions, les organisateurs pourront procéder à des regroupements de catégories, mais le regroupement de différentes classes est interdit. Le minimum requis par catégories étant de 3 joueurs.

Le championnat de France se joue :

- En simple pour les classes AB, BC, CD et DE
- En fonction du nombre de participants, des épreuves de double pourront être organisées. Ces épreuves se déroulent dans les mêmes conditions que les épreuves de simple, et les équipes sont composées de 2 joueurs issus de la même classe.

Les titres suivants sont décernés :

- Champion de France classe AB, messieurs et dames, dans les catégories jeunes, seniors et vétérans (6 titres maximum)
- Champion de France classe BC, messieurs et dames, dans les catégories jeunes, seniors et vétérans (6 titres maximum)
- Champion de France classe CD, messieurs et dames, dans les catégories jeunes, seniors et vétérans (6 titres maximum)
- Champion de France classe DE, messieurs et dames, dans les catégories jeunes, seniors et vétérans (6 titres maximum)

La présence de trois sportifs de la même catégorie d'âge et de la même classe est nécessaire pour qu'un titre de champion de France soit décerné.

Dans le cas d'un regroupement de catégories, le titre sera remis pour la catégorie regroupée.

3.3 Parcours de qualification

Les sportifs devront obligatoirement avoir participé à une épreuve qualificative régionale ou interrégionale qui aura fait l'objet au préalable d'une validation par la CSN (conditions d'organisation de l'épreuve). Il n'y aura pas de dérogation possible (excepté pour raison médicale sur présentation d'un certificat).

La CSN pourra ajuster le nombre de qualifiés par classe en fonction du nombre de sportifs inscrits dans chaque classe et des résultats lors des phases qualificatives.

4 - Rôles des acteurs :

4.1 Officiels

Juge-arbitre :

Il est responsable du déroulement de l'épreuve et de la sincérité des résultats. Il établit les tableaux et la programmation en lien avec le COL dans le respect des règlements de la FFSA (règlement général, spécifique et cahier des charges) ;

Il édite et diffuse les résultats.

Arbitre de chaise :

Il est là pour aider au déroulé du jeu :

- Compte les points
- Dit le score
- Matérialise le score
- Explique aux joueurs
- Place les joueurs

Assistant joueur :

Pour la classe AB, des assistants joueurs (1 de chaque côté) peuvent être mis en place. Ils sont là pour :

- Ramasser les balles
- Aider le sportif à se placer
- Assister l'arbitre et aider le joueur à la compréhension du score.

Superviseur :

Il y a un superviseur par classe.

Il est chargé de lancer les matchs et de recueillir les résultats, de répondre aux questions des sportifs et accompagnateurs et de veiller au bon déroulement des parties.

4.2 Les encadrants de club

Coach/ Educateur :

Il accompagne le joueur et peut lui donner des conseils aux changements de côté.

Le coach et/ou éducateur s'assure également que ses joueurs se présentent à la table d'appel des matchs et soient prêts à jouer.

5- Réclamations :

5.1 Réclamation

Lors d'un championnat de France, toute réclamation sportive pourra être formulée, à l'exception des décisions de jeu prises par le corps arbitral.

La période de réclamation débute dès la fin de la rencontre et dans un délai de 15 minutes après la fin de la rencontre.

La réclamation devra être formulée par écrit par une personne licenciée à la FFSA, à la table de marque auprès du responsable de terrain et/ou de la classe (superviseur).

La réclamation doit être accompagnée d'un dépôt de garantie de 50 € à l'ordre de la FFSA. En cas de prise en compte de la réclamation, le dépôt de garantie sera restitué au demandeur. En cas de rejet, le dépôt de garantie sera conservé par la FFSA. Toutefois, le demandeur pourra faire appel.

La commission de réclamation est composée de l'arbitre concerné par la réclamation, du juge arbitre et d'un membre de la CSN Para tennis adapté.

5.2 Appel

Si le demandeur n'est pas satisfait de la délibération de la commission de réclamation, il peut faire appel. Il présente alors à la commission d'appel toutes les preuves en sa possession afin d'appuyer sa demande.

L'appel devra être formulé obligatoirement par écrit, accompagné d'un dépôt de garantie de 50 € à l'ordre de la FFSA.

En cas de prise en compte de l'appel, le dépôt de garantie sera restitué au demandeur. En cas de rejet, le dépôt de garantie sera conservé par la FFSA.

La commission d'appel est composée du juge arbitre, du conseiller technique national de la CSN Para tennis adapté et d'un représentant de la FFSA présent sur le championnat.