

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

L'ARBITRAGE

Chaussée de Marche 935
(2^{ème} étage)

5100 WIERDE

Téléphone 81/55.41.70 – Téléfax 081/55.41.79

E-mail info@aftnet.be – Internet www.aftnet.be

Document "L'Arbitrage" rédigé en 1991 par :

Luc COLLARD

Raymond DOMBRECHT

**Dernière mise à jour effectuée en mars 2012
par Messieurs Jean CASTAGNE et Michel COLSON,
membres de la commission arbitrage.**

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

CHAPITRE I

LES REGLES DU JEU

NOTE PREALABLE

Le document repris ci-après est une traduction faite pour la commodité de chacun.
En cas de contestation, le texte anglais publié par
l'International Tennis Federation (I.T.F.) fait foi.

Un exemplaire de la plus récente édition des "Rules of Tennis" est conservé au
siège de l'A.F.T. à **WIERDE**, où il peut être consulté.

LES REGLES DU JEU

Avant-propos

Règle 1 :	Le court
Règle 2 :	Les dépendances permanentes
Règle 3 :	La balle
Règle 4 :	La raquette
Règle 5 :	Le score du jeu
Règle 6 :	Le score du set
Règle 7 :	Le score du match
Règle 8 :	Le serveur et le relanceur
Règle 9 :	Le choix du côté et du service
Règle 10 :	Le changement de côté
Règle 11 :	La balle en jeu
Règle 12 :	Une balle tombe sur la ligne
Règle 13 :	Une balle touche une dépendance permanente
Règle 14 :	L'ordre des services
Règle 15 :	L'ordre de réception en double
Règle 16 :	Le service
Règle 17 :	L'exécution du service
Règle 18 :	La faute de pied
Règle 19 :	La faute de service
Règle 20 :	Le second service
Règle 21 :	Quand servir et quand recevoir ?
Règle 22 :	Le let au service
Règle 23 :	Le let
Règle 24 :	Un joueur perd le point
Règle 25 :	Un bon retour
Règle 26 :	Un joueur gêné
Règle 27 :	La correction des erreurs
Règle 28 :	Le rôle des officiels sur le court
Règle 29 :	Le jeu continu et les périodes de repos
Règle 30 :	Le coaching

Les règles du tennis en fauteuil roulant

Modifications aux règles du jeu

Appendice I :	La balle Instructions pour procéder aux tests spécifiés dans les règles agréées de court Classification des surfaces
Appendice II :	La raquette
Appendice III :	La publicité
Appendice IV :	Les systèmes de score à option
Appendice V :	Le rôle des officiels sur le court Procédures de révision et d'appel des règles du jeu Plan du court Suggestions pour tracer un court

Avant-propos

L'International Tennis Federation (I.T.F.) – la Fédération Internationale de Tennis – est l'organisme directeur du jeu de tennis et ses obligations et responsabilités incluent de fixer les règles de tennis.

Pour l'aider à remplir cette responsabilité, l'I.T.F. a nommé un comité des règles de tennis, qui surveille continuellement le jeu et ses règles et fait des recommandations pour modifier l'un ou l'autre point, sur une base permanente ou pour une période limitée d'essai, au conseil directeur de l'I.T.F., qui à son tour fait des recommandations lors de l'assemblée générale de l'I.T.F., qui est l'ultime autorité pour apporter un changement quelconque aux règles du tennis.

Comme les années précédentes, le nombre de modifications importantes est limité, mais le contenu et la présentation des règles ont été revus en une langue plus moderne et plus facile pour en suivre l'ordre.

Ceci a eu pour résultat de réduire le nombre des règles du jeu et, pour référence, cette nouvelle édition précise entre parenthèses les numéros des anciennes règles.

Note :

Sauf là où il en est fait mention autrement, dans ces règles du jeu, toute référence aux hommes vaut pour les dames.

Règle 1 : LE COURT (1 - 34)

Le court est un rectangle de 23,77 m de long et, pour les matches de simple, de 8,23 m de large. Pour les matches de double, le court a une largeur de 10,97 m.

Le court est divisé en son milieu par un filet suspendu à une corde ou à un câble métallique dont les extrémités sont fixées à (ou passent par) la partie supérieure de deux poteaux à une hauteur de 1,07 m. Le filet est complètement tendu de manière à remplir tout l'espace entre les deux poteaux ; il a des mailles suffisamment étroites pour empêcher la balle de le traverser. Le filet a une hauteur de 0,914 m au centre où il est retenu par une sangle. Une bande recouvre la corde ou le câble ainsi que la partie supérieure du filet. La sangle et la bande sont entièrement blanches.

- Le diamètre maximum de la corde ou du câble métallique est de 0,8 cm.
- La largeur maximum de la sangle est de 5 cm.
- La bande est large d'au moins 5 cm et au plus de 6,35 cm de part et d'autre du filet.

Pour les matches de double, les centres des poteaux du filet sont situés à 0,914 m à l'extérieur du court de double, de chaque côté du court.

Pour les matches de simple, si un filet de simple est utilisé, les centres des piquets de simple sont situés à 0,914 m à l'extérieur du court de simple, de chaque côté du court. Si un filet de double est utilisé, le filet est soutenu, à une hauteur de 1,07 m, par deux piquets de simple ; les centres de la base de ceux-ci sont situés à 0,914 m, à l'extérieur du court de simple, de chaque côté du court.

- Les poteaux du filet n'ont pas plus de 15 cm de côté ou de diamètre.
- Les piquets de simple n'ont pas plus de 7,5 cm de côté ou de diamètre.
- Les poteaux et les piquets de simple ne dépassent pas le haut de la corde ou du câble de plus de 2,5 cm.

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

Deux lignes sont tracées entre les lignes de côté, à 6,4 m de chaque côté du filet, parallèlement à ce dernier. Ces lignes sont appelées lignes de service. De chaque côté du filet, l'espace compris entre la ligne de service et le filet est divisé en deux parties égales, appelées carrés de service, par une ligne médiane de service.

Chaque ligne de fond est coupée en son milieu par une marque centrale de 10 cm de long tracée à l'intérieur du court et parallèlement aux lignes de côté.

- La ligne médiane de service et la marque centrale ont 5 cm de large.
- Les autres lignes du court ne peuvent pas avoir moins de 2,5 cm ni plus de 5 cm de large, sauf les lignes de fond qui peuvent mesurer jusqu'à 10 cm de large.

Toutes les mesures sont prises depuis l'extérieur des lignes et toutes les lignes du court ont la même couleur contrastant avec la couleur de la surface.

Aucune publicité n'est admise sur le court, sur le filet, sur la sangle, sur la bande, sur les poteaux et les piquets, à l'exception de ce qui est prévu dans l'appendice III.

Règle 2 : LES DÉPENDANCES PERMANENTES (9)

Les dépendances permanentes du court comprennent les clôtures de fond et de côté, les spectateurs, les places et les sièges pour spectateurs, tous les autres objets fixes situés autour et au-dessus du court, l'arbitre, les juges de ligne et les ramasseurs de balles quand ils sont à leurs places respectives.

Dans les matches de simple joués avec des filets de double et des piquets de simple, les poteaux du filet et la portion du filet extérieure aux piquets de simple sont des dépendances permanentes et ne sont pas considérés comme des piquets de simple ou des parties du filet.

Règle 3 : LA BALLE (3 - 13 - 27 - 32)

Les balles approuvées pour jouer conformément aux règles du tennis doivent obéir aux caractéristiques reprises dans l'appendice I.

L'I.T.F. décide si une balle ou un prototype répond aux caractéristiques reprises dans l'appendice I ou si toute autre balle est approuvée ou non pour le jeu. Une telle décision peut être prise de sa propre initiative ou sur demande de n'importe quel groupe qui y a un intérêt réel, que ce soit un joueur, un fabricant d'équipements, une association nationale ou des membres. De telles décisions et demandes doivent être faites en conformité avec les procédures de révision et d'appel de l'I.T.F. (cf. appendice VI).

Les organisateurs d'épreuves doivent annoncer avant la compétition :

- a) Le nombre de balles en jeu (trois, quatre ou six) ;
- b) La séquence des changements de balles, s'il y en a.

Les changements des balles, s'il y en a, doivent être faits :

- Soit après un nombre convenu de jeux impairs ; dans ce cas, le premier changement des balles dans le match s'effectue deux jeux plus tôt que pour le reste du match, pour tenir compte de l'échauffement. Un jeu de tie-break compte pour un jeu dans le changement des balles. Un changement de balles ne peut pas être effectué au début d'un jeu de tie-break **ou d'un MTB**. Dans ce cas, le changement des balles est retardé jusqu'au début du deuxième jeu du set suivant. (Pas concerné après un MTB)
- Soit au commencement d'un set.

Si une balle crève ou se déchire durant le jeu, le point est rejoué.

Cas 1 :

Si une balle est molle à la fin d'un point, le point est-il rejoué ?

Décision

Si la balle est molle, mais pas crevée, le point n'est pas rejoué.

Note :

Toute balle destinée à être utilisée dans un tournoi où les règles du jeu sont appliquées, doit figurer sur la liste officielle des balles homologuées, établie par l'I.T.F.

Règle 4 : LA RAQUETTE (4)

Les raquettes approuvées pour jouer conformément aux règles du tennis doivent obéir aux caractéristiques reprises dans l'appendice II.

L'I.T.F. décide si une raquette ou un prototype répond aux caractéristiques reprises dans l'appendice II ou si toute autre raquette est approuvée ou non pour le jeu. Une telle décision peut être prise de sa propre initiative ou sur demande de n'importe quel groupe qui y a un intérêt réel, que ce soit un joueur, un fabricant d'équipements, une association nationale ou des membres. De telles décisions et demandes doivent être faites en conformité avec les procédures de révision et d'appel de l'I.T.F. (cf. appendice VI).

Cas 1 :

Peut-il y avoir plus d'un motif de cordes sur la surface de frappe d'une raquette ?

Décision

Non. La règle mentionne clairement un motif – et non des motifs – de cordes croisées (cf appendice II).

Cas 2 :

La surface cordée d'une raquette est-elle considérée comme généralement uniforme et plane si les cordes sont disposées sur plus d'un plan ?

Décision

Non.

Cas 3 :

Un dispositif amortissant les vibrations peut-il être placé sur la surface cordée d'une raquette et, si oui, où doit-il être placé ?

Décision

Oui, mais un tel dispositif ne peut être placé qu'en dehors du motif des cordes croisées.

Cas 4 :

En cours de jeu, un joueur casse accidentellement le cordage de sa raquette. Peut-il continuer à jouer un autre point avec cette raquette ?

Décision

Oui, sauf si c'est spécifiquement interdit par les organisateurs de l'épreuve.

Cas 5 :

Un joueur est-il autorisé à utiliser plus d'une raquette à n'importe quel moment pendant le jeu ?

Décision

Non

Cas 6 :

Une batterie qui affecte les caractéristiques de jeu peut-elle être incorporée à une raquette ?

Décision

Non. Une batterie est interdite car il s'agit d'une source d'énergie, comme le sont les cellules solaires et autres instruments semblables.

Règle 5 : LE SCORE DU JEU (26 - 27)

A. Jeu normal

Un jeu normal est annoncé comme suit avec les points du serveur en premier :

Pas de point : "zéro"

Premier point : "15"

Deuxième point : "30"

Troisième point : "40"

Quatrième point : "jeu"

Mais si les deux joueurs/équipes ont gagné trois points, le score est "égalité". Après "égalité", le score est "avantage" pour le joueur/l'équipe qui gagne le point suivant. Si le même joueur/la même équipe gagne aussi le point suivant, alors ce joueur/cette équipe gagne le "jeu". Si le joueur/l'équipe adverse gagne le point suivant, le score est à nouveau "égalité". Un joueur/une équipe doit gagner deux points consécutifs immédiatement après "égalité" pour gagner le "jeu".

B. Jeu de tie-break

Pendant un jeu de tie-break ou d'un MTB, les points sont comptés "zéro", "1", "2", "3", ... Le premier joueur/la première équipe qui gagne sept points, les dix points en MTB, remporte le "jeu", le "set", le match à condition qu'il/elle ait au moins deux points d'avance sur son (ses) adversaire(s). Si nécessaire, le jeu de tie-break ou de MTB continue jusqu'à ce que cette marge de deux points soit atteinte.

Le joueur dont c'est le tour de servir sert le premier point du jeu de tie-break ou de MTB. Les deux points suivants sont servis par l'adversaire (en double par le joueur de l'équipe adverse qui doit servir. Dans le cas d'un MTB, l'ordre de servir et de recevoir au sein de l'équipe peut être changé, comme au début de chaque set). Après ceci, chaque joueur/équipe sert alternativement deux points consécutifs jusqu'à la fin de ce jeu de tie-break ou MTB (en double, lors d'un Tie-break, la rotation de service à l'intérieur de chaque équipe continue dans le même ordre que pendant le set).

Le joueur/l'équipe dont c'était le tour de servir le premier/la première dans le jeu de tie-break est relanceur/relanceuse dans le premier jeu du set suivant.

D'autres procédures alternatives de compter peuvent être trouvées dans l'appendice IV.

Règle 6 : LE SCORE DU SET (27)

Il y a différentes procédures pour compter dans un set. Les principales procédures sont le "set avec avantage"... le "set avec tie-break" ou le MTB. Chaque procédure peut être utilisée, à condition que celle choisie ait été annoncée avant la compétition. Si la procédure du "set avec tie-break" est utilisée, il faut aussi annoncer si le dernier set est joué avec tie-break ou MTB ou avec avantage.

A. Set avec avantage

Le premier joueur/la première équipe qui remporte six jeux gagne le set, à condition qu'il/elle ait au moins deux jeux d'avance sur son (ses) adversaire(s). Si c'est nécessaire, le set se prolonge jusqu'à ce que cette marge de deux jeux soit atteinte.

B. Set avec tie-break

Le premier joueur/la première équipe qui remporte six jeux gagne le set, à condition qu'il/elle ait au moins deux jeux d'avance sur son (ses) adversaire(s). Si le score atteint six jeux partout, un jeu de tie-break est joué.

D'autres procédures alternatives de compter peuvent être trouvées dans l'appendice IV.

C. Match Tie – Break

Si le score est de 1 set partout, un MTB (10pts) est joué (double uniquement)

Règle 7 : LE SCORE DU MATCH (28)

Un match peut se jouer au meilleur des trois sets (le joueur/l'équipe doit gagner deux sets pour remporter le match) ou au meilleur des cinq sets (le joueur/l'équipe doit gagner trois sets pour remporter le match). D'autres procédures alternatives de compter peuvent être trouvées dans l'appendice IV.

Règle 8 : LE SERVEUR ET LE RELANCEUR (5)

Les joueurs/les équipes se tiennent de part et d'autre du filet. Le serveur est le joueur qui, le premier, frappe la balle pour le premier point. Le relanceur est le joueur qui est prêt à relancer la balle frappée par le serveur.

Cas 1 :

Le relanceur est-il autorisé à se placer à l'extérieur des lignes du court ?

Décision

Oui. Le relanceur peut occuper n'importe quelle position à l'intérieur ou à l'extérieur des lignes du court, de son côté du filet.

Règle 9 : LE CHOIX DU COTE ET DU SERVICE (6)

Le choix du côté et le droit d'être serveur ou relanceur dans le premier jeu sont tirés au sort avant le commencement de l'échauffement. Le joueur/l'équipe favorisé(e) par le sort peut choisir :

- a) D'être serveur ou relanceur dans le premier jeu du match ; dans ce cas, l'adversaire (les adversaires) choisit (choisissent) le côté du court pour le premier jeu du match ; ou
- b) Le côté du court pour le premier jeu du match ; dans ce cas, l'adversaire (les adversaires) choisit (choisissent) de servir ou de relancer dans le premier jeu du match ; ou
- c) D'exiger de l'adversaire (des adversaires) de faire un des choix ci-dessus.

Cas 1 :

Les deux joueurs (les deux équipes) ont-ils (elles) le droit de modifier leur choix si l'échauffement a été interrompu et que les joueurs ont quitté le court ?

Décision

Oui. Le gagnant du tirage au sort demeure ; mais de nouveaux choix peuvent être faits par les deux joueurs/équipes.

Règle 10 : LE CHANGEMENT DE COTE (16 - 27)

Les joueurs changent de côté à la fin du premier, du troisième et de tous les jeux impairs de chaque set. Les joueurs changent également de côté à la fin de chaque set, à moins que le nombre total de jeux dans ce set soit pair, auquel cas le changement ne s'effectue pas avant la fin du premier jeu du set suivant.

Pendant un jeu de tie-break ou d'un MTB, les joueurs changent de côté tous les six points.

Règle 11 : LA BALLE EN JEU (17)

Sauf si une faute ou un let est annoncé, la balle est en jeu dès le moment où elle a été frappée par le serveur et reste en jeu jusqu'à ce que le point soit acquis.

Règle 12 : UNE BALLE TOMBE SUR LA LIGNE (22)

Une balle touchant une ligne est considérée comme tombée à l'intérieur du court dont cette ligne est une limite.

Règle 13 : UNE BALLE TOUCHE UNE DEPENDANCE PERMANENTE (23)

Si, après avoir touché le sol dans les limites de la surface de jeu, une balle en jeu touche une des dépendances permanentes du court, le joueur qui l'a frappée gagne le point. Au contraire, si c'est avant que la balle touche le sol, le joueur qui a frappé la balle perd le point.

Règle 14 : L'ORDRE DES SERVICES (15 - 35)

A la fin de chaque jeu normal, le relanceur devient le serveur et le serveur devient le relanceur pour le jeu suivant.

En double, l'équipe désignée pour le service dans le premier jeu de chaque set décide quel joueur sert dans ce jeu. De même, avant le début du deuxième jeu, leurs adversaires décident quel joueur sert dans ce jeu. Le partenaire du joueur qui a servi dans le premier jeu sert dans le troisième

jeu et le partenaire du joueur qui a servi dans le deuxième jeu sert dans le quatrième jeu. Cette rotation continue jusqu'à la fin du set.

Règle 15 : L'ORDRE DE RECEPTION EN DOUBLE (35 - 36 - 40)

L'équipe désignée pour recevoir dans le premier jeu d'un set décide quel joueur reçoit le premier point dans le jeu. De même, avant le début du deuxième jeu, leurs adversaires décident quel joueur reçoit le premier point de ce jeu. Le joueur qui était le partenaire du relanceur pour le premier point du jeu reçoit le second point et cette rotation continue jusqu'à la fin du jeu et du set.

Après que le relanceur a renvoyé la balle, chaque joueur de l'équipe peut frapper la balle.

Cas 1 :

Un joueur d'une équipe de double est-il autorisé à jouer seul contre les adversaires ?

Décision

Non.

Règle 16 : LE SERVICE (7)

Immédiatement avant de commencer à servir, le serveur est à l'arrêt avec les deux pieds derrière la ligne de fond (c'est-à-dire en dehors de la surface de jeu), et entre les prolongements imaginaires de la marque centrale et de la ligne de côté.

Le serveur lance alors, avec la main, la balle en l'air dans n'importe quelle direction et il la frappe de sa raquette avant que la balle ait touché le sol. Le service est considéré comme achevé au moment où la raquette du joueur frappe ou manque la balle. Un joueur ne pouvant employer qu'un seul bras est autorisé à utiliser la raquette pour le lancer de la balle.

Règle 17 : L'EXECUTION DU SERVICE (9 - 27)

En exécutant le service dans un jeu normal, le serveur se tient alternativement derrière les moitiés du court, en commençant dans chaque jeu depuis la moitié droite du court.

Dans le jeu de tie-break ou d'un MTB, le service est exécuté alternativement derrière les moitiés du court, avec le premier **service** depuis la moitié droite du court.

Le service doit passer au-dessus du filet et toucher le sol à l'intérieur du carré de service opposé en diagonale, avant que le relanceur la renvoie.

Règle 18 : LA FAUTE DE PIED (7 - 8)

Pendant toute l'exécution du service, le serveur ne peut pas :

- Changer de place en marchant ou en courant, sauf que de légers mouvements des pieds sont permis ; ou
- Toucher avec l'un ou l'autre pied la ligne de fond du court ; ou
- Toucher avec l'un ou l'autre pied la partie extérieure du prolongement imaginaire de la ligne de fond ; ou
- Toucher avec l'un ou l'autre pied le prolongement imaginaire de la marque centrale.

Si le serveur enfreint cette règle, c'est une "faute de pied".

Cas 1 :

Dans un match de simple, le serveur est-il autorisé à servir en se tenant derrière la portion de la ligne de fond située entre la ligne de côté de simple et la ligne de côté de double ?

Décision

Non.

Cas 2 :

Le serveur est-il autorisé à avoir un ou deux pieds au-dessus du sol ?

Décision

Oui.

Règle 19 : LA FAUTE DE SERVICE (10 - 39)

Le service est faute si :

- Le serveur enfreint les règles 16, 17 ou 18 ; ou
- Le serveur manque la balle en essayant de la frapper ; ou
- La balle servie touche une dépendance permanente, un piquet de simple ou un poteau de double avant de toucher le sol ; ou
- La balle servie touche le serveur (ou le partenaire du serveur), ou quoi que le serveur ou le partenaire du serveur porte ou utilise.

Cas 1 :

Après avoir lancé la balle pour servir, le serveur décide de ne pas la frapper et la rattrape. Est-ce une faute ?

Décision

Non. Un joueur qui, après avoir jeté la balle pour servir, décide de ne pas la frapper est autorisé à rattraper la balle de la main ou de la raquette, ou à laisser rebondir la balle.

Cas 2 :

Pendant un simple joué sur un court avec des poteaux de double et des piquets de simple, la balle servie touche un piquet de simple et tombe ensuite dans les limites du carré de service. Est-ce une faute ?

Décision

Oui.

Règle 20 : LE SECOND SERVICE (11)

Si le premier service est faute, le serveur sert à nouveau sans délai, depuis la même moitié du court d'où la faute a été commise, sauf si ce premier service a été exécuté depuis la mauvaise moitié.

Règle 21 : QUAND SERVIR ET QUAND RECEVOIR ? (12 - 30)

Le serveur ne doit exécuter le service que si le relanceur est prêt. Cependant, le relanceur doit jouer selon le rythme raisonnable du serveur et doit être prêt à relancer quand le serveur est prêt à servir.

Un relanceur qui tente de relancer le service est considéré comme étant prêt. S'il est démontré que le relanceur n'était pas prêt, le service ne peut être annoncé comme faute.

Règle 22 : LE LET AU SERVICE (14)

Le service est à remettre (let) si :

- a) La balle servie touche le filet, la sangle ou la bande et est bonne, ou, après avoir touché le filet, la sangle ou la bande, la balle servie touche le relanceur ou le partenaire du relanceur, ou tout objet qu'il porte ou utilise, avant de toucher le sol ; ou
- b) Le service est exécuté alors que le relanceur n'est pas prêt.

Dans le cas d'un service let, ce service concerné n'est pas comptabilisé et le serveur sert à nouveau ; cependant, un tel service let n'annule pas une faute antérieure.

Règle 23 : LE LET (13 - 25)

Dans tous les cas où un let a été annoncé, sauf quand c'est un second service qui est let, le point entier est rejoué.

Cas 1 :

Alors qu'une balle est en jeu, une autre balle roule sur ou vers le court. Un let est annoncé. Le serveur avait préalablement servi une faute. Le let donne-t-il droit à un premier ou à un second service ?

Décision

Premier service. Le point entier doit être rejoué.

Règle 24 : UN JOUEUR PERD LE POINT (18 - 19 - 20 - 40)

Le point est perdu si :

- a) Le joueur fait deux fautes de service consécutives ; ou
- b) Le joueur ne relance pas la balle en jeu avant qu'elle ait touché le sol deux fois consécutives ; ou
- c) Le joueur relance la balle en jeu de sorte qu'elle touche le sol, ou un objet, en dehors des lignes limitant le court de son adversaire ; ou
- d) Le joueur relance la balle en jeu de sorte qu'elle touche, avant de rebondir, une dépendance permanente ; ou
- e) Le joueur porte ou rattrape délibérément la balle en jeu sur sa raquette ou la touche volontairement plus d'une fois de la raquette ; ou
- f) Le joueur, ou la raquette (qu'il la tienne en main ou non), ou quoi que le joueur tienne ou porte, touche le filet, les poteaux et les piquets de simple, le câble, la sangle ou la bande, ou la surface de jeu de l'adversaire, aussi longtemps que la balle est en jeu ; ou
- g) Le joueur frappe la balle avant qu'elle ait franchi le plan du filet ; ou
- h) La balle en jeu touche le joueur ou quoi que le joueur tienne ou porte, excepté la raquette ; ou
- i) La balle en jeu touche la raquette que le joueur n'a plus en main ; ou
- j) Le joueur change volontairement et matériellement la forme de sa raquette quand la balle est en jeu ; ou
- k) En double, les deux joueurs touchent la balle en la relançant.

Cas 1 :

Lors d'un premier service, la raquette échappe de la main du serveur et touche le filet avant que

la balle ait rebondi. Le service est-il faute ou le serveur perd-il le point ?

Décision

Le serveur perd le point du fait que sa raquette touche le filet alors que la balle est en jeu.

Cas 2 :

Lors d'un premier service, la raquette échappe de la main du serveur et touche le filet après que la balle ait rebondi hors des limites du carré de service. Ce service est-il faute ou le serveur perd-il le point ?

Décision

Le service est faute parce que la raquette a touché le filet alors que la balle n'était plus en jeu.

Cas 3 :

Dans un match de double, le partenaire du relanceur touche le filet avant que la balle de service ne touche le sol hors des limites du carré de service. Quelle est la décision correcte ?

Décision

L'équipe du relanceur perd le point parce que le partenaire du relanceur a touché le filet alors que la balle était en jeu.

Cas 4 :

Un joueur perd-il le point s'il traverse une ligne imaginaire dans le prolongement du filet, avant ou après avoir frappé la balle ?

Décision

Le joueur ne perd le point dans aucun des deux cas, du moment qu'il ne touche pas la surface de jeu de l'adversaire.

Cas 5 :

Un joueur est-il autorisé à sauter par-dessus le filet dans la surface de jeu de l'adversaire alors que la balle est en jeu ?

Décision

Non. Le joueur perd le point.

Cas 6 :

Un joueur jette sa raquette vers une balle en jeu. La raquette et la balle atterrissent sur le court dans la surface de jeu de l'adversaire (des adversaires) et celui-ci (ceux-ci) est (sont) incapable(s) de toucher la balle. Quel est le joueur qui perd le point ?

Décision

Le joueur qui a jeté sa raquette vers la balle perd le point.

Cas 7 :

Une balle qui vient d'être servie touche le relanceur (ou en double, le partenaire du relanceur) avant de rebondir sur le sol. Quel est le joueur qui gagne le point ?

Décision

Le serveur gagne le point, sauf si le service est let.

Cas 8 :

Un joueur se trouvant en dehors de la surface de jeu frappe la balle ou l'attrape avant qu'elle ait rebondi et réclame le point parce que la balle était manifestement en dehors des limites du jeu.

Décision

Le joueur perd le point, sauf si c'était un bon retour, auquel cas le jeu continue.

Règle 25 : UN BON RETOUR (24)

Le retour est bon si :

- a) La balle touche le filet, les poteaux de simple ou les piquets de simple, la corde ou le câble métallique, la sangle ou la bande, pourvu qu'elle passe au-dessus de l'un d'eux et tombe sur le sol à l'intérieur de la surface de jeu, excepté ce qui est stipulé dans les règles 2 et 24 d) ; ou
- b) La balle, servie ou relancée, tombe sur le court dans les limites réglementaires du jeu, mais retourne, par un effet quelconque, de l'autre côté du filet, ou y est repoussée par le vent, et si le joueur dont c'est le tour de jouer la balle, la frappe par-dessus le filet, pourvu que, par ailleurs, le coup soit bon et qu'il ne contrevienne pas à la règle 24 ; ou
- c) La balle est relancée extérieurement au piquet de simple, soit au-dessus, soit au-dessous du niveau supérieur du filet, même si elle touche le piquet de simple, mais à condition qu'elle touche le court dans les limites réglementaires du jeu ; excepté ce qui est stipulé dans les règles 2 et 24 d) ; ou
- d) La balle passe sous le câble du filet, entre le piquet de simple et le poteau de double adjacent, sans toucher ni la corde, ni le filet, ni le poteau de double, et tombe dans les limites réglementaires du jeu ; ou
- e) La raquette tenue par un joueur passe par-dessus le filet après qu'il ait frappé la balle de son propre côté du filet, et la balle tombe dans les limites réglementaires du jeu ; ou
- f) Le joueur réussit à frapper la balle en jeu, qui vient de toucher une autre balle laissée sur sa surface de jeu.

Cas 1 :

Un joueur relance une balle qui ensuite touche un piquet de simple et tombe dans les limites réglementaires du jeu. Est-ce un bon retour ?

Décision

Oui. Cependant, si la balle est un service qui touche le piquet de simple, le service est faute.

Cas 2 :

Une balle en jeu heurte une autre balle qui a été laissée sur la surface de jeu. Quelle est la décision correcte ?

Décision

Le jeu continue. Cependant, s'il n'est pas évident pour l'arbitre que c'est la balle actuellement en jeu qui a été relancée, un let doit être annoncé.

Règle 26 : UN JOUEUR GÊNE (21 - 25 - 36)

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

Cependant, le point est rejoué si un joueur est gêné dans l'exécution du point soit par un acte involontaire de son (ses) adversaire(s), soit par quelque chose ne dépendant pas de son contrôle (n'incluant pas une dépendance permanente du court).

Cas 1 :

Une double touche involontaire est-elle une gêne ?

Décision

Non. (voir aussi la règle 24 e)

Cas 2 :

Un joueur prétend avoir interrompu le jeu du fait qu'il pensait que son (ses) adversaire(s) était (étaient) gêné(s). Y a-t-il gêne ?

Décision

Non. Le joueur perd le point.

Cas 3 :

Une balle en jeu touche un oiseau volant au-dessus du court. Y a-t-il gêne ?

Décision

Oui. Le point est rejoué.

Cas 4 :

Pendant un échange, une balle ou un autre objet qui était resté sur le sol au moment où la balle a été mise en jeu, gêne le joueur. Y a-t-il gêne ?

Décision

Non.

Cas 5 :

En double, où le partenaire du serveur et le partenaire du relanceur sont-ils autorisés à se placer ?

Décision

Le partenaire du serveur et le partenaire du relanceur peuvent se placer où ils le désirent, de leur côté du filet, à l'intérieur ou à l'extérieur des limites réglementaires du jeu. Cependant, si un joueur est la source d'une gêne pour son (ses) adversaire(s), la règle de la gêne est d'application.

Règle 27 : LA CORRECTION DES ERREURS (nouveau)

En principe, quand une erreur concernant le respect des règles du jeu est découverte, tous les points joués antérieurement demeurent. Les erreurs ainsi découvertes sont corrigées comme suit :

a) (9 a - 11 - 27 b iii)

Pendant un jeu normal, un jeu de tie-break ou un MTB, si un joueur sert depuis la mauvaise moitié du court, on corrige dès que l'erreur est découverte et le serveur sert depuis la moitié correcte du court, en concordance avec le score. Un service faute qui a été effectué avant que l'erreur ait été découverte, demeure.

b) (16)

Pendant un jeu normal, un jeu de tie-break ou un MTB, si les joueurs sont du mauvais côté du court, l'erreur est corrigée dès qu'elle est découverte et le serveur servira du côté correct du court, en concordance avec le score.

c) (15 - 37)

Si un serveur sert en dehors de son tour pendant un jeu normal, le joueur qui aurait dû servir servira dès que l'erreur aura été découverte. Cependant, si le jeu est terminé avant que l'erreur ne soit découverte, l'ordre des services restera comme modifié.

Une faute qui a été servie par l'adversaire (les adversaires) avant que l'erreur n'ait été découverte, n'est pas comptée.

En double, si les partenaires d'une équipe servent en dehors de leur tour, une faute qui a été servie avant que l'erreur n'ait été découverte, demeure.

d) (27 cas 3)

Si un joueur sert en dehors de son tour dans un jeu de tie-break ou d'un MTB et que l'erreur est découverte alors qu'un nombre pair de points a été joué, l'erreur est corrigée immédiatement. Si l'erreur est découverte après qu'un nombre impair de points a été joué, l'ordre des services restera comme modifié.

Une faute qui a été servie par l'adversaire (les adversaires) avant que cette erreur n'ait été découverte, n'est pas comptée.

En double, si les partenaires d'une équipe servent en dehors de leur tour, une faute qui a été servie avant que l'erreur ait été découverte, demeure.

e) (38)

Pendant un jeu normal, un jeu de tie-break ou un MTB en double, s'il y a une erreur dans l'ordre de réception, elle est maintenue comme modifiée jusqu'à la fin du jeu dans lequel l'erreur a été constatée. Pour le jeu suivant dans lequel ils sont relanceurs dans ce set, les partenaires reprennent l'ordre original de réception.

f) (27 cas 1)

Si, par erreur, un jeu de tie-break est entamé à 6-6 alors qu'il avait été prévu un set avec avantage, l'erreur est immédiatement corrigée si un seul point a été joué. Si l'erreur est découverte alors que le deuxième point est en jeu, le set continue comme un set avec tie-break.

g) (27 cas 2)

Si, par erreur, un jeu normal est entamé à 6-6, alors qu'il avait été prévu un set avec tie-break, l'erreur est immédiatement corrigée si un seul point a été joué. Si l'erreur est découverte alors que le deuxième point est en jeu, le set est poursuivi comme un set avec avantage jusqu'à ce que le score atteigne éventuellement huit jeux partout (ou un nombre pair plus élevé pour chaque joueur), auquel cas un jeu de tie-break est disputé.

h) (nouveau)

Si, par erreur, un set avec avantage ou un set avec tie-break est entamé alors qu'il avait été prévu que le set décisif serait disputé sous la forme d'un match tie-break, l'erreur est immédiatement corrigée si un seul point a été joué. Si l'erreur est découverte alors que le deuxième point est en jeu, le set continue avec l'un ou l'autre procédé jusqu'à ce qu'un joueur (une équipe) gagne trois jeux (et donc le set) ou jusqu'à ce que le score atteigne deux jeux partout ; alors un match tie-break est disputé. Cependant, si l'erreur est découverte après le début du second point du cinquième jeu, le set continue comme un set avec tie-break (cf. appendice IV).

i) (32)

Si les balles ne sont pas changées conformément à la séquence prévue, l'erreur est corrigée quand le joueur (l'équipe) qui devait servir avec de nouvelles balles doit servir dans un nouveau jeu. Après cela, les balles sont changées de façon que le nombre de jeux entre les changements des balles soit celui initialement prévu. Les balles ne peuvent être changées en cours de jeu.

Règle 28 : LE ROLE DES OFFICIELS SUR LE COURT (29)

Pour les matches où des officiels sont désignés, leurs rôles et leurs responsabilités peuvent être trouvés dans l'appendice V.

Règle 29 : LE JEU CONTINU ET LES PERIODES DE REPOS (29 - 30)

En principe, le jeu doit être continu, depuis le moment où le match commence (quand le premier service du match est exécuté) jusqu'à ce que le match soit achevé.

- a) Entre les points, un maximum de vingt secondes est accordé. Lorsque les joueurs changent de côté à la fin d'un jeu, un maximum de nonante secondes de repos est accordé. Cependant, après le premier jeu de chaque set et pendant le jeu de tie-break

ou d'un MTB, le jeu est continu et les joueurs changent de côté sans repos.

A la fin de chaque set, il y a un repos d'un maximum de cent vingt secondes.

Le temps de repos commence au moment où un point s'achève et se termine au moment où le premier service du point suivant est exécuté.

Les organisateurs de circuits professionnels peuvent demander à l'I.T.F. l'autorisation d'accroître les nonante secondes accordées aux joueurs lors des changements de côté et les cent vingt secondes accordées aux joueurs en fin de set.

- b) Si, pour des raisons indépendantes de la volonté du joueur, un vêtement, une chaussure ou une pièce d'équipement indispensable (à l'exception de la raquette) est cassé, déchiré ou doit être remplacé, le joueur se voit accorder un délai raisonnable pour résoudre le problème.
- c) Aucun délai supplémentaire n'est accordé pour permettre à un joueur de retrouver sa condition physique. Cependant, un joueur souffrant d'un mal qui nécessite un traitement médical peut se voir accorder une interruption de trois minutes pour traitement médical afin de soigner ce mal.

Un nombre limité de délais pour les toilettes et les changements de vêtement et d'équipement peut aussi être accordé, si ceci a été préalablement annoncé dans l'épreuve.

- d) Si cela a été annoncé préalablement, un temps de repos de maximum 10 minutes peut être pris après le troisième set d'un match disputé au meilleur des cinq sets, et après le deuxième set d'un match disputé au meilleur des trois sets.
- e) La durée de l'échauffement est de cinq minutes maximum, sauf s'il en a été décidé autrement par le comité organisateur.

Règle 30 : LE COACHING (31)

Le coaching à un joueur est considéré comme étant communication, conseil ou instruction de toute nature, audible ou visible.

Dans les compétitions par équipes où il y a un capitaine d'équipe assis sur le court, le capitaine ne peut coacher le(s) joueur(s) que pendant le repos de set et quand les joueurs changent de côté en fin de jeu, mais pas quand les joueurs changent de côté après le premier jeu de chaque set et pendant un jeu de tie-break ou MTB.

Dans tous les autres matches, le coaching n'est pas autorisé.

Cas 1 :

Un joueur peut-il être coaché si le coaching lui est donné par des signaux discrets ?

Décision

Non.

Cas 2 :

Un joueur peut-il être coaché quand le jeu est interrompu ?

Décision

Oui.

LES REGLES DU TENNIS EN FAUTEUIL ROULANT

Le jeu de tennis en fauteuil roulant suit les règles de tennis de l'I.T.F., avec les exceptions suivantes.

1. LA REGLE DES DEUX REBONDS

Le joueur en fauteuil roulant a droit à deux rebonds de la balle. Il doit renvoyer la balle avant le troisième rebond. Le second rebond peut se faire à l'intérieur ou à l'extérieur des limites du court.

2. LE FAUTEUIL ROULANT

Le fauteuil roulant est considéré comme faisant partie du corps et toutes les règles valables pour le corps du joueur s'appliquent au fauteuil roulant.

3. LE SERVICE

- a) Le service est effectué de la manière suivante : immédiatement avant de commencer à servir, le serveur est à l'arrêt. Le serveur a alors droit à une poussée au fauteuil avant de frapper la balle.
- b) Au cours du service, le serveur ne peut pas toucher avec une de ses roues toute partie du sol autre que celle située derrière la ligne de fond, entre le prolongement imaginaire de la marque centrale et la ligne de côté.
- c) Si les méthodes conventionnelles pour le service sont physiquement impossibles pour un joueur tétraplégique (quad), alors un joueur ou un tiers peut lui lancer la balle. Toutefois, la même méthode doit toujours être utilisée.

4. LE JOUEUR PERD LE POINT

Un joueur perd le point si :

- a) Il ne renvoie pas la balle avant le troisième rebond ; ou
- b) Sous réserve du point 5 ci-dessous, il utilise une partie quelconque de ses pieds ou de ses extrémités inférieures comme frein ou comme stabilisateur pendant le service, en frappant une balle, en tournant ou en s'arrêtant contre le sol ou contre une roue pendant que la balle est en jeu ; ou
- c) Il cesse de garder une fesse au contact du siège de son fauteuil quand il frappe la balle.

5. FAIRE AVANCER LE FAUTEUIL AVEC LE PIED

- a) Si un joueur n'est pas à même de faire avancer son fauteuil roulant via la roue, alors il peut le faire en utilisant un pied.
- b) En conformité avec le point a) ci-dessus, un joueur peut faire avancer son fauteuil en utilisant un pied, mais aucune partie de son pied ne peut être en contact avec le sol :
 - Pendant le mouvement avant de son coup, y compris quand la raquette frappe la balle ;
 - Depuis le début du mouvement de service jusqu'au moment où la raquette frappe la balle.
- c) Un joueur qui enfreint cette règle perd le point.

6. JOUEUR EN FAUTEUIL ROULANT ET JOUEUR VALIDE

Quand un joueur en fauteuil roulant joue avec ou contre un joueur valide, en simple ou en double, les règles du tennis en fauteuil roulant sont d'application pour le joueur en fauteuil roulant

tandis que les règles du tennis pour joueurs valides sont d'application pour le joueur valide. Dans ce cas, le joueur en fauteuil roulant a droit à deux rebonds, tandis que le joueur valide n'a droit qu'à un seul rebond.

Note :

La définition des extrémités inférieures est la suivante : les membres inférieurs comprenant les fesses, les hanches, les cuisses, les jambes, les chevilles et les pieds.

MODIFICATIONS AUX REGLES DU JEU
--

Le texte officiel des règles de tennis sera toujours le texte en anglais et aucun changement ni interprétation de ces règles ne peut être fait sauf à l'assemblée générale annuelle du conseil, qui peut seule modifier ou interpréter ces règles, pour autant que la demande et la proposition de modification parviennent à la Fédération en conformité avec l'article 17 de la constitution de l'I.T.F. Limited (notification de propositions). Une telle proposition ou une autre de même nature exige une majorité de deux tiers des votes exprimés pour être adoptée.

Toute modification ainsi décidée ne prendra effet qu'à partir du 1^{er} janvier de l'année suivante, à moins que l'assemblée, à une majorité des deux tiers, n'en décide autrement.

Le comité de direction peut toutefois trancher toutes les questions urgentes d'interprétation, sous réserve de ratification à l'assemblée générale qui suit.

Cette règle ne pourra être modifiée à aucun moment, sans le consentement unanime d'une assemblée générale du conseil.

APPENDICE I

LA BALLE

INSTRUCTIONS POUR PROCEDER AUX TESTS

CLASSIFICATION DES SURFACES DES COURTS

A disposition sur demande au secrétariat général.

APPENDICE II

LA RAQUETTE

A disposition sur demande au secrétariat général.

APPENDICE III

LA PUBLICITE

A disposition sur demande au secrétariat général.

APPENDICE IV

SYSTEMES DE SCORE A OPTION (DANS UN JEU, DANS UN SET)

A disposition sur demande au secrétariat général.

APPENDICE V

ROLE DES OFFICIELS SUR LE COURT

PROCEDURES DE REVISION DES REGLES DU JEU

PLAN D'UN COURT

SUGGESTIONS POUR TRACER UN COURT

A disposition sur demande au secrétariat général.

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

CHAPITRE II
LES OFFICIELS

A. LES OFFICIELS

Dans un tournoi, dans une compétition, les officiels comprennent :

- Le directeur du tournoi ;
- Les membres du comité de tournoi ;
- Le superviseur (dans les tournois professionnels I.T.F, A.T.P. et W.T.A.) ;
- Le juge-arbitre ;
- Les adjoints du juge-arbitre ;
- Le responsable interclubs ;
- Le chef des arbitres ;
- Les arbitres de chaise ;
- Les juges de ligne ;
- Le responsable des ramasseurs de balles ;
- Les ramasseurs de balles.

Dans le document "L'arbitrage", seuls sont concernés les officiels du court. Le juge-arbitre, ses adjoints et le responsable interclubs font l'objet d'un autre document.

Les officiels du court sont :

- L'arbitre de chaise ;
- Les juges de ligne ;
- Les ramasseurs de balles.

Les ramasseurs de balles ne sont considérés comme officiels que lorsqu'ils sont sur le court.

B. COMMENTAIRES

La fonction d'arbitre est **difficile**. Elle demande des qualités humaines et physiques bien précises. Pour cette raison, elle est de nature à tenter ceux et celles qui désirent se réaliser à travers une activité très intéressante. La chaise est une école de maîtrise de première valeur, pouvant s'intégrer avec bonheur dans la formation générale du joueur de tennis qui, par surcroît, ne doit rien ignorer des subtilités de l'arbitrage.

Tous ceux et toutes celles dotés d'une bonne vue peuvent arbitrer, à condition de connaître leurs possibilités et de rester dans les limites de celles-ci.

Les différents revêtements (terre battue, béton poreux, asphalte, tapis, gazon synthétique, caoutchouc, ...), les courts en plein air et couverts (plus ou moins bien éclairés) imposent aux arbitres et aux juges de ligne un éventail de difficultés variables.

La connaissance des règles nécessite un effort actif et permanent d'information : les règles évoluent ; de nouvelles règles apparaissent ; certaines épreuves ont des règles particulières.

La technique même de l'arbitrage se modifie.

La maîtrise acquise par les connaissances théoriques et par l'expérience doit s'accompagner d'une ligne de conduite, sur et en dehors du court, de nature à inspirer le respect. L'arbitre a un aspect public dont il doit se méfier ; en aucun cas, il ne doit être une vedette : il convient qu'il reste discret et effacé.

"Au fond de vous-même, vous devez vous demander pourquoi vous arbitrez. Si c'est pour aider les joueurs à s'exprimer en les libérant de cette contrainte pour eux qu'est de juger et de jouer une balle, c'est bien ; si, par contre, vous êtes décidé à jouer les dompteurs, à montrer que vous connaissez le règlement sur le bout des doigts, à refuser tout dialogue en décrétant que vos décisions sont sans appel, alors c'est moins bien et je vous souhaite d'avoir la chance de votre côté ...

Arbitrez certes, mais regardez aussi les autres le faire, le plus souvent possible, en observant, comme juge de ligne par exemple, la façon dont vos collègues se sortent de situations difficiles. Si vous le pouvez, quand vous arbitrez, demandez à un ami de faire votre critique, et cherchez à vous améliorer sans jamais penser que vous êtes infaillible."

Claude RICHARD (F.F.T.) †

La présence d'un arbitre de chaise est indispensable pour donner à la compétition toute son authenticité. **Chaque club doit susciter cette vocation chez le maximum de ses membres.**

C. CODE POUR LES OFFICIELS

Ce code s'adresse aux arbitres et aux juges de ligne.

1. Un officiel doit avoir une bonne ouïe ainsi qu'une bonne vue, normale ou corrigée (lunettes, verres de contact).
2. Un officiel qui ne se sent pas en bonne condition décline toute demande de prestation.
3. Un officiel doit être prêt à remplir immédiatement les tâches qu'on lui assigne ; il doit être disponible aussi longtemps que le juge-arbitre ne l'a pas libéré.
4. Un officiel doit étudier, comprendre et maîtriser les règles du jeu, les chapitres sur les officiels, la procédure sur le court et le code de conduite.
5. Pendant toute la journée et aussi longtemps qu'il y a des matches en cours, l'officiel (juge-arbitre, arbitre de chaise, juge de ligne) ne peut consommer de boissons alcoolisées.
6. Un officiel doit être vêtu de la même manière que ses collègues exerçant les mêmes fonctions.
7. En tenue d'officiel, le juge-arbitre, l'arbitre et le juge de ligne doivent se conduire d'une manière digne. Ils ne peuvent ni manifester, ni applaudir, même lorsqu'ils sont spectateurs.
8. Un officiel est conscient que la bonne organisation d'un tournoi prévaut sur les souhaits, privilèges et ambitions de tout joueur ou de tout officiel. Il accepte sans discuter les désignations effectuées par le juge-arbitre.
9. Un officiel ne peut ni critiquer ni essayer d'expliquer les annonces ou les décisions d'autres officiels, si ce n'est directement avec ces officiels ou avec le juge-arbitre ; dans ce cas, il est préférable que cela se fasse dans le cadre de réunions quotidiennes.
10. Un arbitre (ou un juge de ligne) ne peut officier pendant un match s'il a, avec un des joueurs, une relation de parenté ou de subordination qui pourrait être considérée comme un conflit d'intérêt, jetant un doute sur son impartialité. Non seulement, il ne peut y avoir de conflit d'intérêt flagrant, mais même la seule possibilité d'un tel conflit rend l'officiel inapte à cette désignation.
11. Si un officiel a eu, lors d'un match récent, des problèmes avec un joueur présent dans la compétition, il en avertit le juge-arbitre.
12. Avant, pendant ou après un match, un officiel, en dehors des annonces habituelles au public, ne peut parler aux spectateurs.
13. Un officiel se conduit toujours d'une manière professionnelle et éthique ; il respecte les joueurs, les officiels, le personnel du tournoi et le public.
14. Si on le lui demande, un officiel discute, au moment opportun, des interprétations des règles et des moyens pour améliorer l'arbitrage ou le comportement du joueur. Sur le court, l'officiel répond brièvement et précisément aux questions du joueur. De sa propre initiative, il ne fait aucun commentaire.
15. L'officiel ne fraternise pas et n'essaie pas de devenir intime avec des joueurs.
16. Un officiel doit à tout moment respecter une complète impartialité vis-à-vis de tous les joueurs. Il n'entretient aucune relation et n'entreprend aucune action qui pourraient jeter le doute sur son impartialité d'officiel.
17. Un officiel ne participe pas à une conférence de presse (sauf avec l'autorisation du juge-arbitre) et ne discute pas avec les représentants de la presse les interprétations et les décisions prises pendant le match.

18. Aucun officiel ne parie sur une compétition de tennis.

D. PRINCIPES GENERAUX

L'arbitre apporte aux organisateurs une aide qui peut dépasser le cadre de sa fonction.

1. L'arbitrage est un travail d'équipe entre le juge-arbitre, ses adjoints, l'arbitre de chaise, les juges de ligne et les ramasseurs de balles. Les sentiments de rivalité et de simple jalousie ne doivent se révéler à aucun moment : l'arbitre de chaise a été juge de ligne et le sera dès qu'on le lui demandera. Le plus fort doit aider les moins forts à devenir meilleurs. La solidarité entre arbitres doit se manifester notamment lorsque l'un d'eux connaît des difficultés.
2. Le plus important est d'offrir aux joueurs les meilleures conditions de jeu, avec l'aide discrète des officiels.
3. Le juge-arbitre et ses adjoints conseillent les arbitres et les confortent par leurs remarques constructives.
4. Le bon arbitre se caractérise par sa compétence, sa concentration, sa netteté, sa fermeté, sa discrétion, sa sobriété et sa courtoisie.
5. **Une parfaite connaissance des règles et de leurs interprétations** est la clé de la confiance des joueurs dans la capacité de l'arbitre à diriger leur match.
6. Toute la procédure d'arbitrage d'un match doit se dérouler selon une routine qui place les joueurs dans un contexte familial, favorisant une bonne prestation de leur part.
7. Seule l'expérience acquise par la pratique régulière de nombreux matches peut aider l'arbitre à s'adapter aux conditions et circonstances particulières.
8. L'arbitre est responsable des joueurs, des juges de ligne, des ramasseurs de balles, de tout ce qui se passe sur le court et, avec l'aide des autorités locales, de tout ce qui se passe autour du court.
9. L'arbitre doit prendre l'initiative de régler tous les problèmes survenus sur le court **avant** que les joueurs se plaignent (appeler le juge-arbitre, parler aux ramasseurs, déplacer un juge de ligne, contrôler le nombre de balles, s'adresser au public pour empêcher les photos prises au flash, les sonneries des téléphones mobiles et les applaudissements prématurés, procéder à l'inspection d'une trace, ...). Son feeling discret doit lui permettre d'être efficace sans déranger les joueurs.
10. L'arbitre assure le contrôle du match avec calme et fermeté. En toute circonstance, il s'adresse aux joueurs sans agressivité. Il évite tout sarcasme et ne cherche pas à avoir le dernier mot. Il surveille son langage. Il est inadmissible qu'un arbitre adopte un comportement ou un langage envers un joueur ou un entraîneur qui, s'ils étaient utilisés par ce joueur ou cet entraîneur à l'encontre d'un officiel, provoqueraient des sanctions. L'arbitre comme le juge de ligne évitent d'avoir une attitude souriante qui ne manque pas d'irriter le joueur qui perd.
11. L'arbitre se montre compréhensif envers les joueurs souvent survoltés par une lutte ardente. Juge impartial, il conserve sa dignité tranquille qui va de pair avec sa maîtrise et sa fermeté. Une décision prise sous l'emprise de la colère n'est jamais bonne.
12. L'arbitre chasse de son esprit toute référence à des incidents survenus récemment avec un joueur présent. Il sait pardonner et oublier.
13. Après chaque match, l'arbitre réfléchit à sa prestation. Ce n'est qu'en se jugeant lui-même sans la moindre complaisance qu'il peut s'améliorer. Il reste humble et modeste face aux félicitations.

14. Un juge-arbitre peut arbitrer un match, à condition qu'il ait désigné un juge-arbitre adjoint pour remplir ses fonctions pendant le match. Mais ceci est à déconseiller, les deux fonctions étant fondamentalement différentes.
15. L'arbitre doit "**dételer**" quand il se rend compte, si on ne le lui a pas dit, que sa vue, ses réflexes, sa concentration diminuent pour raison d'âge, de maladie, ...

E. TENUE VESTIMENTAIRE

Les arbitres et les juges de ligne s'habillent de la même manière, conformément aux instructions du comité du tournoi ou de la Fédération Royale Belge de Tennis.

1. Tenue vestimentaire

- a) En cas de pluie ou de temps froid, il est sage de prévoir un vêtement de pluie ou un vêtement chaud, en évitant les couleurs claires et les publicités apparentes.
 - b) Si l'organisateur fournit une tenue vestimentaire, il doit la procurer à tous les officiels désignés pour la compétition ; ceux-ci doivent la porter à chacune de leurs prestations.
 - c) Lors d'une compétition importante, peut apparaître sur la tenue des officiels la publicité d'un sponsor. Les dimensions de celle-ci doivent être conformes à la règle appliquée aux joueurs. Les badges du (des) sponsor(s) ne peuvent être portés lors d'autres compétitions.
 - d) Une tenue "relax" est parfois autorisée : polo foncé, pantalon foncé, jeans foncé ou training foncé, short.
- 2.** Si un arbitre ou un juge de ligne ne peut être vêtu comme les autres officiels, il veille à porter des vêtements foncés, sans publicité apparente.
- 3.** L'arbitre se munit d'un chronomètre, d'un stylo, d'un crayon, d'une pièce de monnaie, d'un mètre ruban et des règles du jeu.
- 4.** Sauf si l'arbitre (ou le juge de ligne) est placé dans une situation telle que l'éclat du soleil lui est insupportable, il évite d'utiliser des lunettes solaires qui réduisent l'acuité visuelle et diminuent le champ de vision. Porter une casquette à visière (sans publicité) est en tout cas préférable.

F. LES DEVOIRS DU CHEF DES ARBITRES

Pour des compétitions importantes est désigné un chef des arbitres. Sa fonction principale est de servir d'intermédiaire entre le juge-arbitre, les arbitres et les juges de ligne.

Le chef des arbitres doit :

1. Recruter un nombre suffisant d'officiels pour le tournoi.
2. Participer au briefing d'avant-match et au débriefing d'après-match avec ces officiels.
3. Préparer les désignations des arbitres et des juges de ligne pour chaque match. Ces désignations sont soumises à l'approbation du juge-arbitre.
4. En cas de rotations des juges de ligne, préparer les différentes équipes et leur horaire.
5. Aider les officiels en leur prodiguant des conseils et en évaluant leur performance après chaque match.
6. En collaboration avec le juge-arbitre, préparer les feuilles d'arbitrage en y indiquant tous les renseignements administratifs nécessaires.
7. Etre présent pendant toute la durée de la compétition et, dans la mesure du possible, au bord des courts.
8. Prendre en charge les problèmes d'intendance (accueil, boissons, repas, indemnités d'arbitrage, ...).

G. LES DEVOIRS DE L'ARBITRE DE CHAISE

L'arbitre de chaise doit :

1. Garder à tout moment, à portée de la main, les règles du jeu et le présent document. Complètement familiarisé avec tous les aspects des règles, il exécute ses tâches conformément aux procédures.
2. En cas de compétition importante, avoir, avec tous les officiels du court, un briefing d'avant-match, conformément aux procédures.
3. Immédiatement avant le match, rencontrer les joueurs pour :
 - S'assurer de la prononciation correcte de leur nom ;
 - Leur fournir toute information utile ;
 - Les informer qu'il est là pour les aider et que tout problème concernant les spectateurs, les ramasseurs de balles ou les juges de ligne est de son ressort ;
 - Tirer au sort, en présence des deux joueurs (des deux équipes), pour déterminer le choix du service et celui du côté, avant l'échauffement ;
 - Vérifier si les joueurs sont habillés conformément aux règles sur la tenue vestimentaire.
4. S'assurer avant le match que les dispositions nécessaires ont été prises par le juge-arbitre pour accompagner ou faire accompagner les joueurs tant à l'entrée qu'à la sortie du court. Si rien n'a été prévu, l'arbitre accompagne lui-même les joueurs.
5. S'assurer que le jeu est continu. Pour ce faire, il dispose d'un chronomètre lui permettant de mesurer la durée de l'échauffement, les interruptions de vingt secondes entre les points et après le premier jeu de chaque set, de nonante secondes lors des changements de côté (sauf après le premier jeu d'un set, pendant le tie-break ou MTB), de cent vingt secondes à la fin de chaque set et toutes les autres interruptions survenant en cours de match et conformes aux règles du jeu.
6. Décider sur toute question de fait se produisant en cours de match (y compris pendant les cinq minutes d'échauffement).
7. S'assurer que les règles du jeu sont respectées par les joueurs et par tous les officiels du court.
8. Remplacer ou déplacer un juge de ligne s'il pense que cela peut améliorer la qualité de l'arbitrage.
9. Prendre, en premier ressort, une décision sur les problèmes d'interprétation des règles du jeu (questions de droit) et, si nécessaire ou à la demande du joueur, faire appel au juge-arbitre.
10. Annoncer le score après chaque point, conformément aux procédures.
11. Ne répéter l'annonce d'un juge de ligne ou du juge de filet que si cette annonce est faite d'une voix faible ou pour enlever le doute de l'esprit du joueur en cas de balle proche de la ligne. Il vaut mieux dans ce cas annoncer immédiatement le score.
12. Remplir une feuille d'arbitrage conformément aux procédures.
13. Overruler un juge de ligne seulement en cas d'erreur évidente et immédiatement après l'erreur. L'overrule doit se faire conformément aux procédures.
14. Etre responsable des inspections de traces sur terre battue et veiller à ce qu'elles se fassent conformément aux procédures.

- 15.** Faire le maximum pour contrôler le public. Lorsque des spectateurs empêchent le déroulement normal d'un match, l'arbitre s'adresse poliment à eux et demande leur coopération.
- 16.** Etre responsable des ramasseurs de balles de façon qu'ils aident les joueurs sans les déranger.
- 17.** Etre responsable du nombre de balles sur le court, des changements des balles et décider si une balle convient pour le jeu. Les boîtes sont ouvertes et les balles vérifiées suffisamment tôt pour éviter toute perte de temps au moment de ces changements.
- 18.** Décider si un court est encore praticable.
- 19.** Tenir à jour, outre la feuille d'arbitrage, la feuille de pénalité, conformément aux procédures.
- 20.** A la fin du match, donner le résultat au juge-arbitre et lui faire un rapport complet sur toute violation du code de conduite. En plus de la feuille de pénalité comprenant une brève description de la violation, rédiger éventuellement un rapport détaillé de l'incident. Ces rapports signés et datés sont remis au juge-arbitre.
- 21.** S'habiller comme les autres arbitres, conformément aux règlements en vigueur.

H. LES DEVOIRS DU JUGE DE LIGNE

Le juge de ligne doit :

1. Remplir toutes ses fonctions, conformément aux procédures.
2. Etre assis, le buste droit, les deux pieds au sol, les bras reposant sur les jambes (pas de jambes croisées) ou ;

Se tenir debout, les bras derrière le dos, les jambes légèrement écartées (position d'attente) ;

Se tenir debout, les jambes écartées, le corps légèrement incliné vers l'avant, les mains sur les genoux (position d'éveil, dès la préparation du service).
3. Etre concentré sur sa ligne. Sa tâche est rendue délicate du fait qu'un temps relativement long peut s'écouler avant qu'il ait soudainement à prendre une décision. Sa concentration et son attention ne peuvent pas se relâcher. Les conversations avec des spectateurs ou avec d'autres personnes sont interdites. Pour toute compétition d'une semaine, le moment crucial est le milieu de la semaine : le mercredi, le jeudi s'installent fatigue et excès de confiance. Une concentration particulière et soutenue s'impose alors.
4. Etre responsable uniquement vis-à-vis de l'arbitre de chaise et n'avoir aucune discussion avec les joueurs. Ceux-ci doivent toujours s'adresser à l'arbitre de chaise. Cependant, à une question simple et précise concernant son annonce et n'ayant aucun caractère de contestation comme : "Avez-vous crié ?" ou "Etait-elle bonne ?", il répond sans commentaires : "Oui" ou "Non".
5. Faire toutes ses annonces aussi rapidement et précisément que possible. Sur des balles très proches de la ligne, attendre une fraction de seconde supplémentaire pour être sûr de faire une annonce correcte.
6. Annoncer les fautes de pied, lorsqu'il/elle est désigné(e) sur la ligne de fond, la ligne latérale ou la ligne médiane
7. Ne jamais annoncer une balle out ou faute tant qu'elle n'est pas tombée hors des limites du jeu ou qu'elle n'a pas touché une dépendance permanente.
8. Faire ses annonces (out, faute, net) à voix haute et ferme, et confirmer ensuite l'annonce par le signal manuel.
9. Ne pas faire d'annonce sur une balle bonne. Cependant, en cas de balle bonne proche de la ligne, faire le safe signal aussi rapidement que possible.
10. Aussitôt qu'il réalise que son annonce est erronée, annoncer immédiatement : "Correction" de façon que l'arbitre de chaise et les joueurs soient au courant de son erreur. Il fait ensuite l'annonce correcte.
11. Ne pas donner son avis sur une annonce qui ne concerne pas sa ligne.
12. Rester silencieux lorsqu'il est overrulé. Toute question doit être renvoyée à l'arbitre de chaise.
13. Si l'arbitre de chaise lui demande de localiser une trace sur terre battue, le faire aussitôt. Cependant, l'inspection de la trace ne peut être effectuée que par l'arbitre de chaise.
14. Par un signal manuel (mains en conque devant les yeux), informer rapidement l'arbitre de chaise qu'il n'a pas vu une balle.

- 15.** Lorsqu'il constate qu'il risque de gêner un joueur dans l'exécution d'un coup, faire un effort raisonnable pour se mettre hors du chemin ; mais, ce faisant, effectuer aussi peu de mouvements que possible.
- 16.** Se lever et se déplacer, si nécessaire, pour avoir la meilleure vision possible de sa ligne.
- 17.** En cas de violation du code de conduite ni vue ni entendue par l'arbitre de chaise, en informer ce dernier immédiatement ou dès que possible, en levant le bras, sans interrompre l'échange ou le match.
- 18.** Ne pas attraper les balles, ne pas tenir les essuie-mains des joueurs ni les leur restituer.
- 19.** Ne pas quitter le court sans l'autorisation de l'arbitre de chaise.
- 20.** S'habiller uniformément comme les autres juges de ligne, conformément aux règlements en vigueur. En aucun cas, les juges de ligne ne portent de vêtements blancs, jaunes ou d'autres couleurs claires qui troublent la vision des joueurs.
- 21.** Ne peut applaudir les joueurs.
- 22.** Accompagner la joueuse, le joueur lors d'une interruption pour « Toilet Break », afin de s'assurer qu'elle, il n'utilise pas cette interruption pour tout autre motif. Si une violation de cette procédure est constatée, le juge de ligne doit avertir la joueuse, le joueur qu'il enfreint le règlement et qu'il en fera mention à l'arbitre de chaise.

I. LES RAMASSEURS DE BALLES

1. AUX ORGANISATEURS

La bonne qualité des ramasseurs de balles est un des gages essentiels d'un match sans problèmes, d'une compétition réussie.

Leur préparation est difficile et assez longue. Elle doit être confiée à quelqu'un(e) qui a des dons pédagogiques, qui connaît le tennis de haut niveau et qui pourra suivre leur travail pendant toute la durée de la compétition (**responsable des ramasseurs de balles**).

Par expérience, il s'avère que les ramasseurs doivent avoir un minimum de dix ans (filles et garçons), jouer eux-mêmes au tennis, et en connaître les règles essentielles.

Si la carrière des arbitres et des juges de ligne peut être longue, celle des ramasseurs est brève ; chaque année, une nouvelle initiation théorique et pratique est nécessaire avant les épreuves où il est fait appel à leurs services.

Il est conseillé de n'utiliser que des ramasseurs de balles bien préparés. Dans une compétition mineure, il vaut mieux ne pas en avoir qu'utiliser une équipe inexpérimentée.

Les ramasseurs de balles sont là pour aider les joueurs et non pour les déranger.

Une préparation théorique et des exercices pratiques sont nécessaires.

Tenue vestimentaire et matériel

Il faut prévoir un équipement sombre, avec éventuellement des chapeaux ou des casquettes. Des chaussures de tennis et des chaussettes blanches sont souhaitables. Si des chaussures sont fournies par un sponsor, il est essentiel de veiller à leur qualité et à l'exactitude des pointures.

Il faut prévoir des boissons et de la nourriture. En cas de prestation toute la journée, un repas chaud doit être servi aux ramasseurs. En cas de température élevée (matches en plein air), les ramasseurs doivent pouvoir, lors des changements de côté, boire sur le court (à organiser avec discrétion).

Il est utile de prévoir quatre coussins (ou quatre essuie-mains pliés) disposés de part et d'autre du filet pour permettre aux ramasseurs de poser longtemps et sans douleur un genou à terre. En simple, ces coussins sont disposés au-delà de la ligne de côté de double. En double, ils sont disposés à hauteur des poteaux de double.

Rotation

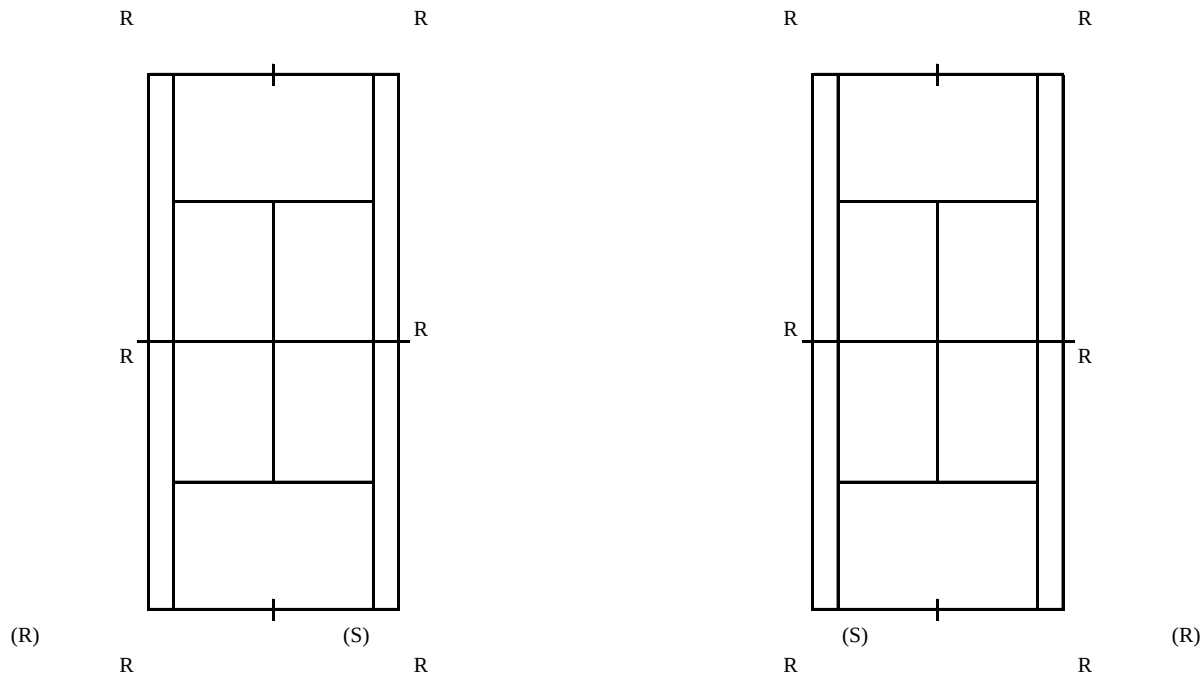
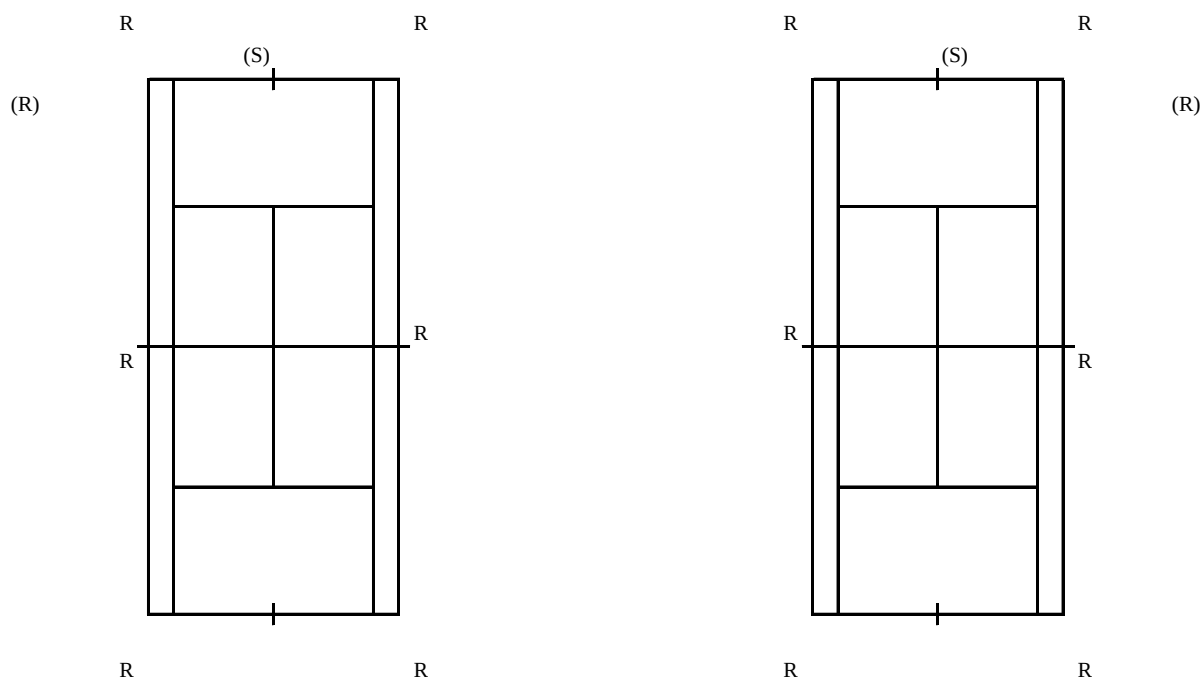
Dans certaines épreuves importantes (Coupe Davis, championnats de Belgique de première série), lorsque le chef des arbitres dispose d'équipes complètes de ramasseurs, le juge-arbitre peut décider de faire travailler les ramasseurs par rotation, au lieu de leur attribuer un match complet.

Ces rotations s'effectuent généralement après quarante-cinq, soixante ou septante-cinq minutes, lors d'un changement de côté ou à la fin d'un set. Elles peuvent concerner l'équipe complète ou une demi-équipe de ramasseurs.

La rotation offre l'avantage de réduire la fatigue ; elle permet à chaque ramasseur de connaître à l'avance l'horaire de ses prestations.

Equipes

Une équipe complète de ramasseurs pour un court comprend sept garçons ou filles, répartis comme suit : deux au filet, un dans chaque coin du court, le septième est réserve (n'est pas sur le court) et relaie en cas de nécessité (malaise, fatigue, ...).



Parmi eux, le responsable des ramasseurs désigne un chef d'équipe qui dirige la manoeuvre, les rotations, ...

Si l'organisation ne dispose pas d'équipes complètes pour certains matches, il faut privilégier les matches de simple.

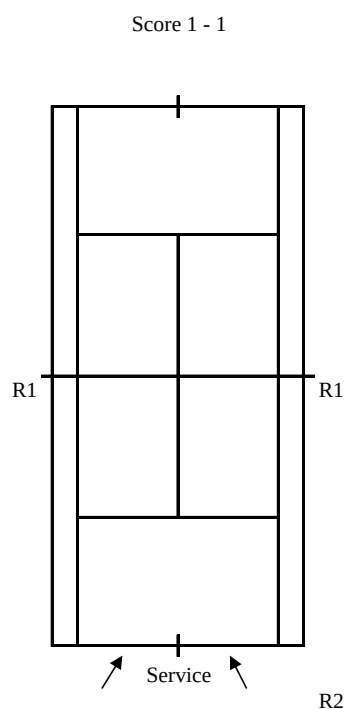
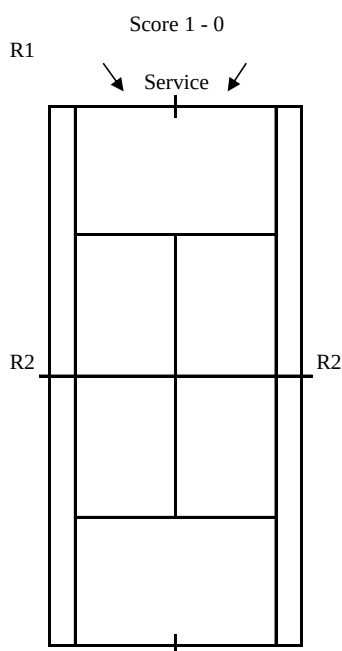
Disposition conseillée en cas d'équipes incomplètes

Un seul ramasseur

- En simple, le placer au filet du côté du serveur avec récupération systématique du premier service dans le filet. S'il y a de l'espace, le mieux est de le placer derrière le poteau de double, ce qui le met en position utile pour ramasser la balle tombée à droite ou à gauche du filet. En fin de jeu (ou en fin d'échange s'il est doué), il ramassera les autres balles.
- En double, le placer dans le fond, du côté du serveur, avec récupération systématique après chaque point des balles de son côté, et de toutes les balles en fin de jeu.

Deux ramasseurs

- En simple : les placer l'un au filet (récupération systématique des premiers services dans le filet) et l'autre dans le fond, du côté du serveur (récupération systématique des balles de son côté), avec glissement des deux ramasseurs quand le service change de côté (cf. croquis ci-dessous).
- En double : les placer dans le fond, de chaque côté (récupération systématique de toutes les balles dans le fond), avec envoi des balles en direction du côté du service.



Trois ramasseurs

Un au filet, un dans chaque fond.

Quatre ramasseurs

Un au filet, deux dans le fond du côté du serveur, un dans le fond du côté du relanceur. Ceci implique le déplacement rapide d'un des ramasseurs qui, avec les balles, change de côté tous les deux jeux, quand les joueurs ne changent pas de côté.

Autre formule : deux ramasseurs au filet, un dans chaque fond.

Cinq ramasseurs

Un au filet, deux de chaque côté dans le fond. Rotation conseillée entre le ramasseur du filet et un du fond (fatigue).

Dans toutes les compétitions, il est généralement utile de prévoir une rotation entre les places de ramasseurs, pour réduire leur fatigue, pour ne pas les laisser trop longtemps en plein soleil, tout en veillant à maintenir au filet au moins un ramasseur vif et expérimenté.

Dans les compétitions importantes, ou lorsque les organisateurs disposent de nombreux ramasseurs, d'autres tâches peuvent leur être confiées, notamment mettre le court en ordre, balayer les lignes, tenir le marquoir, changer les balles, tenir des parasols pour protéger les joueurs du soleil lors des changements de côté, ...

2. AUX RAMASSEURS

Ami ramasseur, amie ramasseuse,

Ton travail est un aussi important que celui de l'arbitre ou des juges de ligne.

Tu appartiens à une équipe d'officiels, dont tous les membres sont complémentaires et solidaires.

Sois à l'heure.

Sois toujours attentif et disponible, même si le match est long.

Un bon ramasseur est aussi vif des jambes que des yeux et de l'esprit ; il est adroit ; il a donc toutes les chances de devenir un excellent joueur ... ou un grand arbitre !

Ta devise : Discretion
 Efficacité
 Rapidité

Discretion : un bon ramasseur ne doit pas être remarqué ; il se tient discrètement dans un coin ou accroupi au filet.

Efficacité : dès qu'une balle doit être ramassée, il agit, il regarde la balle jusqu'à ce qu'il l'ait en main et ne court pas aveuglément.

Rapidité : il agit rapidement, il n'attend pas la balle qui vient dans sa direction : prompt comme un oiseau de proie, il bondit à sa rencontre

a) Conseils généraux

1° En dehors du court, obéis au responsable qui te désigne.

Sur le court, respecte ce que te dit l'arbitre de chaise. C'est désormais lui que tu écoutes, c'est à lui que tu obéis. A cet égard, il est bon que l'arbitre de chaise connaisse les prénoms des ramasseurs du filet pour leur donner aisément ses directives.

2° L'entrée, la sortie, la cérémonie après les finales, sont parfois régies par un protocole que tu respectes le mieux possible.

3° Si tu n'as pas reçu de tenue spéciale, mets des vêtements foncés. Si c'est nécessaire, **prévois des sous-vêtements chauds** : un match qui commence sous le soleil s'achève parfois dans la fraîcheur du soir.

4° **Avant le match** pour lequel tu es désigné, **va toujours aux toilettes**.

5° Ne te dispute pas avec les autres pour occuper le filet ou le fond ; suis les instructions de ton chef d'équipe ou du responsable quant aux emplacements désignés.

6° **Pendant l'échauffement, les joueurs ont besoin de tes services** : ne les quitte pas des yeux et donne-leur des balles aussitôt qu'ils te le demandent (par un signe de tête, un mouvement de la raquette, un mot, ...).

- 7° Pendant les échanges, reste parfaitement immobile, que tu sois accroupi au filet ou debout dans le fond. N'applaudis jamais un point.
- 8° Sur terre battue, n'arrête pas les balles du pied, mais de la main.
- 9° N'attrape jamais une balle en jeu avant qu'elle n'ait rebondi et n'ait été annoncée out, même si elle allait certainement tomber loin des limites du jeu.
- 10° **Ne bouge jamais** avant la fin d'un point, avant que la balle ne tombe dans le filet ou ne soit annoncée out : un mouvement de ta part peut déranger les joueurs.
- 11° Veille à **ramasser rapidement** les balles dans ton secteur, dès qu'elles ne sont plus en jeu ; **regagne tout aussi vite** ta place ou la place la plus proche sans t'occuper du joueur.
- 12° Il n'y a que deux **places possibles** pour un ramasseur : **au filet** (accroupi) ou **dans un des quatre coins** du court, en veillant à ne pas cacher les inscriptions publicitaires.
- Entre deux services, gagne toujours la place la plus proche.
 - Entre deux échanges, tu as le temps de revenir occuper ta place réglementaire.
- 13° Se passer les balles entre ramasseurs consiste à les faire rouler avec une force suffisante pour qu'elles arrivent sans violence. Si tu en as plusieurs, roule-les une à une, sans attendre que la précédente soit ramassée et fais-le aussi longtemps que le serveur n'est pas prêt à exécuter son service.
- 14° Donner une balle à un joueur consiste à la faire bondir entre toi et le joueur, de façon qu'elle ne fasse qu'un **bond** et qu'elle arrive **sans violence**, à hauteur de la ceinture du joueur.
- 15° Sois toujours au courant du score, car cela peut changer ce que tu vas devoir faire.
- 16° Si une balle a roulé sous le réfrigérateur, derrière un panneau publicitaire ou à quelque endroit difficile à atteindre, et que le joueur est prêt à servir, attends la fin du point pour aller la chercher, aidé éventuellement d'un camarade.
- 17° Si tu dois aller rechercher une balle sortie de l'enceinte du court, fais-le entre deux échanges (si on joue avec quatre balles) ou en fin de jeu (si on joue avec six balles). En revenant, sois discret : attends éventuellement la fin de l'échange suivant, accroupi à l'extérieur du court.
- 18° Si une balle sortie du court ou tombée derrière les bâches est mouillée, ne la remets pas en jeu. Va la porter à l'arbitre en fin d'échange.
- 19° Avant le début du match, ramasse les balles oubliées. En cours de match, si tu découvres une balle supplémentaire (d'un match précédent ou d'un court voisin) ou si une balle est perdue, signale-le à l'arbitre en fin d'échange.

En cas d'hésitation, de difficulté, regarde l'arbitre de chaise. D'un signe, d'un geste, d'un mot, celui-ci t'aidera à prendre la décision qui convient.

b) Pendant l'échauffement

Avant le début du match, l'arbitre a peut-être déjà remis les balles aux ramasseurs (du filet ou du fond) en leur recommandant d'attendre son signal avant de les donner aux joueurs.

Note :

L'échauffement, qui dure cinq minutes, comprend trois phases : d'abord, les joueurs font des échanges depuis le fond du court. Ensuite, chaque joueur vient au filet et fait des volées basses suivies de volées hautes. Enfin, les joueurs exécutent des services.

Attention : ce sont les minutes les plus dangereuses pour toi : volées, smashes, services, ...

- 1° Dès le début de l'échauffement, tu dois déjà être actif, rapide et attentif.
- 2° De façon permanente, ramasse les balles qui sont en dehors de la zone du jeu (dans le fond, sur les côtés).
- 3° Ne quitte pas les joueurs des yeux. Surveille attentivement les échanges, car les smashes, volées et services, peuvent être violents et tu dois être prêt à les éviter. Ne traverse pas inconsidérément le court. Ne ramasse pas les balles restées sur la surface de jeu avant que les joueurs n'en aient plus en leur possession. C'est à ce moment seulement que tu peux les récupérer et en approvisionner les joueurs **aussitôt** qu'ils te regardent.
- 4° Où que tu sois (au filet ou dans le fond), **montre clairement** que tu as des balles en main (bras levé, balles apparentes), ou que tu n'en as pas (mains ouvertes, paumes vers le joueur).
- 5° Durant les deux dernières minutes d'échauffement, pendant lesquelles les joueurs exécutent des services, veille à **approvisionner équitablement** et **rapidement** les deux joueurs (les quatre en double) en les regardant alternativement.
- 6° Ceci se fait jusqu'à la fin de l'échauffement, annoncée par l'arbitre : "Time. Préparez-vous à jouer" (ou "Time. Prepare to play"). Les joueurs se préparent, retirent leurs survêtements s'ils ne l'ont pas encore fait. Si un des joueurs s'attarde à sa chaise tandis que l'autre est prêt, approvisionne encore ce dernier en balles, s'il en exprime le désir.
- 7° Lorsqu'il s'agit **d'un match de double**, il est indispensable que **les deux ramasseurs du filet se tiennent pendant tout l'échauffement aux deux extrémités du filet**. En effet, les joueurs jouent en ligne.
- 8° Lorsque les joueurs sont en place pour entamer le match, **toutes les balles** doivent être **du côté du serveur**. A l'annonce (éventuelle) de l'arbitre : "Les balles à ma gauche ... à ma droite ...", toutes les balles doivent être roulées vers le fond, du côté du serveur.

Pendant l'échauffement, tous les ramasseurs peuvent lancer des balles aux joueurs. Donc, il n'est pas utile de les rouler vers les ramasseurs du fond, comme ce sera la règle dès que le match aura commencé.

c) Pendant le match

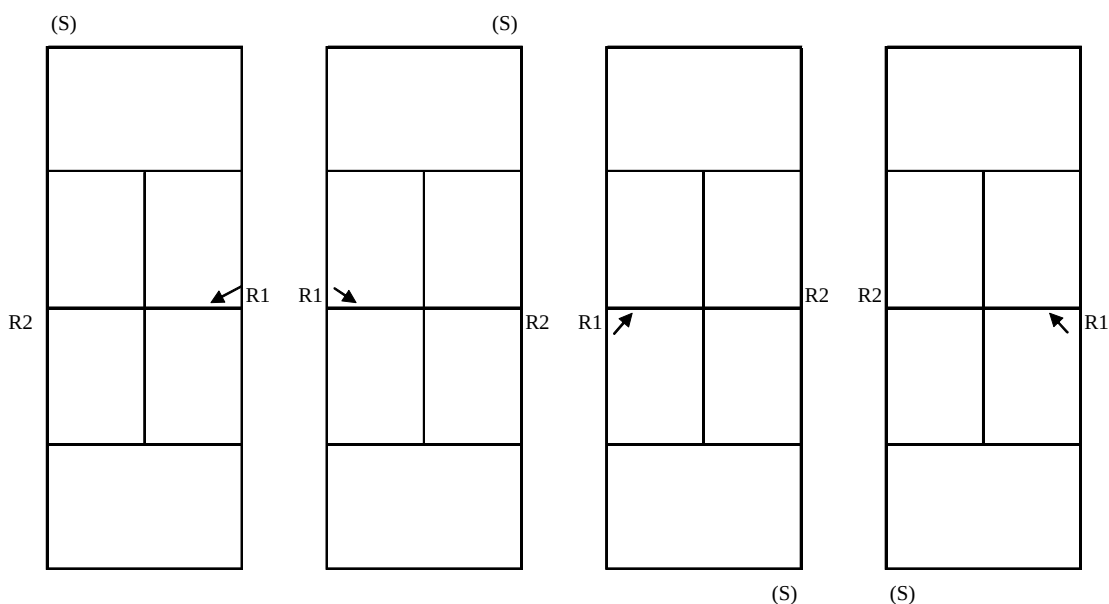
1. Les ramasseurs du filet

Position

- 1° Accroupis-toi, un genou à terre.

S'il y a deux ramasseurs au filet, ils se placent aux deux extrémités du filet.

S'il n'y a qu'un ramasseur au filet, il se place du côté du serveur, diagonalement par rapport à celui-ci.
- 2° La position alternée, avec les ramasseurs du filet qui se croisent à chaque ramassage de balle afin de se trouver toujours aux deux extrémités du filet, offre les avantages de supprimer les bavardages, d'imposer à tous deux une attention soutenue et d'éviter les croisements de balles venant du fond, puisqu'il y a toujours un ramasseur de chaque côté du court. En adoptant la position alternée, les ramasseurs doivent modifier leur placement de part et d'autre du filet à chaque service, selon que le joueur sert à droite ou à gauche. De cette façon, la course du ramasseur est considérablement réduite en cas de premier service dans le filet (cf. croquis).



Par contre, ce va-et-vient peut énerver certains joueurs, surtout au moment où le ramasseur qui prend la balle part vers le fond du court, alors que son camarade croise (inutilement). De plus, cela impose une fatigue supplémentaire et nuit à la discrétion souhaitée.

Technique

- 1° Ramasse rapidement les balles tombées dans le filet ; reprends tout aussi vite ta place à côté du poteau, ou va dans un coin du court, mais seulement si tu en es plus proche que du filet et après un premier service. **Ne t'immobilise jamais ailleurs.**

Ton talent consiste à être aussi rapide pour attraper ou pour ramasser la balle que pour regagner ta place. Les meilleurs ramasseurs sont très vifs et ils font quelques pas à la rencontre des balles qu'on leur adresse, au lieu de les attendre.
- 2° Aussitôt qu'un point est achevé, relance toutes les balles en les roulant, vers un ramasseur de balles, du côté du serveur.
- 3° Ne relance **jamais** une balle **entre le premier et le deuxième service** (sauf après un service let s'il n'y a plus de balles du côté du serveur).
- 4° Ne lance pas de balles aux joueurs : c'est le travail des ramasseurs du fond (sauf si le serveur t'en demande une expressément).
- 5° Fais continuellement attention aux balles renvoyées vers toi par les ramasseurs du fond du court (ou à celles qu'ils désirent t'envoyer). En cours de jeu, entre les échanges, ces balles viennent **toujours** du côté d'où l'on ne sert pas. C'est de ce côté que tu regardes. Mais en fin de jeu, quand les joueurs ne changent pas de côté, (total pair de jeux 1-1, 2-0, 3-1, 2-2, 4-0, 3-3, 4-2, 5-1, 4-4, 5-3, 5-5, 6-0, 6-2, 6-4, 7-5), toutes les balles changent de côté, venant du côté d'où l'on vient de servir.
- 6° Tant qu'une balle n'est pas dans le filet, n'est pas tombée hors des limites du jeu, n'a pas rebondi deux fois ou n'a pas touché une dépendance permanente (chaise d'arbitre, plafond, projecteur, panneau publicitaire, ...), elle est en jeu et tu dois rester parfaitement immobile. Rappelle-toi que les joueurs sont extrêmement mobiles et qu'ils arrivent parfois à jouer des balles qui semblent hors d'atteinte.
- 7° Aussitôt que l'arbitre annonce "Jeu" (ou "Game") :
 - Si les joueurs viennent s'asseoir (total impair de jeux : 1-0, 2-1, 3-0, 4-1, 5-2, 6-5, ...), les balles ne sont pas changées de côté ;
 - Si les joueurs ne viennent pas s'asseoir (total pair de jeux : 1-1, 2-0, 3-1, 4-2, 4-4, 5-5, ...), les balles sont immédiatement changées de côté.

- 8° Si possible, approvisionne alternativement les deux ramasseurs du fond, de façon à maintenir plus ou moins l'équilibre du nombre de balles disponibles des deux côtés. Cela signifie que, dans la plupart des tournois, tu peux croiser les balles, les lancer dans la diagonale du demi-court.
- 9° Fais attention aux chaises des juges de ligne et aux socles qui les supportent : fais rouler les balles à une distance suffisante de ces obstacles.
- 10° Sur terre battue, si tu as une balle en main pendant un échange, évite de la frotter, de l'appuyer, de l'écraser sur le sol, ce qui la salit définitivement.
- 11° Pendant le tie-break, si on ne joue qu'avec quatre balles, la circulation des balles doit être très rapide puisque les balles changent de côté tous les points ou tous les deux points (1-0 ; 2-1 ou 3-0 ; 4-1, 5-0 ou 3-2 ; 4-2, 5-1, 6-0 ou 3-3 ; 6-1, 5-2 ou 4-3 ; ...). Avec six balles en jeu, les ramasseurs du filet peuvent éventuellement conserver une ou deux balles (sauf si un joueur demande toutes les balles de son côté).
- 12° Si tu dois procéder au changement de balles, fais-le à l'annonce de l'arbitre : "Changez les balles", "Balles neuves" ou "Changement de balles" (ou "Change the balls", "New balls" ou "Ball change").

Aidé de ton camarade du filet et du juge de ligne responsable (s'il y en a un), rassemble d'abord toutes les balles usagées que tu ranges dans une ou deux boîtes à l'écart, avant de rouler les balles neuves vers les ramasseurs du fond, du côté du nouveau serveur.

Cela doit s'effectuer très rapidement, surtout si les joueurs ne changent pas de côté ; la collaboration efficace et intelligente des deux ramasseurs du filet permet au jeu de rester continu.

- 13° Au moment où les joueurs viennent s'asseoir pendant leur minute de repos, dès que tu as roulé les balles du côté du service (les balles n'ont pas changé de côté), place-toi contre le filet, avec ton camarade, chacun face aux joueurs, prêt à satisfaire leurs demandes raisonnables :
 - Boissons à renouveler, bouteilles à ouvrir ;
 - Essuie-mains à rechercher au fond du court, ou à remplacer.
- 14° Quand les joueurs quittent leurs chaises et regagnent leur place sur le court, veille à ne pas te trouver sur leur chemin, entre la chaise d'arbitre et le poteau de double : retire-toi (le passage est parfois très réduit).
- 15° Sollicité par un joueur pour aller chercher des boissons spéciales, de la nourriture ou n'importe quoi d'autre ou pour porter une raquette cassée en dehors du court, tu ne peux y aller sans l'autorisation de l'arbitre de chaise.
- 16° Ne bavarde pas avec ton camarade du filet, ni pendant les échanges (ce qui est évité si on utilise le système de position alternée des ramasseurs), ni même pendant la minute de repos : les joueurs ont besoin de toute leur concentration.
- 17° L'arbitre te confiera parfois des tâches supplémentaires : messages à transmettre à des ramasseurs du fond, à des juges de ligne, appel au juge-arbitre, demande de matériel (essuie-mains supplémentaires, balles de réserve, ...). Pour tout cela, fais preuve d'efficacité et de discrétion.

2. Les ramasseurs du fond du court

Position

- 1° Place-toi toujours, immobile et debout, dans l'angle du court, plus loin que le prolongement des lignes de double (balles derrière le dos).
- 2° Quel que soit l'endroit où tu as ramassé une balle, et même si un joueur est prêt à servir, retourne dans l'angle du court (ou au filet si tu en es plus proche).

Exception : si tu es sorti du court, attends la fin du point avant de revenir dans le cas où le serveur est prêt à jouer.

- 3° S'il est prévu à ton intention un tabouret, un banc, une chaise dans les angles du court, et que tu es du côté du serveur, lève-toi dès que l'arbitre dit "Time" après un changement de côté ou dès que l'échange est achevé.

Technique

- 1° Ne joue jamais avec les balles, même pendant les interruptions et les changements de côté.
- 2° Le bras levé et une balle en main, attends le signe du serveur avant de lui lancer la balle : signe de la tête, de la main ou du bras, de la raquette, simple regard ou demande verbale. Pendant ce temps, garde l'autre bras le long du corps, balles apparentes en main.
- 3° Ne relance pas au serveur la balle avec laquelle il vient de jouer le dernier échange et que tu tiens à part, sauf s'il te la demande expressément ou si tu n'en as pas d'autre.

Raison : les joueurs n'aiment généralement pas jouer deux points consécutifs avec la même balle.

- 4° A la fin d'un jeu (total pair : 1-1, 2-0, 3-1, 4-0, 2-2, 5-3, ...), dès que tu as entendu l'arbitre annoncer "Jeu" (ou "Game"), relance toutes les balles, en les roulant, vers les ramasseurs du filet. Ceci se fait donc quand les joueurs ne changent pas de côté. Généralement, tu peux croiser les balles vers le(s) ramasseur(s) du filet, c'est-à-dire dans la diagonale du demi-court, si c'est nécessaire.
- 5° Si toutes les balles sont chez l'autre ramasseur du fond et que le serveur te regarde ou vient vers toi, indique-lui aussitôt (les deux mains ouvertes présentées paume vers l'avant) que tu n'as aucune balle en ta possession.

Si toutes les balles sont de ton côté, n'en donne à ton camarade du fond que pendant la minute de repos (joueurs assis à leur chaise), en cas d'interruption prolongée ou si l'arbitre l'a demandé.

- 6° Une balle ne peut pas "rester" chez un ramasseur du fond du côté du relanceur. Elle doit être rapidement roulée vers un ramasseur du filet, mais **jamais entre le premier et le deuxième service** (attention, il y a parfois des services let, ce qui provoque trois, quatre services !).
- 7° En relançant les balles, fais attention aux chaises des juges de ligne, aux socles qui les supportent, aux panneaux publicitaires latéraux, aux sacs et aux boissons des joueurs, à la chaise d'arbitre. Roule les balles le long du couloir de double.
- 8° Si le serveur attend que tu lui lances une balle et que, simultanément, te parviennent d'autres balles venant du filet, ou si une balle s'égare sous un panneau, ..., **donne d'abord une (ou deux) balle(s) au serveur avant de ramasser les autres.**
- 9° Pars à toute allure à la rencontre des balles lancées trop mollement ou heurtant une chaise. Pars aussi à la rencontre des balles de premier service ayant frappé la bande du filet et revenant rapidement à proximité de la ligne de fond.
- Il est préférable d'être deux à courir pour s'emparer de la même balle plutôt que de se regarder en hésitant et de laisser la balle s'immobiliser.
- 10° Ne bavarde ni avec un camarade ni avec des personnes placées dans le public.
- 11° Si tu es seul ramasseur dans le fond, place-toi dans le coin du court du côté où le relanceur va recevoir la balle de service (cette position réduit la longueur de ta course en cas de balle de service fautive).

Si tu es du côté du serveur, le choix du coin gauche ou droit n'a pas d'importance. Il peut dépendre de la place du ramasseur du filet.

- 12° Pendant la minute de repos, sois toujours prêt à montrer à l'arbitre de chaise le nombre de balles que tu as en main (c'est un contrôle qu'effectuent beaucoup d'arbitres, surtout si des balles risquent de se perdre parmi les fleurs ou de s'égarer derrière des panneaux publicitaires).
- 13° Pendant la minute de repos, dès que les joueurs ont gagné leur chaise, rapporte l'essuie-mains au joueur si ce dernier l'a déposé sur une chaise ou sur un panneau, de ton côté.
- 14° Profite aussi du changement de côté pour aller chercher une balle sortie du court, bloquée derrière un panneau ou perdue dans une corbeille de fleurs.

d) En fin de match

- 1° Aussitôt le match terminé, veille à rassembler les balles qui étaient en jeu, replace-les dans les boîtes que tu remets à l'arbitre.
- 2° Si le match est interrompu (par la pluie, par l'obscurité, ...), remets à l'arbitre toutes les balles qui sont en jeu.
- 3° Il arrive souvent que les ramasseurs du filet (ou le chef d'équipe) soient responsables de récupérer les essuie-mains donnés aux joueurs et de les rapporter aux organisateurs.
- 4° N'importune pas les joueurs en leur demandant autographes, serre-poignet, serre-tête, ...
- 5° Quitte le court en compagnie de l'arbitre et des autres officiels.

e) Autres tâches (parfois) confiées aux ramasseurs

- 1° Le chef d'équipe ou les ramasseurs du filet peuvent être désignés pour procéder au changement de balles. Ils le font à la demande de l'arbitre de chaise et suivent scrupuleusement ses instructions.

Si des boîtes métalliques doivent être ouvertes sur le court, l'arbitre ou un juge de ligne s'en charge, vu le danger de coupure.
- 2° Par temps ensoleillé, les ramasseurs du filet sont parfois chargés d'ouvrir et de tenir les parasols pour protéger les joueurs pendant les temps de repos.
- 3° Sur terre battue, il arrive que deux ramasseurs doivent, lors de la minute de repos, balayer les lignes de fond et les lignes de service. Ils ne disposent, pour ce faire, que du temps du changement de côté : soixante secondes.
- 4° Un ramasseur supplémentaire est parfois préposé au marquoir.
- 5° Un ramasseur supplémentaire (ou plusieurs) peut être chargé de ramasser les balles sortant du court lorsque celui-ci est imparfaitement clôturé, à tenir des parasols pour protéger les joueurs du soleil lors des changements de côté, ...
- 6° Avant et après les matches, les ramasseurs sont parfois préposés à la mise en ordre des courts : bouteilles, capsules, papiers, essuie-mains, balles oubliées, ...

Pour ces tâches, sois discret, rapide, silencieux, efficace. Où que tu sois, ne bouge **jamais** pendant les échanges ni au moment où le jeu va reprendre.

Lorsque les ramasseurs ne sont pas de service, ils respectent les mêmes règles que les autres officiels : ils sont silencieux, immobiles, discrets aux abords des courts où se déroulent les matches. Dans le cas contraire, ils ne méritent pas de ramasser et il faut les écarter de l'équipe.

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

CHAPITRE III
PROCEDURE SUR LE COURT

A. LE COURT

1. Le court doit être conforme aux spécifications édictées par la Fédération Internationale de Tennis et la Fédération Royale Belge de Tennis.
2. Les courts en terre battue ou en matière similaire doivent être brossés et les lignes balayées avant chaque match.
3. Pour les tournois en Belgique, l'espace libre doit être d'au moins 5,50 m derrière les lignes de fond, et d'au moins 3,05 m à l'extérieur des lignes de côté (d'application pour les courts construits après le 1.04.84).
4. Tout objet supplémentaire (microphones, câble électrique, caméra, ...) dont le placement a été autorisé par le juge-arbitre, est considéré comme une dépendance permanente.
5. La bande du filet est en tissu, en plastique ou en vinyle. Le filet, sans mailles déchirées, doit pendre jusqu'au sol. Il ne peut y avoir ni identification du fabricant ni publicité sur le filet. Des piquets de simple doivent être disponibles, de même qu'une jauge pour la mesure du filet.
6. Des chaises, disposées de part et d'autre de la chaise d'arbitre, sont prévues pour les joueurs.
7. Le siège de la chaise d'arbitre est situé à une hauteur de 1,82 m minimum et de 2,44 m maximum. La chaise d'arbitre est placée dans le prolongement du filet à une distance approximative de 0,90 m du poteau. Si un microphone est installé, il doit être fixé et muni d'un interrupteur.
8. Les chaises des juges de ligne de service et du fond sont placées dans le prolongement de leurs lignes respectives, le long de la paroi latérale ou à une distance de 3,66 m de la ligne de côté. Elles ne sont pas surélevées et font face à l'arbitre de chaise pour autant que le soleil ne soit pas gênant.

Les chaises des juges de la ligne médiane et des lignes de côté sont disposées dans les coins à l'arrière du court, sauf spécification contraire du juge-arbitre ou du directeur du tournoi.
9. Les piquets de simple sont placés en alternance de chaque côté du filet. Ils sont éventuellement passés dans quelques mailles du filet au cas où les poteaux sont trop hauts et que les piquets sont insuffisamment fixés ou deviennent flottants.
10. Les murs, les cloisons et les grillages arrière, le filet, les poteaux, les socles des juges de ligne et les autres objets du fond du court ne comprennent ni blanc, ni jaune, ni couleurs claires qui pourraient troubler la vision des joueurs.
11. Toutes les bâches disposées autour du court sont d'une même couleur uniforme (couleurs recommandées : bleu ou vert foncé). De préférence, les publicités ne couvrent pas les murs de fond. Mais si elles y sont, elles ne peuvent contenir ni blanc, ni jaune, ni couleurs claires qui pourraient troubler la vision des joueurs.
12. S'il y a un marquoir, il doit être mis soit sur le côté, soit dans un angle du court et être de couleur sombre pour ne pas troubler la vision des joueurs.
13. Avant le début de chaque match, le court doit être nettoyé (ni bouteilles, ni gobelets, ni capsules, ni papiers, ...). Le matériel d'entretien doit être sinon enlevé, du moins rangé.
14. Dans certaines compétitions, boissons, gobelets, essuie-mains sont mis à la disposition des joueurs.
15. Le juge-arbitre décide si un court est praticable.

B. L'ARBITRE DE CHAISE

1. POSITION

L'arbitre a le corps penché vers l'avant. Il garde la tête levée et ne plonge pas le nez dans sa feuille d'arbitrage. Il tient le chronomètre et la feuille d'arbitrage en main et ne croise pas les jambes. Lorsqu'il fait une annonce, il a la tête haute et la voix forte.

Gestes - signes - regards - attitude

L'arbitre multiplie les contacts visuels avec ses juges de ligne (eye to eye contact). Ce contact visuel, éventuellement souligné d'un signe de tête ou d'un pouce levé, s'établit après chaque annonce pour une balle proche de la ligne, sauf sur terre battue où le juge de ligne ne quitte pas des yeux la trace de la balle ; ce contact se répète avec tous les juges de ligne pendant le changement de côté. L'arbitre établit, grâce à ces contacts permanents, un climat de confiance qui prouve aux juges de ligne qu'il sont soutenus et appréciés, ce qui les motive et améliore leur prestation.

Du doigt (index pointé dans la direction où la balle annoncée out est sortie), de la main (doigts joints et tendus, paume vers le bas pour confirmer un safe signal), l'arbitre soutient aussitôt les décisions des juges de ligne pour toute balle proche de la ligne (ou ses propres décisions s'il n'a pas de juges de ligne). Ses gestes sont toujours discrets, donc très différents de ceux des juges de ligne. Mais il est préférable de supprimer ces gestes et d'annoncer le score aussitôt !

2. AVANT LE MATCH

- 1° L'arbitre n'oublie pas d'aller aux toilettes avant l'appel de son match.
- 2° L'arbitre s'informe, auprès du juge-arbitre, des détails du match pour lequel il est désigné : nom des adversaires, nationalité, langue utilisée, numéro du court, changements de balles, coaching, juges de ligne, ramasseurs de balles, boissons, essuie-mains, renseignements particuliers, ...
- 3° L'arbitre prépare sa feuille d'arbitrage.
- 4° Lorsque l'horaire le lui permet, l'arbitre vient sur le court avant l'heure prévue pour le match.
 - Il vérifie le bon état du court : entretien effectué, praticabilité, lignes, filet, piquets de simple, grillages, toiles et panneaux publicitaires, chaise d'arbitre, chaises pour les joueurs et pour les juges de ligne.
 - Il retire (ou fait retirer) les balles provenant d'entraînements ou de matches précédents, les bouteilles vides, les papiers, les capsules, les couvercles de boîtes de balles.
 - Il place les piquets de simple pour un simple, les enlève pour un double ; il règle la hauteur du filet qui doit être bien tendu, parfaitement attaché aux poteaux ; la sangle doit être verticale et fixée au sol.
 - Il contrôle la propreté de sa chaise, de celles des joueurs et des juges de ligne.
 - S'il y a un réfrigérateur, il s'assure de son approvisionnement en boissons.
 - S'il dispose d'un marquoir, il contrôle les indications mentionnées.
 - S'il y a un microphone, il en essaie la tonalité, vérifie l'interrupteur, la fixation et l'orientation.
- 5° A son arrivée sur le court (avec ou peu avant les joueurs), l'arbitre vérifie la position des juges de ligne et des ramasseurs de balles, contrôle la hauteur du filet (ceci à l'intention des joueurs) et prépare les balles.
- 6° L'arbitre ne sollicite pas la poignée de mains des joueurs. Il vérifie leur tenue vestimentaire, la conformité des raquettes, fait le briefing d'avant-match, procède au

tirage au sort et donne les balles aux joueurs après en avoir manuellement vérifié la pression. Puis il monte aussitôt sur sa chaise. D'un geste, il indique au juge de la ligne de service le joueur qui sert dans le premier jeu.

- 7° L'arbitre complète rapidement sa feuille d'arbitrage.
- 8° L'arbitre utilise la durée de l'échauffement qu'il suit intégralement, pour se concentrer, s'habituer à la lumière, à la vitesse des balles, au genre de services exécutés par les joueurs, à d'éventuels déplacements des pieds lors des services.
- 9° L'arbitre fait les annonces réglementaires concernant l'échauffement et la présentation du match. L'annonce d'un MTB se référer page 97.
- 10° . S'il y a du public, il demande de désactiver les téléphones mobiles.
- 11° En fin d'échauffement, après l'annonce : "Time. Préparez-vous à jouer.", l'arbitre accorde aux joueurs un délai qu'il juge raisonnable pour enlever leurs survêtements, pour mettre leurs serre-poignets et serre-tête, pour boire une gorgée, pour relacer leurs chaussures, ... L'arbitre peut mettre fin à ce délai par l'annonce : "Au jeu, Messieurs", et déclenche son chronomètre pour contrôler les vingt secondes. Si les joueurs sont rapidement prêts à jouer, l'arbitre ne fait pas cette dernière annonce.

3. PENDANT LE MATCH

Un joueur ne peut jamais avoir deux chances de gagner le même point.

a) Séquence à observer avant chaque service

- 1° L'arbitre s'assure que les conditions de jeu sont normales : ramasseurs en place, aucune balle sur le court, silence du public.
- 2° Il observe le serveur qui se prépare.
- 3° Il lance **un rapide coup d'oeil vers le relanceur**, afin d'être sûr que celui-ci est prêt à jouer.
- 4° Il regarde de nouveau le serveur et **suit la balle de service depuis son départ de la raquette jusqu'à son impact sur le court** ; il doit aussi être apte à voir les fautes de pied.
- 5° Si le service est faute, il observe en premier lieu le comportement du serveur ; ensuite, il regarde si la balle ne gêne pas le relanceur et recommence la même séquence.

b) Séquence à observer pendant l'échange

- 1° Si le service est bon, l'arbitre suit l'échange en contrôlant à la fois les impacts de la balle, les signaux manuels des juges de ligne (qu'il approuve d'un signe de tête et éventuellement d'un geste discret de la main si la balle est proche de la ligne), les coups et le comportement des joueurs.
- 2° Pendant l'échange, le joueur veut parfois une confirmation de décision sur une balle proche de la ligne. Il regarde l'arbitre qui, dans le même temps, a confirmé que la balle était bonne soit par un mouvement affirmatif de la tête, soit par un léger signal de la main. Cette "réponse" incite le joueur à poursuivre le jeu et réduit ses protestations en fin d'échange. L'arbitre évite de hausser les épaules ou de demeurer de marbre.
- 3° Pendant l'échange, il garde à l'esprit les deux possibilités de score dont l'une sanctionnera l'échange.
- 4° Pendant l'échange, il est attentif à tout ce qui pourrait gêner le déroulement normal du jeu (surtout la venue d'une balle d'un autre court).

c) Séquence à observer à la fin de chaque échange

1° Aussitôt l'échange achevé, l'arbitre fait trois actes simultanés sans consulter sa feuille d'arbitrage :

- Il déclenche son chronomètre.
- Il annonce le score (ce n'est qu'en cas de balle proche sur terre battue ou s'il n'a pu le faire avant les applaudissements que l'arbitre attend quelques instants).
- **Il regarde longuement le joueur qui a perdu le point jusqu'au moment où il est certain que ce joueur n'aura pas de réactions répréhensibles.**

A la conclusion de l'échange, si la balle était proche de la ligne, l'arbitre confirme immédiatement d'un geste discret la décision du juge de ligne. Un joueur désire parfois cette confirmation de l'annonce. Il regarde l'arbitre et ce geste subtil, ce doigt pointé, ce mouvement des lèvres (out ou bonne) répond à sa question muette. Dans ce type de situation, la requête vient toujours du joueur qui a perdu le point. Mais il est préférable que l'arbitre annonce le score "dans la foulée".

2° **Ensuite** seulement, il inscrit le point sur la feuille d'arbitrage ; mais ceci ne requiert qu'une fraction de seconde (sauf en fin de jeu).

3° Puis l'arbitre adresse un geste d'encouragement aux juges de ligne qui ont pris à bon escient une décision difficile pendant l'échange.

4° S'il y a un coach présent au bord du court, l'arbitre le surveille.

d) Séquence à observer à la fin des jeux à total pair

1° L'arbitre veille à ce que les balles soient changées de côté.

2° Il s'assure que le juge de la ligne de service a changé de côté.

3° Sauf en fin de set, il s'assure qu'il n'y a pas de mouvements du public susceptibles de gêner les joueurs et rappelle, s'il le faut, qu'il n'y a pas d'interruption.

4° A chaque fin de jeu, un coup d'oeil s'impose pour contrôler le marquoir s'il y en a un.

e) Séquence à observer à la fin des jeux à total impair (sauf à 1-0) et en fin de set

1° L'arbitre regarde alternativement les joueurs assis de part et d'autre de sa chaise : il contrôle ainsi le coaching, les éventuels changements de vêtements, les demandes de boissons, la question qu'on lui pose, ...

2° Il dispose aussi du temps nécessaire à contrôler sa feuille d'arbitrage et à la compléter le cas échéant.

3° Il regarde l'un après l'autre tous ses juges de ligne (et éventuellement un ramasseur auteur d'une bonne réaction dans une situation délicate) et leur adresse un signe d'assentiment et d'encouragement.

4° S'il y a de nombreux spectateurs, il leur demande d'occuper leurs places ou de se taire. Il le fait avant la fin de la minute, ou des cent vingt secondes en fin de set, avant d'annoncer "Time" ; mais uniquement si cela s'avère nécessaire, pour protéger la concentration des joueurs.

f) Autres règles à observer

1° L'arbitre contrôle de façon permanente les changements de service et de côté, la place occupée par les joueurs en cours de jeu et principalement en double. Il utilise sa feuille d'arbitrage pour éviter toute erreur de position, que ce soit au service ou à la relance, notamment en cours de tie-break ou d'un MTB.

- 2° L'arbitre contrôle ou fait contrôler la hauteur du filet à la fin de chaque set (lors du repos) ou dès qu'il croit que cette hauteur a été modifiée (par un heurt violent contre le filet ou si la sangle lui paraît difficile à fixer de façon durable).
- 3° L'arbitre ne laisse rien déposer sur le filet (ni vêtements, ni essuie-mains). De même, il ne laisse pas un joueur jeter son essuie-mains sur le sol, ni l'accrocher au grillage, dans le fond du court.
- 4° L'arbitre utilise son chronomètre sans provocation, sans le mettre en évidence face aux joueurs, sans le brandir vers eux, ce qui susciterait leur nervosité, leur irascibilité. Il utilise un chronomètre **sans signal sonore**.
- 5° En cas de contestation, ou pour toute question, le joueur doit s'approcher de l'arbitre de chaise et exposer ses arguments. L'arbitre lui fait une réponse claire, concise et définitive, puis, en annonçant : "Au jeu, Messieurs", il donne l'ordre de reprendre le jeu et déclenche son chronomètre.
- Si, du fond du court, un joueur conteste une décision ou pose des questions, ou
 - Si un joueur conteste la décision d'un juge de ligne à qui il parle après l'échange,
- l'arbitre n'arrête pas son chronomètre et sanctionne le joueur d'un dépassement involontaire de temps si la balle n'est pas en jeu après vingt secondes.
- 6° L'arbitre, dans un match arbitré en français, parle aux joueurs uniquement en français (en anglais à la rigueur) en cas de discussion, de contestation. Dans un match arbitré en anglais, s'il converse avec un joueur dans une autre langue, il doit être prêt à informer en anglais l'autre joueur de la nature de la discussion. Dans une compétition nationale, l'arbitre n'utilise que le français et le néerlandais. Si un joueur vient à lui, l'arbitre coupe le microphone et se penche au maximum vers le court. Le joueur ne désire peut-être dire qu'un mot bref et l'arbitre se doit d'écouter avec attention ; il ne peut jamais paraître **ignorer** un joueur lors d'une discussion légitime.
- 7° Si un joueur désire une boisson, un fruit, une friandise, un médicament, une raquette ou quelque objet qui nécessite un déplacement hors du court, l'arbitre n'envoie aucun juge de ligne de son équipe ; mais il demande éventuellement à une personne du public ou à un ramasseur de balles (de préférence de réserve) de satisfaire cette requête ; il veille au respect de la règle du jeu continu.
- 8° Si l'arbitre constate que le court n'est plus praticable (glissant, ligne arrachée, bris d'attache centrale, filet troué, ...) ou qu'il devrait recevoir un entretien (arrosage, balayage), il fait appeler le juge-arbitre et, selon le cas, soit interrompt le match, soit le fait poursuivre jusqu'à l'arrivée du JA. Il se soumet à sa décision. Pour tous problèmes d'entretien (arrosage, balayage), l'arbitre se conforme aux directives données par le JA avant le match. Si un des joueurs demande l'arrosage du court, celui-ci ne peut être effectué qu'avec l'accord des deux (quatre) joueurs et du juge-arbitre. Si on balaie les lignes pendant un changement de côté, il faut veiller à le faire de la même façon des deux côtés du court, afin que les joueurs bénéficient des mêmes conditions de jeu.
- 9° L'arbitre répète le score à la demande d'un joueur ou après une interruption prolongée. En cours d'échange, si une annonce n'a pas été entendue par les joueurs qui poursuivent le jeu, l'arbitre doit immédiatement la répéter pour **interrompre** l'échange avant que ce soit une source d'incident. Si cette annonce était inexacte, involontaire, l'arbitre fait aussitôt rejouer le point.
- En cours de match, l'arbitre peut rappeler avec discrétion (sans microphone, d'un signe, en envoyant un ramasseur, ...) aux juges de ligne d'effectuer les annonces d'une voix forte et/ou de confirmer leurs décisions d'un signal manuel, maintenu jusqu'à l'annonce du score.
- 10° Sur des balles proches de la ligne, contestées par un joueur, l'arbitre doit formuler des réponses claires, franches, honnêtes, par exemple :

"J'ai vu la balle bonne." ; "J'ai vu la balle out." ; "Je suis d'accord avec l'annonce."

Pour des balles proches, l'arbitre dit, s'il n'est pas sûr à 100 % :

"J'approuve l'annonce." ; "Balle proche, je suis d'accord avec le juge de ligne." ; "Je n'ai pas vu la balle autrement d'ici."

Donc, en général, l'arbitre soutient, supporte ses juges de ligne pour ces balles très proches : ils ont probablement raison.

- 11° En cas de balle doublée, souvent très difficile à juger du haut de sa chaise, l'arbitre doit **immédiatement** interrompre l'échange en annonçant : "Doublé" (ou "Not up") avant toute réaction des joueurs. S'il laisse l'échange se poursuivre quelque peu, ce sera une source d'incident.
- 12° En cas de balle qui a touché un vêtement du joueur, sa main, ou une partie quelconque de son corps (surtout en double), l'arbitre annonce aussitôt : "Faute", ce qui interrompt le jeu. Ce genre de phase est parfois difficile à juger et l'arbitre doit faire preuve à la fois d'une attention soutenue et de réflexes vifs.
- 13° Quelle qu'elle soit, la décision de l'arbitre doit être **immédiate**. Une balle est **bonne** ou **out** (faute), sauf dans des cas exceptionnels pour lesquels l'arbitre annonce : "Let, premier service".
- 14° Dans le cas où l'arbitre est incapable d'émettre un jugement, il entérine la décision du juge de ligne.
- 15° Dans le cas où l'arbitre **et** le juge de ligne sont incapables d'émettre un jugement, l'arbitre fait rejouer le point entier (let, premier service).
- 16° En aucun cas, l'arbitre ne tergiverse : sa décision prise, il fait immédiatement reprendre le jeu.
- 17° En l'absence de juges de ligne de fond, de côté ou médiane, l'arbitre sanctionne lui-même les fautes de pied évidentes. L'arbitre annonce les balles net et les balles "à travers".
- 18° L'arbitre ne demande jamais à un juge de ligne son avis sur une annonce qui ne concerne pas la ligne qui lui a été assignée ; il ne consulte donc que le juge de ligne concerné.
- 19° L'arbitre protège les juges de ligne, les ramasseurs de balles et les spectateurs en appliquant le code de conduite au joueur qui les insulte, les menace, leur fait un geste obscène ou jette une balle dans leur direction.

Ces violations se produisent parfois :

- Après une annonce (contestée) d'un juge de ligne ou lorsque ce dernier vient de sanctionner une faute de pied ;
 - Après qu'un ramasseur ait mal jeté la balle vers le joueur ;
 - Après qu'un spectateur ait applaudi un point perdu par un joueur, ...
- 20° Si, en fin d'échange, l'arbitre constate qu'une balle est devenue inutilisable (déchirée, crevée), il fait rejouer le point entier pour autant qu'il soit certain que c'est la balle qui a été utilisée pendant ce dernier échange.

Si un joueur interrompt l'échange et fait constater que la balle est devenue inutilisable, l'arbitre accorde un let, premier service. Mais si, selon l'opinion de l'arbitre, la balle est utilisable, le joueur qui a interrompu l'échange perd le point.

Lorsqu'une balle crève en cours d'échange, et que l'arbitre est sûr que cela s'est produit au cours de l'échange, un let doit être joué. Si, selon l'opinion de l'arbitre, une balle est molle, cette balle est remplacée, mais si le point a été joué, il n'y a pas de let et le point est acquis. Une balle est considérée comme crevée lorsqu'elle n'a plus de pression. Une balle molle n'est pas considérée comme une balle crevée.

- 21° L'arbitre est responsable des balles utilisées sur le court. Il doit donc tenter de contrôler, de surveiller, de localiser les trois, quatre ou six balles et ceci de façon permanente. Il peut ainsi renseigner les joueurs.

L'arbitre veille à ce que toutes les balles soient ramassées s'il y a un nombre suffisant de ramasseurs. Il leur fait signe, aux changements de côté, de montrer les balles qui sont en leur possession.

Si une balle sort des limites du court et qu'un spectateur, un passant la ramasse, il est souvent préférable d'attendre le retour de cette balle pour éviter qu'elle soit rejetée sur le court en plein échange ("Un moment.").

Si, sur des courts voisins, d'autres matches ont débuté en même temps sans changements de balles, le contrôle par l'arbitre est secondaire et peut se limiter au renvoi régulier des balles excédentaires.

Mais si les matches ont débuté à des moments différents, ou qu'il y a eu des changements des balles, le contrôle devient important et incombe à l'arbitre. Les joueurs se chargent parfois eux-mêmes de cette surveillance ; mais ils n'y accordent pas toujours l'importance nécessaire.

- 22° Une question difficile à trancher : le nombre de balles du côté du serveur ?
- S'il y a des ramasseurs : toutes les balles sont régulièrement roulées du côté du serveur après chaque point.
 - S'il n'y a pas de ramasseurs : l'arbitre doit inviter le relanceur à renvoyer toutes les balles du côté du serveur.
 - Mais s'il y a complicité entre les joueurs, s'ils observent un comportement identique, ou s'ils n'y accordent pas d'importance, pourvu qu'ils aient deux balles au moment de servir, l'arbitre n'intervient pas.
- 23° En cours d'échange, au cas où la sangle ou l'attache du filet lâche, l'arbitre fait rejouer le point entier si la balle a franchi le filet ou si elle a frappé la bande du filet, même sans franchir celui-ci. Mais si la sangle ou l'attache lâche au moment où la balle frappe le milieu ou la bas du filet, le point est acquis. Quoi qu'il en soit, la décision finale appartient toujours à l'arbitre.

4. APRES LE MATCH

- 1° L'arbitre annonce le score final.
- 2° L'arbitre regarde si les joueurs désirent lui serrer la main, mais il ne sollicite pas cette poignée en tendant la main le premier.
- 3° L'arbitre descend aussitôt de sa chaise.
- 4° L'arbitre ramasse (ou fait ramasser) les balles du match.
- 5° L'arbitre ne complète pas sa feuille d'arbitrage sur le court.
- 6° L'arbitre ne s'attarde pas sur le court à bavarder avec les joueurs, avec les juges de ligne, avec les spectateurs.
- 7° Dans le local des arbitres ou du juge-arbitre, l'arbitre complète sa feuille d'arbitrage, la feuille de pénalité et il rédige un rapport si c'est nécessaire.
- 8° L'arbitre communique au juge-arbitre le résultat du match, lui remet la feuille d'arbitrage et la feuille de pénalité et lui fait (éventuellement) un rapport détaillé des incidents survenus.
- 9° L'arbitre peut tenir, avec les juges de ligne, un débriefing qui permet :
- De faire une critique constructive du match ;
 - D'expliquer toutes les décisions difficiles prises en cours de match ;

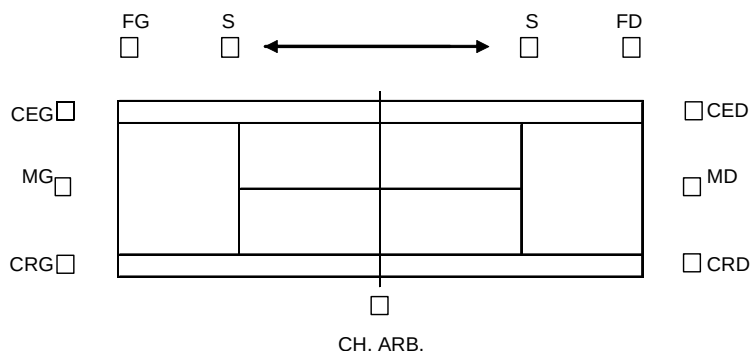
- De modifier certaines habitudes, certaines erreurs ;
- De maintenir l'esprit d'équipe et même d'en resserrer les liens.

10° L'arbitre peut communiquer au responsable des ramasseurs certaines remarques concernant aussi bien le comportement que la technique des ramasseurs de balles.

C. LE JUGE DE LIGNE

1. DISPOSITION SUR LE COURT

Arbitre avec une équipe complète de 9 juges de ligne



- Juge des lignes de service : un ⁽¹⁾ ; S
- Juges de la ligne médiane : deux ; MD et MG
- Juges de la ligne de côté rapprochée : deux ; CRD et CRG
- Juges de la ligne de côté éloignée : deux ; CED et CEG
- Juges des lignes de fond : deux ⁽¹⁾ ; FD et FG

Rotation

Dans certaines épreuves importantes (Coupe Davis, championnats de Belgique de première série), lorsque le chef des arbitres dispose d'équipes complètes de juges de ligne, le juge-arbitre peut décider de faire travailler les juges de ligne par rotation, au lieu de leur attribuer un match complet.

Ces rotations s'effectuent généralement après quarante-cinq, soixante ou septante-cinq minutes, lors d'un changement de côté ou à la fin d'un set. Elles peuvent concerner l'équipe complète ou une demi-équipe de juges de ligne.

La rotation offre l'avantage de réduire la fatigue ; elle permet à chaque juge de ligne de connaître à l'avance l'horaire de ses prestations. L'inconvénient est que les juges de ligne risquent d'être pris à froid.

(1) Si possible (soleil, recul, ...), les juges de ligne se placent en face de l'arbitre de chaise.

Arbitre avec une équipe incomplète de juges de ligne

Légende

C : arbitre de chaise

(S) : serveur

(R) : relanceur

S : service

FD : fond à droite

FG : fond à gauche

CRD : côté rapproché à droite

CRG : côté rapproché à gauche

CED : côté éloigné à droite

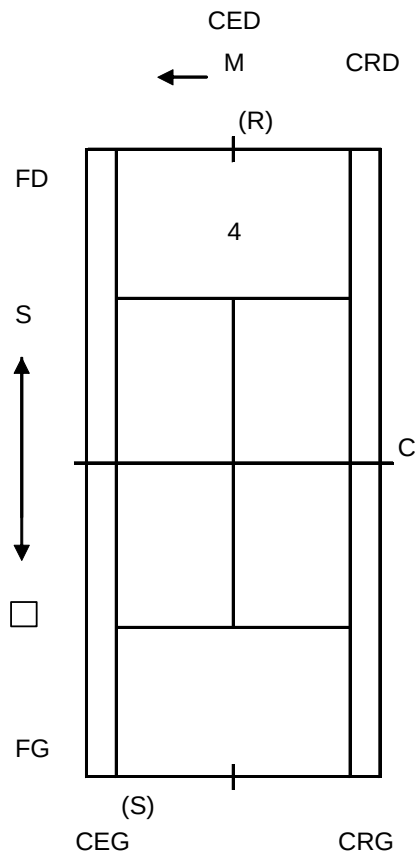
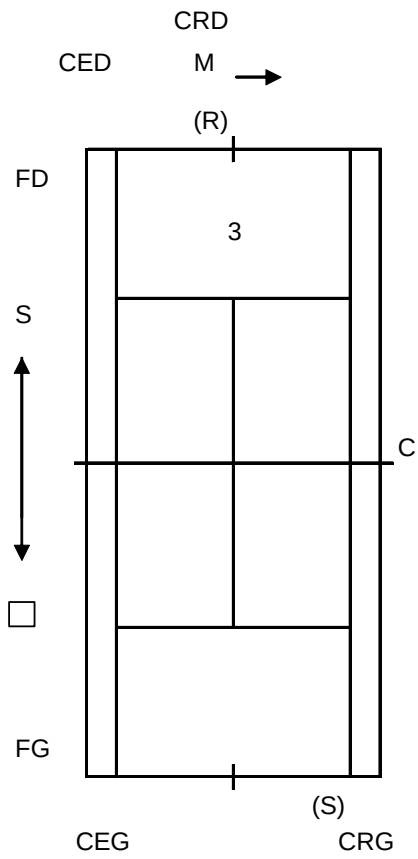
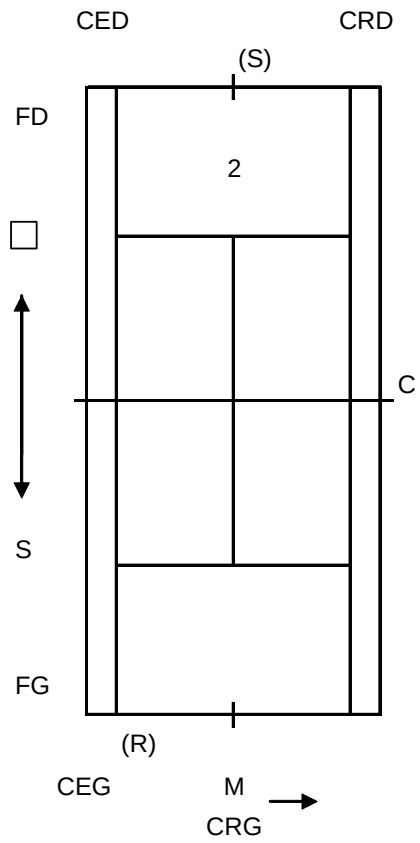
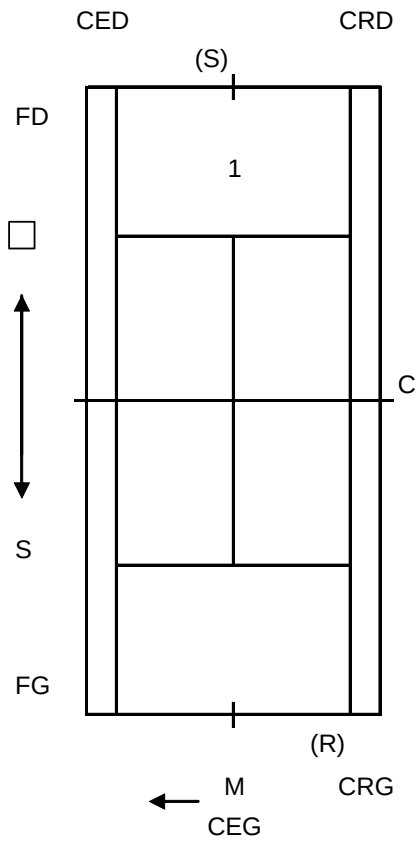
CEG : côté éloigné à gauche

M : médiane

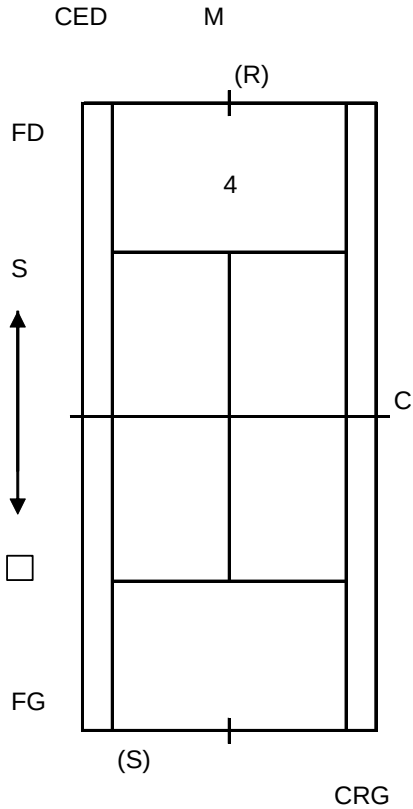
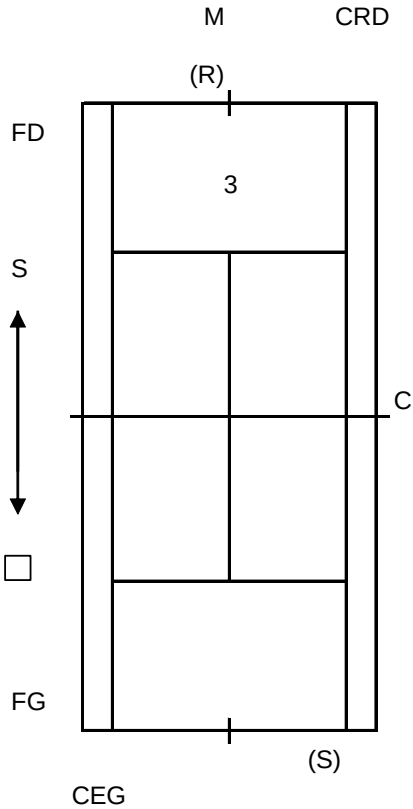
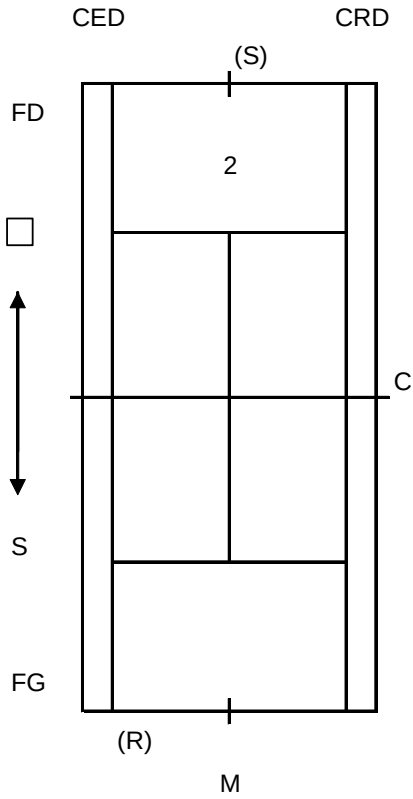
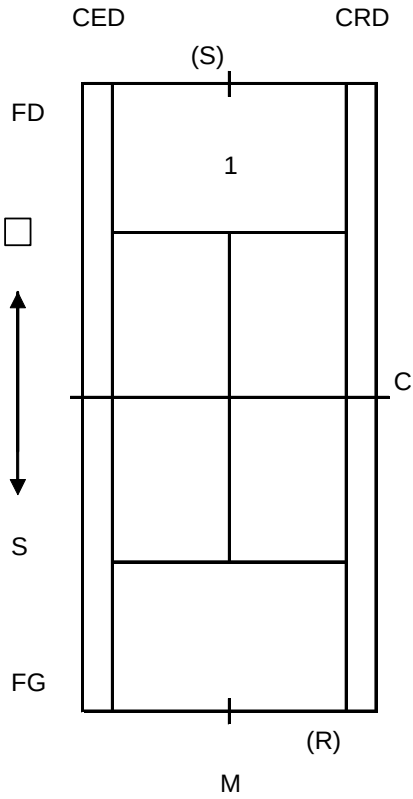
Sept juges de ligne

1. La ligne médiane et les lignes de côté sont jugées seulement jusqu'au filet.
2. Le juge de la ligne médiane se déplace après le service vers sa ligne de côté.
3. Le juge de la ligne de service se déplace après les jeux pairs et pendant le tie-break ou MTB.
4. En double, les juges des lignes de côté couvrent la ligne de service, puis la ligne de côté de double.
5. Les services sur les longues lignes sont toujours jugés du côté du relanceur.

Sept juges de ligne



Six juges de ligne



Six juges de ligne

1. Les lignes de côté de service sont toujours jugées depuis le côté du serveur.
2. Sauf si le soleil est gênant, le côté du juge de ligne unique est à la gauche de la chaise d'arbitre.
3. Il n'y a pas de déplacement pendant le jeu, sauf en double où les juges de ligne de côté couvrent la ligne de service, puis la ligne de côté de double.
4. Le juge de la ligne de service se déplace après les jeux pairs et/ou de MTB pendant le tie-break.
5. La ligne médiane est toujours jugée depuis le côté du relanceur.

Cinq juges de ligne

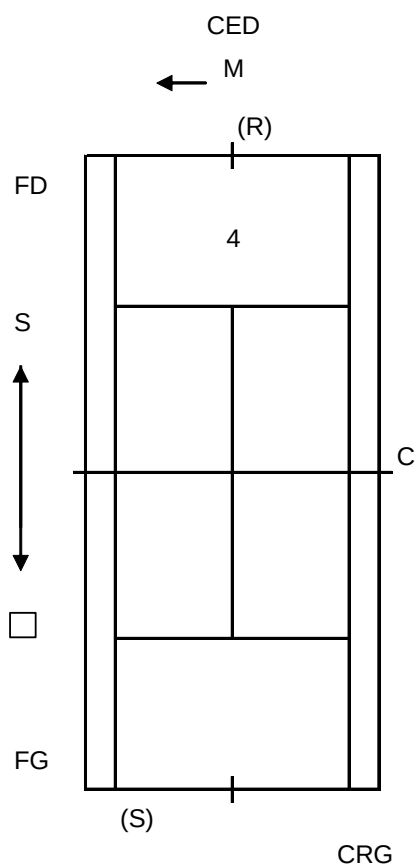
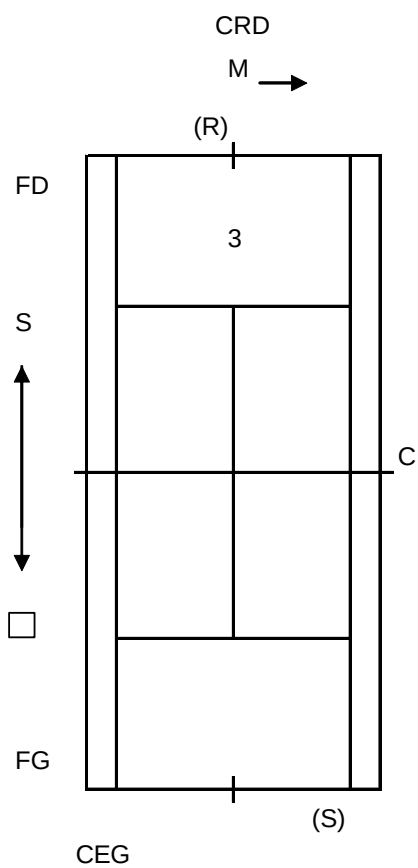
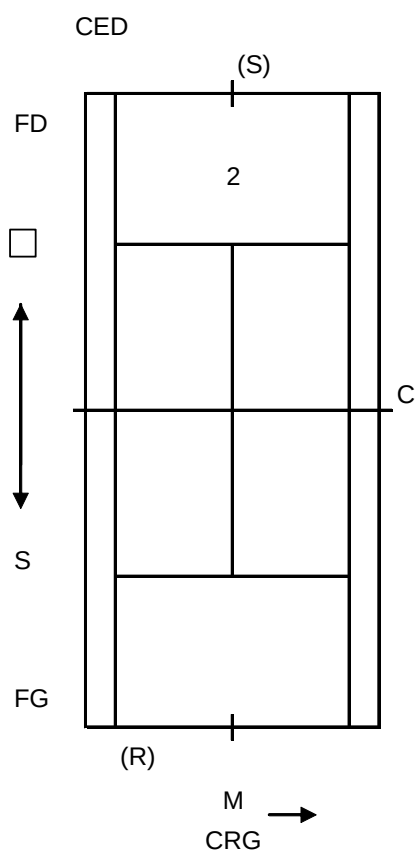
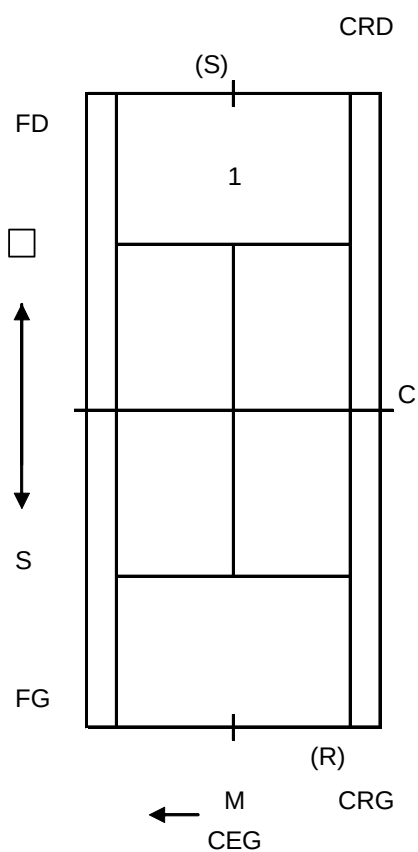
1. Les lignes de côté de service sont toujours jugées depuis le côté du serveur.
2. La ligne médiane est toujours jugée depuis le côté du relanceur, puis le juge de ligne se déplace après le service pour juger la ligne de côté non couverte.
3. Le juge de la ligne de service se déplace après les jeux pairs et/ou de MTB pendant le tie-break.
4. En double, les juges des lignes de côté couvrent la ligne de service, puis la ligne de côté de double.

Quatre juges de ligne (voir n° 4 du schéma)

Même disposition que pour cinq juges de ligne, sauf que l'arbitre de chaise juge lui-même la ligne médiane et la ligne de côté rapprochée, sur toute sa longueur.

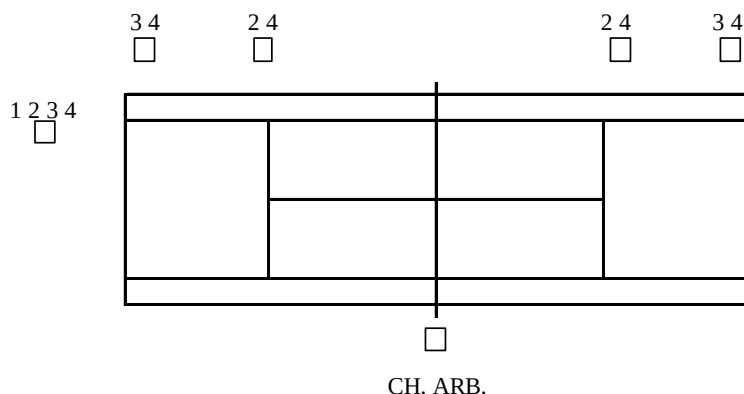
Sur surface dure, l'arbitre peut aussi placer un juge de ligne de service et les trois autres sur les longues lignes (avec déplacement de façon à couvrir la ligne médiane du côté vers lequel on sert). L'arbitre fait lui-même les annonces concernant les lignes de fond.

Cinq juges de ligne



Lorsqu'il y a moins de quatre juges de ligne, l'arbitre de chaise peut les disposer à sa convenance, en fonction de la surface du court et de ses points forts.

Disposition recommandée



Trois juges de ligne (voir n° 3 du schéma)

Même disposition que pour quatre juges de ligne, sauf que l'arbitre de chaise juge lui-même la ligne de service, la ligne médiane et la ligne de côté rapprochée, sur toute sa longueur.

Ici aussi, sur surface dure, les juges de ligne peuvent couvrir la ligne de service et les trois longues lignes selon le "Texas system".

Deux juges de ligne (voir n° 2 du schéma)

- Juge de la ligne de côté éloignée : un ;
- Juge de la ligne de service : un.

Un juge de ligne (voir n° 1 du schéma)

- Juge de la ligne de côté éloignée : un.

"Texas system"

Utilisé avec trois, quatre ou cinq juges de ligne.

Principe : deux juges de ligne **couvrent** les trois longues lignes, avec, en permanence, la ligne médiane couverte du côté où vient la balle de service.

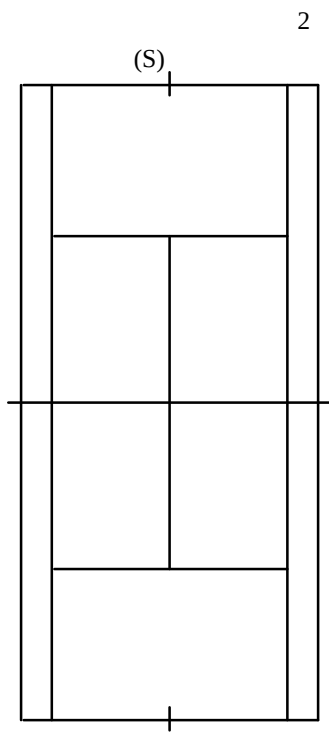
Ce système offre deux avantages :

- Pour un double où le serveur "cherche" souvent la ligne médiane, le risque d'erreurs est réduit ;
- Les juges de ligne, en mouvement après chaque échange, sont particulièrement attentifs et dynamiques.

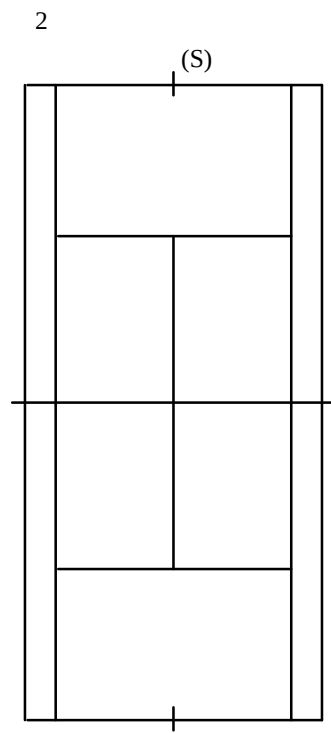
Technique : cf. croquis.

- Du côté vers lequel on sert, le juge de ligne prend la ligne médiane, puis se déplace aussitôt, alternativement vers la ligne de côté éloignée et vers la ligne de côté rapprochée.
- Du côté d'où l'on sert, le juge de ligne couvre alternativement toute la ligne de côté rapprochée et toute la ligne de côté éloignée, en se déplaçant après chaque point.

"Texas System"

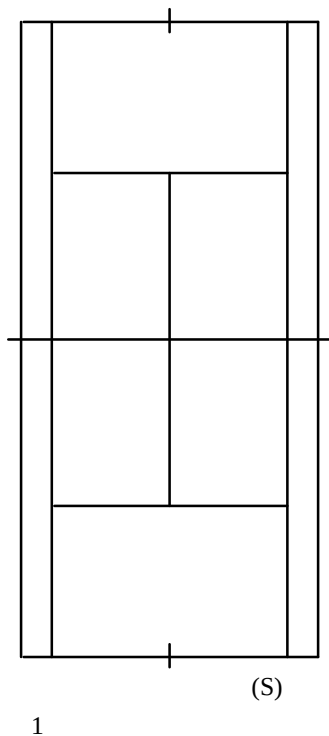


(1) ← 1

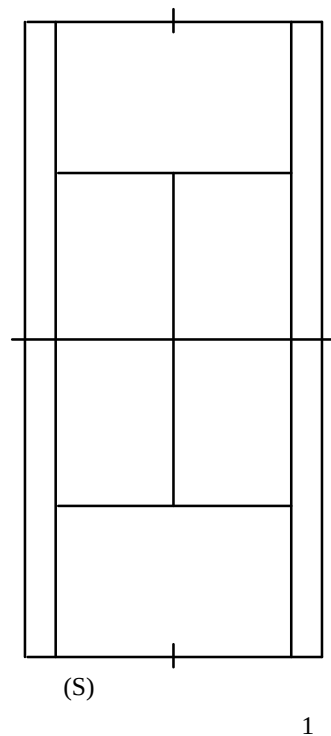


1 → (1)

2 → (2)



1



(S)

1

2. ANNONCES ET SIGNAUX MANUELS

L'annonce verbale précède toujours le signal manuel.

a) Annonces

Le juge de ligne annonce :

- 1° **Faute** : pour toutes les balles de service tombées hors des limites du carré de service.
- 2° **Out** : pour toutes les balles d'échange tombées hors des limites de la surface de jeu.
- 3° **Faute de pied** : pour toute violation commise par le serveur au moment de l'exécution du service.

Il fait les annonces 1° et 2° :

- Après que la balle est tombée ou ait touché une dépendance permanente (faute et out) ;
- Pour la ligne dont il est responsable et pour cette ligne seulement.

Il arrive qu'il y ait deux annonces simultanées si une balle "sort" à la fois en longueur et latéralement. Si une balle est out par rapport à une ligne et bonne par rapport à une autre, le juge de cette dernière ligne interrompt son safe signal dès l'annonce out.

Plus la balle est proche de la ligne, plus l'annonce doit être faite avec force et conviction.

Attention : une annonce précédente annule parfois l'annonce d'un juge de ligne qui doit éviter de la faire (l'annonce "faute de pied" supprime le "faute" suivant, ...).

b) Signaux manuels

Pour toute balle terminant un échange, le juge de ligne maintient son signal manuel jusqu'à l'annonce du score par l'arbitre.

- 1° **Out - Faute** : le bras horizontalement tendu vers l'extérieur du court, l'épaule haute, dans la direction où est tombée la balle, la paume de la main face à l'arbitre, les doigts tendus et joints. Ce signal vers la gauche ou vers la droite est fait après l'annonce verbale et ne peut jamais remplacer cette annonce dont il est complémentaire.
- 2° **Balle bonne** (safe signal) : les mains ouvertes avec les paumes vers le bas, discrètement. Il n'y a pas d'annonce verbale pour une balle bonne. Le signal manuel est utilisé en silence pour informer l'arbitre, les joueurs et les spectateurs qu'une balle proche de la ligne est bonne.

Ce signal est utilisé pour toutes les balles tombées à moins de trente centimètres de la ligne. Mais en cas de balle rapide (smash, volée, passing shot, service appuyé), le juge de ligne fait utilement son safe signal, même si la balle est tombée à cinquante centimètres ou à un mètre de la ligne. S'il s'agit d'une balle terminant l'échange, le safe signal est une information immédiate à l'arbitre : "J'ai vu la balle." et peut donc être utilisé pour des balles nettement bonnes. En cours d'échange, le mouvement doit être bref et discret : il faut ne pas manquer la balle suivante et ne pas déranger les joueurs.

Note :

Si le juge de ligne (fond, service) est placé du même côté que l'arbitre, il fait le signal out ou faute en tendant horizontalement le bras vers l'intérieur du court, devant lui, et le safe signal avec les deux mains rapprochées, discrètement tournées dans la direction de l'arbitre.

- 3° **Pas vu** (unsighted) : les mains placées en conque à côté des yeux, sans cacher ceux-ci. Par ce signal, sans annonce verbale, le juge de ligne informe immédiatement l'arbitre

qu'il ne peut émettre de jugement sur la balle, sa vue ayant été cachée ou sa vigilance prise en défaut ; il garde le contact visuel avec l'arbitre.

- 4° **Net - A travers** : le bras tendu vers le haut en même temps que l'annonce verbale.
- 5° **Faute de pied** : le bras (du côté de la surface de jeu) tendu vers le haut, tout de suite après l'annonce verbale.

3. POSITION ET ATTITUDE

Chaque juge de ligne a une position et une attitude particulières, du fait des tâches qu'il assume et des places qu'il occupe. Ces points sont explicités dans les paragraphes consacrés aux différents juges de ligne.

- Le juge de ligne ne quitte pas sa place pendant les changements de côté des joueurs.
- Le juge de ligne s'assied au moment où les joueurs commencent l'échauffement. Le juge de ligne se lève au moment où l'arbitre a annoncé le score de la fin du match.
- Le juge de ligne veille à ce que sa tenue soit exempte de critique et que ni son attitude ni sa voix ne prêtent à rire.
- Le juge de ligne évite, même s'il fait très chaud, de consommer des rafraîchissements pendant le match.
- Le juge de ligne signale à l'arbitre, à un changement de côté, quand le soleil devient gênant et demande à changer de côté si c'est possible.

4. DEVOIRS PARTICULIERS

a) **Le juge de la ligne de service**

Le juge de la ligne de service est assis sur une chaise placée au niveau du court. Au moment de la concentration, il fléchit le buste, met la tête le plus bas possible, les pieds au sol. Aussitôt après le service et le signal manuel, il redresse le buste et s'appuie au dossier.

Le juge de la ligne de service n'essaie pas de suivre la trajectoire de la balle. Il doit observer le serveur jusqu'à ce qu'il soit sur le point de servir. A ce moment, il fixe son regard sur le bord arrière de la ligne de service. S'il s'agit de la demi-ligne de service éloignée, il fixe un point situé aux deux tiers de cette demi-ligne ; par contre, s'il s'agit de la demi-ligne rapprochée, il fixe un point situé au premier tiers de cette demi-ligne.

Le juge de la ligne de service annonce : "Faute" si la balle de service tombe au-delà de la ligne de service ou de son prolongement.

Le juge de la ligne de service contrôle la hauteur du filet et procède aux changements de balles. Il prévient l'arbitre au cas où ce dernier aurait oublié le changement de balles, si possible avant la reprise du jeu.

Le juge de la ligne des services change rapidement de place à la fin des jeux pairs et pendant le jeu de tie-break ou d'un MTB.

b) **Le juge de la ligne médiane**

S'il est assis dans une position surélevée, il a le buste droit, les pieds sur le socle et les mains sur les cuisses.

S'il est debout, au moment du jeu, il a les jambes écartées et les mains sur les genoux ; après l'échange, il se redresse, les mains derrière le dos.

Actuellement, dans la plupart des tournois, le juge de la ligne médiane reste debout pendant le jeu et ne s'assied que lors des changements de côté, dans un angle du court.

Au moment du service, le juge de la ligne médiane fixe un point sur la ligne médiane à environ cinquante centimètres au-delà de la ligne de service en direction du filet.

S'il est responsable de la ligne médiane au-delà du filet, il peut se déplacer latéralement pour ne pas être gêné par la sangle ou par le serveur.

Le juge de la ligne médiane annonce : "Faute" si la balle de service tombe à l'extérieur de la ligne médiane ou du prolongement imaginaire de celle-ci.

Vu l'effet imprimé à une balle de service, qui en modifie de façon inattendue la trajectoire, le juge de la ligne médiane attend une fraction de seconde supplémentaire avant de faire son annonce afin d'être sûr que la balle ne touche pas la ligne, ou qu'elle ne s'en écarte pas au dernier moment, et ceci même si la procédure demande des annonces rapides.

Si, pendant l'exécution du service, le serveur a un pied qui touche le prolongement imaginaire de la marque centrale ou le sol se trouvant au-delà, le juge de la ligne médiane annonce : "Faute de pied" après l'impact raquette/balle et tend le bras vers le haut tout de suite après l'annonce verbale.

Même si un serveur ne fait généralement pas de fautes de pied, le juge de ligne regarde les pieds du serveur pendant l'exécution du service.

Il doit être prêt à éviter la balle.

c) Le juge de la ligne de côté

S'il est assis dans une position surélevée, il a le buste droit, les pieds sur le socle et les mains sur les cuisses.

S'il est debout, au moment du jeu, il a les jambes écartées et les mains sur les genoux ; après l'échange, il se redresse, les mains derrière le dos.

Le juge de la ligne de côté, placé derrière le relanceur, adopte soit la position debout, jambes écartées, mains sur les genoux, prêt à bouger pour voir l'impact de la balle sur le sol, soit la position accroupie. Il se déplace vers l'extérieur ou vers l'intérieur, selon la place occupée par le relanceur.

Actuellement, dans la plupart des tournois, le juge de la ligne de côté reste debout pendant le jeu et ne s'assied que lors des changements de côté, dans un angle du court.

En cours de jeu, le juge de la ligne de côté suit du regard la balle en jeu et fixe la ligne juste avant l'impact balle/sol.

Au moment du service, le juge de la ligne de côté adopte la même technique que le juge de la ligne médiane, en surveillant un point sur la ligne à environ cinquante centimètres au-delà de la ligne de service, en direction du filet.

Vu l'effet imprimé à une balle de service, qui en modifie de façon inattendue la trajectoire, le juge de la ligne de côté attend une fraction de seconde supplémentaire avant de faire son annonce, afin d'être sûr que la balle ne touche pas la ligne, ou qu'elle ne s'en écarte pas au dernier moment, et ceci même si la procédure demande des annonces rapides.

Le juge de la ligne de côté ne peut annoncer (faute ou out) le retour d'un joueur qui frappe et passe par-dessus la portion du filet située à l'extérieur du piquet de simple avant de retomber dans les limites de la surface de jeu.

Le juge de la ligne de côté ne peut annoncer faute la balle de service qui heurte le piquet de simple ou frappe et passe par-dessus la portion du filet située à l'extérieur du piquet de simple avant de retomber dans les limites de la surface de jeu.

Le juge de la ligne de côté annonce : "Faute de pied" si le serveur franchit l'extérieur de la ligne de côté ou son prolongement pendant l'exécution du service.

Même si un serveur ne fait généralement pas de fautes de pied, le juge de ligne regarde les pieds du serveur pendant l'exécution du service.

d) Le juge de la ligne de fond

La meilleure position pour le juge de la ligne de fond est d'avoir sa chaise au niveau du court, légèrement tournée vers l'intérieur de la surface de jeu. Il est assis, le buste droit, les pieds au sol et les mains sur les cuisses.

Le juge de la ligne de fond suit du regard la balle en jeu et fixe la ligne juste avant l'impact balle/sol.

Beaucoup d'erreurs sont commises sur la ligne de fond : attention aux volées et aux smashes, particulièrement dans le jeu de double.

Pour ces balles rapides, le juge de ligne adopte la même technique que le juge des services : son regard doit venir sur la ligne **avant** que la balle tombe.

Le juge de la ligne de fond annonce les fautes de pied. Même si un serveur ne fait généralement pas de fautes de pied, le juge de ligne regarde les pieds du serveur pendant l'exécution du service.

5. AVANT LE MATCH

- 1° Le juge de ligne n'oublie pas d'aller aux toilettes avant l'appel de son match.
- 2° Le juge de ligne participe à l'éventuel briefing d'avant-match organisé par l'arbitre ou par le juge-arbitre.
- 3° Le juge de ligne est à sa place avant l'arrivée des joueurs sur le court.
- 4° Le juge de ligne met à profit la période d'échauffement pour se concentrer et s'habituer au court, à la lumière, aux services, ...
- 5° Le juge de ligne prévient l'arbitre de chaise au cas où ce dernier aurait laissé un joueur avec une publicité interdite.

6. PENDANT LE MATCH

- 1° Le juge de ligne annonce même une balle qui sort de plusieurs mètres.
- 2° Chaque juge de ligne commet de temps à autre une erreur ; l'autocorrection d'annonces inexactes est le fait de bons juges de ligne.

Le juge de ligne se corrige immédiatement en annonçant : "Correction". Les joueurs savent gré à un juge de ligne qui se corrige spontanément, avant d'être overrulé par l'arbitre ou d'être contesté par les joueurs.
- 3° Si l'annonce d'un juge de ligne est tardive, le joueur croit à une erreur ou au moins à une hésitation. L'annonce de l'arbitre risque de précéder celle du juge de ligne, ce qui est mauvais pour la confiance réciproque.
- 4° Le juge de ligne ne confirme son annonce qu'à la demande de l'arbitre.
- 5° Si l'arbitre n'a pas fait d'overrule, mais qu'il désire la confirmation d'une annonce clôturant un point, il demande : "Quelle est votre annonce ?" et le juge de ligne déclare clairement comment il a vu la balle.
- 6° Si le juge de ligne fait une annonce non entendue de l'arbitre et des joueurs, par exemple pour une faute de pied, il doit immédiatement la répéter à voix plus forte. Si c'est parce qu'il avait tenté de "rattraper" une annonce inexacte, que sa voix s'était éteinte, il doit aussitôt crier : "Correction" et faire un safe signal.
- 7° Le juge de ligne doit prêter une attention particulière aux annonces précédentes (faute, out, faute de pied), afin de ne pas crier inutilement sur le retour suivant. Il en va de même pour le juge des services : une annonce : "Faute de pied" annule son annonce éventuelle à l'arrivée de la balle de service.

- 8° A la demande de l'arbitre, le juge de ligne accompagne un joueur qui est autorisé à quitter le court.
- 9° Attention, les erreurs de jugement surviennent dans la plupart des cas en début de match (échauffement insuffisant) ou après une rotation (manque de concentration). Il faut en tirer la leçon en se concentrant au maximum et au plus tôt.
- 10° A chaque changement de côté, tous les juges de ligne doivent chercher à établir un contact visuel avec l'arbitre (eye to eye contact) et principalement s'il y a eu des balles difficiles durant les deux derniers jeux. Les encouragements reçus confortent l'esprit d'équipe.

7. APRES LE MATCH

- 1° Aussitôt le match achevé, le juge de ligne sort du court en compagnie de l'arbitre.
- 2° En cas de match interrompu, le juge de ligne reste disponible et prêt à reprendre place sur le court.
- 3° S'il a été témoin d'un incident ou d'une violation du code de conduite, il doit en faire rapport à l'arbitre. Celui-ci rédige un rapport détaillé qu'il remet signé au juge-arbitre.
- 4° Après le match, le juge de ligne participe à l'éventuel débriefing organisé par l'arbitre.

D. LA RECUSATION - LE DEPLACEMENT - LE REMPLACEMENT

1. Le joueur ne peut pas récuser un arbitre ou un juge de ligne, ni demander leur remplacement.
2. Pour améliorer l'arbitrage d'un match :
 - L'arbitre peut décider le remplacement ou le déplacement d'un juge de ligne ;
 - Le juge-arbitre peut décider le déplacement d'un juge de ligne ou le remplacement de l'arbitre ou d'un juge de ligne.
3. Si l'arbitre ne se sent pas bien, il appelle le juge-arbitre et celui-ci procède à son remplacement.
4. Si l'arbitre commet de trop nombreuses erreurs manifestes, s'il a totalement perdu la confiance des joueurs, s'il ne fait pas respecter la règle du jeu continu, le juge-arbitre, après avoir assisté à des erreurs, à divers incidents, à des manquements, peut procéder au remplacement de l'arbitre.
5. Pour redonner confiance aux joueurs, l'arbitre peut procéder au déplacement d'un juge de ligne qui a pris quelques décisions contestées, sinon contestables. Il confie alors à ce juge une ligne plus proche de sa chaise d'arbitre, donc plus facile à contrôler. Il vaut mieux que ce déplacement se fasse **avant** la plainte du joueur.

E. LA TENUE VESTIMENTAIRE

1. TENUE DE TENNIS

Pour toutes les compétitions officielles, la tenue de tennis est de rigueur, ce qui signifie que chaque pièce d'habillement doit être conforme aux normes ci-après.

Si un joueur n'est pas en tenue réglementaire, il ne peut commencer à jouer et dispose de quinze minutes pour changer de tenue ; sinon, il est disqualifié.

Qu'est-ce qu'une tenue réglementaire ?

Les chaussures de tennis doivent être adaptées au revêtement du court.

Pendant l'échauffement, les joueurs peuvent porter des survêtements, pour autant qu'ils répondent aux normes ci-dessous. Pendant un match, les joueurs ne peuvent garder ces survêtements qu'avec l'autorisation du juge-arbitre (en plein air, par temps froid ou venteux, pluvieux ; dans un hall insuffisamment chauffé, ...).

Sur chaque pièce de la tenue de tennis, les règles décrites au point 3 doivent être respectées.

Il n'est pas permis de porter des vêtements à l'envers.

Sont notamment interdits :

- Shorts de gymnastique, toute forme de T-shirt et sweat-shirt, bermudas, caleçons américains dépassant du short, chaussures de jogging ;
- Tout vêtement spécifique à d'autres sports.

2. VERIFICATION DE LA TENUE VESTIMENTAIRE

L'arbitre vérifie la tenue vestimentaire des joueurs :

- Soit au vestiaire, soit à leur arrivée sur le court ;
- A l'issue de l'échauffement, lorsque les joueurs retirent leurs survêtements ;
- Après chaque changement de côté ;
- Après une interruption, lors de la reprise du match.

3. INSCRIPTIONS PUBLICITAIRES

Sur le court, pendant l'échauffement, pendant le match, à toute conférence de presse ou cérémonie de tournoi, aucune inscription publicitaire n'est admise, ni sur l'équipement, ni sur les vêtements d'un joueur, à l'exception de ce qui suit :

a) Chemise, blouse, pull, polo ou veste :

- Sur chaque manche : une publicité commerciale de 19,5 cm² maximum et une identification du fabricant de 52 cm² maximum ; si un texte écrit est utilisé dans les 52 cm² de l'identification du fabricant, ce texte écrit ne peut dépasser 26 cm².
- Sur le devant, le dos et le col: au total deux identifications du fabricant de 13 cm² maximum ou une identification du fabricant de 26 cm² maximum ;
- Sur une blouse sans manches : les deux publicités commerciales peuvent être placées sur le devant du vêtement. Elles sont cependant limitées à 19.5 cm² chacune.
- **INTERCLUBS** : un troisième logo de 210cm² (au lieu de 25cm²) avec le nom officiel du club est admis dans le dos (au lieu de la manche ou de la poitrine.)

L'arbitre n'admet pas qu'un joueur porte une chemise plus ou moins transparente à travers laquelle peut se voir une publicité.

b) Short ou jupe

1. Short (vêtements masculins)

Deux identifications du fabricant (logo) de 13 cm² maximum ou une identification du fabricant (logo) de 26 cm² maximum, quel que soit l'emplacement.

Sur les "compression shorts" (cuissardes), peut en outre apparaître une identification du fabricant (logo) de 13 cm² maximum.

2. Short ou jupe (vêtements féminins)

Deux identifications du fabricant (logo) de 13 cm² maximum ou une identification du fabricant (logo) de 26 cm² maximum sur le devant en bas uniquement.

Sur les "compression shorts" (cuissardes), peut en outre apparaître une identification du fabricant (logo) de 13 cm² maximum.

3. Robe

(a) Sans manches

Sur le devant : deux publicités commerciales de maximum 19.5 cm² chacune et deux identifications du fabricant (logos) de 13 cm² maximum ou une identification du fabricant (logo) de 26 cm² maximum.

(b) Avec manches

- Sur chaque manche : une publicité commerciale de 19.5 cm² maximum et une identification du fabricant de 52 cm² maximum. Si un texte écrit est utilisé dans les 52 cm² de l'identification du fabricant, ce texte écrit ne peut dépasser les 26cm².
- Sur le devant : deux identifications du fabricant (logos) de 13 cm² maximum ou une identification du fabricant (logo) de 26 cm² maximum.
- **INTERCLUBS un 3^{ème} logo de 210cm²(au lieu de 25cm²) avec le nom officiel du club est admis dans le dos (au lieu de la manche ou de la poitrine)**

4. Chaussettes et chaussures

Sur chaque chaussette ou sur chaque chaussure, identifications du fabricant (logos) limitées à 13 cm² pour chaque chaussette.

Pour jouer sur terre battue, les joueurs doivent porter des chaussures admises sur cette surface. Le juge-arbitre a toute autorité pour contrôler cette conformité.

5. Raquette et cordage

Identifications du fabricant (logos) sur la raquette et sur la surface cordée.

6. Chapeau, casquette, serre-tête et serre-poignet

Une identification du fabricant (avec ou sans inscription) de 13 cm² maximum.

7. Sac, essuie-mains et autre pièce d'équipement

Identifications du fabricant (logos) sur chaque pièce (sans limite de dimension), plus deux inscriptions publicitaires différentes sur un seul sac, ne pouvant chacune dépasser 26 cm².

Si, lors d'une compétition, des boissons et des essuie-mains publicitaires sont offerts aux joueurs, ces derniers ne peuvent utiliser ni boissons de marques concurrentes, ni essuie-mains portant d'autres publicités.

8. Sont interdites

Les publicités prohibées dans le pays.

9. A contrôler

- Les dimensions des identifications (qui comprennent l'ensemble de la pièce et pas seulement l'inscription, sauf si l'ensemble de la pièce est de la même couleur que le vêtement, auquel cas seul compte le logo) ;
- Tous les logos et les inscriptions publicitaires doivent être solidement et uniformément fixés au vêtement ou à la pièce d'équipement.

Remarques :

Par fabricant, on entend celui qui fabrique le vêtement ou la pièce d'équipement.

Le design des vêtements n'est pas considéré comme un logo du fabricant et est admis à condition de respecter le but et l'esprit des règles ci-dessus.

Si l'arbitre éprouve un doute quelconque concernant la conformité de la tenue vestimentaire d'un joueur ou d'une pièce de son équipement, il fait aussitôt appel au juge-arbitre qui est l'autorité finale.

F. LE BRIEFING D'AVANT-MATCH

1. BRIEFING D'AVANT-MATCH AVEC LES JOUEURS

Trois genres de briefings se présentent :

- Avec des joueurs débutants, n'ayant jamais (ou quasiment jamais) été arbitrés ;
- Avec des joueurs moyens, classés, ayant l'habitude de la compétition ;
- Avec des joueurs de haut niveau, professionnels ou à vocation professionnelle.

Au cours de chacun d'eux, des nuances, des modifications peuvent être apportées.

En cas de compétition particulière, l'arbitre peut fournir des renseignements supplémentaires, par exemple :

- Lors d'une rencontre d'interclubs : définir le rôle et les droits du coach ;
- Lors d'un match entre préminimes : le tie-break se joue à trois jeux partout.

Principes

Une procédure précise permet à l'arbitre d'avoir, dès le début, le contrôle du match et une certaine confiance des joueurs.

- Le briefing se fait **après** avoir contrôlé la tenue vestimentaire des joueurs et la conformité des raquettes.
- L'arbitre se tient le long du filet, à trois ou quatre mètres de sa chaise ; il attend les joueurs et ne va donc pas de l'un à l'autre.
- L'arbitre parle le moins possible, mais il le fait clairement, d'un ton calme et mesuré.
- L'arbitre dit l'essentiel de ce que peuvent ignorer les joueurs.
- L'arbitre s'adresse simultanément aux deux ou aux quatre joueurs.
- En double, les quatre joueurs doivent être présents.

a) Avec des joueurs débutants (souvent arbitrés pour la première fois)

L'arbitre salue les joueurs, et attire leur attention sur les points suivants :

- Le serveur ne peut pas jeter sa deuxième balle de service après un premier service réussi.
- Le joueur ne peut arrêter une balle de volée même s'il est en dehors des limites du jeu.
- Le relanceur ne peut renvoyer chez l'adversaire des services nettement trop longs.
- Le serveur doit faire attention aux fautes de pied.
- Sur terre battue, l'arbitre se dit prêt à descendre de sa chaise pour contrôler une trace qui termine un échange.
- Si les balles sont fournies par le club, l'arbitre en précise le nombre et la marque, attirant l'attention des joueurs quant à la présence de balles d'autres marques sur les courts voisins.
- S'il y a parents, accompagnateurs, l'arbitre met en garde contre tout coaching.
- Si un des joueurs est annoncé comme "explosif", "difficile", l'arbitre avertit les deux joueurs de la stricte application du code de conduite.

b) Avec des joueurs classés, de valeur moyenne (déjà familiarisés avec l'arbitrage)

L'arbitre salue les joueurs, et attire leur attention sur les points suivants :

- Le relanceur ne peut renvoyer chez l'adversaire des services nettement trop longs.
- L'arbitre précise le nombre de balles et leur marque
- Sur terre battue, l'arbitre se dit prêt à descendre de sa chaise pour contrôler la trace d'une balle qui termine un échange.

- L'arbitre avertit les joueurs de la stricte application du code de conduite.

c) Avec des joueurs de haut niveau, professionnels ou à vocation professionnelle

L'arbitre salue les joueurs, et attire leur attention sur les points suivants :

- Nombre de balles utilisées (quatre ou six) et changements de balles (surtout s'il s'agit d'un match du premier tour) ;
- Nombre de juges de ligne et de ramasseurs ; lignes "couvertes" par l'arbitre et déplacement éventuel (moving) des juges de ligne en cours d'échange ;
- Overrule seulement sur erreur évidente.

2. BRIEFING ENTRE OFFICIELS

Lors de compétitions importantes, l'arbitre peut tenir, avant le match, deux réunions, l'une avec les ramasseurs de balles et l'autre avec les juges de ligne, afin de préciser les positions sur le court, la procédure à utiliser pour les annonces et les signaux manuels, la rotation des places sur le court, l'inspection des traces sur terre battue.

Cette réunion est parfois organisée par le juge-arbitre.

G. LE TIRAGE AU SORT

- 1.** Après le briefing d'avant-match avec les joueurs, l'arbitre effectue le tirage au sort avec une pièce de monnaie.
- 2.** Le choix (pile ou face) est indifféremment proposé à un des deux joueurs, à une des deux équipes, de préférence au joueur (à l'équipe) qui se trouve de l'autre côté du filet par rapport à l'arbitre.
- 3.** Après le jet de la pièce, l'arbitre montre clairement au public, d'un geste du bras, le joueur qui a gagné le tirage au sort puis ramasse la pièce.

H. L'ECHAUFFEMENT

1. Ayant averti les joueurs que la période d'échauffement se limite effectivement à cinq minutes, l'arbitre veille à ce qu'ils commencent l'échauffement en tenue réglementaire.
2. Les joueurs peuvent s'échauffer en survêtement réglementaire.
3. Traditionnellement, l'échauffement des joueurs consiste en quelques échanges du fond du court (plus ou moins une minute), des volées et des smashes effectués alternativement par chaque joueur venu au filet (plus ou moins une minute par joueur ou par équipe de double) et des services (plus ou moins deux minutes).
4. L'échauffement ne peut dépasser cinq minutes, sauf en cas de changement de surface et/ou d'éclairage (avec l'autorisation du juge-arbitre).
5. En cas d'interruption d'un match, la durée du nouvel échauffement est la suivante :
 - Jusqu'à quinze minutes d'interruption : pas d'échauffement ;
 - Plus de quinze à moins de trente minutes d'interruption : échauffement de trois minutes ;
 - A partir de trente minutes d'interruption : échauffement de cinq minutes.
6. En début de match ou après une interruption, un joueur peut refuser de s'échauffer. Dans ce cas, l'autre joueur est autorisé à s'échauffer avec une tierce personne.

I. LE SERVICE ET LES FAUTES DE PIED

1. LE SERVICE

- 1° Le service comprend deux phases : la préparation et l'exécution.
 - La préparation commence lorsque le serveur, ayant les balles nécessaires, se place à l'endroit d'où il va exécuter son service et s'achève au moment où il s'apprête à lancer une balle en l'air.
 - L'exécution commence lorsque le serveur lance une balle en l'air et s'achève lorsque la raquette frappe la balle.
- 2° En double, au moment de l'exécution du service, le serveur ne peut toucher du pied toute partie du court autre que celle située derrière la ligne de fond comprise dans le prolongement imaginaire de l'intérieur de la marque centrale et de l'extérieur de la ligne de côté de double.
- 3° Le serveur qui rattrape sa balle de service de la main, de la raquette ou qui la laisse tomber, ne commet pas de faute, sauf si cette action se répète trop souvent, auquel cas l'arbitre peut considérer qu'il y a gêne volontaire.
- 4° **Le rythme du serveur** (afin de résoudre la contradiction existant entre la règle 12 et la règle 30, a) :
 - L'arbitre doit observer le rythme des deux joueurs et en déduire un jugement raisonnable, mais ferme.
 - Il n'est pas raisonnable que le serveur soit prêt en cinq secondes, mais il ne doit pas attendre vingt secondes avant que le relanceur soit prêt.
 - Le serveur ne peut exiger que le relanceur soit prêt à jouer avant moins de douze à quinze secondes.
 - Si l'arbitre estime que le relanceur ne joue pas au rythme raisonnable du serveur, il peut le sanctionner d'un dépassement involontaire de temps avant l'expiration des vingt secondes.
 - Si l'arbitre estime que le relanceur tente de gagner du temps, même sans enfreindre les règles du jeu, il le sanctionne d'une violation du code de conduite (comportement non sportif).
- 5° Toute modification intentionnelle du timing habituel du serveur lors de la préparation du service doit être sanctionnée par l'annonce faute :
 - S'il s'agit du premier service, l'arbitre annonce : "Faute. Second service." ;
 - S'il s'agit du second service, l'arbitre accorde le point au relanceur.
- 6° Lorsque, après un premier service faute, l'interruption est provoquée par le serveur (bris de sa raquette, lacet cassé, demande de vérification d'une trace jugée sans fondement, ...), le serveur n'a droit qu'à son second service.
- 7° Pour toute interruption non provoquée par le serveur, mais qui perturbe sérieusement la continuité du jeu (chute du piquet de simple, décrochage ou bris de l'attache de la sangle, changement de raquette par le relanceur, ...), l'arbitre fait rejouer le point entier.
- 8° Pour toute interruption non provoquée par le serveur, mais qui ne perturbe pas la continuité du jeu, l'arbitre n'accorde pas la remise du point entier (l'opinion de l'arbitre est déterminante dans de telles situations).
- 9° Toute intervention de l'arbitre ("Un moment") qui modifie légèrement le timing habituel du serveur lors de la préparation du service (ramasseur de balles qui n'est pas à sa place, balle en mouvement sur le court, spectateur se déplaçant, bruit extérieur, ...), retarde simplement l'exécution du service concerné (premier ou second).

- 10° Si, lors de l'exécution du service, le serveur laisse involontairement échapper sa raquette qui retombe dans sa propre surface de jeu, sans toucher le filet, le jeu continue ; mais si l'arbitre juge que le relanceur - qui a manqué son retour - a été gêné, il fait rejouer le point entier.
- 11° Après un premier service faute ou let, le serveur doit attendre que le relanceur soit prêt et ne soit plus gêné par la balle précédente.
- 12° Le service à la cuiller est autorisé. Avant d'exécuter son service, tout joueur qui sert par le bas doit s'assurer que le relanceur est prêt et respecter son timing habituel.

2. LES FAUTES DE PIED

- 1° Pour ce qui concerne les fautes de pied, l'arbitre doit observer une attitude constante et logique. S'il s'agit de joueurs débutants, il peut les avertir lors du briefing d'avant-match : "Attention, je sanctionne les fautes de pied". S'il a omis de le faire et qu'il voit, pendant l'échauffement, que ces joueurs commettent des fautes de pied, il peut les avertir à la fin de l'échauffement. S'il s'agit de joueurs classés, l'arbitre ne les avertit pas et sanctionne toutes les fautes évidentes, en intervenant de préférence la première fois sur un premier service. La même attitude constante et logique doit être adoptée par les juges de ligne.
- 2° Les juges de ligne de fond, de la ligne médiane et des lignes de côté ont la charge d'annoncer les fautes de pied. S'ils ne le font pas :
 - L'arbitre le leur signale au changement de côté suivant ;
 - L'arbitre déplace les juges de ligne s'ils persistent à ne pas les annoncer ;
 - En dernier ressort, l'arbitre les annonce lui-même depuis sa chaise.
- 3° Une incontestable réticence habite bon nombre d'arbitres et de juges de ligne concernant l'annonce rigoureuse des fautes de pied. Pour vaincre cette réticence :
 - Ils doivent savoir comment les annoncer : annonce verbale : "Faute de pied" ; signal manuel pour les juges de ligne : bras du côté de l'intérieur du court levé à la verticale ;
 - Ils doivent en être sûrs et ne jamais en inventer ;
 - Ils les annoncent après avoir entendu l'impact raquette/balle ;
 - Ils doivent renseigner le joueur pénalisé qui demande la nature de la faute commise (pied droit, pied gauche, passage latéral, ...).

J. LA RECEPTION

1. Si le relanceur n'est pas prêt, il doit le signifier : raquette levée, bras levé, demande verbale. Si le service a été (ou est) néanmoins exécuté, ce service (premier ou second) est à rejouer.
2. Le relanceur, après un premier service faute, peut s'assurer que cette première balle ne revient pas dans sa surface de jeu ou près de lui. Il lève donc le bras et la raquette, et le serveur doit attendre.
3. Le relanceur, s'il n'y a pas de ramasseurs de balles, ne renvoie pas une balle d'un premier service nettement trop long, ni dans sa surface de jeu, ni surtout dans celle de son adversaire.
4. Si le relanceur casse son cordage lors d'un premier service faute, il a le droit de terminer le point sans changer de raquette. Si, par contre, il en change, un let, premier service, doit être annoncé.

K. LA GENE

1. VOLONTAIRE

L'arbitre doit sanctionner immédiatement toute action volontaire qui, selon lui, peut :

- Perturber la concentration de l'adversaire ;
- Gêner ou empêcher le déroulement normal d'un échange.

Cette action entraîne la perte du point.

Exemples :

- Crier volontairement au moment où l'adversaire frappe la balle ;
- Se débarrasser de sa deuxième balle de service en la lançant derrière soi ou latéralement.

Remarques :

- Dans un jeu de double, la communication entre partenaires pendant le déroulement d'une phase de jeu est tolérée, pour autant que, selon l'opinion de l'arbitre, elle ne gêne pas les adversaires.
- Dans un jeu de double, si le partenaire du relanceur se déplace, même sans faire de bruit, durant l'exécution du service, dans le but, selon l'opinion de l'arbitre, de gêner le serveur, l'arbitre doit accorder le point au serveur.

La règle 26 est explicite et stipule qu'il s'agit de l'interprétation de l'arbitre. C'est ce dernier qui, par feeling du match qu'il arbitre, sait si le déroulement du match risque d'être faussé par le comportement d'un des joueurs.

2. INVOLONTAIRE

Elle entraîne généralement un let, premier service, c'est-à-dire que le point entier est rejoué. Le principe est de toujours accorder au joueur le bénéfice du doute.

- 1° Lorsqu'une annonce est modifiée suite à un overrule, à une correction du juge de ligne ou autrement, l'arbitre, par son seul jugement, doit décider si l'un des joueurs a été gêné et, dans l'affirmative, ordonner de jouer un let.
 - Si l'annonce est corrigée de bonne en out (faute), le point est terminé : il n'y a pas eu de gêne.
 - Si l'annonce est corrigée de out en bonne balle, le point doit être rejoué, sauf s'il s'agit d'un ace, d'un coup gagnant que le joueur n'avait aucune possibilité de relancer ou d'une annonce tardive. Mais s'il y avait une possibilité raisonnable pour que la balle ait pu être jouée, le joueur doit bénéficier du doute et un let doit être ordonné.
 - Si l'annonce du second service net est corrigée de faute en bonne balle, seul le second service est à rejouer.
- 2° Un joueur gêne involontairement son adversaire dans l'exécution d'un coup : l'arbitre fait rejouer le point.
- 3° Un joueur lâche involontairement sa raquette au service ou en cours d'échange :
 - Si le retour est réussi par l'adversaire, le jeu continue ;
 - Si l'adversaire manque le retour parce que, selon l'opinion de l'arbitre, il a été gêné par la raquette lâchée, le point entier est à rejouer.
- 4° L'arbitre doit informer les joueurs du danger ou de la gêne que constitue une balle traînant ou roulant sur le court à leur insu (balles passant sous le filet, renvoyées par les grillages, les bordures, les panneaux publicitaires). C'est pourquoi :

- a) A la demande d'un joueur, l'arbitre exige de l'adversaire qu'il enlève toute balle qui se trouve sur sa surface de jeu.
 - b) Avant d'être prêt à recevoir le service suivant, le relanceur a le droit de s'assurer qu'il ne sera pas gêné par la balle du service précédent. Deux possibilités existent lors du retour d'une balle derrière le serveur ou le relanceur (après un service faute, à l'issue d'un échange ou venant d'un court voisin) :
 - Une balle revient dans le dos du joueur à l'insu de ce dernier : l'arbitre intervient : "Un moment" ;
 - Une balle revient dans le dos du joueur ; celui-ci l'a vue et a décidé de la laisser : l'arbitre n'intervient pas.
- 5° Si un joueur est gêné par un officiel ou un ramasseur de balles qui est à sa place réglementaire, le jeu continue et le joueur gêné ne peut bénéficier d'un let, premier service.
- 6° Si un joueur est gêné par un ramasseur de balles qui n'est pas à sa place, le point entier est à rejouer.
- 7° Si l'arbitre ou un autre officiel (juge de ligne, ramasseur de balles, ...) saisit au vol une balle en jeu, le point entier est à rejouer, sauf si la balle saisie au vol ne pouvait en aucun cas retomber dans les limites du jeu.
- 8° Si des spectateurs se déplacent derrière ou sur le côté du court, alors que les joueurs sont prêts à jouer, l'arbitre n'intervient que si les joueurs se disent dérangés. Des interventions multiples de l'arbitre risquent de gêner encore plus les joueurs.
- 9° Aussitôt qu'une balle (d'un court voisin) survient sur le court ou derrière la surface de jeu pendant un échange, l'arbitre annonce immédiatement : "Let, premier service". Il n'attend pas la demande des joueurs et fait preuve de vivacité et de bon sens. Mais si, au moment précis où une balle va pénétrer sur la surface de jeu ou entrer dans le champ visuel de l'un des joueurs, un joueur termine le point par une volée gagnante ou par un passing-shot (et surtout si c'est celui qui aurait pu être gêné), le bon sens de l'arbitre doit lui dicter la conduite à suivre.
- 10° En cours d'échange, si un joueur déplace une balle laissée sur le court, s'il perd une balle de sa poche, s'il pousse un cri (de surprise, de douleur) ou une exclamation, s'il perd son chapeau ou sa casquette, la procédure suivante doit être appliquée :
 - La première fois, l'arbitre annonce un let et prévient le joueur qu'en cas de récidive, il le sanctionnera par la perte du point ;
 - La deuxième fois et les fois suivantes, il annonce la perte du point.
- 11° Les joueurs ne peuvent interrompre l'échange suite à des bruits sur lesquels le tournoi n'a pas de contrôle (carnaval, avion, ...).
- 12° En compétitions professionnelles (A.T.P., W.T.A., E.T.A., I.T.F.), le joueur qui casse sa raquette ou le cordage de celle-ci peut terminer le point, mais il doit changer de raquette immédiatement après. Dans toute autre compétition, le joueur qui casse sa raquette ou le cordage de celle-ci peut continuer à jouer dans de telles conditions.

L. LES ERREURS DE POSITION

PRINCIPE GENERAL

Tout point joué reste acquis.

Dès qu'une erreur est découverte, l'arbitre la corrige.

Mais l'arbitre ne peut interrompre un échange pour corriger cette erreur.

1. En double, pendant le tie-break ou MTB, si l'ordre de réception du service est modifié par les relanceurs, il reste tel quel jusqu'à la fin du tie-break ou la fin du MTB.

2. Quelques exemples d'erreurs de service dans le tie-break ou lors d'un MTB

Séquence normale : A BB AA B:B AA BB ... avec B au service dans le jeu suivant.

Erreur : **B** (au lieu de A)

Correction : B AA BB A:A BB ...

Erreur : A **A** (au lieu de A B)

Correction : A AB AA B:B AA ...

Erreur : A B**A** (au lieu de A BB)

Correction : A BA AA B:B AA ...

M. L'OVERRULE

DEFINITION

L'arbitre doit corriger immédiatement une erreur évidente, tout de suite après que le juge de ligne l'a commise, mais jamais sous la pression d'un joueur.

1. L'arbitre corrige immédiatement toute erreur évidente d'un juge de ligne, sans attendre la suite de l'échange, la réaction du joueur ou la correction du juge de ligne.

2. Il est difficile de définir brièvement une erreur évidente.

L'arbitre ne fait jamais d'overrule sur une "balle proche".

On appelle "balle proche" celle qui est trop près de la ligne pour que l'arbitre puisse - sans risque de se tromper - infirmer la décision du juge de ligne, spécialement si cette décision concerne une ligne éloignée de la chaise d'arbitre.

Pour faire un overrule sur une balle jugée bonne par un juge de ligne, l'arbitre doit avoir vu un espace entre la ligne et la balle.

De même, pour corriger un "out" ou un "faute" annoncé par un juge de ligne, l'arbitre doit avoir vu la balle tomber à l'intérieur de la surface de jeu ou toucher la ligne.

3. Corriger immédiatement : l'arbitre doit corriger instantanément l'erreur du juge de ligne. Donc, erreur et overrule sont presque simultanés.
4. L'application de cette règle par l'arbitre a provoqué plus d'incidents que l'application de toute autre règle.

5. Les joueurs tiennent à ce qu'un arbitre fasse occasionnellement un overrule.

6. A la question du joueur concernant l'overrule, l'arbitre répond :

- *"J'overrule quand je suis certain qu'une erreur évidente a été commise."* ;
- *"Je n'overrule pas les balles proches. C'était une balle proche."*

Mais l'arbitre évite les réponses suivantes :

- *"La balle était trop proche pour overruler."* ;
- *"La balle n'était pas assez loin pour overruler."*

7. L'overrule ne constituant pas un désaveu de la compétence du juge de ligne, celui-ci l'accepte impassiblement, conscient que toute autre attitude de sa part est susceptible de déclencher un incident, soit avec les joueurs, soit avec le public. Il interrompt aussitôt son signal manuel, n'essaie pas d'inverser l'overrule et ne discute pas la décision avec les joueurs. Il renvoie toute question à l'arbitre. Il ne doit manifester sa désapprobation, ni immédiatement (par exemple par un hochement de tête ou par des regards assassins destinés à l'arbitre), ni après le match (en évoquant avec des collègues ou avec des spectateurs "l'excellence" de sa décision).
8. En cas de doute, l'arbitre doit faire confiance à son juge de ligne.
9. La rectification d'une décision suite à une inspection de trace, à la protestation ou à l'appel d'un joueur, n'est pas un overrule, mais une correction.

La réponse au joueur demandant l'application d'une correction peut être la suivante :

- *"J'ai vu la balle bonne."* ;
- *"Je n'ai pas vu d'espace entre la balle et la ligne."* ;
- *"Je n'ai pas entendu de net."* ;
- *"Correction. La balle est out (ou bonne)."*

N. L'APPEL AU JUGE-ARBITRE

1. LE JOUEUR FAIT APPEL AU JUGE-ARBITRE PAR L'INTERMEDIAIRE DE L'ARBITRE

- 1° Le joueur a le droit de faire appel au juge-arbitre pour tout problème d'interprétation des règles du jeu (question de droit) en suivant la procédure ci-après. En aucun cas, il ne peut faire appel au juge-arbitre pour une décision prise par les officiels du court sur une question de fait.

Une question de fait

Une question de fait est définie comme le résultat de ce qui s'est réellement passé à un moment donné pendant le match. Des questions de fait se produisant pendant un match sont jugées par les officiels du court, et les joueurs ainsi que le juge-arbitre doivent obligatoirement accepter leurs décisions.

Une question de droit

Une question de droit est définie comme le recours à l'interprétation et l'application des règles du jeu à des faits spécifiques. Pendant un match, les questions de droit sont d'abord jugées par l'arbitre de chaise. Si l'arbitre doute ou si le joueur fait appel de sa décision, celle-ci est prise par le juge-arbitre. La décision du juge-arbitre est définitive et aucun appel n'est possible. Si pour quelque raison, le juge-arbitre n'est pas disponible, la décision de l'arbitre est définitive.

- 2° Procédure d'appel au juge-arbitre

Lorsqu'un joueur estime qu'une interprétation donnée par l'arbitre de chaise sur une question de droit est incorrecte, il peut faire appel au juge-arbitre. Il doit notifier son appel à l'arbitre de chaise de façon professionnelle et non injurieuse. L'arbitre coupe son microphone et appelle immédiatement le juge-arbitre. A l'arrivée de ce dernier, l'arbitre de chaise relate les faits se rapportant à l'incident, que le juge-arbitre entérine. Après que l'arbitre de chaise a proposé son interprétation, puis le joueur la sienne, le juge-arbitre passe brièvement en revue les règles d'application avec le joueur et l'arbitre de chaise, puis soit confirme, soit infirme l'interprétation de l'arbitre.

Ensuite, à l'annonce : "Au jeu, Messieurs" formulée par le juge-arbitre, les joueurs doivent reprendre le jeu.

Le maximum est fait pour terminer cette procédure dans les vingt secondes. A l'injonction : "Au jeu, Messieurs", le chronomètre est déclenché pour le contrôle des vingt secondes.

- 3° A la demande d'un joueur protestant pour des incidents répétés, pour des erreurs manifestes, l'arbitre appelle le juge-arbitre ; mais le jeu se poursuit et le juge-arbitre sera informé et consulté lors du changement de côté suivant.

2. L'ARBITRE FAIT APPEL AU JUGE-ARBITRE DANS DIVERSES CIRCONSTANCES

- 1° Il doit le faire :

- S'il pense qu'un joueur ne défend plus ses chances (meilleurs efforts) ;
- S'il a des doutes quant à la conformité de la tenue vestimentaire d'un joueur ;
- S'il pense qu'un joueur est drogué ou n'est pas en état de jouer ;
- S'il suspend un match suite à l'obscurité, à l'état du court ou aux conditions atmosphériques ;
- Si la disqualification d'un joueur est en cause pour faute grave ou pour trois applications du code de conduite ;

- S'il ne se sent pas bien et qu'il désire être remplacé ;
- Si un joueur se blesse accidentellement et que le jeu est interrompu ;
- Si le code de conduite a été appliqué ;
- Si un joueur quitte le court pour besoins naturels ;
- Si un joueur déclare abandonner.

2° Il peut le faire :

- S'il n'est pas sûr d'une interprétation des règles du jeu ;
- S'il a un problème technique ou pratique ;
- S'il pense que la présence du juge-arbitre calmerait les joueurs.

L'arbitre fait se poursuivre le jeu jusqu'à l'arrivée du juge-arbitre si la décision de ce dernier n'a pas d'influence sur le score.

O. L'INSPECTION DE TRACES

Il ne peut y avoir d'inspection de traces que sur les courts en terre battue.

1. PROCEDURE POUR L'ARBITRE DE CHAISE

- 1° Une inspection de trace, à la demande d'un joueur (d'une équipe), n'est autorisée que si l'arbitre de chaise n'est pas sûr de l'annonce sur un coup terminant un échange ou lorsque le joueur (l'équipe) arrête de jouer le point pendant l'échange (des retours réflexes sont autorisés, mais ensuite le jeu doit être immédiatement interrompu).
- 2° En cas d'erreur évidente d'un juge de ligne, l'arbitre de chaise doit corriger l'annonce par un overrule. Il overrule seulement une erreur évidente et il n'y a donc jamais d'inspection de trace en cas d'overrule, en principe du moins.
- 3° L'annonce initiale est toujours maintenue si ni le juge de ligne, ni l'arbitre de chaise ne peuvent situer la trace ou si la trace est illisible.
- 4° Lorsque l'arbitre donne le score, il confirme l'annonce. L'arbitre ne donne donc pas trop vite le score à moins qu'il soit absolument sûr de l'annonce. En cas de doute, il attend, pour donner le score, d'être sûr qu'une inspection de trace ne sera pas nécessaire.
- 5° En double, lorsqu'un joueur veut arrêter un échange pour demander une inspection de trace, il doit le faire de telle manière que son partenaire arrête également de jouer. Une équipe de double ne peut demander une inspection de trace que si les deux joueurs arrêtent de jouer. Un des joueurs ne peut pas commencer à inspecter une trace pendant que son partenaire continue de jouer. Si une demande d'inspection de trace est adressée à l'arbitre, celui-ci doit d'abord s'assurer que la procédure correcte a été suivie. Si elle ne l'a pas été ou si elle a été tardive, l'arbitre peut décider que l'équipe adverse a été volontairement gênée.

2. PROCEDURE POUR LE JUGE DE LIGNE

- 1° En cas de balle proche, le juge de ligne garde les yeux fixés sur la trace ; il ne regarde pas l'arbitre de chaise.
- 2° Le juge de ligne localise et montre une trace seulement à la demande de l'arbitre, jamais à celle du joueur.
- 3° Lorsqu'un juge de ligne doit aller montrer une trace pour aider l'arbitre de chaise à la localiser :
 - a) S'il n'est pas sûr de la trace, il le signale immédiatement à l'arbitre ("*Je n'ai pas la trace*") ;
 - b) S'il sait où est la trace :
 - Il avance vers sa propre trace, qui n'est pas obligatoirement celle désignée par le joueur, sans marcher sur la ligne ;
 - Il montre la trace, sans la toucher, à l'arbitre de chaise ;
 - Il retourne aussitôt à sa place, pendant que l'arbitre de chaise inspecte la trace et fait l'annonce correspondante.

3. COMMENTAIRES

- 1° D'autres surfaces s'assimilent à la terre battue (canada tenn, green tenn, French court,...).
- 2° L'arbitre ne doit pas multiplier inutilement les inspections de traces.
- 3° De sa propre initiative, l'arbitre, s'il a un doute, décide d'une inspection de trace : cela donne confiance aux joueurs. C'est la meilleure philosophie de l'arbitrage sur terre battue.
- 4° La vérification d'une trace doit être **attentive**, **minutieuse** (mais pas tatillonne), **définitive** et **rapide** (principe du jeu continu). Lire une trace est parfois difficile et demande de l'expérience : fraîcheur de la trace, forme en fonction de l'angle d'impact de la balle, dessin complet, différence de niveau entre la ligne et le sol, traces superposées.
- 5° L'arbitre ne procède à une inspection de trace que s'il sait précisément où se trouve l'impact de la balle. Il est préférable de ne pas inspecter des traces proches des lignes de fond (zones piétinées).
- 6° En cas d'inspection de trace, l'arbitre doit être humble, honnête et beau joueur, et reconnaître une erreur éventuelle.
- 7° Aussi longtemps que l'arbitre n'a pas pris, en annonçant le score, de décision sur une balle, un joueur ne peut pas effacer la trace de balle, sauf s'il a perdu le point. Le joueur qui efface une trace en violant cette procédure, perd le point pour gêne volontaire. S'il persiste à effacer les traces, en plus de la perte du point, il est sanctionné d'une violation du code de conduite (comportement non sportif).

Si un joueur efface une trace, c'est qu'il admet que la balle de son adversaire est bonne.

P. LES BALLES

1. Pour toutes les compétitions officielles, nationales et régionales, disputées en Belgique, les balles fournies par les organisateurs font obligatoirement partie des balles approuvées par l'I.T.F.
2. Le maximum de balles pour disputer un match est de six. Le minimum de balles pour disputer un match est de quatre.

Pour la poursuite d'un match, un minimum de trois balles est requis sur le court. Le jeu doit être continu, même s'il faut remplacer une balle.
3. Si un joueur estime qu'une balle est devenue inutilisable, il la porte à l'arbitre. Celui-ci compare cette balle à une autre utilisée pour le jeu, juge si elle est jouable ou non ; sa décision est sans appel.
4. Avant le début de la compétition, le juge-arbitre décide du nombre de balles et des éventuels changements : toujours après un nombre impair de jeux : 7/9, 9/11, 11/13, 13/15, ... pour qu'il y ait alternance des serveurs avec des balles neuves (l'échauffement équivaut à deux jeux).
5. Le changement de balles ne s'effectue jamais au début d'un jeu de tie-break ou de MTB. Il est reporté au deuxième jeu du set suivant. (pas concerné après un MTB)
6. Lors de la reprise d'un match interrompu (par la pluie, l'obscurité, ...) :
 - Il est préférable d'utiliser d'autres balles de même usure pendant la nouvelle période d'échauffement. A la fin de celle-ci, le jeu reprend avec les balles utilisées au moment de l'interruption ;
 - S'il n'y a pas d'autres balles et que les mêmes balles sont utilisées pendant la nouvelle période d'échauffement, l'arbitre procède au changement de balles deux jeux plus tôt.
7. L'arbitre a, en réserve, une balle neuve et quelques balles d'usure différente (nombre variant en fonction du risque de perte).

En cas de balle perdue, de balle mouillée, de balle crevée, ... :
 - La balle neuve est mise en jeu pendant l'échauffement ou pendant les deux premiers jeux qui suivent un changement de balles ;
 - Une des balles usagées est mise en jeu pendant les autres jeux. L'arbitre choisit celle qui correspond le mieux aux balles utilisées et la donne aux joueurs qui marquent leur accord quant à l'homogénéité de l'ensemble des balles.
Si une des balles est perdue, sortie des limites du court, l'arbitre ne la remplace que s'il est certain que la balle ne sera ni retrouvée ni renvoyée.
8. Si l'arbitre met en jeu six balles au lieu des quatre prévues, il corrige son erreur dès qu'il s'en aperçoit en retirant deux balles du jeu.

Si l'arbitre met en jeu quatre balles au lieu des six prévues, il ajoute immédiatement :
 - Deux balles neuves si l'échauffement n'est pas achevé (premier point non mis en jeu) ou si moins de deux jeux ont été joués depuis le dernier changement ;
 - Deux balles de même usure dans les autres cas. S'il ne peut disposer de ces balles usagées, il corrige son erreur au changement de balles suivant.
9. L'arbitre veille aux changements de balles, effectués par le juge de ligne de service, par un des ramasseurs de balles ou par lui-même s'il est seul. Si le changement de balles intervient lors d'un total pair de jeux, donc sans changement de côté, les balles neuves doivent être préparées au cours du changement de côté précédent (respect du jeu continu).

- 10.** Si l'arbitre a oublié de procéder au changement de balles, il ne peut plus le faire dès que le serveur a frappé la balle du premier service du point suivant, sauf si la première balle de service est let et tombe dans les limites du carré de service. Il procède à ce changement deux jeux plus tard, conformément à la procédure de la règle 3.

Q. LES INTERRUPTIONS

1. GENERALITES

L'arbitre est responsable du jeu continu.

En dehors des interruptions réglementaires, telles que :

- Vingt secondes ;
- Nonante ou cent vingt secondes ;
- Trois minutes pour blessure ;
- Suspension momentanée dont la durée est laissée à l'appréciation de l'arbitre (état du court, appel au juge-arbitre, besoins naturels, ...),

le jeu doit être continu.

2. SUSPENSION ET AJOURNEMENT

L'arbitre de chaise peut temporairement suspendre un match suite à l'obscurité, à l'état du court ou aux conditions atmosphériques. Une telle suspension doit être immédiatement signalée au juge-arbitre qui, seul, peut décider de reporter ce match à une date ultérieure. Si le match reprend le même jour, la durée de l'interruption (remise en état du court, conditions atmosphériques, ...) est laissée à l'appréciation du juge-arbitre.

Tant qu'un match n'a pas été ajourné, les joueurs, l'arbitre et tous les officiels du court doivent être prêts à reprendre le match.

Lorsqu'un match est suspendu, l'arbitre de chaise déclenche son chronomètre, note l'heure, le score (dans le jeu et dans le set), le nom du serveur, la position des joueurs sur le court. Il rassemble les balles utilisées pour le match.

Lorsqu'une suspension est due à l'obscurité, elle ne peut intervenir qu'après un total pair de jeux dans le set en cours ou à la fin d'un set.

En cas de suspension ou d'ajournement, un échauffement éventuel est prévu à la reprise du match.

En aucun cas, les joueurs ne peuvent décider eux-mêmes d'interrompre un match sous peine de disqualification.

3. JEU CONTINU

Un maximum de vingt secondes peut s'écouler entre le moment où un point est achevé et le moment où le joueur frappe la balle pour servir le point suivant, excepté au changement de côté, à la fin d'un jeu, où nonante secondes sont autorisées, sauf à 1-0, où le jeu reste continu, ou encore à la fin d'un set, où cent vingt secondes sont autorisées.

Le contrôle des vingt secondes, des nonante secondes ou des cent vingt secondes s'effectue selon la procédure suivante :

a) Contrôle des vingt secondes

- L'arbitre déclenche son chronomètre dès que la balle n'est plus en jeu ou que le joueur a reçu l'ordre de jouer (annonce : "Au jeu, Messieurs").
- L'arbitre sanctionne le joueur d'une violation du code de conduite ou d'un dépassement involontaire de temps s'il n'a pas frappé sa balle pour servir, à l'expiration des vingt secondes, sauf si des circonstances extérieures l'ont empêché de servir dans les délais. Il n'y a aucun avertissement avant l'expiration des vingt secondes.

b) Contrôle des nonante secondes ou des cent vingt secondes

- L'arbitre déclenche son chronomètre dès que la balle n'est plus en jeu.
- L'arbitre annonce "Time" après soixante secondes ou après nonante secondes.
- L'arbitre doit annoncer "Quinze secondes" (après septante-cinq secondes ou après cent cinq secondes) si les joueurs (ou l'un d'entre eux) sont encore à leur chaise et n'ont pas gagné leur position respective sur le court.
- L'arbitre sanctionne le joueur d'un dépassement involontaire de temps s'il n'a pas frappé sa balle pour servir, à l'expiration des nonante secondes ou des cent vingt secondes, sauf si des circonstances extérieures l'ont empêché de servir dans les délais.

4. RAISONS MEDICALES

- 1° A) Pendant le match ou l'échauffement, un joueur a le droit de demander par l'intermédiaire de l'arbitre de chaise que le physio l'examine au prochain changement de côté ou à la fin du set. Dans le cas où le joueur développe une situation médicale aiguë alors il peut s'arrêter de jouer et demander à l'arbitre de chaise que le physio l'examine immédiatement. Le physio décidera s'il accorde une interruption de 3 minutes pour raison médicale

L'évaluation médicale et le traitement sont effectués par le physio ou le médecin du tournoi. L'interruption du jeu commence dès que le physio ou le médecin a terminé son évaluation ou diagnostic.

Les situations médicales liées à la chaleur sont considérées comme une situation médicale qui peut être traitée.

B) Si la manifestation de crampe est due à une situation médicale liée à la chaleur, cette situation médicale sera considérée comme faisant partie du traitement recommandé pour une situation médicale liée à la chaleur. Si nécessaire, l'évaluation et/ou le traitement peuvent avoir lieu en dehors du court. Un joueur peut être traité pour des crampes seulement durant le temps du changement ou la fin d'un set. Un joueur ne peut jamais recevoir une interruption de 3 minutes pour traiter les crampes.

C) Si un joueur a arrêté de jouer se plaignant d'une condition médicale grave mais que le physio et/ou le médecin détermine(nt) qu'il s'agit de crampes, sur ordre de l'arbitre de chaise, **le joueur doit reprendre le jeu immédiatement.**

Si le joueur ne peut poursuivre le jeu à cause de crampes graves, reconnues par le physio et/ou le médecin, le joueur peut abandonner le(s) point(s) ou le(s) jeu(x) jusqu'à atteindre un changement de côté ou la fin d'un set pour pouvoir recevoir une évaluation immédiate et un traitement si le temps le permet. Il peut y avoir **2 traitements supplémentaires** pour crampes aux changements de côté qui ne doivent pas être **nécessairement** consécutifs.

Si l'arbitre de chaise ou le JA détermine qu'il y a simulation de la part du joueur, celui-ci **peut être pénalisé en vertu du code de conduite pour « comportement anti-sportif »**

- 2° Autres soins

Avec l'autorisation de l'arbitre de chaise, un joueur peut, pendant tout repos de nonante secondes ou de cent vingt secondes et sur le court, recevoir du soigneur ou du médecin, une consultation, des soins et des fournitures médicales. Ce traitement médical ne devrait pas dépasser deux périodes de repos.

- 3° Un joueur ne peut recevoir de traitement, à aucun moment, y compris durant l'échauffement, lors des situations suivantes :

- Toute situation médicale qui, selon le médecin ou le soigneur, ne peut être traitée de façon appropriée sur le court ou ne peut être améliorée par traitement médical disponible ;
- Les conditions préexistantes non aggravées pendant le jeu ;
- Une fatigue générale ;

- Une situation nécessitant des injections, des intraveineuses ou de l'oxygène sur le court, excepté pour les diabétiques ayant remis préalablement un certificat médical et qui sont autorisés à utiliser en dehors du court tout appareil pour vérifier le sucre dans le sang et faire si nécessaire des injections sous-cutanées d'insuline.

4° Procédure

(a) *En cours d'échauffement*

Lorsqu'un joueur se blesse accidentellement durant l'échauffement, et que cela l'empêche de commencer le match, il peut recevoir une suspension de trois minutes pour blessure accidentelle ou une période de nonante secondes de traitement à la fin de l'échauffement avant le début du match. S'il est évident qu'un joueur n'est physiquement pas apte à jouer après l'interruption pour blessure, le match ne doit pas commencer. Toute blessure qui survient pendant l'échauffement est considérée comme une blessure préexistante une fois que le match a commencé.

(b) *En cours de match*

Un joueur peut demander et recevoir une interruption immédiate seulement en cas de condition médicale aiguë ou pendant la période de repos suivante ou quand le physio est présent, a procédé à l'évaluation et est prêt à le soigner. L'interruption de 3 minutes pour raison médicale est en supplément du temps accordé pour le changement de côté ou fin de set. Si le jeu est interrompu jusqu'à ce que le physio arrive, il est repris immédiatement après le traitement ou la consultation (avant l'expiration des trois minutes).

En outre, l'arbitre de chaise peut interrompre le jeu et appeler le physio, qui peut considérer que la poursuite du jeu nuirait à la santé du joueur. Dans ce cas, le juge-arbitre oblige le joueur à abandonner.

5° Après la fin de l'interruption ou d'un traitement médical, tout retard est pénalisé d'une violation du code de conduite.

6° Si un joueur abandonne pour blessure ou maladie, le juge-arbitre a le droit, sur confirmation du médecin, de retirer le joueur des autres épreuves. Au contraire, ce joueur peut continuer dans une autre épreuve si un médecin certifie que sa condition s'est améliorée au point qu'il est physiquement apte à jouer de façon professionnelle dans son match suivant.

Note :

S'il n'y a ni médecin ni physio, le juge-arbitre prend toutes les décisions concernant les blessures ou raisons médicales.

5. AUTRES INTERRUPTIONS

1° Le repos de dix minutes après le troisième set (ou le deuxième quand les dames participent) n'est pas d'application en Belgique.

2° L'arbitre de chaise peut accorder une interruption pour un problème vestimentaire indépendant de la volonté du joueur (short ou chaussures déchirés, blouse ou robe pour les dames) (règle 29). Cette interruption ne doit pas dépasser quinze minutes.

Pour un changement de raquette, de chemise, de chaussures ou de chaussettes sur le court, un joueur ne dispose que de vingt secondes (de nonante secondes ou de cent vingt secondes lors d'une période de repos). En cas de dépassement de ces délais, il y a dépassement involontaire de temps suivi du code de conduite (retard dans le jeu).

Un joueur peut demander et recevoir, une fois par match, un temps d'interruption supplémentaire raisonnable pour remplacer ses chaussures et/ou chaussettes humides ou mouillées. Ce temps n'est accordé que lors d'une période de repos (de nonante secondes ou de cent vingt secondes) et doit être le plus court possible ; le joueur doit en

faire la demande et préparer chaussures et chaussettes neuves lors de la période de repos précédente.

- 3° Un joueur peut demander et recevoir, **pendant un temps raisonnable**, l'autorisation de quitter le court pour aller aux toilettes. **Un joueur peut être autorisé à quitter le terrain pendant un temps raisonnable pour aller aux toilettes à la fin d'un jeu, mais seulement avant son jeu de service.** Le joueur a droit à une seule interruption pour besoins naturels pendant un match disputé au meilleur des trois sets. En double, chaque équipe a droit à 2 interruptions pour toilette. L'arbitre doit signaler au juge-arbitre qu'il a accordé une interruption pour besoins naturels. Le joueur peut être autorisé à quitter d'autres fois le court pour besoins naturels, mais il est susceptible d'être sanctionné d'une violation du code de conduite **s'il n'est pas prêt à jouer endéans le temps réglementaire.** Toute interruption prise pour besoins naturels pendant l'échauffement est comptabilisée.
- 4° Le juge-arbitre peut décider, en cas d'intempéries, d'obscurité ou de court impraticable, de déplacer un match vers un autre court. Un changement de court ne se fait, si possible, qu'après un total pair de jeux dans le set en cours ou à la fin d'un set.

S'il y a modification de surface ou d'éclairage, le juge-arbitre peut accorder une période d'échauffement de plus de cinq minutes pour permettre aux joueurs de s'habituer aux nouvelles conditions de jeu.

6. COMMENTAIRES

- 1° Si un joueur vomit sur le court, l'arbitre de chaise appelle le soigneur et/ou le médecin. Une interruption peut être accordée jusqu'à ce que le court soit nettoyé et remis en état.
- 2° Toute apparition de sang est considérée comme un accident et donne droit à une suspension de maximum 5 minutes. Tout dépassement des vingt secondes, des nonante secondes ou des cent vingt secondes est pénalisé d'une violation du code de conduite (retard dans le jeu).
- 3° Le jeu ne peut jamais être arrêté, retardé ou perturbé pour permettre à un joueur de retrouver ses forces ou son souffle.
- 4° La durée des interruptions pour besoins naturels ou changement vestimentaire est laissée à l'appréciation de l'arbitre de chaise (situation des vestiaires, ...), mais ne peut dépasser quinze minutes.
- 5° Lorsqu'un joueur est autorisé à quitter le court pendant un match, l'arbitre le fait si possible accompagner par un juge de ligne.
- 6° Si un accident n'a pas été vu de l'arbitre, ce dernier peut en observer les conséquences et écouter les explications du joueur. L'arbitre doit accorder le bénéfice du doute au joueur. Dans ce cas, l'arbitre appelle le médecin ou le juge-arbitre qui peuvent aussi évaluer la cause de la blessure. Si l'arbitre, le juge-arbitre et/ou le soigneur estiment qu'il n'y a pas eu accident et que le motif du joueur était un prétexte pour gagner du temps même sans enfreindre les règles du jeu, le joueur peut être pénalisé d'une violation du code de conduite (comportement non sportif).
- 7° **Si un joueur porte des verres de contact ou des lunettes dès le début du match, ceux-ci sont considérés comme faisant partie de l'équipement et par conséquent il peut recevoir un temps «raisonnable» pour résoudre son problème (verres de contact sales ou lunettes cassées). Toutefois un joueur ne peut recevoir un temps raisonnable pour changer ses lunettes par des verres de contact ou vice versa.**

R. LE DÉPASSEMENT INVOLONTAIRE DE TEMPS

1. En cas de dépassement involontaire des vingt secondes (entre deux échanges), des nonante secondes ou des cent vingt secondes de repos par un joueur - en simple comme en double - l'arbitre le pénalise d'un avertissement.

En cas de nouveau dépassement involontaire après un autre point, l'arbitre le sanctionne d'un point de pénalité.

Ces points de pénalité peuvent se répéter à chaque nouveau dépassement involontaire de temps. Ce ne sont pas des applications du code de conduite utilisées pour des dépassements volontaires de temps (discussion prolongée, refus de jouer, crampes qui surgissent pour la deuxième fois ou plus, ...) et appelées "retards dans le jeu".

2. Le dépassement involontaire de temps s'applique donc, après vingt secondes (entre deux échanges), à un joueur qui n'est pas au courant de son infraction et même avant les vingt secondes au relanceur qui ne jouerait pas selon le rythme raisonnable du serveur. Mais aussitôt que le joueur a été mis en demeure par l'arbitre de reprendre le jeu ("Au jeu, Messieurs"), les dépassements de temps deviennent volontaires et sont sanctionnés d'une application du code de conduite.
3. Un joueur ne peut pas recevoir consécutivement deux dépassements involontaires de temps, du fait que le deuxième dépassement doit être sanctionné d'une violation du code de conduite (retard dans le jeu), sauf si le deuxième dépassement a lieu après une période de repos de nonante secondes ou de cent vingt secondes.
4. Un joueur ne peut demander à l'arbitre de chaise qu'il retire à son adversaire une sanction consécutive à une application d'un dépassement involontaire de temps.
5. Pour les matches disputés sans ramasseurs de balles, l'application du dépassement involontaire de temps (vingt secondes entre deux échanges) s'avère délicate et difficile, et l'arbitre doit l'utiliser avec prudence et modération.

S. LES ANNONCES

Note : Ces annonces sont reprises en néerlandais et en anglais dans les annexes 6 et 7.

1. GENERALITES

L'arbitre utilise uniquement les annonces réglementaires.

- 1° L'arbitre veille à ce que ses annonces soient toujours **claires, nettes, compréhensibles** (sans déranger les courts voisins).

Chaque tournoi se dispute, chaque match se joue dans des conditions différentes auxquelles l'arbitre doit s'adapter :

- Microphone (pouvant être coupé ou non) ou pas de microphone ;
- Public nombreux ou restreint, pas de public ;
- Court isolé ou d'autres courts voisins ;
- Calme ou bruit ambiant ;
- Court en plein air ou court couvert ;
- Match arbitré en français, en anglais ou dans les deux langues nationales.

- 2° Si l'arbitrage d'un match doit se faire dans les deux langues nationales, l'arbitre alterne ces langues dans chaque jeu et ne donne le score bilingue qu'en fin de jeu.

- 3° L'arbitre n'utilise les formules "Madame, Mademoiselle, Monsieur" (éventuellement suivies du nom de famille) que dans les circonstances suivantes :

- Lors de la prise de contact avec les joueurs, avec les joueuses ;
- Lors de la présentation (éventuelle) du match ;
- Lors de l'application d'un dépassement involontaire de temps ou du code de conduite ;
- Lorsqu'il s'adresse aux joueurs, aux joueuses.

Par souci de sobriété, l'arbitre n'utilise jamais ces formules en cours de match (avantage, jeu, set, ...).

Dans des matches entre préminimes, minimes, cadets, ces formules de politesse ne sont jamais utilisées.

2. ECHAUFFEMENT

Trois minutes avant la fin de l'échauffement :

Trois minutes.

Deux minutes avant la fin de l'échauffement :

Deux minutes.

Une minute avant la fin de l'échauffement :

Une minute.

A la fin de l'échauffement :

Time. Préparez-vous à jouer.

(éventuellement) à l'intention des ramasseurs de balles :

*Toutes les balles à droite de la chaise.
Toutes les balles à gauche de la chaise.*

(éventuellement) quand les joueurs ont retiré leur survêtement et que l'un d'eux s'attarde à sa chaise :

Au jeu, Messieurs.

Juste avant la mise en jeu de la première balle de service :

Au service, Monsieur X. Jouez.

3. PRESENTATION DES JOUEURS

Se fait entre les annonces "Une minute" et "Time", seulement lorsqu'il y a du public.

Des exemples :

Tournoi international de R. Simple Messieurs. Match du deuxième tour au meilleur des trois manches. A la gauche de la chaise, Jean X (Belgique) et à la droite de la chaise, Pierre Y (France). Monsieur Y a gagné le tirage au sort et a choisi de recevoir.

Tournoi de A. Simple Dames. Troisième catégorie, demi-finale. Match au meilleur des trois manches. A la gauche de la chaise, Régine X, et à la droite de la chaise, Nadine Y. Madame X a gagné le tirage au sort et a choisi de servir.

Coupe de Borman. Simple Jeunes filles. Catégorie cadettes. Finale. Match au meilleur des trois manches. A la gauche de la chaise, Joëlle X, et à la droite de la chaise, Christine Y. Christine Y a gagné le tirage au sort et a choisi ce côté. Joëlle X a choisi de recevoir.

Tournoi de B. Match de double Messieurs. Cette rencontre se déroulera en 2 sets/manches avec MTB. A 1 set/manche partout, un MTB en 10 points sera joué. A la droite de la chaise, A/B, et à la gauche de la chaise, C/D. L'équipe de C a gagné le tirage au sort et a choisi de servir.

Si la présentation des joueurs est assurée par un annonceur officiel, l'arbitre réduit la présentation à :

Monsieur Y a gagné le tirage au sort et a choisi de recevoir. 1^{er} manche/set, au service, Monsieur X. Jouez. (premier jeu)

Au service, Monsieur Y. (deuxième jeu)

Cette annonce du serveur se fait dans les deux premiers jeux du premier set en simple et dans les quatre premiers jeux du premier set en double.

"Set" et "manche" peuvent être indifféremment utilisés.

Dans les compétitions par équipes, le nom de l'équipe (pays, club) est utilisé au lieu du nom du joueur.

En double, l'ordre alphabétique est utilisé pour chaque équipe :

Match A/B contre C/D.

sauf en double mixte où le nom de la dame est toujours annoncé en premier lieu.

4. ANNONCES EVENTUELLES AU PUBLIC

Vis-à-vis du public, l'arbitre est poli, cordial et plein d'égards. Il ne le réprimande pas, n'est jamais agressif et utilise des formules concises.

Exemple :

Prenez (rapidement) place, je vous prie.

L'annonce du score après les applaudissements rend souvent silencieux un public de connaisseurs. S'il y a fréquemment des problèmes avec une partie du public, l'arbitre laisse agir le service d'ordre dont il demande éventuellement l'aide par l'intermédiaire du juge-arbitre.

L'arbitre s'adresse aux spectateurs et demande leur coopération à l'aide de formules telles que :

Prière de désactiver vos téléphones mobiles, s'il vous plaît. Merci. (en début de match)

Silence, je vous prie. Merci.

Ne vous déplacez pas pendant les échanges, s'il vous plaît.

Ne manifestez pas avant la fin des échanges, s'il vous plaît.

Les joueurs sont prêts. Merci.

Par courtoisie envers les joueurs, restez silencieux pendant l'échange, s'il vous plaît. Merci.

N'utilisez pas de flash, s'il vous plaît.

Entre deux points, un bon arbitre accorde au public le droit de réagir après un échange enthousiasmant ou exaltant jusqu'au moment où le joueur est en position pour servir le point suivant. Le public peut se calmer de lui-même sans le "Silence, s'il vous plaît" de l'arbitre qui n'utilisera cet appel qu'en cas de nécessité.

5. ANNONCES DU SCORE

Le score est annoncé à voix haute dès la fin de l'échange. L'annonce précède, si possible, les applaudissements.

a) Points en cours de jeu

Les points du serveur sont toujours annoncés en premier lieu.

En simple :

Quinze-zéro ; quinze partout ; trente-quinze ; trente partout ; trente-quarante ; égalité ; avantage X ; égalité ; avantage Y.

Jamais : Quarante partout.

En double :

... égalité ; avantage A (nom du serveur) ; égalité ; avantage C (nom du relanceur) ...

En simple et en double, lors d'un match par équipes :

... égalité ; avantage (nom du pays, du club) ...

b) En cas de No-ad. Annoncer : L'arbitre annonce après avantage : point décisif. Choix du receveur.

c) Points en cours de tie-break ou MTB

L'arbitre annonce d'abord le score et ensuite le nom du joueur qui mène.

En simple :

Un-zéro X ; deux-zéro X ; deux-un X ; deux partout ; trois-deux Y ; quatre-deux Y ; sept-six Y ; ...

En double :

Un-zéro A/B ; un partout ; deux-un C/D ; cinq-quatre A/B ; ...

En simple et en double, lors d'un match par équipes :

Un-zéro (nom du pays, club)

d) Annonces des jeux et des manches (sets)

Aux totaux pairs de jeux, l'annonce est partielle ; aux totaux impairs de jeux (s'il n'y a pas de marquoir), l'annonce est complète.

En simple :

Jeu X, premier jeu.

Jeu Y, un partout.

Jeu Y, deux-un Y, premier set.

Jeu et premier set Y, sept-six.

Jeu Y, deux-un X, deuxième set ; premier set Y.

Jeu X, trois-un X.

Jeu et deuxième set X, six-quat.

Jeu Y, trois-deux Y, dernier set.

Avant le tie-break :

Jeu X, six partout, premier set. Tie-break. Au service, X.

En double :

Jeu A/B ; trois-deux C/D, deuxième set ; premier set C/D.

Annoncer à 1 manche/set partout : un MTB en 10 points est maintenant joué pour décider du résultat.

En simple et en double, lors d'un match par équipes :

Jeu (nom du pays, du club), trois-un (nom du pays, du club).

S'il y a un marquoir visible des spectateurs ou s'il n'y a pas de spectateurs, seul le score du set en cours doit être annoncé :

Jeu X, cinq-deux X.

e) Fin du match

En simple : Jeu, set et match Y, deux sets à un, six-sept six-quat six-un.

En double : jeu, set et match XY, 6/2,4/6, (plus annonce du MTB) 10/6

6. ANNONCES EN RELATION AVEC LE DEPASSEMENT INVOLONTAIRE DE TEMPS ET LE CODE DE CONDUITE

En simple :

Dépassement de temps. Avertissement, Monsieur X. Au jeu, Messieurs.

Après un dépassement involontaire de temps (time violation), l'arbitre peut annoncer : "Au jeu, Messieurs" s'il pense que cette annonce est nécessaire pour faire respecter la règle du jeu continu.

L'attribution d'un point ou d'un jeu de pénalité est suivie de l'annonce du score modifié.

Dépassement de temps. Point de pénalité, Madame Y. 15-40. Au jeu, Mesdames. (facultatif)

Violation du code de conduite, coaching, avertissement, Monsieur X. Au jeu, Messieurs. (facultatif)

Violation du code de conduite, jet de raquette, point de pénalité, Monsieur X, 0-30. Au jeu, Messieurs. (facultatif)

Violation du code de conduite, retard dans le jeu, avertissement, Monsieur X. Au jeu, Messieurs. (facultatif)

Après une violation du code de conduite, l'arbitre **peut** annoncer : "Au jeu, Messieurs".

En double :

Violation du code de conduite, comportement non sportif, point de pénalité, Messieurs A et B. Zéro-quarante. Au jeu, Messieurs. (facultatif)

7. ANNONCES EN RELATION AVEC L'INTERRUPTION POUR RAISON MEDICALE

Quand l'arbitre de chaise décide d'appeler le soigneur (avec l'accord du juge-arbitre), il annonce :

Le soigneur a été appelé sur le court.

Quand une interruption pour raison médicale est autorisée, l'arbitre de chaise annonce :

Monsieur X reçoit une interruption pour raison médicale.

Pour tenir l'adversaire et le soigneur au courant du temps restant avant la reprise du jeu, l'arbitre de chaise leur signale (pas d'annonce au public) :

Il reste deux minutes.

Il reste une minute.

Il reste trente secondes.

Traitement terminé.

Quand le temps de l'interruption est terminé, le joueur a le temps nécessaire pour remettre ses chaussettes et chaussures avant l'annonce "Time" par l'arbitre de chaise.

Time.

Si le jeu n'a pas repris dans les trente secondes qui suivent l'annonce "Time", le retard est pénalisé par une violation du code de conduite.

Si l'interruption a lieu lors d'une période de repos de nonante secondes ou de cent vingt secondes, le temps octroyé est de quatre minutes trente secondes ou de cinq minutes.

8. ANNONCES EN RELATION AVEC LE JEU

Let

Est annoncé chaque fois que l'arbitre juge que le point doit être rejoué (règle 23).

Net

Est annoncé si la balle de service a touché et franchi le haut du filet (règle 22).

Out

Est annoncé si la balle relancée frappe le sol, une dépendance permanente du court ou tout autre objet, en dehors des lignes limitant la surface de jeu (règle 13).

Faute

Est annoncé après chaque service qui passe au-dessus du filet et ne touche pas le sol à l'intérieur du carré de service opposé en diagonale ou sur l'une des lignes qui délimitent ce carré (règle 19).

Ne pas annoncer "Double faute" après un second service faute.

Faute de pied

Est annoncé si le serveur enfreint la règle 18.

Est annoncé par l'arbitre de chaise en l'absence des juges de ligne concernés.

Double ou Not Up

Est annoncé si le joueur frappe la balle après qu'elle a touché deux fois le sol.

Faute

Est annoncé si une balle est volontairement frappée deux fois, ou qu'elle est frappée au-delà du plan du filet, ou qu'un joueur touche le filet alors que la balle est en jeu, ou que la balle en jeu touche un joueur, ou qu'un joueur ou ce qu'il porte, touche la surface du jeu de son adversaire (règle 24).

Faute

Est annoncé si un joueur commet volontairement ou involontairement un acte qui, selon l'opinion de l'arbitre, gêne l'adversaire dans l'exécution de son coup (règle 26).

A travers

Est annoncé si la balle passe à travers les mailles du filet.

Un moment

Est annoncé s'il s'avère nécessaire de retarder le début du jeu.

Correction, la balle est bonne. (Out ou faute)

Est annoncé en cas d'overrule par l'arbitre d'une annonce "Out" ou "Faute", d'un safe signal.

N'employez que les annonces officielles **et jamais** "Bonne", "Juste derrière", "Bien joué", "Outside", "De peu à côté", "Oui", "Non", ...

9. ANNONCES EN RELATION AVEC LES DELAIS DE JEU

Time

Lors d'une période de repos de nonante ou de cent vingt secondes, l'arbitre annonce "Time" à l'expiration des soixante ou des nonante secondes. Cette annonce doit être entendue du public et des deux joueurs, ce qui permet aux spectateurs de se taire, d'être attentifs. Les joueurs aussi sont mis au courant, même s'ils étaient déjà levés avant cette annonce.

Si, après quinze secondes, le joueur s'attarde à sa chaise, l'arbitre annonce **obligatoirement** :

Quinze secondes

Il n'y a **jamais** d'annonce "Quinze secondes" dans d'autres cas (entre les échanges, après une contestation, ...).

Pour mettre fin à une contestation, à une discussion avec un joueur, l'arbitre annonce :

Au jeu, Messieurs.

Après cette annonce, l'arbitre déclenche son chronomètre.

10. ANNONCE APRES UNE INTERRUPTION, UN REPORT

Se fait pendant la dernière minute de l'échauffement (s'il y a du public).

Le match de demi-finale entre Messieurs X et Y, interrompu hier soir en raison de l'obscurité, reprend sur le score de sept-six X cinq-sept Y. Dernière manche, au service Monsieur Y. Jouez.

Le match de quart de finale, cadettes, entre Anne M et Marie V, interrompu par la pluie, reprend sur le score de une manche à zéro, M, deux-un V, zéro-trente. Au service V. Jouez.

11. ANNONCES DIVERSES

1° En cas de changement de balles, aussitôt après l'annonce du jeu, l'arbitre annonce ce changement, puis il continue l'annonce du score :

Jeu Y. Changement de balles. Six-cinq Y, premier set.

Au moment de la reprise du jeu, il annonce, à l'adresse du relanceur, s'il pense que celui-ci n'est pas au courant du changement :

Balles neuves.

Cette annonce est inutile si le serveur, en entamant la préparation de son service, montre au relanceur que les balles sont neuves.

L'arbitre n'utilise pas l'annonce "à la française" que la sobriété ne justifie pas : "Au service X avec des balles neuves".

- 2° Pour suspendre le jeu, avant un premier ou un deuxième service, l'arbitre annonce (balle sur le terrain, ramasseur en mouvement, spectateurs se déplaçant, ...) :

Un moment.

- 3° Après une annonce:

Net ... Faute.

Ne jamais annoncer "Second service", sauf si le joueur n'a pas entendu une des annonces.

Toutes les annonces se font avec le microphone ouvert. Mais, en cas de discussion avec un joueur ou avec le juge-arbitre, d'échange verbal avec un ramasseur ou avec un juge de ligne, l'arbitre coupe le microphone.

T. LA FEUILLE D'ARBITRAGE ET LA FEUILLE DE PENALITE

1. GENERALITES

L'arbitre utilise un **crayon**. Pour les arbitrages en plein air, il se méfie de la pluie qui souille les feuilles de match (prévoir un plastique protecteur). Le plus facile est de placer la feuille pliée maintenue par une pince sur un petit sous-main en matière rigide.

a) La feuille d'arbitrage (cf. annexe 3)

En plus de renseignements administratifs, la feuille d'arbitrage prévoit trois volets (un par manche).

Usage des différentes colonnes :

1. La première (CB) permet d'indiquer les changements de balles au moyen d'un trait horizontal.
2. La deuxième qui est double (serveur) permet d'indiquer l'initiale du serveur et sa position par rapport à l'arbitre. Cette colonne, vu le changement des joueurs tous les jeux impairs, voit les initiales des deux joueurs (des quatre en double) se placer l'une sous l'autre par série de deux.
3. Six colonnes (pour les points du jeu) et une douzaine (pour les avantages éventuels) servent à inscrire dans la case supérieure les points gagnés par le serveur et dans la case inférieure les points gagnés par le relanceur, étant entendu qu'une seule des deux cases superposées peut être remplie ; ceci permet de retrouver à tout moment l'évolution du score d'un match. Si les six premières cases sont remplies et que l'on passe aux avantages, il faut commencer à compléter les douze cases restantes. Au cas où une double ligne ne suffit pas à inscrire tous les avantages disputés dans un jeu, l'arbitre utilise une des deux autres doubles lignes ajoutées à cet effet au bas de chaque volet de manche.
4. Lorsqu'un jeu est achevé, il faut indiquer l'évolution des jeux dans la double dernière colonne (jeux), chacune d'entre elles étant surmontée de l'initiale d'un joueur (deux initiales s'il s'agit d'un double).

Les jeux peuvent être inscrits suivant deux méthodes (cf. annexe 3) :

- Méthode A : le total des jeux gagnés par chaque joueur est inscrit à la fin de chaque jeu ;
 - Méthode B : le total des jeux gagnés par le vainqueur du jeu est inscrit à la fin de chaque jeu dans la colonne correspondante.
5. L'avant-dernière double colonne est réservée, selon le même principe, à l'éventuel jeu de tie-break ou de MTB. Chaque point correspond aux initiales du serveur indiqué dans la deuxième colonne.

Au bas de la feuille sont repris les noms des joueurs (des équipes de double) et le score des sets.

b) La feuille de pénalité

En plus de renseignements administratifs, la feuille de pénalité prévoit deux parties où figurent - s'il y a eu application du code de conduite ou dépassement involontaire de temps - les noms et prénoms des deux joueurs (quatre en double).

1. La première colonne renseigne les pénalités encourues par chaque joueur (avertissement, point, jeu, disqualification) en rapport avec le code de conduite.

2. La deuxième colonne renseigne les pénalités encourues par chaque joueur (avertissement, point, point, point, ...) en rapport avec les dépassements involontaires de temps.
3. Les lettres du code de conduite sont notées dans la troisième colonne en concordance avec l'énumération précisée en bas de page.
4. Le score à indiquer est celui du moment de la pénalité, en commençant par les jeux du joueur pénalisé.
5. Dans la dernière colonne, l'arbitre relate brièvement, mais fidèlement, la raison de la pénalité ; s'il n'y a pas assez de place, il fait une relation détaillée sur une autre feuille qu'il annexe à la feuille de pénalité.

L'arbitre signe sa feuille de pénalité et la fait signer par le juge-arbitre.

2. AVANT LE MATCH

Le juge-arbitre (ou le chef des arbitres) indique sur la feuille le tournoi, la catégorie, le tour, la date, le numéro du court, les (éventuels) changements de balles, le nombre de balles, le nom des joueurs, (leur club, région ou nationalité), le nom du juge-arbitre et le nom de l'arbitre. Il y ajoute, le cas échéant, le nombre de juges de ligne.

Avant de se rendre sur le court, l'arbitre complète tous les renseignements possibles (initiales des joueurs, inscription des noms des joueurs en bas de feuille pour chaque set, le premier changement de balles au moyen d'une ligne horizontale tracée sous le jeu à l'issue duquel il survient, si possible **le nombre** de ramasseurs de balles,...).

3. PENDANT L'ECHAUFFEMENT

Après le tirage au sort, l'arbitre de chaise complète le cadre relatif au tirage au sort ; il note les initiales des serveurs pour le premier set ; il précise l'heure de début du premier set.

4. PENDANT LE MATCH

- 1° L'arbitre note l'heure de début et de fin de chaque set.
- 2° En double, l'arbitre indique la position des relanceurs au début des deux premiers jeux de chaque set.
- 3° L'arbitre indique chaque point et chaque jeu **après les avoir annoncés** : un trait oblique dans les cases pour chaque point, sauf pour un ace (A) ou une double faute (D). De plus, un point (.) dans le bas de la case du serveur au milieu de la ligne indique que le premier service est faute.
- 4° L'arbitre indique un T dans la case du joueur qui commet l'infraction pour un premier dépassement involontaire de temps, un  dans la case de l'autre joueur pour un deuxième, un troisième, ... dépassement involontaire de temps du même joueur. L'arbitre indique un C dans la case du joueur qui commet la violation pour une première application du code de conduite, un © dans la case de l'autre joueur pour une deuxième application du code de conduite au même joueur (le score et la description des violations sont repris et explicités sur le quatrième volet de la feuille d'arbitrage).
- 5° En cas d'interruption, l'arbitre note clairement l'heure, le score et la position de chaque joueur.
- 6° Après un changement de balles et en fin de set, l'arbitre indique le changement suivant par une ligne horizontale.
- 7° L'arbitre n'oublie pas d'inscrire le dernier point de chaque jeu, le dernier jeu de chaque set.

5. APRES LE MATCH

Aussitôt la dernière balle jouée, l'arbitre inscrit le nom du vainqueur, le score final et l'heure de fin de match.

Revenu dans le local des arbitres ou du juge-arbitre, il calcule la durée du match ; il complète éventuellement sa feuille qu'il vérifie et qu'il signe. Il la remet au juge-arbitre. En cas de sanctions en cours de match, il complète soigneusement la feuille de pénalité avec la description des violations (dont il fait un rapport oral au juge-arbitre) ; il la signe et la remet au juge-arbitre qui la signe à son tour et la transmet en double exemplaire au secrétariat compétent.

Si un autre officiel a été témoin d'un incident ou mis personnellement en cause lors de cet incident, il fait lui aussi un rapport détaillé qu'il remet signé et daté au juge-arbitre.

Il est conseillé à l'arbitre, lorsqu'il travaille dans un tournoi dont le juge-arbitre fait preuve de laxisme, d'envoyer un double de sa feuille de pénalité au secrétariat compétent, afin que son rapport ne demeure pas sans suite.

Note :

Les arbitres, candidats à une promotion, doivent garder les feuilles d'arbitrage qu'ils enverront à la commission régionale d'arbitrage, en même temps que leur carte d'arbitre et que leur éventuelle demande de promotion, avant le 30 septembre.

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

CHAPITRE IV
LE CODE DE CONDUITE

A. GENERALITES

La philosophie du code de conduite est d'empêcher les actions dangereuses ou injurieuses et de conserver l'esprit professionnel du sport aussi bien dans l'enceinte du tournoi que sur le court.

Tout joueur doit, dès qu'il se trouve dans l'enceinte d'un tournoi, se conduire de façon correcte. Toute inconvenance est sanctionnée par l'arbitre de chaise ou par le juge-arbitre.

L'arbitre est responsable du comportement du joueur pendant le match ; le juge-arbitre est responsable du comportement du joueur tant que celui-ci se trouve dans l'enceinte du tournoi, qu'il dispute un match ou non.

Les violations suivantes sont sanctionnées par le juge-arbitre :

- Ponctualité ;
- Tenue vestimentaire ;
- Joueur quittant le court ;
- Abandon en cours de match ;
- Meilleurs efforts ;
- Retard dans le jeu ;
- Obscénité audible ;
- Coaching et coach ;
- Obscénité visible ;
- Jet de balle ;
- Jet de raquette ou détérioration d'équipement ;
- Insulte verbale ;
- Violence physique ;
- Comportement non sportif ;
- Drogues.

Les violations suivantes, se produisant lors d'un match, sont sanctionnées par l'arbitre de chaise, ou par le juge-arbitre si le match n'est pas arbitré :

- Retard dans le jeu (I) ;
- Obscénité audible (J) ;
- Coaching (K) ;
- Obscénité visible (L) ;
- Jet de balle (M) ;
- Jet de raquette ou détérioration d'équipement (N) ;
- Insulte verbale (O) ;
- Violence physique (P) ;
- Comportement non sportif (Q) ;
- Public partisan (R) (compétitions par équipes seulement).

B. PROCEDURE

1. L'ARBITRE DE CHAISE

- 1° En cours de match, l'arbitre de chaise est le principal responsable de l'application du code de conduite. Il applique les pénalités dès qu'il y a violation. Le code de conduite est notamment appliqué avec rigueur en cas d'obscénités audibles, d'obscénités visibles, de jets de balles ou de raquette, d'insultes verbales ou de violences physiques.
- 2° Chaque violation est sanctionnée d'une pénalité.
- 3° Le fait que la commission de discipline compétente ait le pouvoir et l'autorité de punir le joueur suite au rapport d'un arbitre ou d'un juge-arbitre, ne doit pas dissuader ou empêcher un arbitre d'appliquer le code de conduite. La non-application du code de conduite par l'arbitre peut accréditer la thèse du joueur qui pense que sa mauvaise conduite est acceptable.

Ceci ne doit pas être une incitation pour l'arbitre à avoir la détente facile : l'arbitre doit faire preuve de bon sens, de discernement, de rigueur et de justice lorsqu'il applique le code de conduite.
- 4° Le code de conduite est d'application pendant tout le match, y compris l'échauffement. Lorsque le match est achevé, le code de conduite reste d'application. Si un joueur commet une violation après le match, l'arbitre n'annonce rien et fait rapport au juge-arbitre.
- 5° L'application du code de conduite doit être uniforme d'un tournoi à l'autre et concerner équitablement les deux joueurs (les deux équipes en cas de compétition inter-équipes).
- 6° **L'arbitre regarde toujours le joueur qui a perdu le point jusqu'au moment où il est sûr que ce joueur n'aura pas de réaction répréhensible, sans toutefois le fixer avec insistance.**
- 7° Dès la première application du code de conduite à un joueur, l'arbitre doit faire appeler le juge-arbitre.
- 8° Les pénalités du code de conduite sont :
 - **Première violation : un avertissement ;**
 - **Deuxième violation : un point de pénalité ;**
 - **Troisième violation : un jeu de pénalité ;**
 - **Quatrième violation et violations suivantes : un jeu de pénalité ou disqualification, selon décision du juge-arbitre.**
- 9° L'attribution d'un point ou d'un jeu de pénalité entraîne une modification du score que l'arbitre annonce.

Exemples :

- a) *X mène 3/0 et 40/15 ; violation du code de conduite, jet de raquette ; point de pénalité, Monsieur Y ; le score est 4/0 X.*
- b) *X mène 6/6 et 3/1 dans le tie break ou MTB ; deuxième pénalité de Y ; le score devient 6/6 et 4/1 X.*
- c) *X mène 5/0 et 40/0 ; deuxième pénalité de Y ; le score devient 6/0 X ; Y sert dans le premier jeu de la deuxième manche.*
- d) *X mène 5/4 et 30/15 ; troisième pénalité de X ; le score devient 5/5.*

e) *X mène 7/6 5/1 et 0/15 ; troisième pénalité de Y ; le score devient jeu, set et match X 7/6.*

LE JUGE DE LIGNE

- 1° Il arrive que des violations du code de conduite ne soient ni vues ni entendues par l'arbitre de chaise. Dans ce cas, entre deux points, aussitôt après la violation, le juge de ligne lève le bras et l'arbitre de chaise lui demande de s'approcher et de lui rapporter avec précision les faits exacts de la violation. Pendant le rapport du juge de ligne, le microphone est coupé. L'arbitre peut demander au joueur de répondre à ce rapport. Après quoi, l'arbitre prend une décision : soit il rejette le rapport, soit il sanctionne le joueur d'une violation du code de conduite.

Si le joueur est pénalisé, l'arbitre doit faire l'annonce pour informer le joueur, l'adversaire et le public de l'application du code de conduite.

Si, de l'avis de l'arbitre, il y avait effectivement une violation du code de conduite, mais que par suite du moment où s'est produite l'infraction ou pour toute autre raison, l'arbitre estime que l'application du code de conduite serait inadéquate, il signale au joueur qu'il fera rapport de son infraction au juge-arbitre.

Dans la mesure du possible, toute cette procédure doit s'achever dans les vingt secondes, pour respecter la continuité du jeu.

- 2° S'il y a rapport de l'arbitre en fin de match, le juge de ligne établit également un rapport détaillé de la violation à laquelle il a assisté et le remet au juge-arbitre.

C. LES ANNONCES

La non-application du code de conduite par certains arbitres provient parfois de l'ignorance de la terminologie précise à utiliser. Il est donc indispensable d'automatiser les phrases à retenir (en français, et éventuellement en néerlandais et en anglais).

Lors de compétitions nationales, le code de conduite doit être annoncé en français et en néerlandais.

Lors de compétitions régionales, l'arbitre annonce le code de conduite dans la langue de la région.

Lorsqu'il applique le code de conduite, l'arbitre l'annonce immédiatement, préalablement à toute autre annonce de score, et il le fait sans agressivité, à voix haute et claire, pour être sûr d'être entendu et compris des joueurs et du public.

L'annonce du code de conduite se fait de la façon suivante :

*"Violation du code de conduite, infraction commise, sanction reçue, monsieur (nom du joueur).
Au jeu, messieurs."*

La liste des violations et des sanctions reprises dans le code de conduite est donnée en annexe 7, ainsi que leur traduction en néerlandais et en anglais.

D. LES VIOLATIONS EXPLICITEES

Il est impossible d'énumérer toutes les situations possibles et toutes les actions pouvant être commises par des joueurs en violation du code de conduite.

1. PONCTUALITE

L'heure officielle est celle de l'horloge apparente dans le local du juge-arbitre. Un joueur doit être prêt à jouer à l'appel de son match.

2. TENUE VESTIMENTAIRE

Tout joueur doit être vêtu conformément aux règles édictées. Si la tenue d'un joueur n'est pas réglementaire, elle doit être corrigée sur l'ordre de l'arbitre ou du juge-arbitre.

3. JOUEUR QUITTANT LE COURT

En simple comme en double, un joueur ne peut quitter le court pendant le match (échauffement compris) sans la permission de l'arbitre ou du juge-arbitre.

4. ABANDON EN COURS DE MATCH

Un joueur doit achever le match entamé, sauf s'il en est physiquement incapable.

5. MEILLEURS EFFORTS

Tout joueur doit faire son possible pour gagner le match. Les "meilleurs efforts" sont une des violations les plus difficiles à juger. En cas de doute, dès que l'arbitre a l'impression qu'un des joueurs, volontairement, ne défend plus ses chances, il doit faire appeler le juge-arbitre qui décide souverainement.

6. RETARD DANS LE JEU

Sur le court, le chronomètre officiel est celui de l'arbitre de chaise.

Les règles suivantes doivent être respectées :

- 1° En fin d'échauffement, les joueurs doivent commencer le jeu, sur ordre de l'arbitre.
- 2° Un maximum de vingt secondes s'écoule entre le moment où la balle n'est plus en jeu à la fin d'un point et celui où le serveur frappe la balle du premier service du point suivant. Si ce service est faute, le deuxième service doit être exécuté sans délai.
- 3° Lors du changement de côté à la fin d'un jeu, à l'exception du premier jeu de chaque set, un maximum de nonante secondes s'écoule entre le moment où la balle n'est plus en jeu à la fin d'un point et celui où le serveur frappe la balle du premier service du jeu suivant. Si ce service est faute, le deuxième service doit être exécuté sans délai. En fin de set, le repos maximum est de cent vingt secondes.
- 4° Pendant le tie-break ou MTB, le changement de côté ne peut dépasser vingt secondes.
- 5° Le relanceur doit jouer au rythme raisonnable du serveur et être prêt à recevoir lorsque le serveur est prêt à servir.
- 6° Le jeu ne peut pas être retardé suite à une perte naturelle de condition physique ou à un refus de jouer.

- 7° En cas de contestation, ou pour toute question à l'arbitre (appel au juge-arbitre, ...), le joueur doit s'approcher de l'arbitre de chaise. Aussi longtemps que l'arbitre ne l'a pas invité à reprendre le jeu ("Au jeu, messieurs"), le joueur peut prolonger la discussion. Si un joueur veut continuer à discuter, l'arbitre lui signale que la conversation sera poursuivie, s'il le désire, lors de la prochaine période de repos de nonante ou de cent vingt secondes.
- 8° Après une suspension pour blessure, pour besoins naturels, le joueur doit être prêt à reprendre le jeu dans les trente secondes qui suivent l'annonce : "Time".

Code de conduite, retard dans le jeu ou dépassement involontaire de temps

Une violation du code de conduite doit être appliquée dans les cas suivants :

- Si le retard est dû à une perte naturelle de condition physique ;
- Si le joueur est incapable de reprendre le jeu après une interruption de trois minutes pour blessure ou après un traitement lors d'une période de repos de nonante ou de cent vingt secondes ;
- Si le joueur refuse de jouer après y avoir été invité par l'arbitre de chaise (vingt secondes après l'annonce : "Au jeu, messieurs") ;
- A chaque fois que le joueur quitte le court "avec un délai autorisé" et ne respecte pas ce délai.

Dans tous les autres cas, un dépassement involontaire de temps doit être appliqué.

Note :

En double, ces règles sont d'application à l'équipe.

7. OBSCENITE AUDIBLE

L'obscénité audible est définie comme l'usage de mots communément connus et compris comme blasphématoires. Toutes paroles injurieuses vis-à-vis d'un concept moral ou de la décence, insultantes à l'encontre des choses sacrées, toutes paroles vulgaires ou irrespectueuses, tous blasphèmes, jurons ou serments inconsidérés prononcés dans une réaction de rage ou de frustration sont considérés comme des obscénités audibles.

Une obscénité n'est sanctionnée que si elle est proférée clairement et de façon suffisamment audible pour être entendue par un officiel ou par le public.

L'arbitre doit être sûr des termes employés qu'il doit pouvoir répéter au joueur.

Une liste (non limitative) des principales obscénités audibles en une dizaine de langues est jointe en annexe 8.

8. LE COACHING ET LE COACH

Un joueur ne peut recevoir de coaching pendant un match. Toute communication audible ou visible entre un joueur et son coach est considérée comme du coaching. Par coach, il faut entendre aussi les parents, les accompagnateurs, qui conseillent un joueur.

De plus, les joueurs sont responsables du comportement de leur coach et doivent l'empêcher, dans l'enceinte du tournoi (sous peine d'être sanctionnés) :

- De proférer des obscénités audibles ;
- De se livrer à des obscénités visibles ;
- De proférer des insultes verbales à un officiel, à un adversaire, à un spectateur ou à toute autre personne ;
- De frapper un officiel, un adversaire, un spectateur ou toute autre personne ;
- De donner, d'émettre, d'endosser ou d'autoriser tout avis en public ayant ou pouvant avoir un effet préjudiciable aux intérêts du tournoi ou de ses officiels.

Ni l'arbitre, ni le juge-arbitre ne peuvent interdire au coach de conseiller son joueur.

Avant le match, l'arbitre essaie de connaître (et de localiser) les coaches des joueurs. D'autres officiels peuvent le renseigner. Lorsque des coaches sont présents, l'attention de l'arbitre doit être soutenue et constante. L'arbitre peut demander à un juge de ligne de l'aider à surveiller le coach. Cette attention accrue a fortement réduit les problèmes de coaching.

En dehors du court, le joueur peut être coaché, sauf s'il s'est rendu aux toilettes ou s'il est au vestiaire suite à un problème vestimentaire.

Lors des compétitions par équipes (interclubs, ...), le coaching est autorisé, mais uniquement pendant les périodes de repos de nonante ou de cent vingt secondes. L'arbitre sanctionne le joueur qui serait coaché à tout autre moment.

En cas de comportement non sportif du coach ou en cas de violation par celui-ci du règlement, le responsable interclubs neutre, désigné par la Fédération, applique les sanctions ci-après :

- Première violation : avertissement ;
- Deuxième violation : avertissement ;
- Troisième violation : exclusion du court et interdiction d'encore officier comme coach pendant la rencontre ;
- Si le coach refuse de quitter le court : disqualification du joueur.

9. OBSCENITE VISIBLE

Les obscénités visibles sont définies comme l'exécution par le joueur de gestes avec les mains et/ou avec sa raquette ou des balles, gestes qui ont communément une signification ou une intention jugées obscènes par des personnes raisonnables.

Des exemples de gestes obscènes :

- Tendre le majeur, les autres doigts étant repliés ;
- Marcher les bras levés au-dessus de la tête avec l'index et le petit doigt tendus (aux U.S.A., cela est synonyme de voler ou tricher ; si ce geste est fait en direction de l'arbitre de chaise, il peut être interprété comme équivalant au fait de traiter l'arbitre d'escroc, de voleur) ; ou faire un geste obscène à l'aide de deux doigts signifiant : "J'ai couché avec ta femme." ;
- Faire le geste de s'enfoncer la raquette dans le derrière ;
- Marcher avec la raquette entre les jambes, manche dressé vers l'avant ;
- Faire le geste de s'enfoncer le manche de la raquette dans la bouche ;
- Mettre une balle entre les jambes, faire quelques pas, puis récupérer la balle ou la laisser tomber en écartant les jambes ;
- Entourer de la main le manche de sa raquette et agiter la main d'avant en arrière le long du manche.

10. JET DE BALLE

Le joueur ne peut frapper ou jeter une balle violemment, dangereusement ou avec colère, sauf dans la poursuite raisonnable d'un point en cours de match.

Sont considérés comme jets de balle, que la balle soit frappée de la raquette, de la main ou du pied :

- Le jet intentionnel d'une balle hors des limites du court ;
- Un jet dangereux (intentionnel ou non) ;
- Une balle frappée avec violence qui quitte l'enceinte du court (l'arbitre fera preuve de bon sens pour les balles qui rebondissent malencontreusement, en cas de clôtures très basses, ...) ;
- Une balle frappée avec négligence, insouciance qui touche ou manque de toucher un officiel du court, un ramasseur ou une personne en dehors du court ;
- Une balle jetée en direction de l'arbitre, que cette balle heurte ou non la chaise ;

- Une balle frappée violemment, délibérément, par un joueur en colère.

Le fait de frapper une balle sur le sol ou de la lancer en l'air n'est pas sanctionné si la balle ne quitte pas les limites du court ou ne heurte pas un plafonnier.

11. JET DE RAQUETTE OU DETERIORATION D'EQUIPEMENT

Le joueur ne peut, violemment, dangereusement ou avec colère, frapper, pousser du pied ou jeter sa raquette ou toute autre pièce d'équipement.

Le joueur est sanctionné d'un jet de raquette ou de détérioration d'équipement si, sous l'effet de la colère ou par frustration :

- Il détruit ou endommage intentionnellement et avec violence sa raquette ou une pièce d'équipement ;
- Il frappe de sa raquette volontairement et violemment le court, le filet, la chaise d'arbitre ou toute autre dépendance permanente ;
- Il casse sa raquette, en la frappant avec colère ;
- Il lance sa raquette dans le filet depuis la ligne de fond ;
- Il frappe latéralement sa raquette sur le sol en provoquant une projection de terre battue ;
- Il jette sa raquette avec colère et violence dans le grillage de protection, dans les bâches ;
- Il jette rageusement sa raquette à proximité d'un juge de ligne ou d'un ramasseur ;
- Il jette rageusement sa raquette sur le sol devant lui tellement fort qu'elle rebondit au-dessus de sa tête ou qu'elle retombe loin de lui ;
- Il lance sa raquette avec colère dans les tribunes, au risque de toucher un spectateur, un photographe, ...

Un joueur qui, lors d'un changement de côté, jette sa raquette vers sa chaise **de façon contrôlée**, n'est pas sanctionné.

12. INSULTE VERBALE

Le joueur ne peut insulter un officiel, un adversaire, un spectateur ou toute autre personne.

Une insulte est définie comme étant des paroles adressées à un officiel, à un adversaire, à un spectateur ou à toute autre personne, qui impliquent la malhonnêteté ou qui sont offensantes ou injurieuses.

Normalement, l'arbitre de chaise doit faire preuve de bon sens pour freiner les débordements de langage et prendre en considération le fait qu'un joueur peut utiliser une langue étrangère.

En aucune manière, l'arbitre ne peut laisser un joueur prononcer à l'adresse d'une personne des mots qui sont moralement ou socialement inacceptables.

13. VIOLENCE PHYSIQUE

Le joueur ne peut exercer de violences physiques sur un officiel, un adversaire, un spectateur ou toute autre personne.

Les actions suivantes sont considérées comme violences physiques :

- Porter la main sur un officiel, un adversaire, un spectateur ou toute autre personne ;
- Donner un coup de pied dans le matériel d'un photographe ;
- Secouer la chaise d'arbitre.

14. COMPORTEMENT NON SPORTIF

A tout moment, tant qu'ils sont dans l'enceinte du tournoi, les joueurs doivent se comporter de manière sportive et respecter aussi bien l'autorité des officiels que les droits des adversaires, des spectateurs et de toute autre personne.

Le comportement non sportif couvre toute mauvaise conduite clairement abusive ou nuisible pour le tennis, et ne tombant pas sous le coup d'une des violations ci-dessus.

Sont notamment sanctionnés :

- Plusieurs violations simultanées et bénignes ;
- Envoyer intentionnellement une balle vers un juge de ligne ;
- Cracher vers l'arbitre, un juge de ligne, son adversaire ou le public, même sans les atteindre ;
- Montrer son postérieur à l'arbitre de chaise ou au public (ou baisser son short) ;
- Donner un coup de pied dans une bouteille d'eau et mouiller les spectateurs des tribunes, un juge de ligne ou un ramasseur, ... ;
- Faire un geste menaçant vers un officiel ;
- Franchir le filet ou son prolongement pour inspecter une trace (sauf si l'inspection coïncide avec un changement de côté ou si, lors d'un match non arbitré se déroulant sur terre battue, le joueur a invité son adversaire à examiner la trace) ;
- Se manifester par des actions contraires aux règles élémentaires de la courtoisie et de la bienséance vis-à-vis d'officiels, de joueurs, de spectateurs ou de toute autre personne ;
- Déranger de façon systématique son adversaire, soit en ne jouant pas au même rythme que le serveur (obligeant celui-ci à des dépassements de temps), soit en renvoyant systématiquement la première balle de service nettement "faute".

15. LES DROGUES

Un joueur ou un officiel ne peut posséder, distribuer, consommer ou être sous l'influence de drogues illégales, c'est-à-dire considérées comme telles par la législation du lieu où se déroule la compétition.

Les substances interdites comprennent, sans y être limitées, la cocaïne, l'héroïne et les amphétamines.

16. PUBLIC PARTISAN

Cette violation est appliquée, en compétitions par équipes, par le juge-arbitre neutre. Durant les matches, chaque club doit contrôler ses supporters afin que le jeu ne soit pas interrompu. Dans le cas où les supporters d'une équipe se comportent d'une manière si partisane que le jeu doit être interrompu, le juge-arbitre neutre ou le responsable interclubs neutre donne un avertissement à l'équipe concernée et annonce aux supporters que chaque autre comportement indiscipliné entraînera l'application d'un point de pénalité à l'équipe concernée.

E. LES SANCTIONS

1. Les violations sont sanctionnées par l'arbitre et/ou par le juge-arbitre.
2. Toute violation se produisant pendant un match ou en fin de match est sanctionnée par l'arbitre d'une application du code de conduite. L'arbitre n'adresse aucune remarque, ne donne aucun conseil.
3. Un joueur ne peut demander à l'arbitre de chaise qu'il retire à son adversaire une sanction consécutive à une violation du code de conduite.
4. Pour des violations relativement bénignes, l'arbitre peut cependant, pendant la période de repos de nonante ou de cent vingt secondes, s'adresser au joueur : "Ne vous plaignez pas après chaque point perdu." ou "Cessez de jeter votre raquette devant vous.", ...

Ou bien ces remarques s'avèrent efficaces et l'arbitre évite l'application du code de conduite, ou bien le joueur répond : "Ne me parlez pas." ou "Vous m'empêchez de me concentrer.", ...

Dans ce dernier cas, à la violation suivante du joueur, même aussi bénigne, l'arbitre applique le code de conduite.

5. Toutes les pénalités infligées en cours de match font l'objet d'un rapport établi immédiatement par l'arbitre sur le volet adéquat de la feuille d'arbitrage. Un rapport complémentaire peut y être joint. Ces documents, signés par l'arbitre et par le juge-arbitre, sont transmis au secrétariat compétent.
6. Toute violation se produisant dans l'enceinte du tournoi est sanctionnée par le juge-arbitre soit d'une observation, soit de la disqualification, toutes deux suivies d'un rapport transmis au secrétariat compétent.
7. En outre, pour toutes les violations survenant pendant le match et qui ne sont pas sanctionnées par l'arbitre, le juge-arbitre, s'il est présent, intervient et ordonne à l'arbitre d'appliquer le code de conduite. Il l'applique lui-même si le match n'est pas arbitré.
8. Dans les cas de violations flagrantes, particulièrement injurieuses ou graves, l'arbitre peut envisager la disqualification immédiate du joueur. Il informe le joueur de sa décision d'appeler le juge-arbitre et interrompt le match sans faire d'annonce publique.

Le choix de procéder à une disqualification immédiate sans passer par les étapes du code de conduite est une décision sérieuse qui ne doit être prise que pour une mauvaise conduite grave et flagrante.

9. Lorsque l'arbitre propose de disqualifier un joueur, soit après être passé par toutes les étapes du code de conduite, soit immédiatement, il diffère l'annonce du score ; le juge-arbitre (présent ou appelé) a le pouvoir de confirmer ou d'infirmer la disqualification après s'être informé auprès de l'arbitre.
10. En double, les pénalités et la disqualification s'appliquent à l'équipe.
11. Tout joueur disqualifié dans une épreuve peut l'être aussi dans toutes les autres épreuves du tournoi, sauf si sa disqualification est due à une violation de la tenue vestimentaire, à une arrivée tardive, à une perte naturelle ou accidentelle de condition physique ou si c'est son partenaire de double qui commet la violation causant la disqualification.

Les sanctions sont les suivantes :

1. **Ponctualité** : le joueur est disqualifié par le juge-arbitre.

2. **Tenue vestimentaire** : le joueur doit aussitôt corriger sa tenue. S'il ne le fait pas, il est disqualifié par le juge-arbitre.
3. **Joueur quittant le court** : le joueur est disqualifié par le juge-arbitre (appelé par l'arbitre, si le match est arbitré).
4. **Abandon en cours de match** : le joueur est disqualifié par le juge-arbitre (appelé par l'arbitre, si le match est arbitré).
5. **Meilleurs efforts** : l'arbitre appelle le juge-arbitre s'il soupçonne un joueur de ne pas défendre ses chances. Le juge-arbitre sanctionne le joueur d'une violation du code de conduite, annoncée par l'arbitre qui l'inclura sur sa feuille de pénalité comme "comportement non sportif" (code Q).
6. **Retard dans le jeu** : l'arbitre sanctionne d'une application du code de conduite :
 - Tout refus de commencer ou de continuer à jouer ;
 - Tout dépassement des vingt secondes après que le joueur ait reçu l'ordre de jouer ("Au jeu, messieurs.") ;
 - Tout dépassement des vingt, des nonante ou des cent vingt secondes, suite à une perte naturelle de condition physique ou à un refus de jouer ;
 - Tout dépassement des vingt secondes lors d'une contestation faite par le joueur depuis le fond du court.

Le juge-arbitre procède de la même façon pour les matches non arbitrés.

7. **Obscénité audible ;**
8. **Obscénité visible ;**
9. **Insulte verbale ;**
10. **Violence physique ;**
11. **Comportement non sportif :**

En cours de match, y compris l'échauffement et la fin du match, l'arbitre sanctionne le joueur d'une application du code de conduite et, dans les cas particulièrement graves, propose au juge-arbitre de le disqualifier. Le juge-arbitre procède de la même façon pour les matches non arbitrés. En dehors des matches, le juge-arbitre rédige un rapport et, dans les cas particulièrement graves, disqualifie le joueur.

12. **Le coaching et le coach** : en cours de match, l'arbitre sanctionne le joueur d'une application du code de conduite lorsqu'il y a coaching. De même, tout manquement du coach pendant ce match (obscénité audible, ...) sera sanctionné d'une application du code de conduite au joueur. Le juge-arbitre procède de la même façon pour les matches non arbitrés.

En cas de manquement flagrant et grave du coach pendant le match ou dans l'enceinte du tournoi, le juge-arbitre peut ordonner au coach de s'éloigner du court ou de quitter l'enceinte du tournoi. En cas de refus du coach, le juge-arbitre disqualifie le joueur.

13. **Jet de balle ;**
14. **Jet de raquette ou détérioration d'équipement :**

En cours de match, y compris l'échauffement et la fin du match, l'arbitre sanctionne le joueur d'une application du code de conduite. Le juge-arbitre procède de la même façon pour les matches non arbitrés. En dehors des matches, le juge-arbitre rédige un rapport.

15. **Les drogues** : lors d'un match, l'arbitre appelle le juge-arbitre s'il soupçonne un joueur de consommer de la drogue ou d'être sous l'emprise de celle-ci. Le joueur ou l'officiel qui enfreint les règles sur la drogue est immédiatement suspendu et disqualifié de toute compétition officielle. La F.R.B.T. se réserve ensuite le droit, après contrôle et enquête approfondie, de prendre toute sanction nécessaire, y compris la radiation.

F. COMMENTAIRES

1. L'application du code de conduite est très difficile. Chaque arbitre a son tempérament et son jugement. De même, le juge-arbitre a également ses idées et son caractère.

Le feeling du match est très important et est certainement vécu différemment par l'arbitre, par les juges de ligne, par les joueurs et par les spectateurs. Ce qui est bénin pour l'un ne l'est pas automatiquement pour les autres. Arriver à une unanimité de vues est donc rare, voire exceptionnel.

2. *"Que pense un joueur qui sait que l'arbitre s'est trompé, qui sait que l'arbitre sait qu'il s'est trompé et qui a en face de lui un arbitre qui s'entête dans son erreur ? Souvent, le joueur s'énerve et viole le code de conduite. L'arbitre, en porte à faux, n'ose pas le sanctionner. L'arbitrage de ce match est un échec.*

Le code de conduite doit avoir une action d'abord préventive. mais malheureusement, il est aussi répressif. Cela est toujours délicat pour l'arbitre de l'appliquer, mais certaines parties ont été gagnées par des joueurs qui tiraient des avantages moraux importants de leurs infractions, au détriment bien sûr, de leur adversaire correct : cela n'est pas admissible."

Claude RICHARD (F.F.T.) †

3. Un arbitre qui réussit un bon match et est sûr de ses décisions, n'hésite pas à appliquer le code de conduite.
4. Il vaut mieux appliquer le code de conduite très tôt, pour une faute relativement mineure, que ne pas l'appliquer et se trouver "perdu" devant l'escalade des violations.
5. En cas de bavardage ininterrompu d'un joueur entre les points (et notamment dans une langue non comprise de l'arbitre), l'arbitre appelle le joueur à sa chaise, sans attendre, et lui dit que s'il continue à bavarder, à se plaindre, le code de conduite lui sera appliqué pour comportement non sportif.
6. Si un joueur vient chez l'arbitre, que ce soit avant ou après un dépassement involontaire de temps, il peut attendre de l'arbitre une courte explication, mais pas plus de deux fois avant l'annonce : "Au jeu, messieurs" qui met en marche la procédure du code de conduite après vingt secondes.

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

CHAPITRE V
NOMINATIONS ET PROMOTIONS
DE L'ARBITRE

OBLIGATION : tout officiel doit être affilié à l'A.F.T. ou à la V.T.V.

1. GRADES

- Candidat arbitre club
- Arbitre club
- Arbitre régional (code 6)
- Arbitre national (code 5)
- Arbitre professionnel (Gold= 1 ; Silver= 2 ; bronze= 3 ; white badge= 4)

2. PROMOTIONS

a) Candidat arbitre club

Pour être candidat arbitre club, il faut suivre une session de cours d'arbitrage.

Tous les ans, au moins une session de cours est organisée par chaque commission régionale d'arbitrage.

b) Conditions pour devenir arbitre club

- Etre candidat arbitre club ;
- Satisfaire à un examen théorique écrit dont les modalités sont fixées annuellement par les commissions régionales d'arbitrage.

c) Conditions pour devenir arbitre régional

Sur proposition de la commission régionale d'arbitrage, l'arbitre club peut être nommé arbitre régional par le comité régional aux conditions suivantes :

- Avoir satisfait pendant un an comme arbitre club ;
- Avoir fourni un nombre suffisant de prestations l'année précédente parmi lesquelles des prestations sur la chaise d'arbitre ;
- Avoir des évaluations favorables de la commission régionale concernée.

d) Conditions pour devenir arbitre national

Sur proposition de la commission AFT d'arbitrage, l'arbitre régional peut être nommé arbitre national par le conseil d'administration aux conditions suivantes :

- Avoir satisfait pendant un an comme arbitre régional ;
- Avoir fourni trente prestations chacune des deux années précédentes sur la chaise d'arbitre ;
- Satisfaire à un examen théorique écrit dont les modalités sont fixées annuellement par la commission nationale d'arbitrage. Pour cet examen, 85 % des points sont exigés ;
- Avoir une connaissance suffisante des deux langues nationales ;
- Satisfaire à une éventuelle épreuve pratique dont les modalités sont fixées annuellement par la commission nationale d'arbitrage ;
- Avoir des évaluations favorables de la commission régionale concernée.

e) Conditions pour devenir arbitre international

Sur proposition de la commission AFT d'arbitrage, l'arbitre national peut être proposé par le conseil d'administration comme candidat arbitre international à une session des cours I.T.F. aux conditions suivantes :

- Avoir été arbitre national dans des compétitions telles que Coupe Davis, Astrid Bowl, European men's Team Championship, European Indoor Team Championships, Satellites, I.T.F. Futures Circuit, ... ;
- Avoir une bonne connaissance de l'anglais.

3. EXAMENS

Arbitre club/ régional

Chaque commission régionale d'arbitrage organise au moins une session par an.

Arbitre national

La commission nationale d'arbitrage organise une session chaque année.

4. CONDITIONS DE MAINTIEN

L'arbitre club est confirmé à son grade aux conditions suivantes :

- Avoir fourni un minimum de **cinq** prestations dans l'année ;
- Avoir renvoyé ses documents à la commission régionale d'arbitrage avant le 30 septembre ;
- Ne pas avoir eu de rapport défavorable de la commission régionale d'arbitrage.

L'arbitre régional est confirmé à son grade aux conditions suivantes :

- Avoir fourni un minimum de prestations dans l'année ;
- Avoir renvoyé ses documents à la commission régionale d'arbitrage avant le 30 septembre ;
- Ne pas avoir eu de rapport défavorable des commissions (régionales, A.F.T. ou nationale) d'arbitrage.

L'arbitre national est confirmé à son grade aux conditions suivantes :

- Avoir fourni un minimum de trente prestations dans l'année ;
- Avoir renvoyé ses documents à la commission régionale d'arbitrage avant le 30 septembre ;
- Ne pas avoir eu de rapport défavorable des commissions (régionales, A.F.T. ou nationale) d'arbitrage.

Note :

S'il ne fournit pas le nombre prévu de prestations pendant un an, l'arbitre club ou régional est déclaré "pending" pour l'année suivante. Les commissions compétentes examinent annuellement chaque cas.

5. SANCTIONS

En cas de rapport défavorable de la commission régionale d'arbitrage, les arbitres clubs peuvent être sanctionnés.

En cas de rapport défavorable des commissions (régionales, A.F.T. ou nationale) d'arbitrage, les arbitres régionaux, nationaux et internationaux peuvent être sanctionnés.

Sont notamment sanctionnés :

- Ignorance ou non-application des règlements ;
- Manquement aux règles de déontologie fédérale ;
- Infractions diverses (favoritisme, laxisme, injustice, consommation de boissons alcoolisées, manque de fermeté ou de maîtrise, grossièreté, tout acte répréhensible, ...).

Les sanctions prévues sont :

- Avertissement ;
- Blâme ;
- Suspension ;
- Rétrogradation ;
- Interdiction ;
- Radiation.

Note :

Il ne s'agit pas d'une progression à respecter. La sanction dépend de la gravité de l'infraction.

Les sanctions sont prononcées par la commission de discipline régionale pour les arbitres club, après que les intéressés aient été entendus s'ils en expriment le désir.

Les sanctions sont prononcées par la chambre de discipline de la ligue pour les arbitres internationaux et nationaux, et pour les régionaux et clubs, par la chambre de discipline régionale, après que les intéressés aient été entendus s'ils en expriment le désir.

Toutes les parties concernées peuvent faire appel.

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

CHAPITRE VI
LA LETTRE ET L'ESPRIT

1. INTRODUCTION

Le règlement est fait de devoirs souvent rigoureux, parfois contraignants, qui paraissent aller à l'encontre de l'atmosphère souriante, décontractée, bon enfant qui règne dans la plupart des tournois de club.

Cette contradiction s'avère plus apparente que réelle : les arbitres les plus sévères, les plus expérimentés adoptent une attitude parfois souple, parfois critique, en face de certaines règles énumérées ci-dessus avec sécheresse. C'est d'ailleurs la parfaite maîtrise de ces règles qui permet à ces arbitres d'en écorner un détail, d'en édulcorer la sévérité sans en trahir l'esprit. En effet, toutes les règles ont une implacable raison d'être, une logique inattaquable toujours guidées par le sens de l'équité sportive.

Les recommandations qui suivent ne sont donc pas des règles ayant force de loi, mais des conseils résultant de l'expérience de nombreuses années d'arbitrage vécues à différents niveaux.

2. CONSEILS ET SUJETS DE REFLEXION

a) Pas d'arbitre

Lorsqu'un match se dispute sans arbitre, chaque joueur (équipe) décide de toutes les balles tombant dans sa surface de jeu.

Cependant, si le juge-arbitre, présent sur le court, constate une erreur évidente, il change la décision du joueur.

Si possible, il désigne un arbitre pour la suite du match.

b) Parler ou non

En simple, un joueur ne peut pas parler en cours d'échange.

En double, la communication entre partenaires est tolérée, pourvu que, selon l'opinion de l'arbitre, elle ne gêne pas les adversaires.

c) Exsufflation

Lorsqu'un joueur fait, à chaque exécution de service ou à chaque frappe de balle, un bruit d'exsufflation, il est difficile de le sanctionner. Si ce bruit risque de gêner les joueurs des courts voisins, l'arbitre doit demander au joueur de le réduire. Il n'existe pas de jurisprudence permettant une application du code de conduite. Peut-être, si le bruit est trop violent, faut-il passer à une violation du code de conduite pour comportement non sportif ... mais avec prudence !

d) Tenue vestimentaire

Si un joueur, qui n'est pas en tenue réglementaire, a reçu du juge-arbitre l'autorisation de jouer ainsi, l'arbitre désigné peut refuser d'arbitrer ce joueur et relater le fait dans un rapport qu'il envoie au secrétariat compétent.

e) Descendre ou non

Sur terre battue, l'arbitre - surtout s'il officie seul - doit prendre l'initiative de descendre de sa chaise pour toute balle difficile à juger dont il sait pouvoir retrouver la trace. mais il ne doit pas en faire un système.

f) Les lignes

Des expériences ont été tentées sur terre battue :

- Ne pas broser les lignes pour mieux en voir le blanchissement par les balles.
- Balayer la ligne de service et la ligne de fond, mais aussi les vingt centimètres qui se trouvent au-delà de la ligne, ce qui permet une lecture facile des traces (balayage tous les deux ou quatre jeux, ...).

L'idéal, pour l'arbitre comme pour le juge de ligne, consiste à faire balayer les lignes avant l'arrosage du court. Cette technique donne au court un aspect soigné, mais conserve sur les lignes un peu de terre battue qui sera chassée par la chute d'une balle, permettant un jugement plus facile.

g) Overrule

"Sur terre battue, un arbitre ne peut théoriquement pas vérifier une trace après avoir fait un overrule." C'est évident si l'overrule a été fait à bon escient. mais en cas de mauvais overrule (quel est l'arbitre qui ne se trompe jamais ?), avec un joueur honnête, fair play, qui encadre la trace exacte et demande poliment à l'arbitre de venir la contrôler, que faut-il faire ? Ne vaut-il pas mieux reconnaître une erreur plutôt que de se réfugier derrière le règlement et maintenir une erreur contre toute évidence ?

Chaque arbitre choisira sa réponse, mais nous ne croyons pas à la valeur de l'arbitre autoritaire, jouant à l'empereur sur sa chaise.

C'est également une leçon de prudence donnée à l'arbitre quant au risque de l'overrule.

h) Meilleurs efforts

L'application du code de conduite (par le juge-arbitre) pour "Meilleurs efforts" vise surtout les joueurs professionnels ou les participants à une finale. En effet, si un joueur bâcle un match qui l'ennuie, où l'adversaire lui déplaît, ou parce qu'il est pressé d'en finir, c'est son droit ... sauf si le tennis est sa profession ou s'il manque ainsi de respect vis-à-vis des organisateurs ou des spectateurs.

i) Abandon

La même réaction de tolérance doit être observée en ce qui concerne l'abandon d'un joueur sans motif valable tel que blessure. S'il ne s'agit pas d'un joueur professionnel ou représentant son pays, rien ne lui interdit de mettre un terme à son match pour une raison qui lui est personnelle.

j) Conseil au joueur

Afin d'éviter l'application du code de conduite, pour **calmer un joueur**, l'arbitre **peut**, au moment du changement de côté, **conseiller** au joueur qui vient vers sa chaise de se taire, de se calmer, ... Cela peut s'avérer efficace et bénéfique, **mais doit se limiter à une fois**.

- 1° L'arbitre doit être conscient qu'il a choisi une voie difficile qui le paralyse pour des applications futures, notamment si c'est l'autre joueur qui commet une violation.
- 2° Si le joueur répond que l'arbitre ne doit pas lui adresser la parole, l'arbitre applique le code de conduite en cas de nouvelle violation, même bénigne.

k) Durée de l'échauffement

Lors de l'échauffement, l'arbitre doit veiller à ne pas défavoriser un des joueurs. Ceci risque de se produire lorsqu'un des deux joueurs reste abusivement à la volée alors que l'autre n'y est pas encore venu à l'annonce : "Deux minutes". Toujours guidé par le respect de l'équité, l'arbitre fera preuve de souplesse, de bon sens, de feeling.

l) Joueur lent

Lorsqu'un joueur est particulièrement lent dans ses déplacements, dans le choix de ses balles, dans sa préparation du service, l'arbitre peut annoncer : "Time" (lors des changements de côté) après cinquante-cinq secondes, s'il n'y a pas de ramasseurs de balles.

m) Lunettes

Si un joueur porte des lunettes, l'arbitre doit en tenir compte :

- Pour le moment où il décide de l'interruption en cas de pluie (à faire confirmer par le juge-arbitre) ;
- Pour le respect du jeu continu : en cas de crachin, le joueur peut être amené à frotter ses verres entre le premier et le deuxième service de l'adversaire.

n) Juge de ligne et ramasseur

Sans se laisser distraire ni perdre sa concentration, un juge de ligne peut discrètement conseiller un ramasseur peu expérimenté qui est à proximité de sa place.

Mais il ne se substitue absolument pas à lui et accorde toujours priorité au jeu.

o) Juge de ligne, balles et essuie-mains

Le juge de ligne ne ramasse pas les balles. Mais si un match se déroule sans ramasseurs, il arrive qu'avec la complicité et la collaboration des joueurs, le juge de ligne puisse aider ces derniers, soit en conservant les balles en main, soit en les repoussant en dehors de la surface de jeu.

Il n'apporte cette aide que si les deux (quatre) joueurs témoignent de sportivité et marquent leur accord.

En ce qui concerne les essuie-mains, le juge de ligne ne s'en occupe absolument pas : il n'est pas le domestique du joueur !

p) Ramasser les balles

Dans un match disputé sans ramasseurs de balles, un juge de ligne évite d'aller rechercher une balle éloignée de la surface de jeu, et ne le fait en tout cas jamais entre deux échanges. Mais si cela se produit, l'arbitre doit faire attendre le serveur ("Un moment") : le juge de ligne doit être à sa place quand le jeu reprend.

q) Place de la chaise du juge de ligne

- 1° Il est conseillé aux juges des lignes de service et de fond de placer leur chaise non pas exactement en face de la ligne qu'ils jugent, mais quelques centimètres au-delà de ces lignes. Ils surveillent mieux la zone située juste derrière leur ligne : c'est là que doit tomber une balle proche pour qu'ils l'annoncent out ou faute.
- 2° Les juges de ligne de fond doivent légèrement orienter leur chaise vers l'intérieur de la surface de jeu : cela leur permet de suivre plus facilement les échanges et d'être prêts à surveiller instantanément leur ligne.

r) Tablette

Si les règlements prévoient des chaises d'arbitre équipées de tablettes abaissables, la tendance actuelle consiste à se passer de cet appui. **L'arbitre n'utilise donc pas la tablette** ; mais si, techniquement, cela pose des problèmes (microphone fixé à la tablette, ou tablette se rabattant imparfaitement), l'arbitre s'adapte à la situation.

Avantages de la suppression

- Corps penché en avant, proche du court ;
- Attitude attentive, inspirant confiance aux joueurs ;
- Arbitre prêt à descendre de la chaise.

s) Chronomètre

Pendant tout le match, l'arbitre tient son chronomètre **en main et non autour du cou**.

t) Boissons

L'arbitre limite l'accès des officiels aux distributeurs de boissons.

u) Vestiaires et salles de repos

L'arbitre évite les contacts avec les joueurs et, lors de compétitions internationales, ne partage ni leurs vestiaires ni leurs salles de repos.

v) Ne pas boire avec les joueurs

Un arbitre, un juge de ligne évitent de boire en compagnie des joueurs qu'ils viennent d'arbitrer ou qu'ils vont arbitrer : cela paraît une recherche de relation et met en péril l'image d'impartialité de l'officiel s'il retrouve un de ces joueurs dans un match ultérieur.

w) Ne pas fumer

Un arbitre, un juge de ligne ne peuvent ni fumer ni manger pendant le match ; ils évitent aussi de fumer à leur arrivée sur le court ou à leur départ. Ce conseil devient interdiction lorsque le match se dispute dans un hall, sur un court couvert.

x) Esprit d'équipe

L'esprit d'équipe anime les arbitres et les juges de ligne. Disponibles, ces derniers n'hésitent pas à seconder un collègue pour qui ils couvrent une ligne. Ils l'aident ainsi à terminer un match sans problèmes, même s'ils ont déjà achevé leurs prestations.

y) Echange épuisant

Au cas où aucun des deux joueurs ne respecte la règle du jeu continu à la suite d'un échange épuisant, interminable, et où tous deux sont écroulés contre les grillages ou au filet, l'arbitre ne pénalise personne. Au changement de côté suivant, il avertit éventuellement les joueurs qu'en cas de récidive, le serveur, responsable du timing, sera puni d'un dépassement involontaire de temps.

z) L'arbitre face aux obscénités audibles

La langue étant à la fois vivante et sujette à des modes, à des habitudes, à des régionalismes, divers mots repris dans la liste des grossièretés (cf. annexe 8) ont perdu leur impact vulgaire, ordurier, et appartiennent même parfois au langage quotidien courant (merde, imbécile, putain, crétin, nom de dieu, idiot, ...). De plus, la façon de proférer certains mots, le fait de se les adresser à soi-même, le contexte du match (enjeu, balle de jeu, de set ou de match, erreur d'arbitrage, ...) sont autant d'éléments qui doivent rendre l'arbitre - grâce à son feeling - prudent, réfléchi et sage dans l'application du code de conduite pour obscénité audible.

CHAPITRE VII
LEXIQUE TRILINGUE
reprenant les termes essentiels
utilisés dans la conduite
d'un match

1. LE COURT

a court	un court	een tennisterrein, een tennisbaan
a net	un filet	een net
a post	un poteau	een netpaal
a singles stick	un piquet de simple	een enkel(spel)paaltje
the permanent fixtures	les dépendances permanentes	de vaste hindernissen
the net band	la bande du filet	de netband
the centre service strap	la sangle du filet	de nettrekband
a mesh of the net	une maille du filet	de mazen van het net

2. LES JOUEURS

a player	un joueur, une joueuse	een speler, een speelster
the server	le serveur	de serveerder
the receiver	le relanceur	de ontvanger
the opponent	l'adversaire	de tegenstrever, de tegenstander
the partner	le partenaire	de medespeler
the team	l'équipe	de ploeg

3. LES OFFICIELS

an official	un officiel	een officieel
a supervisor	un superviseur	een supervisor
a referee	un juge-arbitre	een wedstrijdleider
a chief of umpires	un chef des arbitres	een hoofdscheidsrechter
an umpire - a chair umpire	un arbitre (de chaise)	een scheidsrechter
a linesman	un juge de ligne	een lijnrechter
a net (cord) judge	un juge de filet	een netrechter
a footfault judge	un juge des fautes de pied	een voetfoutrechter
a ballboy	un ramasseur de balles	een ballenraper - een ballenjongen - meisje

4. AUTRES PERSONNES

the audience	le public	het publiek – de toeschouwers
the crowd	La foule - le public	het publiek -
the spectator	le spectateur	de toeschouwer
the coach	le coach	de coach
the trainer	le soigneur	de trainer
the doctor	le médecin	de dokter - de geneesheer

5. LE MATERIEL

a racket	une raquette	een racket
a ball	une balle	een bal
the attire	la tenue	de kledij (kleding)
the tennis attire	le vêtement de tennis	de tenniskledij
the jacket	la veste de training	de trainingsvest
the pants	le pantalon de training	de trainingsbroek
the shoes	les chaussures	de schoenen
the socks	les chaussettes	de sokken
the shirt	la chemise	het shirt
the hat	le chapeau - la casquette	het tennispetje
the short	le short - la culotte	de tennisskort
the laces	les lacets	de veters
the warm-up suit - the track suit	le training - le survêtement	het trainingspak
the headband	le serre-tête	de hoofdband
the wristband	le serre-poignet	het polsbandje
the towel	l'essuie-mains	de handdoek
the bag	le sac	de tenniszak
the plain water	l'eau non gazeuse	het plat water - het kraanwater
the mineral water	l'eau gazeuse	het spuitwater
the chair	la chaise	de stoel
the stopwatch	le chronomètre	de chronometer
the microphone	le microphone	de microfoon
the score card – the scoring-sheet	la feuille de match	het (wedstrijd) telblad
the measuring stick	la jauge	de meetstok - de meetlat
the coin	la pièce de monnaie	het muntstuk

6. LES COUPS

a shot	un coup	een slag
a service	un service	een opslag
a backhand	un revers	een backhand
a forehand	un coup droit	een forehand
a volley	une volée	een volley
a lob	un lob	een lob
an overhead	un smash	een smash
a dropshot	une amortie	een drop shot

7. LES LIGNES

a line	une ligne	een lijn
the centre-mark	la marque centrale	het middenmerk
the base-line	la ligne de fond	de basislijn - de achterlijn
the service-line	la ligne de service	de servicelijn - de opslaglijn
the near (side-) line	la ligne de côté rapprochée	de dichtste zijlijn
the far (side-) line	la ligne de côté opposée	de verste zijlijn
the centre service line	la ligne médiane	de middenlijn

8. LES TERMES D'ARBITRAGE

an event	une épreuve	een tornooi
a championship	un championnat	een kampioenschap
a tournament	un tournoi	een tornooi
a round	un tour	een ronde
a match	un match	een wedstrijd
a final	une finale	een finale
a semifinal	une demi-finale	een halve finale
a quarterfinal	un quart de finale	een kwart finale
men's singles	simple messieurs	heren enkel
women's singles	simple dames	dames enkel
boys' singles	simple jeunes gens	jongens enkel
girls' singles	simple jeunes filles	meisjes enkel
mixed doubles	double mixte	dubbel gemengd
men's doubles	double messieurs	dubbel heren
women's doubles	double dames	dubbel dames
the ranking	le classement	het klassement
a seed	une tête de série	een reekshoofd - een geplaatste speler
the main draw	le tableau final	de hoofdtabel
the qualifying draw	le tableau de qualifications	de kwalificatie-tabel
a schedule	un programme	een wedstrijdtabel
a call	une annonce	een afroep
a footfault	une faute de pied	een voetfout
a fault	une faute	een fout
a let	un let	een let
a rally	un échange	een slagenwisseling
a return	un retour	een terugslag
a point	un point	een punt
a game	un jeu	een spel
a hand signal	un signal manuel	een handsignaal
a clear mistake	une erreur évidente	een duidelijke fout
the ball spot - mark	la trace de la balle	de balafdruk
correction	correction	verbetering - correctie
unsighted	pas vu	niet gezien
eye to eye contact	contact visuel	oogcontact
a safe signal	un signal bonne balle	"safe" signaal
through	à travers	doorheen
not up	doublé	tweemaal
hindrance	gêne	hinder
hinder	empêché	hinder
a foul shot - a foul stroke	un coup non réglementaire	een foute slag
the end - the side	le côté	de kant
an injury	une blessure	een kwetsuur - een verwonding
a visible injury	une blessure visible	een uitwendige kwetsuur
an accidental loss of physical condition	une perte accidentelle de condition physique	een accideenteel verlies van de lichamelijke conditie
a natural loss of physical condition	une perte naturelle de condition physique	een natuurlijk verlies van de lichamelijke conditie
the cramp	la crampe	de kramp
a suspension	une suspension - une interruption	een speloponthoud
the interruption	l'interruption	de onderbreking
the postponement	le report - la remise	het uitstel
the default	la disqualification	de diskwalificatie
an offense	une violation	een overtreding
heads or tails	pile ou face	kop of munt
the warm-up	l'échauffement	de opwarming
the locker room	le vestiaire	de kleedkamer

9. LES VERBES

to decide	décider	beslissen
to toss the coin	tirer au sort	loten - lottrekken
to draw	tirer au sort (un tableau)	loten - lottrekken
to play	jouer	spelen
to serve	servir	opslaan - serveren
to receive	recevoir	ontvangen
to change	changer	wisselen
to win	gagner	winnen
to lose	perdre	verliezen
to give up - to retire	abandonner	opgeven
to resume the match	reprendre le match	de wedstrijd hervatten
to resume the game	reprendre le jeu	het spel hervatten
to practise	s'entraîner	trainen
to withdraw - to retire	se désister	terugtrekken
to touch	toucher	raken
to move	se déplacer	overlopen - wandelen
to wear	porter (vêtements)	dragen (kleding)
to cross	traverser	oversteken (lopen)

10. LE CODE DE CONDUITE

unreasonable delays	retard dans le jeu	onverantwoord tijdverlies
the code of conduct	le code de conduite	de gedragscode
time violation	dépassement involontaire de temps	onvrijwillige tijdsoverschrijding
twenty seconds	vingt secondes	twintig seconden
ninety seconds	nonante secondes	negentig seconden
audible obscenity	obscénité audible	hoorbare grofheden
visible obscenity	obscénité visible	misplaatste gebaren
abuse of balls	jet de balle	wegwerpen bal
abuse of rackets	jet de raquette	wegwerpen racket
abuse of equipment	détérioration d'équipement	wegwerpen uitrusting
unsportsmanlike conduct	comportement non sportif	onsportief gedrag
verbal abuse	insulte verbale	grove uitlatingen
physical abuse	violence physique	lichamelijk geweld
unnecessary discussion	contestation prolongée	overbodige discussie
code violation	violation du code de conduite	inbreuk op gedragscode
point penalty	point de pénalité	strafpunt
best efforts	meilleurs efforts	beste inspanningen
partisan crowd	public partisan	eigen publiek
warning	avertissement	waarschuwing - vermaning - verwittiging
point penalty schedule	système de points de pénalité	strafpuntenschaal
a fine	une amende	een boete

11. LE COMPTE DES POINTS

love (zero in the tie-break),
one, two, three, four, five, six,
seven, eight, nine, ten, eleven,
twelve, thirteen, fourteen,
fifteen

zéro, un, deux, trois, quatre,
cinq, six, sept, huit, neuf, dix,
onze, douze, treize, quatorze,
quinze

nul, één, twee, drie, vier, vijf,
zes, zeven, acht, negen, tien,
elf, twaalf, dertien, veertien,
vijftien

fifteen-love ; fifteen-all ;
thirty-fifteen ; thirty-all ;
forty-thirty ; deuce ;
advantage X ; game X

quinze-zéro ; quinze **partout** ;
trente-quinze ; trente partout ;
quarante-trente ; **égalité** ;
avantage X ; jeu X

vijftien-nul ; vijftien gelijk ;
dertig-vijftien ; dertig gelijk ;
veertig-dertig ; **gelijk** ;
voordeel X ; spel X

12. LA PRESENTATION DU MATCH

Three minutes.
Two minutes
One minute.

Trois minutes.
Deux minutes
Une minute.

Drie minuten.
Twee minuten
Eén minuut.

Time. Prepare to play.
Ready. Play.

Time. Préparez-vous à jouer.
Au jeu, messieurs. Jouez.

Tijd. Maakt U zich gereed om te
spelen. Klaar. Spelen.

This is a first round match
between X (of United States)
and Y (of Australia).

Match du premier tour entre
X (des Etats-Unis) et Y
(d'Australie).

Wedstrijd van de eerste ronde
tussen X (Verenigde Staten) en
Y (Australië).

The best of three tie-break sets.

Deux sets gagnants avec tie-break.

Twee winnende sets met tie-break.

X won the toss and elected to
serve (to receive, the end).

X a gagné le tirage au sort et
X a choisi de servir (de recevoir,
le côté).

X won de loting en verkiest te
serveren (te ontvangen, de kant).

X left the choice to his opponent.

X a laissé le choix à son
adversaire.

X heeft de keuze gelaten aan
zijn tegenstrever.

To the right of the chair, X ; to
the left of the chair, Y.

A gauche de la chaise, X ; à
droite de la chaise, Y.

Aan mijn rechterzijde, X ; aan
mijn linkerzijde, Y.

Mister X to serve.

Au service, monsieur X.

Mijnheer X aan de opslag.

Match Tie-Break	Match Tie-Break	Match Tie-Break
Ladies and Gentlemen, this match will consist of two Tie-Break sets (with No – Ad scoring).	Mesdames et Messieurs, cette rencontre se disputera en deux manches avec Tie-Break (et No – Ad).	Dames en heren, deze wedstrijd wordt twee winnende sets met Tie-Break (en No – Ad)
Ladies en Gentlemen, a 10 point match Tie-Break is now played to decide the match	Mesdames et Messieurs, un match Tie-Break en 10 points est maintenant joué pour decider du résultat.	Dames en heren, een match Tie-Break in 10 punten wordt nu gespeeld om het resultaat te beslissen

13. LES ANNONCES EN COURS DE JEU

New balls.	Balles neuves.	Nieuwe ballen.
Which end ?	Quel côté ?	Welke kant ?
Pick up this ball, please.	Ramasse(z) cette balle, s'il te (vous) plaît.	Raap de bal op, alstublieft.
Wait please.	Un moment.	Wacht.
Quiet please ; thank you.	Silence, je vous prie ; merci.	Stilte, alstublieft ; dank U.
Please be seated ; thank you.	Prenez place, je vous prie ; merci.	Neemt u plaats in, alstublieft. Gelieve spoedig uw plaats in te nemen.
As a courtesy to the players, ...	Par courtoisie envers les joueurs, ...	Uit hoffelijkheid voor de spelers, ...
I beg your pardon. - Sorry.	Excusez-moi.	Verontschuldig mij.
The score is ...	Le score est ...	De stand is ...
Game X ; X leads four games to two ; first set.	Jeu X ; quatre jeux à deux X, set.	Spel X ; X leidt (met) vier-twee ; eerste set.
Game and second set X, seven games to five. One set all	Jeu et deuxième manche X. Sept-Sept-cinq. Une manche partout	Spel en tweede set X, zeven-vijf. Een set gelijk.
A 10 point match Tie-Break is now played to decide the match.	Un match Tie-Break en 10 points est maintenant joué pour décider du match.	Een match Tie-Break in 10 punten wordt nu gespeeld om de wedstrijd te beslissen.
Game X ; six games all. First set. Tie-break.	Jeu X ; six partout. Premier set. Tie-break.	Spel X ; zes gelijk. Eerste set. Tie-break.
One-zero, X ; one-all ; two-one, Y.	Un-zéro, X ; un partout ; deux-un, Y.	Eén-nul, X ; één gelijk ; twee-één, Y.
Game, set and match X, two sets to one : 3/6 7/5 6/1.	Jeu, set et match X, deux sets à un : 3/6 7/5 6/1.	Spel, set en match X, twee sets tegen een : 3/6 7/5 6/1.
Game, set and match X,	Jeu, set et match X,	Spel, set en match X,

6/3 – 6/7 – 10/4	6/3 – 6/7 – 10/4	6/3 – 6/7 – 10/4
Fifteen seconds	Quinze secondes.	Vijftien seconden.
The call was correct.	L'annonce était correcte.	De afroep was juist.
What was your call ?	Quelle était votre annonce ?	Wat hebt U afgeroepen ?
I saw the ball in (out).	J'ai vu la balle bonne (out).	Ik zag de bal binnen (uit).
I saw no space between the ball and the line.	Je n'ai pas vu d'espace entre la balle et la ligne.	Ik heb geen merkbare vergissing gezien.
I did not hear a let.	Je n'ai pas entendu de let.	Ik heb geen let gehoord.
Let's play, Gentlemen.	Au jeu, messieurs.	Spelen, Heren. - Wilt U verder spelen, Heren ?
I yield to the Chair.	Je me réfère à l'arbitre.	Ik richt mij tot de scheidsrechter.

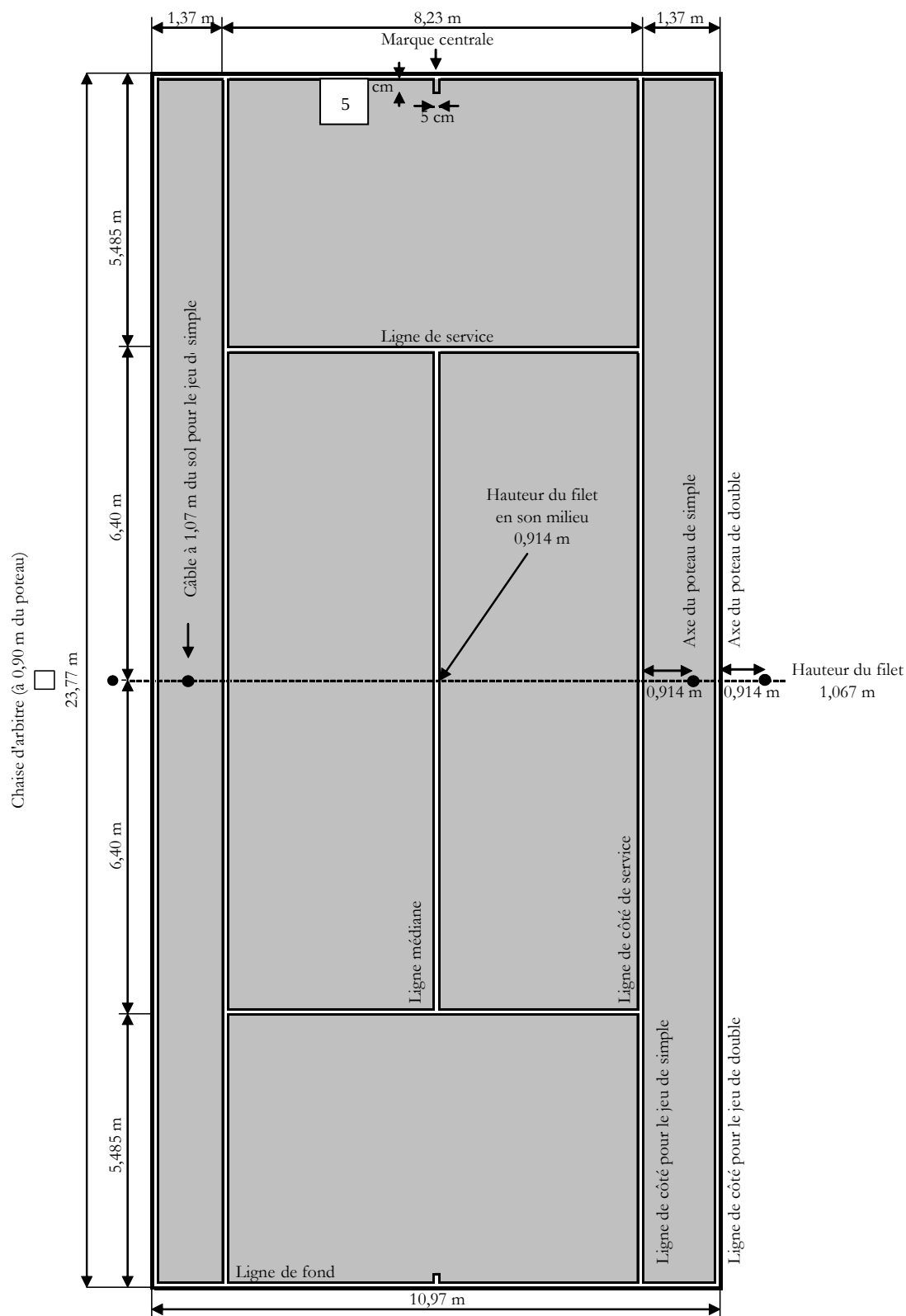
14. EXPRESSIONS

to toss the coin	jeter la pièce	tossen
to call (for) the referee	faire appel au juge-arbitre	beroep doen op de wedstrijdleider
three minute medical time-out	trois minutes d'interruption pour blessure	drie minuten blessuretijd
one minute remaining	il reste une minute	nog één minuut
in play	en jeu	in spel
while play is in progress - during play	pendant l'échange - en cours d'échange	tijdens het spel
the audience control - crowd control	le contrôle du public	de controle over het publiek
a question of fact	une question de fait	een kwestie van feiten
a question of law	une question de droit	een kwestie van regels
in my opinion	à mon avis	naar mijn mening
it's my judgment	c'est mon jugement	het is mijn oordeel
please don't disturb the players	ne dérangez pas les joueurs, s'il vous plaît	gelieve de spelers niet te storen
don't move, please	restez à vos places, s'il vous plaît ne vous déplacez pas, s'il vous plaît	gelieve op uw plaatsen te blijven
to change ends	changer de côté	van kant wisselen
to change the balls	changer les balles	ballen wisselen
advertisement	publicité	reclame
commercial identification	identification commerciale	handelsmerk
a logo of the manufacturer	une inscription du fabricant	een fabrieksmerk
I change the call	je change l'annonce	ik wijzig (ik verander) de afroep
I change the decision	je change la décision	ik wijzig (ik verander) de beslissing
you can only require me to call for the referee to rule on a question of law	vous ne pouvez me demander d'appeler le juge-arbitre que pour régler un point de droit	u kunt me alleen vragen de wedstrijdleider te roepen voor een beslissing over de uitleg van de regels
no flashes, please	n'utilisez pas de flashes, s'il vous plaît	gelieve geen flitsapparaat te gebruiken, alstublieft
switch off your mobile phones, please	veuillez couper vos téléphones portables, s'il vous plaît	gelieve uw gsm af te zetten, alstublieft

CHAPITRE VIII
ANNEXES

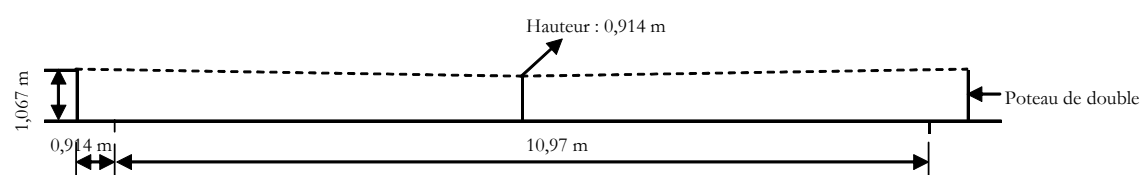
ANNEXE 1

PLAN DU COURT

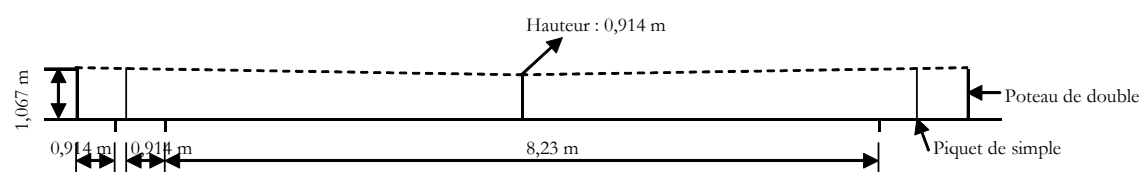


Normes de recul :	Tournois en Belgique :	5,50 mètres derrière les lignes de fond 3,05 mètres à l'extérieur des lignes de fond
	Coupe Davis, championnats officiels :	8,23 mètres derrière les lignes de fond 4,57 mètres à l'extérieur des lignes de côté
Remarques :	Largeur des lignes :	minimum 2,5 cm ; maximum 5 cm.
	Largeur des lignes de fond :	minimum 5 cm ; maximum 10 cm
	Toutes les mesures sont prises depuis l'extérieur des lignes.	

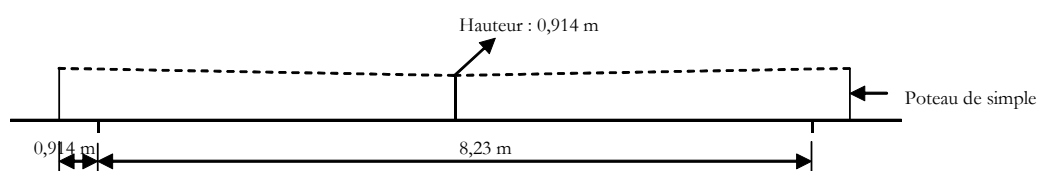
Filet de double pour jeu de double



Filet de double pour jeu de simple

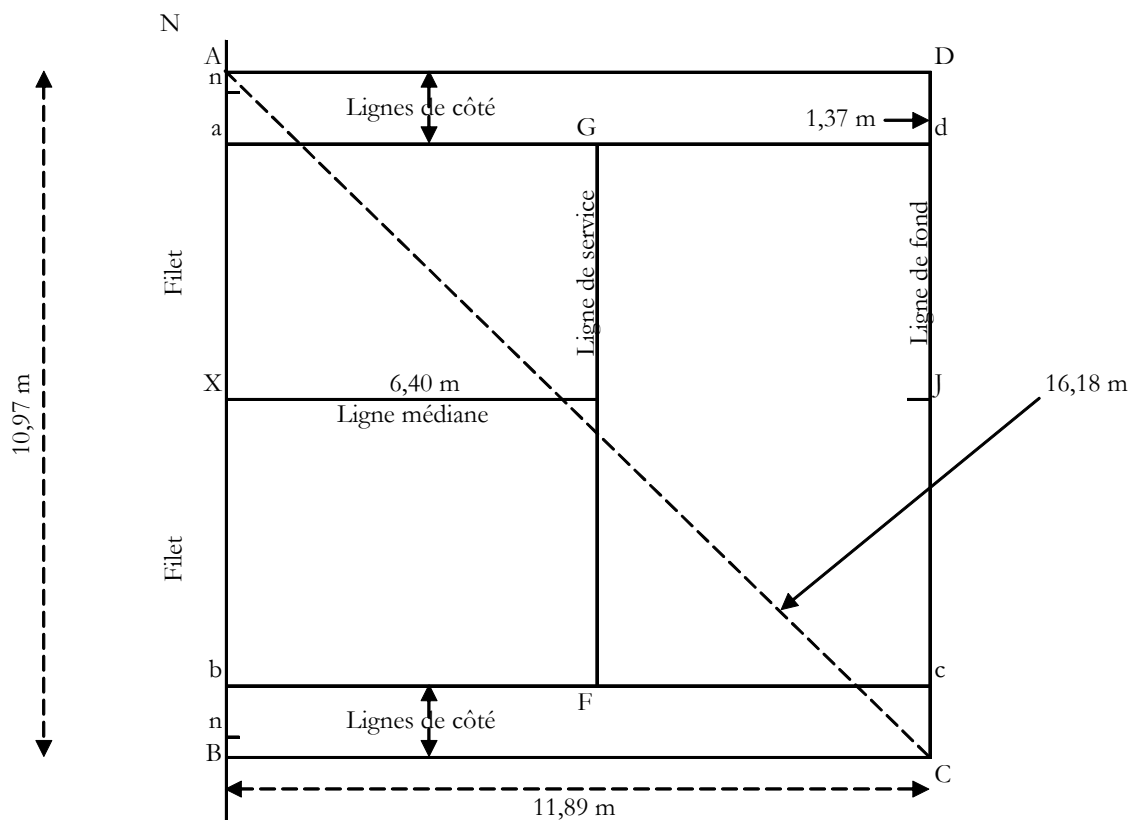


Filet de simple pour jeu de simple



ANNEXE 2

SUGGESTIONS POUR TRACER UN COURT



La méthode décrite ci-dessous s'applique au traçage d'un court utilisé en simple et en double (pour le traçage de courts utilisés uniquement en simple, voir la note i) ci-dessous).

Le filet est d'abord représenté par un segment de ligne droite d'une longueur de 12,8 m. Le centre de ce segment (X sur le croquis) est marqué, et à partir de ce centre, les points suivants sont mesurés :

- a, b : intersection du filet et des lignes de côté de simple, à 4,11 m ;
- n, n : position des piquets de simple, à 5,03 m ;
- A, B : intersection du filet et des lignes de côté de double, à 5,49 m ;
- N, N : position des poteaux de double, à 6,40 m. Les points N, N coïncident avec l'extrémité du segment de ligne droite représentant le filet.

En A, une corde d'une longueur de 16,18 m est fixée. Cette corde représente la diagonale du court. De même, en B, est fixée une corde d'une longueur de 11,89 m. Cette corde représente la ligne de côté. A l'intersection de ces deux cordes, se trouve le premier coin du court (point C). De même, en intervertissant les cordes en A et en B, le deuxième coin du court (point D) est déterminé.

Il est préférable de s'assurer de l'exactitude des mesures en vérifiant la longueur du segment CD (ligne de fond), qui doit être de 10,97 m. En même temps, le point J, milieu du segment CD et les points c, d, intersections des lignes de côté de simple et de la ligne de fond, à 1,37 m de C et D, sont déterminés.

La ligne médiane de service et la ligne de service peuvent dès lors être tracées à l'aide des points F, H et G, situés à 6,40 m du filet, le long des lignes bc, XJ et ad, respectivement.

La même technique est utilisée pour tracer l'autre moitié du court.

Notes :

- i) Pour un court utilisé uniquement pour des matches de simple, les lignes extérieures au pourtour abcd ne sont pas nécessaires, le court pouvant être tracé à l'aide de la technique décrite ci-dessus.

Il est également possible de déterminer directement les points c et d, en fixant deux cordes en a et b, l'une d'une longueur de 14,46 m, l'autre d'une longueur de 11,89 m.

Les poteaux sont placés aux points n, n et le filet a une longueur de 10 m.

- ii) Lorsqu'un court, tracé pour des matches de double, est utilisé pour des matches de simple, le filet doit être soutenu aux points n, n à la hauteur de 1,07 m au moyen des piquets de simple, qui n'ont pas plus de 7,5 cm de côté ou de diamètre. Le centre de la base de chaque piquet de simple est situé à 0,914 m à l'extérieur de la ligne de côté de simple, de chaque côté du court.

Pour faciliter le placement des piquets de simple, il est recommandé, lors du traçage du court, de marquer leur position d'un point blanc (points n, n).

ANNEXE 3

FEUILLE D'ARBITRAGE



FEUILLE OFFICIELLE D'ARBITRAGE



Tournoi <i>CHAMPIONNATS de BELGIQUE de PREMIERE SERIE</i>			Juge-arbitre <i>LEBLANC Pierre</i>		
Catégorie <i>SIMPLE MESSIEURS</i>			Arbitre de chaise <i>GILSON PIERRE</i>		Club <i>1029</i>
Tour <i>F/2</i>	Court n° <i>1</i>	Date <i>27.07.04</i>	Juge(s) de ligne <i>/</i>		
Chgt et nbre de balles <i>11/13 (4)</i>		Format ☒ Tie-break ☐ No Ad		☐ MTB	

MATCH

Equipe/Joueur(s)	Nat.	Toss	Choisit
<i>DUPONT JEAN</i>		<i>X</i>	<i>R</i>

CONTRE

Equipe/Joueur(s)	Nat.	Toss	Choisit
<i>MARTIN FRANÇOIS</i>			<i>dr.</i>

RESULTAT

Match appelé à <i>14.00</i>	Heure de début <i>14.10</i>	Heure de fin <i>16.20</i>	Durée <i>2.10</i>						
Vainqueur(s) <i>MARTIN</i>		SCORE DU MATCH	<table><tr><td><i>7</i></td><td><i>1</i></td><td><i>6</i></td></tr><tr><td><i>6</i></td><td><i>6</i></td><td><i>2</i></td></tr></table>	<i>7</i>	<i>1</i>	<i>6</i>	<i>6</i>	<i>6</i>	<i>2</i>
<i>7</i>	<i>1</i>	<i>6</i>							
<i>6</i>	<i>6</i>	<i>2</i>							
		TIE-BREAKS	<table><tr><td><i>3</i></td><td></td><td></td></tr></table>	<i>3</i>					
<i>3</i>									

ARBITRE

Signature <i>P. Gilson</i>	Grade Nat.
-------------------------------	--------------------------

Si Match Tie-Break :

<i>7</i>	<i>1</i>	<i>10</i>
<i>6</i>	<i>6</i>	<i>4</i>
<i>3</i>		

SET N° 1														
Tie break		Côté serveur	Jeu	Format		Relanceurs		Heure de début		JEUX		Chang' Balles		
D	M			☒ Tie-break ☐ No Ad		CU	14	10	D	M				
		M	1	/	/	/	/					0	1	
0	1			/	/	/	/							
1	1	D	2	/	/	/	/					1	1	
2	1			/	D	/	/							
3	1	M	3	/	A	/	/	/	/			1	2	
3	2			/	/	D	/	/	/					
3	3	D	4	/	A	A	/					2	2	
3	4			/	/	/	/							
3	5	M	5	/	A	/	/					2	3	
3	6			/	D	/	/							
3	7	D	6	/	C	/	/	A	A			3	3	
				/	D	/	/							
		M	7	/	/	/	/	/	/	T	/	A	3	4
				/	/	D	/	/	/	/	/			
		D	8	/	A	A	/	C	A	/		4	4	
				/	/	D	X	/	/					
		M	9	/	/	/	/					4	5	
				/	D	/	/							
		D	10	/	A	/	/					5	5	
				/	/	/	/							
		M	11	/	/	/	/					5	6	
				/	/	/	/							
		D	12	/	A	A	/					6	6	
				/	/	/	/							
			13	TIE-BREAK							6	7		

JEUX (SUITE)

Serveur	Jeu	Avantages supplémentaires									

SCORE

Set n° 1

Equipe/Joueurs(x)	DUPONT JEAN	6(3)	Heure de fin
Equipe/Joueurs(x)	MARTIN FRANÇOIS	7	15.05

SET N° 2												
Tie break	Côté serveur	Ⓐ	Format ☒ Tie-break ☐ No Ad	Relanceurs CU	Heure de début 15 07				JEUX		Chang' Balles	
									D	M		
	D	1	A						1	0		
	M	2	D						2	0		
	D	3	A X T						3	0		
	M	4	A						3	1		
	D	5	A						4	1		
	M	6	D						5	1		
	D	7	A						6	1		
		8										
		9										
		10										
		11										
		12										
		13	TIE-BREAK									

JEUX (SUITE)

Serveur	Jeu	Avantages supplémentaires									

SCORE

Set n° 1 2

Equipe/Joueur(s)	DUPONT JEAN	6	6	Heure de fin 15.43
Equipe/Joueur(s)	MARTIN FRANÇOIS	7	1	

Match Tie-Break

MTB

SET N° 3

	Côté serveur	Jeu	Format ☒ Tie-break ☐ No Ad	Relanceurs + CU	Heure de début 15 45	JEUX		Chang' Balles
						D	M	
	M	1	/ / /			0	1	
	D	2	/ / / A / / / / /			1	1	
	M	3	/ / / A /			1	2	
	D	4	/ A / / A /			2	2	
	M	5	/ X X X / C			2	3	
	D	6	/ / /			2	4	
	M	7	/ A / /			2	5	
	D	8	/ / /			2	6	
		9						
		10						
		11						
		12						
		13	TIE-BREAK					

JEUX (SUITE)

Serveur	Jeu	Avantages supplémentaires									
D	2	/	/	A	A	/					
		/	/	D							

SCORE

Set n° 1 2 3

Equipe/Joueurs	DUPONT JEAN	6 (3)	6	2	Heure de fin 16.20
Equipe/Joueurs	MARTIN FRANÇOIS	7	1	6	

Si Match Tie-Break

6(3)	6	10
7	1	4

METHODE A

SET N° 1																			
Tie break		Côté serveur	Jeu	Format		Relanceurs				Heure de début				JEUX		Chang' Balles			
D	M			☐ Tie-break	☐ No Ad	——— ——— CU								D	M				
			1												0	1			
0	1																		
1	1		2												1	1			
2	1																		
3	1		3												1	2			
3	2																		
3	3		4												2	2			
3	4																		
3	5		5												2	3			
3	6																		
3	7		6												3	3			
			7												3	4			
			8												4	4			
			9												4	5			
			10												5	5			
			11												5	6			
			12												6	6			
			13	TIE-BREAK										6	7				

JEUX (SUITE)																																																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Serveur</th> <th>Jeu</th> <th colspan="16">Avantages supplémentaires</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>	Serveur	Jeu	Avantages supplémentaires																																																								
Serveur	Jeu	Avantages supplémentaires																																																									

SCORE		Set n° 1	
Equipe/Joueurs	DUPONT JEAN	6(3)	Heure de fin
Equipe/Joueurs	MARTIN FRANÇOIS	7	

METHODE B

SET N° 1																			
Tie break		Côté serveur	Sé	Format				Relanceurs				Heure de début				JEUX		Chang. Balles	
D	M			☐ Tie-break	☐ No Ad	Relanceurs ┌───┐ │ │ └───┘ CU								D	M				
			1														1		
	1																		
1			2													1			
2																			
3			3														2		
	2																		
	3		4													2			
	4																		
	5		5														3		
	6																		
	7		6													3			
			7														4		
			8													4			
			9														5		
			10													5			
			11														6		
			12													6			
			13	TIE-BREAK													7		

JEUX (SUITE)

Serveur	Jeu	Avantages supplémentaires									

SCORE

Set n° 1	
Equipe/Joueurs	DUPONT JEAN
Equipe/Joueurs	MARTIN FRANÇOIS

Heure de fin

6 (3)

7

ANNEXE 4

FEUILLE DE PENALITE

Tournoi CHAMPIONNATS DE BELGIQUE DE P.	Catégorie S.M	Tour F/2	Court 1	Date 27.07.04
Equipe/Joueur(s) DUPONT JEAN	Contre	Equipe/Joueur(s) MARTIN FRANÇOIS	Arbitre de chaise GILSON Pierre	
			Signature <i>G. Gilson</i>	

Violations du Code de Conduite

Equipe/Joueur(s) DUPONT JEAN						
Pénalité	Set	Jeu	Pts	Jr	Code	Description
Avert.	1	6	0 - 40	D	J	(1)
Point	1	8	40 - 15	D	N	(2)
Jeu	3	5	15 - 15	D	L	(3)
Jeu			-			
Jeu			-			
Disqua.			-			

Equipe/Joueur(s) MARTIN FRANÇOIS						
Pénalité	Set	Jeu	Pts	Jr	Code	Description
Avert.			-			
Point			-			
Jeu			-			
Jeu			-			
Jeu			-			
Disqua.			-			

Abréviations (Code de Conduite)

I Retard dans le jeu	L Obscénité visible	O Insultes verbales
J Obscénité audible	M Jet de balle	P Violences physiques
K Coaching et coaches	N Jet de raquette ou détérioration d'équipement	Q Comportement non sportif
		R Public partisan

Remarques

(1) Après avoir perdu le point, le joueur crie "Il me fait chier".

(2) Après avoir perdu le point, le joueur jette violemment au sol sa raquette qui se casse en plusieurs morceaux.

(3) Après avoir gagné le point, le joueur fait un bras d'honneur vers le public.

INTERRUPTIONS / TOILET BREAKS

SET	JEU	Points	de	à	Joueur	Motif
		.	:	:		
		.	:	:		
		.	:	:		
		.	:	:		
		.	:	:		
		.	:	:		

DEPASSEMENTS DE TEMPS

Pénalité : Avert. Point Point Point

Equipe/Joueur (A)	Set				
	Jeux				
Remarques	Points				
	20 / 90 / 120				
Equipe/Joueur (B)	Set	1	2		
	Jeux	7	3		
Remarques	Points	égalité	40/15		
	20 / 90 / 120	20	20		

JEUX (SUITE)

SET	JEU	Côté serveur	Avantages supplémentaires													

TIE-BREAKS (SUITE)

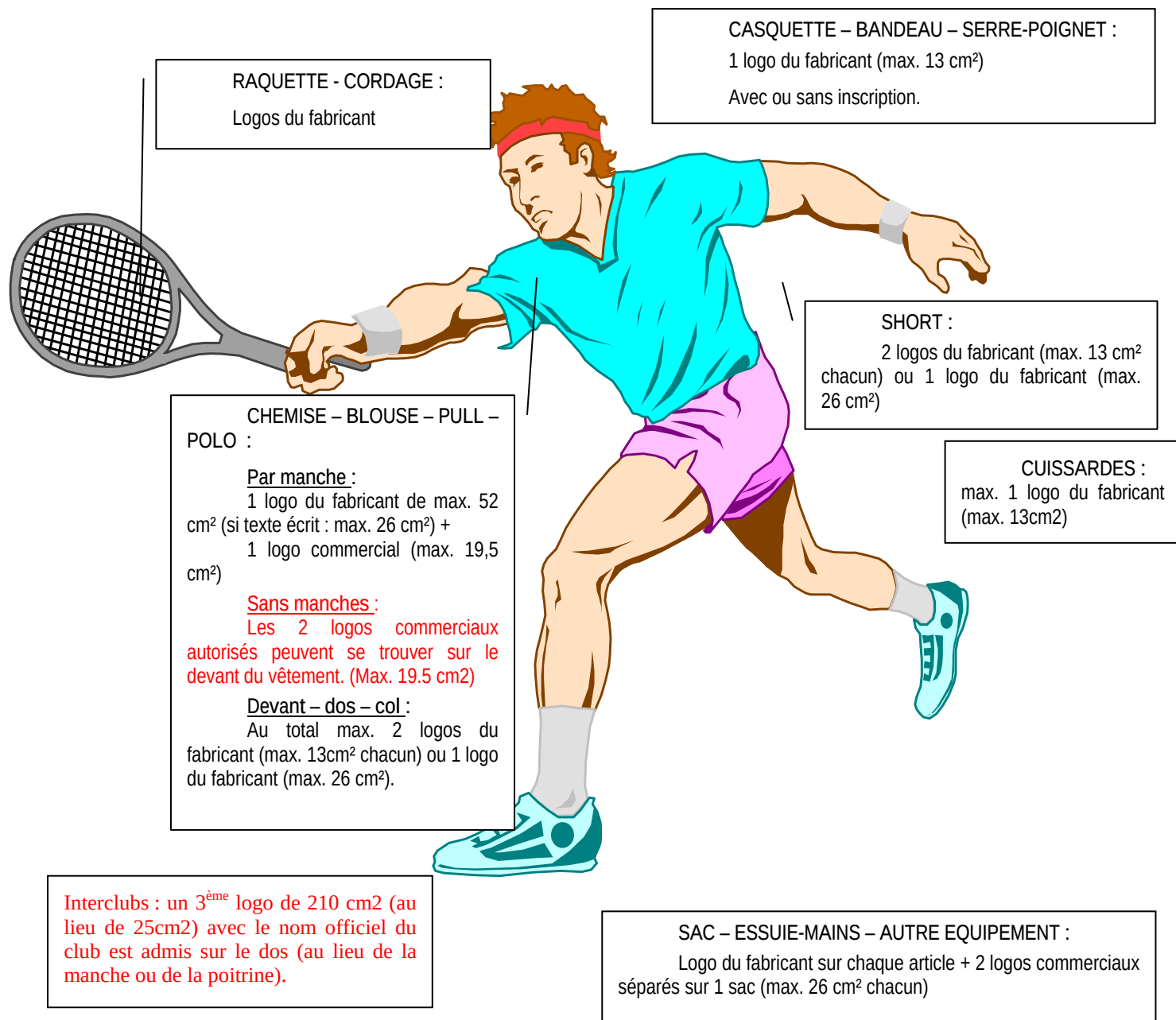
Set n°			Set n°		
Serveur	Joueur		Serveur	Joueur	

ANNEXE 5

**TENUE VESTIMENTAIRE ET
EQUIPEMENT DES JOUEURS**

TENUE VESTIMENTAIRE ET EQUIPEMENT MESSIEURS (cf. règlement I.T.F.)

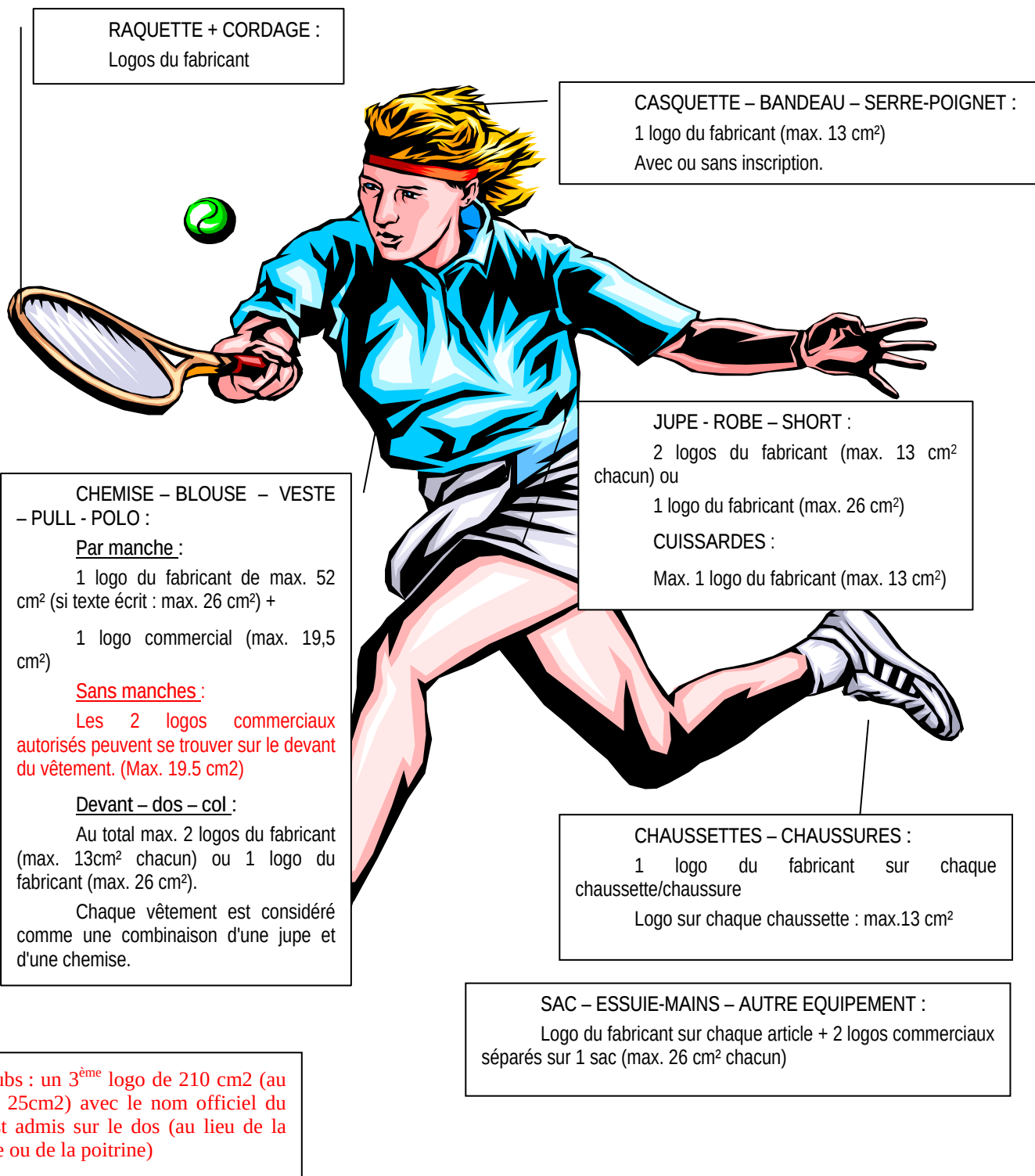
! Dernière mise à jour : 15/05/2011



TENUE VESTIMENTAIRE ET EQUIPEMENT

DAMES (cf. règlement I.T.F.)

Dernière mise à jour : 22/03/2012



ANNEXE 6

**ANNONCES DU MATCH EN FRANCAIS,
EN ANGLAIS, EN NEERLANDAIS**

Trois minutes ; deux minutes ; une minute ; time ; préparez-vous à jouer. au service monsieur X ; jouez. Match de simple Messieurs, premier tour ; au meilleur des trois sets. Avec Tie Break dans chaque set. A droite de la chaise, X et à gauche de la chaise, Y. Monsieur Y a gagné le tirage au sort et a choisi de recevoir	Three minutes; two minutes ; one minute ; time ; prepare to play. Mister X to serve ; play. Singles match, best of three tie- break sets. To the right of the chair, X (Australia) and to the left of the chair, Y (Belgium). Mister X won the toss and elected to serve.	Drie minuten; twee minuten ; één minuut ; time (tijd) ; maakt u zich klaar om te spelen. Mijnheer X aan de opslag ; spelen. Heren enkel, eerste ronde ; wedstrijd naar twee winnende sets met Tie Break. Rechts van de stoel, X en links van de stoel, Y. Mijnheer Y won de toss (de lottrekking) en verkoos te ontvangen.
***	***	***
quinze-zéro ; zéro-quinze ; trente-zéro ; zéro-trente ; quarante-zéro ; zéro-quarante ; quinze partout ; quinze-trente ; quinze-quarante ; trente-quinze ; quarante-quinze ; trente partout ; quarante-trente ; trente-quarante ; égalité ; avantage X ; avantage Y. Point décisif, choix au receveur.	fifteen-love ; love-fifteen ; thirty-love ; love-thirty ; forty-love ; love-forty ; fifteen all ; fifteen-thirty ; fifteen-forty ; thirty-fifteen ; forty-fifteen ; thirty all ; forty-thirty ; thirty-forty ; deuce ; avantage X ; avantage Y. Deciding Point, receiver choice.	vijftien-nul ; nul-vijftien ; dertig-nul ; nul-dertig ; veertig-nul ; nul-veertig ; vijftien gelijk ; vijftien-dertig ; vijftien-veertig ; dertig-vijftien ; veertig-vijftien ; dertig gelijk ; veertig-dertig ; dertig-veertig ; gelijk ; voordeel X ; voordeel Y. Beslissend punt, ontvangers keuze.
jeu X, un-zéro X, premier set. jeu et premier set X, six-quatre. jeu Y, six partout, tie-break. jeu, set et match X, deux sets à un, six-quatre, trois-six, six-deux. dépassement involontaire de temps ; avertissement, monsieur Y. interruption pour raison médicale ; il reste deux minutes ; il reste une minute ; il reste trente secondes ; time. ***Cette rencontre se déroulera en 2 sets/manches avec Tie-Break (et No Ad). A	game X, one-love X, first set. game and first set X, six-four. game Y, six all, tie-break. game, set and match X, two sets to one, six-four ; three - six ; six-two. time violation ; warning, mister Y. medical time-out ; two minutes remaining ; one minute remaining ; thirty seconds ; time. ***This match will consist of 2 Tie- Break sets with No Ad scoring. At 1 set	spel X, één-nul X, eerste set. spel en eerste set X, zes-vier. spel Y, zes gelijk, tie-break. spel, set en wedstrijd X, twee sets tegen één, zes-vier, drie-zes, zes-twee. onvrijwillige tijdsoverschrijding, verwittiging (waarschuwing) mijnheer Y. onderbreking voor medische redenen ; nog twee minuten ; nog één minuut ; nog dertig seconden ; time. ***Deze wedstrijd wordt 2 winnende sets met Tie-Break en no Ad. Bij een

une manche partout, 1match Tie Break en
10 points sera utilisé.

all a 10 points match Tie Break will be
used.

set gelijk wordt een tien punten
wedstrijd Tie-Break gespeeld.

Annonce pour crampes.

After the evaluation and the decision taken by the physiotherapist and the agreement of the player and when the fact didn't happen during a change-over or set-break, the chair umpire will announce :

"Ladies and Gentlemen,
Mr./Miss X is requesting immediate medical treatment for cramping. By the rule, s/he may receive this treatment only on a changeover/setbreak and therefore is conceding all points up to the next changeover/setbreak."

"Mr./Miss X leads 4-3 final set ... or ... Game and second set Mr./Miss, one set all".

Après l'évaluation et la décision prise par le kiné et celle prise par le joueur, voici l'annonce si le traitement n'est pas à un changement de côté ou en fin de set :

« Mesdames et Messieurs,
Melle, Mme, Mr X demande un traitement médical immédiat pour crampes. Selon le règlement, elle/il ne peut recevoir ce traitement qu'à un changement de côté ou en fin de set. C'est pourquoi, elle/il concède tous les points/jeux jusqu'à ce prochain changement de côté/cette fin de set ».

« Melle, Mme, Mr X mène 4 jeux à 3 dernier set ... ou... jeu et second set Mlle, Mme, Mr Y, un set partout. »

Na de evaluatie door en de beslissing van de kinesist en het akkoord van de speler, volgt hier de aankondiging door de scheidsrechter op voorwaarde dat het feit zich niet voordeed tijdens de kantwissel of tijdens de setbreak.

« Dames en Heren,
Juffrouw, Mevrouw, Mijnheer X vraagt een onmiddellijke medische behandeling voor krampen. Volgens het reglement mag zij/hij deze behandeling alleen krijgen tijdens een kantwissel of het einde van de set. Daarom verliest zij/hij alle punten/spellen tot aan de volgende kantwissel/einde van de set.
« Juffrouw, mevrouw, mijnheer X leidt met 4/3 laatste set ... of... spel en tweede set, Juffr./mevr./mijnh. Y. Een set gelijk.

ANNEXE 7

**ANNONCES DU CODE DE CONDUITE EN
FRANCAIS, EN ANGLAIS,
EN NEERLANDAIS**

VIOLATION DU CODE DE CONDUITE	CODE VIOLATION	INBREUK OP GEDRAGSCODE
violation du code de conduite ; retard dans le jeu ; avertissement, monsieur X ; au jeu, messieurs	code violation ; unreasonable delays ; warning, mister X ; let's play	inbreuk op gedragscode ; onredelijke vertraging ; waarschuwing, mijnheer X ; speel, Heren
point de pénalité	point penalty	strafpunt
disqualification	default	diskwalificatie
retard dans le jeu (I)	unreasonable delays (I)	onverantwoord tijdverlies (TO)
obscénité audible (J)	audible obscenity (J)	hoorbare grofheden (HG)
coaching (K)	coaching (K)	coaching (CO)
obscénité visible (L)	visible obscenity (L)	misplaatste gebaren (MG)
jet de balle (M)	abuse of balls (M)	wegwerpen bal (WB)
jet de raquette ou détérioration d'équipement (N)	abuse of racquets or abuse of equipment (N)	wegwerpen racket of uitrusting (WR)
insulte verbale (O)	verbal abuse (O)	schelden (S)
violence physique (P)	physical abuse (P)	lichamelijk geweld (LG)
comportement non sportif (Q)	unsportsmanlike conduct (Q)	onsportief gedrag (OG)
public partisan (R)	partisan crowd (R)	partidigheid (P)

ANNEXE 8

**LISTE DE GROSSIERETES EN DIX
LANGUES**

FRANÇAIS	ANGLAIS	ESPAGNOL	PORTUGAIS	ALLEMAND	ITALIEN
ENCULE ENFOIRE	FUCK	JODATE	FODA-SE	FICKEN	VA FA NCULO
CHATTE-MOULE MIJOLE-FOUNE	CUNT TWAT	CONCHA	BUCETA CONA	FOTZE	FIGA
PUTAIN SALOPE- SALAUD	WHORE SLUT	PUTA	PUTA	HURE NUTTE	PUTTANA MIGNOTTA-TROIA
MERDE	SHIT	MIERDA	MERDA	SCHEISSE	MERDA
ZOB-BITE- QUEUE NOEUD-GLAND	PRICK DICK COCK		CARALHO	SCHWANZ	BELINO CAZZO
TROU DE/DU CUL	ASS-HOLE	CULO	CU	ARSCHLOCH	STRONZO
PEDE PEDALE TANTOUZE PETITE FRAPPE	HOMOSEXUAL FAGGOT-DYKE POOFTER * POO-JABBER *	MARICON	VIADO BICHA PANELEIRO	SCHWULER SCHWULE SAU	FROCIO FINOCCHIO
COUILLES	BALLS	COJONES	BAGOS - COLHOES	EIER	GOGLIONE
CON – IMBECILE CRETIN - IDIOT	IDIOT MORON	BURRO	BURRO IDIOTA	IDIOT	IMBECILE CRETINO
SUCEUR DE BITE	COCK- SUCKER BLOW-JOB HEAD-JOB		CHUPADOR	BLASEN	POMPINO
TETE DE NOEUD	DICK-HEAD			EICHEL	
FILS DE PUTE	SON OF A BITCH	IJO DE PUTTA	FILHO DA PUTA	HURENSOHN	FIGLIO DI PUTTANA
BATARD	BASTARD			BASTARD	BASTARDO
BRANLER GLANDER MASTURBER	WANKER JACK OFF		PUNHETEIRO	WIXER	MASTURBARE SEGA
	SCUM-BAG *				
	WIMP-NO BALLS				
	CUM		PORRA		
COCU		CORNO	CORNO		VECCHIO CORNUTO
NOM DE DIEU					PORCO DIO

* Australien

FRANÇAIS	SUEDOIS	NEERLANDAIS	TCHEQUE	POLONAIS
ENCULE ENFOIRE	KNULLA	NEUKEN NAAIEN	JEBATI	PIERDOLI - S'LEPY GLUCHY
CHATTE-MOULE MIJOLE-FOUNE	FITTA	TRUT GAT	PITCHKA	PICKA PIZDA
PUTAIN SALOPE- SALAUD	HORA	HOER SCHURK	KURVA	KURVA
MERDE	SKIT	SHIT	HOVNO	PSIACREF
ZOB-BITE- QUEUE NOEUD-GLAND	KUK	LUL	CHURAK CURAK	HUI CUTOSZ OGUN
TROU DE/DU CUL	ARSLE	REET-GAT-KUT	PRDEL	
PEDE PEDALE TANTOUZE PETITE FRAPPE	BOG	FLIKKER TEEF		PEDAL
COUILLES	KULOR	KLOTEN KLOOTZAK		JAJA
CON – IMBECILE CRETIN - IDIOT	IDIOT	IDIOOT ONNOZELAAR		
SUCEUR DE BITE			VUL BLBEC BLAZEN	PIERUNIE GLUPI - IDYJOTA
TETE DE NOEUD	OLLON	EIKEL		
FILS DE PUTE		HOERENKIND		SKURVY SYN
BATARD		BASTAARD	SVINE	NANDUCH
BRANLER GLANDER MASTURBER		AFSPELEN MASTURBEREN		
			DO PRDELE	
COCU				
NOM DE DIEU		GOD VERDOMME		

ANNEXE 9

CAS ET DECISIONS

1. Règles 3 - 27 : CHANGEMENT DES BALLES

Cas 1 : Erreur lors du changement des balles.

Un joueur sert un premier service faute. Au moment où il commence le deuxième service, l'arbitre de chaise réalise qu'il aurait dû procéder au changement des balles.

Décision :

Le changement a lieu dès que le joueur (ou l'équipe) qui aurait dû servir avec les balles neuves doit servir à nouveau, à moins qu'un let ait été annoncé et que le premier point soit à rejouer, ce qui n'est pas le cas ici.

Cas 2 : Balles neuves au(x) joueur(s) non concerné(s).

Les balles neuves sont données au(x) joueur(s) non concerné(s).

Décision :

Si l'erreur est découverte après le premier point, le joueur/l'équipe continue à servir avec les balles neuves. Le joueur/l'équipe qui aurait dû servir avec les balles neuves en reçoit pour servir le jeu suivant. Dès qu'un point a été joué dans le second jeu, la séquence des changements des balles reste modifiée. En aucun cas, des balles neuves ne sont remplacées par les usagées après le début d'un jeu.

Cas 3 : Balles lors d'un nouvel échauffement.

Le jeu est interrompu quinze minutes pour cause de pluie à la fin d'un jeu. Un changement des balles devait avoir lieu après ce jeu. Quand le jeu reprendra, des balles neuves seront utilisées. Quelles balles doit-on utiliser pour le nouvel échauffement ?

Décision :

Des balles neuves devraient être utilisées pour l'échauffement. A la fin de celui-ci, les balles seront remplacées par des balles neuves pour reprendre le match.

2. Règle 4 : LA RAQUETTE

Cas 1 : Cordage cassé : premier service let.

Le relanceur casse son cordage sur un premier service let.

Décision :

Le relanceur doit changer de raquette. Il est permis de terminer un point avec un cordage cassé, mais pas de commencer un point.

Cas 2 : Cordage cassé : premier service faute.

Sur un premier service faute, le relanceur casse son cordage.

Décision :

Si le relanceur change de raquette, un premier service doit être accordé au serveur. Si le relanceur choisit de ne pas changer de raquette, le serveur doit jouer un second service.

Cas 3 : Cordage cassé : pas de raquette.

Un joueur casse le cordage de sa dernière raquette.

Décision :

Il n'est pas permis de poursuivre le jeu avec un cordage cassé. Application du code de conduite pour retard dans le jeu.

Note : valable en compétitions professionnelles.

3. Règle 6 : LE SCORE DU SET

Cas 1 : Tie-break ou match Tie Break : un joueur ne sert pas à son tour.

Dans le tie-break ou match Tie Break, le joueur A sert le second point de la rotation de B. L'erreur est découverte après la fin du point.

Décision :

Le point reste acquis. Le joueur A sert à nouveau sa rotation normale. Pour que l'ordre de service soit modifié, il faut que les deux points d'une rotation (ou le premier point du tie-break ou du match Tie break) n'aient pas été servis par celui dont c'était le tour.

4. Règle 21 : QUAND SERVIR ?

Cas 1 : Le relanceur n'est pas prêt.

En double, le relanceur n'est pas prêt, mais retourne le second service par réflexe, au moment où son partenaire crie "Un moment" et les deux joueurs arrêtent le jeu.

Décision :

Second service. Le serveur doit s'assurer que le relanceur est prêt. Si l'arbitre de chaise considère l'action des relanceurs délibérée, il peut appliquer le code de conduite pour comportement non sportif.

5. Règles 22 - 23 : LE LET

Cas 1 : Annonce corrigée.

Le second service est annoncé "net" ; le juge de service annonce "faute" puis corrige en "bon".

Décision :

Second service.

Cas 2 : Balle crevée.

La balle en jeu est crevée.

Décision :

Point à rejouer.

Cas 3 : Balle molle.

Le point terminé, un joueur demande de rejouer ce point, étant donné que la balle est molle et injouable.

Décision :

Le point reste acquis. Une balle molle n'est pas une raison pour rejouer un point, même si l'arbitre de chaise décide que la balle doit être remplacée.

Cas 4 : Balle molle.

Pendant un échange, le joueur A attrape la balle et veut faire rejouer le point sous prétexte que la balle est molle et impropre au jeu.

Décision :

Le joueur A perd le point. Une balle molle n'est pas une raison pour rejouer un point. Cependant, cette balle doit être remplacée.

6. Règle 24 : UN JOUEUR PERD LE POINT

Cas 1 : Balle qui heurte une publicité.

La balle en jeu heurte le sommet d'une publicité recouvrant le poteau et tombe dans la surface de jeu correcte.

Décision :

Les recouvrements publicitaires sont considérés comme dépendances permanentes (autres que le filet, les poteaux, les piquets de simple, le câble, la sangle ou la bande) et les toucher engendre la perte du point.

Cas 2 : Dispositif anti-vibrations.

Le dispositif anti-vibrations quitte la raquette d'un joueur et touche le filet ou tombe dans la surface de jeu de son adversaire.

Décision :

Si la balle était encore en jeu, le joueur perd le point, le dispositif anti-vibrations étant considéré comme une partie de la raquette.

Cas 3 : Dispositif anti-vibrations.

Après qu'un point a été achevé, un joueur découvre le dispositif anti-vibrations de son adversaire sur sa surface de jeu. Il réclame le point sur base de la règle 20, e.

Décision :

Le point reste acquis. Puisque l'arbitre n'a pas vu atterrir le dispositif anti-vibrations sur la surface de jeu de l'adversaire, il ne peut décider qu'une violation s'est produite.

Cas 4 : Un joueur touche du pied la base métallique du filet.

Pendant que la balle est en jeu, un joueur touche du pied la base métallique du filet, parfois utilisée dans un hall couvert.

Décision :

Dans ce cas, la base métallique est considérée comme faisant partie du filet. Donc, le joueur qui la touche, tant que la balle est en jeu, perd le point.

Cas 5 : Le pied d'un joueur glisse en dessous du filet.

Si, pendant que la balle est en jeu, le pied d'un joueur glisse en dessous du filet sans toucher celui-ci, doit-on considérer qu'il a touché le filet, étant donné que celui-ci devrait normalement pendre jusqu'à terre ?

Décision :

Non. Le joueur n'a pas touché le filet. Cependant, si le pied touche la surface de jeu de l'adversaire, le joueur perd le point.

7. Règle 25 : UN BON RETOUR

Cas 1 : La balle touche la base métallique du filet.

La balle tombe au-delà du filet et touche la base métallique du filet, parfois utilisée dans un hall couvert.

Décision :

Dans ce cas, la base métallique est considérée comme faisant partie du court ; si la balle touche cette base, il faut considérer qu'il s'agit de son premier bond.

Cas 2 : Un joueur touche le filet au-delà du piquet de simple.

Un joueur effectue un bon retour, puis touche la partie du filet située entre le poteau et le piquet de simple.

Décision :

Le jeu continue. Cette partie du filet est considérée comme dépendance permanente.

8. Règle 26 : JOUEUR GENE

Cas 1 : Balle arrivant sur le court.

Après un premier service faute, une balle arrive sur le court, venant d'un autre court.

Décision :

Si le serveur a commencé l'exécution du second service, un premier service sera accordé. Dans les autres cas, un second service sera effectué, à moins que l'arbitre de chaise ne considère que le serveur ait été dérangé dans son "timing".

Cas 2 : Chute du piquet de simple.

Après un premier service faute, le piquet de simple tombe sur le court.

Décision :

Un premier service est accordé, à moins que l'arbitre ne considère que le temps de remise en place du piquet était tel que le serveur n'ait pas été retardé dans l'exécution du second service.

Cas 3 : Bruit de spectateur.

Pendant le jeu, une annonce "out" est faite par un spectateur. Un joueur s'arrête et prétend une gêne.

Décision :

Le point reste acquis.

9. Règle 27 : ERREUR DANS L'ORDRE DES SERVICES OU DES RECEPTIONS EN DOUBLE

Cas 1 : Un joueur sert en dehors de son tour.

En double, le joueur A (l'équipe A-B), sert en dehors de son tour. Deux points ont été joués quand l'arbitre réalise l'erreur.

Décision :

L'erreur est corrigée immédiatement.

Cas 2 : Les relanceurs modifient l'ordre de réception.

En double, l'ordre de réception est modifié par les relanceurs.

Décision :

L'erreur est corrigée à la fin du jeu en cours.

10. Règle 28 : ROLE DES OFFICIELS SUR LE COURT

Cas 1 : Correction par le juge de ligne.

Un premier service, exécuté près de la ligne médiane, est annoncé "faute", puis corrigé en bonne balle par le juge de la ligne médiane. L'arbitre accorde le point au serveur, mais le relanceur n'est pas d'accord, prétendant qu'il pouvait jouer la balle. L'arbitre accepte et décide de faire rejouer le point. Le juge-arbitre est appelé sur le court.

Décision :

Point au serveur. L'arbitre ne peut changer une décision à la demande d'un joueur.

Cas 2 : Let non entendu par l'arbitre.

Le joueur A sert et le joueur B réussit un retour gagnant. A signale à l'arbitre que son service était let. L'arbitre dit n'avoir rien entendu. A demande à B s'il a entendu un let. B répond "oui". A la suite de cette réponse, l'arbitre décide de faire rejouer le point. Cependant, B demande de suivre la première annonce de l'arbitre, ayant seulement voulu confirmer à A que l'arbitre avait commis une erreur.

Décision :

Le point reste acquis. L'arbitre ne peut pas émettre des suppositions concernant les intentions du joueur B. Avant de prendre une quelconque décision, il doit être certain que l'intention du joueur B était de disputer un let.

Cas 3 : Correction par l'arbitre.

Premier point d'un jeu. Le premier service est annoncé "faute" et corrigé en "bon" par l'arbitre de chaise, qui annonce 15-0. Le relanceur considère que le point devait être rejoué, étant donné qu'il a retourné correctement la balle. L'arbitre de chaise réalise que le relanceur a bien retourné la balle et décide de faire rejouer le point. Le serveur considère que l'arbitre ne peut pas changer sa décision et demande le juge-arbitre.

Décision :

Le point est rejoué. La première décision de l'arbitre était incorrecte sur base des faits tels que décrits par lui-même : le relanceur avait bien retourné le service.

Cas 4 : Correction par l'arbitre.

Premier point d'un jeu. Le premier service est annoncé "faute" et corrigé en "bon" par l'arbitre de chaise, qui accorde le point au serveur, considérant que le relanceur n'a pas joué la balle. Le relanceur considère qu'il aurait pu jouer la balle. L'arbitre n'est pas sûr de son premier jugement et décide de faire rejouer le point. Le serveur considère que l'arbitre ne peut pas modifier sa décision à la demande du relanceur et réclame le juge-arbitre.

Décision :

Point au serveur. Les faits sur lesquels l'arbitre a basé sa première décision n'ont pas changé. Il ne peut donc pas modifier sa décision à la demande d'un joueur.

Cas 5 : Le juge de ligne a la vue gênée.

Le juge de ligne a la vue gênée et l'arbitre de chaise ne peut pas prendre de décision.

Décision :

Le point est rejoué, sauf dans le cas où on se rend compte, après que le point est achevé, que le juge de ligne n'avait pas vu une balle d'un échange qui s'est poursuivi. Dans ce cas, le point reste acquis.

Cas 6 : L'arbitre ne peut pas prendre de décision.

Le joueur A arrête de jouer, prétendant que B a joué la balle après le deuxième rebond. L'arbitre dit que sa vue était masquée et qu'il ne peut pas prendre de décision.

Décision :

Le point reste acquis. Quand l'arbitre a la responsabilité unique d'une annonce (net, à travers, doublé, touché, lignes non couvertes, ...) par opposition à une responsabilité secondaire (annonce de lignes couvertes), une décision immédiate doit être prise. Si l'arbitre n'a pas vu une violation aux règles en une matière dans laquelle il a la responsabilité unique, alors, techniquement, aucune violation n'a eu lieu.

Cas 7 : Contestation en double.

En double sur terre battue, le deuxième service est annoncé bon. Le relanceur renvoie la balle mais hésite en cherchant la trace. Son partenaire poursuit l'échange et envoie la balle dans le filet. Le relanceur réclame alors sur le second service, disant qu'il a arrêté de jouer avant son retour réflexe.

Décision :

Le point reste acquis. Les deux joueurs doivent arrêter de jouer, ou celui qui conteste doit le faire de telle manière que l'arbitre de chaise arrête le jeu.

Cas 8 : Vérification de la trace en double.

Le joueur B renvoie le service, mais son partenaire, le joueur A, crie "Un moment" en se déplaçant vers la trace pour la vérifier. L'arbitre de chaise arrête le jeu. Le joueur C demande le juge-arbitre, disant que B a retourné le service.

Décision :

La procédure est correcte (l'arbitre a arrêté le jeu après l'interruption de A). La trace est vérifiée et si elle est bonne, A-B perdent le point ; sinon, un second service est joué.

Cas 9 : Trace non localisée sur terre battue.

Un juge de ligne annonce une balle out sur terre battue. L'arbitre de chaise demande au juge de ligne de localiser la trace. mais ni le juge de ligne ni l'arbitre de chaise ne peuvent situer cette trace.

Décision :

L'annonce originale est entérinée.

Cas 10 : Vérification de la trace sur terre battue.

L'arbitre de chaise corrige une décision sur terre battue ; un joueur réclame et demande de vérifier la trace. L'arbitre pense qu'il a peut-être commis une erreur en corrigeant.

Décision :

L'arbitre de chaise, et lui seul, vérifie la trace.

Cas 11 : Retour à une annonce antérieure.

Pendant un échange, le joueur B effectue un retour en demi-volée sur sa ligne de fond. Ce retour atteint le juge de filet qui tombe sous le choc, tandis que la foule se lève. Le juge de ligne de

fond du côté de B annonce tardivement "Out" la balle reprise en demi-volée. Cette annonce n'est pas entendue par l'arbitre de chaise. Le jeu est interrompu pour s'occuper du juge de filet. Le score est annoncé en faveur de A. Le jeu continue encore deux points et l'arbitre annonce "Jeu A". A ce moment, B conteste le score qui, selon lui, est "Egalité", puisque le juge de ligne de fond avait annoncé la balle de demi-volée "Out". L'arbitre de chaise peut-il questionner le juge de ligne au sujet d'une annonce antérieure.

Décision :

Oui. Si le juge de ligne confirme son annonce "Out", le score est corrigé. Sinon, le score est maintenu tel qu'annoncé par l'arbitre de chaise.

11. Règle 29 : JEU CONTINU ET PERIODES DE REPOS

Cas 1 : Time - Refus de jouer.

Après plusieurs annonces de "Balle proche" à son désavantage, un joueur vient à sa chaise lors du changement de côté et déclare à l'arbitre : "Je ne joue pas tant que l'équipe de juges de ligne n'est pas changée.". Après l'annonce "Time" du juge de chaise, le joueur répète : "Je vous ai dit que je ne jouerais pas tant que les juges de ligne ne sont pas changés.". Que doit faire le juge de chaise ?

Décision :

L'arbitre annonce "Au jeu, messieurs" et applique le code de conduite après vingt secondes.

Cas 2 : Nouvelle blessure.

Un joueur se blesse le genou. Une interruption pour raison médicale est accordée. Cinq jeux plus tard, ce joueur se blesse accidentellement le même genou et demande une interruption pour raison médicale.

Décision :

Une autre interruption pour raison médicale est accordée.

Cas 3 : Blessure à la tête.

Un joueur heurte de la tête un poteau de grillage et vomit sur le court. Peut-il demander une interruption pour raison médicale ?

Décision :

Oui, et s'il ne le fait pas, l'arbitre de chaise interrompt le match et appelle le soigneur.

Cas 4 : Etat du court impropre au jeu.

Un joueur vomit sur le court. Le chronomètre continue-t-il à tourner, bien que le court soit impropre au jeu ?

Décision :

Non. L'arbitre de chaise appelle le soigneur et fait nettoyer le court.

Cas 5 : Blessure au dos.

L'arbitre de chaise constate qu'un joueur semble être blessé au dos. Le soigneur examine le joueur et déclare qu'il s'agit d'un spasme. Que décide l'arbitre de chaise ?

Décision :

Interruption pour raison médicale. Un spasme n'est pas une détérioration graduelle de condition physique, mais une contraction soudaine occasionnée par un mouvement ou une rotation inhabituels du joueur.

Cas 6 : L'arbitre de chaise décide une interruption pour raison médicale.

Un joueur est victime d'une blessure accidentelle et l'arbitre de chaise estime que la poursuite du jeu pourrait aboutir à un jeu non professionnel ou provoquer un dommage physique permanent. L'arbitre de chaise peut-il interrompre le jeu (et appeler le soigneur) ?

Décision :

Oui.

Cas 7 : Début d'interruption pour raison médicale.

Quand commence une interruption pour raison médicale ?

Décision :

Quand le soigneur est prêt à soigner le joueur. Le temps d'interruption commence donc quand le soigneur a terminé son diagnostic et qu'il commence le traitement.

Cas 8 : Nonante secondes, cent vingt secondes pour refaire un bandage.

Un joueur veut refaire un bandage.

Décision :

Le soigneur peut refaire le bandage pendant les nonante secondes à un changement de côté ou les cent vingt secondes à la fin d'un set. Application du code de conduite en cas de dépassement des nonante ou des cent vingt secondes.

Cas 9 : Blessure ; interruption retardée.

Un joueur demande de bénéficier d'une interruption pour raison médicale au cours du changement de côté suivant. Quelle procédure pour le chronométrage du traitement faut-il utiliser si le soigneur arrive :

- a) Au début du changement de côté ?
- b) Après que les soixante secondes du changement de côté se sont écoulées ?

Décision :

- a) L'arbitre de chaise annonce l'interruption pour raison médicale dès que le traitement commence. Après soixante secondes démarrent les trois minutes. A la fin de celles-ci, l'arbitre de chaise annonce "Time". A ce moment, le joueur a trente secondes pour jouer avant l'application du code de conduite.
- b) L'arbitre de chaise arrête son chronomètre aux soixante secondes et suspend le jeu jusqu'à ce que le soigneur soit prêt à soigner le joueur. Les trois minutes commencent alors et, après que l'arbitre a annoncé "Time", le joueur dispose de trente secondes pour jouer avant l'application du code de conduite.

Cas 10 : Reprise du jeu après interruption ou après blessure.

- a) Après une blessure et une interruption de quatre minutes (par l'arbitre de chaise) pour l'arrivée du soigneur, celui-ci termine son traitement en une minute trente. Quand le jeu reprend-il ?
- b) Après une blessure, le soigneur soigne le joueur en deux minutes. Quand le jeu reprend-il ?

Décision :

- a) Immédiatement.
- b) Quand soigneur et joueur sont satisfaits du traitement effectué, lequel ne peut dépasser trois minutes.

Cas 11 : Blessure et nouvel échauffement.

Si huit minutes s'écoulent avant l'arrivée du soigneur et que le traitement commence trente secondes plus tard (début de l'interruption pour raison médicale) et se termine deux autres minutes plus tard, un nouvel échauffement est-il autorisé ?

Décision :

Non.

Cas 12 : Pénalités après interruption pour raison médicale.

Quand le joueur est-il pénalisé pour dépassement des trois minutes d'interruption pour raison médicale ?

Décision :

Après que l'arbitre a annoncé "Time", le joueur doit mettre la balle en jeu dans les trente secondes. Tout retard est sanctionné par l'application du code de conduite.

Cas 13 : Quand prendre l'interruption pour raison médicale ?

Que se passe-t-il si, en cas de blessure, un joueur décide de ne pas prendre d'interruption immédiatement (avant la fin du prochain changement de côté) ?

Décision :

A n'importe quel moment, un joueur peut faire appel au soigneur. Ce dernier décidera si une interruption pour raison médicale est autorisée ou non.

Cas 14 : Joueur blessé involontairement par son adversaire.

Le joueur A, en colère ou dégoûté, frappe la balle qui atteint le joueur B à la face, laquelle enfle immédiatement : le joueur B a un oeil fermé et ne peut continuer à jouer.

Décision :

Le joueur A est disqualifié, que le joueur B puisse ou non jouer le prochain match.

Cas 15 : Arrivée tardive du soigneur.

Après un jeu pair, un joueur demande à voir le soigneur lors du prochain changement de côté. Le jeu suivant s'écoule et les nonante secondes aussi sans que le soigneur arrive sur le court. Le joueur demande que la durée du changement de côté soit augmentée pour qu'il puisse recevoir un traitement. Son raisonnement logique est que ce n'est pas sa faute si le soigneur arrive aussi tardivement sur le court.

Décision :

L'arbitre de chaise interrompt le match jusqu'à l'arrivée du soigneur qui, après avoir examiné le joueur, décide si une interruption pour raison médicale est autorisée.

Cas 16 : Dépassement des nonante secondes (code de conduite).

Si un joueur est soigné par le soigneur, lors du changement de côté, que se passe-t-il si les nonante secondes sont dépassées ?

Décision :

Quand l'arbitre annonce "Time", le joueur doit mettre la balle en jeu dans les trente secondes. Tout retard est sanctionné par l'application du code de conduite.

Cas 17 : Demande d'interruption pour raison médicale.

Un joueur reçoit une interruption pour raison médicale. Lors de l'examen, il est constaté que le joueur souffre d'une fatigue générale. Quelle décision l'arbitre doit-il prendre ?

Décision :

Après que le soigneur a donné son diagnostic, l'arbitre annonce "Au jeu, messieurs". Tout retard est sanctionné par l'application du code de conduite. L'arbitre a toujours la possibilité d'appliquer le code de conduite pour comportement non sportif dans des cas inhabituels.

Cas 18 : Equipement mal ajusté (genouillère).

Pendant le jeu, la genouillère d'un joueur n'est plus bien en place. Le joueur peut-il recevoir une interruption pour réajuster son équipement ?

Décision :

Oui, un temps raisonnable est accordé.

Tout appareil médical porté par le joueur est considéré comme équipement quand on parle "d'équipement mal ajusté".

Cas 19 : Bandage.

Durant le jeu, un joueur demande une interruption afin d'ajuster le bandage de sa cheville.

Décision :

Le jeu doit continuer. Un bandage n'est pas considéré comme partie intégrante de l'équipement.

Note :

Le soigneur peut être appelé pour ajuster le bandage pendant les nonante secondes du changement de côté ; cependant, tout retard est sanctionné par l'application du code de conduite. Si le joueur ajuste lui-même le bandage sans l'aide du soigneur et viole la règle du jeu continu, il est sanctionné d'un dépassement de temps involontaire.

Cas 20 : Traitement pour fatigue.

Un soigneur peut-il toucher un joueur qui souffre de marques apparentes de fatigue ?

Décision :

Oui. Le soigneur prend alors la décision quant à une interruption pour raison médicale.

Cas 21 : Chaussures hors d'usage.

Un joueur doit changer ses chaussures hors d'usage, mais sa seconde paire est aux vestiaires.

Décision :

L'arbitre interrompt le jeu et permet au joueur d'aller chercher ses chaussures.

Cas 22 : Remplacement des chaussures.

Pendant le match, un joueur demande la permission de quitter le court, afin d'aller chercher une autre paire de chaussures. Il prétend glisser et veut utiliser d'autres chaussures ayant une semelle différente, se trouvant dans les vestiaires.

Décision :

Demande refusée. L'arbitre de chaise utilise cependant tous les moyens possibles afin de faire apporter les chaussures sur le court. Il ne s'agit pas dans ce cas d'équipement mal ajusté. Les chaussures auraient pu être emportées sur le court par le joueur.

Cas 23 : Visite urgente aux toilettes.

Une visite aux toilettes peut-elle être prise en dehors des périodes de repos en fin de set ?

Décision :

Oui, si l'arbitre de chaise considère qu'il s'agit d'un cas urgent. Cependant, le code de conduite est d'application si cela arrive après que la (les) visite(s) autorisée(s) a (ont) été prise(s).

Cas 24 : Visite aux toilettes lors d'un match au meilleur des trois manches.

Un joueur a déjà utilisé sa "visite aux toilettes". Il signale à l'arbitre qu'il souhaite encore se rendre aux toilettes lors du prochain changement de côté, avant de servir.

Décision :

L'arbitre peut autoriser le joueur à quitter le court, mais doit l'informer que tout dépassement des nonante secondes sera sanctionné par l'application du code de conduite.

Cas 25 : Visite aux toilettes : quand le jeu reprend-il ?

Après une interruption pour une visite autorisée aux toilettes, quand le jeu reprend-il ?

Décision :

Quand le joueur revient sur le court et reprend sa raquette, l'arbitre de chaise annonce "Time". Cette annonce impose aux joueurs de reprendre le match.

Cas 26 : Visites supplémentaires aux toilettes en double.

Le joueur D a déjà utilisé sa "visite aux toilettes". Il souhaite un nouvel arrêt. Peut-il se rendre aux toilettes pendant la période de repos à la fin du deuxième set ?

Décision :

Le joueur D peut se rendre aux toilettes pour la deuxième fois si son partenaire n'y est pas allé la première fois, car en double, chaque équipe a droit à deux "visites aux toilettes".

Cas 27 : Verres de contact.

Pendant le match, un joueur demande la permission de quitter le court afin de mettre ses verres de contact.

Décision :

Le joueur n'est pas autorisé à quitter le court lors d'un changement de côté afin de mettre ses verres de contact. Les verres de contact portés par un joueur sont considérés comme partie intégrante de l'équipement. Si le joueur ne les portait pas, cela ne peut être considéré comme "équipement mal ajusté".

Cas 28 : Pas de reprise du jeu après nonante ou cent vingt secondes.

Un joueur n'est pas prêt à jouer à l'expiration des nonante secondes d'un changement de côté ou des cent vingt secondes de la fin d'un set (pas de blessure en cause).

Décision :

L'arbitre annonce "Dépassement involontaire de temps" suivi éventuellement de "Au jeu, messieurs."

Cas 29 : Dépassement involontaire + vingt secondes.

Un joueur n'est pas prêt à jouer à l'expiration des nonante secondes d'un changement de côté ou des cent vingt secondes de la fin d'un set (pas de blessure en cause) ou à l'expiration des vingt

secondes entre deux points. malgré les annonces de l'arbitre "Dépassement involontaire de temps" et "Au jeu, messieurs.", il continue à traîner et n'est toujours pas prêt vingt secondes plus tard.

Décision :

Une violation du code de conduite, retard dans le jeu, est annoncée, suivie de "Au jeu, messieurs." (et, éventuellement, d'une demande telle que "Est-ce que ça va ?").

Cas 30 : Dépassement involontaire + code de conduite.

Un joueur sanctionné d'un dépassement involontaire de temps vient au pied de la chaise, demande "Pourquoi ?" et reçoit une explication suivie de "Au jeu, messieurs.". Le joueur continue à discuter et est sanctionné du code de conduite. Après quoi, il demande le juge-arbitre, disant qu'il aurait dû recevoir un point de pénalité pour dépassement involontaire de temps.

Décision :

L'arbitre de chaise interrompt le jeu et appelle le juge-arbitre.

Dès son arrivée, le juge-arbitre confirme la décision de l'arbitre de chaise (deux dépassements involontaires de temps ne sont pas donnés consécutivement, à moins qu'un changement de côté ou une période de repos à la fin d'un set ait eu lieu entre eux).

Cas 31 : Deux explications sont suffisantes.

Venu à la chaise, un joueur demande une explication et la reçoit. Il aborde alors un autre point et reçoit une réponse. Combien de temps cela peut-il durer ?

Décision :

Normalement, deux réponses seulement, sinon, la règle du jeu continu n'est plus respectée. Après deux réponses concises, l'arbitre de chaise annonce : "Au jeu, messieurs" et en conséquence, applique le code de conduite si le joueur n'a pas repris le jeu.

TABLE DES MATIERES

CHAPITRE I : LES REGLES DU JEU	3
Avant-propos	5
Règle 1 : Le court	6
Règle 2 : Les dépendances permanentes	6
Règle 3 : La balle	7
Règle 4 : La raquette	7
Règle 5 : Le score du jeu	8
Règle 6 : Le score du set	9
Règle 7 : Le score du match	9
Règle 8 : Le serveur et le relanceur	9
Règle 9 : Le choix du côté et du service	10
Règle 10 : Le changement de côté	10
Règle 11 : La balle en jeu	10
Règle 12 : Une balle tombe sur la ligne	10
Règle 13 : Une balle touche une dépendance permanente	10
Règle 14 : L'ordre des services	10
Règle 15 : L'ordre de réception en double	11
Règle 16 : Le service	11
Règle 17 : L'exécution du service	11
Règle 18 : La faute de pied	11
Règle 19 : La faute de service	12
Règle 20 : Le second service	12
Règle 21 : Quand servir et quand recevoir ?	12
Règle 22 : Le let au service	13
Règle 23 : Le let	13
Règle 24 : Un joueur perd le point	13
Règle 25 : Un bon retour	16
Règle 26 : Un joueur gêné	16
Règle 27 : La correction des erreurs	17
Règle 28 : Le rôle des officiels sur le court	18
Règle 29 : Le jeu continu et les périodes de repos	18
Règle 30 : Le coaching	19
Les règles du tennis en fauteuil roulant	20
Modifications aux règles du jeu	21
Appendice I	21
Appendice II	21
Appendice III	22
Appendice IV	22
Appendice V	22
CHAPITRE II : LES OFFICIELS	23
A. LES OFFICIELS	24
B. COMMENTAIRES	25
C. CODE POUR LES OFFICIELS	26
D. PRINCIPES GENERAUX	28
E. TENUE VESTIMENTAIRE	30
F. LES DEVOIRS DU CHEF DES ARBITRES	31
G. LES DEVOIRS DE L'ARBITRE DE CHAISE	32

H. LES DEVOIRS DU JUGE DE LIGNE	34
I. LES RAMASSEURS DE BALLES	36
1. Aux organisateurs	36
2. Aux ramasseurs	39
CHAPITRE III : PROCEDURE SUR LE COURT	46
A. LE COURT	47
B. L'ARBITRE DE CHAISE	48
1. Position	48
2. Avant le match	48
3. Pendant le match	49
4. Après le match	53
C. LE JUGE DE LIGNE	55
1. Disposition sur le court	55
2. Annonces et signaux manuels	64
3. Position et attitude	65
4. Devoirs particuliers	65
5. Avant le match	67
6. Pendant le match	67
7. Après le match	68
D. LA RECUSATION - LE DEPLACEMENT - LE REMPLACEMENT	69
E. LA TENUE VESTIMENTAIRE	70
1. Tenue de tennis	70
2. Vérification de la tenue vestimentaire	70
3. Inscriptions publicitaires	70
F. LE BRIEFING D'AVANT-MATCH	73
1. Briefing d'avant-match avec les joueurs	73
2. Briefing entre officiels	74
G. LE TIRAGE AU SORT	75
H. L'ECHAUFFEMENT	76
I. LE SERVICE ET LES FAUTES DE PIED	77
1. Le service	77
2. Les fautes de pied	78
J. LA RECEPTION	79
K. LA GENE	80
1. Volontaire	80
2. Involontaire	80
L. LES ERREURS DE POSITION	82
M. L'OVERRULE	83
N. L'APPEL AU JUGE-ARBITRE	85
1. Le joueur fait appel au juge-arbitre par l'intermédiaire de l'arbitre	85
2. L'arbitre fait appel au juge-arbitre dans diverses circonstances	85
O. L'INSPECTION DE TRACES	87
1. Procédure pour l'arbitre de chaise	87
2. Procédure pour le juge de ligne	87
3. Commentaires	88
P. LES BALLES	89
Q. LES INTERRUPTIONS	91
1. Généralités	91
2. Suspension et ajournement	91
3. Jeu continu	91
4. Raisons médicales	92

5. Autres interruptions	93
6. Commentaires	94
R. LE DEPASSEMENT INVOLONTAIRE DE TEMPS	95
S. LES ANNONCES	96
1. Généralités	96
2. Echauffement	96
3. Présentation des joueurs	97
4. Annonces éventuelles au public	97
5. Annonces du score	98
6. Annonces en relation avec le dépassement involontaire de temps et le code de conduite	99
7. Annonces en relation avec l'interruption pour raison médicale	100
8. Annonces en relation avec le jeu	100
9. Annonces en relation avec les délais de jeu	101
10. Annonce après une interruption, un report	101
11. Annonces diverses	101
T. LA FEUILLE D'ARBITRAGE ET LA FEUILLE DE PENALITE	103
1. Généralités	103
2. Avant le match	104
3. Pendant l'échauffement	104
4. Pendant le match	104
5. Après le match	105
CHAPITRE IV : LE CODE DE CONDUITE	106
A. GENERALITES	107
B. PROCEDURE	108
1. L'arbitre de chaise	108
2. Le juge de ligne	110
C. LES ANNONCES	111
D. LES VIOLATIONS EXPLICITEES	112
1. Ponctualité	112
2. Tenue vestimentaire	112
3. Joueur quittant le court	112
4. Abandon en cours de match	112
5. Meilleurs efforts	112
6. Retard dans le jeu	112
7. Obscénité audible	113
8. Le coaching et le coach	113
9. Obscénité visible	114
10. Jet de balle	114
11. Jet de raquette ou détérioration d'équipement	115
12. Insulte verbale	115
13. Violence physique	115
14. Comportement non sportif	115
15. Les drogues	116
16. Public partisan	116
E. LES SANCTIONS	117
F. COMMENTAIRES	120
CHAPITRE V : NOMINATIONS ET PROMOTIONS DE L'ARBITRE	121
1. Grades	122
2. Promotions	122
3. Examens	123
4. Nominations	Erreur ! Signet non défini.
5. Conditions de maintien	123
6. Sanctions	123
CHAPITRE VI : LA LETTRE ET L'ESPRIT	125

1. Introduction	126
2. Conseils et sujets de réflexion	126
CHAPITRE VII : LEXIQUE TRILINGUE reprenant les termes essentiels utilisés dans la conduite d'un match	130
CHAPITRE VIII : A N N E X E S	139
Plan du court (1)	140
Suggestions pour tracer un court (2)	143
Feuille d'arbitrage (3)	146
Feuille de pénalité (4)	154
Tenue vestimentaire et équipement des joueurs (5)	157
Annonces du match en français, en anglais, en néerlandais (6)	161
Annonces du code de conduite en français, en anglais, en néerlandais (7)	164
Liste de grossièretés en dix langues (8)	166
Cas et décisions (9)	169
TABLE DES MATIERES	182

Certaines compétitions telles que la Coupe Davis, les tournois du Grand Slam, les tournois professionnels A.T.P., W.T.A. ou I.T.F., obéissent à des règles particulières.

Les arbitres qui officient dans de telles épreuves doivent s'informer de ces différences auprès du juge-arbitre ou consulter les règlements de ces épreuves disponibles au secrétariat de la F.R.B.T., à BRUXELLES.