

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

LE JUGE-ARBITRAGE

Galerie de la Porte Louise 203 bte 12
(8^{ème} étage)

1050 BRUXELLES

Téléphone 02/513.29.20 – Téléfax 02/513.79.50

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

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

CHAPITRE I
GENERALITES

A. DEFINITION

Le juge-arbitre est le responsable technique de la compétition (individuelle ou par équipes) et, à ce titre, prend toutes ses décisions conformément aux règlements.

Note :

S'il s'agit d'une épreuve organisée par l'A.T.P. (Association of Tennis Professionals), la W.T.A. (Women Tennis Association) ou l'I.T.F. (International Tennis Federation), le juge-arbitre (referee) travaille en étroite collaboration avec l'organisme concerné ou avec le superviseur désigné par celui-ci.

B. GRADES

- Candidat juge-arbitre club (C.J.A.C.) ;
- Juge-arbitre club (J.A.C.) ;
- Juge-arbitre régional (J.A.R.) ;
- Juge-arbitre national (J.A.N.) ;
- Juge-arbitre A.T.P., W.T.A. et/ou I.T.F.

C. COURS ET EXAMENS

Juge-arbitre club (J.A.C.)

Chaque commission régionale d'arbitrage organise au moins une session annuelle de cours et d'examens portant sur :

- Les règles du jeu ;
- Le règlement des championnats de Belgique interclubs.

Juge-arbitre régional (J.A.R.)

Chaque commission régionale d'arbitrage organise au moins une session annuelle de cours et d'examens portant sur :

- Les règles du jeu ;
- Le règlement des championnats de Belgique interclubs ;
- L'organisation, l'administration et la gestion des tournois.

Juge-arbitre national (J.A.N.)

La commission nationale d'arbitrage organise une session annuelle d'examens.

D. NOMINATIONS

Juge-arbitre club et régional

Après chaque session d'examens, la commission régionale d'arbitrage délibère et propose au comité régional la nomination des juges-arbitres de club et régionaux.

Juge-arbitre national

Après chaque session d'examens, la commission nationale d'arbitrage délibère et propose au comité exécutif la nomination des juges-arbitres nationaux.

E. CANDIDAT JUGE-ARBITRE CLUB (C.J.A.C.)

Pour être candidat juge-arbitre club, il faut :

- 1° Etre affilié à l'Association Francophone de Tennis ou à la Vlaamse Tennisvereniging ;
- 2° Suivre une session des cours d'arbitrage (sauf si le candidat est déjà arbitre) et de juge-arbitrage.

Chaque année, ces cours sont organisés par les commissions régionales d'arbitrage.

F. CONDITIONS POUR DEVENIR JUGE-ARBITRE CLUB (J.A.C.)

- 1° Etre affilié à l'Association Francophone de Tennis ou à la Vlaamse Tennisvereniging;
- 2° Suivre une session de cours portant sur :
 - Les règles du jeu, leurs interprétations, le code des officiels, le code de conduite ;
 - Le règlement des championnats de Belgique interclubs ;
- 3° Satisfaire, auprès de la commission régionale d'arbitrage, à un examen théorique écrit portant sur ces matières.

G. CONDITIONS POUR DEVENIR JUGE-ARBITRE REGIONAL (J.A.R.)

- 1° Etre affilié à l'Association Francophone de Tennis ou à la Vlaamse Tennisvereniging ;
- 2° Satisfaire, auprès de la commission régionale d'arbitrage, à un examen théorique écrit portant sur :
 - Les règles du jeu, leurs interprétations, le code des officiels, le code de conduite, la feuille d'arbitrage, les annonces (*voir document "L'arbitrage"*) ;
 - Le règlement des championnats de Belgique interclubs ;
 - Le juge-arbitrage.

H. PROMOTIONS

1. POUR DEVENIR JUGE-ARBITRE NATIONAL

Sur proposition de la commission régionale d'arbitrage, approuvée par la commission d'arbitrage de l'A.F.T., le juge-arbitre régional peut être proposé candidat juge-arbitre national.

Pour devenir juge-arbitre national, le candidat, dont la candidature a été acceptée par la commission nationale d'arbitrage, doit satisfaire à un examen théorique écrit portant sur :

- Les règles du jeu, leurs interprétations, le code des officiels, le code de conduite, la feuille d'arbitrage, les annonces (*voir document "L'arbitrage"*) ;
- Le règlement d'ordre intérieur de l'A.F.T. : articles concernant la commission d'arbitrage, les compétitions (championnats, interclubs et tournois) et tous les articles compris dans le chapitre "Divers" ;
- Le règlement des championnats de Belgique interclubs ;
- Le règlement des championnats de Belgique en catégories d'âge ;
- Le règlement du Belgian Circuit ;
- Le juge-arbitrage.

Après réussite de cet examen, il doit satisfaire à un examen oral portant sur la connaissance du néerlandais (test linguistique).

2. POUR DEVENIR CANDIDAT A UNE SESSION DE L'ECOLE A.T.P./ W.T.A./ I.T.F.

La commission d'arbitrage de l'A.F.T. et la commission nationale d'arbitrage peuvent proposer le juge-arbitre national comme candidat à une session de l'école A.T.P./ W.T.A./ I.T.F. aux conditions suivantes :

- Avoir bénéficié de rapports favorables de la commission d'arbitrage de l'A.F.T. ;
- Avoir une parfaite connaissance de l'anglais.

I. CONDITIONS DE MAINTIEN

1. Chaque année, le juge-arbitre est maintenu dans ses fonctions aux conditions suivantes :
 - S'il a travaillé comme juge-arbitre ou juge-arbitre adjoint ;
 - S'il a renvoyé ses documents (carte de prestations, ...) à la commission régionale d'arbitrage avant le 15 octobre de l'année en cours ;
 - S'il a bénéficié de rapports favorables de la commission d'arbitrage concernée.
2. Si le juge-arbitre ne travaille pas durant un an, il est déclaré "en attente" ("pending") pour l'année suivante. Après quoi, les commissions compétentes examinent chaque cas.

J. SANCTIONS

Tout membre affilié à l'A.F.T. ou à la V.T.V. peut, lorsqu'il constate un manquement d'un juge-arbitre, introduire une plainte auprès du secrétariat compétent. Cette plainte doit être envoyée dans les 48 heures suivant l'incident.

Le comité compétent décide, éventuellement après information auprès de la commission régionale d'arbitrage pour les juges-arbitres club et régionaux, de la commission d'arbitrage de l'A.F.T. pour les juges-arbitres nationaux, de transmettre le rapport à la chambre de discipline compétente. Cette dernière, après avoir entendu les intéressés, décide de la suite à donner.

Sont notamment sanctionnés :

- La non-application des règlements ;
- Tout manquement aux règles de déontologie fédérale ;
- Une mauvaise organisation de la compétition ;
- Des irrégularités lors du tirage au sort ;
- Diverses infractions (favoritisme, injustices, absence, consommation de boissons alcoolisées, ...).

Sanctions prévues

- Avertissement ;
- Recyclage obligatoire ;
- Blâme ;
- Suspension ;
- Rétrogradation ;
- Radiation.

Note :

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

K. JUGES-ARBITRES ADJOINTS

Le juge-arbitre d'une compétition est épaulé dans ses fonctions par un ou plusieurs juges-arbitres adjoints, qui doivent avoir un des grades énumérés au point B du chapitre I.

En cas d'absence du juge-arbitre, un juge-arbitre adjoint le remplace. A ce moment-là, lui seul a les mêmes responsabilités et les mêmes pouvoirs que le juge-arbitre.

CHAPITRE II
QUALITES & MISSIONS

1. La Fédération, qui est une personne morale, délègue ses pouvoirs de juridiction à un juge-arbitre, qui a la charge de mener la compétition à bonne fin.

Le juge-arbitre respecte le code des officiels, tel que défini par le document "*L'arbitrage*".

Le joueur qui participe à une compétition doit avoir le sentiment que ses intérêts sont pris en compte et défendus avec la plus grande intégrité. C'est sur ce point que se construit la réputation d'un juge-arbitre.

2. La fonction de juge-arbitre implique :

- Avant tout, une **disponibilité** de tous les instants ;
- La connaissance approfondie et la mise en application des règlements relatifs à la compétition dont il est le juge-arbitre ;
- La connaissance parfaite et l'application des règles particulières de la compétition dont il est le juge-arbitre ;
- Un choix judicieux de ses adjoints ;
- Une organisation clairvoyante de l'arbitrage ;
- De l'expérience ;
- Un travail quotidien à accomplir à tête reposée, non seulement pendant la compétition, mais aussi avant et après la compétition ;
- Des qualités d'ordre et de méthode ;
- Un esprit ouvert et prompt à décider ;
- Un solide bon sens et de la maîtrise de soi ;
- Une parfaite courtoisie à l'égard des joueurs, des dirigeants, des représentants de la presse, ...
- Une bonne condition physique ;
- Une totale sobriété pendant la durée de la compétition.

3. C'est le juge-arbitre qui assure le bon déroulement de la compétition. Celui-ci dépend de sa personnalité, de sa probité, de sa valeur individuelle, de sa conscience professionnelle, de son impartialité et du travail de l'équipe dont il s'est assuré les services.

Grâce à lui, les participants peuvent jouer dans des conditions optimales leur permettant de livrer le meilleur d'eux-mêmes.

Une compétition réussie est celle où les règlements sont respectés et où, notamment, personne n'est ni avantagé ni défavorisé.

- Le juge-arbitre respecte les droits de chacun.
- Il voit l'intérêt général avant les intérêts particuliers.
- Il est d'une totale impartialité.
- Il inspire confiance.
- Il fait face à toutes les obligations de son travail de juge-arbitre et règle les problèmes inhérents à sa fonction.
- Dans la mesure du possible, il est souvent présent au bord des courts.
- Il décide de la disqualification d'un joueur dont les actes, la conduite, le comportement ou les propos laissent gravement à désirer, aussi bien sur le court que dans les installations du club où se déroule la compétition.
- Il décide souverainement de toute contestation soulevée à propos de l'interprétation des règles du jeu : ses décisions en cette matière sont sans appel.

- Bien que ce ne soit pas conseillé, il peut arbitrer ou jouer un match dans la compétition dont il est le juge-arbitre, à condition d'avoir désigné un juge-arbitre adjoint pour le remplacer.
- Il applique le code de conduite pour toute infraction à laquelle il a assisté, que le match soit arbitré ou non.
- Il transmet au comité compétent, dans les 48 heures après la fin du tournoi, toutes les feuilles de pénalité établies par un arbitre (en les contresignant) ou par lui, même s'il n'y a eu qu'une seule application du code de conduite. En cas de disqualification, il doit transmettre le document dans les 24 heures de l'incident.
- Il invite les joueurs, concernés par un contrôle antidopage après un match, à rester à la disposition de la délégation médicale aussi longtemps qu'il le faut. Le cas échéant, il prend contact avec le juge-arbitre d'un autre tournoi auquel le joueur contrôlé risque d'arriver en retard.
- Il ne "scratche" pas un joueur retenu dans un autre tournoi pour autant qu'il soit averti en temps opportun par le juge-arbitre de cet autre tournoi.

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

CHAPITRE III
ORGANISATION ADMINISTRATIVE

Note préliminaire

Pour toute compétition disputée dans le cadre des interclubs, il faut se référer au "Règlement des championnats de Belgique interclubs" et au "Règlement des championnats interclubs jeunes de l'A.F.T."

A. AVANT LA COMPETITION

L'organisation d'une compétition doit être préparée méthodiquement ; il importe en effet que tout se passe à la satisfaction générale.

Un comité organisateur peut être nommé. Il est chargé de la préparation et de l'organisation administrative de la compétition.

Selon l'importance de la compétition, le juge-arbitre est désigné soit par le comité du club, soit par le comité régional, soit par le conseil d'administration de l'A.F.T. ou par le comité exécutif de la F.R.B.T., sur proposition de la commission d'arbitrage concernée lorsqu'il s'agit de certaines épreuves officielles.

1. DEMANDE OFFICIELLE D'ORGANISATION

Toute organisation tennistique, sauf celle des tournois intimes, doit recevoir l'autorisation du comité compétent (régional, A.F.T., national).

La demande d'organisation est rédigée par le club et comprend obligatoirement :

- Choix des catégories ;
- Participation ou non au critérium (ou à toute compétition similaire) ;
- Proposition d'une date qui doit être approuvée par le secrétariat compétent.

La demande d'approbation du règlement du tournoi doit reprendre les noms du juge-arbitre et du (des) juge(s)-arbitre(s) adjoint(s).

Le secrétaire du club (ou son délégué) signe et renvoie les demandes précitées, dans les délais, au secrétariat compétent.

2. REGLEMENT DE LA COMPETITION

a) Règlement général

Le règlement général de l'A.F.T. est imposé pour toutes les compétitions officielles :

- 1° Le tournoi est ouvert aux joueurs et joueuses affiliés à l'A.F.T. ou à la V.T.V. Le conseil d'administration de l'A.F.T. peut accorder des dérogations aux joueurs ou joueuses affiliés à une fédération reconnue par l'I.T.F.
- 2° Le tournoi se joue selon les règles de la F.R.B.T. et sous le patronage de l'A.F.T.
- 3° La présentation de la carte d'identité peut être exigée.
Tout joueur doit être affilié:

Au cas où il ne l'est pas :

Suivant la procédure utilisée en A.F.T. :

Si, avant son premier match dans le tournoi, un joueur n'est pas affilié, le juge-arbitre l'affilie d'office et perçoit pour le compte de l'A.F.T. le montant total de la redevance correspondante.

Suivant la procédure utilisée en V.T.V. :

Le joueur ne peut pas participer au tournoi, sauf si le juge-arbitre fait vérifier (par ordinateur par exemple) qu'il est effectivement affilié.

- 4° Toute inscription est définitive. Le droit d'inscription reste dû, même si le joueur ne se présente pas au tournoi.
- 5° Le comité du tournoi (ou le juge-arbitre) se réserve le droit de refuser une inscription, sans devoir justifier sa décision (sauf lors du Belgian Circuit où la justification du refus est obligatoire).
- 6° Chaque participant est tenu d'être présent et prêt à jouer à l'heure prévue, sous peine de scratch dès l'appel de son match.
- 7° Tous les matches se déroulent au meilleur des trois sets avec tie-break à 6/6 dans tous les sets (pour les catégories de 10 ans et moins, avec tie-break à 3/3 dans tous les sets, dans toutes les épreuves des catégories Dames 50 et plus et Messieurs 60 et plus, le troisième set est remplacé par un tie-break).
- 8° En tournois, les finales des épreuves de simple doivent être arbitrées sauf pour le Belgian Circuit voir article 22 du Règlement du Belgian Circuit.
- 9° La tenue de tennis est obligatoire ; elle doit être conforme aux règles concernant la publicité et ce, dès le début de la compétition.
- 10° Le code de conduite est appliqué aux participants par le juge-arbitre et/ou par les arbitres (voir document "L'arbitrage").
- 11° Chaque participant doit être en possession d'au moins quatre balles de même marque, en bon état, conformes aux règles édictées par l'I.T.F. Le choix des balles pour le match est déterminé par leur état de fraîcheur. Si les deux joueurs possèdent des balles de même fraîcheur, un tirage au sort détermine les balles avec lesquelles ils joueront.
- 12° Lors de son inscription, le joueur est tenu d'informer le juge-arbitre de toutes les autres épreuves auxquelles il participe (la même semaine, la semaine précédente et la semaine suivante). La programmation des demi-finales et des finales d'un tournoi a priorité sur celle des premiers tours d'un autre tournoi et ce, jusqu'à la date officielle de clôture du tournoi (une concertation entre les juges-arbitres concernés est souhaitée).
- 13° En cas de contrôle antidopage, tout joueur est tenu de respecter les règles concernant ces contrôles sous peine de sanctions par la chambre de discipline.
- 14° Seul le juge-arbitre autorise l'arrêt des matches pour cause d'intempéries ou d'obscurité.
- 15° Le juge-arbitre tranche tous les cas non prévus dans le règlement.
- 16° **Toute inscription implique l'adhésion au présent règlement.**

b) Règlement particulier

Un règlement particulier, énumérant divers points propres à chaque compétition, doit être approuvé par le secrétariat régional, en même temps que la demande officielle d'organisation.

Ce règlement est ensuite affiché dans les installations du club.

Les points suivants **doivent** être repris au règlement particulier :

1. Le tournoi est dirigé par ..., juge-arbitre
et par ...
..., juges-arbitres adjoints.
2. Téléphones de contact : Juge-arbitre : ...
Secrétariat : ...
Club-house : ...
3. Le tournoi se déroule du ... au ... (début facultatif des épreuves de ... le ...).
4. Le tournoi compte (ne compte pas) pour le critérium de ...
Le tournoi compte (ne compte pas) pour le Belgian Circuit.

5. Les installations du club dans lesquelles se dérouleront les matches comprennent :
- Des courts extérieurs : "x" en ... (spécifier la surface) ;
dont "x" éclairés ;
 - Des courts intérieurs : "x" en ... (spécifier la surface).

Les courts intérieurs pourront être utilisés pendant tout le tournoi.

Il pourra être fait appel (il ne sera pas fait appel) à des courts d'autres clubs (éclairés ou non).

6. Les catégories organisées sont : ...
...
...

Le juge-arbitre autorise (n'autorise pas) l'inscription dans plusieurs catégories.

7. La clôture des inscriptions est fixée :
- Pour les ... au ... à ... heures ;
 - Pour les ... au ... à ... heures ;
 - Pour les ... au ... à ... heures.

Le juge-arbitre se réserve le droit de limiter le nombre d'inscrits par catégorie.

8. Les inscriptions se font par écrit.

Adresse : ...

ou

Les inscriptions se font par écrit ou par téléphone.

Adresse : ...

Téléphone : ...

ou

Les inscriptions se font par écrit ou par téléphone ou par Internet.

Adresse : ...

Téléphone : ...

Site Internet : ...

9. Tirage au sort public au club-house :
- Le ... à ... heures (catégories ...) ;
 - Le ... à ... heures (catégories ...).

10. Mode de convocation pour le premier tour : ...
Mode de convocation pour les tours suivants : ...

11. Le droit d'inscription, par catégorie, à acquitter avant le premier match, est de :
- ... pour les catégories adultes ;
 - ... pour les catégories jeunes ;
 - ... pour les équipes de double.

Le droit d'inscription, par catégorie, à acquitter avant le deuxième match est de :

- ... pour les catégories adultes ;
- ... pour les catégories jeunes ;
- ... pour les équipes de double.

12. La disponibilité des joueurs est exigée :
- En semaine : à partir de ... heures ;
 - Le week-end : de ... à ... heures.
- La disponibilité des jeunes est exigée à partir de ... et au plus tard à ...
13. La remise des prix a lieu le ... à ... heures.
14. Les prix non retirés par les joueurs lors de la remise des prix :
- Restent la propriété du club organisateur ;
 - Peuvent être obtenus à ... jusqu'au ...

3. FICHES D'INSCRIPTION

Les inscriptions par écrit sont vivement conseillées :

- Preuve d'engagement en cas de litige ;
- Coordonnées plus exactes ; ...

Les renseignements indispensables sont :

- Nom ;
- Prénom ;
- Sexe ;
- Club ;
- Classement ;
- Numéro d'affiliation ;
- Date de naissance ;
- Adresse ;
- Numéro de téléphone privé ;
- Numéro de téléphone du bureau ;
- Jours et heures de liberté ;
- Epreuve(s) disputée(s) ;
- Participation aux interclubs (jours) ;
- Participation à un autre tournoi (la semaine précédente, la semaine concernée et la semaine suivante) ;
- En double : nom, prénom, numéro d'affiliation et classement du partenaire ;
- Signature.

4. DIFFUSION, PROPAGANDE, PUBLICITE

a) Voie postale

Joueurs

- Formulaire éventuel (comprenant le règlement particulier et la fiche d'inscription).

Clubs

- Formulaires éventuels (comprenant le règlement particulier et la fiche d'inscription) ;
- Affiches.

Personnalités politiques, administratives et sportives.

b) Presse écrite

Quotidiens nationaux, régionaux ; magazines ; périodiques.

c) **Radio et télévision**

Nationales, régionales et locales.

d) **Affiches - autocollants**

A apposer en ville, dans les magasins, dans les établissements scolaires, ...

Les affiches doivent mentionner "sous le patronage de l'A.F.T.". Une amende de 100 euros minimum est infligée au club dont l'affiche ne porte pas cette mention.

e) **Contacts avec les sponsors**

Panneaux, bâches, ...

5. PERSONNEL

a) **Imprimeur**

Impression des fiches d'inscription, éventuellement de tickets (entrées, boissons, repas), d'affiches, d'autocollants, d'invitations, ...

b) **Juge-arbitre, juges-arbitres adjoints, personnel de la "table", ...**

Proposés par le juge-arbitre, les adjoints sont désignés par le comité organisateur. Chaque juge-arbitre adjoint doit avoir un des grades énumérés au point B du chapitre I.

c) **Arbitres, juges de ligne, ramasseurs de balles**

Le juge-arbitre est responsable de l'arbitrage. Dans certaines compétitions, un responsable de l'arbitrage peut être désigné ; il travaille en étroite collaboration avec le juge-arbitre, à qui il propose **pour accord final** les officiels de chaque match.

Toutes les finales de simple doivent être arbitrées sauf pour le Belgian Circuit (cfr article 22 du règlement du Belgian Circuit) :

" Tous les matches du tableau final doivent être arbitrés à partir des :

- Quarts de finale pour les tournois 1 et 2 étoiles ;
- Huitièmes de finale pour les tournois 3 étoiles et plus.

Le club doit prendre suffisamment tôt toutes les dispositions afin d'avoir le nombre nécessaire d'arbitres."

Pendant la durée de la compétition, il est souhaitable de disposer en permanence d'un arbitre.

S'il s'agit d'une compétition importante, le juge-arbitre (ou le responsable de l'arbitrage) peut organiser, en début ou en cours de compétition, un briefing rassemblant les arbitres et les juges de ligne afin de leur exposer les règles particulières et les exigences éventuelles. Un autre briefing peut réunir les ramasseurs de balles (*voir document "L'arbitrage"*).

d) **Personnel de terrain**

Vérification et entretien du matériel, préparation matinale et remise en état permanente des courts (arrosage, assèchement, roulage, balayage des lignes, piquets de simple, ...).

e) **Personnel des vestiaires et du club-house**

Vérification et nettoyage régulier des douches, des lavabos, des toilettes. Remise en ordre et propreté du club.

f) Cordeur de raquettes

Cordeur acceptant de se tenir à la disposition des joueurs pendant la durée d'une compétition importante.

6. LOCAL

Un local (avec téléphone et télécopieur) est mis à la disposition du juge-arbitre et de la "table". Facilement accessible aux joueurs et aux arbitres, il permet au juge-arbitre et à son équipe de suivre l'évolution de la compétition et le déroulement des matches sans être trop dérangés.

En cas de compétition importante, il est souhaitable de disposer de deux lignes téléphoniques et de prévoir un local spécial (avec téléphone et/ou télécopieur) pour la presse.

7. MATERIEL

a) A placer en un point (des points) bien en vue des joueurs et des spectateurs

- Un tableau officiel avec la situation et les numéros des courts ;
- Les tableaux d'affichage des résultats ;
- Les tableaux d'affichage des matches prévus pour la journée ;
- Un tableau pour les informations importantes : tenue, échauffement, passage du filet en fin de match, heure officielle pour l'interruption des matches ;
- Le détail des prix offerts aux joueurs ;
- Le jour et l'heure de la remise des prix.

b) A la disposition du juge-arbitre et de la "table" en fonction de l'importance du tournoi

- Les différents règlements de la Fédération, du critérium, du Belgian Circuit ;
- Les annuaires A.F.T. et V.T.V. ;
- Le matériel nécessaire au tirage au sort ;
- Du matériel de bureau ;
- Les fiches d'inscription ;
- Des déclarations d'accident ;
- Des feuilles d'arbitrage et de pénalité ;
- Les tableaux d'occupation et de réservation des courts ;
- Une horloge ;
- Un ou des microphones avec haut-parleur, diffuseurs, ... ;
- D'éventuels "walkies-talkies" ;
- Les prix, coupes, ... ;
- Des tickets de repas et de boissons (pour les arbitres et pour la "table") ;
- Des balles neuves : prévoir un nombre de balles suffisant, en tenant compte du nombre d'épreuves et des changements éventuels ; choisir la marque des balles parmi celles conformes aux règles édictées par l'I.T.F.

Note :

Pour certaines compétitions, le choix de la balle peut être imposé par la F.R.B.T.

c) A la disposition du personnel d'entretien des courts

- Deux piquets de simple par court ;
- Des chaises d'arbitre à placer, si possible, à 1,20 mètre du poteau, dos au soleil ;
- Des chaises pour les joueurs ;
- Du matériel de réserve : filets, bandes, sangles, attaches, piquets de simple, terre battue, ...

8. ETAT DES COURTS

S'assurer du bon état des courts.

Voir document "L'arbitrage".

9. ACCIDENTS, INCENDIES

Le comité organisateur prévoit les points suivants :

- Affiliation de tous les acteurs (officiels, ramasseurs, joueurs, ...) ;
- Assurance complémentaire éventuelle pour la période de la compétition ;
- Médecin de service (numéro de téléphone affiché dans le bureau du juge-arbitre) ;
- Boîte de secours dans le local du juge-arbitre ;
- Durant la compétition, dégagement des accès menant au club-house et aux vestiaires, afin de permettre aux services de secours d'arriver aisément aux installations.

10. FINANCES

a) Entrées payantes

En cas d'entrées payantes, le comité organisateur doit se conformer à la législation en vigueur (redevances diverses).

b) Budget et bilan

Un tournoi ne devrait pas se clôturer par un solde négatif. Un responsable de la trésorerie établira le bilan.

Dépenses :

Imprimeur, rétribution du personnel d'entretien, du personnel administratif, des arbitres et des juges-arbitres, achat de balles, fournitures de bureau, téléphone, frais postaux, boissons, repas, redevances (fédérale, communale, ...), taxe (Administration des contributions), prix aux joueurs, location de courts couverts, frais de réception, divers.

Recettes :

Droits d'inscription, droits d'entrée, parrainage, sponsoring, publicité, dons, recettes diverses (vente de balles usagées, prix non réclamés, ...).

B. PENDANT LA COMPETITION

1. TRAVAIL DU SECRETARIAT OU DE LA "TABLE"

Mise à jour des informations, des communications diverses, du courrier, invitations pour la clôture officielle, comptabilité tenue à jour, affichage quotidien des résultats, panneaux et tableaux quotidiens d'informations.

2. FINALES ET CLOTURE OFFICIELLE

- Inviter les autorités politiques, administratives et sportives, les sponsors, les dirigeants d'autres clubs sportifs ;
- Inviter la presse écrite, parlée et télévisée ;
- Organiser la réception de clôture et la remise des prix.

C. APRES LA COMPETITION

1. FORMALITES A REMPLIR DANS LES QUARANTE-HUIT HEURES

Communiquer au secrétariat compétent :

- Une liste des w.o.
- Les feuilles de pénalité d'application du code de conduite.

Respecter les dispositions particulières à chaque région (critérium ou compétition similaire).

2. FORMALITES A REMPLIR DANS LES HUIT OU QUINZE JOURS (SELON LES DIRECTIVES)

Renvoyer au secrétariat compétent :

- Les tableaux des résultats complets, signés par le juge-arbitre (mentionnant les nom, prénom, numéro d'affiliation, classement, club de chaque joueur, têtes de série) ;
- Le bordereau mentionnant la recette des inscriptions.

3. BILAN

Réunir le comité organisateur, établir le bilan moral et financier et en tirer les enseignements pour la compétition suivante.

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

CHAPITRE IV
ORGANISATION TECHNIQUE

L'étude et la connaissance approfondie des règles du jeu, des divers règlements et des chapitres du présent document forment le bagage technique du juge-arbitre.

La responsabilité technique incombe au juge-arbitre avant, pendant et après la compétition.

Le juge-arbitre doit être entouré d'une équipe (la "table") qui s'occupe de :

- La permanence téléphonique ;
- L'accueil des compétiteurs (présentation obligatoire de la carte d'affiliation, droit d'inscription) ;
- L'enregistrement des joueurs présents ;
- L'occupation des courts ;
- L'enregistrement des résultats ;
- La programmation et la convocation pour les matches suivants ;
- La préparation et la récupération des feuilles des matches arbitrés ;
- La mise à jour des tableaux de résultats :

Nécessité d'un panneau sur lequel sont affichés les tableaux de résultats complétés quotidiennement, ainsi que toutes les informations que le juge-arbitre estime utile de communiquer aux joueurs, aux spectateurs ou à la presse (matches du jour, heure d'interruption des matches, ...).

- La surveillance au bord des courts : occupation effective, temps d'échauffement et de repos, tenue vestimentaire, comportement des joueurs et du public, état des courts, coaching, intempéries, ...

Cette dernière tâche de surveillance est réservée plus particulièrement au juge-arbitre ou à un de ses adjoints pour tous les matches non arbitrés.

Un travail d'équipe bien structuré permet d'arriver à une efficacité plus grande (tâches de chacun établies, connues et assumées sous la seule responsabilité du juge-arbitre).

La présence du juge-arbitre ou d'un de ses adjoints au bord des courts est souhaitée le plus souvent possible, quelle que soit l'importance de son travail administratif.

A. AVANT LA COMPETITION

1. RECEPTION DES INSCRIPTIONS

- 1° Les inscriptions se font de préférence de manière électronique (www.tournoi.org).
La réception des autres inscriptions entraîne un travail méthodique et minutieux.
Il faut par catégorie : remplir une carte par joueur ou utiliser la fiche d'inscription et établir un classement alphabétique.
- 2° Lorsque toutes les inscriptions sont introduites dans le programme informatique du tournoi, il faut :
- a) Dresser éventuellement des listes par catégorie avec mention des nom et prénom du joueur, du matricule ou du nom de son club, de son numéro d'affiliation et de son classement (pour les simples), des nom et prénom du partenaire et du nombre de points de l'équipe (pour les doubles) ; indiquer la date de naissance pour les catégories d'âge et veiller à la concordance entre cette date et la catégorie concernée ;
- b) Refuser les joueurs suspendus.

Les secrétariats régionaux de l'A.F.T. doivent communiquer aux secrétariats A.F.T. et V.T.V. les noms des joueurs suspendus. Les secrétariats A.F.T., V.T.V. et, éventuellement régionaux, informent les juges-arbitres concernés. Sous aucun prétexte, un juge-arbitre n'admet l'engagement d'un joueur suspendu.

Notes :

- Il est souhaitable de refuser l'inscription d'un joueur dont le manque de disponibilité entraverait la bonne marche de la compétition. Ce refus est signifié au joueur avant la clôture des inscriptions.
- Pour tout joueur participant à une compétition internationale la même semaine, voir l'article 4 des règles applicables à toutes les compétitions.

2. LIMITATION DU NOMBRE DE PARTICIPANTS

Le nombre de participants doit être limité (sauf lors du Belgian Circuit) en fonction de différents facteurs : nombre de courts, dates et durée de la compétition, catégories, jours fériés, ...

Détermination du nombre maximum de participants (annexe 2)

Règles de base

- 1° Le nombre total de matches d'une catégorie est égal au nombre de participants moins un.

Exemple

99 participants = 98 matches

- 2° Le nombre total de matches d'un tournoi est égal au nombre de participants moins le nombre de catégories.

Exemples

400 participants et 10 catégories = 390 matches

200 participants et 4 catégories = 196 matches

- 3° Le nombre de matches du dernier week-end dépend du nombre de catégories, étant entendu que chaque catégorie engendre deux demi-finales et une finale.

Exemples

10 catégories = 20 demi-finales + 10 finales = 30 matches

4 catégories = 8 demi-finales + 4 finales = 12 matches

3. ELABORATION DES TABLEAUX

Les tableaux sont établis conformément aux règles suivantes, dont le non-respect peut entraîner une sanction pour le juge-arbitre.

Le tirage au sort doit être public.

Lorsqu'il s'agit de tournois faisant partie du critérium, il faut se conformer aux directives de la région concernée.

a) Généralités

Les tableaux tirent leur nom du nombre maximum de joueurs qu'ils peuvent inclure : on parle de tableaux de trente-deux, de soixante-quatre, de cent vingt-huit, de deux cent cinquante-six. Le choix du tableau est fonction du nombre d'inscrits à la clôture des engagements. Des tableaux disposés verticalement permettent d'absorber un nombre illimité de joueurs et chaque ligne du (ou des) tableau(x) reçoit un numéro d'ordre à partir du haut.

Numérotation des lignes des tableaux

- De 1 à 32 (un tableau) ;
- De 1 à 64 (deux tableaux) ;
- De 1 à 128 (quatre tableaux).

Numérotation des tableaux d'une même catégorie (coin supérieur droit : case "tableau n° ")

- 1/1 (un tableau) ;
- 1/2, 2/2 (deux tableaux) ;
- 1/4, 2/4, 3/4, 4/4 (quatre tableaux) ;
- 1/8, 2/8, ..., 8/8 (huit tableaux).

Important

- 1° Ne pas oublier de compléter les renseignements généraux en tête des tableaux (*annexe 3*) :

- Nom du tournoi : critérium, coupe de Borman, ... ;
- Nom du club ;
- Dates ;
- Catégorie ;
- Numéro du tableau.

- 2° Indiquer le nom du juge-arbitre.

Chaque tableau est divisé en différentes parties égales : demi-tableaux, quarts de tableau, huitièmes de tableau, seizièmes de tableau (*annexe 3*).

- Les seizièmes de finale qualifient seize joueurs ;
- Les huitièmes de finale qualifient huit joueurs ;
- Les quarts de finale qualifient quatre joueurs ;
- Les demi-finales qualifient deux joueurs ;
- La finale donne un vainqueur et un finaliste.

Lignes employées suivant le nombre d'inscrits		
Nombre d'inscrits	Tableau de	Inscrits sur les lignes
8	32	1, 5, 9, 13, 20, 24, 28, 32 (au niveau de la colonne du troisième tour)
9 à 16	32	1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32 (au niveau de la colonne du deuxième tour)
17 à 32	32	1 à 32
33 à 64	64 (32 x 2)	1 à 64
65 à 128	128 (32 x 4)	1 à 128
129 à 256	256 (32 x 8)	1 à 256

b) Préparation

Les joueurs inscrits sont répartis en différentes catégories en fonction de leur classement, de leur passeport éventuel et/ou de leur âge (*annexe 4*).

Tous les joueurs inscrits doivent être affiliés à l'A.F.T., à la V.T.V. ou à une fédération reconnue par l'I.T.F.

c) Règle des exempts (des "byes")

Si le nombre de participants est de 8, 16, 32, 64, 128 ou 256, il n'y a pas d'exempts et tous les joueurs inscrits prennent part au premier tour.

Dans le cas contraire, certains d'entre eux sont dispensés du premier tour et ne participent aux épreuves qu'à partir du deuxième tour. Aucun joueur ne peut donc commencer au troisième tour.

Les joueurs ainsi dispensés du premier tour sont désignés dans l'élaboration des tableaux sous le terme d'exempts.

Pour établir le nombre exact d'exempts, il suffit de faire la différence entre le nombre réel des engagements et le nombre supérieur à atteindre pour qu'il n'y ait pas d'exempts : 8, 16, 32, 64, 128, 256.

Exemples

13 engagés : 16 - 13 = 3 exempts

49 engagés : 64 - 49 = 15 exempts

71 engagés : 128 - 71 = 57 exempts

Emplacement des exempts (annexes 7 et 8)

- 1° S'il y a un seul exempt, il est placé sur la dernière ligne au bas de la colonne réservée au second tour. En vertu de la règle des têtes de série, cette place est réservée à la première tête de série.
- 2° S'il y a deux exempts, le second est placé sur la première ligne en haut de la colonne réservée au second tour (seconde tête de série).
- 3° Les exempts suivants sont placés alternativement en bas et en haut de la colonne réservée au second tour, en partant de la première puis de la deuxième tête de série.
- 4° S'il y a un nombre pair d'exempts, ils figurent en nombre égal en haut et en bas de la colonne du second tour.
- 5° S'ils sont en nombre impair, c'est au bas du tableau qu'on place le plus grand nombre d'exempts, à savoir la moitié plus un.

Nombre de joueurs au premier tour

On obtient le nombre de joueurs participant au premier tour en soustrayant le nombre des exempts du nombre des engagés.

Exemples

13 engagés - 3 exempts = 10 joueurs au premier tour

49 engagés - 15 exempts = 34 joueurs au premier tour

71 engagés - 57 exempts = 14 joueurs au premier tour

d) Têtes de série

1. Définition

Les têtes de série sont des joueurs qui, en fonction de leur classement, sont placés à des endroits déterminés du tableau, de façon à ne pas se rencontrer lors des premiers tours.

2. Nombre

Le nombre de têtes de série est fixé comme suit : une tête de série par tranche (même incomplète) de quatre joueurs, avec un maximum de seize têtes de série.

Exemples

17 participants : 5 têtes de série

32 participants : 8 têtes de série

45 participants : 12 têtes de série

120 participants : 16 têtes de série

250 participants : 16 têtes de série

3. Désignation

L'ordre des têtes de série est déterminé par le classement officiel des joueurs.

Le joueur qui a le classement le plus élevé est première tête de série, le suivant est deuxième tête de série et ainsi de suite. Les participants qui ont le même classement sont départagés par tirage au sort.

A classement égal, priorité doit être accordée au vainqueur de l'épreuve (tournoi, championnat), l'année précédente dans la même catégorie.

Dans les tableaux réunissant uniquement des joueurs non classés et C30.5, il n'y a pas de têtes de série.

Le classement du critérium, appelé parfois circuit, ou de toute autre compétition similaire, ne peut être utilisé comme référence pour déterminer l'ordre des têtes de série, sauf décision du comité régional, pour les compétitions qu'il organise.

e) Procédure pour le placement des têtes de série

Les têtes de série sont toujours placées sur la ligne supérieure des moitiés, des quarts, des huitièmes et des seizièmes de la partie supérieure des tableaux (numéros de ligne impairs) et sur la ligne inférieure des moitiés, des quarts, des huitièmes et des seizièmes de la partie inférieure des tableaux (numéros de ligne pairs).

- Première tête de série :
Ligne 32, 64 ou 128 = dernière ligne du tableau.
- Deuxième tête de série :
Ligne 1 = première ligne du tableau.

Emplacement des têtes de série

Numérotation des têtes de série en ordre croissant						
Tête de série	Nombre maximum 256	Nombre maximum 128	Nombre maximum 64	Nombre maximum 32	Nombre maximum 16	Nombre maximum 8
	8 x 32	4 x 32	2 x 32	1 x 32	1 x 32	1 x 32
1	256	128	64	32	32	32
2	1	1	1	1	1	1
3	65	33	17	9	9	
4	192	96	48	24	24	
5	160	80	40	20		
6	97	49	25	13		
7	33	17	9	5		
8	224	112	56	28		
9	208	104	52			
10	49	25	13			
11	113	57	29			
12	144	72	36			
13	176	88	44			
14	81	41	21			
15	17	9	5			
16	240	120	60			

Numérotation des lignes en ordre croissant							
Tête de série	Nombre maximum 256	Nombre maximum 128	Nombre maximum 64	Nombre maximum 32 (*)	Nombre maximum 32 (**)	Nombre maximum 16 (***)	Nombre maximum 8
	8 x 32	4 x 32	2 x 32	1 x 32	1 x 32	1 x 32	1 x 32
2	1	1	1	1	1	1	1
15	17	9	5	3			
7	33	17	9	5	5		
10	49	25	13	7			
3	65	33	17	9	9	9	
14	81	41	21	11			
6	97	49	25	13	13		
11	113	57	29	15			
12	144	72	36	18			
5	160	80	40	20	20		
13	176	88	44	22			
4	192	96	48	24	24	24	
9	208	104	52	26			
8	224	112	56	28	28		
16	240	120	60	30			
1	256	128	64	32	32	32	32

(*) Tableau de qualifications avec 16 acceptés directs

(**) Tableau de qualifications ou tableau final avec 8 acceptés directs

(***) Tableau final avec 4 acceptés directs

Note :

Un moyen simple de contrôler l'emplacement correct des têtes de série est : par partie de tableau, la somme des numéros de têtes de série doit être égal à 5, 9 ou 17.

4 têtes : $1 + 4 ; 2 + 3 = 5 ;$

8 têtes : $1 + 8 ; 2 + 7 ; 3 + 6 ; 4 + 5 = 9$

16 têtes : $1 + 16 ; 2 + 15 ; 3 + 14 ; 4 + 13 ; 5 + 12 ; 6 + 11 ; 7 + 10 ; 8 + 9 = 17$

f) Désistement de têtes de série

Lorsqu'au moins deux têtes de série se désistent plus de quarante-huit heures avant le début de la compétition dans une catégorie donnée, le juge-arbitre peut choisir :

- Soit de recommencer le tirage au sort (complet) ;
- Soit de maintenir le tableau initial.

Il est vivement conseillé au juge-arbitre de procéder à un nouveau tirage au sort lorsque le désistement des têtes de série entraîne un déséquilibre du tableau et, dans ce cas, d'afficher à côté du nouveau tableau, les désistements qui ont conduit à ce second tirage au sort.

Exemple

Si les première et quatrième têtes de série sont absentes, la deuxième moitié du tableau est affaiblie par rapport à la première et il y a lieu de recommencer le tirage au sort.

g) Tirage des tableaux

La localisation des exempts, s'il y en a, étant déterminée, les têtes de série sont placées. Le tirage au sort des joueurs restants se fait en plaçant de haut en bas, de manière continue, les noms des joueurs, en commençant au premier tour, puis de haut en bas au deuxième tour.

Lors du tirage au sort de toutes les catégories - sauf pour les tournois de Messieurs I et Dames I - au cas où deux joueurs du même club doivent se rencontrer lors de leur premier match, le juge-arbitre décale d'une ligne le deuxième joueur tiré au sort.

Par contre, cette règle n'est pas applicable au joueur qui, au deuxième tour, attend le vainqueur d'un match du premier tour.

h) Exemple

- Nombre d'inscrits : 27 (cinq C15, dix C15.2, douze C15.4)
- Tableau de 32
- Nombre de têtes de série : 7
- Nombre d'exempts du premier tour : $32 - 27 = 5$
- Nombre de participants au premier tour : $27 - 5 = 22$
- Lignes des joueurs du premier tour : 5 à 26

Procédure

- Désignation des sept têtes de série :
Les têtes de série n^{os} 1 à 5 par tirage au sort entre les cinq C15.
Les têtes de série n^{os} 6 et 7 par tirage au sort entre les dix C15.2.
- Placement de la première tête de série : ligne n° 32, de la deuxième tête de série : ligne n° 1.
- Placement des autres têtes de série :
Tête de série 3 : ligne n° 9
Tête de série 4 : ligne n° 24
Tête de série 5 : ligne n° 20
Tête de série 6 : ligne n° 13
Tête de série 7 : ligne n° 5
- Tirage au sort des autres concurrents (huit C15.2, douze C15.4) à placer de manière continue en commençant par le premier tour et en finissant par les trois derniers noms placés au deuxième tour (ligne n° 3, ligne n° 28, ligne n° 30).

Voir tableau en annexe 3.

i) Ajouts

- 1° Dans les tournois, aucune inscription ne peut être acceptée après la clôture des engagements.
- 2° En cas d'erreur, d'omission ou de retard postal :
 - Le juge-arbitre doit procéder à l'ajout, sauf si le joueur concerné par l'ajout a déjà commencé son match.
 - Si cet ajout perturbe la règle des têtes de série au niveau du classement ou du nombre, le juge-arbitre peut retirer le tableau si la compétition n'est pas commencée dans cette catégorie.
- 3° En cas d'ajout, le calcul du nombre d'exempts est modifié en conséquence. S'il n'y a pas d'exempts, le joueur dont le nom avait été oublié dispute un premier tour contre le dernier joueur du haut du tableau ; le deuxième joueur oublié fait un premier tour contre le premier joueur du bas du tableau, et ainsi de suite.

S'il y a plusieurs ajouts à effectuer simultanément, le juge-arbitre procède à un tirage au sort pour déterminer la place de chaque ajout.

j) Tirage des catégories avec tableau final et tableaux qualificatifs

1. Composition des tableaux

En fonction du nombre d'inscrits et de leur classement, il y a un, deux ou trois tableaux : final, qualifications, préqualifications.

Moins de 12 inscrits	- Un seul tableau
De 12 à 24 inscrits	- Tableau final avec 4 acceptés directs ; - Tableau de qualifications avec les autres joueurs.
De 25 à 32 inscrits	- Tableau final avec 8 acceptés directs ; - Tableau de qualifications avec les autres joueurs.
De 33 à 56 inscrits	- Tableau final avec 8 acceptés directs ; - Tableau de qualifications avec 8 acceptés directs ; - Tableau de préqualifications avec les autres joueurs.
Plus de 56 inscrits	- Tableau final avec 8 acceptés directs ; - Tableau de qualifications avec 16 acceptés directs ; - Tableau de préqualifications avec les autres joueurs.

Remarques : tournois de jeunes

- La composition des tableaux des tournois de jeunes organisés en A.F.T. est effectuée conformément aux règles établies ci-avant.
- La composition des tableaux des tournois de jeunes organisés en V.T.V. est effectuée conformément aux règlements de la V.T.V.

2. Procédure

(a) Etablissement d'une liste numérotée des joueurs par ordre décroissant de classement

Les séries A, les B-15.4 et les B-15.2 ont un numéro d'ordre qui les départage.

Les joueurs assimilés portent un numéro "bis", "ter", ... et prennent place immédiatement après le joueur ayant le même numéro d'ordre.

Exemple

1. A3
2. A5
3. B-15.4 (8)
4. B-15.4 (10)
5. B-15.4 (10 bis)
6. B-15.2 (23)
7. B-15.2 (28)
8. B-15.2 (28 bis)
9. B-15.2 (28 ter)
10. B-15.2 (28 quater)
11. B-15.2 (29)
12. B-15.1
13. B-15

...

(b) Répartition des joueurs dans les tableaux

Selon la composition décrite au point 1. ci-dessus.

(c) Placement des joueurs dans les tableaux

Dans le tableau final, les joueurs occupent, dans l'ordre de leur classement (donc de la liste), les places prévues pour les têtes de série (têtes de série 1 à 4 si quatre acceptés directs, 1 à 8 si huit acceptés directs).

Dans le tableau de qualifications, pour autant qu'il y ait un tableau de préqualifications, les joueurs occupent dans l'ordre de leur classement (donc de la liste), les places prévues pour les têtes de série (têtes de série 1 à 8 si huit acceptés directs, 1 à 16 si seize acceptés directs).

Le tableau de qualifications, s'il n'y a pas de préqualifications (ou le tableau de préqualifications) est tiré comme un tableau normal. Le nombre de têtes de série est déterminé par le nombre de joueurs restants.

Lorsqu'il n'y a qu'un seul tableau (moins de douze joueurs), il est tiré comme un tableau normal.

(d) Désistement(s) dans le tableau final

Si un ou plusieurs joueurs du tableau final et/ou du tableau de qualifications (s'il y a des préqualifications) se désiste(nt) avant le début du premier match de la catégorie, les différents tableaux (final, qualifications et préqualifications) peuvent être retirés.

(e) Progression des tableaux

Lorsqu'un tableau comporte quatre, huit ou seize acceptés directs, ce tableau est complété par quatre, huit ou seize joueurs qui "sortent" du tableau de qualifications ou de préqualifications. Ce sont les joueurs qualifiés.

La partie d'un tableau d'où sort un joueur qualifié est appelée section du tableau. Il s'agit toujours d'un quart, d'un huitième ou d'un seizième de tableau.

Le tableau de préqualifications est joué jusqu'aux seizièmes de finale inclus (seize qualifiés) ou jusqu'aux huitièmes de finale inclus (huit qualifiés).

Le tableau de qualifications est joué jusqu'aux huitièmes de finale inclus (huit qualifiés) ou aux quarts de finale inclus (quatre qualifiés).

Seul le tableau final se termine.

(f) Insertion des joueurs qualifiés dans le tableau final

Les joueurs qualifiés occupent, dans le tableau suivant, la place des têtes de série 5 à 8 (quatre qualifiés) ou 9 à 16 (huit qualifiés).

Tableau de qualifications

Quatre qualifiés

Tableau final

Ce qualifié joue contre la tête de série n° 3

Ce qualifié joue contre la tête de série n° 2

Ce qualifié joue contre la tête de série n° 1

Ce qualifié joue contre la tête de série n° 4

*Tableau de qualifications
ou tableau de
préqualifications*

*Huit qualifiés
Huit préqualifiés*

*Tableau final
Tableau de qualifications*

Ce (pré)qualifié joue contre la tête de série n° 7

Ce (pré)qualifié joue contre la tête de série n° 2

Ce (pré)qualifié joue contre la tête de série n° 6

Ce (pré)qualifié joue contre la tête de série n° 3

Ce (pré)qualifié joue contre la tête de série n° 4

Ce (pré)qualifié joue contre la tête de série n° 5

Ce (pré)qualifié joue contre la tête de série n° 1

Ce (pré)qualifié joue contre la tête de série n° 8

Voir en annexe 10 l'insertion des joueurs préqualifiés (16) dans le tableau de qualifications.

4. PLAN DE MARCHE

a) Généralités

Le plan de marche dépend :

- Du nombre de participants ;
- Du nombre de courts disponibles ;
- Du nombre de catégories organisées ;
- Des conditions atmosphériques ;
- De la période de l'année ;
- De l'existence de courts couverts, éclairés, ...

b) Conseils

Toutefois, il y a lieu de respecter un certain nombre de conseils :

- Faire avancer chaque tableau de façon uniforme ;
- Faire se disputer, par catégorie, les quarts de finale le même jour et les demi-finales le même jour ;
- Eviter qu'un joueur doive disputer plus de deux matches de simple d'une même catégorie du tournoi le même jour ;
- Tenir compte des inscriptions à diverses épreuves (dans le même tournoi ou dans un autre tournoi) ;
- Tenir compte des journées interclubs ;
- Agir en concertation avec les juges-arbitres des tournois organisés la même semaine.

Notes :

- Sans l'accord des joueurs concernés, il est interdit de faire commencer un match après 23.00 heures. Pour les jeunes (-9 -10 -12), il est interdit de faire commencer un match après 20.00 heures.
- Les jeunes jouant en compétition adultes se voient imposer les règles des compétitions adultes (droits d'inscription, heures, ...).

Temps de repos

- Le temps de repos entre un match de simple et un match de double, entre deux matches de double ou entre deux matches de simple de catégories différentes est au moins de quinze minutes.
- S'il s'avère absolument nécessaire de faire jouer deux matches de simple dans la même catégorie le même jour, un repos minimum de trente minutes est octroyé.
- Pour les jeunes (-16 -14 -12 -10 -9), un repos minimum d'une heure est **obligatoire** entre deux matches de catégorie d'âge.

5. CONVOCATIONS

a) Au premier tour

Diverses solutions se présentent :

- 1° Chaque joueur est tenu de s'informer (préciser la date limite dans le règlement particulier) auprès du juge-arbitre de l'heure et de la date de son premier match.
- 2° Convocation téléphonique de chaque participant par le club, imposant l'heure et la date du premier match.

3° Envoi d'une convocation écrite à chaque participant, imposant l'heure et la date du premier match (attention aux délais postaux ; avancer la date du tirage au sort en conséquence).

Note :

Ne pas oublier de mentionner la solution choisie dans le règlement particulier.

Remarque :

Il est souhaitable que le juge-arbitre tienne compte des disponibilités des joueurs et détermine lui-même la date et l'heure du premier match.

b) Tours suivants

Les vainqueurs des matches sont informés de l'horaire prévu pour le match suivant.

B. PENDANT LA COMPETITION

1. GENERALITES

Lorsqu'un match est en cours, le juge-arbitre ou un de ses adjoints doit toujours être présent. En cas d'absence du juge-arbitre, l'adjoint dispose des mêmes devoirs et des mêmes pouvoirs que le juge-arbitre.

a) **Affichage**

Afficher bien en vue des compétiteurs :

- Le règlement particulier ;
- Avant le début de chaque épreuve, tous les tableaux des catégories concernées.

b) **Personnel et matériel**

Prévoir un personnel suffisant pour assumer les tâches suivantes dès le début du tournoi :

- Permanence téléphonique de manière continue ;
- Perception des droits d'inscription et vérification des cartes d'affiliation ;
- Attribution des courts ;
- Inscription des résultats ;
- Programmation des matches ;
- Mise à jour quotidienne des tableaux affichés ;
- Surveillance et entretien des courts. Il faut veiller à :
 - . Leur état (entretien, arrosage, lignes, filet, piquets, sangle, hauteur du filet, ...)
 - . La présence de la chaise d'arbitre et de chaises pour les joueurs ;
 - . L'éclairage des courts en temps voulu ;
- Propreté des vestiaires et des sanitaires.

En outre, en cas de compétition importante, prévoir :

- Des chaises pour les juges de ligne ;
- Des boissons et des réfrigérateurs ;
- Des serviettes ;
- Un microphone avec interrupteur et une amplification sur le court ;
- Un microphone avec interrupteur et une amplification dans les locaux, pour l'annonce des matches dans les vestiaires, dans le club-house, ... ;
- La protection des abords (éviter les déplacements au bord des courts) et le contrôle du public ;
- Des ramasseurs de balles.

c) **Changements des balles**

Les changements des balles, s'ils ne sont pas imposés par le règlement, dépendent :

- De l'importance de la compétition ;
- De la surface de jeu ;
- Des conditions atmosphériques ;
- Du nombre de balles mises en jeu (quatre ou six) ;

- De la qualité des balles (choisies parmi les marques de balles conformes aux règles édictées par l'I.T.F.) ;
- Du budget disponible.

Compte tenu de ce qui précède, les changements des balles se font selon les séquences 7/9, 9/11, 11/13 ou au début du troisième set.

d) Mission du juge-arbitre

Le juge-arbitre ou un de ses adjoints :

- Appelle les matches ;
- Présente les joueurs l'un à l'autre (et à l'arbitre de chaise si le match est arbitré);
- Contrôle la tenue vestimentaire des compétiteurs ;
- S'il n'y a pas d'arbitres, fait respecter le temps d'échauffement, applique le code de conduite ;
- Interdit la participation d'un joueur suspendu. Si la suspension est d'application immédiate, le juge-arbitre suspend le joueur, même en cours de tournoi.

e) Code de conduite

L'arbitre de chaise, de préférence en concertation avec le juge-arbitre, peut appliquer le code de conduite à un joueur qui ne fait pas tous ses efforts pour défendre ses chances au cours d'un match.

f) Interruption des matches

Si le juge-arbitre doit interrompre le match pour cause d'obscurité, il effectue cette interruption en fin de set ou après un nombre pair de jeux dans le set en cours.

Si le juge-arbitre décide un changement de court (par exemple court devenu impraticable), il peut effectuer ce changement immédiatement.

Si les conditions atmosphériques ne permettent plus un déroulement normal des matches, le juge-arbitre doit veiller à leur interruption. C'est lui aussi qui décide de la reprise des matches.

Si, malgré l'injonction du juge-arbitre, le joueur refuse de reprendre le jeu, il est disqualifié.

2. LE SCRATCH

Le scratch est prononcé par le juge-arbitre contre tout joueur régulièrement convoqué qui ne se présente pas à lui, prêt à jouer, à l'appel de son match.

Cette règle est de stricte application pour toutes les compétitions.

Les scratches ou forfaits non justifiés sont considérés comme des défaites.

C'est au juge-arbitre qu'il appartient de décider en première instance si le scratch ou le forfait est justifié ou non, et d'en faire immédiatement mention sur les tableaux de l'épreuve.

3. LE COACHING

Le coaching n'est autorisé que lors des compétitions par équipes (*voir règlement des championnats de Belgique interclubs et document "L'arbitrage"*).

Dans toute autre compétition, le coaching (sous quelque forme que ce soit : verbalement, par signes, ...) est interdit. Le juge-arbitre, ses adjoints et les arbitres font respecter cette règle (application du code de conduite).

4. LE REPOS

Aucun repos n'est accordé au cours d'un match, ni en Messieurs, ni en Dames (à l'exception des vingt secondes qui séparent les échanges, des nonante secondes lors des changements de côté, sauf après le premier jeu de chaque set et lors du tie-break, des cent vingt secondes à la fin de chaque set, des trois minutes accordées en cas de blessure).

Voir document "L'arbitrage".

5. LES INTERRUPTIONS

En cas d'interruption (pluie, obscurité, ...), la période d'échauffement est la suivante :

- Jusqu'à quinze minutes d'interruption : pas d'échauffement ;
- Plus de quinze et moins de trente minutes d'interruption : trois minutes d'échauffement ;
- A partir de trente minutes d'interruption : cinq minutes d'échauffement.

En cas de changement de surface et/ou d'éclairage, cet échauffement peut dépasser cinq minutes avec l'autorisation du juge-arbitre.

C. APRES LA COMPETITION

Le juge-arbitre indemnise les arbitres.

Dans les quarante-huit heures qui suivent la fin de la compétition, le juge-arbitre rédige un rapport reprenant tous les cas de walk-over et de scratch : il les explicite et envoie le rapport au comité compétent.

Dans les huit ou quinze jours qui suivent la fin de la compétition (selon les directives du secrétariat compétent), le juge-arbitre envoie au secrétariat compétent les tableaux dûment complétés et signés, ainsi que le bordereau des redevances.

Note :

Compléter les tableaux signifie :

- L'en-tête : tournoi, club, dates, catégories, numéros des tableaux (*annexe 3*) ;
- Les renseignements concernant les joueurs : nom et prénom en toutes lettres (orthographe correcte), club, numéro d'affiliation, classement ;
- Les têtes de série ;
- Le nom des vainqueurs et les scores ;
- Le nom et la signature du juge-arbitre.

Le juge-arbitre se conforme en outre à toutes les formalités administratives particulières à certaines compétitions.

Si le juge-arbitre n'a pas respecté un point de règlement, le joueur peut envoyer une réclamation écrite dans les 48 heures des faits (Art. 32 des règles applicables à toutes les compétitions) auprès de la Fédération (secrétariat régional ou secrétariat général).

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

CHAPITRE V
ARBITRAGE

A. GENERALITES

Le règlement du tournoi/de la compétition est de stricte application.

Le juge-arbitre fait de préférence appel à des arbitres officiels.

Doivent être arbitrés, au minimum, les matches suivants :

- Simples et doubles toutes catégories : finales ;
- Belgian Circuit : tableau final, quarts ou huitièmes de finale selon le nombre d'étoiles (*voir règlement particulier*) ;
- Interclubs (*voir règlement des championnats de Belgique interclubs dans l'officiel A.F.T.*).

Un responsable de l'arbitrage peut être chargé de l'organisation de l'arbitrage. En accord avec le juge-arbitre, il désigne les officiels pour chaque match. Il travaille en étroite collaboration avec le juge-arbitre **qui reste l'autorité finale**.

Dès le début de toute compétition, il est conseillé d'avoir un ou deux arbitres à disposition, afin de faire face à toute éventualité (match qui se dégrade, joueur difficile, demande d'un joueur, ...).

Un repas chaud et des sandwiches (midi ou soir) doivent être prévus pour tous les arbitres dont les prestations couvrent la journée. Une boisson (non alcoolisée) doit leur être proposée après chaque prestation.

Les commissions régionales peuvent définir d'autres directives.

Le juge-arbitre prévoit l'indemnisation des arbitres, soit quotidiennement, soit en fin de tournoi.

Si les arbitres sont indemnisés par l'A.F.T., la V.T.V. ou la F.R.B.T., le juge-arbitre établit un relevé détaillé des prestations qu'il envoie au secrétariat concerné dès la fin de la compétition.

B. AVANT LE MATCH

1. VIS-A-VIS DES ARBITRES

Le juge-arbitre prévient les arbitres des conditions particulières à la compétition :

- Nombre de balles et changements éventuels ;
- Langue utilisée ;
- Nombre de juges de ligne ;
- Tenue vestimentaire exigée (port éventuel de survêtements en fonction des conditions atmosphériques), ...

Le responsable de l'arbitrage (ou à défaut le juge-arbitre) prépare les feuilles d'arbitrage. Il inscrit le nom des joueurs selon l'ordre dans lequel ils se trouvent dans le tableau et il respecte l'ordre alphabétique pour les membres d'une équipe de double, sauf en double mixte où le nom de la joueuse est placé en premier lieu.

2. VIS-A-VIS DES JOUEURS

A l'appel du match, le juge-arbitre convoque les joueurs dans son local. Le joueur absent est scratché et l'adversaire passe au tour suivant par walk-over (w.o.).

Note :

L'heure officielle est celle déterminée par le juge-arbitre.

Le juge-arbitre contrôle lui-même la tenue de tous les joueurs. Il renvoie au vestiaire ceux qui enfreignent les règles concernant la tenue vestimentaire. *Voir document "L'arbitrage".*

Il présente l'arbitre aux joueurs.

C. PENDANT LE MATCH

La présence du juge-arbitre au bord des courts est un élément dissuasif garantissant le plus souvent un bon déroulement des matches. Sa présence est souhaitable dès le début de la compétition et, de toute façon, dans les cas suivants :

- Match nerveux ;
- Menace de pluie ;
- Approche de l'obscurité ;
- Appel d'un joueur, appel de l'arbitre ;
- Application du code de conduite.

1. MATCHES ARBITRES

Le juge-arbitre prend toutes les décisions concernant l'interprétation des règles du jeu (questions de droit), mais il ne peut en aucun cas prendre de décisions concernant des questions de fait. Ces décisions sont laissées à la seule appréciation de l'arbitre de chaise.

2. MATCHES NON ARBITRES

a) *Principes généraux*

- Chaque joueur (chaque équipe) décide de toutes les balles tombant dans sa surface de jeu.
- Toutes les annonces "out" ou "faute" doivent être faites immédiatement après le rebond de la balle et à voix suffisamment haute pour être entendues par l'adversaire.
- En cas d'hésitation, le joueur doit laisser le bénéfice du doute à son adversaire.
- Si un joueur annonce erronément une balle "out" ou "faute" et ensuite réalise que la balle était bonne, le point doit être rejoué (sauf sur terre battue), à moins que ce ne fût un coup gagnant. Toutefois, un tel point n'est rejoué qu'une fois. En effet, si ultérieurement, le joueur réalise qu'il a fait erronément une autre annonce "out" ou "faute", il perd le point.
- Avant chaque premier service, le serveur doit annoncer le score à voix suffisamment haute pour être entendu par son adversaire.
- Si un joueur n'est pas satisfait des actions ou des décisions de son adversaire, il peut faire appel au juge-arbitre ou à l'adjoint de ce dernier.

En outre, pour les matches qui se déroulent sur terre battue, il faut ajouter les principes suivants :

- Une inspection de trace ne peut se faire qu'après un coup terminant un échange ou lorsque le joueur (l'équipe) arrête de jouer le point pendant l'échange (les retours réflexes sont autorisés).
- Lorsqu'un joueur n'est pas sûr que l'annonce de son adversaire soit correcte, il peut demander à son adversaire de lui montrer la trace. Le joueur peut alors franchir le filet pour inspecter celle-ci.
- Lorsqu'un joueur efface la trace avant toute inspection, il concède le point.
- Si un joueur annonce erronément une balle "out" ou "faute" et ensuite réalise que la balle était bonne, le joueur qui a fait l'annonce perd le point.
- Si les joueurs ne sont pas d'accord sur la trace, ils peuvent faire appel au juge-arbitre ou à son adjoint pour trancher.

b) Contestations d'annonces

Matches se déroulant sur une surface dure ou assimilée :

1. *Le juge-arbitre (ou son adjoint) ne regarde pas le match*

Appelé pour trancher, le juge-arbitre (ou son adjoint) confirme l'annonce et le point y afférent si le joueur qui a fait l'annonce de son côté du filet est sûr de celle-ci.

2. *Le juge-arbitre (ou son adjoint) regarde le match*

(a) *Le juge-arbitre (ou son adjoint) est en dehors du court*

S'il constate une erreur flagrante (par exemple, balle "bonne" annoncée "out" ou "faute"), il peut, en allant sur le court, intervenir et dire au joueur que l'annonce erronée était une gêne involontaire pour son adversaire, que le point est à rejouer et que toute nouvelle annonce manifestement erronée sera considérée comme gêne volontaire et entraînera la perte du point. De plus, si le joueur persiste manifestement dans ses annonces erronées, le juge-arbitre (ou son adjoint) peut lui appliquer le code de conduite pour "comportement non sportif".

(b) *Le juge-arbitre (ou son adjoint) est sur le court*

Il précise aux joueurs que s'il constate une erreur évidente, il changera l'annonce et la décision du joueur.

c) Contestations de traces

Matches se déroulant sur terre battue :

Lorsque le juge-arbitre (ou son adjoint) est appelé sur le court, deux cas se présentent :

1. *Les deux joueurs ne sont pas d'accord sur la trace (ils montrent deux traces différentes)*

Le juge-arbitre (ou son adjoint) doit demander aux joueurs quel coup a été joué et dans quelle direction la balle a été frappée. Ces renseignements peuvent l'aider à trouver la trace exacte. Si ce n'est pas le cas, la décision revient au joueur du côté duquel se trouve la trace.

2. *Les deux joueurs sont d'accord sur la trace, mais pas sur la lecture de celle-ci*

Le juge-arbitre (ou son adjoint) prend la décision finale quant à la lecture de la trace.

d) Contestations de score

Si le juge-arbitre (ou son adjoint) est appelé sur le court pour résoudre un problème de score, il demande aux joueurs quels sont les points ou jeux sur lesquels ils ne sont pas d'accord, étant entendu que tous ceux sur lesquels ils sont d'accord restent acquis et que seulement les autres doivent être rejoués.

Exemples

- *Un joueur prétend que le score est de 40-30, tandis que son adversaire prétend qu'il est de 30-40. Comme ils reconnaissent tous deux que chacun a gagné deux points dans ce jeu, la décision correcte est de reprendre le jeu à 30-30.*
- *Un joueur prétend qu'il mène 6/5, tandis que son adversaire prétend que c'est lui qui mène 6/5. Comme ils reconnaissent tous deux que chacun a gagné cinq jeux dans ce set, la décision correcte est de reprendre le jeu à 5-5. Le joueur qui a été relanceur dans le jeu qui a donné le jeu de 5-5, servira dans le jeu suivant.*

e) Autres contestations

Il y a bon nombre d'autres contestations qui sont difficiles à résoudre lorsqu'il n'y a pas d'arbitre de chaise. Quand il y a une contestation concernant un "net", "doublé", "faute", le juge-arbitre (ou son

adjoint) appelé sur le court doit essayer de savoir ce qui s'est passé et soit confirme l'annonce, soit ordonne que le point soit rejoué, suivant son jugement.

Les fautes de pied ne peuvent pas être annoncées par le relanceur, mais seulement par le juge-arbitre (ou par son adjoint), qui est présent sur le court pour suivre le match.

3. DIVERS

Un joueur n'a pas le droit de récuser un arbitre ou un juge de ligne, mais le talent du juge-arbitre (ou du responsable de l'arbitrage) consiste à ne pas désigner un arbitre pour un match où des problèmes risquent de se produire, soit par suite de la trop grande difficulté du match, soit par suite d'incidents antérieurs ayant opposé un des joueurs à cet arbitre.

S'il décide de remplacer un arbitre, de déplacer ou de remplacer un juge de ligne, le juge-arbitre ne le fait qu'après avoir constaté personnellement qu'il agit pour le bien de son tournoi et jamais à la demande d'un joueur.

A la première application du code de conduite, l'arbitre informe le juge-arbitre. Après la deuxième application du code de conduite, le juge-arbitre (ou son adjoint) doit assister à la fin du match. **C'est le juge-arbitre qui doit confirmer la disqualification du joueur.**

Note :

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.

Lorsqu'un arbitre a l'impression qu'un des joueurs ou équipe, volontairement ne défend plus ses chances, il fait appeler le juge-arbitre. *Voir document "L'arbitrage".*

D. APRES LE MATCH

Le juge-arbitre :

- Contrôle les feuilles d'arbitrage et note le résultat des matches ;
- Contresigne les feuilles de pénalité ;
- Remplit une feuille de pénalité pour tout code de conduite appliqué par lui-même ;
- Fait parvenir ces rapports (dans les 48 heures après l'incident) au secrétariat compétent.

Note :

Ces rapports doivent être envoyés, même s'ils ne concernent qu'une seule application du code de conduite.

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

CHAPITRE VI
ASSIMILATION DE JOUEURS

A. JOUEURS BELGES

Pour les joueurs désirant faire de la compétition, le secrétaire du club ou le juge-arbitre s'informe si le joueur a ou a eu un classement, s'il a reçu une assimilation correspondant à un classement déterminé.

Dans la négative, le secrétaire du club ou le juge-arbitre propose un classement en rapport avec la valeur réelle du joueur concerné.

S'il s'agit d'une assimilation à un classement de première ou de deuxième série, la proposition est soumise à la décision du comité de classement.

S'il s'agit d'une assimilation à un classement de troisième série, la proposition est soumise à la décision du comité régional.

Les décisions du comité de classement et des comités régionaux sont sans appel.

Note :

Un joueur peut introduire lui-même une demande d'assimilation dans les mêmes conditions.

Tout joueur non classé (qui n'a donc pas disputé quatre matches officiels au cours de la saison précédente) et dont la valeur ne requiert pas un classement C30.4 ou plus élevé, est assimilé au classement le plus bas (C30.5) pour les interclubs, sans demande à introduire.

Un joueur qui, pendant trois années consécutives, ne joue pas le nombre suffisant de matches pour être classé descend d'un classement. Ce joueur descend de nouveau d'un classement après une nouvelle période de trois ans au cours desquels il n'a pas joué le nombre suffisant de matches. Ensuite, le joueur conserve le classement ainsi déterminé jusqu'à ce qu'il joue au moins quatre matches entre le 1^{er} décembre et le premier dimanche d'octobre de l'année suivante.

Toutefois, si le secrétaire du club auquel appartient le joueur estime que la valeur réelle de celui-ci est supérieure ou inférieure au classement ainsi déterminé, il doit en informer le comité compétent et lui proposer le classement qu'il juge approprié.

Note :

Les joueurs assimilés première ou deuxième série, dotés d'un numéro d'ordre "bis" ou "ter" dans le classement annuel belge, suivent les joueurs portant le même numéro.

B. JOUEURS ETRANGERS CLASSES A.T.P./W.T.A.

Tous les joueurs étrangers doivent jouer en première catégorie.

Le dernier classement est disponible au secrétariat de l'A.F.T.

Si le joueur (la joueuse) a quinze points A.T.P. (W.T.A.) et plus, le juge-arbitre se renseigne auprès du secrétariat général A.F.T./V.T.V.

Si le joueur (la joueuse) a de un à quatorze points A.T.P. (W.T.A.), il (elle) est assimilé(e) au classement le plus bas de la première catégorie. Il (elle) est placé(e) dans le tableau de qualifications (ou de préqualifications si celui-ci est organisé) sans être tête de série.

Lorsqu'un(e) joueur (joueuse) qui a de un à quatorze points A.T.P./W.T.A. réussit des résultats remarquables dans deux ou trois tournois organisés en Belgique, le comité de classement examine son cas et peut lui attribuer une assimilation de classement.

C. JOUEURS ETRANGERS NON CLASSES A.T.P./W.T.A.

1. Il existe une table d'équivalence entre les classements belges et certains classements étrangers (*annexe 6*).

Ces joueurs prennent place dans la liste des têtes de série au même titre que les joueurs belges.

2. Pour les nationalités où n'existe pas d'équivalence, les joueurs étrangers doivent toujours être alignés en première catégorie, sauf s'ils peuvent démontrer (carte d'affiliation, classement étranger, ...) que leur valeur correspond à la deuxième, à la troisième catégorie, ...

Sans preuve, ce joueur doit être aligné en première catégorie et doit participer aux épreuves qualificatives sans être tête de série.

3. Le comité de classement attribue une valeur à tout joueur étranger dès qu'il a disputé au minimum trois tournois.

**CHAPITRE VII
ANNEXES**

ANNEXE 1

**DETERMINATION DU NOMBRE MAXIMUM
DE PARTICIPANTS**

Exemples

1° Un tournoi se déroule en juin sur une période ne comprenant pas de jour férié. Il commence le samedi et se termine le dimanche de la semaine suivante. Le club organisateur dispose de huit courts.

On peut considérer que deux matches par court se jouent avant 17.00 heures et qu'il faut prévoir une heure trente par match (fin approximative des matches : 21.00 heures - 21.30 heures).

Calcul du nombre de matches possibles jusqu'au vendredi soir :

Samedi	(début 9.00 h)	8 matches x 8	64 matches
Dimanche	(début 9.00 h)	8 matches x 8	64 matches
Lundi	(deux matches avant 17.00 h)		
	(trois matches après 17.00 h)	5 matches x 8	40 matches
Mardi	(deux matches avant 17.00 h)		
	(trois matches après 17.00 h)	5 matches x 8	40 matches
Mercredi	(deux matches avant 17.00 h)		
	(trois matches après 17.00 h)	5 matches x 8	40 matches
Jeudi	(deux matches avant 17.00 h)		
	(trois matches après 17.00 h)	5 matches x 8	40 matches
Vendredi	(deux matches avant 17.00 h)		
	(trois matches après 17.00 h)	5 matches x 8	40 matches
Soit un total de			<u>328 matches</u>

Le samedi et le dimanche du week-end final sont réservés :

- Aux demi-finales et finales ;
- A combler un retard dû aux intempéries ;
- A l'organisation éventuelle d'épreuves de double dont le nombre de paires admises est fonction des courts disponibles.

Le nombre total de matches d'une catégorie est égal au nombre de participants moins 1.

Exemple : 99 participants = 98 matches

Le nombre total de matches d'un tournoi est égal au nombre de participants moins le nombre de catégories.

Exemples : 400 participants et 10 catégories : 390 matches

200 participants et 4 catégories : 196 matches

Donc, nombre de participants d'un tournoi
=
nombre total de matches + nombre de catégories.

Le nombre de matches du dernier week-end dépend du nombre de catégories organisées :

<i>Par exemple :</i>	<i>10 catégories</i>	<i>4 catégories</i>
	=	=
	<i>20 demi-finales</i>	<i>8 demi-finales</i>
	<i>+ 10 finales</i>	<i>+ 4 finales</i>
	<hr/> <i>30 matches</i>	<hr/> <i>12 matches</i>

En résumé, pour connaître la limite du nombre de participants (huit courts) :

<i>Avec 10 catégories</i>	<i>Avec 4 catégories</i>
<i>328 matches jusqu'au vendredi soir</i>	<i>328 matches jusqu'au vendredi soir</i>
<i>+ 30 matches</i>	<i>+ 12 matches</i>
<i>20 demi-finales</i>	<i>8 demi-finales</i>
<i>10 finales</i>	<i>4 finales</i>
<i>8 scratches (environ 2 %)</i>	<i>8 scratches (environ 2 %)</i>
<i>+ 10 catégories</i>	<i>+ 4 catégories</i>
<hr/> <i>376 participants possibles</i>	<hr/> <i>352 participants possibles</i>

2° Les catégories de jeunes organisées en dehors des vacances scolaires sont à considérer, pour la limitation du nombre de participants, comme des catégories adultes.

Par contre, en période de vacances scolaires, il est souhaitable que ces épreuves de jeunes se disputent avant 17.00 heures du lundi au vendredi.

Pour un tournoi disputé en août et comprenant huit catégories de jeunes en plus des dix catégories adultes (*voir exemple 1°*), le calcul se fait pour les jeunes :

5 jours x 3 matches x 8 courts = 120 matches

Note :

Trois matches avant 17.00 heures puisque deux sont réservés aux adultes.

Fin approximative des matches : 20.00 heures

Calcul du nombre de matches possibles :

Samedi	(début 9.00 h)	7 matches x 8	56 matches
Dimanche	(début 9.00 h)	7 matches x 8	56 matches
Lundi	(deux matches avant 17.00 h)		
	(deux matches après 17.00 h)	4 matches x 8	32 matches
Mardi	(deux matches avant 17.00 h)		
	(deux matches après 17.00 h)	4 matches x 8	32 matches
Mercredi	(deux matches avant 17.00 h)		
	(deux matches après 17.00 h)	4 matches x 8	32 matches
Jeudi	(deux matches avant 17.00 h)		
	(deux matches après 17.00 h)	4 matches x 8	32 matches
Vendredi	(deux matches avant 17.00 h)		
	(deux matches après 17.00 h)	4 matches x 8	32 matches
<i>Soit pour les adultes</i>			272 matches
<i>Pour les jeunes</i>			120 matches

auxquels s'ajoutent, le dernier week-end :

Pour les adultes

Samedi	20 demi-finales	}	
Dimanche	10 finales	}	
Catégories	10	}	46 matches
Scratches (2 %)	6	}	

Pour les jeunes

Samedi	16 demi-finales	}	
Dimanche	8 finales	}	
Catégories	8	}	35 matches
Scratches	3	}	
			<hr/> 473 matches

Ce qui limite le nombre d'inscriptions à :

318 participants adultes (272 + 46)

155 participants jeunes (120 + 35)

473 participants au total

- 3° Un tournoi se déroule en mai sur une période ne comprenant pas de jour férié. Il commence le samedi et se termine le dimanche de la semaine suivante. Le club organisateur dispose de trois courts. Il y a cinq catégories. La fin approximative des matches se situe entre 20.00 heures et 20.30 heures.

Calcul du nombre de matches possibles :

Samedi	(début 9.00 h)	7 matches x 3	28 matches
Dimanche	(début 9.00 h)	7 matches x 3	28 matches
Lundi	(deux matches avant 17.00 h) (deux matches après 17.00 h)	4 matches x 3	12 matches
Mardi	(deux matches avant 17.00 h) (deux matches après 17.00 h)	4 matches x 3	12 matches
Mercredi	(deux matches avant 17.00 h) (deux matches après 17.00 h)	4 matches x 3	12 matches
Jeudi	(deux matches avant 17.00 h) (deux matches après 17.00 h)	4 matches x 3	12 matches
Vendredi	(deux matches avant 17.00 h) (deux matches après 17.00 h)	4 matches x 3	12 matches
			102 matches
Samedi	10 demi-finales	}	
Dimanche	5 finales	}	
Catégories	5	}	22 matches
Scratches (2 %)	2	}	
			124 participants

Nombre d'inscriptions : 124

Le nombre de participants doit être limité en fonction :

- Du nombre de courts dont dispose le club ;
- Des dates et de la durée de la compétition (jours fériés, période de vacances, heure du coucher du soleil) ;
- Des catégories organisées (jeunes et/ou adultes).

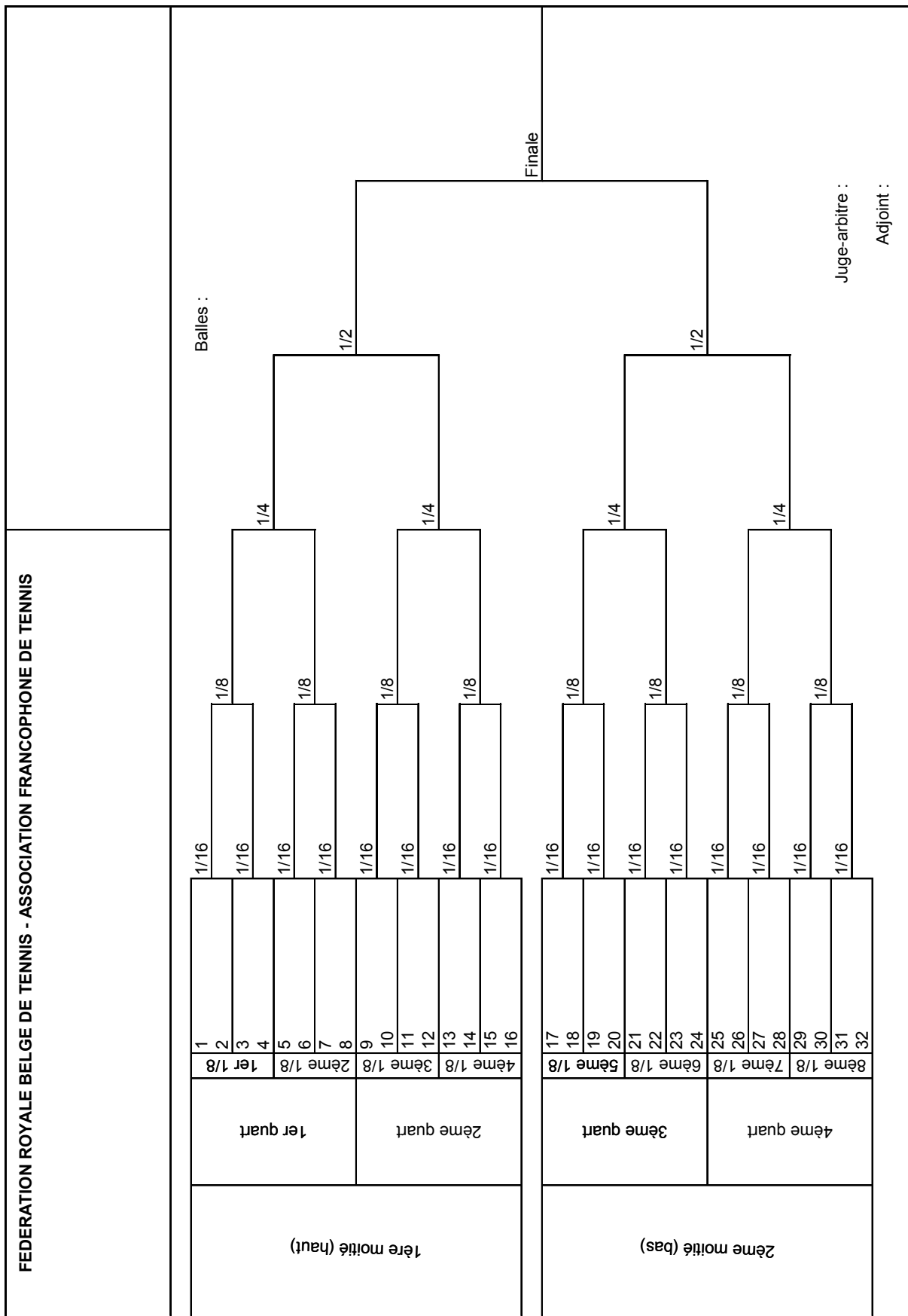
Le nombre de participants est égal à la somme du :

- Nombre de matches programmés jusqu'au vendredi soir
- + nombre de demi-finales et finales
- + nombre de catégories organisées
- + pourcentage de scratches.

ANNEXE 2

DIVISION D'UN TABLEAU

TABLEAU DE 32



ANNEXE 3

**ANNEES DE NAISSANCE REQUISES
POUR LA QUALIFICATION DANS LES
DIFFERENTES CATEGORIES D'AGE**

ANNEXE 4

CLASSEMENTS BELGES

Par ordre décroissant

	Indice de valeur (interclubs)
A international	115
A national	110
B-15.4	105
B-15.2	100
B-15.1	95
B-15	90
B-4/6	85
B-2/6	80
B0	75
B+2/6	70
B+4/6	65
C15	60
C15.1	55
C15.2	50
C15.3	45
C15.4	40
C15.5	35
C30	30
C30.1	25
C30.2	20
C30.3	15
C30.4	10
C30.5	5
N.cl.	5

ANNEXE 5

TABLE D'EQUIVALENCE

TABLE D'EQUIVALENCE DE CLASSEMENT OFFICIELLE VALABLE POUR 2009

Pays-Bas	Belgique	France
Cat. 1	"A" INTERNATIONAL	Première série
	1 ^{er} A NAT	Promotion
	5 ^{ème} A NAT	-30
	Dernier A NAT	-15
	Premier joueur classé B-15.4	-4/6
	25 ^{ème} joueur classé B-15.4	-2/6
Cat. 2	Dernier joueur classé B-15.4	0
	Premier joueur classé B-15.2	1/6
	25 ^{ème} joueur classé B-15.2	2/6
Cat. 3	Dernier joueur classé B-15.2	3/6
	B-15.1	4/6
	B-15	5/6
	B-4	15
Cat. 4	B-2	15/1
	B0	15/2
	B+2/6	15/3
Cat. 5	B+4/6	15/4
Cat. 6	C15	15/5
	C15.1	30
	C15.2	30/1
Cat. 7	C15.3 C15.4	30/2
Cat. 8	C15.5 C30	30/3
Cat. 9	C30.1 C30.2	30/4
	C30.3	30/5
Cat. 10	C30.4 C30.5	N.Cl.

ANNEXE 6

TABLEAU DES EXEMPTS

Nombre d'exempts à placer			
Nombre de joueurs ou d'équipes	en haut du tableau	en bas du tableau	Nombre de matches
2	-	-	1
3	-	1	2
4	-	-	3
5	1	2	4
6	1	1	5
7	-	1	6
8	-	-	7
9	3	4	8
10	3	3	9
11	2	3	10
12	2	2	11
13	1	2	12
14	1	1	13
15	-	1	14
16	-	-	15
17	7	8	16
18	7	7	17
19	6	7	18
20	6	6	19
21	5	6	20
22	5	5	21
23	4	5	22
24	4	4	23
25	3	4	24
26	3	3	25
27	2	3	26
28	2	2	27
29	1	2	28
30	1	1	29
31	-	1	30
32	-	-	31

ANNEXE 7

**EMPLACEMENT DES JOUEURS ET DES
EXEMPTS
AU PREMIER TOUR**

Exemples					
Nombre d'inscrits	Tableau de	Nombre d'exempts au premier tour	Nombre d'exempts par partie du tableau (Haut Bas)	Nombre de participants au premier tour	Numéro d'ordre des joueurs au premier tour
13	32	$16 - 13 = 3$	} 1 } } 2	$13 - 3 = 10$	N ^{os} 5 à 24
22	32	$32 - 22 = 10$	} 5 } } 5	$22 - 10 = 12$	N ^{os} 11 à 22
51	64	$64 - 51 = 13$	} 6 } } 7	$51 - 13 = 38$	N ^{os} 13 à 50
88	128	$128 - 88 = 40$	} 20 } } 20	$88 - 40 = 48$	N ^{os} 41 à 88
165	256	$256 - 165 = 91$	} 45 } } 46	$165 - 91 = 74$	N ^{os} 91 à 164

ANNEXE 8

**INSERTION DES JOUEURS
PREQUALIFIES DANS LE
TABLEAU DE QUALIFICATIONS**

Tableau de préqualifications

Seize préqualifiés

Tableau de qualifications

<input type="checkbox"/>	—	Ce préqualifié joue contre la tête de série n° 15
<input type="checkbox"/>	—	Ce préqualifié joue contre la tête de série n° 2
<input type="checkbox"/>	—	Ce préqualifié joue contre la tête de série n° 10
<input type="checkbox"/>	—	Ce préqualifié joue contre la tête de série n° 7
<input type="checkbox"/>	—	Ce préqualifié joue contre la tête de série n° 14
<input type="checkbox"/>	—	Ce préqualifié joue contre la tête de série n° 3
<input type="checkbox"/>	—	Ce préqualifié joue contre la tête de série n° 11
<input type="checkbox"/>	—	Ce préqualifié joue contre la tête de série n° 6
<input type="checkbox"/>	—	Ce préqualifié joue contre la tête de série n° 5
<input type="checkbox"/>	—	Ce préqualifié joue contre la tête de série n° 12
<input type="checkbox"/>	—	Ce préqualifié joue contre la tête de série n° 4
<input type="checkbox"/>	—	Ce préqualifié joue contre la tête de série n° 13
<input type="checkbox"/>	—	Ce préqualifié joue contre la tête de série n° 8
<input type="checkbox"/>	—	Ce préqualifié joue contre la tête de série n° 9
<input type="checkbox"/>	—	Ce préqualifié joue contre la tête de série n° 1
<input type="checkbox"/>	—	Ce préqualifié joue contre la tête de série n° 16

TABLE DES MATIERES

CHAPITRE I : GENERALITES	2
A. DEFINITION	3
B. GRADES	4
C. COURS ET EXAMENS	5
D. NOMINATIONS	6
E. CANDIDAT JUGE-ARBITRE CLUB	7
F. CONDITIONS POUR DEVENIR JUGE-ARBITRE CLUB	8
G. CONDITIONS POUR DEVENIR JUGE-ARBITRE REGIONAL	9
H. PROMOTIONS	10
1. Pour devenir juge-arbitre national	10
2. Pour devenir candidat à une session de l'école A.T.P./ W.T.A./ I.T.F.	10
I. CONDITIONS DE MAINTIEN	11
J. SANCTIONS	12
K. JUGES-ARBITRES ADJOINTS	13
CHAPITRE II : QUALITES ET MISSIONS	14
CHAPITRE III : ORGANISATION ADMINISTRATIVE	17
Note préliminaire	18
A. AVANT LA COMPETITION	19
1. Demande officielle d'organisation	19
2. Règlement de la compétition	19
3. Fiches d'inscription	22
4. Diffusion, propagande, publicité	22
5. Personnel	23
6. Local	24
7. Matériel	24
8. Etat des courts	25
9. Accidents, incendies	25
10. Finances	25
B. PENDANT LA COMPETITION	26
1. Travail du secrétariat ou de la "table"	26
2. Finales et clôture officielle	26
C. APRES LA COMPETITION	27
1. Formalités à remplir dans les quarante-huit heures	27
2. Formalités à remplir dans les huit ou quinze jours (selon les directives)	27
3. Bilan	27
CHAPITRE IV : ORGANISATION TECHNIQUE	28
A. AVANT LA COMPETITION	30
1. Réception des inscriptions	30
2. Limitation du nombre de participants	30
3. Elaboration des tableaux	31
4. Plan de marche	40
5. Convocations	40
B. PENDANT LA COMPETITION	42
1. Généralités	42
2. Le scratch	43
3. Le coaching	43
4. Le repos	44
5. Les interruptions	44

C. APRES LA COMPETITION	45
CHAPITRE V : A R B I T R A G E	46
A. GENERALITES	47
B. AVANT LE MATCH	48
1. Vis-à-vis des arbitres	48
2. Vis-à-vis des joueurs	48
C. PENDANT LE MATCH	49
1. Matches arbitrés	49
2. Matches non arbitrés	49
3. Divers	51
D. APRES LE MATCH	52
CHAPITRE VI : A S S I M I L A T I O N D E J O U E U R S	53
A. JOUEURS BELGES	54
B. JOUEURS ETRANGERS CLASSES A.T.P./W.T.A.	55
C. JOUEURS ETRANGERS NON CLASSES A.T.P./W.T.A.	56
CHAPITRE VII : A N N E X E S	57
Détermination du nombre maximum de participants (1)	58
Division d'un tableau (2)	63
Années de naissance requises pour la qualification dans les différentes catégories d'âge (3)	66
Classements belges (4)	68
Table d'équivalence (5)	70
Tableau des exempts (6)	72
Emplacement des joueurs et des exempts au premier tour (7)	74
Insertion des joueurs préqualifiés dans le tableau de qualifications (8)	76
TABLE DES MATIERES	78

Dernière mise à jour effectuée en novembre 2009
(les modifications sont signalisées par une ligne verticale à la gauche du texte)

Les championnats de Belgique individuels et par équipes (interclubs), ainsi que le Belgian Circuit, répondent à des exigences particulières en matière de juge-arbitrage.

Nous vous prions de consulter ces règlements.