TENNIS FÉDÉRATION FRANÇAISE
BNP PARIBAS
ENGIE
PARTENAIRES OFFICIELS

© FFT

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS

L'ARBITRAGE
EN 255 QUESTIONS

2017

TENNIS FÉDÉRATION FRANÇAISE
ARBITRAGE

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS
2, av. Gordon-Bennett, 75016 Paris - Tél. : 01 47 43 48 00 - Fax : 01 47 43 04 94
E-mail : fft@fft.fr - www.fft.fr

Fondée en 1920, déclarée d'utilité publique par le décret du 13 juillet 1923
N° d'agrément ministériel 9249 • ISBN : 2-907-267-95-7
Photos : © FFT / G. Ciaccia - É. Della Torre - C. Dubreuil - C. Lecocq - P. Montigny - C. Saïdi

Sommaire

L'arbitrage en 255 questions

1. Cas et décisions **07**

1) Avant la partie 09
2) Dispositions matérielles - Équipement 11
3) Échauffement 15
4) Le service 15
5) Le let - Joueurs gênés 19
6) Le filet 22
7) Le jeu décisif (tie-break) 23
8) Le super jeu décisif à 10 points 24
9) Incidents - Interruptions de jeu 24
10) Correction des erreurs (service, relance, côté) 27
11) Contestations - Changements de décision 30
12) En double 33
13) Le changement de balles 34
14) Code de conduite 36
15) Questions diverses 39
16) La partie non arbitrée 44

2. Les vrai/faux à la volée **47**

Annexes 51

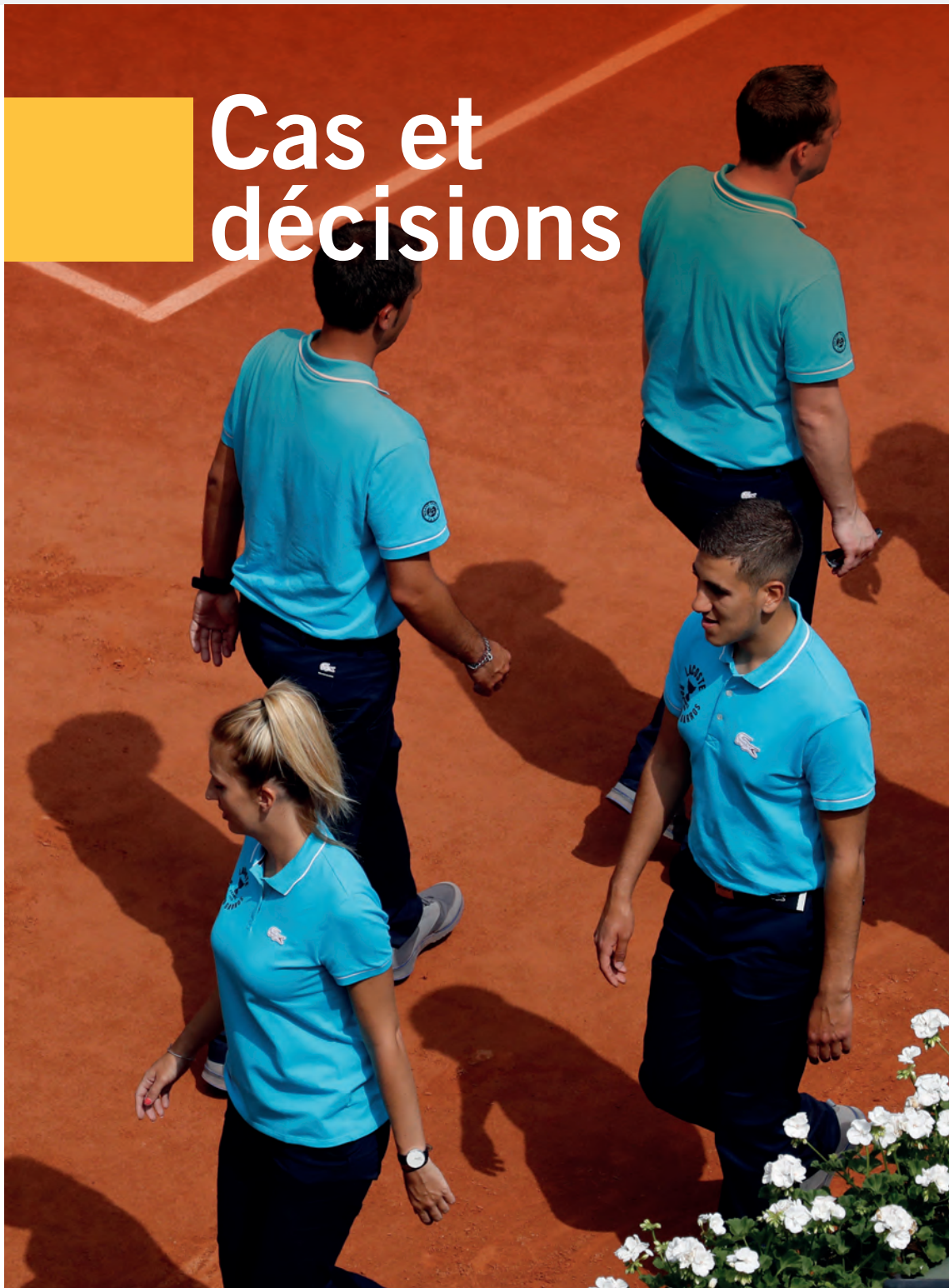
Annexe 1 La feuille d'arbitrage 52
Annexe 2 Les annonces 58
Annexe 3 Le superviseur de courts 60
Annexe 4 Code des officiels de la compétition 63

A1 Ce sigle indique les 65 questions à connaître par l'arbitre A1.

JAT 1 / JAE 1 Ce sigle indique les 111 questions à connaître par le juge-arbitre JAE1/JAT1.

Photos : C. Dubreuil - P. Montigny - C. Lecocq / FFT

Cas et décisions



I - Cas et décisions

1) Avant la partie

1. Quelles sont les responsabilités de l'arbitre avant son match ? A1 JAT 1 / JAE 1

- S'assurer de son affectation : court, heure, partie.
- Informer le juge-arbitrre ou le chef des arbitres d'éventuels problèmes potentiels quant à son affectation : contentieux avec un joueur, par exemple.
- S'assurer de la procédure d'appel du match.
- Préparer son matériel : chronomètre, crayons (2), gomme, plaquette d'arbitrage, etc.
- Se munir de balles neuves et usagées.
- Récupérer sa feuille d'arbitrage et la préparer, ainsi que les balles, les serviettes ou les boissons si nécessaire.
- S'informer d'éventuelles règles spécifiques à l'épreuve, ainsi que des conditions de jeu (jeu décisif, changement de balles, nombre de balles, etc.).
- Suivre l'évolution des parties sur le court où il est affecté ; il faut de préférence arriver sur le court avant les joueurs.
- Se restaurer et passer aux toilettes, une partie peut être longue.
- Se munir de quoi se protéger de la pluie, du froid ou du soleil.

2. Que doit faire l'arbitre en arrivant sur le court ? A1 JAT 1 / JAE 1

- S'assurer que le court est propre à la compétition.
- Vérifier qu'il ne reste pas de balles usagées du match précédent ou de l'entraînement qui traînent sur le court.
- Placer les piquets de simple (sauf dans le cas d'un double).
- Vérifier la hauteur du filet.
- S'assurer que les chaises des joueurs sont en place, ainsi que la chaise d'arbitre et celles des juges de ligne.
- S'assurer de l'approvisionnement en balles, boissons, serviettes, sciure de bois.
- S'assurer que les juges de ligne et les ramasseurs sont présents.
- Vérifier les balles.

- Lorsqu'il a un microphone, l'arbitre vérifie son bon fonctionnement et s'il est muni d'un interrupteur marche/arrêt.
- Vérifier le bon fonctionnement du tableau de score et sa remise à zéro.
- Accueillir les joueurs.
- S'assurer que seules les personnes autorisées sont présentes dans l'enceinte du court.
- S'assurer que la tenue vestimentaire des joueurs ainsi que leur équipement sont conformes aux règlements applicables à l'épreuve (ne pas commencer l'échauffement si ces règles ne sont pas respectées).
- Appeler les joueurs au niveau du filet pour la courte réunion d'avant-match, procéder au tirage au sort.
- Monter sur la chaise et enclencher le chronomètre pour les 5 minutes d'échauffement.
- Finir de préparer la feuille d'arbitrage.

3. Quelles sont les informations données par l'arbitre aux joueurs pendant la courte réunion d'avant-match ? A1 JAT 1 JAE 1

- Le nombre de manches et si le jeu décisif est appliqué ou pas.
- L'application du point décisif et/ou du super jeu décisif à 10 points à la place de la troisième manche.
- Le nombre de balles utilisées et la fréquence des changements.
- L'éventuel repos de 10 minutes en cas de troisième manche.
- Tout règlement particulier à l'épreuve.
- La procédure d'inspection de trace sur terre battue.
- Le nombre et le placement des juges de ligne (lignes non couvertes, moving).
- L'utilisation éventuelle d'outils électroniques d'aide à l'arbitrage (arbitrage vidéo ou détecteur au filet).
- L'obligation pour les joueurs de désactiver les appareils électroniques (téléphone, tablette, lecteur MP3, etc.).

Enfin, il faut :

- demander aux joueurs s'ils ont des questions à poser ;
- procéder au tirage au sort.

4. Que peut choisir le joueur qui gagne le tirage au sort ? A1 JAT 1 JAE 1

Il peut choisir :

- d'être serveur ou relanceur au premier jeu (son adversaire décidera du côté) ;
- le côté (son adversaire décidera d'être serveur ou relanceur) ;
- de laisser le choix à son adversaire (service, relance ou côté).

5. Le joueur qui a gagné le tirage au sort peut-il attendre la fin de l'échauffement pour donner son choix ? A1 JAT 1 JAE 1

- Non, il doit le faire tout de suite.

6. Le joueur qui a choisi de servir peut-il, en cours d'échauffement, modifier son choix et demander à relancer ? A1 JAT 1 JAE 1

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

7. L'échauffement est interrompu par la pluie : à la reprise, le tirage au sort doit-il être refait ?

- Non, mais les joueurs peuvent modifier leur choix (service, relance ou côté).
- De retour sur le terrain, l'arbitre s'adressera en premier au joueur qui a gagné le tirage au sort.

8. Quand une partie commence-t-elle ?

- Lorsque le serveur frappe le premier service de la partie (ou s'il rate la balle en essayant de la frapper). Toutefois, le Code de conduite est applicable dès que les joueurs entrent sur le court.

2) Dispositions matérielles - Équipement

9. Quelle doit être la hauteur du filet au centre ? A1 JAT 1 JAE 1

- 0,914 m.

10. Un joueur est mené 5-0 dans la première manche et se plaint auprès de l'arbitre que le filet ne semble pas à la bonne hauteur. L'arbitre procède à la vérification et constate que le filet est 5 cm trop haut. Le joueur demande à reprendre la partie au début, prétextant qu'il a perdu les 5 premiers jeux à cause du mauvais ajustement du filet. Décision ?

- Les points joués restent acquis. L'arbitre rectifie la hauteur du filet immédiatement.

11. Quelle doit être la hauteur des poteaux ou des piquets de simple ? A1 JAT 1 JAE 1

- 1,07 m.

12. Où doivent être placés les piquets de simple ? A1 JAT 1 JAE 1

- À l'extérieur du court, leur centre à 0,914 m des lignes de côté de simple.

13. Au cours d'une partie de simple, à 5-2 dans la première manche, l'arbitre s'aperçoit qu'il a omis de placer les piquets de simple. Décision ? JAT 1 / JAE 1

- Les points joués sont acquis. Il place les piquets de simple immédiatement.

14. Au cours d'une partie de double, à 4-3 dans la première manche, l'arbitre s'aperçoit qu'il a laissé les piquets de simple en place. Décision ? JAT 1 / JAE 1

- Les points joués sont acquis. Il enlève immédiatement les piquets de simple.

15. Y a-t-il des dimensions maximales pour la raquette ?

- Oui, en longueur et en largeur, à la fois pour la raquette et pour la surface cordée.

16. Peut-il y avoir plus d'une série de cordes sur l'une des faces de frappe de la raquette ?

- Non, la règle précise clairement une série de cordes entrecroisées.

17. Le cordage d'une raquette peut-il être muni d'un système amortissant les vibrations ? Si oui, où doit-il être placé ?

- Oui, mais ce système ne peut être placé qu'en dehors de la surface où les cordes s'entrecroisent. Plusieurs antivibrateurs sont autorisés.

18. La publicité est-elle autorisée sur les bâches de fond de court ?

- Oui, à condition qu'elle ne comporte aucune couleur claire.

19. La publicité est-elle autorisée sur les poteaux du filet ?

- Oui, mais pas sur les piquets de simple, la sangle ou la bande.

20. Les balles peuvent-elles être bicolores ?

- Non, elles doivent être de couleur unie, blanche ou jaune.

21. Quels sont les reculs minima réglementaires au fond et sur les côtés pour les compétitions nationales ?

- 5,50 m au fond et 3,05 m sur les côtés.

22. La publicité sur les vêtements de tennis est-elle autorisée ?

- En plus du sigle ou logo habituel de la marque de l'article considéré, seul un petit sigle ou logo est autorisé. Le premier d'entre eux doit mesurer au maximum 13 cm^2, le second 19,5 cm^2.
- Dans les compétitions par équipes, un logo supplémentaire de 19,5 cm^2 est autorisé pour un partenaire du club.

De manière pratique, il faut éviter que les joueurs portent des vêtements avec de gros logos.

23. Un joueur a-t-il droit à une interruption de jeu pour remplacer ou réparer une partie de son équipement (sauf sa raquette) ? Si oui, combien de temps ? JAT 1 / JAE 1

- Oui, si cet équipement (tenue vestimentaire, lunettes, lentilles) se détériore ou devient défectueux pendant la partie. Il peut sortir du court et dispose alors d'un temps raisonnable*.

**Le temps raisonnable sur les compétitions homologuées FFT ne devrait pas excéder 3 minutes, cumulables avec les 90 secondes du changement de côté ou les 2 minutes de fin de manche.*

Il appartiendra au juge-arbitre de décider si le temps n'est plus raisonnable en fonction de la situation (distance à parcourir dans le club, volonté du joueur à perdre de temps, etc.). Il pourra alors appliquer le Code de conduite s'il considère qu'il y a un comportement antisportif.

24. Un joueur porte des lunettes au début d'un match ; à la fin de la première manche, il commence à pleuvoir très légèrement sans que cela nécessite d'interrompre la partie. Le joueur demande alors une interruption de jeu pour mettre les lentilles de contact qu'il a dans son sac en remplacement de ses lunettes. Décision ?

- Vous pouvez autoriser le joueur à mettre ses lentilles ; il bénéficie d'un temps raisonnable pour le faire.

25. Un joueur demande à changer de chaussures et/ou de chaussettes parce qu'elles sont mouillées. L'autorisez-vous ? Dans quelles conditions ?

- Vous l'autorisez. Il bénéficie, une seule fois dans le match, et uniquement lors d'un changement de côté, d'un temps raisonnable pour changer de chaussures. Le joueur devra en informer l'arbitre au changement de côté précédent et préparer ses nouvelles chaussures ou chaussettes de façon à ne pas perdre de temps.

26. En relaçant sa chaussure, un joueur casse un lacet : a-t-il droit à une interruption de jeu pour réparer les dégâts ?

- Oui, on lui accorde, comme pour tout incident matériel, un temps raisonnable pour réparer les dégâts.

27. Un joueur a-t-il le droit de quitter le court pour aller chercher une raquette ? Dans quelles conditions ? JAT 1 / JAE 1

- Oui, seulement s'il respecte les délais de jeu et si l'arbitre (ou à défaut le juge-arbitre) l'y a autorisé. L'arbitre s'assure alors que le joueur sorti ne reçoive ni soins ni conseils. S'il prend trop de temps, il sera pénalisé dans le cadre du Code de conduite pour dépassement de temps intentionnel par période de 30 secondes.

3) Échauffement

28. Quelle est la durée de l'échauffement avant une partie ? A1 JAT 1 / JAE 1

- 5 minutes.

29. Au début du deuxième jeu d'une partie, le serveur peut-il demander à servir une ou plusieurs balles d'échauffement ?

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

30. Un joueur qui, après avoir cassé une corde, a dû changer de raquette en cours de partie, peut-il demander à jouer quelques balles d'entraînement ?

- Non.

31. Quelle est la durée de l'échauffement après une interruption de jeu ? A1 JAT 1 / JAE 1

- 5 minutes, sauf si la partie reprend sur le même court après une interruption inférieure à 15 minutes ou si les 2 joueurs sont d'accord pour reprendre le jeu (il n'y a alors pas de période d'échauffement).

32. Dans les parties pour lesquelles un repos de 10 minutes est prévu entre les deuxième et troisième manches, les joueurs peuvent-ils prétendre à une période d'échauffement avant de commencer la troisième manche à la reprise de la partie ? Si oui, de combien de temps ?

- Non, la partie reprend immédiatement.

33. Un échauffement peut-il être autorisé après un arrêt pour blessure avec intervention du soigneur ?

- Oui, si au moins un des joueurs en fait la demande et à condition que le jeu ait été interrompu plus de 15 minutes.

4) Le service

Nota : Une faute de service donne, si c'est la première, une seconde balle au serveur ; si c'est la seconde, le point est au relanceur.

34. À quel moment un service commence-t-il et finit-il ? JAT 1 / JAE 1

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

35. À partir de quel moment une balle est-elle en jeu ? JAT 1 / JAE 1

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

36. Le serveur manque la balle en essayant de la frapper. Décision ? A1 JAT 1 JAE 1

- Il y a faute de service.

37. Après avoir lancé la balle en l'air, le serveur décide de ne pas la frapper et la reprend dans la main ou sur la raquette. Est-ce une faute de service ? A1 JAT 1 JAE 1

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

38. Un service tombe bon après avoir heurté un piquet de simple. Décision ? JAT 1 JAE 1

- Il y a faute de service. Dès que la balle au service touche un piquet de simple, un poteau de double, la chaise d'arbitre ou toute autre dépendance permanente du court, il y a faute de service.

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

- Un let doit être annoncé dès que les 2 balles sont lancées.

40. Quel est le temps accordé entre une première et une seconde balle au service ? JAT 1 JAE 1

- Aucun, il doit y avoir continuité du jeu.

41. Le relanceur peut-il se tenir où il veut de son côté du filet ? A1 JAT 1 JAE 1

- Oui.

42. En simple, le serveur peut-il se tenir dans le prolongement du couloir ? A1 JAT 1 JAE 1

- Non, c'est une faute de pied.

43. Dans quels cas y a-t-il faute de pied ? A1 JAT 1 JAE 1

- Si, pendant le déroulement d'un service :
  - un des pieds du serveur touche la ligne de fond ou le court ;
  - un des pieds du serveur touche l'espace qui se trouve à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne de côté (prolongement du couloir en simple) ;
  - un des pieds du serveur touche le prolongement imaginaire de la marque centrale ;
  - le serveur change de place, soit en marchant, soit en courant.

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

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

45. Au moment où il lance sa balle en l'air, le serveur a un pied derrière la mauvaise moitié du court ; puis, avant de frapper la balle, il ramène son pied derrière la bonne moitié du court. Est-ce une faute de pied ?

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

46. Une balle de service va directement heurter le relanceur, ses vêtements ou sa raquette. Décision ? A1 JAT 1 JAE 1

- Point pour le serveur.

47. Le serveur est manifestement gêné à l'instant où il frappe sa seconde balle par un spectateur qui hurle et il fait une faute. Décision ?

- Double faute ; point au relanceur (gêne extérieure).

48. Une balle venue d'un court voisin roule devant le serveur au moment où il se prépare à servir une seconde balle : a-t-il droit à 2 balles ? JAT 1 JAE 1

- Non, car il n'a pas été gêné dans l'exécution de son second service.

49. Le serveur engage ; le relanceur, qui n'était visiblement pas prêt, retourne dans le filet. Décision ?

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

50. Le relanceur est en train d'écarter la balle qui revenait sur le court après une première faute de service ; il n'est pas prêt lorsque le serveur sert sa seconde balle et ne tente pas de retourner. Décision ? JAT 1 JAE 1

- Seconde balle à rejouer (avant de frapper la balle, le serveur doit s'assurer que le relanceur est prêt).

51. Le relanceur signale qu'il n'est pas prêt au moment où le serveur sert sa seconde balle qui tombe dans le filet. Décision ? JAT 1 JAE 1

- Seconde balle à rejouer.

52. La première balle de service est bonne et le serveur jette derrière lui sa seconde balle. En a-t-il le droit ? A1 JAT 1 JAE 1

- Non, il perd le point. Ceci est considéré comme une gêne volontaire.

53. Au cours d'un service, la raquette du serveur s'échappe de ses mains et atterrit dans le filet. Décision ?

- Si la raquette touche le filet avant que la balle ne touche le sol ou après qu'elle est tombée bonne, le serveur perd le point.
- Si la raquette touche le filet après que la balle est tombée faute, il y a seulement faute de service.
- Si un ace est servi avant que la raquette ne touche le filet, le serveur gagne le point.

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

- Le relanceur perd le point.

55. Le serveur fait un ace. Le relanceur va chercher la balle et s'aperçoit qu'elle est crevée. Décision ? A1 JAT 1 JAE 1

- On rejoue le point. On retire la balle crevée du jeu qu'on remplacera au changement de côté suivant, sauf s'il ne reste que deux balles.

56. Le serveur fait un ace. Le relanceur va chercher la balle et s'aperçoit qu'elle est dégonflée. Décision ? A1 JAT 1 JAE 1

- Le point joué reste acquis. On retire la balle dégonflée du jeu qu'on remplacera au changement de côté suivant, sauf s'il ne reste que deux balles.

57. Le serveur peut-il, avant de servir, demander à choisir les balles qu'il va utiliser ?

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

58. A-t-on le droit de servir « à la cuillère » ? A1 JAT 1 JAE 1

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

59. Un second service touche la sangle du filet : celle-ci se détache et la balle ne passe pas. Décision ?

- Double faute, point au relanceur. L'arbitre remet la sangle immédiatement.

60. Sur un premier service qui touche le filet et tombe faute, un piquet de simple tombe. Décision ?

- L'arbitre descend et remet le piquet de simple en place, puis mesure la hauteur du filet au centre. Si l'arbitre estime que l'interruption dure longtemps, il peut remettre un premier service.

61. Un joueur peut-il commencer un point avec une corde cassée ?

- Oui.

62. En servant une première balle de service faute, le serveur casse une corde. Après avoir changé de raquette, a-t-il droit à un premier ou à un second service ? JAT 1 JAE 1

- Un second service. »

63. En retournant un premier service faute, le relanceur casse une corde. Doit-il changer de raquette pour retourner le second service ? Quelle est la conséquence pour le serveur ? JAT 1 JAE 1

- Le relanceur n'est pas obligé de changer de raquette. S'il le fait, le serveur bénéficie d'un premier service.

5) Le let - Joueurs gênés

64. Qu'est-ce qu'un let ?

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

65. Dans quels cas un service est-il let ? A1 JAT 1 JAE 1

- Lorsque, après avoir touché le filet, la bande ou la sangle, la balle tombe bonne ou touche directement le relanceur (ou son partenaire en double), ses vêtements ou sa raquette.
- Lorsque le serveur a servi alors que le relanceur (ou son partenaire en double) n'était pas prêt.

66. Une seconde balle de service touche la bande et tombe bonne. Le serveur a-t-il droit à une ou à 2 balles ? A1 JAT 1 JAE 1

- Une seule : la première faute n'est pas annulée.

67. Dans quels cas un let doit-il être annoncé en cours de jeu ?

- Lorsque le serveur lance 2 balles en l'air au service (au premier comme au second).
- Si un joueur gêne involontairement son adversaire. La première fois, un let est annoncé mais l'arbitre prévient le joueur que s'il gêne à nouveau son adversaire, il perdra le point.
- Si un joueur est gêné par un ramasseur qui n'est manifestement pas à sa place.
- Si un ramasseur ou un arbitre attrape une balle au vol, sauf si l'arbitre estime que celle-ci n'avait aucune chance de pouvoir tomber dans les limites du court.
- Si, une balle en jeu ayant heurté une balle restée au sol, un joueur renvoie l'une des 2 et si l'arbitre n'est pas sûr que ce soit la bonne.
- Si un joueur a été gêné par l'apparition, en cours d'échange, d'un élément perturbateur ne dépendant pas de sa volonté (exemple : balle qui arrive d'un autre court).
- Si une balle est par erreur annoncée faute, et si l'arbitre rectifie alors que le joueur aurait pu jouer la balle.

68. Un let est annoncé au cours d'un échange qui a suivi une seconde balle de service. Le serveur a-t-il alors droit à un premier ou à un second service ? JAT 1 JAE 1

- Un premier service.

69. Un spectateur hurle « faute » en cours d'échange. Décision ?

- En règle générale, il n'y a pas lieu d'annoncer un let. Si toutefois l'arbitre estime que les 2 joueurs ont été gênés, que cette gêne a eu une influence sur le déroulement de l'échange et qu'aucun joueur ne peut être lésé par cette annonce, il peut prononcer un let.

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

- Le point n'a pas à être rejoué, le joueur ayant essayé de le gagner malgré la gêne.

71. Le serveur fait un ace sur sa seconde balle, l'arbitre annonce le score. Le relanceur fait alors remarquer qu'un juge de ligne a indiqué du bras que la balle était faute et que cela l'a gêné. Le juge de ligne confirme les faits. Décision ?

- Si l'arbitre estime que le relanceur n'aurait de toute façon pas pu retourner, il confirme le score.
- S'il estime que le relanceur a pu effectivement être gêné, il fait rejouer le point.

72. À la fin d'un échange, un joueur ramasse la balle qui vient d'être utilisée et constate qu'elle est crevée. Décision ? A1 JAT 1 JAE 1

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

73. Un doublé involontaire dans la raquette doit-il être considéré comme une gêne entraînant un let ? A1 JAT 1 JAE 1

- Non, le jeu se poursuit.

74. Un joueur A fait un doublé involontaire dans sa raquette. Son adversaire B ne joue pas la balle, croyant à la faute. Décision ?

- B perd le point.

75. Un joueur se penchant par-dessus le filet pour jouer une balle « rétro » est gêné dans l'exécution de son coup par son adversaire A. Décision ?

- Si la gêne est involontaire, un let doit être annoncé.
- Si la gêne est volontaire, le joueur A perd le point.

76. Un joueur est gêné par une caméra de télévision placée dans l'angle du court avec l'accord du juge-arbitre. Y a-t-il lieu de prononcer un let ?

- Non.

77. Un joueur, déporté hors du court, tente un lob, mais sa balle heurte l'arbitre de chaise. Le joueur prétend qu'elle aurait été bonne et réclame un let. Décision ?

- Le joueur perd le point.

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

- L'arbitre refuse.

79. Le joueur A manque un smash qui part vers les bâches ; son adversaire B, manifestement gêné par un ramasseur qui s'est précipité, est touché par la balle, en dehors du court. Décision ?

- Point pour B.

80. Un joueur se dit gêné par son adversaire qui pousse des petits cris en frappant la balle. Décision ?

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

81. Au moment où le serveur commence son geste, le relanceur sautille et bouge : en a-t-il le droit ? A1 JAT 1 JAE 1

- Oui, si ses mouvements ont pour seul but de lui permettre de mieux rentrer dans l'échange.
- Non, s'ils ont pour but de gêner l'adversaire dans l'exécution du service. Par exemple, le relanceur peut sautiller, mais pas taper des pieds.

La règle est identique pendant l'échange.

82. En simple, le joueur A court sur une amortie et, emporté par son élan, saute par-dessus le filet pour retomber du côté de B, dans le couloir de double. B fait une faute, puis prétend avoir été gêné. Décision ?

- Point pour A, B ayant de toute façon tenté de gagner le point.

Le couloir de double ne fait pas partie du court de simple. A n'a donc pas fait de faute.

83. Un joueur qui avait la possibilité de faire un coup gagnant ne renvoie qu'une balle facile pour son adversaire, et crie alors : « C'est nul ». Son adversaire, surpris, ne joue pas la balle. Décision ?

- Le joueur qui a crié en cours d'échange perd le point. Si toutefois l'arbitre n'est pas intervenu et si l'adversaire a joué la balle et fait une faute alors qu'il aurait pu ne pas la jouer, il ne peut ensuite prétendre à une gêne pour réclamer le point ou un let.

84. Au cours d'un échange, le joueur A crie « Faute ! Faute ! » à la suite d'une balle proche annoncée bonne sur la ligne de fond. Décision ?

- Le joueur A perd le point ; cela constitue une gêne volontaire.

85. Le joueur A réussit un lob gagnant, mais celui-ci heurte un oiseau qui passe au-dessus du court. Son adversaire réclame le point. Décision ?

- Un let est accordé, l'oiseau étant considéré comme un objet en mouvement au-dessus du court.

6) Le filet

86. Un joueur peut-il frapper une balle de l'autre côté du filet, c'est-à-dire dans la moitié de court de son adversaire ? A1 JAT 1 JAE 1

- Non, sauf dans le cas d'une balle dite «rétro» (balle qui repart directement de l'autre côté du filet après un rebond de son côté par suite d'un effet ou du vent).

87. Un joueur peut-il, après avoir frappé la balle de son côté du court, terminer son geste en passant le bras ou la raquette de l'autre côté du filet ? A1 JAT 1 JAE 1

- Oui.

88. Un joueur, emporté par son élan sur une balle très croisée, dépasse le prolongement imaginaire du filet. Est-ce une faute ? A1 JAT 1 JAE 1

- Non.

89. À la suite d'un coup très croisé, un joueur frappe une balle qui passe à l'extérieur du poteau, en dessous du niveau du filet, et tombe bonne. Décision ? JAT 1 JAE 1

- La balle est bonne. L'échange se poursuit.

90. En exécutant un smash gagnant, un joueur touche le filet avec sa raquette. Décision ? A1 JAT 1 JAE 1

- Si sa raquette touche le filet avant que le point n'ait été acquis, le joueur perd le point.
- Si c'est après que le point ait été acquis, il gagne le point (il en va de même si le joueur touche lui-même le filet).

91. En simple, sur un service très croisé, le retour heurte la bande du filet, entre le piquet de simple et le poteau de double, et tombe bon. Décision ? JAT 1 JAE 1

- Le relanceur perd le point car, en simple, cette partie du filet est une dépendance permanente du court.

92. En simple, un joueur, courant sur une amortie, renvoie la balle (bonne) et se raccroche au filet entre le piquet de simple et le poteau de double. Est-ce une faute ?

- Non, car en simple, le poteau de double et la partie du filet comprise entre le piquet de simple et le poteau de double sont des dépendances permanentes du court.

93. Emporté par sa course sur une amortie, un joueur passe le pied sous le filet sans le toucher. Est-ce une faute ? A1 JAT 1 JAE 1

- Oui, si la balle est encore en jeu, car le joueur a mis le pied dans le court du côté de son adversaire. Il n'y a pas de faute si, en simple, le joueur passe son pied dans le couloir sous le filet sans le toucher.

94. En cours de jeu, une balle heurte la bande et tombe de l'autre côté sur le tube métallique qui se trouve au pied du filet. Cette balle est-elle toujours en jeu ?

- Oui, car dans ce cas le tube métallique est considéré comme faisant partie du court.

Dans ce cas, l'adversaire peut-il attendre encore un rebond avant de jouer la balle ?

- Non, lorsque la balle rebondit sur le tube métallique cela compte pour un rebond.

95. Un joueur, entraîné dans son élan, pose le pied sur le tube métallique alors que la balle est en jeu. Décision ?

- Le joueur perd le point car, dans ce cas, le tube métallique est considéré comme faisant partie du filet.

7) Le jeu décisif (tie-break)

96. Qui doit servir le premier point du jeu décisif ? A1 JAT 1 JAE 1

- Le joueur qui a relancé au cours du jeu précédant le jeu décisif.

97. De quel côté doit être servi le premier point du jeu décisif ? A1 JAT 1 JAE 1

- À droite.

98. Quelle est l'alternance des services au cours d'un jeu décisif ? A1 JAT 1 JAE 1

- Le premier serveur sert un point (à droite), puis les joueurs servent 2 points chacun (à gauche, puis à droite).

99. Quand les joueurs changent-ils de côté au cours d'un jeu décisif ? A1 JAT 1 JAE 1

- Tous les 6 points (et à la fin du jeu décisif).

100. Les joueurs ont-ils droit au repos d'1 minute 30 lorsqu'ils changent de côté au cours d'un jeu décisif ? A1 JAT 1 JAE 1

- Non, il n'y a pas d'interruption de jeu ; il n'y a donc ni repos ni conseils (en rencontre par équipes).

101. Les joueurs changent de côté à la fin d'un jeu décisif. Ont-ils droit au repos de 2 minutes ? A1 JAT 1 JAE 1

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

102. Quand un jeu décisif est-il gagné ? A1 JAT 1 JAE 1

- Lorsqu'un joueur a marqué 7 points au moins, et 2 points de plus que son adversaire.

103. Sur quel score un jeu décisif peut-il être gagné ? A1 JAT 1 JAE 1

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

104. Qui doit servir au début d'une manche après un jeu décisif ? A1 JAT 1 JAE 1

- Le relanceur du premier point du jeu décisif.

8) Le super jeu décisif à 10 points

105. Quand peut-on jouer un super jeu décisif à 10 points ?

- Le super jeu décisif à 10 points remplace toujours une troisième manche pour certaines catégories et formats de jeu. Ce format doit être décidé à l'avance par les organisateurs.

106. Qui doit servir au début d'un super jeu décisif à 10 points ? JAT 1 JAE 1

- En simple, le joueur qui a relancé au cours du jeu précédent.
- En double, l'équipe qui a relancé au cours du jeu précédent. Elle choisit son serveur, comme à chaque début de manche.

107. Quand le super jeu décisif à 10 points est-il gagné ? JAT 1 JAE 1

- Lorsqu'un joueur ou une équipe a marqué 10 points au moins, et 2 points de plus que son adversaire. Exemples : 10-2 ; 10-5 ; 10-8 ; 11-9 ; 15-13 ; 22-20 ; etc.

108. Comment l'arbitre doit-il annoncer la fin de la partie ? JAT 1 JAE 1

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

9) Incidents - Interruptions de jeu

109. Quel est le temps accordé aux joueurs entre 2 points ? A1 JAT 1 JAE 1

- Aucun. Le jeu doit être continu. À l'appréciation de l'arbitre, le joueur pourra être sanctionné dans le cadre du Code fédéral de conduite si le dépassement est jugé volontaire ou dans le cadre de la procédure de dépassement de temps non intentionnel (avertissement, point, point, point, etc.) si le dépassement est jugé involontaire. Le droit systématique aux 20 ou 25 secondes n'existe que dans certaines épreuves internationales.

110. Quel est le temps accordé aux joueurs au changement de côté ? A1 JAT 1 JAE 1

- 1 minute 30, entre la fin du dernier point du jeu et le moment où la balle est servie pour le premier point du jeu suivant. À la fin du premier jeu de chaque manche et au cours d'un jeu décisif, le jeu doit être continu et les joueurs doivent changer de côté sans temps de repos. À la fin de chaque manche, les joueurs ont droit à un repos de 2 minutes.

111. Aucun des 2 adversaires ne respecte la règle de continuité du jeu, la responsabilité des 2 étant engagée. Décision ?

- C'est le serveur qui doit être pénalisé.

112. Un joueur est victime de crampes ou de toute autre perte naturelle de condition physique. A-t-il droit à une interruption de la partie ? JAT 1 JAE 1

- Non, le jeu doit se poursuivre. En cas de non-respect de cette règle, il est sanctionné dans le cadre du Code de conduite (avertissement, 1 point, 3 points, disqualification : seulement prononcée par le juge-arbitre).

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

- Oui, il a droit à 3 minutes d'interruption, éventuellement cumulables avec la minute 30 accordée au changement de côté ou aux 2 minutes si c'est à la fin d'une manche. Le joueur blessé doit immédiatement préciser s'il désire prendre ses 3 minutes pour recevoir des soins ou s'il préfère attendre le changement de côté.
- En cas de saignement, le traitement médical peut être étendu jusqu'à 5 minutes.

114. De combien d'interventions au maximum un joueur peut-il bénéficier pour une même blessure ?

- Trois :
  - un traitement médical de 3 minutes ;
  - le temps de deux changements de côté.

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

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

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

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

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

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

- Dans le cas où il existe un moyen de communication entre eux, le juge-arbitre indique à l'arbitre de chaise à quel moment il doit déclencher son chronomètre (début des soins). Ensuite, c'est l'arbitre de chaise qui est responsable du décompte du temps et qui en informe le joueur resté sur le court, ainsi que le juge-arbitre. Faute de liaison entre eux, c'est le juge-arbitre qui assurera seul le contrôle du temps des soins.

117. Une entorse de la cheville doit-elle être considérée comme une blessure ou comme une perte naturelle de condition physique ?

- Une blessure.

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

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

119. Un joueur casse une corde en cours d'échange. Décision ? A1 JAT 1 JAE 1

- L'échange se poursuit.

120. Qui peut décider de l'arrêt d'une partie ? JAT 1 JAE 1

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

121. Une partie est interrompue par la pluie. Lorsqu'elle sera reprise, le score sera-t-il conservé ? JAT 1 JAE 1

- Que la partie soit reprise le jour même ou un autre jour, le score sera conservé (tenir compte toutefois des règlements propres aux championnats par équipes).

122. Un joueur sert un premier service dans le filet. À ce moment, la partie est interrompue par une violente averse. À la reprise, le joueur bénéficiera d'un premier ou d'un second service ? JAT 1 JAE 1

- D'un premier service, l'interruption de jeu justifiant cette décision.

123. Une partie est interrompue, les joueurs quittent le court. Peuvent-ils au cours de l'interruption recevoir des soins ou des conseils ? JAT 1 JAE 1

- Oui, sans restriction.

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

- Si la décision finale du juge-arbitre doit avoir une influence sur le score ou le point en jeu, la partie doit être interrompue. Dans le cas contraire (ex. : un joueur demandant que soit déplacée la chaise d'un juge de ligne), le jeu doit se poursuivre jusqu'à l'arrivée du juge-arbitre.

125. Un joueur peut-il être autorisé à sortir du court pour aller aux toilettes ?

- Oui, le joueur est autorisé à quitter le court pour se rendre aux toilettes 2 fois par partie (échauffement compris), de préférence à la fin d'une manche. Il bénéficie pour cela d'un temps raisonnable. L'arbitre le fait accompagner pour qu'il ne puisse recevoir ni soins ni conseils. Dans la mesure du possible, un joueur susceptible d'être malade en cours de partie doit prévenir avant la partie l'arbitre, qui en informera son adversaire.

126. Un joueur est déjà sorti du court 2 fois pour se rendre aux toilettes, il demande de sortir une troisième fois à l'arbitre. Décision ?

- Le joueur peut être autorisé à quitter le court, mais il ne bénéficiera que du temps du changement de côté pour le faire.

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

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

127. Un joueur demande à l'arbitre d'aller aux toilettes au milieu d'une manche. Décision ?

- L'arbitre lui répond qu'il doit attendre la pause de fin de manche pour aller aux toilettes. Si le joueur indique à l'arbitre qu'il s'agit d'une urgence, il l'autorisera exceptionnellement à quitter le court, de préférence avant son jeu de service. Il bénéficie pour cela d'un temps raisonnable.

10) Correction des erreurs (service, relance, côté)

En simple

128. En simple, A contre B : A sert, au début d'un jeu, à la place de B. L'erreur est découverte alors que A mène 30-0 et vient de servir une première balle faute. Décision ? JAT 1 JAE 1

- B doit servir : 0-30, *« premier service »*.

129. En simple, A contre B : A a servi à la place de B et vient de gagner le jeu, lorsque l'erreur est découverte. Décision ? JAT 1 JAE 1

- L'ordre des services reste inversé, B sert, A servira ensuite.

130. Au début d'un jeu, le joueur A sert, par erreur, de la moitié gauche du court et gagne le point. Il vient de servir une première balle faute de la moitié droite du court, lorsque l'erreur est découverte. Décision ? JAT 1 JAE 1

- Le point précédent et la faute de service restent acquis. A sert à gauche une seconde balle, à 15-0.

131. L'arbitre s'aperçoit, en cours d'échange, que le service a été délivré depuis la mauvaise moitié du court. Que doit-il faire ? JAT 1 JAE 1

- Laisser l'échange se terminer, valider le point et rectifier l'erreur pour le point suivant.

132. Une manche se termine sur un score pair. À l'issue de la pause de fin de manche, les joueurs doivent-ils changer de côté ? A1 JAT 1 JAE 1

- Non, l'alternance des changements de côté s'effectue en fonction du score (jeux impairs).

133. Un joueur se prépare à servir depuis la mauvaise moitié du court. Que doit faire l'arbitre ?

- L'arrêter avant le début du service ou, à défaut, entre les 2 services en le faisant changer de position immédiatement.

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

- Laisser l'échange se terminer, valider le point et rectifier l'erreur pour le point suivant.

En double

135. C'est au joueur A de servir, mais c'est son partenaire B qui sert par erreur. L'erreur est découverte à 30-0, alors que B vient de servir une première balle faute. Décision ?

- On rectifie immédiatement, les points joués restent acquis. A sert une seconde balle à 30-0.

136. Un joueur A a servi tout un jeu à la place de son partenaire B. L'erreur est découverte après la fin du jeu. Décision ?

- L'ordre des services reste inversé : B sert à la place de A, A ensuite, etc. jusqu'à la fin de la manche.

137. En double, on découvre au cours d'un jeu que les relanceurs ont interverti leur position. Décision ?

- Qu'il s'agisse d'un jeu ordinaire ou d'un jeu décisif, on laisse le jeu se terminer avec les positions erronées. On rectifiera l'erreur lorsque ces joueurs seront à nouveau en position de relancer.

Au cours d'un jeu décisif

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

138. Un jeu décisif est disputé par erreur alors qu'il avait été décidé et annoncé à l'avance que le système de l'avantage (2 jeux d'écart) serait appliqué. Décision ?

- Si un seul point a été joué dans le jeu décisif, on revient au système de l'avantage, le point joué restant acquis (15-0 ou 0-15). Dès que le deuxième point a été mis en jeu, on va jusqu'au bout du jeu décisif. Si le jeu décisif est terminé, le résultat est entériné.

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

- Si un seul point a été joué, on revient au jeu décisif, le point joué restant acquis (1-0 ou 0-1). Dès que le deuxième point a été mis en jeu, on va jusqu'au bout de ce jeu. Le système de l'avantage (2 jeux d'écart) est maintenu jusqu'au score éventuel de 8 jeux partout, où un jeu décisif sera joué.

140. Au cours d'un jeu décisif, en simple ou en double, un joueur a servi alors que ce n'était pas son tour. Décision ?

Si l'erreur est découverte :

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

141. À la suite du premier cas de la question précédente, qui servira au début de la manche suivante ?

- Le joueur ou l'équipe qui aurait dû servir si l'erreur n'avait pas été commise.

142. Les joueurs ont oublié de changer de côté, au cours d'un jeu décisif, après 6 points, et l'erreur est découverte après 8 points. Décision ?

- Les joueurs doivent alors changer de côté. Le changement de côté suivant sera effectué, normalement, après 12 points.

Le point décisif

143. Au cours d'un match pour lequel il a été décidé d'appliquer le point décisif à 40-A lors d'un jeu, une succession d'avantages/égalités est commencée, et l'erreur est découverte à « avantage Joueur A ». Décision ?

- On joue le point suivant. Si le joueur A gagne ce point, il y a jeu sinon on joue encore un point qui sera un point décisif.

À égalité. Décision ?

- On joue un point décisif.

À la fin du jeu. Décision ?

- Les points joués restent acquis, le score du jeu est entériné.

144. À égalité, le relanceur se place sur la diagonale des avantages. Son adversaire se prépare à servir et, alors qu'il s'apprête à commencer son geste, le relanceur lève le bras et dit qu'il change d'avis, qu'il souhaite relancer sur la diagonale des égalités. En a-t-il le droit ?

- Non, ce changement de décision est trop tardif. Lorsque le joueur a fait son choix en se dirigeant vers un côté ou l'autre, il est définitif et ne peut plus changer sa décision.

145. À égalité, le relanceur se place sur la diagonale des égalités pour recevoir, il joue et perd le point. Surpris par l'annonce « jeu serveur », il prétexte ne pas avoir joué ce point comme un point décisif et reproche à l'arbitre (lorsqu'il y en a un) ou à son adversaire de ne pas lui avoir signalé le point décisif. Le relanceur souhaite rejouer le point. Décision ?

- Le point joué reste acquis. Le relanceur a été informé de l'application de la règle du point décisif pour le match (ou le tournoi) et nul n'est censé la rappeler en cours de jeu.

Le super jeu décisif à 10 points à la place de la troisième manche

146. Une manche normale est commencée alors qu'il avait été décidé et annoncé à l'avance que la troisième manche serait remplacée par un super jeu décisif à 10 points. Décision?

- L'erreur doit immédiatement être corrigée si un seul point a été joué.
- Si l'erreur est découverte après le début du deuxième point, la manche doit continuer jusqu'à ce qu'un joueur ou une épuipe gagne 3 jeux (et donc la manche) ou que le score atteigne 2 jeux partout. Dans ce cas, un super jeu décisif à 10 points est disputé.
- Par contre, si l'erreur est découverte après le début du deuxième point du cinquième jeu, la manche continue jusqu'à la fin avec application du jeu décisif classique à 6 jeux partout.

11) Contestations - Changements de décision

147. Dans quels cas un joueur peut-il faire appel au juge-arbitre ? A1 JAT 1 JAE 1

- Pour toute contestation d'une décision de l'arbitre relative à un point de règlement (règles du jeu ou règlements sportifs) ou à son interprétation. Jamais pour une contestation relative à la matérialité des faits (balle jugée faute ou bonne, doublé, filet touché, etc.).

148. Une première balle de service est annoncée faute, puis corrigée bonne par le juge de médiane. L'arbitre de chaise donne le point au serveur. Le relanceur n'est pas d'accord avec cette décision, disant qu'il aurait pu jouer la balle. L'arbitre de chaise décide alors de faire rejouer le point. Décision ?

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

149. Sur terre battue, l'arbitre de chaise procède à une inspection de trace et corrige l'annonce initiale donnant la balle bonne. Il accorde le point au joueur A. Cependant, son adversaire (joueur B) conteste cette décision en disant à l'arbitre de chaise : « Ce n'était pas un coup gagnant, j'ai renvoyé la balle. » L'arbitre de chaise réalise alors que le joueur B avait retourné la balle. Décision ?

- On rejoue le point (dans ce cas, l'arbitre n'a pas été influencé par le joueur).

150. Si l'arbitre annonce « faute » une balle manifestement bonne, le juge-arbitre témoin de l'erreur peut-il intervenir ? A1 JAT 1 JAE 1

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

151. Un joueur conteste que le premier point du jeu décisif doit être servi à droite, peut-il faire appel au juge-arbitre ? JAT 1 JAE 1

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

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

- Non, l'arbitre est juge en dernier ressort de la matérialité des faits, et a le droit de modifier une décision du juge de ligne ou de faire rejouer le point.

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

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

154. Un joueur peut-il exiger le changement d'un arbitre ou d'un juge de ligne ? A1 JAT 1 JAE 1

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

155. L'arbitre a-t-il le droit de changer la décision d'un juge de ligne ?

- Oui, s'il s'agit d'une erreur évidente : c'est un overrule.

156. Sur terre battue, l'arbitre de chaise fait un overrule, le joueur n'est pas d'accord avec l'arbitre et demande que l'arbitre inspecte la trace. L'arbitre a un doute sur l'overrule qu'il vient de faire. Décision ?

- L'arbitre va inspecter lui-même la trace.

Que se passe-t-il si l'arbitre est incapable de montrer une trace ?

- Confirmation de l'overrule.

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

- Confirmer l'annonce de son juge de ligne.

158. Le joueur A effectue un lob lifté sur lequel son adversaire B ne court même pas. La balle tombe sur la ligne, mais le juge de ligne l'annonce, par erreur, « faute ». Que doit faire l'arbitre ?

- Overruler immédiatement le juge de ligne et donner le point à A.

L'annonce est : *« Correction, la balle est bonne »*, puis l'annonce du score.

159. Un joueur sert une seconde balle que le juge de ligne annonce « faute » alors qu'elle est sur la ligne. Que doit faire l'arbitre ?

- Si l'arbitre est convaincu que le relanceur n'a pas été gêné par l'annonce et n'avait aucune chance de toucher la balle, il doit donner le point au serveur.
- Si l'arbitre estime que le relanceur avait la possibilité de relancer la balle, il doit faire rejouer le point (premier service).

160. Un second service qui touche la bande est annoncé « faute », puis corrigé immédiatement par le même juge de ligne. Décision ?

- Second service.

161. Si un arbitre n'entend pas une balle toucher le filet au service ou ne voit pas un trou ou est masqué sur un éventuel doublé, quelle décision doit-il prendre ?

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

162. Sur dur, un joueur sert un premier service. Le juge de ligne fait immédiatement le signe « balle masquée ». L'arbitre de chaise ne peut pas faire l'annonce. Le relanceur n'a pas joué la balle, disant que celle-ci était faute. Décision ?

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

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

- Non, sauf sur terre battue, à l'issue d'une inspection de trace.

164. L'arbitre peut-il, après avoir annoncé le score, revenir sur sa décision s'il a eu, entre-temps, connaissance d'un élément nouveau (joueur gêné par un juge de ligne, balle crevée, etc.) ? A1 JAT 1 JAE 1

- Oui.

165. Un juge de ligne annonce une faute de pied avant que le serveur ait frappé la balle, sur un second service. Le serveur interrompt son geste, ne frappe pas la balle. Décision ?

- Le point doit être rejoué, l'annonce ayant constitué une gêne pour le serveur (premier service).

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

- Donner le point à A.

12) En double

167. En double, le serveur peut-il se tenir dans le prolongement du couloir ? A1 JAT 1 JAE 1

- Oui, mais pas au-delà de la ligne de côté de double.

168. Le partenaire du relanceur peut-il se tenir dans le carré de service ? A1 JAT 1 JAE 1

- Oui, il peut se tenir où il veut, de son côté du filet. Il ne doit pas gêner son adversaire par des mouvements ou des déplacements autres que ceux destinés à une préparation normale avant un point.

169. Le partenaire du relanceur se déplace latéralement d'un carré de service à l'autre au moment où le serveur se prépare et commence son geste. Décision ?

- Le partenaire du relanceur n'est pas autorisé à effectuer de tels déplacements si, dans l'opinion de l'arbitre, ces déplacements étaient destinés à gêner volontairement le serveur. Le point est perdu par l'équipe qui relance.

170. Où doit se tenir le partenaire du serveur ? JAT 1 JAE 1

- Où il veut de son côté du filet.

171. Une balle de service va heurter directement le partenaire du relanceur sans avoir touché le sol. Décision ? A1 JAT 1 JAE 1

- Point pour le serveur.

172. Une balle de service va directement heurter le partenaire du serveur. Décision ? A1 JAT 1 JAE 1

- Il y a faute de service.

173. Un joueur victime de crampes peut-il être massé par son partenaire ?

- Oui, sous réserve du respect de la règle de continuité du jeu.

174. Étant blessé, un joueur de double peut-il laisser son partenaire continuer seul la partie ? JAT 1 / JAE 1

- Oui, à condition que le joueur blessé serve et relance à son tour.

175. Les 2 partenaires se précipitent pour jouer une balle. Leurs raquettes s'entrechoquent, mais une seule touche la balle :
a) Est-ce une faute ?
b) Les adversaires peuvent-ils prétendre avoir été gênés ? JAT 1 / JAE 1

- a) Non.
- b) Non.

176. Quand les relanceurs peuvent-ils changer leur position ? A1 JAT 1 / JAE 1

- Au début de chaque manche.

177. En double, A et B jouent contre C et D. A sert au début de la partie, A et B gagnent la première manche 6/2. Qui doit servir au début de la deuxième manche ? A1 JAT 1 / JAE 1

- A ou B, au choix.

178. En double, A joue avec B. Au premier set, A relance sur la diagonale des égalités et B sur celle des avantages. À égalité, A choisit de recevoir et prétend pouvoir le faire de la diagonale des avantages. En a-t-il le droit ?

- Non. Le choix du relanceur dans l'équipe (A ou B) a pour conséquence d'imposer le côté de la relance en fonction de sa position en tant que relanceur pour la manche en cours.

13) Le changement de balles

179. Vis-à-vis du changement de balles, pour combien de jeux l'échauffement compte-t-il ?

- 2 jeux.

180. Le jeu décisif compte-t-il comme un jeu ordinaire pour le changement de balles ?

- Oui.

181. Peut-on changer les balles avant un jeu décisif ?

- Non, il faut, pour les changer, attendre le début du deuxième jeu de la manche suivante.

De même, on ne change jamais les balles avant le début d'un super jeu décisif à 10 points.

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

- Le changement doit être effectué dès que le joueur (ou l'équipe en double) qui aurait dû servir avec des balles neuves est appelé(e) à servir à nouveau.

183. Un changement de balles est prévu pour la troisième manche. Au milieu du premier jeu de la dernière manche, l'arbitre s'aperçoit qu'il a oublié le changement de balles. Puisqu'il ne s'agit pas d'un changement de balles à intervalle de jeux régulier, l'arbitre décide de les changer dès le deuxième jeu. Est-ce la bonne décision ?

- Non, l'arbitre devra attendre que le joueur qui aurait dû servir avec les balles neuves au début de la troisième manche serve à nouveau, c'est-à-dire au troisième jeu de la manche.

184. Au premier point d'un jeu, après un premier service qui touche le filet puis tombe bon, l'arbitre se rend compte que le changement de balles a été oublié. Décision ?

- L'arbitre annonce un let et procède immédiatement au changement de balles.

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

- Le jeu continue avec les balles neuves. Au jeu d'après, les balles seront changées à nouveau pour que le joueur (ou l'équipe) qui aurait dû servir avec des balles neuves profite effectivement de cet avantage.

186. Il a été décidé que les balles seraient changées après 9 jeux puis 11, mais le changement de balles a été oublié et effectué seulement après les 13 premiers jeux. Après combien de jeux le second changement de balles devra-t-il être effectué ?

- 11, soit après 24 jeux au total.

187. Quelle est l'influence de points de pénalité sur le changement de balles ?

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

188. Quelle est la règle à appliquer en cas de perte d'une ou de plusieurs balles ? A1 JAT 1 / JAE 1

- On peut remplacer la (ou les) balle(s) perdue(s) au changement de côté suivant. On doit le faire immédiatement s'il reste moins de 3 balles. Les balles de remplacement doivent être de même usure que celles qui restent sur le court, ou neuves si les balles sur le court ont joué moins de 2 jeux (l'échauffement comptant pour 2 jeux).

189. Après une interruption de jeu, faut-il utiliser les balles du match pour le nouvel échauffement ?

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

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

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

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

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

14) Code de conduite

192. Quelles sont les étapes du Code de conduite ? A1 JAT 1 JAE 1

a) Joueur

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

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

b) Capitaine

Lors d'une rencontre par équipes, le capitaine ou son adjoint peuvent être sanctionnés pour tout comportement répréhensible. Ces sanctions ne peuvent être prononcées que par le juge-arbitre.

- 1re infraction : avertissement
- 2e infraction : avertissement
- 3e infraction : disqualification (de la fonction de capitaine)

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

- Appliquer la procédure de dépassement de temps non intentionnel, c'est-à-dire donner un avertissement à la première infraction, puis un point de pénalité à chaque infraction suivante.

Nota : Cette procédure est indépendante du Code de conduite.

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

- Point de pénalité.

Énervé par cette décision, il brise sa raquette sur le sol. Décision ?

- Avertissement (Code de conduite).

195. Le serveur mène 40-0 lorsque le relanceur, qui a déjà reçu un avertissement et un point de pénalité, jette sa raquette dans le grillage. Décision ?

- Le relanceur est pénalisé de 3 points de pénalité : il perd donc le jeu, et est mené 0-30 dans le jeu suivant.

196. Qui peut disqualifier un joueur ? A1 JAT 1 JAE 1

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

197. Un joueur dont l'adversaire vient d'être pénalisé dans le cadre du Code de conduite peut-il demander l'annulation de cette pénalité ?

- Non.

198. Par qui le Code de conduite peut-il être appliqué ? JAT 1 JAE 1

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

199. Quelles sont les infractions engageant l'application du Code de conduite ? A1 JAT 1 JAE 1

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

200. Un joueur ayant été pénalisé par l'arbitre en application du Code de conduite (avertissement ou point de pénalité) peut-il faire appel au juge-arbitre ?

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

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

- Non, lorsqu'il s'agit d'un avertissement qui n'a pas d'influence sur le score.
- Oui, pour les autres étapes du Code de conduite qui influent directement sur le score.

201. Le juge-arbitre peut-il, sur appel d'un joueur, annuler une sanction infligée par l'arbitre de chaise dans le cadre du Code de conduite ?

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

202. En cours d'échange, un joueur monte au filet. Son adversaire le vise violemment et délibérément. Que doit faire l'arbitre ?

- Rien, cela fait partie du jeu.

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

- Le joueur qui a smashé a gagné la partie (abandon).

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

- Le joueur blessé a perdu la partie par abandon.

205. Entre 2 points, un joueur énervé envoie violemment une balle du côté de son adversaire qui, ne l'ayant pas vue venir, est blessé par la balle et ne peut reprendre la partie. Décision ?

- Le joueur qui a blessé son adversaire en dehors d'une action de jeu est immédiatement disqualifié.

206. Dans quels cas un joueur peut-il recevoir des conseils ? JAT 1 / JAE 1

- En rencontres par équipes, lors des changements de côté, par le capitaine ou son adjoint présent sur le court.
- En cas d'interruption de la partie, si le joueur est sorti du court (sauf pour une sortie aux toilettes).

207. Un joueur reçoit des conseils de façon illicite, par gestes ou par la parole. Que doit faire l'arbitre ?

- Appliquer le Code de conduite.

208. Au moment où le joueur va faire un smash, son adversaire agite les bras pour le gêner. Que doit faire l'arbitre ?

- Donner instantanément point perdu au joueur fautif, avant même que le smash ne soit effectué. Si cela se reproduit, l'arbitre peut appliquer le Code de conduite pour comportement antisportif.

209. Un joueur qui n'a pas encore reçu d'avertissement injurie gravement l'arbitre. Que doit faire celui-ci ?

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

210. Le serveur vient de gagner le premier point du jeu lorsque son adversaire se voit infliger un point de pénalité. À 30-0, de quel côté le serveur doit-il servir ?

- À droite (toujours en conformité avec le score).

211. Un joueur qui a déjà reçu un avertissement, puis un point de pénalité dans le cadre de l'application du Code de conduite, ne respecte pas la règle de continuité du jeu car il souffre de crampes. Décision ?

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

212. En double, un joueur qui jusqu'alors s'était très bien tenu jette violemment sa raquette dans les grillages. Son partenaire, lui, a déjà reçu un avertissement. Quelle est la sanction qui doit être prise ?

- Un point de pénalité, car en double le Code de conduite est appliqué à l'équipe.

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

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

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

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

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

- La partie étant terminée, le Code de conduite n'est plus applicable. L'arbitre doit rapporter les faits au juge-arbitre dès la fin de sa partie. (Si le joueur a gagné, la disqualification peut être prononcée par le comité du tournoi et le juge-arbitre peut établir une fiche de pénalité.)

15) Questions diverses

216. Un joueur frappe une balle avec le manche de sa raquette. Est-ce une faute ?

- Non.

217. Un joueur frappe une balle avec le manche de sa raquette et son pouce. Est-ce une faute ?

- Oui.

218. En cours d'échange, une balle tombe de la poche d'un joueur. Décision ? A1 JAT 1 JAE 1

- La première fois, l'arbitre annonce un let et préviendra le joueur qu'il perdra le point les fois suivantes.
- La deuxième fois et les fois suivantes, le joueur perd le point.

Nota : Cette règle s'applique si le joueur fait tomber sa casquette, son bandana ou tout objet lui appartenant alors que le point continue.

219. En court couvert, une balle touche le plafond. Décision ? A1 JAT 1 JAE 1

- La balle est faute.

220. En cours d'échange, une balle frappée par A vient heurter une balle restée au sol, qui s'y trouvait déjà avant le début de l'échange, du côté de B. Décision ? JAT 1 JAE 1

- Quatre cas sont possibles :
  - B ne peut renvoyer aucune des 2 balles, A gagne le point ;
  - B parvient à renvoyer la balle en jeu, l'échange se poursuit ;
  - B renvoie l'une des 2 balles, mais si l'arbitre n'est pas sûr que ce soit la balle qui était en jeu, un let doit être annoncé ;
  - B renvoie la mauvaise balle, A gagne le point.

221. En effectuant un smash gagnant, un joueur laisse échapper sa raquette qui tombe dans le court de son adversaire. Décision ?

- Si la raquette touche le court du côté de son adversaire avant que le point n'ait été gagné, le joueur qui a smashé perd le point.
- Si c'est après que le point a été gagné (balle dans les grillages ou deuxième rebond), le joueur qui a smashé marque le point.

Nota : Seul compte l'instant où la raquette touche le sol, et non l'instant où elle passe au-dessus du filet.

222. La pastille antivibration du joueur A roule et touche le filet ou s'arrête dans le court de l'adversaire pendant que la balle est en jeu. Décision ?

- Le joueur A perd le point car la pastille fait partie de son équipement.

223. À la fin du point, le perdant trouve la pastille antivibration de son adversaire dans sa moitié de court et réclame le point. Décision ?

- Le point reste acquis. L'arbitre de chaise n'ayant pas vu la pastille rouler dans la moitié du court adverse pendant le point, il ne peut pas déterminer à quel moment l'invasion a eu lieu.

224. Avant le début d'un échange, un joueur peut-il demander à son adversaire d'écarter une balle sur le court de son côté du filet ou coincée dans une des mailles du filet ? A1 JAT 1 JAE 1

- Oui, mais le joueur n'est pas obligé de l'enlever.

225. Une première balle de service reste coincée dans une des mailles du filet. Le serveur peut-il servir sa seconde balle sans la retirer ?

- Oui.

226. A sert une première balle de service qui tombe dans le filet. Celle-ci se coince dans une des mailles du filet. A sert sa seconde balle sans retirer la première et au cours de l'échange qui suit, une balle « net » fait tomber la balle coincée dans le filet qui roule légèrement dans le court de A. Décision ?

- L'arbitre peut annoncer un let, sauf si cette décision lèse manifestement l'un des joueurs ou si la balle n'est déjà plus en jeu.

227. Une balle dégonflée doit-elle être assimilée à une balle crevée ? JAT 1 JAE 1

- Oui, dans la mesure où l'arbitre estime que cette balle n'est plus utilisable pour la suite de la partie et doit être remplacée. Deux cas se présentent :
  - si la balle est crevée (surface très endommagée ou sans pression) : le point est à rejouer ;
  - si la balle est dégonflée (pression faible) : le point reste acquis.

Nota : Une balle mouillée est dans tous les cas assimilée à une balle dégonflée, c'est-à-dire que le point joué reste acquis et on remplace la balle.

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

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

229. En fin d'échange, le relanceur ramasse la balle avec laquelle s'est joué l'échange qu'il a perdu. Il la remet à l'arbitre et lui montre qu'elle vient d'un court voisin et qu'elle n'est pas de la même marque que les balles utilisées pour son match. Décision ?

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

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

- Le joueur qui a joué la balle en n'ayant plus la raquette en main perd le point.

231. Un piquet de simple tombe en cours d'échange. Décision ?

- En règle générale, il y a lieu d'annoncer un let, sauf si l'arbitre estime une telle décision inopportune (par exemple, dans le cas où un joueur n'a aucune chance de renvoyer la balle.

232. En simple, en cours d'échange, en dehors d'un service, une balle heurte un poteau du filet et tombe bonne. Décision ? JAT 1 / JAE 1

- Si c'est un poteau de double, c'est une faute.
- Si c'est un piquet de simple, l'échange se poursuit.

233. Un terrain est dépourvu de piquets de simple, alors qu'une partie de simple doit avoir lieu. Après s'être assuré auprès du club qu'aucun piquet n'est disponible, l'arbitre doit-il démarrer la partie ? JAT 1 / JAE 1

- Oui, il doit en informer les joueurs avant le début de la partie.

234. Au cours d'un échange de cette partie jouée sans piquets de simple, une balle heurte la bande du filet et tombe bonne. L'échange se poursuit-il dans tous les cas ?

- Oui, sauf si l'arbitre est certain que la balle a touché la bande du filet entre le poteau de double et l'emplacement imaginaire du piquet de simple. Dans ce cas, le joueur ayant frappé la balle perd le point.

235. Le joueur A, se tenant en dehors du court, joue de volée une balle qui sortait manifestement. Décision ? A1 JAT 1 / JAE 1

- Si la balle renvoyée par A tombe bonne, l'échange se poursuit.
- Si la balle renvoyée par A tombe faute, A perd le point.

236. Un joueur, se tenant hors du court, arrête de la main une balle qui sortait manifestement. Décision ? A1 JAT 1 / JAE 1

- Le joueur perd le point. Il en va de même s'il est involontairement touché par la balle.

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

- Le point joué reste acquis.

238. Le joueur A montant à la volée, une balle tombe de sa poche. Surpris, il s'arrête de jouer et réclame à l'arbitre de rejouer le point car il a été gêné. Décision?

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

239. Dans quels cas un arbitre peut-il effectuer une inspection de trace ? A1 JAT 1 / JAE 1

- Uniquement sur terre battue, s'il l'estime nécessaire :
  - sur une balle proche qui termine un échange (point gagnant ou balle annoncée faute) ;
  - à la suite de l'interruption de l'échange par un joueur (ou une équipe).

Nota : Cette vérification doit être faite avant l'annonce du score, sauf cas exceptionnel.

240. L'arbitre de chaise peut-il envoyer un juge de ligne vérifier une trace ?

- Non, il doit le faire lui-même en descendant de la chaise. S'il n'est pas sûr de l'endroit où se trouve la marque, il peut se faire aider du juge de ligne concerné pour la localisation de la trace mais seul l'arbitre de chaise procédera à la lecture de cette trace.

241. Si un joueur efface la trace volontairement, qu'est-ce que cela signifie? A1 JAT 1 / JAE 1

- Que le joueur est d'accord avec l'annonce bonne de l'arbitre ou qu'il valide la contestation de son adversaire.

242. Sur une inspection de trace (la balle ayant été annoncée faute), ni le juge de ligne ni l'arbitre ne peuvent retrouver la marque. Décision ?

- La première annonce (« faute ») est conservée.

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

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

244. Sur dur, l'arbitre de chaise est seul, sans juge de ligne. Peut-il demander aux joueurs d'annoncer les balles sur certaines lignes qu'il estime difficiles ? A1 JAT 1 / JAE 1

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

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

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

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

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

16) La partie non arbitrée

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

247. Qui doit annoncer les balles bonnes ou fautes ? JAT 1 / JAE 1

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

248. Quelles sont les missions du juge-arbitre ou de son représentant ? JAT 1 / JAE 1

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

249. Un joueur annonce « faute » une balle manifestement bonne. Que doit faire le représentant du juge-arbitre témoin de l'erreur et bien placé par rapport à l'impact ? JAT 1 / JAE 1

Deux cas possibles :

- Sur dur, il doit intervenir immédiatement et dire au joueur que son annonce est incorrecte. Si c'est la première fois, le point est à rejouer. Le superviseur doit cependant prévenir le joueur que toute nouvelle erreur évidente d'annonce de balle sera considérée comme une gêne volontaire et qu'il perdra directement le point.
- Sur terre battue, il doit intervenir immédiatement, montrer la trace au joueur et lui dire qu'il perd le point.

250. Se tenant hors du court, le joueur A renvoie faute la balle de son adversaire qui sortait manifestement et réclame le point. Que fait le représentant du juge-arbitre ayant assisté à la situation ? JAT 1 / JAE 1

- Il donne le point à B.

251. Sur dur, le relanceur ne joue pas la balle servie par le serveur parce qu'il l'a jugée faute. Le serveur, en désaccord, fait appel au superviseur de court. Décision ? JAT 1 / JAE 1

- Le superviseur de court demande au relanceur s'il est sûr de son annonce. Si oui, il confirme l'annonce initiale « faute ». Sinon, le superviseur fait rejouer le point si c'est la première fois qu'il intervient sur le court. Les fois suivantes, si le joueur hésite sur le jugement d'une balle, il doit donner le bénéfice du doute à son adversaire.

252. Sur terre battue, que peuvent faire 2 joueurs qui sont d'accord sur la trace mais pas sur son interprétation ? JAT 1 / JAE 1

- Faire demander le juge-arbitre, ou son représentant, qui prendra la décision finale.

253. Le superviseur de court étant intervenu pour modifier une décision relative à une balle mal jugée, le joueur peut-il faire appel au juge-arbitre ?

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

254. Sur terre battue, un joueur annonce « faute » et réalise immédiatement que la balle était bonne. Décision ? JAT 1 / JAE 1

- Le joueur perd le point dans tous les cas.

255. Un joueur prétend que le score est de 40-30, mais son adversaire affirme qu'il est de 30-40. Procédure ? JAT 1 / JAE 1

- Après discussion avec les joueurs, le superviseur de court s'aperçoit que les 2 joueurs sont en désaccord sur le premier point du jeu qu'ils pensent tous deux avoir gagné. La décision est de poursuivre le jeu à 30-A puisque les 2 joueurs sont d'accord sur le fait d'avoir chacun gagné 2 points dans ce jeu.

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

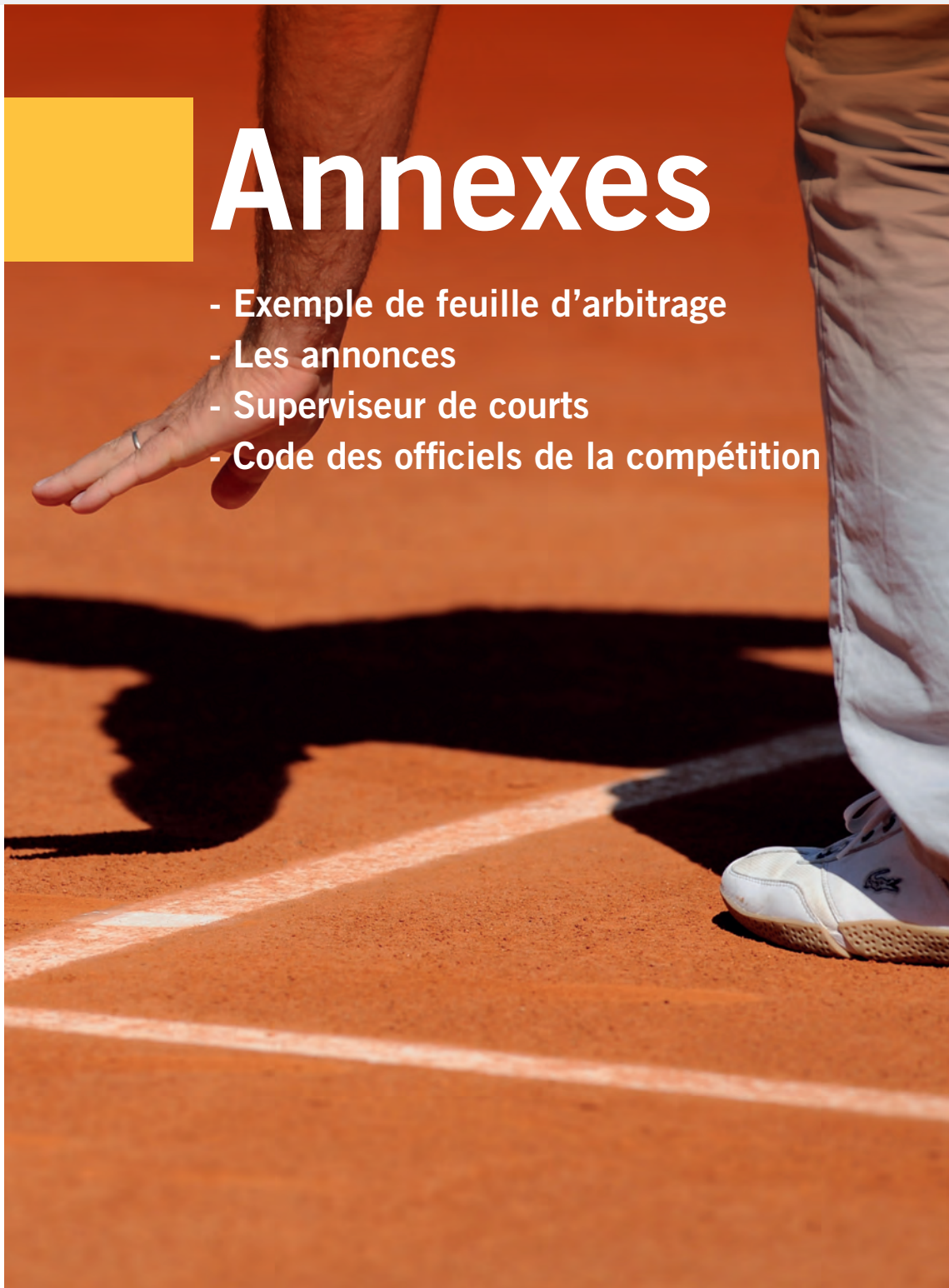
Nota : Il est important que le superviseur de court rappelle bien aux joueurs que le serveur doit toujours annoncer le score avant d'effectuer son premier service assez fort pour être clairement audible par son adversaire.

Les vrai/faux à la volée

	Vrai / Faux	Commentaires
1. Une balle est en jeu dès l'instant où elle est lancée en l'air.	F	*Lorsque le serveur la frappe.*
2. On accorde, d'après le règlement, 20 secondes entre 2 points.	F	*Continuité du jeu.*
3. Un arbitre peut, pour un retard de 15 minutes, disqualifier un joueur.	F	*Seul le juge-arbitre peut le faire.*
4. Un vêtement peut comporter un logo publicitaire.	V	*Nombre et taille limités.*
5. En simple, sur un service très croisé, le retour heurte la bande du filet entre le piquet de simple et le poteau de double et tombe bon : l'échange continue.	F	*La balle a touché une dépendance permanente du court.*
6. On peut jouer avec des balles blanches.	V	
7. La partie est interrompue 12 minutes à cause de la pluie et reprend sur un court voisin. On fait un échauffement de 5 minutes.	V	*La partie ne reprend pas sur le même court.*
8. Aucun des 2 joueurs ne respecte la continuité du jeu. On donne un avertissement à chacun.	F	*Le serveur est pénalisé.*
9. Un joueur est victime de crampes ; il peut donc bénéficier d'une interruption de jeu pour se faire masser.	F	*Il s'agit d'une perte naturelle de condition physique : le jeu doit continuer.*
10. Lors d'une demande de vérification de trace, le capitaine a le droit d'accompagner l'arbitre pour cette vérification.	F	
11. L'arbitre peut changer la décision d'un juge de ligne à la suite de la contestation d'un joueur.	F	*Sauf sur terre battue après inspection de trace.*
12. En simple, A joue contre B. A a servi à la place de B et vient de gagner le jeu lorsque l'erreur est découverte : service A.	F	*L'ordre reste inversé. B sert.*
13. Sur terre battue, lors d'une partie sans arbitre, les joueurs peuvent appeler le superviseur de court pour une lecture de trace.	V	

	Vrai / Faux	Commentaires
14. Une première balle de service va heurter directement le partenaire du relanceur sans avoir touché le sol : second service.	F	*Point au serveur.*
15. En double, lors d'un jeu décisif, on découvre une inversion dans l'ordre des relanceurs : l'arbitre rectifie immédiatement.	F	*On laisse le jeu se terminer.*
16. Au premier point d'un jeu, après un premier service qui touche le haut du filet et tombe bon, l'arbitre se rend compte de l'oubli du changement de balles. Il procède immédiatement au changement.	V	
17. En catégorie 55 ans, après les 10 minutes de repos facultatif, les joueurs bénéficient de 5 minutes d'échauffement.	F	
18. À la fin d'un échange, un joueur présente à l'arbitre la balle du point joué. Celui-ci confirme qu'elle est dégonflée. On rejoue le point.	F	*On remplace la balle dégonflée.*
19. Lorsqu'on perd une balle, on doit toujours la remplacer par une balle usagée de même usure.	F	*Dans les 2 jeux qui suivent un changement de balles, on la remplace par une balle neuve.*
20. Lorsqu'on joue plus de 21 points dans un jeu décisif, il compte pour 2 jeux vis-à-vis du changement de balles.	F	*Le jeu décisif compte toujours pour un jeu.*
21. À la volée, un joueur jette sa raquette vers la balle qui tombe bonne. L'arbitre annonce un let.	F	*Il perd le point.*
22. Un objet étranger apparaît sur le court, l'arbitre ne le voit pas. Un let n'est donc pas annoncé. L'échange se poursuit et se termine. Le joueur qui a perdu le point affirme que le point doit être rejoué.	F	
23. Une balle doit obligatoirement passer au-dessus du niveau du filet pour être bonne.	F	*Une balle très croisée peut passer à l'extérieur du poteau de double sous le niveau du filet et être bonne.*

	Vrai / Faux	Commentaires
24. C'est le perdant du jeu décisif qui sert au premier jeu de la manche suivante.	F	C'est le relanceur du premier point du jeu décisif.
25. On ne peut compter les fautes de pied au service que lorsqu'il y a un juge de ligne de fond.	F	
26. Lorsqu'un joueur n'est pas d'accord avec l'arbitre sur la lecture d'une trace, l'arbitre fait appel au juge-arbitre.	F	*Il s'agit d'une question de fait, le juge-arbitre ne peut être appelé que pour des questions de règlement.*
27. Un joueur insulte l'arbitre en arrivant sur le court. L'arbitre applique le Code de conduite bien que la partie ne soit pas commencée.	V	*Le Code s'applique dès l'arrivée des joueurs et de l'arbitre sur le court.*
28. Un joueur a déjà reçu un avertissement pour jet de balle. Plus tard, lors d'une longue discussion, l'arbitre annonce «jouez», le joueur ne reprend pas le jeu et continue à discuter. L'arbitre lui donne un avertissement pour dépassement de temps.	F	*Il doit recevoir un point de pénalité dans le cadre du Code de conduite pour dépassement de temps intentionnel.*
29. Dans le Code de conduite, la troisième infraction est la disqualification.	F	*3 points de pénalité.*
30. Un joueur a été pénalisé d'un avertissement pour dépassement de temps non intentionnel. Énervé par cette décision, il brise sa raquette. L'arbitre doit alors lui donner un point de pénalité.	F	*Dépassement de temps non intentionnel et Code de conduite sont gérés séparément.*



Annexes

- Exemple de feuille d'arbitrage
- Les annonces
- Superviseur de courts
- Code des officiels de la compétition

ANNEXE 1

La feuille d'arbitrage

M. DUPONT a gagné le tirage au sort et a choisi de servir.
M. LEFÈVRE a choisi le côté : il relancera à droite par rapport à la chaise de l'arbitre.

Page 1

Faites bien attention de bien remplir la première partie de votre feuille d'arbitrage.Votre bonne annonce de match pour le public dépend de cette partie de la feuille.

1 Ne pas omettre :
- le nom du tournoi (avec partenaire éventuel) ;
- l'épreuve ;
- le tour dans le tableau en question ;
- la date de la partie ;
- le format de jeu, le changement et le nombre de balles ;
- le numéro du court ;
- le nom du juge-arbitre et le vôtre.

2 Indiquez les noms et prénoms de vos joueurs et leurs initiales.
3 Indiquez également le classement de chacun d'eux et leur ligue ou pays selon l'événement, en ayant au préalable vérifié les informations.

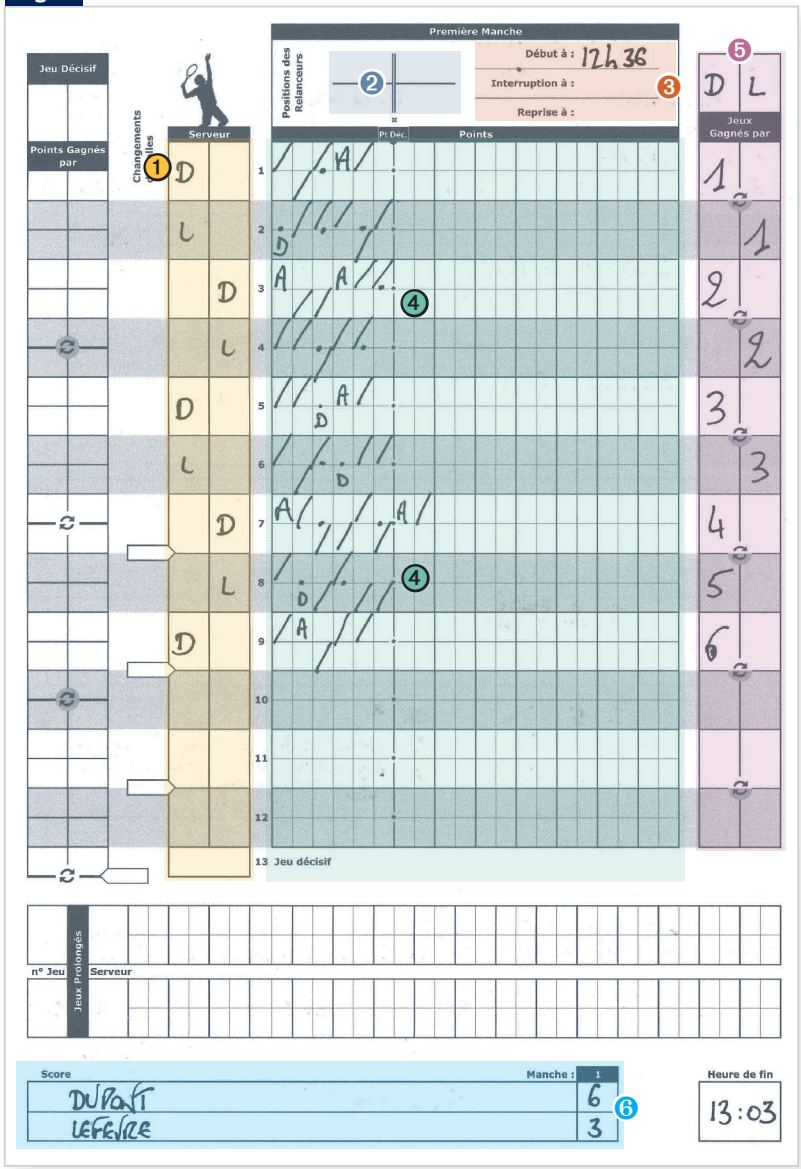
4 Après votre conférence d'avant-match et le tirage au sort, indiquez immédiatement sur votre feuille qui a gagné le tirage au sort et son choix :
- service ;
- relance ;
- côté du terrain ;
- laisser le choix à l'adversaire.

5 Rédaction des codes de conduite ou dépassements de temps non intentionnels pour le juge-arbitre.

6 Fin de la partie.
Indiquez la durée de la partie, le nom du vainqueur, **le score de la partie au point près** (précisez s'il y a abandon, disqualification par le juge-arbitre ou autre) N'oubliez pas d'indiquer le score du jeu décisif (chiffre du perdant).

IMPORTANT
Dès le début du tournoi, il faut éventuellement préciser au juge-arbitre le nom des joueurs que vous ne souhaitez pas arbitrer.

Page 2



① ORDRE DES SERVEURS

Premier jeu, M. DUPONT sert à gauche de la chaise d'arbitre.

On indique l'initiale du nom du serveur dans le champ correspondant au côté du serveur sur le court.

② POSITION DES RELANCEURS POUR LES PARTIES DE DOUBLE.

③ HEURE DE DÉBUT DE LA MANCHE + HEURE D'INTERRUPTION (EX. : PLUIE) ET DE REPRISE DE LA PARTIE.

④ LES POINTS

Il y a deux lignes pour chaque jeu :

- les points du serveur se cochent sur la partie haute de la ligne de jeu ;
- les points du relanceur se cochent sur la partie basse de la ligne de jeu.

Une case correspond à 1 point.

Il ne peut pas y avoir 1 point sur une même colonne du même jeu.

Code pour l'indication des points sur la feuille	
/	Points
.	Premier service faute
A	Ace (toujours sur la ligne du serveur)
D	Double faute (toujours sur la ligne du relanceur)
T	Dépassement de temps non intentionnel
C	Violation du Code de conduite.

⑤ INDICATION DES JEUX

Totaliser les jeux de chacun des joueurs dans le champ correspondant : initiales des joueurs, puis décompte des jeux gagnés par chaque joueur.

⑥ INDICATION DES SCORES

Inscrire le nom des joueurs en bas de page et le score correspondant pour chaque fin de manche.

ANNONCE DU SCORE

Ex. : septième jeu de la première manche

15-0, 30-0, 30-15, 30-A, 40-30, 40-A, avantage DUPONT, jeu DUPONT

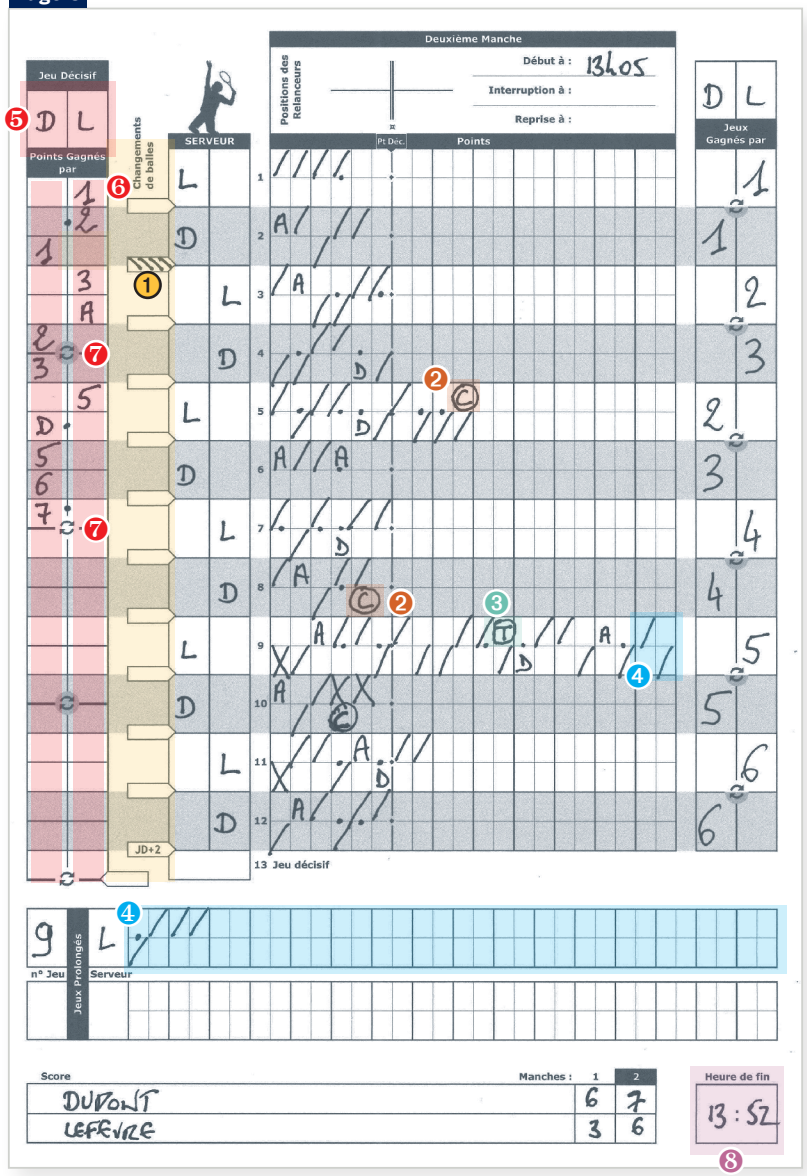
DUPONT mène par 4 jeux à 3, première manche

ANNONCE FIN DE MANCHE ET FIN DE MATCH

Jeu et première manche DUPONT, 6 jeux à 3

Jeu, set et match DUPONT, 2 manches à 0, 6/3 7/6

Page 3



① INDICATEURS POUR LES CHANGEMENTS DE BALLES (EX. : 11/13)

LE CHANGEMENT DE BALLES

11/13 = le premier changement s'effectuera au onzième jeu (l'échauffement comptant pour 2 jeux) le second au treizième.

② LE CODE DE CONDUITE Ⓒ

Indiquez le(s) point(s) de pénalité par une croix.

③ DÉPASSEMENT DE TEMPS NON INTENTIONNEL Ⓣ

④ EXTENSION D'UN JEU

Lorsqu'on arrive au bout de sa ligne de points, il faut terminer le jeu dans l'espace prévu à cet effet en réindiquant le numéro du jeu, l'initiale du serveur et les points.

⑤ LE JEU DÉCISIF

- Initiales des joueurs.

⑥ • Afin de connaître le serveur, il suffit de se référer à l'initiale du serveur pour les jeux (le serveur du premier point correspond au serveur du premier jeu de la manche ; le serveur des deuxième et troisième points correspond au serveur du deuxième jeu, etc.).

⑦ • Changement de côté tous les 6 points indiqué par le symbole ⟳.

⑧ N'oubliez pas d'indiquer l'heure de fin de chaque manche : elle permet de déterminer la durée du set.

ANNEXE 2

Les annonces

Annonces pendant l'échauffement et présentation de la partie

- « 2 minutes. »
- « 1 minute. »
- « Championnat de France/Open de la Ville. Partie comptant pour le ..... tour, opposant, à gauche de la chaise, Bernard LEFÈVRE ; à droite de la chaise, Thierry DUPONT. »
- « Cette partie se déroulera au meilleur des trois manches avec jeu décisif dans toutes les manches / les deux premières. Thierry DUPONT a gagné le tirage au sort et a choisi de servir/relancer. »
- « Fin de l'échauffement, préparez-vous à jouer s'il vous plaît. »
- « Première manche, au service Thierry DUPONT. »
- « Prêts ? Jouez. »

Annonces pendant la partie

- « Quinze-zéro, zéro-quinze, trente-zéro, zéro-trente, quarante-zéro, zéro-quarante, quinze-A, quinze-trente, trente-quinze, quinze-quarante, quarante-quinze, trente-A, quarante-trente, trente-quarante, quarante-A (la première fois), égalité, avantage Dupont, jeu Dupont. »

- Point décisif: « 40-A ; point décisif, choix au(x) relanceur(s). »

- « Jeu DUPONT. Premier jeu. »
- « Jeu DUPONT. Premier jeu, deuxième/dernière manche. »

- « Jeu DUPONT. Dupont mène 4 jeux à 2. »
- « Jeu DUPONT. LEFÈVRE mène 4 jeux à 2. »

- « Jeu et première manche LEFÈVRE, 6 jeux à 4. »
- « Jeu et deuxième manche DUPONT, 6 jeux à 4. Une manche partout. »

- Au début de la deuxième et dernière manche : « deuxième manche » et « dernière manche ».

- « Jeu DUPONT, 6 jeux partout. Jeu décisif. »
- « Un/zéro LEFÈVRE. »
- « Un partout. »
- « Deux/un DUPONT. »
- « Jeu et première/deuxième manche DUPONT, 7 jeux à 6. »

- « Jeu, set et match DUPONT ; deux manches à zéro, 6/4 6/2. »

Annonces et procédures

- « Violation du Code de conduite, jet de raquette, avertissement M./Mlle/Mme..... »
- « Violation du Code de conduite, jet de balle, point de pénalité M./Mlle/Mme..... » et annonce du nouveau score.
- « Violation du Code de conduite, comportement antisportif, trois points de pénalité M./Mlle/Mme..... » et annonce du nouveau score.

- « Dépassement de temps non intentionnel, avertissement M./Mlle/Mme..... »
- « Dépassement de temps non intentionnel, point de pénalité M./Mlle/Mme..... » et annonce du nouveau score.

- « Mesdames, messieurs, le soigneur a été appelé sur le court. »
- « M./Mlle/Mme..... bénéficie d'une interruption de jeu pour traitement médical. »

- « Deux minutes. »
- « Une minute. »
- « Trente secondes. »
- « Fin du traitement. »

Annonces faites aux joueurs et non au public.

- « Reprise. »

Annonce de l'abandon :

- « Pour raison médicale, M./Mlle/Mme..... est contraint(e) d'abandonner. Jeu, set et match M./Mlle/Mme..... 6/3 1-0, abandon. »

Annonce de la disqualification :

- « Violation du Code de conduite, le juge-arbitre a été appelé sur le court. »
- « Violation du code de conduite, agression physique, disqualification M./Mlle/Mme..... Jeu, set et match M./Mlle/Mme..... 6/3 2-1, disqualification. »

Présentation de la partie avec l'application du point décisif et du super jeu décisif à 10 points à la place de la troisième manche :

- « …Cette partie se déroulera au meilleur des trois manches avec jeu décisif et application du point décisif dans les deux premières. La dernière manche se jouera sous la forme d'un super jeu décisif à dix points. »

Annonce à la fin de la deuxième manche

- « Jeu et deuxième manche DUPONT/LEFÈVRE, 6 jeux à 4. Une manche partout. »
- À la fin du changement de côté : « Un super jeu décisif à dix points va maintenant être disputé pour décider du (des) vainqueur(s). »
- Annonce de fin de partie : « Jeu, set et match DUPONT/LEFÈVRE, deux manches à une, 3/6 6/4 10/8. »

ANNEXE 3

Le superviseur de courts

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

1/ Responsabilités du superviseur de courts

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

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

Il a aussi la responsabilité de :
- juger de la matérialité des faits avec une décision sans appel ;
- appliquer le Code de conduite si nécessaire et en informer le juge-arbitre ;
- faire respecter la continuité du jeu (surtout lors des changements de côté) ;
- veiller au respect de la règle du coaching dans les catégories où il est autorisé (fin de manche et une fois supplémentaire à un changement de côté pendant le set).

Il doit appeler immédiatement le juge-arbitre :
- lorsqu'une partie est terminée pour lui donner le résultat ;
- pour interrompre les parties si nécessaire (conditions météorologiques, obscurité, etc.) ;
- lorsque que le soigneur est appelé sur le court ;
- pour un cas de disqualification.

2/ Procédures pour le superviseur de courts

Le superviseur n'est pas un spectateur !!!
Il doit se déplacer régulièrement d'un court à l'autre et être bien visible des joueurs, entraîneurs et parents. De même, sa position doit lui permettre d'observer ce qui peut se passer sur les terrains et ainsi montrer qu'il est prêt à intervenir si nécessaire.
Il essaiera de rester au bord d'un court où une manche ou une partie se termine, ou si un joueur a un mauvais comportement. Il en va de même s'il s'aperçoit qu'un accompagnateur donne des conseils non autorisés ou si la luminosité est faiblissante.

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

CONTESTATION SUR UNE ANNONCE (BALLE « BONNE » OU « FAUTE »)

Si le superviseur de courts est appelé sur le terrain pour un désaccord entre les joueurs au sujet de l'annonce d'une balle « bonne » ou « faute », il devra demander au joueur qui a fait l'annonce (de son côté du filet) s'il est certain de son annonce. Si le joueur confirme son annonce, le point joué reste acquis avec cette décision.

Si le superviseur de courts, hors du terrain, voit un joueur faire une erreur flagrante sur une annonce de balle « faute » ou « bonne », il peut rentrer sur le court et dire au joueur que son annonce incorrecte est considérée comme une gêne involontaire pour son adversaire et que le point est donc à rejouer. Le superviseur doit cependant prévenir le joueur que toute nouvelle erreur évidente d'annonce de balle sera considérée comme une gêne volontaire et qu'il perdra directement le point.
De plus, le superviseur de courts peut appliquer le Code de conduite pour comportement antisportif s'il est sûr que le joueur fait volontairement et de façon flagrante de mauvaises annonces.

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

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

CONTESTATION LORS D'UNE INSPECTION DE TRACE

Si le superviseur de courts est appelé sur le terrain pour un désaccord lors d'une inspection de trace, il doit d'abord savoir si les joueurs sont d'accord sur la localisation de la trace.
- Si les joueurs sont d'accord sur la localisation de la trace mais pas sur sa lecture, il décidera si la trace de balle est « bonne » ou « faute ».
- Si les joueurs ne sont pas d'accord sur la localisation de la trace, le superviseur devra questionner les joueurs pour obtenir des informations lui permettant de savoir quelle est la bonne trace (quel type de coup, direction d'où il a été frappé, vitesse de la balle, etc.). Si ces informations ne lui permettent pas d'être sûr de la trace, l'annonce initiale faite par le joueur du côté de la trace est maintenue.

CONTESTATION SUR LE SCORE

Si le superviseur est appelé sur le court pour résoudre un problème lié au score, il devra discuter avec les joueurs des points ou jeux déjà joués pour déterminer sur lesquels ils sont d'accord. Tous les points ou jeux sur lesquels les joueurs sont d'accord sont acquis et on ne rejouera que ceux où il y a contestation.
Par exemple : un joueur réclame que le score est de 40-30 et son adversaire affirme que le score est de 30-40. Après discussion avec les 2 joueurs, on s'aperçoit que le seul point où ils ne sont pas d'accord est le premier point du jeu qu'ils pensent avoir gagné tous les deux. La bonne décision est de poursuivre le jeu à 30-A puisque les 2 joueurs sont d'accord qu'ils ont chacun gagné 2 points dans ce jeu.

Quand il y a contestation sur un jeu entier, on applique le même principe.
Par exemple : un joueur réclame qu'il mène 4-3 et son adversaire affirme que c'est lui qui mène 4-3. Après discussion avec les 2 joueurs, on s'aperçoit que les 2 joueurs pensent avoir gagné le troisième jeu de la partie. La bonne décision est de poursuivre le match sur le score de 3-3 puisque les 2 joueurs sont d'accord qu'ils ont chacun gagné 3 jeux. Le joueur qui a relancé dans le dernier jeu qui vient d'être joué va servir pour le jeu suivant.

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

AUTRES DÉCISIONS

Il peut y avoir d'autres situations délicates à résoudre quand il n'y a pas d'arbitre de chaise :
- Lors d'une contestation sur un let, doublé ou touché, etc., le superviseur de courts devra questionner les joueurs pour obtenir des informations lui permettant de confirmer l'annonce faite ou de rejouer le point si nécessaire.
- Les fautes de pied ne peuvent être annoncées que par le superviseur de courts, et jamais par l'adversaire. Il doit être présent sur le terrain pour les annoncer.
- Les codes de conduite ou dépassements de temps non intentionnels ne peuvent être donnés que par le superviseur de courts ou le juge-arbitre. Quand il sanctionne un joueur, il doit aller sur le court dès que possible et prévenir les joueurs qu'un code de conduite ou qu'un dépassement de temps non intentionnel a été donné.

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

ANNEXE 4

Code des officiels de la compétition

A1 | JAT 1 / JAE 1

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

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

11. Tout officiel sur le terrain ne doit pas engager de conversation avec les spectateurs, sauf dans le cadre du contrôle normal d'un match.
12. Tout officiel ne doit pas répondre à une interview sans l'accord de son responsable (chef des arbitres ou juge-arbitre).
13. Tout officiel ne doit pas se conduire de manière injuste ou non professionnelle envers un autre officiel. Il ne doit pas essayer de blesser ou volontairement entraver les actions d'autres officiels, de joueurs, d'employés du tournoi ou de membres du public.
    Tous les officiels doivent également montrer le bon exemple aux autres officiels.
14. Tout officiel ne doit pas abuser de sa position d'autorité ou de contrôle et doit s'abstenir de compromettre le bien-être psychologique, physique ou émotionnel des autres officiels, de joueurs ou d'employés du tournoi.
15. Tout officiel ne doit pas pratiquer de harcèlement sexuel ou abuser sexuellement tout autre officiel, joueur/joueuse ou employé du tournoi.
16. Toute requête concernant l'organisation d'une compétition en général doit être adressée aux responsables concernés et/ou au directeur de tournoi.
    Aucun commentaire ni aucune photo (non validé) sur les joueurs, les matchs ou les autres officiels ne doit être diffusé sur les réseaux sociaux du type Facebook, Twitter, Instagram, etc.
17. Tout officiel doit rester disponible jusqu'à ce qu'il soit libéré officiellement par son responsable.
18. Tout officiel ayant connaissance d'une violation au Code de conduite des officiels qui le concerne ou qui concerne un autre officiel lors d'une compétition est tenu de la déclarer auprès des responsables du tournoi (juge-arbitre, chef des arbitres) ou du département arbitrage de la FFT (arbitrage@fft.fr).
    Tout manquement à cette obligation constitue en lui-même une violation au Code de conduite des officiels.

SANCTIONS

Tout manquement au Code des officiels peut entraîner l'exclusion immédiate de l'officiel d'une compétition et doit être reporté à sa commission régionale d'arbitrage et au département arbitrage de la FFT (arbitrage@fft.fr).

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

Les sanctions encourues pour tout manquement au Code des officiels sont les suivantes :
- avertissement ;
- blâme ;
- suspension d'exercice de ses fonctions pour une durée maximale de 5 années ;
- amende, d'un montant maximum de 7 500 € ;
- retrait de la licence, pour une durée maximale de 5 années ;
- radiation.