

TABLE DES MATIÈRES

I FONCTIONS ET RESPONSABILITÉS DES OFFICIELS ITF	
A APPLICABILITÉ	1
B SUPERVISEUR ITF/JUGE-ARBITRE	1
C CHEF DES ARBITRES	4
D ARBITRE DE CHAISE	5
E ARBITRE DE REVUE	7
F JUGE DE LIGNE	8
II PROCÉDURES ITF POUR LES OFFICIELS	
A APPLICABILITÉ	9
B QUESTIONS DE RÉGLEMENT DU TENNIS	9
C QUESTIONS DE FAIT	9
D DÉBUT DU TOURNOI/DE LA PARTIE	12
E TEMPS DE REPOS DU JOUEUR, INTERRUPTION MÉDICALE ET TOILETTES	12
F SUSPENSION ET REPORT	17
G ANNONCES DE L'ARBITRE	18
H ANNONCES DES JUGES DE LIGNE	21
I GESTES VISUELS	22
J FEUILLE D'ARBITRAGE ITF/APPAREILS DE SCORES PORTABLES DE L'ITF	23
K RESPONSABILITÉS DES ARBITRES	24
L ARBITRER AVEC UN EFFECTIF DE JUGES DE LIGNE COMPLET	24
M ARBITRER AVEC UN EFFECTIF DE JUGES DE LIGNE RÉDUIT	25
N ARBITRER SANS JUGES DE LIGNE	25
O PROCÉDURES POUR LES PARTIES JOUÉES SANS ARBITRE DE CHAISE	25
P GÊNE	26
Q JEU CONTINU/DÉPASSEMENT DE TEMPS	26
R MAUVAISE CONDUITE DU JOUEUR SUR LE COURT	27
S VIOLATIONS DE CODE NON VUES PAR L'ARBITRE DE CHAISE	27
T DISQUALIFICATION IMMÉDIATE	28
U CODE DE CONDUITE DES OFFICIELS	28
V DROIT APPLICABLE	37
X RÉCIPROCITÉ	37
III INTERPRÉTATIONS	37
IV ANNEXES	
A PORTAIL DE L'ARBITRAGE DE L'ITF	39
B FEUILLE D'ARBITRAGE ITF	40
C PROCÉDURES ITF POUR INTERRUPTION MÉDICALE	41
D DISPOSITION DES JUGES DE LIGNE ITF	42
E PROCEDURES POUR LES PARTIES JOUÉES SANS ARBITRE DE CHAISE	45

Pour toute mention faite ci-après de l'International Tennis Federation ou de l'ITF il conviendra d'entendre ITF Limited.

I FONCTIONS ET RESPONSABILITES DES OFFICIELS ITF

A APPLICABILITÉ

Le présent article s'applique à toutes les épreuves homologuées ou reconnues par l'ITF. Cette applicabilité n'affectera en rien le droit des épreuves homologuées ou reconnues par l'ITF de promulguer et d'appliquer leur propre règlement spécial à condition que celui-ci reste en accord avec les principes et les dispositions du présent article I.

B SUPERVISEUR ITF/JUGE-ARBITRE

Les fonctions et les responsabilités décrites ci-dessous s'appliquent à un superviseur ITF/Juge-arbitre. Dans certains cas, ce rôle sera assuré par un seul officiel homologué. Dans d'autres cas, un juge-arbitre (local), avec l'assistance d'un chef des arbitres, s'occupera de toute la planification préalable au tournoi et assumera toutes les fonctions et responsabilités attachées à ce rôle, tandis que le superviseur ITF, avec l'assistance du juge-arbitre, aura la charge de tout ce qui touche à l'organisation sur le site et cela dès son arrivée. Pour la Coupe Davis, la Coupe Billie Jean King et les autres épreuves par équipes, le juge-arbitre fait également office de superviseur ITF.

Le superviseur ITF/juge-arbitre devra:

- 1 Être seul compétent sur le site pour statuer en dernier ressort sur toutes questions liées à l'interprétation du Règlement du tournoi, du Code de conduite, des Règles du tennis et aux Fonctions et Procédures des Officiels applicables au tournoi et exigeant une résolution immédiate sur le site du tournoi.
- 2 Si nécessaire, avant l'épreuve, diriger des séances de formation et des réunions avec tous les officiels pour bien les familiariser avec toute la réglementation s'appliquant à l'épreuve concernée.
- 3 Désigner un chef des arbitres et s'assurer que celui/celle-ci s'acquitte scrupuleusement de ses fonctions et de ses responsabilités.
- 4 Approuver les affectations aux différents matchs de tous les arbitres de chaise et juges de ligne.
- 5 Retirer un arbitre de chaise et/ou retirer, alterner ou remplacer tout juge de ligne ou juge de filet lorsqu'il le juge nécessaire pour améliorer l'arbitrage d'une partie.
- 6 Évaluer la prestation de tous les arbitres de chaise.
- 7 S'assurer de ce que chaque court, filet, poteau et piquet de simple soit conforme au cahier des charges énoncé dans les Règles du tennis et de ce que chaque court soit équipé comme suit :
 - a Chaise de l'arbitre
 - La hauteur recommandée pour la chaise de l'arbitre est de six (6) pieds minimum (1,82 m) et de huit (8) pieds (2,44 m) maximum;
 - La chaise de l'arbitre sera placée dans le prolongement du filet à environ trois (3) pieds (0,9 m) du poteau de filet;
 - Si l'on se sert d'un microphone, il devra être muni d'un interrupteur marche/arrêt, facile à régler et ne devra pas être portable. On ne pourra utiliser aucun microphone de radiodiffusion ou de télédiffusion sur la chaise d'arbitre ou aux alentours de la chaise (entre les lignes de fond) ;

- Pour les tournois en plein air, il faudra prévoir un parasol.
- b** Chaises des juges de ligne
- Les chaises des juges de lignes de service et de fond seront placées dans le prolongement de leurs lignes respectives, le long de l'entourage de côté. Elles ne doivent pas être surélevées par rapport à la surface du court et seront placées à une distance minimale de douze (12) pieds (3,66 m) des côtés du court;
 - Les chaises des juges de médiane et de longues seront placées dans les coins du court, au fond, sauf disposition contraire ;
 - Lorsque le soleil risque de poser un problème, on placera les chaises des juges de ligne pour qu'elles ne soient pas face au soleil;
 - Lorsque le soleil ne pose pas de problème, on placera les chaises des juges de ligne du côté du court opposé au côté où se trouve la chaise de l'arbitre.
- c** Appareil au filet ou chaise du juge de filet
- On placera un appareil au filet ou une chaise pour le juge de filet à proximité du poteau de filet à l'opposé du côté du court où se trouve la chaise d'arbitre.
- d** Les chaises des joueurs
- Les chaises pour les joueurs seront placées à droite et à gauche de la chaise de l'arbitre.
- e** Produits disponibles aux joueurs
- Eau, boissons, gobelets, serviettes et sciure seront mis à la disposition des joueurs pour chaque partie.
- f** Instrument de mesure
- Un mètre rigide, à ruban ou tout autre appareil de mesure devra être disponible pour mesurer la hauteur du filet et l'emplacement des piquets de simple.
- g** Appareil portable/PDA, feuille d'arbitrage, chronomètre
- L'arbitre de chaise devra avoir à sa disposition pour chaque partie un appareil portable/PDA ou une feuille d'arbitrage ITF et un chronomètre.
- 8** S'assurer de ce que ni la bâche de fond de court, ni les banderoles et les murs de fond de court ne soient recouverts, entièrement ou partiellement, de blanc, jaune ou toute autre couleur claire susceptible de troubler la vue des joueurs.
- 9** Déterminer les conditions de la partie et les transmettre aux compétiteurs (par ex. la marque des balles, le nombre de balles/changements de balles, la surface de jeu, le nombre de manches, de jeux décisifs/manches à l'avantage, application ou non du super jeu décisif et tous autres éléments utiles), avant le début du tournoi.
- 10** Désigner dans un emplacement bénéficiant d'un maximum de visibilité au milieu d'une zone réservée aux joueurs un tableau d'affichage officiel et en notifier la fonction et l'emplacement à tous les joueurs. Dès qu'il sera établi, on affichera le programme de la journée sur le tableau d'affichage officiel.
Les joueurs sont chargés de vérifier eux-mêmes auprès du superviseur ITF/juge-arbitre les parties qu'ils doivent disputer dans la journée.
- 11** Désigner comme horloge officielle du tournoi une horloge visible de tous dans un lieu donné et notifier tous les joueurs de son emplacement et de sa fonction. Les montres bracelet, montres de poche ou de gousset ne sont pas autorisées, sauf indication contraire.

- 12** Avant d'établir les tableaux, obtenir les Wild Cards auprès du Directeur du tournoi/Comité de tournoi. Se concerter avec le Directeur du tournoi ou Comité de tournoi et un représentant des joueurs pour déterminer :
- La liste définitive des joueurs inscrits;
 - Le classement à utiliser pour l'établissement des têtes de série;
 - Toute autre information utile à l'établissement du tableau.
- 13** Réaliser les tableaux pour l'épreuve de qualification et l'épreuve principale.
- 14** Afficher sur le tableau d'affichage officiel du bureau du superviseur ITF /juge-arbitre tous les formulaires d'inscription (qualifications, tableau final, suppléants et Lucky Losers) avec annonces explicatives.
- 15** Préparer le programme de la journée, en programmant les parties sur des courts spécifiques de sorte qu'elles se déroulent de façon consécutive et sans délais, ou, le cas échéant, les programmant en indiquant clairement qu'elles ne se joueront « pas avant » une heure donnée. Une fois la programmation diffusée, on ne devrait plus la changer.
- a** Avant le tournoi
- Avant de faire la programmation des parties de la première journée, contacter le/les superviseur(s)/juge(s) arbitre(s) des tournois de la semaine précédente afin de savoir quels sont les joueurs encore en lice dans ledit tournoi qui de ce fait risqueront d'être retardés pour leur première partie. Dans la mesure du possible, et à condition de ne pas perturber l'équilibre de la programmation et de ne pas retarder le déroulement du tournoi, le superviseur ITF/juge-arbitre devrait s'efforcer de programmer les parties de sorte à pouvoir raisonnablement arranger les joueurs ne pouvant éviter des retards raisonnables.
- b** Qualifications
- L'épreuve de qualification pour les simples devrait être programmée de sorte à se terminer la veille du début du tableau final, à moins que l'ITF n'en décide autrement. On établira le programme des parties de sorte que les joueurs n'aient pas à disputer dans une journée plus de deux parties de simple en qualifications, sauf en cas de perturbation de la programmation pour cause d'intempéries ou de circonstances inévitables.
- Lorsqu'il est nécessaire de faire disputer dans une même journée plus d'un tour des qualifications, le programme des parties devra être conforme aux sections du tableau.
- c** Tableau final
- Les joueurs ne pourront pas disputer plus d'un simple et plus d'un double dans la même journée, sauf en cas de perturbation de la programmation pour cause d'intempéries ou de circonstances inévitables. On programmera les parties de sorte qu'un joueur puisse disputer son simple avant son double, sauf indication contraire du superviseur/juge-arbitre ITF.
- 16** S'assurer avant chaque match de balayer le court et les lignes des terrains en terre battue ou autre revêtement de type tapis sablé.
- 17** Décider si le court est praticable.
- 18** Délimiter une zone spécifique dans laquelle on annoncera toutes les parties conformément au programme de la journée, en utilisant de façon raisonnable tous les moyens disponibles. À l'annonce de leur partie, les joueurs devront être prêts à jouer. Dans certains cas exceptionnels, ce sera le superviseur ITF/juge-

arbitre qui déterminera l'heure à laquelle on annoncera une partie ou l'heure à laquelle la partie a été réellement annoncée.

- 19** Décider s'il faut accorder davantage de temps pour l'échauffement (de dix (10) minutes normalement) lorsque les joueurs n'ont pas pu s'entraîner avant la partie en raison d'intempéries.
- 20** Décider s'il faut déplacer une partie sur un autre court.
Si une partie est interrompue ou reportée pour cause d'intempéries ou pour toutes autres circonstances inévitables, décider alors, pour éviter à un joueur de disputer deux parties de simple dans la même journée, ou, s'il faut le faire pour terminer l'épreuve, de déplacer une partie sur un autre court, qu'il soit couvert, en extérieur et de quelque surface que ce soit.
Dans tous les autres cas, on ne déplacera pas une partie si elle est officiellement commencée, c'est à dire une fois que le serveur a servi la première balle de service du premier point ; sauf si les joueurs consentent à déplacer la partie.
Si possible, on ne changera de court qu'en fin de manche ou après un nombre de jeux pairs dans la manche.
- 21** Décider quand reporter une partie pour cause d'intempéries, d'éclairage insuffisant ou pour d'autres raisons. Si la partie est reportée pour cause d'obscurité, le report devra intervenir en fin de manche ou après avoir atteint un nombre de jeux pairs dans une manche.
- 22** Dans les tournois, le cas échéant, assumer la responsabilité d'examiner les violations du Code de conduite, d'infliger des amendes et, dans la mesure du possible, de faire en sorte que chaque joueur verbalisé pour infraction sur le site reçoive le formulaire de violation de code adéquat.
- 23** Être présent sur le site à tout moment lorsque les parties du tournoi sont en cours.
- 24** Le superviseur ITF/juge-arbitre ne fera pas office d'arbitre de chaise à cette épreuve.
- 25** Pour la Coupe Davis, la Billie Jean King Cup et les épreuves des Circuits ITF Professionnels, tous les superviseurs ITF/juges arbitres doivent utiliser un instrument de mesure pour mesurer le court, un ordinateur compatible avec les logiciels ITF, et doivent avoir un compte personnel de messagerie électronique qui soit fiable.
- 26** Tous les superviseurs/arbitres d'épreuves ITF du Circuit Pro doivent être entièrement familiers avec les appareils de scores portables et leur usage correct.

C CHEF DES ARBITRES

Le chef des arbitres doit:

- 1** Recruter suffisamment d'officiels compétents pour le tournoi.
- 2** Diriger les formations nécessaires aux officiels avant le tournoi, comprenant entre autres une révision des Règles du tennis, des sections pertinentes du Règlement du tournoi, du Code de Conduite et des Fonctions et procédures des Officiels.
- 3** Préparer une liste des officiels, qui devra comprendre l'adresse postale et, le cas échéant, les certifications ITF/qualifications nationales de tous les arbitres employés pendant le tournoi. Un exemplaire de cette liste sera remis au superviseur ITF/juge-arbitre et, au besoin, au département d'arbitrage ITF (*ITF Officiating*).

- 4 Établir les affectations des officiels par court et par journée du tournoi, étant entendu que ces affectations seront soumises à l’approbation du superviseur ITF/juge-arbitre.
- 5 Organiser des réunions avec tous les officiels de la compétition afin de préciser les affectations aux courts et les procédures à adopter pour les annonces, les gestes, les rotations et les autres responsabilités. Pour plus d’informations concernant les responsabilités des juges de ligne, veuillez vous référer au Guide pour le Juge de Ligne ITF (*ITF Line Umpire Guide*).
- 6 Évaluer les prestations sur les courts de tous les officiels de la compétition.
- 7 Être sur le site à tout moment lorsque les parties sont en cours.
- 8 Le chef des arbitres ne fera pas office d’arbitre de chaise ou de juge de ligne pour cette épreuve, sauf approbation du superviseur/juge-arbitre ITF en cas de mauvais temps ou d’autres circonstances inévitables.
- 9 Assister le superviseur/juge-arbitre ITF dans l’exercice de ses fonctions.
- 10 Tous les chefs des arbitres d’épreuves ITF du Circuit Pro doivent être entièrement familiers avec les appareils de scores portables et leur usage correct.

D ARBITRE DE CHAISE

L’arbitre de chaise doit :

- 1 Avoir une très bonne connaissance de tous les aspects des Règles du tennis, du Règlement du tournoi, du Code de conduite et des Fonctions et Procédures des Officiels applicables à l’épreuve. Il s’acquittera de ses obligations conformément aux procédures de l’ITF.
- 2 Porter une tenue identique à celle des autres arbitres de chaise, conformément aux consignes du superviseur ITF/juge-arbitre.
- 3 S’informer de la prononciation correcte du nom des joueurs.
- 4 Être sur le court avant les joueurs.
- 5 Immédiatement avant la partie, avoir une conférence avec les joueurs pour :
 - a Leur communiquer toute information utile;
 - b Tirer au sort en présence des 2 joueurs /équipes afin de déterminer qui servira/re lancera en premier et de quel côté. Si le jeu est interrompu avant le début de la partie, les joueurs pourront choisir à nouveau, le résultat du tirage au sort restant acquis;
 - c Vérifier que les joueurs sont habillés conformément aux dispositions vestimentaires du Code de conduite. Tout changement de tenue pour non-conformité prenant plus de quinze (15) minutes pourra entraîner une disqualification immédiate. Un nouvel échauffement approprié pourra être autorisé.
- 6 Avoir un chronomètre qu’il utilisera pour chronométrer l’échauffement (normalement cinq (5) minutes), les vingt-cinq (25) secondes entre les points, les quatre-vingt-dix (90) secondes autorisées pour les changements de côté et les cent vingt (120) secondes autorisées en fin de manche. Il utilisera également ce chronomètre pour effectuer toute autre mesure de temps spécifique définie par tout Règlement applicable à l’épreuve.
- 7 Être responsable du nombre de balles nécessaires pour la partie, y compris des balles usagées. Les boîtes de balles neuves ne seront ouvertes que juste avant le changement de partie/de balles.

- 8** Déterminer toutes les questions de fait survenues au cours d'une partie (comprenant l'annonce des balles lorsqu'il n'y a pas de juges de ligne).
- 9** S'assurer du respect des règles par tous les joueurs et les officiels sur le court.
- 10** Retirer, alterner ou remplacer tout juge de ligne ou juge de filet s'il estime que cela peut améliorer l'arbitrage de la partie.
- 11** Exercer son pouvoir de décision pour toute question de règlement du tennis survenue au cours de la partie, étant entendu que les joueurs ont le droit de faire appel au juge-arbitre/superviseur ITF.
- 12** Annoncer le score après chaque point conformément aux procédures de l'ITF.
- 13** Répéter les annonces d'un juge de ligne ou juge de filet seulement lorsque celles-ci ont été effectuées à voix basse ou s'il s'agit d'une balle proche requérant confirmation pour qu'il ne subsiste aucun doute pour les joueurs.
- 14** Remplir une feuille d'arbitrage ITF pendant la partie conformément aux procédures approuvées par l'ITF (voir page 18 et Annexe B). Tous les arbitres de chaise d'épreuves ITF du Circuit Pro doivent être entièrement familiers avec les appareils de scores portables et s'assurer de leur usage correct.
- 15** Déjuger (« overrule ») un juge de ligne seulement lorsque celui-ci commet une erreur manifeste et seulement si l'« overrule » intervient tout de suite après l'erreur. Tout overrule doit être prononcé conformément aux procédures approuvées par l'ITF (voir page 8).
Les fautes de pied évidentes qu'un juge de ligne omet d'annoncer seront annoncées par l'arbitre de chaise en suivant les procédures applicables en cas d'erreur manifeste.
- 16** Se charger de toute inspection de trace. Les inspections de traces ne se font que sur les courts en terre battue (voir Procédures pour l'inspection de trace, page 8).
- 17** Faire tout son possible pour contrôler les spectateurs. Lorsque les spectateurs perturbent le bon déroulement d'une partie, l'arbitre de chaise devrait rester courtois et solliciter leur coopération.
- 18** Se charger de diriger les ramasseurs de balles pendant la partie, de sorte qu'ils assistent les joueurs, sans toutefois les gêner.
- 19** Se charger de tous les changements de balles et décider si une balle est apte au jeu ou non. S'assurer que la partie se déroule avec le nombre correct de balles. Les balles perdues devraient être remplacées dès que l'occasion se présente. S'il faut remplacer une balle, on utilisera une balle neuve au cours de l'échauffement ou des deux (2) jeux qui suivent un changement de balles (avant le début du premier point du troisième jeu); sinon on fournira une balle d'usure comparable. Il faudra ouvrir un nombre adéquat de boîtes de balles et les vérifier suffisamment de temps avant chaque changement de balles pour éviter tout délai dans la partie.
- 20** Déterminer si un court reste praticable ou non. Si en cours de partie survient un changement de situation qui, de l'avis de l'arbitre de chaise, rend le court impraticable, ou que des intempéries ou d'autres conditions imposent l'interruption de la partie, l'arbitre de chaise devrait alors interrompre la partie et en notifier le superviseur ITF/juge-arbitre. Durant l'interruption de la partie, et jusqu'au moment où celle-ci est reportée, l'arbitre de chaise doit s'assurer de ce que lui-même et tous les autres officiels sur le court soient prêts à reprendre la partie.

Si l'on interrompt une partie en raison de l'obscurité, on ne doit le faire qu'en fin de manche ou lorsque l'on arrive à un nombre de jeux pairs dans la manche.

Après l'interruption ou le report d'une partie par le superviseur ITF/juge-arbitre, l'arbitre de chaise consignera l'heure d'interruption de la partie, le point, le jeu, le score dans la manche, le nom du serveur, et les côtés respectifs de chaque joueur au moment de l'interruption, avant de faire ramasser toutes les balles utilisées dans la partie.

- 21** À la fin d'une partie, faire un compte-rendu détaillé au superviseur ITF/juge-arbitre concernant toutes les décisions prises au cours de la partie, relatives à l'application du Code de conduite.

E ARBITRE DE REVUE

Un arbitre de revue doit:

- 1** Avoir une très bonne connaissance de tous les aspects des Règles du tennis, et en particulier des Procédures de Vérification électronique, du Règlement du tournoi appropriées et des Fonctions et Procédures des Officiels. Il/elle doit se décharger de ses fonctions conformément aux procédures de l'ITF.
- 2** Porter une tenue identique à celle des autres arbitres de revue, conformément aux consignes du superviseur ITF/juge-arbitre.
- 3** Se rendre dans la cabine de visionnage électronique au moins trente (30) minutes avant le début du jeu du premier match du jour ou de la session sur le court qui lui a été attribuée, et 10 minutes avant le début d'autres matchs.
- 4** Vérifier les moyens mis en place pour les communications avec l'arbitre de chaise, le superviseur ITF/juge-arbitre, les techniciens de projection et de la télévision.
- 5** Confirmer avec l'opérateur de réalité virtuelle que le système est configuré pour l'épreuve correcte, ex. simple ou double, système de score utilisé, etc.
- 6** Pendant l'échauffement, visionner au moins un (1) exemple à titre de test qui ne passera pas à la télévision ou sur l'écran.
- 7** Confirmer avant le début du match auprès des opérateurs du système et de la réalité virtuelle que tous les systèmes sont en bon état de fonctionnement.
- 8** Assumer la responsabilité d'identifier chaque impact de balle potentiel à visionner.
- 9** Déterminer si l'impact de balle requis est disponible pour être visionné.
- 10** Diriger le processus de repasser la séquence ou de la transmettre à la télévision.
- 11** Assumer la responsabilité de contrôler le statut du système.
- 12** En cas de non-fonctionnement d'un système, en informer immédiatement l'arbitre de chaise et le superviseur ITF/juge-arbitre, et informer ces mêmes personnes de nouveau lorsque le système est de nouveau en état de fonctionnement et a été testé.
- 13** Notifier l'arbitre de chaise que la première annonce fait foi quand l'arbitre de revue ne peut pas récupérer les informations pour repasser l'annonce.
- 14** Au cas où l'impact de la balle vue sur l'écran ne correspond pas au texte graphique sur l'écran, informer l'arbitre de chaise de la réponse correcte à la demande de revue et si possible présenter sur l'écran le texte graphique corrigé.
- 15** Informer immédiatement l'arbitre de chaise si l'écran moniteur de l'arbitre de revue fonctionne correctement mais tous les écrans situés dans le stade fonctionnent mal.

- 16** Prendre note du nombre de contestations justifiées et non justifiées de chaque joueur/équipe et être en mesure de confirmer à tout moment le nombre de contestations injustifiées restant auprès de l'arbitre de chaise, du superviseur ITF/juge-arbitre ou technicien de projection.
- 17** Représenter l'ultime autorité en ce qui concerne le nombre de contestations injustifiées restant pour chaque joueur/équipe. Vérifier auprès de l'arbitre de chaise quand un joueur/une équipe n'a plus qu'une (1) et zéro (0) contestation.
- 18** S'assurer avant chaque manche et tie-break pour le match que le nombre de contestations est fixé à trois (3).

F JUGE DE LIGNE

Un juge de ligne doit:

- 1** S'acquitter de ses obligations conformément aux procédures approuvées par l'ITF. Pour plus de détails veuillez vous référer au Guide du Juge de Ligne ITF.
- 2** Porter une tenue identique à celle des autres juges de ligne, conformément aux consignes du superviseur ITF/juge-arbitre. Les juges de lignes ne devront pas porter de tenues de couleur blanche, jaune ou de toute autre couleur claire susceptible de troubler la vue des joueurs.
- 3** Être à l'heure à toutes les affectations.
- 4** Adopter une position qui lui assure la meilleure vue de sa ligne.
- 5** Annoncer seulement les balles qui tombent sur sa ligne et ne pas donner son avis sur les annonces faites sur d'autres lignes.
- 6** Annoncer les fautes de pied lorsqu'il est affecté à une ligne de fond, une longue ou une médiane.
- 7** Faire rapidement le signe « balle non vue » lorsqu'il n'est pas en mesure d'annoncer une balle.
- 8** Se corriger immédiatement après une annonce erronée.
- 9** Ne jamais annoncer une balle « out/faute » avant qu'elle ait touché le sol.
- 10** Rester silencieux si l'arbitre de chaise le déjuge. Dire aux joueurs d'adresser toutes questions à l'arbitre de chaise.
- 11** Signaler immédiatement à l'arbitre de chaise toute violation du Code de conduite que celui-ci n'aurait pas vue ou entendue.
- 12** Accompagner un joueur lors d'un arrêt pour aller aux toilettes ou se changer pour s'assurer que le joueur n'utilise pas cette interruption à toute autre fin. S'il y a violation de cette procédure, le juge de ligne doit dire au joueur que celui-ci commet une infraction au règlement et en faire part à l'arbitre de chaise.
- 13** Ne pas attraper les balles ou tenir les serviettes des joueurs.
- 14** Ne pas engager de conversation avec les spectateurs.
- 15** Ne jamais applaudir les joueurs.
- 16** Ne pas quitter le court sans la permission de l'arbitre de chaise.

II PROCÉDURES ITF POUR LES OFFICIELS

A APPLICABILITÉ

Le présent Article s'applique à toutes les épreuves homologuées ou reconnues par l'ITF. Cette applicabilité n'affectera en rien le droit des épreuves homologuées ou reconnues par l'ITF de promulguer et d'appliquer leur propre règlement spécial à condition que celui-ci reste en accord avec les principes et les dispositions du présent Article II. En ce qui concerne toutes les compétitions par équipes, les procédures énoncées ci-après seront appliquées au nom de la nation concernée.

B QUESTIONS DE REGLEMENT DU TENNIS

On définit une question de Règlement du tennis comme une question qui a trait à l'interprétation et à l'application de points spécifiques indiqués dans les Règles du tennis, dans le Règlement du tournoi et dans le Code de conduite. Au cours d'une partie, l'arbitre de chaise est compétent en premier lieu pour se prononcer sur les questions de règlement. Si l'arbitre de chaise est incertain, ou si un joueur fait appel de sa décision, ce sera au superviseur ITF/juge-arbitre de trancher. La décision de ce dernier sera définitive et sans appel.

1 Appel du joueur

Les joueurs ont le droit de faire appel de toute décision prise se rapportant au règlement du tennis, conformément aux procédures définies ci-après.

Si un joueur estime qu'une décision prise par l'arbitre de chaise concernant une question de règlement du tennis est erronée, il peut faire appel de la décision en notifiant l'arbitre de chaise de façon professionnelle et sans grossièreté. Sur ce, l'arbitre de chaise interrompra la partie, éteindra tous les microphones qui se trouvent aux alentours de la chaise et fera immédiatement demander le superviseur ITF/juge-arbitre. Dès l'arrivée de celui-ci, l'arbitre de chaise lui exposera tous les faits relatifs à l'incident et le superviseur ITF/juge-arbitre sera tenu aux faits ainsi exposés et jugés par l'arbitre de chaise. Ensuite, l'arbitre de chaise fera part de sa décision quant au point de règlement du tennis applicable à l'incident et le joueur fera part de son point de vue quant à cette décision. Le superviseur ITF/juge-arbitre examinera brièvement avec le joueur et l'arbitre de chaise le règlement applicable à l'incident, avant de soit confirmer soit annuler la décision. Sur ce, le jeu reprendra dès que le superviseur ITF/juge-arbitre aura annoncé « Let's Play » et les joueurs devront se remettre en place pour commencer à jouer. Les parties concernées devront faire tout leur possible pour résoudre ledit appel aussi vite que possible et sur l'annonce « Let's Play » on commencera le décompte des vingt-cinq (25) secondes autorisées avant la reprise du jeu.

C LES QUESTIONS DE FAIT

On définit une question de fait comme une question se rapportant à la matérialité des faits pour un incident donné. Les questions de fait survenant en cours de partie seront jugées par les officiels affectés à ladite partie et leurs décisions seront contraignantes pour les joueurs et le superviseur ITF/juge-arbitre.

Un joueur peut demander à l'arbitre de chaise de vérifier une annonce ou toute autre décision relative à une question de fait lorsqu'une balle annoncée par un officiel sur le court qui termine l'échange. La demande, la vérification et la reprise du jeu

devront toutes être effectués dans les vingt-cinq (25) secondes autorisées entre les points, à moins que l'arbitre de chaise ne décide qu'une période de temps supplémentaire soit nécessaire. S'il accorde une période supplémentaire, celle-ci se terminera à l'annonce: « Let's Play ».

1 Appel du joueur

Un joueur ne peut jamais faire appel d'une décision touchant à une question de fait auprès du superviseur ITF/juge-arbitre.

2 L' « overrule »

L'arbitre de chaise peut déjuger un juge de ligne seulement si celui-ci a commis une erreur évidente et seulement lorsque l'overrule intervient rapidement après que l'erreur est commise.

a Erreur évidente

Il est difficile de définir de façon plus précise le terme « erreur évidente ». Dans la pratique, l'arbitre de chaise doit être en mesure de pouvoir décider qu'une annonce de balle est erronée sans être pour cela capable d'assurer qu'il n'existe aucun doute raisonnable. L'arbitre de chaise ne doit jamais déjuger un juge de ligne sur une balle proche. Dans la pratique, pour déjuger un juge de ligne ayant annoncé la balle « bonne », l'arbitre de chaise doit être certain d'avoir vu un espace entre la balle et la ligne. De même, pour déjuger un juge de ligne ayant annoncé la balle « faute », l'arbitre de chaise doit être certain d'avoir vu la balle tomber sur ou à l'intérieur de la ligne.

Lorsqu'un juge de ligne omet d'annoncer une faute de pied évidente, c'est l'arbitre de chaise qui s'en charge en suivant la procédure applicable aux cas d'erreurs évidentes.

b Rapidement

Selon les Règles du tennis, l'arbitre de chaise doit déjuger un juge de ligne immédiatement lorsque celui-ci a commis une erreur évidente. Un overrule doit intervenir presque au même moment où le juge de ligne fait une erreur évidente.

Un arbitre de chaise ne doit jamais déjuger un juge de ligne après la contestation ou réclamation d'un joueur. Un juge de ligne ne doit jamais changer son annonce après la contestation ou réclamation d'un joueur.

3 Procédures pour l'inspection de trace

a Les inspections de trace se font uniquement sur terre battue.

b Une inspection de trace demandée par un joueur (ou une équipe) ne sera autorisée que si l'arbitre de chaise n'est pas en mesure de juger avec certitude depuis sa chaise, soit une balle qui termine l'échange, soit une balle à la suite de laquelle un joueur (ou une équipe) interrompt l'échange (les retours sont autorisés mais le joueur doit alors s'arrêter de jouer immédiatement).

c Lorsque l'arbitre de chaise décide d'effectuer une inspection de trace, il/elle doit descendre de sa chaise et se charger lui-même/elle-même de cette inspection. S'il/si elle ne sait pas où se trouve la marque (sauf après contradiction de l'annonce –'overrule'), il/elle peut demander au juge de ligne de l'aider à la localiser, mais ce sera alors l'arbitre de chaise qui procédera à l'inspection.

d Lorsque ni le juge de ligne ni l'arbitre de chaise n'arrivent à retrouver la marque ou si la marque est illisible on conservera toujours l'annonce ou l'overrule initiale.

- e** Une fois que l'arbitre de chaise aura identifié la marque d'une balle et aura rendu sa décision, celle-ci sera finale et sans appel.
- f** Sur terre battue, l'arbitre de chaise ne devrait pas annoncer le score trop vite, à moins d'être absolument certain de l'annonce d'un juge de ligne. En cas de doute, il faudra attendre avant d'annoncer le score pour savoir s'il faut procéder à une inspection de trace ou non.
- g** En double, le joueur faisant appel doit formuler son appel de sorte à faire cesser le jeu ou de sorte que l'arbitre de chaise fasse cesser le jeu. Si le joueur fait appel à l'arbitre de chaise, celui-ci devra d'abord établir que la procédure d'appel a été suivie comme il se doit. Si elle n'a pas été suivie comme il se doit ou si elle est intervenue tardivement, l'arbitre de chaise pourra décider que l'équipe adverse a été délibérément gênée auquel cas l'équipe lançant l'appel perd le point.
- h** Si un joueur efface la trace intentionnellement avant que l'arbitre de chaise n'ait rendu une décision finale, c'est qu'il/elle concède le point.
- i** Un joueur ne peut passer de l'autre côté du filet pour vérifier une trace sans s'exposer aux pénalités prévues dans le cadre du Code de conduite pour conduite antisportive.

4 Procédure de vérification électronique

Dans les tournois où un système de vérification électronique est utilisé, les procédures suivantes devront être suivies pour toute partie disputée sur des courts dotés de ce système.

- a** Un joueur (ou une équipe) pourra demander la vérification électronique d'une annonce ou d'un overrule seulement sur une balle qui termine l'échange ou par suite de l'interruption de l'échange par un joueur ou une équipe (les retours sont permis mais le joueur doit alors s'arrêter de jouer immédiatement).
- b** L'arbitre de chaise décidera de faire appel à la vérification électronique lorsqu'il subsiste un doute quant à l'exactitude de l'annonce d'une balle ou d'un overrule. Cependant, l'arbitre de chaise peut refuser la vérification électronique quand il ou elle estime que la demande du joueur est déraisonnable ou si celle-ci n'a pas été faite dans les temps.
- c** En double, le joueur qui conteste l'annonce doit faire sa demande de façon à faire arrêter le jeu ou de façon que l'arbitre interrompe le jeu. Si une contestation est adressée à l'arbitre de chaise, il/elle doit tout d'abord établir que la procédure correcte a été suivie. Si elle n'était pas correcte ou si elle n'est pas intervenue dans les temps, l'arbitre de chaise pourra alors décider que l'équipe adverse a été délibérément gênée, et dans ce cas l'équipe qui conteste perd le point.
- d** L'annonce initiale ou un overrule devront toujours être conservés en cas d'impossibilité, pour quelque motif que ce soit, de procéder à la vérification électronique de l'annonce ou de l'overrule en question.
- e** L'arbitre de chaise prendra sa décision finale suivant le résultat de la vérification électronique et sa décision sera sans recours. Si parmi plusieurs traces, il faut en sélectionner une en particulier à soumettre à vérification électronique, un officiel de vérification, approuvé par le juge-arbitre, devra décider la trace à faire vérifier.

- f Chaque joueur (ou équipe) a droit à trois (3) contestations infructueuses par manche, plus une (1) contestation supplémentaire dans le jeu décisif. Pour les parties utilisant le système à l'avantage (deux jeux d'écart), les joueurs (ou équipes) auront à nouveau un maximum de trois (3) contestations infructueuses à 6 jeux partout et ensuite tous les 12 jeux. Pour les parties utilisant le super jeu décisif, le jeu décisif comptera comme une nouvelle manche et chaque joueur (ou équipe) disposera d'un crédit de trois (3) contestations. Les joueurs (ou équipes) auront droit à un nombre illimité de contestations fructueuses.

D DÉBUT DU TOURNOI/DE LA PARTIE

Un tournoi est officiellement commencé lorsque le premier service de la première partie a été servi. Une partie est officiellement commencée lorsque le premier service a été servi.

E TEMPS DE REPOS DU JOUEUR, INTERRUPTION MÉDICALE ET TOILETTES

1 Entre les tournois

Si un joueur communique au superviseur ITF/juge-arbitre la date et l'heure de sa dernière partie disputée la semaine précédente lors d'un tournoi homologué ou approuvé par l'ITF, le superviseur ITF/juge-arbitre s'efforcera alors, dans la mesure du possible, d'accorder au joueur toute une journée de repos entre cette dernière partie et sa première partie du tableau principal du tournoi suivant, sauf si les intempéries ou d'autres circonstances inévitables sont venues perturber la programmation ou sauf si le joueur a été finaliste dans une finale jouée le lundi ou dans toute autre finale ayant été retardée.

2 Entre les qualifications et le tableau final

À moins de circonstances exceptionnelles, aucun joueur ne sera tenu de disputer son premier tour de simple du tableau final avant qu'au minimum douze (12) heures ne se soient écoulées depuis la fin de sa dernière partie de qualifications. Si un joueur dispute deux simples en qualifications dans une journée, son premier tour de simple du tableau final ne devra pas, dans la mesure du possible, être programmé pour le lendemain, sauf si le joueur a été admis dans le tournoi au titre de Lucky Loser.

3 Entre les parties

Sauf lorsque les intempéries ou d'autres circonstances imprévisibles viennent perturber le programme, il ne sera programmé par journée pas plus d'une partie de simple et une partie de double par joueur, et ces parties seront programmées pour être jouées au moins douze (12) heures après la dernière partie disputée par ledit joueur la journée ou le tour précédent. Lorsqu'on est obligé de programmer plus d'une partie dans la journée pour un joueur, celui-ci bénéficiera des temps de repos minima suivants, à moins qu'il ne doive jouer dans deux finales de suite (de simple et de double) :

- S'il a joué moins d'une heure - 30 minutes de repos
- S'il a joué entre 1 h et 1h 30 - 1 heure de repos
- S'il a joué plus d'1h 30 - 1 h 30 de repos

4 Condition médicale

a. Condition médicale

Une condition médicale est une affection médicale ou blessure musculo squelettique qui nécessite une évaluation médicale et/ou un traitement médical par le kinésithérapeute/soigneur (également appelé le Prestataire de soins de santé primaires) au cours de l'échauffement ou de la partie.

- Conditions médicales traitables
 - Condition médicale aiguë : le développement soudain d'une affection médicale ou d'une blessure musculo squelettique au cours de l'échauffement ou de la partie qui requiert des soins médicaux immédiats.
 - Condition médicale non aiguë : une affection médicale ou blessure musculo squelettique qui se développe ou s'aggrave au cours de l'échauffement ou de la partie et qui requiert des soins médicaux au changement de côté ou au repos de fin de manche.

- Conditions médicales non traitables
 - Toute condition médicale qui ne peut être traitée de façon appropriée, ou que le traitement médical disponible ne pourra améliorer dans les temps autorisés.
 - Toute condition médicale (y compris ses symptômes) qui ne s'est pas développée ou ne s'est pas aggravée au cours de l'échauffement ou de la partie.
 - L'état de fatigue générale du joueur.
 - Toute condition médicale qui requiert des injections, des infusions intraveineuses ou de l'oxygène, sauf en cas de diabète, pour lequel un certificat médical préalable aura été obtenu, et pour lequel on peut faire des injections d'insuline sous-cutanée. L'usage de supplément d'oxygène n'est autorisé à aucun moment.

b. Examen médical

Au cours de l'échauffement ou de la partie, le joueur peut demander à l'arbitre de chaise de faire venir le kinésithérapeute/soigneur, qui l'examinera lors du prochain changement de côtés ou repos de fin de manche. Ce n'est que lorsqu'un joueur présente une condition médicale aiguë qui requiert l'arrêt immédiat de la partie, qu'il pourra demander à l'arbitre de chaise de faire venir le kinésithérapeute/soigneur, pour un examen immédiat.

Le but de l'examen médical est de déterminer si le joueur présente une condition médicale traitable et si c'est le cas, de déterminer si cette dernière justifie un traitement médical. Tel examen devrait être effectué dans un laps de temps raisonnable, tenant compte de la sécurité du joueur d'une part et de la continuité du jeu d'autre part. À l'appréciation du kinésithérapeute/soigneur, tel examen pourra être effectué en dehors du court *conjointement avec le médecin du tournoi.

Si le kinésithérapeute/soigneur estime que la condition du joueur est une condition médicale non traitable, le joueur sera informé qu'aucun traitement médical ne sera permis.

c. Interruption médicale

L'interruption médicale est autorisée par le superviseur ITF/juge-arbitre ou l'arbitre de chaise une fois que le kinésithérapeute/soigneur aura examiné le joueur et décidé qu'il faut plus de temps pour le traitement médical. L'interruption médicale a lieu au cours du changement de côtés ou en fin de manche, à moins que le kinésithérapeute/soigneur n'estime que le joueur présente les symptômes d'une condition médicale aigüe qui requiert un traitement médical immédiat.

L'interruption médicale commence lorsque le kinésithérapeute/soigneur est prêt à commencer le traitement. Si le kinésithérapeute/soigneur le juge utile, le traitement de l'interruption médicale pourra avoir lieu hors du court, en conjonction avec le médecin du tournoi.*

L'interruption médicale est limitée à trois (3) minutes de traitement. Néanmoins, pour les épreuves professionnelles de catégorie de dotation de 25 000 \$ ou moins, le superviseur ITF/juge-arbitre pourra au besoin prolonger le temps de traitement autorisé.

Un joueur a droit à une (1) interruption médicale pour chaque condition médicale traitable distincte. Toute manifestation clinique de maladie due à la chaleur sera considérée comme une (1) condition médicale traitable. Toutes blessures musculo squelettiques traitables qui se déclarent dans la continuité de la chaîne cinétique seront considérées comme une (1) condition médicale traitable.

Crampes musculaires: Un joueur peut être traité pour crampes musculaires seulement durant le temps imparti pour les changements de côtés et/ou les pauses de fin de manche. Les joueurs ne pourront pas bénéficier d'une interruption médicale pour le traitement de crampes musculaires.

S'il existe un doute quant à savoir si un joueur souffre d'une condition médicale aigüe, d'une condition médicale qui n'est pas aigüe (comprenant les crampes musculaires), ou d'une condition médicale non traitable, la décision du kinésithérapeute/soigneur, prise conjointement avec le médecin du tournoi, le cas échéant, sera définitive. Si le kinésithérapeute/soigneur, conjointement avec le médecin indépendant, estime que le joueur souffre d'une maladie due à la chaleur et s'il constate parmi les symptômes de cette maladie des crampes musculaires, celles-ci pourront uniquement faire l'objet du traitement pour affections liées aux maladies dues à la chaleur recommandée par le kinésithérapeute/soigneur.

Note:

Tout joueur interrompant la partie sous prétexte de condition médicale aigüe sera sommé de reprendre le jeu immédiatement par l'arbitre de chaise si le

kinésithérapeute/soigneur et/ou le médecin du tournoi établit que le joueur souffre de crampes musculaires.

Si le joueur n'est pas en état de poursuivre la partie en raison de crampes musculaires aiguës constatées par le kinésithérapeute/soigneur et/ou le médecin du tournoi, il/elle pourra choisir de forfaire le(s) point(s)/jeu(x) restant(s) à jouer avant le changement de côtés ou la pause de fin de manche afin de bénéficier d'un traitement médical. Il pourra y avoir au plus deux (2) traitements pour crampes musculaires pendant l'entièreté du changement de côtés, et ceux-ci ne seront pas forcément consécutifs.

Si l'arbitre de chaise ou le superviseur ITF/juge-arbitre constate que le joueur a eu recours à un stratagème, le joueur sera passible d'une pénalité dans le cadre du Code de conduite, pour conduite antisportive.

Deux (2) interruptions médicales consécutives au total peuvent être autorisées par le superviseur ITF/juge-arbitre ou l'arbitre de chaise dans le cas particulier où le kinésithérapeute/soigneur déterminent que le joueur souffre d'au moins deux (2) conditions médicales distinctes aiguës et traitables. Cela peut comprendre : une maladie en conjonction avec une blessure musculo squelettique ; deux ou plusieurs blessures musculo squelettiques distinctes et aiguës. Dans ces cas, le kinésithérapeute/soigneur procédera au cours d'une évaluation seulement à l'examen médical des deux ou plusieurs conditions médicales traitables et pourra par la suite décider que deux interruptions médicales consécutives sont nécessaires.

d. Traitement médical

Un joueur pourra recevoir un traitement médical sur le court et/ou des fournitures médicales de la part du kinésithérapeute/soigneur et/ou médecin du tournoi au cours de tout changement de côté ou pause de fin de manche. À titre indicatif, tel traitement médical devrait se limiter à deux (2) changements de côtés/pauses de fin de manche pour chaque condition médicale traitable, avant ou après un temps de repos médical, et il ne sera pas obligatoirement administré deux fois de suite consécutivement. Les joueurs ne peuvent pas recevoir de traitement médical pour des conditions médicales non traitables.

e. Pénalités

À l'issue du temps de l'interruption médicale ou d'un traitement médical, tout retard dans la reprise du jeu sera passible d'une pénalité dans le cadre du Code de conduite pour Dépassement de temps intentionnel. Tout usage abusif de cette règle médicale rendra le joueur passible des pénalités prévues dans le cadre du Code de conduite pour comportement antisportif.

f. Saignement

Si un joueur saigne, l'arbitre de chaise doit interrompre le jeu aussitôt que possible et faire venir sur le court le kinésithérapeute/soigneur qui procédera à l'examen et au traitement du joueur. Le kinésithérapeute/soigneur, en conjonction avec le médecin du tournoi, déterminera la source du saignement et demandera un temps de repos médical pour traiter la blessure, si nécessaire.

Si le kinésithérapeute/soigneur et/ou le médecin du tournoi le lui demande, le superviseur ITF/juge-arbitre pourra accorder jusqu'à cinq (5) minutes au total pour contenir le saignement.

S'il y a du sang répandu sur le court ou l'entourage immédiat du court, la partie ne doit reprendre que lorsque le sang répandu aura été nettoyé de façon appropriée.

g. Vomissements

Si un joueur est pris de vomissements, l'arbitre de chaise doit immédiatement interrompre le jeu si des vomissures se sont répandues sur le court, ou si le joueur demande un examen médical. Si le joueur demande l'examen médical, alors le kinésithérapeute/soigneur doit déterminer si le joueur souffre d'une condition médicale traitable, et, dans l'affirmative, si la condition est aiguë ou non.

Si des vomissures se sont répandues sur le court, le jeu ne doit reprendre que lorsque les vomissures répandues auront été nettoyées de façon appropriée.

h. Inaptitude physique

Au cours d'une partie, s'il survient une condition médicale requérant des soins d'urgence et que le joueur affecté est incapable de demander un kinésithérapeute/soigneur, l'arbitre de chaise fera immédiatement venir le kinésithérapeute/soigneur et le médecin du tournoi pour porter assistance au joueur.

Soit avant soit pendant la partie, si un joueur est considéré comme étant dans l'incapacité physique de disputer la partie, le kinésithérapeute/soigneur et/ou le médecin du tournoi devrait en informer le superviseur/juge-arbitre ITF et recommander que le joueur soit prononcé inapte à disputer la partie à venir, ou qu'il soit retiré de la partie en cours.

Le Juge-arbitre devra faire preuve d'un grand discernement avant de prendre cette mesure et devra se prononcer en tenant compte des meilleurs intérêts du tennis professionnel, de tous les avis médicaux et de toute autre information utile.

Le joueur pourra par la suite prendre part à une autre partie au cours de la même épreuve si le médecin du tournoi décide que la condition du joueur s'est améliorée au point de lui permettre de jouer à un niveau de jeu approprié sans qu'il y ait danger physique, que ce soit le même jour ou un autre jour.

* Il est entendu que la législation d'un pays ou les décisions gouvernementales ou toute autre réglementation contraignante imposée à l'épreuve par les autorités d'un pays et échappant au contrôle de la direction de l'épreuve pourront obliger le médecin du tournoi à prendre une part plus active aux décisions de diagnostic ou de traitement.

5 Interruption toilettes/changement de tenue

Un joueur a le droit de demander la permission de quitter le court pour se rendre aux toilettes, changer de tenue ou les deux pour une période de temps raisonnable mais pour aucune autre raison.

Les interruptions pour se rendre aux toilettes devront se prendre en fin de manche, les interruptions pour changement de tenue aussi.

Pour les épreuves de simple, un(e) joueur(se) a droit à une (1) interruption pour se rendre aux toilettes dans une partie au meilleur des trois (3) manches et de deux (2) interruptions pour se rendre aux toilettes dans une partie au meilleur des cinq (5) manches.

Pour toutes les parties de double, chaque équipe a droit à deux (2) interruptions au maximum. Si les partenaires quittent le court ensemble, cette sortie sera comptée comme une (1) des interruptions autorisées pour l'équipe.

Chaque fois qu'un joueur quitte le court pour une pause toilettes, cela sera compté comme une des interruptions autorisées, que l'adversaire ait quitté le court ou non.

Toute interruption toilettes prise après que l'échauffement aura commencé sera comptée comme une des interruptions autorisées.

Dans tous les cas, on utilisera les toilettes désignées les plus proches. Le joueur est censé d'avoir à sa disposition les vêtements requis sur le court.

On pourra accorder des interruptions supplémentaires, mais si le joueur n'est pas prêt à reprendre le jeu dans les temps, elles seront pénalisées conformément au Barème des points de pénalités du Code de Conduite.

F SUSPENSION ET REPORT

L'arbitre de chaise ou le superviseur ITF/juge-arbitre peuvent interrompre ou arrêter temporairement une partie en raison de l'obscurité ou des conditions du terrain ou des intempéries. Il devra immédiatement le signaler au superviseur ITF/juge-arbitre. Lorsque l'arbitre interrompt une partie, et en attendant que le superviseur ITF/juge-arbitre reporte la partie, les joueurs, l'arbitre de chaise et tous les officiels sur le court doivent se tenir prêts à reprendre la partie. Le superviseur ITF/juge-arbitre doit prendre toutes les décisions concernant le report d'une partie à une date ultérieure.

Si l'on arrête une partie en raison de l'obscurité, on ne devrait le faire qu'en fin de manche ou lorsque l'on arrive à un nombre de jeux pairs dans la manche.

Après l'interruption ou le report d'une partie par le superviseur ITF/juge-arbitre, l'arbitre de chaise consignera l'heure d'arrêt de la partie, le point, le jeu, le score dans la manche, le nom du serveur, et les côtés respectifs de chaque joueur au moment de l'interruption avant de faire ramasser toutes les balles utilisées dans la partie. Lorsqu'une partie est interrompue, arrêtée ou reportée, on accordera les temps de nouvel échauffement suivants:

- 0-15 minutes d'interruption - Pas de nouvel échauffement
- 15-30 minutes d'interruption - Trois (3) minutes de nouvel échauffement
- 30 ou + d'interruption - Cinq (5) minutes de nouvel échauffement

G ANNONCES DE L'ARBITRE

Les arbitres de chaise devront annoncer les parties en anglais et/ou dans la langue locale. Pour toutes les compétitions par équipes, on devra utiliser le nom de la nation ou de l'équipe.

1 a Échauffement

- « *Trois minutes* » – il reste trois (3) minutes avant la fin de l'échauffement
- « *Deux minutes* » – il reste deux (2) minutes avant la fin de l'échauffement
- « *Une minute* » – il reste une (1) minute avant la fin de l'échauffement
- « *Trente secondes* » - trente (30) secondes avant la fin de l'échauffement
- « *préparez-vous à jouer* » - fin de l'échauffement, envoyer les balles du côté du serveur
- « *Au service ___ Jouez* » - juste avant que le serveur se prépare à servir

1 b Échauffement si la Règle du Début de Match s'applique

- « *Trois minutes* » – il reste trois (3) minutes avant la fin de l'échauffement
- « *Deux minutes* » – il reste deux (2) minutes avant la fin de l'échauffement
- « *Une minute* » – il reste une (1) minute avant la fin de l'échauffement
- « *Trente secondes* » - trente (30) secondes avant la fin de l'échauffement
- « *Fin de l'échauffement* » - fin de l'échauffement, envoyer les balles du côté du serveur
- « *Préparez-vous à jouer, jouez* » - juste avant que le serveur se prépare à servir

2 Présentation des joueurs

a Si l'arbitre de chaise est censé annoncer les joueurs, il dira après avoir annoncé « une minute » :

- “*Ceci est un match de simple/de double du _ _____ tour, au meilleur de trois/cinq sets en tie-break. A la gauche de la chaise _____, et à la droite de la chaise _____. _____ a gagné le tirage au sort et a choisi de _____.*”
- “*Ceci est un match de simple/de double du _____ tour. Ce match comptera deux manches en tie-break avec scores No-Ad. A un set partout, un tie-break de 10 points décidera l'issue du match.*”

b Si une autre personne est censée annoncer les joueurs, celle-ci dira au cours de l'échauffement :

- « *_____ a gagné le tirage au sort et a choisi de _____.* »

3 Contrôle du public

On devra toujours s'adresser au public avec courtoisie en utilisant des phrases (de préférence dans la langue du pays) du type:

- « *Un peu de silence s'il vous plait, merci* »
- « *Veillez vous asseoir, merci* »
- « *Prenez vos places rapidement s'il vous plaît* »
- « *Mesdames, messieurs, par respect pour les joueurs ...* »
- « *L'utilisation du flash est interdite, merci* »

4 Le score

a On annonce toujours les points du serveur en premier, sauf pour le jeu décisif.

b On annonce le score comme suit :

- « *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, (la 1^{ère} fois), égalité (jamais quarante-A), avantage, jeu.* »

c Si l'on utilise le système de décompte des points du No-Ad (sans avantage) on annonce après « égalité » :

- *“Point décisif, choix du relanceur”*

d On annoncera le score d'une voix forte et distincte à la fin d'un point. On tâchera de faire l'annonce avant les applaudissements et avant de porter le score sur la feuille d'arbitrage, sauf dans une situation où une annonce différée produirait plus d'effet.

e À la fin d'un jeu ou d'une manche, l'arbitre de chaise annonce « Jeu » puis le nombre de jeux dans la manche, conformément aux exemples suivants :

- *“Jeu Dupont, Dupont ou Lefèvre mène 4 jeux à 2, première manche ,”* ou
- *« Jeu Dupont, 3 jeux partout première manche »,* ou
- *« Jeux et troisième manche, Dupont, 7 jeux à 5, Dupont mène 2 manches à 1 »*

S'il y a un tableau d'affichage, visible des spectateurs, on n'a pas besoin d'annoncer les manches.

Au début de chaque manche l'arbitre de chaise pourra annoncer :

- *“Seconde manche, Dupont au service”*

f Lorsque l'on arrive à six jeux partout pour le jeu décisif, annoncez :

- *« Jeu Dupont, 6 jeux partout. Jeu décisif »*

Avant le début d'un Match-Tie break, annoncez :

- *« Mesdames et Messieurs, Un match Tie-Break de 10 points sera maintenant joué pour décider le match.*

g Pendant le jeu décisif, on annonce le score en donnant d'abord le score puis le nom du joueur qui gagne.

« 1-0, Durand » ou *« 1-0 Durand/Dupont »*

- *« 1 partout »*
- *« 2-1 Dupont »*

À la fin du jeu décisif, annoncez :

- *« Jeu et _____manche, Dupont 7-6 »*

h À la fin de la partie, annoncez le vainqueur:

- *« Jeu, set et match Dupont ; 2 sets à 1: 3-6, 7-6, 7-5. »*

Dans chaque manche, annoncez d'abord le nombre de jeux remportés par le vainqueur de la partie.

5 Code de conduite

a Les violations occasionnées par le non-respect des conditions de Début du Match du Code devront être annoncées conformément à selon ce qui suit :

- *« Violation de respect du Début du Match, M//Mme/Mlle _____ »*

b Les violations du barème de points de pénalité, devront être annonce de la manière suivante :

- *« Violation du Code, retard du début du jeu, avertissement, M//Mme/Mlle _____ »*
- *« Violation du Code, jet de raquette, point de pénalité, M//Mme/Mlle _____ »*

- « *Violation du Code de conduite, propos obscènes, jeu de pénalité, M/Mme/Mlle _____* »
- c** On annoncera les violations de la règle relative à une Foule partisane (pour les épreuves par équipes) conformément aux exemples suivants :
- « *Violation du Code de conduite, Foule partisane, Avertissement, (nom de la nation)* »
 - « *Violation du Code de conduite, Foule partisane, Point de pénalité, (nom de la nation)* »
- d** On annoncera les violations du règlement touchant au Comportement des capitaines (épreuves par équipes) conformément aux exemples suivants :
- « *Conduite antisportive, capitaine, premier avertissement, (nation)* »
 - « *Conduite antisportive, capitaine, deuxième avertissement, (nation)* »
 - « *Conduite antisportive, capitaine, retrait, (nation)* »
- e** On annoncera les Dépassements de temps pour non-respect des dispositions du Code indiquées à l’alinéa *Retards déraisonnables du joueur* conformément aux exemples suivants :
- « *Dépassement de temps, avertissement, M/Mme/Mlle _____* »
- Tout dépassement de temps supplémentaire:
- « *Dépassement de temps, perte de service, M/Mme/Mlle _____, deuxième service ou score* »
 - ou
 - « *Dépassement de temps, point de pénalité, M/Mme/Mlle _____* »
- f** Après l’imposition d’un point de pénalité, on doit annoncer le nouveau score.
- g** Lorsqu’un arbitre de chaise fait appel au superviseur ITF/juge-arbitre pour décider si une violation du Code de conduite peut entraîner la disqualification du joueur, il devra communiquer aux joueurs et si possible aux spectateurs :
- « *Je vais faire appel au superviseur/juge-arbitre pour discuter de cette violation de code* ».
- Si le superviseur ITF/juge-arbitre décide de prononcer la disqualification, il faut l’annoncer conformément à l’exemple suivant :
- « *Violation du Code de conduite, Violences Physiques, disqualification, M/Mme/Mlle _____* »
- h** Un joueur ne peut pas faire appel auprès de l’arbitre de chaise lorsque celui-ci lève une sanction prononcée à l’encontre de l’adversaire dudit joueur pour dépassement de temps ou violation du Code de conduite.
- i** Les dépassements de temps et autres violations du Code de conduite s’annoncent en anglais (on pourra choisir de les annoncer également dans la langue du pays).
- 6** Temps de repos médical
- a** Lorsque l’arbitre de chaise décide de faire appel au physiothérapeute sportif, il doit annoncer :
- « *Le physio a été appelé sur le court* »
- b** Lorsqu’un temps de repos médical de trois (3) minutes est accordé, l’arbitre de chaise doit annoncer :
- « *M/Mme/Mlle _____ bénéficie d’une interruption pour traitement médical* »

- c Pour informer l'adversaire et le physio du temps qui leur reste au cours d'un temps de repos médical, l'arbitre de chaise leur dira (sans l'annoncer aux spectateurs) :
 - “Encore deux minutes”
 - “Encore une minute”
 - “Encore trente secondes”
 - “Fin du traitement”
 - d Lorsque le délai accordé pour l'interruption médicale est passé, l'arbitre de chaise doit laisser au joueur le temps requis pour remettre tout article vestimentaire nécessaire avant d'annoncer :
 - “Reprise”
 Si la partie ne reprend pas dans les trente (30) secondes qui suivent l'annonce « reprise », tout retard sera pénalisé en fonction du barème des points de pénalité.
 - e Si l'interruption médicale se produit lors d'un changement de côté ou à la fin d'une manche, la durée de l'interruption médicale sera ajoutée au temps accordé pour ce changement de côté ou cette fin de manche.
 - f Les procédures relatives au temps de l'interruption médicale à l'usage des arbitres de chaise et des kinésithérapeutes/soigneurs se trouvent à l'Annexe C.
- 7 Systèmes électroniques de revue**
- a Lorsque l'arbitre de chaise est satisfait qu'une demande légitime de revue a été faite, l'arbitre de chaise annonce:
 - “M/Mlle/Mme _____conteste l'annonce de la Ligne de base (précisez la ligne exacte), la balle a été annoncée IN/OUT”
 - b Selon the temps, essayez aussi d'annoncer:
 - “M/Mlle/Mme _____a encore droit à X contestations” quand il y a une réduction.
 - c S'il n'est pas possible de repasser la séquence, annoncez (après en avoir informé les joueurs):
 - “Revue électronique non disponible, l'annonce originale de IN/OUT est maintenue”
 - d Annonces les allocations de revues supplémentaires au début d'un jeu en tie-break
 - “6 jeux partout. Chaque joueur reçoit une contestation supplémentaire”
 - e Dans une manche à l'avantage, lorsque le score atteint 6-6 et 12-12, annoncez :
 - “6 (12) jeux partout. Les contestations de chaque joueur/équipe reprennent à 3”.

H ANNONCES DES JUGES DE LIGNE

Les officiels de la compétition devront faire leurs annonces à voix haute et clairement, de la manière suivante :

1 « Faute »

Lorsque soit le premier soit le second service tombe en dehors du carré de service. Ne pas annoncer « double faute » après une faute de second service.

2 « Out »

Si un retour heurte le sol, une dépendance permanente ou tout autre objet extérieur au court lui-même.

Ne pas annoncer « au dehors », « au-dessus », « manqué de peu » ou autres annonces de ce type.

3 « *Filet* »

Si un service touche la sangle du filet et passe le filet.

4 « *Trou* »

Si une balle passe à travers le filet.

5 « *Faute de pied* »

Si un joueur enfreint la règle 18 des Règles du tennis.

6 « *Let* »

Lorsque l'arbitre de chaise décide de rejouer un point ou de remettre un service selon les modalités des règles 22 et 23 des Règles du tennis.

7 « *Doublée* »

Si un joueur n'arrive pas à frapper une balle au premier rebond. Règle 24 des Règles du tennis)

8 « *Touché* »

Si une balle est intentionnellement frappée deux fois, ou frappée avant qu'elle ne passe le filet, ou si le joueur touche le filet en cours d'échange, ou si elle touche un joueur, ou si le joueur ou tout élément de sa tenue ou de son équipement entre en contact avec le court de l'adversaire. (Règles du tennis, article 24).

9 « *Gêne* »

Lorsqu'un joueur délibérément ou involontairement commet un acte qui empêche son adversaire d'exécuter un coup (Règles du tennis, article 26).

10 « *Attendez, s'il vous plaît* »

Lorsqu'un incident ou une perturbation justifie de marquer une pause avant de jouer un point ou de frapper un second service.

11 Overrules/corrections

On annonce : « *Correction, la balle est bonne* » lorsque l'on est certain que le juge de ligne a fait une annonce erronée en donnant une balle « faute ». « *Out* » ou « *faute* » pour déjuger un « signe, bon » ou « bonne balle » lorsque l'on est certain que le juge de ligne a commis une erreur.

I GESTES VISUELS

On utilise les gestes suivants :

1 « *Out* » ou « faute »

Le bras à l'horizontale, à hauteur d'épaule, bien tendu vers la balle annoncée « *Out* » ou « faute » ; les doigts joints, paume tournée de sorte à être visible par l'arbitre de chaise.

On ne doit jamais utiliser le geste à la place de l'annonce à voix haute. Le geste vient s'ajouter à l'annonce « *Out* » ou « faute » ; son importance par rapport à l'annonce est secondaire.

2 Signe « bonne balle »

Le dos des deux mains jointes, paumes tournées vers le bas, sans gêner l'arbitre. On ne fait pas d'annonce pour une balle bonne. Le geste se fait en silence, au cours d'un échange ou sur une balle qui termine l'échange, pour confirmer que la balle est bonne (dans le court, à environ trois (3) pieds (1m) de la ligne).

3 « *Non vue* »

Les deux mains jointes devant le visage sous le niveau des yeux, le dos des mains visible pour l'arbitre de chaise. Par ce geste, le juge de ligne indique qu'il n'est pas en mesure d'annoncer sa ligne parce que sa vue a été masquée d'une façon ou d'une autre. On n'annonce pas à voix haute, le geste se fait en silence.

- 4 « Filet » ou « trou »
Le bras tendu à la verticale accompagné de l'annonce « filet » ou « trou ».
- 5 « Faute de pied »
Le bras tendu à la verticale accompagné de l'annonce « faute de pied ».
- 6 « Correction »
Le bras tendu à la verticale accompagné de l'annonce « correction ».

J FEUILLE D'ARBITRAGE ITF/ APPAREILS DE SCORES PORTABLES

L'arbitre portera les informations suivantes sur sa feuille d'arbitrage ITF:

- 1 Avant la partie
Avant la conférence d'avant match avec les joueurs, remplir la feuille d'arbitrage ITF en indiquant le nom du tournoi, le tour dans le tableau en question, les changements de balles, les noms de joueurs, etc.
- 2 Tirage au sort
Après le tirage au sort, indiquer qui a gagné le tirage et le choix des joueurs.
- 3 Durée/Interruptions
Indiquer l'heure de début et de fin de chaque manche. Indiquer l'heure et le motif des interruptions survenant en cours de partie.
- 4 Côtés pour le service
Indiquer pour chaque manche les initiales de chaque joueur dans l'ordre des serveurs, dans le champ correspondant au côté du serveur sur le court.
- 5 Changement de balles
Marquez à l'avance le jeu dans lequel s'effectuera le changement de balles, sur la partie droite de la feuille d'arbitrage ITF.
- 6 Les points
On doit indiquer les points en cochant les cases correspondantes de la feuille d'arbitrage ITF d'une ligne diagonale ou en appliquant les codes suivants :
"A" - ace
"D" - double faute
De plus, on marquera un point « . » au milieu de la ligne, en bas de la case du serveur pour indiquer un 1^{er} service faute.
- 7 Les jeux
On totalise les jeux remportés par le gagnant du dernier jeu seulement et on les reporte dans la colonne « jeux ».
- 8 Violations du code et dépassement de temps
Lorsqu'un joueur se voit infliger une pénalité pour violation du code (*Code Violation*) ou dépassement de temps non intentionnel (*Time Violation*), on porte sur la feuille d'arbitrage un « C » ou un « T » dans la case du joueur. Lorsque l'on sanctionne le joueur d'un jeu ou d'un point de pénalité, on portera un « X » dans la case du joueur ainsi pénalisé. Lorsque la sanction est une perte de service, ceci doit être indiqué par un point « . » s'il s'agit d'un premier service, et par une croix « X » s'il s'agit d'un second service. Les violations du code et les dépassements de temps non intentionnels devront également être indiqués dans les sections prévues à cet effet.

9 Déclaration

On devra déclarer tous les faits relatifs à l'infraction au code de conduite, en citant mot pour mot toutes paroles tenues pour obscènes ou blessantes.

10 Crampes

Quand un joueur concède des points pour pouvoir recevoir un traitement, ceux-ci seront indiquées par une croix « X » pour le joueur qui reçoit ces points.

Voir l'annexe B pour un exemple de feuille d'arbitrage ITF dûment remplie.

b. APPAREILS DE SCORES PORTABLES DE L'ITF

L'arbitre de chaise entre toutes des données dans son appareil de scores portable comme suit :

1. Avant le match

Avant la réunion précédant le match avec les joueurs, vérifiez que toutes les données concernant ce match sont correctement notées sur l'appareil de scores portable. Les données du match comptent les noms des joueurs, le format du score, les changements de balles, etc.

2. Tirage au sort

Après le tirage au sort, notez qui a remporté le tirage et les choix des joueurs.

3. Temps/interruptions/suspensions

Notez toutes interruptions de match, telles qu'interruptions pour toilettes/changement de vêtements, interruptions de dix (10) minutes, suspensions de jeu et délais causés par la pluie avec promptitude et exactitude.

4. Points

Notez les points immédiatement et sans erreurs.

5. Violations du code et dépassement de temps

Lorsqu'un joueur se voit infliger une pénalité pour violation du code ou pour dépassement de temps, cette violation doit être notée sur l'appareil portable rapidement. De plus, une déclaration écrite complète doit être rédigée avec tous les faits concernant cette violation, y compris, entre autres, la citation exacte de toute expression considérée comme obscène ou blessante.

Il y aura un mode d'emploi à télécharger sur les Portail de l'Arbitrage de l'ITF et il sera distribué sur place dans les tournois du Circuit ITF Pro.

K RESPONSABILITÉS DES ARBITRES

Les responsabilités des arbitres sont :

- 1 Annoncer toutes balles qui sont « Out » et « faute » sur les lignes de fond, les longues et les médianes et les lignes de service auxquelles ils sont affectés.
- 2 Le juge de filet doit annoncer tous les « filets » et « trous » et aider l'arbitre à mesurer le filet et à changer les balles.
- 3 Annoncer les fautes de pied sur les lignes de fond, les longues et les médianes auxquelles ils sont affectés, même si cela implique un appel à travers le filet.
- 4 L'arbitre de chaise annonce tous les « lets », « touchés », « doublées » et « gênes ».

L ARBITRER AVEC UN EFFECTIF COMPLET DE JUGES DE LIGNE

Lorsqu'un arbitre de chaise dispose d'un effectif complet de dix (10) juges de ligne, on appliquera les affectations/responsabilités énoncées ci-dessus. Les juges de ligne

ne pourront pas annoncer à travers le filet. Les juges de ligne affectés aux longues et aux médianes doivent être debout.

M ARBITRER AVEC UN EFFECTIF DE JUGES DE LIGNE RÉDUIT

Lorsque l'on dispose d'un effectif de juges de ligne réduit, il est recommandé de disposer les juges de ligne sur le court de la façon suivante:

- 1** Sept (7) juges de ligne
 - a** Les longues et les médianes sont couvertes par quatre (4) juges de ligne, debout.
 - b** Toutes les longues sont jugées par demi-terrain uniquement.
 - c** Les annonces de service sont faites depuis le terrain du relanceur et le juge de médiane revient, après le service, à la longue non couverte.
 - d** Il y a « moving » pendant le point.
 - e** Les responsabilités respectives des membres d'une équipe de sept (7) juges de ligne sont définies ci-dessus.
- 2** Six (6) Juges de ligne
 - a** Les longues et les médianes sont couvertes par trois (3) juges de ligne qui sont debout.
 - b** On annonce la longue au service à travers le filet, depuis le terrain du serveur, et la médiane depuis le terrain du relanceur.
 - c** Il n'y a pas de « moving » pendant le point.
 - d** Les responsabilités respectives des membres d'une équipe de sept (7) juges de ligne sont définies ci-dessus.
- 3** Cinq (5) Juges de ligne
 - a** Les longues et les médianes sont couvertes par deux (2) juges de ligne qui sont debout.
 - b** On adopte les mêmes affectations que pour six (6) juges de ligne, mais le juge de médiane se déplace après le service vers la longue non couverte.
 - c** Il y a « moving » pendant le point.
 - d** Les responsabilités respectives des membres d'une équipe de cinq (5) juges de ligne sont définies ci-dessus.
- 4** Moins de cinq (5) juges de ligne
 - a** L'arbitre de chaise disposera les juges de ligne de la façon qui lui semble la plus avantageuse.
 - b** L'arbitre de chaise doit annoncer toutes les lignes non couvertes.
 - c** Les responsabilités respectives sont définies ci-dessus.

On trouvera à l'annexe D des diagrammes indiquant les positions et les mouvements pour des équipes de sept (7), six (6) et cinq (5) juges de ligne.

N ARBITRER SANS JUGES DE LIGNE

Si l'arbitre de chaise est obligé d'arbitrer un match sans juges de ligne, il devra faire toutes les annonces de lignes.

O PROCÉDURES POUR LES PARTIES DISPUTÉES SANS ARBITRE DE CHAISE

On trouvera à l'annexe E, les procédures pour les superviseurs ITF/juges arbitres ainsi qu'un Avis aux joueurs concernant les parties disputées sans arbitre de chaise.

P GÊNE

1 Gêne occasionnée par les officiels

- a** Si l'arbitre de chaise corrige une balle annoncée « Faute » pour la donner « bonne », il doit annoncer un let à moins qu'il ne décide, de son propre chef, que l'annonce de son juge de ligne concernait un service qui était de toute évidence un ace ou un coup gagnant que le joueur n'aurait de toute façon pas pu renvoyer. S'il est raisonnablement concevable que la balle en question aurait pu être remise en jeu, le joueur aura droit au bénéfice du doute.
- b** Si l'arbitre corrige une annonce donnant la balle « bonne », pour la donner « faute », le point ne sera pas rejoué et il n'y a pas de gêne.
- c** Si l'on annonce une faute de pied avant que le serveur n'ait frappé la balle, on doit rejouer le point.

2 Gêne extérieure

Si un joueur est gêné par un élément qui échappe à son contrôle (une balle qui roule sur le court, un morceau de papier poussé par le vent, etc.) pendant l'échange ou pendant son geste de service, il faut rejouer le point.

Les bruits venant du public, les spectateurs qui crient « Faute » et toutes autres perturbations de ce type ne comptent pas comme des gênes et le point joué est acquis.

3 Le joueur gêne l'adversaire

Si un joueur gêne son adversaire, il faut décider si la gêne est involontaire ou intentionnelle.

- a** Lorsqu'un joueur gêne involontairement son adversaire (une balle tombe de sa poche, sa casquette tombe au sol, etc.) on rejoue le point la première fois et l'on informe le joueur que toute autre gêne de ce type sera traitée comme une gêne intentionnelle.
- b** Pour toute gêne jugée intentionnelle, le joueur se verra retirer un point.

Q JEU CONTINU /DEPASSEMENT DE TEMPS

Lorsque la règle de Début du Match s'applique, il s'écoulera au maximum soixante (60) secondes entre le moment où le dernier joueur arrive à son siège sur le court et celui où les joueurs sont prêts à rencontrer le Juge de chaise avant le début du jeu. La période d'échauffement commencera immédiatement après cela. A la fin de la période d'échauffement, les joueurs ont soixante (60) secondes pour être prêts à commencer la partie. Une violation de la règle du début de Match est déclarée si le joueur n'est pas prêt à servir à la fin des dernières soixante (60) secondes.

Une fois la période d'échauffement terminée, le jeu sera continu et un joueur ne peut en aucun cas retarder un match sans raison valable.

Les joueurs ont droit à un maximum de vingt-cinq (25) secondes entre le moment où l'échange se termine et le moment où le service du point suivant est servi, sauf pour le changement de côté de quatre-vingt-dix (90) secondes ou le repos de cent vingt (120) secondes de fin de manche. Les procédures d'application de cette règle sont les suivantes :

1 Règle de la période de temps entre les points

- a** On déclenche le chronomètre après avoir donné l'ordre au joueur de reprendre le jeu ou dès que l'échange se finit.
- b** On décide de donner un avertissement soit pour dépassement de temps non intentionnel soit pour violation du code de conduite lorsque la balle n'est pas

- remise en jeu dans les vingt-cinq (25) secondes accordées. Il n'y aura pas de rappel avant la fin des vingt-cinq (25) secondes.
- 2 Changements de côté (quatre-vingt-dix (90) secondes) et repos de fin de manche (cent vingt (120) secondes)
 - a On déclenche le chronomètre dès que l'échange se finit.
 - b On annonce « reprise » au bout de la période de soixante (60)/ quatre-vingt-dix (90) secondes.
 - c On annonce « 15 secondes » si un ou les deux joueurs sont encore assis et/ou n'ont pas encore commencé à se diriger vers leurs positions de jeu après que se soient écoulées soixante-quinze (75)/ cent cinq (105) secondes.
 - d On décide de donner un avertissement soit pour dépassement de temps soit pour violation du Code de conduite (après un temps de repos médical pour blessure ou traitement) si la balle n'est pas remise en jeu dans les quatre-vingt-dix (90) / cent vingt (120) secondes accordées, à condition qu'il ne soit survenu aucun événement empêchant le serveur de servir dans ces délais.
 - 3 Relanceur ne jouant pas au rythme raisonnable du serveur.
 - a On déclenche le chronomètre dès que l'échange se finit ou après avoir donné l'ordre au joueur de reprendre le jeu.
 - b On pénalise le relanceur pour dépassement de temps si les actes de celui-ci ralentissent le rythme raisonnable du serveur (même si les vingt-cinq (25) secondes réglementaires ne se sont pas écoulées).
 - c On pénalise le relanceur pour violation du Code de conduite s'il persiste à retarder de façon évidente le serveur, faisant preuve ainsi de « conduite antisportive ».

R MAUVAISE CONDUITE DU JOUEUR SUR LE COURT

L'arbitre de chaise a pour principale responsabilité de faire appliquer le Code de conduite au cours d'une partie. On devra immédiatement pénaliser chaque infraction d'un joueur selon la procédure du Code de conduite. Chaque infraction sera pénalisée séparément dans le cadre du Code de conduite.

Après la partie, l'arbitre de chaise continue d'appliquer le Code de conduite en faisant un compte-rendu de toutes les circonstances de l'incident au superviseur ITF/juge-arbitre.

S VIOLATIONS DU CODE NON VUES PAR L'ARBITRE DE CHAISE

Il arrive parfois que les violations du Code de conduite commises par les joueurs ne sont remarquées que par les juges de ligne.

Le juge de ligne devra alors immédiatement s'adresser à l'arbitre de chaise pour lui signaler les faits concernant la violation en question pendant que l'arbitre de chaise éteint tous les microphones placés aux alentours de la chaise.

L'arbitre de chaise pourra demander au joueur ses réactions au rapport du juge de ligne ; ensuite, l'arbitre de chaise doit prendre sa décision et soit rejeter le rapport du juge de ligne soit pénaliser le joueur pour violation du Code de conduite. Si l'arbitre de chaise pénalise le joueur pour violation du code, il devra en faire l'annonce au joueur en question, à l'adversaire et aux spectateurs.

Si, de l'avis de l'arbitre de chaise, il y a eu violation du Code de conduite, mais qu'en raison de la découverte tardive de ladite violation (on a déjà joué un autre point), il ne serait pas opportun de donner un avertissement ou de pénaliser le joueur

d'un point ou d'un jeu pour violation de code, dans ce cas, l'arbitre de chaise doit notifier au joueur qu'il en référera au superviseur ITF/juge-arbitre qui prendra les mesures appropriées à l'issue de la partie.

Si une violation grave exigeant une disqualification immédiate a été signalée et a justifié une action avant la fin du changement de côté suivant au plus tard, on pourra faire appel immédiatement au superviseur ITF/juge-arbitre pour discuter d'une disqualification immédiate.

T DISQUALIFICATION IMMEDIATE

Le superviseur ITF/juge-arbitre peut prononcer la disqualification immédiate d'un joueur pour tout écart de conduite ou violation de code.

Décider de prononcer la disqualification immédiate sans passer par le barème des points de pénalité constitue une mesure lourde de conséquences et il faut éviter d'y avoir recours sauf pour les cas d'écarts de conduite graves et flagrants.

U CODE DE CONDUITE DES OFFICIELS

L'ATP, le Conseil d'administration des Grands Chelems, l'ITF et la WTA (étant chacun un « organe gouvernant » et ensemble « les organes gouvernants »), en tant que membres du Programme de Certification Commun (le Programme) exigent le plus haut niveau de professionnalisme de tous les officiels qualifiés (Badges nationaux, verts, blancs, bronze, argent et or) et des autres officiels (« ensemble, les Officiels ») officiant dans des tournois et compétitions (« épreuves de tennis ») ATP, Grands Chelems, ITF et WTA. Tous les officiels sont automatiquement liés au présent Code de conduite des officiels (le « Code ») et sont tenus de s'y conformer. Les Organes gouvernants conservent la juridiction sur un officiel en retraite en ce qui concerne le Code et selon ce qui s'applique, les Règlements de Tournois et Codes de Conduite d'ATP, des Grands Chelems, de l'ITF et de la WTA (Règles de l'Organe Gouvernant) en ce qui concerne toute question relative à des objets antérieurs à son départ en retraite.

Le présent Code est publié par les Organes gouvernants et peut être amendé de temps à autre.

A) Normes requises

Sauf si autrement spécifié, les Normes requises ci-dessous s'appliquent à toutes les périodes de temps durant lesquelles quand un Officiel est en train d'agir, ou peut être raisonnablement censé agir en sa capacité d'Officiel qualifié, ce qui inclut mais n'est pas limité à ce qui suit :

- i) quand il/elle se trouve dans le périmètre des sites officiels d'une épreuve de tennis, y compris le stade et les facilités, hôtels, transports et tout autre emplacement lié à l'épreuve de tennis;
- ii) lors de tout échange avec des joueurs, personnel de soutien du joueur, autres officiels, personnel du tournoi, spectateurs ou personnel de l'organe gouvernant liés à une épreuve de tennis, soit sur le site, soit pendant toute la durée de l'épreuve de tennis en question;
- iii) lors de l'accomplissement de toute tâche définie dans les Règles du tennis, les Règles de l'Organe gouvernant ou les Fonctions et Responsabilités des Arbitres ; et

iv) lorsqu'il/elle est employé(e) par un Organe gouvernant ou un tournoi ou une compétition associée(e) pour offrir des services ad hoc tels que formation, participation à l'administration de l'arbitrage, ou toute autre fonction d'arbitrage.

1. Les officiels doivent être en bonne condition physique et être en mesure d'effectuer leur travail.
2. Les officiels doivent avoir une vue naturelle ou corrigée de 20/20 ainsi qu'une ouïe normale. De plus, les arbitres de chaise internationaux (bronze, argent et or) doivent soumettre tous les ans au département de l'arbitrage de l'ITF un formulaire d'examen de la vue. Pour tous les autres arbitres qualifiés ce certificat doit être fourni tous les trois ans.
3. Les officiels doivent être à l'heure pour tous les matchs dans lesquels ils officient.
4. Les officiels doivent comprendre, se conformer à et si nécessaire, appliquer les Règles du Tennis, les Fonctions et responsabilités des Arbitres, toutes les Règles des Epreuves de Tennis des Organes gouvernants dans lesquelles ils officient, le Programme Anticorruption du Tennis, le Programme Antidopage du Tennis et toutes les autres mesures applicables aux Arbitres pouvant être introduites de temps à autres (parmi lesquelles mais sans y être limité, la mesure d'interdiction d'utiliser des téléphones portables/smart watches).
5. Les officiels doivent se comporter de manière respectueuse envers les autres officiels, les employés du tournoi, les spectateurs et toute autre personne liée à toute épreuve de tennis.
6. Les officiels se doivent de maintenir une hygiène personnelle irréprochable et d'adopter à tout moment une attitude professionnelle.
7. Les officiels ne doivent pas absorber de boissons alcoolisées ou faire usage de marijuana (y compris marijuana pour usage médical) ou toute autre substance pouvant affecter le jugement, au moins 12 heures avant tout match où ils officient ou à n'importe quel moment lorsqu'ils agissent dans le cadre de leur fonction d'arbitre.
8. Les officiels doivent à tout moment faire preuve d'une totale impartialité envers les joueurs et joueuses et tout le personnel de l'équipe de soutien des joueurs et doivent éviter tous les conflits d'intérêts réels ou perçus. Particulièrement: i) Un arbitre ne peut pas officier sur une partie disputée par un joueur ou une joueuse avec lequel/laquelle il a des relations qui sont ou pourraient être considérées comme un conflit d'intérêt ; ii) Les officiels ne doivent pas avoir des relations sociales ou intimes avec les joueurs/joueuses, ni entretenir une relation (d'affaires, personnelle ou autre) ou adopter un comportement (sur le court ou en dehors) qui puisse mettre en doute leur impartialité en tant qu'officiel. Pour clarifier toute incertitude et sans compter ce qui précède, les officiels ont le droit de se rendre à des fonctions sociales susceptibles de compter des joueurs parmi les invités et peuvent séjourner dans les mêmes hôtels que les joueurs mais n'ont cependant pas le droit de partager une chambre d'hôtel avec un/une joueur/joueuse de n'importe quel âge. potentiel, perçu ou réel au Représentant de l'Arbitrage qui les concerne, comme précisé dans le Règlement E)2. Le Représentant de l'Arbitrage inscrira la déclaration de l'Officiel au Programme de

Certification Commun. Le Programme de Certification Commun décidera s'il y a un conflit d'intérêt.

Note: Parmi les conflits d'intérêt potentiels on peut compter, entre autres, le fait actuellement un joueur de tennis ou un ami, une personne de la famille ou de l'équipe d'entraînement d'un joueur/d'une joueuse, un joueur actuel participant à des épreuves de tennis; un entraîneur de tennis national; un capitaine d'équipe nationale; un directeur/organisateur de tournois de tennis; ou un employé, consultant, ou traitant d'une société ayant des intérêts commerciaux dans des épreuves de tennis.

9. Les officiels ne doivent à aucun moment discuter les appels ou décisions prises par eux-mêmes ou d'autres officiels avec qui que ce soit, sauf en s'adressant directement aux intéressés ou au superviseur/juge-arbitre, à l'Unité Internationale d'Intégrité du Tennis (« ITIA »), anciennement l'Unité d'Intégrité du tennis/TIU ou au département de l'Arbitrage de l'Organe ou des Organes gouvernant(s).
10. Les officiels doivent se conformer à tout moment à la législation criminelle en force dans chaque juridiction. Pour éliminer toute incertitude, et sans limite à ce qui précède, cette obligation se trouve violée dans le cas où un officiel est condamné ou plaide coupable ou est sans opposition à une inculpation de criminalité ou accusation de tout délit dans toute juridiction.
11. Les officiels sont tenus d'adhérer à et de respecter toutes les dispositions de l'Unité Internationale d'Intégrité du Tennis (« ITIA »), auparavant Programme Uniforme Anti-corruption du Tennis, ce qui inclut de suivre le Programme de Protection de l'Intégrité du Tennis qui se trouve en ligne, et de satisfaire à l'obligation de signaler à l'ITIA toute tentative ou approche potentielle de corruption. Les officiels ne doivent pas être employés ou associés de quelque manière que ce soit avec toute société acceptant des paris sur des épreuves de tennis professionnel.
12. Les officiels ne doivent pas engager de conversation avec les spectateurs, sauf dans le cadre de l'exercice de leurs fonctions d'arbitrage normales.
13. Les officiels doivent dans tous les cas obtenir l'accord du superviseur/juge-arbitre ITF avant d'exprimer, lors d'interviews avec les médias ou la presse écrite, des opinions sur l'arbitrage au tennis qui seront susceptibles d'être publiées ou diffusées, placées sur les médias sociaux, ou autrement disséminées en public.
14. Les officiels ne doivent à aucun moment, donner, faire, autoriser ou approuver des commentaires publics, y compris poster quoi que ce soit sur les médias sociaux, , pouvant sans raison valable attaquer ou porter préjudice à une épreuve de tennis, un joueur, le personnel d'encadrement d'un joueur, d'autres officiels, le personnel d'une épreuve de tennis, un Organe gouvernant ou le personnel d'un organe gouvernant, et dont cet officiel sait, ou devrait normalement savoir, qu'ils vont endommager la réputation ou les meilleurs intérêts financiers de l'épreuve de tennis, du joueur, d'autres arbitres, du personnel d'une épreuve de tennis, d'un Organe gouvernant ou du personnel d'un organe gouvernant, selon le cas. Sans préjudice à toute autre provision du présent Code, l'expression raisonnable et mesurée d'une opinion légitime ne constitue pas une violation de la présente provision.
15. Les officiels ne doivent à aucun moment, se conduire de manière injuste, non professionnelle, criminelle ou contrevenant au code de déontologie de leur

profession, y compris, entre autres, effectuer toute tentative de blesser ou volontairement entraver les actions d'autres officiels, joueurs, personnel d'une épreuve de tennis, employés du tournoi, membres de l'équipe de soutien du joueur et spectateurs, et de se conduire de manière pouvant vraisemblablement causer telle blessure ou entrave.

Tous les officiels doivent également montrer le bon exemple aux autres officiels.

16. Les officiels ne doivent à aucun moment faire usage de comportement ou langage insultant envers d'autres officiels, joueurs, personnel d'une épreuve de tennis, membre de l'équipe de soutien d'un joueur, employés d'un tournoi, spectateurs ou membres de la presse/des médias.
17. Les officiels ne doivent à aucun moment abuser de leur position d'autorité ou de contrôle, et s'abstenir de compromettre le bien-être psychologique, physique ou émotionnel des autres officiels, joueurs, employés des tournois personnel d'une épreuve de tennis, membres de l'équipe de soutien d'un joueur ou personnel d'un organe gouvernant.
18. Les avances ou harcèlement sexuel ou abus sexuel de toute sorte envers d'autres officiels, joueurs/joueuses, personnel de l'entourage d'un joueur, personnel d'une épreuve de tennis, spectateurs, personnel d'un organe gouvernant ou membre de la presse/des médias ne seront pas tolérés.
19. Les officiels doivent adresser toute demande relative au tournoi au superviseur/juge-arbitre ou au chef des arbitres.
20. Un officiel doit rester disponible pour une épreuve jusqu'à ce que le superviseur/juge-arbitre le libère de ses fonctions. Si un officiel accepte un engagement pour un tournoi, il/elle ne pourra pas se retirer dudit tournoi pour officier sur un autre tournoi concomitant sans avoir obtenu la permission du représentant du Département de l'Arbitrage. Le représentant de l'Arbitrage concerné peut révoquer l'engagement d'un Officiel à tout moment, si de l'opinion raisonnablement considérée du Représentant de l'Arbitrage, le fait que cet Officiel continue à participer à ce (ces) épreuve(s) de tennis pose un risque au déroulement réussi de ce(ces) épreuve(s) de tennis.
21. Il est du devoir de tous les officiels de rapporter de manière continue au Programme de Certification Conjoint toute violation au Code qu'elle soit effective, soupçonnée ou prétendue et dont ils ont connaissance, qu'il s'agisse de leur propre violation ou de celle d'un autre arbitre. Le manquement à la présente règle constitue en lui-même une violation du Code.
22. Les officiels se doivent d'agir honnêtement à tout moment dans le cours de leur arbitrage, and dans tous leurs échanges avec l'organe gouvernant, l'Unité d'Intégrité du Tennis, et les autres officiels. Les officiels doivent coopérer totalement lors de toute enquête selon les termes du présent Code, avec les Règlements de l'Organe gouvernant pour l'épreuve à laquelle ils officient, avec le Programme antidopage du Tennis et le Programme anticorruption. En outre, les officiels ne doivent pas (i) fournir d'information incorrecte, (ii) omettre toute information requise, ou (iii) délibérément tromper ou essayer de tromper de tels organes, leurs employés ou d'autres officiels.
23. Les Officiels doivent coopérer totalement lors de toute enquête (qu'il s'agisse de leur propre conduite ou de celle d'un autre Officiel) selon les termes du présent Code, avec les Règlements de l'Organe gouvernant pour les épreuves auxquelles ils officient, avec le Programme antidopage du Tennis et le Programme

anticorruption du tennis. En outre, les officiels ne doivent pas (i) fournir d'information incorrecte, (ii) omettre toute information requise, ou (iii) délibérément tromper ou essayer de tromper de tels organes, leurs employés ou d'autres officiels.

B) Enquêtes sur les allégations de violations

1. Les violations présumées du Code ayant lieu sur place lors d'un tournoi doivent être signalées dès que possible au Représentant de l'arbitrage concerné, comme stipulé dans le Règlement E)2 ci-dessous. Le superviseur/juge-arbitre sur les lieux est chargé de prendre la décision de suspendre ou licencier de cette épreuve l'officiel/les officiels faisant l'objet de la violation présumée (mais n'ont pas le pouvoir de suspendre ou renvoyer de toute autre épreuve à moins d'y être autorisé par le Représentant de l'Arbitrage à la suite soit de l'imposition d'une suspension provisoire selon les termes de l'article B)2 ci-dessous soit en conséquence d'une décision concernant l'emploi de la personne). Les violations présumées ayant lieu à d'autres moments doivent être signalées par écrit au département de l'arbitrage de l'ITF.
2. Lorsque le Représentant de l'Arbitrage prend connaissance d'une éventuelle violation du Code, il/elle devra promptement examiner l'affaire pour décider s'il y a lieu de faire une enquête plus approfondie sur les faits concernant la violation présumée. S'il décide en ce sens, le Représentant de l'arbitrage concerné instigue une enquête sur les faits incombant à la violation présumée, ce qui inclut la notification par écrit à l'officiel dont il s'agit de la violation présumée qui doit être investiguée en lui donnant un minimum de 10 jours pour fournir toute information ou preuve qu'il juge pertinentes à cette enquête par le représentant de l'arbitrage. Sinon, le Représentant de l'arbitrage poursuivra conformément à la Section B)5.
3. Les Représentants de l'Arbitrage peuvent partager toute information concernant une enquête avec l'ITIA, tout Organe gouvernant (le cas échéant, y compris l'ITF, en ce qui concerne le Programme antidopage du Tennis) et les agences de maintien de l'ordre. Les enquêtes pertinentes au présent Code peuvent être suspendues dans l'attente de la fin d'une enquête effectuée dans le cadre du Programme anticorruption du Tennis et du Programme antidopage du Tennis, des Règlements des Organes gouvernants, d'autres règlements sportifs applicables (tels que ceux appliqués par le Comité Olympique International ou le Comité Paralympique International à leurs principales épreuves) ou des législations domestiques (par des agences de maintien de l'ordre extérieures). De telles suspensions peuvent être levées à tout moment à la discrétions du/des Représentant(s) de l'Arbitrage. Toute action (ou manque d'action) de la part d'un tel organisme sera sans préjudice aux pouvoirs du représentant de l'Arbitrage d'enquêter sur et d'engager des poursuites pour toute violation présumée du présent Code. Afin d'éviter toute confusion, une violation présumée du Programme anticorruption du Tennis sera traitée par l'Unité d'Intégrité du tennis qui effectuera une enquête et appliquera le Programme anticorruption du Tennis. Une violation présumée du Programme antidopage sera traitée par l'ITF qui effectuera une enquête et appliquera le Programme antidopage du Tennis. Une violation présumée des Règles de l'Organe gouvernant et/ou des termes de

l'emploi ou du recrutement sera traitée par l'Organe gouvernant concerné qui effectuera une enquête.

4. Tous les officiels sont tenus de coopérer avec les enquêtes sur les violations présumées du présent Code (qu'il s'agisse de leur conduite ou de celle d'un autre officiel), y compris de fournir les documents et renseignements requis par le Représentant de l'Arbitrage au cours d'une enquête sur la violation présumée du présent Code, et de se présenter comme témoins sur demande du Jury de Discipline ou du Jury d'Appel lors de toute audience se tenant conformément au présent Code.
5. A la fin de l'enquête (le cas échéant), le Représentant de l'arbitrage décidera si l'officiel en question doit faire face à un jugement. Si le Représentant de l'arbitrage décide qu'il doit y avoir un jugement, le Représentant de l'arbitrage en informe l'officiel par écrit (l'Avis d'Accusation), avec copie au Jury disciplinaire, en spécifiant:
 - a) la violation censée avoir été commise et le résumé des faits sur lesquels l'accusation repose;
 - b) les preuves que le Représentant de l'arbitrage aurait l'intention de présenter lors d'une audience devant le Jury disciplinaire;
 - c) les peines potentiellement applicables si l'accusation est maintenue;
 - d) la/les peine(s) prévue(s) pour l'acte commis;
 - e) les questions liées à une suspension provisoire tel que stipulé dans la section B)8; et
 - f) le droit formel de répondre à l'Avis d'Accusation dans les 10 jours suivant réception de cette notification de l'une des manières suivantes:
 - i. admission de la(des) culpabilité(s), et acceptation des peines spécifiées dans l'Avis d'Accusation;
 - ii. admission de la(des) culpabilité(s), mais contestation et/ou demande de mitigation des peines spécifiées dans l'Avis d'Accusation, et demande d'audience devant le Jury disciplinaire qui décidera des peines; ou
 - iii. refus de la(des) culpabilité(s), et demande que le Jury disciplinaire détermine l'accusation et (si celle-ci est maintenue) les peines, lors d'une audience.

Lorsque le Représentant de l'Arbitrage décide qu'il n'y a pas de cas à juger, aucune autre mesure ne sera prise à l'encontre de l'officiel concerné, qui en sera informé. Une décision de non-lieu conformément au Code n'influence pas une décision d'enquête en ce qui concerne le Programme anticorruption du Tennis, le Programme antidopage du tennis, ou les Règles et Règlements de l'Organe gouvernant.

6. Au cas où il n'y a pas de réponse à l'Avis d'Accusation à l'issue du délai prévu, l'officiel sera censé avoir admis l'accusation/les accusations, et avoir accepté les peines spécifiées dans l'Avis d'accusation.

7. Dans le cas où l'Officiel souhaite exercer son droit à une audience devant le Jury disciplinaire, Il/elle doit également indiquer sa réponse à l'Avis d'Accusation et expliquer (sous forme de résumé) sur quoi il/elle base cette réponse.

8. Le Représentant de l'arbitrage est autorisé à suspendre provisoirement la qualification d'un Officiel à tout moment depuis la réception d'une allégation de dérogation au présent Code jusqu'à la clôture de l'affaire, s'il/si elle estime que la gravité de l'allégation et/ou les preuves recueillies au sujet de cette allégation justifient une telle suspension. Le Représentant de l'arbitrage informera l'Officiel

concerné et le Jury disciplinaire de la suspension provisoire. Dans un délai de 10 jours à partir de la réception d'une notification écrite de suspension provisoire, l'Officiel peut demander par écrit au Jury disciplinaire de lever cette suspension provisoire, en détaillant la/les raison(s) de cette demande. La décision du Jury disciplinaire sur cette demande (le cas échéant) sera finale et contraignante. Toutes les parties renoncent sans conditions au droit à toute forme d'appel, de révision ou de recours par ou devant toute cour de justice en ce qui concerne une telle décision. Lorsqu'une suspension provisoire n'est pas contestée par l'Officiel ou est confirmée par le Jury disciplinaire, elle sera communiquée par le Représentant de l'arbitrage aux Organes gouvernants concernés, aux Fédérations nationales membres et/ou autres éventuelles organisations de tennis jugées susceptibles d'être en besoin d'être informées pour appliquer la mesure.

C) Audience devant le Jury disciplinaire

1. Le Jury disciplinaire dispose de tous les pouvoirs nécessaires pour exécuter ses fonctions de manière efficace et effective. Il peut notamment:

- a) donner toutes les instructions nécessaires pour une conduite efficace de la procédure;
- b) obtenir tous les conseils juridiques et/ou professionnels jugés nécessaires;
- c) nommer toute personne jugée convenable pour agir en tant que sa/son secrétaire durant la procédure;
- d) n'être lié à aucune règle formelle en ce qui concerne l'admissibilité des preuves; et
- e) il s'assurera que l'Officiel reçoive un traitement juste.

2. Le Représentant de l'arbitrage fournira au Jury disciplinaire une copie des preuves et soumissions qu'il/elle et l'Officiel concerné ont l'intention de présenter à l'audience. L'Officiel doit présenter son dossier en anglais, ou accompagné d'une traduction en anglais (et le Représentant de l'Arbitrage ou le Jury disciplinaire peuvent exiger que celle-ci soit certifiée conforme).

3. Le Jury disciplinaire décidera si une violation du présent Code a été commise selon la balance des probabilités. Le Jury disciplinaire entendra l'affaire sur les documents écrits soumis au préalable, sauf si l'Officiel demande une audience en personne. Une telle audience peut s'effectuer par conférence téléphonique ou vidéo à la discrétion du Jury disciplinaire.

4. Au cas où un Officiel reconnaît le(s) fait(s) mais conteste les peines imposées mentionnées dans la notification ou si le Jury disciplinaire juge qu'une violation a eu lieu, le Jury disciplinaire déterminera la/les sanction(s) appropriée(s) à imposer à l'Officiel. Pour déterminer la/les sanction(s) appropriée(s), le Jury disciplinaire peut prendre en considération tous les facteurs concernés, y compris mais non nécessairement uniquement (a) les soumissions de la part de l'Organe gouvernant et ses représentants désignés pour l'épreuve à laquelle la violation présumée a été commise; (b) la gravité de cette violation; (c) son effet sur l'intégrité du sport; (d) toutes les soumissions et preuves logées en tant que mitigation ou aggravation; et (e) toute période de suspension provisoire déjà servie.

5. La gamme de peines pouvant être imposées est à l'entière discrétion du Représentant de l'arbitrage et du Jury disciplinaire et peut comporter, sans y être limité: (a) réprimande et avertissement pour la conduite future; (b) suspension de

qualification pour une période délimitée ; (c) suspension de qualification permanente; et, en outre, (e) retrait de l'accès à toute accréditation pour toute épreuve de tennis organisée, autorisée ou homologuée par les Organes gouvernants ou par toute Fédération nationale.

6. Le Jury disciplinaire publiera sa décision rapidement, ainsi que ses raisons, à l'Officiel, au Représentant de l'arbitrage, les Organes gouvernants et à la Fédération nationale de l'Officiel, à l'ITIA, et toute autre organisation de tennis s'il le juge approprié. Pour éviter toute confusion, aucun élément de la présente clause n'empêche un Organe gouvernant de publier le résultat et/ou le jugement comme il lui semble bon.

7. Toute décision du Jury disciplinaire imposée sur la base d'une condamnation, d'un aveu de culpabilité ou de non-contestation, d'une accusation de criminalité ou d'inculpation de tout délit dans toute juridiction comme stipulé dans la clause A)10 du présent Code sera finale et contraignante et sans objet d'appel.

8. Si la qualification de l'officiel est suspendue au moment de la réunion sur le renouvellement des qualifications de l'année civile en question, avant de rétablir cette qualification, le Programme de Qualification conjoint peut, à sa discrétion, demander à l'officiel de produire toute correspondance concernée et en sa faveur que le Programme de Qualification conjoint pourra examiner et prendre en considération. Le

Programme de Qualification conjoint aura la liberté de tenir compte la violation du présent Code, ainsi que tout autre facteur pour prendre la décision de renouveler, dégrader ou retirer la qualification de l'officiel.

D) Appels

1. Sujet à l'article C)7 ci-dessus, il est possible de faire appel contre un jugement qu'une violation du présent Code de Conduite a été commise auprès du Jury d'Appel dans un délai de vingt et un (21) jours à partir de la date de la notification de la décision du Jury disciplinaire.

2. Les raisons d'un Officiel pour faire appel sont limitées aux revendications que le Jury disciplinaire:

- a) n'a pas donné à l'Officiel une audience équitable;
- b) a mal interprété le Code ou ne l'a pas appliqué correctement; ou
- c) a atteint une conclusion qu'aucun organe proprement informé n'aurait pu atteindre.

3. l'avis d'appel, dont une copie doit être envoyée au Jury disciplinaire et au Représentant de l'arbitrage, doit inclure les raisons de l'appel et expliquer la base de cet appel.

4. Le Jury disciplinaire doit transmettre la totalité du dossier de l'affaire au Jury d'Appel promptement par suite de la réception d'un avis d'appel. Le Représentant de l'arbitrage concerné répondra à l'appel dans un délai de quatorze (14) jours à partir de la date de réception.

5. Le Jury d'Appel dispose de tous les pouvoirs nécessaires pour exécuter ses fonctions de manière efficace et effective. Il peut notamment:

- a) donner toutes les instructions nécessaires pour une conduite efficace de la procédure;
- b) obtenir tous les conseils juridiques et/ou professionnels jugés nécessaires;

- c) nommer toute personne jugée convenable pour agir en tant que sa/son secrétaire durant la procédure;
- d) n'être lié à aucune règle formelle en ce qui concerne l'admissibilité des preuves; et
- e) il s'assurera que l'Officiel reçoive un traitement juste.

6. Le Jury d'Appel traitera l'affaire sur dossiers écrit uniquement, sauf si le Jury d'Appel décide qu'il y a lieu d'avoir une audience en personne en présentant son appel. Une telle audience verbale peut s'effectuer par conférence téléphonique ou vidéo à la discrétion du Jury d'Appel. Sujet à tout ordre supplémentaire, le Jury d'Appel annoncera sa décision dès que pratiquement faisable après l'audience.

7. Le Jury d'appel peut confirmer, inverser ou modifier (par l'imposition d'une/de sanction(s) plus sévère(e) ou moins sévère(s)), la décision faisant l'objet de l'appel. Le Jury d'appel informera les différentes parties par écrit et dans les délais les plus brefs des conclusions et de toute sanction imposée. Pour éviter toute confusion, rien dans cette clause n'empêche l'organe gouvernant de publier le jugement s'il le juge bon.

8. La décision du Jury d'appels est finale et contraignante et ne peut faire l'objet d'autre objection de la part de l'officiel. Toutes les parties renoncent de manière irrévocable à tout autre droit d'appel, de revue ou de recours par ou devant toute cour judiciaire au sujet d'une telle décision.

E) Divers

1. Sauf comme stipulé dans la Section X, toute peine imposée conformément au présent Code sera automatiquement reconnue et appliquée par toutes les Fédérations nationales et toutes les autres organisations de tennis.

2. Dans le cadre du présent Code :

a) dans les cas concernant des Arbitres nationaux, à badges verts et blancs, le Représentant de l'arbitrage sera le Directeur de l'Arbitrage de l'ITF ou son remplaçant désigné. Le Jury disciplinaire inclura le Jury interne d'adjudication de l'ITF et le Jury d'Appel inclura le Tribunal indépendant de l'ITF. Les règlements de ces jurys et du tribunal sont donc inclus ici par référence et peuvent être téléchargés de www.itftennis.com. En cas de conflit entre ces règles et Le Code de Conduite, les règles du Jury interne d'adjudication de l'ITF et du Tribunal indépendant de l'ITF prévaudront sur le présent Code de Conduite; et

b) dans les cas concernant des Arbitres à badges de bronze, argent et or, le Représentant de l'arbitrage concerné sera la personne ainsi désignée par l'Organe gouvernant ayant homologué l'épreuve au cours de laquelle la violation présumée a eu lieu (il peut s'agir d'une seule personne remplissant habituellement ce rôle, ou d'une autre personne pour un cas particulier, au choix de l'Organe gouvernant). Lorsqu'une violation présumée ne concerne pas une épreuve de tennis, le Représentant de l'Arbitrage approprié sera désigné par la majorité des représentants de l'Arbitrage des Organes gouvernants. Le Jury disciplinaire comprendra les représentants de l'arbitrage sélectionnés par les organes gouvernants ou la personne désignée par ces parties en cas de conflit d'intérêt ou autre empêchement à l'indépendance ou l'impartialité de telle partie. Le Jury d'Appel comprendra quatre (4) personnes nommées respectivement par chaque organe gouvernant au début de

chaque année et qui n'auront joué aucun rôle dans l'enquête ou la procédure précédant le Jury disciplinaire.

V. DROIT APPLICABLE

1. Ce présent guide des Fonctions et Responsabilités et tout litige en découlant ou qui y seraient liés (y compris tout litige ou plainte liés à des obligations non contractuelles) sont gouvernés et interprétés conformément à la loi anglaise, sans considération de conflits de principes de droit.
2. L'officiel accepte de soumettre tout litige ou plainte ou question soulevée en relation au présent guide des Fonctions et responsabilités (y compris tout litige ou plainte non contractuel) au processus de résolution des litiges fourni dans le Code à l'exclusion de tout autre forum.
3. Ce qui précède ne s'applique pas aux litiges et plaintes (y compris tout litige ou plainte non contractuel) concernant les Règlements des Organes gouvernants, le Programme Antidopage du Tennis et le Programme Anti-corruption du Tennis, selon le cas.

X. RECIPROCITE

1. Les représentants de l'Arbitrage se réservent le droit de demander au Jury Disciplinaire de confirmer, adopter, modifier ou rejeter une peine de suspension ou autre imposée à l'encontre d'un officiel par un Organe gouvernant ou une autre Organisation de Tennis appropriée en relation à un autre processus disciplinaire, (par exemple une Fédération nationale membre de l'ITF), tel qu'il s'applique à la certification et/ou accréditation pour toute épreuve ou une épreuve spécifique de tennis organisée, autorisée ou homologuée par les Organes gouvernants.
2. Chaque Organe gouvernant, si concerné, aura toute discrétion de reconnaître et mettre en vigueur ou non toute décision prise conformément au présent Code et de confirmer, adopter, ou étendre une suspension ou autre peine imposée dans le cadre du présent Code.

III INTERPRÉTATIONS

A APPLICABILITÉ

Le présent article s'applique à toutes les épreuves homologuées ou reconnues par l'ITF, sauf indication contraire.

B INTERPRÉTATIONS

Jouer avec une/des corde(s) cassée(s)

Dans le tennis professionnel, un joueur ne doit pas commencer à jouer un point avec une raquette dont la/les corde(s) est/sont cassée(s). Si un joueur casse une ou plusieurs cordes en cours d'échange il doit jouer jusqu'à la conclusion du point en question. Si le relanceur casse une ou plusieurs cordes en retournant un 1^{er} service « let », il doit immédiatement changer de raquette. Si le relanceur casse une ou plusieurs cordes en retournant un 1^{er} service « faute », il peut choisir soit de changer

de raquette immédiatement, auquel cas le serveur a droit à un autre 1^{er} service, soit de finir le point avec une ou plusieurs cordes cassées (ou, dans le cas d'un joueur de double de changer de raquette avec son/sa partenaire de manière acceptable) auquel cas le serveur n'aura droit qu'au 2^{ème} service.

Support de tuyau/caméras sous le filet

Si un joueur touche le support de tuyau /la caméra, on considère ces derniers comme faisant partie du filet. Si une balle touche le support de tuyau/la caméra, on considère ces derniers comme faisant partie du court.

Le changement de chaussures/chaussettes mouillées

S'il en fait la demande au début du changement de côté, un joueur se verra accorder un temps supplémentaire raisonnable à un changement de côté pour changer des chaussures/chaussettes qui sont mouillées, à condition que les nouvelles chaussures/chaussettes aient été préparées à l'avance. On n'accordera ce temps supplémentaire qu'une seule fois dans la partie, à moins que les dispositions relatives à « L'équipement mal ajusté » ne l'emportent (par ex. lorsque les chaussures/chaussettes mouillées rendent le court impraticable). Dans ce cas, l'arbitre de chaise sera habilité à évaluer chaque demande au cas par cas.

Vue de l'arbitre de chaise masquée sur un point touchant à une question de fait

Lorsque l'arbitre de chaise est responsable au premier chef pour une annonce (doublés, touchés et trous lorsqu'il n'y a pas de juge de filet) il/elle doit prendre une décision immédiatement. Si l'arbitre de chaise ne voit pas une de ces violations du règlement, on considère qu'il n'y a pas eu de violation et le point joué reste acquis.

Lentilles de contact et lunettes

Si un joueur porte des lentilles de contact ou des lunettes durant un match, celles-ci sont considérées comme étant des équipements indispensables, et par conséquent le joueur a droit à un temps supplémentaire raisonnable pour réajuster ses lentilles ou ses lunettes (par exemple : lentilles sales ou lunettes cassées). Les joueurs peuvent remplacer leurs lunettes par des lentilles de contact ou vice-versa, mais n'ont pas droit à un temps supplémentaire raisonnable lorsqu'ils décident de le faire, sauf si l'équipement utilisé est désajusté.

Appareils électroniques

Un joueur n'a pas le droit d'utiliser des appareils électroniques, autres que ceux qui sont approuvés en tant que technologie d'analyse de la performance des joueurs (PAT), pendant les parties, sauf autorisation du superviseur/juge-arbitre ITF.

ANNEXE A

PORTAIL DE L'ARBITRAGE ITF

Les informations suivantes se trouvent sur le portail ITF de l'arbitrage :
<https://officiating.itftennis.com>:

- Liste des officiels qualifiés
- Critères de certification
- Guide de l'arbitrage
- Règlements et guides
- Politique concernant les téléphones portables
- Formulaires d'évaluation et guides
- Information concernant les écoles
- Désignations (Tour Mondial ITF de tennis, Coupe Davis, Coupe Billie Jean King, tournois du Grand Chelem)
- Formulaire d'examen oculaire
- Tests à livres ouverts (Portail de l'éducation de l'ITF)
- Annonces pour les arbitres de chaise (versions multilingues)
- Mode d'emploi du logiciel de planification des tournois (Pro, Juniors, paréquipes, en fauteuil roulant & Seniors)
- Formulaires électroniques pour
 - ITF World Tennis Tour
 - ITF World Tennis Tour Juniors
 - Tour ITF Seniors
 - Tour ITF en fauteuil roulant
 - ITF Beach Tennis
 - Coupe Davis
 - Coupe Billie Jean King

ANNEXE B

FEUILLE D'ARBITRAGE ITF

SET No 3

Tiebreak	Server Side	G A M E	Format <input checked="" type="checkbox"/> Tiebreak <input type="checkbox"/> Match Tiebreak <input type="checkbox"/> Advantage set	Doubles receivers	Time Started	Games	Ball change
	A	1			12.35	A B	
	B	2				1	
	A	3				2	
	B	4				3	
	A	5				4	
	B	6				1	

TIME VIOLATIONS

Team - Player(s)						Team - Player(s)						
Step	Set	Games	Points	Player	Pen	Step	Set	Games	Points	Player	Pen	Pen
A. ADAMS						S. BROWN						
1	3	2-0	30-15		✓	1	-	-	-			
2		-	-			2	-	-	-			
3		-	-			3	-	-	-			
4		-	-			4	-	-	-			

CODE VIOLATIONS (POINT PENALTY SCHEDULE)

Team/Player(s)						
Step	Set	Games	Points	Player	Code	Description
A. ADAMS						
1		-	-			
2		-	-			
3		-	-			

Team/Player(s)						
Step	Set	Games	Points	Player	Code	Description
S. BROWN						
1	3	1-0	0-0		RA	AFTER LOSING THE GAME, HE BROKE HIS RACKET INTO PIECES.
2	3	1-0	0-30		BA	DELIBERATELY HIT A BALL OUT OF THE STADIUM.
3	3	3-0	0-15		UnC	SPAT IN THE DIRECTION OF A LINE JUDGE AFTER A FOOTFAULT CALL.

ABBREVIATIONS (CODE OF CONDUCT)

Del	Unreasonable delays	BA	Ball abuse	CC	Coaching, coaches
AOs	Audible obscenity	RA	Racket abuse	UnC	Unsportsmanlike conduct
VOs	Visible obscenity	VA	Verbal abuse		
		PnA	Physical abuse		

ANNEXE C

PROCÉDURES ITF EN CAS D'INTERRUPTION MÉDICALE POUR ARBITRES DE CHAISE ET KINÉSITHÉRAPEUTES /SOIGNEURS

HORS CHANGEMENT DE CÔTÉ OU REPOS DE FIN DE MANCHE	
ENTRAINEUR	ARBITRE DE CHAISE
	AC déclenche le chronomètre
	AC: <i>« L'entraîneur a été appelé sur le court »</i>
Soigneur arrive	
Soigneur commence l'évaluation	
Soigneur dit à l'AC: <i>« Début du traitement médical »</i>	AC remet le chrono à zéro et dit: <i>« M. /Mlle ___ bénéficie d'une interruption pour traitement médical »</i>
	AC: <i>« Encore 2 minutes »*</i>
	AC: <i>« Encore 1 minute »*</i>
	AC: <i>« Encore 30 secondes »*</i>
Soigneur quitte le court	AC: <i>« Fin du traitement »*</i> ; «Reprise» #
	Si le joueur n'est pas en mesure de jouer au bout de 30 secondes, on annonce une violation du Code de conduite pour Dépassement de temps intentionnel (<i>Delay of Game</i>)

AU COURS DU CHANGEMENT DE CÔTÉ OU DU REPOS DE FIN DE MANCHE	
SOIGNEUR	ARBITRE DE CHAISE
	AC déclenche le chrono pour les 90/120 secondes
Soigneur commence l'évaluation	
Avant que les 60/90 secondes se soient écoulées, le Soigneur dit à l'AC: <i>« Début du traitement médical »</i>	AC: <i>« M. /Mlle ___ bénéficie d'une interruption pour traitement médical »</i>
	Au bout des 60/90 secondes, l'AC remet le chrono à zéro
	AC: <i>« Encore 2 minutes »*</i>
	AC: <i>« Encore 1 minute »*</i>
	AC: <i>« Encore 30 secondes »*</i>
Soigneur quitte le court	AC: <i>« Fin du traitement »*</i> ; «Reprise» #
	Si le joueur n'est pas en mesure de jouer au bout de 30 secondes, on annonce une violation du Code de conduite pour Dépassement de temps intentionnel (<i>Delay of Game</i>)

APRÈS LE CHANGEMENT DE CÔTÉ OU LE REPOS DE FIN DE MANCHE	
SOIGNEUR	ARBITRE DE CHAISE
	AC déclenche le chrono pour les 90/120 secondes
Soigneur arrive	
Soigneur commence l'évaluation	
	Au bout de 55/85 seconds, AC demande au Soigneur: <i>« 60/90 secondes presque écoulées. Êtes-vous toujours en train d'évaluer la condition du joueur ? »</i>
Soigneur dit à l'AC: <i>« Non. Changement de côté/fin de manche uniquement »</i>	AC : « Reprise »
	OU
Soigneur dit à l'AC: <i>« Évaluation non terminée »</i>	AC attend
Soigneur dit à l'AC: <i>« Début du traitement »</i>	AC remet le chrono à zéro et dit: <i>« M. /Mlle ___ bénéficie d'une interruption pour traitement médical »</i>
	AC: <i>« Encore 2 minutes »*</i>
	AC: <i>« Encore 1 minute »*</i>
	AC: <i>« Encore 30 secondes »*</i>
Soigneur quitte le court	AC: <i>« Fin du traitement »*</i> ; «Reprise» #
	Si le joueur n'est pas en mesure de jouer au bout de 30 secondes, on annonce une violation du Code de conduite pour Dépassement de temps intentionnel (<i>Delay of Game</i>)

Seules les annonces de l'arbitre de chaise en **caractères gras** seront adressées au public. Toute autre communication devrait être adressée directement aux joueurs et au soigneur.

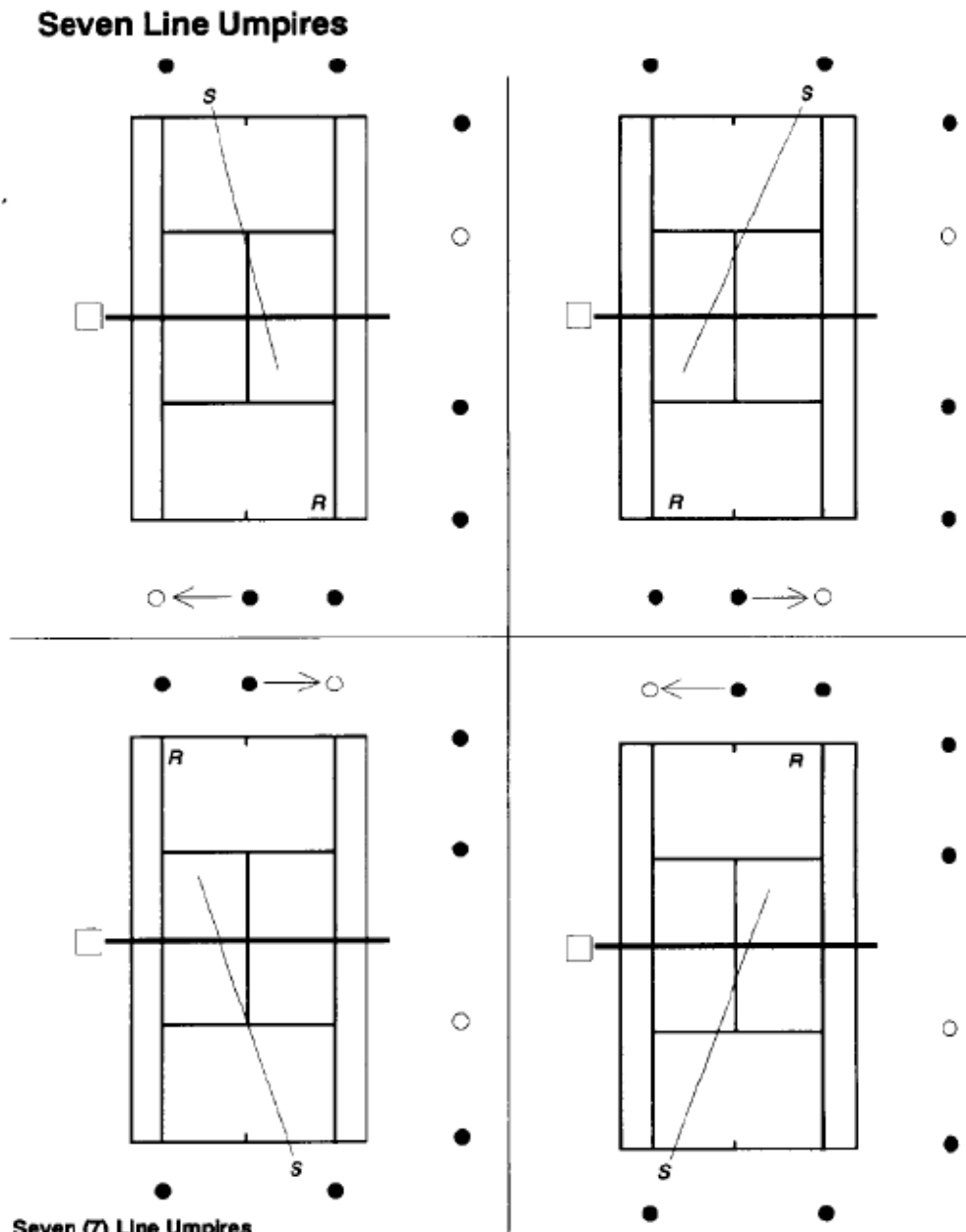
* Si le traitement est terminé et si le soigneur quitte le court avant que 3 minutes ne se soient écoulées, l'AC annonce: *« Fin du traitement »*; **« Reprise »**

Après avoir annoncé *« Fin du traitement »* on accordera, s'il le faut, un délai suffisant pour que le joueur puisse remettre ses chaussures et ses chaussettes avant l'annonce **« Reprise »**.

On devra également faire venir le superviseur/juge-arbitre ITF après avoir fait appel au soigneur, et le superviseur/juge-arbitre s'entretiendra avec le soigneur et l'arbitre de chaise pour échanger toutes informations utiles.

ANNEXE D

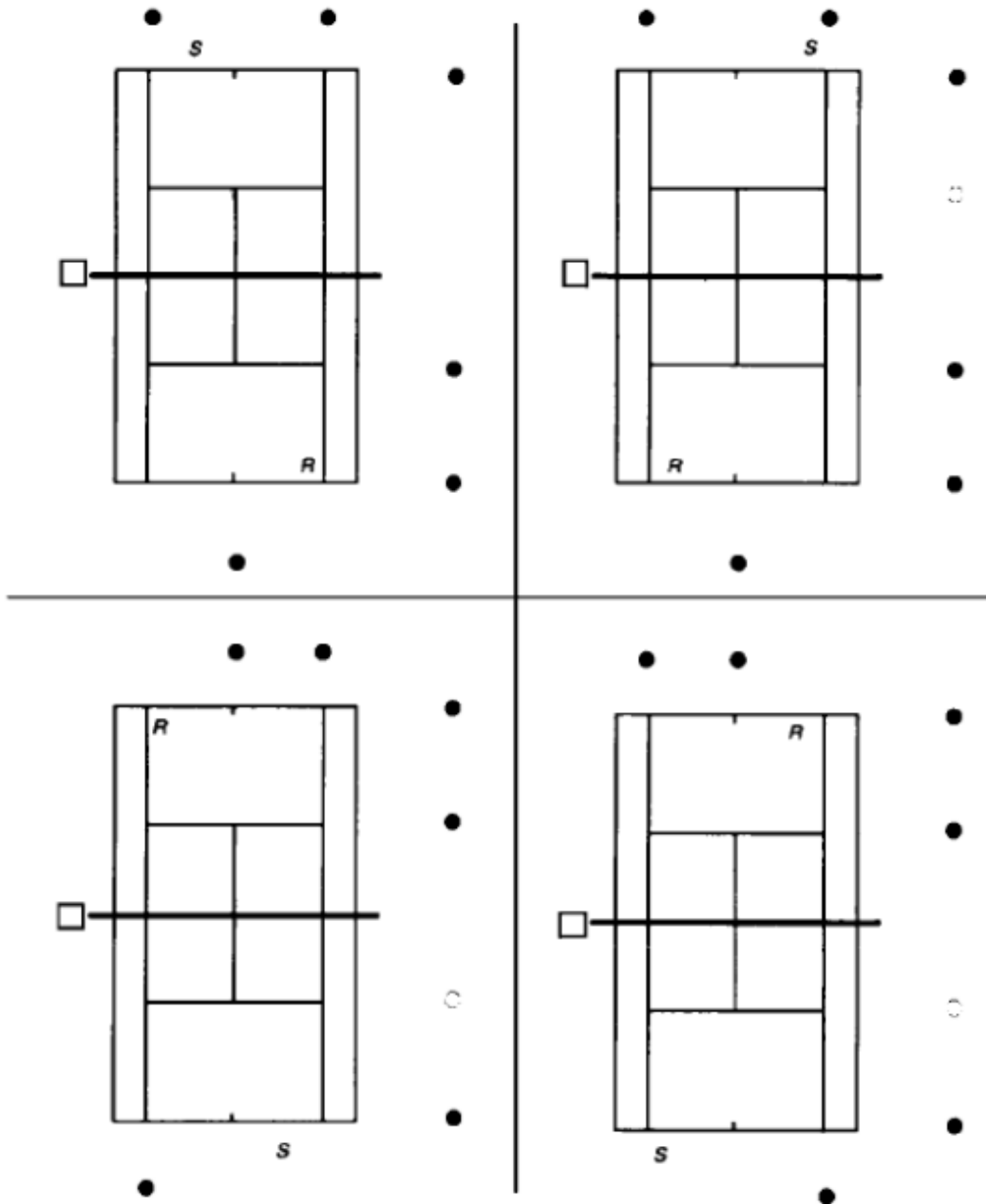
POSITION DES JUGES DE LIGNE ITF



Seven (7) Line Umpires

- A. The Side Lines and Centre Service Lines are covered by four Line Umpires.
- B. All Side Lines are called only up to the net.
- C. Serves are called from the receiver's end and the Centre Service Line Umpire returns to the non-covered Side Line after the serve is put into play.
- D. Movement during the point.

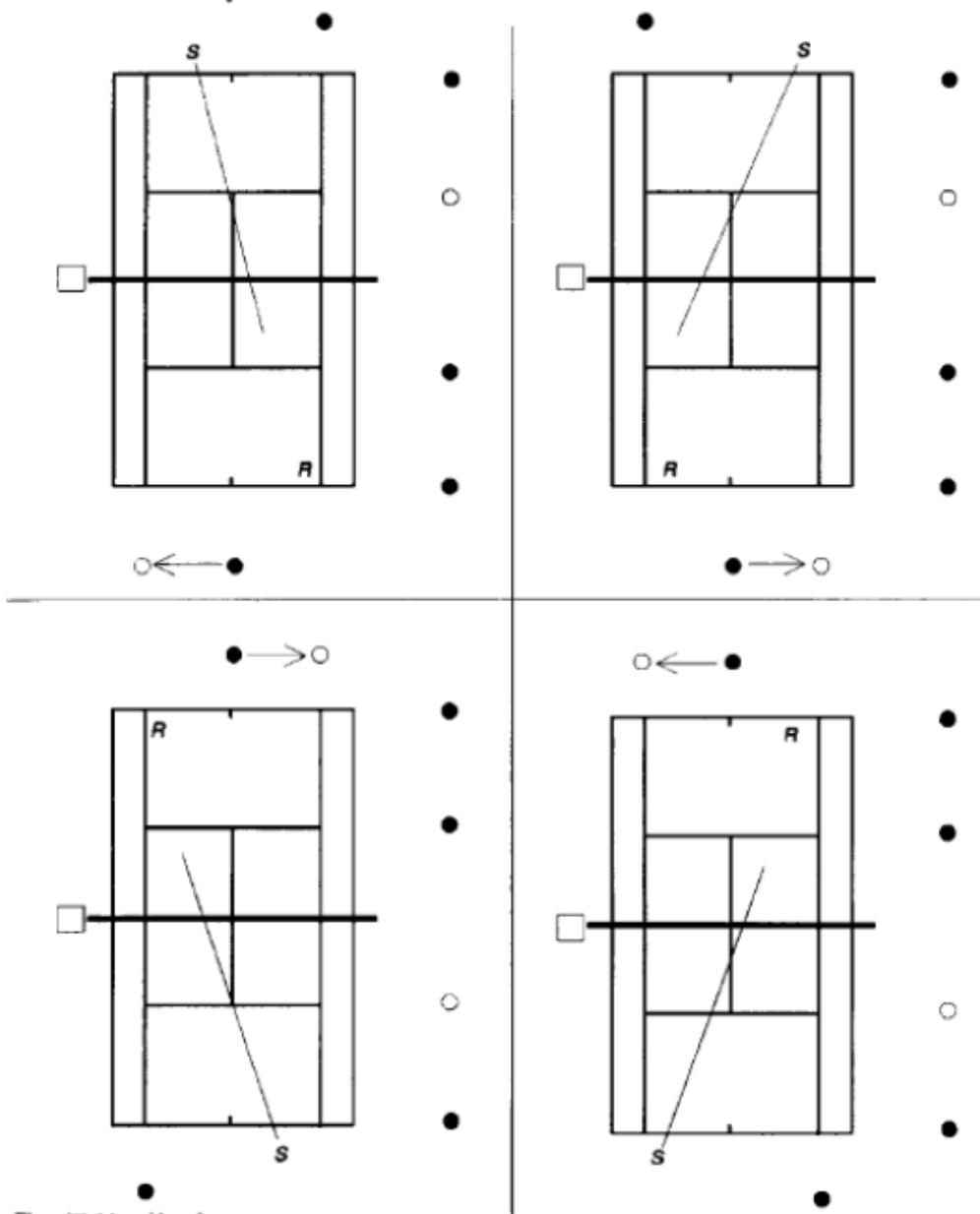
Six Line Umpires



Six (6) Line Umpires

- A. The Side Lines and Centre Service Lines are covered by three Line Umpires.
- B. The Side Service Line is called through the net from the Server's end and the Centre Service Line is called from the Receiver's end.
- C. There is no movement during the point.

Five Line Umpires



Five (5) Line Umpires

- A. The Side Lines and Centre Service Lines are covered by two Line Umpires.
- B. The assignments are the same as for the Six (6) Line Umpires, except that the Centre Service Line Umpire shall move to the non-covered Side Line after the Serve.
- C. Movement during the point.

ANNEXE E

PROCÉDURES POUR SUPERVISEURS ITF/JUGES ARBITRES

PARTIES DISPUTÉES SANS ARBITRE DE CHAISE

L'ITF reconnaît qu'à certains tournois, il n'est pas possible d'avoir un arbitre de chaise pour toutes les parties. Ces procédures ont été mises en place dans un souci de cohérence de sorte que les parties dans le monde entier puissent être gérées de façon similaire.

Veillez trouver ci-joint un Avis aux joueurs, énumérant quelques procédures à suivre pour les parties se déroulant sans arbitre de chaise. Si vous êtes le juge-arbitre d'une épreuve dont les parties se jouent sans arbitre de chaise, veuillez-vous assurer d'afficher cet avis sur le site du tournoi.

Toutes les références au Juge-arbitre faites dans les présentes procédures s'adressent également au/aux adjoints(e)(s) du Juge-arbitre/à l'arbitre (ou les arbitres) en dehors du court.

De toute évidence, il peut survenir un certain nombre de problèmes au cours de ces matches ; il est donc essentiel que le juge-arbitre (et ses adjoints) se promènent autant que possible entre les courts. Les joueurs apprécient le fait de pouvoir faire rapidement appel à un officiel en cas de problèmes. Les juges arbitres (ou leurs adjoints) auront recours aux procédures suivantes pour gérer les différentes situations qui se présentent.

Annonces de lignes contestées (pour les parties qui ne se jouent pas sur terre battue)

Si l'on appelle sur le court le juge-arbitre (ou son adjoint) pour une contestation relative à une annonce de ligne et que celui-ci n'observait pas la partie, il/elle devrait demander au joueur qui a fait l'annonce (sur sa moitié du terrain) s'il est sûr de son annonce. Si le joueur confirme son annonce, le point joué reste acquis selon l'annonce du joueur.

Si l'on estime que la partie gagnerait à être arbitrée, on tâchera de trouver un arbitre de chaise pouvant assumer toutes les fonctions et annoncer les lignes de sa chaise. Si cela n'est pas possible (s'il n'y a pas d'arbitre de chaise expérimenté, pas de chaise d'arbitre) on pourra demander au juge-arbitre de demeurer sur le court pour assister au reste de la partie. Il/elle dira alors aux joueurs qu'il/elle corrigera toute annonce de balle qui lui semble manifestement incorrecte, auquel cas le joueur ayant fait l'annonce perdra le point.

Litiges relatifs à la trace et annonces de lignes (matchs sur terre battue uniquement)

Si le juge-arbitre est appelé sur le terrain pour résoudre un litige, il/elle devra demander aux joueurs s'ils sont d'accord sur la trace.

Si les joueurs sont d'accord sur la trace, mais pas sur son interprétation, le juge-arbitre devra décider si la trace indique que la balle était bonne ou fautive. Si la trace n'est pas concluante, l'annonce faite par le joueur est maintenue.

Si les joueurs ne sont pas d'accord sur la trace, le juge-arbitre devra demander aux joueurs des renseignements sur le type de coup joué et la direction donnée à la balle sur ce coup. Cela pourra aider à localiser la trace. Si ce type d'information n'aide pas à localiser la trace, l'annonce du joueur qui se trouve du côté du court de la trace sera maintenue.

Si l'on estime que la partie gagnerait à être arbitrée, on tâchera de trouver un arbitre de chaise pouvant assumer toutes les fonctions et annoncer les lignes de sa chaise. Si cela n'est pas possible (s'il n'y a pas d'arbitre de chaise expérimenté, pas de chaise d'arbitre) on pourra demander au juge-arbitre de demeurer sur le court pour assister au reste de la partie. Il/elle dira alors aux joueurs qu'il/elle corrigera toute annonce de ligne faite par un joueur et qui lui semble manifestement incorrecte, et, le cas échéant inspectera les traces de balles.

Autres annonces

En cas de litige au sujet d'un 'let', 'doublée' et 'touché', le juge-arbitre devra essayer de tirer au clair ce qui s'est passé en discutant avec les joueurs et prendre la décision qui lui semble appropriée.

Annonces manifestement incorrectes

Si le juge-arbitre regarde un match en dehors du court et qu'un joueur fait une annonce manifestement incorrecte, le juge-arbitre peut se rendre sur le court et dire au joueur que son annonce incorrecte a causé une gêne non intentionnelle envers son adversaire et que le point doit être rejoué, sauf s'il s'agissait d'un coup gagnant et le point est alors accordé à l'opposant. Le juge-arbitre doit également informer le joueur que toute autre annonce incorrecte pourra être jugée comme cause intentionnelle de gêne et que ce joueur perdra le point. En outre, quand un joueur fait une annonce manifestement incorrecte, le juge-arbitre pourra décréter une violation du Code pour conduite non sportive si le juge-arbitre est certain que ce joueur le fait intentionnellement.

Les juges-arbitres doivent prendre soin de ne pas s'impliquer trop dans les matchs lorsque ceci n'est pas requis ou nécessaire, ou de ne pas appliquer la règle de 'gêne' pour des annonces incorrectes lorsque la marge est étroite. En pratique, avant d'appliquer la règle de 'gêne', le juge-arbitre doit être tout à fait certain qu'une annonce faite était vraiment incorrecte.

Litiges relatifs au score

Si le juge-arbitre est appelé sur le court pour résoudre un litige relatif au score, il/elle devra discuter avec les joueurs des points ou des jeux concernés afin d'établir les points et les jeux sur lesquels les joueurs sont d'accord. Tous les points ou jeux sur lesquels les joueurs sont d'accord restent acquis et seuls les points contestés seront rejoués.

Par exemple, un joueur affirme que le score est 40-30 et son adversaire affirme que le score est 30-40. Après discussion avec les joueurs, vous vous rendez compte que leur désaccord porte uniquement sur le fait de savoir qui a gagné le premier point du jeu. On doit décider de reprendre le jeu à partir de 30-30, étant donné que les deux joueurs sont d'accord sur le fait d'avoir chacun gagné deux points dans le jeu.

Quand c'est un jeu qui est contesté, on applique le même principe. Par exemple, un joueur prétend mener 4-3, mais son adversaire n'est pas d'accord, et affirme mener

4-3. Après discussion sur les jeux, vous vous rendez compte que les deux joueurs affirment avoir gagné le premier jeu. On doit décider de poursuivre la partie avec le score de 3-3 dans la manche, étant donné que les deux joueurs sont d'accord sur le fait d'avoir chacun remporté trois jeux. Le joueur ayant relancé au cours du jeu précédent servira le jeu suivant.

Après avoir résolu tout litige portant sur le score, il est important que le juge-arbitre rappelle au serveur d'annoncer le score avant chaque 1er service, de façon clairement audible de l'adversaire.

Autres questions

Seul le juge-arbitre peut annoncer les fautes de pied, et non pas le relanceur. Toutefois, pour annoncer une faute de pied, l'officiel doit être présent sur le court. Les officiels qui se trouvent à l'extérieur du court n'ont pas le droit d'annoncer les fautes de pied.

Les violations de Code pour Coaching et autres infractions ne peuvent être gérées que par le juge-arbitre ; il est donc de la plus haute importance d'avoir sur le court des officiels pouvant observer le comportement des joueurs et des coaches. Lorsqu'il inflige une pénalité pour violation du Code ou pour dépassement de temps non intentionnel, le juge-arbitre doit se rendre sur le court aussitôt que possible après la violation en question et faire part aux joueurs qu'il vient d'imposer une pénalité pour violation du Code.

La décision prise par le juge-arbitre est sans appel.

Toute question concernant ces procédures est à adresser au Département de l'Arbitrage à Londres.

AVIS AU JOUEUR

PARTIES DISPUTÉES SANS ARBITRE DE CHAISE

Dans ce tournoi, certaines parties se disputent sans Arbitre de chaise. Tous les joueurs doivent être familiers avec les principes de base suivants lorsqu'ils disputent un match dans ces circonstances:

- Chaque joueur a la responsabilité de TOUTES les annonces de balles sur sa moitié du terrain.
- Toute annonce « dehors » ou « faute » doit être faite dès que la balle a touché le sol et de façon audible pour l'adversaire.
- Si le joueur n'est pas sûr, il doit accorder le bénéfice du doute à son adversaire.
- Sauf dans les matchs sur terre battue, si un joueur annonce « dehors » une balle qui est « bonne » et s'en rend compte ensuite, on doit remettre le point, sauf si la balle en question est un coup gagnant ou que le joueur a déjà fait une autre annonce incorrecte dans la partie. Dans ce cas, le joueur ayant annoncé la balle « dehors » perd le point.
- Le serveur devrait annoncer le score avant chaque 1^{er} service et d'une voix assez forte pour que son adversaire l'entende.

- Si un joueur n'est pas satisfait du comportement ou des décisions de son adversaire, il devrait faire appel au juge-arbitre (ou à son adjoint/à un arbitre en dehors du court).

Pour les matchs sur courts de terre battue, les procédures supplémentaires suivantes sont à suivre:

- On peut procéder à une inspection de trace sur une balle qui termine un échange ou lorsque l'échange est interrompu (le retour réflexe est autorisé, mais ensuite le joueur doit tout de suite s'arrêter de jouer)
- Si un joueur n'est pas convaincu de l'annonce de son adversaire, il/elle peut demander à son adversaire de lui montrer la trace de la balle. Le joueur peut alors passer de l'autre côté du court pour voir la trace.
- Si un joueur efface la trace, il/elle concède le point à son adversaire.
- S'il y a litige concernant une trace, on pourra faire appel au juge-arbitre (ou à son adjoint/ou à un arbitre en dehors du court) pour trancher.
- Si un joueur annonce une balle « Faute », il/elle devrait normalement être en mesure de montrer la trace.
- Si un joueur annonce une balle « faute » qui est en fait « bonne » et qu'il s'en rend compte, le joueur ayant annoncé la balle « faute » perd le point.

Les joueurs qui n'observent pas ces procédures avec fair-play s'exposent aux pénalités prévues dans le cadre du Code de conduite ITF pour Gêne volontaire et Conduite antisportive.

Toute question concernant ces procédures devra être adressée au superviseur ITF/juge-arbitre.