

LES 60 QUESTIONS À CONNAÎTRE PAR L'ARBITRE CLUB

Chapitre 1 - Avant le match

1. Quels sont les responsabilités et devoirs de l'arbitre avant son match ?

- S'assurer de son affectation : court, heure, match concerné, joueurs.
- Informer le juge-arbitre ou le chef des officiels d'éventuels problèmes : conflits avec un ou plusieurs joueurs.
- Préparer son matériel. Vérifier d'avoir dans sa trousse d'arbitrage tout le matériel nécessaire : pièce de monnaie, chronomètre, crayons, gomme, plaquette d'arbitrage, mètre, surligneurs, mouchoirs, casquette...
- Se munir de balles neuves et usagées.
- Préparer sa feuille d'arbitrage et la préremplir avec les noms des joueurs ainsi que les conditions de jeu. Également prévoir les essuies et les boissons (si fournis par l'organisation) pour les joueurs.
- S'informer auprès du juge-arbitre d'éventuelles règles spécifiques ainsi que des conditions de jeu (tie-break, match tie-break en double, changements de balles, nombre de balles...).
- Avant le match, se restaurer et passer aux toilettes. Un match peut durer très longtemps.
- Surveiller le court sur lequel notre match se jouera afin d'arriver sur le court avant les joueurs.
- Se munir de quoi se protéger de la pluie, du froid ou du soleil.

2. Quelles sont les obligations de l'arbitre en arrivant sur le terrain ?

- S'assurer que le court est praticable et conforme pour le match.
- Vérifier qu'il ne reste pas de balles usagées des matchs précédents.
- Placer les piquets de simple et mesurer la hauteur du filet en son centre (91,4 cm).
- S'assurer que les chaises des joueurs sont du même côté que la chaise d'arbitre. Prévoir des chaises supplémentaires pour les juges de ligne.
- S'assurer d'avoir tout ce qui est nécessaire au bon déroulement du match (balles, boissons, essuies...)
- Vérifier les balles.
- Accueillir les joueurs et s'assurer que la tenue vestimentaire est conforme aux règlements. Ne jamais commencer un échauffement s'il y a un doute sur la tenue. Dans ce cas, il faut faire appel au juge-arbitre qui prendra la décision finale.
- Procéder à la réunion d'avant-match et au tirage au sort au niveau du filet.
- Après le tirage au sort, monter directement sur la chaise d'arbitre, enclencher le chronomètre pour les 5 minutes d'échauffement et finir de préparer la feuille de match.
- Profiter de l'échauffement pour s'habituer à la surface et à la vitesse de balle.

3. Quelles sont les informations données par l'arbitre aux joueurs pendant la réunion d'avant match (pre-match meeting) ?

- Le nombre de sets joués et si le tie-break est d'application dans tous les sets.

- L'application du point décisif (no ad) et/ou d'un match tie-break à 10 points à la place du dernier set.
- Le nombre de balles utilisées ainsi que la fréquence des changements de balles.
- Tout règlement particulier à l'épreuve.
- La procédure d'inspection de trace sur terre battue.
- Nombre de juges de ligne, ramasseurs de balles, l'utilisation éventuelle d'outils électroniques d'aide à l'arbitrage (hawkeye, détecteur de net).
- Rappeler aux joueurs de désactiver leurs appareils électroniques.
- Demander aux joueurs s'ils ont des questions éventuelles et ensuite procéder au tirage au sort.

4. Que peut choisir le joueur qui gagne le tirage au sort ?

Il peut choisir soit :

- d'être serveur ou relanceur au premier jeu (son adversaire pourra alors choisir le côté).
- le côté (son adversaire décidera alors d'être le serveur ou le relanceur).
- de laisser le premier choix à son adversaire (servir, relancer ou choisir le côté) et de faire ensuite le choix restant.

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

Non, il doit le faire tout de suite.

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

Non, le choix est définitif.

Chapitre 2 - Dispositions matérielles – Équipements

9. Quelle doit être la hauteur du filet au centre ?

0,914m

11. Quelle doit être la hauteur des poteaux de double ou des piquets de simple ?

1,07m

12. Où doivent être placés les piquets de simple ?

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

Chapitre 3 - Échauffement

26. Quelle est la durée de l'échauffement avant le début du match ?

5 minutes

Chapitre 4 - Le service

34. Le serveur manque la balle en essayant de la frapper. Décision ?

Il y a faute de service.

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

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

39. Le relanceur peut-il se tenir où il veut de son côté du filet ?

Oui. En revanche, le relanceur ne peut pas gêner son adversaire par des gestes ou des bruits (voir également la question n° 79).

41. Dans quels cas y a-t-il faute de pied ?

Si, pendant le déroulement d'un service, le pied du serveur touche l'intérieur du court, ou de la ligne, ou l'extérieur du court dans le prolongement du couloir ou dans le prolongement de la marque centrale du côté du serveur, ou si, au cours du service, le serveur a changé de place, soit en marchant, soit en courant.

44. Une balle de service va directement heurter le relanceur, ses vêtements ou sa raquette. Décision ?

Point pour le serveur.

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

Point pour le serveur, car le relanceur a tenté de renvoyer la balle.

48. Le relanceur est en train d'écartier la balle qui revenait sur le court après un premier service faute. Il n'est pas prêt lorsque le serveur sert sa seconde balle, et ne tente pas de retourner. Décision ?

Second service à rejouer. Avant de frapper la balle, le serveur doit s'assurer que le relanceur est prêt.

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

Seconde balle à rejouer.

53. Le serveur fait un ace. Le relanceur va chercher la balle et s'aperçoit qu'elle est crevée. Décision ?

On rejoue le point. L'arbitre retire la balle crevée du jeu et la remplace au changement de côté suivant par une balle de même usure.

54. Le serveur fait un ace. Le relanceur va chercher la balle et s'aperçoit qu'elle est dégonflée. Décision ?

Le point reste acquis. L'arbitre change la balle dégonflée.

56. A-t-on le droit de servir « à la cuillère » ?

Oui, il n'est pas nécessaire de prévenir son adversaire. Cependant, le serveur doit suivre le même rythme que lors de ses précédents services.

Chapitre 5 - Le let – Joueurs gênés

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

Il y a let lorsque l'arbitre décide de faire rejouer un point, que ce soit au service ou en cours de jeu.

63. Dans quels cas un service est-il let ?

- Lorsque, après avoir touché le filet, la bande ou la sangle, la balle tombe bonne ou frappe directement le relanceur, ses vêtements ou sa raquette.
- Lorsque, après avoir touché le filet, la bande ou la sangle, la balle tombe bonne mais est annoncée « faute » par l'arbitre ou son juge de ligne puis immédiatement corrigée.
- Lorsque le serveur a servi alors que le relanceur n'était pas prêt. Dans ce cas, l'arbitre autorise de rejouer seulement le service concerné (cas du second service).
- Lorsque le serveur a lancé deux balles en l'air.

NB : Certaines compétitions spécifiques se déroulent avec la règle du « No let ». Si cette règle est d'application, le point se poursuit lorsque la balle touche le filet, y compris au service.

64. Une seconde balle de service touche la bande et tombe bonne, le serveur a-t-il droit à une ou deux balles ?

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

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

Premier service.

70. À la fin d'un échange, un joueur ramasse la balle qui vient d'être utilisée, elle est crevée. Décision ?

Dans tous les cas, l'arbitre doit faire rejouer le point. Il retire la balle crevée du jeu qu'il remplacera au prochain changement de côté.

71. Une double touche involontaire de la raquette doit-elle être considérée comme un gêne entraînant un let ?

Non, le jeu se poursuit.

79. Au moment où le serveur commence son geste, le relanceur sautille et bouge. En a-t-il le droit ?

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

Chapitre 6 - Le filet

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

Non, sauf dans le cas d'une balle dite « rétro », balle qui, après avoir touché le sol de son propre côté, repasse (suite à un effet ou au vent) de l'autre côté.

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

Oui.

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

Non.

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

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

Chapitre 7 - Le tie-break

97. Qui doit servir le premier point du tie-break ?

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

98. De quel côté doit être servi le premier point du tie-break ?

À droite.

99. Quelle est l'alternance des services au cours d'un tie-break ?

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

100. Quand les joueurs changent-ils de côté au cours d'un tie-break ?

Tous les six points (et à la fin du tie-break).

101. Les joueurs ont-ils droit au repos d'une minute trente lorsqu'ils changent de côté au cours d'un tie-break ?

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

102. Les joueurs changent de côté à la fin d'un tie-break : ont-ils droit au repos de deux minutes ?

Oui, à la fin d'un tie-break, il s'agit d'une pause de fin de manche.

103. Quand un tie-break est-il gagné ?

Lorsqu'un joueur a marqué sept points au moins, et deux points de plus que son adversaire.

104. Sur quel score un tie-break peut-il être gagné ?

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

105. Qui doit servir au début d'une manche après un tie-break ?

Le relanceur du premier point du tie-break.

Format des matchs

106. Dans les catégories -9 ans et -11 ans, sur quel score une manche peut-elle être gagnée ?

4/0, 4/1, 4/2, 4/3 (tie-break normal jusque 7 points à 3 jeux partout).

Chapitre 8 - Incidents - Interruptions de jeu

109. Quel est le temps accordé aux joueurs aux changements de côtés ?

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

118. Un joueur casse son cordage en cours d'échange. Décision ?

L'échange se poursuit.

119. Qui peut décider de l'arrêt d'un match ?

Le juge-arbitre ou, à défaut, l'arbitre - décision soumise alors à confirmation du juge-arbitre. En cas d'obscurité, la décision d'arrêter le match ne peut être prise qu'à la fin d'une manche ou après un nombre pair de jeux dans la manche (1-1, 5-3...).

120. Un match est interrompu par la pluie ; lorsqu'il sera repris, le score sera-t-il conservé ?

Que le match soit repris le jour même ou un autre jour, le score sera conservé.

124. Une joueuse ou un joueur peut-elle/il être autorisé.e à sortir du court pour aller aux toilettes ?

Oui. En match de simple, chaque joueuse ou joueur a le droit à 1 arrêt pour aller aux toilettes. Cet arrêt doit se faire de préférence au Set break. Elle ou il bénéficie d'un temps raisonnable pour ce faire. L'arbitre fait de préférence accompagner la joueuse ou le joueur afin qu'elle/il ne puisse recevoir ni soins ni coaching.

En double, chaque équipe a droit à deux arrêts pour aller aux toilettes. Si les deux joueurs y vont en même temps, cela ne compte que pour un seul arrêt.

NB : Pour un match en 5 sets, les joueurs auront droit à deux arrêts pour aller aux toilettes.

Chapitre 9 - Corrections des erreurs

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

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

Chapitre 10 - Contestations - Changements de décisions.

152. Un joueur peut-il exiger le changement d'un arbitre ou d'un juge de ligne ?

Non. Toutefois l'arbitre ou le juge-arbitre peuvent prendre l'initiative de le faire dans l'intérêt du match.

159. Si un arbitre n'entend pas un « net » ou est masqué sur un éventuel « doublé », quelle décision doit-il prendre ?

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

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

Oui

Chapitre 13 - Code de conduite

194. Quelles sont les étapes du Code de conduite ?

Pour un joueur (ou une équipe de double):

- 1^{re} infraction : avertissement
- 2^e infraction : point de pénalité
- 3^e infraction : jeu de pénalité
- À partir de la 4^e infraction : jeu de pénalité ou disqualification

NB : À partir de la 4^e infraction, c'est le juge-arbitre qui décidera de la sanction à appliquer : soit jeu de pénalité, soit disqualification.

196. Qui peut disqualifier un joueur ?

Seul le juge-arbitre pourra appliquer la disqualification d'un joueur. Lors d'un match arbitré, la disqualification se fera sur proposition de l'arbitre de chaise qui aura suspendu le match, s'il estime que le comportement d'un joueur peut justifier cette sanction.

199. Quelles sont les infractions engageant l'application du Code de conduite ?

- Jet de balle (par ex. : frapper une balle violemment en dehors du court)
- Jet de raquette (par ex. : frapper sa raquette contre le sol, casser sa raquette, etc.)
- Détérioration de matériel (par ex. : casser un banc, une poubelle, une publicité, etc.)
- Obscénité audible (par ex. : grossièreté envers soi-même ou une situation)
- Obscénité visible (par ex. : doigt d'honneur)
- Coaching ou coach (par ex. : des conseils donnés pendant un match)
- Retard dans le jeu (par ex. : continuer à discuter avec l'arbitre alors qu'il a demandé de reprendre le jeu en disant « Au jeu », etc.)
- Insultes verbales (par ex. : insulter son adversaire ou un officiel)
- Violence physique, verbale ou menaces (par ex. : menacer son adversaire de le frapper à la sortie du match).
- Public partisan (uniquement en compétition par équipe)

- Comportement non sportif (par ex. : frapper sur le filet, faire tomber sa chaise, passer de l'autre côté du filet pour montrer à l'arbitre qu'il s'est trompé de trace, etc.)
- Meilleurs efforts (Un joueur qui ne produit pas ses meilleurs efforts sur le terrain).

Chapitre 14 - Questions diverses

228. En court couvert, une balle touche le plafond. Décision ?

Le plafond constitue une « dépendance permanente » du terrain, la balle est donc « out ».

238. Un joueur, largement en-dehors du court, reprend une balle de son adversaire de volée qui sortait manifestement. L'échange continue-t-il ?

Oui puisque la balle n'a pas fait de rebond hors des limites du court. Si le joueur en question avait attrapé la balle de la main ou avait été touché involontairement par la balle, il aurait perdu le point.

239. Un objet étranger arrive sur le court pendant l'échange. L'arbitre ne le voit pas et n'arrête donc pas le point. Que peuvent faire les joueurs ?

Rien (autrement dit, continuer à jouer). Seul l'arbitre peut arrêter le point pour annoncer un let. Si l'un des deux joueurs arrête le point pour le rejouer, il perd le point. Si l'échange se poursuit et se termine, le perdant ne peut pas non plus réclamer de rejouer le point.

240. Dans quels cas l'arbitre peut-il effectuer une inspection de marque ?

Cela ne peut se faire que sur terre battue (intérieure ou extérieure). Sur n'importe quelle autre surface, même sableuse ou qui laisse des traces, il est interdit d'inspecter une marque. L'arbitre peut descendre inspecter une marque sur une balle proche qui termine un échange ou après l'interruption de l'échange par un joueur.

243. Si un joueur efface une marque avant que l'arbitre ne l'ait jugée, qu'est-ce que cela signifie ?

En effaçant la marque, le joueur accepte l'annonce bonne de l'arbitre ou la contestation de son adversaire.

245. Sur dur, sans juge de ligne, l'arbitre peut-il demander aux joueurs d'annoncer les balles sur certaines lignes difficiles à voir depuis la chaise ?

Non, l'arbitre de chaise est responsable de toutes les annonces.

Les principales annonces

Annonces pendant l'échauffement et présentation de du match

- « Trois minutes »
- « Deux minutes »
- « Coupe de Borman. Simple jeunes filles moins de 16, finale. Match au meilleur des trois manches avec tie-break dans chaque manche. À gauche de la chaise, Joëlle X. À droite de la chaise, Christine Y. Christine Y gagné le tirage au sort et a choisi de servir/relancer. »
- « Une minute »
- « Trente secondes. »
- « Time. Préparez-vous à jouer. »
- « Première manche, au service, Joëlle X. »
- « Prêts ? Jouez. »

Annonces pendant le match

- « Quinze-zéro », « zéro-quinze », « trente-zéro », « zéro-trente », « quarante-zéro », « zéro-quarante », « quinze-trente », « trente-quinze », « quinze-quarante », « quarante-quinze », « trente-quarante », « quarante-trente », « quinze - A », « trente - A », « égalité », « avantage Dupont », « jeu Dupont. »
- Point décisif : « égalité, point décisif, choix du relanceur »
- « Jeu Dupont. Premier jeu. »
- « Jeu Dupont. Premier jeu, deuxième/dernière manche. »
- « Jeu Dupont. Dupont mène 2 jeux à 1. »
- « Jeu Dupont. Jacquet mène 4 jeux à 2. »
- « Jeu et première manche Dupont, 6 jeux à 4. »
- « Jeu et deuxième manche Jacquet, 7 jeux à 5. Une manche partout. »
- « Jeu Dupont, 6 jeux partout. Tie-break. »
- Dans un tie-break : « Un-zéro Dupont », « un partout », « deux-un Lefèvre », trois-un Lefèvre »,...
- « Jeu, set et match Jacquet, deux manches à une, 4-6, 7-5 7-6. »