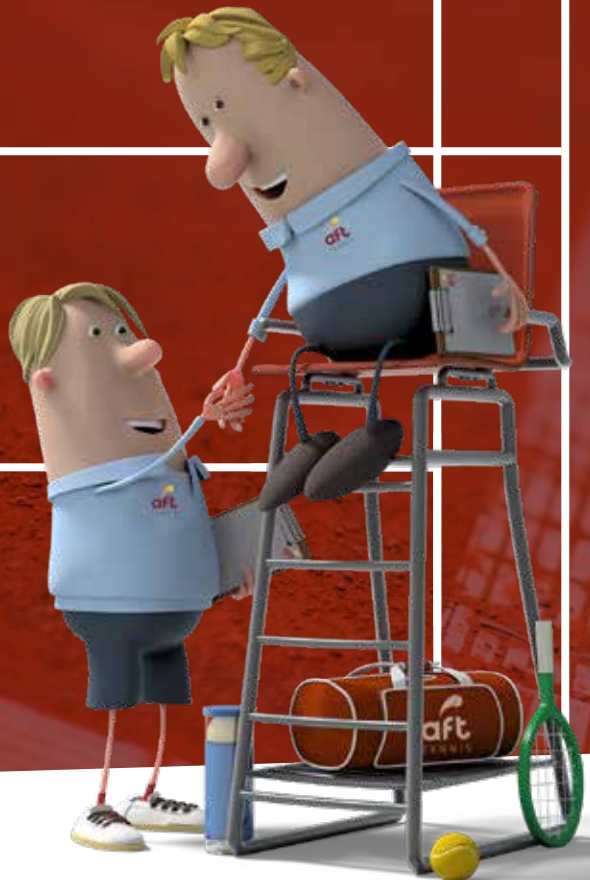


L'ARBITRAGE DANS LE TENNIS

LES RÉPONSES À VOS QUESTIONS



WE ARE OPEN

SOMMAIRE

CAS & DÉCISIONS.....	4
CHAPITRE 1 Avant le match	4
CHAPITRE 2 Dispositions matérielles - Équipements.....	6
CHAPITRE 3 Échauffement.....	9
CHAPITRE 4 Le service.....	10
CHAPITRE 5 Le let - Joueurs gênés.....	15
CHAPITRE 6 Le filet	20
CHAPITRE 7 Le tie-break.....	22
CHAPITRE 8 Incidents - Interruptions de jeu.....	23
CHAPITRE 9 Corrections des erreurs.....	27
CHAPITRE 10 Contestations - Changements de décisions.....	30
CHAPITRE 11 En double.....	35
CHAPITRE 12 Le changement de balles	37
CHAPITRE 13 Code de conduite	40
CHAPITRE 13 bis Retard dans le jeu - Dépassement de temps	44
CHAPITRE 14 Questions diverses.....	46
CHAPITRE 15 Lors d'un match non arbitré.....	51
LES PRINCIPALES ANNONCES	54
LA FEUILLE D'ARBITRAGE.....	56
Page 1	57
Page 2	59
Page 3	61
Page 4	62
Page 5	63
NOTES	64

CAS & DÉCISIONS

CHAPITRE 1 Avant le match

01

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. S'assurer 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.

02

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.

03

Quelles sont les informations données par l'arbitre aux joueurs pendant la réunion d'avant match (prématch 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 spécifique à l'épreuve ;
- La procédure d'inspection de trace sur terre battue ;
- Nombre de juges de ligne, de 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.

04

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.

05

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.

06

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.

07

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

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

08

Quand un match commence-t-il ?

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

CHAPITRE 2

Dispositions matérielles Équipements

09

Quelle doit être la hauteur du filet au centre ?

0,914m

10

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

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

11

Quelle doit être la hauteur des poteaux 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.

13

Au cours d'un match de simple, à 5/2 dans le 1^{er} set, l'arbitre s'aperçoit qu'il a omis de placer les piquets de simple. Décision ?

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

14

Au cours d'un match de double, à 4/3 dans le 1^{er} set, l'arbitre s'aperçoit qu'il a laissé les piquets de simple. Décision ?

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

15

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

Oui, en longueur (max. 73,7 cm) et en largeur (max. 31,7 cm) ainsi que pour la surface cordée (longueur maximale 39,4 cm et largeur maximale 29,2 cm).

16

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

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

17

Le cordage d'une raquette peut-il être muni d'un système anti-vibration ? Si oui, au nombre de combien et où peut-il être placé ?

Oui, mais ce système ne peut être placé qu'en dehors de la surface où les cordes s'entrecroisent. Il peut y en avoir plusieurs sur une raquette mais placés conformément à la règle ci-dessus.

18

Les balles peuvent-elles être bicolores ?

Non, les balles doivent être de couleur unie, blanche ou jaune.

N.B. Sauf pour les balles molles rouges utilisées chez les moins de 7 ans, les balles molles oranges utilisées chez les moins de 9 ans et les balles «mid» vertes utilisées chez les moins de 11 ans.

19

Quels sont les reculs minima réglementaires, au fond et sur les côtés ?

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

20

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

En plus du sigle ou logo habituel de la tenue vestimentaire (fabricant), les joueurs ont le droit de porter de la publicité. Cette dernière doit être placée à des endroits précis et est soumise à des dimensions précises.

21

Un joueur a-t-il droit à une interruption de jeu pour remplacer ou réparer une partie de son équipement ? Si oui, de combien de temps dispose-t-il ?

Oui, si cet équipement (tenue vestimentaire, lunettes, lentilles) se détériore ou devient défectueux pendant le match. Le joueur peut sortir du court et dispose d'un temps raisonnable pour pallier cette détérioration. Cette règle de l'« équipement hors d'usage » ne s'applique pas si le joueur n'a plus de raquette.

22

Un joueur porte des lunettes au début d'un match ; à la fin du 1^{er} set, il commence à pleuvoir très légèrement sans que cela nécessite d'interrompre le match. Le joueur demande alors une interruption de jeu pour mettre les lentilles de contact qu'il a dans son sac en remplacement de ses lunettes ? Décision ?

L'arbitre peut autoriser le joueur à mettre ses lentilles. Cependant, l'arbitre ne lui accordera pas un temps raisonnable supplémentaire pour les changer sauf si les lunettes ou les lentilles deviennent défectueuses.

23

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

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

24

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

Oui, selon la règle de l'équipement hors d'usage, l'arbitre lui accorde, comme pour tout incident matériel, le temps nécessaire raisonnable pour réparer les dégâts.

25

Un joueur a-t-il le droit de quitter le court pour aller chercher une raquette ? Dans quelles conditions ?

Oui, seulement s'il respecte les délais de jeu et si l'arbitre l'y a autorisé. Le joueur peut y aller sur « son propre temps ». L'arbitre s'assure alors que le joueur sorti ne reçoive ni soin ni conseil. S'il revient en retard, il sera pénalisé dans le cadre du Code de conduite pour retard dans le jeu par période de 25 secondes entre les points et de 90/120 secondes au changement de côté/set break (Avertissement, Point, Jeu, Jeu, Jeu...).

CHAPITRE 3

Échauffement

26

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

5 minutes

27

Au début du 2^e jeu, le serveur peut-il demander à servir une ou plusieurs balles d'échauffement ?

Non, l'échauffement est limité aux 5 minutes précédant le début du match.

28

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

Non

29

Quelle est la durée de l'échauffement après une interruption de jeu ?

- Entre 0 et 15 minutes d'interruption, pas d'échauffement.
- Entre 15 et 30 minutes d'interruption, un échauffement de 3 minutes sera autorisé.
- Plus de 30 minutes d'interruption, un échauffement de 5 minutes sera autorisé.
- En cas de changement de conditions (lors d'un changement de surface, ou d'un passage intérieur/extérieur), le juge-arbitre peut autoriser un échauffement plus long allant jusqu'à 10 minutes.

30

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

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

31

Un joueur peut-il refuser de s'échauffer avec son adversaire ?

Oui, cependant l'adversaire a droit à un échauffement complet. Le juge-arbitre essaiera de trouver un joueur pour l'échauffer.

32

À quels moments un service commence-t-il et finit-il ?

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

CHAPITRE 4 Le service

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

33

À partir de quel moment une balle est-elle en jeu ?

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

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.

36

Un service tombe bon après avoir heurté un piquet de simple. Décision ?

Il y a faute de service dès que la balle heurte le piquet de simple, le poteau de double ou la partie du filet entre le piquet de simple et le poteau de double.

37

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

Un let doit être immédiatement annoncé dès que les deux balles sont lancées.

38

Quel est le temps accordé entre un 1^{er} et un 2^e service ?

Aucun, il doit y avoir une continuité du jeu. Le second service doit être exécuté sans délai.

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).

40

En simple, le serveur peut-il se tenir dans le prolongement du couloir ?

Non.

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.

42

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

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

43

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

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

44

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

Point pour le serveur.

45

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

Double faute ; point au relanceur (gêne extérieure).

46

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

Non, car le joueur n'a pas encore lancé sa balle en l'air, donc le deuxième service n'avait pas encore commencé lorsque le joueur a été gêné.

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'écarter 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.

50

La première balle de service est bonne, et le serveur jette derrière lui sa seconde balle. En a-t-il le droit ?

Non, la première fois, l'arbitre annoncera un « let » pour une gêne involontaire. Les fois suivantes, le joueur perdra le point (gêne volontaire).

51

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

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

52

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

Le relanceur perd le point.

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.

55

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

Oui, à condition de ne pas perturber la continuité du jeu.

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.

57

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

Double faute, point au relanceur. L'arbitre remet la sangle immédiatement et mesure à nouveau la hauteur du filet.

58

Sur un 1^{er} service qui frappe le filet, un piquet de simple tombe. Décision ?

L'arbitre replace immédiatement le piquet de simple. Si l'interruption dure longtemps, l'arbitre peut estimer nécessaire de remettre un premier service.

59

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

Oui. Cependant dans les tournois professionnels (ITF, ATP et WTA), les joueurs ne peuvent pas commencer un point avec un cordage cassé.

60

En servant une première balle de service fautive, le serveur casse son cordage : après avoir changé de raquette, a-t-il droit à un premier ou à un second service ?

Un second service.

61

En retournant un premier service fautive, le relanceur casse son cordage. Doit-il changer de raquette pour retourner le second service ? Quelle est la conséquence pour le serveur ?

Le relanceur n'est pas obligé de changer de raquette et s'il ne le fait pas, le serveur doit servir son second service sans délai. Si le relanceur change de raquette, le serveur bénéficie d'un premier service.

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 la balle tombe bonne ou frappe directement le relanceur, ses vêtements ou sa raquette, après avoir touché le filet, la bande ou la sangle ;
- Lorsque la balle tombe bonne après avoir touché le filet, la bande ou la sangle, mais est annoncée « fautive » 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.

N.B. 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 fautive n'est pas annulée.

65

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

- Si un joueur gêne involontairement son adversaire ;
- Si un joueur est gêné par un ramasseur qui n'est manifestement pas à sa place ;
- Si un ramasseur ou un arbitre attrape une balle au vol, sauf si l'arbitre estime que celle-ci n'avait aucune chance de pouvoir tomber dans les limites du court ;
- Si, alors qu'une balle en jeu heurte une balle restée au sol, un joueur renvoie l'une des deux et que l'arbitre n'est pas sûr que ce soit la bonne ;
- Si un joueur a été gêné par l'apparition, en cours d'échange, d'un élément perturbateur ne dépendant pas de sa volonté ;
- Si une balle est, par erreur, annoncée fautive ou out, et si l'arbitre rectifie alors que le joueur aurait pu jouer la balle.

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 ?

Un premier service.

67

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

En règle générale, il n'y a pas lieu d'annoncer un let.

68

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

Le point reste acquis, il n'a pas à être rejoué. Si nécessaire (récidive...), le spectateur devra être expulsé des abords du terrain par le juge-arbitre.

69

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

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

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 une gêne entraînant un let ?

Non, le jeu se poursuit.

72

Un joueur A fait une double touche involontaire de sa raquette. Son adversaire B ne joue pas la balle, croyant à la fautive. Décision ?

B perd le point.

73

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

- Si la gêne est involontaire, un let doit être annoncé.
- Si la gêne est volontaire, le joueur ayant occasionné la gêne perd le point et peut être soumis au Code de conduite.

74

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

Non.

75

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

L'arbitre de chaise et sa chaise sont des dépendances permanentes. Le joueur perd donc le point.

76

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

Le joueur perd le point.

77

Le joueur A réussit à loper son adversaire qui est au filet. L'adversaire B court vers le fond du terrain, mais est gêné en bout de course par un ramasseur de balle et ne parvient pas à retourner la balle. Décision ?

Point pour A, sauf si le ramasseur a quitté sa place et s'est précipité pour attraper la balle. Dans ce dernier cas, l'arbitre annonce un « let » puisque B a été gêné par le ramasseur pas à sa place (apparition d'un élément perturbateur sur le terrain en cours d'échange).

78

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

Pas de faute à priori, mais la décision est laissée à l'appréciation de l'arbitre, qui, s'il considère qu'il y a eu gêne effective, peut prononcer un let – ou faire perdre le point au joueur ayant crié s'il estime que la gêne est volontaire. En particulier, si l'adversaire, silencieux depuis le début, se met à pousser des cris en cours de match, ce changement de comportement pourra être considéré comme une gêne.

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.

80

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

Point pour A, B ayant de toute façon tenté de gagner le point. Le couloir de double ne fait pas partie du court de simple. A n'a donc pas fait de faute.

81

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

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

82

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

Le joueur A perd le point, cela constitue une gêne volontaire, sauf si la partie se déroule sur terre battue et que l'arbitre réalise une inspection de marque.

83

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

« Let », l'oiseau est considéré comme étant un objet en mouvement au-dessus du court et non comme une dépendance permanente.

84

En cours d'échange, une balle tombe de la poche d'un joueur. Décision ?

- La première fois, l'arbitre annonce un let et prévient le joueur qu'il perdra le point les fois suivantes.
 - La deuxième fois et les fois suivantes, le joueur perd le point.
- N.B.** Cette règle est cumulative et s'applique si le joueur fait tomber sa casquette, son bandana ou tout objet lui appartenant alors que le point est en cours (sauf sa raquette).

85

Lors d'un échange très disputé, un joueur perd l'équilibre et tombe en lâchant sa raquette qui fait du bruit en frappant le sol. Que fait l'arbitre ?

Il n'annonce rien. Un joueur ne peut pas se gêner lui-même. Sauf exception, cette situation ne constituera pas une gêne pour l'adversaire : il lui suffit de pousser la balle dans le terrain pour gagner le point.

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

89

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

La balle est bonne, l'échange se poursuit.

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).

91

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

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

92

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

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

93

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

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

94

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

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

95

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

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

96

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

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

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

107

Quel est le temps accordé aux joueurs entre deux points ?

Vingt-cinq secondes, entre la fin du point et le moment où la balle est servie pour le point suivant. Dans le cas contraire, l'arbitre pourra sanctionner le joueur d'un dépassement de temps (voir tableau question 215).

108

Quel est le temps accordé aux joueurs entre deux services ?

Aucun. Le second service doit être exécuté sans délai.

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.

110

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

C'est le serveur qui doit être pénalisé, car c'est le serveur qui doit donner le timing à suivre par le relanceur.

111

Un joueur est victime de crampes, ou de toute autre perte naturelle de condition physique : a-t-il droit à une interruption du match ?

Non, le jeu doit se poursuivre. En cas de non-respect de cette règle, la procédure de Code de conduite pour retard dans le jeu doit être appliquée (Avertissement, Point, Jeu, [puis selon la décision exclusive du juge-arbitre] Jeu ou Disqualification, Jeu ou Disqualification, etc.). En cas de crampes, le joueur peut choisir d'abandonner tous le(s) point(s)/jeu(x) restant(s) avant le prochain changement de côté ou le repos de fin de manche afin de bénéficier sur le champ d'une évaluation et, s'il reste suffisamment de temps, d'un traitement médical (l'ensemble étant limité à la durée du changement de côté ou du repos de fin de manche). Pour l'ensemble des crampes que le joueur a sur un match, il peut bénéficier d'un traitement médical lors de deux changements de côté complets, c'est-à-dire deux changements de côté en plus du changement de côté qui a servi à l'évaluation si elle a eu lieu.

112

Un joueur est victime d'une blessure accidentelle : a-t-il droit à une interruption du match ?

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

113

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

De trois interventions: 1 interruption de 3 minutes pour traitement médical et le temps

de 2 changements de côté additionnels. Ces trois interventions peuvent être prises dans n'importe quel ordre et à n'importe quel moment du match.

114

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

Oui, il y a un ré-échauffement de 3 minutes, puisque l'interruption est supérieure à quinze minutes et inférieure à trente minutes, sauf si les deux joueurs sont d'accord pour reprendre le jeu immédiatement.

115

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

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

116

À quel moment débutera l'interruption des trois minutes si le traitement se fait en dehors du court, et qui est responsable du contrôle du temps ?

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

117

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

Une blessure.

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.

121

Un joueur sert un premier service dans le filet ; à ce moment, le match est interrompu par une violente averse. À la reprise, le joueur bénéficiera d'un premier ou d'un second service ?

Un premier service, l'interruption de jeu justifie cette décision (le rythme du serveur est manifestement perturbé).

122

Un match est interrompu, les joueurs quittent le court ; peuvent-ils, au cours de l'interruption, recevoir des soins ou des conseils (coaching) ?

Oui, sans restriction.

123

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

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

124

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

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

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

125

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

Le joueur peut être autorisé à quitter le court mais « sur son propre temps » : il ne bénéficiera que du temps du changement de côté ou entre les deux points pour le faire. En cas de retard, le Code de conduite pour retard dans le jeu est d'application (Avertissement, Point, Jeu, [puis

selon la décision exclusive du juge-arbitre] Jeu ou Disqualification, Jeu ou Disqualification...).

126

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

L'arbitre lui répond qu'il doit attendre la pause de fin de manche pour aller aux toilettes.

Si le joueur indique à l'arbitre qu'il s'agit d'une urgence, il l'autorisera exceptionnellement à quitter le court pour un temps raisonnable (pas de limite de temps). Cela comptera pour un « toilet break » autorisé.

CHAPITRE 9

Corrections des erreurs

(SERVICE, RELANCE, CÔTÉ)

En simple

127

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

B doit servir : 0-30, premier service.

128

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

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

129

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

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

130

L'arbitre s'aperçoit, en cours d'échange, que le service a été délivré depuis la mauvaise moitié du court ; que doit-il faire ?

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

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).

132

Un joueur se prépare à servir depuis la mauvaise moitié du court, que doit faire l'arbitre ?

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

133

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

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

En double

134

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

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

135

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

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

136

En double, on découvre au cours d'un jeu que les relanceurs ont interverti leurs positions. Décision ?

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

Au cours d'un tie-break

Une « séquence » dans un tie-break est constituée de deux points consécutifs servis par le même joueur. Le premier point du tie-break est également une séquence.

137

Un tie-break est disputé par erreur, alors qu'il avait été décidé et annoncé à l'avance que le système de l'avantage (deux jeux d'écart) serait appliqué. Décision ?

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

138

À six jeux partout, un jeu ordinaire est commencé, alors qu'il avait été décidé et annoncé à l'avance qu'un tie-break serait joué. Décision ?

Si un seul point a été joué, on revient au tie-break, le point joué restant acquis (1-0 ou 0-1). Dès que le deuxième point a été mis en jeu, on va jusqu'au bout de ce jeu ; le système de l'avantage (deux jeux d'écart) est maintenu jusqu'au score éventuel de huit jeux partout, ou nombre pair plus élevé, où un tie-break sera joué.

139

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

Les points joués restent acquis. Si l'erreur est découverte alors qu'un nombre pair de points a été joué, l'erreur est corrigée immédiatement et celui qui aurait dû servir ne servira alors qu'un point au lieu de deux. Si l'erreur est découverte après qu'un nombre impair de points a été joué, l'ordre des services restera comme modifié jusqu'à la fin du jeu.

140

À la suite du dernier cas de la question précédente : qui servira au début de la manche suivante ?

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

141

Les joueurs ont oublié de changer de côté, au cours d'un tie-break, après six points, et l'erreur est découverte après huit points. Décision ?

Les joueurs doivent alors changer de côté; le changement de côté suivant sera effectué normalement, après douze points.

Le match tie-break (à 10 points) à la place de la dernière manche

142

Une manche normale est commencée alors qu'il avait été décidé et annoncé à l'avance que la 3^e manche serait remplacée par un match tie-break à 10 points. Décision ?

L'erreur doit immédiatement être corrigée si un seul point a été joué. Si l'erreur est découverte après le début du 2^e point, la manche doit continuer jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe gagne 3 jeux ou que le score atteigne 2 jeux partout. Dans ce cas, un match tie-break à 10 points est disputé. Par contre, si l'erreur est découverte après le début du 2^e point du 5^e jeu, la manche continue jusqu'à la fin avec application du tie-break classique à 6 jeux partout.

CHAPITRE 10

Contestations Changements de décisions

143

Lorsqu'un match est arbitré, dans quel cas un joueur peut-il faire appel au juge-arbitre de la compétition ?

Pour toute contestation d'une décision de l'arbitre relative à un point de règlement ou à son interprétation. Le juge-arbitre peut donc intervenir pour une question de « droit », c'est-à-dire pour une question dont la réponse se trouve dans les règlements. En revanche, il ne pourra jamais intervenir pour une question de « fait », c'est-à-dire pour quelque chose qui s'est passé sur le terrain (balle jugée bonne ou out, doublé, service net, etc.).

144

Lors d'un match arbitré, un joueur demande à voir immédiatement le juge-arbitre, car la position d'un juge de ligne le gêne, il semble être placé trop proche du terrain. Nous sommes à 30-15 dans le jeu, que fait l'arbitre ?

L'arbitre accorde au joueur le droit de voir le juge-arbitre puisqu'il s'agit d'une question de droit (il existe des distances réglementaires entre le terrain et les juges de ligne), mais seulement au changement de côté suivant. En effet, le placement d'un juge de ligne n'influence pas le score immédiat du match et ne nécessite donc pas l'arrêt du match et la rupture de la continuité du jeu pour attendre le juge-arbitre.

145

Lors d'un match arbitré, un joueur perd le point, car son coup droit gagnant a touché le poteau de double avant de retomber dans le terrain. Le joueur estime que ce coup est valable et que l'arbitre lui a fait perdre injustement le point. Peut-il demander à voir le juge-arbitre immédiatement ?

Il s'agit d'une question de droit puisque la réponse se trouve dans les règles. Le joueur peut donc appeler le juge-arbitre. Comme la décision du juge-arbitre a une incidence sur le point (soit le joueur perd le point, soit il le gagne) et donc le score dans le jeu, on doit interrompre le jeu jusqu'à l'arrivée du juge-arbitre même si cela crée une rupture dans la continuité du jeu.

146

Après avoir été sanctionné d'un avertissement dans le cadre du Code de conduite pour jet de raquette, le joueur se plaint que la décision soit sévère. Il demande à voir le juge-arbitre, car pour lui, son jet de raquette ne valait pas un avertissement. Décision ?

Dans tous les cas relatifs au Code de conduite, le joueur peut faire appel immédiatement au juge-arbitre.

147

Dans un match disputé sur surface dure, une première balle de service est annoncée faute puis immédiatement corrigée bonne par le juge de service. L'arbitre de chaise donne le point au serveur. Le relanceur n'est pas d'accord avec la décision de l'arbitre et dit qu'il aurait pu jouer cette balle. L'arbitre de chaise décide alors de faire rejouer le point. Le serveur peut-il faire appel au juge-arbitre ? Si oui, quelle sera sa décision ?

Oui, le juge-arbitre peut être appelé. L'arbitre a changé sa décision sur contestation d'un joueur, ce qui n'est pas autorisé. C'est une question de droit. Le juge-arbitre peut donc être appelé et donnera le point au serveur comme initialement décidé par l'arbitre.

148

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

On rejoue le point. Dans ce cas l'arbitre n'a pas été influencé par le joueur mais s'est lui-même rappelé comment le point s'est déroulé.

149

Si le juge-arbitre est au bord du court et qu'il voit l'arbitre de chaise se tromper de marque ou annoncer une balle « out » alors qu'elle est manifestement bonne, peut-il intervenir ?

Non, le juge-arbitre ne pourra jamais intervenir pour une question de fait dans un match arbitré.

150

Un joueur conteste que le premier point du tie-break doit être servi à droite, peut-il faire appel au juge-arbitre ?

Oui, car il s'agit d'une question de droit, c'est-à-dire une question de règlement.

151

Un juge de ligne annonce une balle « out », mais l'arbitre de chaise rectifie immédiatement et décide que la balle est bonne : un joueur peut-il, dans ce cas, faire appel au juge-arbitre ?

Non, l'arbitre est juge en dernier ressort de la matérialité des faits, et il a le droit de modifier une décision du juge de ligne ou de faire rejouer le point. Il s'agit ici d'une question de fait et non de droit, le juge-arbitre ne pourra donc pas être appelé sur le court dans ce cas.

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.

153

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

Oui, il s'agit d'une erreur évidente : c'est un overruling. L'overruling doit être fait par l'arbitre immédiatement et jamais à la demande d'un joueur.

154

Dans un match disputé avec des juges de ligne, lorsqu'un joueur demande une inspection de trace, qui l'effectue ? L'arbitre de chaise ou le juge de ligne ?

C'est l'arbitre de chaise qui effectuera les inspections de trace. Un juge de ligne peut être appelé par l'arbitre de chaise pour l'aider à localiser la trace mais il ne pourra en aucun cas la juger lui-même.

155

Que doit faire l'arbitre qui pense qu'un juge de ligne a fait une erreur, mais qui n'en est pas certain ?

Suivre l'annonce de son juge de ligne.

156

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

Overruler immédiatement le juge de ligne et donner le point à A. L'annonce est « Correction, la balle est bonne », puis l'annonce du score.

157

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

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

158

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

« Second service »

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.

CHAPITRE 11

En double

160

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

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

161

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

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

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

163

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

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

164

L'arbitre de chaise, lors d'une inspection de trace, se rend compte qu'il ne retrouve pas la trace en question. Décision ?

L'annonce d'origine (out ou bonne) doit être conservée.

165

En double, le serveur peut-il se tenir dans le prolongement du couloir ?

Oui, mais pas au-delà de la ligne extérieure du couloir.

166

Le partenaire du relanceur peut-il se tenir dans le carré de service ?

Oui, il peut se tenir où il veut de son côté du filet. Il ne peut pas gêner son adversaire par des mouvements autres que ceux destinés à une préparation normale avant un point. Si l'arbitre juge que ces mouvements étaient destinés à gêner volontairement le serveur, le point est perdu par l'équipe qui relance.

167

Où doit se trouver le partenaire du serveur ?

Où il veut, de son côté du filet.

168

Une balle de service va toucher directement le poteau de double. Décision ?

Le service est fautive.

169

Une balle de service va toucher directement le partenaire du relanceur, sans avoir touché le sol. Décision ?

Point pour le serveur.

170

La balle du premier service va toucher directement le partenaire du serveur. Décision ?

Le service est fautive. Deuxième service.

171

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

Oui, tant qu'ils respectent la règle de continuité du jeu.

172

Un joueur blessé peut-il laisser son partenaire continuer seul le match ?

Oui, à condition que le joueur blessé serve et relance à son tour et fasse ses meilleurs efforts sur le terrain.

173

Les deux partenaires se précipitent pour jouer une balle. Leurs raquettes s'entrechoquent mais une seule touche la balle. Est-ce une faute et les adversaires peuvent-ils prétendre avoir été gênés ?

Non, le jeu continue et les partenaires ne peuvent rien réclamer.

174

À combien de « toilet breaks » sont autorisés les joueurs en double ?

Que ce soit chez les filles ou les garçons, chaque équipe a droit à deux « toilet breaks ». Si les deux joueurs y vont en même temps, cela ne compte que pour un seul arrêt.

175

À quel moment les relanceurs peuvent-ils changer leur position ?

Uniquement en début de manche (et au début d'un match tie-break).

176

Dans un match entre A-B contre C-D, A sert au début du set remporté 6-2 par C et D. Qui doit servir au début de la deuxième manche ?

A ou B, au choix.

177

En double, lorsque le format de match prévoit un point décisif et le choix du relanceur, que peuvent choisir les relanceurs ?

Ils peuvent choisir lequel des deux joueurs relancera. Par contre, si A relançait à droite et B à gauche pendant tout le jeu, A ne peut pas choisir de relancer à gauche pour le point décisif. Les choix sont donc, A reçoit à droite ou B reçoit à gauche.

178

Sur terre battue, pendant un échange, A renvoie la balle par un retour-réflexe puis arrête de jouer et entoure une marque alors B, son partenaire, continue à jouer et gagne le point à la volée. Que doit faire l'arbitre ?

Si un joueur de l'équipe arrête le point, il faut considérer que l'équipe entière l'a arrêté. L'arbitre descend donc inspecter la marque entourée par A. Si la balle était bonne, A et B perdent le point.

CHAPITRE 12

Le changement de balles

179

Quelles sont les séquences possibles de changement de balles ?

7/9, 9/11, 11/13 ou toute autre combinaison de deux nombres de jeux impairs espacés de 2 jeux. Autre possibilité : au début d'un set, quel que soit le serveur.

180

Si le changement de balle est programmé « à 7/9 », comment l'applique-t-on ?

Le premier changement de balles est effectué après 7 jeux, à 4-3 dans le premier set par exemple. Tous les autres se feront après 9 jeux. Par exemple à 7-6 3-0, puis à 7-6 5-7, puis à 7-6 5-7 5-4.

181

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

Deux jeux. Ceci explique la différence de deux jeux entre le premier et le deuxième nombre dans « 11/13 ».

182

Le tie-break compte-t-il pour un jeu normal dans le comptage des jeux ?

Oui, il ne compte que pour 1 jeu.

183

Peut-on changer les balles avant un tie-break ou un match tie-break ?

Non. Il faudra reporter ce changement de balles au début du deuxième jeu du set suivant dans le cas d'un tie-break.

184

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

Le changement doit être effectué dès que le joueur, ou l'équipe (en double), qui aurait dû servir avec les balles neuves, est appelé à servir de nouveau. Par exemple, un changement de balles programmé à 11/13 et oublié à 6-5 sera effectué à 7-6 ou à 7-5 1-0.

185

Dans ce dernier cas, dans combien de jeux aura lieu le changement de balles suivant ?

Dans 13 jeux. Puisque les balles sont censées être changées après 13 jeux selon le deuxième nombre de la séquence. Il ne faut pas corriger une erreur par une autre erreur.

186

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

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

187

Un changement de balles prévu à 11/13 est effectué deux jeux trop tôt, à 5-4. Comment l'arbitre corrige-t-il l'erreur ?

Il ne changera pas les balles 2 jeux plus tard comme prévu, mais 13 jeux plus tard comme l'indique la séquence. Ce sera donc un changement après 9 jeux puis 13 jeux.

188

L'arbitre se rend compte que le changement de balle n'a pas été fait, alors que le premier service du premier point du jeu est « net » puis tombe bon. Que fait l'arbitre ?

L'arbitre annonce « let, premier service » et procède au changement de balles.

189

Le changement de balles est prévu à 9 puis 11 jeux. Les balles sont changées à 7/5 2/5 (19 jeux). L'arbitre s'en aperçoit alors que le premier point du jeu suivant a été joué. Décision ?

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

190

Quelle est l'influence d'un jeu de pénalité sur le changement de balles ?

Aucune, on procède comme si le jeu avait effectivement été joué.

191

Après une interruption de jeu (pluie, obscurité), faut-il utiliser les balles du match pour le nouvel échauffement ?

Non, l'arbitre donnera des balles de même usure pour le ré-échauffement et remettra en jeu les balles du match lorsque l'échauffement sera terminé.

192

Le match est interrompu au moment d'un changement de balles. Quelles balles doivent être utilisées pour l'échauffement ?

L'arbitre donne des balles neuves pour l'échauffement. Ces balles neuves seront remplacées par d'autres balles neuves pour la reprise du match.

193

Au moment de préparer son match, l'arbitre ne trouve pas de balles usagées pour entamer le match. Comment peut-il s'en procurer ?

L'arbitre donne 5 balles au lieu de 4 pour l'échauffement et en retire une au moment de commencer le match. De cette manière, il aura une balle usagée à utiliser s'il perd une balle pendant le match.

CHAPITRE 13

Code de conduite

194

Quelles sont les étapes du Code de conduite ?

Pour un joueur (ou une équipe de double):

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

N.B. À partir de la 4^{ème} infraction, c'est le juge-arbitre qui décidera de la sanction à appliquer: soit jeu de pénalité, soit disqualification.

Pour un capitaine ou un coach (lors d'interclubs ou de Coupe Davis):

- 1^{ère} infraction: avertissement
- 2^{ème} infraction: avertissement
- 3^{ème} infraction: disqualification (sortie du terrain du capitaine et fin de participation à l'épreuve)

195

Le serveur mène 6/3 3/0 40-0, lorsque le relanceur, qui a déjà reçu un avertissement et un point de pénalité, casse sa raquette violemment de rage contre son banc. Décision ?

Le relanceur est pénalisé d'un jeu de pénalité. Le score est désormais de 6/3 4/0 0-0.

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.

197

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

Non, un joueur ne peut pas demander à un arbitre qu'il enlève ou qu'il donne un Code de conduite à son adversaire.

198

Par qui le Code de conduite peut-il être appliqué ?

Par l'arbitre ou par le juge-arbitre qui peut demander à l'arbitre de le faire, ou par un juge-arbitre adjoint ou un arbitre stand-by lors d'un match non arbitré.

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).

200

Un joueur ayant été pénalisé par l'arbitre en application du Code de conduite peut-il faire appel au juge-arbitre ?

Oui, le joueur pourra toujours faire appel au juge-arbitre pour le Code de conduite.

C'est considéré comme une question de droit (règlement) et non comme une question de fait.

201

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

Oui, car il s'agit d'un cas de règlement (ou de droit) et non de fait.

202

En cours d'échange, un joueur monte au filet, son adversaire joue délibérément sur lui et le blesse à la main en effectuant son passing-shot droit sur lui. L'arbitre peut-il appliquer le Code de conduite ?

Non, il s'agit ici d'un fait de jeu. L'arbitre ne peut pas utiliser le Code de conduite dans ce cas.

203

À la fin d'un point qu'il a perdu, un joueur énervé envoie violemment une balle du côté de son adversaire qui, ne l'ayant pas vue venir, est blessé par la balle. Décision ?

L'arbitre de chaise fait appeler le juge-arbitre pour parler de la disqualification immédiate du joueur qui a frappé la balle et blessé son adversaire.

204

Dans quels cas une disqualification immédiate peut-elle être prononcée par le juge-arbitre ?

- Violence physique;
- Insulte dirigée ou menace;
- Jet de balle ou jet de raquette aggravé (qui blesse ou qui ferait peur à quelqu'un);
- Comportement non sportif aggravé (casser le filet, quitter le court sans la permission de l'arbitre de chaise...).

205

Dans quels cas un joueur peut-il recevoir des conseils ?

- En interclubs, uniquement lors des changements de côté et uniquement par un coach dont le nom est indiqué sur la feuille de match.
- Si le match est interrompu lors d'un match individuel et uniquement si les joueurs sortent du terrain (sauf pour une sortie aux toilettes).

206

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

Donner au joueur qui a reçu les conseils un avertissement pour coaching dans le cadre du Code de conduite.

207

Au moment où le joueur va jouer son smash, son adversaire frappe plusieurs fois le sol avec sa raquette de manière intentionnelle. Que doit faire l'arbitre ?

Accorder immédiatement le point au joueur qui allait smasher, utilisant la règle de la gêne volontaire. Dans certains cas, et notamment en cas de récidive pendant le match, l'arbitre pourra également appliquer le Code de conduite pour comportement non sportif.

208

Un joueur, qui n'a pas encore reçu d'avertissement, insulte gravement l'arbitre de chaise. Que doit faire celui-ci ?

Faire appeler le juge-arbitre et proposer la disqualification du joueur qui vient de l'insulter. Une insulte directe vers un officiel, un ramasseur ou un spectateur représente un cas de disqualification immédiate.

209

Le serveur vient de gagner le premier point du jeu. Son adversaire casse alors sa raquette et est sanctionné par l'arbitre d'un deuxième Code de conduite. Quel est le score et de quel côté doit-il servir ?

30-0, et le serveur doit servir du côté droit comme c'est le cas habituellement.

210

Dans un match de double, un joueur qui jusque-là s'était très bien comporté casse sa raquette après avoir perdu le point. Son partenaire, lui, a déjà reçu un avertissement du Code de conduite pour « obscénité audible ». Quelle est la sanction qui doit être prise ?

Point de pénalité. En double, le Code de conduite est appliqué à l'équipe et non au joueur individuellement.

211

L'arbitre peut-il sanctionner un joueur d'un Code de conduite pendant l'échauffement ?

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

212

Que doit faire un juge de ligne, injurié par un joueur, ou témoin d'une violation du Code de conduite que l'arbitre de chaise n'a pas vue (geste obscène, coaching, etc.) ?

À la fin de l'échange, le juge de ligne doit se lever, lever le bras et aller rapporter les faits à l'arbitre de chaise qui pourra (s'il le juge nécessaire) appliquer le Code de conduite.

213

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

Le match étant terminé, le Code de conduite n'est plus applicable par l'arbitre de chaise. Celui-ci devra faire un rapport au juge-arbitre du tournoi qui pourra éventuellement décider de la disqualification du joueur pour le restant de la compétition.

CHAPITRE 13 BIS

Retard dans le jeu

Dépassement de temps

N.B. 1 : La règle du « dépassement de temps » était souvent appelée « dépassement involontaire de temps ». Pour une meilleure compréhension de cette règle, nous choisissons de ne plus utiliser le terme « involontaire ».

N.B. 2 : Attention ! En 2020, l'ITF a modifié la règle des « 20 secondes » en règle des « 25 secondes » pour tous (tennis amateur et professionnel).

214

Quels sont les cas de dépassement de temps ?

- Lorsque le serveur n'est pas prêt à servir dans les 25 secondes après la fin du point précédent ;
- Lorsque le relanceur n'est pas prêt à relancer dans le rythme normal du serveur ;
- Lorsqu'un joueur n'est pas prêt à reprendre dans les 90 secondes du changement de côté ;
- Lorsqu'un joueur n'est pas prêt à reprendre dans les 120 secondes du set break.

215

Quelle est l'échelle des sanctions du dépassement de temps ?

TENNIS FÉMININ ET MASCULIN	SERVEUR.EUSE	RECEVEUR.EUSE
1 ^{ère} infraction	Avertissement	Avertissement
2 ^{ème} infraction	Faute de service	Point de pénalité
3 ^{ème} infraction	Faute de service	Point de pénalité
4 ^{ème} infraction	Faute de service	Point de pénalité
Infractions suivantes	Faute de service	Point de pénalité

216

Quels sont les cas où l'arbitre de chaise appliquera au joueur un Code de conduite pour retard dans le jeu ?

- Lorsqu'il vient de recevoir un dépassement de temps et qu'il n'est toujours pas prêt à jouer 25 secondes plus tard ;
- Lorsqu'un joueur n'est pas prêt à reprendre le jeu après avoir bénéficié d'une interruption pour blessure ;
- Lorsqu'un joueur quitte le terrain « sur son propre temps » (et avec l'accord de l'arbitre), et qu'il n'est pas prêt à reprendre le jeu dans le temps imparti ;
- Lorsqu'un joueur n'est toujours pas prêt à jouer 25 secondes après que l'arbitre de chaise a annoncé « Au jeu ». Plus précisément, lorsqu'un joueur continue de vouloir discuter avec l'arbitre alors que celui-ci lui a déjà donné deux réponses claires, et lui a signifié la reprise du jeu en annonçant « Au jeu ».

217

Un joueur qui a reçu un avertissement pour jet de raquette violent il y a deux jeux, n'est pas prêt à reprendre le jeu après le changement de côté. Quelle sanction recevra-t-il si c'est son premier dépassement de temps ?

Un avertissement, car il s'agit de son premier dépassement de temps. Le jet de raquette a été sanctionné par le Code de conduite et ce sont deux échelles de sanctions différentes.

218

Le joueur A, qui mène 30-15 sur son jeu de service, est un peu lent et n'est pas prêt à servir dans les 25 secondes. L'arbitre lui donne son 4^e dépassement de temps. Quelle sera la sanction du joueur ?

La perte du service concerné. S'il devait servir un premier service, il doit maintenant servir le second.

219

Le joueur A reçoit son 2^e dépassement de temps alors qu'il est à la relance, quelle est la sanction ?

Il perd le point en entier.

220

Après un point qu'il a perdu, le joueur B discute avec l'arbitre de chaise à propos d'une décision dont il n'était pas content. L'arbitre annonce alors « Au jeu ». Que fait l'arbitre si le joueur n'est pas prêt à jouer après 25 secondes ?

Il sanctionne le joueur d'un Code de conduite pour retard dans le jeu.

CHAPITRE 14

Questions diverses

221

À quel moment le service commence-t-il ?

Lorsque le serveur commence à armer son geste, c'est-à-dire lors de l'élévation des bras pour lancer sa balle en l'air.

222

À quel moment un point commence-t-il ?

Lors de l'impact de la raquette sur la balle lors du premier service.

223

Quand un point est-il considéré comme « terminé » ?

Lorsque la balle effectue un deuxième rebond en cas de coup gagnant ou lorsque la balle tombe à l'extérieur du terrain de l'adversaire ou touche n'importe quelle dépendance permanente (chaise d'arbitre, toit, bâche, arbre au-dessus du court, juge de ligne à sa place, etc.).

Le fait que la balle touche le filet ne termine pas le point puisque la balle peut toujours tomber d'un côté ou de l'autre (sauf quand elle reste coincée dans les mailles du filet).

224

En effectuant un smash gagnant, un joueur laisse échapper sa raquette qui tombe à l'intérieur des limites du terrain de son adversaire. Décision ?

Si la raquette touche le court adverse alors que le point n'est pas terminé, l'auteur du smash perd le point. Si le point était déjà terminé au moment de l'impact de la raquette sur le sol, le joueur qui a smashé la balle gagne le point.

225

Alors que le point est en cours, l'antivibrateur sort du cordage d'un joueur et vient toucher le filet ou atterrit dans la partie de terrain adverse. Décision ?

Le joueur propriétaire de l'antivibrateur perd le point puisqu'il fait partie de son équipement.

226

À la fin d'un point, le perdant trouve l'antivibrateur de son adversaire dans sa partie de terrain et réclame le point. Décision ?

Le point reste acquis. L'arbitre n'a pas vu l'antivibrateur atterrir dans l'autre partie de terrain et ne peut donc pas déterminer à quel moment a eu lieu l'invasion.

227

Un joueur frappe une balle avec le manche de sa raquette, est-ce une faute ?

Non. Tant que la balle ne touche pas sa main, ses doigts ou n'importe quelle autre partie du corps, le point continue.

228

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

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

229

Dans un match entre A et B, une balle frappée par A vient toucher une balle laissée par B dans sa partie de terrain à l'intérieur des limites du terrain de simple. Décision ?

Si B parvient à jouer la bonne balle, le point continue. S'il ne frappe aucune des deux balles ou la mauvaise balle, il perd le point. S'il frappe une balle sans que l'arbitre ne sache quelle balle était la bonne balle, l'arbitre annonce « let, rejouez le point ».

230

La balle du premier service reste coincée dans les mailles du filet, que fait l'arbitre ?

L'arbitre s'assure que la situation est acceptée par les deux joueurs (par un regard insistant ou par une question adressée aux joueurs) avant que le deuxième service soit effectué. Si l'un des deux joueurs souhaite que la balle soit enlevée, l'arbitre invite les joueurs à retirer la balle du filet.

231

La balle du premier service restée coincée dans le filet tombe alors que l'échange qui suit est en cours. Décision ?

L'arbitre annonce « let, rejouez le point » sauf si cette annonce lèse manifestement un joueur ou si le point était terminé. Dans ce cas, l'arbitre peut attribuer le point à l'un ou l'autre joueur.

232

Après un ace, le relanceur ramasse la balle et vient montrer à l'arbitre qu'il s'agit d'une balle d'un court voisin qui est visiblement en moins bon état que les balles du court concerné. Il demande à rejouer le point. Décision ?

L'arbitre retire cette balle du jeu et fait rejouer le point, car le serveur est responsable du choix des balles et aurait dû s'apercevoir qu'il ne s'agissait pas d'une balle du match concerné.

233

Un joueur à la volée lance sa raquette en direction de la balle pour pouvoir renvoyer un passing-shot qu'il n'aurait pas pu rattraper. La balle touche la raquette en vol et revient dans les limites du jeu. Décision ?

Le joueur qui a lancé sa raquette perd le point. Il doit y avoir contact entre la main et la raquette pour que le coup soit valide.

234

Un piquet de simple tombe en cours d'échange. Que fait l'arbitre ?

En règle générale, l'arbitre annonce un « let » sauf si cette annonce est inopportune, par exemple si l'un des deux joueurs n'avait aucune chance de renvoyer une balle sans que la hauteur du filet ait influencé la dernière frappe. À la fin du point, l'arbitre placera à nouveau le piquet de simple à l'aide de son mètre.

235

En simple, en cours d'échange, la balle touche le poteau de double et tombe bonne. Décision ?

Le joueur perd le point. Attention à ne pas confondre le poteau de double avec le piquet de simple. En simple, en cours d'échange, la balle peut toucher le piquet de simple.

En revanche, la balle ne peut en aucun cas toucher la partie du filet entre le piquet de simple et le poteau de double, ni le poteau de double.

236

Alors que l'arbitre prépare son match, il se rend compte que le club ne dispose pas de piquets de simple. Le match a-t-il quand même lieu ?

Oui. L'arbitre doit en informer les deux joueurs avant le match.

237

Lors de ce match sans piquet de simple, la balle touche le filet et tombe bonne. L'échange se poursuit-il ?

Oui, sauf si l'arbitre est certain que la balle a touché la partie entre le poteau de double et le piquet de simple imaginaire. Dans ce cas, le joueur qui a frappé la balle perd le point.

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.

241

Lors d'une inspection de marque, l'arbitre ne peut retrouver la marque. Que décide-t-il ?

L'arbitre garde sa première annonce.

242

L'arbitre peut-il se faire aider par un juge de ligne lors d'une inspection de marque ?

Oui, le juge de ligne responsable de la ligne près de laquelle la balle est tombée peut aider l'arbitre de chaise à localiser la marque sur demande de l'arbitre. En revanche, seul l'arbitre de chaise peut juger la marque. Si l'arbitre considère que la marque montrée par le juge de ligne n'est pas la bonne, l'arbitre remonte sur sa chaise et garde sa première décision.

Il ne peut pas juger une autre marque.

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.

244

Lors d'un échange sur terre battue, sans juge de ligne, l'un des deux joueurs est lobé et court vers la balle. L'arbitre est masqué lors de l'impact de la balle au sol et le joueur arrête le point arguant que la balle était dehors. L'arbitre peut-il descendre inspecter la marque ?

Non. L'arbitre n'a pas vu la balle tomber, il ne sait pas si la marque indiquée par le joueur est la bonne et ne peut donc pas prendre de décision. Il doit annoncer un let.

Si le joueur avait joué la balle, l'arbitre aurait considéré que cette balle était bonne et le point aurait continué.

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.

246

Lors d'un changement de côté, l'un des deux joueurs sort un cahier contenant des notes et commence à le lire. L'arbitre ne peut pas voir le contenu du texte. Que fait l'arbitre ?

Rien, l'arbitre n'intervient pas dans la mesure où ce cahier était en sa possession au début du match. Il n'y a pas, dans ce cas, de cas de coaching.

247

Un joueur bénéficie d'une interruption du jeu pour blessure. L'autre joueur peut-il sortir son smartphone, son baladeur ou sa tablette en attendant la fin de l'interruption ?

Non. Ces technologies pourraient servir à entrer en contact avec quelqu'un à l'extérieur du court (le coach par exemple), ce qui est complètement interdit.

CHAPITRE 15

Lors d'un match non arbitré...

N.B. Dans un match non arbitré, la première personne de contact sera souvent l'arbitre « stand-by ». Il a les prérogatives du juge-arbitre en ce qui concerne la résolution de contestations.

248

Qui est responsable d'annoncer les balles bonnes ou fautes ?

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

249

Quelles sont les missions du juge-arbitre adjoint ou d'un arbitre stand-by ?

- Veiller à ce que le terrain soit totalement en ordre avant le début du match ;
- Veiller au respect des 5 minutes d'échauffement ;
- Veiller au respect de la continuité du jeu, du Code de conduite et appliquer le Code de conduite si nécessaire ;
- Interrompre le match en cas de pluie ou d'obscurité, en accord avec le juge-arbitre ;
- Exercer une surveillance approfondie lors de matchs tendus, de scores serrés, de fin de set ou d'obscurité grandissante ;
- Intervenir lors de problèmes de score ou de matérialité des faits.

250

Où se trouve le juge-arbitre adjoint ou l'arbitre stand-by ?

Il se trouve en dehors des terrains tout en restant proche de tous les terrains qu'il doit surveiller. Il doit avoir une vue qui lui permet de voir en permanence la majorité des terrains dont il a la responsabilité. Il se peut qu'il se déplace régulièrement d'un terrain à l'autre si tout voir d'un seul endroit n'est pas possible.

251

Un joueur annonce « out » une balle manifestement bonne. Que peut faire l'arbitre stand-by s'il est témoin de l'erreur et bien placé par rapport à l'impact ?

Deux cas possibles :

- Sur dur, il peut intervenir immédiatement et dire au joueur que son annonce est incorrecte. Si c'est la première fois, le point est à rejouer. L'arbitre stand-by prévient que la prochaine fois, il perdra le point.
- Sur terre battue, il peut intervenir immédiatement, montrer la trace au joueur et lui dire qu'il perd le point.

ATTENTION : Parfois, l'arbitre préférera ne pas intervenir. Son intervention pourrait amener de la tension sur le match alors qu'il se passait bien jusque-là ou pourrait faire passer l'un des deux joueurs pour un tricheur. Son intervention doit être prudente, réfléchie et mesurée.

252

Sur dur, le relanceur ne joue pas la balle servie par le serveur, car il l'a jugée fautive. Le serveur, en désaccord, fait appel à l'arbitre stand-by. Décision ?

L'arbitre stand-by demande au relanceur s'il est certain de son annonce. Si c'est le cas, l'arbitre confirme l'annonce « fautive ». Sinon, il fait rejouer le point si c'est la première fois qu'il intervient sur le court. Les fois suivantes, si le joueur hésite, il doit donner le bénéfice du doute à son adversaire en n'annonçant pas « out ».

253

Alors qu'une balle tombe très proche de la ligne, un joueur annonce « out » puis réalise immédiatement que la balle était bonne. Décision ?

Il perd le point si le match se joue sur terre battue. Sur dur, on rejouera le point la première fois, puis il perdra le point les fois suivantes.

254

Sur terre battue, deux joueurs ne sont pas d'accord sur la lecture d'une marque, que fait l'arbitre stand-by ?

Il intervient directement, s'assure que les deux joueurs sont d'accord sur la même marque et la juge. Si les deux joueurs montrent deux marques différentes, l'arbitre questionne les joueurs sur le coup qui vient d'être joué pour trouver la bonne marque et ensuite la juger. S'il ne peut retrouver la marque de cette façon, si la marque est illisible ou s'il n'y a pas de marque, l'arbitre confirmera l'annonce faite par le joueur de ce côté du terrain s'il est sûr de son annonce.

255

L'un des deux joueurs fait appel à l'arbitre stand-by, car il pense que la balle a doublé du côté de son adversaire, ce que celui-ci dément. Décision ?

Si l'arbitre stand-by a été témoin de la scène, il prend une décision. Si ce n'est pas le cas, il fera rejouer le point. La décision est la même pour un « let » ou une balle qui passe à travers le filet.

256

Un joueur peut-il annoncer une faute de pied à son adversaire ?

Non, seuls l'arbitre stand-by, le juge-arbitre adjoint ou le juge-arbitre peuvent les annoncer et uniquement lorsqu'ils sont sur le terrain. Pour les violations du Code de conduite ou les dépassements de temps, ils peuvent les donner en étant en dehors du terrain, mais doivent alors intervenir immédiatement en rentrant sur le terrain et le communiquant aux deux joueurs.

257

Après que l'arbitre stand-by a jugé une marque et pris une décision, l'un des deux joueurs souhaite appeler le juge-arbitre. En a-t-il le droit ?

Non, les joueurs ne peuvent pas faire appel au juge-arbitre après une décision de l'arbitre stand-by sur une question de fait comme celle-ci.

258

L'arbitre stand-by est appelé sur le court. Un joueur prétend que c'est 40-30, l'autre prétend que le score est de 30-40. Que fait l'arbitre stand-by ?

Si cela est possible, l'arbitre essaie de reconstituer le jeu en entier avec les joueurs pour retomber sur le bon score. Si chacun des deux joueurs pense, par exemple, avoir gagné le 2^e point du jeu, l'arbitre remettra le score à 30-30 puisque les deux joueurs sont d'accord d'avoir perdu 2 points chacun. On ne rejoue que le(s) point(s) ou le(s) jeu(x) où il y a désaccord. La procédure est la même si les joueurs se trompent au niveau du nombre des jeux gagnés par chacun.

N.B. Il est important que l'arbitre stand-by rappelle aux joueurs que le serveur doit annoncer le score avant chaque point de manière assez forte pour être entendu par son adversaire.

LES PRINCIPALES ANNONCES

Annonces pendant l'échauffement et présentation du match

- «Trois minutes»
- «Deux minutes»
- «Coupe de Borman. Simple jeunes filles moins de 16 ans, 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 a 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 Jacquet», trois-un Jacquet»,...
- «Jeu, set et match Jacquet, deux manches à une, 4-6, 7-5 7-6.»

Annonces d'une violation du Code de conduite

- «Violation du Code de conduite, jet de balle, avertissement, M. Dupont.»
- «Violation du Code de conduite, comportement non sportif, point de pénalité M. Dupont.» et annonce du nouveau score.
- «Violation du Code de conduite, jet de raquette, jeu de pénalité M. Dupont.» et annonce du nouveau score.

Annonces lors d'un cas de disqualification

- «Violation du Code de conduite. Le juge-arbitre a été appelé sur le court.»
- «Violation du Code de conduite, agression physique, disqualification M. Dupont. Match Jacquet, 6-3 2-1, disqualification».

Annonces lors d'un dépassement de temps

- «Dépassement de temps, avertissement, M. Dupont.»
- «Dépassement de temps, perte du service, M. Dupont. Second service.»
- «Dépassement de temps, point de pénalité, M. Dupont.» et annonce du nouveau score.

Annonces lors d'un traitement médical

- «Mesdames et messieurs, le kiné a été appelé sur le court.»
- «M. Dupont bénéficie d'une interruption pour traitement médical.»
- «*Encore 2 minutes.*»
- «*Encore 1 minute.*»
- «*Encore 30 secondes.*»
- «*Fin du traitement.*» (Les annonces en italique ne sont faites qu'aux joueurs et au kiné, pas au public).
- «Time.»

Annonce de l'abandon

- «Pour raison médicale, M. Dupont est contraint à l'abandon. Match Jacquet 6/3 1/0, abandon.»

LA FEUILLE D'ARBITRAGE

Dans l'exemple proposé, M. DUPONT a gagné le tirage au sort et a choisi de servir. M. JACQUET a donc choisi le côté : il relancera à droite par rapport à la chaise d'arbitre.

aft TENNIS FEUILLE OFFICIELLE D'ARBITRAGE ethias

Tournoi <i>Open de la Ville</i>		Juge-arbitre <i>Richard M.</i>	
Catégorie <i>Simple Messieurs 1</i>		Arbitre de chaise <i>Robert D.</i>	Club <i>3046</i>
Tour <i>F</i>	Court n° <i>1</i>	Date <i>20/01/2022</i>	Jugé(s) de ligne <i>/</i>
Chgt et nombre de balles <i>11/13 (04)</i>		Format <input checked="" type="checkbox"/> Tie-break	

MATCH

Equipe / Joueur(s)	Nat.	Toss	Choix
<i>Thierry DUPONT</i>		<i>X</i>	<i>S</i>

CONTRE

Equipe / Joueur(s)	Nat.	Toss	Choix
<i>Bernard JACQUET</i>			

RÉSULTAT

Match arrêté à <i>12h55</i>	Heure de début <i>13h04</i>	Heure de fin <i>14h42</i>	Durée <i>1h38</i>
Vainqueur(s) <i>DUPONT</i>		SCORE DU MATCH <i>6 7</i>	<i>3 6</i>
		TIE-BREAKS <i>3 5</i>	

ARBITRE

Signature <i>Robert</i>	Grade <i>National</i>
----------------------------	--------------------------

1 & 2

3 & 4

5

6

1

Faites attention de bien remplir la 1ère partie de votre feuille d'arbitrage. Votre bonne annonce de match pour le public dépend de cette partie de la feuille.

2

Ne pas omettre :

- Le nom du tournoi (avec partenaire éventuel)
- L'épreuve (la catégorie)
- Le tour dans le tableau en question
- Le numéro de court
- La date de la partie
- Le format de jeu, le changement et le nombre de balles
- Le nom du juge-arbitre et le vôtre

3

Indiquez les noms et prénoms de vos joueurs.

4

Indiquez également le classement de chacun d'eux et leur ligue ou pays selon l'événement, en ayant au préalable vérifié les informations.

5

Après votre conférence d'avant match et le tirage au sort, indiquez immédiatement sur votre feuille qui a gagné le tirage au sort et son choix :

- Service (S)
- Relance (R)
- Côté du terrain
- Laisse le choix à l'adversaire

6

Fin de la partie :

Indiquez la durée de la partie, le nom du vainqueur, le score de la partie au point près (précisez s'il y a abandon, disqualification par le JA ou autre...). N'oubliez pas d'indiquer le score du tie-break (chiffre du perdant).

SET N°1

Tie-break	Côté serveur	R	Format	Relanceurs	Heure de début	JEU	Chang. Balles
	D	1	/ / A /	CU	13h04	D L	1
	J	2	/ / / /				1
	D	3	/ / A /				2
	J	4	/ / / /				2
	D	5	/ / B /				3
	J	6	/ / / /				3
	D	7	/ / / / A /				4
	J	8	/ / / /				5
	D	9	/ / A /				6
		10					
		11					
		12					
		13	TIE-BREAK				

JEU (suite)

Score	SET N° 1	Heure de fin
Equipe/Joueur(s) DUPONT	6	13h47
Equipe/Joueur(s) JACQUET	3	

1

Heure de début de la manche.

2

Position des relanceurs pour les parties de double.

3

Ordre des serveurs :

1^{er} jeu, M. DUPONT sert à gauche de la chaise d'arbitre. On indique l'initiale du nom du serveur dans la case correspondant au côté du serveur sur le court.

4

Les points :

Il y a deux lignes pour chaque jeu :

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

Une case correspond à 1 point.

Il ne peut y avoir qu'1 point sur la même colonne du même jeu.

5

Code pour l'indication des points sur la feuille :

- / Points
- . 1^{er} service faute
- A Ace (toujours sur la ligne du serveur)
- D Double faute (toujours sur la ligne du relanceur)
- T Dépassement de temps
- C Violation du Code de conduite (sur la ligne du serveur ou du relanceur, en fonction de qui a commis l'infraction)
- X Points obtenus suite à l'application du Code de conduite

6

Indication des scores :

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

SET N°2

Tie-Break	Côté Serveur	Relanceurs	Heure de début	JEU	Chang. Balles
D J		Côté	Côté	D J	
	J	1	/ / / /		1
1	D	2	/ / / /		1
2	J	3	/ A / / /		2
3	D	4	/ / / /		3
4	J	5	/ / / /		2
5	D	6	/ / / /		3
6	J	7	/ / / /		4
7	D	8	/ A / / /		4
8	J	9	/ X / / /		5
9	D	10	/ / / X /		5
10	J	11	/ / / A / /		6
11	D	12	/ / / / /		6
12		13	TIE-BREAK		7

JEU (suite)

Serveur	Jeu	Avantages supplémentaires
J	9	/ / / /
		/

SCORE SET N° 1 2

Équipe/Joueur(s)	1	2	Heure de fin
DUPONT	6	7	14h42
JACQUET	3	6	

1

Le changement de balles : 11/13 = le 1^{er} changement s'effectuera après le 11^e jeu (l'échauffement comptant pour 2 jeux), dans ce cas-ci à 6-3 1-1. Le second changement aura lieu après 13 jeux -supplémentaires, c'est à dire après 24 jeux.

2

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

3

Le tie-break : Initiales des joueurs

4

Afin de connaître le serveur, il suffit de se référer à l'initiale du serveur pour les jeux (le serveur du 1^{er} point correspond au serveur du 1^{er} jeu de la manche, le serveur du 2^e et du 3^e points correspond au serveur du 2^e jeu, etc.).

5

Changement de côté tous les 6 points indiqué par une barre plus épaisse.

6

Le Code de conduite : En regard du « C », indiquez le(s) point(s) de pénalité éventuel(s) par une croix.

7

Dépassement de temps : En regard du « T », Indiquez le point de pénalité éventuel par une croix.

8

Extension d'un jeu : Lorsque l'on arrive au bout de sa ligne de points, il faut terminer ce jeu dans l'espace prévu à cet effet en réindiquant le numéro de jeu, l'initiale du serveur et les points. Si nécessaire, des espaces supplémentaires sont disponibles en page 4.

9

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

INTERRUPTIONS / TOILET BREAKS

SET	SET	Points de	à	Joueur	Motif

DÉPASSEMENTS DE TEMPS

Equipe/Joueur(s)	Set	Points
DUPONT	2	9
Remarques	2.5	égalité
Equipe/Joueur(s)	Set	Points
Remarques	Points	25/10/120

JEUX (suite)

SET	JEU	Côté service	Avantages supplémentaires

TIE-BREAKS (suite)

Set n°	Set n°
Service	Joueur

Page 4

Remplissez cette partie de la feuille s'il y a eu une interruption, un ou plusieurs dépassements de temps, ou si les zones d'extension de jeu situées au bas des pages 2 ou 3 sont insuffisantes.

COMPÉTITION

Tournoi Open de la Ville	Catégorie SM 1	Tour F	Court 1	Date 20/01/2022
Equipe/Joueur(s) DUPONT	contre		Equipe/Joueur(s) JACQUET	Arbitre de champ Robert D. Signature Robert

VIOLATIONS DU CODE DE CONDUITE

Equipe/Joueur(s) **Bernard JACQUET**

Pénalité	Set	Jeu	pts	J	Code	Description
Avert.	2	6	0	0	M	Jet de balle hors du court avec violence
Point	2	9	0	0	N	
Jeu	2	10	30	15	J	Jacquet a crié "fait chier" après la perte d'un point
Jeu						
Jeu						
Dehors						

Equipe/Joueur(s)

Pénalité	Set	Jeu	pts	J	Code	Description

ABRÉVIATIONS (CODE DE CONDUITE)

J	Retard dans le jeu
J	Obscénité audib.
K	Coaching et croaches
L	Obscénité visible
M	Jet de balle
N	Jet de raquette pour dégradation d'équipement
O	Insultes verbales
P	Violences physiques
Q	Comportement non sportif
R	Public partisan

REMARQUES

* Après avoir perdu le point, Monsieur Jacquet a jeté violemment sa raquette depuis son carré de service vers la bache de fond de son côté.

Page 5

Remplissez cette partie de la feuille s'il y a eu une ou plusieurs infractions au Code de conduite en précisant le nom du joueur, le score et le motif. Notifiez-le au juge-arbitre lorsque vous rendez la feuille.

1

En double, mettre l'initiale du joueur concerné.

2

Détailler chaque situation pour le juge-arbitre.

REJOIGNEZ LA GRANDE FAMILLE DE L'ARBITRAGE !

Toutes les informations sur www.aftnet.be/arbitrage.

Vous retrouverez sur ce site les personnes en charge de l'arbitrage dans votre région, les dates de formation et les documents de référence. Sachez que vous êtes libre de suivre la formation dans n'importe quelle région (en fonction des dates qui vous conviennent).



NOTES

Lined area for taking notes during the training.

Vous êtes arbitre ?

Partagez votre passion
avec vos amis ou d'autres
affiliés et aidez-les dans
leur formation !

Vous voulez être arbitre ?

Vous êtes intéressé par
l'arbitrage et n'osez pas
faire le premier pas ?

**Rejoignez l'équipe de
l'arbitrage** et profitez
des conseils précieux
d'arbitres confirmés !

Une chaise pour deux

Toutes les informations
sur les **séances
de formation**,
les **examens**, l'**actualité
de l'arbitrage** sur
www.aftnet.be/arbitrage

