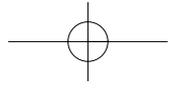
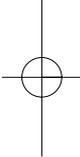
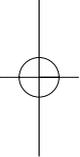


• **L'Arbitrage** •
en 252 questions

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS - 2, av. GORDON-BENNETT - 75016 PARIS
Tél. : 01 47 43 48 00 - Fax : 01 47 43 04 94 - E-mail : fft@fft.fr

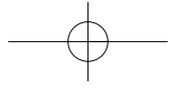
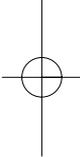
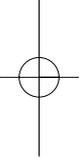
Fondée en 1920, déclarée d'utilité publique par le décret du 13 juillet 1923
N° d'agrément ministériel 9249





SOMMAIRE

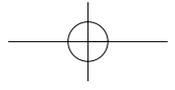
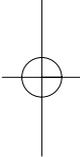
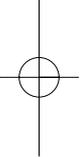
| | |
|--------------------------------------------------------------|-----------|
| I • Cas et décisions | 5 |
| 1) Avant la partie | 7 |
| 2) Dispositions matérielles - Equipement | 10 |
| 3) Echauffement | 13 |
| 4) Le service | 14 |
| 5) Le "let" - Joueurs gênés | 18 |
| 6) Le filet | 22 |
| 7) Le jeu décisif (tie-break) | 24 |
| 8) Incidents - Interruptions de jeu | 26 |
| 9) Correction des erreurs (service, relance, côté) | 30 |
| 10) Contestations - Changements de décision | 33 |
| 11) En double | 37 |
| 12) Le changement de balles | 39 |
| 13) Code de conduite | 42 |
| 14) Questions diverses | 46 |
| 15) La partie sans arbitre | 52 |
| | |
| II • Les Vrai / Faux à la volée | 54 |
| | |
| Annexe | |
| Exemple de Feuille d'arbitrage | 59 |



CHAPITRE I

Cas et décisions







1) Avant la partie

1. Quelles sont les responsabilités de l'arbitre avant son match ?

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

2. Que doit faire l'arbitre en arrivant sur le court ?

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



CAS ET DÉCISIONS • AVANT LA PARTIE

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

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

- Le nombre de manches et si le jeu décisif est appliqué dans chacune d'elles ou pas.
- Le nombre de balles utilisées et la fréquence des changements.
- S'il y a lieu d'appliquer un repos facultatif ou obligatoire en cas de troisième manche.
- Tout règlement particulier à l'épreuve.
- Le nombre et le placement des juges de ligne (lignes non couvertes, moving).
- L'utilisation éventuelle d'appareils d'aide à l'arbitrage (cyclope au service ou détecteur au filet).

Enfin, il faut :

- demander aux joueurs de désactiver leur téléphone portable ;
- demander aux joueurs s'ils ont des questions à poser ;
- procéder au tirage au sort.

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

Il peut choisir :

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

CAS ET DÉCISIONS • AVANT LA PARTIE



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

- Non, il doit le faire tout de suite.

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

- Non, le choix est définitif.

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

- Non, mais les joueurs peuvent modifier leur choix (service, ou relance, ou côté).

8. Quand une partie commence-t-elle ?

- Lorsque le serveur commence son geste pour servir le premier point de la partie. Toutefois, le Code de conduite est applicable dès que les joueurs entrent sur le court.



2) Dispositions matérielles - Équipement

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

- 0,914 m.

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

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

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

- 1,07 m.

12. *Où doivent être placés les piquets de simple ?*

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

20. Les balles peuvent-elles être bicolores ?

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

21. Quels sont les reculs minima réglementaires, au fond et sur les côtés (dans les clubs) ?

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

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

- En plus du sigle ou logo habituel de la marque de l'article considéré, seul un petit sigle ou logo est autorisé. Chacun d'eux doit mesurer au maximum 13 cm².
- Dans les championnats tels que définis à l'article 80 des Règlements sportifs, un logo supplémentaire de 19,5 cm² est autorisé pour un partenaire du club.

23. Un joueur qui porte des lentilles en perd une au cours du match ; a-t-il droit à une interruption pour la remplacer ? Si oui, combien de temps ?

- Oui, les lentilles font parties de l'équipement. Il peut sortir du court sans limite de temps.



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

- Vous pouvez autoriser le joueur à mettre ses lentilles ; il bénéficie d'un temps raisonnable pour le faire qui, en général, ne devrait pas durer plus de trois minutes (lors d'un changement de côté ou d'une pause de fin de manche).

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

- Vous l'autorisez. Il bénéficie, une seule fois dans le match, et uniquement à un changement de côté, d'un temps supplémentaire raisonnable en plus des 90 secondes pour changer de chaussures. Le joueur devra en informer l'arbitre au changement de côté précédent et préparer ses nouvelles chaussures ou chaussettes de façon à ne pas perdre de temps.

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

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



3) Echauffement

27. *Quelle est la durée de l'échauffement avant une partie ?*

- Cinq minutes.

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

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

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

- Non.

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

- Cinq minutes, sauf si la partie reprend sur le même court après une interruption inférieure à dix minutes (il n'y a alors pas de période d'échauffement).

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

- Non, la partie reprend immédiatement.

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

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



4) Le service

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

33. A 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.

34. A partir de quel moment une balle est-elle en jeu ?

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

35. Le serveur manque la balle en essayant de la frapper.

Décision ?

- Il y a faute de service.

36. 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 à terre sans essayer de la frapper.

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

- Il y a faute de service dès que la balle heurte un poteau, un piquet de simple ou la chaise d'arbitre ou toute autre dépendance permanente.

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

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

39. Quel est le temps accordé entre une première et une deuxième balle au service ?

- Aucun, il doit y avoir continuité du jeu.

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

- Oui.



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

- Non.

42. 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 la ligne, ou l'extérieur du court dans le prolongement du couloir ou au-delà de la marque centrale (dans la mauvaise moitié du court) ; ou si, au cours du service, le serveur a changé de place, soit en marchant, soit en courant.

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

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

44. 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.

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

- Point pour le serveur.

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

- A l'appréciation de l'arbitre, le point peut être rejoué ("premier service").

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

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



CAS ET DÉCISIONS • LE SERVICE

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

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

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

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

50. *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.

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

- Non, il perd le point ; il n'y a lieu d'appliquer le Code de conduite que si l'arbitre juge la gêne volontaire.

52. *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 fautive, 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.

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

- On rejoue le point.

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

- On remplace la balle dégonflée, le point joué avec cette balle est acquis, point au serveur.



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

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

56. *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.

57. *A-t-on le droit de servir "à la cuillère" ?*

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

58. *Un deuxième 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.

59. *Sur un premier service qui frappe le filet, un piquet de simple tombe. Décision ?*

- On doit replacer le piquet de simple. Si l'interruption dure longtemps, l'arbitre peut estimer nécessaire de remettre un premier service.

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

- Oui.

61. *En servant une première balle de service fautive, le serveur casse une corde ; après avoir changé de raquette, a-t-il droit à un premier ou un deuxième service ?*

- "Deuxième service".

62. *En retournant un premier service fautive, le relanceur casse une corde. 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. S'il le fait, le serveur bénéficie d'un premier service.



5) Le "let" - Joueurs gênés

63. 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.

64. Dans quels cas un service est-il "let" ?

- Lorsque, après avoir touché le filet, la bande ou la sangle, la balle tombe bonne ou frappe directement le relanceur, ses vêtements ou sa raquette.
- Lorsque le serveur a servi alors que le relanceur n'était pas prêt.
- Lorsque le serveur a lancé deux balles en l'air.

65. 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 faute n'est pas annulée.

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

- Si un joueur gêne involontairement son adversaire.
- Si un spectateur gêne un joueur dans des circonstances indépendantes de la volonté du joueur sauf si la gêne est due aux dépendances permanentes du court ou à des installations provisoires.
- Si la première balle de service faute gêne le relanceur en rebondissant au moment du deuxième service, sauf si celui-ci a eu la possibilité d'enlever la balle et qu'il a négligé de le faire.
- 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 le serveur délivre le service sans s'assurer que le relanceur est prêt et que ce dernier ne tente pas de retourner le service et indique immédiatement qu'il n'était pas prêt.
- Si, une balle en jeu ayant heurté une balle restée au sol, un joueur renvoie l'une des deux, et si l'arbitre n'est pas sûr que ce soit la bonne.

CAS ET DÉCISIONS • LE "LET" - JOUEURS GÊNÉS



- 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, et si l'arbitre rectifie alors que le joueur aurait pu jouer la balle.

67. Sur un deuxième service, le relanceur est gêné par la première balle qui revient rouler devant lui. Décision ?

- Un "let" doit être annoncé ; sauf si le relanceur a eu la possibilité d'écarter cette première balle et a négligé de le faire.

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

- "Premier service".

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

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

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

- Le point n'a pas à être rejoué, le joueur ayant essayé de le gagner malgré la gêne. L'arbitre aurait dû intervenir avant l'exécution du smash.

71. Le serveur fait un ace sur sa deuxième 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 estime que le relanceur n'aurait, de toute façon, pas pu retourner, il confirme le score.
- S'il estime que le relanceur a pu effectivement être gêné, il fait rejouer le point.

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

- Dans tous les cas, c'est un "let", on rejoue le point.



CAS ET DÉCISIONS • LE "LET" - JOUEURS GÊNÉS

73. *A la fin d'un échange, un joueur ramasse la balle qui vient d'être utilisée, elle est dégonflée. Décision ?*

- La balle dégonflée est remplacée, le point joué avec cette balle est acquis.

74. *Un doublé involontaire dans la raquette doit-il être considéré comme une gêne entraînant un "let" ?*

- Non, le jeu se poursuit.

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

- B perd le point.

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

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

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

- Non.

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

- Le joueur perd le point.

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

- L'arbitre refuse.

80. *Un joueur a manqué un smash qui part vers les bâches, mais son adversaire B, manifestement gêné par un ramasseur qui s'est précipité, est touché par la balle, en dehors du court. Décision ?*

- Point pour B.



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

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

82. 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.

83. 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 toutes façons 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.

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

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

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

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

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

- "Let", l'oiseau est considéré comme étant un objet en mouvement au-dessus du court.



6) Le filet

87. *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 (par suite d'un effet ou coup de vent) de l'autre côté.

88. *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.

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

- Non.

90. *A 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.

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

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

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

CAS ET DÉCISIONS • LE FILET



93. *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.

94. *Emporté par sa course sur une amortie, un joueur passe le pied sous le filet. 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 de faute si, en simple, le joueur passe son pied sous le filet dans le couloir.

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

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

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

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

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.



7) Le jeu décisif (tie-break)

97. Qui doit servir le premier point du jeu décisif ?

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

98. De quel côté doit être servi le premier point du jeu décisif ?

- A droite.

99. Quelle est l'alternance des services au cours d'un jeu décisif ?

- 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 jeu décisif ?

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

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

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

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

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

103. Quand un jeu décisif 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 jeu décisif 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 jeu décisif ?

- Le relanceur du premier point du jeu décisif.

CAS ET DÉCISIONS • LE JEU DÉCISIF (TIE-BREAK)

**106.** *Les organisateurs d'une épreuve peuvent-ils ne pas faire jouer de jeu décisif dans une dernière manche ?*

- Le jeu décisif est appliqué dans toutes les manches pour toutes les épreuves organisées par la F.F.T. ou sous son contrôle. Cependant, à condition que cela ait été porté à la connaissance des participants et appliqué à toutes les parties de l'épreuve, le jeu décisif peut ne pas être appliqué dans la dernière manche.

107. *Dans la catégorie 9-10 ans, sur quel score une manche peut-elle être gagnée ?*

- 5/0, 5/1, 5/2, 5/3, 5/4 (jeu décisif à 4 jeux partout).



8) Incidents - Interruptions de jeu

108. *Quel est le temps accordé aux joueurs entre deux points ?*

- Aucun. Le jeu doit être continu. A l'appréciation de l'arbitre, le joueur pourra être sanctionné dans le cadre du Code fédéral de conduite si le dépassement est jugé volontaire ou dans le cadre de la procédure de dépassement de temps (Avertissement, Point, Point, Point...) si le dépassement est jugé involontaire. Le droit systématique aux vingt ou vingt-cinq secondes n'existe que dans certaines épreuves internationales.

109. *Le serveur a deux balles en main ; peut-il, ou son adversaire peut-il, aller chercher une troisième balle, loin de lui, avant le service ?*

- Non, ceci constituerait une violation de la règle de continuité du jeu.

110. *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. A la fin du premier jeu de chaque manche et au cours d'un jeu décisif, le jeu doit être continu et les joueurs doivent changer de côté sans temps de repos. A la fin de chaque manche, les joueurs ont droit à un repos de deux minutes.

111. *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.

112. *Un joueur est victime de crampes, ou de toute autre perte naturelle de condition physique : a-t-il droit à une interruption de la partie ?*

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



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

- Oui, il a droit à trois minutes d'interruption, éventuellement cumulables 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 l'un des deux changements de côté suivants pour le faire.

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

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

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.

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

- Dans le cas où il existe un moyen de communication entre l'arbitre de chaise et le juge-arbitre, c'est alors le juge-arbitre qui accompagne le joueur ; le soigneur indiquera à l'arbitre de chaise à quel moment déclencher son chronomètre (début des soins). Ensuite l'arbitre de chaise informera le juge-arbitre du décompte du temps. Faute de liaison entre l'arbitre de chaise et le juge-arbitre, c'est le juge-arbitre qui assurera seul le contrôle du temps du soin.

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

- Une blessure.



CAS ET DÉCISIONS • INCIDENTS - INTERRUPTIONS DE JEU

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

- Par l'application du Code de conduite par périodes de vingt secondes.

118. *En écartant une première balle de service fautive, le relanceur casse une corde ; après qu'il a changé de raquette, le serveur a-t-il droit à un premier ou un deuxième service ?*

- "Premier service".

119. *Un joueur casse une corde en cours d'échange. Décision ?*

- L'échange se poursuit.

120. *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 (ou à défaut le juge-arbitre) l'y a autorisé - l'arbitre s'assurera, alors, que le joueur sorti ne recevra ni soins, ni conseils.

121. *Qui peut décider de l'arrêt d'une partie ?*

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

122. *Une partie est interrompue par la pluie ; lorsqu'elle sera reprise, le score sera-t-il conservé ?*

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

123. *Un joueur sert un premier service dans le filet ; à ce moment, la partie est interrompue par une violente averse. A la reprise, le joueur bénéficiera d'un premier ou second service ?*

- "Premier service", l'interruption de jeu justifie cette décision.

124. *Une partie est interrompue, les joueurs quittent le court ; peuvent-ils, au cours de l'interruption, recevoir des soins ou des conseils ?*

- Oui, sans restriction.



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

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

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

- Oui. L'arbitre fait accompagner le joueur pour qu'il ne puisse recevoir ni soins, ni conseils. Le joueur est autorisé à quitter le court pour se rendre aux toilettes deux fois par partie de préférence à la fin d'une manche ; il bénéficie d'un temps raisonnable pour le faire qui, en général, ne devrait pas dépasser trois minutes cumulables aux deux minutes de la pause de fin de manche. Dans la mesure du possible, un joueur susceptible d'être malade en cours de partie doit prévenir, avant la partie, l'arbitre qui en informera son adversaire.

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

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

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

- La procédure de dépassement de temps s'applique (Avertissement, Point, Point, Point...) par période de vingt secondes.

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

- L'arbitre lui répond qu'il doit attendre la pause de fin de manche pour aller aux toilettes. Si le joueur indique à l'arbitre qu'il s'agit d'une urgence, l'arbitre l'autorisera exceptionnellement à quitter le court.



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

En simple

129. *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".

130. *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.

131. *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 deuxième balle, à 15-0.

132. *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.

133. *Une manche se termine sur un score pair. A 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).

134. *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.



135. *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

136. *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.

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

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

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

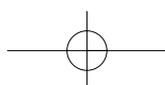
- Qu'il s'agisse d'un jeu ordinaire ou d'un jeu décisif, on laisse le jeu se terminer avec les positions erronées, on rectifiera par la suite.

Au cours d'un jeu décisif

Une "séquence" dans un jeu décisif, est constituée de deux points consécutifs servis par le même joueur. Le premier point du jeu décisif est également une séquence.

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





CAS ET DÉCISIONS • CORRECTION DES ERREURS

140. *A six jeux partout, un jeu ordinaire est commencé, alors qu'il avait été décidé et annoncé à l'avance qu'un jeu décisif serait joué. Décision ?*

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

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

Si l'erreur est découverte :

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

142. *A la suite du premier cas de la question précédente : qui servira au début de la manche suivante ?*

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

143. *Les joueurs ont oublié de changer de côté, au cours d'un jeu décisif, 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.



10) Contestations

Changements de décision

144. *Dans quels cas un joueur peut-il faire appel au juge-arbitre ?*

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

145. *Une première balle de service est annoncée fautive puis corrigée bonne par le juge de médiane. L'arbitre de chaise donne le point au serveur. Le relanceur n'est pas d'accord avec cette décision disant qu'il aurait pu jouer la balle. L'arbitre de chaise décide alors de faire rejouer le point. Le juge-arbitre est appelé sur le court.*

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

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

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

147. *Si l'arbitre annonce "fautive" une balle manifestement bonne, le juge-arbitre témoin de l'erreur peut-il intervenir ?*

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

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

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



CAS ET DÉCISIONS • CONTESTATIONS - CHANGEMENTS DE DÉCISION

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

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

150. *Un joueur "A" frappe une balle qui tombe sur la ligne de fond, le juge de ligne annonce "Faute" puis s'auto-corrige. L'arbitre, qui n'a manifestement pas entendu l'auto-correction, annonce le score (point pour "B"), confirmant du doigt que la balle était fautive. "A" conteste, indiquant à l'arbitre de chaise que le juge de ligne s'est corrigé, l'arbitre répond "Je l'ai vue fautive". Le joueur "A" insiste faisant réaliser à l'arbitre que le juge de ligne s'était auto-corrigé, celui-ci décide de faire rejouer le point. Le juge-arbitre est appelé sur le court. Décision ?*

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

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

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

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

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

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

- L'arbitre va inspecter la trace lui-même. En aucun cas, la trace ne devra être inspectée par le juge de ligne déjugé.

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

- Confirmer l'annonce de son juge de ligne.



155. *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, "Faute" : que doit faire l'arbitre ?*

- Donner le point à A.

156. *Un joueur sert une seconde balle que le juge de ligne annonce "faute" alors qu'elle est sur la ligne : que doit faire l'arbitre ?*

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

157. *Un second service qui touche la bande est annoncé "faute", puis corrigé immédiatement par le même juge de ligne. Décision ?*

- "Deuxième service".

158. *Si un arbitre n'entend pas un net ou ne voit pas un trou ou est masqué sur un éventuel doublé, quelle décision doit-il prendre ?*

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

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

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

160. *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.

161. *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.



CAS ET DÉCISIONS • CONTESTATIONS - CHANGEMENTS DE DÉCISION

162. *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.

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

- Donner le point à A.



11) En double

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

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

165. *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 doit pas gêner son adversaire par des mouvements ou déplacements autres que ceux destinés à une préparation normale avant un point.

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

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

167. *Où doit se tenir le partenaire du serveur ?*

- Où il veut, de son côté du filet.

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

- Point pour le serveur.

169. *Une balle de service va directement heurter le partenaire du serveur. Décision ?*

- Il y a faute de service.

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

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

171. *Etant blessé, un joueur de double peut-il laisser son partenaire continuer seul la partie ?*

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



CAS ET DÉCISIONS • EN DOUBLE

172. *Les deux partenaires se précipitent pour jouer une balle : leurs raquettes s'entrechoquent mais une seule touche la balle :*

a) Est-ce une faute ? - b) Les adversaires peuvent-ils prétendre avoir été gênés ?

- a) Non - b) Non.

173. *Quand les relanceurs peuvent-ils changer leur position ?*

- Au début de chaque manche.

174. *En double, A et B jouent contre C et D. A sert au début de la partie, A et B gagnent la première manche 6-2. Qui doit servir au début de la deuxième manche ?*

- A ou B au choix.

175. *En double, A joue avec B. Au premier set, A relance sur la diagonale des égalités et B sur celle des avantages.*

A égalité, A choisit de recevoir et prétend pouvoir le faire de la diagonale des avantages. En a-t-il le droit ?

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



12) Le changement de balles

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

- Deux jeux.

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

- Oui.

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

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

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

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

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

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

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

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



CAS ET DÉCISIONS • LE CHANGEMENT DE BALLES

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

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

183. *Même cas que la question précédente, mais l'arbitre s'en aperçoit à 7/5 2/6 15-0. Décision ?*

- Dans ce cas, l'ordre dans le changement de balles reste inversé.

Quand le prochain changement de balles aura-t-il lieu ?

- Le changement ayant été effectué au bout de 19 jeux, le prochain aura lieu 11 jeux plus tard, c'est-à-dire après avoir joué 30 jeux au total.

184. *Il a été décidé que les balles seraient changées après neuf jeux puis onze, mais le changement de balles a été oublié et effectué seulement après les treize premiers jeux. Après combien de jeux le second changement de balles devra-t-il être effectué ?*

- Onze, soit après vingt-quatre jeux au total.

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

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

186. *Quelle est la règle à appliquer en cas de perte d'une ou de plusieurs balles ?*

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

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

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

CAS ET DÉCISIONS • LE CHANGEMENT DE BALLES



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

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

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

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



13) Code de conduite

190. - Quelles sont les étapes du Code de conduite ?

- 1^{re} infraction : avertissement
- 2^e infraction : un point de pénalité
- 3^e infraction : trois points de pénalité
- 4^e infraction : disqualification.

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

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

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

Nota : Cette procédure est indépendante du Code de conduite.

192. Un joueur a déjà été pénalisé d'un avertissement et d'un point de pénalité pour dépassements de temps non intentionnels ; plus tard, visiblement fatigué, il prend trop de temps. Décision ?

- Point de pénalité.

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

- Avertissement (Code de conduite).

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

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

194. Qui peut disqualifier un joueur ?

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



195. *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.

196. *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 le superviseur dans le cas de la partie sans arbitre.

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

- Jet de balle, de raquette, ou de tout autre objet.
- Contestations répétées des décisions de l'arbitre.
- Tenue de propos inconvenants envers soi-même, l'arbitre, l'adversaire, ou toute autre personne.
- Geste déplacé.
- Coup de raquette sur le filet, le sol, les grillages ou autre chose.
- Attitude antisportive consistant à gêner volontairement l'adversaire par des paroles, gestes, bruits, jets de balle...
- Non-respect délibéré de la continuité du jeu, entre deux points ou après un changement de côtés, notamment pour cause de perte naturelle de condition physique, blessure ou refus de reprendre la partie sur ordre de l'arbitre.
- Sortie du court sans autorisation de l'arbitre ou du juge-arbitre.
- Conseils ou soins non autorisés par les dispositions des Règles du jeu ou des Règlements sportifs.
- Toute forme de comportement antisportif.

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

- Oui, puisqu'il s'agit d'un point de règlement.
- Le jeu doit-il être interrompu en attendant le juge-arbitre ?
- Non, lorsqu'il s'agit d'un avertissement qui n'a pas d'influence sur le score ; oui, pour les autres étapes du Code de conduite qui influent directement sur le score.

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

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



CAS ET DÉCISIONS • CODE DE CONDUITE

200. *En cours d'échange, un joueur monte au filet, son adversaire le vise violemment et délibérément : que doit faire l'arbitre ?*

- Rien, cela fait partie du jeu.

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

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

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

- Le joueur blessé a perdu la partie par abandon.

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

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

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

- En rencontres par équipes, lors des changements de côtés, par le capitaine ou son adjoint présents sur le court.
- En cas d'interruption de la partie, si le joueur est sorti du court.

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

- Appliquer le Code de conduite.

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

- Donner instantanément point perdu au joueur fautif, avant même que le smash ne soit effectué, et appliquer le Code de conduite.

207. *Un joueur qui n'a pas encore reçu d'avertissement, injurie gravement l'arbitre. Que peut faire celui-ci ?*

- Lui infliger directement trois points de pénalité, sans passer par les deux sanctions précédentes de la procédure du Code de conduite, ou même demander au juge-arbitre de le disqualifier directement.



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

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

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

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

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

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

211. *Un joueur insulte l'arbitre pendant l'échauffement : peut-il être sanctionné dans le cadre du Code de conduite ?*

- 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 n'a pas remarquée (gestes grossiers, conseils, etc.) ?*

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

213. *Un joueur insulte l'arbitre de chaise, ou un juge de ligne après l'annonce "jeu, set et match". Décision ?*

- La partie étant terminée, le Code de conduite n'est plus applicable. Toutefois si le joueur a gagné, la disqualification peut être prononcée par le Comité du tournoi ainsi que l'établissement éventuel d'une fiche de pénalité.



14) Questions diverses

214. *Un joueur frappe une balle avec le manche de sa raquette : est-ce une faute ?*

- Non.

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

- Oui.

216. *Une balle touche un objet tombé, en cours d'échange, de la poche d'un joueur A. Décision ?*

- A perd le point, que l'objet soit tombé à l'intérieur ou à l'extérieur du court.

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

- La balle est faute.

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

- Trois cas sont possibles :

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

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

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

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



220. *La pastille anti-vibration du joueur A, roule et touche le filet ou s'arrête dans le court de l'adversaire pendant que la balle est en jeu. Décision ?*

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

221. *A la fin du point, le perdant trouve la pastille anti-vibration de son adversaire dans sa moitié de court et réclame le point. Décision ?*

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

222. *- Avant le début d'un échange, un joueur peut-il demander à son adversaire d'écarter une balle sur le court, de son côté du filet ou coincée dans une maille du filet ?*

- Oui.

223. *- Une première balle fautive reste coincée dans l'une des mailles du filet. Le serveur peut-il servir sa deuxième balle sans la retirer ?*

- Oui.

224. *"A" sert une première balle de service qui tombe dans le filet, la balle restant coincée dans une maille. "A" sert sa deuxième balle sans la retirer et au cours de l'échange qui suit, une balle "net" fait bouger le filet et tomber la balle coincée qui roule légèrement dans le court de "A". Décision ?*

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

225. *Une balle dégonflée doit-elle être assimilée à une balle crevée ?*

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



CAS ET DÉCISIONS • QUESTIONS DIVERSES

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

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

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

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

228. *A la volée, un joueur jette sa raquette vers la balle qui tombe bonne. Décision ?*

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

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

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

230. *En simple, en cours d'échange, en dehors d'un service, une balle heurte un poteau du filet et tombe bonne. Décision ?*

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

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

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



232. *Au cours de l'échange de cette partie jouée sans piquets de simple, une balle heurte la bande du filet à 10 cm du poteau de double et tombe bonne. Décision ?*

- L'absence de piquets de simple ne permettant pas de déterminer avec précision la partie du filet qualifiée de dépendance permanente du court, l'arbitre n'est donc pas en mesure de juger si la balle a touché ou non cette partie du filet et donc il laisse l'échange se poursuivre.

233. *Le joueur A, se tenant en dehors du court, joue de volée une balle qui sortait manifestement. Décision ?*

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

234. *Un joueur, se tenant hors du court, arrête de la main, une balle qui sortait manifestement. Décision ?*

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

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

- Le point joué reste acquis.

236. *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. Cette même règle s'applique si le joueur fait tomber sa casquette, son bandana ou tout objet lui appartenant.

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

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



CAS ET DÉCISIONS • QUESTIONS DIVERSES

238. *Dans quel cas un arbitre peut-il vérifier une trace de balle ?*

- Uniquement sur terre battue, s'il l'estime nécessaire :
 - sur une balle proche qui termine un échange ;
 - à la suite de l'interruption de l'échange par un joueur (ou une équipe).
- Cette vérification doit être faite avant l'annonce du score, sauf cas exceptionnel.

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

- La première annonce ("fautive") est conservée.

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

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

241. *Sur dur, l'arbitre de chaise est seul sans juge de ligne. Peut-il demander aux joueurs d'annoncer les balles sur certaines lignes qu'il estime difficiles ?*

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

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

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

243. *Un joueur bénéficie d'une interruption pour blessure ; son adversaire sort un baladeur de son sac et se met les écouteurs sur les oreilles. L'arbitre doit-il intervenir ?*

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



Le point décisif

244. *Au cours d'un match pour lequel il a été décidé d'appliquer le point décisif à 40A, lors d'un jeu, une succession d'avantages/égalités est commencée, l'erreur est découverte à :*

Avantage "Joueur A". Décision ?

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

Egalité. Décision ?

- On joue un point décisif.

A la fin du jeu. Décision ?

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

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

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

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

Décision ?

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



15) La partie sans arbitre

Nota : Le terme de représentant du juge-arbitre désigne soit le juge-arbitre adjoint, soit le ou les superviseurs.

247. Quelles sont les missions du juge-arbitre ou de son représentant ?

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

248. Un joueur annonce "faute", une balle manifestement bonne. Que doit faire le représentant du juge-arbitre témoin de l'erreur et bien placé par rapport à l'impact ?

- Intervenir immédiatement et donner le point à l'adversaire.

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

- Il donne le point à B.

250. Le relanceur ne joue pas la balle servie par le serveur parce qu'il l'a jugée faute. Le serveur pas d'accord fait demander le juge-arbitre. Ce dernier peut-il prendre une décision ?

- Non puisqu'il n'était pas présent. Il peut toutefois proposer aux joueurs en désaccord de rejouer le point.

CAS ET DÉCISIONS • LA PARTIE SANS ARBITRE

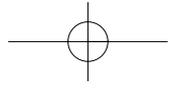
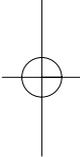
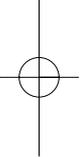


251. *Sur terre battue, que peuvent faire deux joueurs d'accord sur la trace mais pas sur son interprétation ?*

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

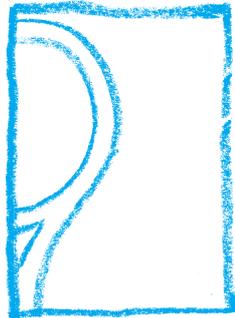
252. *Le représentant du juge-arbitre étant intervenu pour modifier une décision relative à une balle mal jugée, le joueur peut-il faire appel au juge-arbitre ?*

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



CHAPITRE II

Les vrai / faux à la volée





LES VRAI / FAUX À LA VOLÉE

| Questions | Vrai / Faux | Commentaires |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Une balle est en jeu dès l'instant où elle est lancée en l'air ? | F | <i>Lorsque le serveur la frappe.</i> |
| 2. On accorde, d'après le règlement, 20 secondes entre deux points ? | F | <i>Continuité du jeu.</i> |
| 3. Un arbitre peut, pour un retard de 20 mn, disqualifier un joueur ? | F | <i>Seul le juge-arbitre peut le faire.</i> |
| 4. Un vêtement peut comporter un logo publicitaire ? | V | <i>Nombre et taille limités.</i> |
| 5. En simple, sur un service très croisé, le retour heurte la bande du filet entre le piquet de simple et le poteau de double et tombe bon : l'échange continue ? | F | <i>La balle a touché une dépendance permanente du court.</i> |
| 6. Peut-on jouer avec des balles blanches ? | V | |
| 7. La partie est interrompue 4 mn à cause de la pluie et reprend sur un court voisin. On fait un échauffement de 5 mn ? | V | <i>La partie ne reprend pas sur le même court.</i> |
| 8. Aucun des deux joueurs ne respecte la continuité du jeu. On donne un avertissement à chacun ? | F | <i>Le serveur est pénalisé.</i> |
| 9. Un joueur est victime de crampes, on appelle immédiatement le soigneur ? | F | <i>Il s'agit d'une perte naturelle de condition physique : le jeu continue.</i> |
| 10. Lors d'une demande de vérification de trace, le capitaine a le droit d'accompagner l'arbitre pour cette vérification ? | F | |
| 11. L'arbitre peut changer la décision d'un juge de ligne à la suite de la contestation d'un joueur ? | F | <i>Sauf sur terre battue après inspection de trace.</i> |
| 12. En simple "A" contre "B". "A" a servi à la place de "B" et vient de gagner le jeu lorsque l'erreur est découverte : Service "A" ? | F | <i>L'ordre reste inversé.</i> |
| 13. Sur terre battue, une partie sans arbitre, les joueurs peuvent appeler le superviseur de court pour une lecture de trace ? | V | |
| 14. Une première balle de service va heurter directement le partenaire du relanceur sans avoir touché le sol : second service ? | F | <i>Point au serveur.</i> |

LES VRAI / FAUX À LA VOLÉE



| Questions | Vrai / Faux | Commentaires |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 15. En double, jeu décisif, on découvre une inversion dans l'ordre des relanceurs : l'arbitre rectifie immédiatement ? | F | <i>On laisse le jeu se terminer.</i> |
| 16. Au 1 ^{er} point d'un jeu, après un 1 ^{er} service qui touche le haut du filet et tombe bon, l'arbitre se rend compte de l'oubli du changement de balles. Il procède au changement immédiat ? | V | |
| 17. En 65 ans +, après les 10 minutes de repos obligatoires, les joueurs bénéficient de 5 minutes d'échauffement ? | F | |
| 18. A la fin d'un échange, le joueur qui a perdu le point présente à l'arbitre la balle du point précédent qu'il juge dégonflée, l'arbitre également. On rejoue le point ? | F | <i>On remplace la balle dégonflée.</i> |
| 19. Lorsque l'on perd une balle, on doit la remplacer par une balle usagée d'usure voisine. | F | <i>Dans les deux jeux qui suivent un changement de balles, on remplace par une balle neuve.</i> |
| 20. Lorsque l'on joue plus de 21 points dans un jeu décisif, il compte pour deux jeux vis-à-vis du changement de balles. | F | <i>Le jeu décisif compte toujours pour un jeu.</i> |
| 21. A la volée, un joueur jette sa raquette vers la balle qui tombe bonne. L'arbitre annonce un "let" ? | F | |
| 22. Un objet étranger apparaît sur le court. L'arbitre ne le voit pas. Un "let" n'est donc pas annoncé. L'échange se poursuit et se termine. Le joueur qui a perdu le point affirme que le point doit être rejoué. | F | |
| 23. Une balle doit obligatoirement passer au-dessus du niveau du filet pour être bonne. | F | <i>Une balle très croisée peut passer à l'extérieur du poteau de double sous le niveau du filet et être bonne.</i> |
| 24. C'est le perdant du jeu décisif qui sert au premier jeu de la manche suivante ? | F | <i>C'est le relanceur du premier point du jeu décisif.</i> |
| 25. On ne peut compter les fautes de pied que lorsqu'il y a un juge de ligne de fond. | F | |
| 26. Lorsqu'un joueur n'est pas d'accord avec l'arbitre sur la lecture d'une trace, l'arbitre fait appel au juge-arbitre. | F | <i>Il s'agit d'une question de fait, le juge-arbitre ne peut être appelé que pour des questions de règlement.</i> |



LES VRAI / FAUX À LA VOLÉE

| <i>Questions</i> | <i>Vrai / Faux</i> | <i>Commentaires</i> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 27. Un joueur insulte l'arbitre en arrivant sur le court. L'arbitre applique le Code de conduite bien que la partie ne soit pas commencée ? | V | <i>Le Code s'applique dès l'arrivée des joueurs et de l'arbitre sur le court.</i> |
| 28. Un joueur a déjà reçu un avertissement pour jet de balle. Plus tard, lors d'une longue discussion, l'arbitre annonce "Jouez", le joueur ne reprend pas le jeu et continue à discuter. L'arbitre lui donne un avertissement pour dépassement de temps. | F | <i>Il doit recevoir un point de pénalité dans le cadre du Code de conduite fédéral.</i> |
| 29. Dans le Code de conduite, la troisième infraction est la disqualification ? | F | <i>Trois points de pénalité.</i> |
| 30. Un joueur a été pénalisé d'un avertissement pour dépassement de temps non intentionnel. Enervé par cette décision, il brise sa raquette, l'arbitre doit alors lui donner un point de pénalité. | F | <i>Dépassement de temps non intentionnel et Code de conduite sont gérés séparément.</i> |

ANNEXE

Exemple de Feuille d'arbitrage



❶ Faites bien attention de bien remplir la 1^{re} partie de votre feuille d'arbitrage ...
Votre bonne annonce de match pour le public dépend de cette partie de la feuille.

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

❸ Indiquez, bien sûr, les noms et prénoms de vos joueurs.

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

EXEMPLE DE FEUILLE D'ARBITRAGE



LA FEUILLE D'ARBITRAGE

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

PAGE 1



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS

FEUILLE D'ARBITRAGE

| | | |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| TOURNOI OPEN DE LA VILLE | TOUR 1st | DATE 01/01/2001 |
| PRELÈVE SIMPLE MESSIEURS. | JEU DÉCISIF <input checked="" type="checkbox"/> TOUTES LES MANCHES <input type="checkbox"/> 2 PREMIÈRES MANCHES | |
| JUGE ARBITRE Richard T. | CHANGEMENTS DE BALLES 11 / 13 | NUMÉRO (4) |
| ARBITRE DE CHAISE Robert D. | COURT N° CENTRAL | |

| JUGES DE LIGNES | | | |
|-----------------|-----|-----|--------------------|
| S | LD | RD | |
| N | LD | RD | |
| FD | LED | RED | Capitaine d'équipe |
| FG | LEG | REG | |

| JOUEURS | CLASSEMENT | PAYS | Service | Chose |
|-----------------------|------------|--------------|-------------------------------------|----------|
| Thierry DUPONT | 2/6 | PARIS | <input checked="" type="checkbox"/> | S |

| CONTRE | CLASSEMENT | PAYS | Service | Chose |
|------------------------|------------|-----------------|---------|-------|
| Bernard LEFEVRE | 1/6 | PROVENCE | | |

| | | | | | | | | |
|--------------------------------------------|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|
| HEURE DE DÉBUT 12^h 36 | HEURE DE FIN 13^h 52 | DURÉE DE LA PARTIE 1^h 16 | | | | | | |
| VAINQUEUR(S) DUPONT Thierry | | SCORE <table border="1"><tr><td>6</td><td>7</td></tr><tr><td>3</td><td>6</td></tr><tr><td>5</td><td>5</td></tr></table> | 6 | 7 | 3 | 6 | 5 | 5 |
| 6 | 7 | | | | | | | |
| 3 | 6 | | | | | | | |
| 5 | 5 | | | | | | | |

| VIOLATIONS DU CODE DE CONDUITE | | | |
|--------------------------------|-------|-------|-----------------------|
| | Score | Actif | REMARQUE |
| A | 3/6 | 3/2 | Jet de raquette |
| P | 3/6 | 4/4 | Jet de balle |
| SP | 3/6 | 5/4 | Attitude antisportive |
| D | | | |

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,
 - relance,
 - côté du terrain,
 - laisser 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 jeu décisif (chiffre du perdant).

7 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. Précisez-le au juge-arbitre lorsque vous rendez la feuille.

IMPORTANT

Dès le début du tournoi, il faut préciser au juge-arbitre les noms des joueurs qu'il faut vous faire éviter d'arbitrer.



EXEMPLE DE FEUILLE D'ARBITRAGE

PAGE 2

Ordre des serveurs
 1er jeu,
 M. DUPONT sert à gauche de la chaise d'arbitre. On indique l'initiale du nom du serveur dans le champ correspondant au côté du serveur sur le court.

Position des relanceurs pour les parties de double.

Heure de début de la manche + heure d'interruption (ex. pluie) et de reprise de la partie.

Les points
 Il y a 2 lignes pour chaque jeu :

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

Une case correspond à 1 point.
 Il ne peut pas y avoir 1 point sur une même colonne du même jeu.

Code pour l'indication des points sur la feuille

- / points
- . 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 involontaire
- C Violation du code de conduite.

| Chang de balles | JEUX | SERVEURS | Position des relanceurs | | POINTS | PREMIERE MANCHE | | JEU GAGNE PAR | JEU DECISIF JOUEURS |
|-----------------|------|----------|-------------------------|--|--------|-----------------|---|---------------|---------------------|
| | | | | | | D | L | | |
| 1 | D | / . A / | | | | | | 1 | |
| 2 | L | / . A / | | | | | | 1 | |
| 3 | D | / . A / | | | | | | 2 | |
| 4 | L | / . A / | | | | | | 2 | |
| 5 | D | / . A / | | | | | | 3 | |
| 6 | L | / . A / | | | | | | 3 | |
| 7 | D | / . A / | | | | | | 4 | |
| 8 | L | / . A / | | | | | | 5 | |
| 9 | D | / . A / | | | | | | 6 | |
| 10 | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | |

| JEU | SERVEURS | JEU PRELONGES |
|-----|----------|---------------|
| | | |

| SIRE | MANCHE n°1 | Heure de fin |
|---------|------------|--------------------|
| DUPONT | 6 | 13 ^h 03 |
| LEFEVRE | 3 | |

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

Annonce du score
 Ex : 7^e jeu de la 1^{er} manche
 15-0, 30-0, 30-15, 30-A, 40-30, 40-A, Avantage DUPONT, Jeu DUPONT
 DUPONT mène par 4 jeux à 3, 1^{er} manche

Annonce fin de manche et fin de match
 Jeu et 1^{er} manche DUPONT, 6 jeux à 3
 Jeu set et match DUPONT, 2 manches à zéro, 6/3 7/6



EXEMPLE DE FEUILLE D'ARBITRAGE

PAGE 3

Indicateurs pour les changements de balles (ex. 11/13)

Le changement de balles
 • 11/13 = le 1^{er} changement s'effectuera au 11^e jeu (l'échauffement comptant pour 2 jeux) le second au 13^e

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.

Le jeu décisif
 • Initiales des joueurs
 • 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 point correspond au serveur du 2^e jeu, etc.)
 • Changement de côté tous les 6 points indiqué par une barre plus épaisse.

Le code de conduite X
 Indiquez le(s) point(s) de pénalité par une croix.

Extension d'un jeu
 Lorsque l'on arrive au bout de sa ligne de points, il faut terminer le jeu dans l'espace prévu à cet effet en réindiquant le n^o du jeu, l'initiale du serveur et les points.

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

| Chang de balles | JEU | SERVEURS | DEUXIEME MANCHE | | JEUX GAGNES PAR | | JEU DECISIF | | |
|-----------------|-----|----------|-------------------------|--------|-----------------|---|-------------|---|---|
| | | | Position des repreneurs | POINTS | D | L | D | L | |
| | 1 | L | / / / / | | | 1 | | 1 | |
| | 2 | D | A / / / | | | 1 | | 1 | 2 |
| | 3 | L | / A / / / | | | 2 | | 3 | 4 |
| | 4 | D | / A / / / | | | 3 | | 3 | 5 |
| | 5 | L | / / / / / / | | | 2 | | 4 | 6 |
| | 6 | D | A / / / | | | 3 | | 5 | 7 |
| | 7 | L | / / / / / / | | | 4 | | 7 | |
| | 8 | D | A / / / | | | 4 | | | |
| | 9 | L | / / / / / / | | | 5 | | | |
| | 10 | D | A / / / | | | 6 | | | |
| | 11 | L | / / / / / / | | | 6 | | | |
| | 12 | D | A / / / | | | 6 | | | |
| | 13 | | JEU DECISIF | | | | | | |

| JEU | SERVEURS | JEUX PROLONGES |
|-----|----------|----------------|
| 9 | L | / / / / |

| SCORE | | ANNEES n°1 n°2 | | Heure de fin |
|---------|---|----------------|--|--------------|
| DUPONT | 6 | 7 | | |
| LEFEVRE | 3 | 6 | | |



EXEMPLE DE FEUILLE D'ARBITRAGE

PAGE 4

| Chap à Lib. | EST | SYSTEM | NOM DE LA SOCIÉTÉ | | EST Libé No | EST No No |
|-------------------|-----|--------|-------------------|--|-------------------|-----------------|
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |
| 7 | | | | | | |
| 8 | | | | | | |
| 9 | | | | | | |
| 10 | | | | | | |
| 11 | | | | | | |
| 12 | | | | | | |
| 13 | | | | | | |
| 14 | | | | | | |
| 15 | | | | | | |
| 16 | | | | | | |
| 17 | | | | | | |
| 18 | | | | | | |
| 19 | | | | | | |
| 20 | | | | | | |
| 21 | | | | | | |
| 22 | | | | | | |
| 23 | | | | | | |
| 24 | | | | | | |
| 25 | | | | | | |
| 26 | | | | | | |
| 27 | | | | | | |
| 28 | | | | | | |
| 29 | | | | | | |
| 30 | | | | | | |
| 31 | | | | | | |
| 32 | | | | | | |
| 33 | | | | | | |
| 34 | | | | | | |
| 35 | | | | | | |
| 36 | | | | | | |
| 37 | | | | | | |
| 38 | | | | | | |
| 39 | | | | | | |
| 40 | | | | | | |
| 41 | | | | | | |
| 42 | | | | | | |
| 43 | | | | | | |
| 44 | | | | | | |
| 45 | | | | | | |
| 46 | | | | | | |
| 47 | | | | | | |
| 48 | | | | | | |
| 49 | | | | | | |
| 50 | | | | | | |
| 51 | | | | | | |
| 52 | | | | | | |
| 53 | | | | | | |
| 54 | | | | | | |
| 55 | | | | | | |
| 56 | | | | | | |
| 57 | | | | | | |
| 58 | | | | | | |
| 59 | | | | | | |
| 60 | | | | | | |
| 61 | | | | | | |
| 62 | | | | | | |
| 63 | | | | | | |
| 64 | | | | | | |
| 65 | | | | | | |
| 66 | | | | | | |
| 67 | | | | | | |
| 68 | | | | | | |
| 69 | | | | | | |
| 70 | | | | | | |
| 71 | | | | | | |
| 72 | | | | | | |
| 73 | | | | | | |
| 74 | | | | | | |
| 75 | | | | | | |
| 76 | | | | | | |
| 77 | | | | | | |
| 78 | | | | | | |
| 79 | | | | | | |
| 80 | | | | | | |
| 81 | | | | | | |
| 82 | | | | | | |
| 83 | | | | | | |
| 84 | | | | | | |
| 85 | | | | | | |
| 86 | | | | | | |
| 87 | | | | | | |
| 88 | | | | | | |
| 89 | | | | | | |
| 90 | | | | | | |
| 91 | | | | | | |
| 92 | | | | | | |
| 93 | | | | | | |
| 94 | | | | | | |
| 95 | | | | | | |
| 96 | | | | | | |
| 97 | | | | | | |
| 98 | | | | | | |
| 99 | | | | | | |
| 100 | | | | | | |