

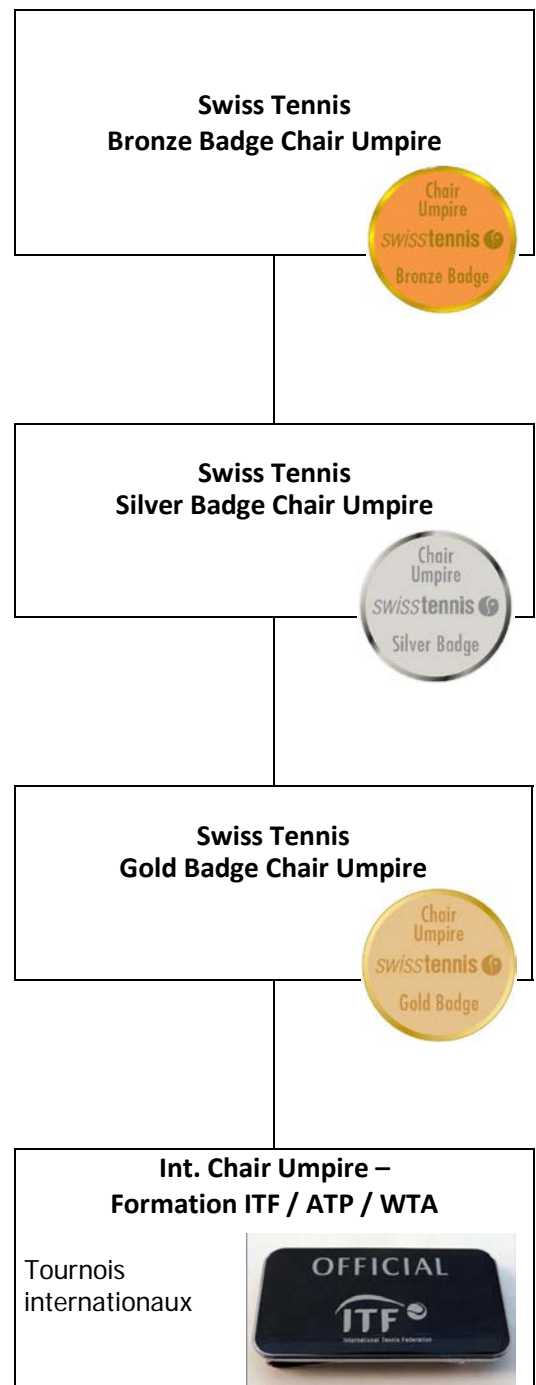
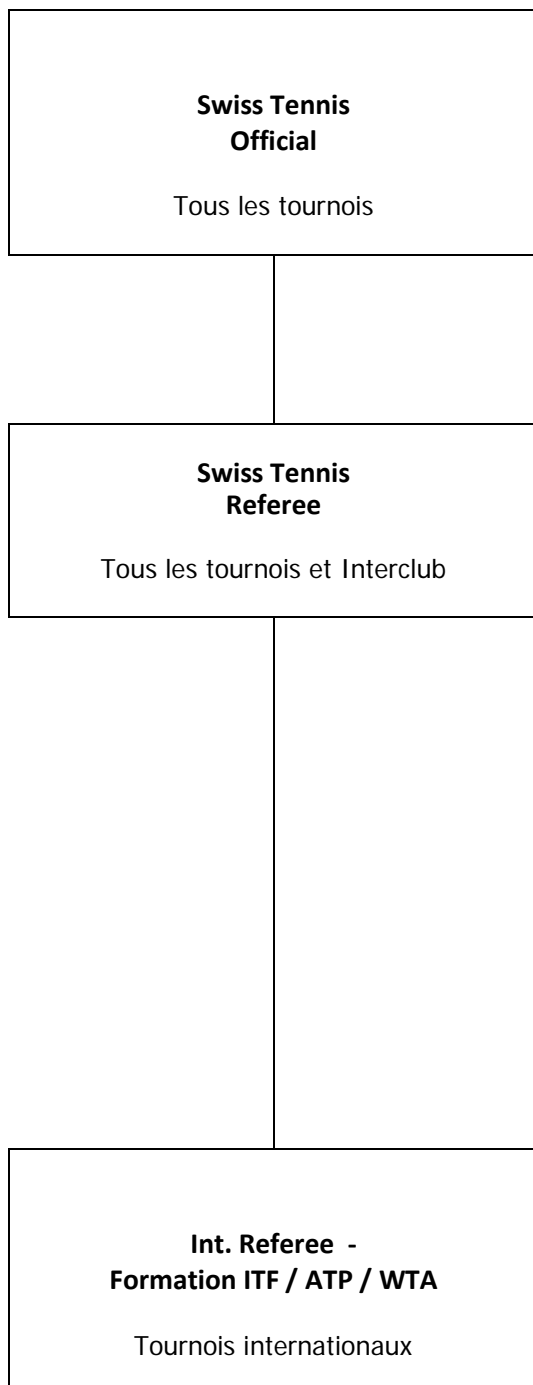


Swiss Tennis Chair Umpire

Manuel

Informations de la formation

Structure de la formation



Check-list pour arbitres

But: comportement professionnel

1. Le matériel

- crayons avec gomme, stylo feutre, stylo à bille
- chronomètre (à tenir à la main et non pendu autour du cou)
- ruban métrique (permettant de mesurer 91,4 cm)
- porte-documents (pour feuille d'arbitrage)
- feuille d'arbitrage
- les règles du tennis
- pièce de monnaie (pour Pre-match meeting)
- ficelle, couteau, pansements, mouchoirs en papier, sac pour les balles (y compris 2-3 usées), linges

2. Arrivée sur le lieu du tournoi

Au moins une heure à l'avance pour "s'imprégner" du tournoi.

- nombre de manches, tie-break, code de conduite (CH, ATP)
- balles (marque, nombre, changement)
- feuille d'arbitrage déjà préparée
- tableau des jeux
- nom des joueurs, pays
- tenue autorisée pour les joueurs (y.c. l'échauffement), survêtement, T-shirt (voir chapitre 8.4)
- convocation des joueurs (rendez-vous / accompagnement jusqu'au court)
- boissons, linges, sciure

3. Visite des courts

- état d'entretien du sol, des lignes, du filet (hauteur)
- responsable des courts (gardien, concierge): balayer le court, nettoyer les lignes puis, après seulement, gicler le court (une fine couche de poussière se dépose sur les lignes ce qui est fort utile à l'arbitre!)
- chaise d'arbitre (emplacement, soleil, public)
- chaises, bancs pour les joueurs (à côté et non en face de l'arbitre)
- chaises juges de lignes (soleil), tapis pour ramasseurs de balles
- poteaux de simple
- bâches publicitaires (couleurs)
 - marquoir
- tableau électronique (noms des joueurs)
- microphone (avec interrupteur)
- frigo, bouteilles, gobelets (propreté!)

4. Contact avec les juges de lignes et les ramasseurs de balles

- nombre, emplacement, instructions (créer l'ambiance)
- répéter les règles de base (annonce, geste, contrôle d'une marque, overrule, tenue, yeux dans les yeux)

5. S'isoler, se concentrer

- répéter la présentation du match (concours, tour, joueurs)
- prononciation du nom des joueurs

6. Début de la partie

Soit attendre les joueurs sur le court ou arrivée sur le court avec les joueurs selon directives

6.1. Avant la période d'échauffement

- ne pas solliciter la poignée de main des joueurs
- se présenter aux joueurs
- contrôler la hauteur du filet et la distance entre les piquets de simple
- préparer les balles
- se tenir près du filet, au centre du court, pour procéder au choix des côtés avec les joueurs
- rappeler aux joueurs que c'est vous qu'ils doivent s'adresser en cas de doute et non au juge de ligne
- contrôler l'habillement des joueurs
- procéder au tirage au sort avec une pièce de monnaie
- informer le juge de la ligne de service de quel côté il doit s'asseoir
- donner les balles aux joueurs (par le biais des ramasseurs) et leur laisser 5 min d'échauffement
- enclencher le chronomètre
- monter sur la chaise, observer l'échauffement, observer les balles (pour habituer le regard)
- chercher les coaches
- compléter la feuille d'arbitrage

6.2. Période d'échauffement (5 min)

- « 3 minutes »
- "2 minutes"
- "1 minute"
- "time, (préparez-vous à jouer)"
- aux ramasseurs: "les balles à ma droite/gauche, s.v.p."

6.3. Présentation des joueurs

(se fait entre "une minute" et "time")

- (nom du tournoi), simple, 2^e tour, au meilleur de deux sets, avec tie-break à tous les sets
- A gauche de la chaise, Robert X, Suisse
- A droite de la chaise, José Z, Espagne
- Monsieur X à gagné le tirage au sort et a choisi de relancer

Le relanceur est-il prêt? Le nombre de balles est-il complet? Public calme? Pas d'objet insolite sur le court? Observer, se concentrer. (Le début et la fin d'un match sont souvent les moments les plus difficiles).

"Au service, Monsieur Z, premier set, prêt, jouez"

L'annonce au service X, ou Z s'effectue aux 2 premiers jeux de la première manche en simple et aux 4 premiers jeux de la première manche en double.

En double, l'ordre alphabétique est utilisé pour l'annonce des noms sauf en double mixte ou le nom de la dame est toujours cité en premier. Après l'annonce "avantage", on ne cite que le nom du serveur, respectivement du relanceur. Par contre, après "jeu", lors de l'annonce du score, il faut citer le nom des deux joueurs.

7. Pendant la partie (se forcer à rester concentré)

- Service:
- exact par rapport à la feuille d'arbitrage?
 - faute de pied
 - précéder la balle du regard, attention au "net"

7.1. Pendant l'échange

- précéder la balle du regard
- avoir le corps penché en avant (preuve d'attention), sans tomber de la chaise
- mémoriser continuellement le score
- répéter le score après un arrêt de jeu ou une modification
- confirmer une annonce au juge de ligne par un geste discret (doigt, main, tête; contact visuel)
- si l'annonce n'est pas entendue annoncer immédiatement "STOP"
- balle arrivant sur le court (gêne) ou autre gêne: "STOP"
- balle doublée, annonce rapide "not up",
- la balle touche un vêtement, la main, annoncer tout de suite "touch"
- une balle est crevée, il faut rejouer le point; elle est molle le point acquis est maintenu, la balle est changée
- dire au joueur "j'ai vu la balle bonne" et non "elle est bonne"
- si balle masquée par le joueur est impossible à juger: rejouer le point
- si le joueur pose une question: se pencher en avant, couper le micro, être attentif, répondre, après explication jugée suffisante: "au jeu Messieurs", enclencher le chronomètre, continuer le jeu
- arrosage durant le match: les deux joueurs doivent être d'accord ainsi que le Referee
- contact (yeux dans les yeux) avec J-L et les ramasseurs

7.2. Inspection d'une marque de balle

- seulement possible sur les court en sable
- autorisée si l'arbitre n'est pas sûr ou si le joueur arrête le jeu
- en cas d'erreur **évidente** d'un J-L, l'arbitre peut corriger par un overrule. Dans ce cas, il n'y a pas de contrôle de la marque, sauf pour contrôle ou sur demande
- l'annonce du score confirme la décision. Si l'arbitre a des doutes, il attend l'annonce immédiate
 - l'annonce du score confirme la décision. S'il y a doute de la part de l'arbitre, il attendra avant d'annoncer le score
- en double: les deux joueurs doivent arrêter de jouer pour contester une décision
- inspection rapide, attentive, minutieuse **depuis la direction** de la balle (être honnête: si erreur, il faut le dire)
- si l'arbitre a jugé directement une balle (et non le J-L) c'est l'arbitre qui procède à l'inspection
- l'arbitre peut demander au juge de ligne quelle est la marque. Celui-ci montre la marque mais l'arbitre la montre et décide.

7.3. Fin de l'échange

(Pas le nez dans la feuille d'arbitrage, regarder le joueur qui a perdu le point, mais sans le fixer)

Premier jeu X.

Jeu Y qui mène par 2 à 1.

X mène par 3 à 2.

Première manche X, 6 jeux à 4, deuxième manche, service Y.

Deuxième manche Y, 6 jeux à 3, un set partout
dernière manche, service X.

1. Chrono
2. Annonce (avec regard sur le joueur qui a perdu le point)
3. Regarder les joueurs
4. Marquoir/affichage du score
5. Feuille d'arbitrage
6. Juges de ligne, ramasseurs, balles, public, joueurs.

7.4. Feuille d'arbitrage

Noter un A pour un ace; un D pour une double faute; un C pour le code de conduite (Code violation); un trait oblique pour les points; des points pour les fautes du premier service.

7.5. A faire à la fin des jeux pairs

Déplacement des balles. Le J-L de service change de côté

7.6. A faire à la fin des jeux impairs

Regarder les joueurs assis (coaching, vêtements, boissons, linge). Compléter feuille d'arbitrage. Les balles restent du même côté

7.7. Après une minute (ou 90 secondes à la fin du set)

"Time". Après 1' 10" (100 secondes à la fin d'un set), annoncer: "15 sec", si un joueur est encore assis. (C'est l'unique situation où l'on peut annoncer "15 secondes")

7.8. Les annonces

N'utiliser que des annonces réglementaires, claires, nettes, compréhensibles, sobres

7.8.1. Envers le public

toujours cordial et plein d'égard

- "prenez rapidement place, je vous prie, merci"
- "silence, je vous prie, merci"
- "ne vous déplacez pas pendant l'échange s'il vous plaît"
- "ne vous manifestez pas avant la fin de l'échange s'il vous plaît "
- "par courtoisie envers les joueurs, restez silencieux, pendant l'échange, s'il vous plaît"
- "n'utilisez pas de flash, s'il vous plaît"
- "veuillez s'il vous plaît éteindre vos téléphones portables "

7.8.2. Pendant le jeu

let (rejouer le point), net (filet touché lors du service), out (balle hors du terrain), faute (service), stop (interruption), correction, touché (corps, vêtement, filet), doublée, gêne

7.8.3. Avant le tie-break

jeu X, six partout, première manche. Tie-break

7.8.4. Pendant le tie-break

un - zéro X. Un partout. Deux - un Z. Trois - un Z. (en anglais: one - zero (et non pas one love))

7.8.5. Fin du tie-break

jeu et première manche X, 7 jeux à six

7.9. Code de conduite (Code of conduct)

National:

Avertissement, point de pénalité, jeu de pénalité, ensuite disqualification possible (à décider par le Referee si autre pénalité, pénalité d'un jeu ou disqualification)

International :

Avertissement, point de pénalité, jeu de pénalité, jeu de pénalité ou disqualification (à décider par le Referee)

Annonces : cf. chapitre code de conduite

7.10. « Quinze secondes » (pas possible après discussion) / « let's play »

L'arbitre annonce "quinze secondes" si le joueur est encore assis à 1 min 10 sec (ou 100 sec), jamais dans un autre cas. Après une discussion avec un joueur, s'il estime avoir donné les explications nécessaires, l'arbitre annonce "au jeu Messieurs" et il déclenche le chrono. Après 25 sec il applique le code de conduite.

7.11. Blessure (une fois 3 min plus deux fois au changement par blessure)

"Il reste 2 min, il reste 1 min, il reste 30 sec, Time". Le jeu doit être repris 25 sec plus tard sinon le code de conduite doit être appliqué.

7.12. Changement de balles

Jeu X, balles neuves, X mène 5 à 2

8. Fin de la partie

- "jeu, set et match X par deux manches à une, 7:6, 6:7, 7:6"
- regarder le perdant (code de conduite)
- ne pas revendiquer la poignée de mains
- noter l'heure, le résultat sur la feuille d'arbitrage
- rassembler les balles, éventuellement les linges
- vacuer rapidement le court sans contact avec les joueurs
- remerciements aux J-L et ramasseurs, critique en dehors du terrain (en privé)
- se rendre au bureau des arbitres, compléter la feuille d'arbitrage, év. remplir la feuille de pénalités, remettre au Referee
- se préparer pour le prochain match

9. Rappels

- l'arbitre a une conduite professionnelle
il ne boit pas d'alcool
- il ne cherche pas le contact avec les joueurs
- il n'applaudit pas, même s'il est spectateur
- il ne fait pas de commentaires à la presse
- il ne critique pas un collègue, sauf entre 4 yeux et, le cas échéant, toujours de manière constructive
- il est modeste, discret, efficace

Code de conduite (Code of Conduct) / Dépassement du temps

But: Empêcher les actions dangereuses injurieuses et conserver l'esprit professionnel du sport.

L'arbitre doit faire preuve de bon sens, de discernement, de rigueur et de justice lorsqu'il applique le code de conduite.

1. Les violations du Code de conduite:

1.1 Retard dans le jeu ("**Delay of game**")

(à ne pas confondre avec le dépassement de temps, voir chiffre 2)

Il s'agit d'un retard **volontaire**, par exemple:

-en retard après une seconde pause aux toilettes

-si, après un arrêt de jeu de 3 min pour blessure, le joueur n'est pas prêt à reprendre le jeu dans les 30 sec après "Time"

Dans ces cas (il y en a d'autres), l'annonce suivante devra être faite:

-"Violation du code de conduite, retard dans le jeu, avertissement "Monsieur ..." (Code Violation, Delay of Game, Warning X)

Le dépassement **involontaire** de temps (lorsque le joueur n'est pas au courant de son infraction), n'est **pas** une violation du Code de conduite (par exemple: dépassement des 25 sec ou 90 sec).

Par contre, dès que le joueur a été mis en demeure par l'arbitre de reprendre le jeu, par

l'annonce: "Au jeu, Messieurs", le dépassement de temps devient volontaire après 25 secondes, et est sanctionné par le Code de conduite.

1.2 Obscénité audible ("**Audible Obscenity**")

Injure, insulte, blasphème

Sanction seulement si l'obscénité est audible pour un officiel ou pour le public.

1.3 **Coaching**

Communication audible ou visible entre un joueur et son coach (également les parents qui accompagnent le joueur).

Le joueur est responsable du comportement de son coach.

L'arbitre essaiera de repérer le coach avant la partie.

1.4 Obscénité visible ("**Visible Obscenity**")

Faire des gestes injurieux (entre autres avec la raquette).

1.5 Jet de balle ("**Ball Abuse**")

Balle frappée ou jetée avec violence et dangereusement, intentionnellement et en colère,

mettant ainsi en danger un officiel ou le public. Le fait de frapper une balle au sol ou de la

lancer en l'air n'est pas sanctionné si elle ne met personne en danger et si elle ne quitte pas

le court. Par contre, il y aura sanction si la balle est frappée et s'envole loin du court, même si

elle ne met personne en danger.

- 1.6** Jet de raquette ou détérioration de l'équipement ("**Abuse of Racquet or Equipment** »)
 Détruire, endommager sa raquette volontairement. Lancer la raquette dans le filet depuis le fond du court. La raquette rebondit au-dessus de sa tête, dans le public.
 Si le joueur lance sa raquette vers sa chaise ou son sac d'une manière contrôlée lors d'un changement de côté, il n'y a pas de sanction.
- 1.7** Insulte verbale ("**Verbal Abuse**")
 Paroles vulgaires adressées à un officiel, à l'adversaire, ou à un spectateur. Intervenir pour freiner le débordement de langage.
- 1.8** Violence physique ("**Physical Abuse**")
 Porter la main sur un officiel, adversaire, spectateur. Coup de pied au matériel d'autrui (TV, photographe officiel). Secouer la chaise d'arbitre.
 Disqualification immédiate très possible !
- 1.9** Comportement non sportif ("**Unsportsmanlike Conduct**")
 Cracher contre un officiel, un spectateur. Donner un coup de pied à une bouteille et mouiller quelqu'un. Franchir le filet pour inspecter une marque. Déranger son adversaire en coupant le rythme du serveur en renvoyant régulièrement avec force les balles de service nettement fautes; en jetant la 2ème balle derrière soi après un premier service réussi.
- 2.** Dépassement involontaire du temps ("**Time Violation**")
 (ne pas confondre avec l'art.1.1.)
 Si un joueur est tout simplement trop lent. Pas prêt après "reprise" (changement de côté)
 S'il n'y a pas de ramasseurs de balles, il faut utiliser le "dépassement involontaire du temps" avec modération et prudence.
- 3. Procédure** (application du Code de conduite)
 Chaque violation est sanctionnée d'une pénalité (ne pas avoir la détente facile).
 Le code de conduite est applicable durant tout le match, y compris pendant l'échauffement et après le match.
 Annoncer une violation du code de conduite immédiatement et avant toute annonce de score, sans agressivité mais de manière à être entendu du joueur et du public (seulement pendant le match).
 Dans les tournois internationaux, la langue officielle est l'anglais (mais l'anglais est également incontournable en Suisse).
- 4. Les pénalités**
 1. Règlement international ITF/ATP/WTA:
 - première violation: avertissement
 - deuxième " " : un point de pénalité (point pour l'adversaire)
 - troisième " " : pénalité de jeu (jeu pour l'adversaire) et ensuite (4^e) disqualification possible
 2. Règlement national Swiss Tennis: première violation: avertissement, deuxième v.: point de pénalité, troisième v.: jeu de pénalité, 4^e v.: disqualification.
- 5. Les annonces**
 -"Code Violation, Racket Abuse, Warning X".
 -"Code Violation, Audible Obscenity, Point Penalty X, 30:15 (score).
 -"Time Violation, Warning X.
 - Un dépassement de temps après "« let's play » est sanctionné par le Code de conduite (plus le «Code du temps»), c'est-à-dire:
 -"Code Violation, Delay of Game, Warning X".

- Appeler le Referee pour confirmer une disqualification possible, sa décision est définitive.
- Pour les dépassements de temps involontaires, on admet "Warning" puis "Point Penalty" suivi de "Point Penalty", etc.
 - C'est pourquoi il faut annoncer: "let's play" après un Point Penalty.
 - Si le joueur ne reprend pas le jeu après 30 sec, le Code de conduite entrera en application.

6. Feuille de pénalités

Les feuilles de pénalités sont à remettre au Referee après le match avec les explications relatives au Code de conduite.

Directives pour remplir la feuille d'arbitrage

1. Rubrique „CB“ (changement de balles)

Si l'échange des balles est fixé après 9 jeux, le chiffre 7 sera encerclé pour le premier changement de balles. L'échauffement compte pour deux jeux. Le même procédé est employé 9 jeux après le premier changement de balles. L'échange des balles a lieu au choix, après 7/9, resp. 9/11, resp. 11/13 ou 13/15 jeux. Le jeu du „tie-break“ (jeu décisif) compte comme étant 1 jeu. Dans ce cas-là, il y a lieu d'attendre jusqu' au début du deuxième jeu du set suivant pour effectuer le changement de balles.

3. Rubrique „Serveur“

La première lettre du nom du serveur est inscrite dans une des cases situées à côté du numéro de chaque jeu. Si, vu de la chaise de l'arbitre, le joueur „V“ se trouve à gauche pour servir, alors l'inscription „V“ est dans la case de gauche. Après le premier jeu, les joueurs changent de côté et c'est le joueur „D“ qui sert depuis le côté gauche. Au troisième jeu, „V“ sert depuis la droite ; la lettre „V“ est donc dans la case de droite et ainsi de suite.

4. Rubrique „Points“

Les cases, entre les deux traits gras horizontaux de chaque jeu, sont réservées au serveur, pour la partie supérieure et au relanceur, pour la partie inférieure. Une première faute de service est inscrite par un point (.) dans la case du serveur.

Le gain d'un point (par exemple 15/0), est désigné par un trait oblique dans la case du joueur concerné. Deux traits obliques ne doivent pas être inscrits l'un en dessous de l'autre, sinon il n'est plus possible de reconstruire le jeu. Un trait oblique, au-delà d'un trait gras vertical, indique que le score est à „avantage“. Le trait oblique est remplacé par un „A“ si le serveur réussit un „ace“ et par un „D“ s'il effectue une double faute. Si la place sur une ligne n'est pas suffisante pour terminer un jeu, il faudra continuer d'écrire sur l'emplacement libre en haut (exemple : 10^e jeu au 1^{er} set).

5. Rubrique „GAMES“

L'initiale de chaque joueur est inscrite dans le rectangle tracé en gras. Les jeux gagnés sont mentionnés par des chiffres, de haut en bas, dans les cases du joueur concerné.

6. Rubrique „TIE-BREAK“

L'initiale de chaque joueur est inscrite dans le rectangle tracé en gras. Le premier service manqué est noté par un point (.), avant la „colonne du tie-break“. Chaque point gagné est mentionné par un chiffre, de haut en bas, dans les cases du joueur concerné. Les traits gras horizontaux indiquent à quel score les joueurs doivent changer de côté.

Droits et devoirs des arbitres et des juges de lignes

1. Généralités

- 1.1. L'arbitre veille à un déroulement de la partie conforme aux règles du jeu. Il tranche sans appel les décisions de faits (exceptions: voir art. 28 du RJ) et, sous réserve d'un recours au Referee, les questions d'interprétation du règlement. Le recours n'est recevable que s'il est déclaré au plus tard avant le début du point suivant (art. 47 du RT).
- 1.2. Les décisions de faits prises par les juges de lignes, les juges de fautes de pied et les juges de filet sont en principe sans appel. Si l'arbitre est toutefois convaincu de l'évidence d'une décision erronée, il peut modifier cette décision ou faire rejouer le point, resp. la balle en cas d'un service (art. 28 du RJ).
- 1.3. La balle est considérée comme bonne aussi longtemps qu'elle n'est pas déclarée comme «faute». Si un juge de lignes n'est pas en mesure de prendre une décision, il appartient à l'arbitre de trancher. Si l'arbitre ne peut lui aussi prendre une décision, le point, resp. la balle en cas d'un service, est à rejouer (art. 28 du RJ). Un autre arrangement entre les joueurs eux-mêmes demeure réservé. Les arbitres et les juges de lignes n'ont le droit de consulter ni les spectateurs ni les joueurs.
- 1.4. Si une balle a été déclarée par erreur comme «faute», le point, resp. la balle en cas d'un service, doit être rejoué.
- 1.5. Les arbitres et les juges de lignes n'ont le droit de s'entretenir avec les joueurs qu'en ce qui concerne le déroulement technique de la partie. Ils n'ont en aucun cas le droit de parier sur un joueur.

2. Droits et devoirs détaillés de l'arbitre

- 2.1. Avant le début d'une partie, vérification de la hauteur du filet, du placement des poteaux pour les simples et de l'état général du court.
- 2.2. Surveillance du choix des joueurs concernant les côtés et le service.
- 2.3. Contrôle de l'observation de la période d'échauffement (art. 49 du RT).
- 2.4. Annonce des fautes (si aucun juge de ligne, juge de fautes de pied et juge de filet n'est présent), des points, de jeux et des sets.
- 2.5. Mise à jour de la feuille d'arbitrage.
- 2.6. Contrôle du changement correct des côtés, des services et des balles.
- 2.7. Garantie d'un déroulement ininterrompu de la partie. Avertissement des joueurs en cas de retardement intentionnel de la partie (art. 29 du RJ).
- 2.8. Contrôle de l'interruption d'une partie à la suite d'une blessure d'un joueur (art. 50 du RT).
- 2.9. Surveillance du comportement des joueurs et réprimande, resp. avertissement des joueurs fautifs. Le cas échéant, demande à l'Official ou au Referee de procéder à une disqualification formelle d'un joueur (art. 53 du RT).

3. Droits et devoirs détaillés des juges de lignes

- 3.1. Annonce spontanée des fautes commises dans les limites de la ligne à surveiller.
- 3.2. Annonce des fautes de pied par le juge de la ligne de fond, pour autant qu'aucun juge de fautes de pied ne soit présent.

Directive lors de jeu sans arbitre

1. Chaque joueur du simple, resp. chaque paire du double, est compétent pour les décisions de fait de son côté. Si pourtant lors du service la balle touche le filet, chaque joueur sur le court est en droit de l'annoncer.
2. Si un joueur n'est pas en mesure de décider pour une balle de son côté, ou bien si des joueurs du double ne sont pas d'accord pour une décision de leur côté, le point pourra être attribué à l'adversaire s'il peut prendre une décision claire, à moins que l'adversaire renonce de son plein gré au bénéfice du parti compétent pour la décision ou qu'il se déclare prêt à rejouer le point (la balle lors du service).
3. Le comptage et l'annonce du score sont l'affaire du serveur et devraient être faits à haute voix et de manière distincte. Lors de désaccord au sujet du score, on continuera de jouer à partir du score dont les joueurs concernés se souviennent.
4. Il ne doit pas être fait appel aux spectateurs pour des décisions de fait.
5. Lors de différences d'opinion, il faudra faire appel au Official ou à son remplaçant lors-qu'il n'y a pas de Referee engagé. Celui-ci peut:
 - a) lors de décisions de fait, négocier;
 - b) lors d'interprétations des règles, prendre des décisions définitives.

En tout cas, des interruptions dues à des divergences d'opinion doivent être réduites à un minimum,

c-à-d. que la règle des 25, resp. 90 secondes d'interruption devra être respectée.

Code de conduite (Code of Conduct)

1. Fautes

Lors des fautes ci-après sanctions seront prises:

- 1.1 Non-respect de la règle des 90 secondes pour changement de coté.
- 1.2 Non-respect de la règle des 25 secondes.
- 1.3 Sortie non autorisée du court
- 1.4 Interruption anticipée non autorisée du jeu
- 1.5 Langage grossier audible (Paroles injurieuses)
- 1.6 Obscénité visible (Gestes inconvenants)
- 1.7 Mauvais usage des balles.
- 1.8 Mauvais usage des raquettes et de l'équipement.
- 1.9 Comportement incorrect envers des tiers (spectateurs, officiels e. a.).
- 1.10 Coaching
- 1.11 Comportement non sportif
- 1.12 Actes de violence (disqualification immédiate).


2. Sanctions

Les sanctions ci-après peuvent être prises par les fonctionnaires (Arbitre, Official, Referee):
International/National :

– Avertissement	} Chair Umpire	} Official / Referee
– Point de pénalité		
– Jeu de pénalité		
– Disqualification		

CODE OF CONDUCT

**INTERNATIONAL CODE OF CONDUCT ainsi que
SWISS TENNIS CHAIRED CODE OF CONDUCT**
(pour les matches **AVEC** chair umpire)

CODE VIOLATION (comportement)	TIME VIOLATION (temps)
<ul style="list-style-type: none"> • Audible Obscenity (obscénité audible) Fehler! Textmarke nicht definiert. jurons/injures pas adressés à des tiers • Verbal Abuse (injures) jurons/injures adressés à des tiers • Visible Obscenity (obscénité visible) Fehler! Textmarke nicht definiert. gestes explicites offensants • Ball Abuse (abus de balle) Fehler! Textmarke nicht definiert. taper dans la balle rageusement, frapper la balle hors du court, frapper une balle en direction de personnes • Racquet Abuse (abus de raquette) Fehler! Textmarke nicht definiert. jeter la raquette par terre, la lancer ou la projeter sur une certaine distance • Abuse of Equipment (abus d'équipement) Fehler! Textmarke nicht definiert. casser ou lancer autour de soi des habits, objets, fleurs, etc. • Delay of Game (retardement du jeu) Fehler! Textmarke nicht definiert. ne pas confondre avec Time Violation! • Physical Abuse (agression physique) Fehler! Textmarke nicht definiert. cracher sur quelqu'un, le menacer physiquement, contact physique non autorisé • Coaching Fehler! Textmarke nicht definiert. conseils et signes techniques et tactiques • Unsportsmanlike Conduct (comportement non sportif) Fehler! Textmarke nicht definiert. tout comportement non sportif qui n'entre pas dans une des catégories susmentionnées, p.ex. cracher en direction de quelqu'un (sans le toucher). 	<ul style="list-style-type: none"> • Dépassement de la règle des 120 / 90 secondes et des 25 secondes resp. Fehler! Textmarke nicht definiert. ne pas confondre avec Code Violation, Delay of Game 

SANCTIONS

<p>1er degré: Warning (avertissement) 2^e degré : Point Penalty (point attribué à l'adversaire) 3^e degré : Game Penalty (jeu attribué à l'adversaire) 4^e degré et ss: Game Penalty ou Default (partie attribuée à l'adversaire ou disqualification)</p>	<p>1^{er} degré: Warning (avertissement) 2^e degré et ss: Point Penalty (point attribué à l'adversaire)</p>
--	---

SWISS TENNIS NON-CHAIR CODE OF CONDUCT
(pour matches **SANS** chair umpire)

CODE VIOLATION
(comportement)

Audible Obscenity (obscénité audible)

Fehler! Textmarke nicht definiert. jurons/injures pas adressés à des tiers

- **Verbal Abuse** (injures)

Fehler! Textmarke nicht definiert. jurons/injures adressés à des tiers

- **Visible Obscenity** (obscénité visible)

Fehler! Textmarke nicht definiert. gestes explicites offensants

- **Ball Abuse** (abus de balle)

Fehler! Textmarke nicht definiert. taper dans la balle rageusement, frapper la balle hors du court, frapper une balle en direction de personnes

- **Racquet Abuse** (abus de raquette)

Fehler! Textmarke nicht definiert. jeter la raquette par terre, la lancer ou la projeter sur une certaine distance

- **Abuse of Equipment** (abus d'équipement)

Fehler! Textmarke nicht definiert. casser ou lancer autour de soi des habits, objets, fleurs, etc.

- **Delay of Game** (tout retardement du jeu intentionnel **et/ou** non intentionnel)

Fehler! Textmarke nicht definiert. dépassement de la règle des 120 / 90 ou des 25 secondes respectivement

- **Physical Abuse** (agression physique)

Fehler! Textmarke nicht definiert. cracher sur quelqu'un, le menacer physiquement, contact physique non autorisé

- **Coaching**

Fehler! Textmarke nicht definiert. conseils et signes techniques et tactiques

- **Unsportsmanlike Conduct** (comportement non sportif)

Fehler! Textmarke nicht definiert. tout comportement non sportif qui n'entre pas dans une des catégories susmentionnées, p.ex. cracher en direction de quelqu'un (sans le toucher).

SANCTIONS

1^{er} degré: **Warning** (avertissement)

2^e degré: **Point Penalty** (point attribué à l'adversaire)

3^e degré: **Game Penalty** (jeu attribué à l'adversaire)

4^e degré et ss: **Game Penalty** ou **Default**
(jeu attribuée à l'adversaire ou disqualification)

Dans les matches sans chair umpire, on ne fait pas la distinction entre Code Violation et Time Violation. Tous les dépassements de temps (sans différenciation entre Code Violation/Time Violation) sont sanctionnés comme Code Violation.

ANNOUNCEMENTS / ANNONCES

Les annonces ci-dessous doivent être faites à haute voix et de manière claire et intelligible pour les joueurs resp. équipes concernée.

CODE VIOLATION (comportement)	TIME VIOLATION (temps)
<p>1er degré : „Code Violation, Ball Abuse, Warning X.”</p> <p>2e degré : „Code Violation, Ball Abuse, Point Penalty X.”</p> <p>3e degré : „Code Violation, Ball Abuse, Game Penalty X.”</p> <p>4e degré et éventuellement suivants (dépend de la décision discrétionnaire du Referee!): „Code Violation, Ball Abuse, Game Penalty X.” ou „Code Violation, Ball Abuse, Default X.”</p>	<p>1e degré: „Time Violation, Warning X.”</p> <p>2. et les degrés suivants, le cas échéant: „Time Violation, Point Penalty X.”</p>

A la place de « ball abuse », on cite la violation correspondante de la liste des pages précédentes.

IMPORTANT / OBSERVATIONS

- En cas de violations graves du Code of Conduct, un joueur peut être directement disqualifié par le Referee ou L'Official sans que l'on ne doive parcourir tous les degrés (p.ex. s'il a levé la raquette contre une personne ou pris une douche pendant une pause toilette).
- Les disqualifications doivent impérativement être prononcées par le Referee ou l'Official.
- Un Referee ou Assistant Referee ou Official qui constate une violation doit se rendre au plus vite auprès du joueur/de la joueuse pour le/la rendre attentif/ive à la violation et lui annoncer l'infraction commise dans la terminologie du Code (voir annonces ci-dessus).

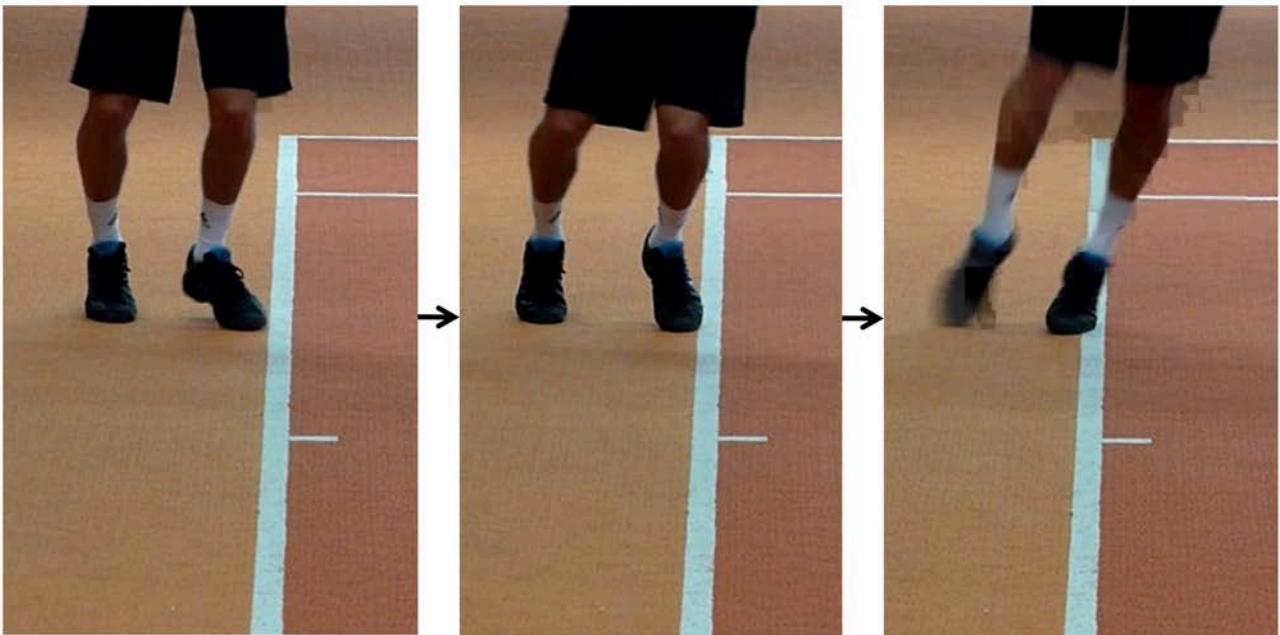
Faute de pied

Règles du jeu

Art. 8 Fautes de pied

Pendant toute la durée du service, le serveur doit:

- a) Ne pas changer sa position soit en marchant, soit en courant. Pour des mouvements minimes des pieds, qui n'ont pratiquement pas d'influence sur la position prise à l'origine, le serveur ne doit pas être sanctionné pour motif de modification de la position en marchant ou en courant.
- b) Ne pas toucher avec aucun des deux pieds une quelconque autre surface que celle qui se trouve derrière la ligne de fond, à savoir entre le prolongement imaginaire de la marque centrale et de la ligne de côté.



Ballboys

- **Emplacements:** Deux près du filet, un dans chaque coin du court.
- La balle est toujours lancée au joueur depuis l'un des coins.
- Les balles ne doivent être lancées que lorsque le **contact visuel** a été établi avec celui qui doit la recevoir, (joueur ou autre ballboy).
- **Façon de lancer:** En faisant rebondir la balle en direction du joueur, en la faisant rouler en direction de l'autre ballboy.
- **Pas de déplacement** pendant l'échange!
- Ne pas intercepter des balles encore en l'air, quand la balle est encore en jeu.
- Quand les arbitres annoncent "New balls, please", les anciennes balles doivent d'abord être ramassées et rangées. La distribution des nouvelles balles n'est effectuée qu'ensuite.
- Un Boy près du filet doit veiller à ce qu'il y ait suffisamment de balles pour plusieurs changements. Il devrait également être en mesure de prévoir le moment où de nouvelles balles seront distribuées.

Reglement de tournoi / Referee

Annexe IV, Droits et devoirs du Referee

1. Généralités

- 1.1. Le Referee surveille le travail de l'Official, des arbitres et des juges de lignes, ainsi que le comportement des participants. Il tranche sans appel toutes les questions d'interprétation des règles du jeu et les questions relatives au déroulement immédiat du tournoi (art. 18 du RT).
- 1.2. Le Referee ne peut être simultanément ni le directeur responsable du tournoi ni participer personnellement comme actif (art. 18 du RT).
- 1.3. Pour les périodes durant lesquelles il n'est pas personnellement présent sur place, il doit désigner un remplaçant (art. 18 du RT).

2. Droits et devoirs détaillés

- 2.1. Décision sans appel concernant l'admission d'un joueur à un tournoi (art. 25 du RT).
- 2.2. Décision sans appel concernant la disqualification d'un joueur en cas de non-acquittement des obligations financières (art. 30 du RT).
- 2.3. Surveillance du tirage au sort et de la disposition des têtes de séries (art. 33, 35 du RT).
- 2.4. Décision sans appel concernant le tirage au sort et la disposition des têtes de séries (art. 55 du RT).
- 2.5. Décision sans appel concernant l'ordre des jeux (art. 55 du RT).
- 2.6. Décision sans appel concernant l'attribution des prix (art. 44 du RT).
- 2.7. Remplacement des arbitres et des juges de lignes insuffisants (art. 47 du RT).
- 2.8. Ordonnance de la mise en état des courts et du remplacement des balles (art. 48 du RT).
- 2.9. Décision sans appel concernant la disqualification ou l'arrêt des joueurs qui auraient dépassé le temps imparti à l'échauffement (art. 49, 53 et 56 du RT).
- 2.10. Décision sans appel concernant la praticabilité des courts ainsi que l'interruption d'une partie ou du tournoi, après avoir consulté l'Official (art. 52 du RT).
- 2.11. Décision sans appel en cas de divergences d'opinion entre l'Official et les participants (art. 53 du RT).
- 2.12. Avertissement, **sanction de point, sanction de jeu** et disqualification des joueurs qui se seraient comportés incorrectement, rappel à l'ordre, voire renvoi de proches, d'accompagnateurs, de coaches ou de spectateurs pour le même motif ; décision sans appel concernant les protêts des joueurs avertis et disqualifiés (RT y compris annexes et ROJ).
- 2.13. Autorisation concernant la continuation du tournoi par un perdant à la place d'un joueur déclaré vainqueur par w. o. (art. 54 du RT).
- 2.14. Autorisation de l'interruption prématurée d'une partie pour des raisons impératives (art. 54 du RT).
- 2.15. Sollicitation d'une procédure disciplinaire dans les 10 jours suivant la clôture du tournoi contre tout joueur, proche, accompagnateur ou coach qui se serait comporté incorrectement (art. 56 du RT).
- 2.16. Remontrance ou, le cas échéant, expulsion des spectateurs qui se comportent incorrectement.
- 2.17. Rectification des décisions de l'arbitre qui contreviendraient aux RJ ou au RT (art. 28 du RJ).

Reglement de tournoi / Directives et règlements

IV. Déroulement du tournoi

Art. 46 Règles du jeu

- 1 Les règles du jeu édictées par la FIT sont valables pour tous les tournois officiels.
- 2 Les parties sont disputées au moins au meilleur de 3 sets avec tie-break (jeu décisif) à 6:6 dans chaque set.
- 3 L'application de la règle du jeu de tie-break au lieu du 3e set lors d'un score de 1:1 pour les sets est en principe autorisée pour tous les tournois des catégories de classement R1-R9. L'application de la règle du jeu de tie-break (cf. al. 3) doit expressément figurer dans l'annonce du tournoi.

Art. 47 Arbitres et juges de lignes

- 1 Lors de tournois officiels d'importance nationale, de tournois avec des épreuves N1 à N4, ainsi que de tournois pour lesquels les spectateurs doivent payer une entrée, les parties du tableau principal doivent obligatoirement se disputer avec arbitres à partir des demi-finales. Dans tous les autres tournois, la présence d'arbitres est recommandée, mais elle est laissée à l'appréciation de l'organisateur. Les arbitres sont désignés par l'Official.
- 2 L'annonce du tournoi doit mentionner si les parties seront disputées avec ou sans arbitre.
- 3 L'arbitre veille à un déroulement de la partie conforme aux règles du jeu. Il tranche sans appel les questions de fait et – sous réserve d'un recours au Referee – les questions d'interprétation du règlement. Le recours n'est toutefois recevable que s'il a été fait au plus tard avant le début du point suivant. L'arbitre peut sanctionner un joueur conformément au Code de comportement (cf. annexe VII). Pour le reste, renvoi est fait aux RJ ainsi qu'aux prescriptions d'exécution de Swiss Tennis et à la directive lors de jeu sans arbitre (cf. annexe VI).
- 4 Swiss Tennis décide lors de quels tournois (épreuves/parties) des juges de lignes doivent être engagés; sinon, la décision appartient à l'organisateur du tournoi.
- 5 Si un joueur se sent désavantagé par les décisions d'un arbitre ou d'un juge de lignes, il peut en demander le remplacement au Referee qui tranche sans appel.

Art. 48 Balles

- 1 Lors des tournois officiels, seules des balles partenaires de Swiss Tennis pourront être utilisées.
- 2 Au moins quatre balles de bonne qualité doivent être mises à disposition pour chaque partie. Le rythme d'un éventuel changement de balles en cours de match doit être déterminé avant la partie. Le Referee peut de son propre chef ordonner un changement de balles.
- 3 Dans les tournois des catégories N1 à N4, de nouvelles balles doivent être mises à disposition pour les parties de simple.
- 4 Pour les tournois des catégories d'âge J5/10&U et plus jeunes, l'emploi de balles de la catégorie Stage 1 est impératif.

Art. 49 Période d'échauffement

- 1 La période d'échauffement ne peut excéder 5 minutes:
 - a) avant une partie;
 - b) après une interruption de plus de 20 minutes;
 - c) après déplacement d'une partie interrompue de l'extérieur en salle, ou inversement.

Art. 50 Interruption d'une partie à la suite d'une blessure

- 1 Si une partie doit être interrompue en raison de la blessure d'un joueur, l'arbitre, l'Official ou le Referee peut autoriser une interruption unique de 3 minutes au maximum de la partie.
- 2 La durée de l'interruption de 3 minutes compte à partir du début du traitement de la blessure.

Art. 51 Déplacement dans une salle

- 1 Le déplacement de tout ou partie d'épreuves en plein air dans une salle ou sur des courts avec un autre revêtement ne peut se faire que si le cas a été prévu et mentionné dans l'annonce du tournoi.
- 2 Les parties qui ont commencé en salle ou qui y ont été déplacées doivent se terminer dans celle-ci.

Art. 52 Interruption d'un tournoi

- 1 Après avoir consulté l'Official, le Referee décide sans appel de la praticabilité des courts et de l'interruption momentanée ou définitive d'une partie ou du tournoi (cf. art. 29 al. 4 RJ). Les joueurs sont tenus de continuer le tournoi aux dates de report prévues dans l'annonce du tournoi.

Art. 53 Comportement des joueurs et des personnes d'accompagnement

- 1 Les joueurs sont tenus de se soumettre aux recommandations et aux instructions de l'Official et du Referee. En cas de divergences d'opinion, tous les efforts doivent être entrepris pour obtenir un arrangement à l'amiable. Si cela n'est pas possible, l'Official prend une décision et le Referee tranche définitivement le cas en dernière instance.
- 2 Un joueur ne peut quitter le court pendant une partie qu'avec l'accord de l'arbitre, de l'Official ou du Referee.
- 3 Les directives de Swiss Tennis sont applicables en ce qui concerne le comportement, l'habillement, les inscriptions publicitaires, etc.
- 4 Les proches des joueurs, ainsi que les accompagnateurs et les coaches sont tenus de respecter les règles de la sportivité en vue de garantir un déroulement ordonné des tournois.

Art. 54 Engagement d'une partie, abandon en cours de partie (w.o.)

- 1 Une partie est considérée comme engagée dès le début de la période d'échauffement.
- 2 Si un joueur refuse d'engager une partie d'un tournoi, cette partie est alors perdue pour lui par w.o. Il est de la sorte irrévocablement éliminé de l'épreuve, indépendamment du mode adopté pour le tournoi.
- 3 Si un joueur abandonne une partie en cours de jeu, celle-ci est alors déclarée perdue pour lui par w.o. Le joueur est ainsi irrévocablement éliminé de l'épreuve dans les tournois qui se déroulent selon la formule de l'élimination directe (système de coupe). Il pourra disputer les parties suivantes dans les tournois comportant des jeux de groupes ou des tournois de classement.
- 4 Si, pour un motif quelconque, le vainqueur d'une partie n'engage pas la partie suivante de la même épreuve, il est éliminé par w.o. Le perdant de la partie précédente peut, en accord avec le Referee, être repêché, pour autant qu'il n'ait pas perdu la partie précédente par w.o. (cf. al. 2).
- 5 Une partie engagée ne peut être interrompue prématurément qu'en cas de blessure grave ou pour une autre raison impérative, et ce uniquement avec l'accord du Referee.
- 6 Le fait de ne pas engager pour une partie est sanctionné pour le joueur selon art. 5, al. 8 DCL.

Prescriptions vestimentaires et d'équipement

Pour les Interclubs NLA/NLB, championnats Suisse et pour des tournois avec épreuves N1-N4 (selon FIT)

Chaque joueur doit se vêtir et se présenter de manière adéquate pour le jeu. Il faut porter une tenue de tennis propre et conforme à l'usage courant.

1. Tenues vestimentaires non tolérées

Le port de sweat-shirts, cuissettes de gymnastique, T-shirts ou tous autres vêtements inappropriés n'est pas autorisé pendant le jeu (temps de l'échauffement inclus).

2. Inscriptions et publicité

Pendant une compétition, la remise des prix ou une conférence de presse, les inscriptions et la publicité sont interdits sur les équipements et les vêtements, à l'exception de:

a) Chemise, pull ou veste

1) Manches:

Deux identifications commerciales (hors celle du fabricant ou celle du/des fabricant(s)) sont autorisés sur chaque manche, chacune ne dépassant pas 39 cm², plus une marque d'identification du fabricant sur chaque manche, chacune ne dépassant pas 52cm². Si l'on utilise une inscription dans cet espace de 52cm², sur l'une des manches ou les deux, telle inscription ne devra pas dépasser 26cm² par manche. Un maximum de deux identifications commerciales peuvent être placées dans chaque 39cm². Cette identification peut comporter du texte écrit.

2) Sans manches:

Deux identifications du fabricant ou marque commerciale, dont aucune n'excédera 39 cm² peuvent être placées sur le devant ou le col de la chemise. S'il y a seulement une identification sur le devant ou le col de la chemise, une identification du fabricant peut alors être placée sur le dos de la chemise, ne dépassant pas 26 cm². Ces identifications peuvent comporter du texte écrit.

3) Poitrine, dos et col:

Au total, deux identifications du fabricant ou des marques commerciales sont autorisées, aucune des deux ne dépassant 39 cm² ou bien une identification du fabricant, ne dépassant pas 26 cm² peuvent être placées en toute position sur le devant ou le col. Une identification du fabricant ou une marque commerciale ne dépassant pas 39 cm² peut également être placée sur le devant ou le col et une autre identification ne dépassant pas 26 cm² sur le dos. Ces identifications peuvent comporter du texte écrit.

Autres:

L'identification du fabricant de vêtements, sans le nom de ce fabricant ou tout autre texte écrit, peut être placée en un ou plusieurs endroits dans une zone ne dépassant pas 77,5 cm² située dans l'un des emplacements suivants : sur les coutures extérieures (côtés et torse) de la chemise.

- a) Sur chacune des manches de la chemise (si l'identification du fabricant n'est pas sur les manches; ou
- b) sur les coutures extérieures (côtés et torse) de la chemise

b) Shorts ou jupes

Deux identifications du fabricant sont autorisées, aucune ne dépassant 13cm², peuvent être placées sur le devant ou le dos des shorts ; ou bien deux identifications du fabricant, dont chacune ne dépasse pas 26cm² peuvent être placées comme suit : une identification sur le devant et une sur le dos du short. Ces identifications peuvent comporter du texte écrit.

c) Chaussettes/chaussures

Logo du fabricant sur chaque chaussette/chaussure.

d) Raquette

Logo du fabricant sur la raquette et **un** logo sur les cordes.

e) Casquette, bandeau ou poignet

Une identification du fabricant et/ou une identification commerciale est autorisée sur les casquettes ou bandeaux, aucune ne dépassant 26 cm². L'identification commerciale doit être placée sur le côté de la casquette/du bandeau et portée de sorte qu'elle se trouve sur le côté de la tête.

Une identification du fabricant ne dépassant pas 26 cm² est autorisée sur les poignets.

f) Sacs, serviettes-éponges ou autres équipements et accessoires

Logo du fabricant de l'équipement sur chaque objet, plus **deux** Logo commerciaux séparés sur **un** avec une grandeur maximal de 39 cm².

g) Interclub: Nom du club, sponsor de l'équipe

En plus, le nom du club **une** seule fois sur la tenue de tennis avec une grandeur maximal de 100 cm².
En plus, publicité tierce pour le sponsor de l'équipe avec une grandeur maximal de 100 cm² une fois sur la tenue.

*) Par fabricant, il faut entendre le producteur des vêtements ou de l'équipement concernés.

3. Tenue d'échauffement

Les joueurs peuvent garder la tenue d'échauffement pour le jeu de compétition à condition qu'elle corresponde aux prescriptions susmentionnées et que le joueur en ait reçu l'autorisation du Referee avant le match.

4. Général

Pas de logos de tabac, d'alcool de haute teneur, d'activités politiques, ou d'une autre catégorie qui nuit au sport du tennis.

Attitude de l'arbitre

- Il paraît sûr de lui, poli mais décidé.
- Il est soigné et propre, ne sent pas l'alcool.
- Il prend des décisions claires, sans hésiter.
- Il parle fort et distinctement.
- S'il n'est pas sûr, il laisse rejouer le point sans discuter (il se peut que les joueurs se mettent d'accord).
- Il ne descend de la chaise que s'il peut mieux voir la marque de la balle, jamais sur pression d'un joueur.

Annonces: Allemand / Français

Aufschläger	/	Serveur
Rückschläger	/	Relanceur
Fünfzehn null	/	Quinze zéro
Fünfzehn beide	/	Quinze à
Dreissig fünfzehn	/	Trente quinze
Vierzig dreissig	/	Quarante trente
Einstand	/	Quarante à (1ère fois) / Egalité (à partir du 2ème fois)
Vorteil	/	Avantage
Spiel	/	Jeu
Satz	/	Set, (manche)
Null	/	Zéro
Eins	/	Un
Zwei	/	Deux
Drei	/	Trois
Vier	/	Quatre
Fünf	/	Cinq
Sechs	/	Six
Sieben	/	Sept
Acht	/	Huit
Neun	/	Neuf
Zehn	/	Dix

Temps entre les points

Les différentes associations autorisent un temps différent entre les échanges:

ITF, WTA 20' sec.

ATP, Swiss Tennis 25' sec.