

La partie sans arbitre

L'arbitrage des parties est obligatoire dans les épreuves par équipes de championnats de France et fédéraux et dans les épreuves par équipes qualificatives aux championnats fédéraux. Les ligues ont le pouvoir de définir les conditions d'arbitrage requises pour les épreuves ou parties d'épreuves de leur ressort.

Un certain nombre de parties peuvent être jouées sans arbitre. Dans ce cas, les joueurs doivent prendre en charge eux-mêmes l'arbitrage. Ceci repose évidemment sur la bonne foi, mais aussi sur un minimum de méthode.

Voici les principes à suivre :

- Principe 1 :** Chaque joueur (ou équipe de double) a la responsabilité de l'annonce des balles fautes sur sa moitié de terrain.
L'annonce "faute" doit être faite dès que la balle a touché le sol. Elle doit être parfaitement audible des adversaires et sans ambiguïté. Sur le coup ayant mis fin à l'échange, un geste peut confirmer l'annonce, mais non la remplacer dans le cas d'une faute :
- index pointé vers l'extérieur, la balle est fautive,
- paume de la main face au sol, la balle est bonne.
- Principe 2 :** Dès qu'une balle est annoncée "fautive", le jeu s'arrête.
- Principe 3 :** Le joueur qui sert annonce le score, avant chaque premier service, de façon audible pour le ou les adversaires.
- Principe 4 :** Commencer à jouer un point signifie que l'on est d'accord avec toutes les décisions prises auparavant et avec le score annoncé.
- Principe 5 :** Continuer à jouer un point en cours signifie que toutes les balles jouées jusque-là sont considérées comme bonnes.
Toute balle difficile à juger doit être jouée, et l'éventuelle annonce "fautive" faite immédiatement après.
Un retour réflexe sur une balle très difficile à juger mais jugée fautive après un instant ne sera pas considéré comme une intention de poursuivre le jeu si le joueur annonce aussitôt "fautive".
On ne doit pas continuer à jouer une balle que l'on juge fautive et annoncer, à la fin de l'échange, "La balle de tout à l'heure était fautive".
- Principe 6 :** Sur terre battue uniquement, la trace d'une balle peut être vérifiée par les joueurs.
Sur une balle douteuse, il est préférable de jouer la balle, d'annoncer éventuellement et immédiatement "fautive" et d'entourer la trace en question sans la toucher.
Toucher une trace équivaut à donner le point à l'adversaire.
Si les deux joueurs (ou équipes) sont d'accord sur la trace, mais pas sur son interprétation (balle bonne ou fautive), ils doivent appeler le juge-arbitre ou le superviseur en charge des courts, désigné par le juge-arbitre et dûment reconnaissable, qui, même s'il n'a pas vu l'action, donnera sa décision.
- Principe 7 :** A condition d'avoir vu l'action et d'être certain de son appréciation, le juge-arbitre, ou le superviseur, peut intervenir sur la matérialité des faits, qu'il y ait litige entre les joueurs ou non. Sa décision est sans appel.
- Principe 8 :** Les joueurs n'ont ni à solliciter ni à tenir compte de l'avis des spectateurs. Ils peuvent seulement leur demander d'appeler le juge-arbitre ou le superviseur en cas de litige, ou en cas de doute sur un point de règlement.
Si la décision du juge-arbitre ou du superviseur doit avoir une influence immédiate sur la suite de la partie, le jeu doit être interrompu en attendant son arrivée. Sinon le jeu doit être continu.
- Principe 9 :** En cas d'annonce "fautive" erronée, le joueur ayant fait la mauvaise annonce perd le point. On ne rejoue pas le point.
- Principe 10 :** Le juge-arbitre et les superviseurs sont responsables de l'application du code de conduite. Les décisions du superviseur sur la matérialité des faits sont sans appel. Celles relatives à l'interprétation du règlement peuvent faire l'objet d'appel auprès du juge-arbitre ou de son adjoint désigné.



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS

Stade Roland Garros - 2. Av. Gordon Bennett - 75016 Paris - Tél: 47 43 48 00