

FONCTIONS ET PROCEDURES DES OFFICIELS DE L'ITF

2026

TABLE DES MATIÈRES

I FONCTIONS ET RESPONSABILITÉS DES OFFICIELS ITF	
A APPLICABILITÉ	2
B SUPERVISEUR ITF/JUGE-ARBITRE	2
C CHEF DES ARBITRES	7
D ARBITRE DE CHAISE	8
E ARBITRE VIDEO	10
F JUGE DE LIGNE	13
G ASSISTANT DE MATCH	14
II PROCÉDURES ITF POUR LES OFFICIELS	
A APPLICABILITÉ	16
B QUESTIONS DE REGLEMENT DU TENNIS	16
C QUESTIONS DE FAIT	17
D DÉBUT DU TOURNOI/DU MATCH	20
E TEMPS DE REPOS DU JOUEUR, INTERRUPTION MÉDICALE ET TOILETTES	20
F SUSPENSION ET REPORT	27
G ANNONCES DE L'ARBITRE	28
H ANNONCES DES JUGES DE LIGNE	33
I GESTES VISUELS	34
J FEUILLE D'ARBITRAGE ITF/APPAREILS DE SCORES PORTABLES DE L'ITF	35
K RESPONSABILITÉS DES ARBITRES	37
L ARBITRER AVEC UN EFFECTIF DE JUGES DE LIGNE COMPLET	37
M ARBITRER AVEC UN EFFECTIF DE JUGES DE LIGNE RÉDUIT	37
N ARBITRER SANS JUGES DE LIGNE	38
O PROCÉDURES POUR LES MATCHS JOUÉS SANS ARBITRE DE CHAISE	38
P GÊNE	39
Q JEU CONTINU/DÉPASSEMENT DE TEMPS	39
R MAUVAISE CONDUITE DES JOUEURS SUR LE COURT	41
S VIOLATIONS DU CODE NON VUES PAR L'ARBITRE DE CHAISE	41
T DISQUALIFICATION IMMÉDIATE	42
U CODE DES OFFICIELS DE LA COMPETITION	42

III INTERPRÉTATIONS	43
IV ANNEXES	
A PORTAIL DE L'ARBITRAGE DE L'ITF	47
B FEUILLE D'ARBITRAGE ITF	48
C PROCÉDURES ITF POUR INTERRUPTION MÉDICALE	49
D DISPOSITION DES JUGES DE LIGNE ITF	50
E PROCEDURES POUR LES MATCHS JOUÉS SANS ARBITRE DE CHAISE	53
F PROTOCOLES POUR LES ASSISTANTS DE MATCHS / DES ARBITRES	58

Pour toute mention faite ci-après de l'International Tennis Federation ou de l'ITF il conviendra d'entendre ITF Limited.

I FONCTIONS ET RESPONSABILITES DES OFFICIELS ITF

A APPLICABILITÉ

Le présent article s'applique à toutes les épreuves homologuées ou reconnues par l'ITF. Cette applicabilité n'affectera en rien le droit des épreuves homologuées ou reconnues par l'ITF de promulguer et d'appliquer leur propre règlement spécial à condition que celui-ci reste en accord avec les principes et les dispositions du présent article I.

B SUPERVISEUR ITF/JUGE-ARBITRE

Les fonctions et les responsabilités décrites ci-dessous s'appliquent à un Superviseur ITF/Juge-arbitre. Dans certains cas, ce rôle sera assuré par un seul officiel homologué. Dans d'autres cas, un Juge-arbitre (local), avec l'assistance d'un chef des arbitres, s'occupera de toute la planification préalable au tournoi et assumera toutes les fonctions et responsabilités attachées à ce rôle, tandis que le Superviseur ITF, avec l'assistance du Juge-arbitre, aura à sa charge tout ce qui touche à l'organisation sur le site et cela dès son arrivée. Pour la Coupe Davis, la Coupe Billie Jean King et les autres épreuves par équipes, le Juge-arbitre fait également office de Superviseur ITF.

Le Superviseur ITF/Juge-arbitre devra :

- 1** Être seul compétent sur le site pour statuer en dernier ressort sur toutes questions liées à l'interprétation du Règlement du tournoi, du Code de conduite, des Règles du Tennis et aux Fonctions et Procédures des Officiels applicables sur le site du tournoi exigeant une résolution immédiate.
- 2** Si nécessaire, avant l'épreuve, diriger des séances de formation et des réunions avec tous les officiels pour bien les familiariser avec toutes les Règles et procédures s'appliquant à l'épreuve concernée.
- 3** Désigner un Chef des Arbitres et s'assurer que celui/celle-ci s'acquitte scrupuleusement de ses fonctions et de ses responsabilités.
- 4** Approuver les affectations aux différents matchs de tous les Arbitres de chaise et Juges de ligne.
- 5** Retirer un Arbitre de chaise et/ou retirer, alterner ou remplacer tout Juge de ligne ou Juge de filet lorsqu'il le juge nécessaire pour améliorer l'arbitrage d'un match.
- 6** Évaluer la prestation de tous les Arbitres de chaise.
- 7** S'assurer que chaque court, filet, poteau et piquet de simple soit conforme au cahier des charges énoncé dans les Règles du tennis et de ce que chaque court soit équipé comme suit :

a Chaise de l'arbitre

- La hauteur recommandée pour la chaise de l'arbitre est de six (6) pieds au minimum (1,83 m) et de huit (8) pieds (2,44 m) au maximum ;
- La chaise de l'arbitre sera placée dans le prolongement du filet à environ trois (3) pieds (0,91 m) du poteau de filet ;
- Si l'on se sert d'un micro, il devra être muni d'un interrupteur marche/arrêt, facile à régler et ne devra pas être portable. On ne pourra utiliser aucun microphone de radiodiffusion ou de télédiffusion sur la chaise d'arbitre ou aux alentours de la chaise (entre les lignes de fond) ;
- Pour les tournois en plein air, il faudra prévoir un parasol.

b Chaises des juges de ligne

- Les chaises des juges de lignes de service et de fond seront placées dans le prolongement de leurs lignes respectives, le long de l'entourage de côté. Elles ne doivent pas être surélevées par rapport à la surface du court et seront placées à une distance minimale de douze (12) pieds (3,66 m) des côtés du court ;
- Les chaises des juges de médiane et de longues seront placées dans les coins du court, au fond, sauf disposition contraire ;
- Lorsque le soleil risque de poser un problème, on placera les chaises des juges de ligne pour qu'elles ne soient pas face au soleil ;
- Lorsque le soleil ne pose pas de problème, on placera les chaises des juges de ligne du côté du court opposé au côté où se trouve la chaise de l'arbitre.

c Appareil au filet ou chaise du juge de filet

- S'assurer que si un appareil au filet est utilisé, il est correctement placé sur le filet.

d Chaises des joueurs

- Les chaises des joueurs seront placées de chaque côté de la chaise de l'arbitre.

- e** Produits disponibles aux joueurs sur les courts
 - Eau, autres boissons, gobelets, serviettes et sciure seront mis à la disposition des joueurs à chaque match.
 - f** Instrument de mesure
 - Un mètre rigide, un mètre ruban ou tout autre appareil de mesure devra être disponible pour mesurer la hauteur du filet et l'emplacement des piquets de simple.
 - g** Appareil portable/PDA, feuille d'arbitrage, chronomètre
 - L'arbitre de chaise devra avoir à sa disposition pour chaque match un appareil portable/PDA ou une feuille d'arbitrage ITF et un chronomètre.
- 8** S'assurer de ce que ni la bâche de fond de court, ni les banderoles et les murs de fond de court ne soient recouverts, entièrement ou partiellement, de blanc, jaune ou toute autre couleur claire susceptible d'affecter la vision des joueurs.
- 9** Déterminer les conditions du match et en informer les joueurs (par ex. la marque des balles, le nombre de balles/changements de balles, la surface de jeu, le nombre de manches, de jeux décisifs/manches à l'avantage, application ou non du super jeu décisif et tous autres éléments utiles), avant le début du tournoi.
- 10** Désigner dans un emplacement bénéficiant d'un maximum de visibilité au milieu d'une zone réservée aux joueurs un tableau d'affichage officiel et en notifier la fonction et l'emplacement à tous les joueurs. Dès qu'il sera établi, on affichera le programme de la journée sur le tableau d'affichage officiel. Les joueurs sont chargés de vérifier eux-mêmes auprès du Superviseur ITF/Juge-arbitre les matchs qu'ils doivent disputer dans la journée.
- 11** Désigner comme horloge officielle du tournoi une horloge visible de tous dans un lieu donné et notifier tous les joueurs de son emplacement et de sa fonction. Les montres bracelet, montres de poche ou de gousset ne sont pas autorisées, sauf indication contraire.
- 12** Avant d'établir les tableaux, obtenir les Wild Cards auprès du Directeur du tournoi/Comité de tournoi. Se concerter avec le Directeur du tournoi ou Comité de tournoi et un représentant des joueurs pour déterminer :
- La liste définitive des joueurs inscrits ;
 - Le classement utilisé pour l'établissement des têtes de série ;
 - Toute autre information utile à l'établissement du tableau.

13 Etablir les tableaux pour l'épreuve de qualification et l'épreuve principale sauf si décidé autrement par l'Organe directeur. Informer immédiatement l'Arbitrage de l'ITF si un tableau doit être ré-établi, en l'informant des raisons pour cela.

14 Afficher sur le tableau d'affichage officiel du bureau du Superviseur ITF /Juge-arbitre tous les formulaires d'inscription (qualifications, tableau final, suppléants et Lucky Losers) avec notes explicatives.

15 Préparer l'ordre de jeu de la journée, en programmant les matchs sur des courts spécifiques de sorte qu'elles se déroulent de façon consécutive et sans délais, ou, le cas échéant, les programmant en indiquant clairement qu'elles ne se joueront « pas avant » une heure donnée. Une fois le programme publié, on ne peut plus le changer.

a Avant le tournoi

Dans la mesure du possible et à condition que cela ne compromette pas l'équité du programme et l'achèvement du tournoi, le Superviseur/arbitre de l'ITF doit planifier les matchs de manière à accommoder raisonnablement les joueurs ayant des difficultés acceptables.

b Qualifications

L'épreuve de qualification pour les simples doit être programmée de sorte à se terminer la veille du début du tableau final, à moins que l'ITF n'en décide autrement. On établira le programme des matchs de sorte que les joueurs n'aient pas à disputer dans une journée plus de deux matchs de simple en qualifications, sauf en cas de perturbation de la programmation pour cause d'intempéries ou de circonstances inévitables.

Lorsqu'il est nécessaire de faire disputer dans une même journée plus d'un tour des qualifications, l'ordre de jeu devra être conforme aux sections du tableau.

c Tableaux principaux

Les joueurs ne pourront pas disputer plus d'un match de simple et plus d'un match de double dans la même journée, sauf en cas de perturbation de la programmation pour cause d'intempéries ou de circonstances inévitables. On programmera les matchs de sorte qu'un joueur puisse disputer son match de simple avant celui de double, sauf indication contraire du Superviseur/Juge-arbitre ITF.

16 S'assurer avant le début de chaque match que les courts de terre battue sont balayés et les lignes nettoyées.

- 17** Décider si le court est praticable.
- 18** Délimiter une zone spécifique dans laquelle on annoncera tous les matchs conformément à l'ordre de jeu de la journée, en utilisant de façon raisonnable tous les moyens disponibles. À l'annonce de leur match, les joueurs devront être prêts à jouer. Dans certains cas exceptionnels, ce sera le Superviseur ITF/Juge-arbitre qui déterminera l'heure à laquelle on annoncera un match ou l'heure à laquelle le match a réellement été annoncé.
- 19** Décider s'il faut accorder davantage de temps pour l'échauffement (normalement de huit (8) ou dix (10) minutes) si les joueurs n'ont pas pu s'entraîner avant le match en raison d'intempéries.
- 20** Décider s'il faut déplacer un match sur un autre court.

Si un match est interrompu ou reporté pour cause d'intempéries ou pour toutes autres circonstances inévitables, décider alors, pour éviter à un joueur de disputer deux parties de simple dans la même journée, ou, s'il faut le faire pour terminer l'épreuve, de déplacer un match sur un autre court, qu'il soit couvert, en extérieur et de quelque surface que ce soit.

Dans tous les autres cas, on ne déplacera pas un match s'il a officiellement commencé, c'est à dire une fois que le serveur a servi la première balle de service du premier point, sauf si les joueurs consentent à déplacer le match.

Si possible, on ne changera de court qu'en fin de manche ou après un nombre de jeux pairs dans la manche.

- 21** Décider quand reporter une partie pour cause d'intempéries, d'éclairage insuffisant ou pour d'autres raisons. Si le match est reporté pour cause d'obscurité, le report devra intervenir en fin de manche ou après avoir atteint un nombre de jeux pairs dans une manche.
- 22** Dans les tournois, le cas échéant, assumer la responsabilité d'examiner les violations du Code de conduite, d'infliger des amendes et, dans la mesure du possible, de faire en sorte que chaque joueur verbalisé pour infraction sur le site reçoive le formulaire de violation de code adéquat.
- 23** Être présent sur le site à tout moment pendant les matchs du tournoi.
- 24** Le Superviseur ITF/Juge-arbitre ne fera pas office d'Arbitre de chaise à cette épreuve.
- 25** Pour la Coupe Davis, la Coupe Billie Jean King et les épreuves d'ITF World Tennis Tour, tous les Superviseurs ITF/juges arbitres doivent utiliser un instrument de mesure pour mesurer le court, un ordinateur compatible avec les

logiciels ITF sur le site, et doivent avoir un compte de messagerie électronique personnel qui soit fiable.

- 26** Tous les Superviseurs/Arbitres d'épreuves d'ITF World Tennis Tour doivent être entièrement familiers avec les appareils de scores portables et leur usage correct.

C CHEF DES ARBITRES

Le chef des arbitres doit :

- 1** Recruter suffisamment d'officiels compétents pour le tournoi.
- 2** Effectuer la formation préalable au tournoi nécessaire des officiels, y compris l'examen des Règles du tennis, des Règles et Règlements appropriés au tournoi, du Code de Conduite et des Fonctions et Procédures des Officiels.
- 3** Préparer une liste des officiels, qui devra comprendre l'adresse postale et, le cas échéant, les certifications ITF/qualifications nationales de tous les arbitres employés pendant le tournoi. Un exemplaire de cette liste sera remis au Superviseur ITF/Juge-arbitre et, au besoin, au département de l'arbitrage de l'ITF.
- 4** Établir les affectations des officiels par journée du tournoi, étant entendu que ces affectations seront soumises à l'approbation du Superviseur ITF/Juge-arbitre.
- 5** Organiser des réunions avec tous les officiels de la compétition afin de préciser les affectations aux courts et les procédures à adopter pour les annonces, les gestes manuels, les rotations et les autres responsabilités. Pour plus d'informations concernant les responsabilités des juges de ligne, veuillez vous référer au Guide pour le Juge de Ligne de l'ITF.
- 6** Évaluer les prestations sur les courts de tous les officiels de la compétition.
- 7** Être sur le site à tout moment pendant les matchs.
- 8** Le chef des arbitres ne fera pas office d'arbitre de chaise ou de juge de ligne pour cette épreuve, sauf approbation du Superviseur/Juge-arbitre de l'ITF.
- 9** Assister le Superviseur/Juge-arbitre de l'ITF dans l'exercice de ses fonctions.
- 10** Tous les Chefs des arbitres d'épreuves ITF du World tennis Tour doivent être entièrement familiers avec les appareils de scores portables et leur usage correct.

D ARBITRE DE CHAISE

L'Arbitre de chaise doit :

- 1** Avoir une très bonne connaissance de tous les aspects des Règles du tennis, du Règlement du tournoi, du Code de conduite et des Fonctions et Procédures des Officiels applicables à l'épreuve. Il s'acquittera de ses obligations conformément aux procédures de l'ITF.
- 2** Porter une tenue identique à celle des autres arbitres de chaise, conformément aux consignes du Superviseur ITF/Juge-arbitre.
- 3** S'informer de la prononciation correcte du nom des joueurs.
- 4** Être sur le court avant les joueurs.
- 5** Immédiatement avant le match, avoir une conférence avec les joueurs pour :
 - a** Leur communiquer toute information utile ;
 - b** Tirer au sort en présence des 2 joueurs /équipes afin de déterminer qui servira/relancera en premier et de quel côté. Si le jeu est interrompu avant le début du match, les joueurs pourront choisir à nouveau, le résultat du tirage au sort restant acquis ;
 - c** Vérifier que les joueurs sont habillés conformément aux dispositions vestimentaires du Code de conduite. Tout changement de tenue pour non-conformité prenant plus de quinze (15) minutes pourra entraîner une disqualification immédiate. Un nouvel échauffement approprié pourra être autorisé.
- 6** Avoir un chronomètre qu'il utilisera pour chronométrer l'échauffement, les vingt-cinq (25) secondes entre les points, les quatre-vingt-dix (90) secondes autorisées pour les changements de côté et les cent vingt (120) secondes autorisées en fin de manche. Il utilisera également ce chronomètre pour effectuer toute autre mesure de temps spécifique définie par toute Règle ou Règlement applicables à l'épreuve.
- 7** Être responsable du nombre de balles nécessaires pour le match, y compris des balles usagées. Les boîtes de balles neuves ne seront ouvertes que juste avant le match/changement de balles.
- 8** Déterminer toutes les Questions de Fait survenues au cours d'un match (comprenant l'annonce des balles lorsqu'il n'y a pas de juges de ligne).
- 9** S'assurer du respect des Règles par tous les joueurs et les officiels sur le court.
- 10** Retirer, alterner ou remplacer tout juge de ligne s'il estime que cela peut améliorer l'arbitrage du match.

- 11** Exercer son pouvoir de décision pour déterminer en premier lieu toute question de règlement du tennis survenue au cours du match, étant entendu que les joueurs ont le droit de faire appel au Juge-arbitre/Superviseur de l'ITF.
- 12** Annoncer le score après chaque point conformément aux procédures de l'ITF.
- 13** Répéter les annonces d'un juge de ligne ou juge de filet seulement lorsque celles-ci ont été effectuées à voix basse ou s'il s'agit d'une balle proche requérant confirmation pour qu'il ne subsiste aucun doute pour les joueurs.
- 14** Remplir une feuille d'arbitrage ITF pendant le match conformément aux procédures approuvées par l'ITF (voir page 35 et Annexe B). Tous les arbitres de chaise d'épreuves de l'ITF World tennis Tour doivent être entièrement familiers avec les appareils de scores portables et s'assurer de leur usage correct.
- 15** Déjuger (« overrule ») un juge de ligne seulement lorsque celui-ci commet une erreur manifeste et seulement si l'« overrule » intervient tout de suite après l'erreur. Tout overrule doit être prononcé conformément aux procédures approuvées par l'ITF (voir page 17). Les fautes de pied évidentes qu'un juge de ligne omet d'annoncer seront annoncées par l'arbitre de chaise en suivant les procédures applicables en cas d'erreur manifeste.
- 16** Se charger de toute inspection de trace. Les inspections de traces ne se font que sur les courts en terre battue (voir Procédures pour l'inspection des traces, page 18).
- 17** Faire tout son possible pour contrôler les spectateurs. Lorsque les spectateurs perturbent le bon déroulement d'une partie, l'arbitre de chaise doit rester courtois et solliciter leur coopération.
- 18** Se charger de diriger les ramasseurs de balles pendant le match, de sorte qu'ils assistent les joueurs, sans toutefois les gêner.
- 19** Se charger de tous les changements de balles et décider si une balle est apte au jeu ou non. S'assurer que le match se déroule avec le nombre correct de balles. Les balles perdues doivent être remplacées dès que l'occasion se présente. S'il faut remplacer une balle, on utilisera une balle neuve au cours de l'échauffement ou des deux (2) jeux qui suivent un changement de balles (avant le début du premier point du troisième jeu) ; sinon, on fournira une balle d'usure comparable.
Il faudra ouvrir un nombre adéquat de boîtes de balles et les vérifier suffisamment de temps avant chaque changement de balles pour éviter tout délai dans le match.

20 Déterminer si un court reste praticable ou non. Si en cours de match survient un changement de situation qui, de l'avis de l'arbitre de chaise, rend le court impraticable, ou que des intempéries ou d'autres conditions imposent l'interruption du jeu, il/elle doit alors interrompre le match et en notifier le Superviseur ITF/Juge-arbitre. Durant l'interruption d'un match, et jusqu'au moment où celui-ci est reporté, l'arbitre de chaise doit s'assurer de ce que lui/elle-même et tous les autres officiels sur le court soient prêts à reprendre le match. Si l'on interrompt un match en raison de l'obscurité, on ne doit le faire qu'en fin de manche ou lorsque l'on arrive à un nombre de jeux pairs dans la manche.

Après l'interruption ou le report d'un match par le Superviseur ITF/Juge-arbitre, l'Arbitre de chaise consignera l'heure d'interruption du match, le point, le jeu, le score dans la manche, le nom du serveur, et les côtés respectifs de chaque joueur au moment de l'interruption, avant de faire ramasser toutes les balles utilisées dans le match.

21 À la fin d'un match, faire un compte-rendu détaillé au Superviseur ITF/Juge-arbitre concernant toutes les décisions prises au cours du match, conformément à l'application du Code de conduite.

E ARBITRE VIDEO

La vérification électronique (ELC) a évolué et propose deux types de systèmes :

1. Vérification électronique – où les juges de ligne sont présents sur le court et les joueurs ont trois challenges infructueux par set (sauf sur terre battue, où il n'y a pas d'inspection des traces de balles, les joueurs sont autorisés à un nombre illimité de challenges incorrects et les joueurs effaçant la trace avant que l'image ne soit affichée concèdent l'annonce quel que soit le résultat de l'image affichée).
2. Vérification électronique en direct – où aucun juge de ligne n'est présent sur le terrain et où le système effectue automatiquement toutes les annonces.

Un Arbitre vidéo doit :

- 1 Avoir une très bonne connaissance de tous les aspects des Règles du Tennis, et en particulier des Procédures de Vérification électronique appropriés au tournoi et des Fonctions et Procédures des Officiels. Il/elle doit se décharger de ses fonctions conformément aux procédures de l'ITF.
- 2 Porter une tenue identique à celle des autres arbitres de revue, conformément aux consignes du Superviseur ITF/Juge-arbitre.
- 3 Se présenter à la cabine de vérification électronique selon le système de rotation déterminé par le Coordonnateur des Officiels de révision/Chef d'équipe ou au moins trente (30) minutes avant le début du jeu pour le premier match de la

journée ou de la séance sur le court sur lequel il/elle a été assigné, et 10 minutes avant le début des matchs ultérieurs.

- 4** S'abstenir d'utiliser des appareils électroniques dans la cabine pendant tout match en cours, sauf autorisation du tournoi. Cela inclut les smartphones personnels, les montres connectées, les tablettes/ordinateurs portables personnels et tout appareil portable/électronique. Il est interdit au Review Official (arbitre vidéo) d'envoyer des courriels, des messages ou des SMS sous quelque forme que ce soit pendant qu'il est en service à la station au cours du match. L'utilisation d'Internet pendant les matchs ou dans la station est interdite.
- 5** Communiquer pendant la passation de pouvoir entre les RO en rotation, en s'assurant que le RO remplaçant est clairement informé et mis à jour de tout incident (par exemple, fautes de pied) ou d'autres problèmes survenus pendant le match et de leur statut, tels que des incidents éventuellement encore non résolus, par exemple caméra de faute de pied.
- 6** Vérifier les moyens de communication disponibles avec l'arbitre de chaise, le Superviseur/arbitre ITF, l'opérateur d'écran et la télévision. La méthode de communication la plus souhaitable avec l'arbitre de chaise est une boîte de conversation directe avec un bouton « appuyer pour parler ». Une alternative est une radio bidirectionnelle dédiée à cet usage.
- 7** Confirmer auprès des Opérateurs du Système de Réalité virtuelle que le système est installé pour l'épreuve appropriée, par exemple simple ou double, système de score utilisé, etc.
- 8** Durant le temps d'échauffement, procéder à au moins une vérification qui n'est pas diffusée à la télévision ou sur l'écran. Faire également un essai radio avec le CU (arbitre de chaise) pour s'assurer que la radio est branchée et savoir qui sert en premier.
- 9** Confirmer avec le Système et les Opérateurs du Système de Réalité virtuelle que tous les systèmes fonctionnent correctement avant le début du match.
- 10** Assumer la responsabilité d'identifier chaque impact de balle potentiel à visionner. Alerter les opérateurs du système de tout Challenge éventuel en annonçant « STANDBY ». Confirmer qu'un challenge a été requis ou anticiper la demande d'un challenge. Si aucun challenge n'est émis, « passer à la télévision » est l'annonce confirmant que l'image peut être diffusée s'ils souhaitent le faire et qu'il n'y a pas de challenge.
- 11** Décider que la demande d'impact de balle soit disponible pour être vérifiée.
- 12** Diriger le processus de repasser la séquence ou de la transmettre à la télévision.
- 13** Assumer la responsabilité de contrôler le statut du système.

- 14** En cas de non-fonctionnement d'un système, en informer immédiatement l'Arbitre de chaise (pour que les joueurs soient informés qu'il n'y a PAS de vérification disponible jusqu'à notification ultérieure) et le Superviseur ITF/Juge-arbitre, et informer ces mêmes personnes de nouveau immédiatement lorsque le système est de nouveau en état de marche et a été testé.
- 15** Dans l'obligation de l'Arbitre de chaise que la première annonce fait foi quand l'arbitre vidéo ne peut pas récupérer les informations pour vérifier l'annonce.
- 16** Dans le cas où l'écran vidéo affiche la marque OUT et le texte graphique « IN/OUT » affiche « IN » ou si l'écran vidéo affiche la marque IN et le texte graphique « IN/OUT » affiche « OUT », la procédure est la suivante :
 - L'Arbitre de chaise contacte immédiatement l'arbitre vidéo.
 - L'arbitre vidéo confirme le résultat avec l'opérateur et établit la distance de l'image.
 - La distance sera utilisée pour déterminer le résultat de l'annonce.
 - Image et texte corrigés seront affichés sur le tableau de scores. S'il n'est pas en mesure de le montrer, l'arbitre vidéo transmet le résultat final de l'annonce à l'Arbitre de chaise par radio.
- 17** Informer immédiatement l'arbitre de chaise si l'écran moniteur de l'arbitre vidéo fonctionne correctement mais tous les écrans situés dans le stade fonctionnent mal.
- 18** Prendre note du nombre de challenges gagnés ou perdus de chaque joueur/équipe et être en mesure de confirmer à tout moment le nombre de challenges infructueux restant à l'arbitre de chaise, au Superviseur ITF/Juge-arbitre ou à l'opérateur. Comme les challenges disponibles seront affichés sur les tableaux de score, le RO est responsable de la mise à jour du nombre de challenges à afficher, y compris les challenges supplémentaires dans un tie-break ou leur réinitialisation après la fin d'un set.
- 19** Représenter l'ultime autorité en ce qui concerne le nombre de challenges infructueux restant pour chaque joueur/équipe. Vérifier auprès de l'arbitre de chaise quand un joueur/une équipe n'a plus qu'un (1) et aucun challenge.
- 20** S'assurer avant chaque manche et tie-break pour le match que le nombre de challenges est fixé à trois (3).
- 21** S'il y a défaut de fonctionnement du Système LIVE ELC et qu'il est en panne, le match doit être interrompu. Le RO doit contacter le CU immédiatement pour l'informer de la panne du système. Il/elle doit aussi contacter le Superviseur /Juge-arbitre ;
 - Le RO doit rester en contact avec le CU et le Superviseur ITF/Juge-arbitre par radio, et leur faire savoir combien de temps on peut estimer avant que le système soit de nouveau en état de marche.

- Le Superviseur ITF/Juge-arbitre décidera alors comment/quand/où le match pourra reprendre.
- S'il est estimé que le système ne sera pas en état de marche dans un délai relativement raisonnable, le Superviseur ITF/Juge-arbitre choisira une autre option. Celles-ci peuvent consister à suspendre le match, le déplacer sur un autre court, utiliser des juges de lignes (s'il y en a de disponibles), le reporter, ou le continuer sans le système avec le CU appelant TOUTES les lignes.

22 Procédure de Live ELC lorsqu'une annonce « Stop-Stop » est effectuée depuis la cabine :

- L'annonce « Stop-Stop » à mi-échange pour une annonce de ligne plus tôt dans l'échange sera honorée si l'arbitre vidéo confirme que le système fonctionnait correctement et que l'annonce « Out » est confirmée avant le début du point suivant (lorsque le serveur débute son mouvement).
- Un joueur peut arrêter l'échange et demander la vérification d'une annonce. Le joueur doit s'arrêter immédiatement.
- Un joueur ne peut demander une vérification que pour un coup terminant un échange et non pour une annonce faite plus tôt au cours d'un point, une fois que le point est terminé.
- S'il s'avère au cours d'un échange qu'un service aurait dû être annoncé faute et que le bouton « Stop-Stop » est activé par l'Arbitre vidéo :
 - Le second service confirmé faute entraînera la perte du point pour le serveur.
 - Le premier service confirmé faute sera rejoué s'il y a un retard dans l'établissement de l'annonce faute. (Similaire à la procédure de terre battue avec timing d'inspection de trace.)

23 Assister et suivre les instructions de l'Arbitre de chaise, du Superviseur ITF/Juge-arbitre, du Chef des Arbitres et/ou du Coordinateur/chef d'équipe de l'arbitrage vidéo.

F JUGE DE LIGNE

Un Juge de ligne doit :

- 1 S'acquitter de ses obligations conformément aux procédures approuvées par l'ITF. Pour plus de détails veuillez vous référer au Guide du Juge de Ligne de l'ITF.
- 2 Porter une tenue identique à celle des autres juges de ligne, conformément aux consignes du Superviseur ITF/Juge-arbitre. Les juges de lignes ne devront pas

porter de tenues de couleur blanche, jaune ou de toute autre couleur claire susceptible de troubler la vue des joueurs.

- 3 Être à l'heure à toutes les affectations.
- 4 Adopter une position qui lui assure la meilleure vue de sa ligne.
- 5 Annoncer seulement les balles qui tombent sur sa ligne et ne pas donner son avis sur les annonces faites sur d'autres lignes.
- 6 Annoncer les fautes de pied lorsqu'il est affecté à une ligne de fond, une longue ou une médiane, et ce après que le service a été frappé.
- 7 Faire rapidement le signe « balle non vue » lorsqu'il n'est pas en mesure d'annoncer une balle.
- 8 Se corriger immédiatement après une annonce erronée.
- 9 Ne jamais annoncer une balle « out/faute » avant qu'elle ait touché le sol.
- 10 Rester silencieux si l'Arbitre de chaise le déjuge. Dire aux joueurs d'adresser toutes questions à l'Arbitre de chaise.
- 11 Signaler immédiatement à l'Arbitre de chaise toute violation du Code de Conduite que celui/celle-ci n'aurait pas vue ou entendue.
- 12 Accompagner un joueur/une joueuse lors d'un arrêt pour aller aux toilettes ou se changer pour s'assurer à ce que le joueur n'utilise pas cette interruption à toute autre fin. S'il y a violation de cette procédure, le Juge de ligne doit dire au joueur/à la joueuse que celui/celle-ci commet une infraction au règlement, lui demander d'arrêter et en faire part à l'Arbitre de chaise dans tous les cas.
- 13 Ne pas attraper les balles ou tenir les serviettes des joueurs.
- 13 Ne pas engager de conversation avec les spectateurs.
- 14 Ne jamais applaudir les joueurs pendant un match.
- 16 Ne pas quitter le court sans la permission de l'Arbitre de chaise.

G ASSISTANT DE MATCH/ASSISTANT DE L'ARBITRE

Les Assistants de match (MA)/Assistants de l'Arbitre (UA) sont présents quand le Live Electronic Line calling (LELC) est utilisé au lieu de Juges de ligne.

Les MA/UA aident l'Arbitre de Chaise en tout ce qui concerne le match sur et en dehors du court et suivent les instructions de l'Arbitre de Chaise, du Superviseur/Juge-arbitre ou du Chef des Arbitres.

Le Chef des Arbitres est le principal point de contact des MA/UA et est responsable de tout ce qui les concerne.

Une version détaillée de leurs protocoles se trouve dans la section des Annexes.

II PROCÉDURES DE L'ITF POUR LES OFFICIELS

A APPLICABILITÉ

Le présent Article s'applique à toutes les épreuves homologuées ou reconnues par l'ITF. Cette applicabilité n'affectera en rien le droit des épreuves homologuées ou reconnues par l'ITF de promulguer et d'appliquer leurs propres règlements spéciaux à condition que ceux-ci restent en accord avec les principes et les dispositions du présent Article II. En ce qui concerne toutes les compétitions par équipes, les procédures énoncées ci-après seront appliquées au nom de la nation concernée.

B QUESTIONS DE REGLEMENT DU TENNIS

On définit une question de Règlement du tennis comme une question qui a trait à l'érection et à l'application de points spécifiques indiqués dans les Règles du tennis, dans le Règlement du tournoi et dans le Code de conduite. Au cours d'un match, l'arbitre de chaise est compétent en premier lieu pour se prononcer sur les Questions de Règlement du Tennis. Si l'arbitre de chaise hésite, ou si un joueur fait appel de sa décision, ce sera au Superviseur ITF/Juge-arbitre de trancher. La décision de ce dernier sera définitive et sans appel.

1 Appel du joueur

Les joueurs ont le droit de faire appel contre toute décision prise se rapportant aux Règlements du Tennis, conformément aux procédures définies ci-après.

Si un joueur estime qu'une décision prise par l'Arbitre de Chaise concernant une question de Règlement du Tennis est erronée, il/elle peut faire appel de la décision en notifiant l'arbitre de chaise de façon professionnelle et polie. Sur ce, l'arbitre de chaise interrompra le match, éteindra tous les microphones qui se trouvent aux alentours de la chaise et fera immédiatement demander la présence du Superviseur ITF/Juge-arbitre. Dès l'arrivée de celui/celle-ci, l'arbitre de chaise lui exposera tous les faits relatifs à l'incident et le Superviseur ITF/Juge-arbitre sera tenu aux faits ainsi exposés et jugés par l'arbitre de chaise. L'Arbitre de chaise fera ensuite part de sa décision quant au point de Règlement du Tennis applicable à l'incident et le joueur fera part de son point de vue quant à cette décision. Le Superviseur ITF/Juge-arbitre examinera brièvement avec le joueur et l'arbitre de chaise la Règle applicable à l'incident, avant de soit confirmer soit annuler la décision. Sur ce, le jeu reprendra dès que le Superviseur ITF/Juge-arbitre aura annoncé « Let's Play » et les joueurs devront se remettre en place pour commencer à jouer. Les parties concernées devront faire tout leur possible pour résoudre ledit appel aussi vite que possible et sur l'annonce « Let's Play » on commencera le décompte des vingt-cinq (25) secondes autorisées avant la reprise du jeu.

C QUESTIONS DE FAIT

On définit une question de faits comme une question se rapportant à la matérialité des faits pour un incident donné. Les questions de faits survenant en cours de match seront jugées par les officiels affectés à ce match et leurs décisions seront contraignantes pour les joueurs et le Superviseur ITF/Juge-arbitre.

Un joueur peut demander à l'arbitre de chaise de vérifier une annonce ou toute autre décision relative à une question de faits lorsqu'une balle annoncée par un officiel sur le court qui termine l'échange. La demande, la vérification et la reprise du jeu devront toutes être effectués dans les vingt-cinq (25) secondes autorisées entre les points, à moins que l'arbitre de chaise ne décide qu'une période supplémentaire est nécessaire. S'il accorde une période supplémentaire, celle-ci se terminera à l'annonce : « Let's Play ».

1 Appel du joueur

Un joueur ne peut jamais faire appel d'une décision touchant à une question de faits auprès du Superviseur ITF/Juge-arbitre.

2 L'« overrule »

L'Arbitre de chaise peut déjuger un juge de ligne seulement si celui-ci a commis une erreur évidente et seulement lorsque l'overrule intervient rapidement après que l'erreur a été commise.

a Erreur évidente

Il est difficile de définir de façon plus précise le terme « erreur évidente ». Dans la pratique, l'arbitre de chaise doit être en mesure de pouvoir décider qu'une annonce de balle est erronée sans être pour cela capable d'assurer qu'il n'existe aucun doute raisonnable. L'Arbitre de chaise ne doit jamais déjuger un juge de ligne sur une balle proche. Dans la pratique, pour déjuger un juge de ligne ayant annoncé la balle « bonne », l'arbitre de chaise doit être certain d'avoir vu un espace entre la balle et la ligne. De même, pour déjuger un juge de ligne ayant annoncé la balle « fautive », l'Arbitre de chaise doit être certain d'avoir vu la balle tomber sur ou à l'intérieur de la ligne.

Lorsqu'un Juge de ligne omet d'annoncer une faute de pied évidente, c'est l'Arbitre de chaise qui s'en charge en suivant la procédure applicable aux cas d'erreurs évidentes.

b Rapidité

Selon les Règles du tennis, l'Arbitre de chaise doit en outre déjuger un Juge de ligne immédiatement lorsque celui/celle-ci a commis une erreur évidente (c'est-à-dire immédiatement après que l'erreur ait été commise par le Juge

de ligne). Un overrule doit intervenir presque au même moment où le juge de ligne commet une erreur évidente.

Un Arbitre de chaise ne doit jamais déjuger un Juge de ligne après une contestation ou plainte d'un joueur.

Un Juge de ligne ne doit jamais changer son annonce à la suite de la contestation ou plainte d'un joueur.

3 Procédures pour l'inspection de trace

- a** Les inspections de trace se font uniquement sur les courts de terre battue.
- b** Une inspection de trace demandée par un joueur (ou une équipe) ne sera autorisée que si l'Arbitre de chaise n'est pas en mesure de juger avec certitude depuis sa chaise, soit une balle qui termine l'échange, soit une balle à la suite de laquelle un joueur (ou une équipe) interrompt l'échange (les retours sont autorisés mais le joueur doit alors s'arrêter de jouer immédiatement).
- c** Lorsque l'Arbitre de chaise décide d'effectuer une inspection de trace, il/elle doit descendre de sa chaise et se charger lui-même/elle-même de cette inspection. S'il/si elle ne sait pas où se trouve la marque (sauf après contradiction de l'annonce –'overrule'), il/elle peut demander au Juge de ligne de l'aider à la localiser, mais ce sera alors l'arbitre de chaise qui procèdera à l'inspection.
- d** Lorsque ni le Juge de ligne ni l'Arbitre de chaise n'arrivent à retrouver la marque ou si la marque est illisible on conservera toujours l'annonce ou l'overrule initiale.
- e** Une fois que l'Arbitre de chaise aura identifié la marque d'une balle et aura rendu sa décision, celle-ci sera finale et sans appel.
- f** Sur terre battue, l'Arbitre de chaise ne doit pas annoncer le score trop vite, à moins d'être absolument certain de l'appel. En cas de doute, il faudra attendre avant d'annoncer le score pour savoir s'il faut procéder ou non à une inspection de trace.
- g** En double, le joueur faisant appel doit formuler sa contestation de sorte à faire cesser le jeu ou de sorte que l'arbitre de chaise fasse cesser le jeu. Si le joueur fait appel à l'arbitre de chaise, celui/celle-ci devra d'abord établir que la procédure d'appel a été suivie comme il se doit. Si elle n'a pas été suivie comme il se doit ou si elle est intervenue tardivement, l'arbitre de chaise pourra décider que l'équipe adverse a été délibérément gênée auquel cas l'équipe ayant contesté perd le point.

- h** Si un joueur efface la trace intentionnellement avant que l'Arbitre de chaise n'ait rendu une décision finale, c'est qu'il/elle concède l'annonce.
- i** Un joueur ne peut passer de l'autre côté du filet pour vérifier une trace sans s'exposer aux pénalités prévues dans le cadre du Code de conduite pour comportement antisportif, sauf lorsqu'un changement de côté doit avoir lieu.

4 Procédures de Vérification électronique

Dans les tournois où un Système de Vérification électronique est utilisé, les procédures suivantes devront être suivies pour toute partie disputée sur des courts dotés de ce système.

- a** Un joueur (ou une équipe) pourra demander la vérification électronique d'une annonce ou d'un overrule seulement sur une balle qui termine l'échange ou par suite de l'interruption de l'échange par un joueur ou une équipe (les retours sont permis mais le joueur doit alors s'arrêter de jouer immédiatement).
- b** L'Arbitre de chaise décidera d'utiliser la Vérification électronique lorsqu'il subsiste un doute quant à l'exactitude de l'annonce d'une balle ou d'un overrule. Cependant, l'arbitre de chaise peut refuser la vérification électronique quand il ou elle estime que la demande du joueur est déraisonnable ou si celle-ci n'a pas été faite dans les temps requis.
- c** En double, le joueur qui conteste l'appel doit faire sa demande de façon à faire arrêter le jeu ou de façon que l'arbitre de chaise interrompe le jeu. Si une contestation est adressée à l'arbitre de chaise, il/elle doit tout d'abord établir que la procédure correcte a été suivie. Si elle n'était pas correcte ou si elle n'est pas intervenue dans les temps, l'arbitre de chaise pourra alors décider que l'équipe adverse a été délibérément gênée, et dans ce cas l'équipe qui conteste perd le point.
- d** L'annonce initiale ou un overrule devront toujours être conservés en cas d'impossibilité, pour quelque motif que ce soit, de procéder à la vérification électronique de l'annonce ou de l'overrule en question.
- e** L'Arbitre de chaise prendra sa décision finale suivant le résultat de la vérification électronique et sa décision sera sans recours. S'il est nécessaire de décider manuellement de sélectionner un impact de balle spécifique à soumettre à une vérification électronique, un arbitre vidéo, approuvé par le Superviseur/Juge-arbitre, décidera laquelle vérifier.

- f Chaque joueur (ou équipe) a droit à trois (3) contestations infructueuses par manche, plus une (1) contestation supplémentaire dans le jeu décisif. Pour les parties utilisant le système à l'avantage, les joueurs (ou équipes) auront à nouveau un maximum de trois (3) contestations infructueuses à 6 jeux partout et ensuite tous les 12 jeux. Pour les parties utilisant le super jeu décisif, le jeu décisif comptera comme une nouvelle manche et chaque joueur (ou équipe) disposera d'un crédit de trois (3) vérifications. Les joueurs (ou équipes) auront droit à un nombre illimité de contestations fructueuses.

D DÉBUT DU TOURNOI/DU MATCH

Un tournoi est officiellement commencé lorsque le premier service du premier match a été servi. Un match est officiellement commencé lorsque le premier service a été servi.

E TEMPS DE REPOS DU JOUEUR, INTERRUPTION POUR RAISON MÉDICALE ET TOILETTES

1 Entre les tournois

Si un joueur communique au Superviseur ITF/Juge-arbitre la date et l'heure de sa dernière partie disputée la semaine précédente lors d'un tournoi homologué ou approuvé par l'ITF, le Superviseur ITF/Juge-arbitre s'efforcera alors, dans la mesure du possible, d'accorder au joueur toute une journée de repos entre cette dernière partie et sa première partie du tableau principal du tournoi suivant, sauf si les intempéries ou d'autres circonstances inévitables sont venues perturber la programmation ou sauf si le joueur a été finaliste dans une finale jouée le lundi ou dans toute autre finale ayant été retardée.

2 Entre les qualifications et le tableau final

À moins de circonstances exceptionnelles, aucun joueur ne sera tenu de disputer son premier tour de simple du tableau final avant qu'au minimum douze (12) heures ne se soient écoulées depuis la fin de son dernier match de qualification. Si un joueur/une joueuse dispute deux simples en qualifications dans une journée, son premier tour de simple du tableau final ne devra pas, dans la mesure du possible, être programmé pour le lendemain, sauf si le joueur a été admis dans le tournoi au titre de Lucky Loser.

3 Entre les matchs

Sauf lorsque les intempéries ou d'autres circonstances imprévisibles viennent perturber le programme, il ne sera programmé par journée pas plus d'un match de simple et un match de double par joueur, et ces matchs seront programmés pour être joués au moins douze (12) heures après le dernier match disputé par ce/cette joueur/joueuse la journée ou le tour précédent. Lorsqu'on est obligé de programmer plus d'un match dans la journée pour un joueur/une joueuse,

celui/celle-ci bénéficiera des temps de repos minima suivants, à moins qu'il/elle ne doive jouer dans deux finales de suite (de simple et de double) :

- S'il/elle a joué moins d'une heure - 30 minutes de repos
- S'il/elle a joué entre 1 h et 1h 30 - 1 heure de repos
- S'il/elle a joué plus d'1h 30 - 1 h 30 de repos

De plus, en ITF Juniors World Tennis Tour et ITF Wheelchair Tour:

- S'il/elle a joué plus de 2 heures - 2 heures de repos

Le règlement du tournoi/circuit concerné et/ou le superviseur/juge-arbitre ITF peuvent accorder plus de temps que le minimum indiqué ci-dessus.

4 Condition médicale

a. Conditions médicales

Une condition médicale est une affection médicale ou blessure musculo squelettique qui nécessite une évaluation médicale et/ou un traitement médical par le kinésithérapeute/soigneur (tel que défini dans *le Guide ITF de Normes de soins médicaux des Tournois de tennis*) au cours de l'échauffement ou du match.

- Conditions médicales traitables
 - Condition médicale aiguë : le développement soudain d'une affection médicale ou d'une blessure musculosquelettique au cours de l'échauffement ou du match, nécessitant des soins médicaux immédiats.
 - Condition médicale non aiguë : une affection médicale ou blessure musculosquelettique qui se développe ou s'aggrave au cours de l'échauffement ou du match et qui requiert des soins médicaux au changement de côté ou au repos de fin de manche.
- Conditions médicales non traitables
 - Toute condition médicale qui ne peut être traitée de façon appropriée, ou que le traitement médical disponible ne pourra améliorer dans les temps autorisés.
 - Toute condition médicale (y compris ses symptômes) qui ne s'est pas développée ou ne s'est pas aggravée au cours de l'échauffement ou du match.
 - Un état de fatigue générale d'un joueur/d'une joueuse.

- Toute condition médicale qui requiert des injections, des infusions intraveineuses ou de l'oxygène, sauf en cas de diabète.
- Toute condition médicale qui requiert l'usage d'oxygène, sauf accord médicale reçu au préalable de l'ITF. Sauf ce qui est autorisé dans cette provision, l'usage d'oxygène supplémentaire n'est autorisé à aucun moment, pour aucune raison.

b. Examen médical

Au cours de l'échauffement ou Du match, le joueur peut demander à l'Arbitre de chaise de faire venir le kinésithérapeute/soigneur, qui l'examinera lors du prochain changement de côtés ou repos de fin de manche. Ce n'est que lorsqu'un joueur présente une condition médicale aigüe qui requiert l'arrêt immédiat du jeu, qu'il pourra demander à l'Arbitre de chaise de faire venir le kinésithérapeute/soigneur, pour un examen immédiat.

Le but de l'examen médical est de déterminer si le joueur présente une condition médicale traitable et si c'est le cas, de déterminer si cette dernière justifie un traitement médical. Un tel examen doit être effectué dans un laps de temps raisonnable, en tenant compte de la sécurité du joueur d'une part et de la continuité du jeu d'autre part. À la discrétion du kinésithérapeute/soigneur, un tel examen pourra être effectué en dehors du court *conjointement avec le médecin du tournoi.

Si le kinésithérapeute/soigneur estime que la condition du joueur est une condition médicale non traitable, le joueur sera informé qu'aucun traitement médical ne sera permis.

c. Interruption pour raison médicale

L'interruption médicale est autorisée par le Superviseur ITF/Juge-arbitre ou l'Arbitre de chaise une fois que le kinésithérapeute/soigneur a examiné le joueur et décidé qu'il faut plus de temps pour le traitement médical. L'interruption médicale a lieu au cours du changement de côtés ou en fin de manche, à moins que le kinésithérapeute/soigneur n'estime que le joueur présente les symptômes d'une condition médicale aigüe qui requiert un traitement médical immédiat.

L'interruption médicale commence lorsque le kinésithérapeute/soigneur est prêt à commencer le traitement. Si le kinésithérapeute/soigneur le juge utile, le traitement de l'interruption médicale pourra avoir lieu hors du court, en conjonction avec le médecin du tournoi. *

L'interruption médicale est limitée à trois (3) minutes de traitement. Néanmoins, pour les épreuves professionnelles de catégories de prix de

30 000 \$ ou moins (M15, M25, W15, W35), le Superviseur ITF/Juge-arbitre pourra au besoin prolonger le temps de traitement autorisé.

Un joueur/une joueuse a droit à une (1) interruption médicale pour chaque condition médicale traitable distincte. Toute manifestation clinique de maladie due à la chaleur sera considérée comme une (1) condition médicale traitable. Toutes blessures musculosquelettiques traitables qui se déclarent dans la continuité de la chaîne cinétique seront considérées comme une (1) condition médicale traitable.

Crampes musculaires : Un joueur peut être traité pour crampes musculaires seulement durant le temps imparti pour les changements de côtés et/ou les pauses de fin de manche. Les joueurs ne pourront pas bénéficier d'une interruption médicale pour le traitement de crampes musculaires.

S'il existe un doute quant à savoir si un joueur souffre d'une condition médicale aiguë, d'une condition médicale qui n'est pas aiguë (comprenant les crampes musculaires), ou d'une condition médicale non traitable, la décision du kinésithérapeute/soigneur, prise conjointement avec le médecin du tournoi, le cas échéant, sera définitive. Si le kinésithérapeute/soigneur, conjointement avec le médecin indépendant, estime que le joueur souffre d'une maladie due à la chaleur et s'il constate parmi les symptômes de cette maladie des crampes musculaires, celles-ci pourront uniquement faire l'objet du traitement pour affections liées aux maladies dues à la chaleur recommandée par le kinésithérapeute/soigneur.

Note :

Tout joueur/toute joueuse interrompant le match sous prétexte de condition médicale aiguë sera sommé de reprendre le jeu immédiatement par l'arbitre de chaise si le kinésithérapeute/soigneur et/ou le médecin du tournoi établit que le joueur souffre de crampes musculaires.

Si le joueur n'est pas en état de poursuivre le match en raison de crampes musculaires aiguës constatées par le kinésithérapeute/soigneur et/ou le médecin du tournoi, il/elle pourra choisir de forfaire le(s) point(s)/jeu(x) restant(s) à jouer avant le changement de côtés ou la pause de fin de manche afin de bénéficier d'un traitement médical. Il pourra y avoir au plus deux (2) traitements pour crampes musculaires pendant la totalité des changements de côtés d'un match, et ceux-ci ne seront pas forcément consécutifs.

Si l'Arbitre de chaise ou le Superviseur ITF/Juge-arbitre constate que le joueur/la joueuse a eu recours à un stratagème, le joueur sera passible d'une pénalité dans le cadre du Code de conduite, pour comportement antisportif.

Deux (2) interruptions médicales consécutives au total peuvent être autorisées par le Superviseur ITF/Juge-arbitre ou l'Arbitre de chaise dans le cas particulier où le kinésithérapeute/soigneur déterminent que le joueur souffre d'au moins deux (2) conditions médicales distinctes aiguës et traitables. Cela peut comprendre : une maladie en conjonction avec une

blessure musculosquelettique ; deux ou plusieurs blessures musculosquelettiques distinctes et aigües. Dans ces cas, le kinésithérapeute/soigneur procédera à une seule évaluation des deux ou plusieurs conditions médicales traitables et pourra par la suite décider que deux interruptions médicales consécutives sont nécessaires.

d. Traitement médical

Un joueur/une joueuse pourra recevoir un traitement médical sur le court et/ou des fournitures médicales de la part du kinésithérapeute/soigneur et/ou médecin du tournoi au cours de tout changement de côté ou pause de fin de manche. À titre indicatif, un tel traitement médical devrait se limiter à deux (2) changements de côtés/pauses de fin de manche pour chaque condition médicale traitable, avant ou après un temps de repos médical, et il ne sera pas obligatoirement administré consécutivement. Les joueurs ne peuvent pas recevoir de traitement médical pour des conditions médicales non traitables.

e. Pénalités

À l'issue du temps d'interruption médicale ou d'un traitement médical, tout retard dans la reprise du jeu sera passible d'une pénalité dans le cadre du Code de Conduite pour Dépassement intentionnel de temps.

Tout usage abusif de cette Règle médicale rendra le joueur passible des pénalités prévues dans le cadre du Code de conduite pour comportement antisportif.

f. Saignement

Si un joueur saigne, l'Arbitre de chaise doit interrompre le jeu aussitôt que possible et faire venir sur le court le kinésithérapeute/soigneur qui procédera à l'examen et au traitement du joueur/de la joueuse. Le Kinésithérapeute/soigneur, en conjonction avec le Médecin du tournoi, déterminera la source du saignement et demandera un temps de repos médical pour traiter la blessure, si nécessaire.

Si le kinésithérapeute/soigneur et/ou le médecin du tournoi le lui demande, le Superviseur ITF/Juge-arbitre pourra accorder jusqu'à cinq (5) minutes au total pour contenir le saignement.

S'il y a du sang répandu sur le court ou l'entourage immédiat du court, le match ne doit reprendre que lorsque le sang répandu aura été nettoyé de façon appropriée.

g. Vomissements

Si un joueur/une joueuse est pris(e) de vomissements, l'arbitre de chaise doit immédiatement interrompre le jeu si des vomissures se sont répandues sur le court, ou si le joueur demande un examen médical. Si le joueur demande l'examen médical, le Kinésithérapeute/soigneur doit alors déterminer si le joueur souffre d'une condition médicale traitable, et, dans l'affirmative, si la condition est aiguë ou non.

Si des vomissures se sont répandues sur le court, le jeu ne doit reprendre que lorsque les vomissures répandues auront été nettoyées de façon appropriée.

h. Diabète

Tout joueur peut s'administrer lui-même son insuline sur le terrain ou hors du terrain. Le médecin ou le Kinésithérapeute devra être immédiatement informé afin qu'il puisse venir surveiller la situation, observer le joueur pour tout signe clinique d'hypoglycémie et agir si nécessaire.

Si le joueur a besoin de plus de temps que celui disponible lors d'un changement ou d'une pause, pour vérifier son taux de sucre dans le sang et administrer l'insuline, l'Arbitre de chaise et/ou le Superviseur/Juge-arbitre de l'ITF peut autoriser un temps mort médical.

Il n'est pas obligatoire que le Kinésithérapeute (et le médecin s'il y en a un sur place) entre sur le terrain et évalue le joueur avant de lui administrer l'insuline, à moins que le joueur se sente mal.

Les joueurs peuvent avoir choisi d'informer le Superviseur/arbitre et le Kinésithérapeute de l'ITF qu'ils sont diabétiques ainsi que leur type/catégorie, mais ils ne sont pas tenus de le faire ni de le prouver.

i. Incapacité physique

Si l'état de santé d'un joueur (physique ou psychologique) l'empêche de jouer, ou s'il présente un risque grave pour la santé des joueurs, des officiels, des organisateurs ou du personnel du tournoi, le Kinésithérapeute du sport et/ou le médecin du tournoi doivent être appelés pour aider le joueur.

Si le problème survient pendant un match, l'Arbitre de chaise doit immédiatement appeler le Médecin du tournoi et/ou le Kinésithérapeute du sport pour aider le joueur.

Le Médecin du Tournoi est chargé de veiller à ce que le joueur reçoive les meilleurs soins médicaux, à ce que son bien-être ne soit pas mis en danger et à ce que son état de santé ne présente pas de risque pour les autres joueurs ou le public en général.

Au cours d'un match, s'il survient une condition médicale requérant des soins d'urgence et que le joueur affecté est incapable de demander un kinésithérapeute/soigneur, l'arbitre de chaise fera immédiatement venir le kinésithérapeute/soigneur et le médecin du tournoi pour porter assistance au joueur.

Toutes les discussions entre le Médecin du Tournoi et le joueur/la joueuse se déroulent dans le cadre d'une relation médecin-patient et sont donc confidentielles et ne peuvent être divulguées à un tiers sans le consentement éclairé du joueur. Cependant, si le Médecin du tournoi détermine que l'état de santé du joueur l'empêche de participer en toute sécurité au tournoi, le joueur/la joueuse doit permettre au Médecin du tournoi d'informer le Superviseur/Juge-arbitre de l'ITF de sa décision (en divulguant uniquement les informations médicales auxquelles le joueur a consenti). Dès réception d'un tel rapport du Médecin du tournoi, le Superviseur/Juge-arbitre de l'ITF décidera s'il doit retirer le joueur du match en cours ou retirer le joueur du match à jouer (le cas échéant). Le Superviseur/Arbitre de l'ITF fera preuve d'une grande discrétion avant de prendre cette mesure et devra baser sa décision sur le meilleur intérêt du tennis professionnel, tout en prenant en considération tous les avis et conseils médicaux ainsi que toute autre information pertinente.

Si la condition du joueur s'est améliorée au point de lui permettre de jouer dans le match, le Médecin du tournoi peut en informer le Superviseur/Arbitre de l'ITF. Le Superviseur/Arbitre de l'ITF pourra, à sa discrétion, décider que le joueur/la joueuse peut par la suite prendre part à un autre match au cours du même tournoi (par exemple en simple/en double), que ce soit le même jour ou un autre jour.

- * Il est entendu que la législation d'un pays ou les décisions gouvernementales ou toute autre réglementation contraignante imposée à l'épreuve par les autorités d'un pays et échappant au contrôle de la direction de l'épreuve pourront obliger le Médecin du tournoi à prendre une part plus active aux décisions de diagnostic ou de traitement. De même, lorsque le Médecin du tournoi est présent, le Superviseur/Arbitre de l'ITF peut décider de faire appel à lui/elle à tout moment au cours des procédures médicales.

5 Sorties toilettes/changement de tenue

a. Hommes

Les pauses pour aller aux toilettes ou changer de tenue sont considérées comme des sorties autorisées selon les modalités décrites ci-dessous. Les pauses pour aller aux toilettes ou changer de tenue ne peuvent être prises pour aucune autre raison. Lorsqu'un joueur quitte le court en fin de manche pour aller aux toilettes ou changer de tenue, il doit respecter un délai raisonnable. Pour les sorties destinées à changer de tenue, les joueurs ne sont autorisés à quitter le court

qu'en fin de manche pour changer un short ou un sous-vêtement mouillé. Les maillots, chaussettes et chaussures doivent être changés sur le court.

Pour les épreuves de simple et de double, les pauses pour aller aux toilettes ou changer de tenue ne peuvent être prises qu'en fin de manche. Pour toutes les parties de simple, chaque joueur a droit à une (1) sortie toilettes. Pour toutes les parties de double, chaque équipe a droit à une (1) sortie toilettes. Si les partenaires quittent le court ensemble, cette sortie sera comptée comme leur sortie autorisée pour l'équipe.

Les pauses prises au-delà de la sortie autorisée d'un joueur ou d'une équipe ou prises à des moments autres que celui autorisé peuvent être autorisées, mais seront sanctionnées par des *Time Violation* consécutifs si le joueur ou l'équipe n'est pas prêt à jouer dans le temps imparti. Dans ces situations, le ou les joueurs perdront leur sortie autorisée s'ils ne l'ont pas encore prise.

b. Femmes

Les pauses pour aller aux toilettes ou changer de tenue sont considérées comme des sorties autorisées selon les modalités décrites ci-dessous. Les pauses pour aller aux toilettes ou changer de tenue ne peuvent être prises pour aucune autre raison. Lorsqu'une joueuse quitte le court pour aller aux toilettes ou changer de tenue, en fin de manche ou avant son propre jeu de service (pour une pause toilettes uniquement), elle doit respecter un délai raisonnable.

Pour les épreuves de simple et de double, les pauses pour aller aux toilettes ou changer de tenue ne peuvent être prises qu'en fin de manche ou avant le jeu de service de la joueuse. Pour toutes les parties de simple, chaque joueuse a droit à une (1) sortie toilettes. Pour toutes les parties de double, chaque équipe a droit à deux (2) sorties toilettes. Si les partenaires quittent le court ensemble, cette sortie sera comptée comme une des sorties autorisées pour l'équipe.

Les pauses prises au-delà de la/des sortie(s) autorisée(s) d'une joueuse ou d'une équipe ou prises à des moments autres que ceux autorisés (énoncés ci-dessus) sont autorisées, mais seront sanctionnées par des *Time Violation* consécutifs si la joueuse ou l'équipe n'est pas prête à jouer dans le temps imparti. Les femmes ne perdront pas leur(s) sortie(s) autorisée(s) si elles ne l'ont/les ont pas encore prise(s).

Chaque fois qu'un(e) joueur/se quitte le terrain pour une pause toilettes/changement de tenue, cela peut être considéré comme une (1) des pauses autorisées, que l'adversaire ait quitté le terrain ou non, conformément au règlement masculin ou féminin énoncé ci-dessus. Toute sortie toilettes prise après le début de l'échauffement est considérée comme une (1) des sorties autorisées.

Tout joueur abusant de cette règle sera passible d'une pénalité conformément à la section Comportement antisportif du Code de conduite.

Note : Un résumé des différentes règles applicables à tous les Tours est disponible sur le Portail de l'Arbitrage de l'ITF.

F SUSPENSION ET REPORT DE MATCHS

L'Arbitre de chaise ou le Superviseur ITF/Juge-arbitre peuvent arrêter ou interrompre temporairement un match en raison de l'obscurité ou des conditions du terrain ou des intempéries. Il/elle doit immédiatement le signaler au Superviseur ITF/Juge-arbitre. Lorsque l'Arbitre interrompt un match, et en attendant que le Superviseur ITF/Juge-arbitre reporte le match, les joueurs, l'Arbitre de chaise et tous les officiels sur le court doivent se tenir prêts à reprendre le match. Le Superviseur ITF/Juge-arbitre est chargé de prendre toutes les décisions concernant le report d'une partie à une date ultérieure.

Si l'on arrête une partie en raison de l'obscurité, on ne doit le faire qu'en fin de manche ou lorsque l'on arrive à un nombre de jeux pairs dans la manche.

Après l'interruption ou le report d'un match, l'Arbitre de chaise consignera l'heure d'arrêt du match, le score de points, jeux et manches, le nom du serveur, et les côtés respectifs de chaque joueur au moment de l'interruption avant de faire ramasser toutes les balles utilisées dans le match.

Lorsqu'un match est interrompu, suspendu ou reporté, on accordera les nouvelles périodes d'échauffement suivantes :

- 0-15 minutes d'interruption - Pas de ré-échauffement
- 15-30 minutes d'interruption - 3 minutes de ré-échauffement
- 30+ minutes d'interruption - 4 ou 5 minutes de ré-échauffement

G ANNONCES DE L'ARBITRE

Les Arbitres de chaise devront annoncer les matchs en anglais et/ou dans la langue locale. Pour toutes les compétitions par équipes, on devra utiliser le nom de la nation ou de l'équipe.

1 a Échauffement

- « *Trois minutes* » – il reste trois (3) minutes avant la fin de l'échauffement
- « *Deux minutes* » – il reste deux (2) minutes avant la fin de l'échauffement
- « *Une minute* » – il reste une (1) minute avant la fin de l'échauffement
- « *Trente secondes* » - trente (30) secondes avant la fin de l'échauffement
- « *Préparez-vous à jouer* » - fin de l'échauffement, envoyer les balles du côté du serveur
- « *Au service _____, jouez* » - juste avant que le serveur se prépare à servir

1 b Échauffement si la Règle du Start of Match s'applique

- « *Trois minutes* » – il reste trois (3) minutes avant la fin de l'échauffement
- « *Deux minutes* » – il reste deux (2) minutes avant la fin de l'échauffement
- « *Une minute* » – il reste une (1) minute avant la fin de l'échauffement
- « *Trente secondes* » - trente (30) secondes avant la fin de l'échauffement
- « *Fin de l'échauffement* » - fin de l'échauffement, envoyer les balles du côté du serveur
- « *Préparez-vous à jouer, jouez* » - juste avant que le serveur se prépare à servir

2 Présentation des joueurs

a Si l'Arbitre de chaise est censé annoncer les joueurs, il dira après avoir annoncé « deux minutes » :

- « *Partie de simple/de double du ----- tour, au meilleur des trois/cinq manches avec jeu décisif dans toutes les manches. A gauche de la chaise -----, et à droite de la chaise -----, ----- a remporté le tirage au sort et a choisi de -----.* »
- « *Partie de simple/de double du ----- tour, au meilleur des trois manches avec jeu décisif et point décisif dans les deux premières. A une manche partout, un super jeu décisif à 10 points sera disputé.* »

b Si une autre personne est censée annoncer les joueurs, celle-ci dira au cours de l'échauffement :

- « *----- a gagné le tirage au sort et a choisi de -----.* »

3 Contrôle du public

On devra toujours s'adresser au public avec courtoisie en utilisant des phrases (de préférence dans la langue du pays) du type:

- « *Un peu de silence s'il vous plaît, merci* »
- « *Veillez vous asseoir, merci* »
- « *Prenez vos places rapidement s'il vous plaît* »
- « *Mesdames, messieurs, par respect pour les joueurs ...* »
- « *L'utilisation du flash est interdite, merci* »

4 Le score

a On annonce toujours les points du serveur en premier, sauf pour le jeu décisif.

b On annonce le score comme suit :

- « *Quinze-zéro, zéro-quinze, trente-zéro, zéro-trente, quarante-zéro, zéro-quarante, quinze-A, quinze-trente, trente-quinze, quinze-quarante, quarante-quinze, trente-A, quarante-trente, trente-quarante, quarante-A (la 1^{ère} fois), égalité, avantage, jeu.* »

c Si l'on utilise le système de décompte des points du No-Ad (sans avantage) on annonce après « quarante-A » :

- *“Point décisif, choix au relanceur”*
- d** On annonce le score d’une voix forte et distincte à la fin d’un point sauf si d’autres méthodes sont utilisées. On fera l’annonce rapidement avant de porter le score sur la feuille d’arbitrage, sauf dans une situation où une annonce différée produirait plus d’effet.
- e** À la fin d’un jeu ou d’une manche, l’Arbitre de chaise annonce « Jeu » puis le score des jeux, conformément aux exemples suivants :
- *“Jeu Dupont, Dupont mène 4 jeux à 2, première manche,”* ou
 - *« Jeu Dupont, 3 jeux partout, première manche »,* ou
 - *« Jeux et troisième manche, Dupont, 7 jeux à 5, Durand mène 2 manches à 1 »*
- S’il y a un tableau d’affichage, visible des spectateurs, on n’a pas besoin d’annoncer les manches.
- Au début de chaque manche l’Arbitre de chaise pourra annoncer :
- *“Deuxième manche, au service Dupont”*
- f** Lorsque l’on arrive au jeu décisif, on annonce :
- *« Jeu Dupont, 6 jeux partout. Jeu décisif »*
- Avant le début d’un Match en Tie-break, on annonce :
- *« Mesdames et Messieurs, Un super jeu décisif à 10 points sera maintenant disputé pour décider du/des vainqueurs. »*
- g** Pendant le jeu décisif, on annonce le score en donnant d’abord le score puis le nom du joueur qui mène.
- *« 1-0, Durand »* ou *« 1-0 Durand ou Dupont »*
 - *« 1 partout »*
 - *« 2-1 Dupont »*
- À la fin du jeu décisif, on annonce :
- *« Jeu et manche, 7-6 »*
- h** À la fin du match, on annonce le gagnant :
- *« Jeu, set et match Dupont ; (3 manches à 2), 6-4, 1-6, 6-7, 6-4, 6-2 »*
- Dans chaque manche, on annonce d’abord le nombre de jeux remportés par le vainqueur du match.

5 Code de conduite

- a** Les violations causées par le non-respect des conditions de Début du Match du Code devront être annoncées conformément ce qui suit :
- *« Start of Match Violation, M//Mme/Mlle-----»*
- b** les violations du Code de conduite, seront annoncées de la manière suivante :

- « *Violation du Code de conduite, dépassement de temps intentionnel, avertissement, M/Mme/Mlle -----* »
 - « *Violation du Code de conduite, jet de raquette, point de pénalité, M/Mme/Mlle-----* »
 - « *Violation du Code de conduite, Insulte, jeu de pénalité, M/Mme/Mlle-----* »
- c** On annoncera les violations de la Règle relative à une Foule partisane (pour les épreuves par équipes) conformément aux exemples suivants :
- « *Violation du Code de conduite, Foule partisane, Avertissement, (nom de la nation)* »
 - « *Violation du Code de conduite, Foule partisane, Point de pénalité, (nom de la nation)* »
- d** On annoncera les violations du Règlement touchant au Comportement des Capitaines (épreuves par équipes) conformément aux exemples suivants :
- « *Comportement antisportif, capitaine, premier avertissement, (nation)* »
 - « *Comportement antisportif, capitaine, deuxième avertissement, (nation)* »
 - « *Comportement antisportif, capitaine, retrait, (nation)* »
- e** On annoncera les Dépassements de temps pour non-respect des dispositions du Code concernant la continuité du jeu conformément aux exemples suivants :
- « *Dépassement de temps non intentionnel, avertissement, M/Mme/Mlle -----* »
Tout dépassement de temps supplémentaire :
 - « *Dépassement de temps, perte de service, M/Mme/Mlle -----, deuxième service ou score* »
ou
 - « *Dépassement de temps non intentionnel, point de pénalité, M/Mme/Mlle-----* »
- f** Après l'imposition d'un point de pénalité ou d'un jeu de pénalité, on doit annoncer le nouveau score.
- g** Lorsqu'un Arbitre de chaise fait appel au Superviseur ITF/Juge-arbitre pour décider si une violation du Code de conduite peut entraîner la disqualification du joueur, il/elle doit communiquer aux joueurs et si nécessaire, aux spectateurs :
- « *Je vais faire appel au Superviseur/Juge-arbitre pour discuter de cette violation du Code* ».
- Si le Superviseur ITF/Juge-arbitre décide de prononcer la disqualification, il faut l'annoncer conformément à l'exemple suivant :
- « *Violation du Code de conduite, Agression Physique, disqualification, M/Mme/Mlle -----* ».

- h** Un joueur ne peut pas faire appel auprès de l'Arbitre de chaise lorsque celui-ci lève une sanction prononcée à l'encontre de l'adversaire dudit joueur pour dépassement de temps non intentionnel (Time Violation) ou violation du Code de conduite (Code Violation).
- i** Les dépassements de temps et autres violations du Code de Conduite s'annoncent en anglais (on pourra choisir de les annoncer également dans la langue du pays).

6 Interruption pour traitement médical

- a** Lorsque l'Arbitre de chaise décide de faire appel au Kinésithérapeute sportif, et qu'il y a une pause, il doit annoncer :
 - « *Le kiné a été appelé sur le court* »
- b** Lorsqu'un traitement médical de trois (3) minutes est accordé, l'arbitre de chaise doit annoncer :
 - « *M/Mme/Mlle-----bénéficie d'une interruption pour traitement médical* »
- c** Pour informer l'adversaire et le kiné du temps qui leur reste pendant un traitement médical, l'Arbitre de chaise leur dira (sans l'annoncer aux spectateurs) :
 - “Encore deux minutes”
 - “Encore une minute”
 - “Encore trente secondes”
 - “Fin du traitement”
- d** Lorsque le délai accordé pour l'interruption médicale est passé, l'Arbitre de chaise doit laisser au joueur le temps nécessaire pour remettre tout article vestimentaire nécessaire avant d'annoncer :
 - “*Reprise*”

Si le match ne reprend pas dans les trente (30) secondes qui suivent l'annonce « reprise », tout retard sera pénalisé par le Code de conduite pour dépassement de temps intentionnel.
- e** Si l'interruption médicale se produit lors d'un changement de côté ou à la fin d'une manche, la durée de l'interruption médicale sera ajoutée au temps accordé pour ce changement de côté ou cette fin de manche.
- f** Si un joueur décide de renoncer à des points/jeux pour pouvoir recevoir un traitement pour crampes, l'arbitre de chaise annoncera :
 - « *M./Mme/Mlle -----demande un traitement médical immédiat pour des crampes. Il/elle peut recevoir ce traitement uniquement lors d'un*

changement/pause de set et concède donc tous les points et jeux jusqu'au prochain changement/set break.

- g** Les procédures relatives au temps de l'interruption médicale à l'usage des Arbitres de chaise et des kinésithérapeutes/soigneurs se trouvent dans l'Annexe C.

7 Systèmes de vérification électronique

- a** Lorsque l'Arbitre de chaise est satisfait qu'une demande légitime de vérification a été faite, l'Arbitre de chaise annonce :
- *“M/Mlle/Mme-----conteste l'annonce de la Ligne de fond (précisez la ligne exacte), la balle a été annoncée IN/OUT”*
- b** Selon the temps disponible, essayez aussi d'annoncer :
- *“M/Mlle/Mme-----a encore droit à X challenges”* quand il y a une réduction.
- c** S'il n'est pas possible de revoir la séquence, annoncez (après en avoir informé les joueurs) :
- *“Vérification électronique non disponible, l'annonce originale de IN/OUT est maintenue”*
- d** Annonces des allocations de challenges supplémentaires au début d'un jeu décisif :
- *“6 jeux partout, jeu décisif. Chaque joueur a droit à un challenge supplémentaire”*
- e** Dans une manche à l'avantage, lorsque le score atteint 6-6 ou 12-12, annoncez :
- *“6 (12) jeux partout. Le nombre de challenges de chaque joueur/équipe est rétabli à 3”.*

H ANNONCES

Les Officiels de la compétition devront faire leurs annonces à voix haute et claire, de la manière suivante :

1 « Faute »

Lorsque le premier ou le second service tombe en dehors du carré de service. Ne pas annoncer « double faute » après une faute de second service.

2 « Out »

Si un retour heurte le sol, une installation permanente ou tout autre objet extérieur au court lui-même.

Ne pas annoncer « au dehors », « au-dessus », « manqué de peu » ou autres annonces de ce type.

- 3** « *Filet* »
Si un service touche la bande du filet et passe le filet.
- 4** « *Trou* »
Si une balle passe à travers le filet.
- 5** « *Faute de pied* »
Si un joueur enfreint la règle 18 des Règles du tennis.
- 6** « *Let* »
Lorsque l'Arbitre de chaise décide de rejouer un point ou de remettre un service selon les modalités des règles 22 et 23 des Règles du Tennis.
- 7** « *Double* »
Si un joueur n'arrive pas à frapper une balle au premier rebond. (Règle 24 des Règles du tennis)
- 8** « *Foul Shot* »
Si une balle est intentionnellement frappée deux fois, ou frappée avant qu'elle ne passe le filet (Règles du tennis, article 24).
- 9** « *Touché* »
Si un/une joueur/joueuse touche le filet en cours d'échange, ou si la balle touche un joueur, ou si le joueur ou tout élément de sa tenue ou de son équipement entre en contact avec le court de l'adversaire (Règles du tennis, article 24).
- 10** « *Gêne* »
Lorsqu'un joueur délibérément ou involontairement commet un acte qui empêche son adversaire de jouer le point (Règles du tennis, article 26).
- 11** « *Attendez, s'il vous plaît* »
Lorsqu'un incident ou une perturbation justifie de marquer une pause avant de jouer un point ou de frapper un second service.
- 12** Overrules/Corrections
« *Correction, la balle est bonne* » lorsque l'on est certain que le juge de ligne a fait une annonce erronée en donnant une balle « faute ». « *Out* » ou « *faute* » pour déjuger un « signe bon » ou « bonne balle » lorsque l'on est certain que le juge de ligne a commis une erreur.

I GESTES DES MAINS

On utilise les gestes suivants :

- 1 « Out » ou « faute »
Le bras à l'horizontale, à hauteur d'épaule, bien tendu vers la balle annoncée « Out » ou « faute » ; les doigts joints, paume tournée de sorte à être dans le champ de vision de l'Arbitre de chaise.
On ne doit jamais utiliser le geste à la place de l'annonce à voix haute. Le geste vient s'ajouter à l'annonce « Out » ou « faute » ; son importance par rapport à l'annonce verbale est secondaire.
- 2 Signe « bonne balle »
Les deux mains paumes tournées vers le bas, discrètement. On ne fait pas d'annonce pour une balle bonne. Le geste se fait en silence, au cours d'un échange ou sur une balle qui termine l'échange, pour confirmer que la balle est bonne (dans le court, à environ trois (3) pieds (1 mètre) de la ligne).
- 3 « Non vue »
Les deux mains devant le visage sous le niveau des yeux, le dos des mains visible pour l'Arbitre de chaise. Par ce geste, le juge de ligne indique qu'il n'est pas en mesure d'annoncer sa ligne parce que sa vue a été masquée pour une raison ou une autre. Pas d'annonce verbale, le geste se fait en silence.
- 4 « Filet » ou « trou »
Le bras tendu à la verticale accompagné de l'annonce « filet » ou « trou ».
- 5 « Faute de pied »
Le bras tendu à la verticale accompagné de l'annonce « faute de pied ».
- 6 « Correction »
Le bras tendu à la verticale accompagné de l'annonce « correction ».

J FEUILLE D'ARBITRAGE ITF/ APPAREILS DE SCORES PORTABLES

a. Feuille d'arbitrage de l'ITF

L'arbitre portera les informations suivantes sur sa feuille d'arbitrage de l'ITF :

- 1 Avant le match
Avant la conférence d'avant match avec les joueurs, remplir la feuille d'arbitrage ITF en indiquant les noms de joueurs, le nom du tournoi, le format de score, le tour du match, les changements de balles, etc.
- 2 Tirage au sort
Après le tirage au sort, indiquer qui a gagné le tirage et le choix des joueurs.
- 3 Durée/Interruptions
Indiquer l'heure de début et de fin de chaque manche. Indiquer l'heure et le motif des interruptions survenant en cours de match.

- 4 Côtés pour le service
Indiquer pour chaque manche les initiales de chaque joueur/joueuse dans l'ordre des serveurs, dans la colonne correspondant au côté du serveur sur le court.
- 5 Changement de balles
Marquer à l'avance le jeu dans lequel s'effectuera le changement de balles, à droite de la feuille d'arbitrage ITF.
- 6 Les points
Les points doivent être notés en cochant les cases correspondantes de la feuille d'arbitrage ITF d'une ligne oblique ou en appliquant les codes suivants :
 “A” - ace
 “D” - double faute
De plus, on marquera un point «. » au milieu de la ligne, en bas de la case du serveur pour indiquer une faute au 1^{er} service.
- 7 Les jeux
On totalise les jeux remportés par le gagnant du dernier jeu seulement et on les reporte dans la colonne « Jeux ».
- 8 Violations du Code et dépassement de temps non intentionnel
Lorsqu'un joueur se voit infliger une pénalité pour violation du Code (*Code Violation*) ou dépassement de temps non intentionnel (*Time Violation*), on porte sur la feuille d'arbitrage un « C » ou un « T » dans la case du joueur. Lorsque l'on sanctionne le joueur d'un jeu ou d'un point de pénalité, on portera un « X » dans la case du joueur ainsi pénalisé. Lorsque la sanction est une perte de service, ceci doit être indiqué par un point «. » s'il s'agit d'un premier service, et par une croix « X » s'il s'agit d'un second service. Les violations du Code et les dépassements de temps non intentionnels devront également être indiqués dans les sections prévues à cet effet.
- 9 Déclaration
Il faut déclarer tous les faits relatifs à l'infraction au Code de Conduite, en citant mot pour mot toutes paroles tenues pour obscènes ou injurieuses.
- 10 Crampes
Quand un joueur concède des points pour pouvoir recevoir un traitement, ceux-ci seront indiquées par une croix « X » pour le joueur qui reçoit ces points.
Voir l'exemple de feuille d'arbitrage ITF dûment remplie dans l'Annexe B.

b. APPAREILS DE SCORES PORTABLES DE L'ITF

L'Arbitre de chaise inscrit toutes des données dans son appareil de scores portable comme suit :

1. Avant le match

Avant la réunion avec les joueurs précédant le match, vérifier que toutes les données concernant ce match sont correctement notées sur l'appareil de scores portable. Les données du match incluent les noms des joueurs, le format du score, les changements de balles, etc.

2. Tirage au sort
Après le tirage au sort, noter qui a remporté le tirage et les choix des joueurs.
3. Temps/interruptions/suspensions
Notez toutes interruptions de match, telles que sorties toilettes/changement de tenue, interruptions de dix (10) minutes, suspensions de jeu et délais causés par la pluie avec promptitude et exactitude.
4. Points
Noter les points immédiatement et sans erreurs avant de les annoncer.
5. Violations du Code et dépassement de temps non intentionnel
Lorsqu'un joueur/une joueuse se voit infliger une pénalité pour violation du Code ou pour dépassement de temps non intentionnel, cette violation doit être notée sur l'appareil portable rapidement. De plus, une déclaration écrite complète doit être rédigée avec tous les faits concernant cette violation, y compris, entre autres, la citation exacte de toute expression considérée comme obscène ou injurieuse.

Il y aura un mode d'emploi à télécharger sur le Portail de l'Arbitrage de l'ITF et il sera distribué sur place dans les tournois de l'ITF World tennis Tour.

K RESPONSABILITÉS DES ARBITRES

Les responsabilités des arbitres sont :

1. Les Arbitres des lignes de fond, les longues et les médianes et les lignes de service annoncent toutes les balles qui sont « Out » et « faute » sur les lignes auxquelles ils sont affectés.
2. Les arbitres des lignes de fond, les longues et les médianes annoncent une « faute de pied » sur leurs lignes respectives, même si cela signifie annoncer à travers le filet.
3. L'Arbitre de chaise annonce tous les « lets », « foul shots », « touchés », « doublés » et « gênes ».

L ARBITRER AVEC UN EFFECTIF COMPLET DE JUGES DE LIGNE

Si un Arbitre de chaise dispose d'un effectif complet d'arbitres de ligne, les affectations/responsabilités seront alors telles qu'indiqué ci-dessus. Les Juges de

ligne ne seront pas autorisés à annoncer à travers le filet. Les Juges de ligne sur les lignes latérales et sur les lignes médianes doivent être debout.

M ARBITRER AVEC UN EFFECTIF DE JUGES DE LIGNE RÉDUIT

Lorsque l'on dispose d'un effectif de juges de ligne réduit, il est recommandé de placer les Juges de ligne sur le court de la façon suivante :

1 Sept (7) Juges de ligne

- a** Les longues et les médianes sont couvertes par quatre (4) Juges de ligne, debout.
- b** Toutes les longues sont jugées par demi-terrain uniquement.
- c** Les services sont annoncés depuis le côté du relanceur et le Juge de médiane revient, après le service, à la longue non couverte.
- d** Il y a des déplacements pendant le point.
- e** Les responsabilités respectives des membres d'une équipe de sept (7) Juges de ligne sont définies ci-dessus.

2 Six (6) Juges de ligne

- a** Les longues et les médianes sont couvertes par trois (3) Juges de ligne debout.
- b** On annonce la longue au service à travers le filet, depuis le côté du serveur, et la médiane depuis le côté du relanceur.
- c** Il n'y a pas de déplacements pendant le point.
- d** Les responsabilités respectives des membres d'une équipe de six (6) Juges de ligne sont définies ci-dessus.

3 Cinq (5) Juges de ligne

- a** Les longues et les médianes sont couvertes par deux (2) Juges de ligne debout.
- b** On adopte les mêmes affectations que pour six (6) Juges de ligne, mais le Juge de médiane se déplace après le service vers la longue non couverte.
- c** Il y a des déplacements pendant le point.

- d** Les responsabilités respectives des membres d'une équipe de cinq (5) Juges de ligne sont définies ci-dessus.

4 Moins de cinq (5) Juges de ligne

- a** L'Arbitre de chaise disposera les Juges de ligne de la façon qui lui semble la plus avantageuse.
- b** L'Arbitre de chaise doit annoncer toutes les lignes non couvertes.
- c** Les responsabilités respectives sont définies ci-dessus.

On trouvera dans l'annexe D des diagrammes indiquant les positions et les mouvements pour des équipes de sept (7), six (6) et cinq (5) Juges de ligne.

N ARBITRER SANS JUGES DE LIGNE

Si l'Arbitre de chaise est obligé d'arbitrer un match sans Juges de ligne, il doit faire toutes les annonces.

O PROCÉDURES POUR LES MATCHS DISPUTÉS SANS ARBITRE DE CHAISE

On trouvera à l'annexe E, les procédures pour les Superviseurs ITF/juges arbitres ainsi qu'un Avis aux joueurs concernant les parties disputées sans arbitre de chaise.

P GÊNE

1 Gêne occasionnée par les officiels

- a** Si l'Arbitre de chaise corrige une balle annoncée « Faute » pour la donner « bonne », il doit estimer selon son propre jugement, qu'il s'agissait de toute évidence d'un ace ou un coup gagnant que le joueur n'aurait de toute façon pas pu renvoyer. S'il est raisonnablement concevable que la balle en question aurait pu être remise en jeu, le joueur doit avoir droit au bénéfice du doute.
- b** Si l'Arbitre corrige une annonce donnant la balle « bonne », pour la donner « faute », le point ne sera pas rejoué et il n'y a pas de gêne.
- c** Si l'on annonce une faute de pied avant que le serveur n'ait frappé la balle, on doit rejouer le point.

2 Gêne extérieure

Si un joueur/une joueuse est gêné(e) par un élément qui échappe à son contrôle (une balle qui roule sur le court, un morceau de papier poussé par le vent, etc.) pendant l'échange ou pendant son geste de service, il faut rejouer le point.

Les bruits venant du public, les spectateurs qui crient « Faute » et toutes autres perturbations de ce type ne comptent pas comme des gênes et le point joué est acquis.

3 Le joueur gêne son adversaire

Si un joueur gêne son adversaire, il faut décider si la gêne est involontaire ou intentionnelle.

a Lorsqu'un joueur gêne involontairement son adversaire (une balle tombe de sa poche, sa casquette tombe au sol, etc.) on rejoue le point la première fois et l'on informe le joueur que toute autre gêne de ce type sera traitée comme une gêne intentionnelle. La chute de sa propre raquette ou d'une chaussure (ou similaire) est considérée comme un avantage pour l'adversaire et ne doit donc en principe pas être considérée comme une gêne.

b Pour toute gêne jugée intentionnelle, le joueur se verra perdre le point.

Q JEU CONTINU /DEPASSEMENT DE TEMPS

Lorsque la règle de Start of Match s'applique, il s'écoulera au maximum soixante (60) secondes entre le moment où le dernier joueur arrive à son siège sur le court et celui où les joueurs sont prêts à rencontrer le Juge de chaise avant le début du jeu. La période d'échauffement commencera immédiatement après cela. A la fin de la période d'échauffement, les joueurs ont soixante (60) secondes pour être prêts à commencer le match. Une violation de la règle du Start of Match est donnée si le joueur n'est pas prêt à servir à la fin des dernières soixante (60) secondes. Une fois la période d'échauffement terminée, le jeu sera continu et un joueur ne peut en aucun cas retarder un match sans raison valable.

Les joueurs ont droit à un maximum de vingt-cinq (25) secondes entre le moment où l'échange se termine et le moment où le service du point suivant est servi, sauf pour le changement de côté de quatre-vingt-dix (90) secondes ou le repos de cent vingt (120) secondes de fin de manche. Les procédures d'application de cette règle sont les suivantes :

1 Règle du temps entre les points

a On déclenche le chronomètre après avoir donné l'ordre au joueur de reprendre le jeu ou dès que l'échange se finit.

b On décide de donner un avertissement soit pour dépassement de temps non intentionnel soit pour violation du Code de conduite lorsque la balle n'est pas remise en jeu dans les vingt-cinq (25) secondes accordées. Il n'y aura pas de rappel avant la fin des vingt-cinq (25) secondes.

- 2** Changements de côté (quatre-vingt-dix (90) secondes) et repos de fin de manche (cent vingt (120) secondes)
 - a** On déclenche le chronomètre dès que l'échange se finit.
 - b** On annonce « reprise » au bout de la période de soixante (60)/ quatre-vingt-dix (90) secondes.
 - c** On annonce « 15 secondes » si un ou les deux joueurs sont encore assis et/ou n'ont pas encore commencé à se diriger vers leurs positions de jeu après que se soient écoulées soixante-quinze (75)/ cent cinq (105) secondes.
 - d** On décide de donner un avertissement soit pour dépassement de temps non intentionnel soit pour violation du Code de conduite (après une interruption pour blessure ou traitement) si la balle n'est pas remise en jeu dans les quatre-vingt-dix (90) / cent vingt (120) secondes accordées, à condition qu'il ne soit survenu aucun événement empêchant le serveur de servir dans ces délais.
- 3** Relanceur ne jouant pas au rythme raisonnable du serveur.
 - a** On déclenche le chronomètre dès que l'échange se finit ou après avoir donné l'ordre au joueur de reprendre le jeu.
 - b** On pénalise le relanceur pour dépassement de temps non intentionnel si les actes de celui-ci ralentissent le rythme raisonnable du serveur (même si les vingt-cinq (25) secondes réglementaires ne se sont pas écoulées).
 - c** On pénalise le relanceur pour violation du Code de conduite s'il persiste à retarder de façon évidente le serveur, faisant preuve ainsi de « comportement antisportif ».

R MAUVAISE CONDUITE DU JOUEUR SUR LE COURT

L'Arbitre de chaise a pour principale responsabilité de faire appliquer le Code de conduite au cours d'un match. On devra évaluer immédiatement chaque infraction d'un joueur selon la procédure du Code de conduite. Chaque infraction sera pénalisée séparément dans le cadre du Code.

Après le match, l'Arbitre de chaise continue d'appliquer le Code de conduite en faisant un compte-rendu de toutes les circonstances de l'incident au Superviseur ITF/Juge-arbitre.

S VIOLATIONS DU CODE NON VUES PAR L'ARBITRE DE CHAISE

Il arrive parfois que les violations du Code de conduite commises par les joueurs ne sont remarquées que par les juges de ligne.

Le juge de ligne devra alors immédiatement s'adresser à l'Arbitre de chaise pour lui signaler les faits concernant la violation en question pendant que l'Arbitre de chaise ferme tous les micros placés aux alentours de la chaise.

L'Arbitre de chaise peut demander au joueur ses réactions au rapport du juge de ligne ; ensuite, l'Arbitre de chaise doit prendre sa décision et soit rejeter le rapport du juge de ligne soit pénaliser le joueur pour violation du Code de conduite. Si l'Arbitre de chaise pénalise le joueur pour violation du Code, il devra en faire l'annonce au joueur en question, à l'adversaire et aux spectateurs.

Si, de l'avis de l'Arbitre de chaise, il y a eu violation du Code de conduite, mais qu'en raison de la découverte tardive de ladite violation (on a déjà joué un autre point), il ne serait pas opportun de donner un avertissement ou de pénaliser le joueur d'un point ou d'un jeu pour violation du Code, dans ce cas, l'Arbitre de chaise doit notifier au joueur qu'il en référera au Superviseur ITF/Juge-arbitre qui prendra les mesures appropriées à l'issue du match.

Si une violation grave exigeant une disqualification immédiate a été signalée et prise en compte avant la fin du changement de côté suivant au plus tard, on peut faire appel au Superviseur ITF/Juge-arbitre pour discuter d'une disqualification immédiate.

T DISQUALIFICATION IMMEDIATE

Le Superviseur ITF/Juge-arbitre peut prononcer la disqualification immédiate d'un joueur pour tout écart de conduite ou violation du Code.

Décider de prononcer la disqualification immédiate sans passer par les étapes du Code de conduite constitue une mesure lourde de conséquences et il faut éviter d'y avoir recours sauf pour les cas d'écarts de conduite graves et flagrants.

U CODE DES OFFICIELS DE LA COMPETITION

La version actualisée du Code des officiels est disponible sur le portail ITF Officiating.

III INTERPRÉTATIONS

Le présent article s'applique à toutes les épreuves homologuées ou reconnues par l'ITF, sauf indication contraire.

Jouer avec une/des corde(s) cassée(s)

Dans le tennis professionnel, un joueur ne doit pas commencer à jouer un point avec une raquette dont la/les corde(s) est/sont cassée(s). Si un joueur casse une ou plusieurs cordes en cours d'échange il doit jouer jusqu'à la conclusion du point en question. Si le relanceur casse une ou plusieurs cordes en retournant un 1^{er} service « let », il doit immédiatement changer de raquette. Si le relanceur casse une ou plusieurs cordes en retournant un 1^{er} service « faute », il peut choisir soit de changer de raquette immédiatement, auquel cas le serveur a droit à un autre 1^{er} service, soit de finir le point avec une ou plusieurs cordes cassées (ou, dans le cas d'un joueur de double de changer de raquette avec son/sa partenaire de manière acceptable) auquel cas le serveur n'aura droit qu'au 2^{ème} service.

Tube métallique, caméras sur/sous le filet, autres objets attachés au filet

Si un joueur touche le tube métallique /la caméra, on considère ces derniers comme faisant partie du filet (sauf la partie entre le piquet de simple et le poteau du filet si un match de simple se déroule avec un filet de double). Si une balle touche le tube métallique/la caméra, on considère ces derniers comme faisant partie du court. Avant le début de la compétition, le Superviseur ITF/Juge-arbitre décide si d'autres objets attachés au filet en font partie.

Caméras de vérification électronique

- Si une balle rebondit sur la caméra qui se trouve à l'intérieur des lignes dans la bonne partie du court, elle sera considérée comme faisant partie du terrain et jugée bonne.
- Si une balle rebondit sur la caméra qui se trouve à l'extérieur des lignes dans la mauvaise partie du court, la balle est « Out ».
- Si un joueur touche la caméra sous le filet, celle-ci sera considérée comme faisant partie du filet. Si cela se produit alors que la balle est en jeu, c'est un « Touché » et le joueur perd le point.
- Cependant, une caméra positionnée sous le filet entre le piquet de simple et le poteau du filet est une dépendance permanente. Le jeu continue si un joueur touche cette caméra.

Changement de chaussures/chaussettes mouillées

S'il en fait la demande au début du changement de côté, un joueur se verra accorder un temps supplémentaire raisonnable à un changement de côté pour changer des chaussures/chaussettes qui sont mouillées, à condition que les nouvelles

chaussures/chaussettes aient été préparées à l'avance. On n'accordera ce temps supplémentaire qu'une seule fois dans le match, à moins que les dispositions relatives à « L'équipement défectueux » ne l'emportent (par ex. lorsque les chaussures/chaussettes mouillées rendent le court impraticable). Dans ce cas, l'Arbitre de chaise sera habilité à évaluer chaque demande au cas par cas.

Vue de l'Arbitre de chaise bloquée lors d'un point concernant une question de fait

Lorsque l'Arbitre de chaise est responsable au premier chef pour une annonce (doublés, touchés et filets/trous) il/elle doit prendre une décision immédiatement. Si l'Arbitre de chaise ne voit pas une de ces violations du Règlement, on considère qu'il n'y a pas eu de violation et le point joué reste acquis.

Lentilles de contact et lunettes

Si un joueur/une joueuse porte des lentilles de contact ou des lunettes pendant un match, celles-ci sont considérées comme étant des équipements indispensables, et par conséquent le joueur a droit à un temps raisonnable pour réajuster ses lentilles ou ses lunettes (par exemple : lentilles sales ou lunettes cassées). Les joueur/joueuses peuvent remplacer leurs lunettes par des lentilles de contact ou vice-versa, mais n'ont pas droit à un temps raisonnable lorsqu'ils décident de le faire, sauf si l'équipement utilisé est défectueux.

Appareils électroniques

Les joueurs n'ont pas le droit d'utiliser des appareils électroniques, autres que ceux qui sont approuvés pour cette compétition comme technologie d'analyse de la performance des joueurs (PAT), sauf sur autorisation du Superviseur/Juge-arbitre ITF.

Le Département Technique de l'ITF approuve les différents appareils pouvant être portés et utilisés. La liste de tous les appareils approuvés est disponible sur le site Web de l'ITF.

Il est important de noter que même si ces appareils sont approuvés par le service technique de l'ITF, il appartient aux différents Tours de choisir s'ils souhaitent autoriser le port de ces appareils pendant les matchs.

Dans les épreuves de l'ITF, ces appareils peuvent être portés, à condition qu'ils ne disposent pas d'un écran pouvant recevoir des données (semblable à une montre connectée) et que les joueurs n'essaient pas d'accéder aux données lors des changements de côtés.

L'appareil Whoop est autorisé lors de toutes les épreuves de l'ITF, à condition qu'il soit conforme à l'absence d'écran pour recevoir des données.

Epreuves de la Coupe Billie Jean King – seuls les appareils Microsoft utilisant l'application « Billie Jean King Cup Match Insights » sont autorisés à cause du parrainage de Microsoft.

Épreuves de Coupe Davis – les procédures énoncées dans le document « Divers » demeurent en force.

Serviettes de Marchandise Grand Chelem (serviettes de joueurs)

Bien que considérées comme « autre épreuves », ces serviettes sont autorisées lors des épreuves de l'ITF (à l'exception de la Coupe Davis et de la Coupe Billie Jean King) si le tournoi ne fournit pas de serviettes aux joueurs sur le terrain.

Dans le cas où le nom d'un sponsor peut apparaître sur la serviette, cela est quand même autorisé, à condition qu'il n'y ait pas de conflit avec celui d'un sponsor local du tournoi.

Logos universitaires aux épreuves de l'ITF

Les logos universitaires doivent être considérés comme des logos commerciaux et doivent être conformes aux dimensions et positions respectives sur le vêtement.

Lifting – Tennis en fauteuil

Pendant les matchs avec des Arbitres de chaise, si la vision d'un arbitre de chaise est gênée, l'Arbitre de chaise peut demander ou accepter l'assistance d'un Juge de ligne, d'un superviseur de court ou d'un autre arbitre (lorsqu'il n'existe pas de Juge de ligne) pour aider à déterminer si les joueurs « se soulèvent », plus spécifiquement s'ils ne respectent pas l'obligation de rester en contact avec le siège pendant le jeu d'un point, conformément aux Règles du tennis. Les Arbitres de chaise doivent informer les joueurs lorsqu'une telle assistance sera utilisée avant de se baser sur cette aide pour annoncer « lifting ».

Beach Tennis – Zone interdite – Clarification de la Règle

À la suite de la modification de la Zone Interdite concernant le partenaire qui sert dans les matchs Messieurs et Juniors Garçons – règle des 6 m, veuillez noter les interprétations clés suivantes concernant la Zone Interdite :

Équipe qui relance :

« Le ou les relanceurs ne peuvent pas modifier de manière significative leur position l'un par rapport à l'autre et par rapport au serveur une fois que le serveur a choisi sa position et jusqu'à ce que la balle soit en jeu ».

Cela signifie que même si certains mouvements sont autorisés, l'équipe qui relance ne peut pas :

1. Gêner le serveur en effectuant des mouvements exagérés qui peuvent distraire le serveur ;
2. Franchir la ligne imaginaire de la zone interdite, ou avancer dans la zone interdite avant que le serveur ait frappé la balle ;
3. Les deux pieds doivent être derrière la ligne imaginaire (même principe) que la faute de pied ;

Partenaire du serveur :

Le même principe qui s'applique à l'équipe qui relance s'appliquera au partenaire du serveur en ce qui concerne le placement des pieds et le franchissement de l'extension imaginaire de la zone interdite, ou un déplacement dans la zone interdite avant que le serveur ait touché la balle.

Pour dissiper tout doute, le partenaire du serveur peut toujours bloquer la vue du serveur à l'équipe qui relance.

ANNEXE A

PORTAIL DE L'ARBITRAGE DE L'ITF

Les informations suivantes se trouvent sur le portail ITF de l'arbitrage :

<https://officiating.itftennis.com>:

- Code des Officiels de la compétition mis à jour
- Liste des officiels qualifiés
- Critères de certification
- Guide de l'arbitrage
- Règles et Règlements
- Politique en matière de téléphone portable
- Formulaires d'évaluation et guides
- Information concernant les écoles
- Désignations (ITF World Tennis Tour, Coupe Davis, Coupe Billie Jean King, Tournois du Grand Chelem)
- Formulaire d'examen oculaire
- Open Book Test (Portail de l'éducation de l'ITF)
- Annonces des Arbitres de chaise (versions multilingues)
- Mode d'emploi du logiciel de planification des tournois (Pro, Juniors, par équipes, en fauteuil & Seniors)
- Formulaires électroniques pour
 - ITF World Tennis Tour
 - ITF World Tennis Tour Juniors
 - ITF Seniors Tour
 - ITF Wheelchair Tennis Tour
 - ITF Beach Tennis
 - Coupe Davis
 - Coupe Billie Jean King

ANNEXE B

FEUILLE D'ARBITRAGE ITF

SET No 3

Tiebreak	Server Side	G A M E	Format <input checked="" type="checkbox"/> Tiebreak <input type="checkbox"/> Match Tiebreak <input type="checkbox"/> Advantage set	Doubles receivers	Time Started	Games	Ball change
	A	1	/ A // / D C		12.35	A B	
	B	2	C / // X //			2	
	A	3	// T // /			3	
	B	4	C D X X X			4	
	A	5	T T T / X D /			1	
	B	6					

TIME VIOLATIONS

Team: Player(s)						Team: Player(s)						
Step	Set	Games	Points	Player	Pen	Step	Set	Games	Points	Player	Pen	Pen
A. ADAMS						S. BROWN						
1	3	2-0	30-15		✓	1	-	-	-			
2	-	-	-			2	-	-	-			
3	-	-	-			3	-	-	-			
4	-	-	-			4	-	-	-			

CODE VIOLATIONS (POINT PENALTY SCHEDULE)

Team: Player(s)						Team: Player(s)					
Step	Set	Games	Points	Player	Code	Description					
A. ADAMS											
1	-	-	-								
2	-	-	-								
3	-	-	-								

Team: Player(s)						Team: Player(s)					
Step	Set	Games	Points	Player	Code	Description					
S. BROWN											
1	3	1-0	0-0		RA	AFTER LOSING THE GAME, HE BROKE HIS RACKET INTO PIECES.					
2	3	1-0	0-30		BA	DELIBERATELY HIT A BALL OUT OF THE STADIUM.					
3	3	3-0	0-15		UnC	SPAT IN THE DIRECTION OF A LINE JUDGE AFTER A FOOTFAULT CALL.					

ABBREVIATIONS (CODE OF CONDUCT)

Del	Unreasonable delays	BA	Ball abuse	CC	Coaching, coaches
AOB	Audible obscenity	RA	Racket abuse	UnC	Unsportsmanlike conduct
VOB	Visible obscenity	VA	Verbal abuse		
		PhA	Physical abuse		

ANNEXE C

PROCÉDURES ITF EN CAS D'INTERRUPTION MÉDICALE POUR ARBITRES DE CHAISE ET KINÉSITHÉRAPEUTES

HORS CHANGEMENT DE CÔTÉ OU REPOS DE FIN DE MANCHE	
SOIGNEUR	ARBITRE DE CHAISE
	AC déclenche le chronomètre
	AC : <i>« Le soigneur a été appelé sur le court »</i>
Soigneur arrive	
Soigneur commence l'évaluation	
Soigneur dit à l'AC : <i>« Début du traitement médical »</i>	AC remet le chrono à zéro et dit : <i>« M. /Mlle __ bénéficie d'une interruption pour traitement médical »</i>
	AC : <i>« Encore 2 minutes » *</i>
	AC : <i>« Encore 1 minute » *</i>
	AC : <i>« Encore 30 secondes » *</i>
Soigneur quitte le court	AC : <i>« Fin du traitement » *</i> ; «Reprise»
	Si le joueur n'est pas en mesure de jouer au bout de 30 secondes, on annonce une violation du Code de conduite pour Dépassement de temps intentionnel (<i>Delay of Game</i>)

AU COURS DU CHANGEMENT DE CÔTÉ OU DU REPOS DE FIN DE MANCHE	
SOIGNEUR	ARBITRE DE CHAISE
	AC déclenche le chrono pour les 90/120 secondes
Soigneur commence l'évaluation	
Avant que les 60/90 secondes se soient écoulées, le Soigneur dit à l'AC : <i>« Début du traitement médical »</i>	AC : <i>« M. /Mlle __ bénéficie d'une interruption pour traitement médical »</i>
	Au bout des 60/90 secondes, l'AC remet le chrono à zéro
	AC : <i>« Encore 2 minutes » *</i>
	AC : <i>« Encore 1 minute » *</i>
	AC : <i>« Encore 30 secondes » *</i>
Soigneur quitte le court	AC : <i>« Fin du traitement » *</i> ; «Reprise» #
	Si le joueur n'est pas en mesure de jouer au bout de 30 secondes, on annonce une violation du Code de conduite pour Dépassement de temps intentionnel

APRES CHANGEMENT DE CÔTÉ OU REPOS DE FIN DE MANCHE	
SOIGNEUR	ARBITRE DE CHAISE
	AC déclenche le chrono pour les 90/120 secondes
Soigneur arrive	
Soigneur commence l'évaluation	
	Après 55/85 secondes, AC demande au soigneur <i>« les 60/90 secondes sont presque écoulées. Vous évaluez encore ? »</i>
Soigneur dit à l'AC : <i>« Non. Changement de côté /fin de manche seulement »</i>	AC : «Reprise»
	OR
Soigneur dit à l'AC : <i>« j'évalue encore »</i>	AC attend
Soigneur dit à l'AC : <i>« Début du traitement médical »</i>	AC remet le compte à zéro et dit : <i>« M. /Mlle __ bénéficie maintenant d'une interruption pour traitement médical »</i>
	AC : <i>« Encore 2 minutes » *</i>
	AC : <i>« Encore 1 minute » *</i>
	AC : <i>« Encore 30 secondes » *</i>
Soigneur quitte le court	AC : <i>« Fin du traitement » *</i> ; «Reprise» #
	Si le joueur n'est pas en mesure de jouer au bout de 30 secondes, on annonce une violation du Code de conduite pour Dépassement de temps intentionnel

Seules les annonces de l'Arbitre de chaise en **caractères gras** seront adressées au public. Toute autre communication devrait être adressée directement aux joueurs et au soigneur.

* Si le traitement est terminé et si le soigneur quitte le court avant que 3 minutes ne se soient écoulées, l'AC annonce : *« Fin du traitement »* ; **« Reprise »**

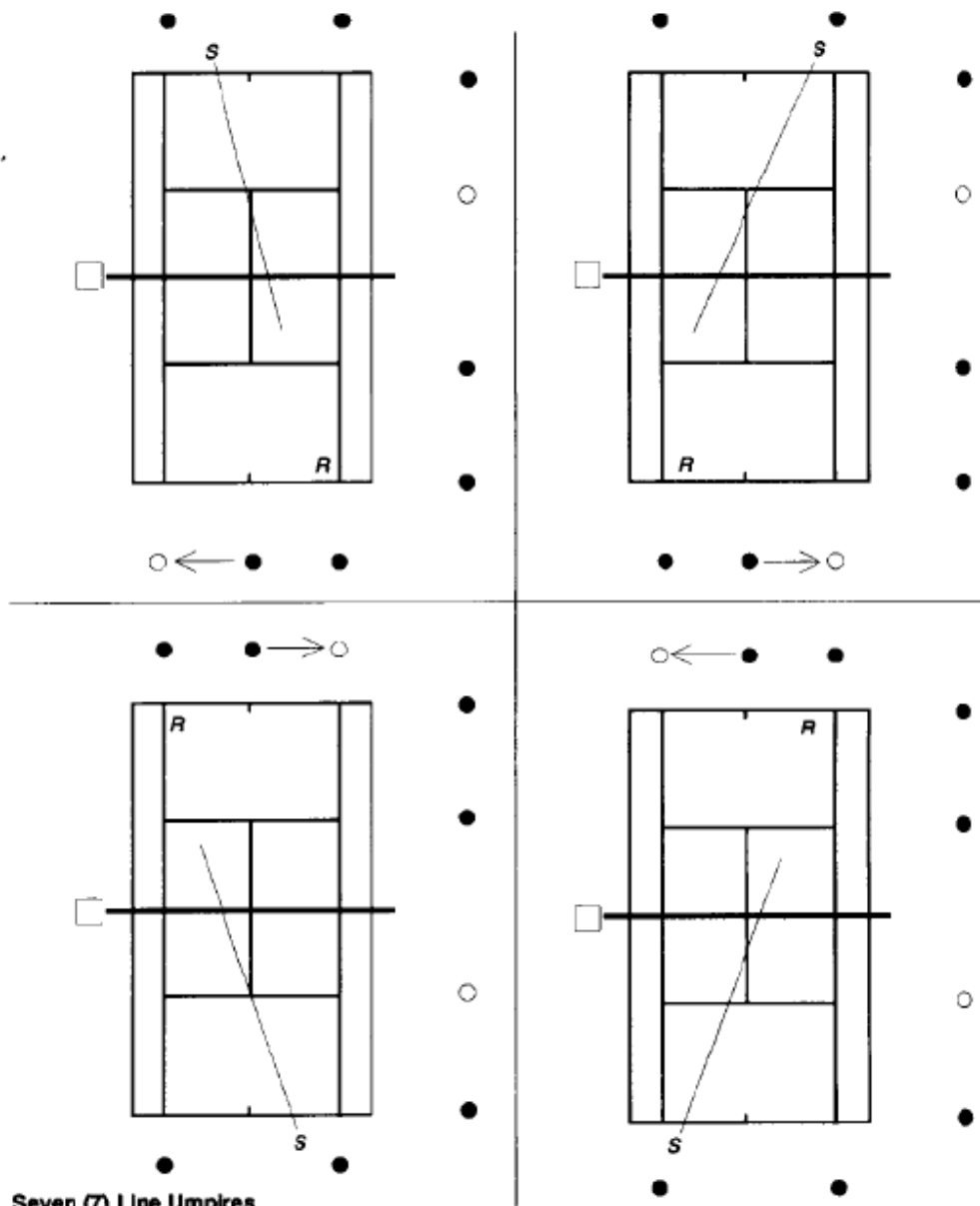
Après avoir annoncé *« Fin du traitement »* on accordera, s'il le faut, un délai suffisant pour que le joueur puisse remettre ses chaussures et ses chaussettes avant l'annonce **« Reprise »**.

On devra également faire venir le Superviseur/Juge-arbitre ITF après avoir fait appel au soigneur, et le Superviseur/Juge-arbitre s'entretiendra avec le soigneur et l'Arbitre de chaise pour échanger toutes informations utiles.

ANNEXE D

POSITION DES JUGES DE LIGNE ITF

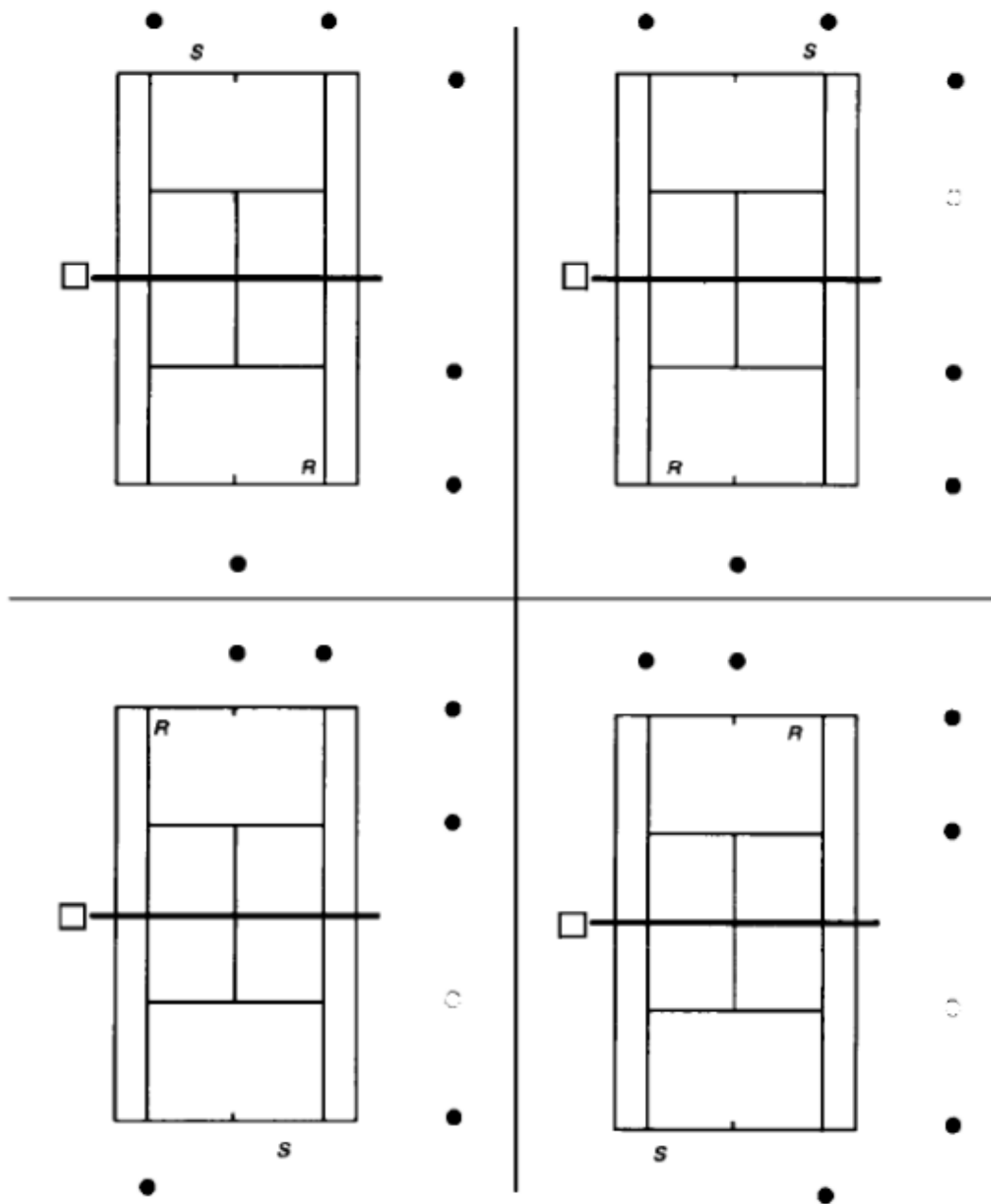
Seven Line Umpires



Seven (7) Line Umpires

- A. The Side Lines and Centre Service Lines are covered by four Line Umpires.
- B. All Side Lines are called only up to the net.
- C. Serves are called from the receiver's end and the Centre Service Line Umpire returns to the non-covered Side Line after the serve is put into play.
- D. Movement during the point.

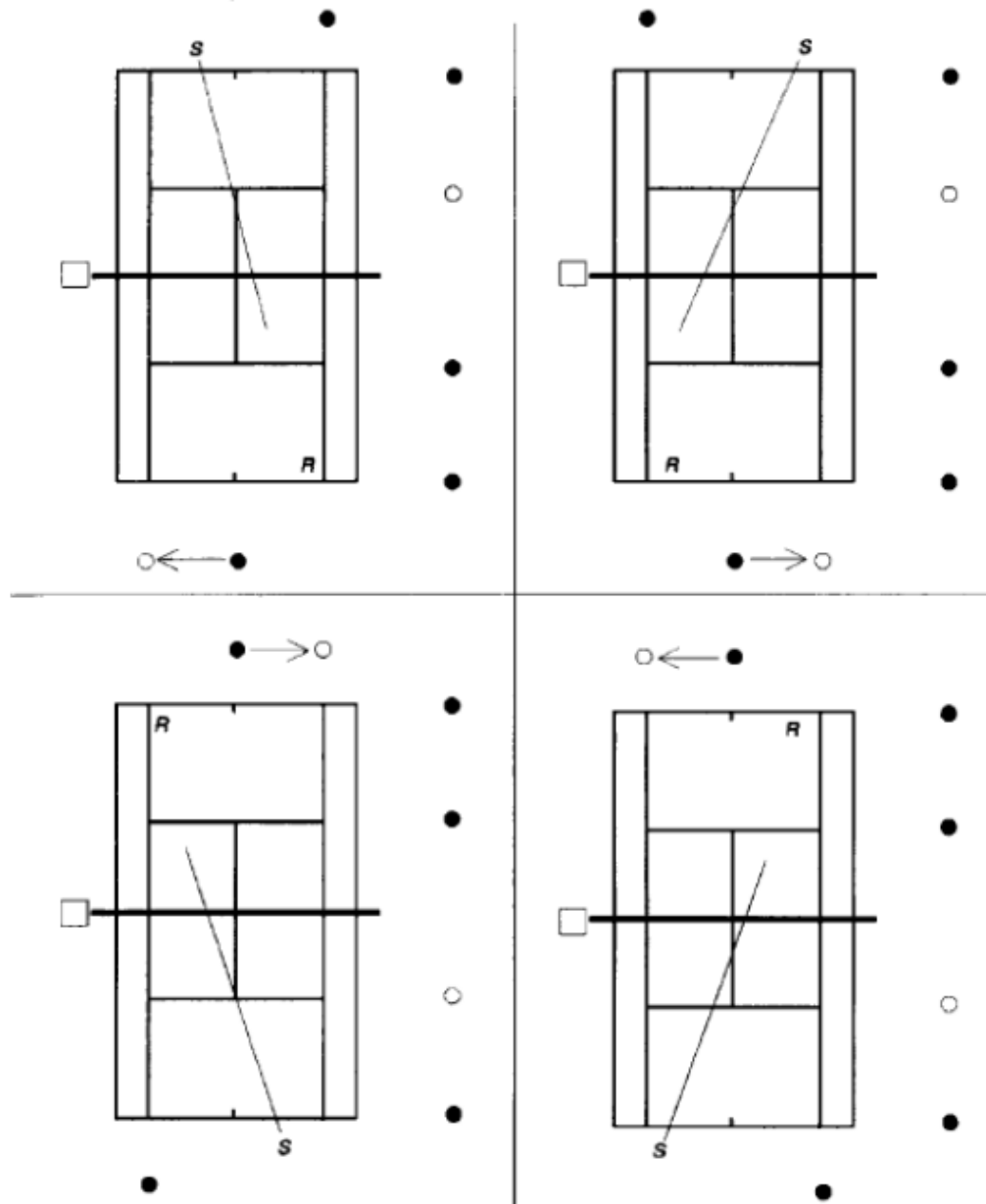
Six Line Umpires



Six (6) Line Umpires

- A. The Side Lines and Centre Service Lines are covered by three Line Umpires.
- B. The Side Service Line is called through the net from the Server's end and the Centre Service Line is called from the Receiver's end.
- C. There is no movement during the point.

Five Line Umpires



Five (5) Line Umpires

- The Side Lines and Centre Service Lines are covered by two Line Umpires.
- The assignments are the same as for the Six (6) Line Umpires, except that the Centre Service Line Umpire shall move to the non-covered Side Line after the Serve.
- Movement during the point.

ANNEXE E

PROCÉDURES POUR LES OFFICIELS ITF

PARTIES DISPUTÉES SANS ARBITRE DE CHAISE

L'ITF reconnaît qu'à certains tournois, il n'est pas possible d'avoir un Arbitre de chaise pour tous les matchs. Les présentes procédures ont été mises en place dans un souci de cohérence de sorte que les matchs puissent être gérées de façon similaire dans le monde entier.

Veillez trouver ci-joint un Avis aux joueurs, énumérant quelques procédures à suivre pour les matchs se déroulant sans Arbitre de chaise. Si vous êtes le Juge-arbitre d'une épreuve dont les matchs se jouent sans arbitre de chaise, veuillez-vous assurer d'afficher cet avis sur le site du tournoi à l'intention des joueurs.

Toute référence à Officiel dans ces procédures inclut le juge-arbitre/le(s) juge(s)-arbitre(s) adjoint(s)/superviseur(s) de court.

Une question de règlement tranchée en premier lieu par un superviseur de court peut faire l'objet d'un appel auprès du Superviseur/Juge-arbitre.

De toute évidence, il peut survenir un certain nombre de problèmes au cours de ces matches ; il est donc essentiel que l'Officiel soit autant que possible présent au bord des courts. Les joueurs apprécient le fait de pouvoir faire rapidement appel à un officiel en cas de problème. Les officiels auront recours aux procédures suivantes pour gérer les différentes situations qui se présentent.

Annonces contestées (pour les parties qui ne se jouent pas sur terre battue)

Si on appelle un Officiel sur le court pour une contestation relative à une annonce et que celui-ci n'observait pas la partie, il/elle doit demander au joueur qui a fait l'annonce (de son côté du filet) s'il est sûr de son annonce. Si le joueur confirme son annonce, le point joué reste acquis selon l'annonce du joueur.

Si l'on estime que la partie gagnerait à être arbitrée, le juge-arbitre tâchera de trouver un Arbitre de chaise pouvant assumer toutes les fonctions et annoncer les lignes de sa chaise. Si cela n'est pas possible (s'il n'y a pas d'arbitre de chaise expérimenté, pas de chaise d'arbitre), le Juge-arbitre pourra rester sur le court pour assister au reste du match ou désigner un des Officiels expérimentés pour rester sur le court. Il/elle dira alors aux joueurs que lui-même ou l'Officiel désigné corrigera toute annonce de balle qui lui semble manifestement incorrecte, auquel cas le joueur/la joueuse ayant fait l'annonce perdra le point.

Litiges relatifs à la trace et aux annonces (terre battue uniquement)

Si un Officiel est appelé sur le terrain pour résoudre un litige, il/elle devra demander aux joueurs s'ils sont d'accord sur la trace.

Si les joueurs sont d'accord sur la trace, mais non sur son interprétation, l'Officiel devra décider si la trace indique que la balle était bonne ou fautive. Si la trace n'est pas concluante, l'annonce faite par le joueur est maintenue.

Si les joueurs ne sont pas d'accord sur la trace, l'Officiel devra demander aux joueurs des renseignements sur le type de coup joué et la direction donnée à la balle sur ce coup. Cela pourra aider à localiser la trace. Si ce type d'information n'aide pas à localiser la trace, l'annonce du joueur qui se trouve du côté du court de la trace sera maintenue. L'Officiel doit rappeler au joueur qu'il doit être en mesure, dans des circonstances normales, de montrer la marque lorsqu'il annonce la balle fautive. Il sera peut-être préférable que cet Officiel reste sur le court jusqu'à la fin du match.

Autres annonces

En cas de litige au sujet d'un 'let', 'doublé' et 'touché', l'Officiel devra essayer de tirer au clair ce qui s'est passé en discutant avec les joueurs pour prendre la décision qui lui semble appropriée. Le bénéfice du doute consiste à tendre vers la poursuite du point, et un joueur ne doit donc pas annoncer un let, par exemple, à moins d'en être absolument sûr.

Annonces manifestement incorrectes

Si l'Officiel regarde un match en dehors du court et qu'un joueur fait une annonce manifestement incorrecte, il/elle peut se rendre sur le court et dire au joueur que son annonce incorrecte a causé une gêne involontaire envers son adversaire et que le point doit être rejoué, sauf s'il s'agissait d'un coup gagnant et le point est alors accordé à l'adversaire. L'Officiel doit également informer le joueur que toute autre annonce incorrecte pourra être jugée comme gêne volontaire et que ce joueur perdra le point. En outre, si l'Officiel est certain que le joueur fait délibérément des annonces manifestement incorrectes, il/elle pourra lui infliger une pénalité dans le cadre du Code de conduite pour comportement antisportif.

Les Officiels veilleront à ne pas trop s'impliquer dans les parties à moins que ce ne soit absolument nécessaire, et à ne pas faire usage de cette règle pour des annonces incorrectes sur des balles proches. Avant d'avoir recours à cette règle, on s'assurera d'être bien certain que le joueur a fait une très mauvaise annonce.

Litiges relatifs au score

Si l'Officiel est appelé sur le court pour résoudre un litige relatif au score, il/elle devra discuter avec les joueurs des points ou des jeux concernés afin d'établir les points et les jeux sur lesquels les joueurs sont d'accord. Tous les points ou jeux sur lesquels les joueurs sont d'accord restent acquis et seuls les points contestés seront rejoués.

Par exemple, un joueur affirme que le score est 40-30 et son adversaire affirme que le score est 30-40. Après discussion avec les joueurs, vous vous rendez compte que leur désaccord porte uniquement sur le fait de savoir qui a gagné le premier point du jeu. La décision correcte est de reprendre le jeu à partir de 30-30, étant donné que les deux joueurs sont d'accord sur le fait d'avoir chacun gagné deux points dans le jeu.

Quand c'est un jeu qui est contesté, on applique le même principe. Par exemple, un joueur prétend mener 4-3, mais son adversaire n'est pas d'accord, et affirme mener 4-3. Après discussion sur les jeux, vous vous rendez compte que les deux joueurs affirment avoir gagné le premier jeu. On doit décider de poursuivre le match avec le score de 3-3 dans la manche, étant donné que les deux joueurs sont d'accord sur le fait d'avoir chacun remporté trois jeux. Le joueur ayant relancé au cours du jeu précédent servira le jeu suivant.

Après avoir résolu tout litige portant sur le score, il est important que l'Officiel rappelle au serveur d'annoncer le score avant chaque 1er service, de façon clairement audible de son adversaire.

Autres questions

Seul l'Officiel peut annoncer les fautes de pied, et non pas le relanceur. Toutefois, pour annoncer une faute de pied, l'Officiel doit de préférence être présent sur le court, lorsque cela est possible. Dans le cas où un Officiel se trouvant à l'extérieur du court doit annoncer des fautes de pied, l'Officiel doit informer le joueur à la première occasion qu'il annoncera désormais « faute de pied » depuis l'extérieur du court. Pour annoncer une faute de pied depuis l'extérieur du court, l'Officiel doit se trouver dans la meilleure position possible pour voir clairement la faute de pied se produire. Le juge-arbitre doit tenir compte des cas où il est nécessaire d'annoncer une faute de pied depuis l'extérieur du terrain, c'est-à-dire de la disposition du terrain et du nombre d'officiels disponibles pour gérer les matches.

Le « coaching » ainsi que les autres violations du Code de conduite et les dépassements de temps non intentionnels ne peuvent être gérées que par l'Officiel ; il est donc de la plus haute importance d'avoir sur le court des officiels pouvant observer le comportement des joueurs et des coaches. Lorsqu'il inflige une pénalité pour violation du Code de conduite ou pour dépassement de temps non intentionnel, l'Officiel doit se rendre sur le court aussitôt que possible après la violation en question et brièvement faire part aux joueurs qu'il vient d'imposer une pénalité pour violation du Code de conduite ou dépassement de temps non intentionnel.

La décision prise par le Juge-arbitre est sans appel.

Le joueur se soulève (Lifting) – Tennis en fauteuil

Chaque fois qu'un joueur est observé en train de se soulever, l'arbitre doit informer le joueur lors du changement de côté suivant de ce qu'il a observé et que si ce joueur est à nouveau observé depuis l'extérieur du court en train de se soulever, la faute sera annoncée.

Dans tous les cas où le joueur se soulève, l'arbitre doit être dans la meilleure position possible pour prendre la décision.

Si vous avez des questions sur ces procédures, veuillez contacter l'arbitrage de l'ITF à Londres.

AVIS AUX JOUEURS

PARTIES DISPUTÉES SANS ARBITRE DE CHAISE

Dans ce tournoi, certaines parties se disputent sans Arbitre de chaise. Tous les joueurs doivent être familiers avec les principes de base suivants lorsqu'ils jouent un match dans ces circonstances :

- Chaque joueur a la responsabilité de TOUTES les annonces de son côté du filet.
- Toute annonce « faute » doit être faite dès que la balle a touché le sol et de façon audible pour l'adversaire.
- Si le joueur n'est pas sûr, il doit accorder le bénéfice du doute à son adversaire.
- A l'exception des parties se déroulant sur terre battue, si un joueur annonce « faute » une balle qui est « bonne » et s'en rend compte ensuite, on doit rejouer le point, sauf si la balle en question est un coup gagnant ou que le joueur a déjà fait une autre annonce incorrecte dans le match. Dans ce cas, le joueur ayant annoncé la balle « faute » perd le point.
- Le serveur doit annoncer le score avant chaque 1^{er} service et d'une voix assez forte pour que son adversaire l'entende.
- Si un joueur/une joueuse n'est pas satisfait(e) du comportement ou des décisions de son adversaire, il doit faire appel au Juge-arbitre (ou à son adjoint/à un superviseur de court).

Pour les parties disputées sur terre battue, il existe des procédures supplémentaires que tous les joueurs doivent suivre :

- On peut procéder à une inspection de trace sur une balle qui termine un échange ou lorsque l'échange est interrompu (le retour réflexe est autorisé, mais ensuite le joueur doit s'arrêter immédiatement).
- Si un joueur n'est pas convaincu de l'annonce de son adversaire, il/elle peut demander à son adversaire de lui montrer la trace de la balle. Le joueur peut alors passer de l'autre côté du court pour voir la trace.
- Si un joueur efface la trace, il/elle concède l'annonce à son adversaire.
- S'il y a litige concernant une trace, on pourra faire appel au Juge-arbitre (ou à son adjoint/ou à un superviseur de court) pour trancher.
- Si un joueur annonce une balle « faute », il/elle devrait normalement être en mesure de montrer la trace.
- Si un joueur annonce une balle « faute » qui est en fait « bonne » et qu'il s'en rend compte, le joueur ayant annoncé la balle « faute » perd le point.

Les joueurs qui n'observent pas ces procédures avec fair-play s'exposent à la règle de la gêne et aux pénalités prévues dans le cadre du Code de conduite de l'ITF pour Comportement antisportif.

Toute question concernant ces procédures doit être adressée au Superviseur ITF/Juge-arbitre.

ANNEXE F

PROTOCOLES DES ASSISTANTS DE MATCH / ASSISTANTS-ARBITRES

RESPONSABILITÉS PRINCIPALES, MAIS NON LIMITÉES À :

- Aider l'arbitre de chaise à préparer le court selon nécessaire avant chaque match.
- Accompagner des joueurs/joueuses aux toilettes, changements de tenue et/ou pause à cause de la chaleur.
 - Les MA/UA doivent connaître l'emplacement des toilettes ou des vestiaires les plus proches, ainsi que des emplacements de remplacement.
 - Conduire le(s) joueur(s) aux toilettes et/ou aux installations désignées.
 - Utiliser le vocabulaire correct et la technique du talkie-walkie pour communiquer avec l'Arbitre de chaise lors de l'escorte d'un joueur.
- S'il/si elle n'escorte pas les joueurs, il peut lui être demandé de :
 - Effectuer les changements de balle.
 - Mesurer le filet à la fin de chaque set ou comme requis sur instructions de l'arbitre de chaise.
- Interruption due à la pluie :
 - Aider à ramasser rapidement les balles du match. Les garder séparées et étiquetées (étiquettes disponibles dans le bureau du Chef des arbitres) plus information sur le match : (numéro du court, noms des joueurs/joueuses, côté où il/elle se trouvait, qui était au service, score du match) si l'Arbitre de chaise le demande.
 - Confirmer avec l'Arbitre de chaise que le/la MA/UA garde les balles pendant l'interruption pour cause de pluie.
- Balle(s) perdue(s) ou Interruption due à la pluie :
 - Obtenir une/des balle(s) usées de la même façon mais ne mettre une/des balle(s) de remplacement en jeu que sur instruction de l'Arbitre de chaise.
- Le/la MA/UA ayant commencé un match doit passer l'information du match à son/sa remplaçant(e) avant le quitter le court/périmètre du court.
- Arbitrage de ligne : être prêt(e) à être juge de ligne (que ce soit sur le court ou pendant une pause) dans un délai très bref si le système d'annonce électronique ne fonctionne pas, suivant les instructions du Chef des Arbitres, des Arbitres de chaise ou des Juges-arbitres.

- Être familier avec les règles et procédures ATP/GS/ITF/WTA et spécifiques à l'événement.

NB : Votre priorité est d'escorter un joueur/une joueuse quittant le court. Si nécessaire, l'arbitre de chaise s'occupera des changements de balles et de la mesure du filet.

EXIGENCES PHYSIQUES POUR LE RÔLE D'ASSISTANT DE MATCH :

Ce qui suit est une description des exigences physiques, des mouvements et des fonctions essentielles requises des officiels pour le rôle MA/UA. Les officiels doivent être capables d'exercer ces fonctions dans diverses conditions environnementales et dans un délai tel que les matchs et/ou les opérations du tournoi ne sont pas limités, retardés ou interrompus.

- Déplacez-vous rapidement vers et depuis la zone des officiels jusqu'au terrain.
- Soyez souple et agile pour vous déplacer rapidement sur le terrain lors des changements de côté/des pauses entre les sets.
- Escorter les joueurs pendant les pauses toilettes/changement de tenue, les pauses pour cause de chaleur ou les MTO hors terrain en vous déplaçant au rythme du joueur.
- Pendant le match – capacité de rester assis et/ou debout pendant de longues périodes dans des conditions météorologiques potentiellement extrêmes (chaleur/froid ; avec ou sans ombre), et sur plusieurs jours.

COMPÉTENCES REQUISES POUR ÊTRE UN ASSISTANT DE MATCH/ASSISTANT-ARBITRE COMPRENANT MAIS SANS S'Y LIMITER :

- Comprendre et appliquer les règles du tennis.
- Capacité à respecter les règles et procédures spécifiques à chaque épreuve et à suivre les instructions fournies par l'arbitre en chef.
- Comprendre et être capable de suivre des procédures telles que la mesure du filet, les changements de balles, les remplacements de balles et savoir quelles sont vos tâches lors de l'escorte d'un joueur aux toilettes, d'un changement de tenue, d'une pause pour cause de chaleur et/ou d'un MTO.
- Être un bon et sûr communicateur, capable de communiquer clairement en anglais avec l'Arbitre de chaise et le(s) joueur(s).
- Capacité à se concentrer pendant de longues périodes.
- Capacité à travailler de longues heures.
- Capacité à être toujours attentif et à s'adapter au changement sans préavis de longue durée.
- Capacité à prendre et appliquer les instructions données.
- Être réceptif aux commentaires constructifs.
- Capacité à travailler efficacement dans un contexte d'équipe.
- Capacité à utiliser des technologies, notamment des radios bidirectionnelles.
- Être professionnel et respecter le Code des Officiels de la compétition.

TRAVAIL D'ÉQUIPE ET COMMUNICATION SONT ESSENTIELS :

- Les MA/UA doivent toujours travailler en équipe avec l'arbitre de chaise.
- La communication avec l'Arbitre de chaise est essentielle.
- Suivez les instructions de l'Arbitre de chaise. Une fois les matchs terminés, vérifiez auprès du nouvel Arbitre de chaise ses instructions.
- Les besoins d'un match sont votre première responsabilité.
- Au moins un/une MA/UA sera toujours en place sur chaque court pendant que ce court est utilisé.
- Si deux (2) MA/UA peuvent être nécessaires (par exemple : pour escorter les deux joueurs dans des directions différentes pour aller aux toilettes, changer de tenue ou pendant une pause à cause de la chaleur) et qu'un deuxième officiel n'est pas sur le court, un autre officiel aidera, par exemple, un Superviseur/Arbitre/Chef des Arbitres/un ou une autre MA/UA.

Même s'ils ne sont pas sur le terrain, tous les MA/UA doivent être alertes et prêts à aider si un MA/UA supplémentaire est nécessaire dans un court délai ou si le système tombe en panne et que les officiels doivent passer aux fonctions d'arbitre de ligne.

EQUIPEMENT :

Un/une MA/UA doit être équipé(e) à tout moment des objets suivants :

- Mètre ruban
- Chronomètre (en cas de perte de communication radio avec l'Arbitre de chaise et que vous devez chronométrer le(s) joueur(s) pendant une pause toilette, un changement de tenue et/ou une pause pour cause de chaleur).
- Radio bidirectionnelle du tournoi et connaissance des chaînes correctes. La radio bidirectionnelle peut être conservée dans une boîte sur le court – Veuillez vérifier.
- Stylo

*Étiquettes ou bordereau d'information pour inscrire les informations sur les boîtes de balles comme décrit ci-dessus en cas de délai dû à la pluie ou de suspensions, et pour noter des informations sur le cordage.

*Des bandes élastiques pour sécuriser les boîtes de balles pendant un délai dû à la pluie ou pour attacher les instructions pour le cordage des raquettes – cela peut être fourni par certains événements si cela est déterminé par l'Organe directeur et en accord avec le tournoi. A ne pas considérer comme un équipement obligatoire à chaque épreuve.

Note : *Non obligatoire mais dépendant de l'épreuve selon les procédures privilégiées par l'Organe directeur du Tour et le Tournoi.

PROFESSIONALISME :

- Pas de téléphones portables ni de montres connectées pendant les rotations de Travail sur le court.

- Attitude calme et confiante dans toutes les actions/interactions.
- Parlez clairement et de manière concise à l'Arbitre de chaise.
- Si vous communiquez avec l'Arbitre de chaise à propos d'un problème, parlez bas pour éviter d'être entendu par les microphones et/ou les caméras de télévision sur le court.
- Lorsque vous escortez des joueurs :
 - o n'engagez pas de conversation, mais répondez poliment à la question d'un joueur.
 - o répondez aux messages radio (si nécessaire).
 - o gardez une distance appropriée entre le joueur et vous-même.
 - o AUCUNE CONVERSATION avec les spectateurs.
- NE créez PAS de messages sur les réseaux sociaux avant ou pendant le tournoi.
- Présentez-vous à l'heure à l'Arbitre de chaise.
- NE QUITTEZ PAS le site sans l'autorisation du Chef des Arbitres.
- Lorsque votre court a fini, vérifiez auprès du Chef des Arbitres pour une éventuelle réaffectation.
- Vous êtes considéré(e) comme personne couverte par le Code des Officiels et l'ITIA.

POSITION SUR LE CÔTÉ DU COURT :

Pour faciliter la communication avec l'Arbitre de chaise, le/la MA/UA aura un siège désigné en fonction de la meilleure position avec une vue clairement dégagée sur l'Arbitre de chaise et un accès direct au court.

L'emplacement du siège désigné pour le/la MA/UA peut varier d'un court à l'autre.

- Levez-vous et regardez l'arbitre de chaise lors des changements de côté/des pauses de fin de sets.
 - o Observez les deux joueurs lors des changements de côté/des pauses de set.
 - o Réagissez rapidement si nécessaire.

HORAIRES DE TRAVAIL QUOTIDIENS :

- Les MA/UA travailleront à partir de l'heure de fixée pour leur fonction jusqu'à leur libération. Le Chef des Arbitres libérera les officiels après avoir reçu l'avis du Superviseur/Juge-arbitre ou du Contrôleur du tournoi (selon la procédure suivie pour l'épreuve) selon l'état du jeu pour cette journée.
- Un nombre minimum MA/UA sera requis sur place chaque fois que le jeu est en cours pour aider à la couverture des Arbitres de ligne en cas de panne du système.

PROCÉDURE DE CHANGEMENT DE BALLE :

- Avant le début de l'échauffement, demandez à l'arbitre de chaise s'il souhaite ou non de l'aide pour les changements de balles. Si OUI, suivez les procédures suivantes :
- Ouvrez et vérifiez les balles 2 jeux avant le changement (vérifiez la pression, secouez-les pour vous assurer qu'il n'y a pas de vibrations, vérifiez qu'il n'y a pas de défauts ou de dénivellations dans le feutre).
- Si vous devez escorter un joueur qui est sur le point de quitter le terrain, n'effectuez pas le changement de balles. Votre priorité, ce sont les joueurs ! L'Arbitre de chaise effectuera le changement de balles.
- ATTENDEZ que l'Arbitre de chaise annonce le changement. NE VOUS PRECIPITEZ PAS sur le terrain à moins que l'Arbitre de chaise ne vous le demande.
- Déposez les balles sur le terrain en une rangée, dans le couloir de double, du côté qui servira. Si vous n'êtes pas sûr/sure du côté, demandez à l'Arbitre de chaise.
- Si le changement de balles n'a PAS lieu lors d'un changement de côté, placez les balles sur le côté de la chaise pour que l'Arbitre de chaise puisse les voir et effectuer le changement de balles le plus rapidement possible.
- Tenez les boîtes vides de sorte que les ramasseurs de balles puissent y mettre les anciennes balles. Ne permettez pas aux ramasseurs de balles de toucher les nouvelles balles avant que toutes les anciennes balles soient dans les boîtes. Assurez-vous de communiquer clairement aux ramasseurs de balles la direction dans laquelle les balles doivent aller.
- Vérifiez qu'il y a suffisamment de boîtes de balles neuves pour les changements de balles suivants ; si ce n'est pas le cas, informez-en l'Arbitre de chaise dès que possible.

Conseil - Lors de la pause à la fin du set, si un joueur prend une pause pour aller aux toilettes et/ou changer de tenue, l'adversaire peut vouloir s'entraîner au service. Soyez attentif et prêt à aider l'Arbitre de chaise à donner des instructions aux ramasseurs de balles d'apporter les balles du match. Donnez au joueur/à la joueuse des balles d'usure équivalente ou des balles neuves pour l'entraînement conformément aux instructions de l'Arbitre de chaise.

PROCÉDURES DE REMPLACEMENT DES BALLE :

- Au début du match, demandez à l'arbitre de chaise comment il/elle aimerait que l'on remplace une balle perdue ou cassée :
 - o veut que vous lui apportiez la balle de remplacement, ou,
 - o s'il/si elle veut que vous vous en occupiez vous-même.
- Ne mettez pas une balle de remplacement en jeu avant d'avoir eu un contact visuel ou verbal avec l'arbitre de chaise.
- Si vous remplacez un de MA/UA après le début d'un match, le MA/UA que vous remplacez doit vous dire ce que le Juge-arbitre de chaise préfère.

VÉRIFIER L'APPROVISIONNEMENT EN BALLE :

- Assurez-vous que les balles correctes sont utilisées pour chaque match.
- Les MA/UA doivent faire attention à l'approvisionnement en balles car cela peut varier selon les épreuves (épreuves combinées/Grands Chelems).
- Soyez au fait des différents types de balles utilisées pour différentes épreuves, par exemple les balles Regular Duty pour les matchs de la WTA ; les balles Extra Duty pour les matchs de l'ATP.

SORTIES TOILETTES/CHANGEMENT DE TENUE :

Se référer aux Règles relatives à l'épreuve concernée pour se familiariser avec la procédure de sorties toilettes/changement de tenue applicable. En outre, le résumé des sorties toilettes disponible sur le Portail Éducation des Officiels de l'ITF peut être utilisé comme guide.

Si un joueur n'utilise pas les toilettes conformément à ces Règles, signalez-le à l'Arbitre de chaise à votre retour sur le court. Note : une joueuse n'est pas obligée d'utiliser les toilettes pendant une pause de changement de tenue.

- Lorsque les joueurs s'approchent de leur chaise lors d'un changement de côté ou d'une pause, soyez attentif à leurs conversations.
- Dès que le joueur se lève pour quitter le terrain, soyez prêt à agir. Il est préférable de guider le joueur plutôt que de le suivre.
- Assurez-vous d'avoir votre radio bidirectionnelle avec vous et de la brancher sur le bon canal.
- Soyez attentif au public. Restez à l'écart des foules dans la mesure du possible.
- Accompagnez le joueur jusqu'aux toilettes ou au vestiaire le plus proche.
- Si le joueur utilise des toilettes à usage unique, attendez devant la porte. Si le joueur se rend dans des toilettes à plusieurs cabines, vous devez attendre à l'intérieur des toilettes, près de la cabine dans laquelle se trouve le joueur.
- Les joueurs ne doivent pas emporter leurs sacs dans les toilettes.
- Les joueuses peuvent emporter une petite trousse de toilette dans la cabine ou les toilettes.
- Le lavage des mains, l'ajustement des cheveux, de la casquette et du bandeau sont inclus dans le temps imparti.
- La sortie toilettes/changement de tenue est terminée lorsque le joueur quitte l'installation.
- Soyez attentif et prêt à rappeler au joueur que les appareils électroniques sont interdits. Signalez toute utilisation d'appareils électroniques à l'arbitre de chaise.
- Signalez immédiatement toute violation et tout problème à l'arbitre de chaise. (Veuillez consulter les exemples de PROBLÈMES QUE VOUS POUVEZ RENCONTRER LORS DE LA PAUSE TOILETTE/CHANGEMENT DE TENUE ET DE L'ESCORTE DE LA PAUSE ET CE QU'IL FAUT FAIRE ci-dessous)

PROBLÈMES QUE VOUS POUVEZ RENCONTRER LORS D'UNE PAUSE TOILETTE/CHANGEMENT DE TENUE ET QUE FAIRE :

- Pendant une sortie toilette et/ou changement de tenue, les joueurs NE SONT PAS autorisés à :
 - o Prolonger leur pause
 - o Ne pas utiliser les toilettes pendant une sortie toilette
 - o Recevoir du coaching
 - o Parler à un spectateur
 - o Prendre une douche pendant une sortie toilette et/ou changement de tenue
 - o Utiliser des appareils électroniques
 - o Apporter un sac dans la cabine (sauf s'il s'agit d'un petit sac pour les femmes comme spécifié ci-dessus)
 - o Recevoir un traitement médical non autorisé sans l'accord de l'Arbitre de chaise/du Superviseur.

Si un joueur/une joueuse fait l'une des choses ci-dessus, « rappelez-lui » poliment que ce n'est pas autorisé et qu'il/elle enfreint les règles, en utilisant ces formules :

« La douche n'est pas autorisée. »

« Le téléphone/la montre connectée ne sont pas autorisés. »

« Le coaching n'est pas autorisé. »

« Vous n'êtes pas autorisé à emporter le sac dans la cabine. »

- S'il/si elle continue, informez-les : « Je vais devoir le signaler à l'Arbitre de chaise. »
- Raccompagnez-le/la sur le court et allez directement voir l'Arbitre de chaise pour lui rapporter exactement ce qui s'est passé.

SITUATIONS INHABITUELLES :

- Si les toilettes/vestiaires ne sont pas disponibles ou occupés et que le joueur doit se rendre à un autre endroit, prévenez immédiatement l'Arbitre de chaise.
- Si un joueur souhaite se changer, il doit avoir ses vêtements de rechange avec lui. Sinon, prévenez immédiatement l'Arbitre de chaise.
- En cas de manque de communication avec l'Arbitre de chaise par talkie-walkie, notez l'heure à laquelle le joueur entre dans la cabine ou le vestiaire. Utilisez votre montre ou un chronomètre pour suivre le temps, en faisant les mêmes annonces de temps au joueur que vous le feriez en communication avec l'Arbitre de chaise. Comptez à rebours pour le joueur le temps restant (c'est-à-dire 2 minutes restantes, 1 minute restante, 30 secondes, fin du temps ou 4/3/2/1/30 secondes pour une pause chaleur)
- Si une joueuse commence soudainement à avoir ses règles pendant une pause toilette et a besoin que des produits d'hygiène féminine ou que de nouveaux vêtements lui soient apportés, veuillez en informer immédiatement l'Arbitre de chaise. Dans ce cas, la règle de l'équipement défectueux sera appliquée et le chronométrage de la sortie toilettes sera arrêté.

RÈGLE DE LA PAUSE CHALEUR – INFORMATIONS UTILES :

Si vous accompagnez un joueur lors d'une pause chaleur autorisée, veuillez noter qu'il existe certaines différences à prendre en compte par rapport à une sortie toilettes ordinaire.

Pendant une Pause chaleur, un joueur/une joueuse peut :

- Prendre une douche, se reposer, recevoir des conseils médicaux et/ou des ajustements (de bandages par exemple).
- Le coaching hors du court n'est autorisé qu'à la fin de la Pause chaleur (90 secondes).

Pendant une Pause de chaleur, un joueur ne peut PAS :

- Recevoir un traitement médical ou chercher le kiné sans que l'Arbitre de chaise/juge-arbitre ne le sache ;
- Utiliser des appareils électroniques, par exemple un téléphone/une montre connectée ;

Le joueur/la joueuse doit être de retour sur le court et être prêt(e) à reprendre le jeu à 9 minutes et 30 secondes, lorsque l'arbitre de chaise annonce « REPRISE » (ce qui est très différent d'une sortie toilettes).

COMMUNICATION RADIO AVEC L'ARBITRE DE CHAISE :

Exemple de terminologie :

Si un joueur demande combien de temps il reste, le MA/UA doit informer le joueur : « Il vous reste {X} minutes avant de devoir être prêt sur le court pour jouer.

Pause toilettes :

Dire :

Quand le dire :

“Vérification Radio, court (nom ou numéro).”	En quittant le court.
“ (Nom du joueur/de la joueuse) est entré(e) dans les toilettes.”	Quand le joueur/la joueuse est entrée dans la cabine de WC.
“Confirmation : il reste 2min/1min/30sec.”	Quand le l'Arbitre l'annonce.
“ (Nom du joueur/de la joueuse) est sorti des toilettes.”	Quand le joueur/la joueuse sort des toilettes.

Pause pour changement de vêtements :

Dire:

Quand le dire:

“Vérification Radio, court (nom ou numéro).”	En quittant le court.
“Il est interdit d'emporter un sac dans le vestiaire.”	Si le joueur/la joueuse essaie de prendre son sac dans le vestiaire.

“Prenez vos vêtements de rechange et laissez votre sac dehors s’il vous plaît.”	
“je vais devoir reporter ceci à l’Arbitre de chaise.”	If le joueur/la joueuse refuse de laisser son sac dehors.
“ (Nom du joueur/de la joueuse) est entré au vestiaire.”	Quand le joueur/la joueuse entre dans la cabine de changement.
“Confirmation : il reste 4min/ 3min/ 2min/ 1min/ 30sec.”	Quand l’arbitre l’annonce.
“ (Nom du joueur/de la joueuse) est sorti du vestiaire.”	Quand the le joueur/la joueuse quitte le vestiaire.

Pause pour chaleur :

Dire :

Quand le dire :

“Vérification Radio, court (nom ou numéro).”	En quittant le court.
“Il vous reste (X) minutes avant d’être sur le court prêt(e) à jouer.”	Si le joueur/la joueuse demande combien de temps il reste.
“ (Nom du joueur/de la joueuse) a quitté les lieux.”	Quand le joueur/la joueuse quitte les lieux.

Conseils d'utilisation de la radio :

- Assurez-vous que la radio est sur le bon canal et qu'elle est allumée en permanence.
- Assurez-vous que le volume de la radio est coupé lorsque vous êtes sur le court.
- Assurez-vous que le volume de la radio est assez haut pour que vous puissiez entendre tous les messages de l'Arbitre de chaise ainsi que du joueur/de la joueuse lorsque vous sortez du terrain avec lui/elle.
- APPUYEZ pour parler et MAINTENEZ la touche lorsque vous parlez dans la radio. Certaines radios peuvent nécessiter d'être maintenues enfoncées pendant une seconde avant de parler. (*Appuyez, maintenez, mettez en pause, parlez*).

© ITF Limited t/a International Tennis Federation
All rights reserved
2026