

Les 65 questions à connaître par l'arbitre A1 (*)

1) Avant la partie

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

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

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

- S'assurer que le court est propre à la compétition.
- Vérifier qu'il ne reste pas de balles usagées du match précédent ou de l'entraînement qui traînent sur le court.
- Placer les piquets de simple (sauf dans le cas d'un double).
- Vérifier la hauteur du filet.
- S'assurer que les chaises des joueurs sont en place, ainsi que la chaise d'arbitre et celles des juges de ligne.
- S'assurer de l'approvisionnement en balles, boissons, serviettes, sciure de bois.
- S'assurer que les juges de ligne et les ramasseurs sont présents.
- Vérifier les balles.
- Lorsqu'il a un microphone, l'arbitre vérifie son bon fonctionnement et s'il est muni d'un interrupteur marche/arrêt.
- Vérifier le bon fonctionnement du tableau de score et sa remise à zéro.
- Accueillir les joueurs.
- S'assurer que seules les personnes autorisées sont présentes dans l'enceinte du court.
- S'assurer que la tenue vestimentaire des joueurs ainsi que leur équipement sont conformes aux règlements applicables à l'épreuve (ne pas commencer l'échauffement si ces règles ne sont pas respectées).
- Appeler les joueurs au niveau du filet pour la courte réunion d'avant-match, procéder au tirage au sort.
- Monter sur la chaise et enclencher le chronomètre pour les 5 minutes d'échauffement.
- Finir de préparer la feuille d'arbitrage.

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

- Le nombre de manches et si le jeu décisif est appliqué ou pas.
- L'application du point décisif et/ou du super jeu décisif à 10 points à la place de la troisième manche.
- Le nombre de balles utilisées et la fréquence des changements.
- L'éventuel repos de 10 minutes en cas de troisième manche.
- Tout règlement particulier à l'épreuve.
- La procédure d'inspection de trace sur terre battue.
- Le nombre et le placement des juges de ligne (lignes non couvertes, moving).
- L'utilisation éventuelle d'outils électroniques d'aide à l'arbitrage (arbitrage vidéo ou détecteur au filet).
- L'obligation pour les joueurs de désactiver les appareils électroniques (téléphone, tablette, lecteur MP3, etc.).

Enfin, il faut :

- demander aux joueurs s'ils ont des questions à poser ;
- procéder au tirage au sort.

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

Il peut choisir :

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

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

- Non, il doit le faire tout de suite.

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

- Non, le choix est définitif, sauf si les joueurs se mettent d'accord avant le début de la partie pour changer.

2) Dispositions matérielles - Équipement

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

- 0,914 m.

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

- 1,07 m.

12. Où doivent être placés les piquets de simple ?

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

3) Echauffement

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

- 5 minutes.

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

- 5 minutes, sauf si la partie reprend sur le même court après une interruption inférieure à 15 minutes ou si les 2 joueurs sont d'accord pour reprendre le jeu (il n'y a alors pas de période d'échauffement).

4) Le service

36. Le serveur manque la balle en essayant de la frapper. Décision ?

- Il y a faute de service.

37. Après avoir lancé la balle en l'air, le serveur décide de ne pas la frapper et la reprend dans la main ou sur la raquette. Est-ce une faute de service ?

- Non, il peut aussi laisser la balle tomber à terre sans essayer de la frapper.

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

- Oui.

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

- Non, c'est une faute de pied.

43. Dans quels cas y a-t-il faute de pied ?

- Si, pendant le déroulement d'un service :
- un des pieds du serveur touche la ligne de fond ou le court ;
 - un des pieds du serveur touche l'espace qui se trouve à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne de côté (prolongement du couloir en simple) ;
 - un des pieds du serveur touche le prolongement imaginaire de la marque centrale ;
 - le serveur change de place, soit en marchant, soit en courant.

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

- Point pour le serveur.

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

- Non, il perd le point. Ceci est considéré comme une gêne volontaire.

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

- On rejoue le point. On retire la balle crevée du jeu qu'on remplacera au changement de côté suivant, sauf s'il ne reste que deux balles.

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

- Le point joué reste acquis. On retire la balle dégonflée du jeu qu'on remplacera au changement de côté suivant, sauf s'il ne reste que deux balles.

58. A-t-on le droit de servir « à la cuillère » ?

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

5) Le let - Joueurs gênés

65. Dans quels cas un service est-il let ?

- Lorsque, après avoir touché le filet, la bande ou la sangle, la balle tombe bonne ou touche directement le relanceur (ou son partenaire en double), ses vêtements ou sa raquette.
- Lorsque le serveur a servi alors que le relanceur (ou son partenaire en double) n'était pas prêt.

66. Une seconde balle de service touche la bande et tombe bonne. Le serveur a-t-il droit à une ou à 2 balles ?

- Une seule : la première faute n'est pas annulée.

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

- Dans tous les cas, on rejoue le point (let) ; on retire la balle crevée du jeu qu'on remplacera au changement de côté suivant, sauf s'il ne reste que deux balles.

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

- Non, le jeu se poursuit.

81. Au moment où le serveur commence son geste, le relanceur sautille et bouge : en a-t-il le droit ?

- Oui, si ses mouvements ont pour seul but de lui permettre de mieux rentrer dans l'échange.
- Non, s'ils ont pour but de gêner l'adversaire dans l'exécution du service. Par exemple, le relanceur peut sautiller, mais pas taper des pieds.

La règle est identique pendant l'échange.

6) Le Filet

86. Un joueur peut-il frapper une balle de l'autre côté du filet, c'est-à-dire dans la moitié de court de son adversaire ?

- Non, sauf dans le cas d'une balle dite «rétro» (balle qui repart directement de l'autre côté du filet après un rebond de son côté par suite d'un effet ou du vent).

87. Un joueur peut-il, après avoir frappé la balle de son côté du court, terminer son geste en passant le bras ou la raquette de l'autre côté du filet ?

- Oui.

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

- Non.

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

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

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

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

7) Le jeu décisif (tie-break)

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

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

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

- À droite.

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

- Le premier serveur sert un point (à droite), puis les joueurs servent 2 points chacun (à gauche, puis à droite).

99. Quand les joueurs changent-ils de côté au cours d'un jeu décisif ? A1

- Tous les 6 points (et à la fin du jeu décisif).

100. Les joueurs ont-ils droit au repos d'1 minute 30 lorsqu'ils changent de côté au cours d'un jeu décisif ?

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

101. Les joueurs changent de côté à la fin d'un jeu décisif. Ont-ils droit au repos de 2 minutes ?

- Oui, car il s'agit d'une pause de fin de manche.

102. Quand un jeu décisif est-il gagné ?

- Lorsqu'un joueur a marqué 7 points au moins, et 2 points de plus que son adversaire.

103. Sur quel score un jeu décisif peut-il être gagné ?

- 7-0 ; 7-1 ; 7-2 ; 7-3 ; 7-4 ; 7-5 ; 8-6 ; 9-7 ; 10-8 ; etc.

104. Qui doit servir au début d'une manche après un jeu décisif ?

- Le relanceur du premier point du jeu décisif.

9) Incidents - Interruptions de jeu

109. Quel est le temps accordé aux joueurs entre 2 points ?

- Aucun. Le jeu doit être continu. À l'appréciation de l'arbitre, le joueur pourra être sanctionné dans le cadre du Code fédéral de conduite si le dépassement est jugé volontaire ou dans le cadre de la procédure de dépassement de temps non intentionnel (avertissement, point, point, point, etc.) si le dépassement est jugé involontaire. Le droit systématique aux 20 ou 25 secondes n'existe que dans certaines épreuves internationales.

110. Quel est le temps accordé aux joueurs au changement de côté ?

- 1 minute 30, entre la fin du dernier point du jeu et le moment où la balle est servie pour le premier point du jeu suivant. À la fin du premier jeu de chaque manche et au cours d'un jeu décisif, le jeu doit être continu et les joueurs doivent changer de côté sans temps de repos. À la fin de chaque manche, les joueurs ont droit à un repos de 2 minutes.

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

- L'échange se poursuit.

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

En simple

132. Une manche se termine sur un score pair. À l'issue de la pause de fin de manche, les joueurs doivent-ils changer de côté ?

- Non, l'alternance des changements de côté s'effectue en fonction du score (jeux impairs).

11) Contestations - Changements de décision

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

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

150. Si l'arbitre annonce « fautive » une balle manifestement bonne, le juge-arbitre témoin de l'erreur peut-il intervenir ?

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

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

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

164. L'arbitre peut-il, après avoir annoncé le score, revenir sur sa décision s'il a eu, entre-temps, connaissance d'un élément nouveau (joueur gêné par un juge de ligne, balle crevée, etc.) ?

- Oui.

12) En double

167. En double, le serveur peut-il se tenir dans le prolongement du couloir ? A1

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

168. Le partenaire du relanceur peut-il se tenir dans le carré de service ? A1

- Oui, il peut se tenir où il veut, de son côté du filet. Il ne doit pas gêner son adversaire par des mouvements ou des déplacements autres que ceux destinés à une préparation normale avant un point.

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

- Point pour le serveur.

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

- Il y a faute de service.

176. Quand les relanceurs peuvent-ils changer leur position ? A

- Au début de chaque manche.

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

- A ou B, au choix.

13) Le changement de balles

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

- On peut remplacer la (ou les) balle(s) perdue(s) au changement de côté suivant. On doit le faire immédiatement s'il reste moins de 3 balles. Les balles de remplacement doivent être de même usure que celles qui restent sur le court, ou neuves si les balles sur le court ont joué moins de 2 jeux (l'échauffement comptant pour 2 jeux).

14) Code de conduite

192. Quelles sont les étapes du Code de conduite ?

a) Joueur

- 1^{ère} infraction : avertissement
- 2^e infraction : 1 point de pénalité
- 3^e infraction : 3 points de pénalité
- 4^e infraction : disqualification

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

b) Capitaine

Lors d'une rencontre par équipes, le capitaine ou son adjoint peuvent être sanctionnés pour tout comportement répréhensible. Ces sanctions ne peuvent être prononcées que par le juge-arbitre.

- 1^{ère} infraction : avertissement
- 2^e infraction : avertissement
- 3^e infraction : disqualification (de la fonction de capitaine)

196. Qui peut disqualifier un joueur ?

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

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

- Jet de balle.
- Jet de raquette (ou coup de raquette sur le filet, le sol, les grillages, etc.).
- Grossièreté audible.
- Geste obscène.
- Insulte (envers l'arbitre, l'adversaire, un spectateur ou toute autre personne).
- Dépassement de temps intentionnel (pour perte naturelle de condition physique, blessure, refus de reprendre la partie sur ordre de l'arbitre, etc.).
- Coaching (conseils par geste ou par la parole de son entraîneur ou parent).
- Aggression physique.
- Comportement antisportif (gêne volontaire de l'adversaire, soins non autorisés, sortie du court sans autorisation de l'arbitre ou du juge-arbitre, joueur qui ne donne pas le meilleur de lui-même pour gagner la partie, toute forme de comportement antisportif).

15) Questions diverses

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

- La première fois, l'arbitre annonce un let et prévient le joueur qu'il perdra le point les fois suivantes.
- La deuxième fois et les fois suivantes, le joueur perd le point.

Nota : Cette règle s'applique si le joueur fait tomber sa casquette, son bandana ou tout objet lui appartenant alors que le point continue.

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

- La balle est fautive.

224. Avant le début d'un échange, un joueur peut-il demander à son adversaire d'écartier une balle sur le court de son côté du filet ou coincée dans une des mailles du filet ?

- Oui, mais le joueur n'est pas obligé de l'enlever.

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

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

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

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

239. Dans quels cas un arbitre peut-il effectuer une inspection de trace ? A1

- Uniquement sur terre battue, s'il l'estime nécessaire :
 - sur une balle proche qui termine un échange (point gagnant ou balle annoncée fautive) ;
 - à la suite de l'interruption de l'échange par un joueur (ou une équipe).

Nota : Cette vérification doit être faite avant l'annonce du score, sauf cas exceptionnel.

241. Si un joueur efface la trace volontairement, qu'est-ce que cela signifie ? A1

- Que le joueur est d'accord avec l'annonce bonne de l'arbitre ou qu'il valide la contestation de son adversaire.

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

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

(*) Toutes les questions posées dans les sujets des épreuves de qualification A1 doivent être extraites de ces 65 questions.