

Le superviseur de courts

Le superviseur de courts est un officiel de la compétition qui possède à minima une qualification de niveau 1. Il est désigné par le juge-arbitre référant. Il s'assure du bon déroulement des parties sur les terrains dont il a la charge lorsqu'il n'y a pas d'arbitre de chaise désigné. Il est recommandé de désigner un superviseur pour deux courts.

1/ Le matériel du superviseur de courts

Le superviseur de courts doit avoir avec lui au bord des terrains tout son matériel d'arbitrage, ainsi que la programmation des parties de la journée.

Il doit posséder dans sa trousse d'arbitrage :

- ⇒ Un mètre pour les mesures du filet ;
- ⇒ Un chronomètre pour gérer le retard d'un joueur, l'échauffement, le temps des changements de côté et les éventuelles interruptions (pluie, blessure,...) ;
- ⇒ Une pièce de monnaie pour effectuer les tirages au sort ;
- ⇒ Des balles neuves et usagées ;
- ⇒ La programmation des matchs de la journée ;
- ⇒ 1 crayon pour noter les résultats (+ 1 crayon de rechange).

L'utilisation de talkie-walkies est fortement recommandée afin de faciliter la communication entre les superviseurs de courts et le juge-arbitre.

2/ Responsabilités d'avant match

- ⇒ Réaliser la préparation du terrain (mesure de l'emplacement des piquets de simple et de la hauteur du filet, vérification des balles,...) ;
- ⇒ S'assurer de l'identité des joueurs lorsqu'ils entrent sur le court ;
- ⇒ Vérifier la tenue vestimentaire des joueurs et les faire se changer si nécessaire ;
- ⇒ Réaliser la conférence d'avant match et procéder au tirage au sort ;
- ⇒ Veiller au respect des cinq minutes d'échauffement.

3/ Responsabilités pendant la partie

Le superviseur de courts a pour mission principale de surveiller les courts au bord desquels il est désigné afin de veiller au bon déroulement des parties.

Il a aussi la responsabilité de:

- ⇒ Juger de la matérialité des faits avec une décision sans appel ;
- ⇒ Appliquer le code de conduite si nécessaire et en informer le juge-arbitre ;
- ⇒ Faire respecter la continuité du jeu (surtout lors des changements de côté) ;
- ⇒ Veiller au respect de la règle du coaching dans les catégories où il est autorisé (fin de manche et une fois supplémentaire à un changement de côté pendant le set) ;

Il doit appeler immédiatement le juge-arbitre :

- ⇒ Lorsqu'une partie est terminée pour lui donner le résultat ;
- ⇒ Pour interrompre les parties si nécessaire (conditions météorologiques, obscurité,...) ;
- ⇒ Lorsque que le soigneur est appelé sur le court ;
- ⇒ Pour un cas de disqualification.

Dans la mesure du possible, il devra toujours se situer au bord du court où une manche ou une partie se termine, mais aussi en cas de partie serrée ou de mauvais comportement d'un joueur sur le terrain. Il en va de même, s'il s'aperçoit qu'un accompagnateur donne des conseils non-autorisés ou si la luminosité est faiblissante.

Le superviseur de courts

4/ Procédures pour les joueurs (partie non-arbitrée)

⇒ Règles générales :

- Chaque joueur est responsable d'effectuer toutes les annonces de son côté du filet :
Balle bonne ou faute, filet au service, balle doublée ;
- Toute annonce « faute » ou « bonne » doit être faite immédiatement après le rebond de la balle et suffisamment forte pour qu'elle soit clairement audible pour l'adversaire ;
- Si un joueur hésite, il doit toujours donner le bénéfice du doute à son adversaire ;
- Si un joueur annonce une balle « faute » et réalise immédiatement que la balle était bonne, le point est à rejouer sauf :
 - si c'était un point gagnant ; dans ce cas l'adversaire gagne le point.
 - si ce même joueur a déjà fait une annonce erronée plus tôt dans la partie ; dans ce cas, le joueur qui a annoncé la balle « faute » perd le point ;
 - sur terre battue –voir procédure ci-dessous.
- Le serveur doit annoncer le score avant chaque 1^{er} service, assez fort pour être clairement audible par son adversaire ;
- Si un joueur n'est pas d'accord avec une décision ou action de son adversaire, il peut faire appel au superviseur de courts.

⇒ Procédures particulières sur terre battue :

- Une inspection de trace peut être effectuée sur un point concluant l'échange ou si un joueur arrête volontairement l'échange ; un retour réflexe est autorisé ;
- Si un joueur n'est pas sûr de l'annonce de son adversaire, il peut lui demander de lui montrer la trace. Le joueur peut ensuite passer le filet pour aller regarder la trace ;
- Si un joueur efface la trace, cela signifie qu'il considère que la balle est bonne ou qu'il est d'accord avec la contestation de son adversaire ;
- S'il y a un désaccord lors d'une l'inspection de trace, le superviseur de courts peut être appelé pour prendre la décision finale ;
- Si un joueur annonce une balle faute, il doit, dans des circonstances normales, être capable de montrer la trace à son adversaire ;
- Si un joueur annonce une balle « faute » et réalise immédiatement que la balle était bonne, il perd le point dans tous les cas.

Un joueur qui, intentionnellement, ne suivrait pas ces procédures peut être sanctionné dans le cadre du code de conduite pour gêne volontaire et/ou comportement antisportif.

Le superviseur de courts

5/ Procédures pour le superviseur de courts

Le superviseur n'est pas un spectateur !!!

Il doit se déplacer régulièrement d'un court à l'autre et être bien visible des joueurs, entraîneurs et parents. De même, sa position doit lui permettre d'observer ce qui peut se passer sur les terrains et ainsi montrer qu'il est prêt à intervenir si nécessaire. Les joueurs apprécient d'avoir un contact rapide avec un officiel en cas de problème. Les personnes extérieures (parents, entraîneurs, coaches) ne doivent pas rompre ce contact privilégié entre le joueur et le superviseur ou juge-arbitre (pas d'intervention sur la gestion de la partie).

Le superviseur de courts (ou le juge-arbitre) doit utiliser les procédures suivantes pour résoudre les situations de désaccord entre deux joueurs.

⇒ **Contestation sur une annonce (balle « bonne » ou « faute ») :**

Si le superviseur de courts est appelé sur le terrain pour un désaccord entre les joueurs au sujet de l'annonce d'une balle « bonne » ou « faute », il devra demander au joueur qui a fait l'annonce (de son côté du filet) s'il est certain de son annonce. Si le joueur confirme son annonce, le point joué reste acquis avec cette décision.

Si le superviseur de courts, hors du terrain, voit un joueur faire une erreur flagrante sur une annonce de balle « faute » ou « bonne », il peut rentrer sur le court et dire au joueur que son annonce incorrecte est considérée comme une gêne involontaire pour son adversaire et que le point est donc à rejouer. Le superviseur doit cependant prévenir le joueur que toute nouvelle erreur évidente d'annonce de balle sera considérée comme une gêne volontaire et qu'il perdra directement le point.

De plus, le superviseur de courts peut appliquer le code de conduite pour comportement antisportif s'il est sûr que le joueur fait volontairement et de façon flagrante de mauvaises annonces.

Attention, le superviseur de courts ne doit pas trop s'impliquer dans les parties quand cela n'est pas indispensable ou appliquer la règle de la gêne pour des annonces erronées sur des balles proches. Dans la pratique, avant d'intervenir sur le court pour corriger une mauvaise annonce, le superviseur doit être certain qu'une erreur flagrante vient d'être commise.

Dans le cas d'une partie très tendue où se multiplient les contestations, le superviseur de courts peut demander au juge-arbitre d'essayer de trouver un arbitre de chaise qualifié pour terminer la partie. Dans le cas où cela n'est pas possible, le superviseur de courts peut rester sur le terrain jusqu'à la fin de la partie. Le juge-arbitre préviendra alors les joueurs que le superviseur corrigera toute mauvaise annonce évidente faite par les joueurs.

⇒ **Contestation lors d'une inspection de trace :**

Si le superviseur de courts est appelé sur le terrain pour un désaccord lors d'une inspection de trace, il doit d'abord savoir si les joueurs sont d'accord sur la localisation de la trace.

Le superviseur de courts

- Si les joueurs sont d'accord sur la localisation de la trace, mais pas sur sa lecture, il décidera si la trace de balle est « bonne » ou « faute ».

- Si les joueurs ne sont pas d'accord sur la localisation de la trace, le superviseur devra questionner les joueurs pour obtenir des informations lui permettant de savoir quelle est la bonne trace (quel type de coup, direction d'où il a été frappé, vitesse de la balle,...). Si ces informations ne lui permettent pas d'être sûr de la trace, l'annonce initiale faite par le joueur du côté de la trace est maintenue.

⇒ **Contestation sur le score :**

Si le superviseur est appelé sur le court pour résoudre un problème lié au score, il devra discuter avec les joueurs des points ou jeux déjà joués pour déterminer sur lesquels ils sont d'accord. Tous les points ou jeux sur lesquels les joueurs sont d'accord sont acquis et on ne rejouera que ceux où il y a contestation.

Par exemple : un joueur réclame que le score est de 40-30 et son adversaire affirme que le score est de 30-40. Après discussion avec les deux joueurs, on s'aperçoit que le seul point où ils ne sont pas d'accord est le 1^{er} point du jeu qu'ils pensent avoir gagné tous les deux. La bonne décision est de poursuivre le jeu à 30-30 puisque les deux joueurs sont d'accord qu'ils ont chacun gagné deux points dans ce jeu.

- Quand il y a contestation sur un jeu entier, on applique le même principe.

Par exemple : un joueur réclame qu'il mène 4-3 et son adversaire affirme que c'est lui qui mène 4-3. Après discussion avec les deux joueurs, on s'aperçoit que les deux joueurs pensent avoir gagné le 3^{ème} jeu de la partie. La bonne décision est de poursuivre le match sur le score de 3-3 puisque les deux joueurs sont d'accord qu'ils ont chacun gagné trois jeux. Le joueur qui a relancé dans le dernier jeu qui vient d'être joué va servir pour le jeu suivant.

Après avoir résolu toute contestation liée au score, il est important que le superviseur rappelle bien aux deux joueurs que le serveur doit toujours annoncer le score avant de servir son 1^{er} service, assez fort pour être clairement audible par son adversaire.

⇒ **Autres décisions :**

Il peut y avoir d'autres situations délicates à résoudre quand il n'y a pas d'arbitre de chaise :

- Lors d'une contestation sur un let, doublé ou touché,... le superviseur de courts devra questionner les joueurs pour obtenir des informations lui permettant de confirmer l'annonce faite ou de rejouer le point si nécessaire.

- Les fautes de pieds ne peuvent être annoncées que par le superviseur de courts, et jamais par l'adversaire. Il doit être présent sur le terrain pour les annoncer.

- Les codes de conduite ou dépassements de temps non-intentionnels ne peuvent être donnés que par le superviseur de courts ou le juge-arbitre. Quand il sanctionne un joueur, il doit aller sur le court dès que possible et prévenir les joueurs qu'un code de conduite ou qu'un dépassement de temps non-intentionnel a été donné.

La décision du superviseur sur la matérialité des faits est définitive et sans appel.