

LES RÈGLES DU JEU 2017



Tennis Canada

1 Shoreham Drive

Toronto, Ontario M3N 3A6

Tel: 416-665-9777

www.tenniscanada.ca

officiating@tenniscanada.com

© 2017 Tennis Canada

Tous droits réservés. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle de cette publication faite par quelque procédé que ce soit, tant électronique que mécanique, y compris par photocopie ou par microfilm, est interdite sans l'autorisation écrite de Tennis Canada.

AVANT-PROPOS

Nous sommes heureux de vous présenter la nouvelle édition française du livre des règlements de Tennis Canada : *Les règles du jeu 2017*. Cette nouvelle édition remplace celle de 2016, qui avait succédé à *Tennis et ses normes*, publié pour la première fois en 1978 par J. R. (Roy) Mansell.

Les règles du jeu 2017 est une ressource destinée aux officiels, aux administrateurs de tournois, aux entraîneurs et aux joueurs de tout niveau.

Ce livre s'appuie sur les règles et règlements mis en vigueur par la Fédération internationale de tennis (ITF), la WTA et l'ATP, les trois organismes de réglementation du tennis à l'échelle mondiale. Les règles et règlements contenus dans ce livre s'appliquent à tous les tournois sanctionnés par Tennis Canada.

La présente édition contient une section exhaustive portant sur les «cas et décisions», afin d'éclairer les divers intervenants dans l'interprétation des règlements dans les cas complexes.

Si vous avez des commentaires ou des suggestions à formuler au sujet du présent livre de règlements, ou si vous êtes intéressé à devenir un officiel de tennis, veuillez communiquer avec le Programme des officiels de Tennis Canada :

1 Shoreham Drive
Toronto, Ontario M3N 3A6
Tel: 416-665-9777
www.tenniscanada.ca
Courriel : officiating@tenniscanada.com

En outre, nous vous invitons à consulter la section «Arbitrage» du site Internet de Tennis Canada, à l'adresse www.tenniscanada.com

TABLE DES MATIÈRES

LES RÈGLEMENTS DE TENNIS	1
1. LE COURT	1
2. LES DÉPENDANCES PERMANENTES	4
3. LA BALLE	4
4. LA RAQUETTE	5
5. LE JEU - DÉCOMPTE DES POINTS	7
6. LA MANCHE - DÉCOMPTE DES POINTS	8
7. NOMBRE DE MANCHES	9
8. SERVEUR ET RELANCEUR	9
9. CHOIX DU CÔTÉ ET SERVICE	9
10. CHANGEMENT DE CÔTÉ	10
11. BALLE EN JEU	10
12. BALLE SUR LA LIGNE	10
13. BALLE TOUCHANT UNE DÉPENDANCE PERMANENTE	10
14. ALTERNANCE AU SERVICE	10
15. ORDRE DE RELANCE EN DOUBLE	10
16. LE SERVICE	11
17. LE SERVICE - POSITION ET TRAJECTOIRE	11
18. FAUTE DE PIED	12
19. FAUTE DE SERVICE	12
20. SECOND SERVICE	13
21. QUAND SERVIR ET RELANCER	13
22. LE SERVICE EST À REPRENDRE	13
23. LET	13
24. LE JOUEUR PERD LE POINT	14
25. LE RETOUR EST BON	16
26. GÊNE	17
27. CORRECTION DES ERREURS	17
28. RÔLE DES OFFICIELS SUR LE COURT	19
29. JEU CONTINU	19
30. CONSEILS	20
31. TECHNOLOGIE D'ANALYSE DE PERFORMANCE DU JOUEUR	21
RÈGLES DU TENNIS EN FAUTEUIL ROULANT	23
MODIFICATION DES RÈGLES DU TENNIS	26
ANNEXE I : LA BALLE	27
CLASSIFICATION DE LA VITESSE DE LA SURFACE DE JEU	28
ANNEXE II : LA RAQUETTE	31
ANNEXE III : TECHNOLOGIE D'ANALYSE DE PERFORMANCE DU JOUEUR	33
ANNEXE IV : PUBLICITÉ	34
ANNEXE V : AUTRES PROCÉDURES ET MÉTHODES DE DÉCOMPTE DES POINTS	35
ANNEXE VI : RÔLES RESPECTIFS DES OFFICIELS	38
ANNEXE VII : COMPETITION OFFICIELLE DE TENNIS POUR LES 10 ANS ET MOINS	43
ANNEXE VIII : PLAN DU TERRAIN	45

ANNEXE IX : SUGGESTIONS POUR TRACER UN TERRAIN	46
ANNEXE X : LES RÈGLES DU BEACH TENNIS	49
ANNEXE XI : PROCÉDURES DE CONTRÔLE ET D'AUDITION CONCERNANT LES RÈGLEMENTS DE TENNIS	50
LES RÈGLEMENTS DE TOURNOIS DE TENNIS CANADA	56
1. ACCRÉDITATION	56
2. COMITÉ ORGANISATEUR.....	56
3. PROSPECTUS ET FORMULAIRE D'INSCRIPTION	58
4. INSCRIPTION ET SÉLECTION DES PARTICIPANTS	59
5. LES TÊTES DE SÉRIE	60
6. LES EXEMPTIONS	64
7. COMMENT FAIRE LE TIRAGE.....	68
8. RETRAITS ET REMPLACEMENTS.....	68
9. LES PÉRIODES DE REPOS.....	71
10. RENCONTRES INTERROMPUES.....	72
11. ÉCHAUFFEMENT.....	72
12. NOMBRE DE RENCONTRES.....	73
13. CONSIGNES POUR ÉTABLIR L'HORAIRE DES MATCHS	73
14. CONDITIONS MÉDICALES ET TRAITEMENTS	74
15. MALADIE OU BLESSURE	75
16. DISQUALIFICATION OU ABANDON AU COURS D'UN MATCH..	76
17. PAUSE-TOILETTE.....	76
18. PONCTUALITÉ	78
19. TENUE VESTIMENTAIRE	79
20. APPAREILS ÉLECTRONIQUES	79
21. FORMATS DE MATCH	79
22. LE TOURNOI À LA RONDE.....	80
23. IMAGES DES JOUEURS	82
24. DÉFINITIONS.....	82
LE CODE DE CONDUITE.....	85
1. INFRACTIONS AU CODE DE CONDUITE	85
2. ÉCHELLE DES POINTS DE PÉNALITÉ	89
3. DÉLAIS INDUS	90
4. MESURES DISCIPLINAIRES	92
5. PROCÉDURES DISCIPLINAIRES	92
6. SUSPENSIONS ET POINTS DE DÉMÉRITE	92
7. TENNIS JUNIOR : RETRAIT TARDIF ET NON PARTICIPATION AUX ÉPREUVES OBLIGATOIRES (RT/NP).....	96
OFFICIELS : DEVOIRS ET RESPONSABILITÉS.....	97
1. DEVOIRS ET RESPONSABILITÉS : APERÇU.....	97
2. ANNONCES DE L'ARBITRE DE CHAISE.....	104
3. CARTE D'ARBITRE DE TENNIS CANADA	109
4. DÉPLOIEMENT DES JUGES DE LIGNES	115
5. CODE DE CONDUITE POUR LES OFFICIELS.....	119

CAS ET DÉCISIONS : INTERPRÉTATION DES RÈGLEMENTS. 122

LA RAQUETTE	122
LE MOMENT DE SERVIR.....	122
LE LET	123
LA PERTE D'UN POINT.....	123
JOUEUR QUI GÈNE L'ADVERSAIRE	124
LE RETOUR EST BON	125
L'OBSTRUCTION	125
RÔLE DES OFFICIELS.....	126
CONTINUITÉ DU JEU ET ÉQUIPEMENT	129
SITUATIONS MÈDICALES	133
LE CHANGEMENT DE BALLES	137
ERREUR DANS L'ORDRE DES SERVEURS EN DOUBLE	138
ERREUR DANS L'ORDRE DES RELANCEURS EN DOUBLE	138

LE CODE : GUIDE DES JOUEURS POUR LES RENCONTRES

SANS ARBITRE..... 139

PRÉAMBULE	139
PRINCIPES	140
L'ÉCHAUFFEMENT	140
LES APPELS.....	141
LE SERVICE	144
LA MARQUE	146
LES CAUSES D'OBSTRUCTION	146
QUAND S'ADRESSER À UN OFFICIEL	148
LES BALLES	149
DIVERS.....	149

LEXIQUE ANGLAIS-FRANÇAIS..... 150

LEXIQUE FRANÇAIS-ANGLAIS..... 153

FIGURES

Figure 1 : Plan du terrain	45
Figure 2 : Suggestions pour tracer un terrain.....	46
Figure 3 : Tableau des favoris	63
Figure 4 : Feuille de tirage 1.....	66
Figure 5 : Feuille de tirage 2.....	67
Figure 6 : Carte d'arbitre de Tennis Canada – première page.....	112
Figure 7 : Carte d'arbitre de Tennis Canada – deuxième page ...	113
Figure 8 : Fiche de points de pénalité	114
Figure 9 : Arbitre et sept juges de lignes.....	116
Figure 10 : Arbitre et six juges de lignes	117
Figure 11 : Arbitre et cinq juges de lignes	118

À l'exception des cas clairement indiqués, le masculin désigne aussi bien les femmes que les hommes.

À noter : le texte souligné indique les modifications apportées depuis la dernière version des Règles du jeu.

LES RÈGLEMENTS DE TENNIS

Note de TC : Les Règlements de tennis correspondent aux règlements officiels de la Fédération internationale de tennis (ITF). Tennis Canada, à titre de membre de l'ITF, applique ces règlements. Nous avons ajouté des notes sur l'interprétation des règlements dans les tournois accrédités par Tennis Canada.

AVANT-PROPOS DE L'ITF

La Fédération Internationale de Tennis (ITF) est l'organisme qui gouverne le sport du tennis. L'une de ses fonctions et ses responsabilités est de déterminer les Règles du Tennis.

Dans cet objectif, l'ITF a désigné un Comité des Règles du Tennis qui veille constamment au jeu et aux règles du tennis, et ce donne le droit quant nécessaire de faire des recommandations pour les changements au Comité de Direction de l'ITF qui fait à son tour des recommandations à l'assemblée générale de l'ITF qui demeure l'autorité suprême pour ce qui est des changements des Règles du Tennis.

L'annexe V fait la liste de toutes les procédures et les méthodes de score connus et approuvés. De plus, en son nom ou en application par les parties concernées, certaines variations des règles peuvent être approuvées par l'ITF pour des périodes d'essai et seulement pour un nombre limité de tournois et/ou pour une durée limitée. Ces dispositions ne sont pas comprises dans les règles officielles et demandent un rapport à l'ITF à la conclusion de la période d'essai approuvée.

1. LE COURT

Le court est un terrain rectangulaire de 23,77 m de long (78 pieds) et, pour les matchs de simple, de 8,23 m de large (27 pieds). Pour les matchs de double, le court fait 10,97 m de large (36 pieds).

Le court est divisé au milieu par un filet suspendu à une corde ou à un câble métallique dont les extrémités sont fixées (ou passent sur la partie supérieure) à (de) deux poteaux, à une hauteur de 1,07m (3½ pieds). Le filet doit être tendu complètement de manière à remplir entièrement l'espace entre les poteaux, et ses mailles doivent être suffisamment petites pour empêcher la balle de passer au travers. La

2 Règlements de tennis

hauteur du filet au centre doit être de 0,914 m (3 pieds), il doit y être fermement retenu par une sangle. Une bande doit recouvrir le câble ou la corde et la partie supérieure du filet. La sangle et la bande doivent être entièrement blanches.

- La corde ou le câble métallique sont d'un diamètre maximal de 0,8 cm (1/3 pouce).
- La sangle est d'un diamètre maximal de 5 cm (2 pouces).
- La bande sera large de 5 cm au moins et de 6,5 cm au plus de chaque côté.

Pour les matchs de double, le centre des poteaux doit être situé à 0,914 m (3 pieds) en dehors des limites du court de double de chaque côté du court.

Pour les matchs de simple, quand un filet de simple est utilisé, le centre des poteaux doit être situé à 0,914 m (3 pieds) en dehors de chaque côté des limites du court de simple. Si l'on utilise un filet de double, le filet doit être maintenu à une hauteur de 1,07 m (3 pieds 6 pouces) au moyen de deux piquets de simple dont le centre doit être situé à 0,914 m (3 pieds) en dehors des lignes de chaque côté du court de simple.

- Les poteaux seront de 15 cm (6 pouces) de largeur ou de 15 cm (6 pouces) de diamètre tout au plus.
- Les piquets de simple seront de 7,5 cm (3 pouces) de largeur ou de 7,5 cm (3 pouces) de diamètre tout au plus.
- Les poteaux et les piquets de simple ne doivent pas dépasser le haut de la corde du filet de plus de 2,5 cm (1 pouce).

Les lignes marquant les extrémités et les côtés du court sont appelées respectivement lignes de fond et lignes de côté.

De chaque côté du filet et parallèlement à celui-ci, deux (2) lignes sont tracées à une distance de 6,40 m (21 pieds). Ces lignes sont appelées les lignes de service. L'espace compris de chaque côté du filet, entre la ligne de service et le filet, est divisé en deux parties égales, appelées carrés de service, par une ligne médiane de service. La ligne médiane de service est tracée à égale distance des lignes de côté et parallèlement à celles-ci.

Chaque ligne de fond est divisée en deux par une marque centrale, de 10 cm (4 pouces) de long, qui est tracée à l'intérieur du court parallèlement aux lignes de côtés.

- La ligne médiane de service et la marque centrale doivent

mesurer 5 cm (2 pouces) de large.

- Les autres lignes du court doivent mesurer entre 2,5 cm (1 pouce) et 5 cm (2 pouces) de largeur, sauf les lignes de fond, qui peuvent mesurer, tout au plus, 10 cm (4 pouces) de large.

Toutes les mesures sont faites depuis l'extérieur des lignes, et toutes les lignes doivent être d'une couleur uniforme qui tranche nettement sur la couleur de la surface du terrain.

Il n'y aura aucune publicité sur le court, le filet, la sangle, la bande, les poteaux ou piquets de simple, à l'exception des dispositions prévues à l'annexe IV.

En complément du court décrit ci-dessus, le court que l'on dénommera « rouge » et le court que l'on dénommera « orange » dans l'Annexe VII, peut être utilisé pour la compétition officielle de tennis pour les 10 ans et moins.

Note : Les directives concernant les distances minimum entre la ligne de fond et le fond du court et entre les lignes de côté et les limites latérales du court se trouvent dans l'Annexe IX.

Note de TC. Au cours des tournois, chaque terrain devrait être équipé de la façon suivante.

a. Chaise d'arbitre

- La chaise d'arbitre devrait être d'une hauteur minimale de 1,82 m (6 pieds) et d'une hauteur maximale de 2,44 m (8 pieds).
- La chaise d'arbitre doit être centrée dans le prolongement du filet, à une distance approximative de 0,9 m (3 pieds) du poteau du filet.
- Si un microphone est utilisé, il doit être muni d'un interrupteur marche-arrêt, être facile à ajuster et être fixé à la chaise (et non tenu à la main). Aucun autre microphone, y compris ceux de radiotélévision publique, ne doit être placé près de la chaise d'arbitre (entre les lignes de fond).
- Dans le cas des tournois disputés à l'extérieur, un écran solaire (parasol) doit être disponible sur chaque chaise d'arbitre.

b. Chaises des juges de lignes

- Les chaises des juges de lignes de service et de lignes de fond doivent être situées dans le prolongement de ces lignes respectives, le long de la clôture latérale du terrain. Ces chaises doivent être placées au niveau du terrain, à une distance minimale de 3,7 m (12 pieds) de la ligne de côté du terrain.
- Les chaises des juges de lignes latérales et de ligne médiane

4 Règlements de tennis

devraient être placées dans les coins arrières du terrain, à moins d'indication contraire.

- Lorsque le soleil risque d'affecter la vision des juges de lignes, les chaises de ces derniers doivent être placées dos au soleil.
- Lorsque la vision des juges de lignes ne risque pas d'être affectée par le soleil, les chaises de ces derniers doivent être positionnées du côté du terrain opposé de la chaise d'arbitre.
- c. Chaise du juge de filet
 - La chaise du juge de filet doit être placée au poteau du filet, du côté du terrain opposé de la chaise d'arbitre, dans la mesure du possible.
- d. Chaises des joueurs
 - Les chaises des joueurs doivent être positionnées de chaque côté de la chaise d'arbitre.

Note de TC. Tennis Canada ne permet pas que les compétitions nationales aient lieu sur des terrains ayant un marquage supplémentaire, par exemple les lignes pour le tennis 10 ans et moins ou celles d'autres sports.

2. LES DÉPENDANCES PERMANENTES

Les dépendances permanentes du court comprennent les entourages de fond et de côté, les spectateurs, les tribunes et sièges pour spectateurs, toutes autres dépendances situées autour et au-dessus du court, ainsi que l'arbitre, les juges de lignes, le juge de filet et les ramasseurs de balles, dans la mesure où ils sont à leurs places respectives.

Quand un court est utilisé pour un simple avec un filet de double et des piquets de simple, les poteaux et la partie du filet qui se trouve à l'extérieur des piquets de simple sont des dépendances permanentes et ne sont pas considérés comme étant des poteaux de filet ou comme faisant partie du filet.

Note de TC. Les filets qui séparent les terrains dans les clubs intérieurs sont des dépendances permanentes, quelque soit leur distance de la ligne de côté du terrain de double.

3. LA BALLE

Les balles homologuées par les Règles du Tennis doivent être conformes aux caractéristiques techniques qui figurent à l'annexe I.

La Fédération internationale de tennis (ITF) statue sur la question de savoir si une balle ou un prototype de balle est conforme à l'annexe I

ou est approuvé à un autre titre, pour le jeu. L'ITF pourra prendre cette décision de son propre chef ou à la requête de toute partie ayant un intérêt légitime à cet égard, y compris tout joueur, fabricant d'équipement, association nationale ou membres d'une telle association. Ces décisions et requêtes seront effectuées conformément à la Procédure de Contrôle et d'Audition établie par la Fédération Internationale de Tennis (voir l'annexe XI).

Les organisateurs d'une épreuve doivent préalablement annoncer :

- a. le nombre de balles utilisées durant le jeu (2, 3, 4 ou 6); et
- b. la procédure de changement de balles, le cas échéant.

Les changements de balles, le cas échéant, seront effectués soit :

- i. après un nombre convenu de jeux impairs, auquel cas, le premier changement de balles s'effectuera deux jeux plus tôt que pour les autres changements de balles du match, afin de tenir compte de la période d'échauffement. Un jeu décisif (*tie-break*) équivaut à un jeu ordinaire pour le changement de balles. Cependant, il n'y aura pas de changement de balles au début d'un jeu décisif. Dans ce cas, le changement de balles sera repoussé jusqu'au début du deuxième jeu de la manche suivante; ou
- ii. au début d'une manche.

Si une balle se brise au cours du jeu, on devra rejouer le point.

Cas 1 : Si une balle est dégonflée à la fin d'un point, doit-on rejouer le point?

Décision : Si la balle est dégonflée, et non brisée, le point ne sera pas rejoué.

Note : Toute balle utilisée dans un tournoi où s'appliquent les Règles du Tennis doit figurer sur la liste officielle des balles homologuées ITF, publiée par l'ITF.

Note de TC : *Une balle brisée est une balle qui a perdu toute sa pression ou qui se caractérise par une surface sérieusement endommagée. Une balle molle n'est pas considérée comme une balle brisée.*

4. LA RAQUETTE

Les raquettes autorisées pour la compétition par les Règles du Tennis doivent être conformes aux spécifications de l'annexe II.

La Fédération internationale de tennis statuera sur la question de savoir si une raquette ou un prototype est conforme à l'annexe II ou est approuvé à un autre titre, pour le jeu. Elle pourra prendre cette décision de son propre chef, ou à la requête de toute partie ayant un intérêt légitime à cet égard, y compris tout joueur, fabricant d'équipement, association nationale ou membres d'une telle association. Ces décisions et requêtes seront effectuées conformément à la Procédure de Contrôle et d'Audition établie par la Fédération internationale de tennis (voir l'annexe XI).

Cas 1 : Peut-il y avoir plus d'une série de cordes sur l'une des faces de frappe de la raquette ?

Décision : Non. La règle précise clairement une série, et non des séries, de cordes entrecroisées. (Voir l'annexe II).

Cas 2 : L'ensemble des cordes d'une raquette est-il considéré comme étant généralement uniforme et plat si les cordes se trouvent sur plus d'un plan?

Décision : Non.

Cas 3 : Le cordage d'une raquette peut-il être muni d'un système amortissant les vibrations et, dans l'affirmative, où doit-il être placé?

Décision : Oui, mais ce système ne peut être placé qu'en dehors de la surface où les cordes s'entrecroisent.

Note de TC. *Il n'y a pas de limite quant au nombre d'amortisseurs de vibration, mais ils doivent être placés à l'extérieur de la zone de croisement.*

Cas 4 : En cours de jeu, un joueur brise accidentellement le cordage de sa raquette : peut-il continuer à jouer avec cette raquette?

Décision : Oui, à moins d'interdiction contraire par le régisseur du tournoi.

Note de TC. *Dans tous les tournois sanctionnés par Tennis Canada, il est interdit de commencer un point avec une raquette brisée (y compris le cordage de la raquette). Si un joueur brise son cordage pendant un point, il doit continuer de jouer le point. Si le serveur ou le relanceur brise son cordage lors d'un let au premier service, il doit changer la raquette immédiatement. Si le serveur brise son cordage lors d'une faute au premier service, il peut changer sa raquette; dans ce cas il n'a droit qu'à un seul service. Si le relanceur brise le cordage de sa*

raquette lors d'une faute au premier service et qu'il choisit de changer de raquette, le serveur a droit à deux services. Si le relanceur choisit de ne pas changer de raquette, le serveur n'a droit qu'à un seul service.

Cas 5 : Un joueur a-t-il le droit d'utiliser plus d'une raquette à tout moment du jeu ?

Décision : Non.

Cas 6 : A-t-il le droit d'intégrer à la raquette une pile qui modifie ses caractéristiques de jeu?

Décision : Non. L'ajout d'une pile est interdit, car celle-ci constitue une source d'énergie, il en est de même pour les cellules à énergie solaire ou autre dispositif similaire.

5. LE JEU - DÉCOMPTE DES POINTS

a. Jeu normal

Le décompte des points pour un jeu normal s'effectue comme suit (on compte les points du serveur en premier) :

Pas de point - « Zéro »
Premier point - « 15 »
Deuxième point - « 30 »
Troisième point - « 40 »
Quatrième point - « Jeu »

sauf lorsque les deux joueurs/équipes ont gagné trois points, la marque est alors comptée « égalité ». Après « égalité », la marque est comptée « avantage » pour le joueur/l'équipe qui gagne le point suivant. Si le/la même joueur/équipe gagne également le point suivant, ce/cette joueur/équipe remporte le « jeu »; si le joueur/l'équipe adverse gagne le point suivant, la marque est comptée à nouveau « égalité ». Pour gagner le jeu, un(e) joueur/équipe doit gagner deux points successivement après « égalité ».

b. Jeu décisif

Au cours d'un jeu décisif (*tie-break*), la marque des points est comptée « zéro », « 1 », « 2 », « 3 », etc. Le premier joueur/équipe qui gagne sept points remporte le jeu et la « manche », à condition d'avoir deux points d'avance sur le/les adversaire(s). S'il le faut, le jeu décisif se poursuivra jusqu'à ce que cette avance soit obtenue.

8 Règlements de tennis

Le joueur dont c'est le tour de servir servira le premier point du jeu décisif. Les deux points suivants seront servis par le/les adversaire(s) (en double, le joueur de l'équipe adverse dont c'est le tour de servir). Après cela, chaque joueur/équipe doit servir alternativement deux points consécutifs jusqu'à la fin du jeu décisif (en double, l'alternance de service au sein de chaque équipe s'effectuera dans le même ordre qu'au cours de la manche en question).

Le joueur/l'équipe dont c'est le tour de servir en premier dans le jeu décisif sera le relanceur dans le premier jeu de la manche suivante.

On se référera à l'annexe V pour connaître les autres méthodes de décompte des points autorisées.

6. LA MANCHE - DÉCOMPTE DES POINTS

Il existe différents systèmes de décompte des points dans une manche. Les deux systèmes principaux sont « le système avec avantage » et le « système du jeu décisif ». On pourra utiliser l'un ou l'autre de ces systèmes, à condition de l'annoncer avant le début de l'épreuve. Si l'on utilise le système du jeu décisif, il faudra également annoncer quel système sera appliqué à la dernière manche : le système avec avantage ou celui du jeu décisif.

a. Système avec avantage

Le/la premier(ère) joueur/équipe qui gagne 6 jeux remporte la manche, à condition d'avoir 2 jeux d'avance sur l'/les adversaire(s). Au besoin, la manche se prolongera jusqu'à ce qu'il y ait 2 jeux d'avance.

b. Système du jeu décisif

Le/la premier(ère) joueur/équipe qui gagne 6 jeux remporte la manche, à condition d'avoir 2 jeux d'avance sur l'/les adversaire(s). Si le score atteint 6 jeux partout, on joue un jeu décisif.

On se référera à l'annexe V pour connaître les autres méthodes de décompte des points autorisées.

Note de TC. Les règlements de Tennis Canada exigent qu'on dispute un jeu décisif dans toutes les manches.

7. NOMBRE DE MANCHES

Un match peut se jouer au meilleur de 3 manches (un joueur/une équipe doit gagner 2 manches pour remporter le match) ou au meilleur de 5 manches (un joueur/une équipe doit gagner 3 manches pour remporter le match).

Se référer à l'annexe V pour connaître les autres méthodes de décompte des points autorisées.

Note de TC. *Les règlements de Tennis Canada exigent que les matchs soient disputés au meilleur de 3 manches, sauf dans les cas où le système de manches abrégées (short sets) est en vigueur.*

8. SERVEUR ET RELANCEUR

Les joueurs se tiennent de part et d'autre du filet. Le serveur est le joueur qui met la balle en jeu pour le premier point. Le relanceur est le joueur qui s'apprête à renvoyer la balle servie par le joueur.

Cas 1 : Le relanceur peut-il prendre position à l'extérieur des lignes du court?

Décision : Oui. Le relanceur peut se tenir où il veut à l'intérieur ou à l'extérieur des lignes de son côté du filet.

9. CHOIX DU CÔTÉ ET SERVICE

Le choix du côté et le droit d'être serveur ou relanceur dans le premier jeu sera décidé par tirage au sort avant le début de l'échauffement. Le joueur/l'équipe qui gagne le tirage au sort peut choisir :

- a. De servir ou de recevoir dans le premier jeu du match, dans ce cas, l'adversaire choisira son côté de terrain pour le premier jeu du match; ou
- b. Son côté de terrain pour le premier jeu du match, auquel cas, l'adversaire choisira de servir ou de recevoir pour le premier jeu du match; ou
- c. D'obliger son/ses adversaire(s) à faire un des choix ci-dessus.

Cas 1 : Les 2 joueurs/équipes ont-ils le droit de faire un nouveau choix si l'échauffement est interrompu et les joueurs quittent le terrain?

Décision : Oui. Le résultat du premier tirage au sort reste valable, mais les deux joueurs/équipes ont la possibilité de faire un nouveau choix.

10. CHANGEMENT DE CÔTÉ

Les joueurs doivent changer de côté à la fin du premier jeu, du troisième jeu et chaque fois qu'un nombre impair de jeux est atteint dans chaque manche. Les joueurs doivent également changer de côté à la fin de chaque manche à moins que le nombre total de jeux de la manche soit un nombre pair, auquel cas le changement n'aura lieu qu'à la fin du premier jeu de la manche suivante.

Au cours d'un jeu décisif, les joueurs changeront de côté tous les 6 points.

Additionnelles procédures alternatives approuvées peuvent être trouvées dans l'annexe V.

11. BALLE EN JEU

Une balle est en jeu dès qu'elle est frappée par le serveur. Sauf en cas de faute ou de « let », la balle reste en jeu jusqu'à ce que le point soit acquis.

12. BALLE SUR LA LIGNE

Une balle qui tombe sur la ligne est considérée comme tombant dans le court dont cette ligne marque la limite.

13. BALLE TOUCHANT UNE DÉPENDANCE PERMANENTE

Si une balle en jeu touche une des dépendances permanentes après être tombée du bon côté du court, le joueur qui l'a frappée gagne le point. Si une balle en jeu touche une dépendance permanente avant de tomber dans le court, le joueur qui l'a frappée perd le point.

14. ALTERNANCE AU SERVICE

À la fin de chaque jeu standard, le relanceur devient serveur, et le serveur devient relanceur pour le jeu suivant.

En double, l'équipe qui a le service au premier jeu de chaque manche désigne le joueur qui servira à ce premier jeu. De même, avant le début du deuxième jeu, l'équipe adverse désigne le joueur qui servira au deuxième jeu. Le partenaire du joueur qui a servi au premier jeu servira au troisième, et le partenaire du joueur qui a servi au deuxième jeu servira au quatrième. Cette alternance se poursuivra jusqu'à la fin de la manche.

15. ORDRE DE RELANCE EN DOUBLE

L'équipe qui doit relancer dans le premier jeu d'une manche décide lequel des partenaires recevra le premier service. De même, avant le

début du deuxième jeu, l'équipe adverse désignera celui des partenaires qui recevra le premier service de ce jeu. Le joueur qui était le partenaire du relanceur au premier point du jeu relancera à son tour au deuxième point, et cette alternance se poursuivra jusqu'à la fin du jeu et de la manche.

Une fois que la balle a été relancée par le receveur, n'importe quel joueur d'une équipe peut frapper la balle.

Cas 1 : Un membre d'une équipe de double peut-il jouer seul contre l'équipe adverse?

Décision : Non.

16. LE SERVICE

Immédiatement avant de commencer le geste du service, le serveur doit avoir les deux pieds au repos sur le sol derrière (c'est-à-dire plus loin du filet que) la ligne de fond entre le prolongement imaginaire de la marque centrale et de la ligne de côté.

Le serveur doit alors lancer la balle en l'air avec la main dans n'importe quelle direction et la frapper avec sa raquette avant qu'elle ne touche le sol. Le geste du service est considéré comme étant achevé au moment où la raquette du joueur frappe ou manque la balle. Un joueur ayant l'usage d'un seul bras pourra utiliser sa raquette pour effectuer le lancer de la balle.

Note de TC. *Le serveur peut, à sa guise, servir par-dessus ou par-dessous.*

Note de TC. *Le serveur peut choisir d'attraper la balle avec la raquette ou la main, en autant qu'il ne tente pas de la frapper.*

Note de TC. *Si un service frappe le relanceur avant de toucher le sol, ce dernier perd le point (voir la règle 24 [h] et le cas 7). Si le relanceur est frappé par la balle servie après cette dernière touche le filet, et avant de toucher le sol, le serveur reprend ce service (voir la règle 22).*

17. LE SERVICE - POSITION ET TRAJECTOIRE

Au cours d'un jeu standard, le serveur doit se tenir alternativement derrière la moitié droite et la moitié gauche du court en commençant à droite dans chaque jeu.

Dans un jeu décisif, le service est effectuée alternativement de la moitié droite et de la moitié gauche du court, en commençant par la moitié droite du court.

12 Règlements de tennis

La balle de service doit passer en diagonale au-dessus du filet et toucher le sol dans le carré de service opposé, avant que le relanceur ne la renvoie.

18. FAUTE DE PIED

Pendant le geste du service, le serveur ne doit pas :

- a. Changer de place, soit en marchant soit en courant; des petits mouvements de pied sont néanmoins permis.
- b. Toucher, avec aucun de ses pieds, la ligne de fond ou le court ;
ou
- c. Toucher, avec aucun de ses pieds, l'espace qui se trouve a l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne de côté ; ou
- d. Toucher, avec aucun de ses pieds, le prolongement imaginaire de la marque centrale.

Si le serveur ne respecte pas cette règle, il y aura «Faute de pied».

Cas 1 : Dans un match de simple, le serveur peut-il se tenir, au moment de servir, derrière la partie de la ligne de fond qui se trouve entre la ligne de côté du court de simple et du court de double?

Décision : Non.

Cas 2 : Le serveur peut-il avoir l'un ou les deux pieds ne touchant pas le sol?

Décision : Oui.

19. FAUTE DE SERVICE

Il y a faute de service lorsque :

- a. Le joueur enfreint les règles 16, 17 ou 18 ; ou
- b. Le serveur rate la balle au moment de la frapper ; ou
- c. La balle servie touche l'une des dépendances permanentes, un piquet de simple ou un poteau de filet avant de toucher le sol; ou
- d. La balle servie touche le serveur ou le partenaire du serveur, ou tout vêtement/objet que porte le serveur ou le partenaire du serveur.

Cas 1 : Après avoir lancé en l'air la balle pour le service, le serveur décide de ne pas la frapper et la rattrape dans sa main. Y a-t-il une faute ?

Décision : Non. Un joueur qui lance une balle et décide ensuite de ne pas la frapper a le droit de la rattraper dans sa main ou avec sa

raquette ou de la laisser rebondir.

Cas 2 : Au cours d'un match de simple disputé sur un terrain équipé de poteaux et de piquets de simple, la balle servie touche un piquet de simple et tombe ensuite dans le bon carré de service. Y a-t-il une faute ?

Décision : Oui.

Note de TC. En double, il y a une faute de service quand le serveur frappe son partenaire avec une balle servie.

20. SECOND SERVICE

Après une faute au premier service, le serveur doit servir de nouveau sans délai depuis la même moitié du court que celle d'où la faute a été commise, à moins que le service n'ait été effectué depuis la mauvaise moitié du court.

21. QUAND SERVIR ET RELANCER

Le serveur ne pourra pas servir avant que le relanceur ne soit prêt. Toutefois, le relanceur doit néanmoins jouer au rythme raisonnable du serveur et doit être prêt à relancer dans un délai raisonnable dès que le serveur est prêt.

22. LE SERVICE EST À REPRENDRE

Le service est à reprendre («let») lorsque :

- a. La balle servie touche le filet, la bande ou la sangle et tombe bonne ; ou, si après avoir touché le filet, la bande ou la sangle, elle touche le relanceur ou le partenaire du relanceur, ou toute partie de leurs vêtements ou tout objet qu'ils portent avant de toucher le sol ; ou lorsque
- b. La balle est servie alors que le relanceur n'est pas prêt.

Dans le cas où le service est à reprendre, le service est annulé et le serveur doit servir à nouveau, mais un service «let» n'annule pas une faute antérieure.

Additionnelles procédures alternatives approuvées peuvent être trouvées dans l'annexe V.

23. LET

Chaque fois qu'une balle est annoncée «let», le point est rejoué en

entier, sauf lorsque le let est annoncé au second service.

Cas 1 : Au cours d'un échange, une autre balle roule sur le court. On annonce un let. Le serveur avait au préalable servi une balle fautive. Est-ce que le serveur a droit à une première balle de service ou à une seconde?

Décision : Première balle. Il faut rejouer le point en entier.

24. LE JOUEUR PERD LE POINT

Le point est perdu lorsque :

- a. Le joueur sert deux balles fautes consécutives; ou
- b. Le joueur ne remet pas la balle en jeu avant le deuxième rebond consécutif; ou
- c. Le joueur remet la balle en jeu de telle sorte qu'elle touche le sol ou, avant qu'elle ne rebondisse, touche un objet, à l'extérieur des lignes délimitant le court de son adversaire; ou

Note de TC. *Si le joueur frappe la balle et qu'elle touche un dispositif pour marquer les points ou tout autre objet attaché aux poteaux du filet, il perd le point.*

- d. Le joueur remet la balle en jeu de telle sorte que, avant qu'elle ne rebondisse, elle touche une dépendance permanente; ou
- e. Le relanceur retourne la balle avant qu'elle ne rebondisse ; ou
- f. Pendant l'échange, le joueur délibérément porte la balle ou la prend sur la raquette ou la touche avec sa raquette plus d'une fois; ou

Note de TC. *Deux frappes survenant dans l'exécution d'un seul mouvement continu ne constituent pas une « double frappe ».*

- g. Le joueur ou la raquette (qu'il la tienne ou non) ou tout autre objet ou vêtement que le joueur porte, touche le filet, les piquets de simple/poteaux, la corde ou le câble métallique, la sangle ou la bande ou le court de son adversaire à tout moment de l'échange; ou
- h. Le joueur frappe la balle avant qu'elle ne passe le filet; ou
- i. La balle en jeu touche le joueur ou tout objet/vêtement que porte le joueur, à l'exception de sa raquette; ou
- j. La balle en jeu touche la raquette lorsque le joueur ne la tient pas; ou
- k. Le joueur change délibérément et physiquement la forme de la

- raquette en cours d'échange; ou
- I. En double, les deux joueurs touchent la balle au moment du renvoi.

Cas 1 : Suivant l'exécution d'un premier service, la raquette du serveur lui échappe des mains et touche le filet avant que la balle n'ait rebondi : est-ce une faute de service ou le serveur perd-il le point?

Décision : Le serveur perd le point parce que la raquette a touché le filet pendant que la balle était en jeu.

Cas 2 : Suivant l'exécution d'un premier service, la raquette du serveur lui échappe des mains et touche le filet après que la balle ait touché le sol en dehors du bon carré de service. Est-ce une faute de service, ou le serveur perd-il le point?

Décision : C'est une faute de service, car la balle n'était plus en jeu au moment où la raquette a touché le filet.

Cas 3 : Dans un match de double, le partenaire du relanceur touche le filet avant que la balle servie ne touche le sol en dehors du bon carré de service. Quelle décision faut-il prendre?

Décision : L'équipe qui relance perd le point parce que le partenaire du relanceur a touché le filet pendant que la balle était en jeu.

Cas 4 : Est-ce qu'un joueur perd le point si, avant ou après la frappe de la balle, il dépasse la ligne imaginaire qui se trouve dans le prolongement du filet?

Décision : Dans les deux cas, le joueur ne perd pas le point pourvu qu'il ne touche pas le court de l'adversaire.

Cas 5 : Un joueur a-t-il le droit de sauter par-dessus le filet, dans le court de l'adversaire alors que la balle est en jeu?

Décision : Non. Le joueur perd le point.

Cas 6 : Un joueur lance sa raquette sur la balle qui est en jeu. La balle et la raquette atterrissent toutes les deux dans le court de l'adversaire, et ce dernier ne parvient pas à atteindre la balle. Quel joueur gagne le point?

Décision : Le joueur qui a jeté sa raquette sur la balle perd le point.

Cas 7 : Une balle qui vient d'être servie touche le relanceur ou, pour un match de double, le partenaire du relanceur avant qu'elle ne touche le sol. Quel joueur gagne le point?

Décision : Le serveur gagne le point, à moins que le service ne soit let.

Cas 8 : Un joueur qui se trouve en dehors des limites du court frappe la balle ou la rattrape avant qu'elle ne rebondisse et réclame le point sous prétexte que la balle serait de toute façon sortie.

Décision : Le joueur perd le point, sauf si son retour est bon, auquel cas l'échange continue.

25. LE RETOUR EST BON

Le retour est bon si :

- a. La balle touche le filet, les poteaux, les piquets de simple, la corde ou le câble métallique, la sangle ou la bande, pourvu qu'elle soit passée au-dessus d'un de ces éléments et tombe à l'intérieur du court adverse, sous réserve des cas prévus aux règles 2 et 24 (d) ; ou
- b. La balle en jeu tombe correctement dans le court mais repasse au-dessus du filet en raison de l'effet de la balle ou de l'action du vent, et le joueur passe sa raquette au-dessus du filet pour mettre la balle dans le court adverse, à condition de ne pas enfreindre la règle 24; ou
- c. La balle est relancée à l'extérieur des poteaux, soit au-dessus, soit au-dessous du niveau supérieur de filet, même si elle touche le poteau, à condition qu'elle touche le court dans les limites réglementaires, sous réserve des cas prévus aux règles 2 et 24 (d); ou
- d. La balle passe sous la corde du filet entre le piquet de simple et le poteau adjacent sans toucher ni le filet, ni la corde du filet ni le poteau et touche le sol à l'intérieur du bon côté du court; ou
- e. La raquette du joueur passe au-dessus du filet après avoir frappé la balle du côté du filet du joueur et la balle touche le sol à l'intérieur du bon côté du court; ou
- f. Le joueur frappe la balle en cours d'échange et la balle heurte une autre balle restée dans le court adverse.

Cas 1 : Un joueur relance une balle qui touche alors un piquet de simple et tombe dans les limites du court adverse. Est-ce un bon retour?

Décision : Oui. Toutefois, si la balle touche le piquet de simple au service, il y a faute au service.

Cas 2 : Une balle en jeu heurte une autre balle restée dans le bon côté du court. Quelle décision doit-on prendre?

Décision : Le jeu se poursuit, dans la mesure où on est certain que la

balle en jeu est celle qui a été retournée, à défaut de quoi on doit annoncer un let.

26. GÊNE

Si un joueur est gêné dans l'exécution de son coup par un acte intentionnel de son/ses adversaire(s), le joueur gagne le point.

Le point est rejoué néanmoins si un acte involontaire du joueur ou de l'équipe adverse ou un élément qui échappe au contrôle du joueur (à l'exception d'une dépendance permanente) l'empêche de jouer le point.

Cas 1 : Est-ce qu'une double frappe involontaire est considérée comme un acte qui gêne l'adversaire ?

Décision : Non. Voir également la règle 24 (e).

Cas 2 : Un joueur déclare avoir interrompu le jeu parce qu'il pensait que son/ses adversaire(s) avait (avaient) été gêné(s). Y a-t-il gêne ?

Décision : Non. Le joueur perd le point.

Cas 3 : Une balle heurte un oiseau qui passe au-dessus du court. Y a-t-il gêne ?

Décision : Oui. Le point est rejoué.

Cas 4 : Au cours d'un échange, une balle ou un objet qui se trouvait en début d'échange du côté du court du joueur vient gêner le joueur. Y a-t-il gêne ?

Décision : Non.

Cas 5 : En double, où doivent se tenir le partenaire du serveur et le partenaire du relanceur ?

Décision : Le partenaire du serveur et le partenaire du relanceur peuvent se tenir n'importe où de leur côté du filet, à l'intérieur ou à l'extérieur du court. Cependant, si un joueur gêne le/les adversaire(s), la règle de la gêne sera appliquée.

27. CORRECTION DES ERREURS

En principe, lorsqu'une erreur relative aux Règles du Tennis est constatée, tous les points joués précédemment restent acquis. Les erreurs ainsi constatées seront rectifiées comme suit :

- a. Au cours d'un jeu standard ou d'un jeu décisif, si un joueur sert de la mauvaise moitié du court, l'erreur doit être rectifiée dès qu'elle

est constatée, et le serveur servira de la bonne moitié du court selon le score. Une faute de service antérieure à la constatation de l'erreur reste acquise.

- b. Au cours d'un jeu standard ou d'un jeu décisif, si les joueurs ne se trouvent pas du bon côté du court, il faudra corriger l'erreur dès qu'elle est constatée, et le serveur servira du bon côté du court selon le score.

Note de TC. Quand les joueurs changent de côté du court pour corriger une erreur dans leur position sur le court, une faute de service antérieure à la constatation est révoquée. Le jeu reprend selon le score avec un premier service.

- c. Si un joueur n'a pas servi à son tour au cours d'un jeu standard, le joueur qui aurait dû servir doit servir dès que l'erreur est constatée. Toutefois, si le jeu est terminé avant la constatation de l'erreur, l'ordre des services doit demeurer interverti. Dans ce cas, un changement de balles dû après un nombre de jeux convenu devra être effectué un jeu plus tard qu'originellement prévu.

Une faute de service de l'adversaire antérieure à la constatation de cette erreur est alors annulée.

En double, si les partenaires d'une équipe servent hors séquence, toute faute de service antérieure à la constatation de l'erreur sera acquise.

- d. Au cours d'un jeu décisif, si un joueur a servi alors que ce n'était pas son tour et que l'erreur est constatée après qu'un nombre de points pair ait été joué, l'erreur doit être corrigée immédiatement. Si l'erreur est constatée après qu'un nombre de points impair ait été joué, l'ordre des services demeurera interverti.

Une faute servie par le/les adversaire(s) avant la constatation de l'erreur sera annulée.

En double, si les partenaires d'une équipe servent quand ce n'est pas leur tour, toute faute servie avant la constatation de l'erreur restera acquise.

- e. Au cours d'un jeu standard ou d'un jeu décisif en double, s'il y a une erreur dans l'ordre de relance, on maintiendra cet ordre jusqu'à la fin du jeu dans lequel l'erreur a été constatée. Lorsque leur tour de relancer revient dans cette manche, les partenaires reprendront l'ordre initial de relance.

- f. Si un jeu décisif est joué à 6 jeux partout, alors qu'il avait été décidé avant le match que le système de l'avantage serait appliqué, l'erreur doit être immédiatement corrigée si un seul point a été joué. Si l'erreur est constatée après le début du deuxième point, la manche se poursuivra avec jeu décisif.

- g. Si un jeu standard (à l'avantage) est joué à 6 jeux partout, alors

qu'il avait été décidé avant le match qu'un jeu décisif serait joué, l'erreur doit être immédiatement corrigée si un seul point a été joué. Si l'erreur est constatée après que la balle ait été mise en jeu pour le deuxième point, la manche se poursuit à l'avantage jusqu'à ce que le score atteigne 8 jeux partout (ou un nombre pair plus élevé), auquel cas on jouera un jeu décisif.

- h. Si un jeu standard à l'avantage ou un jeu décisif est joué, alors qu'il avait été précédemment décidé de jouer un jeu décisif du match (*match tie-break*), l'erreur doit être corrigée immédiatement si un seul point a été joué. Si l'erreur est constatée après que la balle ait été mise en jeu pour le deuxième point, la manche se poursuit soit jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe gagne 3 jeux (et, par conséquent, la manche) soit jusqu'à ce que le score atteigne 2 jeux partout, auquel cas on jouera un jeu décisif du match. Cependant, si l'erreur est constatée après le second point du cinquième jeu, on continuera de jouer la manche avec le système du jeu décisif. (Voir Annexe V)
- i. Si les balles ne sont pas changées après le nombre convenu de jeux, l'erreur doit être corrigée lorsque le joueur/l'équipe qui aurait dû servir avec les balles neuves sera appelé(e) à servir de nouveau. Ensuite, les balles devront être changées de façon à respecter le nombre de jeux initialement prévu entre les changements. On ne changera pas de balles en cours de jeu.

28. RÔLE DES OFFICIELS SUR LE COURT

En ce qui a trait aux matchs où des officiels sont désignés, les rôles et les responsabilités de ces derniers sont définis à l'annexe VI.

29. JEU CONTINU

En principe, le jeu doit être continu depuis le début du match (lorsque le premier service du match est mis en jeu) jusqu'à la fin du match.

- a. Entre les points, les joueurs ont droit à un maximum de 20 secondes.

Note de TC. Dans les compétitions sanctionnées par Tennis Canada, le délai autorisé entre la fin d'un point et le moment où la balle est remise en jeu au point suivant ne doit, en aucun cas, excéder 25 secondes.

Lorsque les joueurs changent de côtés à la fin d'un jeu, ils ont droit à un maximum de 90 secondes. Cependant, après le premier jeu de chaque manche et au cours d'un jeu décisif, le jeu sera continu

et les joueurs changeront de côté sans temps de repos.

À la fin de chaque manche, les joueurs ont droit à un repos d'une durée maximale de 120 secondes.

Le temps de repos maximal commence dès qu'un point se termine et finit dès que le premier service du point suivant est servi.

Les organisateurs de l'épreuve peuvent faire une demande d'autorisation à l'ITF pour prolonger les 90 secondes de repos réglementaires de fin de jeu et les 120 secondes de fin de manche.

- b. Si, dans des circonstances indépendantes de la volonté du joueur, ses vêtements, ses chaussures ou tout équipement indispensable (à l'exclusion de sa raquette) s'abîment ou nécessitent le remplacement, l'arbitre peut accorder au joueur un délai supplémentaire pour remédier au problème.

Note de TC. *La perte ou les dommages aux verres de contact ou aux lunettes sont considérés comme de l'équipement qui devient inutilisable.*

- c. Aucun délai supplémentaire ne sera accordé à un joueur pour lui permettre de récupérer. Cependant, pour un joueur souffrant d'un trouble médical soignable, l'arbitre pourra accorder un temps d'arrêt de trois minutes pour permettre le traitement de ce trouble médical. On pourra également accorder un nombre limité de temps d'arrêt pour se rendre aux toilettes et changer de tenu, à condition de l'annoncer avant l'épreuve.
- d. Les organisateurs de l'épreuve peuvent accorder une période de repos maximale de 10 minutes, à condition de l'annoncer avant l'épreuve. Ce temps de repos peut être pris après la 3^e manche au meilleur de 5 manches ou après la 2^e manche d'un match au meilleur de 3 manches.
- e. La durée de la période d'échauffement ne peut dépasser 5 minutes, à moins que les organisateurs de l'épreuve n'en aient décidé autrement.

Note de TC. *Le directeur du tournoi, le juge-arbitre ou l'arbitre itinérant peut, selon son jugement, prolonger la période d'échauffement de 5 minutes jusqu'à un maximum de 10 minutes.*

30. CONSEILS

Toute forme de communication, toutes recommandations ou instructions, transmises de n'importe quelle manière à un joueur, sont

considérées comme étant des conseils.

Dans les épreuves par équipes où un capitaine d'équipe se trouve sur le court, le capitaine d'équipe a le droit de donner des conseils au(x) joueur(s) pendant l'arrêt de jeu de fin de manche et lorsque les joueurs changent de côtés à la fin d'un jeu. Il ne pourra donner de conseils ni lorsque les joueurs changent de côtés après le premier jeu de chaque manche ni au cours d'un jeu décisif.

Il n'est permis de donner des conseils dans aucune autre épreuve.

Cas 1 : Est-ce qu'un joueur a le droit de recevoir des conseils s'ils sont discrètement donnés par signes ?

Décision : Non.

Cas 2 : Un joueur a-t-il le droit de recevoir des conseils lorsque le jeu est interrompu ?

Décision : Oui.

Cas 3 : Est-ce qu'un joueur peut recevoir des conseils sur le court pendant une partie ?

Décision: Les organismes d'accréditation peuvent demander à l'ITF la permission de donner des conseils sur le court. Lors d'épreuves dans lesquelles il est permis de donner des conseils sur le court, des entraîneurs désignés peuvent pénétrer sur le court et donner des conseils à leurs joueurs suivant les procédures adoptées par l'organisme d'accréditation.

Note de TC. *Dans une compétition par équipes, si l'entraîneur prodigue des conseils aux changements de côtés, le repos permis ne doit pas excéder 90 secondes ou, dans le cas d'une pause entre les manches, 2 minutes.*

31. TECHNOLOGIE D'ANALYSE DE PERFORMANCE DU JOUEUR

La technologie d'analyse de performance du joueur, qui est approuvée pour le jeu selon les Règles du Tennis, doit être conforme aux spécifications indiquées dans l'Annexe III.

La Fédération Internationale de Tennis statue sur la question de savoir si un tel équipement est approuvé ou non. L'ITF pourra prendre cette décision de son propre chef ou, à la requête de toute partie ayant un intérêt légitime à cet égard, y compris tout joueur, fabricant d'équipement, fédération nationale ou membres d'une telle

22 *Règlements de tennis*

fédérations. Ces décisions et requêtes seront effectuées conformément à la Procédure de Contrôle et d'Audition établie par la Fédération Internationale de Tennis. (Voir l'annexe XI).

RÈGLES DU TENNIS EN FAUTEUIL ROULANT

Les règles du tennis de l'ITF s'appliquent au jeu de tennis en fauteuil roulant avec les exceptions suivantes.

- a. La règle des deux rebonds
Le joueur en fauteuil roulant a le droit de frapper la balle après le deuxième rebond. Il doit le faire avant qu'elle ne rebondisse une troisième fois. Le deuxième rebond peut être à l'intérieur ou à l'extérieur des limites du court.
- b. Le fauteuil roulant
Le fauteuil fait partie intégrante du corps; toutes les règles qui s'appliquent au corps du joueur sont applicables au fauteuil roulant.
- c. Le service
Le service doit être effectué de la façon suivante:
 - i. Le service doit être effectué de la façon suivante : immédiatement avant le début de son geste, le serveur doit avoir immobilisé son fauteuil, après quoi il peut opérer une poussée avant de frapper la balle.
 - ii. Au cours du service, le fauteuil du serveur ne doit toucher, avec aucune de ses roues, aucune partie du sol autre que celle située derrière la ligne de fond, entre les prolongements imaginaires de la marque centrale et de la ligne de côté.
 - iii. Si la technique conventionnelle du service est physiquement impossible pour un joueur quad, une autre personne peut alors lui lancer la balle et le joueur est autorisé à laisser rebondir la balle avant qu'il ne la frappe. Dans ce cas la même méthode de service doit être utilisée pendant toute la durée de la partie.
- d. Le joueur perd le point si :
 - i. Il ne peut renvoyer la balle avant qu'elle n'ait rebondi trois fois.
 - ii. Conformément à l'alinéa f) ci-dessous, il utilise ses pieds ou la partie inférieure de son corps sur le sol ou sur une roue alors que la balle est en jeu, que ce soit pendant le service, la frappe d'une balle ou pour tourner ou s'arrêter.
 - iii. Il ne garde pas le contact de l'une des deux fesses avec son fauteuil lorsqu'il frappe la balle.
- e. Le fauteuil roulant

Les fauteuils roulants utilisés dans toutes les compétitions se déroulant selon les règles du tennis en fauteuil roulant doivent être conformes aux spécifications suivantes:

- i. le fauteuil roulant peut être fabriqué en n'importe quel matériau à condition que celui-ci ne soit pas réfléchissant et ne cause pas de gêne à l'adversaire.
 - ii. les roues doivent avoir une seule jante pour la propulsion. Tout changement au fauteuil roulant donnant au joueur un avantage mécanique, tel que des leviers ou des boîtes de vitesses, est interdit. En cours de jeu normal, les roues ne doivent pas laisser de marques permanentes sur la surface du cours, ou endommager celle-ci.
 - iii. conformément à la règle e(v), les joueurs ne doivent utiliser que les roues (y compris la jante) pour propulser le fauteuil roulant. Aucun système de direction, freinage ou changement de vitesse ou autre appareil pouvant assister au fonctionnement du fauteuil roulant, y compris les systèmes d'entreposage d'énergie, n'est autorisé.
 - iv. la hauteur du siège (y compris coussin) doit être fixe et le fessier du joueur doit rester en contact avec le siège quand il joue pour un point. Des attaches peuvent être utilisées pour maintenir le joueur dans le fauteuil.
 - v. les joueurs satisfaisant aux exigences de la règle 4.5 du manuel de classification de l'ITF sont autorisés à utiliser des fauteuils propulsés par moteur(s) électrique(s) ("fauteuil roulant électrique"). Les fauteuils électriques ne doivent pas pouvoir dépasser une vitesse de 15 km/h dans aucune direction et doivent être contrôlés uniquement par le joueur.
 - vi. des demandes de modifications des fauteuils roulants peuvent être déposées en cas de raison médicale valable. Ces demandes sont à déposer auprès de la commission ITF de la science et de la médecine dans un délai minimum de 60 jours avant l'usage anticipé dans une épreuve homologuée par l'ITF. Conformément à l'annexe A des règlements applicables au tennis en fauteuil roulant, il est possible de faire appel si une proposition de modification est rejetée.
- f. Faire avancer le fauteuil à l'aide d'un pied
- i. Si sa mobilité réduite ne lui permet pas de manipuler son fauteuil avec la roue, le joueur peut le faire avec un pied.
 - ii. Même si aux termes de l'alinéa e) ci-dessus un joueur est autorisé à faire avancer son fauteuil à l'aide d'un pied, aucune

partie du pied ne doit être en contact avec le sol:

a) tout au long du geste de frappe et jusqu'au moment où il frappe la balle;

b) au service, à partir du moment où le joueur commence son geste jusqu'à ce qu'il frappe la balle.

iii. Tout joueur ne respectant pas cette règle perd le point.

g. Tennis en fauteuil roulant/tennis pour joueurs valides.

Lors d'un match de simple ou de double mettant en présence un joueur en fauteuil roulant et un joueur valide, les règles du jeu en fauteuil roulant s'appliquent au joueur en fauteuil roulant, tandis que les règles du jeu usuelles s'appliquent au joueur valide : le joueur en fauteuil roulant a droit à 2 rebonds, le joueur valide, à un seul.

Note : On entend par « partie inférieure du corps » les membres inférieurs comprenant les fesses, les hanches, les cuisses, les jambes, les chevilles et les pieds.

MODIFICATION DES RÈGLES DU TENNIS

Le texte officiel et définitif des Règles du tennis sera toujours en langue anglaise, et aucune modification ou interprétation desdites règles ne sera possible, sauf lors d'une assemblée générale du conseil et à moins que la résolution comprenant une telle modification ne soit annoncée à la Fédération selon les dispositions de l'article 17 de la Constitution de ITF Ltd (Annonce des résolutions). Telle résolution ou une résolution ayant un effet similaire doit être votée par une majorité des deux tiers.

Toute modification ainsi enregistrée prendra effet le 1^{er} janvier suivant, à moins que l'assemblée n'en décide autrement par majorité des deux tiers.

Néanmoins, le Conseil de direction aura autorité pour trancher sur toute question d'interprétation urgente, sous réserve de confirmation lors de la prochaine assemblée générale.

Cet article ne peut à aucun moment être modifié sans l'accord unanime d'une assemblée générale du conseil.

ANNEXE I : LA BALLE

Pour toutes les mesures de l'Annexe I, on utilisera en priorité celles du SI.

- a. La surface extérieure de la balle, consistant en une couverture de tissu, doit être unie et de couleur blanche ou jaune sauf dans le cas des balles de mousse (rouges) de niveau 3. S'il y a un raccord, il doit être sans couture.
- b. La balle devra être conforme aux critères spécifiés dans le tableau ci-dessous dans le tableau figurant dans le paragraphe (d).

	TYPE 1 (Rapide)	TYPE 2 (Moyen)¹	TYPE 3 (Lent)²	HAUTE ALTITUDE³
POIDS (MASSE)	(56,0-59,4 grammes) 1,975-2,095 onces	(56,0-59,4 grammes) 1,975-2,095 onces	(56,0-59,4 grammes) 1,975-2,095 onces	(56,0-59,4 grammes) 1,975-2,095 onces
TAILLE	(6,54-6,86 cm) 2,57-2,70 pouces	(6,54-6,86cm) 2,57-2,70 pouces	(7,00-7,30 cm) 2,76-2,87 pouces	(6,54-6,86 cm) 2,57-2,70 pouces
REBOND	<u>(138-151 cm)</u> <u>54-60 pouces</u>	(135-147 cm) 53-58 pouces	(135-147 cm) 53-58 pouces	(122-135 cm) 48-53 pouces
DEFORMATION AVANCEE⁴	<u>(0,56-0,74 cm)</u> <u>0,220-0,291 pouces</u>	(0,56-0,74 cm) 0,220-0,291 pouces	(0,56-0,74 cm) 0,220-0,291 pouces	(0,56-0,74 cm) 0,220-0,291 pouces
DEFORMATION RETOUR⁴	<u>(0,74-1,08 cm)</u> <u>0,291-0,425 pouces</u>	(0,80-1,08 cm) 0,315-0,425 pouces	(0,80-1,08 cm) 0,315-0,425 pouces	(0,80-1,08 cm) 0,315-0,425 pouces
COULEUR	Blanche ou jaune	Blanche ou jaune	Blanche ou jaune	Blanche ou jaune

Notes:

1-Ce type de balle peut être pressurisée ou sans pression. La balle sans pression devra avoir une pression interne qui n'est pas plus élevée que 7 kPa (1 psi) et doit être utilisé pour jouer en haute altitude au dessus de 1 219 m (4 000 pieds) au dessus du niveau de la mer et devra avoir été acclimaté pour 60 jours ou plus à l'altitude du tournoi spécifique.

2-Ce type de balle est aussi recommandé pour jouer en haute altitude sur tous types de surface au dessus de 1 219 m (4 000 pieds) au dessus du niveau de la mer.

3-Ce type de balle est pressurisé et est une balle additionnelle spécifique pour jouer en haute altitude au dessus de 1 219 m (4 000 pieds) au dessus du niveau de la mer seulement.

4-La déformation devra être la moyenne de trois relevés individuels le long de trois (3) axes perpendiculaires. Il ne pourra y avoir de variation de plus de 0,08 cm (0,031 pouces) entre deux relevés individuels.

- c. De plus, tous les types de balles spécifiés dans le paragraphe (b) devront être conformes aux normes de durabilité indiquées au tableau suivant :

	MASSE (POIDS)	REBOND	DEFORMATION AVANCEE	DEFORMATION DE RETOUR
CHANGEMENT MAXIMAL¹	0,4 grammes (0,014 onces)	4,0 cm (1,6 pouces)	0,08 cm (0,031 pouces)	0,10 cm (0,039 pouces)

Note:

1-Le changement maximal autorisé pour les propriétés indiquées, résultant du test de durabilité décrit dans la dernière édition du document *ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces* (« balles homologuées et classification des surfaces de terrains ITF »). Le test de durabilité consiste à simuler en laboratoire les effets de neuf jeux de tennis.

- d. Seuls les types de balles spécifiés dans le tableau ci-dessous peuvent être utilisés dans les compétitions de tennis pour joueurs de 10 ans ou moins:

	STADE 3 (ROUGE) MOUSSE	STADE 3 (ROUGE) STANDARD	STADE 2 (ORANGE) STANDARD	STADE 1 (VERTE) STANDARD
POIDS (MASSE)	25,0-43,0 grammes (0,882-1,517 onces)	36,0-49,0 grammes (1,270-1,728 onces)	36,0-46,9 grammes (1,270-1,654 onces)	47,0-51,5 grammes (1,658-1,817 onces)
TAILLE	8,00-9,00 cm (3,15-3,54 pouces)	7,00-8,00 cm (2,76-3,15 pouces)	6,00-6,86 cm (2,36-2,70 pouces)	6,30-6,86 cm (2,48-2,70 pouces)
REBOND	85-105 cm (33-41 pouces)	90-105 cm (35-41 pouces)	105-120cm (41-47 pouces)	120-135 cm (47-53 pouces)
DEFORMATION AVANT¹	-----	-----	1,40-1,65 cm (0,551-0,650 pouces)	0,80-1,05 cm (0,315-0,413 pouces)
COULEUR²	Toutes couleurs	Rouge et jaune, ou jaune avec un pois rouge	Orange et jaune, ou jaune avec un pois orange	Jaune avec un pois vert

Notes:

1-La déformation est la moyenne d'une mesure unique le long de chacun de trois axes perpendiculaires. Il n'y a pas de limite quant à la différence entre des mesures individuelles de déformation avant. Il n'y a pas de spécification pour la déformation au retour.

2-Tous les pois de couleur doivent être d'une taille et d'un emplacement raisonnables.

- e. Tous les tests concernant le rebond, la masse, les dimensions, la déformation et la durabilité seront effectués en conformité avec le Règlement énoncé dans la dernière édition du document *ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces*.

CLASSIFICATION DE LA VITESSE DE LA SURFACE DE JEU

La méthode de contrôle utilisée pour déterminer la vitesse d'une surface de jeu est la méthode de contrôle ITF CS 01/02 (Indice de vitesse de jeu ITF) décrite dans la publication ITF intitulée «Étude préliminaire ITF sur les critères de performance pour les surfaces de terrains de tennis».

Les surfaces de jeu qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de

jeu entre 0 et 29 seront classées dans la catégorie 1 (vitesse lente). Les exemples de types de surfaces qui correspondent à cette catégorie comprendront la plupart des terrains en terre battue et tous autres types de terrains stabilisés.

Les surfaces de terrain qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu entre 30 et 34 seront classées dans la catégorie 2 (vitesse lente-moyenne), tandis que les surfaces de terrain qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu entre 35 et 39 seront classées dans la catégorie 3 (vitesse moyenne). Les exemples de types de surfaces qui correspondent à cette catégorie comprendront la plupart des terrains en dur pourvus de différents revêtements de type acrylique ainsi que certains revêtements de moquette.

Les surfaces de terrains qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu entre 40 et 44 seront classées dans la catégorie 4 (vitesse moyenne-rapide), tandis que les surfaces de terrains qui se révèlent avoir un indice ITF de vitesse de jeu de 45 et supérieur seront classées dans la catégorie 5 (vitesse rapide). Les exemples de types de surfaces qui correspondent à cette catégorie comprendront la plupart des terrains en gazon naturel, gazon synthétique et certains revêtements de moquette.

Cas 1: Quel type de balle utiliser pour quel type de surface?

Décision : 3 types de balle différents sont homologués par les Règles du Tennis, cependant:

- a. La balle de Type 1 (vitesse rapide) est prévue pour le jeu sur terrains à surfaces lentes.*
- b. La balle de Type 2 (vitesse moyenne) est prévue pour le jeu sur terrains à surfaces moyennes/moyennes-rapides.*
- c. La balle de Type 3 (vitesse lente) est prévue pour le jeu sur terrains à surfaces rapides.*

Note :

Pendant une période d'essai de deux ans (2016-2017), en complément des balles susmentionnées dans le paragraphe (b), la balle (verte) de Type 1 peut être utilisée à tout niveau compétitif, à l'exception de la compétition professionnelle avec système de classement mondial, de la Coupe Davis, de la Fed Cup, des tournois du circuit Juniors et des compétitions par équipe sanctionnées par la ITF et par les associations régionales affiliées, des tournois ou compétitions par équipe du circuit

ITF Seniors et des tournois ou compétitions par équipe du circuit de ITF Tennis en Fauteuil Roulant.

Pendant cette période d'essai chaque Fédération Nationale aura le droit de décider quelles compétitions nationales devraient utiliser les balles (vertes) de Type 1.

ANNEXE II : LA RAQUETTE

Pour toutes les mesures de l'Annexe I, on utilisera en priorité celles du SI.

- a. La raquette est composée d'un cadre et de corde(s) (tamis). Le cadre est formé d'un manche et d'une tête, et peut également comporter un cœur. La tête est définie comme étant la partie de la raquette où la/les corde(s) s'attache(nt). Le manche est défini comme la partie de la raquette reliée à la tête et que le joueur tient à la main quand il joue normalement. Le cœur, s'il y en a un, est la partie de la raquette qui relie le manche à la tête.
- b. La surface de frappe, définie comme la partie principale du cordage, limitée par les points d'entrée de la corde dans la tête ou les points de contact du cordage avec la tête, la surface la plus petite étant retenue, doit être plate et constituée d'un ensemble de cordes entrecroisées, reliées à un cadre qui devront être alternativement entrelacées ou fixées à leurs points de croisement. Le cordage doit être homogène dans son ensemble et notamment pas moins dense au centre qu'à n'importe quel autre point. La raquette doit être conçue et cordée de façon à avoir les mêmes caractéristiques de jeu sur ses deux faces.
- c. La raquette ne doit pas dépasser 73,7 cm (29 pouces) de longueur totale, et 31,7 cm (12,5 pouces) de largeur totale. La surface de frappe ne doit pas dépasser 39,4 cm (15,5 pouces) de longueur totale, en mesurant parallèlement à l'axe longitudinal du manche, et 29,2 cm (11,5 pouce) de largeur totale, en mesurant perpendiculairement à l'axe du manche.
- d. La raquette doit être libre de tout ajout, protubérance ou appareil qui permette de modifier matériellement la forme de la raquette ou son moment d'inertie le long de tout axe principal, ou de modifier toute propriété physique pouvant affecter la performance de la raquette en cours d'échange pour un point. Tout ajout, protubérance ou appareil approuvé comme technologie d'analyse de la performance d'un joueur, ou utilisé pour limiter ou empêcher l'usure ou la vibration ou, dans le cas du cadre uniquement, pour équilibrer le poids est autorisé. Tout ajout, protubérance ou appareil autorisé doit être d'une taille raisonnable et être placé correctement pour son/ses usage(s) respectif(s).

Aucune source d'énergie susceptible de modifier de n'importe quelle manière les caractéristiques de jeu de la raquette ne peut être intégrée ou fixée à la raquette.

ANNEXE III : TECHNOLOGIE D'ANALYSE DE PERFORMANCE DU JOUEUR

La technologie d'analyse de performance du joueur consiste en tout équipement pouvant remplir n'importe laquelle des fonctions ci-dessous concernant l'obtention d'information sur la performance d'un joueur:

- A. Enregistrement
- B. Sauvegarde
- C. Transmission
- D. Analyse
- E. Communication au joueur de toute manière et par tout moyen.

La technologie d'analyse de performance du joueur peut enregistrer et/ou sauvegarder des informations pendant un match. Ces informations ne peuvent être consultées par un joueur que conformément à la Règle 30.

ANNEXE IV : PUBLICITÉ

1. Les publicités sont autorisées sur le filet à condition d'être placées sur la partie du filet qui se trouve dans les 0,914 m (3 pieds) à partir du centre des poteaux et d'être produites de sorte à ne pas obstruer le champ de vision des joueurs ni perturber les conditions de jeu.
Une marque (non commerciale) représentant l'organe dirigeant est autorisée sur la partie inférieure du filet, à au moins 0,51 m (20 pouces) du sommet du filet, à condition d'être créée d'une manière telle qu'elle ne gêne pas la vision des joueurs ou les conditions de jeu.
2. Les publicités et autres marques ou matériaux placés en fond de court et sur les côtés du court seront autorisés à condition de ne pas obstruer le champ de vision des joueurs ni perturber les conditions de jeu.
3. Les publicités et autres marques ou matériaux placés sur la surface du court à l'extérieur des lignes sont autorisés à condition de ne pas obstruer le champ de vision des joueurs ni perturber les conditions de jeu.
4. Les alinéas (1), (2) et (3) nonobstant, toutes publicités, marques ou matériaux placés sur le filet ou en fond de court, sur les côtés du court ou sur la surface du court à l'extérieur des lignes ne pourront contenir du blanc, du jaune ou une autre couleur claire susceptible de perturber le champ de vision des joueurs ou les conditions de jeu.
5. Les publicités et autres marques ou matériaux ne sont pas autorisés sur la surface du court à l'intérieur des lignes du court.

ANNEXE V : AUTRES PROCÉDURES ET MÉTHODES DE DÉCOMPTE DES POINTS

DÉCOMPTE DES POINTS DANS LE JEU (Règle 5) :

Système de décompte des points « sans avantage »

Ce système de rechange peut être utilisé.

Le décompte des points dans un jeu « sans avantage » se fera comme suit (les points du serveur sont annoncés en premier) :

Pas de point	- «Zéro»
Premier point	- «15»
Deuxième point	- «30»
Troisième point	- «40»
Quatrième point	- «Jeu»

Si les deux joueurs/équipes ont gagné trois points, la marque est comptée « égalité », et il faudra disputer un point décisif. Le/les relanceur(s) choisiront de recevoir le service soit de la moitié droite du terrain soit de la moitié gauche. En double, les joueurs de l'équipe qui relance ne peuvent changer de positions pour recevoir ce point décisif. Le joueur/l'équipe qui gagne ce point décisif remporte le « jeu ».

En double mixte, le joueur du même sexe que le serveur recevra le point décisif. Les joueurs de l'équipe qui relance ne peuvent changer de positions pour recevoir le point décisif.

DÉCOMPTE DES POINTS DANS UNE MANCHE (Règles 6 et 7) :

1. MANCHES «ABRÉGÉES»

Le premier joueur ou la première équipe qui gagne 4 jeux remporte cette manche, à condition d'avoir une avance de deux jeux sur l'adversaire. Si le score atteint 4 jeux partout, un jeu décisif est joué.

2. JEU DÉCISIF DU MATCH (7 POINTS)

Lorsque le score dans un match au meilleur de 3 manches est de 1 manche partout, ou de 2 manches partout dans un match au meilleur de 5 manches, on jouera un jeu décisif pour décider du vainqueur. Ce jeu décisif remplace la dernière manche qui décide de l'issue du match.

Le premier joueur ou la première équipe qui gagne 7 points remportera ce jeu décisif, et donc le match, à condition de détenir 2 points d'avance sur le joueur ou sur l'équipe adverse.

3. JEU DÉCISIF DU MATCH (10 POINTS)

Lorsque le score est de 1 manche partout, ou de 2 manches partout dans un match disputé au meilleur de 5 manches, on jouera un jeu décisif pour décider du vainqueur. Ce jeu décisif remplace la dernière manche qui décide de l'issue du match.

Le premier joueur qui gagne 10 points remportera ce jeu décisif, et donc le match, à condition de détenir 2 points d'avance sur l'adversaire/les adversaires.

Note : Lorsque le jeu décisif du match est utilisé à la place de la dernière manche :

- on maintient l'ordre initial d'alternance au service. (règles 5 et 14);
- en double, l'alternance des services et des retours au sein d'une équipe peut être modifiée, comme pour le début de chaque manche. (Règles 14 et 15);
- avant le début du jeu décisif du match, il y aura un temps de repos de 120 secondes; et
- il n'y aura pas de changement de balles avant le début du jeu décisif du match, même si un changement de balles était prévu à ce moment.

Note de TC. Les paragraphes 2 et 3 ci-dessus indiquent clairement qu'un jeu décisif du match est un jeu. Il s'en suit que, dans le cas où un joueur ou une équipe encourt une pénalité d'un jeu pendant un jeu décisif du match, le joueur/équipe perd le jeu décisif du match et donc le match.

CHANGEMENT DE COTES (Règle 10) :

Cette solution alternative de changement de côté pendant un jeu décisif peut être utilisée.

Pendant un jeu décisif, les joueurs devront changer de côté après le premier point et ensuite après chaque quatre (4) points.

LE « LET » PENDANT UN SERVICE (Règle 22) :

Cette Solution Alternative est jouée sans le service « Let » dans la règle 22 a.

Cela signifie qu'un service qui touche le filet, la sangle ou la bande, est en jeu.

(Cette solution alternative est communément connue comme « la règle sans Let ».)

PENDANT UNE PÉRIODE D'ESSAI DE DEUX ANS (2016-2017), LE FORMAT ALTERNATIF FAST4 PEUT ÊTRE UTILISÉ

Lorsque le format FAST4 est utilisé, il est possible d'appliquer les méthodes alternatives suivantes :

DÉCOMPTE DES POINTS DANS UNE MANCHE

La manche est considérée comme achevée lorsqu'un joueur/équipe gagne quatre (4) jeux.

Un jeu décisif FAST4 est joué quand le score atteint trois (3) jeux partout.

Dans un jeu décisif FAST4, le premier/la première joueur/équipe qui gagne cinq (5) points remporte cette manche. Un point décisif sera joué à 4-4. Le joueur dont c'est le tour de servir au début du jeu décisif (joueur A) servira deux (2) points en commençant de la moitié droite du court. Le joueur adverse (joueur B) servira lui aussi deux (2) points en commençant de la moitié droite du court. Joueur A (ou son partenaire, joueur C, en doubles) servira ensuite deux (2) points. Joueur B (ou son partenaire, joueur D, en doubles) servira encore deux (2) points. Si le score atteint 4-4, le joueur B (ou joueur D en doubles) servira le point final du jeu décisif mais le joueur ou l'équipe qui relance pourra choisir de quelle moitié du court il/elle veut relancer (la moitié droite ou la moitié gauche).

Les joueurs/équipes changeront de côtés uniquement après que les premiers quatre (4) points aient été joués.

LE « LET » PENDANT UN SERVICE

Le format FAST4 est joué sans le service « Let ».

En doubles, si le service touche le filet, la sangle ou la bande et rebondit dans le bon carré de service, n'importe quel joueur de l'équipe qui relance peut frapper la balle.

ANNEXE VI : RÔLES RESPECTIFS DES OFFICIELS

Le juge-arbitre est l'autorité statuant en dernier ressort sur toute question de règlement du tennis, et la décision du juge-arbitre est sans appel.

Dans les matchs pour lesquels un arbitre de chaise est désigné, l'arbitre de chaise est l'autorité statuant en dernier ressort sur toute question de fait au cours du match.

Les joueurs ont le droit d'en appeler auprès du juge-arbitre s'ils se trouvent en désaccord avec un arbitre de chaise sur une question de règlement du tennis.

Dans les matchs pour lesquelles des juges de lignes et des juges de filet sont désignés, ces officiels annoncent tous les appels sur leur ligne ou filet respectifs (y compris les fautes de pied). S'il constate une erreur évidente, l'arbitre de chaise a le droit de corriger (*overrule*) l'appel d'un juge de ligne ou d'un juge de filet. En l'absence de juges de ligne ou de juges de filet, l'arbitre de chaise doit annoncer toutes les lignes (y compris les fautes de pied) ou tous les *let* au filet.

Un juge de ligne qui n'est pas en mesure de faire un appel doit immédiatement le signaler à l'arbitre de chaise, lequel prendra une décision. Si le juge de ligne n'est pas en mesure de faire un appel, ou s'il n'y a pas de juge de ligne, et que l'arbitre de chaise n'arrive pas à prendre une décision sur une question de fait, le point sera rejoué.

Dans les épreuves par équipes pour lesquelles le juge-arbitre est présent sur le court, le juge-arbitre sera également l'autorité statuant en dernier ressort sur toute question de fait.

L'arbitre de chaise a le pouvoir de remettre ou d'interrompre le jeu à n'importe quel moment où il décide qu'il est nécessaire ou approprié de le faire. Le juge-arbitre peut également interrompre ou suspendre le jeu en raison de l'obscurité, des conditions météorologiques ou de l'état du terrain. Lorsque le jeu est suspendu en raison de l'obscurité, on interrompra de préférence le jeu à la fin d'une manche, ou après un nombre pair de jeux. Après une interruption du jeu, le score reste acquis et les joueurs reprennent les positions qu'ils occupaient avant l'interruption.

L'arbitre de chaise ou le juge-arbitre prendront des décisions en ce qui concerne la continuité du jeu et les conseils conformément à tout code

de conduite homologué et en vigueur.

Cas 1 : L'arbitre de chaise accorde un premier service au serveur à la suite d'une correction d'appel, mais le relanceur réclame un deuxième service sous prétexte que le serveur a déjà servi une faute. Faut-il faire venir le juge-arbitre pour qu'il prenne une décision?

Décision : Oui. L'arbitre de chaise prend la première décision sur des questions de règlement du tennis (pour tout point relatif à l'interprétation de faits spécifiques). Cependant, si un joueur conteste la décision de l'arbitre de chaise, on fait venir le juge-arbitre qui prend la décision finale.

Cas 2 : Une balle est annoncée «faute», mais un joueur soutient qu'elle est bonne. Peut-on faire venir le juge-arbitre pour qu'il décide?

Décision : Non. L'arbitre de chaise prend la décision finale sur les questions de fait (pour tout point relatif à ce qu'il s'est effectivement passé au cours d'un incident particulier).

Cas 3 : Est-ce qu'un arbitre de chaise peut corriger l'appel d'un juge de ligne à la fin d'un point si, d'après l'arbitre de chaise, une erreur évidente a été commise en début d'échange ?

Décision : Non. Un arbitre de chaise ne peut corriger l'appel d'un juge de ligne qu'immédiatement après que l'erreur évidente a été commise.

Cas 4 : Un juge de ligne annonce une balle «faute», après quoi un joueur prétend que la balle était bonne. L'arbitre de chaise peut-il corriger l'appel d'un juge de ligne?

Décision : Non. Un arbitre de chaise ne doit jamais corriger un appel après la contestation ou la plainte d'un joueur.

Cas 5 : Un juge de ligne annonce une balle «faute». L'arbitre de chaise n'était pas en mesure de voir clairement, mais pense que la balle était bonne. Est-ce que l'arbitre de chaise peut corriger l'appel du juge de ligne?

Décision : Non. L'arbitre de chaise peut corriger l'appel d'un juge de ligne uniquement lorsqu'il est certain que celui-ci a commis une erreur évidente.

Cas 6 : Est-ce qu'un juge de ligne a le droit de changer son annonce après que l'arbitre de chaise ait annoncé le score?

Décision : Oui. Si un juge de ligne se rend compte d'une erreur, il faudra la corriger dès que possible, à condition que la correction n'intervienne pas après la contestation ou la plainte d'un joueur.

Cas 7 : Si un arbitre de chaise annonce une balle «faute », pour ensuite se corriger et l'annoncer «bonne», quelle décision faut-il prendre?

Décision : L'arbitre de chaise décide s'il y a eu gêne ou non pour les joueurs au moment de l'annonce «faute». S'il y a eu gêne, le point est rejoué. S'il n'y a pas eu gêne, le joueur qui a frappé la balle gagne le point.

Cas 8 : Une rafale de vent fait repasser une balle au-dessus du filet et le joueur passe sa raquette au-dessus du filet (tel qu'il est permis) pour essayer de jouer la balle. L'adversaire/les adversaires l'en empêche(nt). Quelle décision faut-il prendre?

Décision : L'arbitre de chaise décide si la gêne était intentionnelle ou non et soit accorde le point au joueur gêné soit demande à rejouer le point.

Note de TC. *Quand un arbitre itinérant est en service, sa décision est finale, mais si un juge-arbitre est aussi en service, le joueur peut faire appel à lui sur une question de règlement; le cas échéant, la décision du juge-arbitre est finale.*

PROCEDURE D'INSPECTION DE TRACE

1. L'inspection de trace peut seulement être faite sur un court en terre battue.
2. Une inspection de trace, demandé par un joueur (ou une équipe), devra être accordée seulement si l'arbitre de chaise ne peut pas déterminer l'annonce avec certitude de sa chaise, à la conclusion d'un point ou quand un joueur (ou équipe) arrête de jouer le point pendant un échange (Les retours sont permis mais le joueur doit immédiatement arrêter).
3. Quand un arbitre de chaise a décidé de faire une inspection de marque, il/elle doit descendre de la chaise et faire l'inspection soi-même. Si il/elle ne sait pas où est la marque, il/elle peut demander au juge de ligne de localiser la marque, mais ensuite, l'arbitre de chaise doit l'inspecter de lui/elle – même.
4. L'annonce originale ou une « overruling » (changement de décision d'un arbitre de chaise sur un juge de ligne) devra toujours être gardée si le juge de ligne et l'arbitre de chaise ne peuvent déterminer la localisation de la marque ou si la marque est illisible.
5. Une fois que l'arbitre de chaise a identifié et prit une décision sur la marque, cette décision est finale et ne peut être contestée.
6. Sur un court de tennis en terre battue, l'arbitre de chaise devra ne pas être trop rapide pour annoncer le score à moins qu'il ne soit

absolument certain de l'annonce. S'il a un doute, il devra attendre avant d'annoncer le score pour déterminer si une inspection de trace est nécessaire.

7. En double, le joueur qui conteste une marque doit faire sa demande d'une façon que le jeu s'arrête ou que l'arbitre de chaise ait arrêté le jeu. Si une contestation est faite à l'arbitre de chaise, il/elle doit déterminer la procédure correcte qui doit suivre. Si ce n'était pas correct ou si c'était trop tard, alors l'arbitre de chaise doit déterminer si l'équipe adverse a été délibérément gênée.
8. Si un joueur efface la marque avant que l'arbitre de chaise ait pris une décision finale, il/elle perd le point.
9. Un joueur ne doit pas traverser le filet pour vérifier une marque sans risquer d'être pénalisé pour une conduite antisportive suivant la procédure du code de conduite.

Note de TC. *Le paragraphe 9 s'applique aux matchs joués avec un arbitre de chaise. Dans un match joué sans arbitre de chaise sur un terrain en terre battue, un joueur peut demander à son adversaire de montrer la marque et ensuite traverser le filet afin de vérifier cette dernière.*

PROCEDURE DE VERIFICATION ELECTRONIQUE

Dans les tournois où un système de vérification électronique est utilisé, les procédures suivantes devront être suivies pour les matches où le système est en utilisation.

1. Une demande pour une vérification électronique par un joueur (ou une équipe) d'une annonce ou d'une « overrule » devra être permise seulement si c'est à la conclusion d'un point ou quand un joueur (ou une équipe) arrête de jouer le point pendant un échange (les retours sont permis mais le joueur doit immédiatement arrêter).
2. L'arbitre de chaise devra décider d'utiliser la vérification électronique quand il a un doute sur l'exactitude de l'annonce d'une balle ou d'une « overrule ». Cependant, l'arbitre de chaise peut refuser la vérification électronique si il/elle croit que le joueur fait une demande irréaliste ou si la demande est faite de manière tardive (hors « timing »).
3. En double, le joueur qui conteste l'annonce doit faire sa demande d'une façon que le jeu s'arrête ou que l'arbitre de chaise ait arrêté le jeu. Si une contestation est faite à l'arbitre de chaise, il/elle doit déterminer la procédure correcte qui doit suivre. Si ce n'était pas correct ou si c'était trop tard, alors l'arbitre de chaise doit déterminer

si l'équipe adverse a été délibérément gênée, et dans ce cas l'équipe qui conteste perd le point.

4. L'annonce originale ou une « overrule » devra toujours être gardée si la vérification électronique devient hors fonction pour n'importe quelle raison, afin de vérifier la décision sur la dernière annonce ou sur « l'overrule ».
5. La décision finale de l'arbitre de chaise sera d'annoncer la conclusion de la vérification électronique et n'est pas contestable. Si un choix manuel est décidé pour le système de la vérification électronique au moment de l'impact de balle, un officiel, approuvé par le juge arbitre, devra décider quel impact est vérifié.
6. Chaque joueur (ou équipe) a droit à trois (3) contestations infirmées par manche, plus une (1) contestation supplémentaire dans le jeu décisif. Pour les matches utilisant le système à l'avantage (deux jeux d'écart), 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 matches utilisant le jeu décisif de la partie, le jeu décisif comptera comme une nouvelle manche et chaque joueur (ou équipe) disposera d'un crédit de trois (3) contestations. Les joueurs (ou équipes) auront droit à un nombre illimité de contestations fructueuses.

ANNEXE VII : COMPETITION OFFICIELLE DE TENNIS POUR LES 10 ANS ET MOINS

Courts :

En complément du court (aux dimensions normales) tel que décrit dans la Règle 1, on pourra utiliser des courts aux dimensions suivantes pour une compétition officielle de tennis pour les 10 ans et moins :

- Un court, que l'on dénommera « rouge » aux fins de la compétition de tennis pour les 10 ans et moins, sera un rectangle, entre 10.97 m (36 pieds) et 12.80 m (42 pieds) de long, et entre 4.27 m (14 pieds) et 6.10 m (20 pieds) en largeur. Le filet sera entre 0.800 m (31.5 pouces) et 0.838 (33 pouces) de hauteur au centre.
- Un court, que l'on dénommera « orange » sera un rectangle, entre 17.68 m (58 pieds) et 18.29 m (60 pieds) de long, et entre 6.10 m (20 pieds) et 8.23 m (27 pieds) en largeur. Le filet sera entre 0.800 m (31.5 pouces) et 0.914 m (36 pouces) de hauteur au centre.

Balles :

Ne peuvent être utilisés en compétition officielle de tennis pour les 10 ans et moins que les types de balles suivants qui sont spécifiés dans l'Annexe I :

- Les balles de stade 3 (rouges) qui sont recommandées pour jouer sur un court rouge, par des joueurs âgés de 8 ans ou moins, qui utilisent une raquette de 58,4 cm (23 pouces) de long.
- Les balles de stade 2 (oranges) qui sont recommandées pour jouer sur un court orange, par des joueurs âgés entre 8 et 10 ans, qui utilisent une raquette entre 58,4 cm (23 pouces) et 63,5 cm (25 pouces) de long.
- Les balles de stade 1 (vertes) qui sont recommandées pour jouer sur un court de dimensions normales par des joueurs confirmés âgés entre 9 et 10 ans, qui utilisent une raquette entre 63,5 cm (25 pouces) et 66,0 cm (26 pouces) de long.

Note : *Tous les autres types de balles, tels que décrits dans l'Annexe I, ne peuvent être utilisés en compétition officielle de tennis pour les 10 ans et moins.*

Décompte des points :

Pour la compétition de tennis pour les 10 ans et moins, utilisant les balles de stade 3 (rouges), de stade 2 (oranges) et de stade 1 (vertes), on peut utiliser le décompte des points spécifié dans les règles du tennis (incluant l'annexe V), en plus des versions courtes de décompte des points dont un match avec jeu décisif du match, un match au

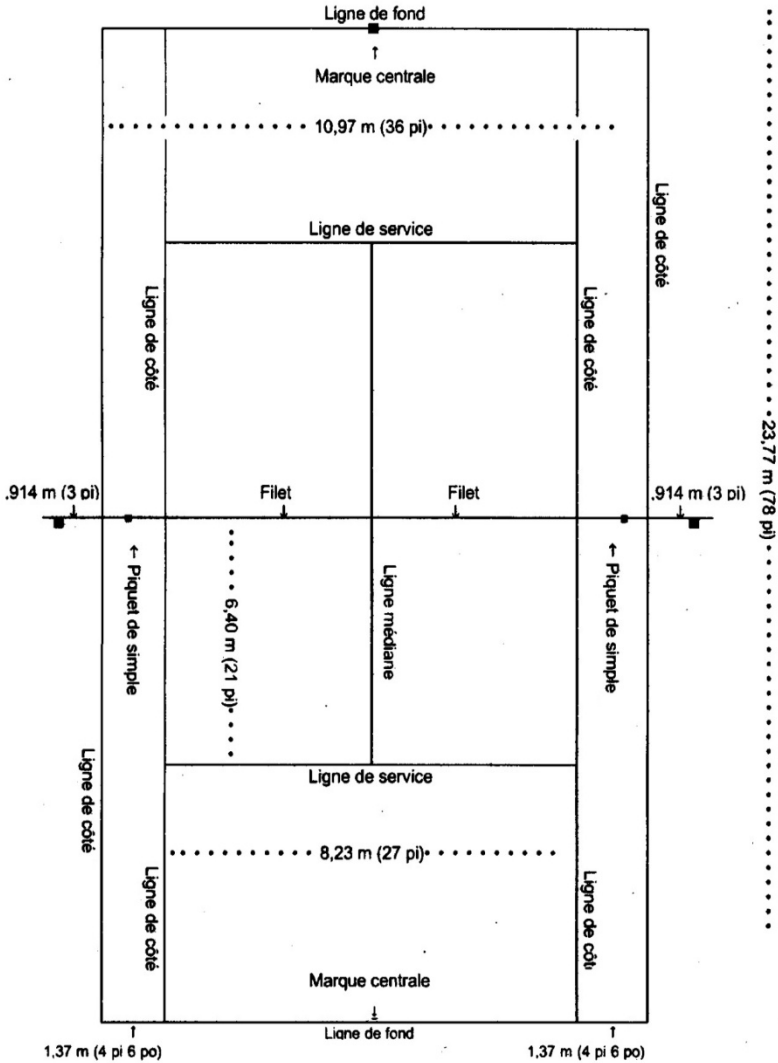
meilleur des 3 jeux décisifs/jeux décisifs du match, un match à un set court ou un set normal.

Matches en temps limité :

Dans les compétitions pour les joueurs de 10 ans et moins, le comité du tournoi peut fixer une durée spécifique pour les matchs de l'épreuve.

ANNEXE VIII : PLAN DU TERRAIN

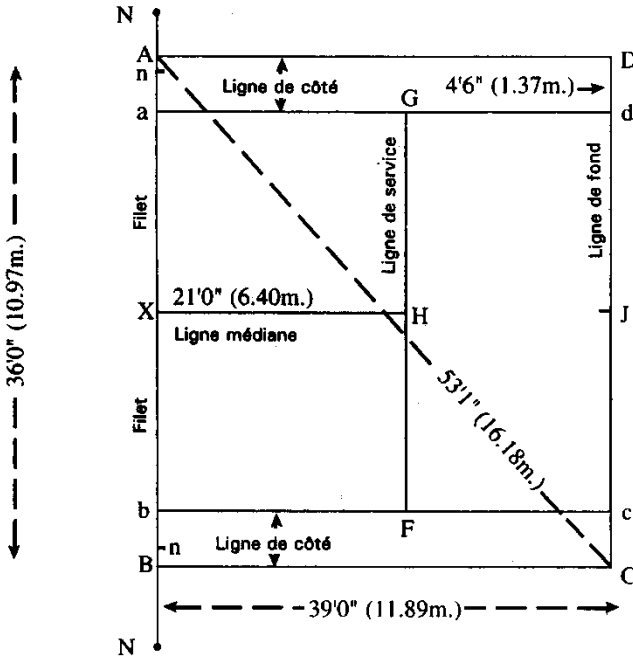
Figure 1 : Plan du terrain



Note : Toutes les mesures de court se feront depuis le côté extérieur des lignes.

ANNEXE IX : SUGGESTIONS POUR TRACER UN TERRAIN

Figure 2 : Suggestions pour tracer un terrain



Note : Toutes les mesures de court se feront depuis le côté extérieur des lignes.

La méthode suivante s'applique à des terrains de simple et de double (voir les notes à la fin du chapitre pour connaître la façon de tracer un terrain à un seul usage – simple ou double).

Tout d'abord, on choisit l'emplacement du filet et on trace une ligne de 12,8 mètres (42 pieds). On prend les mesures qui suivent à partir de la médiane du filet (X sur le diagramme).

À 4,11 mètres (13 pieds 6 pouces), on détermine a et b, qui sont les points de rencontre du filet et des lignes de côté du simple.

À 5,03 mètres (16 pieds 6 pouces), on indique l'emplacement des poteaux (ou piquets) de simple (n, n).

À 5,49 mètres (18 pieds), on détermine A et B, qui sont les points de

rencontre du filet et des lignes de côté de double.

À 6,40 mètres (21 pieds), on indique la position des poteaux de double (N, N), qui se trouvent à l'extrémité de la ligne initiale de 12,8 mètres (42 pieds).

On insère des pinces à A et B et on les attache aux extrémités de deux rubans à mesurer. Le premier sert à mesurer la diagonale du demi-terrain d'une longueur de 16,18 m (53 pieds 1 pouce) et l'autre sert à mesurer la ligne de côté d'une longueur de 11,89 m (39 pieds 0 pouces). On tend les rubans de telle sorte qu'ils se croisent au point C, qui constitue un des coins du terrain.

On refait l'exercice pour déterminer le point D, qui constitue l'autre coin du terrain. On vérifie les mesures en s'assurant que la ligne de fond CD a bel et bien une longueur de 10,97 mètres (36 pieds). On indique la marque centrale J au milieu de la ligne de fond. On détermine alors les points c et d à 1,37 mètre (4 pieds 6 pouces) des points C et D.

On peut alors déterminer la ligne médiane et la ligne de service en indiquant les points F, H et G à 6,40 mètres (21 pieds) du filet, sur les droites bc, XJ et ad respectivement. On répète la méthode précédente pour tracer l'autre moitié du terrain.

Si on ne désire tracer qu'un terrain de simple, les lignes à l'extérieur du quadrilatère a, b, c, d ne sont pas nécessaires, mais le terrain doit être mesuré comme ci-dessus. Si on le désire, on peut trouver les coins de la ligne de fond (c, d) en plaçant les pinces à a et b plutôt que A et B et en mesurant 14,46 m (47 pieds 5 pouces) et 11,89 m (39 pieds 0 pouces). Les poteaux sont situés à n, n, et on utilise un filet de simple d'une longueur de 10 m (33 pieds).

Si on désire tracer un terrain de double pour les matchs de simple et qu'il est impossible de retirer les poteaux, on installe des piquets de simple aux points n, n, dont la hauteur est de 1,07 mètre (3 pieds 6 pouces) et qui n'ont pas plus de 7,5 cm carrés (3 pouces carrés) ou 7,5 cm (3 pouces) de diamètre. Le centre de ces piquets est situé à 0,914 m (3 pieds) à l'extérieur du terrain de simple, de chaque côté. Lorsqu'on trace le terrain, il est recommandé d'indiquer l'emplacement des piquets n, n à l'aide de points blancs.

Lorsque les organismes d'accréditation homologuent les soi-disant 'lignes mélangées' ("Blended Lines") sur les courts, il faut suivre les consignes suivantes:

Couleur:

- De la même famille de couleur que celle de la surface de jeu.
- Plus clair que la couleur de la surface de jeu.
- Limite de la divergence des couleurs de +22 points sur l'échelle L* (Ajouter $\leq 25\%$ par volume de peinture blanche à la couleur de la surface de jeu)

Vitesse:

- Dans une marge de 5 CPR de celle de la surface de jeu.

Dimensions:

- 1 cm à 1,5 cm de moins que les lignes normales.

Marquage:

- Terminer à 8 cm de l'intersection avec les lignes de jeu blanches.

Note :

À titre indicatif pour les compétitions internationales, la distance minimale recommandée entre les lignes de fond et le fond du court est de 6,40 m (21 pieds) et entre les lignes de côté et les limites latérales du court, la distance minimale recommandée est de 3,66 m (12 pieds).

À titre indicatif pour les compétitions de club et le tennis de loisir, la distance minimale recommandée entre les lignes de fond et le fond du court est de 5,48 m (18 pieds) et entre les lignes de côté et les limites latérales du court, la distance minimale recommandée est de 3,05 m (10 pieds).

À titre indicatif, la hauteur minimale du plafond recommandée mesurée au filet à partir de la surface du court est de 9,14 m (30 pieds).

ANNEXE X : LES RÈGLES DU BEACH TENNIS

Les règles du Beach Tennis sont approuvées par le Comité des Règles du Tennis et le Comité de Direction de l'ITF. Elles sont disponibles sur le site internet du Beach Tennis :

<http://www.itftennis.com/beachtennis/home>

ANNEXE XI : PROCÉDURES DE CONTRÔLE ET D'AUDITION CONCERNANT LES RÈGLEMENTS DE TENNIS

1. INTRODUCTION

- 1.1 Ces procédures ont été approuvées par le conseil d'administration de la Fédération internationale de tennis le 17 mai 1998.
- 1.2 Le conseil d'administration peut à tout moment amender ou modifier ces procédures, ou en ou ajouter de nouvelles.

2. OBJECTIFS

- 2.1 La Fédération internationale de tennis est garante des règlements de tennis et a la responsabilité de :
 - a. préserver le caractère traditionnel et l'intégrité du jeu de tennis;
 - b. préserver activement les habiletés traditionnellement requises pour jouer le jeu de tennis;
 - c. encourager son développement, ce qui permet au jeu de demeurer un défi; et
 - d. assurer une compétition juste.
- 2.2 Pour assurer des audiences justes, logiques et expéditives à propos des Règlements de tennis, les procédures suivantes doivent être appliquées.

3. PORTÉE

- 3.1 Ces procédures doivent s'appliquer aux décisions sur :
 - a. Article 1 - Le terrain
 - b. Article 3 - La balle
 - c. Article 4 - La raquette
 - d. Les annexes I et II des Règlements de tennis
 - e. Tout autre règlement de tennis décidé par la Fédération internationale de tennis.

4. STRUCTURE

- 4.1 Sous ces procédures, les décisions doivent être rendues par un comité d'évaluation.
- 4.2 Les décisions doivent être finales à l'exception d'un droit d'appel à un tribunal d'appel conformément à ces procédures.

5. APPLICATION

- 5.1 Les décisions doivent être prises soit :
 - a. à la suite d'une motion du conseil d'administration; ou
 - b. sur réception d'une application conformément aux procédures établies ci-dessous.

6. NOMINATION ET COMPOSITION DU COMITÉ D'ÉVALUATION

- 6.1 Le comité d'évaluation doit être désigné par le président de la Fédération internationale de tennis ou par son représentant et doit être composé d'un nombre d'évaluateurs déterminé par le président ou son représentant.
- 6.2 Si plus d'une personne sont convoquées au comité d'évaluation, ce dernier doit désigner une de ces personnes pour agir à titre de porte-parole.
- 6.3 Le porte-parole doit être habilité à régler les procédures antérieures ainsi que toutes révisions et (ou) audiences d'un comité d'évaluation.

7. DÉCISIONS SOUMISES PAR LE COMITÉ D'ÉVALUATION

- 7.1 Les détails de toute décision soumise à la suite d'une motion du conseil d'administration peuvent être divulgués à toute personne de bonne foi ou à tout joueur, manufacturier d'équipement, association nationale ou à un de ses membres ayant un intérêt dans la décision soumise.
- 7.2 Un délai raisonnable doit être accordé à toute personne concernée afin de lui permettre de transmettre des commentaires, objections ou requêtes au président ou à son représentant au sujet de la décision soumise.

8. APPLICATION POUR UNE DÉCISION

- 8.1 Une application pour une décision peut être faite par toute partie ayant un intérêt sérieux dans la décision, y compris tout joueur, manufacturier d'équipement, association nationale ou un de ses membres.
- 8.2 Toute application pour une décision doit être soumise par écrit au président.
- 8.3 Pour être valide, une application pour une décision doit inclure, au minimum, les renseignements suivants :
 - a. le nom complet ainsi que l'adresse du demandeur;
 - b. la date de l'application;
 - c. un communiqué officiel mentionnant clairement les intérêts du demandeur à propos de la question sur laquelle une décision est requise; et
 - d. les pièces justificatives ou preuves sur lesquelles le demandeur à l'intention de s'appuyer aux audiences.
 - e. Si, selon le demandeur, l'avis d'un expert est nécessaire, il doit inclure une demande selon laquelle un tel avis doit être entendu. Cette demande doit comporter le nom de tout expert compétent ainsi que son expertise justificative.

- f. Quand une application pour une décision sur une raquette ou toute autre pièce d'équipement est faite, un prototype ou une copie exacte de l'équipement en question doit être soumise en même temps que l'application pour une décision.
 - g. Si, selon le demandeur, il y a des circonstances inhabituelles et extraordinaires qui requièrent que la décision doit être prise dans un laps de temps spécifique ou avant une date précise, il doit inclure un document officiel qui décrit ces circonstances inhabituelles et extraordinaires.
- 8.4 Si une application pour une décision ne contient pas l'information ni l'équipement stipulé à la clause 8.3 (a)-(g), le président ou son représentant doit en informer le demandeur en lui précisant un délai raisonnable à l'intérieur duquel le demandeur pourra y remédier. Si le demandeur ne se conforme pas dans le délai prescrit, son application sera rejetée.

9. CONVOCATION DU COMITÉ D'ÉVALUATION

- 9.1 Sur réception d'une application valide ou suivant une motion du conseil d'administration, le président ou son représentant peut convoquer un comité d'évaluation qui traitera l'application ou la motion.
- 9.2 Le comité d'évaluation peut ne pas tenir d'audience pour traiter l'application ou la motion si, selon le porte-parole du comité d'évaluation, l'application ou la motion en question peut être résolue de façon juste sans audience.

10. PROCÉDURE DU COMITÉ D'ÉVALUATION

- 10.1 Le président d'un comité d'évaluation doit déterminer la forme, la procédure et la date de toute révision et (ou) audience.
- 10.2 Le président doit fournir un avis écrit du contenu du point 10.1 ci-dessus à tout demandeur ou à toute personne ou association ayant exprimé un intérêt dans la décision soumise.
- 10.3 Le président doit résoudre toutes questions relatives aux preuves et ne doit pas être lié à des règles juridiques gouvernant les procédures et l'admissibilité des preuves reçues que la révision et (ou) l'audience dirigent justement, laissant ainsi aux parties concernées une chance raisonnable de présenter leur cas.
- 10.4 Conformément aux procédures, toute révision et (ou) audience :
- a. doit se tenir en privée; et
 - b. peut être ajournée et (ou) reportée par le comité d'évaluation.
- 10.5 Le président a le pouvoir d'ajouter en temps et lieux de nouveaux membres au comité d'évaluation, membres qui possèdent de l'expérience ou des habiletés particulières pour traiter des sujets spécifiques qui requièrent de telles habiletés ou expériences.

- 10.6 Le comité d'évaluation doit prendre ses décisions par majorité absolue. Aucun membre ne peut s'abstenir.
- 10.7 Le président a la liberté totale d'exiger une compensation au demandeur (et [ou] à toute autre personne ou association critiquant, s'objectant ou réclamant de l'information sur toute révision et [ou] audience) en rapport aux coûts de l'application et (ou) sur des dépenses raisonnables encourues par le comité d'évaluation pour avoir tenu des tests ou obtenu des rapports relatifs à de l'équipement assujetti à une évaluation.

11. DÉCLARATION

- 11.1 Quand le comité d'évaluation prend une décision, il doit fournir une déclaration écrite au demandeur ou à toute personne ou association ayant démontré un intérêt dans la demande d'évaluation aussi tôt qu'il lui est possible de le faire.
- 11.2 Une telle déclaration écrite doit inclure un résumé du raisonnement qui a mené à la décision prise par le comité d'évaluation.
- 11.3 Lors de la divulgation de la décision au demandeur ou à toute autre date spécifiée par le comité d'évaluation, ce dernier doit intégrer immédiatement la décision dans les Règlements de tennis.

12. APPLICATION DES PRÉSENTS RÈGLEMENTS DE TENNIS

- 12.1 Assujetti au pouvoir du comité d'évaluation pour adopter une décision, les présents règlements de tennis doivent continuer de s'appliquer jusqu'à ce que toute révision et (ou) audience du comité soient conclues et qu'une décision soit adoptée par le comité d'évaluation.
- 12.2 Avant ou pendant une révision et (ou) une audience, le président du comité d'évaluation peut donner des indications qu'il estime raisonnables et nécessaires dans l'application des règlements de tennis ainsi que dans ces procédures, y compris l'application de règles provisoires.
- 12.3 Les règlements provisoires peuvent comprendre des restrictions concernant l'utilisation de tout équipement assujetti aux règlements de tennis dans l'attente d'une décision par le comité d'évaluation, même si l'équipement ne répond pas aux exigences décrites dans les Règlements de tennis.

13. NOMINATION ET COMPOSITION DES TRIBUNAUX D'APPEL

- 13.1 Les tribunaux d'appel doivent être formés par le président ou son représentant parmi les membres du conseil d'administration / de la commission technique.

54 Règlements de tennis

- 13.2 Aucun membre du comité d'évaluation qui a pris la décision initiale ne peut être membre du tribunal d'appel.
- 13.3 Le tribunal d'appel doit être composé d'un nombre de membres déterminé par le président ou son représentant, mais doit comprendre au moins 3 membres.
- 13.4 Le tribunal d'appel doit nommer un de ses membres pour agir à titre de président.
- 13.5 Le président doit être habilité à régler les procédures avant et durant toute audience d'appel.

14. APPLICATION POUR UN APPEL

- 14.1 Un demandeur (ou toute personne ou association qui a exprimé un intérêt et qui a acheminé tout commentaire, objection ou requête sur une décision soumise) peut en appeler de toute décision du comité d'évaluation.
- 14.2 Pour être valide, une application doit être :
 - a. faite par écrit au président du comité d'évaluation qui a pris la décision appelée, au plus tard 45 jours après la déclaration de la décision prise;
 - b. doit expliquer les détails contre la décision appelée; et
 - c. doit contenir toutes les raisons de l'appel.
- 14.3 Sur réception d'une demande d'appel valide, le président du comité d'évaluation ayant pris la décision initiale peut exiger comme condition d'appel que des frais raisonnables soient payés par le demandeur. Ces frais d'appel doivent être remboursés à l'appelant s'il obtient gain de cause.

15. CONVOCATION DU TRIBUNAL D'APPEL

- 15.1 Le président ou son représentant doit convoquer le tribunal d'appel à la suite de la réception du paiement des frais d'appel par l'appelant.

16. PROCÉDURES DU TRIBUNAL D'APPEL

- 16.1 Le tribunal d'appel et son président doivent mener les procédures et les audiences tel qu'il est stipulé dans les sections précédentes 10, 11 et 12.
- 16.2 Lors de la divulgation de la décision à l'appelant ou à toute autre date spécifiée par le tribunal d'appel, la décision du tribunal d'appel est finale et doit être immédiatement intégrée dans les Règlements de tennis.

17. GÉNÉRAL

- 17.1 Si le comité d'évaluation n'est composé que d'un seul membre,

- ce dernier doit être responsable de la gestion de l'audience à titre de président et doit déterminer les procédures à suivre avant et durant toute révision ou audience.
- 17.2 Les révisions et (ou) audiences doivent se dérouler en anglais. Dans toute audience, quand un demandeur ou toute autre personne ou organisation commentant, s'objectant ou demandant des renseignements, ne parle pas anglais, un interprète doit être présent. Dans la mesure du possible, l'interprète doit être indépendant.
 - 17.3 Le comité d'évaluation ou le tribunal d'appel peut publier des extraits de ses propres décisions.
 - 17.4 Toute déclaration conformément à ces procédures doit être faite par écrit.
 - 17.5 Toute déclaration conformément à ces procédures doit être faite à la date qui a été communiquée ou transmise au demandeur ou à toute autre partie concernée.
 - 17.6 Un comité d'évaluation peut rejeter une application si, selon son opinion, cette application est substantiellement similaire à une autre application ou motion sur laquelle le comité d'évaluation a pris une décision dans les 36 mois précédant la date de l'application en question.

LES RÈGLEMENTS DE TOURNOIS DE TENNIS CANADA

Les règlements suivants s'appliquent aux tournois, rencontres et épreuves sanctionnés ou qui nécessitent une accréditation de Tennis Canada ou d'une association provinciale. Les clubs et les comités organisateurs directement ou indirectement affiliés à Tennis Canada ou à une association provinciale doivent les respecter.

Toutefois, il est à noter que, dans le cas de tournois canadiens qui font partie d'un des circuits de la Fédération internationale de tennis (Professionnel, Vétéran, Junior ou Fauteuil roulant), l'ATP ou la WTA, les règlements spécifiques à ces organismes internationaux auront préséance sur ceux de Tennis Canada.

1. ACCRÉDITATION

Les clubs et les associations membres doivent présenter une demande d'accréditation à Tennis Canada pour les rencontres, épreuves et tournois suivants :

- a. tournois nationaux;
- b. tournoi, rencontre ou épreuve à inclure au calendrier national; et
- c. toute épreuve déterminée ponctuellement par Tennis Canada.

Les clubs et associations membres doivent s'adresser à leur association provinciale respective pour obtenir leur accréditation dans le cas de rencontres, d'épreuves ou de tournois provinciaux.

Les formulaires de demande d'accréditation dûment remplis doivent parvenir à l'association concernée à la date prescrite. Ces demandes doivent inclure le prospectus du tournoi, qui fournit les indications essentielles mentionnées à l'article 3 de la présente section.

Toute modification aux conditions ayant permis l'obtention de l'accréditation apportée par le comité organisateur sans l'approbation de l'organisme qui a sanctionné l'événement peut entraîner l'annulation de l'accréditation.

2. COMITÉ ORGANISATEUR

L'association, le club ou l'organisation qui se propose de tenir un tournoi doit former un comité organisateur composé d'au moins deux personnes, dont l'une agit à titre de directeur du tournoi. Dans le cas des championnats canadiens, le choix du directeur du tournoi, de

même que celui du comité organisateur, est sous réserve de l'approbation de Tennis Canada.

Le juge-arbitre est membre du comité.

Les tâches ci-dessous incombent au comité organisateur.

- a. Présenter la demande d'accréditation à l'association concernée conformément aux modalités énoncées à l'article 1 de la présente section.
- b. Superviser et administrer les aspects administratifs du tournoi.
- c. Désigner un juge-arbitre, de concert avec et sous réserve de l'approbation de Tennis Canada. Le directeur du tournoi ne peut agir comme juge-arbitre ni en assumer les responsabilités.
- d. Préparer le prospectus du tournoi (voir l'article 3 de la présente section).
- e. Faire parvenir les invitations et les formulaires d'inscription, et accepter les inscriptions conformément aux conditions établies dans le prospectus.
- f. Déterminer les têtes de série, de concert avec le juge-arbitre. Le juge-arbitre a le pouvoir final de décision en ce qui a trait à l'établissement de têtes de série.
- g. Faire parvenir à l'association qui chapeaute la compétition, dans les cinq (5) jours qui suivent la fin du tournoi, un rapport comprenant :
 - i. la copie des tirages incluant les vainqueurs, les résultats et les têtes de série;
 - ii. la liste des joueurs pénalisés, la nature des infractions commises et les sanctions prises, ainsi que, le cas échéant, la recommandation de points de démerite (PD);
 - iii. des commentaires sur le déroulement du tournoi et, en particulier, des explications sur les modifications apportées aux conditions du prospectus, le cas échéant.
- h. À l'occasion des Championnats canadiens, le président du comité

organisateur doit, dans son rapport, présenter à Tennis Canada un bilan des revenus et des dépenses.

3. PROSPECTUS ET FORMULAIRE D'INSCRIPTION

Le comité organisateur doit émettre un prospectus et un formulaire d'inscription dans le cadre de chaque tournoi sanctionné. Par exemple, le prospectus doit indiquer :

- a. quelle est l'association qui accrédite le tournoi;
- b. que le tournoi est assujetti aux Règlements de tennis, aux règles et règlements des tournois sanctionnés et au Code de conduite, tels qu'ils sont indiqués dans la présente édition des *Règles du jeu*;
- c. le nom des membres du comité organisateur et du juge-arbitre;
- d. le calendrier du tournoi et l'horaire des matchs;
- e. les critères d'admissibilité tels que l'âge, la citoyenneté, la résidence et les conditions spéciales (p. ex., ne pas détenir de classement national, provincial ou régional);
- f. les catégories, les frais d'inscription et la valeur des prix ou des bourses; le nombre maximal de rencontres disputées chaque jour;
- g. le lieu, la date et l'heure limites pour accepter les inscriptions;
- h. la date, le lieu et l'heure du tirage au sort, qui doit être public et ouvert aux concurrents et à toute personne intéressée;
- i. l'endroit où se déroulent les rencontres, le nombre et le type de terrains ainsi que les solutions de rechange en cas d'intempérie;
- j. le type et la marque des balles utilisées;
- k. la possibilité ou non de poursuivre les matchs sous les réflecteurs;
- l. le nombre de manches, le système de pointage et le moment du recours au jeu décisif, le cas échéant;
- m. l'existence ou non d'épreuves de qualifications et les conditions de jeu, si elles diffèrent de celles du tournoi, ainsi que le nombre de joueurs qualifiés;

- n. si la tenue du tournoi est conditionnelle au nombre d'inscriptions, le prospectus doit préciser le nombre minimal d'inscriptions requises;
- o. s'il y a un nombre limite d'inscriptions, au quel cas les critères de sélection doivent être clairement établis (voir l'article 4 de la présente section);
- p. s'il s'agit d'un tournoi sur invitation, au quel cas les critères de sélection doivent être clairement établis;
- q. l'application de l'article 18 de la présente section (ponctualité);
- r. le format du tableau de consolation (s'il y a lieu) et son caractère obligatoire ou facultatif, de même que la comptabilisation ou non des résultats aux fins de classement;
- s. l'adresse, les numéros de téléphone et de télécopie de l'hôtel officiel du tournoi et les tarifs préférentiels, s'il y a lieu.

Les formulaires d'inscriptions doivent comporter l'énoncé suivant :
Tout joueur sous le coup d'une suspension imposée par l'association provinciale ou par Tennis Canada ne peut participer à aucun tournoi sanctionné pendant sa suspension.

4. INSCRIPTION ET SÉLECTION DES PARTICIPANTS

Si le nombre d'inscriptions dépasse le nombre de joueurs acceptés, le comité doit :

- a. étudier toutes les demandes d'inscriptions reçues avant la date et l'heure limites;
- b. déterminer une méthode de sélection juste et équitable et l'appliquer sans discrimination;
- c. si la sélection tient compte du calibre des joueurs ou de leur provenance, le mentionner dans le formulaire d'inscription et le prospectus (voir l'article 3 ci-dessus);
- d. ne jamais sélectionner les participants selon la formule du premier arrivé, premier servi. La date de réception, dans la mesure où elle respecte la date limite d'inscription, n'est jamais un critère de sélection;

- e. quand le calibre des joueurs ne peut être déterminé (en vertu du classement, par exemple), procéder par tirage au sort;
- f. préparer une liste de substituts, que le juge-arbitre pourra utiliser si des joueurs déclarent forfait;
- g. le juge-arbitre peut décider de remplacer les joueurs qui déclarent forfait après le tirage ou d'accepter les inscriptions tardives et de les insérer dans le tableau aux places occupées par des exemptions;
- h. le juge-arbitre peut décider d'inclure dans le tableau des joueurs qui n'y apparaissent pas en raison d'erreurs administratives ou d'oublis, même si cet ajout l'oblige à refaire le tirage ou à faire jouer une rencontre préliminaire. Le juge-arbitre est le seul juge de la situation;
- i. **tout remplacement ou tout ajout doit être effectué avant le début du premier match de la compétition, sauf dans le cas de repêchés («Lucky Losers») et substituts, comme indiqué à l'article 8 de la présente section;**
- j. **seuls des oublis ou des erreurs administratives de la part du comité, ou le désistement d'un nombre significatif de têtes de série (voir l'article 8 de la présente section) peuvent justifier la reprise du tirage.**

Il est essentiel de dresser une liste d'inscriptions exacte avant d'établir les têtes de série et de procéder au tirage. L'oubli d'un joueur pourrait nécessiter la reprise du tirage. Il incombe au comité organisateur de veiller à l'intégralité et à l'exactitude de la liste d'inscriptions.

5. LES TÊTES DE SÉRIE

L'établissement de têtes de série a pour objet d'équilibrer le tableau et d'éviter aux meilleurs joueurs de s'affronter dans les premiers tours. *Il est recommandé de prévoir un ratio de une tête de série pour quatre joueurs. Dans la mesure du possible, on doit compter un nombre pair de têtes de série.* Par exemple, dans un tableau de 32 avec 27 joueurs, il y aurait normalement 6 têtes de série ($27 \div 4 = 6,75$, ce qui est plus près de 7 que de 6, mais un nombre pair est nécessaire). Il est permis de sélectionner moins de une tête de série pour quatre joueurs; il est même souhaitable de le faire lorsqu'il est impossible de vérifier le calibre des joueurs.

Il n'y a pas de règles strictes dans le choix des têtes de série. Le comité organisateur, y compris le juge-arbitre, doit sélectionner les joueurs les plus aptes à remporter la compétition. Le classement des joueurs (informatisé ou non), fondé sur les résultats des 12 derniers mois, devrait servir de base au choix des favoris. Si d'autres critères sont requis, on peut se servir du résultat des confrontations entre les joueurs, des performances récentes, qui tiennent compte du type de surface et de l'importance de la compétition, et des rencontres contre un adversaire commun.

La répartition des têtes de série dans le tableau se fait de la façon suivante :

- a. les têtes de série sont inscrites sur la feuille de tirage dans l'ordre choisi par le comité organisateur;
- b. la place qu'occupe chaque tête de série est déterminée par tirage au sort, à l'exception des deux premiers favoris :
 - i. la première tête de série occupe la ligne 1 et la deuxième tête de série occupe la ligne 32 (tableau de 32 joueurs), la ligne 64 (tableau de 64 joueurs) ou la ligne 128 (tableau de 128 joueurs);
 - ii. on tire ensuite au sort la place des troisième et quatrième favoris, le premier tiré occupant une place dans le haut du tableau et le second tiré, une place dans le bas du tableau selon le tableau des favoris (figure 3);
 - iii. enfin, on tire au sort la place des autres têtes de série par groupe de 4 (ou de 8 lorsqu'il y a plus de 16 têtes de série), les plaçant dans l'ordre tiré sur les lignes indiquées par le tableau des favoris (figure 3).

À noter : Quand le nombre de têtes de série n'est pas un multiple de 4 (quand il y a 6 ou 10 têtes de série, par exemple), les deux têtes de série «supplémentaires» (5 et 6 ou 9 et 10, par exemple) seront distribuées de façon à ce qu'elles ne soient pas dans les mêmes sections que les têtes de série 1 et 2. Par exemple, pour un tableau de 32 avec 6 têtes de série, les têtes de série 5 et 6 seraient tirées au hasard sur les lignes 16 et 17 (plutôt que sur les lignes 8 et 25).

Corriger une erreur dans l'établissement des têtes de série. Si on découvre une erreur dans l'établissement des têtes de série, une fois

le tirage complété, on peut corriger l'erreur en inversant les positions des joueurs ou des équipes concernés, à la condition que ces joueurs ou équipes n'aient pas joué leur premier match. De façon générale, on ne devrait pas apporter de modifications aux têtes de série d'un tableau, une fois que les joueurs de ce tableau ont commencé la compétition. Toutefois, s'il est possible d'effectuer les modifications facilement et sans impact majeur sur l'horaire et les joueurs, le juge-arbitre peut apporter des modifications même si les joueurs de ce tableau ont commencé à jouer.

Figure 3 : Tableau des favoris

TABLEAU DE FAVORIS:	16	32	64	128
	4 favoris	8 favoris	16 favoris	32 favoris
3 et 4				
Premier tiré	5	9	17	33
Deuxième tiré	12	24	48	96
5,6,7 et 8				
Premier tiré		8	16	32
Deuxième tiré		16	32	64
Troisième tiré		17	33	65
Quatrième tiré		25	49	97
9,10,11 et 12				
Premier tiré			9	17
Deuxième tiré			25	49
Troisième tiré			40	80
Quatrième tiré			56	112
13,14,15 et 16				
Premier tiré			8	16
Deuxième tiré			24	48
Troisième tiré			41	81
Quatrième tiré			57	113
17 à 24				
Premier tiré				9
Deuxième tiré				24
Troisième tiré				41
Quatrième tiré				56
Cinquième tiré				73
Sixième tiré				88
Septième tiré				105
Huitième tiré				120
25 à 32				
Premier tiré				8
Deuxième tiré				25
Troisième tiré				40
Quatrième tiré				57
Cinquième tiré				72
Sixième tiré				89
Septième tiré				104
Huitième tiré				121

6. LES EXEMPTIONS

Si le tournoi compte 4, 8, 16, 32, 64 ou 128 joueurs, il n'est pas nécessaire d'attribuer des exemptions. Cependant, si le nombre de joueurs est différent, certains d'entre eux reçoivent des exemptions.

Pour établir le nombre d'exemptions, on prend le nombre maximal de joueurs que peut compter un tableau et on soustrait le nombre réel de joueurs. Par exemple, s'il y a 27 joueurs, on attribue 5 exemptions ($32 - 27$); pour 37 joueurs, il y aura 27 exemptions ($64 - 37$), etc.

On attribue d'abord les exemptions aux têtes de série, selon l'ordre hiérarchique de leur sélection. Ainsi, dans un tableau de 32 avec 27 joueurs (et 6 têtes de série, tel qu'il est indiqué ci-dessus à l'article 5), il y aura 5 exemptions qui iront aux têtes de série 1, 2, 3, 4 et 5. La figure 4 illustre leur position dans le tableau selon l'article 5 ci-dessus.

Lorsqu'il y a plus d'exemptions que de têtes de série, la situation est différente. Par exemple, s'il y a 21 joueurs, on accorde alors 11 exemptions ($32 - 21$). Comme il peut y avoir 6 têtes de série conformément aux règlements, il reste donc 5 exemptions à accorder. Pour déterminer la place de ces 5 autres exemptions, on divise le tableau en sections de 4 lignes, telles que l'illustrent les figures 4 et 5. (À la figure 4, il n'est pas nécessaire de diviser le tableau en sections, parce qu'il y a moins d'exemptions que de têtes de série.) À la figure 5, on divise le tableau en sections pour déterminer le placement des 5 exemptions supplémentaires.

On constate que six sections comptent déjà des exemptions (celles qui sont accordées aux têtes de série). Les deux autres sections (2 et 7) reçoivent alors des exemptions sur des lignes déterminées par tirage au sort. Dans ces deux cas, on tire un des quatre jetons numérotés de 1 à 4 pour déterminer sur quelle ligne à l'intérieur de chaque section placer l'exemption.

Il reste maintenant trois exemptions à distribuer. On les place alternativement dans les parties supérieure et inférieure du tableau, à des sections déterminées par tirage au sort. On tire un des quatre jetons numérotés de 1 à 4 pour déterminer à quelle section de la partie supérieure du tableau placer une deuxième exemption. On procède de la même façon pour la partie inférieure du tableau, puis une autre fois pour la partie supérieure. Toutefois, il est à noter qu'aucune section ne recevra plus de 2 exemptions.

Enfin, pour déterminer sur quelles lignes de ces sections placer les

exemptions, on tire des jetons ou on tire à pile ou face. Par exemple, pour la section 1, seules les lignes 3 et 4 pourraient comporter une exemption; «face» pourrait signifier qu'on doit placer une exemption sur la ligne 3, et «pile», à la ligne 4.

En suivant cette méthode, on peut facilement construire des tableaux contenant plusieurs exemptions.

Figure 4 : Feuille de tirage 1

OMNIUM ABC

SIMPLE MASCULIN

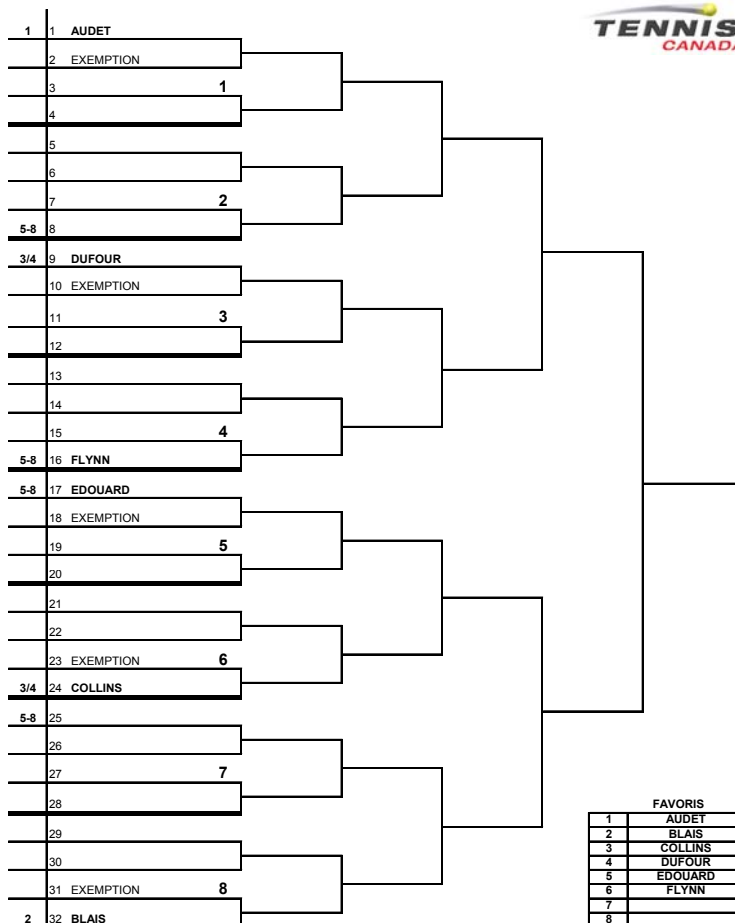


Tableau de 32 - 27 joueurs = 5 exemptions, avec 6 têtes de série. La liste des favoris est indiquée, tout comme les 8 sections du tableau et la position relative des favoris. Les 6 têtes de série sont placées selon l'article 5 et par tirage au sort. Les 5 exemptions sont accordées selon l'article 6. Chaque tête de série, sauf Flynn (6^e favori), reçoit une exemption.

Figure 5 : Feuille de tirage 2

OMNIUM ABC

SIMPLE MASCULIN

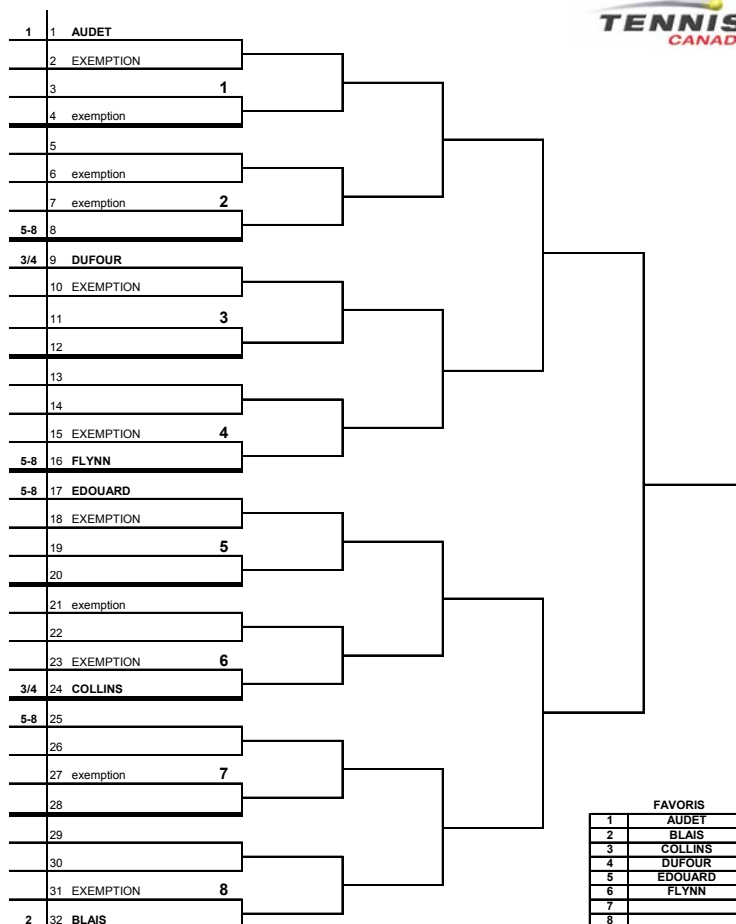


Tableau de 32 - 21 joueurs = 11 exemptions. Les 6 têtes de série sont placées selon l'article 5 et par un tirage au sort; chaque favori reçoit une exemption. Les 5 autres exemptions (11 - 6 = 5), indiquées en minuscule, sont placées de la façon ci-après. Les sections 2 et 7 reçoivent automatiquement des exemptions. Les sections 1, 6 et 2, en alternance entre la partie supérieure et la partie inférieure, reçoivent une deuxième exemption à la suite d'un tirage au sort. Dans chaque section, la position des exemptions est déterminée par tirage au sort.

7. COMMENT FAIRE LE TIRAGE

- a. Dresser la liste des têtes de série, en ordre, à la position indiquée sur le tableau.
- b. Placer les têtes de série tel qu'il est indiqué par l'article 5 de la présente section.
- c. Déterminer le nombre d'exemptions en soustrayant le nombre de joueurs du nombre maximal que pourrait compter le tableau.
- d. Accorder d'abord les exemptions aux têtes de série.
- e. S'il reste des exemptions, les attribuer aux sections de 4 lignes selon l'article 6 de la section présente. (Note : Tableau de 8 = 2 sections de 4 lignes; tableau de 16 = 4 sections de 4 lignes; tableau de 32 = 8 sections de 4 lignes, etc.)
- f. Préparer la liste des joueurs qui ne sont pas têtes de série, attribuer à chacun un numéro sous forme de jeton qu'on place dans un contenant approprié.
- g. Tirer un à un les jetons et placer le nom des joueurs correspondants sur les lignes libres (qui ne contiennent ni FAVORIS ni EXEMPTIONS) de haut en bas du tableau.
- h. Vérifier le tirage pour s'assurer que tous les joueurs sont inscrits et que les têtes de série et les exemptions sont bien placées.

8. RETRAITS ET REMPLACEMENTS

Toute place laissée vacante par le retrait d'un joueur ou d'une équipe est comblée comme suit :

A. S'il ne s'agit pas de têtes de série

- a. De la date limite d'inscription au début des qualifications

Les places vacantes sont comblées par les joueurs inscrits suivants selon l'ordre établi dans la liste d'acceptation.
- b. Après le début des qualifications
 - i. Les places vacantes du tableau principal ne peuvent être comblées que par des joueurs repêchés (lucky losers). Les

perdants du dernier tour des qualifications sont repêchés selon l'ordre établi dans la liste d'acceptation (classement). En cas d'égalité, on procède par tirage au sort. Si on a besoin de plus de joueurs, on les repêche parmi les perdants de l'avant-dernier tour des qualifications en utilisant la même méthode de sélection.

- ii. Les places vacantes du tableau des qualifications sont comblées par les joueurs inscrits qui ont signé sur place la liste des substituts. Le choix se fait en respectant l'ordre de priorité établi dans la liste d'acceptation.
- c. En l'absence de qualifications, les places vacantes du tableau principal sont comblées par les joueurs inscrits qui ont signé sur place la liste des substituts. On respecte l'ordre de priorité établi dans la liste d'acceptation. Un joueur ou une équipe substitut peut combler une place vacante à condition que l'équipe à remplacer n'a pas amorcé le tournoi (n'a pas commencé son match de premier tour ou, en cas d'exemption, de deuxième tour).

B. S'il s'agit de têtes de série

- a. **Retrait de la 1^{re} ou de la 2^e tête de série** : s'il s'agit d'un tableau de **32 joueurs** (8 têtes de série), la 3^e tête de série prend la place vacante, et la 5^e tête de série prend la place de la 3^e tête de série; le joueur non favori qui aurait été la prochaine tête de série prend la place laissée vacante par la 5^e tête de série. Le prochain joueur admissible au tableau prend alors la place laissée vacante par ce déplacement des têtes de série. S'il s'agit d'un tableau de **16 joueurs** (4 têtes de série), le joueur non favori qui aurait été la prochaine tête de série prend la place de la 3^e tête de série, et le prochain joueur admissible au tableau prend alors la place laissée vacante par ce déplacement des têtes de série. S'il s'agit d'un tableau de **48 ou de 64 joueurs** (16 têtes de série), la 9^e tête de série prend la place de la 5^e tête de série, et la 13^e tête de série prend la place de la 9^e tête de série. Le joueur non favori qui aurait été la prochaine tête de série prend la place laissée vacante par la 13^e tête de série; le prochain joueur admissible au tableau prend alors la place laissée vacante par ce déplacement des têtes de série.

- b. **Retrait de la 3^e ou de la 4^e tête de série** : s'il s'agit d'un tableau de **32 joueurs** (8 têtes de série), la 5^e tête de série prend la place vacante, et le joueur non favori qui aurait été la prochaine tête de série prend la place de la 5^e tête de série; le prochain joueur admissible au tableau prend alors la place laissée vacante par ce déplacement des têtes de série. S'il s'agit d'un tableau de **16 joueurs** (4 favoris), le joueur non favori qui aurait été la prochaine tête de série prend la place vacante, et le prochain joueur admissible au tableau prend alors la place libérée par ce déplacement. S'il s'agit d'un tableau de **48 ou de 64 joueurs** (16 têtes de série), la 5^e tête de série prend la place laissée vacante, et la 9^e tête de série prend la place de la 5^e tête de série. La 13^e tête de série prend la place de la 9^e tête de série, et le joueur non favori qui aurait été la prochaine tête de série prend la place de la 13^e tête de série. Le prochain joueur admissible au tableau prend la place laissée vacante par ce déplacement des têtes de série.
- c. **Retrait d'une tête de série de la 5^e à la 8^e** : s'il s'agit d'un tableau de **32 joueurs** (8 têtes de série), le joueur non favori qui aurait été la prochaine tête de série prend la place vacante; le prochain joueur admissible au tableau prend alors la place libérée par ce déplacement. S'il s'agit d'un tableau de **48 ou de 64 joueurs** (16 favoris), la 9^e tête de série prend la place vacante, et la 13^e tête de série prend la place de la 9^e tête de série. Le joueur non favori qui aurait été la prochaine tête de série prend la place de la 13^e tête de série. Le prochain joueur admissible au tableau prend alors la place laissée vacante par ce déplacement des têtes de série.
- d. **Retrait d'une tête de série de la 9^e à la 12^e** (tableau de 48 ou de 64 avec 16 têtes de série) : la 13^e tête de série prend la place vacante; le joueur non favori qui aurait été la prochaine tête de série prend la place de la 13^e tête de série; et le prochain joueur admissible au tableau prend alors la place laissée vacante par ce déplacement.
- e. **Retrait d'une tête de série de la 13^e à la 16^e** (tableau de 48 ou de 64 avec 16 têtes de série) : le joueur non favori qui aurait été la prochaine tête de série prend la place vacante; et le prochain joueur admissible au tableau prend alors la place laissée vacante par ce déplacement.

Si une tête de série se retire *après la publication de l'horaire*, mais

avant le début du premier match, le joueur non favori qui aurait été la prochaine tête de série prend sa place, et un joueur repêché (ou, en l'absence de qualifications, le substitut le mieux classé) prend la place laissée vacante par ce déplacement. Par exemple, dans un tableau de 16 joueurs (4 têtes de série), si la 1^{re} tête de série se retire, elle est remplacée par le 5^e joueur le mieux classé, dont la place est alors comblée par un joueur repêché ou un substitut, selon le cas.

Si une tête de série se retire *après le début du tournoi*, sa place est prise par un joueur repêché (ou, en l'absence de qualifications, par le substitut le mieux classé dans la liste d'acceptation).

Si un nombre important de têtes de série se retirent après le tirage au sort, mais *au moins 24 heures avant le début du tournoi*, le juge-arbitre, après avoir consulté le directeur du tournoi, peut choisir de refaire le tirage. Aux fins de ce règlement, « nombre important » signifie :

- a. dans le cas d'un tableau de 4 ou de 6 têtes de série, le retrait d'au moins la moitié des têtes de série (2 têtes de série sur 4; 3 têtes de série sur 6); ou
- b. dans le cas d'un tableau de 8 têtes de série ou plus, le retrait de plus du quart des têtes de série (3 têtes de série sur 8; 5 têtes de série sur 16).

C. Double

Les procédures ci-dessus s'appliquent autant en double qu'en simple. De plus, si un joueur d'une équipe de double se retire avant que l'équipe n'ait joué son premier match dans le tournoi, il pourrait être remplacé par un joueur substitut inscrit dans une autre épreuve du tournoi, *à la condition que la présence de ce joueur n'améliore pas la position de l'équipe parmi les têtes de série*. Une fois que l'équipe a amorcé son premier match du tournoi, toute substitution est interdite.

9. LES PÉRIODES DE REPOS

Tennis Canada recommande d'accorder une période de repos de dix (10) minutes après la deuxième manche dans les rencontres au meilleur de trois manches impliquant les hommes et les femmes de 60 ans et plus. Normalement, une période de repos ne sera pas autorisée dans les cas où un jeu décisif du match est joué au lieu d'une troisième manche.

Le repos de dix (10) minutes commence à la fin du dernier point de la manche et se termine quand les joueurs sont en place pour le premier service de la manche suivante.

Ce repos n'est pas obligatoire. Les joueurs des catégories d'âge mentionnées ci-dessus doivent s'entendre mutuellement s'ils veulent refuser la période de repos. Si un seul joueur ou une seule équipe souhaite profiter de la période de repos, elle doit être accordée.

Les officiels doivent s'assurer que la période de dix minutes n'est jamais dépassée et être prêts à pénaliser les joueurs qui sont en retard. Toute prolongation de la période de repos au-delà des 10 minutes prévues constitue une infraction à l'article 29 des Règlements de tennis qui porte sur la continuité du jeu et entraînera une pénalité selon l'article 3 du Code de Conduite portant sur les délais indus. À noter : dans ce contexte, les points de pénalité consécutifs sont permis.

En cas de conditions climatiques extrêmes (par exemple, une température très chaude et humide), le juge-arbitre peut aussi accorder un période de repos de 10 minutes après la deuxième manche pour toute catégorie d'âge.

Pendant une période de repos autorisée, les joueurs peuvent consulter leurs entraîneurs.

10. RENCONTRES INTERROMPUES

Lorsqu'un match est interrompu, le jeu doit reprendre sur le même terrain et à partir de la même marque. S'il est impossible de reprendre la rencontre sur le même terrain, le juge-arbitre peut déplacer la rencontre. Si une averse subite ou une situation incontrôlable a forcé l'interruption du match avant la fin d'un jeu, tous les points comptent. Si le serveur avait déjà commis une faute, celle-ci est annulée, et le serveur a droit à deux services.

On doit prendre note de la marque et du côté qu'occupaient les joueurs au moment de l'interruption. De plus, on doit conserver soigneusement les balles pour les remettre en jeu à la reprise.

S'il y a un échauffement après l'interruption, on utilise alors des balles usagées et on ne met en jeu les balles du match qu'après la période d'échauffement (voir l'article 11 ci-dessous).

11. ÉCHAUFFEMENT

La durée de l'échauffement est laissée à la discrétion du juge-arbitre, mais, normalement, elle ne doit pas excéder cinq minutes. Le juge-arbitre peut prolonger la période d'échauffement mais, elle ne doit pas excéder 10 minutes. Si les joueurs ne commencent pas la rencontre dans les délais prévus, ils s'exposent aux pénalités prévues au Code

de conduite. Après une interruption, les joueurs ont droit à un échauffement dont la durée est conforme au tableau ci-dessous :

interruption de 0 à 15 minutes : aucun échauffement
interruption de 15 à 30 minutes : 3 minutes d'échauffement
interruption de plus de 30 minutes : . 5 minutes d'échauffement

12. NOMBRE DE RENCONTRES

Sauf dans le cas de circonstances exceptionnelles, le nombre maximal de matchs toutes épreuves confondues (simple et double; tableau principal et de consolation) qu'un joueur doit disputer par jour ne doit pas dépasser trois matchs (normalement deux matchs de simple et un match de double). Ces principes ne s'appliquent pas lorsqu'un joueur est inscrit dans plus d'un groupe d'âge ou plus d'une classe.

13. CONSIGNES POUR ÉTABLIR L'HORAIRE DES MATCHS

On doit respecter les directives ci-dessous pour établir l'horaire des matchs.

A. Début des matchs le plus tard

Pour la compétition junior, un match ne devrait pas commencer plus tard que 21h00. Un match qui n'est pas terminé à minuit (0h00) devrait être suspendu et complété le lendemain. (Le juge-arbitre peut modifier cette directive si, à son avis, le match peut être terminé dans un délai raisonnable.

B. Début des matchs le plus tôt

Il est recommandé que, pour toute compétition, les matchs devraient débiter chaque jour au plus tôt à 8h00.

C. Entre les jours

Un joueur ne devrait pas être obligé de jouer son premier match de la journée moins de 12 heures après avoir terminé son dernier match de la journée précédente.

D. Entre les matchs

- a. Entre deux matchs de simple, tous les joueurs ont droit à au moins 45 minutes de repos.
- b. Entre un simple et un double, ou entre deux matchs de double, les joueurs ont droit à au moins 30 minutes de repos.
- c. Le juge-arbitre a le droit de modifier ces directives s'il juge que la

situation le justifie (par exemple, la durée d'un match ou la température).

Les directives ci-dessus ne s'appliquent pas nécessairement dans le cas d'un joueur inscrit dans plusieurs catégories d'âge ou de classe. De plus, dans certains cas le juge-arbitre pourrait décider de modifier ces directives s'il est nécessaire de le faire pour compléter un tournoi à l'intérieur des délais établis.

14. CONDITIONS MÉDICALES ET TRAITEMENTS

a. Pause médicale

Au cours du match ou de l'échauffement, un joueur peut demander une seule pause médicale de trois (3) minutes pour chaque condition médicale ou blessure traitable distincte. En général, une condition médicale ou blessure sera évaluée et/ou traitée pendant un changement de côtés ou un repos de fin de manche. Toutefois, si le joueur développe une condition médicale ou blessure aigue (qui survient subitement et empêche le joueur de continuer le jeu, par exemple quand le joueur se tord la cheville) nécessitant un traitement médical immédiat, il peut demander une évaluation et/ou traitement immédiat.

Si un soigneur ou un autre membre du personnel médical est disponible, la pause médicale débute après l'évaluation de la condition médicale par ces derniers.

En l'absence d'un soigneur ou d'un autre membre du personnel médical, le juge-arbitre, l'arbitre de chaise ou l'arbitre itinérant expliquera au joueur les règlements concernant la pause médicale et lui permettra de se soigner. Le joueur peut recevoir les soins d'un entraîneur ou d'un parent uniquement si ces soins sont administrés sous la supervision directe d'un officiel. L'officiel pourrait fournir du matériel de soutien au traitement (par exemple, des pansements ou de la glace). Dans ce cas, la période de trois minutes débute dès l'amorce du traitement.

La pause médicale n'est pas permis en cas de fatigue générale ni de baisse de la condition physique ni de crampes musculaires. Toute manifestation clinique distincte de maladie due à la chaleur sera considérée 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 pause médicale pour le traitement de crampes musculaires. Si le joueur n'est pas en état de poursuivre la partie en raison de crampes musculaires aiguës, il/elle pourra choisir de renoncer au(x) point(s)/jeu(x) nécessaires pour parvenir au changement de côtés ou à la pause de fin de manche afin de bénéficier sur le champ d'une évaluation et, s'il reste suffisamment de temps, d'un traitement médical. Le joueur a le droit de recevoir un total de deux (2) traitements complets pour crampes musculaires pour l'ensemble des changements de côtés ou pauses de fin de manche, et ceux-ci ne seront pas forcément consécutifs. Si seulement une partie d'un changement de côtés ou d'une pause de fin de manche est utilisée pour l'évaluation et/ou traitement initiaux, il pourra y avoir au plus deux (2) traitements supplémentaires complets pour crampes musculaires lors de changements de côtés ou pauses de fin de manche.

Saignements : Si un joueur saigne, le jeu doit être interrompu aussitôt que possible. Une pause de cinq (5) minutes au maximum pourrait être accordée pour contenir le saignement. S'il y a du sang répandu sur le court ou l'entourage immédiat du court, le jeu ne doit reprendre que lorsque le sang répandu aura été entièrement nettoyé.

Vomissements : si des vomissures se sont répandues sur le court, ou si le joueur demande un examen médical, le jeu doit être interrompu immédiatement. Le jeu ne doit reprendre que lorsque les vomissures répandues auront été entièrement nettoyées. Si la condition médicale est traitable, une pause médicale sera accordée; si la condition est non traitable, le jeu reprendra aussitôt que le terrain aura été nettoyé.

b. Pénalité

Une fois la pause médicale de 3 minutes terminée (en plus d'un temps raisonnable pour remettre les souliers et les chaussettes, au besoin), tout délai supplémentaire constitue une infraction au Code de conduite et peut être sanctionné selon l'échelle des points de pénalités.

15. MALADIE OU BLESSURE

Si un joueur se retire d'un match en raison d'une maladie ou d'une blessure, ou s'il est incapable de commencer le match à la suite d'une blessure survenue sur le site du tournoi, il peut poursuivre la compétition dans une autre épreuve (p. ex., double, consolation) si sa

condition physique s'est suffisamment améliorée pour qu'il soit en mesure d'offrir une performance maximale, que ce soit le même jour ou un jour suivant. Un soigneur, s'il y a en un, ou un membre qualifié du personnel médical, doit affirmer au juge-arbitre que la condition du joueur s'est suffisamment améliorée pour qu'il puisse offrir une performance maximale. En l'absence d'un soigneur ou d'un membre qualifié du personnel médical, le juge-arbitre doit décider s'il autorise le joueur à poursuivre la compétition dans une autre épreuve.

16. DISQUALIFICATION OU ABANDON AU COURS D'UN MATCH

Un joueur qui est disqualifié pour inconduite durant un match ou qui abandonne durant le match sans raison valable (p. ex., blessure ou urgence), n'a pas le droit de disputer le reste du tournoi (p. ex., consolation, double, autre groupe d'âge). Cependant, si le joueur est disqualifié pour une infraction au règlement sur la ponctualité (c.-à-d. s'il n'a pas commencé son match dans les 15 minutes qui suivent l'appel de son nom; voir l'article 18 des Règlements de tournois) ou pour une infraction au règlement sur la tenue vestimentaire (voir l'article 19 des Règlements de tournois), il est autorisé à poursuivre le tournoi dans une autre épreuve.

En double, si l'équipe est disqualifiée pour inconduite, ou si elle abandonne un match sans raison valable, un joueur qui a contribué à la disqualification ou à l'abandon n'a pas le droit de poursuivre le tournoi dans une autre épreuve (voir ci-dessus); un joueur peut poursuivre le tournoi seulement s'il/elle n'est responsable d'*aucune* des infractions au Code de conduite, ou n'a pas participé à la décision qui a résulté dans la disqualification de l'équipe. Si les deux joueurs sont responsables de la disqualification ou de l'abandon (par exemple, une infraction chacun), ils sont tous deux exclus des autres épreuves du tournoi.

Si un joueur se retire d'un match en raison d'une maladie ou d'une blessure, il peut poursuivre la compétition dans une autre épreuve (p. ex., double, consolation, autre groupe d'âge) si sa condition physique s'est suffisamment améliorée pour qu'il soit en mesure d'offrir une performance maximale, que ce soit le même jour ou un jour suivant. Le soigneur, s'il est présent, ou le juge-arbitre doit décider s'il autorise le joueur à poursuivre la compétition dans une autre épreuve (voir l'article 15 ci-dessus).

17. PAUSE-TOILETTE

Tout joueur peut demander et obtenir la permission de quitter le terrain pour un temps raisonnable afin de se rendre à la toilette (ou, chez les

femmes, d'aller au vestiaire pour changer de vêtements). Les pauses-toilette *devraient* être prises durant la pause entre deux manches et ne peuvent être utilisées à aucune autre fin. Les pauses pour changer de vêtements (femmes) *doivent* être prises lors d'une pause entre deux manches.

Chez les *femmes*, chaque joueuse a droit à un maximum de 2 pauses par match en simple. Chez les *hommes*, chaque joueur a droit à 1 pause-toilette dans un match au meilleur de trois manches (et à 2 pauses-toilette dans un 3 de 5). En *double*, chaque *équipe* a droit à un maximum de 2 pauses. Si les partenaires quittent ensemble le terrain, ils utilisent alors une de leurs deux pauses.

Chaque fois qu'un joueur quitte le terrain pour se rendre à la toilette, cette pause est considérée comme une pause autorisée, peu importe si son adversaire quitte le terrain. Une pause-toilette prise pendant la période d'échauffement ou entre la période d'échauffement et le début du match sera comptabilisée comme une pause-toilette «officielle».

Pause-toilette d'urgence : S'il est nécessaire pour un joueur de se rendre à la toilette pendant une manche, il *doit* y aller avant son propre service. Dans ce cas, un temps raisonnable lui est accordé.

Dans des circonstances exceptionnelles, s'il est nécessaire pour un joueur de quitter le terrain avant ou pendant le service de son adversaire ou pendant son propre service et qu'il n'est pas de retour et prêt à continuer le jeu à l'intérieur du temps permis (par exemple, 25 ou 90 secondes), le joueur sera pénalisé par des infractions consécutives pour délai indu (*Time Violations*) (c'est-à-dire, un avertissement pour la première infraction et la perte d'un point pour chaque infraction subséquente). À noter : le nombre d'infractions pour délai indu qu'un joueur peut recevoir dans ce contexte est limité : le chrono sera en marche à partir du moment où le joueur quitte le terrain jusqu'au moment où il/elle devrait servir. La pénalité maximum est donc la perte du jeu courant (si c'est son service) et du jeu suivant (celui du service de son adversaire).

Bris d'égalité : Une pause-toilette d'urgence accordée à l'un ou l'autre joueur immédiatement *avant* un bris d'égalité (c'est-à-dire, à 6-6 dans une manche) sera considéré comme étant avant son propre service; un temps raisonnable est donc permis. Une pause-toilette d'urgence prise *durant* un bris d'égalité assujettira le joueur à des infractions consécutives pour délai indu, qui pourraient continuer jusqu'à la fin du bris d'égalité.

Toute *pause-toilette supplémentaire* (par exemple, la deuxième pour

un homme ou la troisième pour une femme) prise aux changements de côté ou pendant une pause entre deux manches est permise, mais le joueur doit retourner sur le terrain et être prêt à jouer dans le délai normal prévu (90 secondes pour un changement de côté; 120 secondes entre deux manches). Tout manquement à ce règlement constitue une infraction au Code de conduite pour délai déraisonnable. Le juge-arbitre a l'autorité de refuser à un joueur la permission de quitter le terrain pour une pause-toilette ou pour changer de vêtements s'il pense qu'il s'agit d'un comportement antisportif ou d'un abus flagrant des règlements.

18. PONCTUALITÉ

Lorsqu'on annonce son match, le joueur a la responsabilité d'être habillé et prêt à jouer. S'il n'est pas prêt à jouer quand son match est annoncé, les pénalités suivantes seront imposées :

Retard de 5:00 minutes ou moins : perte du tirage au sort, plus 1 jeu
Retard de 5:01 à 10:00 minutes : perte du tirage au sort, plus 2 jeux
Retard de 10:01 à 15:00 minutes : perte du tirage au sort, plus 3 jeux
Retard de plus de 15:00 minutes : disqualification.

Le juge-arbitre partira le chronomètre dès que le match est annoncé et qu'un terrain est disponible et qu'il constate qu'un joueur ou les deux joueurs ne sont pas présents ou disponibles pour commencer le match. Le juge-arbitre n'est pas obligé de garder un terrain ouvert en attendant un joueur.

On considère qu'un joueur est prêt à jouer quand il a signalé sa présence à la table de contrôle, quand il est habillé pour le jeu et a tout son équipement nécessaire, et qu'il se dirige vers le terrain sans délai.

Sauf dans le cas d'une disqualification, le juge-arbitre n'imposera jamais une pénalité de plus de 3 jeux et la perte du tirage au sort.

Dans les cas où les deux joueurs sont en retard, la pénalité appropriée sera imposée à chaque joueur. Par exemple, si les deux joueurs sont en retard de 9:00 minutes, le match commencera à 2 jeux partout. Un tirage au sort sera effectué comme d'habitude pour déterminer le serveur et le relanceur et/ou le choix de côté.

Si les deux joueurs sont en retard mais arrivent à des moments différents, la pénalité imposée à chaque joueur est calculée à partir du moment où le juge-arbitre a parti le chronomètre. Par exemple, si le joueur A arrive avec un retard de 4:00 minutes, et le joueur B avec un

retard de 12:00 minutes, le joueur B perdra le tirage au sort et le match commencera avec un pointage de 3 jeux à 1 en faveur du joueur A.

Si les deux joueurs sont en retard de plus de 15:00 minutes, normalement le juge-arbitre disqualifiera les deux joueurs.

La montre du juge-arbitre est *l'horloge officielle* du tournoi.

19. TENUE VESTIMENTAIRE

Chaque joueur doit se présenter pour jouer avec une *tenue de tennis convenable*, dont les critères sont établis par le comité du tournoi et (ou) par le club hôte. Notamment, une tenue convenable doit comprendre des souliers de tennis munis de semelles qui ne marquent pas le terrain.

Un joueur qui ne respecte pas les règlements concernant la tenue vestimentaire peut recevoir l'ordre du juge-arbitre, de l'arbitre de chaise ou de l'arbitre itinérant de changer sa tenue ou son équipement immédiatement. Le joueur dispose de 15 minutes pour se conformer à cette directive. Le refus de se soumettre à cette directive peut entraîner la disqualification immédiate du joueur.

Selon les circonstances (conditions météorologiques, température à l'intérieur, facteurs religieux), le juge-arbitre pourrait autoriser un joueur à faire son échauffement et/ou à jouer son match avec des survêtements, dans la mesure où ces derniers respectent les critères de tenue de tennis convenable.

20. APPAREILS ÉLECTRONIQUES

Le joueur n'est pas autorisé à utiliser des appareils électroniques (lecteur DC, téléphone cellulaire, etc.) sur le terrain au cours d'un match.

21. FORMATS DE MATCH

Dans les deux cas de matchs de simple et de double, des méthodes alternatives de formats de match ou de pointage peuvent être employées à la place du format régulier (au meilleur de trois manches avec bris d'égalité). Les formats de matchs ou de pointage peuvent être le pointage sans avantages, les manches courtes ou le bris d'égalité décisif pour le match ou toute combinaison de ces méthodes. (Voir Annexe V des Règles du jeu pour plus de renseignements sur ces formats.)

En particulier dans les matchs de double, le sans avantage/bris d'égalité pour la troisième manche, employé couramment au tennis professionnel, pourrait être utilisé. Dans ce format, le sans avantage est utilisé pendant le match et quand le pointage est une manche partout, un bris d'égalité décisif de 10 points est joué à la place d'une troisième manche pour décider du gagnant du match.

Pour tout format de match alternatif ou méthode de pointage qui sera utilisé pendant un tournoi, il est normal que ce soit noté d'avance sur le bulletin et/ou sur le formulaire d'inscription du tournoi. Tout tournoi national qui veut utiliser une méthode alternative pour les matchs ou le pointage doit en faire la demande à Tennis Canada pour approbation. Quoiqu'il en soit, s'il y a des délais imprévus durant un tournoi à cause de la température, du manque de terrains ou toutes autres circonstances hors de contrôle, le juge-arbitre, en consultation avec le directeur du tournoi, peut décider de modifier le format de match et/ou de pointage pour un ou plusieurs matchs pour compléter le tournoi à temps. Les formats modifiés peuvent impliquer le sans avantage, les manches écourtées ou le bris d'égalité de match ou toute combinaison de ces méthodes.

Hommes et femmes de 80 ans et plus :

En simple et en double, si chaque joueur gagne une manche, un bris d'égalité décisif du match de 10 points sera joué au lieu d'une troisième manche. (Voir l'Annexe V des Règlements de tennis pour plus d'informations concernant le jeu décisif du match.)

22. LE TOURNOI À LA RONDE

Quand un tournoi à la ronde est autorisé, chaque joueur/équipe dans le groupe du tournoi à la ronde doit jouer contre toutes les autres joueurs/équipes du groupe.

Un joueur/équipe qui gagne un match reçoit un point. Le classement dans le tournoi à la ronde est déterminé selon le nombre de points accumulés par chaque joueur/équipe.

Les égalités dans les tournois à la ronde doivent être brisées comme suit :

- a. Si deux (2) joueurs/équipes sont à égalité avec le même nombre de points après le tournoi à la ronde, l'égalité est rompue comme suit : le vainqueur des matchs entre les deux joueurs/équipe est le gagnant.
- b. Si trois (3) joueurs/équipes sont à égalité avec le même nombre de points après le tournoi à la ronde, l'égalité est rompue comme

suit :

- i. Le joueur/équipe avec le plus haut pourcentage de manches gagnées contre tous les joueurs/équipes du groupe (le total de manches gagnées divisé par le total de manches jouées).
 - ii. Si, après ce calcul, seulement deux joueurs/équipes sont à égalité, le résultat du match joué entre les deux joueurs/équipes brisera l'égalité.
 - iii. Le joueur/équipe avec le plus haut pourcentage de parties gagnées contre tous les autres joueurs/équipes du groupe (le total de parties gagnées divisé par le total de parties jouées).
 - iv. Si, après ce calcul, seulement deux joueurs/équipes sont à égalité, le résultat du match joué entre les deux joueurs/équipes brisera l'égalité.
 - v. Toute autre égalité sera décidée par tirage.
- c. En appliquant les procédures de bris d'égalité ci-dessus, les résultats de matchs impliquant un défaut de match ou un retrait doivent être utilisés pour calculer le pourcentage des manches et parties gagnées. Quand un joueur/équipe se retire ou est disqualifié d'un match pour une infraction impliquant la tenue vestimentaire ou la ponctualité, le pointage d'un match « complété » sera utilisé. Par exemple, si le joueur A mène par 6-1 2-0 quand le joueur B abandonne le match, la victoire du joueur A sera inscrite comme 6-1 6-0. Un forfait ou une disqualification pour une infraction impliquant la tenue vestimentaire ou la ponctualité compte comme deux manches gagnées ou perdues pour les joueurs/équipes impliqués dans le match (6-0 6-0).

Si un joueur se retire du tournoi ou ne se présente pas au tournoi, ou si un joueur est disqualifié du tournoi, tous les résultats de ses matchs joués sont annulés et ne seront pas pris en compte. Tout joueur/équipe disqualifié par le Code de Conduite pendant le tournoi à la ronde (sauf pour les cas impliquant l'habillement et la ponctualité) doit être disqualifié de tous les autres matchs du tournoi à la ronde, et ne peut pas être déclaré le gagnant du tournoi à la ronde; tous les résultats de ses matchs joués sont annulés et ne seront pas pris en compte.

Un joueur/équipe qui abandonne un match peut continuer la compétition si le physiothérapeute ou le médecin du tournoi décide que le joueur/équipe peut continuer à jouer avec sa pleine capacité.

23. IMAGES DES JOUEURS

Un joueur qui le désire peut obtenir que son match soit enregistré pour fins de coaching/apprentissage, même si son (ses) adversaire(s) n'est (ne sont) pas d'accord. Toutefois, aucune image d'un joueur ne peut être enregistrée, transmise, sauvegardée ou distribuée pour fins commerciales. Le juge-arbitre a le droit d'interdire toute personne sur le site d'un tournoi d'enregistrer, transmettre, sauvegarder ou distribuer des images de joueurs.

24. DÉFINITIONS

Les définitions suivantes s'appliquent à tous les tournois sanctionnés par Tennis Canada.

Match sans résultat

Un match sans résultat est un match qui a été commencé, mais qui n'a pas été terminé pour toute autre raison qu'une disqualification ou qu'un abandon. Par exemple, le juge-arbitre pourrait décider qu'après une longue interruption en raison de la pluie, il est impossible de terminer le match. Il n'y a pas de gagnant et de perdant dans un match sans résultat. On inscrit MSR (*anglais* : ABD) à côté du match, en ajoutant le pointage au moment de l'arrêt, s'il y a lieu.

Disqualification

Une disqualification survient lorsque le juge-arbitre défend à un joueur de commencer le match (p. ex. pour une tenue vestimentaire inappropriée) ou de continuer à jouer (p. ex. pour inconduite) ou lorsqu'un joueur refuse de jouer pour une raison jugée inacceptable. Les situations entraînant des disqualifications comprennent, mais sans s'y limiter :

- Un joueur qui ne se présente pas ou qui accuse un retard de plus de 15 minutes pour son match
- Un refus de commencer un match pour une raison autre qu'une blessure, une maladie ou une urgence personnelle
- Une inconduite avant, durant ou entre les matchs
- Un défaut de se soumettre aux directives d'un officiel
- Quitter le terrain sans permission
- Un défaut de terminer un match pour une raison autre qu'une blessure, une maladie ou une urgence personnelle.

Une disqualification est indiquée sur le tableau par les lettres DISQ (*anglais* : DEF), en ajoutant, s'il y a lieu, le pointage au moment de l'arrêt du jeu – par exemple : 6-1 2-6 3-3 DISQ. N. B. Un joueur disqualifié pour toute autre raison que pour la ponctualité, la tenue

vestimentaire ou une raison valable (blessure, maladie ou urgence personnelle) ne pourra prendre part aux autres épreuves du tournoi (consolations, double, tableau d'une autre catégorie d'âge).

Forfait sans avis

Un forfait sans avis survient lorsqu'un joueur ne se présente pas pour son premier match et qu'il n'a pas avisé préalablement les officiels de son absence. À des fins de sanction, le joueur est réputé avoir été disqualifié. Habituellement, un tel joueur devrait être remplacé par un joueur repêché ou par un substitut; si aucun remplaçant n'est disponible, le match est donc gagné/perdu par disqualification.

Abandon

Un abandon survient lorsqu'un joueur est dans l'impossibilité de terminer un match qu'il a commencé ou de reprendre un match interrompu, à cause d'une blessure, d'une maladie, d'une urgence personnelle ou autre raison jugée valable. Un abandon est indiqué sur le tableau par les lettres ABAN (*anglais* : *RET*), en ajoutant le pointage au moment de l'abandon – par exemple : 6-3 2-0 ABAN.

Match non disputé

Un match non disputé est un match qui n'a pu commencer pour toute autre raison que a) une blessure, une maladie ou une urgence personnelle du joueur, ou b) un joueur soumis à une sanction du Code de conduite avant l'exécution du premier service du match. Par exemple, si en raison d'un long arrêt à cause de la pluie et de la rareté des terrains disponibles, le juge-arbitre décide qu'il est impossible de commencer un match de consolation, ce match serait donc réputé être non disputé. Il n'y a pas de gagnant et de perdant dans un match non disputé. Sur le tableau, le match non disputé est représenté par les lettres MND (*anglais* : *UNP*).

Forfait

Un forfait survient lorsqu'un match ne peut commencer en raison d'une blessure, d'une maladie ou d'une urgence personnelle. C'est donc une victoire sans opposition. Un refus de joueur pour toute autre raison est considéré comme étant une disqualification. Il est à noter qu'un match n'est pas gagné par forfait si un joueur repêché ou un remplaçant est disponible pour prendre la place du joueur qui s'est désisté et si le moment est opportun pour effectuer la substitution (c.-à-d. si le joueur qui déclare forfait n'a pas encore disputé son premier match). Un forfait est indiqué sur le tableau par les lettres FORF (*anglais* : *WO*).

Retrait

Un retrait survient lorsqu'un joueur, avant d'avoir disputé son premier match du tournoi (y compris la période d'échauffement précédant son premier match), informe le juge-arbitre ou le comité du tournoi qu'il sera dans l'impossibilité de prendre part au tournoi pour une raison valable. En règle générale, une place libérée par un retrait sera comblée par un joueur repêché ou par un remplaçant, si l'un ou l'autre est disponible. Dans le cas contraire, le match serait perdu/gagné par forfait. Un retrait survenant après l'heure limite de retrait (ou après que le tirage du tableau ait été effectué) sera considéré comme étant un retrait tardif et peut être passible de sanctions.

LE CODE DE CONDUITE

Les dispositions de cette section ne remplacent ni ne modifient les règlements généraux de Tennis Canada.

Le Code de conduite s'applique en général à tous les joueurs qui participent à des compétitions et à des épreuves accréditées ou qui nécessitent une accréditation de Tennis Canada ou d'une Association provinciale de tennis. Le Code de conduite s'applique aussi aux membres de l'entourage d'un joueur (entraîneur, préparateur physique, gérant, agent, personnel médical ou paramédical et/ou membre de la famille, invité ou autre type d'associé).

En plus de s'appliquer sur le terrain durant un match, le Code de conduite s'applique également à tout moment et en tout lieu pendant le tournoi, (par exemple, le vestiaire, le restaurant, l'hôtel), pas uniquement sur le court.

Les joueurs ont la responsabilité d'encourager et de maintenir le plus haut niveau d'esprit sportif, de courtoisie et de franchise, et ils ont le devoir d'éviter tout geste antisportif et toute pratique déloyale qui pourraient nuire au prestige du sport.

1. INFRACTIONS AU CODE DE CONDUITE

Les infractions au Code de conduite comprennent, mais ne se limite pas, à:

a. Utilisation abusive des balles

Tout joueur ne peut pas frapper ou lancer une balle de tennis d'une façon violente, dangereuse ou colérique sur les lieux du tournoi, sauf dans l'exécution normale d'un coup pendant un match (y compris la période d'échauffement). On entend par utilisation abusive des balles le fait de frapper délibérément la balle à l'extérieur du terrain, de la frapper dangereusement ou violemment dans le terrain, ou de la frapper sans égard aux conséquences.

b. Utilisation abusive des raquettes ou de l'équipement

Les joueurs ne peuvent pas frapper, donner des coups de pieds ou lancer une raquette ou une autre pièce d'équipement d'une façon violente ou colérique sur les lieux du tournoi. On entend par utilisation abusive des raquettes ou de l'équipement le fait d'endommager ou de briser délibérément et violemment des raquettes ou des pièces d'équipement, ou le fait de frapper le filet, le terrain, la chaise d'arbitre ou quelque autre dépendance

permanente au cours d'un match, sous le coup de la colère ou de la frustration.

c. Agression physique

Les joueurs ne peuvent, à aucun moment, agresser physiquement un officiel, un adversaire, un spectateur ou quelque autre personne sur les lieux du tournoi. On entend par agression physique le fait de toucher sans autorisation un officiel, un adversaire, un spectateur ou quelque autre personne.

d. Excès de langage

Les joueurs ne peuvent, à aucun moment, utiliser un langage excessif à l'égard d'un officiel, d'un adversaire, d'un spectateur ou de toute autre personne sur les lieux du tournoi. On entend par excès de langage le fait de prononcer des paroles désobligeantes, insultantes ou grossières à l'égard d'un officiel, d'un adversaire, d'un spectateur ou de toute autre personne, ou le fait de les injurier.

***Note de TC.** Tennis Canada interprète le concept d'excès de langage dans un sens très large. Dans le contexte d'un tournoi, aucune forme de harcèlement – ni physique, verbal, gestuel ou électronique – ne sera tolérée, soit entre les joueurs, soit par l'entourage d'un joueur (membres de la famille, entraîneurs, ou d'autres spectateurs). Une personne qui harcèle une autre personne sera immédiatement sommée de quitter les environs du tournoi et sera assujettie aux sanctions du Code de Conduite ainsi qu'à celles de la Politique portant sur le harcèlement de Tennis Canada. Un joueur sera tenu responsable pour toute communication électronique inappropriée envoyée ou affichée par téléphone mobile, ordinateur, tablette ou autre appareil électronique. De plus, un joueur sera tenu directement responsable pour toute communication inappropriée envoyée ou affichée par une autre personne utilisant un appareil électronique appartenant à ce joueur.*

e. Langage obscène

Un joueur ne peut pas utiliser un langage obscène sur les lieux du tournoi. On entend par langage obscène toute utilisation de mots usuellement connus et associés à des grossièretés et qui sont prononcés de telle façon qu'on puisse les entendre.

f. Geste obscène

Les joueurs ne peuvent pas poser des gestes obscènes sur les lieux du tournoi. On entend par geste obscène les mouvements de

mains, de la raquette ou des balles qui offensent le commun des mortels par leur connotation obscène.

g. Délai déraisonnable

Un joueur qui ne respecte pas les limites de temps entre les points (25 secondes), lors des changements de côté (90 secondes) ou entre les manches (120 secondes), ou un relanceur qui ne joue pas au rythme raisonnable du serveur risque une infraction au Règlement concernant les Délais indus (voir le paragraphe 3 du Code de Conduite). Les Délais indus se caractérisent par leur propre échelle de points de pénalité, laquelle n'interfère pas avec l'échelle de points de pénalité du Code de Conduite.

Toutefois, certaines situations qui retardent le jeu sont couvertes par le paragraphe actuel du Code de Conduite portant sur le Délai déraisonnable. Ces situations sont donc pénalisées selon l'échelle de points de pénalité du Code de Conduite décrite dans l'article 2 ci-dessous. Ces situations comprennent :

- i. Un officiel juge que le relanceur emploie un comportement antisportif pour retarder le rythme raisonnable du serveur.
- ii. Après avoir reçu une infraction pour des délais indus, le joueur n'est pas encore prêt à jouer après une période de 25 secondes additionnelles. Autrement dit, sauf dans le cas des délais à reprendre le jeu après une période de repos autorisée ou dans le cas d'une pause-toilette d'urgence pendant un jeu ou avant le service de l'adversaire, on ne donne pas deux infractions consécutives pour délais indus; la deuxième infraction sera traitée selon le paragraphe actuel de délai déraisonnable du Code de Conduite.
- iii. Après avoir reçu les instructions d'un officiel de reprendre le jeu immédiatement, le joueur n'est pas prêt dans les prochaines 25 secondes.
- iv. Un délai à reprendre le jeu après un traitement médical.
- v. Un joueur qui a reçu la permission de quitter le terrain pour une pause-toilette supplémentaire n'est pas prêt à reprendre le jeu à l'intérieur des limites normales (par exemple, 90 secondes lors d'un changement de côté).
- vi. Un joueur qui a reçu la permission de quitter le terrain pour trouver une autre raquette n'est pas prêt à reprendre le jeu à l'intérieur des limites normales (par exemple, 120 secondes entre les manches).

h. Fournir des efforts

Le joueur doit fournir les meilleurs efforts possibles au cours d'un match quand il participe à un tournoi.

i. Entraîneurs et parents

i. Les joueurs ne peuvent pas recevoir de conseils au cours d'une rencontre. Les conseils de tout ordre, visibles ou audibles, entre le joueur et l'entraîneur, constituent des infractions. Dans l'enceinte du tournoi les entraîneurs et les parents ne peuvent pas :

- a. utiliser un langage ou des gestes obscènes de quelque nature que ce soit;
- b. agresser verbalement ou physiquement un officiel, un adversaire, un spectateur ou toute autre personne;
- c. se comporter d'une façon préjudiciable aux intérêts du tennis ou à l'intégrité du jeu.

ii. Dans des circonstances particulièrement flagrantes ou préjudiciables au succès du tournoi, le juge-arbitre a le pouvoir de faire déplacer l'entraîneur s'il a des raisons de croire que celui-ci prodigue des conseils. L'arbitre peut exiger que l'entraîneur ou le parent soit expulsé du match ou du tournoi. En cas de refus, il disqualifie immédiatement le joueur.

j. Conduite antisportive

Les joueurs doivent, en tout temps, faire preuve d'esprit sportif et respecter l'autorité des officiels et les droits des adversaires, des spectateurs et de toute autre personne. On entend par comportement antisportif toute action excessive ou préjudiciable aux intérêts du tournoi ou du sport. De plus, la conduite antisportive comprend, mais n'est pas limitée, au fait de donner, de faire, de publier, d'autoriser ou d'approuver toute déclaration publique qui a un effet, ou pourrait avoir un effet, préjudiciable aux intérêts du tournoi ou des officiels.

Note de TC. La conduite antisportive comprend, sans que cela soit limitatif, le fait de : narguer l'adversaire avec des gestes (par exemple, menacer du poing) ou verbalement (par exemple, des cris forts dirigés vers l'adversaire après avoir gagné un point); faire des mauvais appels intentionnellement; questionner continuellement les appels de l'adversaire avec l'intention d'intimider ce dernier; refuser d'annoncer le pointage avant les points ou de faire des appels « out » ou « faute » à haute voix.

k. Vêtements inappropriés

Chaque joueur doit se présenter sur le terrain dans la tenue vestimentaire prescrite par le comité organisateur du tournoi ou par les règlements du club-hôte. Un joueur qui contrevient à ce règlement se voit ordonner par l'arbitre ou le juge-arbitre de changer de vêtements ou d'équipement immédiatement. S'il refuse de le faire, il est disqualifié.

La liste suivante constitue aussi des infractions au Code de conduite :

- l.** S'inscrire à une compétition, mais ne pas s'y présenter à moins d'avoir des raisons valables et de prévenir l'organisation.
- m.** S'inscrire aux deux tournois qui se déroulent de façon simultanée, sans avoir préalablement obtenu la permission des juges-arbitres des deux tournois.
- n.** Déclarer forfait d'un match ou d'un tournoi, sauf en cas de blessures ou de raisons valables.
- o.** Être associé à des parieurs professionnels.
- p.** Parier ou recevoir des paris sur les rencontres.
- q.** Accepter de l'argent ou d'autres avantages pour perdre une rencontre ou pour la gagner par une marge spécifique.
- r.** Être impliqué avec quiconque offre de l'argent ou d'autres avantages à un tiers pour qu'il perde un match ou le gagne par une marge spécifique.

2. ÉCHELLE DES POINTS DE PÉNALITÉ

L'échelle des points de pénalités utilisée pour les infractions de la présente section est la suivante :

PREMIÈRE INFRACTION : AVERTISSEMENT
DEUXIÈME INFRACTION : PÉNALITÉ D'UN POINT
TROISIÈME INFRACTION ET CHAQUE
INFRACTION SUBSÉQUENTE : ... PÉNALITÉ D'UN JEU

Toutefois, après la troisième infraction, le juge-arbitre décidera si chaque infraction subséquente entraîne une disqualification.

Dans le cas d'une infraction grave au Code de conduite, le juge-arbitre peut disqualifier le joueur immédiatement, sans passer par les étapes individuelles de l'échelle des points de pénalité.

En double, l'échelle de points de pénalité s'applique à l'équipe, et non à chaque joueur individuellement.

Note : Si un joueur ou une équipe encourt une pénalité d'un jeu pendant un jeu décisif, il/elle perd le jeu décisif et donc la manche. Étant donné que l'Annexe V des Règlements de Tennis indique clairement qu'un jeu décisif du match est un jeu, si la même chose se produit pendant un jeu décisif du match, le joueur/l'équipe perd le jeu décisif du match et donc le match.

Note : Il n'est pas nécessaire de mentionner les avertissements dans le rapport officiel. Il suffit de faire le rapport les points de pénalité, les pénalités d'un jeu et les disqualifications.

3. DÉLAIS INDUS

- i. 25 secondes entre les points. Un maximum de 25 secondes peut s'écouler entre le moment où la balle n'est plus en jeu à la fin d'un point et le moment où le joueur lance la balle pour servir pour amorcer le prochain point. Si le premier service est une faute, le deuxième service doit être effectué sans délai.
- ii. Changements de côté. Aux changements de côté (sauf après le premier jeu d'une manche ou pendant un jeu décisif), un maximum de 90 secondes peut s'écouler entre le moment où la balle n'est plus en jeu à la fin d'un point et le moment où le joueur lance la balle pour amorcer le premier point du jeu suivant. Si le premier service est une faute, le deuxième service doit être effectué sans délai.
- iii. Pausas entre les manches. À la fin d'une manche, un maximum de deux minutes (120 secondes) peut s'écouler entre le moment où la balle n'est plus en jeu à la fin d'un point et le moment où le joueur lance la balle pour amorcer le premier point du jeu suivant. Si le premier service est une faute, le deuxième service doit être effectué sans délai.
- iv. Le relanceur doit suivre le rythme raisonnable du serveur et

doit être prêt à relancer à l'intérieur d'un temps raisonnable à partir du moment où le serveur est prêt à servir.

- v. Tout délai dans la reprise du jeu après une période de repos autorisée entre la deuxième et la troisième manche sera pénalisé selon l'échelle de points de pénalité pour les Délais indus.
- vi. Une pause-toilette d'urgence pendant un jeu ou avant le service de l'adversaire sera pénalisé par des infractions consécutives pour Délai indu (*Time Violations*).

La première infraction aux paragraphes précédents entraîne un avertissement et toute infraction subséquente, mais non consécutive, entraîne une pénalité d'un point. Les exceptions à ce principe sont le paragraphe v et le paragraphe vi ci-dessus, où les infractions peuvent être consécutives.

Dans le cas de délais à reprendre le jeu après une période de repos autorisée (paragraphe v ci-dessus) et dans le cas d'une pause-toilette d'urgence pendant un jeu ou avant le service de l'adversaire (paragraphe vi ci-dessus), des infractions consécutives pour Délais indus s'appliquent. Dans ce dernier cas (pause-toilette d'urgence pendant un jeu ou avant le service de l'adversaire), le nombre d'infractions pour Délai indu qu'un joueur peut recevoir est limité : le chrono sera en marche à partir du moment où le joueur quitte le terrain jusqu'au moment où il/elle devrait servir. La pénalité maximum est donc la perte du jeu courant (si c'est son service) et du jeu suivant (celui du service de son adversaire).

Il faut noter que les règlements pour Délais indus ne sont pas régis par l'échelle des points de pénalité du Code de conduite. Par exemple, un joueur qui prend plus de 25 secondes entre les points lors du troisième jeu d'une manche recevra un avertissement; s'il fait la même chose lors du sixième jeu, il recevra un point de pénalité et ainsi de suite, indépendamment de toute infraction au Code de Conduite.

Il est aussi à noter que, sauf dans le cas des délais à reprendre le jeu après une période de repos autorisée (paragraphe v ci-dessus et Règlement de tournois no 9) et dans le cas d'une pause-toilette d'urgence pendant un jeu ou avant le service de l'adversaire (paragraphe vi ci-dessus et Règlement de tournois no 17), quand il y a deux infractions consécutives au règlement de Délais indus, le Code de Conduite et son échelle de points de pénalité s'appliquent. Par

exemple, un joueur qui reçoit un avertissement pour avoir pris plus de 25 secondes entre deux points, mais qui n'est pas encore prêt à jouer après 25 secondes additionnelles (deux infractions consécutives) recevra une infraction au Code de Conduite pour Délai déraisonnable; la pénalité appropriée (avertissement, point de pénalité ou jeu) dépendra de ses infractions antérieures au Code de Conduite dans le match.

4. MESURES DISCIPLINAIRES

Les infractions au Code de conduite de Tennis Canada peuvent entraîner des mesures disciplinaires.

5. PROCÉDURES DISCIPLINAIRES

Le comité organisateur du tournoi doit faire parvenir un rapport écrit à l'organisme qui sanctionne le tournoi (association provinciale ou Tennis Canada) dans les 5 jours qui suivent la conclusion du tournoi. Le rapport doit comprendre :

- a. la liste des joueurs qui ont reçu une pénalité plus sévère qu'un avertissement (point de pénalité et disqualification), la nature de l'infraction et la recommandation relative à l'imposition de points de démérite, tel qu'il est décrit à l'article 6 ci-dessous; et
- b. la liste des joueurs qui ont connu des problèmes disciplinaires, ont affiché une mauvaise conduite sur le terrain ou à l'extérieur, ou ont causé des problèmes susceptibles d'entraîner une recommandation relative à l'imposition de points de démérite, tel qu'il est décrit à l'article 6 ci-dessous, outre les incidents régis par l'échelle de points de pénalité.

6. SUSPENSIONS ET POINTS DE DÉMÉRITE

Tel qu'il est mentionné à l'article 5 ci-dessus, de sérieux problèmes disciplinaires ou des infractions commises durant un tournoi peuvent entraîner une recommandation relative à l'imposition de points de démérite (PD) par l'organisme qui sanctionne le tournoi (Tennis Canada pour les tournois nationaux, et l'association provinciale de la province dans laquelle le joueur réside pour les tournois provinciaux).

Sur réception du rapport et des recommandations stipulées à l'article 5 ci-dessus, l'organisme qui sanctionne le tournoi doit déterminer si elle impose ou non des points de démérite (PD) au joueur impliqué. Si l'organisme qui sanctionne le tournoi décide d'imposer des PD il avise le joueur immédiatement par écrit de sa décision. Dans le cas de

tournois nationaux, si Tennis Canada décide d'imposer des PD, il informera sans délai le joueur ainsi que l'association provinciale où le joueur réside. Dans le cas de tournois provinciaux, l'association provinciale informera le joueur concernant l'imposition des PD. Si un joueur n'est pas un résident de la province qui a sanctionné le tournoi dans lequel l'infraction a eu lieu, la décision de l'organisme d'imposer des PD doit être immédiatement communiquée à l'association provinciale du joueur.

Tout point de démérite (PD) imposé reste en vigueur durant les 12 mois qui suivent l'infraction. L'imposition de 3 PD ou plus au cours d'une période de 12 mois entraîne la suspension du joueur. Si un joueur accumule 3 PD ou plus à l'intérieur d'une période de 12 mois et est, par conséquent, suspendu, ses PD resteront en vigueur pour une période de 12 mois suivant l'imposition de chaque PD. Si d'autres PD sont imposés une fois la période de suspension terminée, et que le total de PD accumulé dépasse de nouveau le seuil de 3, une autre période de suspension sera imposée.

Chaque association provinciale aura la responsabilité de la tenue des registres des PD amassés par les joueurs qui résident dans cette province et de l'imposition des suspensions lorsque le nombre cumulé de PD dépasse le seuil menant à une suspension. C'est l'association provinciale dont relève le joueur qui détermine la durée de la suspension. L'association provinciale doit prévenir le joueur par poste recommandée dans les 4 jours ouvrables suivant sa décision. Cet avis doit inclure les informations suivantes :

- la raison de la suspension et la durée de celle-ci
- le droit du joueur d'en appeler de la décision et la nature du processus d'appel
- l'énoncé que si le joueur ne fait pas appel de la décision dans les 4 jours ouvrables suivant la réception de la lettre, la suspension entrera en vigueur 10 jours après l'envoi de la lettre.

Lors de l'imposition de suspensions, les associations provinciales devraient tenir compte de l'âge du joueur, des circonstances dans lesquelles les PD ont été imposés, et de la gravité des infractions commises. Le tableau suivant pourra servir de guide à la durée des périodes de suspension imposées. Chaque association provinciale peut modifier ces recommandations comme elle le juge bon. Les infractions qui sont particulièrement graves pourront mériter des périodes de suspension plus longues.

Joueur	1 ^{ère} suspension	2 ^e suspension	3 ^e suspension
Junior	2 – 6 semaines	4 – 24 semaines	12+ semaines
Classe ouverte/ Senior	4 – 12 semaines	8 – 24 semaines	24+ semaines

Dans les 4 jours ouvrables suivant la réception de l'avis écrit de suspension, le joueur peut en appeler de la suspension ainsi que de sa durée auprès du comité de discipline de son association provinciale. Le comité de discipline doit entendre l'appel du joueur et prendre une décision à cet égard dans les 4 jours ouvrables suivant la réception par l'association provinciale de l'avis du joueur qui veut en appeler de la décision. La décision du comité de discipline de l'association provinciale est finale et sans appel. Du début des procédures d'appel jusqu'à ce que la décision du comité soit communiquée au joueur, ce dernier peut continuer de participer à toutes les compétitions sanctionnées.

Dans le cas d'infractions très graves, y compris mais non limitées à celles entraînant une disqualification du joueur, qui se produisent dans le cadre de tournois nationaux et, en particulier, dans les cas où un joueur est inscrit à un autre tournoi national dans la semaine suivante, Tennis Canada peut décider de suspendre le joueur de la compétition nationale jusqu'à ce que l'association provinciale du joueur ait été informée de la situation et en mesure de déterminer une pénalité appropriée.

Un joueur suspendu par son association provinciale ne peut participer à aucun tournoi national durant sa suspension. De même, tout joueur suspendu par Tennis Canada pour des infractions commises à l'occasion de tournois nationaux ne peut participer à aucun tournoi provincial durant sa suspension par l'organisme national. Tennis Canada et chaque association provinciale s'engagent mutuellement à respecter les suspensions imposées par son vis-à-vis. Un joueur suspendu par Tennis Canada ou par une association provinciale n'est donc pas autorisé à participer à une compétition sanctionnée par Tennis Canada ou par toute association provinciale ayant adopté le présent règlement.

Rétroactivité – Les associations provinciales qui adoptent le présent règlement s'engagent à reconnaître la validité de tout point de démerite imposé dans la province avant l'adoption du règlement par

l'association provinciale, ainsi que toute suspension imposée par Tennis Canada ou par les autres provinces qui ont adopté le présent règlement.

Afin que tous les organismes sanctionnant des tournois connaissent le statut des joueurs, l'association provinciale qui impose une suspension devrait immédiatement avertir Tennis Canada (le directeur du programme d'arbitrage et le coordonnateur des classements nationaux) concernant la durée de la suspension.

Vous trouverez ci-dessous un tableau des sanctions recommandées pour des infractions commises à l'occasion de tournois nationaux. Le système de points de démerite utilisé par les associations provinciales doit se conformer à ce tableau.

Liste des pénalités démérite	Points de démérite
1. Inscription	
a. S'inscrire à un tournoi et ne pas s'y présenter	1,5 PD
b. S'inscrire à deux tournois qui ont lieu en même temps	2,0 PD
c. S'inscrire dans un groupe d'âge sans y être admissible	3,0 PD
2. Ponctualité	
a. Ne pas se présenter à temps (15 minutes)	1,5 PD + disqualification
b. Ne pas être prêt après une période de repos	1,0 PD + échelle de points de pénalité (Code de conduite)
3. Vêtements et équipement	
a. Ne pas porter des vêtements appropriés	1,0 PD
b. Ne pas se changer dans les 15 minutes	1,5 PD + disqualification
4. Pénalité d'un point et/ou chaque pénalité d'un jeu (selon le Code de conduite)	
a. Délais déraisonnables	1,0 PD
b. Paroles ou gestes obscènes	1,0 PD
c. Utilisation abusive des balles ou de l'équipement	1,0 PD
d. Conduite antisportive	1,0 PD
e. Recevoir des conseils	1,0 PD
5. Disqualification	
a. Disqualification pendant un tournoi selon le Code de conduite	2,0 PD
b. Ne pas fournir d'efforts	1,5 PD + disqualification
c. Excès de langage ou agression physique	3,0 PD + disqualification
d. Faute grave	3,0 PD + disqualification
e. Utilisation de drogues illégales	3,0 PD + disqualification
f. Quitter le terrain sans raison valable	2,0 PD + disqualification
g. Ne pas terminer un match sans raison valable	2,0 PD + disqualification
h. Parier ou gager	3,0 PD + disqualification

6. *Suspension*

- a. Non-paiement des frais d'inscription ou des amendes dans un délai de 30 jours 1,0 PD + suspension jusqu'au paiement
- b. Inconduite à titre de membre d'une équipe provinciale De 1,0 à 3,0 PD + expulsion de l'équipe
- c. Conduite préjudiciable à l'intégrité du jeu 3,0 PD + suspension

7. TENNIS JUNIOR : RETRAIT TARDIF ET NON PARTICIPATION AUX ÉPREUVES OBLIGATOIRES (RT/NP)

Les pénalités présentées dans cette section s'appliquent uniquement à la compétition junior (18 ans et moins) uniquement.

Les pénalités de retrait tardif et de non participation aux épreuves obligatoires (RT/NP) ne font pas partie du système normal de points de démerite du Code de conduite décrit ci-dessus. Au contraire, elles forment un système distinct et parallèle de points de pénalité RT/NP qui peut aussi conduire à une suspension lorsque le seuil de 3 points de pénalité RT/NP est atteint dans une période de 12 mois. Lorsque cela se produit, le joueur est suspendu pour trois mois et les associations provinciales doivent informer Tennis Canada afin d'assurer que la suspension est appliquée dans toutes les provinces à travers le pays.

Exemple de la façon dont les systèmes parallèles fonctionnent : au cours d'une période de 6 mois, un joueur reçoit 1 PD pour une obscénité audible et 2 points de pénalité RT/NP pour des retraits après que le tirage a été affiché. Cette combinaison ne produit pas les 3 points qui mènent normalement à une suspension parce que les deux types de pénalité font partie des systèmes séparés. Pour mener à une suspension du joueur, il faudrait a) 2 PD supplémentaires en vertu du Code de conduite ou b) 1 point de pénalité RT/NP supplémentaire.

Un exemple d'infraction de non participation aux épreuves obligatoires est un joueur qui se retire de l'épreuve de consolation en simple après avoir perdu au premier tour du tableau principal d'un championnat national junior (où les joueurs inscrits doivent faire la compétition de simple, double et consolation en simple).

Liste des pénalités

- a. Retrait après que le tirage a été affiché :
- b. Non participation aux épreuves obligatoires :

Points RT/NP

- 1,0 point de pénalité RT/NP
- 1,0 point de pénalité RT/NP

OFFICIELS : DEVOIRS ET RESPONSABILITÉS

1. DEVOIRS ET RESPONSABILITÉS : APERÇU

A. Le juge-arbitre

Le juge-arbitre prend les décisions finales concernant les Règlements de tennis, les règlements des tournois, le Code de conduite et pour toutes les situations qui demandent une solution immédiate dans un tournoi donné. En collaboration avec le comité organisateur, il participe au tirage au sort public et à la préparation de l'horaire et de l'ordre des rencontres. Dans certains cas, ces responsabilités sont assumées par un seul officiel. Dans d'autres cas, certaines fonctions impliquant la sélection, l'assignation et l'évaluation des officiels peuvent être déléguées à un arbitre en chef.

En général, le juge-arbitre :

1. Supervise tous les aspects du jeu. Il utilise son meilleur jugement pour résoudre des situations non couvertes par les règlements.
2. Détermine les personnes qui peuvent se trouver dans l'espace réservé aux joueurs.
3. Tranche toutes les questions de droit que l'arbitre est incapable de régler ou qu'un joueur porte en appel devant lui. Dans ces cas, la décision du juge-arbitre est finale.
4. Est responsable de la suspension et du report des matchs quand les conditions climatiques, l'éclairage, les conditions du terrain ou d'autres circonstances l'exigent.
5. Nomme, remplace ou réassigne, au besoin, les arbitres, les juges de lignes et les juges du filet. Ces pouvoirs peuvent être délégués à l'arbitre en chef, s'il y en a un.

Plus spécifiquement, le juge-arbitre :

1. Est membre d'office du comité organisateur.
2. Supervise le tirage au sort public, avec l'aide d'au moins un autre membre du comité organisateur, à l'heure et à l'endroit indiqués au prospectus.

98 *Officiels*

3. Est présent sur les lieux pour toute la durée du tournoi et supervise tous les aspects du jeu y compris la conduite et le comportement des joueurs, des entraîneurs, des parents, des arbitres et du personnel technique et administratif.
4. Fait preuve de jugement pour régler tous les cas non couverts par les règlements.
5. Nomme un adjoint pour agir en son nom quand il doit s'absenter.
6. Ne peut pas jouer dans le tournoi ou la compétition, ou agir comme arbitre.
7. Fixe l'horaire des rencontres ou approuve l'horaire préparé par un adjoint, assigne les terrains, suspend ou interrompt les rencontres si les conditions climatiques, l'éclairage ou les conditions de jeu se détériorent.

Il doit, autant que possible, éviter de faire commencer une rencontre qu'on ne pourra compléter en raison de l'obscurité.

S'il est impossible d'éviter une telle situation, le juge-arbitre doit discuter avec les joueurs, avant la rencontre, pour en arriver à un consensus sur le moment de l'interruption. En toute circonstance, on ne doit interrompre la rencontre que lorsque le total des jeux d'une manche donne un nombre pair.

8. Disqualifie un joueur pour des raisons qui comprennent mais ne se limitent pas aux retards, inconduites ou refus d'obtempérer aux directives de l'arbitre.
9. Entend les appels des joueurs disqualifiés par l'arbitre et prend une décision finale.
10. Avertit les joueurs de toute modification aux règlements de tennis ou aux règlements de tournois rendue nécessaire en raison de circonstances spéciales.
11. Est responsable du choix et, si nécessaire, du remplacement des arbitres et des autres officiels. S'il y a un arbitre en chef, ce dernier reçoit généralement le mandat de sélectionner les arbitres, les juges de lignes et les juges de fautes de pied. Le juge-arbitre ne peut remplacer un officiel sur le terrain à la demande d'un joueur.

12. Décide de tout point de droit que l'arbitre est incapable de trancher ou qu'un joueur lui soumet. Si l'argumentation porte sur la marque dans la rencontre, l'arbitre suspend le jeu jusqu'à l'arrivée du juge-arbitre sur le terrain. En toute autre circonstance, le jeu doit se poursuivre pendant que le juge-arbitre considère l'appel.
13. Fournit à Tennis Canada et à l'association provinciale ou régionale concernée, la liste des infractions commises au Code de conduite, dans les cinq jours qui suivent la fin du tournoi, ou dans une période plus courte si les règlements provinciaux ou régionaux l'exigent.

B. L'arbitre en chef

L'arbitre en chef nomme, assigne (et remplace ou réassigne, au besoin) et évalue les arbitres de chaise et les juges de lignes dans les tournois où le juge-arbitre lui a délégué ces tâches.

C. L'arbitre de chaise

L'arbitre de chaise est responsable de tous les aspects du match auquel il est affecté. Il applique les Règlements de tennis, le Code de conduite et les règlements du tournoi sur le terrain.

L'arbitre de chaise tranche toutes les questions de fait qui surviennent pendant un match. Cela inclut le renversement de la décision d'un juge de ligne en cas d'erreur flagrante de ce dernier. L'arbitre de chaise décide en premier recours de toutes les questions de droit survenant pendant un match; toutefois le joueur a le droit de faire appel au juge-arbitre concernant la décision de l'arbitre de chaise sur une question de droit.

Plus particulièrement, l'arbitre de chaise :

1. Dirige le match en suivant les Règlements de tennis, les règlements de Tennis Canada et les règlements du tournoi.
2. Appelle des lignes en l'absence de juges de lignes. En l'absence d'un ou plusieurs juges de lignes ou du juge du filet, l'arbitre exerce leurs responsabilités, à l'exception de celles qu'il délègue à un autre arbitre ou aux joueurs.
3. Affecte les juges de lignes. Si le juge-arbitre ou l'arbitre en chef n'a pas spécifiquement affecté les juges de lignes, l'arbitre de chaise les place aux endroits qu'il juge les plus appropriés. En l'absence d'une équipe complète de juges de lignes, l'arbitre de

chaise placera ceux qui sont disponibles de façon qu'il juge la meilleure pour assurer le bon déroulement du match. Pendant un match, l'arbitre de chaise peut déplacer ou retirer n'importe quel juge de ligne si cela améliore l'arbitrage du match, même quand ce dernier a été affecté par le juge-arbitre ou l'arbitre en chef.

4. Applique les directives du juge-arbitre concernant l'accès à l'espace réservé aux joueurs. En l'absence de telles directives, il détermine lui-même qui peut avoir accès à l'espace réservé aux joueurs.
5. Peut demander que le juge-arbitre ou l'arbitre en chef remplace un ou plusieurs juges de lignes si, et seulement si, l'arbitre estime qu'il y a des raisons suffisantes de le faire. Dans tous les cas, le jeu doit être continu en attendant la décision. L'arbitre peut réaffecter les juges de lignes en toutes circonstances.
6. Annonce les points, les jeux et les manches à la fin de chacun et quand les joueurs lui demandent de le faire.
7. S'assure que les joueurs changent de côté conformément aux règlements et applique les règlements relatifs à la continuité du jeu. Il s'assure que le jeu reprend sans délai à la fin des périodes de repos autorisées et lors d'un changement de côté. Le délai maximal doit être de 25 secondes entre les points; de 90 secondes pendant un changement de côté normal; et de deux minutes (120 secondes) entre deux manches. Il n'y aura aucun repos lors d'un changement de côté au cours d'un jeu décisif ni après le premier jeu d'une manche. Chacune de ces périodes débute dès la fin d'un point et se termine lorsque le premier service du point suivant est frappé.
8. Marque les points, les jeux et les manches sur sa carte d'arbitre. À la fin du match, il doit signer cette carte et la remettre sans délai au juge-arbitre ou à l'arbitre en chef. Cependant, l'oubli de remettre la carte d'arbitre n'invalide pas le résultat du match.
9. Appelle la balle si le juge de lignes est incapable de faire un appel. Même s'il est souhaitable de ne pas reprendre un point joué, l'arbitre doit le faire s'il est incapable de faire l'appel lui-même.
10. Avertit le juge-arbitre s'il estime que les conditions de jeu justifient l'interruption du match. Dans la mesure du possible, l'arbitre doit obtenir le consentement du juge-arbitre avant d'interrompre le jeu,

surtout en cas d'obscurité.

11. Modifie la séquence de changement de balles, au besoin. L'arbitre doit procéder à un changement de balles même si ce n'est pas le moment prévu de le faire s'il estime que les conditions l'exigent.
12. Prend une décision finale sur les questions de fait. Il peut renverser la décision des juges de lignes en cas d'erreur flagrante.
13. Décide de toutes les questions de droit. Toutefois, les joueurs peuvent en appeler de ses décisions au juge-arbitre. (Le juge-arbitre décide également de toutes les questions de droit sur lesquelles l'arbitre est incapable de trancher.) Lorsque la situation risque d'affecter la marque dans le match, l'arbitre doit immédiatement porter la cause à l'attention du juge-arbitre et suspendre la rencontre en attendant la décision. Dans tous les autres cas, le jeu doit se poursuivre dans l'attente de la décision du juge-arbitre, laquelle est finale.
14. Disqualifie un joueur pour des raisons qui incluent, mais ne se limitent pas à, un retard à la suite de l'interruption du jeu, une inconduite ou le refus de se soumettre aux décisions prises conformément aux Règlements de tennis, aux règlements du tournoi ou au Code de conduite.
15. Ne permet pas aux joueurs de recevoir des conseils, sauf dans les cas prévus à l'article 30 des Règlements de tennis.
16. Appelle les lets au service et les fautes de pieds qui contreviennent au règlement interdisant de marcher ou de courir.
17. Appelle les balles qui touchent le plafond. Au cours d'une rencontre disputée en salle, si une partie du plafond est hors de son champ de vision ou à celui du juge de filet, il peut déléguer un autre juge de ligne pour faire ces appels.
18. Appelle les autres infractions commises au cours du match, dont :
 - a. une balle en jeu qui touche un joueur;
 - b. un joueur qui touche le filet;
 - c. un joueur qui pénètre dans le terrain de l'adversaire;
 - d. un joueur qui touche la balle avant qu'elle soit de son propre côté du filet;
 - e. un double bond;

- f. un joueur qui transporte illégalement la balle, qui fait une double touche ou tout autre coup illégal, et;
- g. une balle en jeu qui passe à travers du filet.

Ces appels, ou une partie de ceux-ci, peuvent être délégués au juge du filet.

19. Transmet au juge-arbitre la demande d'un joueur à l'effet de remplacer l'arbitre. Dans l'attente de la décision du juge-arbitre, le jeu doit se poursuivre. L'arbitre ne doit retirer un juge de lignes du match uniquement à la demande d'un joueur.

D. L'arbitre itinérant

Un arbitre itinérant est un officiel qui exerce sa juridiction sur plus d'un terrain. Ses responsabilités sont les mêmes que celles d'un arbitre et incluent, mais ne se limitent pas, à :

1. S'assurer que les terrains sont prêts au moment opportun;
2. Appliquer les règlements sur la durée de l'échauffement et sur l'échelle des points de pénalité;
3. Résoudre les disputes sur la marque;
4. Changer les appels de lignes et appeler les fautes de pied quand il est en mesure d'observer directement le terrain; et
5. Assurer le contrôle de la foule.

E. Le juge du filet

Avant le match, le juge de filet reçoit de l'arbitre de chaise des informations concernant ses responsabilités. En l'absence des indications contraires, ces dernières comprennent :

1. Annoncer «net» ou «filet», accompagné d'un signal de la main, chaque fois que la balle de service touche le filet et passe au-dessus.
2. Faire les appels que lui délègue l'arbitre, comme «*through*» ou «à travers» pour les balles qui passent au travers du filet.
3. S'assurer que les balles sont changées au moment opportun et vérifier chaque balle neuve pour s'assurer de son bon état.

4. Ajuster la hauteur du filet avant le début du jeu et au début de chaque manche subséquente et chaque fois que l'arbitre le demande. De plus, il s'assure que les piquets de simple sont à la bonne place pour les matchs de simple.

F. Le juge de lignes

En tant que membre de l'équipe d'officiels sur le terrain, le premier rôle du juge de lignes est d'assister l'arbitre de chaise en déterminant si une balle tombe à l'intérieur ou à l'extérieur des limites du terrain. De plus, le juge de lignes appelle les fautes de pied ainsi que les services accrochant le filet (dans le cas du juge de filet), et peut remplir d'autres fonctions qui lui sont attribuées par l'arbitre de chaise (par exemple, accompagner les joueurs aux toilettes pendant un match, préparer et changer les balles). En tant qu'assistant de l'arbitre de chaise, le juge de lignes n'œuvrera jamais dans un match qui n'est pas dirigé par un arbitre de chaise.

Plus spécifiquement, les responsabilités du juge de lignes incluent les suivantes :

1. Appeler sa ligne. Le juge de ligne fait les appels relatifs à la ligne qu'il surveille. Sa décision est finale, sauf si l'arbitre de chaise juge qu'une erreur flagrante a été commise; dans ce cas, ce dernier a le droit de renverser l'appel du juge de lignes.
2. Vue obstruée. Le juge de ligne indique rapidement à l'arbitre par le signal de vue obstruée qu'il n'a pas été en mesure de voir la balle sur la ligne dont il a la responsabilité.
3. Corrections. Quand il se rend compte qu'il a commis une erreur en appelant «out» une balle qui était bonne, le juge de lignes doit immédiatement faire une correction. S'il a omis d'appeler «out» une balle qui était effectivement à l'extérieur, il doit appeler «out» immédiatement; toutefois, s'il ne se corrige pas immédiatement, il doit rester silencieux.
4. Faute de pied. Quand il est assigné à une ligne de fond, une ligne de côté ou une ligne médiane, le juge de lignes appelle les fautes de pied si le joueur a touché la ligne ou son prolongement imaginaire. Le juge de lignes doit répondre au joueur qui lui demande quel geste il a posé pour commettre une faute de pied.
5. Infraction au Code. Le juge de lignes doit avertir l'arbitre de toute infraction au Code qu'il a vue ou entendue et qui a échappé à

l'attention de l'arbitre.

G. Autres remarques pour les officiels

1. Aider un joueur. Aucun officiel, sauf s'il est membre du personnel médical qualifié ou soigneur, ne peut soigner un joueur qui souffre d'un trouble médical. Toutefois, un officiel peut fournir au joueur du matériel (par exemple, des pansements) afin de l'aider à se soigner.
2. Défense d'applaudir. Un officiel ne doit jamais applaudir un joueur.
3. Infractions commises au cours d'un match sans arbitre. Dans les matchs disputés sans arbitre, le juge-arbitre et ses adjoints doivent prendre les mesures appropriées contre toute infraction aux règles et aux règlements dont ils sont témoins.
4. Faire respecter l'espace réservé aux joueurs. L'officiel qui dirige un match doit appliquer les directives du juge-arbitre concernant les personnes admises dans l'espace réservé aux joueurs. En l'absence de directives, l'officiel détermine les personnes qui peuvent se trouver dans l'espace réservé aux joueurs.

2. ANNONCES DE L'ARBITRE DE CHAISE

L'arbitre fait ses annonces de la façon suivante :

A. Échauffement

- a. «Deux minutes» : quand il reste deux minutes à l'échauffement.
- b. «Une minute» : quand il reste une minute à l'échauffement.
- c. «Time, prêts !» : à la fin de l'échauffement. On achemine ensuite les balles du côté du serveur.
- d. «Monsieur Untel au service. Au jeu» : dès que le joueur se prépare à servir.

B. Présentation des joueurs

- a. Si l'arbitre doit présenter les joueurs, il dit, après avoir annoncé qu'il restait une minute à l'échauffement :
«Cette rencontre du... tour est un (2 de 3 ou 3 de 5) avec jeu décisif. À la droite, Monsieur (ou Madame) Untel de

(provenance) et à la gauche, Monsieur (ou Madame) untel de (provenance). Untel a remporté le tirage et a choisi (de servir, de relancer, le côté ou de laisser le choix à l'adversaire).»

- b. Si la présentation est faite par l'annonceur maison, l'arbitre se contente de dire, après l'annonce qu'il ne reste qu'une minute à l'échauffement: «Untel a remporté le tirage au sort et il a choisi de servir/de relancer/le côté/de laisser le choix à l'adversaire.»

C. Contrôle du public

L'arbitre doit toujours s'adresser à la foule avec respect, de la façon suivante :

- «Silence, s'il vous plaît. Merci.»
- «Restez assis, s'il vous plaît. Merci.»
- «Veuillez vous asseoir rapidement. Merci.»
- «Par courtoisie pour les joueurs, veuillez...»
- «Pas de photographie avec lampe-éclair, s'il vous plaît.»
- «Veuillez rester silencieux durant le jeu.»

D. La marque

- a. On annonce toujours les points du serveur en premier, sauf pour le jeu décisif.
- b. On annonce les différents points comme suit : 15-0, 0-15, 30-0, 0-30, 40-0, 0-40, 15 partout, 30-15, 15-30, 40-15, 15-40, 30 partout, 40-30, 30-40, égalité (jamais 40-40 ou 40 partout), avantage _____, jeu _____.
- c. Si on utilise le système sans avantage (no-ad), on annonce, après «égalité» : «point décisif, choix du relanceur».
- d. On annonce les points distinctement et clairement à la fin de chaque point, avant les applaudissements et avant de les inscrire sur la carte d'arbitre, sauf dans les cas où des applaudissements rapides l'empêchent. On doit alors attendre que le bruit cesse pour faire l'annonce.
- e. À la fin du jeu ou de la manche, l'arbitre annonce : «Jeu Untel». De plus, il doit suivre l'exemple suivant :
- «Jeu Tremblay, il (ou Dubois) mène 4 à 2, première manche»,

ou encore;

«Jeu Tremblay, 3 jeux partout, première manche», ou encore;
«Jeu et troisième manche Tremblay, 7 jeux à 5. Dubois mène deux manches à une.»

S'il y a un tableau indicateur, l'arbitre n'a pas à annoncer la marque dans la manche.

f. En cas de jeu décisif, l'arbitre annonce :

«Jeu, Tremblay, 6 jeux partout. Jeu décisif.»

g. Pendant le jeu décisif, on donne la marque du meneur en premier, conformément à l'exemple suivant:

- «1-0, Tremblay» ou «1-0, Tremblay/Poirier»
- «1 partout»
- «2-1, Bélanger»

Note. En anglais, on utilise *zero* et non *love* pendant le jeu décisif.

À la fin du jeu décisif, on annonce : «Jeu et _____ manche, _____, 7 jeux à 6.»

h. À la fin de la rencontre, on annonce le résultat de la façon suivante : «Jeu, manche et match Tremblay, (deux manches à une) 6-4, 1-6, 7-6.»

On annonce le nombre de jeux du vainqueur de la rencontre en premier, pour chaque manche.

E. Jeu décisif du match avec pointage sans avantage

a. Début du match

«Mesdames et messieurs, ce match se jouera en deux manches avec bris d'égalité et sans avantage. À une manche partout un jeu décisif de 10 points sera utilisé pour décider le match. »

b. Égalité

« Égalité. Point décisif. Choix au receveur. »

c. Une manche partout

«Un jeu décisif de 10 points sera maintenant joué pour décider le match. »

F. Code de conduite

a. L'arbitre annonce les infractions au Code de conduite conformément aux exemples suivants :

« Infraction au Code de conduite, délai déraisonnable, avertissement, monsieur Tremblay.»

« Infraction au Code de conduite, utilisation abusive de la raquette, pénalité d'un point, monsieur Tremblay.»

« Infraction au Code de conduite, excès de langage, disqualification, monsieur Tremblay.»

b. Les délais indus (*time violations*) s'annoncent de la façon suivante:

« Délai indu, avertissement, madame Bélanger.»

Les délais subséquents s'annoncent comme suit :

« Délai indu, pénalité d'un point, madame Bélanger. »

c. Après une pénalité d'un point, il faut annoncer la nouvelle marque.

G. Pauses médicales

a. Quand l'arbitre décide d'appeler le soigneur, il annonce :

« Le soigneur a été appelé sur le terrain. »

b. Quand le soigneur a terminé son évaluation et est prêt à commencer le traitement, l'arbitre annonce :

« Monsieur/madame _____ reçoit une pause pour traitement médical. »

- c. Pour informer l'adversaire et le soigneur du temps qu'il reste à la pause médicale, l'arbitre annonce aux joueurs (mais pas à la foule) :
 - « Il reste deux minutes »
 - « Il reste une minute »
 - « Il reste trente secondes »
 - « Time »
- d. Si le joueur n'a pas repris le jeu dans les 30 secondes suivantes, l'arbitre utilise l'échelle des points de pénalités.

H. **Annonces**

Les annonces des officiels sur le terrain doivent être claires et fortes.

- a. «Faute»
Si le premier ou le deuxième service tombe à l'extérieur du carré de service. Ne jamais dire «double faute» après une deuxième faute.
- b. «Out»
Si la balle touche le sol, une dépendance permanente ou tout objet à l'extérieur des limites du terrain.
Ne jamais dire «à l'extérieur», «manqué» ou toute autre expression.
- c. «Filet» ou «*net*»
Si la balle de service touche le haut du filet et passe au-dessus.
- d. «À travers» ou «*through*»
Si la balle passe au-travers du filet.
- e. «Faute de pied»
Si le joueur contrevient à l'article 18 des Règlements de tennis.
- f. «Let»
Si l'arbitre juge qu'un point doit être rejoué ou qu'un service doit être repris selon les articles 22 et 23 des Règlements de tennis.
- g. «Deux bonds» ou «*not up*»
Si le joueur ne parvient pas à retourner la balle après un seul bond.

- h. «Coup illégal» ou «*touche*»
Si la balle est frappée deux fois intentionnellement ou si elle est frappée avant de traverser le filet ou si le joueur touche le filet quand la balle est en jeu ou si la balle en jeu touche le joueur ou si un objet qu'il porte ou transporte tombe dans le terrain de l'adversaire (article 24 des Règlements de tennis).
- i. «Obstruction»
Si le joueur délibérément ou involontairement pose un geste qui gêne son adversaire dans l'exécution d'un coup (article 26 des Règlements de tennis).
- j. «Un instant, s'il vous plaît»
Si une situation oblige à retarder le début du point ou du deuxième service.
- k. «Correction» sur un changement de décision
«Correction» si la balle est bonne et qu'une annonce «out» a été faite.
«Out» ou «faute» si le juge a fait un geste erroné indiquant que la balle était bonne.

À noter : dans le cas des compétitions en équipe, le nom de l'équipe (par exemple, pays, province ou club) sera utilisé au lieu du nom du joueur dans les annonces concernant le pointage et les infractions au Code de Conduite.

3. CARTE D'ARBITRE DE TENNIS CANADA

- a. **Avant le match**
Avant le match, l'arbitre rencontre les joueurs, inscrit sur sa carte les informations requises comme le nom du tournoi, le tour, les changements de balles, le nom des joueurs, etc.
- b. **Le tirage au sort**
Après le tirage au sort, prendre note de celui qui l'a gagné et de son choix.
- c. **Heure/délai**
Prendre note de l'heure du début et de la fin de chaque manche. Inscrire l'heure et les raisons des délais survenus au cours du match.

d. Côté du service

Inscrire les initiales de chaque joueur dans l'ordre où il sert au cours de la manche, dans la colonne «côté du serveur» qui correspond au côté qu'il occupe sur le terrain au moment de servir.

e. Changements de balles

Inscrire d'avance les jeux où s'effectueront les changements de balles dans la colonne de droite prévue à ces fins sur la carte d'arbitre de Tennis Canada.

f. Points

Les points sont indiqués par des barres obliques (/) dans les carrés prévus à ces fins sur la carte d'arbitre de Tennis Canada, ou par les lettres suivantes :

«A» - ace

«D» - double faute

«C» - infraction au Code de conduite

«T» - délais indus

«X» - points reçus en raison d'une pénalité d'un point ou d'un jeu, ou points cédés par l'adversaire afin de recevoir un traitement pour les crampes

De plus, un point «.» au milieu de la ligne du bas du carré du serveur indique une faute au premier service.

g. Jeux

Le total des jeux remportés dans la manche par le vainqueur du jeu précédent est inscrit dans la colonne «Jeux».

h. Infractions

Les infractions sont inscrites à leur section respective. Lorsqu'on sanctionne un joueur à la suite d'une infraction au Code de conduite ou d'un délai indu, on inscrit un «C» («*Code violation*») ou un «T» («*Time violation*») sur la carte d'arbitre dans la case du joueur sanctionné. Lorsqu'on donne un point de pénalité, on inscrit un «X» dans la case du joueur à qui le point est accordé. Les infractions au Code de conduite et les délais indus doivent également être indiqués sur la fiche de points de pénalité.

i. Rapport

Un rapport de chaque infraction commise doit être rempli, et, dans le cas de paroles obscènes ou d'excès de langage, il doit inclure les citations exactes.

j. Crampes

Quand un joueur cède des points à son adversaire afin de recevoir un traitement pour des crampes, ces points seront indiqués par un «X» dans les cases du joueur à qui les points sont accordés.

Les figures 6, 7 et 8 présentent des exemples des deux premières pages d'une carte d'arbitre de Tennis Canada et de la fiche de points de pénalité.

Figure 6 : Carte d'arbitre de Tennis Canada – première page



CARTE D'ARBITRE OFFICIELLE



COMPÉTITION

Tournoi OMNIUM DE MONTREAL		No du terrain 1	Date 7 juin 2003
Catégorie Simple masculin	Tour 1er	Système <input checked="" type="checkbox"/> Régulier <input type="checkbox"/> Sans avantage	Repos <input type="checkbox"/> Permis <input checked="" type="checkbox"/> Aucun
Superviseur —	Endroit Club de Tennis NDG	Balles neuves 3^e manche (3)	
Juge-arbitre Laurent Terral	Arbitre Marie Alexandre		

MATCH

TIRAGE

Joueur(s) David Audet	De Laval	Gagnant	Choix

vs.

Joueur(s) Jean Poirier	De Montréal	Gagnant	Choix
		✓	S

RÉSULTATS

Début annoncé 13h30	Début 13h40	Fin 15h45	Durée 2 h 05 min			
Gagnant(s) Poirier			M	7	4	6
			A	6	6	3
			R	4		

ARBITRE

Signature Marie Alexandre	Certification Nationale
-------------------------------------	-----------------------------------

Figure 7 : Carte d'arbitre de Tennis Canada – deuxième page

Manche No 1

Jeu décisif		Côté du serveur	JEU	Système X Régulier φ Sans avantage	Relanceur en double	Heure du début 13h40	Jeu		Balles neuves	
P	A						A	P		
1		P	1	A				1		
2	1	A	2	D				2		
3	2	P	3	A/A				3		
4	3	A	4	A/D			1			
5	4	P	5	C			2			
6		A	6	T			3			
		P	7	A			4			
		A	8	D/D				4		
		P	9	AA				5		
		A	10	D/A			5			
		P	11	A				6		
		A	12	A/D	AA		6			
			13	JEU DÉCISIF						

JEUX PROLONGÉS

Serveur	Jeu	Points supplémentaires									

RÉSULTAT

RÉSULTAT		Manche No 1	
Joueur/Équipe	Audet	6	Heure de la fin
Joueur/Équipe	Pairier	7	14h25
		4	

Figure 8 : Fiche de points de pénalité

INFRACTIONS AU CODE DE CONDUITE (ÉCHELLE DES POINTS DE PÉNALITÉ)

Joueur/équipe						
Audet						
Étape	Manche	Jeux	Point	Joueur	Code	Description
A					
P					
D					

Joueur/équipe						
Poirier						
Étape	Manche	Jeux	Point	Joueur	Code	Description
A	1	3-1	0-0		RA	Après avoir perdu le jeu, il a frappé un potaau avec sa raquette et la brisé.
P	1	3-1	0-30		BA	Il a frappé une balle violemment du filet vers la clôture en arrière.
D					

ABBREVIATIONS (CODE DE CONDUITE)

Del	Délai déraisonnable	BA	Utilisation abusive des balles	CC	Conseils/coaching
AOB	Langage obscène	RA	Utilisation abusive de la raquette	UnC	Conduite antisportive
VOb	Geste obscène	VA	Excès de langage		
		PhA	Agression physique		

DÉLAIS INDUS

Joueur/équipe							Joueur/équipe						
Audet							Poirier						
Étape	Manche	Jeux	Points	Joueur	25	90	Étape	Manche	Jeux	Points	Joueur	25	90
W	1	2-3	30-15		✓		W						
P							P						
P							P						

INTERRUPTIONS/PAUSES-TOILETTE/COMMENTAIRES

.....

.....

.....

.....

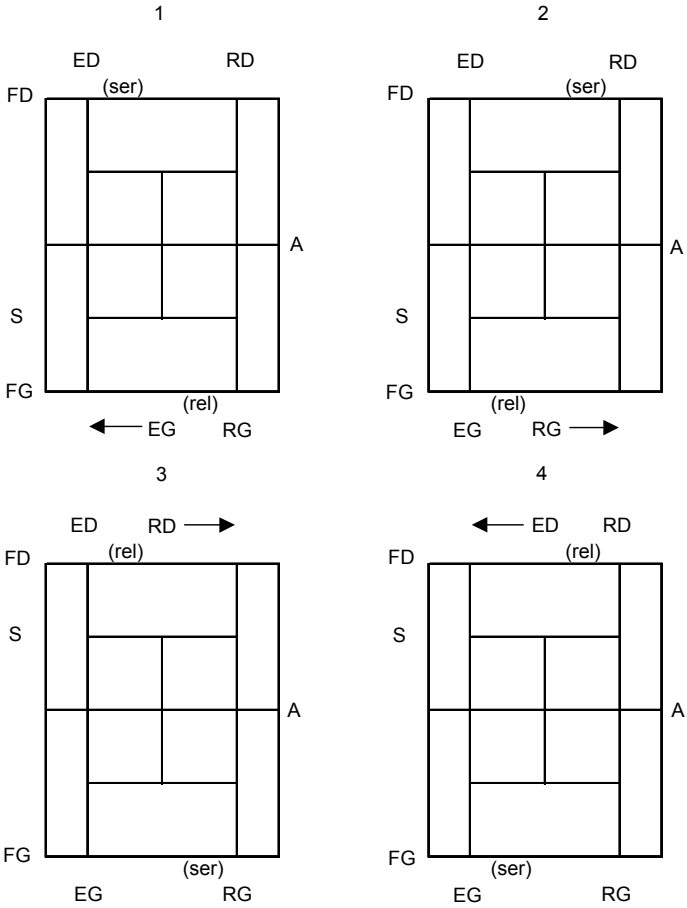
4. DÉPLOIEMENT DES JUGES DE LIGNES

Le nombre de juges de lignes sur le terrain dépend d'un certain nombre de facteurs : le niveau du tournoi (par exemple, championnat de club vs. compétition du Grand Chelem), la ronde du tournoi (qualifications vs. finales) et, dans certains cas, le nombre de juges de lignes disponibles ou le budget dont dispose le comité organisateur du tournoi. Pour les rondes plus avancées d'un tournoi majeur, le terrain doit être couvert par une « équipe complète » de 10 juges de ligne (une formation appelée « un arbitre de chaise + 10 »). D'ordinaire cependant, le terrain sera couvert par un arbitre de chaise et soit 5, 6, ou 7 juges de lignes.

Alors qu'à première vue, il ne semble pas possible de couvrir toutes les lignes avec une équipe réduite (moins de 10 juges de lignes), la tâche, en réalité, peut-être accomplie par une équipe dont les membres se déplacent pendant les points et appellent les lignes de côté sur toute leur longueur (« en les appelant à travers le filet »). Il est souvent préférable d'employer une équipe réduite mais bien entraînée plutôt qu'une équipe complète dont certains membres sont moins compétents ou moins expérimentés.

Un juge de lignes doit comprendre la disposition du personnel à l'intérieur de chacun des divers systèmes d'équipe, en plus de connaître les lignes spécifiques qui sont attribuées à chaque membre de l'équipe. Les figures 9, 10 et 11 présentent les trois formations utilisées le plus souvent : un arbitre et 7 juges de lignes; un arbitre et 6 juges de lignes; et un arbitre et 5 juges de lignes.

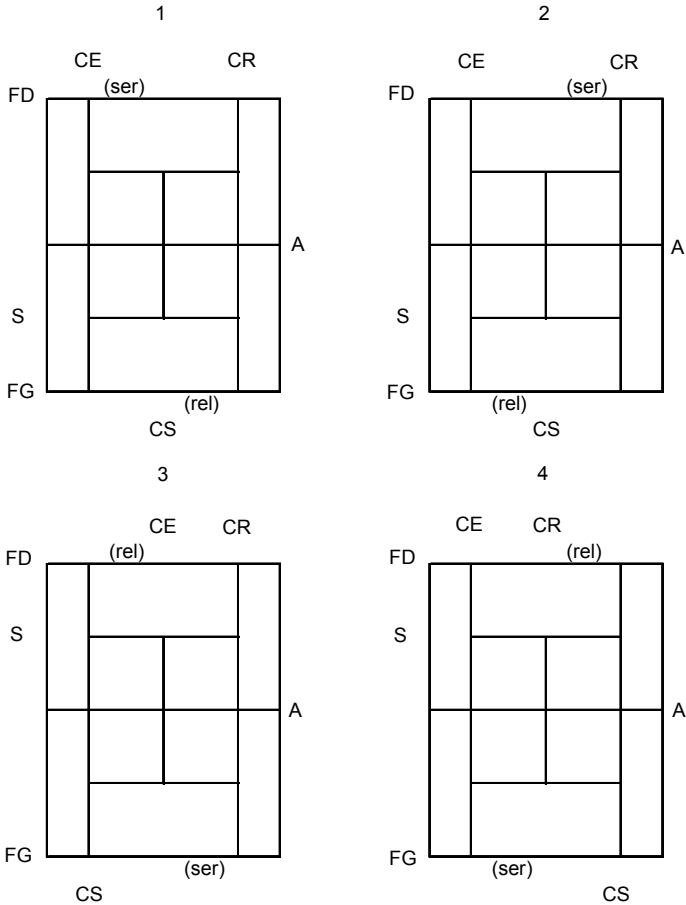
Figure 9 : Arbitre et sept juges de lignes



Notes :

1. Les lignes de services médianes et les lignes latérales sont appelées jusqu'au filet seulement.
2. Les services sont appelés du côté du relanceur (derrière le relanceur).
3. —► Les juges de lignes se déplacent de la ligne médiane vers la ligne à laquelle ils sont assignés après le service.
4. Le juge du service (S) se déplace après un nombre pair de jeux et durant le jeu décisif (services alternés).
5. La ligne de fond à gauche (FG), la ligne de fond à droite (FD) et les autres lignes (ex. : EG = ligne éloignée à gauche; RG = ligne rapprochée à gauche) sont désignées par rapport à l'arbitre (A).
6. En double, le juge de la ligne latérale de service se déplace vers la ligne de double après le service (les autres juges de lignes de côtés y sont déjà).

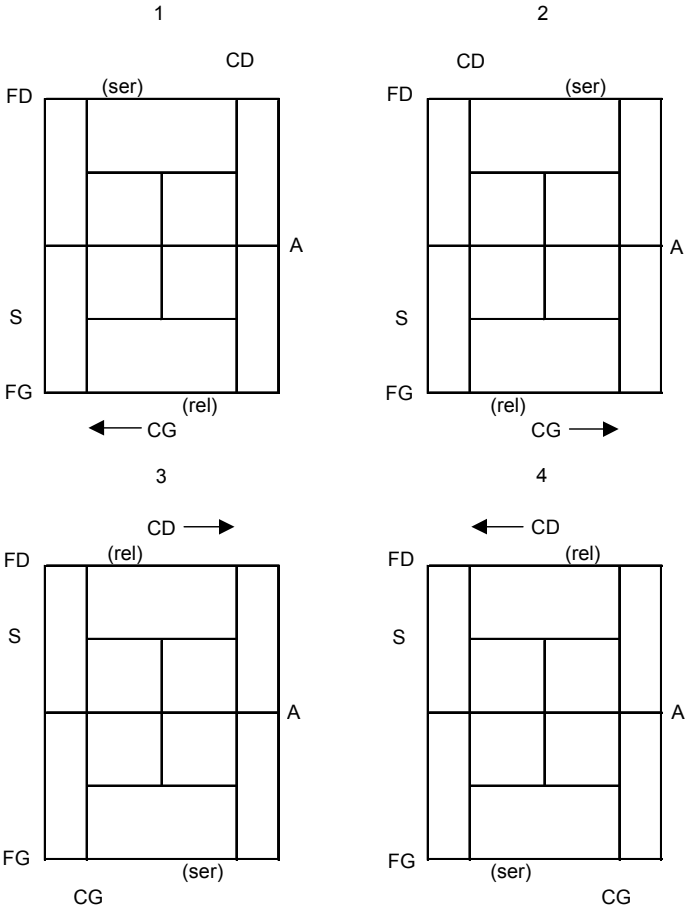
Figure 10 : Arbitre et six juges de lignes



Notes :

1. Les lignes latérales sont appelées dans toute leur longueur (à travers le filet). Les lignes de services latérales sont toujours appelées du côté du serveur.
2. À moins que le soleil ne l'aveugle, le juge de ligne latérale qui est seul de son côté (CS) se place à la gauche de l'arbitre.
3. Il n'y a pas de déplacement durant le point sauf en double où le juge de la ligne latérale de service se déplace vers la ligne de double après le service.
4. Le juge du service (S) se déplace après un nombre pair de jeux et durant le jeu décisif (services alternés).
5. La ligne de fond à gauche (FG), la ligne de fond à droite (FD) et les autres lignes (ex. : EG = ligne éloignée à gauche; RG = ligne rapprochée à gauche) sont désignées par rapport à l'arbitre (A). Tous les juges de lignes latérales se déplacent après le point quand le serveur est du côté du juge de ligne «seul».
6. La ligne médiane de service est toujours appelée du côté du relanceur.

Figure 11 : Arbitre et cinq juges de lignes



Notes :

1. Les lignes latérales sont appelées dans toute leur longueur (à travers le filet). Les lignes de services latérales sont toujours appelées du côté du serveur.
2. —► La ligne médiane de service est toujours appelée du côté du relanceur et le juge se déplace après le service pour couvrir la ligne à laquelle il est assigné (la ligne de côté la plus éloignée du relanceur).
3. Le juge de service (S) se déplace après un nombre pair de jeux et durant le jeu décisif (services alternés).
4. La ligne de fond à gauche (FG), la ligne de fond à droite (FD) et les autres lignes (ex. : CD = ligne de côté à droite; CG = ligne de côté à gauche) sont désignées par rapport à l'arbitre (A).
5. En double, le juge de la ligne latérale de service se déplace vers la ligne de double après le service.

5. CODE DE CONDUITE POUR LES OFFICIELS

Tous les officiels certifiés de Tennis Canada doivent se conduire avec un haut niveau de professionnalisme, sur le terrain et en dehors. Tous les officiels doivent suivre les normes standard que voici :

- a. Les officiels doivent être en bonne forme physique.
- b. Les officiels doivent avoir une vision naturelle ou corrigée de 20-20 et une ouïe normale.
- c. Les officiels doivent être ponctuels dans tous les matchs où ils sont assignés.
- d. Les officiels doivent étudier, comprendre et maîtriser les *Règles du jeu*.
- e. Les officiels doivent se vêtir et garder une apparence qui convienne à la dignité et à l'intégrité du jeu.
- f. Les officiels doivent s'abstenir de consommer de l'alcool douze (12) heures avant d'entrer en fonction, ou en tout temps sur le site pendant le déroulement du jeu, ou aussi longtemps que l'officiel est en uniforme.
- g. Les officiels garderont en tout temps une entière impartialité par respect pour tous les joueurs et n'entreront en aucune relation avec eux ou ne poseront aucun geste qui jette le doute sur leur impartialité comme officiel de tennis. Les officiels ne peuvent arbitrer aucun match dans lequel ils possèdent avec l'un des joueurs, un rapport quelconque qu'on pourrait considérer ou interpréter comme un conflit d'intérêt susceptible de jeter le doute sur leur impartialité. Non seulement un conflit d'intérêt est interdit, mais la seule apparence d'un tel conflit rendra l'officiel inapte à pareille tâche. Les officiels ne fraterniseront pas, ni ne deviendront des intimes des joueurs. Toutefois, il n'est pas interdit aux officiels de séjourner dans les mêmes hôtels que les joueurs, ou d'assister à des réceptions auxquelles les joueurs prennent part, mais les officiels ne doivent pas partager une chambre d'hôtel avec un joueur, quel que ce soit son âge. Les officiels doivent aussi déclarer toute situation potentielle de conflit d'intérêt au Directeur du Programme d'arbitrage de Tennis Canada.
- h. Les officiels doivent éviter tout contact inapproprié ou non-professionnel avec les joueurs. Ceci inclut, mais n'est pas limité

à, la sollicitation d'autographes des joueurs et la prise des photos des (ou avec les) joueurs.

- i. Les officiels devront discuter avec les joueurs des interprétations des règlements et des moyens d'améliorer l'arbitrage et la conduite du joueur, sur demande. Toutefois, avant, pendant et après un tournoi, les officiels ne doivent discuter le comportement ou les gestes d'un joueur avec aucune personne (y inclus les joueurs, les spectateurs et les représentants des médias), sauf d'autres officiels autorisés, sans avoir reçu l'approbation du juge-arbitre ou du directeur du Programme des officiels de Tennis Canada.
- j. Les officiels ne devraient pas critiquer ou tenter d'expliquer les appels ou les décisions de d'autres officiels à quiconque si ce n'est ces officiels en personne, le juge-arbitre ou le directeur du Programme des officiels de Tennis Canada.
- k. Les officiels doivent respecter les lois criminelles qui s'appliquent dans toute juridiction. Cette obligation est violée lorsqu'un officiel est trouvé coupable d'un acte criminel, ou inscrit un plaidoyer de culpabilité ou de non-contestation à une accusation criminelle, pour toute infraction dans toute juridiction.
- l. Les officiels doivent se conformer aux dispositions du Programme anti-corruption uniforme de Tennis; celles-ci incluent l'interdiction de ne parier d'aucune manière sur toute épreuve de tennis que ce soit.
- m. Les officiels ne tiendront pas de conversation avec la foule avant, pendant ou après un match, sauf dans le cours normal de leurs interventions pour contrôler la foule pendant le match.
- n. Les officiels ne participeront pas à une entrevue avec les médias ni à une rencontre avec un journaliste dans laquelle ses déclarations sur l'arbitrage au tennis pourraient être imprimées ou diffusées sur les ondes sans l'approbation du juge-arbitre.
- o. Les officiels doivent s'abstenir d'utiliser toute forme de médias sociaux pour publier ou diffuser des commentaires ou des avis concernant les joueurs, les officiels et autre personnel dans les tournois, les événements de tennis, ou toute information qui n'est pas appropriée pour la diffusion publique.

- p. Les officiels n'emporteront pas aucune pièce d'équipement ou tout autre article appartenant à l'organisation ou relié au tournoi, sans le consentement du juge-arbitre.
- q. Les officiels ne doivent pas faire montre d'une conduite injuste, non professionnelle, criminelle ou contraire à l'éthique, y compris les tentatives de blesser ou d'interférer intentionnellement avec d'autres officiels, le personnel du tournoi et le public. Les officiels doivent également donner le bon exemple dans leur conduite, ce qui reflète l'intégrité de Tennis Canada.
- r. Les officiels ne doivent pas abuser de leur position d'autorité ou de contrôle ni compromettre le bien-être psychologique, physique ou émotionnel d'autres officiels, joueurs ou personnel du tournoi.
- s. Les officiels ne doivent pas faire de harcèlement sexuel ou abuser sexuellement d'autres officiels, joueurs ou personnel du tournoi.
- t. Les officiels ne manifesteront aucun autre comportement qui, tout compte fait, pourrait généralement être considéré comme honteux, scandaleux, déshonorant, contraire au code professionnel ou comme une source d'embarras pour Tennis Canada.
- u. Les officiels adresseront toute demande reliée au tournoi au juge-arbitre plutôt qu'au personnel ou au directeur du tournoi.
- v. Les officiels garantiront leur engagement envers chaque événement jusqu'à la terminaison des tâches, déterminée par le juge-arbitre.

Tout manquement aux principes énoncés dans ce code de conduite des officiels assujettira l'officiel à une mesure disciplinaire en conformité avec le Programme des officiels de Tennis Canada.

CAS ET DÉCISIONS : INTERPRÉTATION DES RÈGLEMENTS

LA RAQUETTE

(1) Bris de cordage : faute au premier service

Situation : Sur une faute au premier service, le relanceur brise le cordage de sa raquette.

Décision : Si le relanceur change de raquette, le serveur a droit à un premier service. Si le relanceur décide de ne pas changer de raquette, le serveur effectue son deuxième service.

(2) Bris de cordage : let au premier service

Situation : Sur un let au premier service, le relanceur brise le cordage de sa raquette.

Décision : Le relanceur doit changer de raquette. Un joueur peut terminer un point avec un cordage brisé, mais il ne peut en amorcer un.

(3) Bris de cordage : le joueur n'a plus de raquette de rechange

Situation : Le joueur brise le cordage de sa dernière raquette.

Décision : Le joueur ne peut poursuivre le match avec un cordage brisé. Il est assujéti aux pénalités prévues par le Code de conduite pour délai déraisonnable.

LE MOMENT DE SERVIR

(4) Le relanceur n'est pas prêt

Situation : Le relanceur en double n'est pas prêt, mais reçoit néanmoins un deuxième service qu'il retourne par réflexe au moment où son partenaire crie «Attendez!», les deux joueurs s'immobilisent, ensuite.

Décision : On reprend le deuxième service. Il incombe au serveur de s'assurer que le relanceur est prêt. (Si l'arbitre juge qu'il s'agit d'une tactique déloyale de la part du relanceur pour déconcentrer l'adversaire, il peut décerner une pénalité de conduite anti-sportive conformément au Code de conduite.)

LE LET

(5) Balle brisée

Situation : Une balle en jeu devient inutilisable (dépressurisée).

Décision : On rejoue le point.

(6) Appel corrigé

Situation : Un deuxième service est appelé «net». Le juge de la ligne de service appelle la balle «faute», puis corrige son appel.

Décision : On reprend le deuxième service.

(7) Balle trop molle

Situation : Une fois le point terminé, le joueur prétend qu'il faut rejouer le point, parce que la balle était trop molle, donc inutilisable.

Décision : Le point demeure. Une balle molle n'est pas un motif valable pour reprendre un point, même si l'arbitre décide de remplacer la balle.

Situation : Au cours d'un échange, le joueur A attrape la balle et demande de rejouer le point, prétextant que la balle est trop molle, donc inutilisable.

Décision : Le joueur A perd le point. Une balle molle n'est pas un motif valable pour reprendre un point. Toutefois, l'arbitre peut décider de retirer la balle du jeu.

LA PERTE D'UN POINT

(8) La balle frappe les fiches de pointage

Situation : La balle en jeu frappe les fiches de pointage attachées au poteau du filet, puis retombe en jeu.

Décision : Les fiches de pointage constituent une dépendance permanente (autre que le filet, les poteaux, les piquets, le câble ou la corde métallique, la bande ou la sangle). Par conséquent, le joueur qui a exécuté le coup perd le point.

(9) Empiètement : Balle en jeu

Situation : L'amortisseur de vibration du joueur se détache de la raquette et touche le filet ou tombe sur le terrain de son adversaire.

Décision : Si la balle était en jeu, le joueur perd le point. L'amortisseur

de vibration fait partie de la raquette.

(10) Empiètement : On ne rejoue pas le point

Situation : À la fin d'un point, le joueur découvre sur son terrain l'amortisseur de vibration de la raquette de l'adversaire. Il réclame le point.

Décision : Le point demeure. Si l'arbitre n'a pas vu l'amortisseur de vibration de la raquette de l'adversaire tomber sur le terrain du joueur, il ne peut pas lui accorder le point. La perte du point peut survenir seulement lorsque la balle est en jeu. Étant donné que l'arbitre ne connaît pas le moment de l'incident, il ne peut pas statuer en faveur du joueur.

(11) Le joueur touche le support métallique du filet

Situation : Le joueur touche le support métallique du filet (*pipe support*) avec le pied alors que la balle est en jeu.

Décision : Le support métallique fait partie du filet, c'est pourquoi le joueur qui le touche perd le point si la balle était en jeu au moment de l'incident.

(12) Le joueur touche le filet ou le terrain de l'adversaire

Situation : La balle est en jeu, et le pied du joueur glisse et touche le terrain de l'adversaire sans effleurer le filet. Le joueur perd-il le point, puisque le filet devrait être tendu de telle sorte qu'il couvre toute la surface?

Décision : Non. Le joueur ne perd pas le point s'il n'a pas touché le filet. En revanche, l'arbitre doit appliquer le règlement qui consiste à lui faire perdre le point parce qu'il a empiété sur le terrain de son adversaire alors que la balle était en jeu.

JOUEUR QUI GÈNE L'ADVERSAIRE

(13) Un objet appartenant au joueur tombe sur le terrain

Situation : La casquette, la serviette ou une balle qui sort de la poche du joueur tombe sur le terrain durant un échange.

Décision : L'arbitre de chaise doit appeler un let et faire rejouer le point. Il doit aussi avertir le joueur que si une telle situation se reproduit une seconde fois, il perdra le point.

(14) L'adversaire fait du bruit

Situation : Lors d'un échange, le joueur émet un cri ou une exclamation.

Décision : Si l'arbitre de chaise juge que l'adversaire a été gêné par le cri ou l'exclamation du joueur, et que le geste a été posé de façon intentionnelle, il doit accorder le point à l'adversaire. Si l'arbitre juge que le geste était non intentionnel, on doit rejouer le point.

LE RETOUR EST BON**(15) La balle touche le support métallique du filet**

Situation : La balle frappe le filet et retombe du côté de l'adversaire, sur le support métallique (*pipe support*), qui est utilisé sur les terrains intérieurs.

Décision : Dans ce cas, le support est considéré comme partie intégrante du terrain. La balle qui le touche reste en jeu, et l'impact constitue le premier rebond.

(16) Le joueur touche le filet à l'extérieur des piquets de simple

Situation : Le joueur est en course pour retourner un amorti. Il parvient à retourner la balle dans le terrain de l'adversaire, mais touche la portion du filet comprise entre le piquet et le poteau.

Décision : Le jeu se poursuit. Cette portion de filet est une dépendance permanente.

L'OBSTRUCTION**(17) Une balle roule sur le terrain**

Situation : Après une faute au premier service, une balle provenant d'un autre terrain roule sur le court.

Décision : Si le serveur avait amorcé son élan, on doit lui accorder un premier service. Sinon, le serveur exécute un deuxième service, à moins que, selon l'arbitre de chaise, l'interruption n'ait été exagérément longue et n'ait perturbé le rythme du serveur.

(18) Mouvement de foule

Situation : Le serveur reçoit une pénalité pour délai indu (*time violation*) après avoir pris plus de 25 secondes à remettre la balle en jeu. Il prétend qu'il aurait dû bénéficier d'un délai plus long, en raison du mouvement de la foule dans les gradins.

Décision : La pénalité demeure. La règle du jeu continu s'applique indépendamment des mouvements de foule, à moins que l'arbitre ne juge que les spectateurs aient tenté délibérément de distraire le joueur ou qu'ils se soient trouvés dans le tiers inférieur des estrades.

(19) Obstruction non intentionnelle

Situation : Pendant qu'un joueur exécute une volée, qui aboutira finalement dans le filet, sa casquette tombe sur le terrain. Le joueur prétend que le point doit être rejoué, puisqu'il a été gêné.

Décision : Le point demeure. Un joueur ne peut se gêner lui-même. On ne rejoue le point que dans le cas d'un incident qui gêne l'adversaire.

(20) Un piquet tombe

Situation : Après une faute au premier service, le piquet de simple tombe.

Décision : En principe, l'arbitre accorde un premier service, à moins qu'il ne juge que le temps nécessaire au remplacement du piquet ait été assez court pour ne pas perturber le rythme du serveur.

(21) Cri d'un spectateur

Situation : Durant un échange, un spectateur crie «*Out!*». Le joueur s'arrête et réclame la reprise du point.

Décision : Le point demeure.

(22) Appel prématuré d'une faute de pied

Situation : Le juge de lignes de fond appelle une faute de pied avant que le serveur frappe la balle. Le serveur poursuit son élan et frappe la balle dans le filet.

Décision : On accorde un premier service. Il n'y a pas de faute de pied tant que le serveur ne frappe pas la balle. L'appel du juge de lignes constitue donc une erreur qui a pu gêner le serveur.

RÔLE DES OFFICIELS

(23) Contestation d'une décision laissée au jugement de l'arbitre (question de jugement)

Situation : Un premier service frappé au centre du terrain est appelé faute par le juge de ligne médiane, lequel corrige ensuite son appel. L'arbitre de chaise accorde le point au serveur. Le receveur proteste,

estimant qu'il aurait pu retourner la balle. L'arbitre de chaise lui donne raison et demande de rejouer le point. Le juge-arbitre (ou le superviseur) est appelé sur le terrain.

Décision : Le point appartient au serveur. L'arbitre de chaise ne peut changer d'avis sur une question de jugement à la suite de la protestation d'un joueur.

(24) Contestation des faits : relanceur

Situation : Sur le premier point d'un jeu, le service est appelé faute, mais l'arbitre renverse la décision. L'arbitre annonce «15 – 0». Le relanceur demande de rejouer le point, puisqu'il a retourné la balle en jeu. L'arbitre constate son erreur et demande de rejouer le point. Le serveur fait appel au juge-arbitre (ou au superviseur), estimant que l'arbitre ne peut revenir sur sa décision à la suite de la protestation du joueur.

Décision : On doit rejouer le point. L'attribution du point au serveur était une erreur selon l'explication de l'arbitre puisque le relanceur a retourné la balle.

(25) Contestation des faits : serveur

Situation : Sur le premier point d'un jeu, le premier service est appelé faute, mais l'arbitre renverse la décision. Il accorde le point au serveur, car il juge que le relanceur n'était pas en mesure de retourner la balle. Le relanceur proteste, affirmant qu'il pouvait retourner la balle. L'arbitre n'est plus convaincu de sa décision et demande de rejouer le point. Le serveur estime que l'arbitre n'a pas le droit de renverser sa propre décision à la suite de la protestation du relanceur. Il demande la présence du juge-arbitre (ou du superviseur).

Décision : Le point appartient au serveur. Les faits sur lesquels s'est appuyé l'arbitre n'ont pas changé, et l'arbitre ne peut renverser sa propre décision à la suite de la protestation du joueur.

(26) Contestation d'un appel : let

Situation : Le joueur A sert, et le joueur B exécute un retour gagnant. Le joueur A proteste, indiquant à l'arbitre que le service a touché le filet. L'arbitre répond qu'il n'a rien entendu. Le joueur A demande au joueur B s'il a entendu le filet. Le joueur B répond que oui. Étant donné que les deux joueurs confirment avoir entendu un filet, l'arbitre fait rejouer le point (let). Le joueur B proteste, estimant que l'appel du let incombe à l'arbitre, et qu'il n'a fait que confirmer au joueur A que l'arbitre a commis une erreur.

Décision : Le point demeure. L'arbitre ne peut présumer de l'intention du joueur B à la suite de son commentaire. Avant d'appeler le let, l'arbitre doit s'assurer auprès du joueur B qu'il a bel et bien l'intention de rejouer le point.

(27) Marque introuvable

Situation : Un juge de lignes appelle la balle à l'extérieur sur un terrain de terre battue. L'arbitre lui demande de vérifier la marque, mais personne n'est en mesure de trouver la marque laissée par la balle.

Décision : La décision initiale du juge de lignes prévaut.

(28) Terre battue : appel sur une marque en double

Situation : Le joueur B retourne un premier service, mais son partenaire, le joueur A, crie «Attendez!», puis va examiner la marque. L'arbitre de chaise suspend le jeu. Le joueur C, de l'équipe adverse, proteste, estimant que le joueur B a retourné le service, après quoi le joueur C a terminé le point par un coup gagnant.

Décision : La décision de l'arbitre de suspendre le jeu à la suite de l'interruption du joueur A était la bonne. Si la marque examinée indique que la balle était bonne, l'équipe A-B perd le point. Si la balle était fautive, on joue un deuxième service.

(29) Vérification d'une marque en double : les deux joueurs doivent-ils cesser de jouer?

Situation : Au cours d'un match en double disputé sur un terrain de terre battue, un deuxième service est appelé bon. Le relanceur retourne la balle, mais hésite quelque peu et essaie de trouver la marque. Son partenaire poursuit l'échange et frappe la balle dans le filet. Après le point, le relanceur prétend qu'il a arrêté le jeu pour vérifier la marque et que son retour n'était qu'un réflexe.

Décision : Le point demeure. Les deux membres de l'équipe doivent cesser de jouer, ou l'un des joueurs doit le faire de manière suffisamment évidente pour que l'arbitre arrête le jeu.

(30) L'arbitre renverse la décision, puis vérifie la marque

Situation : Au cours d'un match disputé sur terre battue, l'arbitre corrige la décision d'un juge de lignes. Le joueur proteste et demande qu'on vérifie la marque. L'arbitre n'est plus certain d'avoir pris la bonne décision.

Décision : L'arbitre devrait vérifier la marque.

(31) L'arbitre n'a pas vu le jeu : question de fait

Situation : Le joueur A interrompt le jeu, prétextant que le joueur B a retourné la balle après un double bond. L'arbitre explique qu'il n'a pas vu le jeu et qu'il n'a pu prendre une décision.

Décision : Le point demeure. Lorsqu'un appel (filet, à travers, double bond et touche) relève directement de l'arbitre plutôt que d'un juge de lignes, l'arbitre doit prendre la décision immédiatement ou s'abstenir. Par conséquent, l'arbitre ne peut appeler aucune irrégularité qu'il n'a pas vue.

(32) Vue bloquée

Situation : Un juge de lignes a la vue bloquée, et l'arbitre n'a pas vu le jeu.

Décision : On rejoue le point. La seule exception survient lorsque, après un échange, on découvre que le juge de lignes a eu la vue bloquée momentanément. Dans ce cas, le point demeure.

(33) Intimidation d'un juge de lignes

Situation : Un service tombe près d'une ligne de côté, et le relanceur, qui n'entend pas d'appel, se retourne immédiatement et crie en direction du juge de lignes. Ce dernier, qui avait signalé que la balle était bonne, appelle «*Out!*».

Décision : L'arbitre appelle la balle bonne, en s'appuyant sur l'appel initial du juge de lignes. Le juge-arbitre (ou le superviseur), si on l'appelle, confirme la décision de l'arbitre : un officiel ne peut pas corriger un appel à la suite de la protestation d'un joueur.

Note : L'arbitre de chaise peut, s'il n'est pas certain, demander au juge de lignes quel était son appel initial ou bien ne pas tenir compte de l'appel du juge de lignes et prendre lui-même la décision.

CONTINUITÉ DU JEU ET ÉQUIPEMENT

(34) Prendre un chasseur de balles pour un serviteur

Situation : L'arbitre décerne une pénalité à un joueur pour délai indu (*time violation*) pendant que ce dernier attend que le chasseur de balles lui rapporte sa serviette. Le joueur proteste, prétextant que le délai a été causé par le chasseur de balles.

Décision : La pénalité demeure. L'utilisation de la serviette entre les points, avec ou sans l'aide d'un chasseur de balles, ne peut justifier aucune prolongation du délai limite.

(35) Le joueur remplace ses chaussures

Situation : Un joueur peut-il bénéficier d'un délai supplémentaire au changement de côté pour remplacer ses chaussures ou ses chaussettes? Dans l'affirmative, combien de fois par match peut-il y avoir droit?

Décision : Oui. L'arbitre de chaise peut accorder un délai supplémentaire raisonnable au changement de côté si le joueur doit remplacer ses chaussures et (ou) ses chaussettes, dans la mesure où le joueur ne quitte pas le terrain. Chaque joueur a droit à un seul délai supplémentaire par match pour remplacer ses chaussures et (ou) ses chaussettes, à moins qu'il ne s'agisse d'un bris d'équipement. Dans ce cas, l'arbitre traite chaque demande en fonction de son bien-fondé.

(36) Lentilles de contact

Situation : Au cours d'un match, un joueur demande la permission de quitter le terrain pour mettre ses lentilles de contact.

Décision : La demande de quitter le terrain est refusée. Les lentilles de contact ne peuvent faire l'objet d'une interruption du jeu en raison d'un bris d'équipement, à moins que le joueur ne les porte déjà au moment de l'incident.

Note : On doit faire tout ce qui est possible pour aider le joueur à mettre ses lentilles de contact durant le changement de côté.

(37) Le joueur ne reprend pas le jeu après un changement de côté de 90 secondes

Situation : Un joueur n'est pas prêt à reprendre le jeu après un changement de côté de 90 secondes (sans pause médicale).

Décision : L'arbitre annonce une pénalité pour délai indu (*time violation*), puis ajoute «Au jeu!». Il en va de même à la suite d'une pause entre deux manches, qui est de 120 secondes.

(38) Remplacement de la prise de la raquette

Situation : Pendant un changement de côté, un joueur est en train de remplacer sa prise de raquette lorsque l'arbitre annonce «*Time*». Le joueur se dirige vers la ligne de fond en terminant de poser le ruban

sur sa prise de raquette. Une fois le délai de 90 secondes écoulé, le joueur ne reprend pas le jeu, et il s'affaire toujours à poser son ruban.

Décision : L'arbitre annonce une pénalité pour délai indu (*time violation*). La raquette ne fait pas partie de l'équipement pouvant faire l'objet d'un délai supplémentaire pour bris d'équipement, c'est pourquoi le joueur doit reprendre le jeu dans le délai alloué. Il en va de même de l'ajustement de la position du cordage et de la pose d'économiseurs de cordage (*string savers*).

(39) Le joueur veut changer de chaussures

Situation : Au cours d'un match, un joueur demande la permission de quitter le terrain pour aller chercher une autre paire de chaussures. Il indique que ses chaussures actuelles sont glissantes et qu'il souhaite en utiliser une autre paire dotée d'un type de semelle différent, qui se trouve dans son casier.

Décision : La demande est rejetée, car on ne peut considérer cette situation comme un bris d'équipement. Cependant, l'arbitre de chaise doit utiliser tous les moyens possibles pour qu'on aille chercher les chaussures du joueur. Ce dernier peut également avoir son autre paire de chaussures avec lui. Quoi qu'il en soit, une fois qu'il est prêt à changer de chaussures, l'arbitre lui accorde un délai raisonnable pour le faire.

(40) Bris de chaussure

Situation : Un joueur brise l'une des ses chaussures et doit donc les remplacer, mais sa seconde paire se trouve dans son casier, au vestiaire.

Décision : L'arbitre de chaise doit interrompre le jeu et permettre au joueur d'aller chercher ses chaussures.

(41) L'arbitre annonce «Time»... mais le joueur refuse de reprendre le jeu

Situation : Après plusieurs appels serrés contre lui, un joueur retourne à sa chaise au changement de côté et dit à l'arbitre : «J'arrête de jouer jusqu'à ce qu'on remplace l'équipe de juges de ligne.» L'arbitre annonce la reprise, mais le joueur lui répond : «Je vous l'ai dit, je ne joue pas tant que les juges de ligne ne sont pas remplacés.» Quelle mesure l'arbitre doit-il prendre?

Décision : L'arbitre doit ordonner au joueur de reprendre le jeu. Si, après 25 secondes, le joueur n'a pas repris le jeu, l'arbitre lui impose

une pénalité pour délai déraisonnable (*code violation*).

(42) Délai indu, le jeu ne reprend pas = infraction au Code de conduite

Situation : Un joueur reçoit une pénalité pour délai indu (*time violation*), puis se dirige vers l'arbitre et lui demande : «Pourquoi?». L'arbitre lui explique sa décision, puis annonce «Au jeu!» (*Let's play!*). Le joueur continue à discuter et se voit décerner une pénalité pour délai déraisonnable (*code violation*). Le joueur conteste la décision et demande à voir le juge-arbitre, prétendant qu'il aurait plutôt dû recevoir une seconde pénalité (un point) pour délai indu (*time violation*).

Décision : L'arbitre de chaise interrompt le jeu et appelle le juge-arbitre. Dès son arrivée, le juge-arbitre confirme la décision de l'arbitre de chaise (on peut décerner successivement deux pénalités pour délai indu (*time violation*) seulement lorsqu'un changement de côté entre deux jeux les sépare.)

(43) Délai indu + 25 secondes = délai déraisonnable

Situation : Un joueur reçoit une pénalité pour délai indu (*time violation*) au moment où il se tient près de la clôture derrière la ligne de fond. Il n'a aucune réaction, et l'arbitre annonce «Au jeu!» (*Let's play*). Après 25 secondes, quelle mesure l'arbitre doit-il prendre?

Décision : L'arbitre doit annoncer une pénalité pour délai déraisonnable (*code violation*) et devrait demander au joueur s'il se sent bien, après quoi il doit annoncer «Au jeu!» (*Let's play*).

(44) Visite à la toilette

Situation : Au cours d'un match disputé au meilleur de 3 manches, un joueur, qui a déjà utilisé sa pause-toilette, informe l'arbitre qu'il souhaite retourner à la toilette au prochain changement de côté, qui précède son tour au service.

Décision : L'arbitre peut permettre au joueur de quitter le terrain, mais il doit l'informer que, s'il excède le délai de 90 secondes (ou de 120 secondes entre deux manches), il sera pénalisé pour délai déraisonnable (*code violation*).

(45) Pause-toilette - À quel moment le jeu doit-il reprendre?

Situation : À la suite d'une pause-toilette autorisée, à quel moment l'arbitre met-il en marche son chronomètre pour reprendre le jeu?

Décision : Dès que le joueur revient sur le terrain et qu'il a récupéré sa

raquette, l'arbitre de chaise annonce «*Time!*», afin d'indiquer aux joueurs qu'ils ont 30 secondes pour reprendre le jeu.

(46) Deux explications suffisent

Situation : Un joueur demande une explication à l'arbitre, lequel lui en donne une. Le joueur soulève une autre question, et l'arbitre lui répond. Combien de temps la discussion peut-elle durer?

Décision : L'arbitre doit normalement se limiter à deux explications, car la règle de la continuité du jeu n'est pas respectée. Après avoir donné deux réponses brèves, l'arbitre annonce «*Au jeu!*» (*Let's play*). Si le joueur ne reprend pas le jeu dans un délai de 25 secondes, il s'expose à une pénalité pour délai déraisonnable (*code violation*).

SITUATIONS MEDICALES

(47) L'arbitre de chaise ordonne une pause médicale

Situation : Un joueur subit une blessure à la cheville, et l'arbitre de chaise estime que ce dernier ne peut plus poursuivre le jeu de façon professionnelle. L'arbitre peut-il interrompre le jeu (et appeler le soigneur)?

Décision : Oui.

(41) Échauffement à la suite d'une pause médicale

Situation : S'il s'écoule 8 minutes avant l'arrivée du soigneur, et que le traitement commence 2 minutes plus tard (début de la pause médicale) et dure 3 minutes, les joueurs ont-ils droit à une période d'échauffement?

Décision : Non, aucune période d'échauffement n'est accordée.

(49) Pause médicale différée

Situation : Un joueur subit une blessure et demande de bénéficier d'une pause médicale au cours du prochain changement de côté. À quel moment l'arbitre commence-t-il à chronométrer le traitement si le soigneur arrive :

- A. 30 secondes après le début du changement de côté?
- B. 60 secondes après le début du changement de côté?

Décision A : Le soigneur dispose de 3 ½ minutes pour traiter le joueur avant que l'arbitre de chaise annonce «*Time*» (cela dit, une fois le diagnostic établi, le soigneur dispose toujours de 3 minutes pour donner le traitement). Le joueur a ensuite 30 secondes pour reprendre

le jeu, à défaut de quoi il s'expose à une pénalité pour délai déraisonnable (*code violation*).

Décision B : L'arbitre de chaise arrête le chronomètre à 60 secondes, puis interrompt le jeu jusqu'à ce que le soigneur soit prêt à traiter le joueur. La pause médicale de 3 minutes débute, et, dès que l'arbitre annonce «*Time*», le joueur a 30 secondes pour reprendre le jeu, à défaut de quoi il s'expose à une pénalité pour délai déraisonnable (*code violation*).

(50) Bris d'équipement (support de genou)

Situation : Durant le match, un joueur est victime d'un bris de son support de genou. Il réclame une interruption du jeu afin de réparer sa pièce d'équipement.

Décision : Le joueur peut bénéficier d'un délai raisonnable pour réparer son support de genou sans pénalité. Tout appareil médical porté par un joueur constitue une pièce d'équipement, dont le bris justifie l'octroi d'un délai raisonnable pour la réparer.

(51) Non-respect du délai de 90 secondes : infraction au code de conduite (*code violation*)

Situation : Un joueur reçoit un traitement du soigneur au cours d'un changement de côté de 90 secondes; le traitement excède le délai permis de 90 secondes, que se passe-t-il?

Décision : Lorsque l'arbitre de chaise appelle «*Time*», le joueur a 30 secondes pour reprendre le jeu, à défaut de quoi il s'expose à une pénalité pour délai déraisonnable (*code violation*).

(52) Acceptation d'une demande de pause médicale

Situation : Un joueur demande de voir le soigneur. Après l'examen, le soigneur conclut que le joueur souffre de fatigue généralisée, qui ne peut être traitée sur le terrain. Quelle mesure l'arbitre doit-il prendre?

Décision : L'arbitre annonce «*Au jeu!*» (*Let's play!*) une fois que le soigneur a posé son diagnostic. Le joueur a 30 secondes pour reprendre le jeu, à défaut de quoi il s'expose à une pénalité pour délai déraisonnable. S'il juge que le joueur retarde délibérément le jeu, l'arbitre peut lui décerner une pénalité pour conduite antisportive.

(53) Début de la pause médicale

Situation A : À quel moment la pause médicale débute-t-elle?

Décision : Une fois le soigneur arrivé, la pause médicale débute lorsqu'il est prêt et apte à traiter le joueur. Ainsi, le soigneur procède d'abord à l'examen et pose le diagnostic, puis la pause médicale débute lorsqu'il amorce le traitement.

Situation B : Au milieu d'un jeu, un joueur demande la présence du soigneur, bien que l'arbitre n'ait constaté aucune blessure accidentelle. Quelle mesure l'arbitre doit-il prendre?

Décision : D'abord, l'arbitre doit dire au joueur qu'il demandera au soigneur de venir lors du prochain changement de côté. Il doit aussi demander au joueur quelle est la nature du problème, afin de pouvoir en informer le soigneur. Si le joueur insiste qu'il ne peut pas continuer le jeu sans voir le soigneur, l'arbitre arrête le jeu et attend le soigneur. C'est au soigneur, après avoir examiné le joueur, que revient la décision d'accorder une pause médicale.

(54) Aucun délai supplémentaire n'est accordé pour l'ajustement d'un bandage

Situation : Après s'être foulé une cheville, un joueur voit le soigneur lui poser un bandage. Puis, au changement de côté suivant, il demande qu'on lui ajuste son bandage.

Décision : L'arbitre de chaise peut autoriser l'ajustement du bandage au cours d'un changement de côté, dans la mesure où le délai de 90 secondes (ou de 120 secondes entre les manches) est respecté, à défaut de quoi le joueur s'expose à une pénalité pour délai déraisonnable (*code violation*).

(55) Pénalités à la suite d'une pause médicale

Situation : À quel moment l'arbitre pénalise-t-il un joueur qui excède le délai de 3 minutes accordé pour une pause médicale?

Décision : Une fois que l'arbitre de chaise annonce «*Time*», le joueur a 30 secondes pour reprendre le jeu, à défaut de quoi il s'expose à une pénalité pour délai déraisonnable (*code violation*). Cela dit, avant d'annoncer la reprise, l'arbitre accorde au joueur le temps nécessaire pour remettre ses chaussures, ses chaussettes, son support de cheville, etc.

(56) Le joueur se blesse de nouveau au même endroit

Situation : Un joueur se blesse à la cheville, et le soigneur lui accorde une pause médicale de 3 minutes. Puis, 5 minutes plus tard, le joueur demande une autre pause médicale, indiquant s'être blessé de

nouveau à la même cheville.

Décision : L'arbitre de chaise doit appeler le soigneur, lequel, après avoir examiné le joueur, jugera si, oui ou non, une pause médicale de 3 minutes peut être accordée.

(57) Reprise du jeu à la suite d'une pause médicale

Situation A : À la suite d'une blessure, l'arbitre interrompt le jeu dans l'attente du soigneur. Ce dernier arrive au bout de 4 minutes et termine le traitement en 1 ½ minute. À quel moment doit-on reprendre le jeu?

Décision : Le jeu doit reprendre immédiatement.

Situation B : À la suite d'une blessure, le soigneur met 2 minutes à traiter le joueur. À quel moment doit-on reprendre le jeu?

Décision : Le jeu doit reprendre dès que le joueur et le soigneur sont satisfaits du traitement administré, sans excéder le délai de 3 minutes.

(58) Le bandage ne fait pas partie de l'équipement

Situation : Au cours d'un match, un joueur demande une interruption du jeu afin de pouvoir ajuster son bandage à la cheville.

Décision : Le jeu doit se poursuivre. Le bandage ne peut faire l'objet d'une interruption du jeu en raison d'un bris d'équipement.

Note : On peut faire appel au soigneur pour ajuster le bandage durant un changement de côté, dans la mesure où le délai de 90 secondes (ou de 120 secondes entre les manches) est respecté, à défaut de quoi le joueur s'expose à une pénalité pour délai déraisonnable (*code violation*). Si le joueur ajuste son bandage sans l'aide du soigneur et excède le délai permis, l'arbitre lui impose alors une pénalité pour délai indu (*time violation*).

(59) Traitement en cas de fatigue

Situation : Le soigneur peut-il examiner un joueur qui semble souffrir de fatigue?

Décision : Oui. Le soigneur détermine ensuite si le joueur a droit ou non à une pause médicale.

(60) Traitement au cours d'un changement de côté

Situation : À la suite d'un jeu pair, un joueur demande à voir le soigneur au cours du prochain changement de côté. Le jeu suivant se termine,

et le délai de 90 secondes (ou de 120 secondes entre les manches) s'écoule sans que le soigneur n'arrive sur le terrain. Le joueur demande qu'on lui accorde un délai supplémentaire, afin de pouvoir bénéficier d'un traitement, signalant qu'il n'est pas responsable du retard du soigneur.

Décision : L'arbitre de chaise interrompt le jeu jusqu'à ce que le soigneur puisse examiner le joueur et qu'il détermine si ce dernier a droit ou non à une pause médicale.

(61) À quel moment un joueur peut-il demander une pause médicale

Situation : Que passe-t-il si un joueur se blesse et décide de ne pas demander une pause médicale immédiatement (avant la fin du prochain changement de côté)?

Décision : Un joueur peut demander une pause médicale plus tard, mais seulement durant un changement de côté à moins que la blessure soit aigue. C'est le soigneur qui doit déterminer si le joueur a droit ou non à une pause médicale.

LE CHANGEMENT DE BALLE

(62) Erreur dans le changement de balles

Situation : Le joueur sert un premier service faute. Au moment où le joueur s'apprête à effectuer son deuxième service, l'arbitre constate qu'il a omis de procéder au changement de balles. Quelle mesure l'arbitre doit-il prendre?

Décision : L'arbitre doit attendre deux jeux avant de remplacer les balles, c'est-à-dire le moment où le joueur ou l'équipe en question servira de nouveau. Cependant, si un let entraînant la reprise du premier point devait survenir, l'arbitre devra remplacer les balles en respectant la séquence prévue initialement.

(63) Balles neuves remises au mauvais joueur

Situation : L'arbitre remet les balles neuves au mauvais joueur ou à la mauvaise équipe.

Décision : Si l'arbitre constate l'erreur une fois le premier point joué, le joueur ou l'équipe termine son tour au service avec les balles neuves. Au début du jeu suivant, on remplace de nouveau les balles, afin de permettre à l'adversaire de servir avec des balles neuves. Si l'erreur est découverte après le premier point du second jeu, on maintient la

séquence de changement de balles telle qu'elle a été modifiée. En aucun cas, on ne doit remplacer des balles neuves par des balles usagées après le début d'un jeu.

(64) Échauffement à la suite d'une interruption : choix des balles

Situation : À la fin d'un jeu, le match est interrompu durant 20 minutes en raison de la pluie. Un changement de balles est prévu au début du jeu suivant. Quelles balles doit-on utiliser durant l'échauffement?

Décision : On doit utiliser des balles neuves pour l'échauffement. Puis, à la fin de la période d'échauffement, on remplace les balles par d'autres balles neuves pour reprendre le match.

ERREUR DANS L'ORDRE DES SERVEURS EN DOUBLE

(65) Ordre des serveurs en double

Situation : Au cours d'un match en double, l'équipe A sert hors séquence. Après deux points, l'arbitre constate l'erreur. Quelle mesure doit-il prendre?

Décision : *L'arbitre de chaise doit corriger l'erreur immédiatement.*

ERREUR DANS L'ORDRE DES RELANCEURS EN DOUBLE

(66) Ordre des relanceurs en double

Situation : Au cours d'un match en double, l'arbitre de chaise constate que les joueurs d'une équipe ont inversé leur position de relanceur durant une manche. Quelle mesure l'arbitre doit-il prendre dès qu'il s'en aperçoit?

Décision : Les relanceurs terminent le jeu dans leur position actuelle, qu'il s'agisse d'un jeu ordinaire ou d'un jeu décisif. Ils reprennent ensuite leur position initiale lorsque leurs adversaires sont à nouveau au service.

LE CODE : GUIDE DES JOUEURS POUR LES RENCONTRES SANS ARBITRE

PRÉAMBULE

Quand la balle que vous venez de servir atteint votre partenaire situé au filet, est-ce un let, une faute ou la perte du point ? Que se passe-t-il si votre balle de service, avant de toucher le sol, frappe l'adversaire qui se tient *derrière* la ligne de fond ? Les réponses à ces questions peuvent paraître évidentes pour ceux qui connaissent les principes du jeu, mais vous seriez surpris de constater que ces derniers échappent à plusieurs. Les joueurs ont le devoir de connaître les règles et les coutumes du tennis. De plus, il est insultant pour l'adversaire de se voir contester une décision qui respecte en tous points les règlements, par des commentaires du genre : «Je n'ai jamais entendu parler de ce règlement auparavant». L'ignorance des règlements a souvent des effets néfastes sur un match qui, autrement, aurait pu être captivant.

Ce que vous trouverez dans les pages suivantes condense les points essentiels du *Code* : c'est un résumé des procédures et des règles non écrites qui constituent les us et coutumes que les joueurs devraient respecter. Aucun système de règlements ne suffit pour résoudre tous les problèmes qui peuvent survenir. Cependant, si les joueurs agissent de bonne foi et suivent les principes du *Code*, ils en arriveront toujours à un accord afin de rendre le jeu plus amusant et plus enrichissant. Les principes édictés par le *Code* s'appliquent aux cas que ne couvrent pas spécifiquement les Règlements de tennis et les Règlements de Tennis Canada.

Peut-être vous demandez-vous pourquoi il faut un *Code* quand nous publions un livre qui contient toutes les règles du tennis ? Il faut savoir qu'il y a de nombreux cas qui échappent aux règlements et qui dépendent des coutumes et des traditions du tennis. Par exemple, sur un appel serré, il faut donner le point à l'adversaire quand on est dans le doute. Pouvez-vous trouver une telle interprétation dans les règlements ? De plus, les us et coutumes donnent des moyens d'arriver à un consensus sur les décisions à prendre. C'est pourquoi un *Code* est tout à fait essentiel.

PRINCIPES

- 1. La courtoisie.** Le tennis est un jeu qui requiert la collaboration et la courtoisie de la part de tous les participants. On peut rendre le tennis amusant et agréable en félicitant l'adversaire pour ses bons coups et non pas :
 - en se perdant en doléances après les points;
 - en se plaignant des amortis ou des lobs de l'adversaire;
 - en se moquant d'un adversaire plus faible par un comportement trop provocateur ou condescendant;
 - en perdant le contrôle de soi par un langage grossier ou en lançant sa raquette ou les balles avec colère;
 - en boudant après une défaite.
- 2. Compter les points joués de bonne foi.** Tous les points joués de bonne foi doivent compter. Par exemple, si le joueur découvre, après le point, que le filet est trop haut de quatre pouces, le point demeure. Si on a servi du mauvais côté, le point demeure aussi. Si, durant le point, le joueur se rend compte qu'une erreur a été commise (comme le fait d'avoir servi du mauvais côté), il doit poursuivre le jeu. Les mesures correctives ne sont prises qu'après le point. Quand les joueurs se serrent la main à la fin d'un match, ils reconnaissent que le match est terminé.

L'ÉCHAUFFEMENT

- 3. L'échauffement n'est pas un entraînement.** Le joueur doit accorder à l'adversaire un échauffement de cinq minutes (10 minutes s'il n'y a pas de chasseurs de balles). Si le joueur refuse d'échauffer l'adversaire, il brime ses droits. Certains joueurs confondent échauffement et entraînement. Le joueur doit faire son possible, au cours de l'échauffement, pour frapper des balles vers l'adversaire. (En double, si des partenaires désirent s'échauffer l'un l'autre pendant que leurs adversaires en font autant, ils peuvent le faire.)
- 4. Les services d'échauffement.** Faites tous vos services d'échauffement avant le premier service du match. Un joueur qui retourne les services d'échauffement de son adversaire devrait le faire à une vitesse modérée de façon à ne pas déranger le serveur.

LES APPELS

5. **Le joueur fait les appels de son côté du filet.** Un joueur fait tous les appels sur les balles qui tombent ou se dirigent de son côté du filet.
6. **L'adversaire a le bénéfice du doute.** Dans un match sans arbitre, les joueurs sont responsables des appels, particulièrement des appels de lignes. Il existe une différence entre la façon de prendre des décisions avec ou sans arbitre. Tandis qu'un arbitre prend des décisions impartiales sur les balles qui tombent près des lignes, le joueur, lui, doit donner le bénéfice du doute à l'adversaire quand il n'est pas convaincu de son appel. Un joueur honnête retournera parfois des balles tombées légèrement à l'extérieur même s'il se rend compte plus tard que celles-ci étaient à l'extérieur. Il ne peut revenir sur sa décision après coup.
7. **Une balle qui effleure la ligne est bonne.** Si une toute petite partie de la balle effleure la ligne, elle est bonne. Bref, une balle qui est à 99% à l'extérieur est à 100% bonne. Un joueur ne doit pas appeler une balle à l'extérieur sauf s'il peut voir un espace entre l'endroit où la balle tombe et la ligne.
8. **Une balle qu'on ne peut appeler «out» est bonne.** Toute balle qu'on ne peut appeler «out» est bonne. Le joueur ne peut demander un let sous prétexte qu'il a été incapable de voir tomber la balle. Il n'y a rien de plus frustrant, au tennis, que d'entendre son adversaire dire : « Je ne sais pas si la balle était bonne ou à l'extérieur ; jouons un let » après un long échange complété par un placement parfait. N'oubliez pas que le joueur a la responsabilité de faire les appels de son côté du filet. S'il ne peut pas appeler une balle «out», alors elle est bonne. Si vous êtes convaincu que la balle était à l'extérieur et que vous offrez à votre adversaire de rejouer le point, vous vous contredisez car, pour le faire, il faut que vous ayez un doute.
9. **En double, chaque partenaire peut faire un appel.** Même si chaque partenaire peut faire un appel, un joueur peut plus facilement appeler les balles qui tombent sur les lignes qui sont vis-à-vis lui que sur celles qui sont éloignées ou qu'il voit latéralement. Il est très difficile pour un joueur qui se tient à sa propre ligne de fond de douter d'un appel concernant l'autre ligne de fond.

- 10. Considérer chaque point indépendamment de leur importance.** Tous les points doivent être traités de la même façon. Il n'y a aucune raison d'accorder un traitement de faveur à la balle de match plutôt au premier point de la rencontre.
- 11. Demander l'aide de l'adversaire.** Quand on demande l'opinion de l'adversaire et qu'il est certain de son coup, on doit alors accepter sa décision. Si aucun joueur n'a d'opinion, la balle est bonne. On ne peut demander l'opinion de l'adversaire que sur une balle qui met fin au point.
- 12. Corriger les appels erronés.** Si, par erreur, un joueur appelle la balle «out» et qu'il se rend compte ensuite qu'elle était bonne, la première fois que ça arrive, le point devrait être rejoué, à moins qu'il ne s'agisse d'un point gagnant; les fois subséquentes, le joueur ayant fait le mauvais appel perd le point. Si l'appel erroné survient sur le deuxième service, la première fois que ça arrive, l'adversaire a le droit de reprendre ses deux services; les fois subséquentes, le joueur ayant fait le mauvais appel perd le point.

Note de TC : *La procédure décrite ci-dessus concernant la correction d'un appel «out» par un joueur est celle utilisée par la Fédération Internationale de Tennis dans son Avis aux joueurs «Matches joués sans arbitre de chaise», document utilisé dans le cadre des tournois juniors, seniors, professionnels et en fauteuil roulant de la FIT. La procédure employée par la USTA, présentée dans sa version du document «The Code», est différente de celle de la FIT et de Tennis Canada.*
- 13. Les appels contre soi-même.** À l'exception du premier service, le joueur doit appeler «out» ses propres coups s'il a clairement vu la balle tomber à l'extérieur, même si son adversaire ne lui demande pas de le faire. L'objectif du jeu est de faire des appels justes et équitables. Les joueurs doivent collaborer pour atteindre cet objectif.
- 14. Un désaccord entre partenaires.** Si le joueur et son partenaire ne s'entendent pas pour déterminer si la balle des adversaires était bonne ou non, ils doivent l'appeler bonne. Il est plus important d'accorder à ses adversaires le bénéfice du doute que d'essayer de ne pas frustrer son partenaire. La façon la plus subtile de procéder et de dire discrètement à son partenaire qu'il a commis une erreur et de le laisser corriger son appel lui-même. Si l'appel concerne une balle «out» qui était bonne, les principes

du paragraphe 12 ci-dessus s'appliquent.

15. **Des appels clairs.** Peu importe le degré de frustration qu'un joueur peut éprouver de savoir que son coup est «out», l'adversaire doit faire l'appel «out» avec force et l'accompagner du geste approprié.
16. **Mettre en doute un appel de l'adversaire.** Un joueur peut demander à l'adversaire s'il est convaincu de sa décision. Si ce dernier n'est pas certain de son appel, il doit concéder le point. Dans le cas contraire, sa décision est maintenue. La discussion cesse immédiatement.
17. **Les spectateurs ne font pas d'appels.** Le joueur ne doit jamais demander l'aide d'un spectateur pour faire un appel. Les spectateurs ne sont pas impliqués dans le match.
18. **Les appels rapides éliminent l'option de la « deuxième chance ».** Dès que la balle touche le terrain, le joueur doit faire l'appel. Cet appel doit se faire avant que la balle ne retransverse le filet et que l'adversaire ait pu faire un autre coup. Les appels rapides éliminent l'option de la « deuxième chance de faire le point » que plusieurs joueurs ont l'habitude d'utiliser. Voici un exemple d'une telle situation. Le joueur s'approche du filet pour tenter un coup facile et aperçoit une balle qui roule sur le terrain, en provenance d'un court voisin. Il attend de frapper son coup et envoie sa volée à l'extérieur de la ligne de fond. Il réclame alors un let. Cette demande n'est pas justifiée puisqu'il a renoncé à son droit de réclamer un let en frappant la balle. Il a pris la chance de gagner ou de perdre... et il a perdu. Il n'a pas droit à une deuxième chance.
19. **Un let quand une balle roule sur le terrain.** Quand une balle en provenance d'un court voisin roule sur le terrain, le joueur doit appeler un let dès qu'il voit cette balle. Le joueur perd son droit de réclamer un let s'il tarde à faire l'appel.
20. **Toucher, frapper la balle avant qu'elle traverse le filet, pénétrer sur le terrain de l'adversaire, faire des doubles touches ou des doubles bonds.** Le joueur doit immédiatement faire un appel contre lui-même si :
 - la balle le touche;
 - il touche le filet;
 - il touche au terrain de son adversaire;

- il frappe la balle avant qu'elle ne traverse le filet;
 - il fait une double touche délibérée ou transporte la balle délibérément;
 - la balle fait plus d'un bond dans son terrain.
- L'adversaire n'a pas le droit de faire ces appels.
- 21. Une balle qui passe au-travers du filet ou qui bondit au sol avant de traverser le filet.** Le joueur doit faire les appels sur les balles de l'adversaire qui passent au-travers des mailles du filet ou qui bondissent au sol avant de passer au-dessus du filet.
- 22. Les appels sur terre battue.** Sur un terrain de terre battue, si une infime partie de la marque laissée au sol touche le galon, la balle est bonne. Si vous ne voyez qu'une partie de la marque, c'est que l'autre partie est sur la ligne ou le galon. Le joueur doit regarder la marque laissée au sol par le dernier coup de l'échange avec prudence. Parfois, une balle bondit sur le galon puis laisse une marque à l'extérieur. Si le joueur entend le son de la balle sur le galon et qu'il voit une marque sur le galon à côté de celle qui se trouve à l'extérieur, il doit donner le point à l'adversaire.
- Note de TC.** *Dans un match joué sans arbitre de chaise sur un terrain en terre battue, un joueur peut demander à son adversaire de montrer la marque et ensuite traverser le filet afin de vérifier cette dernière. Par contre, quand un arbitre de chaise est présent un joueur ne peut pas traverser le filet afin de vérifier la marque (cette procédure est la responsabilité de l'arbitre de chaise.) Traverser le filet pour cette raison est une infraction au Code de Conduite pour conduite antisportive.*

LE SERVICE

- 23. Trois balles.** Quand un serveur réclame trois balles pour se préparer à servir, le relanceur doit s'assurer que cette troisième balle est disponible. Les balles éloignées doivent être récupérées à la fin d'un jeu.
- 24. Les fautes de pieds.** Un joueur doit prévenir son adversaire que ce dernier a commis une faute de pied évidente. S'il persiste à commettre des fautes de pieds, le joueur peut tenter de localiser un officiel. Si aucun officiel n'est disponible, le joueur peut appeler les fautes de pieds évidentes de l'adversaire. Le respect de ce règlement fait partie du code d'honneur du joueur. L'argument selon lequel le joueur ne fait que toucher à la ligne et ne se précipite pas au filet n'a aucune valeur.

- 25. Les appels de service en double.** En double, le partenaire du relanceur fait les appels sur la ligne de service et le relanceur appelle la ligne de côté et la ligne médiane. En toutes circonstances, les joueurs n'appellent que les balles qu'ils ont clairement vues.
- 26. Les appels de service de l'équipe qui sert.** En aucun cas, le serveur ou son partenaire ne doivent appeler un premier service «out», même s'ils sont certains d'avoir vu la balle à l'extérieur. Si le relanceur retourne la balle, cela pourrait signifier qu'il leur accorde le bénéfice du doute. En revanche, le serveur et son partenaire devraient appeler le deuxième service «out» s'ils ont clairement vu la balle à l'extérieur.
- 27. Les lets au service.** N'importe quel joueur peut appeler un let au service. L'appel doit se faire avant que la balle ne retransverse le filet ou soit frappée par le serveur ou son partenaire. Si le service est un as évident, on doit appeler le let immédiatement.
- 28. Fautes évidentes.** Un joueur ne doit pas remettre en jeu ou renvoyer par-dessus le filet une balle fautive évidente. Contrevenir à ce principe constitue un manque de savoir-vivre et même une conduite antisportive. D'un autre côté, si le joueur estime que le service de son adversaire est bon ou qu'il lui donne le bénéfice du doute, le serveur ne peut rejouer le point.
- 29. Le relanceur doit être prêt.** Le relanceur doit suivre le rythme imposé par le serveur si ce rythme est raisonnable. En revanche, le relanceur peut ne pas retourner la balle s'il n'était pas prêt pour le service (s'il était dérangé par un élément incontrôlable, une mouche, par exemple). Si le joueur tente de retourner le service (même si c'est un service effectué rapidement), on considère qu'il (ou son équipe) était prêt.
- 30. Les délais pendant le service.** Si la motion du serveur pour un deuxième service est interrompue par une balle qui arrive sur le terrain, il a droit à deux services. S'il y a un délai entre les deux services, alors :
- le serveur a droit à un service s'il est la cause de ce délai;
 - le serveur a droit à deux services si le relanceur est la cause du délai ou si le délai est causé par une situation indépendante de sa volonté.

Le temps normal qu'il faut pour enlever une balle qui arrive sur le terrain entre les deux services n'est pas suffisant pour que le serveur réclame deux services, à moins que le délai soit si long qu'il constitue une interruption du jeu. Le relanceur décide si le délai a été suffisamment long pour justifier que le serveur bénéficie de deux services.

LA MARQUE

- 31. Le serveur annonce la marque.** Le serveur annonce la marque dans la manche avant le premier point de chaque jeu et il annonce la marque dans le jeu avant chaque point subséquent.
- 32. Les mésententes sur la marque.** Les mésententes concernant la marque doivent être résolues par les méthodes suivantes classées par ordre de préférence :
 - Compter tous les points et les jeux sur lesquels les joueurs sont d'accord et ne rejouer que les points et les jeux contestés;
 - Si les joueurs ne sont pas d'accord concernant le côté du court où le point a commencé, on fait un tirage pour décider (faire pivoter la raquette ou tirer à pile ou face).
 - Si les joueurs ne sont pas d'accord au sujet de celui qui a servi un point dans un bris d'égalité, on fait un tirage pour décider.
 - Si les joueurs ne sont pas d'accord au sujet de celui qui a servi un jeu disputé, on fait un tirage pour décider.
 - Jouer à partir d'une marque sur laquelle les joueurs sont tombés d'accord;
 - Faire pivoter la raquette ou tirer à pile ou face.

LES CAUSES D'OBSTRUCTION

- 33. Signaler une obstruction.** Un joueur qui veut signaler une obstruction doit arrêter le jeu immédiatement.
- 34. Parler durant un point.** Un joueur ne doit jamais parler quand la balle se dirige vers le territoire de l'adversaire. S'il le fait et que cela ait pu gêner l'adversaire dans l'exécution du coup, il s'agit d'obstruction et il perd le point. Les partenaires en double peuvent se parler quand la balle se dirige vers leur côté; par contre, cela n'est pas permis lorsque la balle se dirige vers le côté de leurs adversaires. Par exemple, si un joueur exécute un faible lob et crie à son partenaire de reculer, il perd le point si le cri est assez

fort pour gêner l'adversaire, qui est sur le point de frapper la balle, dans l'exécution de son coup. Si l'adversaire choisit de retourner la balle, il ne peut réclamer le point car il perd alors le droit d'évoquer une obstruction. Si un joueur crie à cause d'une blessure subite ou le fait d'être piqué par une abeille, il s'agit d'une obstruction involontaire qui mérite un let.

- 35. Faire des feintes avec son corps.** Un joueur peut balancer son corps en faisant des feintes quand la balle est en jeu. Il peut changer de position en tout temps, y compris quand la balle de service est lancée. Cependant, tout mouvement ou bruit fait dans le seul dessein de distraire l'adversaire, y compris, mais non limité à, agiter les bras ou la raquette ou taper des pieds, est prohibé.
- 36. Les lets causés par obstruction involontaire.** Un joueur qui est gêné par un acte involontaire de son adversaire ou par quelque chose hors de son contrôle peut réclamer un let seulement si, dans l'absence de l'obstruction, le joueur avait une réelle possibilité d'effectuer un coup. On n'accorde pas de let si l'obstruction est causée par une situation que le joueur pouvait contrôler. Par exemple, il n'y a pas de let si le joueur trébuche sur sa propre casquette.
- 37. Grogner.** Le joueur doit éviter d'émettre des grognements ou d'autres sons bruyants. Grogner ou émettre des sons bruyants peut non seulement gêner les adversaires, mais également les joueurs sur les terrains voisins. Dans les cas extrêmes, les adversaires ou les joueurs des terrains voisins peuvent demander au juge-arbitre ou à un arbitre itinérant d'intervenir. Le juge-arbitre ou l'arbitre itinérant doit considérer les grognements et les autres sons bruyants comme de l'obstruction si ces derniers risquent d'affecter le résultat d'un point. Selon les circonstances, une telle situation entraîne un let ou la perte du point.
- 38. Les blessures causées par un joueur.** Quand un joueur blesse accidentellement un adversaire, il ne peut en être tenu responsable. Par exemple, si la raquette du serveur frappe le relanceur, le blesse et l'empêche de poursuivre le match, ce dernier perd la rencontre. Même si le serveur a causé la blessure, il remporte le match par abandon. D'autre part, si le joueur blesse volontairement son adversaire et réduit ses capacités de jouer, il est disqualifié. Frapper la balle ou lancer sa raquette dans un geste de colère est considéré comme un acte délibéré.

QUAND S'ADRESSER À UN OFFICIEL

39. Se retirer du match ou du tournoi. Un joueur ne peut s'inscrire à un tournoi et se retirer parce qu'il se rend compte que des joueurs de fort calibre y sont inscrits. Il ne peut se retirer qu'en raison de blessures, de maladies, d'urgences personnelles ou d'autres raisons valables. Si un joueur n'est pas en mesure de jouer un match, il doit en avertir le juge-arbitre le plus tôt possible pour épargner un déplacement à son adversaire. Le joueur qui se retire d'un tournoi ne peut réclamer le remboursement de ses frais d'inscription à moins qu'il le fasse avant le tirage au sort.

40. Retarder le jeu. Les comportements suivants constituent des infractions :

- faire un échauffement plus long que le temps permis;
- jouer en-dessous du rythme habituel de son jeu (approximativement le tiers de son rythme normal);
- prendre plus de 90 secondes aux changements de côté, ou plus de deux minutes entre deux manches;
- prendre plus de 10 minutes quand une période de repos est permise entre les manches;
- entreprendre une discussion ou argumenter afin de reprendre son souffle;
- enlever une balle après un premier service raté quand il n'est pas nécessaire de le faire;
- faire bondir la balle 10 fois avant chaque service.

Adressez-vous à un officiel si vous faites face à ce genre de comportement. Le fait de retarder de jeu constitue une infraction punie selon l'échelle des points de pénalité.

41. Demander la présence d'un officiel. Bien qu'un joueur ne soit pas autorisé à quitter le terrain, il peut aller chercher le juge-arbitre ou un arbitre itinérant pour les raisons suivantes :

- délais indus;
- fautes de pieds répétées;
- pause médicale;
- mésentente sur la marque;
- plusieurs mauvais appels.

Les joueurs peuvent refuser de jouer tant qu'un officiel n'a pas

répondu à leur requête.

LES BALLES

42. **Récupérer les balles égarées.** Chaque joueur est responsable de l'enlèvement des balles égarées et d'autres objets qui jonchent son côté du terrain. Quand la balle n'est pas en jeu, un joueur doit accéder à la demande de son adversaire et enlever une balle du terrain ou d'une zone à l'extérieur du terrain mais près des lignes. Un joueur ne peut ni aller sur un terrain voisin pour récupérer une balle, ni demander qu'on la lui retourne avant que le point ne soit complété sur le terrain voisin. Quand un joueur renvoie une balle qui provient d'un terrain voisin, il doit attendre que le jeu soit complété sur ce terrain et la retourner directement à un joueur, de préférence le serveur.
43. **Attraper la balle.** Un joueur ne peut attraper la balle avant qu'elle ne touche le sol. S'il le fait, il perd le point, peu importe où il se trouve sur ou en dehors du terrain.
44. **Balles neuves pour la troisième manche.** Quand les règlements du tournoi l'exigent, on doit utiliser des balles neuves pour la troisième manche, à moins que tous les joueurs s'entendent pour ne pas le faire.

DIVERS

45. **Les problèmes d'équipement et de vêtements.** Si des vêtements ou des pièces d'équipement autres que la raquette deviennent inutilisables dans des circonstances qui échappent au contrôle du joueur, on doit suspendre le jeu pour un délai raisonnable. Le joueur peut quitter le terrain après le point pour corriger le problème. Si la raquette ou le tamis se brise, le joueur peut quitter le terrain pour effectuer le remplacement, mais on applique le Code de conduite et l'échelle des points de pénalité.
46. **Où placer les serviettes ?** Il faut placer les serviettes à l'extérieur des poteaux ou près de la clôture arrière. Les vêtements et les serviettes ne doivent pas être placés sur le filet.

LEXIQUE ANGLAIS-FRANÇAIS

ANGLAIS

FRANÇAIS

Love

Zéro

Zero

Zéro

Fifteen

Quinze

Thirty

Trente

Forty

Quarante

Deuce

Egalité

All

Partout

One

Un/Une

Two

Deux

Three

Trois

Four

Quatre

Five

Cinq

Six

Six

Seven

Sept

Eight

Huit

Nine

Neuf

Ten

Dix

Eleven

Onze

Twelve

Douze

Thirteen

Treize

Fourteen

Quatorze

Fifteen

Quinze

Sixteen

Seize

Seventeen

Dix-sept

Eighteen

Dix-huit

Nineteen

Dix-neuf

Twenty

Vingt

First

Premier/Première

Second

Deuxième

Third

Troisième

Fourth

Quatrième

Fifth

Cinquième

Final

Dernier/Dernière

ANGLAIS

Abandoned match
 Advantage
 Alley
 Ball boy/girl
 Balls
 Bye
 Chair umpire
 Chief umpire
 Code Violation
 Court
 Direct entry
 Doubles
 Double fault
 Default
 Electronic review
 Entry
 Fault
 Foot fault
 Foul shot
 Game(s)
 International Tennis Federation
 Line umpire
 Live scoring
 Let
 Lucky Loser
 Match
 Match point
 Match Tie-Break
 Net
 Not up
 Player
 Point
 Point Penalty
 Ranking
 Receiver
 Referee
 Retired
 Round
 Roving Umpire
 Schedule
 Score
 Score card
 Seed

FRANÇAIS

Match sans résultat
 Avantage
 Corridor
 Chasseur; Ramasseur
 Balles
 Exemption
 Arbitre de chaise
 Arbitre en chef
 Infraction au Code de conduite
 Court ; Terrain
 Inscription automatique
 Double
 Double faute
 Disqualification; déclarer forfait
 Vérification électronique
 Inscription
 Faute
 Faute de pied
 Coup illégal
 Jeu/Jeux
 Fédération international de tennis
 Juge de lignes
 Pointage en direct
 Let
 Repêché
 Match; Rencontre
 Point de match
 Jeu décisif du match
 Filet
 Double bond
 Joueur (m.); Joueuse (f.)
 Point
 Point de pénalité
 Classement
 Receveur; Relanceur
 Juge-arbitre
 Abandon
 Tour
 Arbitre itinérant
 Horaire
 Marque; Pointage
 Feuille (carte) d'arbitre
 Tête de série

ANGLAIS

Server
 Set
 Through
 Tie-Break
 Unsighted
 Walk-over
 Warm-up
 Warning
 Wild Card
 Withdrawal

FRANÇAIS

Serveur
 Manche; Set
 À travers
 Bris d'égalité; Jeu décisif
 Vue obstruée
 Forfait
 Échauffement
 Avertissement
 Invitation
 Retrait

First serve
 Second serve
 Leads
 Minute(s)
 New balls
 Play
 Please
 Quiet please
 Take your seats
 Time
 To serve

Premier service
 Deuxième service
 Mène
 Minute(s)
 Balles neuves
 Au jeu
 S'il vous plaît
 Silence, s'il vous plaît
 Prenez vos places
 Reprise
 Au service

LEXIQUE FRANÇAIS-ANGLAIS

FRANÇAIS

ANGLAIS

Zéro	Zero, Love
Quinze	Fifteen
Trente	Thirty
Quarante	Forty
Egalité	Deuce
Partout	All

Un	One
Deux	Two
Trois	Three
Quatre	Four
Cinq	Five
Six	Six
Sept	Seven
Huit	Eight
Neuf	Nine
Dix	Ten
Onze	Eleven
Douze	Twelve
Treize	Thirteen
Quatorze	Fourteen
Quinze	Fifteen
Seize	Sixteen
Dix-sept	Seventeen
Dix-huit	Eighteen
Dix-Neuf	Nineteen
Vingt	Twenty

Premier	First
Deuxième	Second
Troisième	Third
Quatrième	Fourth
Cinquième	Fifth
Dernier	Final

À travers	Through
Abandon	Retired
Accrédité	Sanctioned

FRANÇAIS**ANGLAIS**

Ace, as	Ace
Adversaire	Opponent
Arbitre de chaise	Chair Umpire
Arbitre en chef	Chief Umpire
Arbitre itinérant	Roving Umpire
Avantage	Advantage; ad
Avertissement	Warning
Balle	Ball
Balle de match	Match point
Bande	Tape; band
Chasseurs de balles	Ball boys and girls
Classement	Ranking
Coup illégal	Foul shot
Corridor	Alley
Court; terrain	Court
Dépendances permanentes	Permanent fixtures
Disqualification	Default
Double	Doubles
Double bond	Not up
Double faute	Double fault
Double frappe	Double hit
Double mixte	Mixed doubles
Échauffement	Warm-up
Échelle de points de pénalité	Point Penalty Schedule
Exemption	Bye
Faute	Fault
Faute de pied	Footfault
Feuille (carte) d'arbitre	Scorecard
Filet	Net
Fédération internationale de tennis	International Tennis Federation
Forfait (déclarer)	Walkover
Forfait sans avis	No Show
Horaire ; calendrier	Schedule
Inscription	Entry
Inscription automatique	Direct entry
Invitation spéciale	Special exempt
Invitation	Wild card
Jeu	Game
Jeu (au)	Play
Jeu décisif (bris d'égalité)	Tie-break
Jeu décisif du match	Match tie-break

FRANÇAIS

Joueur; joueuse
 Juge-arbitre
 Juge de fautes de pied
 Juge de filet
 Juge de ligne
 Ligne de côté
 Ligne médiane
 Ligne de fond
 Manche
 Marque (pointage)
 Marque centrale
 Match non disputé
 Match sans résultat
 Partenaire
 Pointage en direct
 Président du tournoi
 Relanceur
 Rencontre (match)
 Repêché
 Retrait
 Sangle
 Serveur
 Service
 Tamis
 Terre battue
 Têtes de série
 Tirage (feuille de)
 Tirer au sort
 Tour
 Vérification électronique
 Vue obstruée

Au jeu
 Au service
 Balles neuves
 Mène
 Prenez vos places
 Reprise
 S'il vous plaît
 Silence, s'il vous plaît

Premier service
 Deuxième service

ANGLAIS

Player
 Referee
 Footfault judge
 Net judge
 Line umpire
 Sideline
 Center service line
 Baseline
 Set
 Score
 Center mark
 Unplayed match
 Abandoned match
 Partner
 Live scoring
 Tournament chairman
 Receiver
 Match
 Lucky loser
 Withdrawal
 Center strap
 Server
 Service; serve
 Stringing
 Clay court
 Seeded players
 Draw sheet
 Toss (to)
 Round
 Electronic review
 Unsighted

Play
 To serve
 New balls
 Leads
 Take your seats
 Time
 Please
 Quiet please

First serve
 Second serve

