

LE JUGE-ARBITRAGE

Ce document est un extrait du document complet.

Il reprend les éléments développés au cours de juge-arbitrage Tournais

Le document complet peut être téléchargé sur le site internet www.aftnet.be
Onglet arbitrage et juge-arbitrage consulter les règles d'arbitrage et/ou de juge-arbitrage
Dossiers...Règles... le juge-arbitrage.

Remarque importante :

Le document actuellement sur le site du Brabant n'est pas la dernière version et sera remplacé prochainement.

Dans le copier –coller ci-dessous, les tableaux ne sont pas présentés correctement.

Nous vous renvoyons donc aux pages suivantes du document du site AFT pour obtenir des tableaux plus clairs à lire :

Pages 32, 34, 37, 39, 59 à 62, 64 et 65, 72 à 74 plus les annexes 1, 2, 6, 7, et 8

GENERALITES

1. La Fédération, qui est une personne morale, délègue ses pouvoirs de juridiction à un juge-arbitre, qui a la charge de mener la compétition à bonne fin.

Le juge-arbitre respecte le code des officiels, tel que défini par le document "*L'arbitrage*".

Le joueur qui participe à une compétition doit avoir le sentiment que ses intérêts sont pris en compte et défendus avec la plus grande intégrité. C'est sur ce point que se construit la réputation d'un juge-arbitre.

2. La fonction de juge-arbitre implique :

- Avant tout, une **disponibilité** de tous les instants ;
- La connaissance approfondie et la mise en application des règlements relatifs à la compétition ;
- La connaissance parfaite et l'application des règles particulières de la compétition dont il est le juge-arbitre ;
- Un choix judicieux de ses adjoints ;
- Une organisation clairvoyante de l'arbitrage ;
- De l'expérience ;
- Un travail quotidien à accomplir à tête reposée, non seulement pendant la compétition, mais aussi avant et après la compétition ;
- Des qualités d'ordre et de méthode ;
- Un esprit ouvert et prompt à décider ;
- Un solide bon sens et de la maîtrise de soi ;
- Une parfaite courtoisie à l'égard des joueurs, des dirigeants, des représentants de la presse, ...
- Une bonne condition physique ;
- Une totale sobriété pendant la durée de la compétition.

3. C'est le juge-arbitre qui assure le bon déroulement de la compétition. Celui-ci dépend de sa personnalité, de sa probité, de sa valeur individuelle, de sa conscience professionnelle, de son impartialité et du travail de l'équipe dont il s'est assuré les services.

Grâce à lui, les participants peuvent jouer dans des conditions optimales leur permettant de livrer le meilleur d'eux-mêmes.

Une compétition réussie est celle où les règlements sont respectés et où, notamment, personne n'est ni avantagé ni défavorisé.

- Le juge-arbitre respecte les droits de chacun.
- Il voit l'intérêt général avant les intérêts particuliers.
- Il est d'une totale impartialité.
- Il inspire confiance.
- Il fait face à toutes les obligations de son travail de juge-arbitre et règle les problèmes inhérents à sa fonction.
- Dans la mesure du possible, il est souvent présent au bord des courts.
- Il décide de la disqualification d'un joueur dont les actes, la conduite, le comportement ou les propos laissent gravement à désirer, aussi bien sur le court que dans les installations du club où se déroule la compétition.
- Il décide souverainement de toute contestation soulevée à propos de l'interprétation des règles du jeu : ses décisions en cette matière sont sans appel.

- 17 -

- Bien que ce ne soit pas conseillé, il peut arbitrer ou jouer un match dans la compétition dont il est le juge-arbitre, à condition d'avoir désigné un juge-arbitre adjoint pour le remplacer.

- Il applique le code de conduite pour toute infraction à laquelle il a assisté, que le match soit arbitré ou non.

- Il transmet au comité compétent, dans les septante-deux heures de l'incident, toutes les

feuilles de pénalité établies par un arbitre (en les contresignant) ou par lui, même s'il n'y a eu qu'une seule application du code de conduite.

- Il invite les joueurs, concernés par un contrôle antidopage après un match, à rester à la disposition de la délégation médicale aussi longtemps qu'il le faut. Le cas échéant, il prend contact avec le juge-arbitre d'un autre tournoi auquel le joueur contrôlé risque d'arriver en retard.

- Il ne "scratche" pas un joueur retenu dans un autre tournoi pour un contrôle antidopage, pour autant qu'il soit averti en temps opportun par le juge-arbitre de cet autre tournoi.

REGLEMENT DE LA COMPETITION

a) Règlement général

Le règlement général de l'A.F.T. est imposé pour toutes les compétitions officielles :

1° Le tournoi est ouvert aux joueurs et joueuses affiliés à l'A.F.T. ou à la V.T.V. Le conseil d'administration de l'A.F.T. peut accorder des dérogations aux joueurs ou joueuses affiliés à une fédération reconnue par l'I.T.F.

2° Le tournoi se joue selon les règles de la F.R.B.T. et sous le patronage de l'A.F.T.

3° La présentation de la carte d'identité peut être exigée.

La présentation de la carte d'affiliation de l'année en cours est obligatoire. Au cas où cette dernière ne peut être présentée :

Suivant la procédure utilisée en A.F.T. :

Si, avant son premier match dans le tournoi, un joueur ne peut présenter sa carte d'affiliation au juge-arbitre, ce dernier applique les instructions communiquées par le secrétariat régional en début de saison.

Suivant la procédure utilisée en V.T.V. :

Le joueur ne peut pas participer au tournoi, sauf si le juge-arbitre fait vérifier (par ordinateur par exemple) qu'il est effectivement affilié.

- 20 -

4° Toute inscription est définitive. Le droit d'inscription reste dû, même si le joueur ne se présente pas au tournoi.

5° Le comité du tournoi (ou le juge-arbitre) se réserve le droit de refuser une inscription, sans devoir justifier sa décision (sauf lors du Belgian Circuit où la justification du refus est obligatoire). Le responsable d'un tournoi du Belgian Circuit qui souhaite refuser une inscription doit adresser une demande circonstanciée au comité exécutif et obtenir l'accord de celui-ci.

6° Une épreuve de simple annoncée au règlement particulier du tournoi ne peut pas être annulée (sauf lors du Belgian Circuit).

7° Chaque participant est tenu d'être présent et prêt à jouer à l'heure prévue, sous peine de scratch dès l'appel de son match.

8° Tous les matches se déroulent au meilleur des trois sets avec tie-break à 6/6 dans tous les sets (pour les catégories de 10 ans et moins, avec tie-break à 3/3 dans tous les sets, étant entendu que dans toutes les épreuves des catégories Dames 50 et plus et Messieurs 60 et plus, le troisième set est remplacé par un tie-break décisif).

9° En tournois, les épreuves de simple sont arbitrées au minimum à partir des demi-finales ; les épreuves de double sont arbitrées au minimum en finale.

10° La tenue de tennis est obligatoire ; elle doit être conforme aux règles concernant la publicité et ce, dès le début de la compétition.

11° Le code de conduite est appliqué aux participants par le juge-arbitre et/ou par les arbitres (voir document "L'arbitrage").

12° Chaque participant doit être en possession d'au moins quatre balles de même marque, en bon état, conformes aux règles édictées par l'I.T.F. Le choix des balles pour le match

est déterminé par leur état de fraîcheur. Si les deux joueurs possèdent des balles de même fraîcheur, la préférence est accordée à la balle officielle du tournoi ; sinon, un tirage au sort détermine les balles avec lesquelles ils joueront.

Pour les finales des épreuves de simple et de double, des balles neuves (quatre par match), choisies parmi les marques de balles conformes aux règles édictées par l'I.T.F., sont fournies par le club organisateur.

13° Lors de son inscription, le joueur est tenu d'informer le juge-arbitre de toutes les autres épreuves auxquelles il participe (la même semaine, la semaine précédente et la semaine suivante). La programmation des demi-finales et des finales d'un tournoi a priorité sur celle des premiers tours d'un autre tournoi (une concertation entre les juges-arbitres concernés est souhaitée).

14° En cas de contrôle antidopage, tout joueur est tenu de respecter les règles concernant ces contrôles sous peine de sanctions par la chambre de discipline.

15° Seul le juge-arbitre autorise l'arrêt des matches pour cause d'intempéries ou d'obscurité.

16° Le juge-arbitre tranche tous les cas non prévus dans le règlement.

17° **Toute inscription implique l'adhésion au présent règlement.**

b) Règlement particulier

Un règlement particulier, énumérant divers points propres à chaque compétition, doit être approuvé par le secrétariat régional, en même temps que la demande officielle d'organisation. Ce règlement est ensuite affiché dans les installations du club.

Les points suivants **doivent** être repris au règlement particulier :

- 21 -

1. Le tournoi est dirigé par ..., juge-arbitre et par ...

..., juges-arbitres adjoints.

2. Téléphones de contact : Juge-arbitre : ...

Secrétariat : ...

Club-house : ...

3. Le tournoi se déroule du ... au ... (début facultatif des épreuves de ... le ...).

4. Le tournoi compte (ne compte pas) pour le critérium de ...

Le tournoi compte (ne compte pas) pour le Belgian Circuit.

5. Les installations du club dans lesquelles se dérouleront les matches comprennent :

- Des courts extérieurs : "x" en ... (spécifier la surface) ;

dont "x" éclairés ;

- Des courts intérieurs : "x" en ... (spécifier la surface).

Les courts intérieurs pourront être utilisés pendant tout le tournoi.

Il pourra être fait appel (il ne sera pas fait appel) à des courts d'autres clubs (éclairés ou non).

6. Les catégories organisées sont : ...

...

...

Le juge-arbitre autorise (n'autorise pas) l'inscription dans plusieurs catégories.

7. La clôture des inscriptions est fixée :

- Pour les ... au ... à ... heures ;

- Pour les ... au ... à ... heures ;

- Pour les ... au ... à ... heures.

Le juge-arbitre se réserve le droit de limiter le nombre d'inscrits par catégorie.

8. Les inscriptions se font obligatoirement et exclusivement par écrit.

Adresse : ...

ou

Les inscriptions se font par écrit ou par téléphone.

Adresse : ...

Téléphone : ...

ou

Les inscriptions se font exclusivement par téléphone.

Téléphone : ...

9. Tirage au sort public au club-house :

- Le ... à ... heures (catégories ...) ;

- Le ... à ... heures (catégories ...).

10. Mode de convocation pour le premier tour : ...

Mode de convocation pour les tours suivants : ...

11. Le droit d'inscription, par catégorie, à acquitter avant le premier match, est de :

- ... pour les catégories adultes ;

- ... pour les catégories jeunes ;

- ... pour les équipes de double.

Le droit d'inscription, par catégorie, à acquitter avant le deuxième match est de :

- 22 -

- ... pour les catégories adultes ;

- ... pour les catégories jeunes ;

- ... pour les équipes de double.

12. La disponibilité des joueurs est exigée :

- En semaine : à partir de 18.00 heures ;

- Le week-end : de 9.00 à 22.00 heures.

La disponibilité des jeunes est exigée à partir de ... et au plus tard à ...

13. Les balles fournies par le club pour les finales sont de marque ...

14. La remise des prix a lieu le ... à ... heures.

15. Les prix non retirés par les joueurs lors de la remise des prix :

- Restent la propriété du club organisateur ;

- Peuvent être obtenus à ... jusqu'au ...

FORMALITES IMPORTANTES

FORMALITES A REMPLIR DANS LES QUARANTE-HUIT HEURES

Communiquer au secrétariat compétent :

- Une liste des w.o. excusés et leurs motifs ;

- Une liste des w.o. non excusés.

Respecter les dispositions particulières à chaque région (critérium ou compétition similaire).

FORMALITES A REMPLIR DANS LES HUIT OU QUINZE JOURS (SELON LES DIRECTIVES)

Renvoyer au secrétariat compétent :

- Les tableaux des résultats complets, signés par le juge-arbitre (mentionnant les nom, prénom, numéro d'affiliation, classement, club de chaque joueur, têtes de série) ;

- Le bordereau mentionnant la recette des inscriptions.

ORGANISATION TECHNIQUE

LIMITATION DU NOMBRE DE PARTICIPANTS

Le nombre de participants doit être limité (sauf lors du Belgian Circuit) en fonction de différents

facteurs : nombre de courts, dates et durée de la compétition, catégories, jours fériés, ...

Détermination du nombre maximum de participants (annexe 2)

Règles de base

1° Le nombre total de matches d'une catégorie est égal au nombre de participants moins un.

Exemple

99 participants = 98 matches

2° Le nombre total de matches d'un tournoi est égal au nombre de participants moins le nombre de catégories.

Exemples

400 participants et 10 catégories = 390 matches

200 participants et 4 catégories = 196 matches

- 31 -

3° Le nombre de matches du dernier week-end dépend du nombre de catégories, étant entendu que chaque catégorie engendre deux demi-finales et une finale.

Exemples

10 catégories = 20 demi-finales + 10 finales = 30 matches

4 catégories = 8 demi-finales + 4 finales = 12 matches

3. ELABORATION DES TABLEAUX

Les tableaux sont établis conformément aux règles suivantes, dont le non-respect peut entraîner une sanction pour le juge-arbitre.

Le tirage au sort doit être public.

Lorsqu'il s'agit de tournois faisant partie du critérium, il faut se conformer aux directives de la région concernée.

a) Généralités

Les tableaux tirent leur nom du nombre maximum de joueurs qu'ils peuvent inclure : on parle de

tableaux de trente-deux, de soixante-quatre, de cent vingt-huit, de deux cent cinquante-six.

Le choix

du tableau est fonction du nombre d'inscrits à la clôture des engagements. Des tableaux disposés

verticalement permettent d'absorber un nombre illimité de joueurs et chaque ligne du (ou des)

tableau(x) reçoit un numéro d'ordre à partir du haut.

Numérotation des lignes des tableaux

- De 1 à 32 (un tableau) ;

- De 1 à 64 (deux tableaux) ;

- De 1 à 128 (quatre tableaux).

Numérotation des tableaux d'une même catégorie (coin supérieur droit : case "tableau n° ")

- 1/1 (un tableau) ;
- 1/2, 2/2 (deux tableaux) ;
- 1/4, 2/4, 3/4, 4/4 (quatre tableaux) ;
- 1/8, 2/8, ..., 8/8 (huit tableaux).

Important

1° Ne pas oublier de compléter les renseignements généraux en tête des tableaux (*annexe 3*) :

- Nom du tournoi : critérium, coupe de Borman, championnats de Belgique de troisième série, ... ;
- Nom du club ;
- Dates ;
- Catégorie ;
- Numéro du tableau.

2° Indiquer le nom du juge-arbitre.

Chaque tableau est divisé en différentes parties égales : demi-tableaux, quarts de tableau, huitièmes de tableau, seizièmes de tableau (*annexe 3*).

- Les seizièmes de finale qualifient seize joueurs ;
- Les huitièmes de finale qualifient huit joueurs ;
- Les quarts de finale qualifient quatre joueurs ;
- Les demi-finales qualifient deux joueurs ;
- 32 -

- La finale donne un vainqueur et un finaliste.

Deux joueurs placés, l'un dans la première moitié et l'autre dans la deuxième moitié d'un tableau ne peuvent se rencontrer qu'en finale de ce tableau.

Lignes employées suivant le nombre d'inscrits (page 32 du document complet)

Nombre d'inscrits Tableau de Inscrits sur les lignes

8 32 1, 5, 9, 13, 20, 24, 28, 32

(au niveau de la colonne du troisième tour)

9 à 16 32 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32

(au niveau de la colonne du deuxième tour)

17 à 32 32 1 à 32

33 à 64 64 (32 x 2) 1 à 64

65 à 128 128 (32 x 4) 1 à 128

129 à 256 256 (32 x 8) 1 à 256

b) Préparation

Les joueurs inscrits sont répartis en différentes catégories en fonction de leur classement, de leur passeport éventuel et/ou de leur âge (*annexe 4*).

Tous les joueurs inscrits doivent être affiliés à l'A.F.T., à la V.T.V. ou à une fédération reconnue par l'I.T.F.

c) Règle des exempts (des "byes")

Si le nombre de participants est de 8, 16, 32, 64, 128 ou 256, il n'y a pas d'exempts et tous les

joueurs inscrits prennent part au premier tour.

Dans le cas contraire, certains d'entre eux sont dispensés du premier tour et ne participent aux

épreuves qu'à partir du deuxième tour. Aucun joueur ne peut donc commencer au troisième tour.

Les joueurs ainsi dispensés du premier tour sont désignés dans l'élaboration des tableaux sous

le terme d'exempts.

Pour établir le nombre exact d'exempts, il suffit de faire la différence entre le nombre réel des

engagements et le nombre supérieur à atteindre pour qu'il n'y ait pas d'exempts : 8, 16, 32, 64, 128, 256.

Exemples

13 engagés : 16 - 13 = 3 exempts

49 engagés : 64 - 49 = 15 exempts

71 engagés : 128 - 71 = 57 exempts

Emplacement des exempts (annexes 7 et 8)

1° S'il y a un seul exempt, il est placé sur la dernière ligne au bas de la colonne réservée au second tour. En vertu de la règle des têtes de série, cette place est réservée à la première tête de série.

2° S'il y a deux exempts, le second est placé sur la première ligne en haut de la colonne réservée au second tour (seconde tête de série).

3° Les exempts suivants sont placés alternativement en bas et en haut de la colonne réservée au second tour, en partant de la première puis de la deuxième tête de série.

- 33 -

4° S'il y a un nombre pair d'exempts, ils figurent en nombre égal en haut et en bas de la colonne du second tour.

5° S'ils sont en nombre impair, c'est au bas du tableau qu'on place le plus grand nombre d'exempts, à savoir la moitié plus un.

Nombre de joueurs au premier tour

On obtient le nombre de joueurs participant au premier tour en soustrayant le nombre des exempts du nombre des engagés.

Exemples

13 engagés - 3 exempts = 10 joueurs au premier tour

49 engagés - 15 exempts = 34 joueurs au premier tour

71 engagés - 57 exempts = 14 joueurs au premier tour

c) Têtes de série

1. Définition

Les têtes de série sont des joueurs qui, en fonction de leur classement, sont placés à des endroits déterminés du tableau, de façon à ne pas se rencontrer lors des premiers tours.

2. Nombre

Le nombre de têtes de série est fixé comme suit : une tête de série par tranche (même incomplète) de quatre joueurs, avec un maximum de seize têtes de série.

Exemples

17 participants : 5 têtes de série

32 participants : 8 têtes de série

45 participants : 12 têtes de série

120 participants : 16 têtes de série

250 participants : 16 têtes de série

3. Désignation

Par catégorie, le juge-arbitre établit une liste numérotée de tous les joueurs inscrits par ordre décroissant de classement.

L'ordre des têtes de série est déterminé par le classement officiel des joueurs.

Le joueur qui a le classement le plus élevé est première tête de série, le suivant est deuxième

tête de série et ainsi de suite. Les participants qui ont le même classement sont départagés par tirage au sort.

A classement égal, priorité doit être accordée au vainqueur de l'épreuve (tournoi, championnat), l'année précédente dans la même catégorie.
Le classement du critérium, appelé parfois circuit, ou de toute autre compétition similaire, ne peut être utilisé comme référence pour déterminer l'ordre des têtes de série, sauf décision du comité régional, pour les compétitions qu'il organise.
Dans les tableaux réunissant uniquement des joueurs non classés et C30.4, il n'y a pas de têtes de série.

d) Procédure pour le placement des têtes de série (voir page 34 et 35 du document complet)

Les têtes de série sont toujours placées sur la ligne supérieure des moitiés, des quarts, des huitièmes et des seizièmes de la partie supérieure des tableaux (numéros de ligne impairs) et sur la ligne inférieure des moitiés, des quarts, des huitièmes et des seizièmes de la partie inférieure des tableaux (numéros de ligne pairs).
- Première tête de série :
Ligne 32, 64 ou 128 = dernière ligne du tableau.
- Deuxième tête de série :
Ligne 1 = première ligne du tableau.

Emplacement des têtes de série

a) Numérotation des têtes de série en ordre croissant : voir page 34 et 35 du document complet)

b) Désistement de têtes de série

Lorsqu'au moins deux têtes de série se désistent plus de quarante-huit heures avant le début de la compétition dans une catégorie donnée, le juge-arbitre peut choisir :
- Soit de recommencer le tirage au sort (complet) ;
- Soit de maintenir le tableau initial.

Il est vivement conseillé au juge-arbitre de procéder à un nouveau tirage au sort lorsque le désistement des têtes de série entraîne un déséquilibre du tableau et, dans ce cas, d'afficher à côté du nouveau tableau, les désistements qui ont conduit à ce second tirage au sort.

Exemple

Si les première et quatrième têtes de série sont absentes, la deuxième moitié du tableau est affaiblie par rapport à la première et il y a lieu de recommencer le tirage au sort.

c) Tirage des tableaux

La localisation des exempts, s'il y en a, étant déterminée, les têtes de série sont placées. Le tirage au sort des joueurs restants se fait en plaçant de haut en bas, de manière continue, les noms des joueurs, en commençant au premier tour, puis de haut en bas au deuxième tour.

Lors du tirage au sort de toutes les catégories - sauf pour les championnats de Belgique de

première, deuxième et troisième séries et pour les tournois de Messieurs I et Dames I - au cas où deux joueurs du même club doivent se rencontrer lors de leur premier match, le juge-arbitre décale d'une ligne le deuxième joueur tiré au sort. Par contre, cette règle n'est pas applicable au joueur qui, au deuxième tour, attend le vainqueur d'un match du premier tour.

h) Exemple

- Nombre d'inscrits : 27 (cinq C15, dix C15.2, douze C15.4)
- Tableau de 32
- Nombre de têtes de série : 7
- Nombre d'exempts du premier tour : $32 - 27 = 5$
- Nombre de participants au premier tour : $27 - 5 = 22$
- Lignes des joueurs du premier tour : 5 à 26

Procédure

- Désignation des sept têtes de série :

Les têtes de série n°s 1 à 5 par tirage au sort entre les cinq C15.

Les têtes de série n°s 6 et 7 par tirage au sort entre les dix C15.2.

- Placement de la première tête de série : ligne n° 32, de la deuxième tête de série : ligne n° 1.

- Placement des autres têtes de série :

Tête de série 3 : ligne n° 9

Tête de série 4 : ligne n° 24

Tête de série 5 : ligne n° 20

Tête de série 6 : ligne n° 13

Tête de série 7 : ligne n° 5

- Tirage au sort des autres concurrents (huit C15.2, douze C15.4) à placer de manière continue en commençant par le premier tour et en finissant par les trois derniers noms placés au deuxième tour (ligne n° 3, ligne n° 28, ligne n° 30).

Voir tableau en annexe 3.

i) Ajouts

1° Dans les tournois, aucune inscription ne peut être acceptée après la clôture des engagements.

2° En cas d'erreur, d'omission ou de retard postal :

- Le juge-arbitre doit procéder à l'ajout, sauf si le joueur concerné par l'ajout a déjà commencé son match.

- Si cet ajout perturbe la règle des têtes de série au niveau du classement ou du nombre, le juge-arbitre peut retirer le tableau si la compétition dans cette catégorie n'est pas commencée.

3° En cas d'ajout, le calcul du nombre d'exempts est modifié en conséquence. S'il n'y a pas d'exempts, le joueur dont le nom avait été oublié dispute un premier tour contre le dernier joueur du haut du tableau ; le deuxième joueur oublié fait un premier tour contre le premier joueur du bas du tableau, et ainsi de suite.

S'il y a plusieurs ajouts à effectuer simultanément, le juge-arbitre procède à un tirage au sort pour déterminer la place de chaque ajout.

j) Tirage des catégories avec tableau final et tableaux qualificatifs

1. Composition des tableaux (voir page 37 du document complet)

En fonction du nombre d'inscrits et de leur classement, il y a un, deux ou trois tableaux : final, qualifications, préqualifications.

Moins de 12 inscrits - Un seul tableau

De 12 à 24 inscrits - Tableau final avec 4 acceptés directs ;

- Tableau de qualifications avec les autres joueurs.

De 25 à 32 inscrits - Tableau final avec 8 acceptés directs ;

- Tableau de qualifications avec les autres joueurs.

De 33 à 56 inscrits - Tableau final avec 8 acceptés directs ;

- Tableau de qualifications avec 8 acceptés directs ;

- Tableau de préqualifications avec les autres joueurs.

Plus de 56 inscrits - Tableau final avec 8 acceptés directs ;

- Tableau de qualifications avec 16 acceptés directs ;

- Tableau de préqualifications avec les autres joueurs.

Remarques : tournois de jeunes

- La composition des tableaux des tournois de jeunes organisés en A.F.T. est effectuée conformément aux règles établies ci-avant.

Toutefois, lorsqu'il y a moins de douze inscrits et des écarts importants de classement, il est conseillé de prévoir un tableau final avec deux acceptés directs et un tableau de qualifications avec les autres joueurs.

- La composition des tableaux des tournois de jeunes organisés en V.T.V. est effectuée conformément aux règlements de la V.T.V.

2. Procédure

(a) Etablissement d'une liste numérotée des joueurs par ordre décroissant de classement

Les séries A, les B-15.4 et les B-15.2 ont un numéro d'ordre qui les départage.

Les joueurs assimilés portent un numéro "bis", "ter", ... et prennent place immédiatement après

le joueur ayant le même numéro d'ordre.

Exemple

1. A3

2. A5

3. B-15.4 (8)

4. B-15.4 (10)

5. B-15.4 (10 bis)

6. B-15.2 (23)

7. B-15.2 (28)

8. B-15.2 (28 bis)

9. B-15.2 (28 ter)

10. B-15.2 (28 quater)

11. B-15.2 (29)

12. B-15.1

13. B-15

...

(b) Répartition des joueurs dans les tableaux

Selon la composition décrite au point 1. ci-dessus.

(c) Placement des joueurs dans les tableaux

Dans le tableau final, les joueurs occupent, dans l'ordre de leur classement (donc de la liste),

les places prévues pour les têtes de série (têtes de série 1 à 4 si quatre acceptés directs, 1 à 8 si huit acceptés directs).

Dans le tableau de qualifications, pour autant qu'il y ait un tableau de préqualifications, les joueurs occupent dans l'ordre de leur classement (donc de la liste), les places prévues pour les têtes de série (têtes de série 1 à 8 si huit acceptés directs, 1 à 16 si seize acceptés directs).

Le tableau de qualifications, s'il n'y a pas de préqualifications (ou le tableau de préqualifications) est tiré comme un tableau normal. Le nombre de têtes de série est déterminé par le nombre de joueurs restants.

Lorsqu'il n'y a qu'un seul tableau (moins de douze joueurs), il est tiré comme un tableau normal.

(d) Désistement(s) dans le tableau final

Si un ou plusieurs joueurs du tableau final et/ou du tableau de qualifications (s'il y a des préqualifications) se désiste(nt) avant le début du premier match de la catégorie, les différents tableaux (final, qualifications et préqualifications) peuvent être retirés.

(e) Progression des tableaux

Lorsqu'un tableau comporte quatre, huit ou seize acceptés directs, ce tableau est complété par quatre, huit ou seize joueurs qui "sortent" du tableau de qualifications ou de préqualifications. Ce sont les joueurs qualifiés.

La partie d'un tableau d'où sort un joueur qualifié est appelée section du tableau. Il s'agit toujours d'un quart, d'un huitième ou d'un seizième de tableau.

Le tableau de préqualifications est joué jusqu'aux seizièmes de finale inclus (seize qualifiés) ou jusqu'aux huitièmes de finale inclus (huit qualifiés).

Le tableau de qualifications est joué jusqu'aux huitièmes de finale inclus (huit qualifiés) ou aux quarts de finale inclus (quatre qualifiés).

Seul le tableau final se termine.

(f) Insertion des joueurs qualifiés dans le tableau final (voir page 39 du document complet)

Les joueurs qualifiés occupent, dans le tableau suivant, la place des têtes de série 5 à 8 (quatre qualifiés) ou 9 à 16 (huit qualifiés).

- 39 -

Tableau de qualifications Quatre qualifiés Tableau final

Voir en annexe 8 l'insertion des joueurs préqualifiés dans le tableau de qualifications.

3. PLAN DE MARCHE

a) Généralités

Le plan de marche dépend :

- Du nombre de participants ;
- Du nombre de courts disponibles ;
- Du nombre de catégories organisées ;
- Des conditions atmosphériques ;
- De la période de l'année ;
- De l'existence de courts couverts, éclairés, ...

b) Conseils

Toutefois, il y a lieu de respecter un certain nombre de conseils :

- Faire avancer chaque tableau de façon uniforme ;
- Faire se disputer, par catégorie, les quarts de finale le même jour et les demi-finales le même jour ;
- Eviter qu'un joueur doive disputer plus de deux matches de simple d'une même catégorie du tournoi le même jour ;
- Tenir compte des inscriptions à diverses épreuves (dans le même tournoi ou dans un autre tournoi) ;
- Tenir compte des journées interclubs ;
- Agir en concertation avec les juges-arbitres des tournois organisés la même semaine.

Notes :

- Tout tournoi Messieurs ou Dames de première catégorie, organisé la semaine précédant les championnats de Belgique, doit se terminer le samedi.
- Sans l'accord des joueurs concernés, il est interdit de faire commencer un match après 22.00 heures. Pour les poussins, préminimes et minimes, il est interdit de faire commencer un match après 20.00 heures.
- Les jeunes jouant en compétition adultes se voient imposer les règles des compétitions adultes (droits d'inscription, heures, ...).

Temps de repos

- Le temps de repos entre un match de simple et un match de double, entre deux matches de double ou entre deux matches de simple de catégories différentes est au moins de quinze minutes.
- S'il s'avère absolument nécessaire de faire jouer deux matches de simple dans la même catégorie le même jour, un repos minimum de trente minutes est octroyé.
- Pour les scolaires, cadets, minimes, préminimes, poussins, un repos minimum d'une heure est **obligatoire** entre deux matches de catégorie d'âge.

Interruption des matches

Si le juge-arbitre doit interrompre le match pour cause d'obscurité, il effectue cette interruption

en fin de set ou après un nombre pair de jeux dans le set en cours.

Si le juge-arbitre décide un changement de court (par exemple court devenu impraticable), il peut effectuer ce changement immédiatement.

Si les conditions atmosphériques ne permettent plus un déroulement normal des matches, le juge-arbitre doit veiller à leur interruption. C'est lui aussi qui décide de la reprise des matches.

Si, malgré l'injonction du juge-arbitre, le joueur refuse de reprendre le jeu, il est disqualifié.

2. LE SCRATCH

Le scratch est prononcé par le juge-arbitre contre tout joueur régulièrement convoqué qui ne se

présente pas à lui, prêt à jouer, à l'appel de son match.

Cette règle est de stricte application pour toutes les compétitions.

Les scratches ou forfaits non justifiés sont considérés comme des défaites.

C'est au juge-arbitre qu'il appartient de décider en première instance si le scratch ou le forfait est justifié ou non, et d'en faire immédiatement mention sur les tableaux de l'épreuve.

3. LE COACHING

Le coaching n'est autorisé que lors des compétitions par équipes (*voir règlement des championnats de Belgique interclubs et document "L'arbitrage"*).

Dans toute autre compétition, le coaching (sous quelque forme que ce soit : verbalement, par signes, ...) est interdit. Le juge-arbitre, ses adjoints et les arbitres font respecter cette règle (application du code de conduite).

4. LE REPOS

Aucun repos n'est accordé au cours d'un match, ni en Messieurs, ni en Dames (à l'exception des vingt secondes qui séparent les échanges, des nonante secondes lors des changements de côté,

sauf après le premier jeu de chaque set et lors du tie-break, des cent vingt secondes à la fin de

chaque set, des trois minutes accordées en cas de blessure).

Voir document "L'arbitrage".

5. LES INTERRUPTIONS

En cas d'interruption (pluie, obscurité, ...), la période d'échauffement est la suivante :

- Jusqu'à quinze minutes d'interruption : pas d'échauffement ;
- Plus de quinze et moins de trente minutes d'interruption : trois minutes d'échauffement ;
- A partir de trente minutes d'interruption : cinq minutes d'échauffement.

En cas de changement de surface et/ou d'éclairage, cet échauffement peut dépasser cinq minutes avec l'autorisation du juge-arbitre.

C. PENDANT LE MATCH

La présence du juge-arbitre au bord des courts est un élément dissuasif garantissant le plus souvent un bon déroulement des matches. Sa présence est souhaitable dès le début de la compétition et, de toute façon, dans les cas suivants :

- Match nerveux ;
- Menace de pluie ;
- Approche de l'obscurité ;
- Appel d'un joueur, appel de l'arbitre ;
- Application du code de conduite.

1. MATCHES ARBITRES

Pour ce qui concerne l'arbitrage, le juge-arbitre prend toutes les décisions concernant l'interprétation des règles du jeu (questions de droit), mais il ne peut en aucun cas prendre de

décisions concernant des questions de fait. Ces décisions sont laissées à la seule appréciation de l'arbitre de chaise.

2. MATCHES NON ARBITRES

a) Principes généraux

- Chaque joueur (chaque équipe) décide de toutes les balles tombant dans sa surface de jeu.
- Toutes les annonces "out" ou "faute" doivent être faites immédiatement après le rebond de la balle et à voix suffisamment haute pour être entendues par l'adversaire.
- En cas d'hésitation, le joueur doit laisser le bénéfice du doute à son adversaire.
- Si un joueur annonce erronément une balle "out" ou "faute" et ensuite réalise que la balle était bonne, le point doit être rejoué, à moins que ce ne fût un coup gagnant (sauf sur terre

battue). Toutefois, un tel point n'est rejoué qu'une fois. En effet, si ultérieurement, le joueur réalise qu'il a fait erronément une autre annonce "out" ou "faute", il perd le point.

- Avant chaque premier service, le serveur doit annoncer le score à voix suffisamment haute pour être entendu par son adversaire.

- Si un joueur n'est pas satisfait des actions ou des décisions de son adversaire, il peut faire appel au juge-arbitre ou à l'adjoint de ce dernier.

En outre, pour les matches qui se déroulent sur terre battue, il faut ajouter les principes suivants :

- Une inspection de trace ne peut se faire qu'après un coup terminant un échange ou lorsque le joueur (l'équipe) arrête de jouer le point pendant l'échange (les retours réflexes sont autorisés).

- Lorsqu'un joueur n'est pas sûr que l'annonce de son adversaire soit correcte, il peut demander à son adversaire de lui montrer la trace. Le joueur peut alors franchir le filet pour inspecter celle-ci.

- Lorsqu'un joueur efface la trace avant toute inspection, il concède le point.

- Si un joueur annonce erronément une balle "out" ou "faute" et ensuite réalise que la balle était bonne, le joueur qui a fait l'annonce perd le point.

- Si les joueurs ne sont pas d'accord sur la trace, ils peuvent faire appel au juge-arbitre ou à son adjoint pour trancher.

b) Contestations d'annonces

Matches se déroulant sur une surface dure ou assimilée :

1. Le juge-arbitre (ou son adjoint) ne regarde pas le match

Appelé pour trancher, le juge-arbitre (ou son adjoint) confirme l'annonce et le point y afférent si

le joueur qui a fait l'annonce de son côté du filet est sûr de celle-ci.

2. Le juge-arbitre (ou son adjoint) regarde le match

(a) Le juge-arbitre (ou son adjoint) est en dehors du court

S'il constate une erreur flagrante (par exemple, balle "out" annoncée "out" ou "faute"), il peut, en

allant sur le court, intervenir et dire au joueur que l'annonce erronée était une gêne involontaire pour

son adversaire, que le point est à rejouer et que toute nouvelle annonce manifestement erronée sera

considérée comme gêne volontaire et entraînera la perte du point. De plus, si le joueur persiste

manifestement dans ses annonces erronées, le juge-arbitre (ou son adjoint) peut lui appliquer le code

de conduite pour "comportement non sportif".

(b) Le juge-arbitre (ou son adjoint) est sur le court

Il précise aux joueurs que s'il constate une erreur évidente, il changera l'annonce et la décision

du joueur.⁷

c) Contestations de traces

Matches se déroulant sur terre battue :

Lorsque le juge-arbitre (ou son adjoint) est appelé sur le court, deux cas se présentent :

1. Les deux joueurs ne sont pas d'accord sur la trace (ils montrent deux traces différentes)

Le juge-arbitre (ou son adjoint) doit demander aux joueurs quel coup a été joué et dans quelle direction la balle a été frappée. Ces renseignements peuvent l'aider à trouver la trace exacte. Si ce n'est pas le cas, la décision revient au joueur du côté duquel se trouve la trace.

2. Les deux joueurs sont d'accord sur la trace, mais pas sur la lecture de celle-ci

Le juge-arbitre (ou son adjoint) prend la décision finale quant à la lecture de la trace.

d) Contestations de score

Si le juge-arbitre (ou son adjoint) est appelé sur le court pour résoudre un problème de score, il demande aux joueurs quels sont les points ou jeux sur lesquels ils ne sont pas d'accord, étant entendu que tous ceux sur lesquels ils sont d'accord restent acquis et que seulement les autres doivent être rejoués.

Exemples

- *Un joueur prétend que le score est de 40-30, tandis que son adversaire prétend qu'il est de 30-40. Comme ils reconnaissent tous deux que chacun a gagné deux points dans ce jeu, la décision correcte est de reprendre le jeu à 30-30.*

- *Un joueur prétend qu'il mène 6/5, tandis que son adversaire prétend que c'est lui qui mène 6/5. Comme ils reconnaissent tous deux que chacun a gagné cinq jeux dans ce set, la décision correcte est de reprendre le jeu à 5-5. Le joueur qui a été relanceur dans le dernier jeu joué servira dans le jeu suivant.*

e) Autres contestations

Il y a bon nombre d'autres contestations qui sont difficiles à résoudre lorsqu'il n'y a pas d'arbitre de chaise. Quand il y a une contestation concernant un "net", "doublé", "faute" ("foul shot"), le juge-

51 -

arbitre (ou son adjoint) appelé sur le court doit essayer de savoir ce qui s'est passé et soit confirme

l'annonce, soit ordonne que le point soit rejoué, suivant son jugement.

Les fautes de pied ne peuvent pas être annoncées par le relanceur, mais seulement par le juge-arbitre (ou par son adjoint), qui est présent sur le court pour suivre le match.

3. DIVERS

Un joueur n'a pas le droit de récuser un arbitre ou un juge de ligne, mais le talent du juge-arbitre (ou du responsable de l'arbitrage) consiste à ne pas désigner un arbitre pour un match où des

problèmes risquent de se produire, soit par suite de la trop grande difficulté du match, soit par suite

d'incidents antérieurs ayant opposé un des joueurs à cet arbitre.

S'il décide de remplacer un arbitre, de déplacer ou de remplacer un juge de ligne, le juge-arbitre

ne le fait qu'après avoir constaté personnellement qu'il agit pour le bien de son tournoi et jamais à la demande d'un joueur.

A la première application du code de conduite, l'arbitre fait appeler le juge-arbitre au bord du court. Il est souhaitable, dans ce cas, que le juge-arbitre assiste à la fin du match. Après la deuxième application du code de conduite, le juge-arbitre (ou son adjoint) doit assister à la fin du

match. **C'est le juge-arbitre qui doit confirmer la disqualification du joueur.**

Note :

Tout joueur disqualifié dans une épreuve peut l'être aussi dans toutes les autres épreuves du tournoi, sauf si sa disqualification est due à une violation de la tenue vestimentaire, à une arrivée

tardive, à une perte naturelle ou accidentelle de condition physique ou si c'est son partenaire de

double qui commet la violation causant la disqualification.

Seul le juge-arbitre (même si le match est arbitré) applique le code de conduite à l'encontre d'un joueur qui ne défend pas ses chances.

Voir document "L'arbitrage"

DETERMINATION DU NOMBRE MAXIMUM DE PARTICIPANTS (voir annexe 1 du document complet)

Exemples

1° Un tournoi se déroule en juin sur une période ne comprenant pas de jour férié. Il commence le samedi et se termine le dimanche de la semaine suivante. Le club organisateur dispose de huit courts.

On peut considérer que deux matches par court se jouent avant 17.00 heures et qu'il faut prévoir une heure trente par match (fin approximative des matches : 21.00 heures - 21.30 heures).

Calcul du nombre de matches possibles jusqu'au vendredi soir :

Samedi (début 9.00 h) 8 matches x 8 64 matches

Dimanche (début 9.00 h) 8 matches x 8 64 matches

Lundi (deux matches avant 17.00 h)

(trois matches après 17.00 h)

5 matches x 8 40 matches

Mardi (deux matches avant 17.00 h)

(trois matches après 17.00 h)

5 matches x 8 40 matches

Mercredi (deux matches avant 17.00 h)

(trois matches après 17.00 h)

5 matches x 8 40 matches

Jeudi (deux matches avant 17.00 h)

(trois matches après 17.00 h)

5 matches x 8 40 matches

Vendredi (deux matches avant 17.00 h)

(trois matches après 17.00 h)

5 matches x 8 40 matches

Soit un total de 328 matches

Le samedi et le dimanche du week-end final sont réservés :

- Aux demi-finales et finales ;

- A combler un retard dû aux intempéries ;

- A l'organisation éventuelle d'épreuves de double dont le nombre de paires admises est fonction des courts disponibles.

Le nombre total de matches d'une catégorie est égal au nombre de participants

moins 1.

Exemple : 99 participants = 98 matches

Le nombre total de matches d'un tournoi est égal au nombre de participants moins le nombre de catégories.

Exemples : 400 participants et 10 catégories : 390 matches

200 participants et 4 catégories : 196 matches

Donc, nombre de participants d'un tournoi

=

nombre total de matches + nombre de catégories.

- 62 -

Le nombre de matches du dernier week-end dépend du nombre de catégories organisées :

Par exemple : 10 catégories 4 catégories

= =

20 demi-finales 8 demi-finales

+ 10 finales + 4 finales

30 matches 12 matches

En résumé, pour connaître la limite du nombre de participants (huit courts) :

Avec 10 catégories Avec 4 catégories

328 matches jusqu'au vendredi soir 328 matches jusqu'au vendredi soir

+ 30 matches 20 demi-finales

10 finales

+ 12 matches 8 demi-finales

4 finales

8 scratches (environ 2 %) 8 scratches (environ 2 %)

+ 10 catégories + 4 catégories

376 participants possibles

352 participants possibles

- 63 -

2° Les catégories de jeunes organisées en dehors des vacances scolaires sont à considérer, pour la limitation du nombre de participants, comme des catégories adultes. Par contre, en période de vacances scolaires, il est souhaitable que ces épreuves de jeunes se disputent avant 17.00 heures du lundi au vendredi.

Pour un tournoi disputé en août et comprenant huit catégories de jeunes en plus des dix catégories adultes (*voir exemple 1°*), le calcul se fait pour les jeunes :

5 jours x 3 matches x 8 courts = 120 matches

Note :

Trois matches avant 17.00 heures puisque deux sont réservés aux adultes.

Fin approximative des matches : 20.00 heures

Calcul du nombre de matches possibles :

Samedi (début 9.00 h) 7 matches x 8 56 matches

Dimanche (début 9.00 h) 7 matches x 8 56 matches

Lundi (deux matches avant 17.00 h)

(deux matches après 17.00 h)

4 matches x 8 32 matches

Mardi (deux matches avant 17.00 h)

(deux matches après 17.00 h)

4 matches x 8 32 matches

Mercredi (deux matches avant 17.00 h)

(deux matches après 17.00 h)

4 matches x 8 32 matches

Jeudi (deux matches avant 17.00 h)

(deux matches après 17.00 h)

4 matches x 8 32 matches

Vendredi (deux matches avant 17.00 h)

(deux matches après 17.00 h)

4 matches x 8 32 matches

Soit pour les adultes

Pour les jeunes

auxquels s'ajoutent, le dernier week-end :

272 matches

120 matches

Pour les adultes

Samedi 20 demi-finales }

Dimanche 10 finales }

Catégories 10 } 46 matches

Scratches (2 %) 6 }

Pour les jeunes

Samedi 16 demi-finales }

Dimanche 8 finales }

Catégories 8 } 35 matches

Scratches 3 }

473 matches

Ce qui limite le nombre d'inscriptions à :

318 participants adultes (272 + 46)

155 participants jeunes (120 + 35)

473 participants au total

- 64 -

3° Un tournoi se déroule en mai sur une période ne comprenant pas de jour férié. Il commence le samedi et se termine le dimanche de la semaine suivante. Le club organisateur dispose de trois courts. Il y a cinq catégories. La fin approximative des matches se situe entre 20.00 heures et 20.30 heures.

Calcul du nombre de matches possibles :

Samedi (début 9.00 h) 7 matches x 3 28 matches

Dimanche (début 9.00 h) 7 matches x 3 28 matches

Lundi (deux matches avant 17.00 h)

(deux matches après 17.00 h)

4 matches x 3 12 matches

Mardi (deux matches avant 17.00 h)

(deux matches après 17.00 h)

4 matches x 3 12 matches

Mercredi (deux matches avant 17.00 h)

(deux matches après 17.00 h)

4 matches x 3 12 matches

Jeudi (deux matches avant 17.00 h)

(deux matches après 17.00 h)

4 matches x 3 12 matches

Vendredi (deux matches avant 17.00 h)

(deux matches après 17.00 h)

4 matches x 3 12 matches

102 matches

Samedi 10 demi-finales }

Dimanche 5 finales }

Catégories 5 } 22 matches

Scratches (2 %) 2 }

124 participants

Nombre d'inscriptions : 124

Le nombre de participants doit être limité en fonction :

- Du nombre de courts dont dispose le club ;

- Des dates et de la durée de la compétition (jours fériés, période de vacances, heure du coucher du soleil) ;

- Des catégories organisées (jeunes et/ou adultes).

Le nombre de participants est égal à la somme du :

Nombre de matches programmés jusqu'au vendredi soir

+ nombre de demi-finales et finales

+ nombre de catégories organisées

+ pourcentage de scratches.

Nombre d'exempts à placer

(voir annexe 6, page 72 document complet)

EMPLACEMENT DES JOUEURS ET DES EXEMPTS AU PREMIER TOUR

(Voir annexe 6 du document complet)