

LA PARTIE SANS ARBITRE

Un certain nombre de parties peuvent être jouées sans arbitre. Dans ce cas, les joueurs doivent prendre en charge eux-mêmes l'arbitrage. Ceci repose évidemment sur la bonne foi, mais aussi sur un minimum de méthode.

PRINCIPES A SUIVRE :

1 - Chaque joueur (ou équipe de double) a la responsabilité de l'annonce des balles fautes sur sa moitié de terrain. L'annonce "Faute" doit être faite dès que la balle a touché le sol. Elle doit être parfaitement audible des adversaires et sans ambiguïté. Sur le coup ayant mis fin à l'échange, un geste peut confirmer l'annonce, mais non la remplacer.

Dans le cas d'une faute: l'index pointé vers le haut ou l'extérieur.

Dans le cas d'une balle bonne: paume de la main face au sol.

2 - Dès qu'une balle est annoncée faute, le jeu s'arrête.

3 - Le joueur qui sert annonce le score avant chaque premier service de façon audible pour le ou les adversaires.

4 - Commencer à jouer un point signifie que l'on est d'accord avec toutes les décisions prises auparavant et le score annoncé.

5 - Continuer à jouer un point en cours signifie que toutes les balles jouées jusque-là sont considérées comme bonnes. Toute balle difficile à juger doit être jouée et l'éventuelle annonce "faute" doit être faite immédiatement après. Un retour réflexe sur une balle très difficile à juger mais jugée faute après un instant, ne sera pas considéré comme une intention de poursuivre le jeu si le joueur annonce aussitôt "faute".

6 - Sur terre battue uniquement, la trace d'une balle peut être vérifiée par les joueurs. Sur une balle douteuse, il est préférable de jouer la balle, d'annoncer éventuellement et immédiatement "faute" et d'entourer la trace en question sans la toucher. Si les deux joueurs (ou équipes) sont d'accord sur la trace, mais pas sur son interprétation (bonne ou faute), ils doivent appeler le juge arbitre ou le superviseur en charge des courts qui donnera sa décision.

7 - A condition d'avoir vu l'action et d'être certain de son appréciation, le juge-arbitre, le juge-arbitre adjoint ou le superviseur, peut intervenir sur la matérialité des faits, qu'il y ait litige ou non entre les joueurs. Sa décision est sans appel.

8 - Les joueurs n'ont ni à solliciter, ni à tenir compte de l'avis des spectateurs. Ils peuvent seulement leur demander d'appeler le juge arbitre ou le superviseur en cas de litige ou en cas de doute sur un point de règlement. Si la décision du juge arbitre ou du superviseur doit avoir une influence immédiate sur la suite de la partie, le jeu doit être interrompu en attendant sa décision. Sinon, le jeu doit être continu.

9 - En cas d'annonce "faute" erronée, le joueur qui a fait la mauvaise annonce perd le point. On ne rejoue pas le point.

10 - Le juge-arbitre et les superviseurs sont responsables de l'application du Code de conduite. Les décisions du superviseur sur la matérialité des faits sont sans appel. Celles relatives à l'interprétation du règlement peuvent faire l'objet d'appel auprès du juge arbitre ou de son adjoint.