

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS



LE JUGE-ARBITRAGE

Dernière mise à jour : mars 2022

Chaussée de Marche 935 boîte C
5100 WIERDE
Téléphone 081/55.41.70 – Fax 081/55.41.79
E-Mail info@aftnet.be – Internet www.aftnet.be

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

CHAPITRE I
GENERALITES

A. DEFINITION

Le juge-arbitre est le responsable technique de la compétition (individuelle ou par équipes) et, à ce titre, prend toutes ses décisions conformément aux règlements. Pour la compétition par équipes, un responsable interclubs est désigné (voir Appendice A du règlement des Championnats de Belgique Interclubs)

Note : S'il s'agit d'une épreuve organisée par l'A.T.P. (Association of Tennis Professionals), la W.T.A. (Women Tennis Association) ou l'I.T.F. (International Tennis Federation), le juge-arbitre (referee) travaille en étroite collaboration avec l'organisme concerné ou avec le superviseur désigné par celui-ci.

B. GRADES

- Juge-arbitre Interclubs (J.A.I.) ;
- Juge-arbitre Tournois (J.A.T.) ;
- Juge-arbitre Régional (J.A.R.) ;
- Juge-arbitre National (J.A.N.) ;
- Juge-arbitre A.T.P., W.T.A. et/ou I.T.F.

C. NOMINATIONS ET MAINTIEN

Les modalités d'accès et de maintien aux différents grades cités précédemment sont décrites dans le document « Accès et maintien des grades des officiels ».

D. SANCTIONS

Tout membre affilié à l'A.F.T. ou à T.V. peut, lorsqu'il constate un manquement d'un juge-arbitre, introduire une plainte auprès du comité compétent. Cette plainte doit être envoyée dans les quinze jours suivant l'incident.

Le comité compétent décide, éventuellement après information auprès de la commission régionale d'arbitrage pour les juges-arbitres interclubs, tournois et régionaux, de la commission d'arbitrage de l'A.F.T. pour les juges-arbitres nationaux, de transmettre le rapport à la chambre de discipline compétente. Cette dernière, après avoir entendu les intéressés, décide de la suite à donner.

Sont notamment sanctionnés :

- La non-application des règlements ;
- Tout manquement aux règles de déontologie fédérale ;
- Une mauvaise organisation de la compétition ;
- Des irrégularités lors du tirage au sort ;
- Diverses infractions (favoritisme, injustices, absence, consommation de boissons alcoolisées, ...).

Sanctions prévues

- Avertissement ;
- Recyclage obligatoire ;
- Blâme ;
- Suspension ;
- Rétrogradation ;
- Interdiction ;
- Radiation.

Note : Il ne s'agit pas d'une progression à respecter ; la sanction dépend de la gravité de l'infraction.

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

**CHAPITRE II
QUALITES**

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 l'ITF.

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 avantaagé 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.
- 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 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, ou un match, pour autant qu'il soit averti en temps opportun par le juge-arbitre de cet autre tournoi.

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

CHAPITRE III
ORGANISATION ADMINISTRATIVE

A. AVANT LA COMPETITION

L'organisation d'une compétition doit être préparée méthodiquement ; il importe en effet que tout se passe à la satisfaction générale.

Un comité organisateur peut être nommé. Il est chargé de la préparation et de l'organisation administrative de la compétition.

Selon la compétition, le juge-arbitre est désigné soit par le comité du club, soit par la commission d'Arbitrage Régionale, soit par la Commission d'Arbitrage AFT.

1. DEMANDE OFFICIELLE D'ORGANISATION

Toute organisation tennistique, sauf celle des tournois intimes, doit recevoir l'autorisation du comité compétent (régional, A.F.T., national) (Article 35. Règlement d'Ordre Intérieur)

Le formulaire de demande d'organisation adressé aux clubs est dûment complété par le club :

- Choix des catégories en fonction de la vocation du club ;
- Proposition d'une date qui doit être approuvée par le secrétariat compétent.
- La demande d'approbation du règlement du tournoi doit reprendre les noms du juge-arbitre et du (des) juge(s)-arbitre(s) adjoint(s).
- Le secrétaire du club (ou son délégué) signe et renvoie le formulaire, dans les délais, au secrétariat compétent.

2. REGLEMENT DE LA COMPETITION

a. Règlement général

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

- Le tournoi est ouvert aux joueurs et joueuses affiliés à l'A.F.T. ou à 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.
- Le tournoi se joue selon les règles de la F.R.B.T. et sous le patronage de l'A.F.T.
- La présentation de la carte d'identité peut être exigée.
- Toute inscription est définitive. Le droit d'inscription reste dû, même si le joueur ne se présente pas au tournoi.
- 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).
- Chaque participant est tenu d'être présent et prêt à jouer à l'heure prévue, sous peine de scratch 15 minutes après l'appel de son match.
- Dans toutes les catégories, les matches se jouent en deux sets gagnants. Dans tous les sets, le système du tie-break est d'application à 6-6, sauf spécifications contraires précisées dans un règlement particulier. Cependant, dans les catégories -11 et -9, le système du tie-break est d'application à 3-3. A partir des catégories Messieurs 60 et Dames 45 et dans tous les matches de double, le troisième set est remplacé par un « match tie-break » (premier à 10 points avec 2 points d'écart).
- La tenue de tennis est obligatoire ; elle doit être conforme aux règles concernant la publicité et ce, dès le début de la compétition.

- Le code de conduite est appliqué aux participants par le juge-arbitre et/ou par les arbitres.
- 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.
- 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).
- 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.
- Seul le juge-arbitre autorise l'arrêt des matches pour cause d'intempéries ou d'obscurité.
- Le juge-arbitre tranche tous les cas non prévus dans le règlement.
- 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 :

- Le tournoi est dirigé par ..., juge-arbitre et par ..., juges-arbitres adjoints.
- Téléphones de contact : Juge-arbitre : ...
Club-house : ...
- Le tournoi se déroule du ... au
- Les installations du club dans lesquelles se dérouleront les matches comprennent :
 - Des courts extérieurs : "x" en ... (spécifier la surface) ont "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).

- Les catégories organisées sont : ...
 - La clôture des inscriptions est fixée :
 - 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.
- Les inscriptions se font via aftnet.be
 - Tirage au sort public au club-house : Le ... à ... heures (catégories ...);
 - 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 :

- ... pour les catégories adultes ;
- ... pour les catégories jeunes ;

- 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 ...
- Les balles fournies par le club pour les finales sont de marque ...
- La remise des prix a lieu le ... à ... heures.
- 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 ...

3. INSCRIPTIONS

Les inscriptions se font via le site aftnet.be.

4. DIFFUSION, PROPAGANDE, PUBLICITE

Les affiches doivent mentionner "sous le patronage de l'A.F.T.". Une amende de 100 euros minimum est infligée au club dont l'affiche ne porte pas cette mention (article 35 du règlement d'ordre intérieur de l'AFT).

5. PERSONNEL

a. Juge-arbitre, juges-arbitres adjoints, personnel de la "table", ...

Proposés par le juge-arbitre, les adjoints sont désignés par le comité organisateur. Chaque juge-arbitre adjoint doit avoir un des grades énumérés au point B du chapitre I.

b. Arbitres, juges de ligne, ramasseurs de balles

Le juge-arbitre est responsable de l'arbitrage. Dans certaines compétitions, un responsable de l'arbitrage peut être désigné ; il travaille en étroite collaboration avec le juge-arbitre, à qui il propose **pour accord final** les officiels de chaque match.

Toutes les finales matches de simple doivent être, autant que possible, arbitrées. Des dispositions particulières peuvent être d'application selon les compétitions ou les régions.

Pendant la durée de la compétition, il est souhaitable de disposer en permanence d'un arbitre. S'il s'agit d'une compétition importante, le juge-arbitre (ou le responsable de l'arbitrage) organise, en début de journée, un briefing rassemblant les arbitres et les juges de ligne afin de leur exposer les règles particulières et les exigences éventuelles. Un autre briefing peut réunir les ramasseurs de balles.

c. Personnel de terrain

Vérification et entretien du matériel, préparation matinale et remise en état permanente des courts (arrosage, assèchement, roulage, balayage des lignes, piquets de simple, ...).

d. Personnel des vestiaires et du club-house

Vérification et nettoyage régulier des douches, des lavabos, des toilettes. Remise en ordre et propreté du club.

e. Cordeur de raquettes

Cordeur acceptant de se tenir à la disposition des joueurs pendant la durée d'une compétition importante.

6. LOCAL

Un local (avec téléphone, connexion internet et matériel informatique) est mis à la disposition du juge-arbitre et de la "table". Facilement accessible aux joueurs et aux arbitres, il permet au juge-arbitre et à son équipe de suivre l'évolution de la compétition et le déroulement des matches sans être trop dérangés.

7. MATERIEL

a. A placer en un point (des points) bien en vue des joueurs et des spectateurs

- Un tableau officiel avec la situation et les numéros des courts ;
- Les tableaux d'affichage des résultats ;
- Les tableaux d'affichage des matches en cours ;
- Les tableaux d'affichage des matches prévus pour la journée ;
- Le détail des prix offerts aux joueurs ;
- Le jour et l'heure de la remise des prix.

b. A la disposition du juge-arbitre et de la "table"

- Les différents règlements de la Fédération, du critérium, du Belgian Circuit ;
- Du matériel de bureau ;
- Des feuilles d'arbitrage et de pénalité ;
- Une horloge ;
- Eventuellement un ou des microphones avec haut-parleur, diffuseurs, walkie-talkies, ... ;
- Les prix, coupes, ... ;
- Des tickets de repas et de boissons (pour les arbitres et pour la "table") ;
- Des balles neuves : prévoir un nombre de balles suffisant, en tenant compte du nombre d'épreuves et des changements éventuels ; choisir la marque des balles parmi celles conformes aux règles édictées par l'I.T.F.

Note : Pour certaines compétitions, le choix de la balle peut être imposé par la F.R.B.T.

c. A la disposition du personnel d'entretien des courts

- Deux piquets de simple par court ;
- Des chaises d'arbitre à placer, si possible, à 1,20 mètre du poteau, dos au soleil ;
- Des chaises pour les joueurs ;
- Du matériel de réserve : filets, bandes, sangles, attaches, piquets de simple, terre battue, ...

8. ETAT DES COURTS

S'assurer du bon état des courts.

9. ACCIDENTS, INCENDIES

Le comité organisateur prévoit les points suivants :

- Affiliation de tous les acteurs (officiels, ramasseurs, joueurs, ...) ;
- Assurance complémentaire éventuelle pour la période de la compétition ;
- Médecin de service (numéro de téléphone affiché dans le bureau du juge-arbitre) ;
- Boîte de secours dans le local du juge-arbitre ;
- Un défibrillateur ;
- Durant la compétition, dégagement des accès menant au club-house et aux vestiaires, afin de

permettre aux services de secours d'arriver aisément aux installations.

10. FINANCES

a. Entrées payantes

En cas d'entrées payantes, le comité organisateur doit se conformer à la législation en vigueur (redevances diverses).

b. Budget et bilan

Un tournoi ne devrait pas se clôturer par un solde négatif. Un responsable de la trésorerie établira le bilan.

- *Dépenses* : Imprimeur, rétribution du personnel d'entretien, du personnel administratif, des arbitres et des juges-arbitres, achat de balles, fournitures de bureau, téléphone, frais postaux, boissons, repas, redevances (fédérale, communale, ...), taxe (Administration des contributions), prix aux joueurs, location de courts couverts, frais de réception, divers.
- *Recettes* : Droits d'inscription, droits d'entrée, parrainage, sponsoring, publicité, dons, recettes diverses (vente de balles usagées, prix non réclamés, ...).

B. PENDANT LA COMPETITION

1. TRAVAIL DU SECRETARIAT OU DE LA "TABLE"

Mise à jour des informations, des communications diverses, du courrier, invitations pour la clôture officielle, comptabilité tenue à jour, affichage quotidien des résultats, panneaux et tableaux quotidiens d'informations.

2. FINALES ET CLOTURE OFFICIELLE

- Inviter les autorités politiques, administratives et sportives, les sponsors, les dirigeants d'autres clubs sportifs ;
- Inviter la presse écrite, parlée et télévisée ;
- Organiser la réception de clôture et la remise des prix.

C. APRES LA COMPETITION

1. FORMALITES A REMPLIR SELON LES DIRECTIVES DES SECRETARIATS AFT et/ou REGIONAUX

Transmettre d'éventuels certificats médicaux reçus pendant la compétition

2. TAXES ET REDEVANCES

Voir impositions légales en annexe 1.

3. BILAN

Réunir le comité organisateur, établir le bilan moral et financier et en tirer les enseignements pour la compétition suivante.

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

CHAPITRE IV
ORGANISATION TECHNIQUE

L'étude et la connaissance approfondie des règles du jeu, des divers règlements et des chapitres du présent document forment le bagage technique du juge-arbitre.

La responsabilité technique incombe au juge-arbitre avant, pendant et après la compétition.

Le juge-arbitre doit être entouré d'une équipe (la "table") qui s'occupe de :

- La permanence téléphonique ;
- L'accueil des compétiteurs (droit d'inscription) ;
- L'enregistrement des joueurs présents ;
- L'occupation des courts ;
- L'enregistrement des résultats ;
- La programmation et la convocation pour les matches suivants ;
- La préparation et la récupération des feuilles des matches arbitrés ;
- La mise à jour des tableaux de résultats et des informations relatives au tournoi (Nécessité d'un panneau sur lequel sont affichés les tableaux de résultats complétés quotidiennement, ainsi que toutes les informations que le juge-arbitre estime utile de communiquer aux joueurs, aux spectateurs ou à la presse).
- La surveillance au bord des courts : occupation effective, temps d'échauffement et de repos, tenue vestimentaire, comportement des joueurs et du public, état des courts, coaching, intempéries, ... Cette dernière tâche de surveillance est réservée plus particulièrement au juge-arbitre ou à un de ses adjoints pour tous les matches non arbitrés. Un travail d'équipe bien structuré permet d'arriver à une efficacité plus grande (tâches de chacun établies, connues et assumées sous la seule responsabilité du juge-arbitre).

La présence du juge-arbitre ou d'un de ses adjoints au bord des courts est souhaitée le plus souvent possible, quelle que soit l'importance de son travail administratif.

A. AVANT LA COMPETITION

Pour permettre les inscriptions sur aftnet.be, le juge-arbitre doit introduire sur le site webclub.aftnet.be les paramètres de son tournoi ainsi que le règlement particulier de celui-ci. Le tournoi ne sera actif sur le site qu'après avoir été approuvé par le secrétariat régional ou AFT.

Note : Il est souhaitable de refuser l'inscription d'un joueur dont le manque de disponibilité entraverait la bonne marche de la compétition. Ce refus est signifié au joueur avant la clôture des inscriptions.

1. LIMITATION DU NOMBRE DE PARTICIPANTS

Le nombre de participants doit être limité en fonction de différents facteurs : nombre de courts, dates et durée de la compétition, catégories, jours fériés, ...

La détermination du nombre maximum de participants est disponible en annexe 2.

Règles de base :

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

2. 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.

Il convient de se conformer aux directives spécifiques du critérium 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) ;

Il est important de ne pas oublier de compléter les renseignements généraux en tête des tableaux (voir annexe 3) :

- Nom du tournoi : critérium, coupe de Borman, championnats de Belgique, ... ;
- Nom du club ;
- Dates ;
- Catégorie ;
- Numéro du tableau.
- 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 (voir annexe 3).

b. Préparation

Les joueurs inscrits sont répartis en différentes catégories en fonction de leur classement et/ou de leur âge. Tous les joueurs inscrits doivent être affiliés à l'A.F.T., à la T.V. ou à une fédération reconnue par l'I.T.F.

c. Têtes de série

i. 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.

ii. 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.

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.

d. Tirage des catégories avec tableau unique

i. Nombre de têtes de série

Le nombre de têtes de série est fixé en fonction de la taille du tableau quel que soit le nombre de participants dans ce tableau.

- Tableau de 8 (2 à 8 participants) : 2 têtes de série
- Tableau de 16 (9 à 16 participants) : 4 têtes de série
- Tableau de 32 (17 à 32 participants) : 8 têtes de série
- Tableau de 64 (33 à 64 participants) : 16 têtes de série
- Tableau de 128 (65 à 128 participants) : 32 têtes de série

ii. Procédure pour le placement des têtes de série et des « bye »

La tête de série 1, TS 1, se place sur la 1^{ère} ligne du tableau, la TS 2 sur la dernière.

Il y a tirage au sort entre les TS 3 et 4, la 1^{ère} tirée vient sur la ligne 9 et la seconde sur la ligne 24 (lignes correspondant à un tableau de 32).

Il y a tirage au sort entre les TS 5, 6, 7 et 8, la 1^{ère} tirée vient sur la ligne 8, les suivantes respectivement sur les lignes 16, 17 et 25 (lignes correspondant à un tableau de 32).

Emplacement des têtes de série en fonction de la taille du tableau :

TABLEAU DE :	8	16	32	64	128
TS 1	Ligne 1	Ligne 1	Ligne 1	Ligne 1	Ligne 1
TS 2	Ligne 8	Ligne 16	Ligne 32	Ligne 64	Ligne 128
TS 3/4 (tirage au sort)		Lignes 5, 12	Lignes 9, 24	Lignes 17, 48	Lignes 33, 96
TS 5/6/7/8 (tirage au sort)			Lignes 8, 16, 17, 25	Lignes 16, 32, 33, 49	Lignes 32, 64, 65, 97
TS 9 à TS 16 (tirage au sort)				Lignes 8, 9, 24, 25, 40, 41, 56, 57	Lignes 16, 17, 48, 49, 80 81, 112, 113
TS 17 à TS 32 (tirage au sort)					Lignes 8, 9, 24, 25, 40, 41, 56, 57, 72, 73, 88, 89, 104, 105, 120, 121

Si le tableau n'est pas complet (moins de 4, 8, 16, 32, 64, 128 joueurs), des « BYE » sont ajoutés pour compléter le tableau. Ceux-ci se placent en priorité sur les têtes de série dans l'ordre : d'abord sur la TS 1, ensuite la TS 2, ensuite la TS 3, etc.... S'il y a plus de « BYE » que de TS, l'emplacement des « BYE » restants sont tirés au sort en même temps que les joueurs restants (voir ci-dessous).

Tous les joueurs recevant un « BYE » sont donc exempts du 1^{er} tour.

iii. Tirage des tableaux - permutations

Le tirage au sort des joueurs (et des éventuels « BYE ») restants se fait en plaçant de haut en bas, de manière continue, les noms des joueurs (et des éventuels « BYE » restants).

Lors du tirage au sort de toutes les catégories, au cas où deux joueurs du même club doivent se rencontrer lors de leur premier match, le juge-arbitre décale si possible d'une ligne le deuxième joueur tiré au sort, sans toutefois modifier l'emplacement des TS.

Par contre, cette règle n'est pas applicable au joueur qui, au deuxième tour, attend le vainqueur d'un match du premier tour.

iv. 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.

v. Ajouts

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

e. Tirage des catégories avec tableau final et tableaux qualificatifs

i. Composition des tableaux

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 grade 1, grade 2 et grade 3 -15 organisés en A.F.T. est effectuée conformément aux règles établies ci-avant.

La composition des tableaux des tournois de jeunes grade 3 -9, -11, -13 organisés en A.F.T est effectuée sous forme de poules avec tableau final si nécessaire conformément aux règles établies dans « le règlement lié aux compétitions et aux classements jeunes ».

ii. Procédure

- 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.
- Répartition des joueurs dans les tableaux selon la composition décrite au point i. ci-dessus.
- 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 unique (voir point d ci-dessus). 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 unique (voir point d ci-dessus).

- Désistement(s) de joueurs acceptés directs : 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.
- 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.
- Insertion des joueurs qualifiés dans le tableau suivant : chaque joueur qualifié rencontre, dans le tableau suivant, et de façon aléatoire, un joueur accepté direct.
 - En cas de quatre qualifiés, ceux-ci sont insérés sur les lignes 2, 4, 5, 7 (lignes correspondant à un tableau de 8)
 - En cas de huit qualifiés, ceux-ci sont insérés sur les lignes 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 15 (lignes correspondant à un tableau de 16)
 - En cas de seize qualifiés, ceux-ci sont insérés sur les lignes 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 15, 18, 19, 22, 23, 26, 27, 30, 31 (lignes correspondant à un tableau de 32)

3. PLAN DE MARCHÉ

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 : Sans l'accord des joueurs concernés, il est interdit de faire commencer un match après 23.00 heures. Pour les -9, -11 et -13, 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, ...).

c. 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.

4. CONVOCATIONS

a. Au premier tour

Chaque joueur est tenu de s'informer sur aftnet.be ou auprès du juge-arbitre de l'heure et de la date de son premier match.

Remarques : Il est souhaitable que le juge-arbitre tienne compte des disponibilités des joueurs et détermine lui-même la date et l'heure du premier match. En championnats de Belgique et de Ligue, en simple et en double, le jour et l'heure de tous les matches sont fixés dès le tirage au sort.

b. Tours suivants

Les vainqueurs des matches doivent s'informer de l'horaire prévu pour le match suivant.

B. PENDANT LA COMPETITION

1. GENERALITES

Lorsqu'un match est en cours, le juge-arbitre ou un de ses adjoints doit toujours être présent. En cas d'absence du juge-arbitre, l'adjoint dispose des mêmes devoirs et des mêmes pouvoirs que le juge-arbitre.

a. Affichage

Afficher bien en vue des compétiteurs :

- Le règlement particulier du tournoi ;
- Avant le début de chaque épreuve, tous les tableaux des catégories concernées.

b. Personnel et matériel

Prévoir un personnel suffisant pour assumer les tâches suivantes dès le début du tournoi :

- Permanence téléphonique de manière continue ;
- Perception des droits d'inscription et vérification des cartes d'affiliation ;
- Attribution des courts ;
- Inscription des résultats ;
- Programmation des matches ;
- Mise à jour quotidienne des tableaux affichés ;
- Surveillance et entretien des courts. Il faut veiller à :
- Propreté des vestiaires et des sanitaires.

En outre, en cas de compétition importante, prévoir :

- Des chaises pour les juges de ligne ;
- Des boissons et des réfrigérateurs ;
- Des serviettes ;
- Un microphone avec interrupteur et une amplification sur le court ;
- Un microphone avec interrupteur et une amplification dans les locaux, pour l'annonce des matches dans les vestiaires, dans le club-house, ... ;
- La protection des abords (éviter les déplacements au bord des courts) et le contrôle du public ;
- Des ramasseurs de balles.

c. Changements des balles

Les changements des balles, s'ils ne sont pas imposés par le règlement, dépendent :

- De l'importance de la compétition ;
- De la surface de jeu ;
- Des conditions atmosphériques ;
- Du nombre de balles mises en jeu (quatre ou six) ;
- De la qualité des balles (choisies parmi les marques de balles conformes aux règles édictées par l'I.T.F.) ;
- Du budget disponible.

Compte tenu de ce qui précède, les changements des balles se font selon les séquences 7/9, 9/11, 11/13, 13/15 ou au début du troisième set.

d. Mission du juge-arbitre

Le juge-arbitre ou un de ses adjoints :

- Appelle les matches ;
- Présente les joueurs l'un à l'autre et éventuellement à l'arbitre de chaise ;
- Contrôle la tenue vestimentaire des compétiteurs ;
- S'il n'y a pas d'arbitre, fait respecter le temps d'échauffement, applique le code de conduite ;
- Interdit la participation d'un joueur suspendu. Si la suspension est d'application immédiate, le juge-arbitre suspend le joueur, même en cours de tournoi.

e. Code de conduite

Dans le cadre de matchs non-arbitrés, seul le juge-arbitre ou un de ses adjoints peut appliquer le code de conduite.

f. 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.

En cas de changement de surface, le juge-arbitre accorde un temps d'échauffement raisonnable (avec d'autres balles que celles du match en cours).

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, 15 minutes après l'appel de son match. Cette règle est de stricte application pour toutes les compétitions.

3. LE COACHING

Le coaching n'est autorisé que lors des compétitions par équipes (voir règlement des championnats de Belgique interclubs).

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 25 secondes qui séparent les échanges, des 90 secondes lors des changements de côté, sauf après le premier jeu de chaque set et lors du tie-break, des 120 secondes à la fin de chaque set, des trois minutes accordées en cas de blessure).

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.

6. FORMAT DES MATCHES

Dans toutes les catégories (sauf grade 3 -9, -11, -13), les matches se jouent en deux sets gagnants.

Dans tous les sets, le système du tie-break est d'application à 6-6, sauf spécifications contraires précisées dans un règlement particulier. Cependant, dans les catégories -11 et -9, le système du tie-break est d'application à 3-3.

A partir des catégories Messieurs 60 et Dames 45 et dans tous les matches de double, le troisième set est remplacé par un « match tie-break » (premier à 10 points avec 2 points d'écart).

Durant les matchs de poules des catégories -9, -11 et -13 grade 3, les matchs se déroulent en un set gagnant. Les matchs du tableau final se jouent en deux sets gagnants.

C. APRES LA COMPETITION

Le juge-arbitre :

- Indemnise les arbitres
- Envoie les résultats en ligne
- Vérifie les paiements
- Clôture le tournoi pour le dimanche minuit
- Transmet les certificats médicaux reçus au secrétariat régional

Le juge-arbitre se conforme en outre à toutes les formalités administratives particulières à certaines compétitions.

Les plaintes d'un joueur doivent être adressées au secrétariat compétent (voir article 31, point 8 des statuts de l'AFT) dans les quarante-huit heures des faits, sous peine de non-recevabilité. Les plaintes sont ensuite transmises aux instances compétentes.

CHAPITRE V
ARBITRAGE

A. GENERALITES

Le règlement du tournoi/de la compétition est de stricte application. Le juge arbitre fait de préférence appel à des arbitres officiels.

Doivent être arbitrés, autant que possible (voir dispositions particulières selon les régions) :

- Finales de Simple toutes catégories ;
- Belgian Circuit : tableau final selon le nombre d'étoiles (voir règlement particulier du Belgian circuit) ;
- Interclubs (voir règlement des championnats de Belgique interclubs).

Un responsable de l'arbitrage peut être chargé de l'organisation de l'arbitrage. En accord avec le juge-arbitre, il désigne les officiels pour chaque match. Il travaille en étroite collaboration avec le juge-arbitre **qui reste l'autorité finale.**

Dès le début de toute compétition, il est conseillé d'avoir un ou deux arbitres à disposition, afin de faire face à toute éventualité (match qui se dégrade, joueur difficile, demande d'un joueur, ...).

Un repas chaud et sandwiches doivent être prévus pour tous les arbitres dont les prestations couvrent la journée. Une boisson (non alcoolisée) doit leur être proposée après chaque prestation.

Les commissions régionales peuvent définir d'autres directives.

Le juge-arbitre prévoit l'indemnisation des arbitres, soit quotidiennement, soit en fin de tournoi.

Si les arbitres sont indemnisés par l'A.F.T., la T.V. ou la F.R.B.T., le juge-arbitre établit un relevé détaillé des prestations qu'il envoie au secrétariat concerné dès la fin de la compétition.

B. AVANT LE MATCH

1. VIS-A-VIS DES ARBITRES

Le juge-arbitre prévient les arbitres des conditions particulières à la compétition :

- Nombre de balles et changements éventuels ;
- Langue utilisée ;
- Nombre de juges de ligne ;
- Tenue vestimentaire exigée (port éventuel de survêtements en fonction des conditions atmosphériques), ...

Le responsable de l'arbitrage (ou à défaut le juge-arbitre) prépare les feuilles d'arbitrage. Il inscrit le nom des joueurs selon l'ordre dans lequel ils se trouvent dans le tableau et il respecte l'ordre alphabétique pour les membres d'une équipe de double, sauf en double mixte où le nom de la joueuse est placé en premier lieu.

2. VIS-A-VIS DES JOUEURS

A l'appel du match, le juge-arbitre convoque les joueurs dans son local. Le joueur absent, 15 minutes après l'appel de son match, est scratché et l'adversaire passe au tour suivant par walk-over (w.o).

Note : L'heure officielle est celle de l'horloge placée de manière apparente dans le local du juge-arbitre. Le juge-arbitre contrôle lui-même la tenue de tous les joueurs. Il renvoie au vestiaire ceux qui enfreignent les règles concernant la tenue vestimentaire.

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 ou à l'arbitre stand-by.

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 ou à l'arbitre stand-by pour trancher.

b. Contestations d'annonces

Matches se déroulant sur une surface dure ou assimilée :

i. Le juge-arbitre (ou son adjoint ou l'arbitre stand-by) ne regarde pas le match

Appelé pour trancher, le juge-arbitre (ou son adjoint ou l'arbitre stand-by) 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.

ii. Le juge-arbitre (ou son adjoint ou l'arbitre stand-by) regarde le match

- Le juge-arbitre (ou son adjoint ou l'arbitre stand-by) 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 ou l'arbitre stand-by) peut lui appliquer le code de conduite pour "comportement non sportif".
- Le juge-arbitre (ou son adjoint ou l'arbitre stand-by) est sur le court : Il précise aux joueurs que s'il constate une erreur évidente, il changera l'annonce et la décision du joueur.

c. Contestations de traces

Matches se déroulant sur terre battue. Lorsque le juge-arbitre (ou son adjoint ou l'arbitre stand-by) est appelé sur le court, deux cas se présentent :

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

Le juge-arbitre (ou son adjoint ou l'arbitre stand-by) 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.

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

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

d. Contestations de score

Si le juge-arbitre (ou son adjoint ou l'arbitre stand-by) 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-arbitre (ou son adjoint ou l'arbitre stand-by) appelé sur le court doit essayer de savoir ce qui s'est passé et soit confirmer l'annonce, soit ordonner 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 ou l'arbitre stand-by), 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 ou son adjoint 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.

D. APRES LE MATCH

Le juge-arbitre :

- Contrôle les feuilles d'arbitrage et note le résultat des matches ;
- Contresigne les feuilles de pénalité ;
- Remplit une feuille de pénalité pour tout code de conduite appliqué par lui-même ;
- Fait parvenir ces rapports au secrétariat compétent.

Note : Ces rapports doivent être envoyés, même s'ils ne concernent qu'une seule application du code de conduite.

ASSOCIATION FRANCOPHONE DE TENNIS

**CHAPITRE VI
ANNEXES**

ANNEXE 1 : TAXES ET REDEVANCES

La loi précise que :

- Tous les organisateurs de manifestations dans lesquelles le droit d'inscription dépasse 8 euros par jour et par personne doivent acquitter une taxe de 15 % sur le montant total des inscriptions.

Attention ! Il suffit qu'un seul joueur paie un droit d'inscription de plus de 8 euros par jour pour que la recette totale des inscriptions soit taxée à 15 %.

- Les droits d'inscription doivent être affectés intégralement à la distribution des prix et/ou aux frais normaux d'organisation (c'est-à-dire administration, entretien des courts, arbitrage, ...).
- Le droit d'inscription comprend tout ce qui est rendu obligatoire par l'organisateur (par exemple, si un organisateur prévoit que le droit d'inscription est de 7 euros et que le joueur doit payer, en plus, 2 euros pour les balles, l'Administration considère que le droit d'inscription est de 9 euros et, par conséquent, taxable).

Les clubs ont donc le choix entre les trois possibilités suivantes :

- **Ou** le droit d'inscription dépasse 8 euros par jour et par personne ; dans ce cas, le club organisateur doit, dans les quatre jours qui suivent la fin de la compétition, effectuer spontanément une déclaration au Receveur des Contributions de son ressort. Cette déclaration spécifiera le montant total des inscriptions (sur lequel il devra acquitter une taxe de 15 %).
- **Ou** le droit d'inscription ne dépasse pas 8 euros par jour et par personne ; dans ce cas, il n'y a aucune formalité à accomplir.
- **Ou** prévoir :
 - Un droit d'inscription de 8 euros maximum à acquitter par les joueurs pour participer à leur premier match ;
 - Un supplément d'inscription de 8 euros maximum pour la participation au deuxième match ;
 - Eventuellement un supplément d'inscription de 8 euros maximum pour la participation au troisième, puis au quatrième match, ...

Dans ce cas, il n'y a aucune formalité à accomplir puisque le droit d'inscription ne dépasse pas 8 euros par jour et par personne.

Attention !

Le droit d'inscription doit apparaître clairement dans toutes les circulaires ou invitations relatives à l'organisation.

Si un joueur paie 8 euros pour un match de simple et 4 euros pour un match de double qui se déroulent le même jour, l'Administration considère que le droit d'inscription est de 12 euros ; par conséquent, toute la recette provenant des paiements des droits d'inscription est taxée à 15 % !

Pour information, l'Administration est en possession du calendrier des tournois. D'autre part, l'Administration confirme que :

- Les prix en nature remis aux joueurs ne sont pas soumis à une taxe dans le chef de ces derniers ;
- Les prix en espèces doivent faire l'objet de la part de l'organisateur d'une déclaration à l'Administration (formulaire 281.50).

ANNEXE 2 : DETERMINATION DU NOMBRE MAXIMUM DE PARTICIPANTS

1. Exemple 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 ;

Quelques principes dont il faut tenir compte :

- Le nombre total de matches d'une catégorie est égal au nombre de participants moins 1.
- Le nombre total de matches d'un tournoi est égal au nombre de participants moins le nombre de catégories.

Nombre de participants d'un tournoi = nombre total de matches + nombre de catégories

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

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

<p>Avec 10 catégories</p> <p>328 matches jusqu'au vendredi soir</p> <p>+ 30 matches (20 demi-finales et 10 finales)</p> <p>8 scratches (environ 2%)</p> <p>+ 10 catégories</p> <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>376 participants possibles</p>	<p>Avec 4 catégories</p> <p>328 matches jusqu'au vendredi soir</p> <p>+ 12 matches (8 demi-finales et 4 finales)</p> <p>8 scratches (environ 2%)</p> <p>+ 4 catégories</p> <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>352 participants possibles</p>
--	--

2. Exemple 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
<i>Soit pour les adultes</i>			272 matches
<i>Pour les jeunes</i>			120 matches

Auxquels s'ajoutent, le dernier week-end :

Pour les adultes

Samedi	20 demi-finales	}	46 matches
Dimanche	10 finales		
Catégories	10		
Scratches (2 %)	6		

Pour les jeunes

Samedi	16 demi-finales	}	35 matches
Dimanche	8 finales		
Catégories	8		
Scratches	3		
			473 matches

Ce qui limite le nombre d'inscriptions à :

318 participants adultes (272 + 46)
155 participants jeunes (120 + 35)
<hr/>
473 participants au total

3. Exemple 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	21 matches
Dimanche	(début 9.00 h)	7 matches x 3	21 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
Judi	(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
			<hr/> 102 matches

Samedi	10 demi-finales	}	22 matches
Dimanche	5 finales		
Catégories	5		
Scratches (2 %)	2		
			<hr/> 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).

ANNEXE 3 : DIVISION D'UN TABLEAU

Fédération royale belge de tennis - Association francophone de tennis

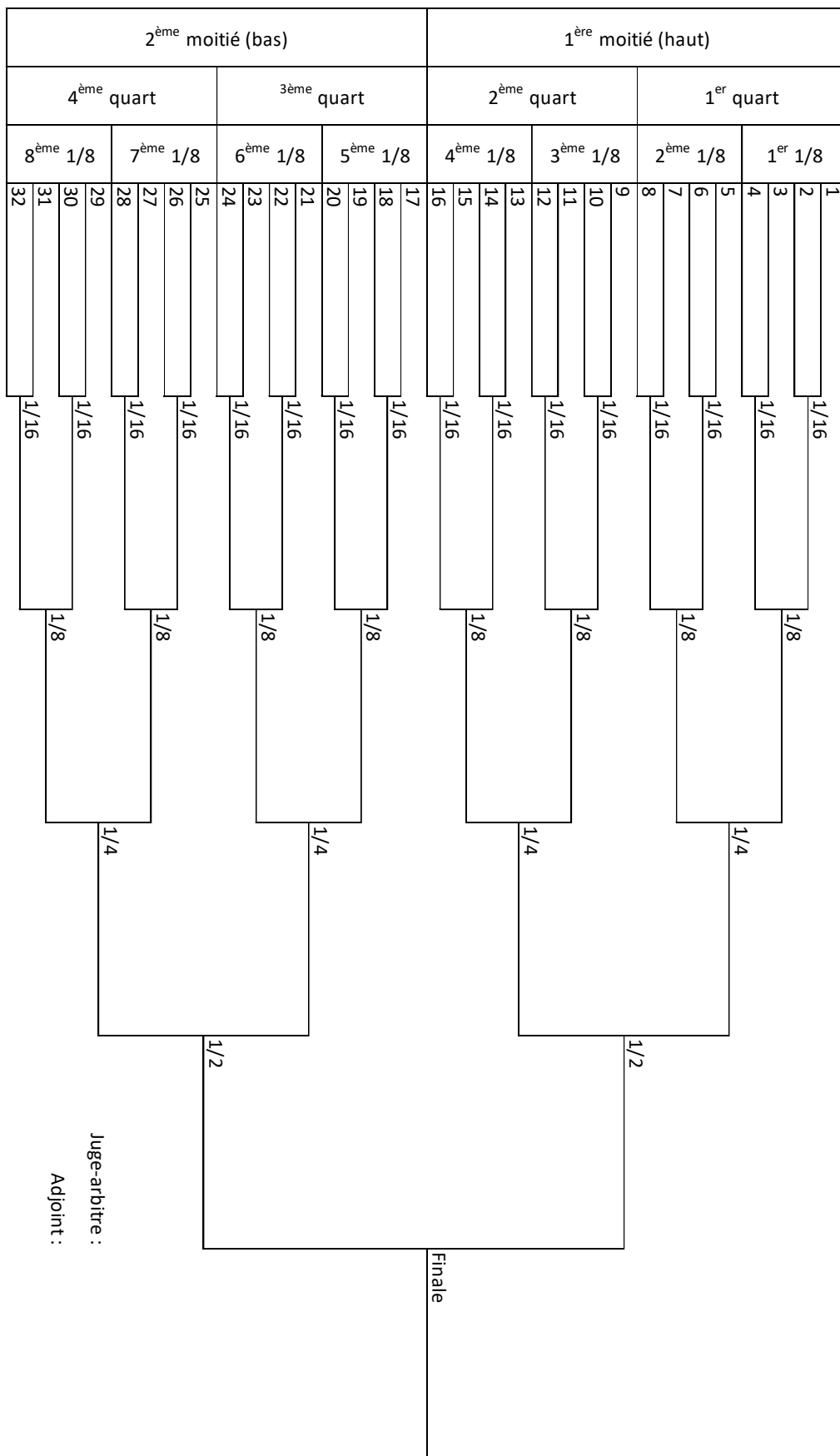


TABLE DES MATIERES

CHAPITRE I : GENERALITES	2
A. DEFINITION	3
B. GRADES	4
C. NOMINATIONS ET MAINTIEN	5
D. SANCTIONS	6
CHAPITRE II : QUALITES	7
CHAPITRE III : ORGANISATION ADMINISTRATIVE	10
A. AVANT LA COMPETITION	11
1. Demande officielle d'organisation	11
2. Règlement de la compétition	11
3. Inscription	13
4. Diffusion, propagande, publicité	13
5. Personnel	13
6. Local	14
7. Matériel	14
8. Etat des courts	14
9. Accidents, incendies	14
10. Finances	15
B. PENDANT LA COMPETITION	16
1. Travail du secrétariat ou de la "table"	16
2. Finales et clôture officielle	16
C. APRES LA COMPETITION	17
1. Formalités à remplir	17
2. Taxes et redevances	17
3. Bilan	17
CHAPITRE IV : ORGANISATION TECHNIQUE	18
A. AVANT LA COMPETITION	20
1. Limitation du nombre de participants	20
2. Elaboration des tableaux	20
3. Plan de marche	24
4. Convocations	25
B. PENDANT LA COMPETITION	26
1. Généralités	26
2. Le scratch	27
3. Le coaching	27
4. Le repos	27
5. Les interruptions	28
6. Format des matches	28
C. APRES LA COMPETITION	29

CHAPITRE V : ARBITRAGE	30
A. GENERALITES	31
B. AVANT LE MATCH	32
1. Vis-à-vis des arbitres	32
2. Vis-à-vis des joueurs	32
C. PENDANT LE MATCH	33
1. Matches arbitrés	33
2. Matches non arbitrés	33
D. APRES LE MATCH	36
CHAPITRE VI : ANNEXES	37
Annexe 1 : Taxes et redevances	38
Annexe 2 : Détermination du nombre maximum de participants	39
Annexe 3 : Division d'un tableau	42
TABLE DES MATIERES	43

Dernière mise à jour effectuée en mars 2022
par Nicolas HAUTEM et Frédéric KESTELOOT, membres du groupe de travail
arbitrage AFT.

Les championnats de Belgique individuels et par équipes (interclubs), ainsi que le
Belgian Circuit, répondent à des exigences particulières en matière de
juge-arbitrage.

Nous vous prions de consulter ces règlements.