

CONSIGNES AUX SUPERVISEURS

Rappel des formats de jeu :

A. En Simple :

Partie au meilleur des 3 manches avec jeu décisif (en 7 points avec 2 points d'écart) dans toutes les manches

B. En Double :

ITF : Partie au meilleur des 3 manches avec jeu décisif (en 7 points) dans les 2 premières manches ; en cas d'égalité à une manche partout la **3^{ème} manche** se jouera en un **match tie-break** en 10 points avec 2 points d'écart (à faire confirmer par le juge arbitre).

Tableau B : Partie au meilleur des 3 manches avec jeu décisif (en 7 points) dans les 2 premières manches ; en cas d'égalité à une manche partout la **3^{ème} manche** se jouera en un **super jeu décisif** en 10 points avec 2 points d'écart.

Balles :

a. **Tableaux ITF** : Partie jouée avec **4 balles Neuves + 4 balles neuves pour le 3^{ème} set** (sauf pour les doubles car le 3^{ème} set est un jeu décisif)

b. **Tableau B** : Partie jouée avec **4 balles Neuves** et **4 balles usagées** pour le Double et la Consolante.

Rôle du superviseur :

Assurer le bon déroulement des parties d'un tournoi quand il n'y a pas d'arbitres. Il est le délégué du juge arbitre sur les courts et en a les pouvoirs en matière de matérialité des faits (jugement de balles).

Matériel du superviseur :

Le programme de la journée, un mètre, un chronomètre, un stylo, une pièce de monnaie, une boîte de balles usagées.

Généralités :

Avant Match : Vérifier l'état des terrains et leur équipement : hauteur du filet, piquets de simple avec ou sans, présence de bancs, poubelle, panneau de score.

Match :

Effectuer le tirage au sort et faire débiter l'échauffement le plus vite possible. En contrôler la durée pour ne pas dépasser les 5 minutes. Vérifier la tenue vestimentaire des joueurs, surtout dans les tournois ITF.

Accompagner un joueur qui se rend aux toilettes.

Partie à problèmes :

Ne pas arbitrer, se placer dans un 1^{er} temps au bord du court et dans un 2^{ème} temps superviser la partie au pied de la chaise d'arbitre. Intervenir en cas de litige entre les joueurs. Faire appeler le juge arbitre si nécessaire notamment sur les points de règlement.

Interruption d'une partie :

Ramasser les balles et étiqueter la boîte. Penser à noter le score précis ainsi que le nom du serveur et le côté au moment de l'interruption. Noter l'heure de l'interruption, puis appeler le J.A. Signifier aux joueurs de rester à l'écoute de toute consigne ultérieure.

Fin de la partie :

Prévenir le juge arbitre et lui communiquer le résultat (ou au directeur du tournoi si le J.A. n'est pas joignable).

Merci pour votre bonne collaboration