

L'arbitrage de chaise

1/ Responsabilités d'avant match

⇒ Le matériel de l'arbitre

- Une feuille d'arbitrage,
- Une plaquette support,
- 2 crayons à papier et une gomme,
- Un chronomètre,
- Un mètre,
- Une pièce de monnaie,
- Une ou plusieurs balles usagées,
- Une paire de ciseaux, de la bande blanche adhésive,
- Une veste, un pull, une casquette suivant les conditions climatiques.

⇒ Précautions d'avant match

- Aller aux toilettes,
- S'alimenter correctement (léger et pas d'alcool),
- S'informer sur les conditions de jeu,
- S'informer sur les joueurs : prononciation des noms, comportement,...
- Se renseigner sur la météo, obscurité, rotation des juges de ligne.

⇒ Vérification du court et de son équipement

L'arbitre de chaise devrait toujours arriver sur le terrain avant les joueurs afin de préparer tranquillement son terrain et éviter un stress inutile.

- Différents points doivent être vérifiés :
 - Vérifier l'aspect général du court. Eviter les balles restées dans les coins ou derrière les bâches, la poubelle,
 - Eau, serviettes, sciure de bois.
 - Chaises des joueurs,
 - La position des piquets de simple. Ils doivent être placés à 0,914 m à l'extérieur de la ligne de côté de simple.
 - La hauteur du filet au centre (0,914 m).
 - La position de la chaise d'arbitre (doit être si possible proche du filet).
 - La position des chaises des juges de ligne (éviter l'exposition face au soleil).
 - Vérification des balles (neuves, usagées).

Tout ceci permet à l'arbitre d'accueillir les joueurs dans les meilleures conditions.

2/ Réunion d'avant match

La réunion d'avant match doit être brève mais précise. Elle donne le « ton » de la partie. A la suite de ce court meeting, sachez que les joueurs ont déjà un petit avis sur vous. Par conséquent il faut paraître serein et confiant et peut-être cacher une certaine appréhension.



L'arbitrage de chaise

- Ne prenez pas votre équipement pour le tirage au sort. Vous avez juste besoin d'une pièce de monnaie et des balles,
- Attendez les joueurs au filet, laissez les venir vers vous,
- Il n'est pas nécessaire de serrer la main pour les présentations,
- Vérifier la tenue vestimentaire des joueurs : le devant quand ils viennent vers vous, l'arrière quand ils partent pour s'échauffer,
- Informez les joueurs du nombre de sets, des jeux décisifs et éventuels formats de jeu particuliers, des temps de repos éventuels, des changements de balles, de la présence de juges de ligne et ramasseurs,
- Finir en demandant : « Avez-vous des questions ? »
- Faites le tirage au sort en utilisant votre pièce de monnaie, laissez la tomber au sol, Il n'y a pas de règle précise pour celui qui peut choisir Pile ou Face ; vous pouvez proposer au moins bien classé, au plus âgé, à l'étranger ou balayer votre bras en attendant qu'un joueur décide,
- Demandez le choix de chacun des joueurs puis ramassez votre pièce,
- Indiquez sur votre feuille d'arbitrage le choix des joueurs :
 - Le service ou la relance
 - Le côté
 - Le choix laissé à l'adversaire de choisir
- Montez immédiatement sur votre chaise et déclenchez votre chrono pour les 5 mn d'échauffement.



3/ L'échauffement

Une fois le chrono déclenché et la feuille de match complétée, échauffez-vous également :

- Suivez les échanges comme si la partie avait déjà commencé. La concentration s'effectue dès à présent,
- N'attendez pas le premier point pour vous mettre dans le match.

⇒ Présentation de la partie

« 2 minutes », lorsque qu'il reste deux minutes d'échauffement ou à la fin des smashes.

« 1 minute », lorsqu'il reste 1 minute d'échauffement.

Dans cette dernière minute vous devez présenter la partie :

« Tournoi de _____ ; 1^{er}, 2^{ème} tour, 1/4 F, Finale du Simple / Double, Messieurs / Dames opposant à gauche de la chaise _____, à droite de la chaise _____. Cette partie se disputera au meilleur des 3/5 manches avec jeu décisif dans toutes / les 2/4 premières manches.

(Nom du joueur) a gagné le tirage au sort et a choisi de _____.

Fin de l'échauffement, préparez vous à jouer ».

NB : N'oubliez pas que si l'échauffement est interrompu avant le 1^{er} point de la partie, les joueurs peuvent changer les choix du tirage au sort.



L'arbitrage de chaise



4/ Les annonces du score

Au terme de chaque point le score doit être annoncé. Le score du serveur est toujours cité en premier, à l'exception du jeu décisif.

Le score doit être annoncé fortement et distinctement à la fin du point. L'annonce doit être faite au bon moment (pas pendant des applaudissements) avant de l'inscrire sur la feuille d'arbitrage.

⇒ Les points dans le jeu

« Quinze-zéro, zéro-quinze, trente-zéro, zéro-trente, quarante-zéro, zéro-quarante, quinze-A, trente-quinze, quinze-trente, quarante-quinze, quinze-quarante, trente-A, quarante-trente, trente-quarante, quarante-A, avantage _____, égalité, jeu _____ ».

- Si le point décisif est appliqué, l'annonce de l'arbitre après 40-A est :
« Point décisif, choix au(x) relanceur(s) »

⇒ A la fin du jeu ou de la manche

« Jeu _____ (nom de famille) et le score dans la manche »

Exemples :
- « Jeu Dupont. Dupont mène 3 jeux à 1, première manche »
- « Jeu Dupont. 3 jeux partout, deuxième manche »
- « Jeu Dupont. Durand mène 5 jeux à 3, dernière manche »
- « Jeu et première manche Dupont, 6 jeux à 4 ».

Si vous utilisez un panneau de score visible de tous, il n'est pas utile d'annoncer la manche.

⇒ Jeu décisif

- Quand la manche atteint un jeu décisif, dites :
« Jeu Dupont, 6 jeux partout, _____ manche, jeu décisif ».
- Pendant le jeu décisif, le premier score annoncé correspond au joueur qui mène :
« 1-0 Dupont ».
« 3-1 Dupont ».
« 3 partout ».
- A la fin du jeu décisif, annoncez :
« Jeu et _____ manche _____ (nom de famille), 7 jeux à 6 ».

⇒ A la fin du match

- Annoncez en premier les jeux remportés par le vainqueur :
« Jeu set et match _____ (nom de famille), 2 manches à 1, 3/6 6/4 6/2 ».

⇒ Sans panneau de score

« Jeu B, B mène 3 jeux à 1, première manche »
« Jeu A, B mène 3 jeux à 2, deuxième manche et une manche à zéro »
« Jeu A, A mène 5 jeux à 2, deuxième manche ; Première manche B »



L'arbitrage de chaise

5/ Les autres annonces

- **Faute :**
Si au service ou dans le jeu, la balle tombe en dehors des limites du terrain.
On n'annonce pas « Double faute »
- **Filet :**
Si la balle, au service, touche et passe le filet pour tomber bonne ou faute.
- **Trou :**
Si la balle passe à travers les mailles du filet.
- **Faute de pied :**
Si le serveur réalise une faute de pied (Attention, elle ne doit être annoncée qu'après la frappe de balle).
- **Let :**
Si le point en entier doit être rejoué (on rejoue un 1^{er} service).
- **Double :**
Si le joueur frappe la balle après le 2^{ème} rebond.
Si la balle est frappée volontairement 2 fois par le joueur.
- **Touché :**
Si la balle en jeu touche directement une dépendance permanente du court ou l'adversaire, ou si le joueur touche le filet pendant le point.
- **Gêne :**
Si un joueur, volontairement ou non, gêne son adversaire en exécutant un coup.
- **Un instant, s'il vous plait :**
Si une gêne extérieure nécessite de retarder pour quelques instants le début du point ou un deuxième service.
- **Correction/Overrule :**
« *Correction, la balle est bonne* » pour corriger une balle clairement bonne mais annoncée faute.
« *Faute* » pour corriger un geste bonne balle du juge de ligne.

6/ Les devoirs pendant la partie

- Gérer l'échauffement (durée) et annoncer les 2 minutes,
- Présenter la partie et les joueurs,
- Statuer sur les questions de fait (balle bonne ou faute par exemple),
- Rendre votre 1^{ère} décision sur les questions de règlement,
- Annoncer le score,
- Remplir la feuille d'arbitrage,
- S'assurer de la continuité du jeu entre les points, aux changements de côté et à la fin des manches. Pour cela, je dois déclencher mon chrono dès la fin du point (balle faute, dans le filet ou deuxième rebond),



L'arbitrage de chaise

- Contrôler le public de façon courtoise,
 - « Silence s'il vous plait, merci »
 - « Asseyez- vous s'il vous plait, merci »
 - « Par respect pour les joueurs..... »
 - « Pas de flash s'il vous plait, merci »
 - « Veuillez éteindre vos téléphones portables s'il vous plait, merci »
- Overruler les erreurs claires des juges de ligne,
- Réaliser les inspections de trace sur terre battue,
- Gérer et réaliser les changements de balles,
- Appliquer à bon escient le code de conduite,
- Appliquer les procédures pour blessure (diagnostic par le kiné ou médecin),
- Interrompre le jeu si nécessaire (pluie, obscurité, blessure,...).
- A la fin de la partie, ramasser les balles et quitter le terrain. Ne pas entamer de discussion avec un joueur.
- Enfin, remplir la feuille d'arbitrage et la rendre au juge-arbitre.

7/ Les techniques de base de l'arbitre

⇒ Contrôle du relanceur

- Avant le début du point, il faut s'assurer que le relanceur est prêt à jouer. Pour cela, juste avant le service, regardez le relanceur pour le vérifier. N'oubliez pas de le faire également sur un deuxième service.

⇒ Contrôle du perdant du point

- A la fin de chaque point, regardez le perdant du point. Ne plongez pas immédiatement dans votre feuille d'arbitrage !
En effet, ceci doit vous permettre de voir une éventuelle réaction du joueur qui vient de perdre le point (geste d'énervement, question à votre attention : « elle est fautive ? », « Pouvez-vous vérifier la trace ? »).

⇒ Contrôle du perdant du jeu au changement de côté

- A la fin d'un jeu où les joueurs viennent s'asseoir, regardez le perdant du jeu jusqu'à ce qu'il soit assis. En effet, il n'est pas rare qu'il puisse avoir un geste d'énervement en arrivant vers sa chaise. Contrôlez le jusqu'à la fin (sans le fixer !). Vous pouvez ensuite remplir votre feuille d'arbitrage.

⇒ Contrôle du serveur après un premier service fautive

- Après un 1^{er} service fautive, et avant de noter le « point » sur la feuille d'arbitrage, regardez le serveur afin de contrôler s'il n'a pas de question à vous poser quant à la balle qui vient d'être jugée (« elle est vraiment fautive ? », « elle est loin ? ») ou s'il n'a pas un geste de mauvaise humeur (jet de raquette ou de balle par exemple).
- Il faut aussi penser à regarder où va la balle pour être sûr qu'elle ne sera pas une éventuelle gêne pour la suite du point.

L'arbitrage de chaise

⇒ Image et Présence

Ayez une attitude élégante et professionnelle sur votre chaise. Ne croisez pas les jambes, levez la tête et soyez concentré en permanence. Avancez sur l'avant de la chaise, ne restez pas adossé vers l'arrière.

L'arbitre doit être concentré et attentif à tout ce qui se passe sur et en dehors du terrain.

Plus vous prendrez d'informations sur le terrain et plus vous pourrez gérer facilement une éventuelle situation

⇒ Voix et diction

Il faut annoncer le score de façon claire et audible pour les joueurs et spectateurs. Il est donc impératif de parler fort et de bien articuler. Soyez dynamique ; une voix monotone n'est pas agréable à entendre.

Vous pouvez varier vos annonces « faute » suivant les cas. Quoiqu'il arrive, plus la balle sera proche de la ligne, plus il faudra crier fort.

8/ La communication

⇒ Avec les joueurs

- Toujours être à leur écoute (questions et réponses),
- Soyez courtois et polis,
- Ne pas démarrer une conversation suite à une contestation,
- Ne pas répondre à une question par une autre question,
- S'il n'y a pas de réponse évidente, essayez d'en formuler une quand même,
- Ne mentez jamais à un joueur !
- Ne continuez pas à parler au joueur au changement de côté après un incident.

Un bon arbitre est celui qui sait bien communiquer

⇒ Avec les juges de ligne

- Etablir le contact visuel avec les juges de ligne à chaque changement de côté et si possible après une annonce proche : renfort mutuel,
- Réconforter et rassurer un juge de ligne après une erreur ou overrule.

Tous les officiels (arbitre de chaise et juges de ligne) forment une équipe.

⇒ Avec les spectateurs

- Il faut toujours rester poli dans vos annonces,
- Variez vos annonces, ne pas toujours utiliser les mêmes formules,
- Laissez les spectateurs s'exprimer et applaudir,
- Annoncez le score à la fin des applaudissements,
- Confirmez les annonces proches avec un geste ou l'annonce du score pour que le public comprenne plus vite.

L'arbitrage de chaise

⇒ Avec les ramasseurs

- Il s'agit d'intervenir de façon rapide et courtoise. On peut les conseiller et les aider s'ils manquent un peu d'expérience.

Contrôlez les changements de balles pour éviter les erreurs.

9/ Lexique

⇒ Question de faits

L'arbitre de chaise est responsable et est l'autorité finale de la matérialité des faits.

Il prend une décision sans appel sur les questions de fait : la balle est bonne ou fautive, doublé, touché, filet, etc...

En aucun cas, un joueur ne peut faire appel au juge-arbitre pour une question de fait.

L'appel au juge-arbitre n'est possible que pour une question de règlement.

⇒ Continuité du jeu

Il doit y avoir continuité du jeu entre les points, à la fin du premier jeu de chaque manche et lors du jeu décisif.

Aux changements de côté, le temps accordé aux joueurs est de 90s ou 120s (fin de manche) entre la fin du dernier point et le moment où la balle est servie.

• Procédure :

- Déclenchez votre chronomètre lorsque la balle n'est plus en jeu,
- Annoncez « reprise » après 60 secondes ou 90 secondes (fin de manche).
- Annoncez « 15 secondes » si un ou tous les joueurs sont toujours assis après 75s ou 105s (fin de manche).

⇒ Overture

C'est la correction par l'arbitre de chaise d'une erreur évidente d'un juge de ligne.

- L'overrule doit être rapide et claire,
- Vous ne devez jamais déjuger un juge de ligne après la réclamation d'un joueur, seulement après une inspection de trace sur terre battue,
- Dans la pratique un arbitre ne devrait jamais « overruler » une balle qui est très proche de la ligne. Pour une balle annoncée « bonne » par un juge de ligne, l'arbitre doit être capable d'avoir vu un espace entre la balle et la ligne. Pour « overruler » une annonce « fautive » du juge de ligne, l'arbitre doit avoir vu la balle rebondir sur la ligne ou à l'intérieur de la ligne,
- Une overrule bien maîtrisée devrait intervenir en simultané avec l'annonce erronée faite par le juge de ligne,
- Suite à l'overrule l'arbitre de chaise ne doit pas revenir sur sa décision après une protestation d'un joueur,
- Un juge de ligne ne doit pas changer son annonce après la contestation d'un joueur,
- L'overrule doit s'annoncer de la façon suivante :
 - « Correction, la balle est bonne ».
 - « Faute », suivie du score.
- N'oubliez pas de garder en mémoire si c'était un point gagnant ou s'il faut rejouer le point.