LôARBITRE DE CHAISE DE TENNIS
CONSIGNES ET VOCABULAIRE

1. Avant la partie

Le matériel nécessaire

Un crayon et une gomme sont indispensables pour remplir la feuille dôarbitrage et une pièce de monnaie pour le tirage au sort.
Une planchette est également utile pour pouvoir appuyer cette feuille.

Une montre avec trotteuse ou un chronomètre, pour pouvoir contrôler les délais de jeu (Règles : RJ 30).

Suivant les conditions climatiques, une casquette, une petite bouteille dôeau ou un gros anorak seront appréciés.

Enfin, lôarbitre doit également se préparer physiquement et, en particulier, ne pas oublier dôaller aux toilettes avant la rencontre.

Préparation de la feuille dôarbitrage UNSS/FFT

(voir manuel feuille arbitrage)

Lôentête de la feuille dôarbitrage devra être renseignée avant lôarrivée sur le terrain et avec lôaide du responsable de la rencontre qui fournira toutes les informations.

Préparation du terrain

A lôarrivée sur le terrain, lôarbitre doit :

Mettre en place et/ou vérifier lôemplacement des piquets de simple puis

Vérifier la hauteur au centre du filet. (Règles : RJ 1) **0,91 cm**

Débarrasser le terrain de tout objet qui pourrait gêner le jeu. (papiers, tubes de balle vides, balles usagéesé)
Placer, si cela est possible, la chaise dôarbitrage de façon à ne pas avoir le soleil dans les yeux.

ATTENTION : il faut également avoir au pied de sa chaise les sièges de repos des joueurs.

Le tirage au sort

A lôarrivée des joueurs, après sôêtre assuré de lôidentité des joueurs (en rencontre par équipes, le N°5 contre le N°5 etc.é), lôarbitre donne les conditions de jeu (format des sets, jeu décisif, nombre de balles utilisées) et procède au tirage au sort. (Règles : RJ 6)

Le tirage au sort effectué, lôarbitre monte sur la chaise et, pendant lôéchauffement (5mn), remplie la suite de sa feuille dôarbitrage (résultat du tirage au sort, position du serveuré .)

Quand il ne reste plus que deux minutes d'échauffement, il annonce "Deux Minutes".

Quand il ne reste plus qu'une minute d'échauffement, il annonce «une minute » puis présente le match

Présentation de la partie

"Partie, opposant, à la gauche de la chaise ***«ROBERT »(***nom du 1ier joueur ou de la 1ière équipe) et à la droite de la chaise ***«ALAIN »*** (nom du 2ième joueur ou de la 2ième équipe).

Cette partie se déroulera au meilleur des trois/cinq manches avec jeu décisif dans les deux/quatre premières/toutes les manches.

« ***ROBERT*** » a gagné le tirage au sort et a choisi de servir/ recevoir".

1. Pendant la partie

Les annonces

Le score doit être annoncé après chaque point d'une voix forte et claire

Lôarbitre dit : **«faute »** pour toutes les balles qui sortent des limites du terrain.

Il ne dit pas **«faute »** quand la balle ne franchit pas le filet, il se contente dôannoncer le score.

Lorsquôune balle touche le filet au service, lôarbitre annonce : **«FILET, PREMIER SERVICE »** ou **«FILET, DEUXIEME SERVICE »**quand la balle tombe bonne, ou. **« FILET, FAUTE ».**

ON NE DIT PAS :

« Faute » quand le service ne franchie pas le filet.
« double faute », «non », «deux balles »

Le score :

Les points du serveur sont toujours annoncés en premier sauf dans le jeu décisif

Seules les annonces suivantes sont utilisées

Quinze Zéro / Zéro Quinze / Trente Zéro / Zéro Trente / Quarante Zéro / Zéro Quarante / Quinze A / Quinze Trente / Trente Quinze / Quinze Quarante / Quarante Quinze / Trente A / Quarante Trente / Trente Quarante / Egalité / Avantage «***ROBERT*** » ou «***ALAIN*** » / Jeu « ***ROBERT*** » ou « ***ALAIN*** ».

ON NE DIT PAS :
« Avantage service », «Avantage dehors », « Avantage relance ».

Au cours du jeu décisif, le score est annoncé en commençant par le score suivi du nom du joueur qui mène dans le jeu décisif :

"1-0 «***ALAIN*** »,
"1 partout"
"2-I «***ROBERT*** »

Si la partie se joue avec le point décisif à 40 A, lôarbitre annonce :

« 40 A, Point décisif, choix du (ou des) relanceur(s) » en simple, double garçons et double filles
ou
« 40 A, Point décisif, garçon sur garçon ou fille sur fille » en double mixte

ON NôANNONCE PAS UNE BALLE DE SET OU DE MATCH

A la fin d'un jeu ou d'un set, l'arbitre de chaise, en plus de l'annonce "jeu «***ALAIN*** »" doit annoncer le score du jeu & du set comme suit :

"Jeu «***ALAIN*** », il (ou « ***ROBERT*** ») mène 4 jeux à 2, première manche"

"Jeu «***ROBERT*** » 3 jeux partout première manche".

"Jeu et deuxième manche «***ROBERT*** » 7 .Jeux à 5. « ***ROBERT*** » mène par 2 manches à 0

Quand on arrive à 6 jeux partout, annoncez :

"Jeu «***ALAIN*** », 6 jeux partout. Jeu décisif. Au service «***ALAIN*** »,.

A la fin du jeu décisif, annoncez : "Jeu et (1ière ou 2ième) manche «***ROBERT*** » 7 jeux à 6"

A la fin du match, annoncez le gagnant :

"Jeu, set et match «***ALAIN*** »,. 3 manches à 2, 6-4, 1-6, 7-6, 4-6, 6-2". Pour chaque manche, annoncez le nombre de jeux remportés par le vainqueur en premier.

Les délais de jeu

Temps entre deux points : aucun, continuité du jeu.

Changement de côté (sauf au 1ier jeu de chaque set) : 90 secondes. Lôannonce óRepriseô est faite à 60 secondes.
Fin de set : 120 secondes. Lôannonce óRepriseô est faite à 90 secondes.

Interruption pour blessure : 3 mn. Le temps est décompté au moment où le soigneur commence le traitement.

Echauffement après interruption : 5mn si lôarrêt est supérieur à 10 mn. (pluie, blessureé)

Toilettes : 2 fois par match dans un délai raisonnable.

A la fin de la partie 3.

Une fois que lôannonce de fin de partie est faite, lôarbitre attend que les joueurs se serrent la main au milieu du terrain puis, si les joueurs sôavancent vers lui, leur serre la main également.

Ensuite **lôarbitre doit immédiatement quitter le terrain**.

Il ne doit surtout pas engager la conversation avec les joueurs.

Avant de remettre sa feuille dôarbitrage au responsable de la rencontre, il nôoubliera pas de remplir les rubriques de fin de partie qui se trouvent sur la page de garde (nom du vainqueur, score, heure de début, heure de fin et durée de la partie).