

II. L'ARBITRAGE DE CHAISE

- Introduction
- Responsabilités d'avant match
- Responsabilités pendant le match
- Responsabilités d'après match
- Techniques
- Procédures

□ Introduction

Cette partie couvre les techniques de base et les responsabilités d'un arbitre de chaise.

□ Responsabilités d'avant match

- ❖ L'arbitre de chaise doit se munir :
 - D'une feuille d'arbitrage
 - De 2 crayons et d'une gomme
 - D'un chronomètre
 - D'un mètre
 - D'une pièce de monnaie

❖ Vérification du terrain

L'arbitre de chaise devrait toujours arriver sur le terrain avant les joueurs. Différents points doivent être vérifiés.

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

❖ Meeting 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.

- Ne prenez pas votre équipement pour le tirage. Vous avez juste besoin d'une pièce de monnaie. Attendez les joueurs au filet, laissez les venir vers vous. Il n'est pas nécessaire de serrer la main pour les présentations.
- Ayez un œil attentif sur la tenue vestimentaire.
- Informez les joueurs du nombre de sets, jeux décisifs, changement de balles, présence d'éventuels juges de ligne et ramasseurs.
- Faites le tirage au sort en utilisant votre pièce de monnaie, laissez la tomber au sol. Demandez le choix de chacun des joueurs puis ramassez votre pièce.
- Indiquez sur votre feuille d'arbitrage le choix des joueurs.
 - ✓ Service ou relance
 - ✓ Le côté
 - ✓ Laisser le choix à son adversaire.

□ Responsabilités pendant le match

Déclenchez votre chronomètre pour les 5 minutes d'échauffement puis montez sur votre chaise. L'échauffement est également le vôtre. Suivez les échanges comme si la partie avait déjà commencé. La concentration s'effectue dès à présent, n'attendez pas le premier point pour se mettre dans le match.

❖ Présentation de la partie

- « 2 minutes », lorsque qu'il reste deux minutes d'échauffement.
- « 1 minute », lorsqu'il reste 1 minute d'échauffement.
- Dans cette dernière minute vous devez présenter la partie.
« Partie comptant pour _____. A gauche de la chaise _____, à droite de la chaise _____. Cette partie se disputera au meilleur des ____ avec jeu décisif dans _____ manches.
(nom du joueur) a gagné le tirage au sort et a choisi de _____.
Fin de l'échauffement préparez vous à jouer ».

❖ 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.

- « 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_____ ».
- 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.
- A la fin d'un jeu ou d'une manche, annoncez : « Jeu _____ (nom de famille).
« Jeu (Dupont), Dupont mène 3 jeux à 1, première manche », ou
« Jeu (Dupont), 3 jeux partout » ou,
« Jeu et première manche (Dupont), 6 jeux à 4 ».
Si vous utilisez un panneau de score, il n'est pas utile d'annoncer la manche.
- Quand la manche atteint un jeu décisif, dites :
« Jeu (Dupont), 6 jeux partout, _____ manche, jeu décisif, au service _____ ».
- 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 ».

❖ La feuille d'arbitrage

Remplir la feuille d'arbitrage est une des responsabilités de l'arbitre de chaise. Celle-ci permet d'obtenir un historique de la partie. Elle doit être remplie avec la méthode préconisée par la Fédération Internationale de tennis.

Voici les différents types de marquage à utiliser :

- (/) : Tiret en diagonal à mettre dans la case du serveur ou du relanceur qui indique le gagnant du point.
- (.) : Ce point symbolise une première faute de service. Il doit être placé sur la ligne horizontale entre le serveur et le relanceur.
- (D) : Symbolise la double faute. A mettre dans la case du relanceur.
- (A) : Symbolise un ace. C'est un service non touché par le relanceur. A mettre dans la case du serveur.
- (C) : Symbolise une violation du code de conduite (avertissement, point, 3 points de pénalité, disqualification). Mettre le (C) dans la case du joueur qui commet l'infraction. mettez une croix (point de pénalité) ou 3 croix (3 points de pénalité pour le joueur qui « bénéficie de la sanction »(voir Annexe).
- (T) : Symbolise une violation du non respect de la continuité du jeu.

(illustrations feuille d'arbitrage).

❖ Question de fait

L'arbitre de chaise est l'autorité finale pour toute question de fait. La balle est-elle bonne ou fautive ?

S'il n'y a pas de juges de ligne, vous devez annoncer toutes les lignes. Votre décision sur la matérialité des faits est sans appel auprès du Juge arbitre.

❖ Overrule

• Erreur évidente

Lorsqu'un arbitre de chaise est assisté de juges de ligne, il peut les déjuger s'il constate une erreur évidente. L'overrule doit être rapide et claire. Vous ne devez jamais déjuger un juge de ligne après la réclamation d'un joueur.

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.

• Rapidité

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 était bonne ».

« Fautive », suivie du score.

❖ Question de droit

En tant qu'arbitre de chaise, vous prenez la première décision pour tout point relatif au règlement. Cependant le joueur peut faire appel au Juge arbitre sur les décisions relatives à un point de règlement.

❖ La continuité du jeu

Il est de la responsabilité de l'arbitre de chaise de veiller au respect de la continuité du jeu.

« Pour mémoire » :

- Il y a continuité du jeu entre les points, à la fin du premier jeu de chaque manche, et au cours d'un jeu décisif.
 - Au changements de côtés, il ne doit pas se passer plus de 90 secondes entre la fin du dernier point et le moment où la balle suivante est servie.
 - Il y a un repos de 120 secondes au terme de chaque manche entre la fin du dernier point et le moment où la balle suivante est servie.
-
- ✓ Déclenchez votre chronomètre lorsque la balle n'est plus en jeu.
 - ✓ Annoncez « reprise » après 60 secondes ou 75 secondes (si c'est un set break).
 - ✓ Puis annoncez « 15 secondes » si un des joueurs est toujours à sa chaise après 75 secondes ou 105 secondes (toujours pour le set break).

❖ Interruption pour blessure

Suite à chaque nouvelle blessure, un(e) joueur(se) peut bénéficier d'une interruption de 3 minutes pour se faire soigner.

Ayez le réflexe de demander au joueur s'il désire voir le kiné immédiatement ou lors du prochain changement de côtés.

- Annoncez : « le kiné a été appelé sur le court ».
- Lorsque le kiné commence à évaluer la blessure, annoncez : « le kiné évalue la blessure ».
- Lorsque le kiné vous signale qu'il débute les soins, déclenchez votre chronomètre, puis annoncez :
« Mr/Melle _____ bénéficie d'une interruption pour blessure ».
« Encore 2 minutes »*.
« Encore 1 minute »*.
« Encore 30 secondes »*.

* Le décompte du temps doit être signalé aux joueurs et au soigneur. Ne l'annoncez pas au public.

- A la fin du traitement annoncez :
« Fin du traitement ».
« Reprise ».

NB : Après l'annonce « fin du traitement » laissez au joueur le temps nécessaire pour remettre sa chaussure avant de dire « Reprise ».

❖ Interruption d'une partie

L'arbitre de chaise suspend une partie si :

- Le court devient impraticable (pluie).
- La lumière est insuffisante.

Dans la mesure du possible, il est préférable d'interrompre une partie à la fin d'une manche ou après un nombre pair de jeux.

Après une suspension les périodes de réchauffement sont les suivantes :

- 0 à 15 minutes : Pas de réchauffement.
- Au delà de 15 minutes : réchauffement de 5 minutes.

❖ Inspections de trace (voir Procédures)

- Seulement sur terre-battue.
- Après un point gagnant.
- Après l'arrêt d'un joueur.

❖ Le changement de balles

L'arbitre de chaise est responsable du changement de balles.

- Différences entre une balle crevée et une balle molle :
 - ✓ Une balle crevée est sans pression ou est fortement endommagée. Cette balle doit être retirée du jeu et remplacée. Si la balle crève en cours d'échange, le point doit être rejoué.
 - ✓ Une balle molle a une pression inférieure à la normale. Cette balle doit être retirée du jeu et remplacée. Le point n'est pas rejoué.
- Le remplacement : Le faire dès que possible.
 - ✓ On remplace par une balle neuve pendant ou juste à la fin de l'échauffement, ou avant d'avoir commencé le 3^{ème} jeu après un changement de balles.

- ✓ On remplace par une balle d'usure identique ou proche, après avoir commencé le 3^{ème} jeu consécutif à un changement de balles.

□ Responsabilités d'après match

Au terme de votre partie vous devez rapidement quitter le terrain (après la poignée de mains des joueurs). N'entamez pas de discussion avec l'un des joueurs. Complétez et rendez votre feuille d'arbitrage.

□ Techniques

- ❖ Apparence
- ❖ Voix
- ❖ Vigilance
- ❖ Communication

❖ Apparence

Ayez une attitude élégante et professionnelle sur votre chaise. Ne croisez pas les jambes, levez la tête et soyez concentré en permanence.

❖ Voix

- Claire, forte. Le but est d'être entendu par les joueurs et le public.
- Eviter une voix trop monotone.

❖ Vigilance

L'arbitre est en charge du match et doit par ailleurs être attentif à tout ce qui se passe sur et en dehors du terrain.

- Observateur.
- Juste avant le service, regarder si le relanceur est prêt à jouer.
- Suivre la balle.
- Toujours vérifier le perdant du point. Ne baissez pas la tête dans votre feuille d'arbitrage.
- Etre attentif entre les points

❖ Communication

Un bon arbitre de chaise sait communiquer avec les joueurs, les juges de ligne et le public. Un mauvais arbitre est celui qui n'est pas à l'écoute des joueurs et qui ne vend pas ses décisions. Une communication efficace doit être brève.

L'arbitre de chaise est membre d'une équipe. N'ignorez pas vos juges de ligne.

- Contact visuel au changement de côtés.
- Contact visuel après une balle proche.
- Comportez vous comme un « leader ». Motivez votre équipe.