

## I. L'ARBITRAGE SUR LA LIGNE

- Introduction
- Fonctions
- Techniques
- Procédures

### □ Introduction

Le travail du juge de ligne est essentiel pour qu'une partie soit bien arbitrée. Avec de bonnes annonces, le travail de l'arbitre de chaise est facilité.

- Des techniques bien assimilées permettront de juger une balle avec plus de précision, « Vos yeux seront à la bonne place au bon moment ».
- Inspirez confiance dans votre attitude et vos annonces, « Vendez vos annonces ».
- Si la balle touche la ligne ; elle est bonne.
- L'annonce la plus importante est toujours la suivante. Il faut oublier l'annonce que vous venez d'effectuer.
- Une bonne concentration est importante. De fausses annonces sont souvent dues à un manque de concentration.

### □ Fonctions

- Annoncez toutes les balles sur votre ligne. Ne commentez jamais des décisions prises par d'autres juges de ligne ou l'arbitre de chaise.
- Adoptez une position qui vous procure la meilleure vue de votre ligne. Si vous êtes gêné par un joueur, décalez vous vers l'intérieur ou l'extérieur du terrain.
- Faites un signal « balle non vue » vers l'arbitre de chaise si un joueur vous passe devant et que vous ne pouvez pas voir la balle.
- Corrigez vous immédiatement si vous avez fait une mauvaise annonce.
- Ne faites aucun commentaire après une overrule de l'arbitre de chaise. Si le joueur vous questionne, dites lui de s'adresser à l'arbitre de chaise.
- Annoncez les fautes de pied si vous êtes sur une ligne de fond, une longue ou une médiane.
- Ne jamais anticiper sur une annonce avant que la balle touche le sol.
- Annoncez les « nets si vous êtes juge de filet ».
- Faites immédiatement part à l'arbitre de chaise de toute violation du code de conduite que celui-ci n'aurait pas vue ou entendue.

- N'attrapez pas les balles. Ne pas s'occuper des serviettes des joueurs.
- Ne conversez pas avec les spectateurs.
- Ne jamais applaudir.
- Ne quittez pas le terrain sans la permission de l'arbitre de chaise.

□ Techniques

❖ La position

- Soyez toujours attentif, adoptez une position confortable. Les juges de ligne sont assis sur les fonds et le service, ils sont debout sur les longues.

❖ Voix

- L'annonce par la voix doit toujours précéder l'annonce par le bras. Il existe 5 annonces possibles :
  - ✓ Faute
  - ✓ Faute de pied
  - ✓ Net ou Filet
  - ✓ Trou
  - ✓ Correction
- L'annonce doit être rapide (sans anticipation) et forte. Toutes les balles fautes doivent être annoncées.

❖ Gestes

- Il existe 4 gestes différents :
  - ✓ Faute : Le bras à l'horizontal, à hauteur de l'épaule, pointant dans la direction vers laquelle la balle était faute.
  - ✓ Faute de pied, correction et filet : Bras tendu à la verticale accompagné de l'annonce de la voix.
  - ✓ Signe bonne balle : Les deux mains jointes et visibles pour l'arbitre de chaise. Faites ce signe lorsqu'il une balle tombe proche de la ligne (90 cm).
  - ✓ Signe balle non vue : Les deux mains jointes devant le visage sous le niveau des yeux. Continuez à regarder la balle si l'échange continue.

Maintenez vos gestes assez longtemps pour que l'arbitre de chaise puisse les voir.

❖ Où et comment regarder ?

- Il faut fixer la ligne mais aussi la partie se situant juste derrière la ligne. Regarder au bon endroit au bon moment est important pour obtenir un jugement avec précision.
- Ne suivez pas la balle en permanence jusqu'à son rebond.
- Fixez la ligne juste avant que la balle ne rebondisse.
- Concentrez vous sur la zone où la balle va rebondir.
- Ne gardez pas vos yeux fixés sur la ligne pendant l'échange.
- Pour la ligne de service, regardez le serveur, dès qu'il commence son geste, concentrez vous sur la zone située juste derrière la ligne.

❖ A la fin du point

- Sur terre battue, lorsqu'une balle tombe proche de la ligne, gardez un œil sur la trace, mais soyez attentif à l'arbitre de chaise.
- Sur dur, ayez un contact visuel avec votre arbitre de chaise immédiatement après votre annonce (bonne ou faute).
- Ne regardez pas le joueur après une annonce proche.

□ Procédures

❖ Faute de pied

- Regarder le service jusqu'à son terme.
- Annoncez une fois que le joueur ait frappé la balle.
- Annoncez « faute de pied » d'une voix forte de façon à arrêter le jeu.
- Si le joueur vous demande « quel pied ? ». Répondez lui.

❖ Correction d'une annonce

- Faites la clairement et rapidement.
- Dites « correction » si votre première annonce était fautive, puis levez le bras pour vous identifier.
- Faites le bon geste (bonne ou faute) à votre arbitre de chaise.

❖ A la suite d'un overrule

- Ne soyez pas démonstratif.
- N'ayez pas de réaction négative vis à vis de votre arbitre de chaise. Ne désapprouvez pas de la tête, ne répétez pas votre annonce initiale, cessez de faire le geste immédiatement.

- Si le joueur vous interroge, dites lui d'aller voir l'arbitre de chaise.
  - Oubliez votre dernière annonce. Concentrez vous immédiatement sur la prochaine. C'est celle-là la plus importante.
- ❖ L'inspection de trace
- Seulement sur terre battue
  - Une vérification de trace s'effectue seulement à la suite d'une demande de votre arbitre de chaise et non du joueur.
  - Si vous n'avez pas la trace, dites le immédiatement à l'arbitre.
  - Rendez-vous rapidement sur la trace, ne marchez pas sur la ligne.
  - Indiquez avec votre doigt la localisation de la marque (ne la touchez pas) puis attendez l'arbitre de chaise. Ne prenez pas de décision sur la lecture de la trace.
  - Seul l'arbitre de chaise inspectera et lira la trace.
  - Retournez rapidement à votre place.
- ❖ Violation du Code de Conduite non vue ou non entendue par l'arbitre de chaise
- Il est de votre rôle d'aider l'arbitre de chaise pour des violations du Code de Conduite.
  - Rendez-vous rapidement à l'arbitre de chaise pour lui en informer. Il ne doit pas y avoir d'interruption de jeu (à la fin d'un point).
  - Expliquez avec exactitude ce qui s'est passé.
  - Retournez à votre place.

(PHOTOS I TF)

(ILLUSTRATIONS)

