LA FEUILLE D'ARBITRAGE

Ordre des serveurs

1er jeu, M. DUPONT sert à gauche de la chaise d'arbitre. On indique l'initiale du nom du serveur dans le champ correspondant au côté du serveur sur le court.

Les Points

Il y a 2 lignes pour chaque jeu :

- Les points du serveur se cochent sur la partie haute de la ligne de jeu
- Les points du relanceur se cochent sur la partie basse de la ligne de jeu

Une case correspond à 1 point. Il ne peut pas y avoir 1 point sur une même colonne du même jeu.

CODE POUR L'INDICATION DES POINTS SUR LA FEUILLE

/ POINTS

▪ 1er SERVICE FAUTE

A ACE (toujours sur la ligne du serveur)

D DOUBLE FAUTE (toujours sur la ligne du relanceur)

T Dépassement de temps involontaire

C Violation du code de conduite

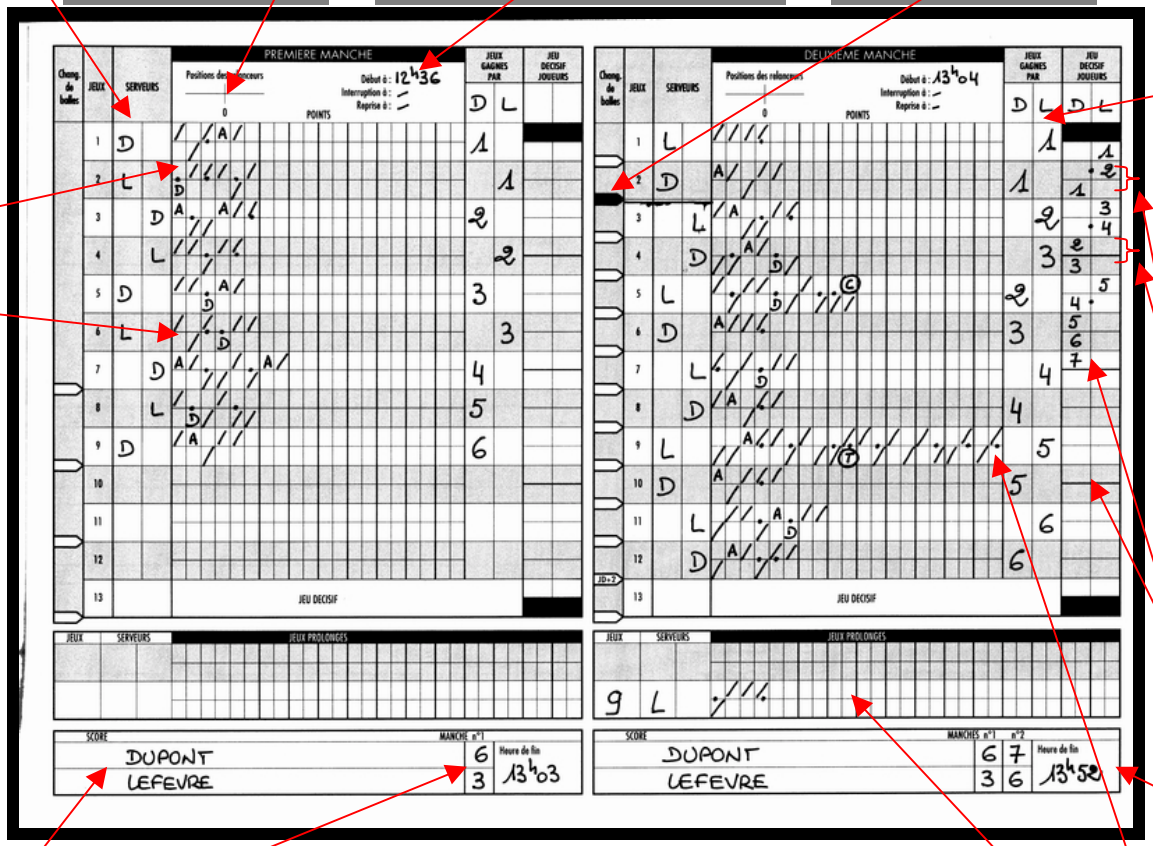
Indication des Scores

Inscrire le nom des joueurs en bas de page et le score correspondant pour chaque fin de Manches.

Position des relanceurs pour les parties de double

Heure de début de la Manche + Heure d'interruption (ex. pluie) et de reprise de la partie

Indicateurs pour les changements de balles (ex. 11/13)



Annonce du score

Ex : 7è jeu de la 1ère Manche

15-0, 30-0, 30-15, 30-A, 40-30, 40-A, Avantage DUPONT, JEU DUPONT.

DUPONT MENE PAR 4 JEUX A 3 1ére MANCHE

Annonce fin de manche et fin de match

JEU et 1ère MANCHE DUPONT 6 JEUX A 3

JEU SET ET MATCH DUPONT – 2 MANCHES A ZERO – 63 76

Le Changement de Balles

11/13 = le 1er changement s'effectuera au 11ème jeu (l'échauffement comptant pour 2 jeux) le second au 13ème

Indication des Jeux

Totaliser les jeux de chacun des joueurs dans le champ correspondant : Initiales des joueurs puis décompte des jeux gagnés par chaque joueur

Le Jeu Décisif

- Initiales des joueurs
- Afin de connaître le serveur il suffit de se référer à l'initiale du serveur pour les jeux (le serveur du 1er point correspond au serveur du 1er jeu de la manche – le serveur du 2nd et du 3ème point correspond au serveur du 2ème jeu…etc)
- Changement de côté tous les 6 points indiqué par une barre plus épaisse

Ne pas oublier d'indiquer l'heure de fin de chaque manche : permet de déterminer la durée du set

Extension d'un jeu

Lorsque l'on arrive au bout de sa ligne de points, il faut terminer le jeu dans **l'espace prévu à cette effet** en ré-indiquant le N° du jeu, l'initiale du serveur et les points