

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 :

(/) : Cette marque en diagonal est 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) : Cette lettre symbolise la **double faute**. A mettre dans la case du relanceur.

(A) : Cette lettre symbolise un **ace**. C'est un service non touché par le relanceur. A mettre dans la case du serveur.

(C) : Cette lettre 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 (**X**) pour un **point de pénalité** ou 3 croix (**XXX**) pour **3 points de pénalité** dans la ou les cases du joueur marquant les points (cad l'adversaire du joueur sanctionné).

(T) : Cette lettre symbolise un **dépassement de temps non intentionnel** entre 2 points.

La feuille d'arbitrage



Page générale avec les informations pour le juge-arbitre

Faites bien attention de bien remplir la première partie de votre feuille d'arbitrage. Votre bonne annonce de match pour le public dépend de cette partie de la feuille.

1 Ne pas omettre :

- le nom du tournoi (avec partenaire éventuel);
- l'épreuve;
- le tour dans le tableau en question;
- la date de la partie;
- le format de jeu, le changement et le nombre de balles;
- le numéro du court;
- le nom du juge-arbitre et le vôtre.

2 Indiquez les noms et prénoms de vos joueurs et leurs initiales.

3 Indiquez également le classement de chacun d'eux et leur ligue ou pays selon l'événement, en ayant au préalable vérifié les informations.

4 Après votre conférence d'avant-match et le tirage au sort, indiquez immédiatement sur votre feuille qui a gagné le tirage au sort et son choix :

- service;
- relance;
- côté du terrain;
- laisser le choix à l'adversaire.

5 Rédaction des codes de conduite ou dépassements de temps non intentionnels pour le juge-arbitre.

6 Fin de la partie.

Indiquez la durée de la partie, le nom du vainqueur, le score de la partie au point près (précisez s'il y a abandon, disqualification par le juge-arbitre ou autre) N'oubliez pas d'indiquer le score du jeu décisif (chiffre du perdant).

IMPORTANT

Dès le début du tournoi, il faut éventuellement préciser au juge-arbitre le nom des joueurs que vous ne souhaitez pas arbitrer.

La feuille d'arbitrage

M. DUPONT a gagné le tirage au sort et a choisi de servir.

M. LEFEVRE a choisi le côté : il relancera à droite par rapport à la chaise de l'arbitre.

Page 1

Compétition - Epreuve: **OPEN DE LA VILLE** | Tournoi n°: **3** | Date: **01/10/16** | Lieu: **St-Jacques, P.1** | Arbitre: **D. ROBERT** | Format: **ESS** | Niveau: **LE** | Classement: **2/6 PAR** | Classement: **1/6 PRO** | Date de la partie: **06/10/16** | Nombre de balles: **6/6** | Nombre de courts: **11/13 (4)**

Joueurs (A): **THIERRY DUPONT** | Joueurs (B): **BENOARD LEFEVRE**

Code de conduite (A): **2 5** | Code de conduite (B): **2 8**

Score: **2 10 15 30** | Service: **2 9** | Côté terrain: **3**

Signature de l'arbitre: *[Signature]* | Date: **17/10/16** | Heure de début: **12:36** | Heure de fin: **13:52** | Match n°: **1** | Score: **6 7** | Score (S): **3 6**

Commentaires: **A la fin du jeu, Monsieur Lefevre a joué très rapidement et a respecté depuis le début de la partie vers la table de fond de court de son côté.**

La feuille d'arbitrage

1 ORDRE DES SERVEURS

Premier 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.

2 POSITION DES RELANCEURS POUR LES PARTIES DE DOUBLE.

3 HEURE DE DÉBUT DE LA MANCHE + HEURE D'INTERRUPTION (EX. : PLUIE) ET DE REPRISE DE LA PARTIE.

4 LES POINTS

Il y a deux 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
.	Premier service fautes
A	Ace (toujours sur la ligne du serveur)
D	Double fautes (toujours sur la ligne du relanceur)
T	Dépassement de temps non intentionnel
C	Violation du Code de conduite.

5 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.

6 INDICATION DES SCORES

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

ANNONCE DU SCORE

Ex. : septième jeu de la première manche
15-0, 30-0, 30-15, 30-A, 40-30, 40-A, avantage DUPONT, jeu DUPONT
DUPONT mène par 4 jeux à 3, première manche

ANNONCE FIN DE MANCHE ET FIN DE MATCH

Jeu et première manche DUPONT, 6 jeux à 3
Jeu, set et match DUPONT, 2 manches à 0, 6/3 7/6

Page 2

Jeux : 17, 36

Interruption à :

Reprise à :

Points

Parties des Relanceurs

Parties des Serveurs

Changements de jeu

Points gagnés par :

Score

Manche : 6 6 / 3 3

Heure de fin : 13:03

Jeu 1 : D L

Jeu 2 : L D

Jeu 3 : D L

Jeu 4 : L D

Jeu 5 : D L

Jeu 6 : L D

Jeu 7 : D L

Jeu 8 : L D

Jeu 9 : D L

Jeu 10 : L D

Jeu 11 : D L

Jeu 12 : L D

Jeu 13 : D L

La feuille d'arbitrage

1 INDICATEURS POUR LES CHANGEMENTS DE BALLE (EX. : 11/13)

LE CHANGEMENT DE BALLE

11/13 = le premier changement s'effectuera au onzième jeu (l'échauffement comptant pour 2 jeux) le second au treizième.

2 LE CODE DE CONDUITE

Indiquez le(s) point(s) de pénalité par une croix.

3 DÉPASSEMENT DE TEMPS NON INTENTIONNEL

4 EXTENSION D'UN JEU

Lorsqu'on arrive au bout de sa ligne de points, il faut terminer le jeu dans l'espace prévu à cet effet en réindiquant le numéro du jeu, l'initiale du serveur et les points.

5 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 premier point correspond au serveur du premier jeu de la manche ; le serveur des deuxième et troisième points correspond au serveur du deuxième jeu, etc.).
- Changement de côté tous les 6 points indiqué par le symbole

6 N'oubliez pas d'indiquer l'heure de fin de chaque manche :

Page 3

Jeu Décisif		Jeu 1		Jeu 2		Jeu 3		Jeu 4		Jeu 5		Jeu 6	
Points	Initial	Points	Initial	Points	Initial	Points	Initial	Points	Initial	Points	Initial	Points	Initial
1	L	1	A	2	L	3	D	4	L	5	D	6	L
2	D	1	A	2	L	3	D	4	L	5	D	6	L
3	L	1	A	2	L	3	D	4	L	5	D	6	L
4	D	1	A	2	L	3	D	4	L	5	D	6	L
5	L	1	A	2	L	3	D	4	L	5	D	6	L
6	D	1	A	2	L	3	D	4	L	5	D	6	L
7	L	1	A	2	L	3	D	4	L	5	D	6	L
8	D	1	A	2	L	3	D	4	L	5	D	6	L
9	L	1	A	2	L	3	D	4	L	5	D	6	L
10	D	1	A	2	L	3	D	4	L	5	D	6	L
11	L	1	A	2	L	3	D	4	L	5	D	6	L
12	D	1	A	2	L	3	D	4	L	5	D	6	L
13	L	1	A	2	L	3	D	4	L	5	D	6	L
14	D	1	A	2	L	3	D	4	L	5	D	6	L

9	L	1	A	2	L	3	D	4	L	5	D	6	L
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Manches 1	1	2
Score	6	7
	3	6

Heure de fin : 13:52