



LIGUE DES PAYS DE LA LOIRE
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS



LE GUIDE DE L'ARBITRE DE CHAISE

SOMMAIRE

- 1 - Le mot du Président de la Ligue
- 2 - L'arbitre de chaise
- 3 - L'arbitre - La chaise
- 4 - Les missions de l'arbitre de chaise
- 5 - Conseils à l'arbitre de chaise
- 6 - Le code de conduite
- 7 - La feuille d'arbitrage
- 8 - Les annonces
- 9 - La vérification de traces sur terre battue
- 10 - Les règles du jeu en fauteuil roulant
- ... et aussi l'arbitrage en 255 questions

ANNEXES

- 1 - Le trophée national du jeune arbitre
- 2 - Le juge de ligne

L'ARBITRE DE CHAISE

LES GRADES

- Le jeune arbitre - AJ
- L'arbitre A1
- L'arbitre A2
- L'arbitre A3
- L'arbitre international (le badge blanc, le badge bronze, le badge argent et le badge or).

LES NOMINATIONS

- Le jeune arbitre - AJ }
- L'arbitre A1 } Commission Régionale d'arbitrage

- L'arbitre A2 } Commission Régionale d'arbitrage

- L'arbitre A3 } Bureau fédéral, sur proposition
 commission fédérale d'arbitrage.

- L'arbitre international } ITF (International Tennis Federation).

LES COMPETENCES

- **L'arbitre A1** est compétent pour arbitrer principalement des parties opposant des joueurs de 3^{ème} série. Il peut, exceptionnellement arbitrer des parties de joueurs de seconde série dans le cadre du championnat de France par Equipes ou du tournoi open du club dans lequel il est licencié.
Cette qualification est temporaire et devrait mener à l'accession à la qualification supérieure dans un délai d'un an.

L'Arbitre A2 et A3 est compétent pour arbitrer des parties opposant des joueurs de toutes séries.

Le jeune arbitre (compétitions de jeunes uniquement)

ACCESSIBILITE AUX DIFFERENTS GRADES

- Jeune arbitre de 9 à 12 ans
- A1 à partir de 13 ans (sur présentation de son rapport d'activité et après un contrôle des connaissances et une évaluation)
- A2, présenter un rapport d'activité important - examen écrit - évaluation
- A3, il faut être A2 depuis au moins deux ans minimum. Présenter un rapport d'activité justifiant d'au moins 20 parties opposant des joueurs de classement égal ou supérieur à 0 dont 15 au moins en simple messieurs arbitrées avec des évaluations suffisantes.

LES ACTIVITES REQUISES

- Jeune arbitre : 05 parties arbitrées sur la chaise
- Arbitre de club : 10 parties arbitrées sur la chaise
- Arbitre régional : 20 parties arbitrées sur la chaise
- Arbitre fédéral : 40 parties arbitrées sur la chaise

LE RAPPORT D'ACTIVITE

- Le compléter chaque fois que vous arbitrez un match
- **Tous les arbitres A1, A2 et A3 l'adresseront impérativement pour le 15 septembre de chaque année à leur Commission Départementale d'Arbitrage (CDA).**

Nota : L'arbitre officiel doit être à la disposition de son Comité Départemental plusieurs jours par an (chaque comité est libre d'en fixer le nombre).

L'arbitre est également redevable de deux jours par an envers sa Ligue.

L'ARBITRE – LA CHAISE

RECOMMANDATIONS

- Un arbitre de chaise est indispensable pour donner à la compétition toute sa valeur
- L'arbitre est le directeur de jeu et de la partie. Il veille à ce que la rencontre se déroule dans le respect des règles
- La chaise est une école de maîtrise pouvant s'intégrer dans la formation du joueur de tennis, qui, ne doit rien ignorer des difficultés de l'arbitrage.
- L'arbitre doit être au service des joueurs, mais non le responsable de leurs maux pendant la partie
- L'arbitre doit avoir une très bonne vision, après correction ou non. Il n'en demeure pas moins que pour assurer un bon arbitrage, il faut ajouter :
 - . l'expérience
 - . la pratique régulière
 - . la concentration
 - . la maîtrise de soi
 - . la modestie
 - . la connaissance des règles
 - . savoir prendre les décisions les plus appropriées, au bon moment
 - . le code de conduite doit être un outil préventif, mais, malheureusement il est aussi répressif. L'arbitre devra l'utiliser à bon escient.
- Un bon arbitre sera discret et effacé. Les joueurs sont les vedettes, jamais l'arbitre.

L'ARBITRE

- Est désigné par le juge arbitre (ou le Chef des arbitres si il y en a un)
- Dirige la partie qui lui a été confiée
- Est responsable de tout ce qui se passe sur le court
- Travaille en complet accord avec le juge arbitre et le comité de tournoi
- Doit avoir une tenue exemplaire sur et hors du court
- Ne doit apporter aucun commentaire sur la partie qu'il vient d'arbitrer
- Est seul compétent pour apprécier la matérialité des faits (bonne balle, faute, etc...)

Nota : le recours au juge arbitre ne peut être demandé que sur un point de règlement et en aucun cas pour juger une action de jeu.

LE MATERIEL DE L'ARBITRE DE CHAISE

- La feuille d'arbitrage
- Crayons (2) et gomme
- Chronomètre
- Pièce de monnaie pour le tirage au sort
- Mètre pour mesurer le filet (éviter le mètre de couture)
- Une plaquette support de feuille d'arbitrage
- Casquette (sans pub) - une veste - un pull
- Une ou plusieurs balles usagées

Précautions d'avant match :

- Aller aux toilettes
- S'alimenter correctement (léger et pas d'alcool)
- S'informer sur les conditions de jeu
- S'informer sur les joueurs : prononciation de leur nom - comportement etc)



LES MISSIONS DE L'ARBITRE DE CHAISE

AVANT LA PARTIE

- Quinze minutes avant se préparer mentalement
- Préparer la feuille d'arbitrage
- Attendre les joueurs sur le court
- Vérifier la position de la chaise d'arbitre (elle doit être placée proche du filet, de façon à vous donner une bonne vue du court) (changez la de place si le soleil vous gêne)
- Vérifier que le court soit propre à la compétition (bouteilles, papiers, capsules enlevés)
- Vérifier la hauteur du filet et l'emplacement des piquets de simple (0, 914 mètres). **Ne pas oublier d'enlever les piquets de simple lorsque vous arbitrez un double.**
- Vérifier l'état des balles, si elles sont fournies
- Accueillir les joueurs, se présenter à eux
- Pour le tirage au sort laisser votre plaquette et votre chrono à votre chaise. Prenez uniquement les balles et votre pièce de monnaie.
- Procéder au tirage au sort (vous positionner non loin de la sangle et demander aux joueurs d'avancer) à l'aide d'une pièce de monnaie uniquement, que vous laissez tomber au sol (pas de règle sur la priorité à donner). Indiquer paume de la main vers le plafond, doigts joints lequel des joueurs a gagné le tirage au sort
- Faites une petite réunion d'avant match, informez-les du nombre de sets, jeux décisifs, et changement de balles (s'il y en a), faute de pieds
- Si ce sont des joueurs de 14 ans et moins, les informer des règles qui leur sont propres (point décisif...) et pour les 9/10 ans, jeu décisif à 4 partout, manche gagnée à 5 jeux sans jeu décisif
- Demander aux joueurs s'ils ont des questions à poser
- Nota : Une fois au sol, ne ramassez pas tout de suite votre pièce. Faites le dès que les joueurs vous tournent le dos et que vous ayez constaté l'absence de pub au dos des vêtements. Dans le cas contraire rappelez le(s) joueur(s) et demandez leur de changer de tenue.
- De retour à la chaise, porter sur votre feuille d'arbitrage qui a gagné le tirage au sort et le choix des joueurs
- Vérifier la tenue des joueurs, (publicité, logo) l'emplacement de l'anti-vibrations (en dehors de toute partie entrecroisée des cordes).

PENDANT L'ÉCHAUFFEMENT

- Après votre réunion d'avant match, vous devez monter sur la chaise et déclencher votre chronomètre pour les 5 minutes d'échauffement quand la première balle est frappée.
- Vous devez terminer de remplir votre feuille d'arbitrage
- Pendant les échanges de balles, « **échauffez-vous également, recherchez la concentration** »
- Quand les joueurs ont fini leurs volées et leurs smatchs, vous devez annoncer « deux minutes ».
- Quand il ne reste plus qu'une minute d'échauffement, vous devez annoncer « une minute », puis présenter le match de la manière suivante :

« Tournoi de la Roche sur Yon ; 1^{er} tour, 2^{ème}, $\frac{1}{4}$ de finale, finale simple ou double, messieurs ou Dames opposant à droite de la chaise X et à gauche de la chaise Y. Cette partie se disputera au meilleur des trois manches avec jeu décisif dans toutes les manches. X ou Y a gagné le tirage au sort et a choisi de (servir ou relancer).

- A la fin des cinq minutes d'échauffement annoncez :

« Fin de l'échauffement, préparez-vous à jouer, s'il vous plait ».

Faites envoyer les balles du côté du serveur (si vous avez des ramasseurs).

- Dès que les joueurs sont prêts annoncez :

« Au service X ou Y, jouez ; inscrivez l'heure de début de match sur votre feuille d'arbitrage ».

NB : N'oubliez pas que si l'échauffement est interrompu avant le 1^{er} point de la partie, les joueurs peuvent changer les choix du tirage au sort.

PENDANT LA PARTIE

- Regardez le serveur quand il est prêt, juste avant qu'il ne frappe la balle, regardez si le relanceur est également prêt, regardez à nouveau le serveur et suivez bien la balle pendant l'échange.
- Annoncez toujours le score du serveur en premier (15/0 - 0/15 etc)
- N'ayez aucune hésitation, une balle est bonne ou fautive, vous devez prendre votre décision rapidement (sauf sur terre battue).
- Annoncez les points, les « let » et les fautes, portez les sur votre feuille d'arbitrage.
- A la fin de l'échange, regardez plus longuement le perdant, c'est de lui que peuvent venir les problèmes.
- A la fin d'un jeu, au changement de côté, déclenchez votre chronomètre dès que le point se termine.
- Annoncez le score tête droite, d'une voix forte (avant les applaudissements s'il y en a) et portez le sur votre feuille d'arbitrage.
- A la fin d'un jeu annoncez le score de la façon suivante :

*« Jeu X (ou Z), X ou Z mène 5-3 première manche,
ou jeu X (ou Z) trois jeux partout première manche,
ou jeu et seconde manche X (ou Z) 7 jeux à 5. X (ou Z) gagne deux
manches à une 6-4 / 3-6 / 7-5.
Lorsque l'on arrive à 6 Jeux partout : annoncez « jeu Z (ou X), 6 jeux
partout, jeu décisif... au service X (ou Z) »*

- N'annoncez pas les manches s'il y a un tableau d'affichage.
- Pendant le repos, soyez attentif, regardez vos joueurs. Profitez du changement de côté pour vous décontracter un peu.
- Après une minute de repos, annoncez « reprise », le cas échéant demandez au public de faire silence de la manière suivante, par exemple.

*« Mesdames et Messieurs s'il vous plaît, les joueurs sont prêts ou un peu
de silence s'il vous plaît...merci »*

- Ne discutez jamais avec un joueur, avec courtoisie, apportez-lui simplement réponse à la question posée.
- Si une balle tombe très près d'une ligne de fond ou de côté, faites le geste bonne balle (main légèrement devant vous, paume vers le sol, doigts tendus).

APRES LA PARTIE

- Descendre de votre chaise après la poignée de main des joueurs (facultatif)
- Ramassez les balles (sauf si vous avez des ramasseurs)
- Complétez votre feuille d'arbitrage hors du court, donnez le score au juge arbitre et remettez lui votre feuille d'arbitrage. (N'oubliez pas de compléter votre carte d'activité)
- Ne faites aucun commentaire à chaud à l'issue de la rencontre
- A vos camarades arbitres, demandez où vous n'avez pas été très bon, faites votre autocritique avec le chef des arbitres
- Ne demandez pas aux joueurs si vous avez été bon, laissez les tranquille

CONSEILS A L'ARBITRE DE CHAISE

1. Sur la chaise, ayez une tenue soignée et une bonne attitude
2. Passez le moins de temps possible le nez « dans » votre feuille d'arbitrage
3. Ayez continuellement le score en tête, annoncez le nouveau score (si possible) avant les applaudissements
4. Regardez (sans le toiser), le joueur qui a perdu le point
5. Soyez toujours maître de la situation, une balle est bonne ou fautive, c'est à vous de décider, pas à l'un des joueurs
6. Ayez une attitude énergique, soyez attentif. Sur l'interrogation d'un joueur confirmez votre décision et annoncez le score, sans agressivité mais avec fermeté
7. Gardez toujours votre sang froid. Surveillez votre langage, même si le joueur a un mauvais comportement ou s'énerve.
8. Vous devez écouter le joueur et répondre à ses questions. Ne laissez pas un joueur vous interpeller du fond du court, demandez-lui de venir jusqu'à la chaise d'arbitre
9. Soyez compréhensif envers les joueurs. A la première « infraction » faites lui comprendre que vous avez vu son geste de mécontentement ou entendu ses paroles ; prévenez le (il vous en sera reconnaissant)
10. Avec le public, soyez bref, poli
11. Vérifiez souvent que les joueurs disposent du nombre de balles prévu
12. Veillez à ce que les joueurs ne reçoivent pas de conseils (sauf rencontre par équipes au changement de côté). Ne confondez pas conseils et encouragements.
13. Après chaque partie, réfléchissez à votre prestation
14. Ne boire aucune boisson alcoolisée avant la fin de la journée
15. Ne donner aucune interview, sans l'accord du juge arbitre

16. L'arbitre doit être impartial vis à vis de tous les joueurs et ne pas avoir de comportement susceptible de mettre en doute cette impartialité
17. L'arbitre doit se conduire de manière professionnelle
18. Vous devez avoir une connaissance parfaite des règles de jeu et du code de conduite
19. Vous devez savoir tout ce qui se passe sur le court
20. Pensez « BON SENS ». Les situations délicates sont résolues avec du bon sens
 - Ne pas paniquer. Solutions rapides = connaissance parfaite du règlement.

LE CODE DE CONDUITE

1. OBJET

L'application du code fédéral de conduite est obligatoire pour toutes les épreuves. Le code vise à sanctionner :

- A l'initiative de l'arbitre ou du juge arbitre, le mauvais comportement du joueur sur le court (depuis le moment où il y pénètre jusqu'au moment où il le quitte, à l'issue de la partie) ;
- A l'initiative de l'arbitre ou du juge arbitre, le non respect des règles du jeu 30 et 31 ;
- A l'initiative du juge arbitre, le retard d'un joueur ne se présentant pas sur le court à l'heure de sa convocation, sa non-présentation (forfait).

Le juge arbitre se substitue à l'arbitre de chaise en cas de carence de ce dernier, en matière d'application du Code Fédéral de Conduite.

En double, les sanctions prévues par le Code de Conduite sont infligées à l'équipe.

2. APPLICATION DU CODE POUR COMPORTEMENT REPREHENSIBLE

Faits relevant de cette procédure :

- Jet de balle
- Jet de raquette
- Coup de raquette sur le sol, le filet, les grillages, etc
- Tenue de propos inconvenants
- Geste déplacé
- Gêne volontaire de l'adversaire, par des paroles, bruits ou gestes,
- Non respect délibéré de la continuité du jeu, entre deux points ou après un changement de côté, notamment pour cause de perte naturelle de condition physique, blessure ou refus de reprendre la partie sur ordre de l'arbitre
- Sortie du court sans autorisation de l'arbitre ou du juge arbitre
- Conseils ou soins non autorisés par les dispositions des Règles du Jeu ou des Règlements Sportifs
- Contestation répétée des décisions de l'arbitre
- Toute forme de comportement antisportif, notamment lors d'une partie disputée sans arbitre

Sanctions :

- 1^{ère} infraction : avertissement
- 2^{ème} infraction : un point de pénalité
- 3^{ème} infraction : trois points de pénalité
- 4^{ème} infraction : disqualification

La disqualification ne peut être prononcée que par le juge arbitre (sur requête ou non de l'arbitre)

Cas particuliers

1. En cas de grave incorrection (injure, menace, obscénité...), l'arbitre, ou le juge arbitre peut sans avertissement ni point de pénalité préalable, infliger directement trois points de pénalité ; le juge arbitre peut même disqualifier le joueur fautif.
2. Si un joueur blesse son adversaire en dehors d'une action de jeu et que ce dernier ne peut reprendre la partie, le joueur responsable de cet incident doit être immédiatement disqualifié.

3. Dépassement de temps non intentionnel

En cas de dépassement de temps non intentionnel, (90 s au changement de côté ou 120 s à la fin d'un set), le joueur fautif reçoit un avertissement puis, à chaque infraction suivante, un point de pénalité.

Cette procédure est indépendante de l'application du Code Fédéral de Conduite

Attention : Lorsqu'il y a des points de pénalité et que des jeux sont marqués, il faut penser au temps des changements de côté (90s et 120s).

LA FEUILLE D'ARBITRAGE

- Avant d'entrer sur le court, remplissez la feuille d'arbitrage en conformité avec l'exemple joint
- Ensuite, inscrivez le nom de vos joueurs, leur classement ou le pays si c'est une rencontre par équipe
- Après le tirage au sort, notez le gagnant et son choix
- Notez l'heure de début de rencontre. A l'intérieur de la feuille, pendant le match, vous noterez l'heure de début et de fin du set. A la fin de la rencontre (recto) de la feuille d'arbitrage avant dernier encadré, notez l'heure de fin de rencontre et la durée. Dans le dernier encadré, notez les violations du code de conduite
- Dans la feuille d'arbitrage, chaque point est matérialisé par un tiret dans le carré correspondant
- (La première ligne de chaque jeu est réservée au serveur) ou par la lettre suivante :
 - « **A** » Ace
 - « **D** » Double faute
 - « **C** » Violation du code de conduite »
 - « **T** » Dépassement de temps
- Un **point** (●) dans le carré du serveur pour une première balle de service fautive.

LES ANNONCES

Vous reportez à l'annexe 2 de « L'Arbitrage en 255 questions ».

Particularités :

- Pour une balle ayant rebondi deux fois, annoncez « DOUBLEE »
- Pour une balle ayant traversé le filet, annoncez « TROU »
- Pour une balle touchant le filet au service, annoncez « FILET »

Pour le reste, n'employez que la terminologie officielle, à l'exclusion de toute autre.

LA VERIFICATION DE TRACE SUR TERRE BATTUE

- Toujours garder la trace dans les yeux pour savoir laquelle inspecter et la confirmer.
- L'inspection de trace n'est possible que sur terre battue
- L'arbitre de chaise procède à l'inspection de trace à la demande du joueur (ou de l'équipe), mais aussi d'initiative dès lors que le joueur semble ne pas être d'accord avec la décision de l'arbitre
- Lorsque l'arbitre décide d'effectuer une vérification de trace, il doit descendre de sa chaise rapidement et effectuer cette inspection lui-même (c'est-à-dire sans l'aide d'un joueur), en désignant la trace sans la toucher, le cas échéant avec l'aide du juge de ligne s'il y en a un
- Lorsque vous vous déplacez pour vérifier une trace, ne marchez pas sur les lignes
- Assurez vous que le joueur qui a perdu le point, après inspection, ait bien compris votre décision
- Si après inspection, il y a discussion avec un joueur, le faire lorsque vous êtes sur votre chaise et non sur le court
- Ne jamais revenir sur la trace après avoir rendu votre décision (perte de crédibilité, même si le joueur vous y invite)
- Après avoir procédé à la lecture de la trace, l'arbitre prend sa décision, il indique le point d'impact de la balle, déclare si elle est bonne ou fautive et remonte sur sa chaise. Enfin il annonce le score.
- Si l'arbitre n'est pas en mesure de localiser la trace, c'est l'annonce qu'il a faite avant la vérification qui prime,
- L'arbitre ne doit pas annoncer le score trop vite (en cas de demande d'inspection de trace), sauf s'il est certain de la trace,
- Si un joueur efface la trace avant l'inspection, c'est qu'il est d'accord avec l'annonce de l'arbitre,
- Un joueur n'est pas autorisé à franchir le filet pour aller vérifier une trace. Toute infraction entraînera l'application du code de conduite : « comportement antisportif ».

LES REGLES DU TENNIS EN FAUTEUIL ROULANT

Les règles du jeu ci-dessus établies par la Fédération Internationale de Tennis, s'appliquent au jeu de tennis en fauteuil roulant, avec les exceptions suivantes :

A . LA REGLE DES DEUX REBONDS

Le joueur en fauteuil roulant a le droit de frapper la balle après le deuxième rebond. Il doit le faire avant qu'elle n'ait touché le sol une troisième fois. Le deuxième rebond peut être à l'intérieur ou à l'extérieur des limites du court.

B. Le fauteuil roulant :

Le fauteuil roulant est partie intégrante du corps ; toutes les règles qui s'appliquent au corps du joueur sont applicables au fauteuil roulant.

1. LE SERVICE

Sur un service, la balle peut, après avoir touché le sol dans le carré de service, rebondir une deuxième fois, touchant le sol à l'intérieur ou à l'extérieur du court, avant d'être frappée par le relanceur.

- a. Le service doit être effectué de la façon suivante : immédiatement avant de commencer son geste, le serveur doit avoir immobilisé son fauteuil, après quoi il peut opérer une poussée avant de frapper la balle.
- b. Au cours du service, le fauteuil du serveur ne doit toucher, avec aucune de ses roues, aucune partie du sol autre que celle située derrière la ligne de fond, entre les prolongements imaginaires de la marque centrale et de la ligne de côté.
- c. Si la technique conventionnelle du service est physiquement impossible pour un joueur tétraplégique, une autre personne peut alors lui lancer la balle. Toutefois, la même méthode de service doit être utilisée à chaque fois.

2. LA BALLE EN JEU

La balle est en jeu jusqu'à ce que le point soit acquis. Elle doit être renvoyée dans la partie du court adverse avant qu'elle ait rebondi trois fois, le second rebond pouvant être à l'intérieur ou à l'extérieur du court.

3. LE JOUEUR PERD LE POINT

Un joueur perd le point si :

- a. Il ne peut renvoyer la balle avant qu'elle n'ait touché trois fois le sol
- b. Il touche le sol ou les roues, pendant que la balle est en jeu, avec toutes parties de ses pieds ou de ses membres inférieurs
- c. Il ne garde pas le contact avec son fauteuil avec l'une des deux fesses lorsqu'il frappe la balle.

4. TENNIS EN FAUTEUIL ROULANT ET TENNIS POUR JOUEURS VALIDES

Lors d'une partie de simple ou de double mettant en présence un joueur en fauteuil roulant, autorisé conformément aux dispositions de la règle 1 ci-dessus, et un joueur valide, les Règles du Jeu en fauteuil roulant s'appliquent au joueur concerné, tandis que les Règles du Jeu usuelles s'appliquent au joueur valide : le joueur en fauteuil roulant a droit à deux rebonds, le joueur valide à un seul.

LE TROPHEE NATIONAL DE L'ARBITRAGE

Le Trophée National de l'Arbitrage est une opération visant à promouvoir l'arbitrage chez les jeunes des catégories 10 ans à 16 ans (garçons et filles). Il est organisé en quatre phases successives, au niveau du club, puis du département, de la ligue, et enfin au niveau national.

Les 10/12 ans ne peuvent participer qu'à la phase de club et à la phase départementale : la phase régionale n'est ouverte qu'aux 13/14 ans et aux 15/16 ans, la phase nationale aux 15/16 ans seulement.

Lors de chaque phase, les jeunes candidats sont notés à la fois sur un test écrit (portant sur les Règles du Jeu), sur la tenue d'une feuille d'arbitrage, et sur leur prestation sur la chaise (maîtrise, concentration, qualité du jugement et des annonces). Chaque phase est également l'occasion d'une formation théorique et pratique assurée par des cadres de l'arbitrage.

1. LE CLUB

Il importe que le club organise au mieux cette phase, par exemple à l'occasion d'un tournoi interne ou d'un tournoi de jeunes, afin de sensibiliser et de former un grand nombre de ses jeunes.

2. LE DEPARTEMENT

Cette phase, sans doute la plus importante, est organisée par la Commission Départementale d'Arbitrage : elle regroupe, à l'occasion d'une épreuve officielle départementale les sélectionnés des clubs, dont les meilleurs seront retenus pour la phase régionale.

3. LA LIGUE

Cette phase, organisée par la Commission Régionale d'arbitrage, regroupe les meilleurs 13/14 ans et 15/16 ans, à l'occasion d'une épreuve officielle de la Ligue. Elle qualifie un ou une arbitre de la catégorie 15/16 ans pour la phase finale nationale. Si leur valeur est proche, deux candidats peuvent être proposés pour la phase finale.

4. LA PHASE FINALE

Elle est organisée par la Commission Fédérale d'Arbitrage, à l'occasion d'un Championnat de France (4^{ème} et 3^{ème} séries), durant une semaine (fin Août), avec le concours d'arbitres fédéraux ou internationaux. Elle rassemble les sélectionnés de toutes les Ligues.

Les meilleurs éléments seront, les années suivantes, retenus pour l'arbitrage dans des épreuves nationales ou internationales. A leur retour dans leur Ligue, suivant leurs résultats, ils pourront être proposés A2.

LE JUGE DE LIGNE

- Soyez toujours à l'heure (15 minutes avant votre entrée sur le court)
- Ayez une position qui vous permette d'avoir une bonne vision de votre ligne. En cas de gêne, déplacez-vous légèrement à droite ou à gauche, sans gêner le joueur
- Corrigez une mauvaise annonce immédiatement, par le mot « correction »
- Si vous avez été gêné par un joueur et que vous n'avez pas vu l'impact de la balle, faites le geste balle non vue : « les deux mains devant les yeux »
- Si vous êtes overrulé (décision contraire à la votre par l'arbitre de chaise) ne dites rien, ne manifestez pas votre mécontentement ou votre étonnement
- Si le joueur s'adresse à vous après l'une de vos annonces, demandez lui de s'adresser à l'arbitre de chaise
- Si vous êtes sur une ligne de fond, annoncez les fautes de pied
- Informez l'arbitre de chaise de toute violation du code de conduite
- Ne pas rattraper les balles. Ne vous occupez pas de la serviette du joueur
- Ne parlez pas aux spectateurs
- N'applaudissez pas une belle action de jeu
- Ayez toujours l'air attentif
- Annoncez la balle faute de la voix, puis seulement confirmez votre annonce du geste
- Faites une annonce sur toutes les balles fautes, même celles qui tombent dans le public
- Maintenez votre geste assez longtemps pour que l'arbitre de chaise l'ait vu
- La balle faute est annoncée bras à l'horizontale
- Filet ou faute de pied est annoncé bras tendu à la verticale
- Bonne balle est annoncée mains jointes vers l'avant, bras tendus (l'annonce intervient dès que la balle se trouve à 50 centimètres de la ligne)
- Fixez la ligne avant que la balle ne rebondisse
- Regardez la zone juste derrière la ligne
- Ne fixez pas la ligne pendant tout l'échange
- Sur terre battue, à la fin d'un point gardez l'œil sur l'impact laissé par la balle (au cas où l'arbitre vous demanderait de vous déplacer)
- Au repos, regardez l'arbitre de chaise, de telle sorte qu'il croise votre regard (sans doute vous fera t'il un petit signe indiquant que vous avez fait de bonnes annonces).

- NOTE -

COMMISSION REGIONALE D'ARBITRAGE PAYS DE LA LOIRE

Président : Jacques MEURILLON

6 rue du champ Fleuri
49770 LA MEIGNANNE

☎ 02.41.32.68.93

Mail : jacques.meurillon@fft.fr

Département 44 :

Angelyne MAZEAU
24 La Tancherie
44640 CHEIX EN RETZ

☎ 02.40.04.59.31

Mail : angelyne.mazeau@free.fr

Département 49 :

Laurence SALLE
Rue Mickaël Faraday
49070 BEAUCOUZE

☎ : 02.41.22.97.10 - 06.88.74.54.63

Mail : laurence.salle@apasdegeant.fr

Département 53 :

Félix LEFEUVRE
38 Rue Léon Blum - 53000 LAVAL

☎ : 02.43.68.18.12

Mail : felix.lefeuvre@orange.fr

Département 72 :

Yves CHATEAU
26 Rue du Renard - 72200 LA FLECHE
☎ : 02 43 45 54 96 et 06 08 77 02 62

Mail : yves-f.chateau@laposte.net

Département 85 :

Jean Marc MICHEL
76 Rue de la Simbrandière - 85000 LA ROCHE SUR YON

☎ : 06. 60 85 42 05

Mail : jean-jean@cegetel.net

Référent de formateurs d'arbitres (FA3)

Gérard GOUBIN
La Pie - Villa « Ma Louise » 22600 - LA MOTTE

☎ : 02.96.25.43.40 - 06.84.76.27.14

Mail : gerard.goubin@aliceadsl.fr - gerard.goubin@fft.fr

Les formateurs d'arbitres :

Pour le département 53 - Sébastien Tessier (FA3)

Pour le Département 44 - Hugo Le Gal - Maxime Freche-Thibaud (FA2)

Pour le Département 85 - Chantal Jousset - Jean-Marc Michel - Philippe Auvinet (FA2)

Les Responsables :

TNA (Trophée National de l'Arbitrage) : Gérard Goubin - Sébastien Tessier

TNSA (Trophée National Seniors de l'Arbitrage) : Philippe Auvinet

COMITES DEPARTEMENTAUX

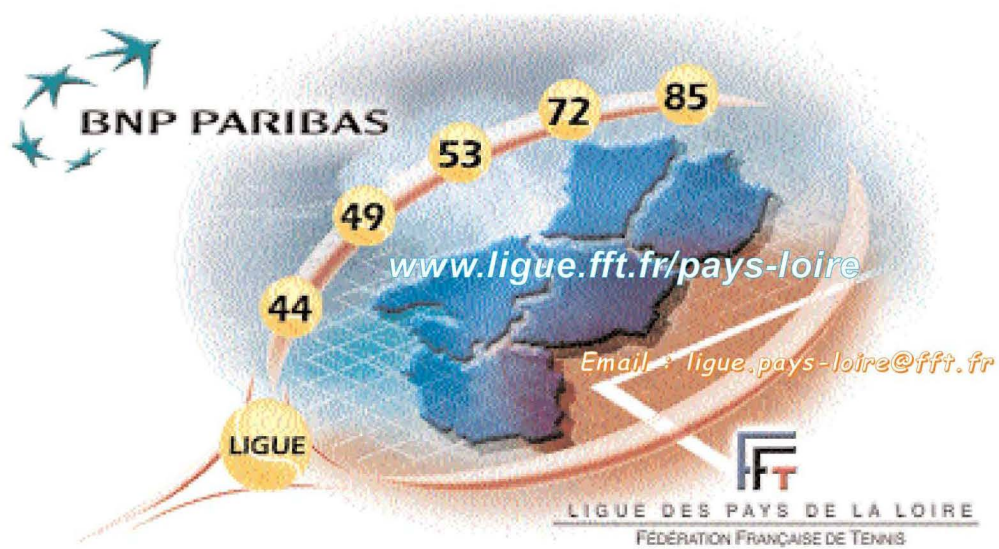
Comité Départemental Loire Atlantique Tél. 02.40.58.61.70 - E-mail : comite.loire-atlanti@fft.fr
Maison des Sports - 44 Rue Romain Rolland
BP 90312
44103 NANTES CEDEX 4

Comité Départemental Maine et Loire Tél. 02.41.47.47.07 - E-mail : comite.maine-loire@fft.fr
15 Rue Emile Joulain - BP 25
49130 LES PONTS DE CE CEDEX

Comité Départemental Mayenne Tél. 02.43.67.15.10 - E-mail : comite.mayenne@fft.fr
190 Avenue Pierre de Coubertin - BP 2011
53000 LAVAL

Comité Départemental Sarthe Tél. 02.43.43.57.57 - E-mail : comite.sarthe@fft.fr
32 Rue Paul Courboulay
72000 LE MANS

Comité Départemental Vendée Tél. 02.51.36.37.85 - E-mail : comite.vendee@fft.fr
Les Terres Noires - Rte de Mouilleron
85000 LA ROCHE SUR YON



LIGUE DE TENNIS DES PAYS DE LA LOIRE
25 Rue des Halles - BP 53 - 85000 LA ROCHE SUR YON
☎ 02.51.37.51.89 - Fax 02.51.46.07.92