

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 de présentation de la partie et du résultat

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

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

Page 1

- Faites bien attention de bien remplir la 1^{re} partie de votre feuille d'arbitrage. Votre bonne annonce de match pour le public dépend de cette partie de la feuille.
- 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.

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

| INFORMATIONS SPORTIVES | | DATE | COURT N° |
|---|--------------------|---------------------|--------------------|
| TOURNOI | OPEN DE LA VILLE | 01/01/2013 | 3 |
| ENTREPRISE | SINPRE NISSIEURS | TOUR | 1 ^{er} |
| NOM DU JUGE ARBITRE | RICHARD. R | LIGUE | YVE |
| NOM DE L'ARBITRE DE CHAISE | ROBERT. D | CLASSIFICATION | YVE |
| JUGES DE LIGNE | | Format de jeu | |
| LEG : E. TICHEL | | Format de jeu | |
| MIS | | Format de jeu | |
| LIG : | | Format de jeu | |
| FG : | | Format de jeu | |
| JOUEURS | | Format de jeu | |
| NOM - PRÉNOM | Classement | Ligue, Club ou Pays | Format de jeu |
| Thierry DUPONT | 2/6 | PARIS | X |
| NOM DU CAPITAINE ET/OU DU CAPITAINE ADJOINT | | Format de jeu | |
| contre | | Format de jeu | |
| Bernard LEFÈVRE | 1/6 | PROVENCE | |
| NOM DU CAPITAINE ET/OU DU CAPITAINE ADJOINT | | Format de jeu | |
| RESULTAT | | Format de jeu | |
| HEURE APPEL DE LA PARTIE | HEURE DE DÉBUT | HEURE DE FIN | DURÉE DE LA PARTIE |
| 12 ^h 27 | 12 ^h 36 | 13 ^h 52 | 1 ^h 16 |
| VAINQUEUR(S) | | Format de jeu | |
| DUPONT | | Format de jeu | |
| SIGNATURE DE L'ARBITRE | | Format de jeu | |

- 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.

- 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 JA 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

Première manche

Ordre des serveurs
 1^{er} 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.

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.

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
- 1^{er} service faute
- A ACE (toujours sur la ligne du serveur)
- D Double faute (toujours sur la ligne du relanceur)
- T Dépassement de temps non intentionnel
- 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 manche.

| Chang. de jeux | | JEU DECISIF JOUEURS | SERVEURS | J E U X | Position des relanceurs | POINTS | Debut à : 12 ^h 36 | Interruption à : | Reprise à : | JEUX GAGNES PAR | |
|----------------|--|---------------------|----------|---------|-------------------------|--------|------------------------------|------------------|-------------|-----------------|---|
| | | | | | | | | | | D | L |
| | | D | | 1 | / / A / | | | | | 1 | |
| | | L | | 2 | / / / / / | | | | | | 1 |
| | | D | | 3 | A / / / / | | | | | 2 | |
| | | L | | 4 | / / / / / | | | | | | 2 |
| | | D | | 5 | / / A / | | | | | 3 | |
| | | L | | 6 | / / / / / | | | | | | 3 |
| | | D | | 7 | A / / / / A / | | | | | 4 | |
| | | L | | 8 | / / / / / | | | | | | 5 |
| | | D | | 9 | A / / / / | | | | | 6 | |
| | | | | 10 | | | | | | | |
| | | | | 11 | | | | | | | |
| | | | | 12 | | | | | | | |
| | | | | 13 | | | | | | | |

| JEU | SERVEURS | JEUX PROLONGES |
|-----|----------|----------------|
| | | |
| | | |

| SCORE | MANCHE n°1 | Heure de fin |
|----------|------------|--------------------|
| DUPONT. | 6 | 13 ^h 03 |
| LEFEVRE. | 3 | |

Annnonce du score
 Ex : 7^e jeu de la 1^{re} manche
 15-0, 30-0, 30-15, 30-A, 40-30, 40-A, Avantage DUPONT,
 Jeu DUPONT
 DUPONT mène par 4 jeux à 3, 1^{re} manche
Annnonce fin de manche et fin de match
 Jeu et 1^{re} manche DUPONT, 6 jeux à 3
 Jeu, set et match DUPONT, 2 manches à zéro, 6/3 7/6

La feuille d'arbitrage

Deuxième manche

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

Le changement de balles
11/13 = le 1^{er} changement s'effectuera au 11^e jeu (l'échauffement comptant pour 2 jeux) le second au 13^e.

| JEU DÉCISIF | | SERVEURS | | DEUXIÈME MANCHE | | JEUX GAGNÉS PAR | |
|------------------|---------|----------|---------|-----------------|---|-----------------|---|
| Chang. de balles | JOUEURS | J | E | U | X | D | L |
| | L | 1 | / / / / | | | | 1 |
| 1 | L | 2 | A / / / | | | | 1 |
| 2 | D | 3 | A / / / | | | | 2 |
| 3 | L | 4 | / / / / | | | | 3 |
| 4 | L | 5 | / / / / | | | | 2 |
| 5 | D | 6 | A / / / | | | | 3 |
| 6 | L | 7 | / / / / | | | | 4 |
| 7 | D | 8 | A / / / | | | | 4 |
| | L | 9 | / / / / | | | | 5 |
| | D | 10 | A / / / | | | | 5 |
| | L | 11 | / / / / | | | | 6 |
| | D | 12 | A / / / | | | | 6 |
| | L | 13 | / / / / | | | | |

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

Ⓣ Dépassement de temps non intentionnel

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 cet effet en réindiquant le n° du jeu, l'initiale du serveur et les points.

| JEU | SERVEURS | JEUX PROLONGÉS |
|-----|----------|----------------|
| 9 | L | / / / / |

| SCORE | MANCHES | n° 1 | n° 2 | Heure de fin |
|----------|---------|------|------|--------------------|
| DUPONT. | | 6 | 7 | |
| LEFEVRE. | | 3 | 6 | 13 ^h 52 |

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 1^{er} point correspond au serveur du 1^{er} jeu de la manche ; le serveur du 2^e et du 3^e points correspond au serveur du 2^e jeu, etc.)
- Changement de côté tous les 6 points indiqué par une barre plus épaisse.

N'oubliez pas d'indiquer l'heure de fin de chaque manche : elle permet de déterminer la durée du set.

La feuille d'arbitrage

Dernière manche et Détail des violations

En double, mettre l'initiale du joueur concerné.

Détailler chaque situation pour le Juge-arbitre.

| Chang de balle | JEU DÉCRIF JOUEURS SERVEURS | DERNIERE MANCHE | | | | JEUX GAGNÉS PAR |
|----------------|-----------------------------------|-----------------|---|---|---|-----------------|
| | | J | E | U | X | |
| | | 1 | | | | |
| | | 2 | | | | |
| | | 3 | | | | |
| | | 4 | | | | |
| | | 5 | | | | |
| | | 6 | | | | |
| | | 7 | | | | |
| | | 8 | | | | |
| | | 9 | | | | |
| | | 10 | | | | |
| | | 11 | | | | |
| | | 12 | | | | |

| VIOLATION DU CODE DE CONDUITE ET DÉPASSEMENT DE TEMPS | | | | | | |
|---|-----|-----|--------|---|------|-------------|
| Joueur ou Equipe : THIBAUD DUPONT | | | | | | |
| Etapes "Code" | Set | Jeu | Points | J | Code | Description |
| Avertissement | | | | | | |
| Point | | | | | | |
| 3 points | | | | | | |
| Déqualification | | | | | | |
| Etapes "Dép. tps" | Set | Jeu | Points | J | | Description |
| Avertissement | 2 | 2 | 15 | | DTNI | |
| Point | | | | | DTNI | |
| Point | | | | | DTNI | |

| Joueur ou Equipe : BERNARD LEFERRE | | | | | | |
|------------------------------------|-----|-----|--------|---|------|-------------|
| Etapes "Code" | Set | Jeu | Points | J | Code | Description |
| Avertissement | 2 | 5/2 | | | JR | * |
| Point | 2 | 4/4 | | | JB | |
| 3 points | 2 | 5/4 | 15-30 | | CAS | |
| Déqualification | | | | | | |
| Etapes "Dép. tps" | Set | Jeu | Points | J | | Description |
| Avertissement | | | | | DTNI | |
| Point | | | | | DTNI | |
| Point | | | | | DTNI | |

* CODIFICATION DES VIOLATIONS

| DTI | GA | GO | JB | JR | JN | JM | AP | COC | CAS |
|-----------------------------------|-------------------|-------------------|--------------|-----------------|---------|------------------------|---------------------|----------|---------------------------|
| Dépassement de temps intentionnel | Gravité excessive | Gravité excessive | Jet de balle | Jet de raquette | Insulte | Non respect des règles | Aggression physique | Coaching | Comportement antiesportif |

* APRÈS AVOIR PERDU SON JEU DE SERVICE, MONSIEUR LEFERRE A JETÉ VOLONTAIREMENT SA RAQUETTE DE SON CÔTÉ DE SERVICE VERS LA BACHE DE FOND DE COURT DE SON CÔTÉ. PAS DE DANGER POUR LE JUGE DE LIGNE.

Remplissez cette partie de la feuille s'il y a eu une ou plusieurs infractions au Code de conduite en précisant le nom du joueur, le score et le motif. Notifiez-le au juge-arbitre lorsque vous rendez la feuille.