

TENNIS

**LES TECHNIQUES DE
L'ARBITRAGE DE CHAISE**

La Feuille d'arbitrage

Principes d'utilisation

Technique de remplissage



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS



ASSUREUR MILITAIRE



UNSS

TABLEAU	COLLEGES	DATE	14/05/04	COURT N°	3
CATEGORIE	EXCELLENCE	PARTIE ARBITREE			
NOM DU JUGE ARBITRE	Roland FATIGON	<input checked="" type="checkbox"/> SIMPLE FILLE	<input type="checkbox"/> SIMPLE GARÇON 1	<input type="checkbox"/> SIMPLE GARÇON 2	<input type="checkbox"/> DOUBLE MIXTE
NOM DE L'ARBITRE DE CHAISE	Patrick DUFOUR	<input checked="" type="checkbox"/> 3 manches de 6 jeux avec jeu décisif à 6/6 <input type="checkbox"/> 3 manches à 5 jeux avec jeu décisif à 4/4 et point décisif à 40/40			

NOM - PRENOM - A.S.	Classement	Tirage au sort	
		Gagnant	Choix
ALAIN	15/5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NOM DU CAPITAINE ET/OU DU CAPITAINE ADJOINT			

contre

NOM - PRENOM - A.S.	Classement	Choix	
ROBERT	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NOM DU CAPITAINE ET/OU DU CAPITAINE ADJOINT			

RESULTAT

HEURE APPEL DE LA PARTIE	HEURE DE DEBUT	HEURE DE FIN	DUREE DE LA PARTIE
9H30			
VAINQUEUR(S)			SCORE
			JUD

SIGNATURE DE L'ARBITRE

COMMENTAIRES

Après avoir rempli la page de garde (cette page peut être remplie par le Juge Arbitre), l'Arbitre procède au tirage au sort. (**ALAIN** joue contre **ROBERT**)

1 **ALAIN** gagne le tirage au sort

2 et **ALAIN** choisit de servir.

ROBERT choisit le coté droit du terrain.

L'Arbitre monte sur la chaise et prépare la page du premier set.

JEU DECISIF JOUEURS		SERVEURS	J E U X	PREMIERE MANCHE												JEUX GAGNES PAR	
				Position des relanceurs										Début à :		A	R
		POINTS										Interruption à :		Reprise à :			
	A	1													1		
	R	2															
	A	3															
	R	4															
	A	5															
	R	6															
	A	7															
	R	8															
	A	9															
	R	10															
	A	11															
	R	12															
		13	JEU DECISIF														

JEUX		SERVEURS		JEUX PROLONGES											

SCORE		MANCHE n°1		Heure de fin	

DEROULEMENT DU SCORE

MARQUE SUR LA FEUILLE

L'enchaînement du score du premier jeu est le suivant :

15/0 30/0 40/0 40/15 JEU

Principe :

- 1 Un trait par colonne
- 2 Le premier trait épais marque l'égalité à 40 partout.
- 3 Les traits épais suivant marquent les égalités.
- 4 Une fois le jeu terminé, l'Arbitre le marque sous l'initiale du joueur correspondant.
Dans notre cas, **ALAIN** a gagné le jeu.

Niveau supérieur :

Il est possible de noter également les premières balles de service fautes, les aces et les doubles fautes.

- 5 Première balle faute : l'Arbitre met un point en bas du carré du serveur.
- 6 Ace : l'Arbitre remplace le trait par un **A**.
- 7 Double faute : l'Arbitre remplace le trait par un **D**.

JEU DECISIF JOUEURS		SERVEURS	J E U X	PREMIERE MANCHE												JEUX GAGNES PAR			
				Position des relanceurs						Début à : 9h40 Interruption à : Reprise à :						A	R		
				POINTS															
	A		1	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	1	
	R		2	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	2	
		A	3	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	3	
		R	4	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	1	
	A		5	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	4	
	R		6	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	2	
		A	7	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	3	
		R	8	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	5	
	A		9	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	6	
	R		10																
		A	11																
		R	12																
			13	JEU DECISIF															

JEUX		SERVEURS		JEUX PROLONGES														

SCORE		MANCHE n°1		Heure de fin	
ALAIN		6		10h25	
ROBERT		3			

DEROULEMENT DU SCORE

D'UN SET ENTIER

Jeu n°1 : 15/0, 30/0, 40/0, Jeu.

Jeu n°2 : 0/15, 0/30, 15/30, 15/40, 30/40, Jeu.

Jeu n°3 : 15/0, 30/0, 40/0, 40/15, Jeu.

Jeu n°4 : 15/0, 15 partout, 30/15, 40/15, Jeu.

Jeu n°5 : 15/0, 30/0, 40/0, Jeu.

Jeu n°6 : 0/15, 15 partout, 30/15, 30 partout, 30/40, 40 partout, Av ROBERT, Egal, Av ROBERT, Egal, Av ALAIN, Egal, Av ROBERT, Jeu.

Jeu n°7 : 15/0, 15 partout, 15/30, 30 partout, 30/40, Jeu.

Jeu n°8 : 15/0, 30/0, 40/0, 40/15, 40/30, 40 partout, Av ROBERT, Egal, Av ALAIN, Jeu.

Jeu n°9 : 15/0, 30/0, 40/0, Jeu.

Le set se termine sur le score de 6 jeux à 3 en faveur de A.

1 Au deuxième set, c'est **R** qui servira en premier, de la gauche du terrain.

LE JEU DECISIF

Les joueurs sont arrivés à 6 jeux partout. Ils doivent jouer un jeu décisif.

- 1 L'Arbitre place les initiales des deux joueurs dans les colonnes du jeu décisif, dans la position où ils sont sur le terrain au premier point du jeu décisif. Chaque carré de cette double colonne correspond à 1 point joué.
- 2 Le joueur devant servir est toujours inscrit par son initiale dans la colonne serveur correspondante au point du jeu décisif qui se joue. (ici **ALAIN**)
- 3 Tous les 6 points, un trait épais marque le changement de coté.

Dans cet exemple, **ROBERT** gagne le jeu décisif par 8 points à 6.

S'il doit y avoir un set après le jeu décisif, la feuille nous renseigne pour savoir qui va commencer à servir.

Le premier point du jeu décisif a été joué par **ROBERT**. Ce sera donc à **ALAIN** de servir au début du set suivant, avec un changement de coté par rapport à la fin du jeu décisif.

JEU DECISIF JOUEURS		SERVEURS	J E U X	DEUXIEME MANCHE												JEUX GAGNES PAR	
R	A			Position des relanceurs						Début à : 10h27						A	R
				POINTS													
		R	1	[Grid with diagonal lines]													1
1		A	2	[Grid with diagonal lines]												1	
2			3	[Grid with diagonal lines]												2	
3		R	4	[Grid with diagonal lines]													2
4	1	A	5	[Grid with diagonal lines]													3
5	2		6	[Grid with diagonal lines]												3	
6	3	R	7	[Grid with diagonal lines]													4
7	4	A	8	[Grid with diagonal lines]												4	
8	5		9	[Grid with diagonal lines]												5	
	6	R	10	[Grid with diagonal lines]													6
	7	A	11	[Grid with diagonal lines]												6	
	8		12	[Grid with diagonal lines]												6	
			13	JEU DECISIF													7

JEUX	SERVEURS	JEUX PROLONGES											
		[Grid]											
		[Grid]											

SCORE	MANCHES		n°1	n°2	Heure de fin
ALAIN	6	6(6)			
ROBERT	3	7			