

# L'arbitrage de ligne

## 1/ Conseils Généraux

Nous avons rassemblé, en quelques paragraphes, les conseils les plus importants pour un juge de ligne.

- ⇒ Le travail du juge de ligne est essentiel pour qu'une partie soit bien arbitrée. Avec de bonnes annonces, le travail de l'arbitre de chaise est facilité.
- Des techniques bien assimilées permettront de juger une balle avec plus de précision, « Vos yeux seront à la bonne place au bon moment ».
- Inspirez confiance dans votre attitude et vos annonces, « Vendez vos annonces ».
- Si la balle touche la ligne ; elle est bonne.
- Une bonne concentration est importante. De fausses annonces sont souvent dues à un manque de concentration.
- ⇒ Soyez toujours ponctuel : le matin pour votre arrivée sur le site de la compétition et pour chacune des rotations de la journée ;
- ⇒ Conformez vous aux directives de votre capitaine d'équipe qui fixera les heures et lieux de rendez-vous pour chaque rotation ;
- ⇒ L'arbitrage est un travail d'équipe, juges de ligne et arbitres de chaise travaillent ensemble pour garantir la meilleure qualité d'arbitrage possible : un contact visuel permanent avec l'arbitre de chaise est nécessaire, à chaque changement de côté ou après une annonce proche ;
- ⇒ Soyez en place sur le court à l'arrivée des joueurs ; si vous étiez assis, levez vous lorsqu'ils entrent sur le court ;
- ⇒ Vérifiez votre tenue qui doit toujours être identique à celle des autres membres de votre équipe ;
- ⇒ Adoptez une attitude neutre à tout moment, ne manifestez aucune émotion (surtout après une overrule) : ni joie, ni déception ... et bien sûr, n'applaudissez pas et n'encouragez jamais un joueur que vous soyez sur ou hors du court, avec ou sans votre tenue d'arbitre.

## 2/ Fonctions

- ⇒ Annoncez toutes les balles sur votre ligne. Ne commentez jamais des décisions prises par d'autres juges de ligne ou l'arbitre de chaise ;
- ⇒ Adoptez une position qui vous procure la meilleure vue de votre ligne. Si vous êtes gêné par un joueur, décalez vous vers l'intérieur ou l'extérieur du terrain ;
- ⇒ Faites un signal « balle non vue » vers l'arbitre de chaise si un joueur vous passe devant et que vous ne pouvez pas voir la balle ;
- ⇒ Corrigez-vous immédiatement si vous êtes sûr d'avoir fait une mauvaise annonce ;
- ⇒ Ne faites aucun commentaire après une overrule de l'arbitre de chaise. Si le joueur vous questionne, dites lui de s'adresser à l'arbitre de chaise ;
- ⇒ Annoncez les fautes de pied si vous êtes sur une ligne de fond, une longue ou une médiane (avec le bras adéquate) ;
- ⇒ Ne jamais anticiper sur une annonce avant que la balle touche le sol ;



## L'arbitrage de ligne

- ⇒ Faites immédiatement part à l'arbitre de chaise de toute violation du code de conduite que celui-ci n'aurait pas vue ou entendue (insulte à un juge de ligne, au ramasseur ou obscénité visible par exemple) ;
- ⇒ N'attrapez pas les balles. Ne pas s'occuper des serviettes des joueurs ;
- ⇒ Ne conversez pas avec les spectateurs ;
- ⇒ Ne quittez pas le terrain sans la permission de l'arbitre de chaise.



### 3/ Techniques

#### ⇒ La position

- Soyez toujours attentif, adoptez une position confortable. Les juges de ligne sont assis sur les fonds et le service, ils sont debout sur les longues ;
- Sur les longues et les médianes, les juges de ligne sont assis uniquement pendant l'échauffement (ils se lèvent lorsque l'arbitre annonce « deux minutes ») et aux changements de côté (ils se lèvent lorsque le premier joueur quitte sa chaise ou lorsque l'arbitre annonce « reprise ») ; pendant le jeu, ils restent tout le temps debout y compris sur les médianes ;
- Sur les longues et médianes, les juges de ligne reprendront leur position de repos entre chaque point (mains jointes dans le dos), ils prendront leur position d'attention (légèrement penché en avant, pieds écartés de la largeur des épaules, jambes un peu fléchies, mains au-dessus des genoux) simultanément dès que le serveur fera rebondir la balle au sol la première fois ;
- Sur les fonds et au service, la position d'attention consiste à avoir le buste droit, le dos décollé du dossier de la chaise, les pieds à plat au sol, jambes non-croisées, mains posées sur les cuisses ;
- En cas de « moving » (déplacement de la médiane vers la longue après le service), vous devez le faire rapidement, en étant déjà vigilant sur la longue au cours de votre déplacement ; les joueurs sont habitués, n'ayez pas peur de vous déplacer.

#### ⇒ La voix

- L'annonce d'une balle « faute » se fait en deux temps : tout d'abord, par la voix puis du geste en confirmant l'annonce du bras. Il existe 5 annonces possibles :
  - ✓ Faute
  - ✓ Faute de pied
  - ✓ Filet
  - ✓ Trou
  - ✓ Correction
- L'annonce doit être rapide (sans anticipation) et forte. Toutes les balles fautes doivent être annoncées ;
- L'annonce doit être convaincante et donner une impression de sûreté.



## L'arbitrage de ligne

### ⇒ Les gestes

- Il existe 4 gestes différents :

- ✓ Faute : Le bras à l'horizontal, à hauteur de l'épaule, pointant dans la direction vers laquelle la balle était faute ;
- ✓ Faute de pied, correction et filet : bras intérieur tendu à la verticale accompagné de l'annonce de la voix ;
- ✓ Signe bonne balle : les deux mains jointes et visibles pour l'arbitre de chaise. Faites ce signe lorsqu'une balle tombe proche de la ligne (90 cm) ;
- ✓ Signe balle non vue : les deux mains jointes devant le visage sous le niveau des yeux. Continuez à regarder la balle si l'échange continue.

**Maintenez vos gestes assez longtemps pour que l'arbitre de chaise et les spectateurs puissent les voir.**

### ⇒ Où et comment regarder ?

- Il faut fixer la ligne mais aussi la partie se situant juste derrière la ligne. Regarder au bon endroit au bon moment est important pour obtenir un jugement avec précision ;
- Ne suivez pas la balle en permanence jusqu'à son rebond ;
- Fixez la ligne juste avant que la balle ne rebondisse ;
- Concentrez vous sur la zone où la balle va rebondir ;
- Ne gardez pas vos yeux fixés sur la ligne pendant l'échange ;
- Pour la ligne de service, regardez le serveur, dès qu'il commence son geste, concentrez vous sur la zone située juste derrière la ligne ;
- Il faut toujours attendre que la balle touche le sol pour faire l'annonce, même lorsque sa trajectoire laisse présager qu'elle rebondira très largement en dehors des limites du court.
- N'hésitez pas à vous déplacer vers l'intérieur ou l'extérieur du court si vous êtes gêné par le relanceur pour juger la balle au service sur la longue.

### ⇒ A la fin du point

- Sur terre battue, lorsqu'une balle tombe proche de la ligne, gardez un œil sur la trace, mais soyez attentif à l'arbitre de chaise qui peut éventuellement vous demander de l'aide pour localiser la trace ;

- Ne regardez pas le joueur après une annonce proche ;

**Maintenez toujours un contact visuel avec l'arbitre de chaise, en particulier après des annonces proches et difficiles.**

## 4/ Procédures

### ⇒ Faute de pied :

- Regardez le service jusqu'à son terme ;
- Annoncez une fois que le joueur a frappé la balle ;
- Annoncez « faute de pied » d'une voix forte de façon à arrêter le jeu ;
- Si le joueur vous demande « quel pied ? ». Répondez-lui simplement.



## L'arbitrage de ligne

### ⇒ Correction d'une annonce :

- Si vous vous rendez compte que vous avez commis une erreur, corrigez-vous clairement et rapidement ;
- Dites « correction » si votre première annonce était fautive, puis levez le bras pour vous identifier puis faites le geste bonne balle en direction de l'arbitre de chaise.

### ⇒ A la suite d'une correction de l'arbitre de chaise (« overrule ») :

- Ne soyez pas démonstratif ;
- N'ayez pas de réaction négative vis à vis de l'arbitre de chaise. Ne désapprouvez pas de la tête, ne répétez pas votre annonce initiale, cessez de faire le geste immédiatement ;
- Si le joueur vous interroge, indiquez lui poliment de s'adresser à l'arbitre de chaise ;
- Oubliez votre dernière annonce. Concentrez-vous immédiatement sur la prochaine.

### ⇒ L'inspection de trace :

- Les inspections de trace ne peuvent être effectuées que par l'arbitre de chaise suite à la demande d'un joueur ou d'une équipe ;
- L'arbitre de chaise procède à une inspection de trace lorsqu'il ne peut pas faire l'annonce de sa chaise avec certitude et uniquement pour la dernière balle de l'échange ou lorsque le joueur ou une équipe arrête le jeu au milieu de l'échange (les retours réflexes sont autorisés mais le jeu doit ensuite s'arrêter immédiatement) ;
- Lorsque l'arbitre de chaise décide de procéder à une inspection de trace, il doit le faire lui-même en descendant de sa chaise ;
- Si l'arbitre de chaise a perdu la trace, il peut demander au juge de ligne concerné par l'annonce de l'aider à localiser la trace : si le juge de ligne sait localiser la trace, il s'avance vers celle-ci, d'un pas rapide, sans marcher sur la ligne et pointe la trace du doigt sans toucher la surface du court et émettre de jugement ; le juge de ligne regagne ensuite sa position sans attendre ;
- Si le juge de ligne sait qu'il ne sera pas en mesure de localiser la trace, il doit le dire ou le faire comprendre à l'arbitre de chaise et ne pas se déplacer ;
- L'arbitre de chaise procède alors à la lecture de la trace et prend la décision finale.

### ⇒ Violation du Code de Conduite non vue ou non entendue par l'arbitre de chaise :

- Il est de votre rôle d'aider l'arbitre de chaise pour signaler des violations du Code de Conduite qu'il/elle n'aurait entendues ou vues ;
- Levez le bras pour signaler l'infraction et avancez rapidement vers de l'arbitre de chaise et expliquez lui avec exactitude ce qui s'est passé puis retournez à votre place ;
- Adoptez une attitude neutre et discrète à tout moment ;
- Si vous accompagnez un joueur aux toilettes, assurez-vous qu'il ne reçoive ni soins ni conseils et qu'il ne prenne pas de douche. Si le joueur commet une infraction, vous devez l'en informer et lui dire que vous le reporterez à l'arbitre de chaise.

Ex : « Ceci n'est pas autorisé, je devrai en informer l'arbitre de chaise »

**N'oubliez jamais : l'annonce la plus importante, c'est la prochaine.**



Regardez les vidéos sur le site de la formation : [ici](#)