

 		ARBITRE A1	ARBITRE A2*	ARBITRE A3*
Préparation de la partie	Mentale	<ul style="list-style-type: none"> - Préciser au juge-arbitre les joueurs que l'on ne peut pas arbitrer (famille, amis, etc.). - S'assurer de l'identité et de la bonne prononciation du nom des joueurs. - Suivre le score de la partie précédente sur son terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Préciser au juge-arbitre les joueurs que l'on ne peut pas arbitrer (pour raison personnelle ou problème sur une partie précédente, etc.). - Se renseigner sur le profil de chaque joueur : s'attendre à une partie plus ou moins difficile. - Anticiper sur d'éventuelles questions des joueurs (conditions climatiques, obscurité, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> - Se préparer à arbitrer sur un court principal avec des spectateurs, des caméras de télévision et éventuellement des micros d'ambiance.
	Physique	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre ses dispositions (aller aux toilettes). - Avoir une tenue vestimentaire adaptée (pull, parka, casquette, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> - Être en bonne forme physique. - Gérer son alimentation : manger léger avant d'aller sur le terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gérer les temps de récupération dans la journée et le soir (en cas d'enchaînement de parties ou de tournois par exemple).
	Matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre le matériel d'arbitrage, récupérer les balles, préparer la feuille d'arbitrage auprès du juge-arbitre et lui demander les conditions de jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> - Posséder tout le matériel nécessaire : crayon à papier, mètre, chronomètre, pièce de monnaie, balles usagées et neuves, mouchoirs, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vérifier l'utilisation des appareils électroniques : PDA, micro, panneau de scores, talkie-walkie, etc.
Préparation du terrain		<ul style="list-style-type: none"> - Vérifier que le court est propre à la compétition (ramasser les papiers, les balles qui traînent, etc.). - Placer la chaise d'arbitre à bonne distance du filet et mettre celles des joueurs de son côté. - Placer les piquets de simple, puis mesurer le filet au centre. - Vérifier que les balles de la partie sont de bonne qualité. 	<ul style="list-style-type: none"> - S'assurer qu'aucun objet sur et hors du court n'est dangereux pour les joueurs (chaises, balais, traîne, etc.). - Placer la chaise d'arbitre et celles des joueurs en fonction du soleil (du même côté). - Placer les piquets de simple en quinconce, tricotés dans les mailles du filet en cas de vent, vérifier la tension du filet, puis mesurer le filet au centre. - Vérifier s'il y a de la sciure, de l'eau, des serviettes sur le court (si c'est fourni pour la compétition). 	<ul style="list-style-type: none"> - Dès l'entrée sur le court, jeter un coup d'œil sur l'aspect général du terrain. - Acquérir une routine qui permet de tout vérifier en un minimum de temps.
Réunion d'avant-match		<ul style="list-style-type: none"> - Se placer au milieu du terrain et informer les joueurs des conditions de jeu. - Procéder au tirage au sort avec une pièce de monnaie et en montrer le vainqueur. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attendre les joueurs au milieu du court près du filet avec les balles et la pièce de monnaie. - Vérifier la tenue vestimentaire des joueurs (le devant quand le joueur vient vers l'arbitre et l'arrière quand il part pour s'échauffer), la position de l'anti-vibrateur sur la raquette. - Donner toutes les informations sur les conditions de jeu (nombre de manches, jeux décisifs, nombre de balles, changements ; sur terre battue, préciser la procédure d'inspection de trace, etc.). - Demander aux joueurs s'ils ont des questions. - Il n'y a pas de règle pour désigner le joueur qui choisit « pile ou face » ; on peut balayer la pièce de gauche à droite et attendre qu'un joueur prenne l'initiative. 	<ul style="list-style-type: none"> - Moment essentiel car c'est le premier contact avec les joueurs. - Informer les joueurs de la présence de ramasseurs et juges de ligne.

* Ces compétences nécessitent une parfaite maîtrise et connaissance de(s) qualification(s) inférieure(s).

	A1	A2*	A3*
Échauffement	<ul style="list-style-type: none"> - Monter immédiatement sur la chaise et déclencher le chronomètre pour l'échauffement. - Compléter la feuille d'arbitrage. - S'imprégner du rythme du jeu en suivant la balle des yeux (s'échauffer aussi). 	<ul style="list-style-type: none"> - Profiter de l'échauffement pour se familiariser avec les spécificités de chaque joueur (rythme au service, éventuelles fautes de pied, etc.). - Contrôler le temps d'échauffement. - Annoncer « 2 minutes » lorsque les joueurs commencent à servir. 	<ul style="list-style-type: none"> - Période pendant laquelle on rentre dans la partie ; ne pas attendre le premier point pour se concentrer.
Feuille d'arbitrage	<ul style="list-style-type: none"> - Remplir correctement la première page. - Compléter le score : « / » (points), jeux, manches, serveurs et horaires. 	<ul style="list-style-type: none"> - Remplir la feuille d'arbitrage avec les « A » (Ace), « D » (Double faute), « • » (1^{er} service faute), et « C » (Code de conduite). - Compléter la colonne du jeu décisif avec tous ces symboles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Remplir parfaitement la feuille d'arbitrage avec « X » (point de pénalité), « T » (dépassement de temps non intentionnel). - Compléter succinctement la description des Codes de conduite.
Position sur la chaise	<ul style="list-style-type: none"> - S'avancer sur la chaise (ne pas rester collé au dossier). - Tenir la plaquette d'arbitrage dans une main, le crayon dans l'autre. - Mettre les coudes sur les genoux ou accoudoirs. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tenir le chronomètre et la plaquette d'arbitrage dans la même main, le crayon dans l'autre. - Avoir une position avancée pour montrer qu'on est concentré ; se reposer pendant les changements de côté. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adapter sa posture suivant son gabarit et la chaise mise à disposition. - Être concentré sur la partie à tout moment.
Image	<ul style="list-style-type: none"> - Garder sa concentration pendant toute la durée des échanges. - Prendre des décisions rapides. 	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir une bonne tenue générale (vêtements et allure). - Paraître en permanence concentré et attentif à la partie que l'on arbitre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rester calme, serein et maître de ses émotions face à toutes les situations pouvant se produire sur le terrain. - Être ouvert à la discussion avec les joueurs.
Annonces (Page 53 de « L'Arbitrage en 255 questions »)	<ul style="list-style-type: none"> - Présenter succinctement la partie (joueurs, clubs, classements, etc.). - Annoncer correctement le score à la fin de chaque point, jeu et manche ; annoncer la fin de la partie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les annonces de l'échauffement. - Savoir présenter la partie. - Maîtriser toutes les annonces durant la partie (score, début et fin de manche, Code de conduite, point décisif et super jeu décisif à 10 points). - Annoncer toujours le score avant de noter le point sur la feuille d'arbitrage. 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître toutes les annonces d'une partie (échauffement, présentation de la partie, score, début et fin de manche, Code de conduite, dépassement de temps involontaire, overrule, etc.). - Maîtriser les annonces des procédures d'intervention du kiné, d'abandon, de disqualification, d'interruption de jeu, de reprise de la partie, etc. - Gérer les annonces du score suivant la situation : immédiatement à la fin du point s'il n'y a pas de doute ni d'applaudissements, ou plus tard en cas d'hésitation sur une trace ou de manifestation du public.
Voix	<ul style="list-style-type: none"> - Annoncer fort les balles fautes. - Annoncer fort et de façon audible le score pour les joueurs, capitaines et spectateurs. 	<ul style="list-style-type: none"> - Annoncer fort « faute », « filet », « faute de pied », « touché », « doublé », « gêne », etc. - Annoncer fort et de façon audible le score pour les joueurs, capitaines et spectateurs. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elle doit être forte en fonction du contexte. Il faut parfois annoncer rapidement pour confirmer l'annonce ou alors temporiser en cas d'inspection de trace. - Moduler les annonces en cas d'utilisation d'un micro sur la chaise.
Techniques de base	<ul style="list-style-type: none"> - Être capable de bien juger les balles. - Suivre la balle au service et pendant l'ensemble du point. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contrôle du relanceur sur 1^{er} et 2nd service. - Contrôle du perdant du point avant de noter le score sur la feuille d'arbitrage. - Contrôle des joueurs (surtout le perdant du jeu) lorsqu'ils viennent s'asseoir au changement de côté. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contrôle du serveur après un 1^{er} service faute : avant de noter le « • » sur la feuille d'arbitrage, vérifier que le joueur est d'accord avec l'annonce ou qu'il ne s'énerve pas. - Contrôle des balles : entre un 1^{er} et 2nd service pour vérifier qu'il n'y aura pas de gêne ; l'arbitre doit savoir à chaque instant où se trouvent toutes les balles en jeu. - Contrôle de la position des ramasseurs et juges de ligne au début du point et entre le 1^{er} et le 2nd service.

	A1	A2*	A3*
Contrôle de la partie	<ul style="list-style-type: none"> - Officier sans se laisser influencer par la réaction des joueurs ou capitaines. 	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser la gestion d'une partie considérée comme importante (finale, partie décisive) ou dans laquelle il y a des joueurs considérés comme « difficiles ». 	<ul style="list-style-type: none"> - Contrôler les joueurs, les coachs, les juges de ligne, les ramasseurs et le public si nécessaire. - S'assurer du respect de la continuité du jeu.
Communication	<ul style="list-style-type: none"> - S'adresser poliment aux joueurs, aux capitaines pour répondre à leurs questions ou leur demander quelque chose. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser l'avertissement verbal si nécessaire. - N'utiliser les signes de confirmation qu'à la demande d'un joueur (ils ne doivent pas être fréquents). Les signes sur terre battue sont exceptionnels. 	<ul style="list-style-type: none"> - Varier sa communication avec les joueurs (verbale, gestuelle, mimiques du visage, regard, etc.). - Contrôler les spectateurs par des annonces claires et courtoises. Annoncer le score avant ou après les applaudissements. - Communiquer de manière précise avec le juge-arbitre ; lui relater la réalité des faits de façon claire (logos, kiné, Code de conduite, etc.). - Établir un contact visuel avec les juges de ligne aux changements de côté ou après une annonce proche : renforcer le travail en équipe. - Épauler les ramasseurs si nécessaire par des interventions rapides.
Connaissance des règles	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les règles principales sur la base des « Règles du jeu » et du livret « L'Arbitrage en 255 questions ». 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître toutes les règles et pouvoir répondre à une interrogation d'un joueur sur le règlement. - Maîtriser la différence entre une question de fait et un point de règlement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Appliquer l'ensemble des règles et procédures du tennis (kiné, abandon, disqualification, etc.). - Faire appel au juge-arbitre en cas de nécessité (question de règlement).
Code de conduite	<ul style="list-style-type: none"> - Appliquer le Code de conduite en cas de nécessité (jets répétés de raquette ou de balle, grossièretés audibles ou très grave infraction au Code de conduite : insulte, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> - Appliquer le Code de conduite à bon escient suivant la situation. - Noter précisément le « C » sur la feuille d'arbitrage. 	<ul style="list-style-type: none"> - Appliquer le Code de conduite à bon escient afin de garder le contrôle de la partie. - Rédiger de manière précise la description des violations sur la feuille d'arbitrage ou sur un document annexe.
Inspection de trace	<ul style="list-style-type: none"> - Suivre la procédure : l'inspection de trace se fait uniquement sur terre battue et sur une balle concluant l'échange ou si un joueur arrête volontairement le jeu (un retour réflexe est autorisé). - Descendre, pointer la trace et prendre sa décision (bonne ou faute). 	<ul style="list-style-type: none"> - Descendre de la chaise en gardant la trace des yeux. - Penser à la situation : est-ce la fin d'un point ? est-ce un point gagnant ? le joueur s'est-il arrêté ? - Se remémorer la trajectoire de la balle pour localiser plus facilement la trace. - D'abord pointer la trace, la lire et montrer très clairement sa décision aux joueurs (surtout à celui qui va être lésé par la décision). - Remonter sur la chaise puis annoncer le score ou : « rejouez le point ». - Ne pas discuter trop longtemps avec un joueur à côté de la trace ou au pied de la chaise. 	<ul style="list-style-type: none"> - Descendre en cas de doute ou sur hésitation d'un joueur. - Contrôler que le joueur ne passe pas le filet pour venir voir la trace jugée. - Vérifier que les joueurs comprennent bien la décision (ne pas être dos au filet et faire un geste ample de confirmation de balle bonne ou faute). - Aller vers le filet si nécessaire pour donner une explication au joueur. - Rester bien concentré pour éviter une erreur de score après une situation de stress.
Après la partie	<ul style="list-style-type: none"> - Descendre de la chaise, ramasser les balles et quitter le court. - Finir de remplir la feuille d'arbitrage et donner le résultat au juge-arbitre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Donner le résultat au juge-arbitre et lui relater les éventuels incidents rencontrés au cours de la partie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adopter une attitude professionnelle sur et en dehors du court, en respect avec le code des officiels.