

Comment bien arbitrer?

Introduction

Tout ce qui est visible et qui peut se passer au vu des spectateurs est considéré comme aire de jeu. Dès l'instant où un arbitre ou un juge-arbitre pénètre dans l'aire de jeu, ils doivent respecter les procédures concernant l'aire de jeu et la conduite du jeu, mais aussi avoir un comportement irréprochable.

La façon de faire de chaque arbitre dans l'aire de jeu doit être uniforme en tous points, pas seulement dans la conduite du match, mais aussi dans la façon dont ils se comportent, dont ils appliquent leurs tâches pré- et post-match, aussi bien que dans leurs contacts avec les joueurs, spectateurs et autres officiels.

Pour bien arbitrer, il est indispensable, avant tout, de connaître parfaitement les lois et règlements du tennis de table. Ensuite, il est utile de respecter les procédures suivantes.

1. Préparation avant le match

Un arbitre ne doit pas passer au-dessus des séparations. Il doit toujours ouvrir un petit espace entre deux séparations, passer et refermer l'espace après le passage.

Quand c'est possible avant la rencontre, vérifier la hauteur du filet et sa tension; vérifier le marquoir. Vérifier l'aire de jeu: pas d'accessoires gênants (sacs, essuies, balles, boissons,...), si les séparations sont bien fermées.

Si ce n'est pas possible avant le match, effectuer ces tâches pendant la période d'échauffement.

2. Procédure d'avant match

Dès que les joueurs entrent dans l'aire de jeu, l'arbitre met les zéros des manches sur le marquoir.

Il se présente aux joueurs, les salue et vérifie leur identité.

Il vérifie toutes les caractéristiques des raquettes (en cas de doute, se référer à la liste des revêtements autorisés, que vous pouvez télécharger du site www.itf.com dans Equipment/Racket coverings)

Il vérifie la conformité de la tenue vestimentaire

Il détermine le coach (si nécessaire)

Il fait le tirage au sort du serveur et du côté de la table (attention, récupérer le jeton dans la main et ne pas le retourner!)

Il lance le chronomètre pour la période d'adaptation de 2 minutes (ou invite l'adjoint à le faire)

Puis, l'arbitre reste assis dans sa chaise pendant la période d'adaptation.

3. Début du match

Quand il est temps, l'arbitre lève la main et annonce "Time" ou "Temps"

L'arbitre pointe la main vers le serveur et vérifie que le relanceur est prêt

Quand le serveur est prêt, l'arbitre annonce:

Nom du serveur contre Nom du relanceur

Première manche

Nom du serveur

Zéro - Zéro

Il met les scores à 0-0, démarre le chronomètre et le match commence.

L'arbitre doit faire l'effort de prononcer correctement le nom de chaque joueur. S'il hésite sur la prononciation, la demander au joueur pendant la vérification des raquettes.

4. Procédure pendant le match

Tous les deux points, le serveur change, il est inutile d'annoncer à chaque fois le nom du serveur. L'annonce est faite pour les quatre premiers points (une fois chaque joueur). Ensuite, seulement pointer le serveur avec la main.

Pendant le match, l'arbitre doit

- Annoncer le score d'une voix claire et audible, assez haut pour que la personne assise dans la chaise de coach puisse entendre et comprendre ce qui est dit
- Prendre le temps ou demander à l'adjoint de le prendre
- Contrôler et faire respecter les lois du service
- Contrôler et faire respecter les lois du comportement
- S'assurer que le jeu est continu et que le temps pris pour s'éponger (tous les 6 points) ou pour le time out n'est pas excessif
- Contrôler et faire respecter les lois de coaching.
- S'assurer que les joueurs laissent leur raquette sur la table entre les jeux
- Lever le bras au-dessus de la tête si une balle touche le filet au service en annonçant "let" et en répétant le score atteint.
- Lors d'un time out, lever le carton blanc du côté du joueur qui demande le temps mort. Ce carton blanc ou un autre témoin approprié est ensuite placé sur la table dans le camp du joueur en question. L'arbitre (ou l'adjoint s'il y en a un) reste debout près de sa table pendant la durée du time out. Le carton blanc ou le témoin doit être enlevé et le jeu doit reprendre dès que le joueur qui a demandé le temps mort est prêt à poursuivre la partie ou, si l'interruption se prolonge, dès qu'une minute s'est écoulée.
- pendant toute la durée de l'arrêt (max. 1 minute). Poser le carton sur le marquoir du côté du joueur qui l'a demandé (ne pas oublier de changer de côté pour les manches suivantes).
- Montrer la carte jaune, les cartes jaunes et rouges ou rouge (coach) vers la personne qui la reçoit, tout en restant assis. Indiquer sur le papier de match les cartes données et les raisons.

5. Procédure de fin de manche

Pointer le gagnant et annoncer manche pour Nom du gagnant

Laisser les chiffres au marquoir pendant la période de repos entre les manches. Ecrire le score sur le papier de match

Ramasser la balle ou l'adjoint apporte la balle à l'arbitre

Quand les joueurs reviennent à la table, actualiser le marquoir en affichant le chiffre des manches et en remettant les points à blanc.

Avant chaque manche, l'arbitre vérifie rapidement le sol et la table et éventuellement essuie ceux-ci. Pendant le jeu, il donne le chiffon aux joueurs qui font le travail eux-mêmes.

6. Procédure de début de manche suivante

Donner la balle au serveur

Quand le serveur est prêt, l'arbitre annonce

Deuxième manche

Nom du serveur

Zéro - Zéro

Mettre le score à 0-0, mettre le chronomètre en marche et la manche commence (voir procédure manche 1)

7. Annonce de fin de match

Pointer le vainqueur et annoncer

Dernière manche et match pour Nom du gagnant

Nom du gagnant gagne par X manches à X

Inscrire le score sur le papier de match, avec grande attention. Faire vérifier par le vainqueur. Ramasser la balle ou l'adjoint apporte la balle à l'arbitre

Les joueurs serrent habituellement la main des arbitres. L'arbitre doit annoncer les résultats avant de serrer la main des joueurs.

8. Procédure d'après match

L'arbitre remet le marquoir à blanc.

L'arbitre remet l'aire de jeu en ordre.

L'arbitre rapporte la feuille de match directement au juge-arbitre.

Résumé

Pendant qu'ils se trouvent dans l'aire de jeu, pour quelque raison que ce soit, les arbitres doivent revêtir les uniformes désignés et être vigilants et conscients de ce qui se passe. Ils ne doivent jamais oublier que leur présence et les conversations peuvent déranger le jeu en cours ou être mal perçues par les spectateurs.

Les arbitres doivent se retenir d'engager la conversation avec les joueurs avant, pendant ou après un match. L'arbitre doit répondre aux questions des joueurs ou expliquer une annonce mais ne doit pas être le départ d'une conversation qui n'est pas en rapport avec le match.

En uniforme, les officiels doivent rester conscients qu'ils représentent leur fédération et, plus important encore, que leurs actions déteignent sur tous les officiels.

En aucun cas, les arbitres ne doivent impliquer des spectateurs dans des discussions sur leurs actions ou celles d'autres officiels. Tous ces sujets doivent être rapportés au juge-arbitre ou directeur du tournoi.