

Que doit faire l'Arbitre quand il rentre dans l'aire de jeu ?



Les arbitres doivent être 5 minutes avant les joueurs dans l'aire de jeu, pour :

1. Vérifier les équipements.

- L'alignement des séparations
- Que le marqueur à bien tous les chiffres des points et des manches
- Vérifier la tension et la hauteur du filet
- Nettoyer la table

2. Contrôler son matériel

- Vérifier que l'on a bien son chrono en état de marche, son jeton, ses cartons, les balles pour la parties que l'on va arbitrer
- Quand on est prêt, on reste debout devant la table d'arbitrage en face du filet.

3. Vérification auprès des joueurs ou joueuses

- Dès que les joueurs ou paires rentrent dans l'aire de jeu nous devons afficher les deux 0 des manches.
- On dit bonjour au joueurs et on s'assure d'avoir les bons joueurs dans l'aire de jeu. En demandant qui ils sont, de plus, cela permet de bien prononcer les noms des joueurs en fonction de leur orthographe.
- Nous procédons au contrôle des raquettes :
 - L'aspect général des deux cotés
 - L'homologation de la raquette en se servant de la dernière liste des revêtements
 - Vérification de la planéité de la raquette et de l'épaisseur du revêtement (4mn max pour un backside, 2mn max pour un picot sans mousse)

4. Nous procédons au tirage au sort

- **En simple :**
- On montre la couleur du jeton bicolore aux deux joueurs. Celui qui gagne le tirage au sort devra choisir entre le côté, servir ou relancer. L'autre joueur nous lui demanderons également son choix.
- **En double :**
- On montre la couleur du jeton bicolore aux joueurs. Celui qui gagne le tirage au sort devra choisir entre le côté, servir ou relancer. L'autre paire nous lui demanderons également son choix.
- Nous nous retournerons vers la paire qui a choisi de servir, pour demander quel joueur va servir. Nous demanderons alors à l'autre paire qui va recevoir en désignant le serveur de l'autre paire.

Une fois que nous avons terminé, nous allons nous asseoir, nous donnons la balle aux joueurs et nous mettons en route notre chrono de 2 minutes de jeu effectif pour la période d'adaptation.