

En lien avec le projet jeunes 2020 – 2024, cette note vise à détailler les compétences attendues pour l'arbitrage des jeunes sur les Trophées Essonne Jeunes (TEJ) à destination des minimes, cadets et juniors.

Objectif du projet

- ✓ Intégrer l'arbitrage à la formation du jeune joueur, sensibiliser les jeunes à l'arbitrage, éduquer aux valeurs du sport, responsabiliser les jeunes.
- ✓ Faire le lien avec la formation départementale « jeunes arbitres »

Généralité

- ✓ L'arbitre se place toujours sur le côté du terrain, au niveau du filet. Il se tient debout et peut monter sur le poids lestant le poteau. S'il n'y a pas d'espace entre les terrains, il n'y a pas d'arbitre.
- ✓ **TEJ simple (niveau Elite à découverte) :**
 - Les jeunes n'arbitrent que le premier set du match pour lequel ils sont appelés en tant qu'arbitre.
 - Les jeunes arbitrent tous 1 match (donc 1 set) minimum lors d'une journée de TEJ simple.
 - Les jeunes doivent aller arbitrer à chaque fois qu'ils sont appelés par la table de marque.
- ✓ **TEJ double et les matchs en double du départemental jeunes :** pas d'arbitrage
- ✓ **Départemental jeunes :** arbitrage sur les matchs de simple
- ✓ **Interclubs jeunes :** les capitaines sont encouragés à désigner eux-mêmes les arbitres parmi les joueurs disponibles

Déroulement

- ✓ Avant le match (à l'appel par la table de marque) :
 - Aller chercher la feuille de match et les volants
 - Serrer la main des joueurs
- ✓ Pendant :
 - Faire le tirage au sort
 - Juger un volant « in » et un volant « out »
 - Compter les points à l'aide d'une feuille de score classique (voir annexe)
 - Placer les serveurs et les receveurs
- ✓ A la fin :
 - Noter le score du set sur la feuille de match
 - Serrer la main des joueurs
 - Laisser la feuille de match aux joueurs pour la suite du match

Règles à connaître

- ✓ Le terrain est délimité par des lignes : un volant qui tombe à l'intérieur ou sur ces lignes est « in », s'il tombe en dehors il est « out ».

- ✓ Tirage au sort : l'arbitre pose le volant sur la bande du filet et le laisse tomber. La direction du bouchon indique le joueur ayant le premier choix parmi : choisir son terrain ou choisir de servir/recevoir en premier - l'adversaire a le choix restant
- ✓ **Au service :**
 - Le serveur est le joueur ayant remporté le dernier point
 - Le serveur se place à droite si son score est pair, à gauche s'il est impair
 - Le service s'effectue en diagonale
 - Le serveur doit se placer dans sa zone de service sans toucher les lignes avec ses pieds
 - Le receveur se place dans sa zone de réception sans toucher les lignes avec ses pieds
 - Le geste du service doit être continu (pas de feinte de frappe) et sous le nombril
- ✓ **Pendant le match :**
 - Tous les points comptent (le dernier joueur ayant marqué gagne 1 point)
 - L'arbitre note toujours le score avant de l'annoncer à haute voix
 - Les joueurs doivent attendre l'annonce du score avant de servir
 - L'arbitre annonce toujours le score du serveur en premier suivi du score du receveur
 - L'arbitre annonce « Let » pour interrompre l'échange quand un des joueurs n'est pas prêt au service ou si le jeu est perturbé (volant supplémentaire sur le terrain, passage d'une personne sur le terrain etc.). Il peut aussi annoncer « Let » s'il n'a pas vu où le volant est tombé
 - L'arbitre annonce faute si le volant touche un élément extérieur au terrain (le plafond par exemple) ou une partie du corps ou des vêtements d'un joueur.
- ✓ **Fautes particulières (+1 point à l'adversaire) :**
 - Le volant touche le plafond.
 - Le joueur touche le filet avec sa raquette ou une partie du corps.
 - Le joueur touche le volant 2 fois dans un geste non continu.

Feuille de score classique :

En simple : on note le nom des joueurs dans la case correspondante. On inscrit « S » dans la première case du serveur. On inscrit 0 dans la colonne suivante pour les deux joueurs. Ensuite, lorsqu'un point est marqué, on le note dans la case en face du joueur ayant marqué après la colonne vide suivante.

- ✓ Illustrations :

Fabien	S	0	1					2			3		
Julien		0		1	2	3	4		5	6		7	8