



## LE JUGE DE LIGNE

Le travail du juge de ligne est essentiel pour qu'une partie soit bien arbitrée. Avec de bonnes annonces de la part des juges de ligne, le travail de l'arbitre de chaise est grandement facilité.

### 1— Un officiel avant tout

Le juge de ligne est avant tout un officiel soumis respect du code de conduite pour les officiels. Le juge de ligne fera attention particulièrement aux points suivants :

- **Être ponctuel** au rendez-vous le matin sur le site et au début des rotations. Un juge de ligne qui arrive en retard avant une rotation, c'est un changement d'équipe qui se fait en retard, de la nervosité pour les deux équipes et une augmentation du nombre d'erreurs sur le court ;
- Le juge de ligne est toujours en tenue d'officiel. Il est important que tous les juges de ligne d'une équipe adoptent la même tenue.
- Lorsque l'arbitrage d'un match nécessite la présence de juges de ligne, la notion de **travail d'équipe** prend tout son sens. Après chaque balle proche ou à chaque changement de côté, le juge de ligne et l'arbitre de chaise ont un contact visuel. Cette notion est donc à garder à l'esprit en permanence.
- Adopter une attitude neutre à tout moment. Que ce soit en dehors ou sur le court, il est bien sûr interdit d'encourager ou d'applaudir un joueur. Sur le court, il ne faut manifester aucune émotion (ni joie ni déception) et surtout pas après une erreur (appelée *overrule*). Dans ce cas-ci, **l'annonce la plus importante, c'est la suivante.**

### 2— Fonctions

La fonction de base du juge de ligne est de juger la ligne pour laquelle il est désigné. Cela peut-être :

- Une moitié de ligne (d'un seul côté du filet) ;
- Une ligne entière (à travers le filet) ;
- Deux lignes **successivement** dans le cas d'un *mooving* (on juge d'abord la ligne du carré de service jusqu'au rebond de celui-ci avant de se déplacer sur une ligne du couloir pour la suite du point).

Dans tous les cas, un **juge de ligne ne juge jamais deux lignes différentes à la fois**. De la même façon, un juge de ligne ne réagit jamais aux annonces sur les autres lignes ou de l'arbitre de chaise.

Un juge de ligne ne tente pas de rattraper les balles.

## 3— Technique

Ce qui est appelé « technique du juge de ligne » comprend plusieurs critères.

### 3.1 La position

Dans tous les cas, le juge de ligne doit adopter une position qui lui sera confortable, mais qui lui donnera toujours l'image d'être attentif au jeu. Le juge de ligne est soit assis, soit debout, en fonction de la ligne qu'il doit juger. Les juges de ligne dont la ligne est perpendiculaire au filet (lignes longues ou médianes) sont debout, ceux dont la ligne est parallèle au filet (service et fond) sont assis.

#### 3.1.1 Le fond et le service

Ces deux juges de ligne sont assis aussi bien pendant le point que pendant le changement de côté. Le juge de ligne de service (1 par équipe qui se déplace d'une ligne de service à l'autre tous les 2 jeux) est totalement face à sa ligne et peut se pencher légèrement, soit vers l'avant, soit vers l'arrière dans le but de se baisser et ainsi « aplatir » la ligne qu'il doit juger.

Le juge de ligne de fond (2 par équipe, 1 sur chaque ligne de fond) est sur l'avant de sa chaise, le buste de droit, le dos décollé du dossier de la chaise, les pieds à plat au sol, mains posées sur les cuisses et le tout légèrement orienté vers l'arbitre de chaise (à environ 45°).

#### 3.1.2 Les longues et les médianes

Ces juges de ligne adoptent deux positions : celle de repos et celle d'attention. La première est celle utilisée lorsque le point n'est pas en jeu. Le juge de ligne est alors totalement droit, les mains dans le dos. Lorsque le serveur commence à faire rebondir sa balle au sol pour servir, le juge de ligne se met en position d'attention. Il est alors légèrement penché en avant, les bras tendus et appuyés sur les genoux, les pieds écartés de la largeur des épaules). Lors de l'échauffement ou des changements de côté, ces juges de ligne sont assis. En cas de *mooving* (déplacement de la médiane vers la longue après le service), le juge de ligne reste vigilant sur le point en cours, toujours le regard tourné vers le court tout en se déplaçant le plus rapidement possible vers sa position sur la longue.

Pour tous les juges de lignes, il fait partie de leur technique que de savoir se déplacer vers l'intérieur ou l'extérieur du court afin de toujours voir la balle dans le cas où il serait gêné par la présence d'un joueur.

### 3.2 Le regard

Le juge de ligne devra avoir « ses yeux à la bonne place au bon moment ». Pour cela, une technique précise existe.

Tout d'abord, il ne faut ni suivre la balle en permanence ni fixer sa ligne en permanence (sauf au service !). Il faut savoir jongler avec les deux. Ainsi, le juge de ligne suit des yeux la balle pendant le point et lorsque la balle arrive proche de sa ligne, il fixe sa ligne sur une zone qu'il aura estimée au préalable. En revanche, au service, lorsque le serveur commence son geste, le juge de ligne fixe la ligne jusqu'à l'arrivée de la balle.

Le regard doit être fixé sur l'extérieur de la ligne afin de pouvoir juger s'il y a contact entre la balle et la ligne ou non.

À la fin du point, sur terre battue et dans le cas d'une balle proche de la ligne, il est demandé au juge de ligne de garder un œil sur la trace dans le cas où l'arbitre lui demanderait de la lui montrer. Après le point et après une balle proche, le juge de ligne a généralement un contact visuel avec l'arbitre de chaise.

### 3.3 L'annonce

L'annonce du juge de ligne matérialise la décision que prend le juge de ligne. S'il juge la balle « out », son annonce devra être assez forte pour :

- arrêter le point ;
- convaincre directement qu'il n'y a aucun doute dans l'annonce (ce qu'on appelle « vendre son annonce »).

Pour réussir une bonne annonce, il ne faut jamais anticiper. L'annonce doit être rapide, mais une annonce trop rapide est une mauvaise annonce. Cette annonce, qui est en réalité un cri, doit venir du ventre du juge de ligne afin de dégager une annonce grave qui donne l'impression de sûreté dans l'annonce. L'annonce doit enfin être puissante, mais pas trop longue. Toutes les balles « out » doivent être annoncées, même celles qui sortent largement du court.

D'autres annonces qu'« out » peuvent être réalisées par les juges de ligne :

- « Faute de pied » si le serveur commet une faute de pied. Dans ce cas, le juge de ligne attend soigneusement que le serveur ait frappé la balle pour annoncer la faute de pied ;
- « Correction » dans le cas où l'arbitre réalise directement (et sans pression ou intimidation de la part d'un joueur) que son annonce « out » est erronée.

Dans le cas où la balle est bonne, il ne faut bien sûr rien annoncer.

### 3.4 Le geste

Une bonne annonce « out » est toujours conclue par un geste du juge de ligne. Ainsi, une petite seconde après l'annonce, pour réaliser le signe **faute**, le juge de ligne tend son bras de manière horizontale, à hauteur d'épaule, pointant dans la direction vers laquelle la balle était « out ». La main est tendue avec les doigts joints.

Si la balle est bonne et pour chaque balle tombant proche de sa ligne (environ 90 cm), le juge de ligne réalise le signe **balle bonne**. Il met ses deux mains jointes vers l'arbitre de chaise pour lui signifier que la balle était bonne. Il doit bien sûr rester en position d'attention pour la prochaine balle qui pourrait arriver (sauf dans le cas d'un coup gagnant où il peut se relever après ce geste).

Dans le cas d'une **faute de pied ou d'une correction**, le juge de ligne lève verticalement, immédiatement après l'annonce, le bras intérieur au court. Après une correction, le juge de ligne doit réaliser le signe balle bonne pour confirmer que la balle était bonne.

Enfin, dans le cas où le juge de ligne a la vue masquée par le joueur et ne voit pas l'impact de la balle au sol, il doit faire le signe **balle non vue** : les deux mains sont jointes, devant le visage, sous le niveau des yeux. Le juge de ligne ne se masque pas lui-même la vue avec ses mains et doit continuer à regarder la balle si l'échange continue.

Il est important que le juge de ligne garde son geste fixe pendant environ 3 secondes afin que joueurs, arbitre de chaise et public puissent la voir. Dans le cas d'une annonce proche, il peut même garder son bras tendu un peu plus longtemps que ces 3 secondes.

## 4— Divers

### 4.1 L'overrule par l'arbitre de chaise

Il peut arriver que l'annonce du juge de ligne (out ou bonne) soit corrigée par l'arbitre. Il s'agit de ce qu'on appelle une *overrule*. L'arbitre doit immédiatement retirer son geste (signe balle bonne ou signe balle out) et adopter une attitude neutre. Il ne peut absolument pas avoir de réaction négative vis-à-vis de l'arbitre de chaise. Si le joueur interroge le juge de ligne, il doit lui indiquer poliment de s'adresser à l'arbitre de chaise. Pour le juge de ligne, il doit absolument l'annonce en question et se reconcentrer pour la prochaine. **La balle la plus importante, c'est la suivante.**

### 4.2 Violation du code de conduite non vu par l'arbitre

En cas de mauvais comportement d'un joueur qui constitue une violation du code de conduite, il est demandé au juge de ligne de le rapporter à l'arbitre **dans le cas où celui-ci ne l'a pas vu ou pas entendu**. Pour ce faire, le juge de ligne doit lever le bras et avancer rapidement vers l'arbitre de chaise puis lui expliquer exactement ce qui s'est passé et enfin retourner à sa place. En dehors de cette procédure, il faut garder une attitude neutre et discrète.

### 4.3 Toilet break

Lorsqu'un joueur souhaite aller aux toilettes, c'est un juge de ligne qui l'y accompagne pour s'assurer qu'il ne reçoive ni soins ni conseils et qu'il ne prenne pas

de douche. Si le joueur commet une infraction, le juge de ligne doit en informer le joueur et lui dire qu'il le rapportera à l'arbitre de chaise. Par exemple : « ceci n'est pas autorisé, je devrai en informer l'arbitre de chaise. »

#### 4.4 Inspection de trace

L'inspection de marque se fait par l'arbitre de chaise, mais dans certains cas, celui-ci peut faire appel au juge de ligne concerné. Si l'arbitre de chaise n'a pas la marque, le juge de ligne peut l'aider à la localiser. Pour cela, sur terre battue, le juge de ligne doit garder la marque à l'œil et être capable de l'indiquer à l'arbitre de chaise.

Dans ce cas, le juge de ligne s'avance vers la marque, la pointe pour l'arbitre et retourne à sa place. C'est l'arbitre de chaise qui la jugera dans tous les cas. Si le juge de ligne ne peut localiser la marque, il doit le dire ou le faire comprendre à l'arbitre de chaise.