



FFBaD

Fédération Française
de Badminton

**INSTRUCTIONS ET CONSEILS
AUX ARBITRES
ET
JUGES DE SERVICE**

Novembre 2021 (BWF) – Mai 2023 (FFBaD)



Introduction

Ces instructions ont été élaborées avec l'objectif de fournir à tous les arbitres du monde entier des directives pour leur développement, d'améliorer encore la présentation de l'image du badminton, et enfin d'uniformiser leur prestation, quelle que soit la compétition et son niveau.

INSTRUCTIONS

Arbitre / Juge de service



Tenue

- L'apparence est importante à tout moment.
- Toujours porter la tenue officielle ou celle fournie par les organisateurs de la compétition.
- Pantalon noir ou jupe noire, si préférée par les arbitres féminins — pas de jeans ni de pantalon décontracté — ainsi que des chaussures noires élégantes doivent être portés.

INSTRUCTIONS

Arbitre / Juge de service



- L'arbitre, le juge de service, ainsi que les juges de ligne et les préposés au terrain, le cas échéant, doivent se tenir prêts, en général 15 minutes avant le début de leur match, dans la zone prévue à cet effet.
- L'arbitre doit s'assurer qu'il (ou elle) dispose de son équipe de juges de ligne au grand complet et, le cas échéant, des préposés au terrain (scoreur, juge de ligne en charge d'essuyer le terrain, etc.).

INSTRUCTIONS

Arbitre / Juge de service



- Les protocoles d'entrées et de sorties pour chaque terrain seront préalablement définis lors de la réunion du juge-arbitre avant la compétition.
- Assurez-vous que tous les membres de l'équipe des officiels techniques aient connaissance de ces éléments.

INSTRUCTIONS

Arbitre / Juge de service



- Avant d'entrer sur le terrain avec les autres officiels et les joueurs, assurez-vous que la tenue des joueurs est conforme au règlement du tournoi et aux directives données par le juge-arbitre lors du briefing.
- Si vous avez un téléphone portable, assurez-vous qu'il est éteint.

INSTRUCTIONS

Arbitre



- Pour vous aider à prononcer correctement les noms des joueurs, vous pouvez demander à un entraîneur / membre de l'équipe ou à un collègue arbitre avant d'aller sur le terrain.
- Vous pouvez écrire les noms sur la feuille de score dans votre propre langue.

INSTRUCTIONS

Arbitre / Juge de service



- Selon les instructions données, l'arbitre doit diriger son équipe d'officiels sur le terrain.
- L'ordre d'entrée sur le court sera généralement l'arbitre, les joueurs, le juge de service, les juges de ligne et les préposés au terrain.
- Marchez à un rythme que les autres membres de l'équipe peuvent suivre, en gardant à l'esprit ceux qui peuvent avoir des difficultés à marcher vite.

INSTRUCTIONS

Arbitre / Juge de service



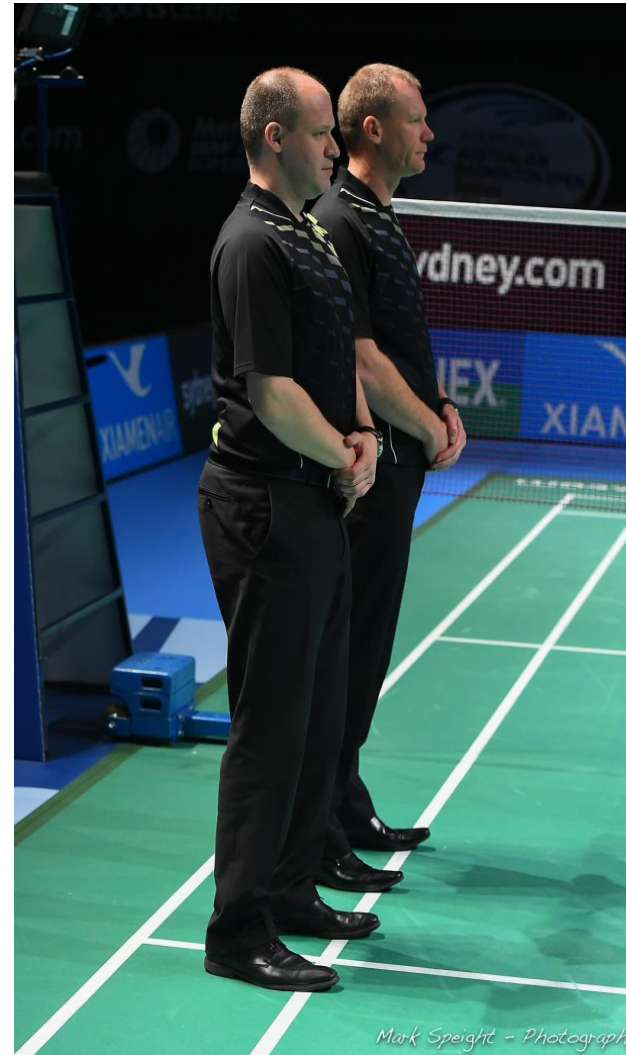
- Marchez sur le terrain de manière « professionnelle » au point d'entrée désigné et tenez-vous sur la ligne latérale de simple, dos à la chaise d'arbitre.
- L'arbitre doit se tenir debout avec les pieds de chaque côté de la ligne de service court et le juge de service doit se tenir sur la même ligne entre l'arbitre et le filet.

INSTRUCTIONS

Arbitre / Juge de service



- Les mains peuvent être jointes comme indiqué sur l'image ou derrière votre dos.



INSTRUCTIONS

Arbitre / Juge de service



- Après que l'arbitre et le juge de service ont serré la main des joueurs avant le tirage au sort, le juge de service traverse immédiatement le terrain du côté opposé au filet, se place debout devant sa chaise et tient à disposition un ou plusieurs volants pour l'échauffement des joueurs.

INSTRUCTIONS

Arbitre



- Pour effectuer le tirage au sort, l'arbitre fait un pas en avant dans le terrain.
- Assurez-vous que les joueurs ne s'échauffent pas, surtout en double, et que tous les joueurs soient du côté de l'arbitre.
- Restez de dos à la chaise d'arbitre pendant le tirage au sort.

- Ne laissez pas le jeton tomber au sol.
- Indiquez clairement qui a gagné le tirage au sort.
- L'arbitre doit monter sur sa chaise immédiatement après le tirage au sort. Ne touchez pas les sacs ou les bacs des joueurs.
- Le temps de prise en compte du terrain de deux minutes commence lorsque vous vous asseyez sur la chaise et se termine par « Zéro égalité, jouez ».

INSTRUCTIONS

Arbitre / Juge de service



- Prenez un moment pour vérifier que tout est correct sur le terrain et ses abords.
- Le juge de service s'assied seulement lorsque l'arbitre est assis sur sa chaise.

- Lorsqu'une tablette électronique est en service, il est préférable d'utiliser le chronomètre de la tablette.
- Lorsqu'une tablette électronique n'est pas en service, l'arbitre doit utiliser son chronomètre ou sa montre et doit toujours être prêt à enregistrer toute interruption de jeu telle qu'une blessure, une suspension de jeu, etc.
- N'ayez pas votre chronomètre suspendu autour du cou. Une montre-bracelet est préférable.
- Vos cartons jaunes et rouges ne doivent pas être visibles.

INSTRUCTIONS

Feuille de score



- Écrivez le score après chaque échange.
- Le score est inscrit dans une double rangée de cases (une pour chaque équipe) avec un seul score par paire de cases verticales.
- Chaque paire de cases verticales représente un échange. Cela donne une méthode simple de lecture afin de savoir qui a gagné le dernier échange et qui va servir (le serveur est toujours celui dont le score est devant, sauf au début du set).
- Si un set remplit une ligne, le score continuera sur la ligne suivante.



- Le score doit être écrit proprement avec des chiffres lisibles.
- N'oubliez pas que la feuille de score est un outil d'aide à l'arbitre et qu'en cas de « panique », lorsque l'on ne se rappelle pas clairement de la situation exacte, la feuille de score doit être aussi lisible que possible afin de réduire les risques d'erreur.
- Cela devrait également aider le juge-arbitre à prendre une décision en cas d'appel.

INSTRUCTIONS

Feuille de score



- En simple

Joueur A	S	0	1				2	3	4				5	6			7	8		9
Joueur B		0		1	2	3				4	5	6				7	8			9

- En double

Joueur A							2	3	4								7	8		
Joueur B	S	0	1										5	6						9
Joueur C				1	2	3										7	8			
Joueur D	R	0								4	5	6								9

Écrivez le score en premier, puis annoncez le score tête relevée pour projeter la voix.



Détails d'avant match

- À compléter (si non remplis par ordinateur) une fois que vous avez reçu la feuille de match, avant de vous rendre sur le terrain.

Préliminaires

- « S », « R » : serveur et receveur. À remplir lors du tirage au sort une fois que les joueurs ont fait leur choix. En simple, n'indiquer que le serveur.
- « D », « G » : position des joueurs au début du match du point de vue de la chaise d'arbitre. À remplir lors du tirage au sort une fois que les joueurs ont fait leur choix.

Préliminaires

- « 0 » : à indiquer en face du serveur et du receveur initiaux au début de chaque set.
- « Heure de début » : à indiquer lorsque l'arbitre annonce « Jouez » au début du match.
- Notez le nombre de volants utilisés, y compris les volants d'échauffement (si neufs).

Pendant le match

- Écrivez le nouveau score dans la case disponible suivante de la ligne correspondant au serveur suivant.
- En doubles, les joueurs de l'équipe qui reçoit ne devront pas changer de zone de service tant qu'ils n'auront pas gagné un point sur leur service.

- Ainsi, lorsqu'une équipe perd le droit de servir, le joueur qui servait à ce moment-là continuera à être dans la même zone de service où il a servi en dernier, jusqu'à ce que son équipe ait le droit de servir à nouveau et gagne un point.

Exemple :

En double, le joueur D sert à droite alors que le score est 6-4 et son équipe perd l'échange. Il continuera donc à être dans la zone de service droite, jusqu'à ce que son côté gagne un point et obtienne le droit de servir à nouveau. Ainsi, lorsque le score deviendra 7-6, le joueur C servira depuis la zone de service gauche.

INSTRUCTIONS

Feuille de score



- Si le receveur gagne le point, écrivez son nouveau score dans la case disponible suivante (la dernière case complétée correspond toujours au prochain serveur).
- Si le score atteint 20 égalité, tracer une barre diagonale dans toute la colonne suivante.

- Si une situation citée ci-dessous intervient, utilisez la lettre appropriée dans la case suivante devant le joueur concerné.

Situation	Lettre à utiliser
Avertissement (pour mauvaise conduite)	A
Faute pour mauvaise conduite	F
Appel JA sur le court	JA
Suspension	S
Blessure	B
Disqualification par le JA	Dis
Abandon	Ab
Erreur de zone de service	E
Correction juge de ligne	C

INSTRUCTIONS

Feuille de score



- Si le match doit être suspendu, notez « S » sur la ligne du serveur.
- Si l'arbitre corrige l'annonce d'un juge de ligne, notez « C » immédiatement après le score.
- S'il y a une erreur de zone de service corrigée, notez « E » dans la case de l'équipe qui a commis l'erreur.

INSTRUCTIONS

Feuille de score



- Si une mauvaise conduite se produit entre 2 sets, écrivez la bonne lettre (A ou F) dans la case disponible suivante sur la ligne du joueur fautif. Toutefois, dans le cas d'un carton rouge, le nouveau score sera noté après le 0-0 du set suivant.

Fin du set

- Écrivez le score (avec un slash entre les scores) et entourez-le.
- Complétez le score en haut de la feuille.
- Écrivez « 0 » devant le serveur et le receveur au début de chaque nouveau set.
- Notez « S » et « R » (ce dernier uniquement en double) pour le début de chaque set.



Fin du match

- Écrivez et entourez le score complet du match.
- Écrivez l'heure de fin du match (lorsque l'arbitre dit « Set » à la fin du dernier set).
- Complétez le score en haut de la feuille.
- Entourez le nom du/des vainqueur(s) en haut de la feuille.

Après le match

- Après avoir quitté l'aire de jeu, calculez et écrivez la durée du match.
- Le cas échéant, écrivez en bas de la page les détails des situations particulières qui se sont produites. S'il n'y a pas assez d'espace, écrivez au dos de la feuille, et indiquez « Pour les commentaires, merci de se référer au dos de la feuille ».
- Signez la feuille, remettez-la au juge-arbitre pour qu'il la signe et rendez-la à la table de marque.

Feuille de score

Exemple



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BADMINTON

Tableau : SD
 Match : xxx
 Terrain : 3
 Date : 15/02/2019

D	Joueur A
	Équipe X

Score	
1	30 : 29
2	19 : 21
3	16 : 21

	Joueur B	G
	Équipe Y	

Arbitre : _____ Nom de l'arbitre _____
 Juge de service : _____ Nom du juge de service _____
 Début : _____ 16 h 30
 Fin : _____ 17 h 30
 Durée Match : _____ 60 min
 Volants : _____ 20

Joueur A	S	0	1	2		3	4		5	6	7		8	9		10	11		12	13		14	15	16		17	18	19	
Joueur B		0		1	2		3	4		5		6	7	8		9	10		11	12		13	14	15					
Joueur A		20					21	22		23	24		25	26		27	28		29	30									
Joueur B			16	14	18	19	20		21	22	23		24	25		26	27		28	29		30	29						
Joueur A	S	0			1	2	3			4	5	6	7			8	9	10	11		12	13		14	15		A		
Joueur B		0	1	2	3			4	5	6	7			8	9	10	11			12	13		14	15	16		17	18	
Joueur A		16	17		18	19																							
Joueur B				19	20	21																							
Joueur A			0		1	2	3	4	5			6	7	8			9	10	11		F	12			13	14		15	
Joueur B	S	0	1	2				3	4	5			6	7	8	9			10	11	12		13	14	15	16		17	18
Joueur A			16																										
Joueur B			19	20	21																								

A : Joueur A averti pour avoir tenté d'influencer un juge de ligne.

F + JA : Joueur A fauté pour avoir proféré des propos inacceptables. Le juge-arbitre a été appelé et a recommandé d'observer et de fauter à nouveau si nécessaire.

Signature de l'Arbitre : _____ Signature du Juge Arbitre : _____



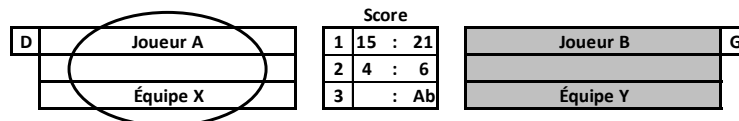
Feuille de score

Exemple



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BADMINTON

Tableau : SH
 Match : xxx
 Terrain : 3
 Date : 14/02/2019



Arbitre : _____ Nom de l'arbitre _____
 Juge de service : _____ Nom du juge de service _____
 Début : 14 h 03
 Fin : 14 h 29
 Durée Match : 26 min
 Volants : 5

Joueur A	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Joueur B	S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Joueur A																	
Joueur B	20	B	21	15 21													
Joueur A																	
Joueur B	S	0	1	2		3	4	5	6	B	Ab	4 6					
Joueur A																	
Joueur B																	
Joueur A																	
Joueur B																	
Joueur A																	
Joueur B																	

B + JA : Joueur B saigne du nez. Le juge-arbitre et le personnel médical sont appelés sur le court. Suspension du jeu durant 5 min 40 s.
 B + Ab : Joueur B s'est tordu la cheville et abandonne.

Signature de l'Arbitre : _____ Signature du Juge Arbitre : _____

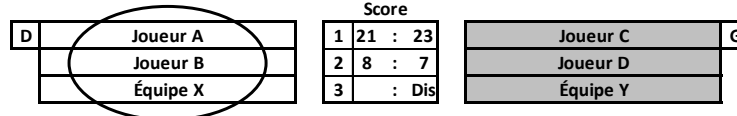


Feuille de score

Exemple

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BADMINTON

Tableau : DH
 Match : xxx
 Terrain : 1
 Date : 14/02/2019



Score	
1	21 : 23
2	8 : 7
3	: Dis

Arbitre : _____ Nom de l'arbitre _____
 Juge de service : _____ Nom du juge de service _____
 Début : 10 h 10
 Fin : 10 h 40
 Durée Match : 30 min
 Volants : 7

Joueur A			1			4			7	8	9					13	14					
Joueur B	S	0			2	3			5	6				10	11	12			15	16	17	
Joueur C		1	2			4	5			7	8				11	12	13	14		A		16
Joueur D	R	0			3			6				9	10					15				

Joueur A		18	19			21				F												
Joueur B					20					21	JA											
Joueur C		17			20					23												
Joueur D			18	19			21	22	23													

Joueur A	R	0			2			4			6			8								
Joueur B			1			3			5				7									
Joueur C	S	0	1			3			5			7	JA	8								
Joueur D				2			4			6			F Dis	7								

Joueur A																						
Joueur B																						
Joueur C																						
Joueur D																						

Joueur A																						
Joueur B																						
Joueur C																						
Joueur D																						

Joueur A																						
Joueur B																						
Joueur C																						
Joueur D																						

A : Joueur C averti pour avoir modifié la vitesse du volant
 F + JA : Joueur A fauté entre le 1er et le 2ème set pour avoir heurté volontairement l'afficheur de score.
 Le juge-arbitre a été appelé et a recommandé de poursuivre le match et de fauter à nouveau si nécessaire.
 F + JA + Dis : Joueur D fauté pour avoir bousculé volontairement un juge de ligne. Appelé sur le terrain, le juge-arbitre a décidé de disqualifier Joueur D.

Signature de l'Arbitre : _____ Signature du Juge Arbitre : _____

- À 90 secondes, l'annonce « Prêt(e)s à jouer » indique aux joueurs et aux spectateurs que le match est sur le point de commencer.
- Vérifiez que l'équipement des joueurs, les sacs, les raquettes, les bouteilles d'eau, les serviettes, etc. sont dans des bacs ou des paniers près de la chaise d'arbitre. Rien ne doit dépasser des bacs ou être posé sur les panneaux publicitaires. Il est cependant acceptable que **des raquettes de rechange reposent** sur le dessus du bac (**sans se chevaucher**).

INSTRUCTIONS

Arbitre



- Asseyez-vous correctement sur votre chaise.
- Ne croisez pas vos jambes ou vos pieds lorsque vous êtes assis sur la chaise.



INSTRUCTIONS

Arbitre



- Si un arbitre féminin porte une jupe, il lui est alors permis de s'asseoir avec les chevilles croisées.



INSTRUCTIONS

Arbitre



- Si votre match est télévisé, assurez-vous, si le juge-arbitre vous le demande, que vous receviez un signal pour commencer chaque set au bon moment.
- Avant d'aller sur le terrain, ayez confirmation si les intervalles sont obligatoires — cela a dû être mentionné lors du briefing.



INSTRUCTIONS

Arbitre



- Ne commencez pas votre annonce avant que les joueurs n'aient terminé leurs tests de service et qu'ils ne soient dans leurs zones respectives, prêts à jouer.
- En simple, inclus dans leur préparation, les joueurs, s'ils le souhaitent, peuvent effectuer deux tests de service — une fois dans chaque zone de service.

INSTRUCTIONS

Arbitre



- Lorsque vous commencez votre annonce, tendez votre bras droit, en le pointant vers le(s) joueur(s) pour indiquer et annoncer le(s) joueur(s) à votre droite.
- Tendez ensuite le bras gauche en le pointant vers le(s) joueur(s) pour indiquer et annoncer le(s) joueur(s) à votre gauche.
- Aucune extension du bras n'est nécessaire pour annoncer qui sert et qui reçoit.
- Gardez la tête haute lorsque vous faites une annonce.

INSTRUCTIONS

Arbitre



- Ne commencez pas votre annonce au début d'un match si une autre annonce est faite simultanément sur un autre terrain. Assurez-vous qu'il y ait une pause entre « Zéro égalité » et « Jouez ». Ne dites « Jouez » que lorsque les joueurs sont prêts.
- Retardez votre annonce du score jusqu'à ce que le bruit de la foule disparaisse à moins que cela ne retarde le début de l'échange suivant.
- Toutes les annonces doivent être correctes, claires et audibles.



- Dès que le service est exécuté, jetez un coup d'œil au juge de service. Le bruit des spectateurs peut être si fort que c'est le seul moyen de savoir si une faute de service a été annoncée.
- Après un rapide coup d'œil au juge de service, suivez le volant en jeu.

- Quand vous écrivez sur la feuille de score, faites-le rapidement, de façon à garder le contact avec le terrain et les joueurs au maximum. Faites de même si vous utilisez une tablette électronique.



INSTRUCTIONS

Arbitre



- Jetez un coup d'œil rapide à l'afficheur de score entre les échanges pour vous assurer que les scores sont corrects.





- Si ce n'est pas le cas, assurez-vous que cela soit corrigé immédiatement ou, si cela ne peut pas être fait rapidement, assurez-vous que les joueurs sachent qu'il n'est plus utilisé et informez le juge-arbitre en conséquence.
- Assurez-vous qu'il n'y ait pas de retard injustifié dans l'annonce du score après chaque échange.

Changement de volant

- Si les deux joueurs sont d'accord, acquiescez en faisant « oui » de la tête ou tendez la main vers votre juge de service.
- Si un joueur ne veut pas changer de volant, vous devez donner votre décision sans demander que le volant vous soit apporté. Notez qu'un joueur, qu'il soit au service ou à la réception, peut demander un changement de volant.

INSTRUCTIONS

Arbitre



- Les joueurs ne doivent pas tester le volant sans votre permission.
- Le test d'une raquette de remplacement doit être empêché. Si nécessaire, la règle 16.7 sera appliquée.
- Vous devez suivre les instructions du juge-arbitre lors du briefing en ce qui concerne le cassage des volants ou la modification de leur vitesse.
- S'il est nécessaire d'essuyer le terrain, dites « Essuyez le terrain, s'il vous plaît ».
- Ne pointez pas l'endroit à essuyer mais demandez au(x) joueur(s) d'indiquer où le terrain doit être essuyé.



- Pendant l'essuyage du terrain, laissez les joueurs s'éponger ou boire si la situation le permet.
- Les joueurs doivent être de retour sur le terrain dès que l'essuyage est terminé et avant que les préposés au terrain ne sortent du terrain.
- Il est permis aux joueurs de s'éponger rapidement entre les échanges à condition de ne pas provoquer de retard de jeu.
- Assurez-vous qu'un côté ne soit pas délibérément lent dans sa préparation à servir ou à recevoir.

- Avertir informellement (ou formellement si flagrant) les joueurs lorsqu'il y a :
 - un retard injustifié dans le jeu ;
 - un jet de sueur sur la surface du terrain ;
 - une sortie du terrain sans permission, sauf pendant les intervalles.



- Écoutez attentivement une demande/plainte et prenez une décision rapide.
- Parlez clairement et avec autorité (même si vous êtes nerveux) à chaque instant.
- Clarifiez toute décision en utilisant l'annonce / la terminologie appropriée (par exemple : « Vous avez touché le filet » ou « Changez le volant ») et, le cas échéant, utilisez des gestes clairs et fermes.
- Soyez assis en alerte sur votre chaise.



- Si vous n'êtes pas d'accord avec une décision de ligne, immédiatement après l'annonce du juge de ligne, annoncez « Correction IN » ou « Correction OUT » suivi de « Service perdu », le cas échéant, puis le nouveau score.
- Lorsque le système de révision instantanée (SRI) est utilisé, tout challenge demandé par un joueur doit être fait immédiatement.

Terminologie à utiliser pour le (s) résultat (s) du challenge

- Challenge réussi par le joueur, annoncez « Correction IN » ou « Correction OUT » (selon le cas) suivi de « Service perdu », le cas échéant, puis le score, et enfin annoncez « Jouez ».
- Challenge perdu par le joueur, annoncez « Challenge perdu », [« un » ou « aucun », selon le cas] « challenge restant ». « Service perdu », le cas échéant, puis le score, et enfin, annoncez « Jouez ».



- Si le résultat du challenge est « Pas de décision », la décision initiale contestée est maintenue.
- Si, suite à une annonce « Non jugé » par un juge de ligne, le système de révision instantanée indique « Pas de décision », alors un « Let » doit être joué.

INSTRUCTIONS

Arbitre



- Un joueur n'est pas autorisé à influencer, que ce soit par une parole ou un geste, les décisions de ligne.
- Un joueur n'est pas autorisé à protester ou à contester une annonce ou à discuter avec un juge de ligne sans, au moins, recevoir un avertissement informel.

INSTRUCTIONS

Arbitre / Juge de service



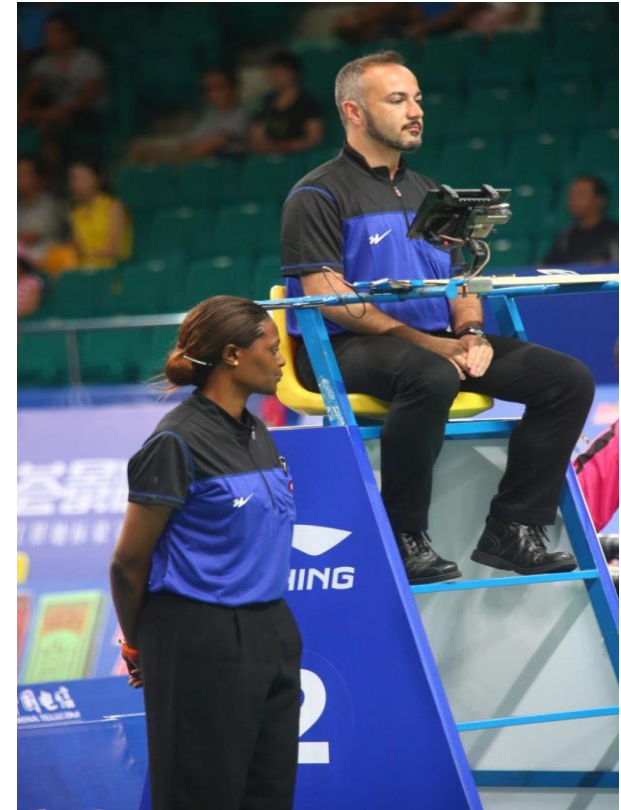
- Lors des intervalles, immédiatement après l'annonce du score, demandez à ce que le terrain soit essuyé — ne perdez pas de temps car il y a souvent des plumes et de la sueur sur le court.
- Pendant les intervalles à la fin d'un set, ne demandez pas aux joueurs de double qui va servir ou recevoir au début du set suivant, et vous ne devez pas supposer que ce soient les mêmes joueurs qu'au set précédent.
- Notez que l'intervalle est là pour le coaching. Bonne pratique : identifiez le serveur / receveur en observant uniquement leurs positions.

INSTRUCTIONS

Arbitre / Juge de service



- Pendant l'intervalle de deux minutes à la fin d'un set, le juge de service se lève et rejoint la chaise de l'arbitre, se tient à côté de lui et fait face au terrain.
- Si vous-même ou les abords immédiats du terrain sont équipés de microphones, faites attention à vos échanges avec votre juge de service lors des intervalles après un set ou avec les joueurs à tout moment.





- Soyez vigilant dans la gestion du temps des intervalles.
- Pendant les intervalles, sachez toujours où se trouvent les joueurs. Parlez au(x) joueur(s) si le conseiller ne quitte pas le terrain après l'annonce « 20 secondes ».
- Soyez également attentif aux possibles erreurs de zone de service après une interruption de jeu, par exemple, les intervalles, un essuyage, un changement de demi-terrain.

INSTRUCTIONS

Arbitre



- Immédiatement après le dernier échange du set, annoncez : « Set ».
- Assurez-vous d'enregistrer l'heure de fin du match.

INSTRUCTIONS

Arbitre



- Votre annonce à la fin du match doit être faite après avoir serré la main des joueurs. Souriez, le cas échéant.



INSTRUCTIONS

Arbitre



- Après votre annonce finale, descendez de votre chaise le plus tôt possible et, avec votre juge de service, dirigez-vous vers le point de sortie du terrain.
- Au point de sortie du terrain, avec votre juge de service, attendez les juges de lignes et les autres préposés au terrain, puis quittez le terrain et l'aire de jeu en équipe.



- Les remerciements aux officiels techniques à la fin d'un match doivent se faire après que vous ayez quitté le court et l'aire de jeu.
- Complétez la feuille de match, si vous utilisez une feuille de score au format papier, après avoir quitté le terrain (par exemple, le nombre de volants utilisés, la durée du match, etc.).



- Si un avertissement et/ou une faute a été annoncé pendant le match, rapportez les détails en bas ou à l'arrière de la feuille de score et informez-en le juge-arbitre.
- Le plus rapidement possible, faites signer votre feuille de score par le juge-arbitre.
- Si une tablette électronique a été utilisée, ne récupérez la feuille de match imprimée que s'il y a eu un ou plusieurs incidents à porter à l'attention du juge-arbitre.

INSTRUCTIONS

Juge de service



- Il n'est plus nécessaire de mesurer la hauteur du filet avant le début d'un match.
- Si le filet semble être bas, le personnel en charge du plateau peut être appelé, de préférence pendant les intervalles, pour ajuster la hauteur du filet.

INSTRUCTIONS

Juge de service



- Ne croisez pas vos jambes ou vos pieds lorsque vous êtes assis sur la chaise.
- Vos mains doivent être posées confortablement devant vous.
- Si un juge de service féminin porte une jupe, il lui est alors autorisé de s'asseoir avec les chevilles croisées.



INSTRUCTIONS

Juge de service



- Ne distribuez pas les volants d'échauffement avant que tous les joueurs n'aient exercé leurs choix lors du tirage au sort.
- Ne gardez pas le tube de volants ou un volant entre vos mains pendant le match.
- Placez le tube à côté de votre chaise et ne sortez un volant qu'en cas de besoin.

INSTRUCTIONS

Juge de service



- Récupérer toujours le volant usagé avant d'en donner un nouveau au joueur qui va servir.
- Si les volants doivent être cassés, faites-le discrètement et n'en ayez pas plus de deux ou trois prêts à l'emploi. Ne cassez pas la totalité des volants du tube.

INSTRUCTIONS

Juge de service



- Lorsque vous regardez le serveur, ne suivez pas le volant de l'autre côté.
- Gardez les yeux sur le serveur jusqu'à ce que le service soit exécuté pour voir si le service est correct ; regardez alors l'arbitre (contact visuel) et, ensuite, vous pouvez commencer à suivre le volant en jeu.

INSTRUCTIONS

Juge de service



- Lorsqu'une faute de service est annoncée, « Faute » doit être annoncé fortement avec le geste approprié et tenu assez longtemps pour que l'arbitre et les joueurs le voient.
- Normalement, un joueur ne doit pas aller voir le juge de service après une annonce de faute de service. Le joueur doit demander à l'arbitre la permission de parler au juge de service.

INSTRUCTIONS

Juge de service



- Travaillez en équipe avec votre arbitre.
- Assistez discrètement l'arbitre pour les décisions sur les lignes, les doubles touches, l'affichage du score, etc.
- À la fin de chaque set, attendez l'annonce complète du résultat avant de vous lever.
- Après l'annonce de l'arbitre, placez l'indicateur d'intervalle (s'il y en a un) au milieu du terrain sous le filet, puis mettez-vous à côté de la chaise de l'arbitre face à votre chaise du côté de la table du juge-arbitre, sauf consigne différente (par exemple : côté caméra, du public ou du tirage au sort).

INSTRUCTIONS

Juge de service



- Ne parlez à l'arbitre que si cela est nécessaire.
- À tous les arrêts de jeu de milieu de set, le juge de service doit rester assis sur sa chaise.

INSTRUCTIONS

Juge de service



INSTRUCTIONS

Juge de service



- À la fin du match, levez-vous dès l'annonce « set ». Observez les joueurs sur le terrain pour anticiper le moindre problème et soyez prêt à aider l'arbitre si nécessaire.
- Ne serrez pas la main en étant assis sur votre chaise. Souriez, le cas échéant.
- Ne placez pas un ou deux volants au milieu du terrain sous le filet à la fin du match.
- Une fois que l'arbitre a fait son annonce finale, traversez le terrain pour le rejoindre et quitter le court.

INSTRUCTIONS

Arbitres et Juge de service



- Vous devez vous abstenir d'être trop amical avec les joueurs et de faire des commentaires sur les joueurs sur les médias sociaux.
- Toutes ces instructions sont, bien entendu, soumises aux instructions spécifiques données par les juges-arbitres lors de leur(s) briefing(s).

Merci
Bons matchs

