BWF

RESSOURCES DES OFFICIELS TECHNIQUES DE LA BWF

MANUEL DES ARBITRES

NIVEAU 1

RESSOURCES DES OFFICIELS TECHNIQUES DE LA BWF
MANUEL DES ARBITRES
NIVEAU 1

Published by:
BADMINTON WORLD FEDERATION
Unit 1, Level 29
Naza Tower, Platinum Park
10 Persiaran KLCC
50088 Kuala Lumpur
Tel +603 2381 9188
Fax +603 2303 9688
Email: bwf@bwfbadminton.org
Website: bwfcorporate.com

© Badminton World Federation
First published December 2019

ISBN National Centre – National Library of Malaysia
ISBN 978-967-16967-7-4

All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, distributed,
or transmitted without the prior written permission of the BWF.

Printed by Fussian Advertising & Printing Sdn. Bhd.
Kuala Lumpur

REMERCIEMENTS

La BWF aimerait exprimer sa reconnaissance et remercier les individus et organisations suivantes ayant contribué de manière significative à l'élaboration du présent document, ainsi qu'à celle des autres composantes du projet.

AUTEUR

- Sharon Springer

TRADUCTEUR

- Guillaume Gailly

PANEL D'EXPERTS ARBITRES

- Gilles Cavert
- Torsten Berg
- Diraj Gooneadry
- Zheng Sanliang (Sandie)
- Peter Cocker
- Carol Ui Fhearghail
- Christopher Trenholme

Avec reconnaissance due à Mike Wright pour ses contributions

CONFEDERATIONS CONTINENTALES

- Badminton Africa www.badmintonafrica.com
- Badminton Asia www.badmintonasia.org
- Badminton Europe www.badmintoneurope.com
- Badminton Pan Am www.badmintonpanam.org
- Badminton Oceania www.badmintonoceania.org

COVER PHOTO CREDIT: BWF/BADMINTONPHOTO

POUR PLUS D'INFORMATIONS

Les documents ressources pour les Officiels Techniques seront disponibles dans différentes langues. Le document peut être téléchargé sur le site internet d'Education de la BWF : development.bwfbadminton.com

BADMINTON WORLD FEDERATION
Unit 1, Level 29
Naza Tower, Platinum Park
10 Persiaran KLCC
50088 Kuala Lumpur

Tel +603 2381 9188
Fax +603 2303 9688
bwf@bwfbadminton.org

Website: bwfcorporate.com

TABLE DES MATIERES

SECTION 1. APERÇU **1**

01. Ressources des Officiels Techniques de la BWF 1
02. Les contenus du manuel 1
03. Les bases du Badminton 3
04. Le but du jeu 4
05. Le Badminton de Haut-Niveau 4
06. Jeux Olympiques & Paralympiques 4
07. Les origines du Badminton 5
08. Organe régulateur du Badminton International 5
09. Vision, missions et objectifs de la BWF 6

SECTION 2. QU'EST-CE QU'ÊTRE ARBITRE? **7**

01. Motivations 7
02. Qualités 7
03. Avantages 8
04. Parcours de formation 8

SECTION 3. QUE FONT LES ARBITRES? **10**

01. Leur rôle pendant un match 10
02. Leur Attitude / Style (Comment ils jouent leur rôle efficacement) 11
03. L'Interaction avec les autres Officiels Techniques 12

SECTION 4. DESCRIPTION DETAILLEE DES PROCEDURES DE MATCH **13**

01. Avant le Match – En-dehors du terrain 14
02. Avant le Match – Sur le terrain 15
03. Au début du Match 17
04. Pendant le Match – Les Situations qui arrivent tout le temps 18
05. Pendant le Match – Les Situations qui peuvent arriver 21
06. A la fin de chaque set 23
07. Après le Match 24

SECTION 5. SITUATIONS / SCENARIOS SUR LE TERRAIN **25**

01. Conduite des Joueurs 25
02. Conduite des Coachs 25
03. Autres Situations 25
04. Mauvaise conduite 25

SECTION 6. JUGEMENT DU SERVICE **28**

01. Introduction 28
02. Le rôle du Juge de Service 28
03. Annoncer les Fautes de service 28
04. Conseils pour le Jugement du Service 31

SECTION 7. LA FEUILLE DE SCORE **32**

01. Pourquoi la Feuille de Score est Nécessaire 32
02. Remplir les Informations Générales 32
03. Procedure de Comptage – En Simple 34
04. Fin du Set 36
05. Nouveau Set 36
06. Fin du Match 37
07. Procedure de Comptage – En Doubles 38
08. Circonstances Spéciales – En Simples ou en Doubles 40

SECTION 8. REGLES VESTIMENTAIRES **43**

SECTION 9. LA COMPETITION DANS SON ENSEMBLE (VUE GENERALE) **44**

01. Au Début du Tournoi 44
02. Pendant le Tournoi 45
03. Codes de Conduites 46
04. Santé & Sécurité 47
05. Après le Tournoi 47

SECTION 10. CONSEILS POUR TRAVAILLER EN EQUIPE **48**

01. Comment Travailler en Equipe avec le Juge de Service 48
02. Comment Travailler en Equipe avec les Juges de Ligne 49

SECTION 11. QUESTIONS D'AUTO-EVALUATION **50**

APPENDIX – CONFIGURATIONS POSSIBLES DES JUGES DE LIGNE **52**

SECTION 1. APERÇU

01. LES RESSOURCES DES OFFICIELS TECHNIQUES BWF

Bienvenue dans le Manuel BWF Niveau 1 des Arbitres, qui fait partie des ressources des Officiels Techniques de la BWF. La BWF est chargée de fournir des ressources de qualité pour aider à la formation des officiels techniques, du premier niveau au niveau international. Ce document est libre d'utilisation pour tous ceux qui souhaitent progresser dans leur pratique de l'arbitrage.

Les ressources des Officiels Techniques de la BWF incluent :

RESSOURCE	NIVEAU	NIVEAU CIBLE
MANUEL DES JUGES DE LIGNE	NIVEAU UNIQUE	De la base jusqu'aux plus hauts niveaux mondiaux
MANUEL DES ARBITRES	NIVEAU 1	Jusqu'au niveau **national** inclus
	NIVEAU 2	Jusqu'au niveau **continental** inclus
MANUEL DES JUGES ARBITRES	NIVEAU 1	Jusqu'au niveau **national** inclus
	NIVEAU 2	Jusqu'au niveau **continental** inclus

En plus, le document "*Instructions pour les Arbitres & Juges de Service*" propose une courte liste des principaux points à garder à l'esprit quand on officie. Il est accessible en utilisant la flèche "Téléchargement" sur : http://bwfcorporate.com/technical-officials/umpires

Ces documents sont mis à disposition de toutes les associations membres pour former leurs officiels techniques. Chaque pays aura sa propre structure de formation, d'évaluation et de certification des officiels techniques. Pour ceux qui sont intéressés à faire partie de l'équipe des officiels techniques, le premier pas est de contacter votre fédération nationale pour connaître les opportunités et procédures.

02. CONTENUS DU MANUEL

Ce Manuel des Arbitres fait partie des documents ressources des Officiels Techniques de la BWF présentés dans la section précédente. Pour les nouveaux arbitres, il présentera une introduction aux aptitudes et procédures de l'arbitrage. Pour ceux qui ont déjà une expérience de l'arbitrage et veulent progresser dans leurs connaissances et aptitudes, ce document leur apportera aussi des informations précieuses. Enfin, pour les fédérations nationales intéressées à former des arbitres, ce manuel peut être utilisé comme outil d'apprentissage dans les programmes de formations.

Comme mentionné dans la section précédente, ce manuel de niveau 1 convient du niveau débutant au niveau national. Les utilisateurs peuvent se concentrer sur la partie qui les intéresse le plus, mais aussi s'instruire ou réviser les bonnes pratiques en revoyant les autres parties du document. Ces mêmes principes s'appliquent aux fédérations nationales, qui sont libres d'utiliser les parties qui conviennent le mieux à leurs besoins ou leur structure. Le manuel de niveau 2 se concentrera sur les aspects plus avancés de l'arbitrage, pour préparer les arbitres au niveau continental. Au-delà du niveau continental, les arbitres auront besoin de beaucoup de pratique et de tutorat sur des compétitions de haut-niveau pour espérer atteindre le niveau mondial.

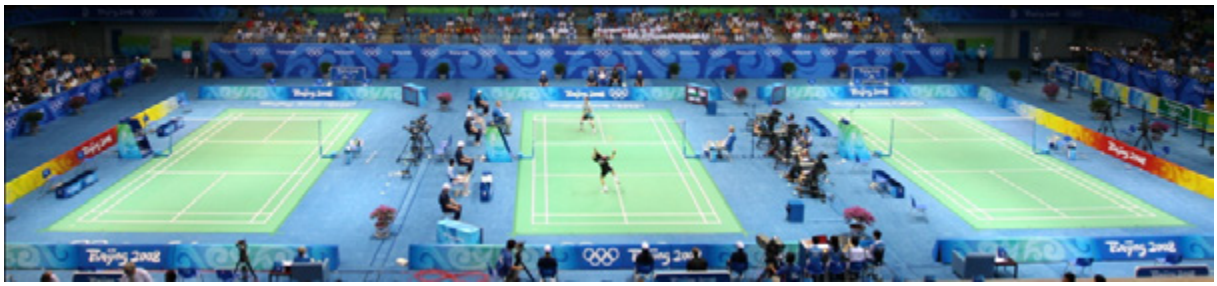
Le tableau suivant introduit ce qui va être vu dans chaque section du document.

SECTION		DESCRIPTION RAPIDE
01	**Aperçu**	**Introduction** à l'arbitrage en badminton en général
02	**Qu'est-ce que c'est être un arbitre ?**	**Description de la façon dont les personnes s'investissent dans l'arbitrage, et jusqu'où ils peuvent progresser** Cette section présente une idée de ce qui motive les arbitres à rejoindre l'équipe des officiels techniques, ainsi que les bénéfices et apports qu'ils peuvent en retirer.
03	**Que font les arbitres ?**	**Aperçu du rôle et des responsabilités des arbitres** Cette section détaille le rôle que joue un arbitre en respectant les règles du badminton, et comment leur style d'arbitrage leur permettra de tenir leur rôle au mieux de leurs capacités.
04	**Description détaillée des procédures de match**	**Informations détaillées sur comment officier pendant un match** Cette section présente les procédures de l'arbitrage avant, pendant et après un match. Ceci inclue ce qui doit être fait, et des conseils sur la façon de le faire.
05	**Situations / Scénarios sur le terrain**	**Les situations habituelles rencontrées par un arbitre** Les situations que tout nouvel arbitre pourra rencontrer sont présentées ici, de façon à les aider à se familiariser avec elles, et se sentir ainsi plus à l'aise sur le terrain.
06	**Jugement du service**	**Un autre côté de l'arbitrage** Les arbitres sont aussi parfois juges de service, et cette section en décrit le rôle, les fautes de service à annoncer, les signaux respectifs, ainsi que les conseils qui permettent d'être un juge de service efficace.
07	**La feuille de score**	**Instructions détaillées pour remplir la feuille de score papier** Cette section explique pourquoi la feuille de score est un outil important pour les officiels techniques, ainsi que la façon de remplir la feuille de score papier en simple et en double.
08	**Règles vestimentaires**	**Les directives pour appliquer les règles vestimentaires** L'idée de cette section est de s'assurer que les arbitres connaissent les règles de tenues vestimentaires des joueurs au niveau local ou national, et sachent où trouver les informations concernant les règles de la BWF.
09	**La compétition dans son ensemble**	**Un regard sur une compétition dans son ensemble, et la place de l'arbitre** Cette section regarde au-delà du terrain pour présenter des informations nécessaires sur ce qu'on attend d'un arbitre tout au long d'un tournoi.
10	**Conseils pour travailler en équipe**	**Conseils pratiques pour aider les arbitres à travailler en équipe** Des suggestions sont proposées pour un travail avec le juge de service et les juges de ligne d'une manière donnant à chacun l'opportunité de faire partie de l'équipe.
11	**Questions d'auto-évaluations**	**Evaluation de la compréhension des contenus du manuel**

Il y a aussi 19 ***clips vidéo*** de support disponibles sur la chaîne YouTube de la BWF BWFTV, incluant :

- Les situations de ''fautes'' pendant le jeu
- Les situations de ''lets'' pendant le jeu
- Modifier et distribuer les volants
- Les services fautes et leurs signaux respectifs

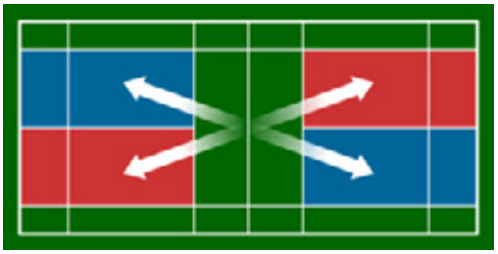
03. LES BASES DU BADMINTON



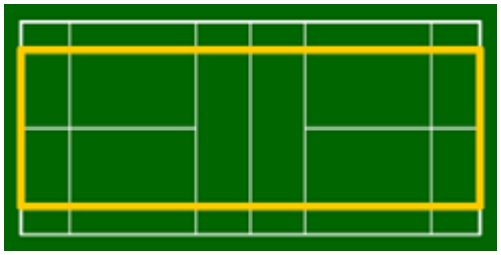
Le badminton c'est :

- un jeu nécessitant un filet.
- joué sur un terrain rectangulaire.
- c'est un jeu dans lequel les frappes sont effectuées à la volée avec des échanges commençant par des services en main basse.
- un jeu ayant cinq disciplines : le simple homme, le simple dame, le double homme, le double dame et le double mixte.

Le badminton en simple implique un service en diagonale dans une longue et étroite zone de service. L'échange continue ainsi sur un terrain long ayant pour limite la ligne de côté de simple.

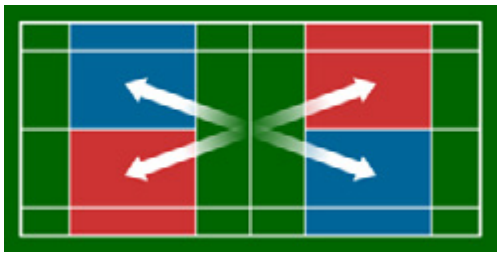


Le volant est servi en diagonale dans la zone de service des adversaires.

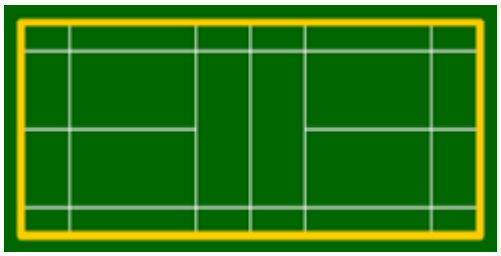


La partie jaune montre les limites du terrain en simple. Lorsque le volant atterrit en dehors de cette zone, le point est gagné / perdu.

Le badminton en double implique un service en diagonale dans une zone de service moins longue et plus large que celle du badminton en simple. Après le service, l'échange est effectué sur la totalité du terrain.



En double, le service est effectué en diagonale dans une zone de service plus courte et plus large.



En double, après le service, les échanges sont effectués sur la totalité du terrain.

Pour les joueurs en situation de handicap, les dimensions du terrain sont adaptées à leurs catégories, en fonction du système de classification.

Pour plus de détails à ce propos, téléchargez les règles du badminton sur le site internet de la BWF – http://bwfcorporate.com/statutes

04. LE BUT DU JEU

Le but du jeu est de marquer des points en :

- faisant tomber le volant dans la partie adverse du terrain.
- forçant l'adversaire à frapper le volant hors des limites du terrain.
- forçant l'adversaire à frapper le volant dans le filet.
- touchant le corps de l'adversaire avec le volant.

05. LE NIVEAU ELITE AU BADMINTON

Pratiqué au plus haut niveau, le badminton demande d'exceptionnelles qualités physiques, de grandes habiletés techniques, des aptitudes
à traiter l'information, à anticiper ainsi que des temps de réactions extrêmement rapides.

Crédit Photo : BWF/BADMINTONPHOTO

Les joueurs au plus haut niveau ont besoin d'extraordinaires qualités physiques telles que :

- l'endurance aérobie,
- l'agilité, la force,
- une puissance explosive,
- la vitesse.

Au plus haut niveau, le badminton est un sport très technique, réclamant un haut niveau de coordination motrice, une maniabilité de raquette experte et précise même sous pression. Le badminton est également un jeu où la tactique et l'utilisation des feintes sont prédominantes.

06. JEUX OLYMPIQUES & PARALYMPIQUES

Depuis 1992, le badminton est au programme des Jeux Olympiques d'été. Au total, 15 médailles Olympiques sont attribuées – or, argent et bronze dans les cinq disciplines :

- Simple homme
- Simple dame
- Double homme
- Double dame
- Double mixte

Crédit Photo : BWF/BADMINTONPHOTO

Des joueurs de Badminton de chaque région (Asie, Afrique, Europe, Océanie et Panam) participent aux Jeux Olympiques.

Depuis 1992, des joueurs de Chine, Corée, Indonésie, Malaisie, Danemark, Grande Bretagne, Pays-Bas, Espagne, Inde, Russie et Japon ont remporté des médailles lors des Jeux Olympiques.

A partir des Jeux Olympiques de Tokyo 2020, le para-badminton sera intégré au programme des Jeux Paralympiques.

07. LES ORIGINES DU BADMINTON

Bien que les origines exactes du badminton ne soient pas bien connues, des jeux avec un volant et une raquette étaient joués en Chine, au Japon, en Inde, au Siam et en Grèce il y a plus de 2000 ans.

C'est entre 1856 et 1859, au Château de Badminton, propriété du Duc de Beaufort en Angleterre, qu'un jeu appelé « battledore and shuttlecock » (raquette ou palette et volant) a évolué pour devenir le badminton moderne.

Des jeux similaires étaient pratiqués à Poona, en Inde à cette époque et des règles du badminton ont été établies en 1877.

Le but du jeu de volant joué au Château de Badminton était de garder le volant en l'air le plus longtemps possible en se l'envoyant entre deux ou plusieurs personnes. Aujourd'hui, l'on observe plutôt le contraire. Le but est de terminer l'échange le plus tôt possible en marquant des points contre l'adversaire.

En 1893, l'association de badminton en Angleterre a été fondée pour superviser le jeu sur le plan international, depuis l'Angleterre.

08. ORGANE REGULATEUR DU BADMINTON MONDIAL

La Fédération internationale de badminton (IBF) a été fondée en 1934 et était constituée de neuf membres fondateurs : les associations de badminton du Canada, du Danemark, de l'Angleterre, de la France, de l'Irlande, des Pays-Bas, de la Nouvelle-Zélande, de l'Ecosse et du Pays de Galles.

En 2006, l'IBF a changé de nom pour devenir la Fédération mondiale de badminton (BWF).

La BWF est l'organe régulateur du badminton, reconnu par le Comité International Olympique (CIO). En 2011, la Fédération Internationale Paralympique a rejoint la BWF, rassemblant les deux sports sous la même gouvernance et amplifiant le message 'un sport, une équipe'. La philosophie de la BWF est d'incorporer le badminton et le para-badminton dans ses activités de compétition et de développement.

Les membres de la BWF sont, à quelques exceptions près, des organes régulateurs du badminton au sein des pays. Ils sont organisés en cinq confédérations sous le système du CIO, chaque confédération représentant l'un des cinq anneaux olympiques : l'Afrique, l'Asie, l'Europe, l'Océanie et l'Amérique.

CONFEDERATIONS CONTINENTALES

- Badminton Africa www.badmintonafrica.com
- Badminton Asia www.badmintonasia.org
- Badminton Europe www.badmintoneurope.com
- Badminton Pan Am www.badmintonpanam.org
- Badminton Oceania www.badmintonoceania.org

Badminton Confederation of Africa · BADMINTON ASIA · BADMINTON EUROPE · Badminton Pan America · BADMINTON Oceania

09. VISION, MISSIONS ET OBJECTIFS DE LA BWF

La BWF travaille en proche collaboration avec les fédérations nationales de badminton et les cinq confédérations continentales de badminton. Elle *promeut*, *présente*, *développe* et *régule* ce sport à travers le monde.

LA VISION

- Faire du badminton un sport majeur accessible à tous – donner une chance à chaque enfant d'y jouer.

Crédit Photo : BWF/BADMINTONPHOTO

LES MISSIONS

- Diriger et inspirer tous les acteurs et produire du spectacle au travers d'évènements rassemblant les fans de badminton, et impulser des initiatives de développement innovantes, à fort impact et durables.

LES OBJECTIFS

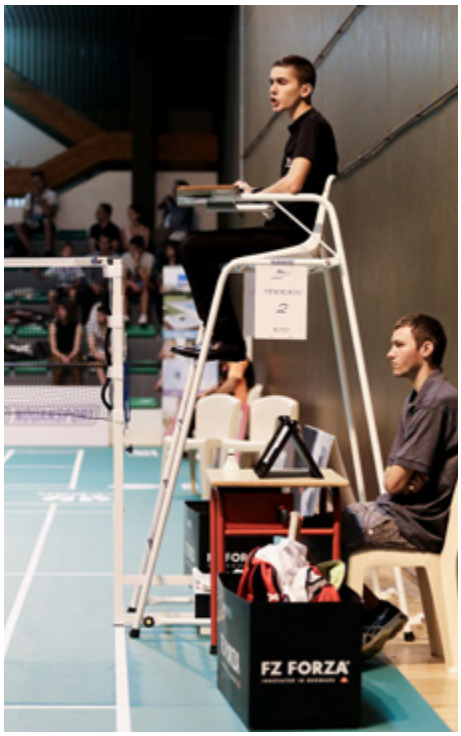
Les objectifs de la BWF sont les suivants :

- Diffuser et promouvoir les lois et principes de la BWF.
- Encourager l'adhésion de nouveaux membres, renforcer le lien entre les membres et résoudre les différends existants entre eux.
- Contrôler et réguler le jeu d'un point de vue international dans tous les pays et continents.
- Promouvoir et populariser le badminton à travers le monde.
- Soutenir et encourager l'évolution du badminton en tant que sport pour tous.
- Organiser, diriger et présenter des compétitions de badminton de niveau international.
- Maintenir un programme anti-dopage et s'assurer de sa conformité avec le code de l'agence mondiale anti- dopage (AMA).

SECTION 2. QU'EST-CE QU'ETRE ARBITRE ?

01. MOTIVATIONS

Les arbitres jouent un rôle clé dans la réussite d'un tournoi, et ils sont probablement les membres les plus visibles de l'équipe des officiels techniques. Les arbitres viennent de différents horizons : certains sont des amateurs de badminton qui veulent s'investir plus dans leur sport, tandis que d'autres peuvent être d'anciens joueurs qui veulent rester investis et rendre service au badminton. Il y a plusieurs raisons pour lesquelles des personnes deviennent arbitres, qui peuvent aussi avoir une influence sur le niveau qu'ils souhaitent atteindre. Les arbitres sur les premiers niveaux peuvent être des bénévoles locaux qui veulent aider leurs associations et avoir une formation de base. Ils peuvent ou non être intéressés à officier sur de plus grands évènements, qui impliquent un déplacement dans d'autres régions ou dans le monde entier. Ceci nécessite plus de formation, ainsi qu'une plus grande expérience lors de compétitions de haut-niveau.



Crédit Photo : BWF/BADMINTONPHOTO

Devenir un arbitre peut être une expérience reconnue, que ce soit pour officier sur les tournois du club local ou pour aspirer aller jusqu'aux Jeux Olympiques. Il y a un bon état d'esprit et de camaraderie dans l'équipe des officiels techniques, qui partagent un objectif commun et de l'enthousiasme. Pour ceux qui aiment le badminton, c'est toujours un plaisir de participer au succès d'un évènement. Les arbitres interagissent avec les joueurs, aident les spectateurs à être informés, et s'assurent que l'équité est respectée pour tous les joueurs. En somme, ils sont vraiment au cœur de l'action.

02. QUALITES

Pour les observateurs occasionnels, les arbitres sont chargés du score dans un match de badminton. Cependant, être un arbitre implique bien plus que ça, car ils sont responsables de quasiment tout ce qui se passe sur leur terrain pendant leur match. Cela signifie qu'ils doivent ***connaître*** les règles du badminton entièrement, mais ils doivent aussi être capables de les ***appliquer*** en tenant compte de tous les acteurs du terrain… le juge de service, les juges de ligne, et le plus important, les joueurs.

Les arbitres doivent être en mesure de travailler sous pression pour prendre des décisions immédiates, parfois lors de moment cruciaux du match. Ils doivent être capables d'appliquer les règles à chaque instant et de façon régulière et impartiale, d'une façon amicale mais décisive afin que les joueurs restent concentrés sur leur jeu. Pour être efficaces, les arbitres doivent apprendre à anticiper les situations de façon à les gérer avant qu'elles ne deviennent problématiques. L'expérience étant le seul moyen pour progresser, ils doivent se rendre disponible pour officier régulièrement sur des tournois, selon la demande de l'organisation en question (locale, nationale, internationale).

Les arbitres doivent aussi développer des compétences de meneurs, puisqu'ils peuvent être amenés à fonctionner en équipe très organisée. Ils doivent travailler ensemble avec les autres officiels techniques, de façon à ce que les matchs et les tournois se déroulent en douceur. Cela implique de travailler avec les juges de services, les juges de ligne, les juges-arbitres. La communication sur le terrain entre les arbitres et les juges de ligne est prépondérante pour le bon déroulement du match et le renforcement du travail en équipe. Enfin, en tant que membres d'une équipe, ils doivent présenter une image professionnelle, ce qui inclue une tenue et un comportement appropriés, ainsi que la participation au protocole propre à chaque tournoi.

03. AVANTAGES

Les arbitres sont indispensables au bon déroulement d'un match ou d'un tournoi, et en tant que tel, ils peuvent être fiers de leur contribution au service des joueurs, de l'équipe des officiels techniques, de l'organisateur du tournoi, et de leur sport.

Photo credit: BWF/BADMINTONPHOTO

A mesure qu'ils progressent dans leurs aptitudes et leur expérience, et s'investissent dans des tournois de plus haut niveau, ils auront l'opportunité de participer à des matchs plus excitants. Ca peut impliquer de voyager dans différents pays et de travailler avec des joueurs renommés. Ca signifie aussi de construire un réseau de collègues et d'amis plus important dans la communauté des officiels techniques. Les arbitres portent des uniformes distinctifs, qui peuvent être spécifiques à certains évènements, leur apportant un statut spécifique et des souvenirs inoubliables.

Enfin, les arbitres sont en interaction permanente avec les joueurs, au cœur de l'action, et ils ont sans aucun doute le meilleur siège de la place.

04. PARCOURS DE FORMATION

Comme nous l'avons mentionné précédemment, certains arbitres sont surtout intéressés à aider leur tournoi local. Ils peuvent être joueurs de badminton ou amateurs qui aiment être bénévoles dans leur communauté et commencer à se former à l'arbitrage. Malgré tout, ils peuvent vouloir aller plus loin, évoluer au niveau national ou international, voir intégrer les évènements de haut-niveau international.

Chaque pays a une structure de tournois différente, et par là, un parcours de formation différent pour les officiels techniques (juges de ligne, arbitres, juge-arbitres). Les pays ayant une structure plus développée, peuvent demander un niveau de formation et d'expérience plus grande au niveau local avant d'évoluer vers un niveau régional ou international. D'autres pays, avec une structure moins développée, peuvent avoir un niveau national unique. Que les arbitres cherchent à progresser vers un niveau supérieur, ou qu'ils soient intéressés pour faire progresser leurs compétences où ils sont, ils doivent comprendre le système national. Ca peut se faire en prenant contact avec les instances nationales.

Les fédérations nationales forment, développent et certifient leurs arbitres jusqu'au plus haut niveau national pour leur meilleurs tournois. Ce manuel de niveau 1 est destiné à être utilisé jusqu'au niveau national, en particulier pour les pays qui n'ont pas encore leur propre programme de formation des officiels techniques. Les confédérations continentales et la BWF assurent aussi des formations, de façon à s'assurer que les arbitres soient suffisamment préparés pour les évènements internationaux, incluant les championnats continentaux et les évènements mondiaux. Dans le futur, un manuel de niveau 2 permettra d'homogénéiser et standardiser les formations continentales, en vue de la formation et de la validation de niveau BWF.

Bien évidemment, en plus des formations de différents niveaux, ceux qui veulent évoluer à un niveau international auront besoin d'une grande expérience et d'un engagement plus important, comme un plan de formation à long terme. Ils doivent alors en informer leur fédération, qui planifiera leur participation à des formations et des évènements de niveau supérieur avec leur confédération continentale s'ils en ont la qualification.

Au plus haut niveau, la BWF a deux niveaux d'arbitrage – BWF accrédités et BWF certifiés (le plus haut niveau en arbitrage). Certaines confédérations continentales ont aussi deux niveaux de diplômes pour leurs arbitres. Pour passer de national à international, et d'accrédité à certifié, les arbitres sont jugés sur certains critères, qui peuvent inclure un minimum de matchs ou

d'années d'expérience à un niveau défini. Les arbitres BWF certifiés peuvent être nommés sur les évènements BWF les plus importants, comme les championnats du monde, la Sudirman cup, les Thomas & Uber cups, et les évènements multisports majeurs comme les Jeux Olympiques. Pour plus d'informations sur les processus de nominations, veuillez visiter le site : http://bwfcorporate.com/technical-officials/umpires.

Comme mentionné précédemment, arbitrer ce n'est pas seulement connaître les règles du badminton. Cette connaissance est le premier pas pour être capable d'appliquer les règles, mais l'application judicieuse vient avec l'expérience, le partage et l'accompagnement. L'expérience vient de la pratique, et avoir assez de pratique implique de participer au plus de tournois possibles. Partage et accompagnement signifie d'être ouvert à la discussion sur certaines situations (éventuellement les ''erreurs'') dans l'objectif d'apprendre des autres. Avec plus d'expérience, les arbitres seront nommés sur des matchs plus difficiles, avec des joueurs de plus haut niveau. Les arbitres qui souhaitent un jour officier au plus haut niveau mondial, championnats du monde ou Jeux Olympiques, devront chercher à officier sur des tournois de niveau élevés. Cela les aidera à faire progresser leur expérience et leurs diplômes. C'est un processus à long terme, mais cela a amené un grand nombre d'arbitres sur la chaise lors d'évènements mondiaux.

Crédit Photo : BWF/BADMINTONPHOTO

SECTION 3. QUE FONT LES ARBITRES ?

01. LEUR ROLE PENDANT UN MATCH

En accord avec les règles du Badminton :

> *L'arbitre, là où il est nommé, est en charge du match, du terrain et de ses alentours immédiats. L'arbitre doit se référer au juge-arbitre.*
>
> *Un arbitre doit :*
>
> - *appliquer et faire respecter les Règles du Badminton, et en particulier annoncer "faute" ou "let" quand c'est nécessaire ;*
> - *prendre une décision concernant tout désaccord, s'il est établi avant que le service suivant ne soit effectué ;*
> - *s'assurer que les joueurs et spectateurs soient informés de l'avancement du match ;*
> - *désigner ou remplacer un juge de ligne ou le juge de service après consultation du juge-arbitre ;*
> - *là où aucun officiel technique n'est désigné, s'assurer que sa mission soit prise en charge ;*
> - *là où un officiel technique n'est pas en mesure de prendre sa décision, se charger de le remplacer ou faire rejouer le point ;*
> - *noter et rapporter au juge-arbitre tout fait relatif à la règle 16 ; et*
> - *se référer au juge-arbitre pour toute demande concernant les questions réglementaires uniquement. (Ces demandes doivent être faites avant le service suivant, ou si c'est à la fin du match, avant que les joueurs aient quitté le terrain).*

Crédit Photo : BWF/BADMINTONPHOTO

Alors que cette liste offre une vue concrète sur les responsabilités d'un arbitre, réussir à les mettre en pratique implique de nombreux détails, certains concernant les procédures, d'autres des discussions avec les personnes. Comme mentionné précédemment, c'est une chose de connaître les règles, mais ça en est une autre de les mettre en application. En plus des règles du badminton, les arbitres doivent être familiers avec les Instructions aux Officiels Techniques (ITTO, comme pour l'abréviation en anglais), qui les aident à appliquer les fonctions listées en tant que membre de l'équipe des officiels techniques. Il est important de consulter la dernière version de ces documents, les deux étant disponibles là : http://bwfcorporate.com/statutes.

Les arbitres doivent s'assurer du bon déroulement de leur match, ce qui va plus loin que d'informer les joueurs et les spectateurs en faisant les bonnes annonces et en utilisant le bon vocabulaire. Ca signifie aussi de s'assurer qu'aucune des parties ne tire d'avantage illégitime – par exemple en modifiant le volant, en retardant le jeu, en ayant un comportement agressif à l'encontre de l'adversaire, en célébrant les points. Les arbitres doivent travailler en équipe avec les autres officiels techniques sur le terrain, en validant (ou en déjugeant) l'annonce d'un juge de ligne par exemple. Tout ceci implique non seulement des connaissances, mais aussi la capacité à prendre une décision rapide et un jugement sûr, et c'est bien plus complexe que ce que peut laisser penser la liste ci-dessus.

Les arbitres ont aussi un rôle important dans la présentation de leurs matchs, de l'évènement et du sport. En portant la tenue appropriée, en ayant un comportement professionnel, en adoptant une posture adéquate et un langage corporel positif pendant leurs matchs, mais aussi tout au long du tournoi, les arbitres gagneront en crédibilité, et participeront à la renommée de l'évènement.

02. LEUR ATTITUDE / STYLE (COMMENT ILS JOUENT LEUR ROLE EFFICACEMENT)

La section précédente se focalisait sur ce que font les arbitres (d'une perspective générale à une approche détaillée), celle-ci va permettre de voir *comment* ils peuvent le faire au mieux. L'attitude qu'un arbitre renvoie – aux joueurs, aux entraîneurs, et aux autres officiels sur le terrain – peut grandement faciliter l'application des règles du badminton. Adopter la bonne attitude apporte beaucoup de confiance. Une partie de la confiance vient du sentiment que vous avez d'être bien préparé pour gérer toute situation qui pourrait arriver.

Certaines des qualités d'un bon arbitre peuvent être naturelles, d'autres se développer avec la pratique. Certaines peuvent être répétées, tandis que d'autres sont difficiles à peaufiner sans expérience. Certaines sont générales et s'appliquent à divers moments de la vie, d'autres sont spécifiques à l'arbitrage.

En général, les arbitres doivent être capables de :

- garder leur concentration et leur attention
- communiquer clairement (en tête à tête et en public)
- travailler en équipe
- garder leur calme même sous pression

Ils doivent aussi développer des aptitudes à propos de :

- l'autorité / la gestion active du terrain
- l'anticipation des situations possibles sur le terrain
- garder le contrôle du match (scores, fautes, annonces de lignes, comportement des joueurs)
- l'application des règles, immédiates, cohérentes, équitables

Toutes ces qualités vont aider les arbitres à accomplir leurs tâches d'une façon qui montre fermeté, contrôle équitable des joueurs, des entraîneurs et des spectateurs. Une fois que les joueurs réalisent qu'ils peuvent faire confiance à votre cohérence et votre équité, la plupart des craintes vont disparaître. D'un autre côté, il est important de garder à l'esprit que ''le jeu est pour les joueurs''. Les meilleurs arbitres font leur travail si bien que personne ne les remarque.

Crédit Photo : BWF/BADMINTONPHOTO

Chaque arbitre a son propre style sur le terrain. Cela reflète généralement son expérience d'arbitre et son approche, et peut aider à montrer de la confiance et du contrôle. C'est ce qui leur permet de se sentir (ou d'apparaître) confortables sur la chaise. Alors que les styles d'arbitrages sont personnels et divers, voici une liste des bonnes pratiques qui peut aider les arbitres à établir leur ''présence'' sur le terrain.

- Garder des mouvements de tête limités et naturels pendant les échanges tout en suivant le volant.
- Se concentrer sur la zone proche du filet un peu plus longtemps quand le jeu en est proche.
- Jeter un œil au perdant du point rapidement avant de s'occuper de la feuille de score ou de la tablette.
- Etablir un contact visuel avec le juge de service à la fin de chaque échange.
- Etablir un contact visuel avec les juges de ligne quand ils font une annonce, et valider leur annonce avec un léger mouvement de tête et un sourire.
- Prendre une décision immédiate et agir de façon appropriée si un incident arrive.

- Faire attention au volant en permanence, pour savoir (autant que possible) avant que le joueur le demande si le volant doit être changé.
- Observer régulièrement les entraîneurs d'un côté ou de l'autre pour leur montrer que vous les gardez à l'œil et qu'ils n'interviennent pas pendant les échanges.
- Quand les joueurs savent qu'ils ont dépassé la limite, laissez votre langage corporel le leur montrer.

03. INTERACTION AVEC LES AUTRES OFFICIELS TECHNIQUES

Les arbitres sont des personnes clés dans l'équipe des officiels techniques, et pour mener à bien leur fonction au meilleur de leurs capacités, ils doivent avoir une compréhension claire du rôle et des responsabilités des autres officiels techniques. Une description plus complète peut être trouvée dans les Règles du Badminton, mais voici un aperçu rapide.

Juges-arbitres
Le juge-arbitre est en charge du tournoi ou du championnat dans son ensemble, et s'assure que la compétition se déroule selon les Règles du Badminton et la réglementation en vigueur (BWF et/ou autre).

Juges de services
Les arbitres sont aussi désignés comme juges de services sur un match. Ils ont pour mission d'annoncer les 'services fautes' faits par le serveur quand cela arrive. Non-officiellement, les juges de services remplissent d'autres missions, comme distribuer les volants aux joueurs. (Plus d'informations à propos du jugement du service seront vues dans la ***Section 6***).

Juges de ligne
Les juges de ligne sont chargés d'indiquer si le volant tombe 'in' ou 'out' en respectant la ou les lignes qui leurs sont attribuées. Ils peuvent aussi être chargés de nettoyer le terrain quand l'arbitre le leur demande.

Le respect et le professionnalisme entre les différents membres des officiels techniques facilite le travail de chacun et le rend plus agréable, et permet d'obtenir de meilleurs résultats et montre une image positive du sport. La ***Section 10*** de ce manuel proposera quelques conseils pour travailler efficacement avec les autres membres de l'équipe des officiels techniques (après que le rôle de l'arbitre ait été vu en détail).

SECTION 4. DESCRIPTION DETAILLEE DES PROCEDURES DE MATCH

Cette section explique les différentes parties d'un match, en les séparant pour une meilleure compréhension. Ceci permet aux arbitres de comprendre plus facilement les nombreux détails qui interviennent pendant le jeu au travers du processus d'un match. Ces parties sont :

- Avant le Match – En-dehors du terrain
- Avant le Match – Sur le terrain
- Au début du Match
- Pendant le Match – Les situations qui arrivent tout le temps
- Pendant le Match – Les situations qui peuvent arriver
- A la fin de chaque set
- Après le Match

Ce découpage sert à aider les nouveaux arbitres à se focaliser sur ce qui se passe à différents moments d'un match, ainsi qu'à distinguer ce qui arrive toujours (la routine) de ce qui peut arriver (les situations qui peuvent intervenir pendant un match). Pour ceux qui débutent dans l'arbitrage, il est probablement plus facile de commencer par bien maîtriser les situations de routine d'abord. Une fois qu'ils sont familiers avec les procédures de base, ils peuvent alors se concentrer sur les situations qui peuvent arriver, avec une meilleure compréhension du contexte général.

Chaque partie du match est ensuite divisée comme suit :

- **Ce que disent les ITTO :** C'est un résumé des procédures officielles, mais les arbitres doivent toujours se référer à la dernière version détaillée des ITTO.
- **A quoi cela ressemble en pratique :** Pour remettre les procédures dans le contexte et aider les arbitres à comprendre comment les appliquer au mieux.
- **Conseils supplémentaires / Bonnes pratiques / Remarques supplémentaires :** Les « astuces » pratiques d'arbitres expérimentés pour aider à faciliter le processus pour ceux qui débutent dans l'arbitrage. De plus, comme les ITTO sont écrits en ayant les évènements de haut-niveau à l'esprit, cette section présente une autre perspective, plus adaptée aux premiers niveaux de compétitions.

01. AVANT LE MATCH – EN-DEHORS DU TERRAIN

CE QUE DISENT LES ITTO	A QUOI CELA RESSEMBLE EN PRATIQUE	CONSEILS SUPPLEMENTAIRES / BONNES PRATIQUES / REMARQUES SUPPLEMENTAIRES
Obtenir la feuille de score de la table de marque.	• La feuille de score devrait être pré-imprimée et remplie avec les noms des joueurs et leur affiliation (pays, région, club, etc.), ainsi que d'autres informations (arbitre, juge de service, numéro du terrain), sinon vous aurez à la remplir vous-même.	• Si la feuille de score n'a pas été pré-remplie, vous devrez trouver les noms des joueurs. ○ C'est une bonne idée de remplir les noms des joueurs jusqu'en bas de la feuille, au cas où le match se déroule en trois sets. • Assurez-vous d'avoir une pièce pour le tirage au sort, un stylo (et un second de secours), votre chronomètre, et vos cartons jaunes et rouges. ○ Revérifiez juste avant de partir sur le terrain que rien ne soit tombé de votre poche. ○ Les juges de services peuvent aussi emmener leur équipement d'arbitrage sur le terrain, pour aider en cas de problème. • S'il n'y a pas de juge de service, vous devrez emmener suffisamment de volants sur le terrain. S'il y a un juge de service, assurez-vous qu'il ou elle ait les volants.
S'assurer que le nombre défini de juges de ligne, et si cela s'applique, les agents de terrain soient présents.	• Vérifiez le nombre d'officiels qu'il doit y avoir dans votre équipe, et leur présence. Ca peut inclure un juge de service, jusqu'à 10 juges de ligne, et jusqu'à 2 agents de terrains (leur seule mission est de nettoyer le terrain quand on le leur demande). • S'il n'y a pas de juges de ligne, vous serez responsables des annonces sur les lignes, ou les joueurs auront à juger les lignes de leur côté, et vous aurez la possibilité de les déjuger si nécessaire.	• Allez rapidement au point de rassemblement (s'il y en a un), ou assurez-vous que toute votre équipe est sur le terrain en arrivant. • Pour les plus petits tournois, vous pourriez vous assurer que les juges de ligne savent bien de quelle ligne ils ont la charge et qu'ils connaissent les signaux et annonces. Sur les plus gros tournois avec un responsable des juges de ligne, cela ne devrait pas être nécessaire. • S'il n'y a pas de juges de ligne, assurez-vous de savoir quelles sont les attentes concernant les annonces (soit vous, soit les joueurs) avant d'aller sur le terrain.
S'assurer que les tenues des joueurs soient conformes aux règles du tournoi, comme indiqué par le juge-arbitre.	• Vérifier que les tenues des joueurs sont conformes par rapport aux couleurs, au lettrage, à la publicité et au design (comme indiqué par le juge-arbitre lors du briefing des arbitres). Si les joueurs doivent se rendre à un point de rassemblement avant d'aller sur le terrain, c'est là qu'il faut faire les vérifications.	• Voir en ***Section 8*** de ce manuel pour plus de détails sur les règles concernant les tenues. • Les tournois locaux peuvent ne pas suivre ces règles. Assurez-vous de connaître les consignes établies par le juge-arbitre, parfois différentes suivant les phases (qualifications, quarts de finales, demi-finales, etc.).
S'assurer que les téléphones portables des joueurs soient éteints.	• Suivez les consignes des juges-arbitres (rappelez aux joueurs les sanctions, etc.).	• Si vous avez votre propre téléphone, assurez-vous aussi de l'avoir éteint !

02. AVANT LE MATCH – SUR LE TERRAIN

CE QUE DISENT LES ITTO	A QUOI CELA RESSEMBLE EN PRATIQUE	CONSEILS SUPPLEMENTAIRES / BONNES PRATIQUES / REMARQUES SUPPLEMENTAIRES
Procédez au tirage au sort équitablement, et assurez-vous que les deux équipes exercent leur choix correctement et que cela soit noté sur la feuille de score.	• Si l'arbitre et le juge de service arrivent en premier, l'arbitre doit rester debout au niveau de la ligne de côté, au pied de la chaise d'arbitre. Les pieds de l'arbitre doivent être de part et d'autre de la ligne de service court (du côté du filet le plus proche de la table de marque ou du juge-arbitre). Le juge de service doit rester debout à côté de l'arbitre (entre l'arbitre et le filet). • Si les joueurs sont déjà à l'échauffement sur le terrain, les arrêter pour procéder au tirage au sort. (Cela peut être le cas sur les plus petits tournois, tandis que sur les plus gros, les joueurs et officiels techniques rejoignent le terrain ensemble). • Demandez à l'équipe qui gagne le tirage au sort de faire son choix (service, réception, ou choix d'un côté). En double, demandez quel joueur sert ou reçoit en premier s'ils font le choix du service. • Demandez à l'équipe qui a perdu le tirage au sort de faire le choix restant. De la même façon, en cas de double, demandez qui sert ou reçoit.	• Quand vous faites le tirage au sort, vérifiez que vous identifiez correctement les joueurs. Si nécessaire, notez sur la feuille de score une remarque (par exemple, chaussures rouges, queue de cheval, blond, genouillère, etc.). • S'il n'y a pas de juges de ligne, informez les joueurs si vous vous chargez des lignes ou s'ils ont à le faire. Cela évitera les incompréhensions et les conflits plus tard dans le match. • Si les joueurs se chargent de juger leurs propres lignes, ils doivent savoir que vous pouvez les déjuger si nécessaire. Ajouter que vous espérez ne pas à avoir à le faire est un bon moyen de leur demander de respecter l'esprit sportif, et peut aider les joueurs à comprendre que vous travaillez tous ensemble.
Sur la feuille de score, écrire ''0'' pour les deux équipes, ''S'' pour le serveur, et s'il s'agit d'un double, ''R'' pour le receveur.	• Voir en ***Section 7*** de ce manuel pour plus de détails sur le remplissage de la feuille de score.	• Rappelez-vous que le ''R'' pour le receveur n'est que pour les doubles. En simple, c'est évident de savoir qui reçoit.
Montez sur la chaise d'arbitre dès le tirage au sort effectué, démarrez le chronomètre et…	• Montez sur la chaise d'arbitre (s'il y en a une) et complétez la feuille de score correctement. • Assurez-vous d'avoir noté qui sert en premier, et en double, qui reçoit en premier.	• Vérifiez les affaires des joueurs pour être sûres que tout est à sa place (dans des caisses au bord du terrain par exemple), et qu'aucun liquide ne puisse couler, ou tout autre danger visible.

CE QUE DISENT LES ITTO	A QUOI CELA RESSEMBLE EN PRATIQUE	CONSEILS SUPPLEMENTAIRES / BONNES PRATIQUES / REMARQUES SUPPLEMENTAIRES
...surveillez le temps d'échauffement. Les deux minutes d'échauffement démarrent quand l'arbitre monte sur la chaise et se termine lorsque l'arbitre annonce ''jouez'' pour débuter le match.	• Prévenez les joueurs qu'ils ont deux minutes avant le début du match, et démarrez le chronomètre. • Après 90 secondes d'échauffement, annoncez ''prêts à jouer'', en vous assurant que les joueurs vous ont entendu. Répétez si nécessaire. Les joueurs doivent arrêter leur échauffement et se préparer à débuter le premier set, ce qui peut impliquer d'enlever leur survêtement, préparer leur raquette de rechange sur le côté du terrain, boire un peu, talquer leur grip, prendre un volant neuf (auprès du juge de service ou de vous), et faire un service de test.	
...vérifiez que chaque système d'affichage du score fonctionne ; et	• S'il y a un système d'affichage du score et qu'il ne fonctionne pas, appeler le juge-arbitre.	
...vérifiez que les juges de ligne sont bien positionnés.	• S'il y a un problème avec les positions et qu'il y a un chef d'équipe des juges de ligne, demandez-lui de s'en charger. S'il n'y a pas de chef d'équipe, demandez au juge de ligne en question de se replacer correctement.	• Il n'y aura généralement de chef d'équipe que sur les grands évènements. Sur les plus petits tournois, il est préférable de vérifier la position des juges de ligne avant de monter sur la chaise. Une fois sur la chaise, vous ne pouvez plus redescendre avant la fin du match, donc vous aurez à appeler le juge de ligne à vous. S'il y a un juge de service, il ou elle peut vous aider pour s'assurer que les juges de ligne sont bien positionnés et prêts à officier dès que vous êtes sur la chaise.

03. AU DEBUT DU MATCH

CE QUE DISENT LES ITTO	A QUOI CELA RESSEMBLE EN PRATIQUE	CONSEILS SUPPLEMENTAIRES / BONNES PRATIQUES / REMARQUES SUPPLEMENTAIRES
L'arbitre doit annoncer le match en utilisant les annonces appropriées *(voir ITTO)*, et pointer à droite puis à gauche.	• Une fois que les joueurs sont prêts à jouer, faire l'annonce d'ouverture, présentant le(s) joueur(s) à droite en premier, puis le(s) joueur(s) à gauche, puis annonçant quel côté va servir en premier, et enfin en double qui reçoit en premier. Finir cette phrase par ''zéro égalité''.	• Si vous devez utiliser la feuille de score pour faire les annonces, faites attention à ne pas parler vers le bas à votre plaquette. Cependant, si vous devez lever la feuille pour voir les noms, attention à ne pas la mettre devant votre visage ! • Assurez-vous que le juge de service et les juges de ligne sont prêts, et que les entraîneurs sont assis à leurs places (si c'est applicable), avant d'annoncer "jouez". • C'est une bonne idée de *toujours* utiliser l'annonce complète pour introduire les joueurs, même sur les plus petits tournois où ce n'est pas forcément requis. Cela vous aide à pratiquer les combinaisons d'annonces, et met en valeur les joueurs !
L'annonce ''jouez'' indique le début du match.		• Ne vous précipitez pas entre les annonces ''zéro égalité'' et "jouez". Une petite pause vous permet de vérifier que tout est en place sur le terrain et que les joueurs sont prêts à jouer. Jetez un œil au juge de service et aux juges de ligne si vous en avez, pour vérifier que votre équipe est prête. Si les joueurs ont des entraîneurs derrière les terrains, vérifiez rapidement qu'ils sont aux places assignées. Une fois les vérifications faites, respirez profondément et annoncez ''jouez'' !
Notez l'heure sur la feuille de score immédiatement avant l'annonce ''jouez''.		• Il y a beaucoup de détails qui nécessitent de l'attention juste avant ou après l'annonce ''jouez'', il est facile d'oublier de noter l'heure par exemple. Vérifiez l'heure au début de l'échauffement, ajoutez 2 minutes et notez sur la feuille. Vous pouvez toujours ajuster plus tard si besoin, ce qui est mieux que d'oublier de noter l'heure.

04. PENDANT LE MATCH – LES SITUATIONS QUI ARRIVENT TOUT LE TEMPS

CE QUE DISENT LES ITTO	A QUOI CELA RESSEMBLE EN PRATIQUE	CONSEILS SUPPLEMENTAIRES / BONNES PRATIQUES / REMARQUES SUPPLEMENTAIRES
Utiliser le vocabulaire standard des statuts de la BWF, Section 4.1.5 des règles du Badminton	• Utiliser le vocabulaire standard aide à garder une communication professionnelle et précise entre les arbitres et les joueurs. Cela aide aussi les joueurs dont l'anglais n'est pas la langue maternelle à comprendre ce qui a été annoncé (si annonces en anglais).	• Vérifiez régulièrement le site de la BWF pour connaître les changements de vocabulaire. • C'est une bonne pratique de revoir son vocabulaire, ses annonces, etc., avant d'officier sur un évènement.
Noter puis annoncer le score. Toujours annoncer le score du serveur en premier.	• Confirmez toutes les annonces ou les signaux faits par les juges de ligne. Annoncez ''out'' si besoin, s'il n'y a pas de juges de ligne. Si les joueurs jugent leurs propres lignes (en particulier sur les petits tournois), vous devez être prêts à déjuger une annonce clairement erronée. • Toutes les annonces (lignes et score) doivent être claires et suffisamment fortes pour être entendues par les joueurs et les spectateurs.	• En annonçant le score, ne vous précipitez pas. Si vous annoncez trop rapidement, ça peut être difficile de vous comprendre, en particulier pour les joueurs qui ne parlent pas bien anglais (si annonces en anglais). Parlez lentement et précisément quand vous dites ''service perdu, 7-6'', en faisant une pause entre les deux scores : "service perdu" *<pause>* "sept" *<pause>* "six" • Pendant le match, vérifiez que le service est fait du bon côté du terrain. En double, vérifiez que c'est le bon serveur et le bon receveur. C'est particulièrement important après les arrêts de jeu ou les pauses, de nombreuses équipes oubliant qui est de quel côté.
Pendant le service, si un juge de service est présent, regarder particulièrement le receveur. L'arbitre peut aussi annoncer une faute de service.	• Même si vous regardez le receveur, vous devez rester attentifs au service du serveur. Si le serveur retarde le jeu ou altère le volant, le juge de service ne peut pas l'annoncer. Regardez le receveur, mais gardez le serveur dans votre champ de vision. • S'il n'y a pas de juge de service, vous devrez annoncer les services fautes, ainsi que les fautes receveurs évidentes (même si c'est plus difficile sans juges de service). Vous devrez regarder attentivement le serveur, mais aussi essayer de garder le receveur dans votre champ de vision.	

CE QUE DISENT LES ITTO	A QUOI CELA RESSEMBLE EN PRATIQUE	CONSEILS SUPPLEMENTAIRES / BONNES PRATIQUES / REMARQUES SUPPLEMENTAIRES
Vérifier les affichages des scores.	• Jetez un œil au système d'affichage de score en annonçant pour être sûrs que le score est correctement affiché.	• Si le système d'affichage du score est en panne (ou que le score n'est pas le bon), ça peut perturber les joueurs. Rassurez-les sur le fait que vous gardez le contrôle du match, et que c'est le score sur votre feuille ou votre tablette qui compte. Si un système d'affichage est défaillant, une annonce claire, calme et audible vous aidera dans ce sens.
Quand un côté perd l'échange et le droit de continuer à servir, annoncer ''service perdu'' suivi du score en commençant par celui du joueur au service.	• Si le serveur perd l'échange, n'oubliez pas d'annoncer ''service perdu'', avant d'annoncer le score.	• Comme expliqué précédemment, ne vous précipitez pas – par exemple, 7 égalité : "service perdu" *<pause>* "sept" *<pause>* "égalité"
Lors de chaque set, après l'échange qui permet à la première équipe d'arriver à 11 points, l'arbitre doit annoncer le score suivi immédiatement par ''arrêt de jeu'', ou ''service perdu'', le score puis ''arrêt de jeu''.	• Assurez-vous que les arrêts de jeu soient annoncés et que leur durée est correcte. Pendant les arrêts de jeu, vérifiez si le terrain doit être nettoyé, si vous avez assez de volants, et faites attention à la position des joueurs et des entraîneurs.	• Une nouvelle fois, rappelez-vous des pauses : "service perdu" *<pause>* "onze" *<pause>* "neuf" *<pause>* "arrêt de jeu" • Vérifiez où doivent se placer les joueurs (pour éviter les erreurs de positionnement au service) quand ils reviennent sur le terrain.
L'arrêt de jeu débute à la fin de l'échange, même s'il y a des applaudissements.	• Démarrez votre chronomètre dès que l'échange est terminé.	• Quand une équipe a atteint 10 point, soyez prêts à démarrer le chronomètre si le point suivant est 11.
A chaque arrêt de jeu pendant les sets, à 40 secondes, l'arbitre doit annoncer…	"Terrain [numéro], 20 secondes". Répétez l'annonce. • S'il n'y a qu'un seul terrain utilisé, ne pas mentionner le numéro de terrain. Dites juste ''20 secondes'' et répétez l'annonce.	• Encore une fois, une pause rendra votre annonce plus intelligible, et rendra votre voix plus confiante et en contrôle : "terrain 1" *<pause>* "20 secondes" *<pause>* "terrain 1" *<pause>* "20 secondes"

CE QUE DISENT LES ITTO	A QUOI CELA RESSEMBLE EN PRATIQUE	CONSEILS SUPPLEMENTAIRES / BONNES PRATIQUES / REMARQUES SUPPLEMENTAIRES
A chaque arrêt de jeu, chaque côté peut être rejoint sur le terrain par 2 entraîneurs accrédités au maximum. Ils doivent quitter le terrain à l'annonce "20 secondes".	• Les joueurs et entraîneurs devraient rester près de la chaise d'arbitre, de leur côté respectif, pendant l'arrêt de jeu – jusqu'à l'annonce "20 secondes". • Assurez-vous que toute personne rejoignant les joueurs a une accréditation. Sinon, appelez le juge-arbitre.	• Si les joueurs se rapprochent des chaises d'entraîneurs en fond de terrain, ça sera plus difficile pour vous de contrôler toute situation qui pourrait arriver, comme des entraîneurs qui ne quittent pas le terrain à l'annonce "20 secondes".
Pour reprendre un set après un arrêt de jeu, répéter le score suivi de "jouez".	• Jetez un œil au juge de service et aux juges de ligne, s'il y en a, pour vous assurer que tout le monde est prêt et sait que le jeu va reprendre.	
Quand l'équipe qui mène atteint 20 points dans chaque set, annoncer ''point de set'' ou ''point de match'', en fonction de la situation.		• Soyez attentifs quand le score de l'équipe qui mène atteint 20, de façon à être prêt à annoncer ''point de set'' ou ''point de match'' en fonction de la situation.
Les annonces ''point de set'' et ''point de match'' doivent toujours être faites immédiatement après l'annonce du score du serveur et avant celle du score du receveur.	• Par exemple, si le score du premier set atteint 20 – 19, vous devez annoncer : "vingt" *<pause>* "point de set" *<pause>* "dix-neuf"	• Les annonces ''point de set '' et ''point de match'' ne sont faites qu'une seul fois par set en général. Ca signifie que si l'équipe qui mène ne marque pas le point suivant, au prochain point de set ou de match (quelque soit l'équipe), l'annonce ne sera pas répétée (à l'exception du cas où l'équipe qui mène a 29 points, ceci sera précisé dans la section suivante).

05. PENDANT LE MATCH – LES SITUATIONS QUI PEUVENT ARRIVER

CE QUE DISENT LES ITTO	A QUOI CELA RESSEMBLE EN PRATIQUE	CONSEILS SUPPLEMENTAIRES / BONNES PRATIQUES / REMARQUES SUPPLEMENTAIRES
Lever la main droite au-dessus de la tête quand vous avez besoin du juge-arbitre.	• Il y a de nombreuses situations qui peuvent amener le juge-arbitre à venir sur le terrain, d'un problème avec le terrain à une blessure d'un joueur. N'oubliez pas de démarrer votre chronomètre une fois que vous avez appelé le juge-arbitre, pour pouvoir noter sur la feuille de score le temps d'interruption. Voir en ***Section 7*** de ce manuel pour plus d'informations sur les notes qui doivent être faites sur la feuille de score quand le juge-arbitre est appelé.	• Soyez attentifs à lever la main droite pour appeler le juge-arbitre sur le terrain, l'utilisation de la main gauche étant réservée pour signaler qu'une décision du système de révision instantanée est requise, pour savoir si le volant est 'in' ou 'out'. Cela n'est applicable que sur les compétitions où un tel système est disponible, c'est à dire sur des évènements de haut-niveau.
"Faute" doit être annoncé par l'arbitre quand il y a une faute, sauf quand…		• Regardez les fautes ou les lets pendant le jeu, et assurez-vous que les annonces soient faites immédiatement et vigoureusement. • Des exemples de ''fautes'' pendant le jeu (au filet) peuvent être vus dans le ***Clip Vidéo UMPV1***. • Des exemples de « lets » peuvent être vus dans le ***Clip Vidéo UMPV2***.
… une faute au service est annoncée par le juge de service. L'arbitre doit annoncer ''faute au service annoncée'', suivi d'une explication en utilisant le vocabulaire approprié (Statuts de la BWF, Section 4.1.5, Section 4) ;		• S'il y a beaucoup de bruit dans la salle, il peut être difficile d'entendre une annonce de faute au service. Un coup d'œil rapide au juge de service juste après le service permet d'éviter les problèmes de communication. • Quand une faute au service a été annoncée, les joueurs ne devraient pas s'adresser au juge de service pour demander des informations sur la faute. Le signal du juge de service et l'annonce de l'arbitre doivent suffire à informer les joueurs sur la faute, mais s'il y a des questions, les joueurs doivent demander à l'arbitre. L'arbitre répondra (préférable) ou renverra les joueurs vers le juge de service.
… une faute au service est annoncée par l'arbitre. L'arbitre doit annoncer la faute au service ou la faute du receveur en utilisant le vocabulaire approprié (Statuts de la BWF, Section 4.1.5, Section 4) ; ou		• Comme ces annonces ne sont pas régulièrement faites, c'est une bonne idée de revoir le vocabulaire avant le tournoi.

CE QUE DISENT LES ITTO	A QUOI CELA RESSEMBLE EN PRATIQUE	CONSEILS SUPPLEMENTAIRES / BONNES PRATIQUES / REMARQUES SUPPLEMENTAIRES
…une faute relative aux règles 13.2.1, 13.2.2 (qui soit évidente), 13.3.1 (pour laquelle l'annonce du juge de ligne suffit), ou 13.3.2, sauf si une clarification est nécessaire pour les joueurs ou les spectateurs.		
Si aucune des deux équipes ne veut prendre d'arrêt de jeu, le jeu doit continuer sans arrêt de jeu, sauf si les arrêts de jeu sont imposés par le juge-arbitre.	• Parfois, les arrêts de jeu sont imposés pour des raisons de diffusion télé, en général sur les tournois de haut-niveau.	• Assurez-vous de savoir si les arrêts de jeu sont optionnels ou obligatoires avant de partir sur le terrain.
Si les deux équipes atteignent 29 points, annoncer ''point de set'' ou ''point de match'', selon la situation.	• Quand le score atteint 29, vous devez annoncer ''point de set'' ou ''point de match'' une nouvelle fois. Quand le score atteint 29-28, vous devez annoncer : "Vingt Neuf" *<pause>* "point de set" *<pause>* "Vingt Huit" • Si le score monte encore : "Vingt Neuf" *<pause>* "point de set" *<pause>* "Egalité"	
Dans le troisième set (ou si un match se joue en un set), après l'échange qui permet à une équipe de marquer le 11ème point, l'arbitre doit annoncer le score, suivi immédiatement par ''arrêt de jeu, changez-de demi-terrain'', ou ''service perdu'', le score, et enfin ''arrêt de jeu, changez de demi-terrain''.	• Assurez-vous que les joueurs changent de demi-terrain au bon moment pendant le match.	• Faites particulièrement attention à ne pas oublier le changement de demi-terrain à 11 points au troisième set ! • Gardez un œil sur les joueurs et entraîneurs quand ils changent de demi-terrain, et vérifiez que leurs affaires ont été replacées au bon endroit (par exemple dans des caisses sur le côté du terrain s'il y en a).
Pendant cet arrêt de jeu et après que les joueurs aient changé de demi-terrain, chaque équipe peut être rejointe par au maximum deux entraîneurs accrédités. Ils doivent quitter le terrain quand l'arbitre annonce "20 secondes".	(Comme expliqué précédemment pour les arrêts de jeu)	• Cet arrêt de jeu semblera plus court que les autres arrêts de jeu à 11 points, puisque ça prend du temps aux joueurs de changer de demi-terrain. Assurez-vous que les joueurs et entraîneurs aient bien entendu l'annonce ''20 secondes'' et y réagissent.

06. A LA FIN DE CHAQUE SET

CE QUE DISENT LES ITTO	A QUOI CELA RESSEMBLE EN PRATIQUE	CONSEILS SUPPLEMENTAIRES / BONNES PRATIQUES / REMARQUES SUPPLEMENTAIRES
"Set" doit toujours être annoncé immédiatement après la fin du dernier échange d'un set, malgré les applaudissements. Cette annonce ''set'' marque le début de l'arrêt de jeu entre deux sets.	• Démarrez votre chronomètre dès que le dernier échange est terminé, sauf si le match se termine sur ce set.	• Même quand le dernier échange signifie la fin du match, l'arbitre doit annoncer ''set'' pour indiquer aux joueurs que le set en question est terminé (et par conséquent que le match a été gagné). Sans annonce ''set'', il n'y a pas d'indication claire que le set/match a été gagné.
Après la fin du premier set, annoncer…	*"Premier set remporté par…[nom(s) du (des) joueur(s), ou équipe (lors d'un tournoi par équipe)] … [score]"*	
Après la fin du deuxième set, annoncer…	*"Second set remporté par…[nom(s) du (des) joueur(s), ou équipe (lors d'un tournoi par équipe)] …[score] ; un set égalité."*	• Ca s'applique si c'est le deuxième des trois sets. Si le match se termine sur ce second et dernier set, reportez-vous à la ligne ci-dessous ("Si le set termine le match…").
Si le set termine le match, l'arbitre doit annoncer…	*"Match remporté par…[nom(s) du (des) joueur(s), ou équipe (lors d'un tournoi par équipe)] …[scores]."*	
Lors de l'arrêt de jeu entre deux sets, à 100 secondes, annoncer…	*"[Terrain…] 20 secondes". Répétez l'annonce.*	
Pendant ces arrêts de jeu, après que les joueurs ont changé de demi-terrain, chaque équipe peut être rejointe par deux entraîneurs accrédités au maximum. Ils doivent quitter le terrain quand l'arbitre annonce "20 secondes".	(Comme expliqué précédemment pour les arrêts de jeu)	(Comme expliqué précédemment pour les arrêts de jeu)
Pour débuter le second set, annoncer…	*"Second set. Zéro égalité ; jouez."*	• Mêmes indications que pour l'annonce initiale – claire, avec des pauses
Quand il y a un troisième set, annoncer…	*"Dernier set. Zéro égalité ; jouez."*	(Idem)

07. APRES LE MATCH

CE QUE DISENT LES ITTO	A QUOI CELA RESSEMBLE EN PRATIQUE	CONSEILS SUPPLEMENTAIRES / BONNES PRATIQUES / REMARQUES SUPPLEMENTAIRES
A la fin du match, l'arbitre doit noter l'heure de fin et la durée du match sur la feuille de score.	• Une fois que les joueurs vous ont serré la main et celle du juge de service (s'il y en a un), faites l'annonce finale et descendez de la chaise d'arbitre aussi tôt que possible. • Complétez la feuille de score correctement (comme détaillé dans la ***Section 7***). • Quand vous avez rempli la feuille de score, en incluant les notes (comme expliqué dans la ***Section 7***), emmenez-la au juge-arbitre pour la faire signer. Prévenez le juge-arbitre des éventuels problèmes, des avertissements, des déjugements de juges de ligne, etc.	• De la même manière que votre responsabilité a commencé en vous rendant sur le terrain, elle ne s'arrête pas dès que vous avez quitté le terrain. Vous avez toujours autorité sur ce qui se passe sur le terrain, et un joueur coupable de mauvaise conduite après la fin du set peut toujours être averti ou sanctionné. • Il est important de descendre de la chaise aussi rapidement que possible. Les juges de ligne peuvent être amenés à attendre l'arbitre avant de quitter le plateau sportif, ce qui peut retarder les matchs suivants. Vous devez noter l'heure de fin du match avant de l'oublier et vous assurer que vous savez combien de volants ont été utilisés, mais les autres notes peuvent être écrites après que vous ayez quitté le terrain. • Si vous ne quittez pas le terrain en équipe (en particulier sur les petits tournois), vérifiez rapidement que le terrain est en ordre pour le match suivant, et que les caisses des joueurs sont repositionnées avant de quitter le terrain.

SECTION 5. SITUATIONS SUR LE TERRAIN / SCENARIOS

Cette section contient des scénarios habituels que les arbitres rencontrent pendant un tournoi. Plus l'arbitre a de l'expérience, plus il se sentira confiant pour gérer ces situations, avec les joueurs, avec les entraîneurs, ou les abords du terrain. Les questions suivantes sont présentées pour aider les arbitres à examiner les différents scénarios et leurs solutions, et peuvent être gérées en consultant les ITTO (Sections 5.9 à 5.17), et les règles du Badminton. Les réponses sont présentées dans les pages suivantes.

01. CONDUITE DES JOUEURS

- Quand un joueur peut-il crier des encouragements pour frapper ou non le volant ?
- Que peut faire un joueur s'il / elle n'est pas d'accord avec l'annonce d'un juge de ligne ?
- Quels sont les comportements des joueurs qui sont considérés perturbants ou offensifs envers l'adversaire ? (En citer 3.)
- A quels moment(s) du match un joueur peut-il quitter le terrain ?
- De quelle façon un joueur peut-il essayer de retarder le jeu pendant le match ?
- Si un joueur modifie son propre volant parce qu'il est trop rapide, que doit faire l'arbitre ?

02. CONDUITE DES ENTRAINEURS

- A quel moment(s) du match l'entraîneur a-t-il le droit de parler au(x) joueur(s) ?
- A quel moment(s) du match l'entraîneur a-t-il le droit de parler à l'arbitre ou aux juges de ligne ?
- Que se passe-t-il si un entraîneur génère une distraction sur le terrain ?
- Si les entraîneurs cherchent à avoir une meilleure vue sur le terrain, peuvent-ils déplacer leur chaise ou simplement se tenir debout ?

03. AUTRES SITUATIONS

- Que se passe-t-il si un volant d'un autre match atterri sur le terrain ?
- Si les deux équipes trouvent que le volant est trop rapide, l'arbitre peut-il décider de changer la vitesse ?
- Que doit faire l'arbitre si un joueur se blesse sur le terrain ?
- S'il y a un problème avec le terrain (par exemple deux parties d'un tapis se détachent), que doit faire l'arbitre ?

04. MAUVAISE CONDUITE

- Quelle est la procédure pour l'arbitre afin d'avertir un joueur pour mauvaise conduite ?
- Comment cela diffère-t-il de la procédure pour fauter un joueur pour mauvaise conduite ?
- L'arbitre peut-il mettre un carton noir ?
- Que se passe-t-il si un joueur se conduit mal pendant un arrêt de jeu ou après le match ?

Les scénarios présentés dans cette section ciblent les principales situations qu'un arbitre peut rencontrer pendant un match. Alors que ces situations semblent faciles à gérer sur le papier, ou dans le contexte d'une formation, c'est souvent bien plus difficile de réagir correctement pendant un match, lorsque la pression est plus forte, et le temps de décision plus court. Plus les arbitres sont préparés, plus il est probable qu'ils prendront la bonne décision, en montrant confiance et professionnalisme aux joueurs, aux entraîneurs et aux spectateurs.

On notera aussi, que s'il y a des situations plus compliquées, qui nécessitent une décision plus subjective, il est conseillé d'en discuter après coup avec les collègues (collègues arbitres, ainsi que juges-arbitres), pour entendre d'autres points de vue. Cela peut être bénéfique à tous, certains ayant déjà vécu la situation ou la vivront plus tard. C'est toujours intéressant de savoir comment des collègues plus expérimentés ont géré telle ou telle situation, en particulier s'ils ont déjà vécu une situation similaire. Ces discussions sont un bon moyen d'apprentissage et permettent à chacun de progresser.

REPONSES:

01. CONDUITE DES JOUEURS

- Quand un joueur peut-il crier des encouragements pour frapper ou non le volant ? *Uniquement au partenaire- pas aux adversaires*
- Que peut faire un joueur s'il / elle n'est pas d'accord avec l'annonce d'un juge de ligne ? *Toute communication doit se faire avec l'arbitre – les joueurs n'ont pas le droit de communiquer avec les juges de ligne*
- Quels sont les comportements des joueurs qui sont considérés perturbants ou offensifs envers l'adversaire ? (En citer 3). *Jeter la raquette sous le filet, annoncer ''faute'', célébrer excessivement, utiliser un langage odieux, faire des gestes grossiers*
- A quels moment(s) du match un joueur peut-il quitter le terrain ? *Pendant les arrêts de jeu décrits dans la règle 16.2, ou avec la permission de l'arbitre*
- De quelle façon un joueur peut-il essayer de retarder le jeu pendant le match ? *En marchant autour du terrain si ce n'est pas nécessaire*
- Si un joueur modifie son propre volant parce qu'il est trop rapide, que doit faire l'arbitre ? *L'avertir (ou le fauter), règle 16.7, et écarter le volant*

02. CONDUITE DES ENTRAINEURS

- A quel moment(s) du match l'entraîneur a-t-il le droit de parler au(x) joueur(s) ? *Arrêts de jeu / quand le volant n'est pas en jeu*
- A quel moment(s) du match l'entraîneur a-t-il le droit de parler à l'arbitre ou aux juges de ligne ? *Jamais*
- Que se passe-t-il si un entraîneur génère une distraction sur le terrain ? *Un ''let'' est annoncé la première fois. Si cela arrive encore, un ''let'' est annoncé une nouvelle fois, et le juge-arbitre est appelé.*
- Si les entraîneurs cherchent à avoir une meilleure vue sur le terrain, peuvent-ils déplacer leur chaise ou simplement se tenir debout ? *Aucun des deux*

03. AUTRES SITUATIONS

- Que se passe-t-il si un volant d'un autre match atterri sur le terrain ? *S'il a gêné ou distrait les joueurs, un ''let'' doit être annoncé. Si de l'avis de l'arbitre, il n'y a pas eu de perturbation, le jeu continue. (Des exemples de ces situations sont disponibles dans le **Clip Vidéo UMPV2**.)*
- Si les deux équipes trouvent que le volant est trop rapide, l'arbitre peut-il décider de changer la vitesse ? *Non, le juge-arbitre doit être appelé.*

- Que doit faire l'arbitre si un joueur se blesse sur le terrain ? *Si la blessure est sévère, appeler le juge-arbitre sur le terrain, et démarrer le chronomètre pour mesurer le temps d'interruption. Si le joueur saigne, le jeu doit être arrêté jusqu'à ce qu'il soit soigné.*
- S'il y a un problème avec le terrain (par exemple deux parties d'un tapis se détachent), que doit faire l'arbitre ? *Appeler le juge-arbitre, et démarrer le chronomètre pour mesurer le temps d'interruption.*

04. MAUVAISE CONDUITE

- Quelle est la procédure de l'arbitre pour avertir un joueur pour mauvaise conduite ? *Appeler le joueur (''Venez ici''), et annoncer '' [Nom du joueur], avertissement pour mauvaise conduite, [explication de la mauvaise conduite]'', en levant un carton jaune au-dessus de la tête de l'arbitre avec la main droite.*
- Comment cela diffère-t-il de la procédure pour fauter un joueur pour mauvaise conduite ? *Annoncer ''faute'' à la place d'avertissement, et utiliser le carton rouge. L'arbitre doit aussi appeler le juge-arbitre pour l'informer de l'incident. Enfin, il donne un point de plus à l'équipe adverse. (Un exemple de cette séquence d'un simple avertissement avec carton jaune jusqu'à un carton rouge peut être vu dans le* ***Clip Vidéo UMPV3****.)*
- L'arbitre peut-il mettre un carton noir ? *L'arbitre n'utilise le carton noir que quand une disqualification a été annoncée par le juge-arbitre. Dans ce cas, le juge-arbitre donnera le carton noir à l'arbitre (qui n'en a pas sur lui).*
- Que se passe-t-il si un joueur se conduit mal pendant un arrêt de jeu ou après le match ? *Les procédures pour adresser un carton pour avertissement ou faute sont les mêmes que pendant le jeu. Dans le cas d'une faute, l'annonce à la reprise du jeu devra refléter le nouveau score. Si la mauvaise conduite arrive après le match, le carton est adressé, mais le score reste inchangé.*

SECTION 6. JUGEMENT DE SERVICE

01. INTRODUCTION

Crédit Photo : BWF/BADMINTONPHOTO

Chaque échange en badminton commence par un service. L'objectif du service est de mettre le volant en jeu, ce qui signifie qu'un service ne peut pas être une frappe offensive (d'attaque), mais plutôt défensive.

Si un joueur effectue un service incorrect, ça constitue une faute de service. Parfois c'est juste une mauvaise habitude qui n'a pas été corrigée, mais ça peut aussi être une façon délibérée de prendre un avantage illégitime. Les fautes de services doivent être annoncées pour s'assurer qu'aucun avantage illégitime ne soit pris par une équipe. Dans les faits, lors d'un match serré, identifier les services fautes ou non peut faire la différence sur le résultat du match.

02. LE ROLE DU JUGE DE SERVICE

Le principal rôle du juge de service est d'observer avec attention chaque service pendant le match, pour décider s'ils correspondent aux règles du badminton.

Les autres tâches effectuées par le juge de service sont :

- Distribution des volants, sous la responsabilité de l'arbitre. Le volant neuf doit toujours être donné au serveur, même si c'est le receveur qui ramène l'ancien volant (comme expliqué dans le ***Clip Vidéo UMPV4***).
- Contrôler le nettoyage du terrain, si nécessaire.
- Assister l'arbitre (en cas de besoin) en :
  - Suivant le score
  - Mesurant les arrêts de jeu et les incidents sur le terrain (blessure)
- "Ajuster la vitesse des volants quand c'est nécessaire (comme expliqué dans le ***Clip Vidéo UMPV5***).

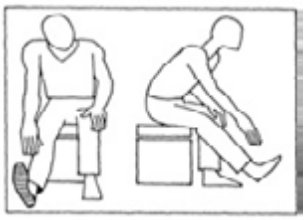
Crédit Photo : BWF/BADMINTONPHOTO

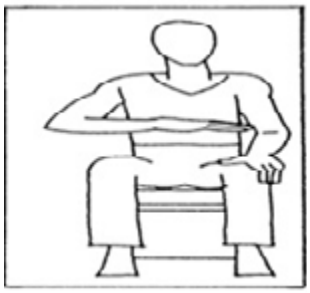
Ceci n'est **pas** de la responsabilité du juge de service :

- L'arbitre doit déterminer si le serveur a retardé le service après que le serveur et le receveur soient prêts (Règle 9.1.1).

03. ANNONCER LES FAUTES DE SERVICES

- Le tableau suivant montre les fautes qu'un juge de service doit surveiller, ainsi que les signaux respectifs quand il faut annoncer une faute. Pour plus d'informations concernant les services corrects, veuillez consulter les règles du Badminton sur http://bwfcorporate.com/statutes. De plus, des exemples des différents types de fautes de service peuvent être regardés dans les ***Clips Vidéo UMPV6 – UMPV10***.

LA FAUTE (ET LA REGLE RESPECTIVE)	SIGNAL AVEC LES MAINS (ITTO)	SIGNAL AVEC LES MAINS (PHOTOS)
• Un retard au début du service **après** avoir fait le mouvement vers l'arrière avec la tête de raquette (Règle 9.1.2)		
• Le pied du serveur touche une des lignes délimitant le carré de service (Règle 9.1.3). • L'un ou les deux pieds du serveur se décolle du sol ou glisse sur le terrain pendant le service (Règle 9.1.4).		
• La tête de raquette frappe le volant par les plumes en premier (Règle 9.1.5).		

LA FAUTE (ET LA REGLE RESPECTIVE)	SIGNAL AVEC LES MAINS (ITTO)	SIGNAL AVEC LES MAINS (PHOTOS)
• Une partie au moins du volant est au-dessus de la taille au moment d'être frappé par la raquette (Règle 9.1.6).		
• La tige ou la tête de la raquette est horizontal ou pointe vers le haut au moment de la frappe du volant (Règle 9.1.7).		
• La raquette du serveur bouge vers l'avant, puis vers l'arrière, puis vers l'avant encore pendant le service (Règle 9.1.8).		

Les gestes montrant les signaux à effectuer sont aussi visibles dans le ***Clip Vidéo UMPV11***. Les situations de match dans lesquelles le juge de service annonce un service faute sont visibles dans les ***Clips Vidéo UMPV12 – UMPV19***.

Il est important de comprendre que le principal travail du juge de service n'a lieu que pendant que le service est effectué. C'est défini par les règles 9.2 et 9.3 :

9.2 Dès que les joueurs sont prêts pour le service, ***le premier mouvement de la tête de la raquette du serveur vers l'avant*** *est le commencement du service.*

9.3 Une fois que le service est commencé (Règle 9.2), ***le service est exécuté lorsque le volant est frappé par la raquette du serveur****, ou lorsqu'en essayant de servir, le serveur manque le volant.*

Il est aussi important de garder à l'esprit que le service se termine à l'instant où le volant a été frappé par la raquette du serveur. A ce titre, si un joueur bouge ou décolle son pied juste après avoir frappé le volant, aucune faute n'est commise.

Notez que certains joueurs ont une façon de **préparer** leur service assez compliquée, qui peut inclure un ou plusieurs mouvements de la raquette vers l'avant. Ces mouvements ne font pas partie de leur service. Cependant, si le service pose un problème au receveur, le juge de service peut être amené à prendre une décision plus subjective. Dans cette situation, les questions suivantes peuvent aider à prendre une bonne décision :

- Le service était-il offensif ou défensif ?
- Le serveur cherchait-il à prendre un avantage sur son adversaire ?
- Le receveur a-t-il été désavantagé par ce service ?

04. CONSEILS POUR JUGER LES SERVICES

Ci-dessous, quelques aptitudes importantes pour les juges de service. Ils doivent être capables de :

- Analyser précisément le service dans son ensemble, pour chaque service du match.
- Juger chaque service indépendamment, en n'annonçant que les fautes qui adviennent, et sans annoncer de faute sur un service correct parce que…
  - une faute n'a pas été signalée précédemment,
  - ils ont décidé d'annoncer faute chaque service tendu,
  - ils pensent qu'annoncer une faute rapidement dans le match montre aux joueurs qu'on les observe,
  - le receveur s'est plaint du service de son adversaire,
  - le serveur s'est plaint du service faute de l'adversaire, et c'est un bon moyen de le punir,
  - ils ont entendu que le joueur "X" sert irrégulièrement tout le temps
  - ils supposent que le joueur "X" ne sert jamais irrégulièrement
  - ou pour toute raison autre qu'une faute réelle en accord avec les règles du Badminton !

Crédit Photo : BWF/BADMINTONPHOTO

- Discerner ce qui fait partie de la préparation au service du joueur ou du service.
- Ignorer toutes les influences extérieures, comme les adversaires du serveur, les entraîneurs, les spectateurs, les photographes ou caméras de TV proches d'eux, etc.
- Toujours faire des annonces correctes pendant le match entier, du premier au dernier service.
- Travailler en collaboration avec l'arbitre, et être disponible pour l'assister à chaque instant.

Voici quelques conseils pour que la technique du juge de service montre du professionnalisme et inspire confiance :

- Toujours montrer de l'intérêt et de l'implication dans le match.
  - S'asseoir droit sur la chaise, les mains sur les jambes, paumes vers le bas.
  - Ne pas croiser les jambes (mais il est accepté pour les femmes juges de service portant une jupe de croiser les chevilles).
  - Modifier légèrement votre position quand le service change de côté pour montrer que vous êtes bien concentré sur le nouveau serveur.
- Regardez le serveur dès qu'il se met en position, et soyez attentif quand le receveur est prêt.
- Concentrez-vous sur tous les points du service jusqu'à ce qu'il ait été effectué.
- Regarder le service dans son ensemble devrait vous aider à analyser les différents aspects (hauteur, angle, frappe, pieds, etc.).

SECTION 7. LA FEUILLE DE SCORE

01. POURQUOI LA FEUILLE DE SCORE EST NECESSAIRE

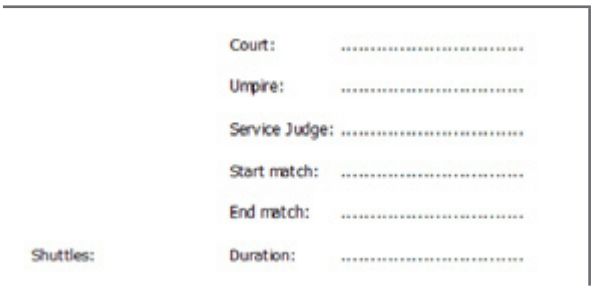
Les nouveaux arbitres peuvent trouver la feuille de score compliquée quand ils commencent à l'utiliser. Il y a quelques détails à remplir, de nombreuses lignes, en particulier en double, qui peuvent être perturbants au début. Cependant, la feuille de score fournit de nombreuses informations sur le déroulement du match, qui peuvent aider les arbitres et les juges-arbitres. Avec un peu d'expérience, les arbitres trouveront que l'utiliser vient naturellement, et la réclameront s'ils devaient arbitrer sans elle.

Ce niveau 1 du manuel de l'arbitre va se concentrer sur l'utilisation de la feuille de score papier, qui est le plus souvent utilisée des tournois locaux aux tournois nationaux, et parfois même sur des tournois internationaux. Le manuel de niveau 2 présentera l'utilisation de la tablette électronique, que les arbitres devront maîtriser s'ils veulent continuer vers un plus haut niveau. Pour ceux qui veulent apprendre plus sur l'utilisation de la tablette électronique, le Manuel d'Instruction de la Tablette d'Arbitrage de la BWF est disponible et téléchargeable à : http://bwfcorporate.com/technical-officials/umpires.

Photo credit: BWF/BADMINTONPHOTO

02. REMPLIR LES INFORMATIONS GENERALES

Au début du match, la feuille de score est relativement vierge (voir page suivante). Certaines ou toutes les informations basiques du match (tournoi, date, heure, noms des joueurs, nom de l'arbitre, nom du juge de service, numéro du terrain) peuvent être déjà pré-imprimées. Si ce n'est pas le cas, dans l'espace en haut à droite (exemple ci-dessous), remplir le numéro de terrain et le nom de l'arbitre (et du juge de service s'il y en a un). Que la feuille soit pré-remplie ou pas, l'heure de début doit être notée juste avant d'annoncer ''zéro égalité, jouez''. Si des volants en plume sont utilisés, on demandera aux arbitres de noter le nombre de volants dans l'espace ''volants''.


Court: .....
Umpire: .....
Service Judge: .....
Start match: .....
End match: .....
Shuttles: Duration: .....

Demo Tournament

Event:

No.:

Date: Time:

Score

:

:

:

Court: .....

Umpire: .....

Service Judge: .....

Start match: .....

End match: .....

Shuttles: Duration: .....

Umpire: **Referee:**

Si les noms des joueurs et leur provenance (pays, région, club, etc.) n'ont pas été pré-imprimés, il faudra les ajouter en haut de la feuille (voir ci-dessous), et sur chaque ligne du tableau de score.

		Score		
	(Player A)	:	(Player B)	
	(Partner, in doubles)	:	(Partner, in doubles)	
	(Country / Region / Club)	:	(Country / Region / Club)	

Une fois que le tirage au sort a été fait, l'arbitre doit noter quel joueur va commencer à sa gauche (« G »), et qui va commencer à sa droite (« D »). L'exemple ci-dessous montre un match de simple, mais c'est identique en double. (Il y aura un exemple de la procédure en double plus loin dans cette section).

		Score		
D	Nozomi Okuhara	:	P.V. Sindhu	G
		:		
	Japan	:	India	

Après le tirage au sort, il est aussi nécessaire de noter qui va servir en premier, un « S » est écrit à côté du nom du serveur dans le tout premier carré, avant la ligne en gras, comme ci-dessous. Comme le score débute à zéro, les scores peuvent être notés dans la toute première case après la ligne en gras. Notez que c'est le seul moment où on a deux scores dans la même ''colonne'' (par ''colonne'' on entend le bloc de 4 cases d'un groupe de lignes, pas sur la page entière).

Nozomi Okuhara	S	0																		
P.V. Sindhu		0																		

03. PROCEDURE DE SCORE - SIMPLES

Nous allons commencer par voir comment noter les points successifs en simple, ce qui est légèrement plus facile qu'en double. Comme mentionné précédemment, il ne peut généralement y avoir qu'un seul score par colonne dans un set, donc la colonne suivante sera utilisée pour noter le premier point, sur la ligne de la joueuse qui a remporté l'échange. Dans ce match fictif, après avoir servi, Nozomi Okuhara gagne le premier échange, le point sera donc marqué sur sa ligne, dans la colonne suivante, comme ci-dessous :

Nozomi Okuhara	S	0	1																	
P.V. Sindhu		0																		

Ensuite, P.V. Sindhu gagne l'échange suivant, donc le point est marqué sur sa ligne dans la colonne suivante :

Nozomi Okuhara	S	0	1																
P.V. Sindhu		0		1															

Si Okuhara gagne les deux échanges suivants, voici comment sera noté le score :

Nozomi Okuhara	S	0	1		2	3													
P.V. Sindhu		0		1															

Si Sindhu gagne l'échange suivant cela ressemblera à ceci :

Nozomi Okuhara	S	0	1		2	3													
P.V. Sindhu		0		1			2												

Ici, on peut voir l'un des avantages de la feuille de score – en jetant un coup d'œil à quelle joueuse a le score le plus à droite, l'arbitre peut savoir qui doit servir. Dans l'exemple ci-dessus, c'est Sindhu, avec un score de 2-3, et comme son score est pair, elle doit servir depuis le carré de service à droite du terrain. (Pour l'exemple d'avant, c'était Okuhara, avec un score de 3-1, signifiant qu'elle devait servir depuis le carré de service a gauche).

Le jeu continuant, les points sont ajoutés, un par colonne, comme ci-dessous.

Nozomi Okuhara	S	0	1		2	3				4	5					6	7		8
P.V. Sindhu		0		1			2	3	4			5	6	7	8			9	

Un set nécessitera souvent l'utilisation d'un deuxième groupe de lignes, ce qui ne pose pas de problème, du moment que les scores sont écrits après la ligne en gras (pas dans la colonne où on note le « S » pour le serveur). Dans l'exemple ci-dessous, le premier groupe de lignes a été entièrement rempli, on passe alors au groupe de lignes suivant.

Nozomi Okuhara	S	0	1		2	3				4	5					6	7		8
P.V. Sindhu		0		1			2	3	4			5	6	7	8			9	

Nozomi Okuhara			18																
P.V. Sindhu		17		18															

04. FIN DE SET

Une fois le set fini, ici avec un score de 21-19, le score est écrit et encerclé à droite du dernier point, comme ci-dessous.

Nozomi Okuhara	S	0	1		2	3				4	5					6	7		8
P.V. Sindhu		0		1			2	3	4			5	6	7	8			9	

Nozomi Okuhara			18		19	20		21											
										21									
P.V. Sindhu		17		18			19				19								

De plus, une fois que le premier set est terminé (pendant l'arrêt de jeu entre les sets), le score doit être écrit en haut de la feuille de score, comme ceci :

		Score		
D	Nozomi Okuhara	21 : 19	P.V. Sindhu	G
		:		
	Japan	:	India	

05. NOUVEAU SET

Comme Okuhara a gagné le premier set, c'est elle qui va servir en premier pour le second set, et le score est à nouveau zéro égalité, comme ici :

Nozomi Okuhara	S	0																	
P.V. Sindhu		0																	

Si vous voulez vous tester, remplissez la feuille de score ci-dessus suivant la séquence suivante, et vérifiez si vous n'avez pas fait d'erreur.

> *Okuhara sert et Sindhu gagne l'échange. Sindhu gagne également l'échange suivant. Okuhara gagne l'échange suivant ainsi que les deux d'après. Alors Sindhu gagne les cinq échanges suivants. Okuhara gagne un échange, et Sindhu les deux suivants. Okuhara gagne deux échanges et Sindhu les deux d'après.*

Quel est le score et à quoi ressemble la progression sur la feuille ? Vérifiez vos résultats sur la page suivante.

Nozomi Okuhara	S	0			1	2	3						4			5	6		
P.V. Sindhu		0	1	2				3	4	5	6	7		8	9			10	11

En utilisant l'exemple précédent, quand le jeu reprend après l'arrêt de jeu à 11 points, l'arbitre peut facilement voir que c'est Sindhu qui doit servir, depuis le carré de service a gauche. Pour les besoins de notre match imaginaire, Sindhu gagne le second set 21-18, et la même procédure comme ci-dessus est répétée (score final écrit et encerclé à droite du dernier score, et score noté en haut de la feuille de score) :

En commençant le troisième set, le score devrait encore être zéro égalité, cette fois-ci avec Sindhu au service, comme ci-dessous:

Nozomi Okuhara		0																	
P.V. Sindhu	S	0																	

Le set se déroule et s'étend sur un deuxième groupe de lignes.

Si le score dans n'importe quel set atteint 20 partout, il y a une marque qui est ajoutée pour montrer une ''prolongation'', une ligne diagonale dans la première colonne suivante disponible, qui ressemble à cela :

Nozomi Okuhara			18	19		20				21	22		22						
													20						
P.V. Sindhu		17			18		19	20											

06. FIN DU MATCH

A la fin du match, le score du dernier set est ajouté en haut de la feuille de score, et le nom de la gagnante du match est encerclé, comme ci-dessous. L'heure de ''fin du match'' doit être ajoutée dans le coin en haut à droite, et la durée de match calculée. Le nombre de volants utilisés doit aussi être noté (en concertation avec le juge de service si besoin).

		Score		
D	Nozomi Okuhara	21 : 19	P.V. Sindhu	G
		18 : 21		
	Japan	22 : 20	India	

L'arbitre devrait faire un dernier contrôle de la feuille de score pour s'assurer que tout est en ordre, avant de la signer en bas, et de la ramener au juge-arbitre pour validation.

07. PROCEDURE DE SCORE – DOUBLES

L'exemple précédent montrait l'utilisation d'une feuille de score lors d'un match de simple, du remplissage des informations préliminaires jusqu'à la signature finale (arbitre et juge-arbitre). Ces principes s'appliquent aussi en doubles, par conséquent, cette section va se concentrer sur les différences clés de l'utilisation de la feuille de score en double.

La première différence évidente est que comme c'est un match de double, il y a maintenant deux noms à la place d'un seul pour chaque côté. L'arbitre doit toujours noter « G » et « D » après le tirage au sort, comme dans l'exemple précédent.

		Score		
G	Mathias Boe	:	Goh V Shem	D
	Carsten Mogensen	:	Tan Wee Kiong	
	Denmark	:	Malaysia	

En doubles, il sera nécessaire de savoir non seulement quelle équipe sert, mais aussi quel joueur de l'équipe. Il faut écrire le « S » à côté du nom du joueur qui va servir. Dans cet exemple, c'est Tan Wee Kiong qui va servir en premier, et le « 0 » du score doit être écrit sur sa ligne. Pour le match de simple, il n'était pas nécessaire de noter qui recevait, puisqu'avec deux joueurs sur le terrain c'était évident. Cependant, en double, le premier receveur doit être indiqué avec un « R ». Comme Mathias Boe reçoit en premier, le score « 0 » est écrit sur sa ligne, comme ci-dessous.

Maintenant que le serveur et le receveur initial sont indiqués, et qu'ils commenceront du côté droit de leur terrain, l'arbitre pourra suivre le score et les positions respectives de chacun tout au long du set.

Mathias Boe	R	0																	
Carsten Mogensen																			
Goh V Shem																			
Tan Wee Kiong	S	0																	

En simple, tous les points sont marqués sur la même ligne (la ligne avec le nom du joueur). En double, les deux lignes seront utilisées, ce qui permettra de suivre qui doit servir (et recevoir). Par exemple, au début de ce match, Tan Wee Kiong servira sur Mathias Boe. Si l'équipe Malaisienne gagne l'échange, Tan Wee Kiong servira encore (mais depuis le côté gauche du terrain), et l'arbitre notera le point sur sa ligne, comme ci-dessous.

Mathias Boe	R	0																	
Carsten Mogensen																			
Goh V Shem																			
Tan Wee Kiong	S	0	1																

Il est important de garder à l'esprit que n'importe quel joueur de l'équipe peut marquer le point – on ne retient que l'équipe qui gagne l'échange, et que le même joueur continue à servir. En suivant ces principes, si les Malaisiens gagnent les deux points suivants, voici à quoi ressemblera la séquence :

Mathias Boe	R	0																	
Carsten Mogensen																			
Goh V Shem																			
Tan Wee Kiong	S	0	1	2	3														

Si les Danois gagnent l'échange suivant (encore une fois, quelque soit le joueur qui marque), le point doit être écrit sur la ligne du joueur qui va servir. Comme ils n'ont pas changé de position, Carsten Mogensen est toujours à gauche, et comme leur score est impair, ce sera à lui de servir. Ainsi, le score sera enregistré comme ci-dessous :

Mathias Boe	R	0																	
Carsten Mogensen						1													
Goh V Shem																			
Tan Wee Kiong	S	0	1	2	3														

Si les Danois gagnent l'échange suivant, le point sera noté sur la même ligne, comme suit :

Mathias Boe	R	0																	
Carsten Mogensen						1	2												
Goh V Shem																			
Tan Wee Kiong	S	0	1	2	3														

Ensuite, les Malaisiens gagnent l'échange d'après, alors avec un score pair de 4, le joueur à droite doit servir. Comme Tan Wee Kiong a servi en dernier à gauche, c'est Goh V Shem qui servira et le score sera enregistré comme suit :

Mathias Boe	R	0																	
Carsten Mogensen						1	2												
Goh V Shem								4											
Tan Wee Kiong	S	0	1	2	3														

Les Danois remportent le point suivant, et avec un score de 3, signifiant que Mathias Boe servira et la feuille de score ressemblera à ceci :

Mathias Boe	R	0							3										
Carsten Mogensen						1	2												
Goh V Shem								4											
Tan Wee Kiong	S	0	1	2	3														

Il est temps pour le prochain challenge, donc continuez à remplir la feuille de score en suivant la séquence suivante puis vérifiez votre résultat.

> *Les Danois marquent trois points de plus, puis les Malaisiens en gagnent deux. Les Danois gagnent un échange, les Malaisiens les trois suivants, et les Danois ajoutent un point supplémentaire.*

Quel est le score, et qui (joueur, pas seulement équipe) doit servir ? Vérifiez votre feuille de score sur la page suivante.

Mathias Boe	R	0							3	4	5	6							8
Carsten Mogensen						1	2								7				
Goh V Shem								4								7	8	9	
Tan Wee Kiong	S	0	1	2	3								5	6					

Encore une fois, il est facile pour l'arbitre, en un coup d'œil, de voir pas seulement quelle équipe doit servir (en fonction du dernier point marqué sur la feuille), mais aussi de savoir de quel côté doit se placer chaque joueur. Par exemple, Mathias Boe va servir à 8, donc il doit être à droite. Comme Goh V Shem a servi précédemment du côté gauche à 9, cela signifie que c'est Tan Wee Kiong qui doit être à droite, et recevoir.

08. CIRCONSTANCES SPECIALES – SIMPLES OU DOUBLES

Comme mentionné précédemment, la feuille de score est un outil utile pour les arbitres et juge-arbitres pour pouvoir suivre (ou recréer si besoin) le développement d'un match. Ca signifie qu'en plus des serveurs, receveurs, et de la séquence de points, chaque évènement inhabituel doit être également inscrit. Par exemple, si un joueur est averti et/ou fauté, s'il y a une blessure, ou si le jeu est suspendu pour une raison ou une autre (comme une panne d'électricité), tout doit être enregistré sur la feuille de score.

La documentation de la plupart des évènements se fait en deux parties :

- une abréviation (en majuscule) inscrite dans la séquence de score pour identifier ce qui s'est passé, avec quel joueur, à quel moment du set
- une note en bas de page (ou au dos de la feuille s'il y a besoin de plus d'espace), expliquant en détail ce qui s'est passé

Les situations les plus habituelles qui doivent être notées (avec une abréviation) sont :

- **A** – joueur averti pour mauvaise conduite (carton jaune)
- **F** – joueur fauté pour mauvaise conduite (carton rouge)
- **B** – joueur blessé
- **JA** – juge-arbitre appelé sur le terrain (en général avec un « F » ou un « B »)
- **S** – jeu suspendu pour une raison quelconque

Si l'une de ces situations arrive, elle doit être notée sur la feuille de score, dans une colonne séparée (sur la ligne du joueur concerné), au moment du set où cela est arrivé.
Par exemple, dans un match de simple, si le joueur Y est averti pour retard de jeu quand le joueur X est sur le point de servir à 10-9, l'arbitre doit écrire « A » dans la case vide suivante du joueur Y, comme suit :

Joueur X		10																
Joueur Y	9		A															

Si le joueur Y gagne l'échange, le score sera inscrit dans l'espace suivant comme suit :

Joueur X		10																
Joueur Y	9		A	10														

Si le jeu continue et que le joueur Y est fauté pour tentative de retarder le jeu, voici comment cela devra être noté. L'arbitre écrit « F » dans la case vide suivante du joueur Y, ainsi qu'un « JA » en-dessous, puisque le juge-arbitre doit être appelé quand un carton rouge est distribué. A ce point, le nouveau score de 15 pour le joueur X est inscrit dans l'espace vide suivant sur sa ligne.

Joueur X		10			11	12	13		14		15						
Joueur Y	9		A	10				11		F							
										JA							

Lors d'un match de double, l'incident doit montrer quel joueur est impacté, s'il y en a un en particulier. Par exemple, le joueur A à été averti pour avoir discuté avec un juge de ligne, donc un « A » doit être écrit sur sa ligne.

Joueur A				A		8	9										
Joueur B	7								10								
Joueur C								11			I						
Joueur D		8	9		10					12	JA						

Si le jeu continue, et qu'à 12 points, le joueur C plonge pour reprendre le volant et saigne du genou, l'arbitre notera « B » pour blessure sur la ligne du joueur C, ainsi qu'un « JA » pour le juge-arbitre. Le juge-arbitre viendra sur le terrain, et probablement appellera le médecin du tournoi puisque le jeu ne peut pas continuer si un joueur saigne. (L'arbitre devra aussi démarrer son chronomètre pour connaître le temps d'interruption du jeu).

A la fin du match, l'arbitre ajoutera des détails en note de bas de page (ou au dos) de la feuille de score. Par exemple :

Match de simple ci-dessus :

A : joueur Y averti pour retard de jeu.
F : joueur Y fauté pour retard de jeu, et le juge-arbitre a été appelé.

Match de double ci-dessus :

A : joueur A averti pour avoir tenté d'influencer un juge de ligne.
B : joueur C s'est écorché le genou en plongeant. Juge-arbitre appelé sur le terrain. Jeu interrompu pendant 3 minutes et 34 secondes.

Il y a aussi deux autres informations importantes qui peuvent être écrites sur la feuille de score :

- **Ab –** joueur abandonnant
- **Dis –** joueur disqualifié (carton noir)

Cela nécessitera aussi de noter les explications appropriées en bas de page. De plus, cela nécessite plus de procédures spécifiques pendant le match. Par exemple, si un joueur ne désire pas continuer, l'arbitre doit lui demander, « Abandonnez-vous ?» Dans le cas d'une disqualification, cela ne peut être décidé que par le juge-arbitre, bien que ce soit l'arbitre qui fasse l'annonce officielle. Pour plus d'informations concernant ces deux cas, reportez-vous aux ITTO. Nous allons nous concentrer ici sur la façon de les noter sur la feuille de score.

Par exemple, dans le cas du match de double précédent, si la joueuse C continue quelques points, mais il apparaît que sa blessure au genou est plus importante que prévue et la joueuse abandonne finalement, voici comment on le note sur la feuille de score :

Joueur A				A		8	9					11	12				
Joueur B	7								10								
Joueur C								11			B			13	Ab		
Joueur D		8	9		10					12	JA						

Le score final en haut de la feuille devra mentionner le forfait du joueur C, ainsi que le statut final, comme suit :

		Score		
G	Joueur A	12 : 13	Joueur C	D
	Joueur B	: Abandon	Joueur D	
	Shuttleland	:	Badmintonia	

La procédure est similaire dans le cas d'une disqualification.

SECTION 8. REGLES VESTIMENTAIRES

Une des procédures d'avant-match avant de partir sur le terrain, en particulier lors des grands évènements, est la vérification par l'arbitre des tenues des joueurs en conformité avec les règlements. S'il y a des règles concernant les tenues, les responsables d'équipes (et par conséquent les joueurs) en ont été avertis avant le tournoi, ainsi qu'au briefing des responsables d'équipes avant le début de la compétition. En d'autres mots, les joueurs, les entraîneurs, et les responsables d'équipes doivent être attentifs à ces règlements.

Différents niveaux de tournois, comme les tournois locaux ou nationaux, peuvent avoir leur propre politique concernant les tenues des joueurs. Les arbitres doivent être informés de ces politiques, ainsi que de leur responsabilité quand à la vérification des tenues des joueurs, que ce soit avant d'aller sur le terrain, ou une fois arrivés sur le terrain. Ceci sera généralement expliqué aux arbitres lors du briefing au début du tournoi. Si les arbitres sont responsables de la vérification des tenues des joueurs avant de partir sur le terrain, ils devront bien vérifier le t-shirt que le joueur portera pour le match, certains pouvant changer entre l'échauffement et le match ou enlever une veste d'échauffement juste avant que le jeu ne commence.

Le Manuel de Niveau 2 des arbitres reviendra en détail sur les règles de la BWF concernant les tenues, qui seront généralement utilisées lors des compétitions de niveau international ou continentales. Dans l'interval, les arbitres peuvent vouloir se familiariser avec ces règlements, au cas où ils en auraient besoin lors d'un tournoi. Ces règlements sont décrits dans le ''Règlement Général des Compétitions'' (RGC), qui peut être trouvé sur la page Statuts du site de la BWF, chapitre 5 – Règles Techniques à http://bwfcorporate.com/statutes.

SECTION 9. LA COMPETITION DANS SON ENSEMBLE (VUE GENERALE)

01. AU DEBUT DU TOURNOI

Bien avant le tournoi, les arbitres doivent être informés des modalités de tenues pour l'évènement (uniforme, pantalon sombre ou survêtement, baskets ou chaussures noires, etc.). Il est important qu'ils passent en revue les ITTO et le vocabulaire officiel avant d'arriver, peu importe depuis combien de temps ils ont arbitré. Et, bien sûr, ils doivent apporter avec eux tout l'équipement standard d'arbitre :

- Plaquette
- Deux stylos en état de fonctionner (au moins)
- Chronomètre et montre (ou un seul qui fait les deux fonctions)
- Pièce pour le tirage au sort (soit une pièce normale, soit une spéciale pour le tirage au sort)
- Cartons jaune et rouge
- Un mètre-ruban
- La dernière version des règles du badminton, les ITTO et le vocabulaire

La première action officielle des officiels techniques est généralement d'assister à leur briefing respectif. Sur de plus grands évènements, il y a souvent des briefings séparés pour les arbitres, les juges de ligne, et les autres bénévoles, mais sur de plus petits évènements ils peuvent être faits tous en même temps.

Crédit Photo : BWF/BADMINTONPHOTO

Puisque les arbitres ont un rôle clé lors d'un tournoi *(l'arbitre est responsable du match, du terrain et de son environnement immédiat)*, cela signifie que même le juge-arbitre ne peut pas venir sur le terrain pendant un match, sauf en cas de situation extrême (ou lorsqu'il est appelé par l'arbitre). C'est pourquoi le briefing est un moment important pour que le juge-arbitre puisse faire passer les informations essentielles aux arbitres, de façon à réduire au maximum les problèmes qu'il pourrait y avoir sur le terrain.

Pour les raisons ci-dessus, il est très important non seulement d'assister au briefing des arbitres, mais aussi de :

- Toujours arriver à l'heure.
- Ecouter attentivement et prendre des notes, en particulier pour :
  - les procédures d'affectation des terrains pour les rotations
  - le jugement des services (s'il y a des juges de services, à partir de quel stade)
  - le nombre de juges de ligne disponibles en fonction du niveau du tournoi (et s'il n'y a pas de juges de ligne, qui s'en charge)
  - la gestion des volants (les ralentir ou pas, où les obtenir)
  - les procédures d'entrée et de sortie du terrain (s'il y en a)
- Poser des questions si nécessaire.

Les arbitres doivent être (ou devenir) familiers avec tous les systèmes d'affichage des scores. S'il y a des scoreurs manuels (cf photo), savoir qui sera chargé de l'actionner (l'arbitre, le juge de service, un bénévole dédié, etc.). Si un système électronique est disponible, l'arbitre doit s'assurer de savoir comment il fonctionne (ou s'il y a eu des modifications depuis la dernière fois qu'il l'a utilisé).

Crédit Photo : BWF/BADMINTONPHOTO

Sur les plus grands évènements, où le jeu se déroule sur plusieurs jours, il y a généralement un briefing des arbitres avant le début de chaque journée, voire de chaque session. Il est important de savoir quand et où ont lieu ces briefings. Les juge-arbitres modifient ou mettent à jour leurs instructions, en fonction de ce qui s'est passé précédemment, c'est pourquoi il est important d'assister à chaque briefing et d'y prêter attention.

Enfin, après le briefing initial, les arbitres peuvent visiter le lieu de compétition et le plateau sportif pour se familiariser avec les terrains et leur environnement :

- Implantation des terrains et numérotage.
- Position des juges-arbitres par rapport aux terrains.
- Positions des chaises des juges de ligne.
- Emplacement du responsable des volants.
- Emplacement des toilettes.
- Paniers ou autres espaces de rangement pour les sacs des joueurs.

02. PENDANT LE TOURNOI

Il est important de connaître les procédures d'affectations sur les terrains, qui sont généralement organisées en rotations. Cela peut nécessiter d'ajouter son nom au bas d'une liste en sortant du terrain et d'attendre d'être rappelé. Il peut aussi y avoir des équipes affectées par terrain avec une rotation ''en haut / en bas / en pause'' (arbitre / juge de service / pause). De toutes les façons, c'est bien de rester disponible au cas où il y ait un besoin d'aide supplémentaire.

Crédit Photo : BWF/BADMINTONPHOTO

Les arbitres doivent être au courant de la politique du tournoi concernant les pauses toilettes et les repas, et doivent avertir le juge-arbitre ou la table de marque s'ils doivent s'absenter un instant des alentours du plateau sportif.

Enfin, il peut y avoir un espace dédié aux officiels techniques, leur permettant d'en profiter pour regarder des matchs ou faire connaissance avec les collègues pendant leurs pauses. Ca permet d'agrémenter les longues journées !

03. CODES DE CONDUITE

Comme membres des officiels techniques, les arbitres doivent agir en accord avec le *Code de Conduite des Officiels Techniques*, qui implique les attitudes suivantes :

- appliquer les règles de façon impartiale
- comportement professionnel (assiduité, ponctualité, tenue, etc.)
- relation avec les autres personnes impliquées dans l'organisation (collègues officiels techniques, entraîneurs, joueurs, organisateurs des tournois, etc.)
- utilisation appropriée des médias sociaux par rapport à la participation aux tournois

Il est important de consulter la dernière version du code de conduite sur le site de la BWF. Celui-ci et tous les autres documents mentionnés dans cette section sont accessibles sur : http://bwfcorporate.com/statutes. Les fédérations nationales et les organisateurs peuvent avoir leur propre politique pour les officiels techniques, et les arbitres devraient se tenir à jour avec celles-ci.

De plus, il y a différentes règlementations qui s'appliquent à tous ceux qui sont impliqués dans le badminton. Ça signifie que les arbitres peuvent aussi se familiariser avec :

- Le Code d'Ethique de la BWF
- Les règles Anti-dopage
- Le Code de Conduite en relation avec le Pari Sportif et les résultats irréguliers.

Enfin, les arbitres doivent savoir comment se traduisent sur le terrain les codes de conduites suivants.

- Code de Conduite des joueurs
- Code de Conduite des entraîneurs et éducateurs

Comme toujours, la dernière version à jour peut être consultée en ligne, mais voici un résumé de ces deux derniers codes de conduites en relation avec les officiels techniques.

CODE DE CONDUITE DES JOUEURS

Les joueurs se doivent d'être des compétiteurs modèles sur le terrain, ce qui inclue :

- *arriver à l'heure sur le terrain.*
- *se conduire d'une façon honorable et sportive.*
- *serrer la main aux adversaires et remercier le corps arbitral comme conseillé (avant de célébrer la victoire avec les entraîneurs).*
- *porter une tenue propre et adaptée au badminton, et respectant le règlement.*
- *faire le maximum pour remporter leurs matchs, et les jouer jusqu'au bout, sauf en cas de blessure.*
- *respecter les officiels techniques et ne pas essayer d'influencer leurs décisions, d'aucune manière.*
- *ne pas rechercher le coaching pendant le jeu, à l'exception de ce qui est permis par les règles du Badminton.*
- *ne pas utiliser de langage ordurier (en anglais ou dans une autre langue).*
- *ne pas faire de gestes obscènes ou indécents avec les mains, la raquette ou le volant.*
- *ne pas s'amuser à pousser le volant autour du terrain pour gagner du temps, ne pas endommager ou modifier la vitesse du volant.*
- *ne pas détruire intentionnellement sa raquette ou un équipement du terrain.*
- *ne pas faire de déclaration désobligeante à propos d'un officiel, d'un adversaire, d'un spectateur ou d'une autre personne.*
- *ne pas agresser physiquement un officiel, un adversaire, un spectateur ou une autre personne.*

Les arbitres doivent savoir ce qui n'est pas acceptable en matière de comportement de la part des joueurs, dans la mesure où ils sont responsables de ce qui se passe sur leur terrain pendant un match. L'arbitre doit surveiller les situations pour les prévenir ou les contrôler, de façon à protéger les autres joueurs, et les officiels techniques (juge de service, juges de ligne) si nécessaire. Toute tentative d'influencer, d'intimider ou d'agresser un officiel en-dehors du plateau sportif doit être immédiatement rapportée au juge-arbitre, sans engager la discussion avec le joueur.

CODE DE CONDUITE DES ENTRAÎNEURS ET ÉDUCATEURS

De la même façon qu'il y a un code de conduite des joueurs, il y en a un pour les entraîneurs.

Les entraîneurs ou toute autre personne intervenant comme entraîneur sur le terrain doit :

- *être habillé correctement (pas de jeans, pas de tongs, pas de bermuda, etc.).*
- *rester assis sur la chaise prévue à cet effet sauf pendant les arrêts de jeu.*
- *retourner sur sa chaise lorsque l'arbitre annonce "20 secondes".*
- *ne pas s'exprimer quand le volant est en jeu ou retarder le jeu.*
- *ne pas utiliser d'appareils électroniques comme des téléphones portables, des tablettes, des ordinateurs, etc.*
- *ne pas agresser verbalement ou physiquement un spectateur, un organisateur, un officiel technique, un joueur ou entraîneur adverse.*
- *ne pas compromettre le sport dans les médias en ayant des commentaires négatifs à propos d'une personne.*

Encore une fois, c'est l'arbitre qui doit surveiller toutes les situations qui peuvent arriver sur le terrain avec un entraîneur, de façon à éviter une intimidation des juges de ligne, du juge de service ou d'un joueur adverse. Cependant, dans le cas où ça arrive, l'arbitre ne doit pas engager de discutions avec l'entraîneur, mais plutôt appeler le juge-arbitre.

04. SANTE & SECURITE

Les fédérations nationales peuvent avoir leur propre politique de santé et sécurité, qui peut aussi être sujette à la législation nationale. Tous les officiels techniques, incluant les arbitres, doivent être au courant de ces politiques et de leurs implications :

- évaluation et contrôle du risque,
- réponse aux incidents et aux urgences,
- protection des enfants et autres personnes vulnérables.

En général, les arbitres doivent se tenir au courant de toutes les situations concernant la sécurité et le bien-être de tous les participants au tournoi, en particulier celles relatives aux abords immédiats du terrain, comme un tapis mal installé ou une fuite. Il est important pour tous les officiels techniques de travailler en équipe, les juges de ligne et le juge de service pouvant alerter l'arbitre sur une situation dangereuse sur le terrain, ainsi que le juge-arbitre concernant une situation dangereuse dans l'enceinte de la compétition.

05. APRES LE TOURNOI

Une fois que toutes les tâches officielles ont été effectuées, il est bon de demander à la table de marque le nombre des matchs sur lesquelles l'arbitre a officié comme juge de service ou comme arbitre. C'est bien de garder une trace de l'activité, et ça peut servir à remplir le bilan annuel d'activité qui peut être demandé par la fédération nationale ou continentale.

Les arbitres peuvent obtenir de leur fédération nationale le processus d'enregistrement des activités officielles. Ils peuvent avoir à envoyer un rapport annuel d'activité à la fédération nationale ou continentale, en particulier s'ils sont investis à différents niveaux (local, national, international). C'est particulièrement important pour les officiels techniques qui veulent progresser dans leur carrière, puisque ça leur permet de montrer non seulement le nombre de matchs arbitrés, mais aussi le type d'évènements auxquels ils ont participé.

SECTION 10. CONSEILS POUR TRAVAILLER EN EQUIPE

Sur le terrain, l'arbitre est le chef de l'équipe des officiels techniques. Cela implique une grande responsabilité, l'arbitre étant chargé de guider, encourager et rassurer les autres membres de l'équipe. L'arbitre est responsable de ce qui se passe sur le terrain, et l'un des meilleurs moyen de faciliter le déroulement du match en douceur est de s'assurer que tous les officiels travaillent en équipe. Les juges de ligne et le juge de service sont des soutiens au travail de l'arbitre, et il peut faire beaucoup pour les faire se sentir considérés et appréciés, et ainsi les motiver pour performer au mieux de leurs capacités.

01. COMMENT TRAVAILLER EN EQUIPE AVEC LE JUGE DE SERVICE

Le juge de service est un allié important de l'arbitre. Son rôle officiel est d'annoncer les fautes de services, et en général de distribuer les volants, après approbation de l'arbitre. Cependant, comme le juge de service est aussi un arbitre qualifié, il peut apporter une aide considérable pendant le match, en particulier si l'arbitre et le juge de service travaillent en équipe efficacement. Par exemple, le juge de service devrait toujours aller sur le terrain avec un équipement minimum (montre-chronomètre, cartons rouge et jaune, stylos), de façon à ce qu'il y ait un équipement de secours au cas où celui de l'arbitre dysfonctionne. Le juge de service doit aussi garder le score en tête de façon à rectifier en cas de problème avec le système d'affichage du score ou d'erreur de l'arbitre.

Le juge de service peut discrètement aider l'arbitre à identifier ou confirmer les fautes quand l'arbitre n'est pas sûr de lui (par exemple, si un volant a touché les vêtements d'un joueur, si les deux partenaires d'une équipe ont touché le volant, ou si un joueur a touché le filet avec sa raquette). Le juge de service peut aussi aider à confirmer les annonces litigieuses sur sa ligne de son côté. Ces actions doivent être subtiles, puisqu'à la fin c'est l'arbitre qui fait l'annonce, mais c'est là qu'un travail en équipe est vital. Si l'arbitre et le juge de service travaillent en partenariat, un coup d'œil rapide ou un geste à peine visible sont suffisants pour confirmer la décision. Cela peut être assez difficile au début pour les arbitres débutants, mais c'est un comportement qui s'acquiert naturellement avec la pratique et l'expérience. Ce point sera vu plus en détail dans le Manuel de l'Arbitre Niveau 2.

Comme indiqué plus haut, le rôle principal du juge de service est d'annoncer les fautes des services qui arrivent pendant le match. Cependant, quand il y a beaucoup de bruit dans la salle, en particulier si le match d'à côté passionne les spectateurs, l'annonce du juge de service peut être difficile à entendre. Si l'arbitre jette un coup d'œil rapide au juge de service juste après que le service ait été effectué, il peut détecter si une annonce a été faite, et cela permet au juge de service de sentir que vous travaillez ensemble. Un bref contact visuel et/ou un sourire à certains moments du match peuvent aussi permettre au juge de service de se sentir apprécié.

Enfin, le juge de service traversera généralement le terrain pour se placer aux côtés de l'arbitre, face au terrain, pendant les arrêts de jeu de 2 minutes. C'est le bon moment pour un signe de tête amical ou une petite discussion sur ce qui s'est passé. Comme ils ne doivent pas être vus en train de bavarder ou de plaisanter, une interaction confortable aux arrêts de jeu permet de montrer qu'ils travaillent en équipe.

02. COMMENT TRAVAILLER EN EQUIPE AVEC LES JUGES DE LIGNE

L'arbitre est chargé de contrôler le match, et le travail du juge de ligne est de l'aider à le faire, en faisant des annonces rapides, claires, et correctes sur la ou les lignes qui lui ont été attribuées. Cependant, l'arbitre peut aider les juges de ligne à accomplir leur mission correctement. S'ils sont capables de travailler parfaitement ensemble, l'expérience de chacun (y compris celle des joueurs, entraîneurs et spectateurs) n'en sera que meilleure. Voici quelques conseils pour y arriver.

- Avoir un contact visuel avec le juge de ligne à chaque annonce. Ils doivent maintenir le signal jusqu'à ce que le contact visuel ait été établi. Vous pouvez aussi faire un geste léger de la tête, en particulier si l'annonce a été faite correctement sur un volant difficile. Cela permet à chacun des deux de voir que l'annonce a été bien communiquée. Cela montre aussi aux juges de ligne que vous apportez de la valeur à leur travail.
- Si un joueur ou un entraîneur n'est pas d'accord avec une annonce et essaye de disputer ou d'intimider le juge de ligne, prévenez le joueur que ce n'est pas acceptable. L'arbitre est en charge de ce qui se passe sur le terrain, dont la protection des juges de ligne pour toute forme d'intimidation.
- S'il y a une confusion concernant une annonce, demandez au juge de ligne de la répéter, de façon neutre, pour ne pas faire penser que c'est une demande de modification, mais seulement une demande de confirmation.

Bon contact visual du juge de ligne avec l'arbitre
Crédit Photo : BWF/BADMINTONPHOTO

- Si vous devez déjuger un juge de ligne, le faire avec un ton neutre pour éviter aux joueurs, juges de ligne et spectateurs de se poser des questions sur le travail du juge de ligne. Continuez à confirmer les annonces du juge de ligne de la même façon qu'avant, pour montrer qu'un « déjugement » n'est pas une critique du juge de ligne.
- Quand il y a deux juges de ligne dans un coin (un pour la ligne du fond, l'autre pour la ligne latérale), ils peuvent faire deux annonces différentes (mais correctes). Par exemple, en simple, si le volant tombe dans le carré du fond, commun aux couloirs du fond et de côté, le juge de ligne de côté annoncera ''out'', tandis que le juge de ligne du fond annoncera ''in''. Si l'un des juges de ligne annonce ''out'', alors le volant est ''out''. (S'il y a une confusion sur ce point, voir le **Manuel des Juges de Ligne de la BWF** pour plus d'informations, de photos et de vidéos).
- En fonction du niveau de l'évènement, il peut y avoir un protocole établi pour faire asseoir et se lever les juges de ligne, de façon à présenter une image plus professionnelle et fluide. De façon générale, les juges de ligne resteront assis pendant les sets, mais se lèveront entre deux sets. Au début du match, soit un chef d'équipe donnera le signal pour s'asseoir, soit ils s'assiéront en même temps que l'arbitre. A la fin du match, ils se lèveront généralement dès que l'annonce de fin de match a été faite (soit sous la direction d'un chef d'équipe, soit quand l'annonce se termine). Habituellement, l'arbitre n'est pas impliqué dans ce processus, mais il doit être informé du protocole défini. Plus de détails sont disponibles dans le **Manuel des Juges de Ligne de la BWF**.
- Enfin, il est important que l'arbitre sache où sont installés les juges de ligne, ce qui dépend du nombre de juges de ligne et de leur configuration. Quelques exemples et explications sont disponibles dans l'appendix ''*Configuration possible des juges de ligne*''.

SECTION 11. QUESTIONS D'AUTO-EVALUATION

1	Laquelle de ces propositions permet de présenter une attitude professionnelle sur le terrain ? (plusieurs réponses possibles)	Faire toutes les annonces lentement et clairement	
		Maintenir une bonne posture sur la chaise	
		Discuter des fautes avec le(s) joueur(s) en question	
		Avoir un contact visuel avec les juges de ligne après leurs annonces	
2	Laquelle de ces propositions n'est pas du ressort de l'arbitre ?	Annoncer le score à la fin de chaque échange	
		Mesurer le temps des arrêts de jeu	
		Prendre la décision de disqualifier un joueur	
		Annoncer une faute du receveur commise lors d'un service	
3	Laquelle de ces propositions n'est pas du ressort du juge de service ?	Ralentir les volants comme enseigné	
		Annoncer une faute de service	
		Aider en mémorisant le score	
		Décider de changer de volant	
4	Quelles sont les options possibles pour l'équipe qui gagne le tirage au sort ?	Servir ou recevoir	
		Servir et choisir le côté	
		Recevoir et choisir le côté	
		Aucune de ces réponses	
5	Qu'est-ce qui doit être noté sur la feuille de score au début de chaque set lors d'un match de simple ?	"S", "R" et un zéro pour le serveur et le receveur.	
		"S" et un zéro pour le serveur et le receveur.	
		"S" et un zéro pour le serveur.	
		Aucune de ces réponses	

6	Quelle est l'annonce correcte si le joueur A a gagné le premier set, et le joueur B vient de remporter le second set 21-17 ?	"Set remporté par B, 21-17."	
		"Second set remporté par B, 21-17."	
		"Set remporté par B, 21-17. Un set égalité."	
		"Second set remporté par B, 21-17. Un set égalité."	
7	Si le dernier set atteint le score de 29-28, quelle est l'annonce correcte ?	"Point de set, 29-28."	
		"29 point de set 28."	
		"29 point de match 28."	
		"29-28, point de match."	
8	Laquelle de ces propositions constitue une faute de service ? (Plusieurs réponses possibles.)	Marcher sur une ligne du carré de service.	
		Frapper les plumes du volant en premier	
		Bouger le pied juste après l'impact du volant	
		Frapper le volant au-dessus de la taille du serveur	
9	Laquelle de ces situations n'est pas un ''let'' ?	Un joueur crie ''out'' à sa ou son partenaire de double	
		Un entraîneur donne des instructions au joueur pendant un échange	
		Un volant d'un autre terrain atterrit au milieu du terrain	
		Le receveur n'est pas prêt (n'essaye pas de renvoyer le volant)	
10	Lesquelles de ces propositions sont des comportements acceptables pour un arbitre pendant un tournoi ? (Plusieurs réponses possibles)	Poster des photos depuis sa chaise d'arbitre sur un média social	
		Regarder des matchs pendant son temps libre	
		Socialiser avec les joueurs	
		Critiquer les performances d'un collègue arbitre	

APPENDIX – CONFIGURATIONS POSSIBLES DES JUGES DE LIGNE

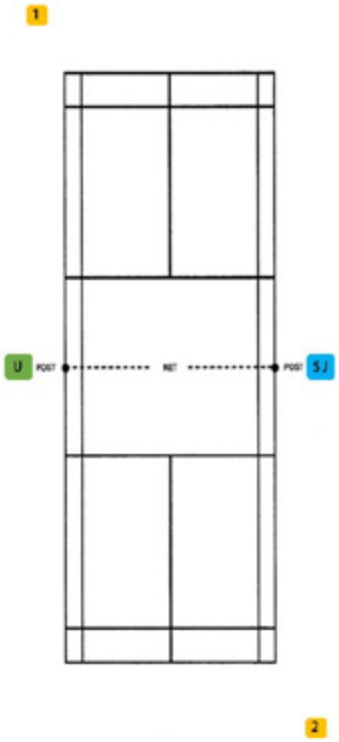
Tandis que les tournois de haut-niveau peuvent avoir 10 juges de ligne, la plupart des tournois n'ont pas ce luxe. En fonction du nombre de juges de ligne disponibles et du niveau dans la compétition (premiers tours ou finales), il peut y avoir de zéro à dix juges de ligne.

Il y a différentes configurations possibles en fonction du nombre de juges de ligne sur chaque terrain, comme cela peut être vu sur les exemples suivants. La décision sera annoncée par le juge-arbitre au briefing des arbitres. Cependant, en fonction du nombre de juges de ligne sur le terrain, l'arbitre devra savoir où regarder pour chaque annonce. Par exemple :

- Si les juges de ligne sont responsables de deux lignes (ou même trois si c'est du double), comme sur le premier diagramme, l'arbitre devra regarder dans le coin que ce soit pour une annonce sur une ligne du fond comme pour celle du côté (ou la ligne de service du fond en double). L'arbitre devra se souvenir du côté à regarder (par exemple, le coin proche à gauche, et le coin loin à droite sur le premier diagramme).
- S'il y a un juge de ligne couvrant toute la ligne latérale (dans le second diagramme par exemple), l'arbitre devra regarder le juge de ligne positionné à gauche, même si le volant atterrit à droite (ou vice versa).
- Cependant, s'il y a deux juges de ligne par ligne de côté (par exemple, dans les 3èmes et 4èmes diagrammes), l'arbitre regardera du côté où le volant est tombé pour une annonce sur la ligne de côté.
- S'il y a des juges de ligne de service court et/ou de ligne centrale (positions 5 & 6, et 2 & 9 dans le 4ème diagramme), l'arbitre devra se souvenir de les regarder pour les annonces sur ces lignes. Comme c'est assez rare d'avoir des juges de ligne sur ces lignes-là, il est facile de les oublier !

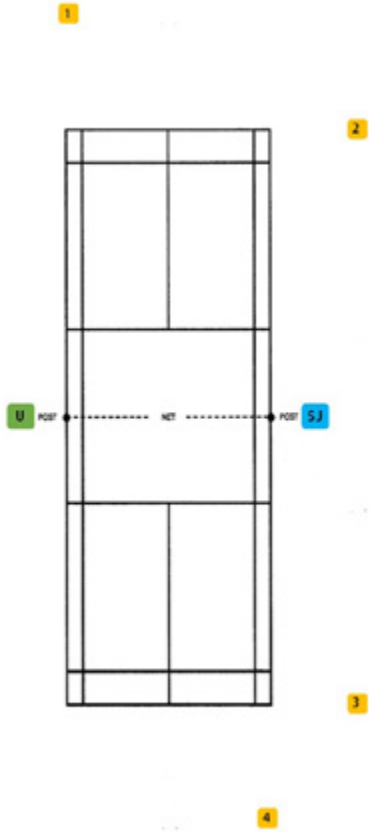
S'il n'y a que 2 juges de ligne pour le terrain, le juge de ligne 1 est responsable d'une ligne de côté entière, ainsi que d'une ligne de fond de court (ou de deux lignes s'il s'agit de doubles). Le juge de ligne 2 est aussi responsable d'une ligne de côté entière et de la (des) ligne(s) de fond.

On notera qu'occasionnellement, en raison du manque d'espace, les deux juges de ligne seront placés en face de l'arbitre. Dans ce cas, chaque juge de ligne annoncera la ligne de côté jusqu'au filet, et chacun sa ligne de fond, tandis que l'arbitre jugera une ligne de côté entière.



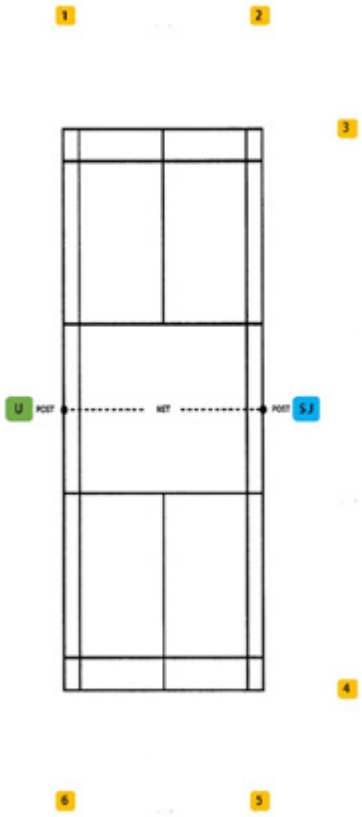
POSITIONS : DEUX JUGES DE LIGNE

S'il y a quatre juges de ligne par terrain, ils sont positionnés comme montré ci-dessous. Dans ce cas, les juges de ligne 1 et 4 sont responsables de toute leur ligne de côté. Les juges de ligne 2 et 3, assis généralement en face de l'arbitre, sont responsables de leur ligne de fond de court (ou des deux si c'est en doubles).



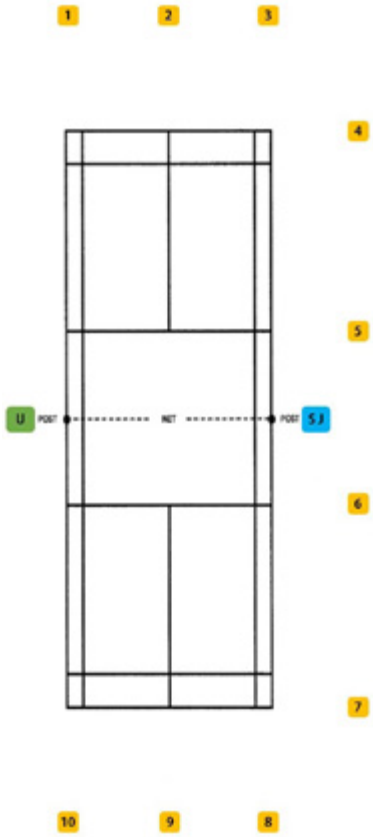
POSITIONS : QUATRE JUGES DE LIGNE

S'il y a six juges de ligne par terrain, voici leurs positions. Les juges de ligne 1, 2, 5 et 6 sont responsables de leur ligne de côté jusqu'au filet. Les juges de ligne 3 et 4 (encore généralement assis en face de l'arbitre) sont responsables de leur(s) ligne(s) de fond de court.
Note : S'il y avait huit juges de ligne par terrain, les lignes de services court ou les lignes de service centrales seraient attribuées.



POSITIONS : SIX JUGES DE LIGNE

Quand il y a les 10 juges de ligne par terrain, toutes les lignes sont attribuées, notamment les lignes de services courts et de services centrales. Les juges de ligne 4, 5, 6 et 7 sont responsables de leur ligne entière, tandis que les juges de ligne 1,3, 8 et 10 sont responsables de leur ligne jusqu'au filet. Les juges de ligne 2 et 9 sont responsables de la ligne de service centrale de leur côté respectif du filet.



POSITIONS : DIX JUGES DE LIGNE

ISBN 978-967-16967-7-4

BADMINTON WORLD FEDERATION
Unit 1, Level 29
Naza Tower, Platinum Park
10 Persiaran KLCC
50088 Kuala Lumpur

Tel +603 2381 9188
Fax +603 2303 9688

bwf@bwfbadminton.org