



Instructions pour arbitres

Version simplifiée Inspirées du document
« Umpire &
Service Judge Instructions »

BWF août 2019



Ces instructions ont été transcrites dans le but de fournir à tous les arbitres des conseils pour aider leur développement, améliorer la présentation du badminton et créer de la cohérence au niveau de tournoi ou de compétition.





Tenue Officielle

L'apparence est importante à tout moment.

Portez toujours votre tenue officielle prévue pour tous les arbitres Officiel règlement arbitrage art.9

- Pantalon / jupe de couleur noire
- Polo ou chemisier officiel
- Chaussettes / bas de couleur noire
- Chaussures noires





Tenue Officielle (suite)

Lorsque je porte la tenue je suis un digne représentant des officiels dans leur ensemble.

En aucun cas, vêtu de celle-ci, je ne pourrai consommer de boissons alcoolisées.

Ainsi il est recommandé, au terme d'une journée de compétition, de porter une tenue « civile » (à tout le moins de revêtir une veste, tee-shirt,... pour ne plus être identifié comme un « officiel en fonction ») si l'on vient à boire une quelconque boisson alcoolisée.





Avant le match
Hors du terrain



Le jour de la compétition



Lors d'une compétition où j'officie* je dois me tenir prêt à arbitrer

- Je demande au Juge Arbitre si je peux prendre un moment pour moi (repas, cigarettes, toilettes,...) afin de ne pas perturber l'organisation de la compétition et du tour d'arbitrage.
- Avant le lancement du match que je vais arbitrer, je dois m'assurer de la présence à mes côtés, le cas échéant, de tous les officiels qui m'accompagneront dans cette tâche (juge de service, juges de lignes).
- Je m'assure de bien avoir sur moi mon chrono, ma pièce pour le toss et mes cartes jaune et rouge.

* J'ai normalement reçu de la cellule arbitrage une convocation où je trouverai tous les détails de celle-ci

BWF



L'entrée sur le terrain se fera en fonction du protocole établi par le Juge Arbitre en début de compétition (briefing)

- Avant de s'avancer sur le terrain avec les autres officiels et les joueurs, je dois m'assurer que les vêtements des joueurs soient conformes au règlement du tournoi et selon les instructions du Juge Arbitre (briefing).
- Je m'assure de la bonne prononciation du nom des joueurs pour effectuer correctement ultérieurement mes annonces.
- Je peux indiquer sur ma feuille de match des repères en vis-à-vis des noms, Je m'y retrouverai lors des rencontres en double
- Si je dispose d'un téléphone portable, je m'assure qu'il est éteint.

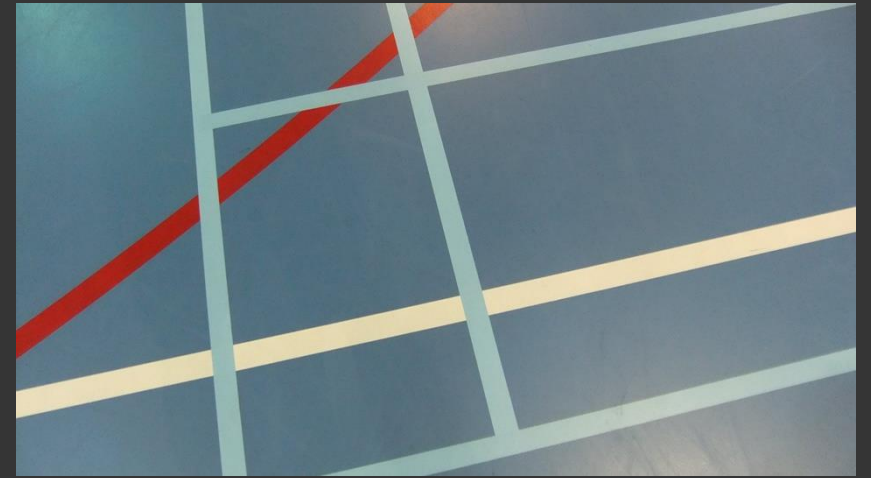


Avant le match
Sur le terrain



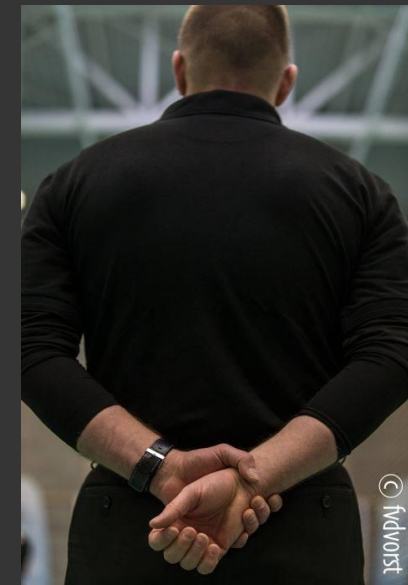
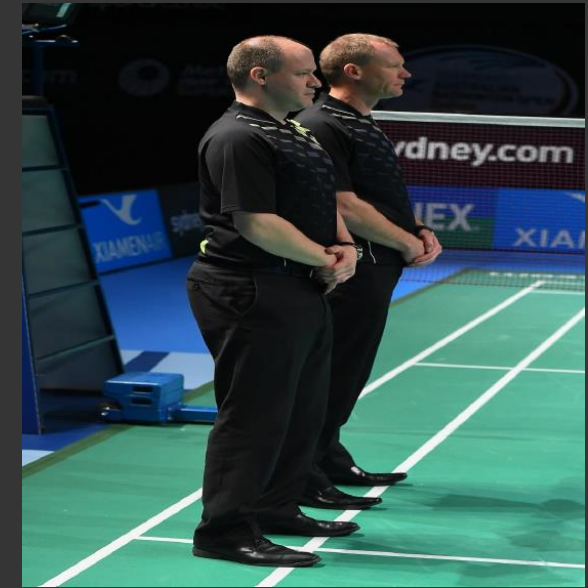
Sur le terrain ,
c'est l'arbitre qui dirige son équipe
d'officiels.

- L'ordre d'alignement pour entrer sur le terrain (et en sortir) est généralement:
l'arbitre, les joueu-rs-ses, le juge de service, les juges de lignes
- Je marche à un rythme qui permet à tou-s-tes de me suivre en tenant compte de ceux qui aurait du mal à marcher vite.
- Je me dirige, la tenue haute, vers le centre du terrain près de ma chaise d'arbitrage, le juge de service m'accompagne jusque là tandis que les juges de lignes se placent devant leur chaise.



La position d'attente sur le terrain

- Je me place sur les lignes du terrain de simple dos à ma chaise.
 - Je me tiens debout, les pieds de chaque côté de la première ligne de service; mon juge de service se tient à mes côtés, proche du filet.
 - En attendant l'exécution du « toss » nos mains sont comme illustrées sur les photos
- Après avoir serrés les mains des joueurs, et avant le tirage au sort , le juge de service traverse le terrain et rejoint immédiatement la place qu'il occupera durant le match, Il reste debout dos à sa chaise et prépare le-s volant-s de chauffe



Le Toss et l'échauffement



- Pour effectuer le Toss, l'arbitre avance d'un pas dans le terrain
- Il s'assure que les joueu-rs-ses ne s'échauffent pas durant ce tirage au sort, en particulier lors de double, et qu'ils sont à ses côtés.
- Le toss se fait toujours dos à votre chaise.
- Ne laissez pas tomber votre pièce (si cela survenait malheureusement ne laissez pas les joueu-rs-ses la ramasser)
- Indiquez clairement qui a remporté le toss (ne tardez pas à transcrire sur votre feuille les choix des joueu-rs-ses: service réception, choix du demi terrain)
- Prenez un bref instant pour regarder autour de vous pour vous assurez que tout est correct sur le terrain et aux alentours directs
- Gagner votre chaise directement après le toss.

./..



Le Toss et l'échauffement



- L'échauffement de deux minutes commence une fois que vous êtes assis et se terminera à l'annonce « Love all » « Play ».
- Les officiels qui vous accompagnent ne devraient s'asseoir qu'une fois que vous l'êtes vous même.
- Votre chrono doit être prêt à enregistrer toute interruption de jeu telle que blessure, suspension de jeu,...
- Ne le faite pas pendre à votre cou. Une montre 'chrono' est préférée.
- Vos cartes ne doivent pas dépasser de la poche.

Sur ma chaise

- Asseyez-vous correctement dans votre chaise.
- Ne croisez pas vos jambes ou vos pieds lorsque vous êtes assis dans la chaise.
- Si un arbitre féminin porte une jupe, il est alors permis à l'arbitre de s'asseoir avec les chevilles croisées.



Sur un promontoire

- S'il n'y a pas de chaise arbitrale, l'arbitre se tiendra debout tout à côté du filet.
- Il sera installé de préférence sur un promontoire stable (chaise, estrade,...)
- Il sera installé en parallèle ou en perpendiculaire à la table d'arbitrage (fonction de la configuration des terrains au niveau de la salle) et ce jamais de dos. Il sera ainsi plus facilement en contact visuel avec le juge arbitre en cas d'appel.
- Il se tiendra bien droit, la plaquette avec la feuille de match le long de sa jambe.
- Dès qu'un score ou un événement sera à porter sur la feuille de match, il portera la tablette à hauteur de « taille » pour y noter les indications adéquates.
- Une fois ces annotations réalisées il repositionnera sa plaquette le long de la jambe.





Le match:
Les annonces
et
les points
auxquels il faut
être attentif



Les annonces [BWF Statutes, Section 4.1.5: Vocabulary](#)

- A 90 secondes sur les 120 de la période d'échauffement, l'annonce «Ready to play» indique aux joueurs et aux spectateurs que le match est sur le point de commencer.
- Vérifiez que l'équipement des joueurs, les sacs, les raquettes, les bouteilles d'eau, les serviettes, etc. sont dans des bacs ou des paniers près de la chaise d'arbitre. Rien ne doit en dépasser de leurs bacs. Il est cependant acceptable qu'une raquette de rechange repose sur le dessus de leur bac.
- S'il n'y a pas de bac de rangement inviter les joueurs à déposer correctement tous leurs effets de part et d'autre de votre chaise.
- Ne commencez pas votre annonce de présentation ([voir lien ci-dessus pour toutes les annonces](#)) avant que les joueurs n'aient terminé leur service d'échauffement et qu'ils soient dans leurs zones respectives, prêts à jouer .

./..



Les annonces suite

- En faisant une annonce, gardez la tête haute. Vous pouvez lever la feuille de score pour l'annonce mais ne vous masquer pas le visage avec.
- Ne commencez pas votre annonce au début d'un match si une autre annonce est faite simultanément sur un autre court..
- Lorsque vous commencez votre annonce, tendez votre bras droit, en le pointant vers le (s) joueur (s) pour indiquer et annoncer le (s) joueur (s) à votre droite.
- Tendez le bras gauche en le pointant vers le (s) joueur (s) pour indiquer et annoncer le (s) joueur (s) sur votre gauche.
- Aucune extension du bras n'est nécessaire pour annoncer celui qui sert et celui qui reçoit.
- Assurez-vous qu'il y a une pause entre «Love all»(zéro égalité) et « Play » (jouez). Ne dites «Play» que lorsque les joueurs sont prêts



Ce à quoi il faut être attentif

- Retardez votre annonce du score jusqu'à ce que le bruit de la foule disparaisse à moins que cela ne retarde le début du prochain rallye.
- Toutes les annonces doivent être correctes, claires et audibles.
- Dès que le service est exécuté, jetez un coup d'œil au juge de service. Le bruit des spectateurs peut être si fort que c'est le seul moyen de savoir si une annonce faute de service a été faite.
- Après un rapide coup d'œil au juge de service, suivez le volant en jeu.
- Quand vous écrivez sur la feuille de score, faites le rapidement, de façon à garder le contact avec le court et les joueurs au maximum. Faire de même si vous utilisez une tablette électronique.

- Jetez un coup d'œil rapide au dispositif de score entre les échanges pour vous assurer que les scores sont corrects.
- Si ce n'est pas le cas, assurez-vous qu'il est corrigé immédiatement ou, si cela ne peut pas être fait rapidement, assurez-vous que les joueurs savent qu'il n'est plus utilisé et informez le juge-arbitre en conséquence.



Les volants

- Les joueurs ne doivent pas tester le volant sans votre permission.
- Vous devez suivre les instructions du juge-arbitre lors du briefing en ce qui concerne le « cassage » des plumes pour la modification de la vitesse du volant.
- Si les deux joueurs sont d'accord, confirmez en faisant un signe « oui » avec de la tête ou tendez la main vers votre juge de service. Si un joueur ne veut pas changer de volant, vous devez donner votre décision sans demander que le volant vous soit apporté. Notez qu'un joueur, qu'il soit en service ou en réception, peut demander un changement de volant.
- Sans juge de service assurez-vous que tout au long du match il y ait assez de volants pour que le jeu ne soit pas interrompu. Au besoin lors d'un « interval » demander aux joueurs d'approvisionner la réserve (4).



La transpiration

- Si une équipe d'officiel vous accompagne vous pouvez signaler à l'un de vos juges de ligne de frotter la zone comportant des traces. Ne pointez pas l'endroit à essuyer mais demander au-x joueu-r-s-se-s de le préciser au préposé.
- Si vous n'avez pas d'équipe ce sera au-x joueu-r-s-se-s de le faire
- Pendant l'essuyage du terrain, laissez les joueurs s'éponger ou boire si la situation le permet.
- Les joueurs doivent être de retour sur le court dès que l'essuyage est terminé.
- Il est permis aux joueurs de s'éponger ou boire rapidement entre les échanges à condition de ne pas provoquer de retard de jeu.
- Assurez-vous qu'un côté ne soit pas délibérément lent dans sa préparation à servir ou à recevoir.



Les « interval »

Soyez vigilant dans la gestion de ces temps accordés

Si une équipe d'officiel vous accompagne

- Lors des intervalles, immédiatement après l'annonce du score, demandez à ce que le terrain soit essuyé - ne perdez pas de temps car il y a souvent des plumes et de la sueur sur le court.
- Pendant l'intervalle de deux minutes à la fin d'un set, le juge de service se lève et rejoint la chaise de l'arbitre, se tient à côté de lui et fait face au terrain.
- Notez que l'intervalle est là pour le coaching.
- Pendant les intervalles, sachez toujours où se trouve le joueur. Parler au (x) joueur (s) si le conseiller ne quitte pas le terrain après l'annonce « 20 secondes ».



Les « interval » suite

Soyez vigilant dans la gestion de ces temps accordés

- Également être attentif aux possibles erreurs de zone de service après une interruption de jeu, par exemple des intervalles, un essuyage et un changement de demi-terrain.
- Pendant les intervalles à la fin d'un set, ne demandez pas aux joueurs en double qui va servir ou recevoir au prochain set. Vous ne devez pas supposer que ce soient les mêmes joueurs qu'au set précédent.
 - Bonne pratique : identifiez le serveur / receveur en observant uniquement leurs positions.



Les annonces pour le-s set-s suivant-s / le match

Suivre le lien



Toutes les annonces ne vont pas être énoncées dans cette présentation. Il est judicieux de les relire avant chaque nouvelle compétition

- Une fois les joueu-ses-rs prêts:
 - « Second game » ou « Final game »
 - « love all » « Play »
 - Au changement de service « Service over » « score » (tout comme dans le 1^{er} set)
 - À 11 dans le 1^{er} et 2^{ème} set « eleven - ** » (score) « Interval »
 - À 11 dans le 3^{ème} set « eleven - ** » (score) « Interval » « Change ends »
 - À 40 secondes lors de l'intervalle « court **, twenty seconds » « court **, twenty seconds » la première faite d'un côté du terrain la seconde en tournant la tête vers l'autre demi terrain
 - À 100 secondes entre deux jeux « court **, twenty seconds » « court **, twenty seconds » la première faite d'un côté du terrain la seconde en tournant la tête vers l'autre demi terrain
 - À la reprise « eleven-** » (score) « play »

./..



Les annonces pour le-s set-s suivant-s / le match

Suivre le lien



Toutes les annonces ne vont pas être énoncées dans cette présentation. Il est judicieux de les relire avant chaque nouvelle compétition

- À 20
 - dans le 1^{er} et 2^{ème} set « Twenty game point - ** » (score) si les joueu-ses-rs arrivent à une probable égalité de jeux
 - dans le 2^{ème} set si un-e des joueu-r-se est sur le point de remporter le match « Twenty match point - ** » (score)
 - dans le 3^{ème} set « « Twenty match point - ** » (score)
- Immédiatement après le dernier échange du set, annoncez: « game » (que le volant soit « out » ou « faut »).
- Votre annonce à la fin du match doit être faite après avoir serré la main aux joueu-rs-ses.



Autres annonces durant le match

Suivre le lien



Toutes les annonces ne vont pas être énoncées dans cette présentation. Il est judicieux de les relire avant chaque nouvelle compétition

- Avertir informellement (avertissement verbal) ou formellement si flagrant et/ou répétitif (carte) les joueurs lorsqu'il y a:
 - ✓ Retard excessif dans le jeu
 - ✓ Jet de sueur sur la surface du court
 - ✓ Quitter le court sans permission, sauf pendant les intervalles (le joueur doit cependant rester dans l'environnement direct du terrain sauf exception, voir dans le règlement les raisons qui autoriserait une telle absence momentanée).
- Écoutez attentivement une demande/plainte et prenez une décision rapide.
- Parlez audiblement et avec autorité (même si nerveux) à chaque instant.
- Clarifiez toute décision en utilisant l'annonce/la terminologie appropriée (par exemple « You touched the net » ou « Change the shuttle ») et, le cas échéant, utilisez des gestes clairs et fermes,
- Votre position sur la chaise doit être « en alerte ».



Autres annonces durant le match

Suivre le lien



Toutes les annonces ne vont pas être énoncées dans cette présentation. Il est judicieux de les relire avant chaque nouvelle compétition

- Si vous n'êtes pas d'accord avec une décision de ligne, immédiatement après l'annonce du juge de ligne, annoncez «Correction IN» ou «Correction OUT» suivi de «Service over» selon le cas, puis le nouveau score.
- Un joueur n'est pas autorisé à influencer, que ce soit par une parole ou un geste, les décisions de ligne.
- Un joueur n'est pas autorisé à protester ou à contester une annonce ou à discuter avec un juge de ligne sans au moins recevoir un avertissement informel



Les règles relatives au coaching

art.5.12 des règles du badminton

- 5.12.1 Les conseils ne sont pas autorisés à partir du moment où les joueurs sont prêts pour le prochain service et lorsque le volant est en jeu.
- 5.12.2. Les conseillers doivent être assis sur les sièges qui leur sont réservés et ne doivent pas se tenir debout à côté du terrain pendant le match, sauf pendant les intervalles autorisés (règle 16.2).
- 5.12.3. Les conseillers ne sont pas autorisés à déplacer leurs chaises de la position assignée sans la permission du juge-arbitre et, en particulier, l'arbitre doit s'assurer qu'aucun juge de ligne n'est perturbé dans sa vision des lignes par le déplacement de la chaise d'un conseiller.
- 5.12.4. Aucun conseiller ne doit distraire ou perturber le jeu.
- 5.12.5. Les conseillers ne doivent en aucune manière tenter de communiquer avec les joueurs, les conseillers, l'équipe d'officiels adverses, ou les officiels techniques lors d'un match.
- 5.12.6. Lors du match, les conseillers ne doivent utiliser aucun moyen électronique à quelque fin que ce soit.
- 5.12.7. Si, de l'avis de l'arbitre, le jeu est perturbé ou qu'un joueur de l'équipe adverse est distrait par un conseiller, un « Let » doit être annoncé (règle 14.2.5). Le juge-arbitre doit être immédiatement appelé si un tel incident se répète.



La gestuelle de l'arbitre à l'égard du referee ou de son équipe

- Main droite levée, bras cassé, appel au referee pour venir sur le terrain (maintenir le geste jusqu'à ce que le referee l'ai vu)
- Main droite levée, bras cassé et main gauche qui tient le coude, appel au referee pour qu'un soigneur vienne en cas de blessure (maintenir le geste jusqu'à ce que le referee l'ai vu)
- Main gauche levée, bras cassé, demande de « challenge » si la compétition est équipée de ce type de contrôle bien évidemment.
- Main droite tendue vers le juge de service pour accorder un changement de volant (s'il y a une demande recevable en ce sens de la part d'un-e joueu-r-se)
- Paume de la main, qui fait un léger va-et-vient à l'horizontal, en direction d'un juge de ligne : invitation à frotter le terrain à l'endroit qu'indiquera-ont le-s joueu-r-s-se-s
- Signe de la main vers soi, va-et-vient à la verticale, pour inviter le-s joueu-r-s-se-s à venir vers la chaise de l'arbitre pour une éventuelle remarque (incident, mauvaise conduite,...)



Quitter sa chaise

- Assurez-vous d'enregistrer l'heure de fin du match.
- Après votre annonce finale, descendez de votre chaise ou promontoire le plus tôt possible et, avec votre juge de service, dirigez-vous vers le point de sortie du terrain.
- Au point de sortie du court, avec votre juge de service, attendez les juges de lignes et les autres préposés au terrain, puis quittez le terrain en équipe.
- Les remerciements aux officiels techniques à la fin d'un match doivent se faire après que vous ayez quitté le court et ses environs.
- Complétez la feuille de match, si vous utilisez une feuille de score au format papier, après avoir quitté le court (par exemple, le nombre de volants utilisés, la durée du match, etc.).
- Si un avertissement et/ou une faute a été annoncé pendant le match, rapportez les détails en bas ou à l'arrière de la feuille de score et informez le juge-arbitre.
- Le plus rapidement possible, faites signer votre feuille de score par le juge-arbitre.



Le Juge de Service



- Vous devez être assis confortablement sans croiser vos jambes ou vos pieds assis.
- Vos mains doivent être posées devant vous.
- Si un juge de service féminin porte une jupe, il lui est alors autorisé de s'asseoir avec les chevilles croisées.
- Ne distribuez pas les volants d'échauffement avant que tous les joueurs n'aient exercé leurs choix lors du tirage au sort.
- Ne gardez pas le tube de volants ou un volant entre vos mains pendant le match.
- Placez le tube à côté de votre chaise et sortez un volant en cas de besoin.
- Récupérer toujours le volant usagé avant d'en donner un nouveau au joueur qui va servir.
- Si les volants doivent être cassés, faites-le discrètement mais pas plus de 2 ou 3 prêts à l'emploi.
Ne casser pas l'intégralité des volants du tube.



- Lorsque vous regardez le serveur, ne suivez pas le volant de l'autre côté.
- Gardez vos yeux sur le serveur jusqu'à ce que le service soit exécuté pour voir si le service est correct; Ensuite, regardez l'arbitre (contact visuel) et vous pourrez commencer à suivre le volant en jeu.
- Lorsqu'une faute de service est annoncée, «Faute» doit être annoncée fortement avec le geste approprié et tenu assez longtemps pour que l'arbitre et les joueurs le voient.
- Normalement, un joueur ne doit pas aller voir le juge de service après une faute de service annoncée. Le joueur doit demander à l'arbitre la permission de parler au juge de service.



- Travaillez en équipe avec votre arbitre.
- Assister discrètement l'arbitre pour les décisions sur les lignes, les doubles touches, l'affichage du score, etc.
- A la fin de chaque set, attendez l'annonce «game» avant de vous lever.
- Ne parlez à l'arbitre que si cela est nécessaire.
- À tous les intervalles de mi-match, le juge de service doit rester assis.
- À la fin du match, levez-vous pour serrez la main aux joueurs. Ne pas serrer la main en étant assis sur votre chaise.
- Une fois que votre arbitre a fait son annonce finale, traversez le terrain pour le rejoindre et quitter le court.
- Vous devez vous abstenir d'être trop amical avec les joueurs.
- Toutes ces instructions sont bien entendu soumises aux instructions spécifiques données par les juges-arbitres lors de leurs briefings.



La feuille de match

- Utiliser la feuille de match qui vous est attribuée par le Juge Arbitre; les informations relatives aux joueurs, au numéro de terrain, à la programmation initiale,... s'y retrouvent déjà.
- Il vous restera à compléter en fonction du toss (S service, R réception, R côté droit, L côté gauche, heure réelle de début de la rencontre
- Chaque colonne correspond à un échange en fonction du joueur qui sert. Le score se note en vis-à-vis du-joueur-se qui sert; un score par case.
- Une annotation correcte des scores (justesse et lisibilité) permet de savoir l'état d'avancement de la rencontre mais surtout de déterminer qui est au service; surtout en double où il est impératif de savoir qui est au service et qui reçoit.



La feuille de match

- La feuille de match est un outil/support pour réduire les risques d'erreurs, surtout dans un moment de « panique ».
- Elle sert aussi au Juge arbitre, à prendre une décision, s'il était appelé sur le terrain.
- Quand vous écrivez sur la feuille de score, faites le rapidement, de façon à garder le contact avec le court et les joueurs au maximum. Faire de même si vous utilisez une tablette électronique.
- Pendant les intervalles à la fin d'un set, ne demandez pas aux joueurs en double qui va servir ou recevoir au prochain set. Vous ne devez pas supposer que ce soient les mêmes joueurs qu'au set précédent. identifiez le serveur / receveur en observant uniquement leurs positions.



La feuille de match

Détails d'avant match

- Si la feuille ne comportait pas, partiellement ou entièrement, les infos essentielles (type, Noms, terrain, date, arbitre, juge de service,...) compléter la avant de rentrer sur le terrain. L'heure de début de match est celle à l'annonce « Play »; notez la!
- Les données de « S », « R » -serveur et receveur pour le double- sont obtenues lors du toss une fois que les joueurs ont exercé leur choix. En simple on ne notera que le « S » du serveur.
- Dans la case située directement à droite du « S » et du « R » le chiffre « 0 » est à inscrire. Pour un simple le « 0 » s'écrit aussi directement dans la case qui suit le « S » mais également dans la case de la même colonne face au nom de l'adversaire.
- Ces lettres qui correspondent au Serveur et Receveur ainsi que « 0 » sont notés à chaque set de la rencontre.
- Le « R » et le « L » -right and left- correspondent aux demis terrains (vision que vous avez à la droite et à la gauche de votre chaise face au terrain) que les joueurs occuperont au début de la rencontre; ce choix s'exerce aussi lors du toss.

Match :	Mx A																				Début:	15h50	Fin:	
Terrain:	4	R	Nathan VERVAEKE																			Durée:		(min)
Date:	16/12/2017		Sabine DEVOOGHT																			Arbitre:	DUPONT Albert	
Heure:	15h40																					J.Service:	
Nathan VERVAEKE																								
Sabine DEVOOGHT		S	0																					
Tim Van Herbruggen																								
Marthe Tack		R	0																					



La feuille de match

Inscrivez tout d'abord le score puis faites en l'annonce la tête haute pour que votre voix porte bien.

En simples

Player A	S	0	1				2	3	4				5	6			7	8			9	10	11					
																												12
Player B		0		1	2	3				4	5	6					7	8			9	10						13
																										11	12	

En doubles

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



La feuille de match

Durant le match

- Notez le score à chaque point remporté ou perdu (service over) dans la case disponible, de la colonne suivante, en vis-à-vis du serveur ou nouveau serveur.
- A « 20 (twenty)-all » tracer une diagonale en travers de la colonne située juste après le nouveau score.
- Lors de situation particulière en cours de match les abréviations appropriées (lettres de l'alphabet) sont à noter en vis-à-vis du joueur concerné dans la case de la colonne située juste après le précédent score. Nous les verrons ci-après.

Nathan VERVAEKE			1	2				5				7	8					10	11				F	14	15	16							20	
Sabine DEVOOGHT	R	0				3	4					6																				17	18	19
Tim Van Herbruggen				1	2				4	5	6				8	9																		
Marthe Tack	S	0					3					7						10	11	12						15	16	17						20

Nathan VERVAEKE					23	24																												
Sabine DEVOOGHT			21	22																														
Tim Van Herbruggen		21																																
Marthe Tack					22																													



La feuille de match

Durant le match

- Le tableau reprend les situations et incidents de match. Il faut les connaître; elle sont en lien avec les règles du badminton.

Situation de match	Lettres utilisées lors des « incidents »
Warning (for misconduct) avertissement pour mauvaise conduite	W
Fault (for misconduct) faute pour mauvaise conduite	F
Referee called on court appel au Juge Arbitre	R
Suspension suspension du jeu	S
Injury blessure	I
Disqualified by the Referee disqualification par le Juge Arbitre	Dis
Retired abandon	Ret
Correction	C
Over-rule of Line Judge Call modification de l'annonce du juge de ligne	O



La feuille de match

Fin de set / match

- Ecrivez le score obtenu séparé par une barre et entourez le complètement
- Compléter les résultats (set après set) dans les cases correspondantes situées en haut de la feuille de match
- Inscrivez qui sert et qui reçoit, suivi du « 0 » pour le jeu suivant (pour le deuxième et éventuellement pour le troisième set)

Match :	Mx A	Nathan VERVAEKE		24	22	Tim Van Herbruggen		Début:	15h50	Fin:	
Terrain:	4	R	Sabine DEVOOGHT					Durée:		(min)	
Date:	16/12/2017					Marthe Tack		Arbitre:	DUPONT Albert		
Heure:	15h40							J.Service:			

Nathan VERVAEKE		1	2			5			7	8			10	11			F	14	15	16				20	
Sabine DEVOOGHT	R	0			3	4			6			9			12	13						17	18	19	
Tim Van Herbruggen			1	2			4	5	6			8	9		13	14					18	19			
Marthe Tack	S	0				3				7			10	11	12			15	16	17				20	

Nathan VERVAEKE				23	24																			
Sabine DEVOOGHT		21	22		24																			
Tim Van Herbruggen		21			22																			
Marthe Tack			22																					

Nathan VERVAEKE	S	0																						
Sabine DEVOOGHT																								
Tim Van Herbruggen																								
Marthe Tack	R	0																						



Merci de votre attention,
référez-vous toujours aux mises à jour
des différents règlements et
autres nouvelles dispositions concernant
les officiels et leurs rôles



Sources:

<https://corporate.bwfbadminton.com/technical-officials/umpires/>

