

RECOMMANDATIONS AUX OFFICIELS

TABLE DES MATIERES

1.	INTRODUCTION	2
2.	LES OFFICIELS ET LEURS DÉCISIONS.....	2
3.	LES RECOMMANDATIONS AUX ARBITRES	2
4.	LES CONSEILS GÉNÉRAUX SUR L'ARBITRAGE	12
5.	LES INSTRUCTIONS AUX JUGES DE SERVICE.....	12
6.	LES INSTRUCTIONS AUX JUGES DE LIGNE	14

1. INTRODUCTION

- 1.1 Les Recommandations aux Officiels techniques sont édictées par la BWF dans un souci de standardiser la façon d'arbitrer le jeu dans tous les pays et ceci conformément à ses Règles.
- 1.2 Le but de ces Recommandations est de conseiller les Arbitres sur la façon d'arbitrer un match fermement et équitablement, sans être trop zélé, tout en s'assurant que les Règles du Jeu sont respectées. Ces Recommandations donnent également les indications aux Juges de Service et aux Juges de Lignes quant à la façon de remplir leur rôle.
- 1.3 Tous les Officiels techniques doivent se souvenir que le jeu est pour les joueurs.

2. LES OFFICIELS ET LEURS DÉCISIONS

- 2.1 L'Arbitre s'en rapporte au Juge-Arbitre (ou à la personne officielle responsable en l'absence d'un Juge-Arbitre), et il est sous son autorité (Article 17.2).
- 2.2 Un Juge de Service est normalement désigné par le Juge-Arbitre mais peut être remplacé par le Juge Arbitre ou par l'Arbitre de commun accord (Article 17.6.4).
- 2.3 Les Juges de Ligne sont normalement désignés par le Juge-Arbitre mais peuvent être remplacés par le Juge Arbitre ou par l'Arbitre de commun accord (Article 17.6.4).
- 2.4 La décision d'un Officiel est définitive sur tous les points de fait dont cet Officiel est responsable, excepté que si, de l'avis de l'Arbitre, il est au-delà d'un doute raisonnable que le Juge de Ligne a fait nettement une annonce incorrecte, l'Arbitre doit changer la décision du Juge de Ligne (Article 17.5). Si de l'avis de l'Arbitre, il est nécessaire de remplacer le Juge de Ligne, l'Arbitre doit appeler le Juge-Arbitre (Article 17.6.4, Recommandation 2.3).
- 2.5 Lorsqu'un autre Officiel n'a pas pu voir, l'Arbitre doit prendre alors la décision. Lorsque celle-ci ne peut être prise, il doit annoncer "let" (Article 17.6.6).
- 2.6 L'Arbitre est responsable du terrain et de son environnement immédiat. La responsabilité de l'Arbitre prend effet à partir de son entrée sur le terrain avant le match et se poursuit jusqu'à ce qu'il quitte le terrain après le match (Article 17.2).

3. LES RECOMMANDATIONS AUX ARBITRES

- 3.1 **Avant le match**, l'Arbitre doit:
 - 3.1.1 obtenir la feuille de score auprès du Juge-Arbitre;
 - 3.1.2 s'assurer que tout système d'affichage du score qui va être utilisé, fonctionne;

- 3.1.3 vérifier que les poteaux sont sur les lignes de côté de Doubles (Article 1.5);
- 3.1.4 vérifier la hauteur du filet et s'assurer qu'il n'y a pas d'espace entre les extrémités du filet et les poteaux;
- 3.1.5 se renseigner s'il y a des règlements particuliers concernant le volant qui touche un obstacle;
- 3.1.6 s'assurer que le Juge de Service et les Juges de Ligne connaissent leurs fonctions et qu'ils sont placés correctement (Sections 5 et 6);
- 3.1.7 s'assurer qu'une quantité suffisante de volants testés (Article 3) sont disponibles facilement pour le match de façon à éviter des retards pendant le jeu;

(il est habituel que l'Arbitre délègue les contrôles mentionnés dans les Recommandations 3.1.3, 3.1.4 et 3.1.7 au Juge de Service quand il y en a un) ;
- 3.1.8 vérifier que la tenue vestimentaire des joueurs respecte les Règlements en vigueur concernant la couleur, les dessins, les inscriptions et la publicité, et s'assurer que toute violation est corrigée. Toute décision concernant une tenue vestimentaire qui était en violation avec les Règlements (ou l'était plus ou moins), doit être signalée au Juge-Arbitre ou à la personne officielle concernée avant le match ou, si ce n'est pas possible, immédiatement après le match;
- 3.1.9 effectuer le tirage au sort équitablement, et s'assurer que l'équipe qui gagne et l'équipe qui perd le tirage au sort exercent leurs choix correctement (Article 6). Noter les choix des côtés;
- 3.1.10 noter, dans le cas des Doubles, les noms des joueurs qui commencent dans la zone de service droite. Des annotations similaires doivent être faites au début de chaque set. (Ceci permet de vérifier à n'importe quel moment que les joueurs sont dans les bonnes zones de service).

- 3.2 **Pour commencer le match**, l'Arbitre doit annoncer le match en utilisant l'annonce appropriée comme suit et doit indiquer d'un geste la droite ou la gauche au moment où ces mots sont prononcés. (W, X, Y, Z étant les noms des joueurs et A, B, C, D étant les noms des pays représentés.)

En Simples

Tournoi

"Mesdames et Messieurs; à ma droite, 'X, A'; et à ma gauche, 'Y, B'. 'X' au service ; zéro égalité ; jouez".

Compétition par équipe

"Mesdames et Messieurs; à ma droite, 'A', représenté par 'X'; et à ma gauche, 'B', représenté par 'Y'. 'A' au service ; zéro égalité ; jouez".

En Doubles

Tournoi

"Mesdames et Messieurs; à ma droite 'W, A' et 'X, B'; et à ma gauche, 'Y, C' et 'Z, D'. 'X' au service sur Y; zéro égalité ; jouez".

Si les partenaires de Doubles représentent le même pays, annoncer le nom du pays après l'annonce des noms des deux joueurs. Par ex. 'W et X, A'.

Compétition par équipe

"Mesdames et Messieurs; à ma droite, 'A', représenté par 'W' et 'X'; et à ma gauche, 'B', représenté par 'Y' et 'Z'. 'A' au service ; 'X' sur 'Y'; zéro égalité ; jouez".

L'annonce "Jouez" constitue le début du match.

3.3 Pendant le match

3.3.1 L'Arbitre doit:

- 3.3.1.1 utiliser la terminologie standard présentée dans l'Annexe 4 des Règles du Badminton;
- 3.3.1.2 noter et annoncer le score. Toujours annoncer le score du serveur en premier;
- 3.3.1.3 pendant le service, si un Juge de Service est désigné, il doit surveiller plus particulièrement le receveur. L'Arbitre peut aussi annoncer une faute de service si nécessaire;
- 3.3.1.4 si possible, surveiller l'affichage du score quand il y en a un ; et
- 3.3.1.5 lever la main droite au-dessus de sa tête, s'il a besoin de l'assistance du Juge-Arbitre.

3.3.2 Quand une équipe perd un échange et donc, le droit de continuer de servir (Article 10.3.2, 11.3.2), il faut annoncer

'Changement de service'

suivi du score en faveur de la nouvelle équipe au service; si nécessaire, en indiquant d'un geste approprié de la main le nouveau serveur et la zone de service correcte.

3.3.3 "Jouez" doit seulement être annoncé par l'Arbitre:

3.3.3.1 pour indiquer qu'un match ou un set commence ou bien que le set, après un arrêt de jeu ou après le changement de demi-terrain, doit continuer;

3.3.3.2 pour indiquer que le jeu doit reprendre après une interruption;

ou

3.3.3.3 pour indiquer que l'Arbitre donne l'instruction aux joueurs de reprendre le jeu.

3.3.4 "Faute" doit être annoncé par l'Arbitre lorsqu'une 'faute' se produit, sauf dans les cas suivants:

3.3.4.1 une 'faute' du serveur (Article 9.1) annoncée par le Juge de Service suivant l'Article 13.1 doit être confirmée par l'Arbitre qui annonce "Faute au service annoncée". L'Arbitre doit sanctionner une faute du receveur en annonçant "Faute au receveur";

3.3.4.2 une 'faute' relevant de l'Article 13.3.1, lorsque l'annonce du Juge de Ligne et son geste sont suffisants (Recommandation 6.2); et

3.3.4.3 les 'fautes' relevant des Articles 13.2.1, 13.2.2 ou 13.3.3 qui ne doivent être annoncées que si une clarification est nécessaire vis-à-vis des joueurs ou des spectateurs.

3.3.5 Dans chaque set, lorsque le score le plus élevé atteint 11 points, annoncer dès que l'échange qui permet de marquer le 11ème point est terminé, "Service perdu", quand c'est nécessaire, suivi du score, suivi de "**Arrêt de jeu**", quels que soient les applaudissements. Cette annonce constitue le début de l'arrêt de jeu autorisé par l'Article 16.2.1. Pendant chacun des arrêts de jeu, le Juge de Service, quand il y en a un, doit s'assurer que le terrain est essuyé pendant l'arrêt.

3.3.6 Lors des arrêts de jeu quand le score le plus élevé atteint 11 points durant les sets (Article 16.2.1), il faut annoncer, après que 40 secondes se sont écoulées:

"[Terrain] ..., 20 secondes". Répéter l'annonce.

Lors des arrêts de jeu (Article 16.2.1), durant le premier et le deuxième set, et durant le troisième set une fois que les joueurs ont changé de demi-terrains, chaque équipe peut être rejointe sur le terrain par pas plus de deux personnes. Ces personnes doivent quitter le terrain quand l'Arbitre annonce "... 20 secondes".

Pour reprendre le jeu après l'arrêt de jeu, il faut répéter le score, suivi de "Jouez".

Si les joueurs ne veulent pas de l'arrêt de jeu conformément à l'Article 16.2.1, le jeu dans se set se déroule sans arrêt de jeu.

3.3.7 Set prolongé:

3.3.7.1 Quand l'équipe qui mène atteint 20 points, dans chaque set, il faut annoncer "Point de set" ou "Point de match", suivant le cas.

3.3.7.2 Quand une équipe atteint 29 points, dans chaque set et pour chaque équipe, il faut annoncer "Point de set" ou "Point de match", suivant le cas.

3.3.7.3 Les annonces des Recommandation 3.3.7.1 et 3.3.7.2 doivent toujours suivre immédiatement le score du serveur et précéder le score du receveur.

3.3.8 À la fin de chaque set, "Set" doit toujours être annoncé, dès que l'échange final est terminé, quels que soient les applaudissements. Quand c'est nécessaire, cette annonce constitue le début de l'arrêt de jeu autorisé par l'Article 16.2.2.

Après la fin du premier set, il faut annoncer:

"Premier set remporté par [nom(s) du (des) joueur(s), ou de l'équipe (dans une compétition par équipes)], [score]".

Après la fin du deuxième set, il faut annoncer:

"Deuxième set remporté par [nom(s) du (des) joueur(s), ou de l'équipe (dans une compétition par équipes)], [score]; Un set égalité".

À la fin de chaque set, le Juge de Service, quand il y en a un, doit s'assurer que le terrain est essuyé pendant l'arrêt de jeu et il doit placer au centre du terrain sous le filet, le panneau indiquant un arrêt de jeu, si ce panneau est fourni.

Si ce set conclut le match, il faut annoncer à la place :

"Match remporté par[nom(s) du(des) joueur(s), ou de l'équipe (dans une compétition par équipes)], [score en entier]".

3.3.9 Lors des arrêts de jeu entre le premier et le deuxième set et entre le deuxième et le troisième set (Article 16.2.2), il faut annoncer, après que 100 secondes se sont écoulées:

"[Terrain] ..., 20 secondes". Répéter l'annonce.

Lors des arrêts de jeu entre deux sets (Article 16.2.2), chaque équipe peut être rejointe sur le terrain par pas plus de deux personnes. Ces personnes doivent le faire une fois que les joueurs ont changé de demi-terrains, et elles doivent quitter le terrain quand l'Arbitre annonce

"... 20 secondes".

3.3.10 Pour commencer le deuxième set, il faut annoncer :

"Deuxième set; zéro égalité; jouez".

S'il y a un troisième set, pour commencer le troisième set, il faut annoncer :

"Dernier set; zéro égalité; jouez".

3.3.11 Dans le troisième set, ou dans un match en un set, lorsque le score le plus élevé atteint 11 points (Article 8.3.1), il faut annoncer "Service perdu" si c'est nécessaire, suivi du score, suivi de "Arrêt de jeu; changez de demi-terrain". Pour reprendre le jeu après l'arrêt de jeu, il faut répéter le score, suivi de "Jouez".

3.3.12 À la fin du match, rapporter immédiatement la feuille de score complétée au Juge Arbitre.

3.4 Les annonces des Juges de Ligne

3.4.1 L'arbitre doit toujours regarder le(s) Juge(s) de Ligne lorsque le volant tombe près d'une ligne, et toujours lorsque le volant tombe dehors, à quelque distance que ce soit. Le Juge de Ligne est entièrement responsable de la décision sauf dans la situation de la Recommandation 3.4.2 ci-dessous.

3.4.2 Si, de l'avis de l'Arbitre, au-delà d'un doute raisonnable, le Juge de Ligne a fait nettement une annonce incorrecte, l'Arbitre doit annoncer:

3.4.2.1 "Correction, IN", si le volant est tombé "in"; ou

3.4.2.2 "Correction, OUT", si le volant est tombé "out".

3.4.3 En l'absence d'un Juge de Ligne, ou bien si le Juge de Ligne n'a pas pu voir, l'Arbitre doit immédiatement annoncer:

3.4.3.1 "Out" avant d'annoncer le score, lorsque le volant tombe à l'extérieur par rapport à la ligne; ou

3.4.3.2 le score, lorsque le volant tombe à l'intérieur par rapport à la ligne; ou

3.4.3.3 "Let", lorsque l'Arbitre lui aussi n'a pas pu voir.

3.5 **Pendant le match**, les situations suivantes doivent être surveillées et traitées comme suit :

3.5.1 Un joueur qui jette une raquette dans le terrain de son adversaire ou bien qui glisse sous le filet (et qui cause ainsi une gêne ou une distraction pour son adversaire), doit être sanctionné par une "faute" selon l'Article 13.4.2 ou 13.4.3 respectivement.

- 3.5.2 Un volant arrivant d'un terrain adjacent, ne doit pas automatiquement être considéré comme un "Let". Un "Let" ne doit pas être annoncé si, de l'avis de l'Arbitre, l'arrivée du volant:
- 3.5.2.1 n'a pas été remarquée par les joueurs; ou
 - 3.5.2.2 n'a pas causé de gêne ni de distraction pour les joueurs.
- 3.5.3 Un joueur qui crie à son partenaire au moment où celui-ci va frapper le volant, ne doit pas nécessairement être considéré comme causant une distraction de son adversaire. Crier "ne frappe pas", "faute", etc. à son adversaire doit être considéré comme une distraction (Article 13.4.5).
- 3.5.4 Joueurs quittant le terrain
- 3.5.4.1 S'assurer que les joueurs ne quittent pas le terrain sans la permission de l'Arbitre excepté pendant les arrêts de jeu décrits à l'Article 16.2 (Article 16.5.2).
 - 3.5.4.2 On peut rappeler à une équipe en infraction qu'il faut la permission de l'Arbitre pour quitter le terrain (Article 16.5.2). Si nécessaire, l'Article 16.7 doit être appliqué. Cependant, le changement d'une raquette sur le côté du terrain pendant un échange est permis.
 - 3.5.4.3 Pendant le set, si le jeu n'est pas retardé, les joueurs peuvent être autorisés, à la discrétion de l'Arbitre, à s'essuyer et / ou à boire rapidement.
 - 3.5.4.4 S'il est nécessaire d'essuyer le terrain, les joueurs doivent être revenus sur le terrain avant que ce soit terminé.
- 3.5.5 Retards et suspension
- Il faut s'assurer que les joueurs ne causent pas délibérément de retard dans le jeu ou bien de suspension du jeu (Article 16.4). Il faut empêcher toute marche inutile autour du terrain. Si nécessaire, l'Article 16.7 doit être appliqué.
- 3.5.6 Les conseils de l'extérieur du terrain
- 3.5.6.1 Les conseils venant de l'extérieur du terrain (Article 16.5.1), sous quelle que forme que se soit, tant que le volant est en jeu, doivent être empêchés.
 - 3.5.6.2 Il faut s'assurer que:
 - les coaches sont assis dans les sièges qui leur sont réservés et ne se tiennent pas sur le côté du terrain pendant le match, excepté pendant les arrêts de jeu autorisés; (Article 16.2)
 - qu'aucun coach ne cause de distraction ou de perturbation du jeu.

3.5.6.3 Si, de l'avis de l'Arbitre, le jeu est perturbé ou bien un joueur de l'équipe opposée est distrait par un coach, un "Let" doit être annoncé. Le Juge-Arbitre doit être appelé immédiatement.

3.5.6.4 Le Juge Arbitre s'assurera que le code de conduite pour les coaches et les officiels d'équipe est respecté (Annexe 9).

3.5.7 Changement de volant

3.5.7.1 Changer de volant pendant le match ne doit pas être injuste. L'Arbitre doit décider s'il est nécessaire de changer le volant.

3.5.7.2 Un volant dont la vitesse ou le vol a été modifié doit être retiré et l'Article 16.7 doit être appliqué, si nécessaire.

3.5.7.3 Le Juge Arbitre sera souverain pour décider de la vitesse des volants à utiliser. Si les deux parties veulent modifier la vitesse du volant, le Juge Arbitre sera appelé immédiatement. Le Juge Arbitre fera tester la vitesse du volant si nécessaire.

3.5.8 Blessure ou malaise pendant un match

3.5.8.1 Le problème des blessures ou des malaises pendant le match doit être traité avec discernement et souplesse. L'Arbitre doit, le plus rapidement possible, évaluer la gravité du problème. Le Juge-Arbitre doit être appelé sur le terrain, si nécessaire.

Le Juge-Arbitre doit décider si un médecin (ou paramédical) ou bien toute autre personne est requise sur le terrain. Le médecin doit examiner le joueur et lui indiquer la gravité de la blessure ou du malaise. Aucun traitement causant un retard injustifié ne doit être administré sur le terrain.

En cas de saignement, le jeu doit être retardé jusqu'à ce que le saignement s'arrête ou que la plaie soit correctement protégée.

3.5.8.2 Le Juge-Arbitre doit indiquer à l'Arbitre le temps qui pourra être laissé au joueur pour qu'il reprenne le jeu. L'Arbitre doit contrôler le temps écoulé.

3.5.8.3 L'Arbitre doit s'assurer que l'équipe adverse n'est pas désavantagée. Les Articles 16.4, 16.5, 16.6.1, et 16.7 doivent être appliqués en conséquence.

3.5.8.4 Le cas échéant, à la suite d'une blessure, d'un malaise ou de toute autre raison involontaire, il faut demander au joueur :

"Abandonnez-vous ?"

et si la réponse est affirmative, il faut annoncer :

".....[nom du Joueur/de l'équipe (suivant le cas)] abandon; Match remporté par..... [nom(s) du (des) Joueur(s) / de l'équipe (suivant le cas)] [score]".

3.5.9 Téléphone portable

Si, en cours de partie, le téléphone portable d'un joueur sonne sur le terrain ou dans ses environs immédiats, cela sera considéré comme une infraction suivant l'article 16.6.4 et sera puni en conséquence suivant l'article 16.7.

3.5.10 Comportement du joueur sur le terrain

3.5.10.1 L'Arbitre s'assurera que les joueurs se comportent de manière respectueuse et sportive sur le terrain.

3.5.10.2 Toute transgression des règles 4.6, 4.10 à 4.16 du code de conduite (Annexe 4) sera considérée comme une infraction à l'article 16.6.4.

3.6 Suspension du jeu

Si le jeu doit être suspendu, il faut annoncer:

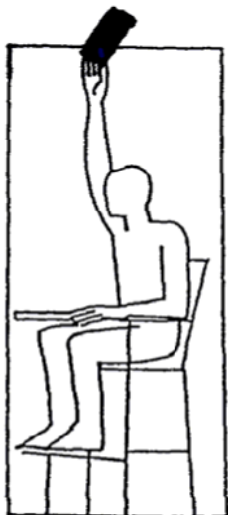
"Le jeu est suspendu"

et noter le score, le serveur, le receveur, les zones de service correctes et les demi-terrains. Lorsque le jeu reprend, il faut noter la durée de la suspension, s'assurer que les joueurs ont repris les bonnes positions et annoncer:

"Êtes-vous prêts ?"

annoncer le score et "Jouez".

3.7 Mauvaise conduite



3.7.1 Noter et informer le Juge-Arbitre de tous les incidents de mauvaise conduite et de l'action prise.

3.7.2 Une mauvaise conduite qui se produit entre deux sets se traite comme une mauvaise conduite pendant un set.

Cela devra consister en l'annonce appropriée de l'une des recommandations 3.7.3 à 3.7.5 immédiatement lorsque la mauvaise conduite se produit.

Au début du set suivant, annoncer :

‘ ...set, zéro égalité’

Uniquement en cas de sanction d'une mauvaise conduite suivant les articles 16.7.1.2 ou 16.7.2, l'Arbitre annoncera :

‘ ...[nom du joueur], faute’

Ensuite, annoncer ‘Changement de service’, si nécessaire, suivi du score.

Annoncer ‘Jouez’

Si le joueur est disqualifié par le Juge Arbitre, annoncer :

‘ ...[nom du joueur], disqualification pour mauvaise conduite’

Ensuite, faire les annonces de fin de rencontre (Recommandation 3.3.8)

- 3.7.3 Lorsque l'Arbitre veut sanctionner un manquement à l'article 16.4, 16.5 ou 16.6 en donnant un avertissement à l'équipe en infraction (Article 16.7.1.1), il doit annoncer "Venez ici" au joueur contrevenant et annoncer :

"..... [nom du joueur], Avertissement pour mauvaise conduite"

et en même temps, l'Arbitre lève la main droite **tenant un carton jaune** au dessus de sa tête.

- 3.7.4 Lorsque l'Arbitre veut sanctionner un manquement à l'article 16.4, 16.5 ou 16.6 en comptant une faute à l'équipe en infraction, qui a reçu auparavant un avertissement (Article 16.7.1.2), il doit annoncer "Venez ici" au joueur contrevenant et annoncer :

"..... [nom du joueur], Faute pour mauvaise conduite"

et en même temps, l'Arbitre lève la main droite **tenant un carton rouge** au dessus de sa tête.

- 3.7.5 Lorsque l'Arbitre veut sanctionner un manquement flagrant ou persistant à l'article 16.4, 16.5 ou 16.6 ou bien un manquement à l'Article 16.2 en comptant une faute à l'équipe en infraction, (Article 16.7.2) et en le signalant immédiatement au Juge-Arbitre en vue d'une disqualification de l'équipe en infraction, il doit annoncer "Venez ici" au joueur contrevenant

et annoncer :

"..... [nom du joueur], Faute pour mauvaise conduite"

et en même temps, l'Arbitre lève la main droite **tenant un carton rouge** au dessus de sa tête et appelle le Juge-Arbitre.

- 3.7.6 Lorsque le Juge-Arbitre décide de disqualifier l'équipe en infraction, un carton noir est donné à l'Arbitre. L'Arbitre doit annoncer "Venez ici" au joueur contrevenant et annoncer :

"..... [nom de l'équipe], Disqualification pour mauvaise conduite"

et en même temps, l'Arbitre lève la main droite **tenant un carton noir** au dessus de sa tête.

4. LES CONSEILS GÉNÉRAUX SUR L'ARBITRAGE

Cette section donne des conseils généraux qui doivent être suivis par les Arbitres.

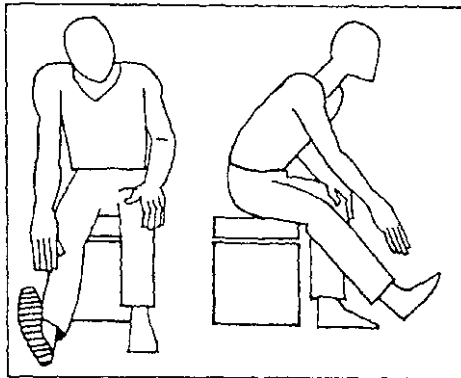
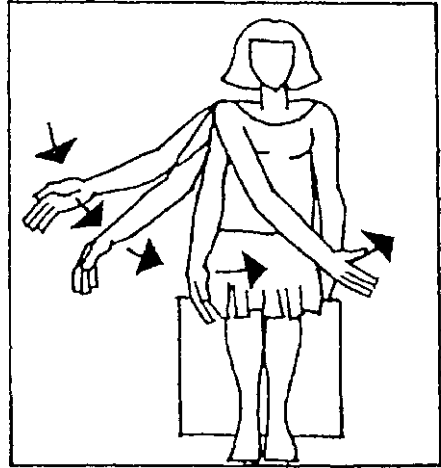
- 4.1 Connaître et comprendre les "Règles du Badminton".
- 4.2 Annoncer rapidement et avec autorité, mais, si une erreur est commise, l'admettre, s'excuser et la corriger.
- 4.3 Toutes les annonces et l'annonce du score doivent être faites distinctement et suffisamment fort pour être entendues clairement par les joueurs et par les spectateurs.
- 4.4 Lorsqu'il y a un doute dans votre esprit, à savoir si une infraction aux Règles s'est produite ou non, ne pas annoncer "faute" et laisser le jeu se continuer.
- 4.5 Ne jamais interroger les spectateurs ni se laisser influencer par eux ou par leurs remarques.
- 4.6 Motiver les autres Officiels techniques, par exemple, en répondant d'un signe discret aux décisions d'un Juge de Ligne et en établissant une relation d'équipe avec eux.

5. LES INSTRUCTIONS AUX JUGES DE SERVICE

- 5.1 Le Juge de Service doit être assis sur une chaise près du poteau, de préférence du côté opposé à l'Arbitre.
- 5.2 Le Juge de Service a la responsabilité de juger si un serveur exécute correctement son service (Article 9.1). S'il ne sert pas correctement, il faut annoncer "Faute" assez fort et utiliser le geste de la main agréé pour indiquer la nature de la faute.
- 5.3 Les gestes agréés pour signaler une faute sont les suivants:

Article 9.1.7

Le mouvement de la raquette du serveur vers l'avant n'est pas continu.

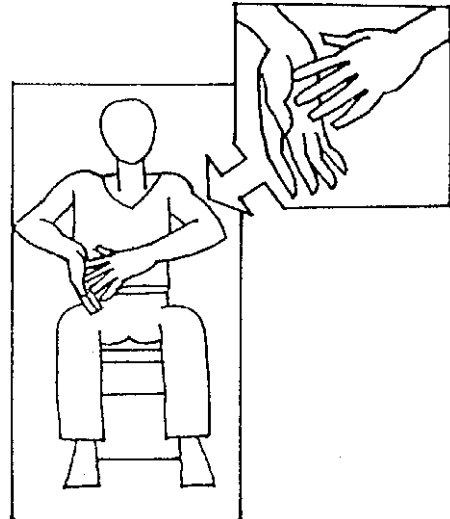


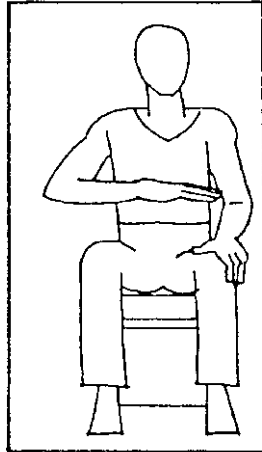
Articles 9.1.2 et 9.1.3

Une partie quelconque des deux pieds n'est pas dans la zone de service ni dans une position stationnaire, jusqu'à ce que le service soit exécuté.

Article 9.1.4

Le point de contact initial avec le volant n'est pas la base du volant.

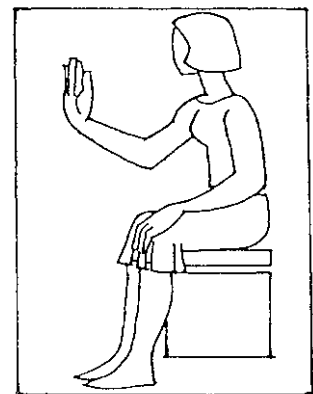


**Article 9.1.5**

L'ensemble du volant n'est pas en dessous de la taille du serveur au moment où il est frappé.

Article 9.1.6

Au moment de frapper le volant, la tige de la raquette n'est pas inclinée vers le bas.

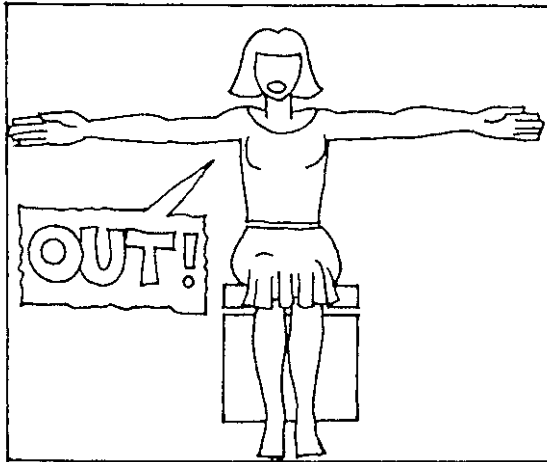


- 5.4** L'Arbitre peut confier au Juge de Service des tâches supplémentaires, à condition que les joueurs en soient informés.

6. LES INSTRUCTIONS AUX JUGES DE LIGNE

- 6.1** Les Juges de ligne doivent être assis sur des chaises placées dans le prolongement de leur ligne, aux extrémités et sur les côtés du terrain et de préférence du côté opposé à l'Arbitre (Voir les schémas).
- 6.2** Le Juge de Ligne est entièrement responsable de la (des) ligne(s) qui lui a (ont) été attribuée(s) sauf que l'Arbitre doit changer la décision du Juge de Ligne, si au-delà d'un doute raisonnable, de l'avis de l'Arbitre, un Juge de Ligne a fait nettement une annonce incorrecte.
- 6.2.1** Si le volant tombe dehors, quelle que soit la distance, annoncer "Out" immédiatement, d'une voix claire, assez forte pour être entendue par les joueurs et par les spectateurs et, en même temps, faire le geste d'écarter les deux bras à l'horizontale de manière à être vu clairement par l'Arbitre.
- 6.2.2** Si le volant tombe dedans, le Juge de Ligne ne dit rien, mais pointe la main droite vers la ligne.

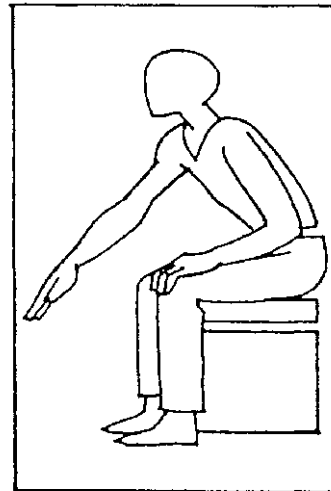
- 6.3 S'il a été impossible de voir, il faut informer aussitôt l'Arbitre en mettant les deux mains sur les yeux.
- 6.4 Il ne faut pas annoncer ou faire le geste avant que le volant ait touché le sol.
- 6.5 Les annonces doivent toujours être faites, et il ne faut pas anticiper sur les décisions de l'Arbitre, par exemple, si le volant a touché un joueur.
- 6.6 Les gestes agréés sont les suivants:

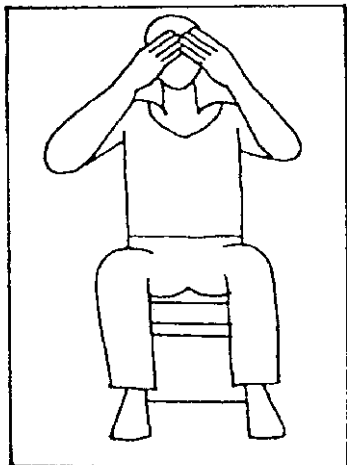
**LE VOLANT EST "OUT"**

Si le volant tombe dehors, quelle que soit la distance, annoncer "Out" immédiatement, d'une voix claire, assez forte pour être entendue par les joueurs et par les spectateurs et, en même temps, faire le geste d'écarter les deux bras à l'horizontale de manière à être vu clairement par l'Arbitre.

LE VOLANT EST "IN"

Si le volant tombe dedans, le Juge de Ligne ne dit rien, mais pointe la main droite vers la ligne.





S'IL A ÉTÉ IMPOSSIBLE DE VOIR

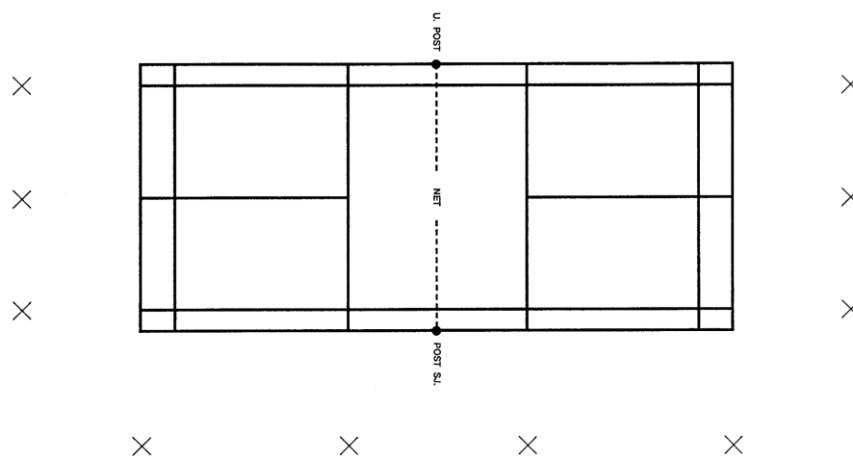
S'il a été impossible de voir, il faut informer aussitôt l'Arbitre en mettant les deux mains sur les yeux.

POSITIONS DES JUGES DE LIGNE

Lorsque c'est possible, il est recommandé que la position des Juges de Ligne soit entre 2,5 et 3,5 mètres des lignes du terrain et autant que possible que ces positions soient protégées des influences externes, comme par exemple, l'empiètement des photographes.

X indique les positions des Juges de Ligne

Simples



Doubles

