



Manuel de l'arbitre

2021



Le « *Manuel de l'arbitre* » (édition 2021 – Rev 2) est une traduction du document original anglais « *Pickleball Referee Handbook* » (édition 2021 – Rev 2) publié par Pickleball Canada.

Traduction: Isabelle Gauthier.

En cas de problème d'interprétation, la version anglaise doit prévaloir.

La forme masculine attribuée au texte ou aux fonctions est utilisée pour indiquer le genre neutre et désigne aussi bien les femmes que les hommes.

Historique des versions:

Rev 0: 10-03-2020 – Version initiale (anglais seulement).

Rev 1: 30-04-2020 – Original en anglais traduit en français, mise à jour des illustrations, corrections mineures du texte.

Rev 2: 25-01-2021 – Mise à jour 2021

Préambule

Le *Manuel de l'arbitre* est un guide destiné aux arbitres et aux juges de ligne sur les meilleures pratiques à suivre lors de l'arbitrage d'un match de pickleball.

Ce manuel est un complément de la formation d'arbitre offerte par Pickleball Canada, il vous aidera à apprendre comment bien remplir la feuille de pointage ainsi que les procédures à suivre afin de répondre adéquatement aux attentes des joueurs.

Une partie importante de votre apprentissage est de mettre en pratique ces procédures et de perfectionner votre connaissance du *Règlement officiel* de la FIP. Lorsque vous vous entraînez à arbitrer, n'hésitez pas à demander à un arbitre d'expérience de vous observer. Bénéficier des conseils d'un mentor est un atout non négligeable. Une autre excellente façon d'apprendre est d'observer et d'arbitrer en parallèle le match d'un arbitre d'expérience.

Tous les documents et références sont à jour et conformes à l'édition en vigueur du *Règlement officiel* de la FIP.

Nous serons heureux de recevoir vos commentaires ou vos questions à l'adresse suivante : officiating@pickleballcanada.org.

Table des matières

1. Commencer et aller de l'avant.....	7
2. Les éléments de l'arbitrage.....	7
a. Responsabilité principale	7
b. Code de conduite	7
c. Outils de l'arbitre.....	8
d. Feuille de pointage – Inscriptions d'avant-match	8
e. Faire le suivi des serveurs avec une pince numérotée.....	10
f. Enregistrer un point gagné en fonction du serveur.....	11
g. Enregistrer la perte du service ou de l'échange	12
h. Enregistrer un temps d'arrêt:.....	13
i. Fin d'une partie – Match de deux de trois	14
j. Fin du match – Match unique.....	15
k. Fin du match – Match de deux de trois.....	16
3. Gestion d'un match.....	17
a. À faire avant le match	17
b. Cadence et rythme du jeu	18
c. Annonce du pointage	19
d. Questions autorisées.....	19
e. À la fin de chaque échange.....	19
f. Temps d'arrêt	20
g. Changement de côté (à 6, 8 ou 11 points)	20
h. Entre les parties d'un match de deux de trois.....	21
i. Temps d'arrêt médical (TAM).....	22
j. Hydratation.....	24
k. Avertissement verbal/Avertissement technique/Faute technique – Généralités.....	24
l. Avertissement verbal – Motif et enregistrement.....	25
m. Avertissement technique/faute technique – Motifs et inscriptions	27
n. Forfait de partie/Forfait de match	30

4. Règles spécifiques et circonstances particulières	33
a. Procédures générales, règles à connaître et à faire respecter	33
b. Gérer les appels litigieux	33
5. Juges de ligne	34
a. Hiérarchie dans la gestion du match	34
b. Code de conduite du juge de lignes	34
c. Rencontre d'avant-match avec les juges de ligne	35
d. Faire l'appel	35
e. Autres responsabilités du juge de ligne.....	36
f. Appels et questions	36
Annexe A – Arbitre niveau et 2 / Évaluation	38
Annexe B – Rencontre d'avant-match	39
Annexe C – Temps d'arrêt régulier / Procédure	40
Annexe D – Mesures disciplinaires	41
Annexe E – Feuilles de pointage	42

Table des illustrations

Figure 1 – Préparation de la feuille de pointage/Match 2 de 3	9
Figure 2 – Préparation de la feuille de pointage/Match de 15 points	9
Figure 3 – Rotation de la pince numérotée	10
Figure 4 – Points gagnés/Premier serveur	11
Figure 5 – Points gagnés/Deuxième serveur	11
Figure 6 – Changement de côté avec un pointage à zéro	12
Figure 7 – Changement de côté quand équipe au service a des points	12
Figure 8 – Temps d'arrêt/Équipe au service	13
Figure 9 – Temps d'arrêt/Équipe à la réception du service	13
Figure 10 – Feuille de pointage/Fin de la première partie (2 de 3)	14
Figure 11 – Feuille de pointage/Fin d'un match unique	15
Figure 12 – Feuille de pointage/Fin d'un match 2 de 3	16
Figure 13 – Orientation du pince-feuilles	18
Figure 14 – Changement de côté (à 6, 8 ou 11 points)	21

Figure 15 – Temps d'arrêt médical	24
Figure 16 – Avertissement verbal	26
Figure 17 – Avertissement technique	28
Figure 18 – Deuxième avertissement technique	28
Figure 19 – Faute technique/Retrait d'un point	29
Figure 20 – Faute technique/Ajout d'un point	29
Figure 21 – Forfait de partie	30
Figure 22 – Forfait de match	32
Figure 23 – Résultat suite à une contestation d'appel de ligne	37

1. Commencer et aller de l'avant

La démarche pour devenir un arbitre d'expérience, calme et qualifié peut sembler longue et ardue, mais accessible si vous persévérez. Ce manuel est un complément à votre formation (théorique et pratique) et à vos entraînements sur le terrain. Vous y trouverez une foule de renseignements qui, nous l'espérons, vous seront utiles dans votre démarche.

Utilisez l'**Annexe A – PCO Arbitre niveau 1 et 2/Évaluation** comme guide.

Ce tableau énumère l'ensemble des compétences nécessaires à l'arbitre afin qu'il puisse remplir ses fonctions en respectant les normes de qualité adéquates.

N'oubliez pas que l'arbitre est au service des joueurs et du sport. Soyez conscient qu'il est tout à fait normal que vous fassiez des erreurs. Excusez-vous, corrigez-les et allez de l'avant.

2. Les éléments de l'arbitrage

a. Responsabilité principale

La responsabilité principale d'un arbitre est de faciliter le déroulement du match avec efficacité et méthode tout en faisant respecter les règles de manière juste et équitable. L'arbitre a aussi la responsabilité de rester au fait des changements apportés aux règles en les révisant souvent, mais aussi en consultant régulièrement le présent manuel et en repassant fréquemment les différents tests en ligne, tout particulièrement avant chaque tournoi. Refaire les tests en ligne est d'ailleurs une exigence pour conserver votre accréditation d'arbitre.

b. Code de conduite

Il est important qu'un arbitre soit courtois et aimable tout en conservant une attitude professionnelle.

L'arbitre doit aussi:

- Se tenir près de la ligne du filet, mais s'éloigner du poteau si possible.
- N'apporter que: pince-feuilles, feuille de pointage, crayons, pince numérotée, accessoire de minutage, bracelet d'identification et petits pansements adhésifs.
- Se tenir debout, observer et être attentif.
- Tenir la feuille de pointage à l'écart (dans son dos ou le long de son corps) lorsqu'il n'y fait pas une inscription.
- S'abstenir de donner des conseils ou des encouragements.
- Surveiller de manière évidente la ligne de fond au moment du service.
- Surveiller de manière évidente la ligne de la zone de non volée.
- Ramasser la balle aux temps d'arrêt et à la fin des parties.

c. Outils de l'arbitre

Quelques outils et accessoires de base sont nécessaires pour arbitrer un match. L'arbitre peut posséder les siens ou s'assurer avant le match que le directeur du tournoi les lui fournira.

- Chronomètre.
- Accessoires d'identification (bracelets) du serveur de départ supplémentaires.
- Pince numérotée pour le suivi des serveurs (2).
- Crayon avec efface (2).
- Feuille de pointage.
- Instructions d'avant-match.
- Balle du tournoi (2).
- Pince-feuilles (pour tenir la feuille de pointage).

d. Feuille de pointage – Inscriptions d'avant-match

Le comité organisateur peut avoir inscrit plusieurs informations sur la feuille de pointage avant de la remettre à l'arbitre attitré au match.

- Noms des joueurs.
- Catégorie du match.
- Nombre maximal de points, si applicable.
- Numéro du terrain.
- Nom de l'arbitre.
- Type de match (2 de 3 de 11 points, 15 points ou 21 points).

L'arbitre attitré au match doit s'assurer que les informations suivantes sont présentes:

- Tout ce qui précède si ce n'est pas déjà fait.
- Chiffre 1 ou 2 au verso.
- Marques de changement de côté. 
- Cercle autour du nom des serveurs de départ et caractéristiques spécifiques.
- Équipe au service au début du match ou, si applicable, des parties 1, 2 et 3.

Figure 1 – Préparation de la feuille de pointage/Match 2 de 3



Catégorie: Double mixte 4.0

Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

TAM TAM

Match: 39 A

Terrain: 23

Arbitre: Isabelle Rodrigue

Type: 2 de 3, 11 pts, gagnée par 2

Serveur	Pointage																	Temps arrêt		AT/FT
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		

Si équipe ci-haut gagne le match
tous les pointages & initiales _____

Si équipe ci-haut gagne le match
tous les pointages & initiales _____

Si équipe ci-haut gagne le match
tous les pointages & initiales _____

Serveur	Pointage																	Temps arrêt		AT/FT
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		

Si équipe ci-haut gagne le match
tous les pointages & initiales _____

Figure 2 – Préparation de la feuille de pointage/Match de 15 points



Catégorie: Double mixte 4.0

Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

TAM TAM

Match: 39 A

Terrain: 23

Arbitre: Isabelle Rodrigue

Type: 1 partie, 1er à 15

Svr	Pointage																					Temps arrêt		AT/FT		
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21				
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1	2		

Si équipe ci-haut gagne le match
pointage & initiales _____

Si équipe ci-haut gagne le match
pointage & initiales _____

Si équipe ci-haut gagne le match
pointage & initiales _____

Svr	Pointage																					Temps arrêt		AT/FT
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		

Si équipe ci-haut gagne le match
pointage & initiales _____

e. Faire le suivi des serveurs avec une pince numérotée

Une pince numérotée doit être utilisée comme outil pour faire le suivi des serveurs. Elle doit être suffisamment grande pour rester bien en place sur le pince-feuilles tout en étant facile à manipuler d'une seule main. Elle doit aussi être assez large pour permettre d'y inscrire les chiffres 1 et 2, et dessiner les barres obliques spécifiques à chaque serveur (/ et \).

La pince, avec le bon numéro du serveur face à vous, doit être positionnée sur le pince-feuilles au-dessus du nom du joueur au service. Lorsqu'il y a un changement de serveur (suite à la perte de l'échange ou à un changement de côté), la pince est basculée et repositionnée au-dessus du nom du nouveau serveur.

Figure 3 – Rotation de la pince numérotée

PICKLEBALL CANADA

Catégorie: Dou mixte Chandail bleu

Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

TAM TAM

Serveur	Pointage								
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8
	0	1	2	3	4	5	6	7	8
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8

f. Enregistrer un point gagné en fonction du serveur

- Se référer au numéro du serveur.
- Barre oblique régulière pour le serveur #1 (“/”).
- Barre oblique inversée pour le serveur #2 (“\”).

Figure 4 – Points gagnés/Premier serveur

PICKLEBALL CANADA

Catégorie: Dou mixte Chandail bleu

Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

TAM TAM

Serveur	Pointage								
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8
	0	1	2	3	4	5	6	7	8
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8

Figure 5 – Points gagnés/Deuxième serveur

PICKLEBALL CANADA

Catégorie: Double mixte Chandail bleu

Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

TAM TAM

Serveur	Pointage								
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8
	0	1	2	3	4	5	6	7	8
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8

g. Enregistrer la perte du service ou de l'échange

- Perte du premier service = aucune inscription.
- Changement de côté (perte du deuxième service) = inscription avec une barre verticale après le dernier point.
- Pointage de l'équipe au service à zéro lors du changement de côté = tracer une barre verticale à droite du zéro.

Figure 6 – Changement de côté avec un pointage à zéro



Catégorie: Double mixte Chandail bleu

Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

TAM TAM

Serveur	Pointage								
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8
	0	2	3	4	5	6	7	8	
X	0	1	3	4	5	6	7	8	

△

Figure 7 – Changement de côté quand l'équipe au service a des points



Catégorie: Double mixte Chandail bleu

Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

TAM TAM

Serveur	Pointage								
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8
	0	1	2	3	4	5	6	7	8
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8

△

h. Enregistrer un temps d'arrêt:

- Ne PAS pivoter la feuille de pointage peu importe qui a demandé le temps d'arrêt.
- Tracer la barre oblique correspondant au numéro du serveur dans la case des temps d'arrêt du côté de l'équipe qui l'a demandé.
- Inscire le pointage de l'équipe au service au-dessus de la barre oblique.
- Inscire le pointage de l'équipe à la réception du service au-dessous de la barre oblique.

Figure 8 – Temps d'arrêt/Équipe au service (5-4-1)

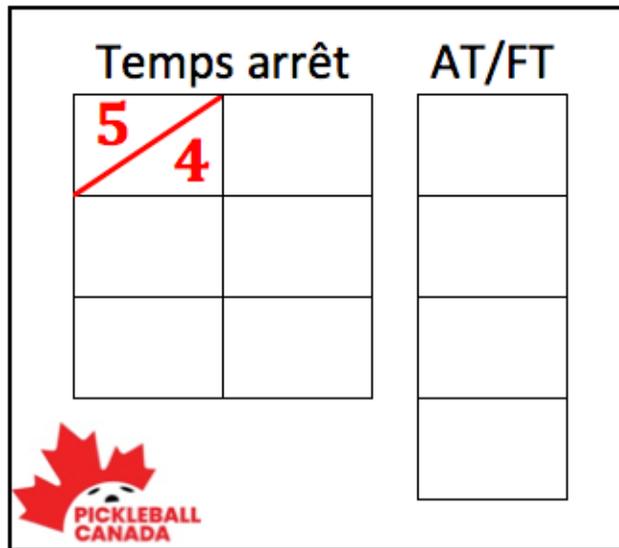
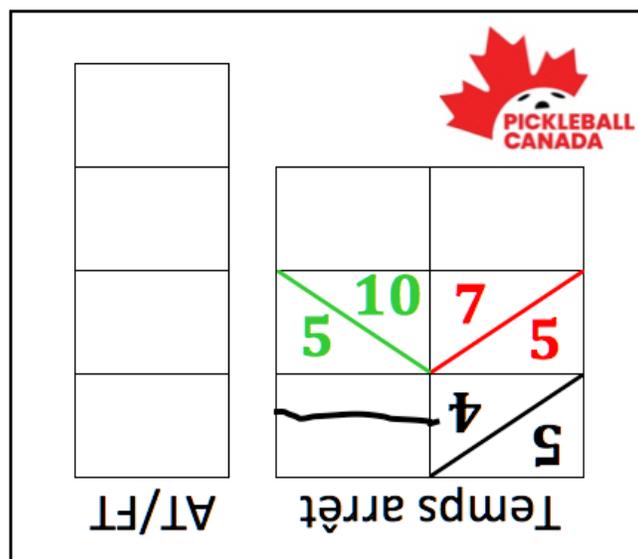


Figure 9 – Temps d'arrêt/Équipe à la réception du service (7-5-1 et 10-5-2)



j. Fin du match – Match unique

- Garder la feuille de pointage avec le nom des gagnants en haut.
- Encercler clairement les deux noms des joueurs de l'équipe gagnante.
- Inscrire "Gagnants" dans le cercle qui identifie l'équipe gagnante.
- Encercler (surligner) le pointage final de chaque équipe.
- Inscrire le pointage final.
- Faire vérifier et initialier par l'équipe gagnante.

Figure 11 – Feuille de pointage/Fin d'un match unique

PICKLEBALL CANADA

GAGNANTS

Match: 39 A
Terrain: 23
Arbitre: Isabelle Rodrigue
Type: 1 partie, 1er à 15

Catégorie: Double mixte 4.0
Chandail bleu

Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

Si équipe ci-haut gagne le match
pointage & initiales

16-14 ML

Si équipe ci-haut gagne le match
pointage & initiales

Équipe 2: Simon Lavoie & Catherine Léger
Casquette rouge

Svr	Pointage	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	Temps arrêt	AT/FT	
X																								10		

k. Fin du match – Match de deux de trois

- Garder la feuille de pointage avec le nom des gagnants en haut.
- Encercler clairement le nom des joueurs de l'équipe gagnante.
- Inscrire "Gagnants" dans le cercle qui identifie l'équipe gagnante.
- Encercler le pointage final de chaque partie.
- Inscrire le pointage final de TOUTES les parties à l'endroit prévu (en fonction du pointage des gagnants).
- Faire vérifier et initialer par l'équipe gagnante.

Figure 12 – Feuille de pointage/Fin d'un match de deux de trois

PICKLEBALL CANADA

GAGNANTS

Match: 39 A
Terrain: 23
Arbitre: Isabelle Rodrigue
Type: 2 de 3, 11 pts, gagnée par 2

Catégorie: Double mixte 4.0 Chandail bleu
Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

Serveur	Pointage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Temps arrêt	AT/FT
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	1	2
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	1	2
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	1	2

Si équipe ci-haut gagne le match tous les pointages & initiales: **11-5** **5-11** **11-7** **ML**

Si équipe ci-haut gagne le match tous les pointages & initiales

Équipe 2: Simon Lavoie & Catherine Léger

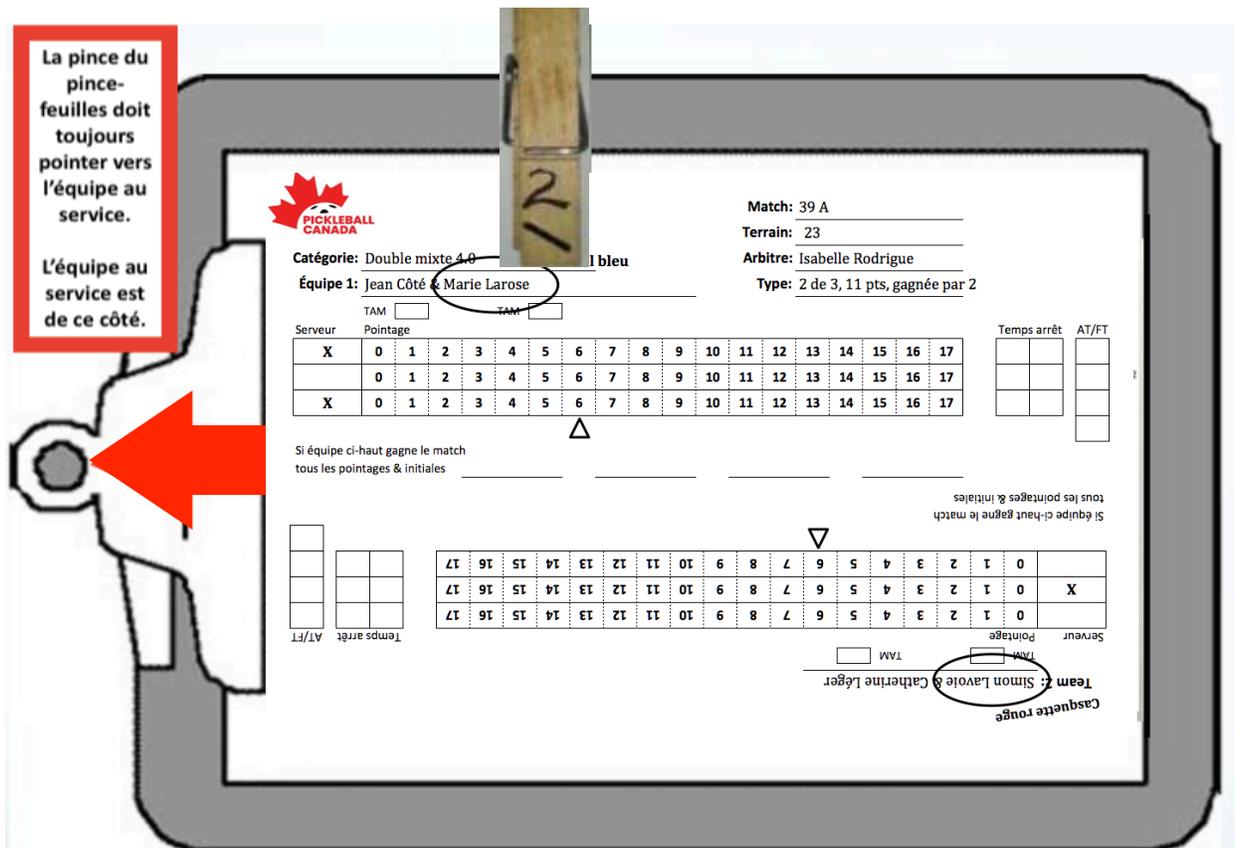
Casquette rouge

3. Gestion d'un match

a. À faire avant le match

- Avoir en main tous vos outils d'arbitre et savoir comment les utiliser.
- Connaître les particularités locales telles que mentionnées dans la note du directeur du tournoi.
- Réviser la feuille de pointage et s'assurer que les informations qui s'y trouvent sont exactes.
- Vérifier qu'aucun des joueurs n'a de lien avec vous (famille, partenaire, etc.), si c'est le cas, demander qu'un autre arbitre soit assigné au match.
- Démarrer le chronomètre pour minuter la période d'échauffement autorisée.
- Rassembler les joueurs et débiter la rencontre d'avant-match.
 - Le directeur du tournoi devrait déjà avoir envoyé un document d'information aux joueurs.
 - Si aucun document n'a été envoyé, réviser les points mentionnés à l'Annexe B – Rencontre d'avant-match.
- Compléter la feuille de pointage au besoin.
- Orienter la pince du pince-feuilles vers l'équipe au service.
- Placer la feuille de pointage sur le pince-feuilles avec l'équipe au service en haut.
- Annoncer "1 minute" au moment venu.
- Annoncer "15 secondes" au moment venu (au besoin, donner la balle à l'équipe au service).
- Vérifier si chacun des juges de ligne est prêt, si applicable.
- Au temps zéro, confirmer le nom des joueurs, annoncer "Partie #1 (si deux de trois) – Au jeu – 0-0-2". Au début de chaque partie, s'assurer que les bracelets d'identification sont bien visibles.

Figure 13 – Orientation du pince-feuilles



b. Cadence et rythme du jeu

- Annoncer le pointage clairement, d'une voix forte et avec constance. Les joueurs vont adopter un rythme en fonction de votre cadence.
- Faire toutes vos inscriptions sur la feuille de pointage pendant que la balle retourne au serveur afin d'être prêt quand les joueurs sont prêts. Ne courez pas après la balle entre les échanges. **SOYEZ PRÊT.**
- Faire respecter toutes les limites de temps:
 - Période d'échauffement.
 - Délai raisonnable pour se préparer à servir ou à recevoir.
 - Délais de 10 secondes pour servir.
 - Durée des temps d'arrêt.
 - Durée du changement de côté (à 6, 8 ou 11 points).
 - Durée entre les parties.
- Utiliser judicieusement les temps d'arrêt d'arbitre ou pour équipement.

c. Annonce du pointage

- Vérifier que tous les joueurs sont prêts ou devraient être prêts.
- Annoncer le pointage clairement, d'une voix forte et avec constance.
- Démarrer mentalement le décompte des 10 secondes.
- Autoriser un temps d'arrêt qui a été demandé avant le service (moment du contact de la raquette sur la balle).
- Ignorer tout signal "Pas prêt" fait après le début de l'annonce du pointage.
- Surveiller étroitement les fautes de service. Surveiller et connaître les éléments spécifiques à chacune des méthodes de service.
- Appeler une faute si le service n'a pas été exécuté après 10 secondes.

d. Questions autorisées

Avant le service (moment où la raquette frappe la balle de service), tous les joueurs de l'équipe au service ou à la réception du service peuvent demander:

- "Quel est le pointage ?"
- "Suis-je le bon serveur/receveur ?" ou "Est-il le bon serveur/receveur ?"
- "Suis-je à la bonne position ?" ou "Est-il à la bonne position ?"
- L'arbitre est tenu de répondre à chacune des questions.
- Tout joueur peut contester le pointage
- Une contestation du pointage aura la conséquence suivante:
 - **Avant le service** (moment où la raquette frappe la balle): aucune pénalité.
 - Si le **mauvais** pointage a été annoncé: aucune pénalité si contesté avant le 3^e coup (moment où la raquette frappe la balle).
 - Si le **bon** pointage a été annoncé: faute contre le joueur qui a contesté **après** le service (moment où la raquette frappe la balle).
- Procédure à suivre par l'arbitre lors d'une question:
 - Annoncer "Pause".
 - Faire un pas dans le terrain, bras levé.
 - Répondre à la question.
 - Informer les joueurs que vous allez réannoncer le pointage.
 - Retourner à votre position, baisser le bras.
 - Annoncer le pointage et démarrer le décompte de 10 secondes.

e. À la fin de chaque échange

- Annoncer clairement:
 - "Point", ou
 - "Deuxième serveur", ou
 - "Changement de côté".
- Faire les inscriptions nécessaires sur la feuille de pointage.
- Basculer la pince numérotée au besoin.

- Pivoter le pince-feuilles si c'est un changement de côté.

f. Temps d'arrêt

- Temps d'arrêt peut être demandé:
 - Avant le service (moment où la raquette frappe la balle).
 - Entre les échanges.
 - Entre les parties 1-2 ou 2-3.
- Annoncer "Temps d'arrêt demandé par ..." pour confirmer quelle équipe a demandé le temps d'arrêt.
- Démarrer le chronomètre.
- Annoncer "1 minute".
- Annoncer le pointage.
- Aller au centre du terrain – éviter de parler aux joueurs.
- Inscire le temps d'arrêt sur la feuille de pointage.
- Annoncer "15 secondes" au moment venu.
- Informer les joueurs du nombre de temps d'arrêt qui leur reste.
- Aller vers votre position d'arbitre.
- Vérifier si chacun des juges de ligne est prêt.
- Annoncer "Au jeu – et le pointage " à la fin de la minute – que les joueurs soient prêts ou non.
- Démarrer le décompte des 10 secondes.

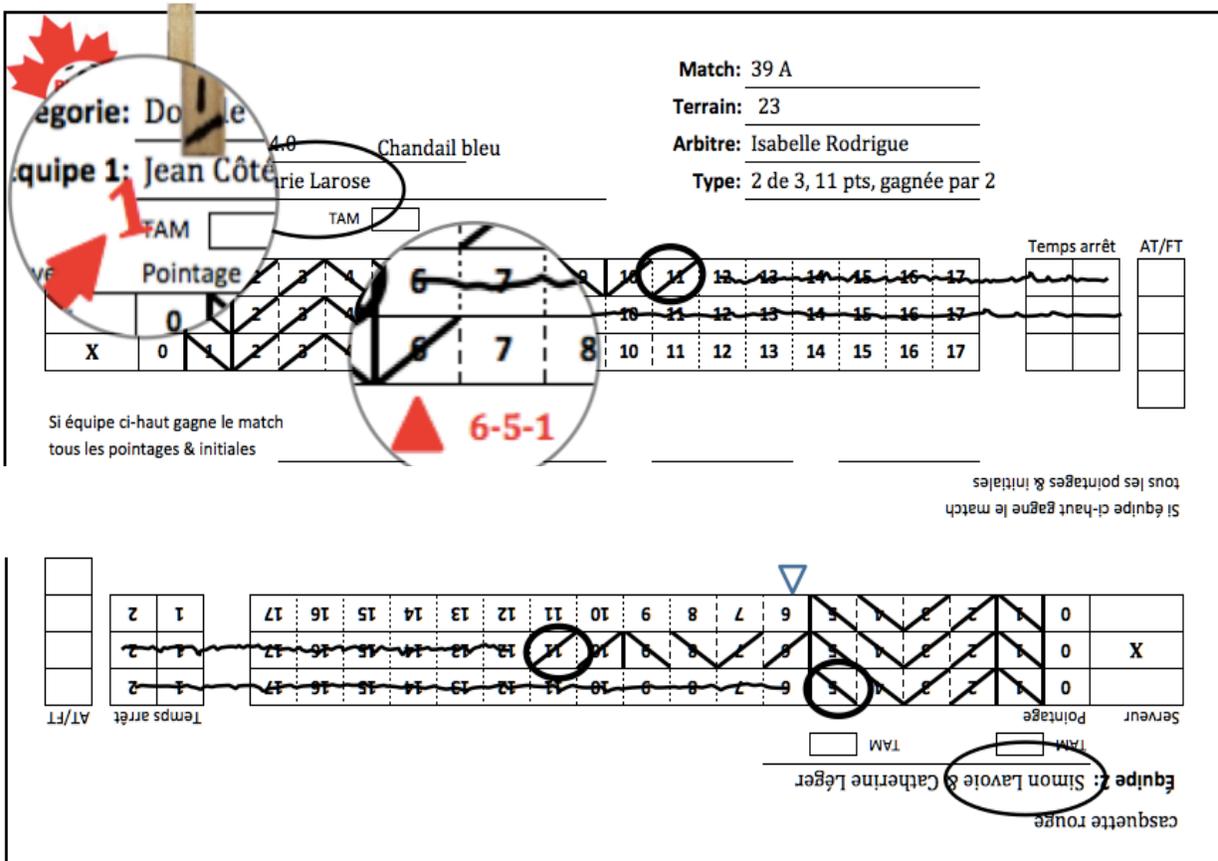
Consulter l'**Annexe C - Procédure lors d'un temps d'arrêt**

g. Changement de côté (à 6, 8 ou 11 points)

- Moment du changement de côté:
 - Première équipe à 6 points (match de 2 de 3, 3^e partie de 11 points).
 - Première équipe à 8 points (match de 15 points).
 - Première à 11 points (match de 21 points).
- Annoncer "Temps d'arrêt – Le pointage est X-Y-Z – Changement de côté".
- Démarrer le chronomètre.
- Annoncer "1 minute".
- Aller au centre du terrain – éviter de parler aux joueurs.
- Avant d'enlever la pince numérotée:
 - Inscire le numéro du serveur à côté de son nom.
 - Ombrager le symbole de changement de côté.
 - Inscire le pointage à côté du symbole de changement de côté (facultatif).
- Enlever la pince numérotée.
- Pivoter la feuille de pointage sur le pince-feuilles.

- Pivoter le pince-feuilles.
- Positionner la pince numérotée sur le nom du serveur avec le bon numéro de serveur face à vous (# que vous avez inscrit préalablement à côté de son nom).
- Annoncer “15 secondes” au moment venu.
- Aller vers votre position d'arbitre.
- Vérifier si chacun des juges de ligne est prêt.
- Annoncer “Au jeu – et le pointage” à la fin de la minute – que les joueurs soient prêts ou non.
- Démarrer le décompte des 10 secondes.

Figure 14 – Changement de côté



h. Entre les parties d'un match de deux de trois

- Démarrer le chronomètre.
- Annoncer “2 minutes”.
- Ramasser la balle afin de vous assurer que ce sera la même balle qui sera utilisée pour la partie suivante.

- Aller au centre du terrain – éviter de parler aux joueurs.
- Terminer les inscriptions sur la feuille de pointage.
- Pivoter la feuille de pointage sur le pince-feuilles.
- Positionner le pince-feuilles en direction de l'équipe au service.
- Valider les serveurs de départ et corriger la feuille de pointage au besoin.
- Placer la pince numérotée ("2" face à vous) sur le nom du serveur de départ.
- Vérifier les raquettes si nécessaire.
- Annoncer "15 secondes" au moment venu.
- Remettre la balle à l'équipe au service.
- Aller à votre position d'arbitre.
- Vérifier si chacun des juges de ligne est prêt.
- Annoncer "Partie # – Au jeu – 0-0-2" à la fin du 2 minutes – que les joueurs soient prêts ou non.
- Démarrer le décompte des 10 secondes.

Un ou deux temps d'arrêt régulier peuvent avoir été demandés pour prolonger le temps entre les parties. Vous référer à la procédure des temps d'arrêt si c'est le cas. S'ils ne sont pas utilisés (un ou les deux), ils demeurent disponibles.

i. Temps d'arrêt médical (TAM)

- Lorsque le TAM est demandé par un joueur:
 - Annoncer "Temps d'arrêt et identifier le joueur".
 - Faire venir l'équipe médicale ou le directeur du tournoi (DT).
 - Démarrer le chronomètre (15 minutes) à l'arrivée de l'équipe médicale ou du DT.
 - Annoter la feuille de pointage:
 - Cocher la case TAM du joueur ou inscrire TAM à côté du nom du joueur.
 - Au verso de la feuille de pointage inscrire:
 - TAM
 - Nom du joueur
 - Partie #
 - Pointage
 - Motif
 - Valide
 - Ramasser la balle au besoin.
 - Si le joueur peut reprendre le jeu avant la fin du 15 minutes:
 - Annoncer "15 secondes".
 - Aller à votre position d'arbitre.
 - Vérifier si chacun des juges de ligne est prêt.
 - Annoncer "Au jeu – et le pointage" à la fin des 15 secondes – que les joueurs soient prêts ou non.

- Démarrer le décompte des 10 secondes.
- Si le joueur ne peut pas reprendre le jeu après la fin du 15 minutes:
 - Déclarer un abandon au profit de l'adversaire.
 - Annoter la feuille de pointage en conséquence.
- Si le TAM n'est pas valide selon l'équipe médicale ou le directeur du tournoi:
 - Retirer un temps d'arrêt régulier à l'équipe et imposer un avertissement technique.
 - Si pas de temps d'arrêt disponible imposer une faute technique.
 - Considérer le TAM comme ayant été pris par le joueur (il ne sera plus disponible) et en informer le joueur.
 - Annoncer "15 secondes".
 - Aller à votre position d'arbitre.
 - Vérifier si chacun des juges de ligne est prêt.
 - Annoncer "Au jeu – et le pointage" à la fin des 15 secondes.
 - Démarrer le décompte des 10 secondes.
- Lorsque le TAM est initié par l'arbitre:
 - Lorsque la sécurité d'un joueur semble compromise.
 - Annoncer "Temps d'arrêt d'arbitre".
 - Faire venir l'équipe médicale ou le directeur du tournoi.
 - Démarrer le chronomètre (15 minutes) à l'arrivée de l'équipe médicale ou du directeur du tournoi.
 - Si l'équipe médicale ou le directeur du tournoi détermine qu'il n'y a pas de condition médicale valide:
 - Faire reprendre le jeu selon la procédure habituelle.
 - Ne pas imposer de temps d'arrêt (régulier ou TAM) au joueur.
 - Si l'équipe médicale ou le directeur du tournoi détermine qu'il y a une condition médicale valide et que le joueur a un TAM disponible:
 - Annoncer "Temps d'arrêt médical et le nom du joueur".
 - Suivre la procédure habituelle du TAM.

Figure 15 – Temps d'arrêt médical



Catégorie: Double mixte 4.0 Chandail bleu

Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

TAM TAM

Serveur	Pointage	0	1	2	3	4	5	6	7	8
X		0	1	2	3	4	5	6	7	8
		0	1	2	3	4	5	6	7	8
X		0	1	2	3	4	5	6	7	8

△

TAM, Jean Côté, partie 1, 6-4-1
cheville droite, TAM valide

verso de la feuille de pointage

Si équipe ci-haut gagne le match
tous les pointages & initiales _____

j. Hydratation

Les joueurs sont autorisés à s'hydrater et à s'éponger rapidement entre les échanges en autant qu'ils le fassent rapidement et que cela ne perturbe pas le rythme du jeu.

k. Avertissement verbal/Avertissement technique/Faute technique – Généralités

L'arbitre dispose de différents outils afin de contrôler des comportements antisportifs durant le match.

- Un avertissement verbal (AV) peut être adressé à **tous** les joueurs en guise de mise en garde en matière de blasphème/juron/vulgarité. Un seul par match.
- Un avertissement technique (AT) n'entraîne pas à lui seul une pénalité supplémentaire, il est considéré comme une réprimande.
- Un deuxième avertissement technique (AT) est une réprimande supplémentaire qui conduit automatiquement à une faute technique (FT) (total cumulatif de deux réprimandes).
- Une faute technique (FT) équivaut à **deux** réprimandes et entraîne automatiquement le retrait d'un point à l'équipe fautive. Si cette dernière a un pointage à zéro, un point est alors octroyé à l'adversaire.
- Une troisième réprimande entraîne un forfait de partie.
- Une quatrième réprimande entraîne un forfait de match. Cette éventualité peut survenir suite à l'ajout d'un quatrième avertissement technique ou au cumul de deux fautes techniques.

- Enregistrer l'AV au recto de la feuille de pointage et les AT, FT et forfaits s'il y a lieu, au recto et verso de la feuille de pointage.

➤ **Exemples d'avertissement verbal, avertissement technique et faute technique:**

Un **avertissement verbal** n'est émis qu'en matière de blasphème/juron/vulgarité lorsque le seuil de tolérance de l'arbitre ne justifie pas un avertissement technique ou une faute technique, mais que son seuil de tolérance est presque atteint. Il doit être adressé à tous les joueurs et il ne peut être utilisé qu'une seule fois par match.

Un **avertissement technique** peut être imposé à un joueur par l'arbitre dans les circonstances suivantes:

- Blasphémer à répétition contre son partenaire, l'adversaire, les spectateurs ou l'arbitre. Le faire avec excès peut entraîner un deuxième avertissement technique.
- Argumenter de façon excessive, frapper la balle entre les échanges de manière dangereuse.
- Prendre délibérément trop de temps entre les échanges, demander exagérément l'avis de l'arbitre (ex: à propos des balles "out") ou avoir un comportement antisportif.
- Recevoir du coaching en dehors des périodes permises.

Une **faute technique** peut être imposée après un avertissement verbal ou un avertissement technique, elle peut être imposée d'emblée suite à un comportement ou des propos inacceptables.

Se référer aux sections spécifiques concernant les AV, AT et FT pour connaître la procédure à suivre.

I. Avertissement verbal – Motif et enregistrement

Les blasphèmes/jurons/vulgarités doivent être immédiatement sanctionnés. Si l'intensité ne justifie pas d'emblée un avertissement technique ou une faute technique, l'arbitre doit donner un avertissement verbal à tous les joueurs (1/match).

- Arrêter le jeu (temps d'arrêt d'arbitre) afin d'informer officiellement les joueurs que vous donnez un avertissement verbal.
- Rassembler tous les joueurs près du filet. N'identifier pas le joueur fautif à moins qu'on vous le demande. Informer les joueurs que tout autre blasphème/juron/vulgarité entraînera un avertissement technique ou une faute technique en fonction de son intensité.
- Ne pas pivoter la feuille de pointage.
- Documenter l'avertissement verbal au recto de la feuille de pointage (à gauche de la section réservée à l'inscription des pointages finaux) en y inscrivant:
 - AV
 - Partie #
 - Pointage

m. Avertissement technique/Faute technique – Motifs et inscriptions

- Arrêter le jeu, après l'échange, et annoncer pourquoi (ex.: "Avertissement technique pour coaching").
- Rassembler tous les joueurs près du filet et donner une brève explication.
- Ne pas pivoter la feuille.
- Inscrire AT ou FT dans la section prévue à cet effet du côté de l'équipe fautive.
- Documenter l'AT ou la FT au verso de la feuille de pointage en y inscrivant les détails suivants:
 - AT ou FT selon le cas
 - Noms
 - Partie #
 - Pointage
 - Motif
- Si une FT a été donnée (sans pivoter la feuille de pointage):
 - Effacer le dernier point de l'équipe fautive et, si applicable, la barre verticale de changement de côté qui est à droite de ce point.
 - Inscrire FT dans la case de pointage qui précède le point effacé et, si besoin, refaire la barre verticale de changement de côté à droite de ce nouveau pointage. Si le nouveau pointage est zéro, inscrire FT dans la case de pointage zéro.
 - Si le pointage de l'équipe fautive est zéro, octroyer un point à l'équipe adverse:
 - Inscrire FT dans la case du nouveau pointage.
 - Ajouter une barre verticale de changement de côté si cette équipe est à la réception du service.
- Informer l'équipe de leur nouveau pointage (ne pas dire aux joueurs de se repositionner car ce serait du coaching).
- Annoncer "15 secondes" afin de permettre aux joueurs de se repositionner.
- Aller à votre position d'arbitre.
- Vérifier si chacun des juges de ligne est prêt.
- Annoncer "Au jeu – et le pointage" à la fin des 15 secondes.
- Démarrer un décompte de 10 secondes.

Consulter l'**Annexe D – Mesures disciplinaires**

Figure 17 – Avertissement technique



Catégorie: Double mixte 4.0 Chandail bleu

Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

TAM TAM

Serveur	Pointage	0	1	2	3	4	5	6	7	8
X		0	1	2	3	4	5	6	7	8
		0	1	2	3	4	5	6	7	8
X		0	1	2	3	4	5	6	7	8

▲

Si équipe ci-haut gagne le match
tous les pointages & initiales _____

Temps arrêt



**AT - Côté & Larose, partie 1
6-7-1, coaching**

verso de la feuille de pointage

Figure 18 – Deuxième avertissement technique



Catégorie: Double mixte 4.0 Chandail bleu

Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

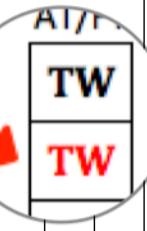
TAM TAM

Serveur	Pointage	0	1	2	3	4	5	6	7	8
X		0	1	2	3	4	5	6	7	8
		0	1	2	3	4	5	6	7	8
X		0	1	2	3	4	5	6	7	8

▲

Si équipe ci-haut gagne le match
tous les pointages & initiales _____

Temps arrêt



**AT - Côté & Larose, partie 1
6-7-1, coaching**

**2e AT = FT - Côté & Larose,
partie 1, 7-10-1, coaching**

verso de la feuille de pointage

Figure 19 – Faute technique/Retrait d'un point

PICKLEBALL CANADA

Catégorie: Double mixte 4.0 Chandail bleu

Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

TAM TAM

Serveur	Pointage	1	2	3	4	5	6	7	8
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8
	0	1	2	3	4	5	6	7	8
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8

Temps arrêt

AT/FT

FT - Côté & Larose, partie 1
7-9-1, lancer raquette avec agressivité

Verso de la feuille de pointage

Si équipe ci-haut gagne le match
tous les pointages & initiales _____

Figure 20 – Faute technique/Ajout d'un point

PICKLEBALL CANADA

Catégorie: Double mixte 4.0 Chandail bleu

Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

TAM TAM

Serveur	Pointage	1	2	3	4	5	6	7	8
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8
	0	1	2	3	4	5	6	7	8
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8

Temps arrêt

AT/FT

FT - Lavoie & Léger, partie 1, 7-0-1, menaces

verso de la feuille de pointage

Si équipe ci-haut gagne le match
tous les pointages & initiales _____

Si équipe ci-haut gagne le match
tous les pointages & initiales

casquette rouge

Équipe 2: Stéphanie Lavoie & Catherine Léger

TAM

Pointage	1	2	3	4	5	6	7	8
X	0	1	2	3	4	5	6	7
	0	1	2	3	4	5	6	7
X	0	1	2	3	4	5	6	7

Temps arrêt

AT/FT

FT

n. Forfait de partie/Forfait de match

- **Un forfait de partie (FP)** est imposé par l'arbitre après qu'une équipe a accumulé une combinaison d'avertissements techniques et de fautes techniques correspondant à trois réprimandes (i.e. 1 AT + 1FT ou 3 AT).

Un forfait de partie peut aussi être imposé à une équipe qui arrive 10 minutes en retard à la première partie d'un match.

Un forfait de partie (FP) doit être inscrit à gauche de la case du pointage zéro et être documenté au verso de la feuille de pointage.

Figure 21 – Forfait de partie

Match: 39 A
Terrain: 23
Arbitre: Isabelle Rodrigue
Type: 2 de 3, 11 pts, gagnée par 2

Serveur	Pointage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Côté & Larose	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Simon Lavoie & Catherine Léger	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Si l'équipe ci-haut gagne le match
 tous les pointages & initiales

Si l'équipe ci-bas gagne le match
 tous les pointages & initiales

Equipe 2: Simon Lavoie & Catherine Léger
 Casquette rouge

AT - Côté & Larose, partie 1, 6-7-1, coaching
FT - Côté & Larose, partie 1, 9-9-2, lancer raquette avec agressivité, FORFAIT PARTIE

Verso de la feuille de pointage

- **Un forfait de match (FM)** est imposé par l'arbitre à une équipe suite à l'équivalent de deux fautes techniques (4 réprimandes). Il peut s'agir du cumul d'avertissements techniques (2 AT = 1 FT) ou de fautes techniques automatiques. Un forfait de match peut aussi être imposé à un joueur qui a un comportement délibérément agressif contre son partenaire, l'adversaire, un officiel ou un spectateur. Ce comportement comprend entre autres, sans s'y limiter, lancer une raquette ou la balle avec agressivité de manière à menacer la sécurité de quelqu'un. Le directeur du tournoi a l'autorité d'imposer un forfait de match pour différentes raisons en lien avec le comportement d'un joueur.

Un forfait de match peut aussi être imposé à une équipe qui arrive 15 minutes en retard à la première partie d'un match (10 minutes dans le cas d'un match de 15 ou 21 points).

Un forfait de match doit être inscrit à gauche de la case du pointage zéro et être documenté au verso de la feuille de pointage.

- Forfait de match suite à un cumul d'AT et de FT:
 - Suivre la procédure d'enregistrement d'un avertissement technique ou d'une faute technique. Il n'est cependant pas nécessaire de retrancher un point à l'équipe fautive puisque son pointage final sera de zéro, celui de l'adversaire sera ajusté au maximum en fonction du type de match (ex. 15-0).
 - Arrêter la partie en cours et informer les joueurs.
 - Inscrire FM à gauche de la case de pointage zéro.
 - Encercler ou surligner le pointage maximum gagnant de l'équipe non fautive (ex: 15 dans un match de 15 points) et rayer les points de l'équipe fautive pour toutes les parties.
 - Encercler la case de pointage zéro de l'équipe fautive.
 - Garder la feuille de pointage avec le nom des gagnants en haut:
 - Encercler clairement les deux noms des joueurs de l'équipe gagnante.
 - Inscrire "Gagnants" et "Forfait de l'adversaire" dans le cercle qui identifie l'équipe gagnante.
 - Inscrire le pointage final en fonction du pointage des gagnants à l'endroit prévu (pointage maximum à l'équipe gagnante et zéro à l'équipe fautive/ex : 11-0, 11-0 ou 15-0).
 - Faire vérifier et initialer par l'équipe gagnante.

Figure 22 – Forfait de match

GAGNANTS
forfait adversaire

Casquette rouge
Equipe 2: Simon Lavoie & Catherine Léger

TAM TAM

Serveur Pointage

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

Si équipe ci-haut gagne le match
tous les pointages & initiales

AT - Côté & Larose, partie 1, 6-7-1, coaching
FT - Côté & Larose, partie 1, 9-9-2, lancer raquette avec agressivité, FORFAIT PARTIE
AT - Côté & Larose, Partie 3, 4-4-2. coaching, FORFAIT MATCH

Verso de la feuille de pointage

11-0 11-0 11-0 CL

	1	2	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
AT	1	2	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
FT	1	2	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
AT	1	2	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Match: 39 A
Terrain: 23
Arbitre: Isabelle Rodrigue
Type: 2 de 3, 11 pts, gagnée par 2

- Forfait de match suite à l'absence des joueurs:
 - Encercler les deux noms des joueurs de l'équipe gagnante.
 - Inscire "Forfait de l'adversaire" ou "Abandon de l'adversaire" au-dessous de "Gagnants".
 - Documenter le motif au verso de la feuille de pointage.
 - Inscire le pointage 11-0 pour la première partie et 11-0 pour la deuxième d'un match de deux de trois ou selon le type de match.
 - Faire vérifier et initialer par l'équipe gagnante.

L'arbitre doit compléter la feuille de pointage avant de la rapporter au bureau des opérations.

4. Règles spécifiques et circonstances particulières

a. Procédures générales/Règles à connaître et à faire respecter

- Appeler les fautes immédiatement. Ne pas hésiter à appeler la faute même si vous ne l'avez pas fait immédiatement afin de ne pas laisser l'équipe fautive bénéficier d'un avantage injustifié.
- Une faute peut être appelée à tout moment avant l'exécution du prochain service. Dans le cas d'un mauvais serveur/receveur ou d'une mauvaise position, elle peut l'être jusqu'à ce que la feuille de pointage soit retournée au bureau des opérations.
- Règles à connaître:
 - Service exécuté avant la fin de l'annonce du pointage = faute.
 - Service exécuté avant le début de l'annonce du pointage = reprise du service.
 - Mouvement illégal du service en fonction du type de service.
 - Fautes de pied au service.
 - Bon serveur et bonne aire de service.
 - Bon receveur.
 - Zone de réception du service.
 - Fautes de la zone de non volée.
 - Conduite à suivre lorsque la balle frappe l'armature du filet.
 - Circonstances qui autorisent ou non un joueur à franchir le plan du filet (balle avec effet rétro, *Erne*, coup autour du poteau).
 - Raquettes homologuées et modifications acceptables.

b. Gérer les appels litigieux

- L'arbitre est questionné par l'adversaire à propos d'un appel de ligne fait par un joueur:
 - Faire l'appel si vous avez clairement vu la balle.
 - Si le moindre doute, l'appel initial du joueur est maintenu.
- Questions après le service à propos du pointage:
 - Mauvais pointage annoncé: les joueurs ont jusqu'au troisième coup pour questionner le pointage sans pénalité.
 - Bon pointage annoncé: faute contre l'équipe qui a questionné/contesté le pointage.
 - En cas de confusion ou de désaccord, faire venir les joueurs au filet et expliquer le pointage. Utiliser votre feuille de pointage pour reconstituer les points précédents.
 - Si le désaccord persiste – faire confiance à la feuille de pointage et annoncer “15 secondes” afin de faire reprendre le jeu.

- Répondre aux questions à propos du bon serveur, bon receveur ou bonne position:
 - Si le pointage a été annoncé, mais avant l'exécution du service, l'arbitre doit :
 - Annoncer "Pause".
 - Faire un pas dans le terrain, bras levé.
 - Répondre à la(aux) question(s).
 - Informer les joueurs qu'il va réannoncer le pointage.
 - Retourner à sa position, baisser le bras.
 - Annoncer le pointage et démarrer un décompte de 10 secondes.

Ne pas laisser l'argumentation se prolonger. Annoncer le pointage afin de faire reprendre la partie. Si l'argumentation se poursuit, envisager d'imposer un avertissement technique ou une faute technique si s'est approprié.

5. Juges de ligne

Les juges de ligne sont utilisés dans de nombreux tournois. Par conséquent, le programme de formation offre un volet qui les concerne spécifiquement.

Les juges de ligne font partie intégrante de l'équipe des officiels et ils sont les mieux positionnés pour faire les appels en lien avec la ligne qui est sous leur juridiction. Le directeur du tournoi détient l'autorité pour déterminer à quel moment il utilisera des juges de ligne. Pickleball Canada recommande cependant qu'au moins quatre juges de ligne soient utilisés pour les matchs de médaille d'or lors des tournois sanctionnés.

Cette section est conçue pour compléter le programme de formation des juges de ligne et de fournir, de concert avec les tests en ligne, un aide-mémoire à consulter régulièrement.

a. Hiérarchie dans la gestion du match

L'arbitre attiré au match est responsable de tous les aspects de l'arbitrage et de la gestion du match, incluant:

- Encadrement des juges de ligne.
- Directives aux juges de ligne.
- Définir la position de tous les juges de ligne.
- S'assurer que tous les juges de ligne sont prêts.

b. Code de conduite du juge de lignes

En tant que membre de l'équipe des officiels, le juge de ligne assume certaines responsabilités importantes. Il doit aussi:

- Connaître son rôle et les règles en refaisant régulièrement les tests en ligne.
- Être juste, impartial et constant.

- Être agréable et courtois.
- Éviter d’être trop amical avec les joueurs et les spectateurs.
- Mettre en mode silencieux ses appareils électroniques.
- Éviter d’intervenir lors d’un litige si des amis, des partenaires, des parents jouent dans le match pour lequel il officie.
- Être 100% attentif au match devant lui.
- Suivre la balle des yeux durant un échange afin d’anticiper le moment où il aura à faire un appel et avoir son focus sur l’extérieur de la ligne.
- Être prêt à faire l’appel avec confiance, sans hésitation.

c. Rencontre d’avant-match avec les juges de ligne

Avant le début du match, l’arbitre assigné au match tiendra une brève rencontre avec les juges de ligne afin de réviser les points suivants:

- Responsabilités à propos de la ligne assignée, incluant les fautes au service.
- Position – assis ou debout, endroit, soleil, spectateurs, etc.
- Appel verbal et appel non verbal.
- Situations avec vue obstruée.
- Joueurs qui renverse un appel à leur désavantage.
- Rôle des spectateurs en matière d’appels de lignes ou d’influence – aucun.
- Répondre lorsque l’arbitre demande s’ils sont prêts au début du match ou après un arrêt prolongé.

d. Faire un appel durant le match

Un juge de ligne devra intervenir dans différentes circonstances pendant un match. Les appels doivent être faits immédiatement et d’une voix forte.

- Balle qui atterrit de toute évidence *“out”*:
 - Appeler immédiatement *“Out”*.
 - Lever un bras et le pointer vers le hors-limite.
 - Garder le bras en position aussi longtemps que l’arbitre n’a pas confirmé d’un contact visuel qu’il a vu le signal.
 - Faire un appel de balle *“out”* pour toutes les balles *“out”* même si elles sont manifestement hors-limite. Omettre de faire l’appel laisse croire que la balle est *“in”*.
- Balle qui atterrit *“in”*, mais assez proche pour susciter un questionnement:
 - Signaler avec deux bras tendus vers l’avant, parallèles au terrain avec les paumes vers le sol.
 - PAS d’appel verbal – silence obligatoire.

- Vue obstruée:
 - Couvrir les yeux avec les mains
 - Garder la position jusqu'à ce l'arbitre remarque le signal.
- Faute de pied au service:
 - Appeler immédiatement "Faute de pied".
- Mauvais serveur/receveur ou mauvaise position
- Coaching à un moment interdit:
 - Attendre la fin de l'échange.
 - Lever les deux bras en forme de "V".
 - Garder la position jusqu'à ce l'arbitre remarque le signal.
- Autre violation à une règle que:
 - Attendre la fin de l'échange.
 - Lever un bras dans un position verticale.
 - Garder la position jusqu'à ce l'arbitre remarque le signal.

e. Autres responsabilités du juge de ligne

Les juges de ligne doivent être en mesure de répondre à des questions relatives au positionnement des joueurs. Ils doivent aussi suivre l'action sur le terrain au cas où l'arbitre les questionne sur ce qui s'est passé. Soyez prêt à répondre, surtout si vous êtes près de l'action.

L'arbitre peut demander l'avis d'un juge de ligne en lien avec certaines situations inhabituelles, comme par exemple un double rebond, une balle qui frappe un joueur ou un joueur qui touche le filet, une faute de la zone de non-volée durant un *Erne* ou un coup autour du poteau, le contact entre partenaires dans la zone de non-volée durant le momentum d'une volée.

f. Appels et questions

- L'arbitre peut consulter les juges de ligne s'il est sollicité à propos d'un appel.
- L'arbitre peut demander à un juge de ligne de répéter son appel si l'appel original n'est pas clair ou a été mal entendu. Il est important que le juge de ligne maintienne son signal de bras durant quelques secondes.
- S'il a été sollicité par un joueur, l'arbitre peut renverser l'appel d'un juge de ligne s'il a clairement vu la balle. le juge de ligne ne doit pas s'en offusquer, mais plutôt aller de l'avant et demeurer attentif à la suite.
- Un joueur peut renverser l'appel d'un juge de ligne si c'est à son désavantage. L'appel du joueur doit être honoré par l'arbitre.
- Si ni l'arbitre ni les juges de ligne ne peuvent faire l'appel, il y aura reprise de l'échange.

Figure 23 – Résultat suite à une contestation d'appel de ligne

<i>Situation</i>	<i>Sans juges de ligne</i>	<i>Avec juges de ligne</i>
Arbitre fait l'appel	Appel de l'arbitre maintenu	Appel de l'arbitre maintenu
Arbitre ne peut pas faire l'appel	Appel du joueur maintenu	Appel du juge de ligne maintenu
Arbitre renverse un appel "out"	Faute contre le joueur	Reprise
Arbitre renverse un appel "in"	Appel de l'arbitre maintenu	Appel de l'arbitre maintenu
Joueur renverse un appel "in"	Adversaire gagne l'échange	Adversaire gagne l'échange
Joueur renverse un appel "out"	Adversaire gagne l'échange	Reprise
Aucun appel (joueurs, arbitre ou juges de ligne)	Balle est "in"	Reprise

Tiré du USAP-Officiating Handbook 2021 – Merci pour l'autorisation!

Note: Dans le but d'augmenter la précision des appels de fautes au filet et à la zone de non-volée, l'utilisation de deux arbitres lors de matchs de finales de haut niveau est de plus en plus courante. Le système de "duo d'arbitres" ne modifie pas les responsabilités de l'arbitre principal attitré au match et le déroulement du match. Celui-ci rendra les décisions finales qui concernent les pénalités ou la résolution de conflits.

Souvenez-vous, le jeu doit mettre en vedette les joueurs et leur habileté et qu'un bon officiel est celui dont on ne se souvient pas lorsque le match est terminé!

Annexe A – Arbitre niveau et 2 / Évaluation

PCO Arbitre niveau 1 et 2 – Évaluation



Candidat: _____ Entraîneur: _____

Date de début: _____ # PCO: _____

	Évaluation		Niveau 1 prêt	Niveau 2 prêt
	date	date		
Avant-match				
A en sa possession tous les outils, incluant un chronomètre				
Vérifie le terrain et le filet				
Rencontre d'avant-match, incluant vérification raquettes et tirage au sort				
Commence le match à temps				
Inscriptions sur la feuille de pointage				
Pince-feuilles pointe dans la bonne direction				
Attend que tous les joueurs soient prêts ou devraient être prêts				
Enregistre et annonce le pointage avec précision				
Utilise une voix et une cadence constantes				
Tient le pince-feuilles sur le côté de son corps ou derrière son dos pendant le jeu				
Utilise correctement la pince numérotée pour le suivi des serveurs				
Utilise adéquatement les symboles / ou \				
Gestion des interruptions de match				
Temps d'arrêt: procédures et inscription du pointage adéquats				
Entre les parties: procédures adéquates				
Changement de côté (à 6, 8 ou 11 pts): procédures adéquates				
Appels de ligne: gère adéquatement				
Dérangements: gère rapidement et correctement				
Gestion des joueurs				
Questions sur le pointage, serveur et position: réponses adéquates				
Identifie et explique adéquatement: mauvais serveur/receveur/position				
AV/AT/FT: sait comment et quand les imposer et faire leur inscription				
Forfait partie/match: sait comment et quand les imposer et faire leur inscription				
Gestion du match				
Se tient dans une bonne position				
Contrôle le déroulement du jeu				
Maintient un comportement professionnel sur le terrain				
Connaît les règles d'un service valide				
Surveille les fautes de pied au service et à la ZNV				
Complète correctement la feuille de pointage				
Fait respecter les règles tout en étant juste et respectueux				
Gère adéquatement les litiges et la tension				
Gère adéquatement les interventions des spectateurs				
Impression générale				
Fait preuve de confiance, de professionnalisme et conserve une bonne cadence				
A complété les tests sur les règles et les bonnes pratiques				
A complété les tests pour les joueurs et les juges de ligne				
Expérience d'arbitrage/tournoi: nombre de matchs				
Résultat adéquat du niveau 2	Date: _____			

Annexe B – Rencontre d'avant-match

Ce document n'est qu'un **exemple**. Vous obtiendrez probablement un guide spécifique de la part du directeur du tournoi. Il vous est fourni pour vous permettre de vous familiariser avec cette procédure.

Soyez bref, la rencontre d'avant-match ne devrait pas durer plus d'une ou deux minutes puisque les joueurs devraient déjà avoir reçu ces informations par voix électronique. Demandez plutôt aux joueurs s'ils ont des questions. Le directeur du tournoi vous demandera peut-être de réviser rapidement certains changements apportés aux règles pour le tournoi.

Notez aussi que la quantité d'information à donner sera probablement modulée au fur et à mesure du déroulement de la journée compte tenu que les joueurs l'auront déjà entendue.

1. Vérifier le terrain et le filet, puis se présenter.
2. Confirmer le nom des joueurs et la catégorie (ex: double mixte, 4.5, 50+).
3. Confirmer le type de match (2 de 3 à 11 points écart de 2, partie de 15, etc.)
4. Identifier les particularités (obstacles, dérangement, etc.) liées au terrain.
5. Rappeler aux joueurs qui doit faire les appels de lignes:
 - a. Ligne de fond au service: joueurs, sauf si juges de ligne.
 - b. ZNV durant le service et l'échange: arbitre.
 - c. Appels de ligne: joueurs ou juges de ligne (si juges de lignes joueurs font uniquement ligne médiane au service).
6. Réviser la procédure d'appel à votre endroit en matière d'appels de ligne.
7. Inspecter les raquettes pour détecter des irrégularités ou autres éléments non conformes (édentations, délamination, etc.) ou la présence d'une substance qui peut augmenter l'effet de rotation.
8. Faire le tirage au sort à l'aide du chiffre 1 ou 2 inscrit au verso de la feuille de pointage (service, réception, côté ou laisser 1er choix à l'adversaire).
9. Distribuer les bracelets d'identification et permettre à l'équipe au service de choisir la balle pour le match.
10. Permettre aux joueurs de terminer leur période d'échauffement en fonction du temps autorisé, les aviser quand il reste une minute.
11. Informer les joueurs quand il reste 60 secondes à la période d'échauffement.
12. Informer les joueurs quand il reste 15 secondes. Si présence de juges de ligne, vérifier s'ils sont prêts.
13. Identifier les joueurs au début de chaque match afin de vous assurer que votre pince-feuilles pointe dans la bonne direction.
14. Annoncer "Partie #1 (si applicable) – Au jeu – 0-0-2" aussitôt le moment venu.

Annexe C – Temps d'arrêt régulier / Procédure

Outre l'annonce du pointage, la procédure qui régit la gestion d'un temps d'arrêt est probablement celle utilisée le plus souvent par l'arbitre. Ce qui suit est une liste des étapes à suivre qu'il serait utile de mémoriser afin que le tout se déroule avec fluidité.

ÉTAPES:

Un échange vient de se terminer. Compléter votre feuille de pointage.

« Temps d'arrêt demandé par l'équipe à la réception du service (au service) »

Démarrer le chronomètre.

« 1 minute »

En se déplaçant au centre du terrain du côté de l'équipe qui a demandé le temps d'arrêt.

« Le pointage est 6 – 4 – 1 »

Au centre du terrain, enregistrer le temps d'arrêt à l'endroit prévu.

15 secondes avant la fin annoncer:

« 15 secondes ! »

Retourner à votre position et annoncer:

« Équipe à la réception du service, il vous reste un temps d'arrêt. Équipe au service, il vous reste deux temps d'arrêt. »

Vérifier si chacun des juges de ligne est prêt.

À la fin de la minute, arrêter le chronomètre et annoncer:

« Au jeu »

« 6 – 4 – 1 »

Annexe D – Mesures disciplinaires

Avertissement verbal (AV) 13.G.1.	Avertissement technique (AT) 13.G.1.	Faute technique (FT) automatique 13.G.2.	Forfait partie (FP) (= forfait match si match 15 ou 21 pts) 13.H.	Forfait match (FM) 13.A.2. + 13.I.	Disqualification ou expulsion 13.A.4. + 13.M.
Arbitre	Arbitre	Arbitre	Arbitre	Arbitre	Directeur tournoi
Un seul par match à tous les joueurs Uniquement pour blasphème/juron/vulgarité	Langage injurieux à l'égard d'une personne	Lancer sa raquette avec agressivité (ne touche personne)	1 AT + 1 FT (FT de la liste ci-contre)	2 AT (= 1FT) + 1 FT (FT liste ci-contre)	Inconduite, comportement totalement inacceptable impact sur tournoi
	Blasphème/juron/vulgarité (audible ou visuel)	Langage extrêmement injurieux/vulgaire (blasphème/juron)	1 FT + 1 AT (2 AT = 1 FT)	2 FT (FT liste ci-contre)	Insultes homophobes, racistes, religieuses, sexistes
	Argumenter de façon excessive avec officiels, joueurs, spectateurs	Menace contre quelqu'un		Contact physique agressif avec quelqu'un	Blesser quelqu'un
	Lancer balle avec agressivité entre échanges	Lancer balle avec agressivité entre échanges et frapper quelqu'un		Lancer balle/raquette agressivité met en danger ou menace intégrité bien	Cracher ou tousser sur quelqu'un
	Perturber rythme du jeu		Joueur pas prêt à jouer après 10 minutes appel initial	Joueur pas prêt à jouer après 15 minutes appel initial match de 2 de 3	Omettre de faire de son mieux
	Faire des appels à l'arbitre à répétition			Joueur pas prêt à jouer après 10 minutes appel initial match de 15 ou 21	
	Perdre contestation décision arbitre AT + perte temps arrêt	Perdre contestation décision arbitre mais pas temps d'arrêt disponible		Refuser de porter accessoire identification (serveur de départ)	Expulsion = quitter site à la discrétion du DT
	Demander TAM non valide AT + perte temps d'arrêt	Demander TAM non valide mais pas temps d'arrêt disponible		Raquette non homologuée découverte durant le match Directeur du tournoi	
	Comportement antisportif mineur	Comportement extrêmement antisportif		Si joueur refuse suivre directives du tournoi et d'utilisation des installations	
	Recevoir du coaching quand non permis			Si mauvaise conduite ou comportement inacceptable	

Annexe E – Feuilles de pointage

Catégorie: _____

Équipe 1: _____

TAM TAM

Match #: _____

Terrain: _____

Arbitre: _____

Type: _____



Serveur	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

Temps arrêt

AT/FT

Catégorie: _____

Équipe 1: _____

TAM TAM

Match #: _____

Terrain: _____

Arbitre: _____

Type: _____



Serveur	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

Temps arrêt

AT/FT

Catégorie: _____

Équipe 1: _____

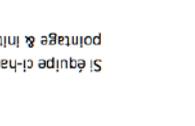
TAM TAM

Match #: _____

Terrain: _____

Arbitre: _____

Type: _____



Srv	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

Temps arrêt

AT/FT

