

## 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-feuille pointe dans la bonne direction.
14. Annoncer "Partie #1 (si applicable) – Au jeu – 0-0-2" aussitôt le moment venu.

