



Manuel de l'arbitre



Le « *Manuel de l'arbitre* » (édition 2022 – Rev 4) est une traduction du document original anglais « *Pickleball Referee Handbook* » (édition 04-13-2022 – Rev 4) 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.

Préambule

Le *Manuel de l'arbitre* est un guide destiné aux arbitres et aux juges de ligne à propos des 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 2022*. N'hésitez pas à demander à un arbitre d'expérience de vous observer lorsque vous vous entraînez à arbitrer. Bénéficier des conseils d'un mentor est un atout non négligeable. Observer et arbitrer en parallèle le match d'un arbitre d'expérience est aussi une autre excellente façon d'apprendre.

Tous les documents et références sont à jour et conformes à l'édition en vigueur du *Règlement officiel 2022*.

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

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.

Rev 3: 15-06-2021 – Corrections mineures du texte.

Rev 4: 13-04-2022 – Mise à jour 2022.

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. Accessoires 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 début du match	17
b. Erreur de l'arbitre	18
c. Cadence et rythme du jeu	18
d. Annonce du pointage.....	19
e. Si vous avez annoncé le mauvais pointage	19
f. Questions lorsque le bon pointage a été annoncé	20
g. Appel de ligne	21
h. À la fin de chaque échange.....	22
i. Temps d'arrêt.....	22
j. Changement de côté (à 6, 8 ou 11 points).....	23
k. À la fin d'une partie d'un match de deux de trois	24
l. Temps d'arrêt médical (TAM).....	25
m. Hydratation	26
n. Avertissement verbal/Avertissement et Faute technique – Généralités.....	26

o.	Avertissement verbal – Motifs et inscription.....	27
p.	Avertissement technique/Faute technique – Motifs et inscriptions	29
q.	Forfait de partie/Forfait de match	32
r.	Abandon d'un match.....	35
4.	RÈGLES SPÉCIFIQUES ET CIRCONSTANCES PARTICULIÈRES	36
a.	Règles à connaître et à faire respecter	36
b.	Gérer les appels litigieux.....	36
5.	JUGES DE LIGNE	37
a.	Hiérarchie dans la gestion du match.....	37
b.	Code de conduite du juge de lignes.....	38
c.	Rencontre d’avant-match avec les juges de ligne	38
d.	Faire un appel durant le match.....	38
e.	Autres responsabilités du juge de ligne	39
f.	Appels et questions	39

Table des figures

Figure 1 – Préparation de la feuille de pointage/Match deux de trois	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 l'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)	24
Figure 15 – Temps d'arrêt médical	26
Figure 16 – Avertissement verbal	28
Figure 17 – Avertissement technique	30
Figure 18 – Deuxième avertissement technique	30
Figure 19 – Faute technique/Retrait d'un point	31
Figure 20 – Faute technique/Ajout d'un point	31
Figure 21 – Forfait de partie	32
Figure 22 – Forfait de match	34
Figure 23 – Abandon d'un match	35

Liste des annexes

Annexe A – Rencontre d'avant-match	41
Annexe B – Temps d'arrêt régulier/Procédure	42
Annexe C – Mesures disciplinaires	43
Annexe D – Duo d'arbitres	44
Annexe D – Feuilles de pointage (2 de 3 et match unique)	46

Les annexes sont aussi disponibles en version téléchargeable sur le site internet de Pickleball Canada.

1. COMMENCER ET ALLER DE L'AVANT

En ouvrant ce *Manuel de l'arbitre* vous venez de commencer votre démarche pour devenir un arbitre qualifié. 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.

Vous trouverez sur le site web de Pickleball Canada (*onglet Soutien/Arbitrage/Matériel de soutien*) un tableau qui énumère l'ensemble des compétences nécessaires à l'arbitre afin qu'il puisse remplir ses fonctions tout 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 refaisant fréquemment les différents tests en ligne, en particulier 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 tant auprès des joueurs que des autres officiels ou organisateurs du tournoi.

L'arbitre doit aussi :

- Se tenir en ligne avec le filet, à une distance de 1 à 1,5 mètre du poteau.
- Être attentif en tout temps.
- Apporter : pince-feuilles, feuille de pointage, crayons, pince numérotée, accessoire de minutage, bracelet d'identification et petits pansements adhésifs.
- 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 les fautes au service, à la zone de non-volée et les dérangements éventuels.
- Ramasser la balle à la fin de chacune des parties afin qu'elle ne traîne pas sur le terrain et s'assurer que la même balle sera utilisée pour les parties subséquentes.

C. ACCESSOIRES DE L'ARBITRE

Quelques 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.
- Accessoire d'identification (bracelet) du serveur de départ (2).
- 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).
- Accessoire de mesure pour vérifier la hauteur du filet.

D. FEUILLE DE POINTAGE – INSCRIPTIONS D'AVANT-MATCH

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

- Noms des joueurs.
- Catégorie du match (ex.: 3,5 Double masculin, 50+)
- Type de match (ex.: 2 de 3 de 11 points avec écart de 2 points, etc.).
- Numéro du terrain.
- Nom de l'arbitre.

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

- Tout ce qui précède si ce n'est pas déjà inscrit.
- Chiffre 1 ou 2 au verso.
- Marques de changement de côté. 
- Cercle autour du nom des serveurs de départ et caractéristiques spécifiques au besoin.
- 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

PICKLEBALL CANADA

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

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

Servereur Pointage

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

Temps arrêt AT/FT

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

Team 2: Simon Lavoie & Catherine Léger
Casquette rouge

	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

Servereur Pointage

Temps arrêt AT/FT

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

PICKLEBALL CANADA

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

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

Svr Pointage

X	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

Si équipe ci-haut gagne le match
pointage & initiales

Temps arrêt AT/FT

Si équipe ci-haut gagne le match
pointage & initiales

Équipe 2: Simon Lavoie & Catherine Léger
Casquette rouge

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

Svr Pointage

Temps arrêt AT/FT

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



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

△

Figure 5 – Points gagnés/Deuxième serveur



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

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	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

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

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.
- Inscrire le pointage de l'équipe au service au-dessus de la barre oblique.
- Inscrire 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)

Temps arrêt		AT/FT
5	4	



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

	10	7	
5			5
		4	5

AT/FT

Temps arrêt



I. FIN D'UNE PARTIE – MATCH DE DEUX DE TROIS

- Encercler (surligner) le pointage final de chaque équipe.
- Rayer les pointages inutilisés des deux équipes.
- Rayer les temps d'arrêt inutilisés des deux équipes.
- Pivoter la feuille de pointage.

Figure 10 – Feuille de pointage/Fin de la 1^{ère} partie (2 de 3)



Catégorie: Double mixte 4.0 Chandail bleu

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	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		
	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 _____

AT/FT

Temps arrêt

Équipe 2: Simon Lavoie & Catherine Léger

TAM TAM

Casquette rouge

Serveur	Pointage	0	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			
	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			

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
Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose
Chandail bleu

Svr Pointage Temps arrêt AT/FT

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

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 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		
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	--	--

K. FIN DU MATCH – MATCH DE DEUX DE TROIS

- Garder la feuille de pointage avec le nom des gagnants en haut.
- Encercler le pointage final de chaque partie.
- Encercler clairement le nom des joueurs de l'équipe gagnante.
- Inscrire "Gagnants" dans le cercle qui identifie l'équipe gagnante.
- 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 2 de 3



GAGNANTS

Catégorie: Double mixte 4.0 Chandail bleu

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

Casquette rouge

TAM: TAM:

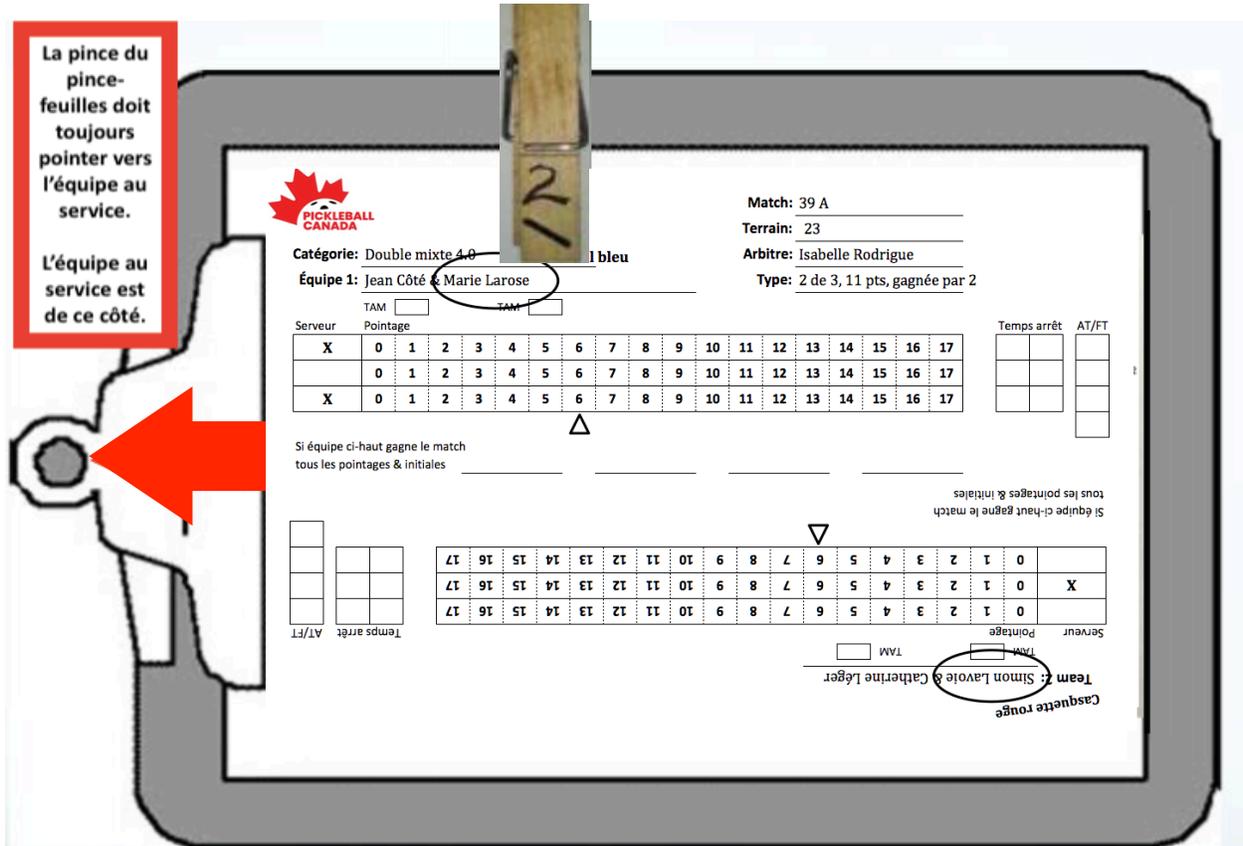
Serveur	Pointage	Pointage																	Temps arrêt		AT/FT
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	1	
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	1	2	
X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	1	2	
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	1	2	

3. GESTION D'UN MATCH

A. À FAIRE AVANT LE DÉBUT DU MATCH

- Avant la rencontre d'avant-match :
 - Avoir en main tous vos accessoires 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 le délai avant de débiter le match.
 - Vérifier le filet et le terrain pour déceler les anomalies.
- Rencontre d'avant-match :
 - Rassembler les joueurs au centre du terrain pour faire la rencontre.
 - 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 A – Rencontre d'avant-match.
 - Points importants :
 - Vérifier qu'aucun joueur ne porte d'écouteurs (sauf prothèses auditives).
 - Vérifier l'identité des joueurs.
 - Identifier le serveur de départ de chaque équipe.
 - Inspecter les raquettes et demander aux joueurs si leur raquette est homologuée.
 - Permettre aux joueurs de poursuivre leur échauffement si le temps le permet.
- Après la rencontre d'avant-match :
 - Compléter la feuille de pointage au besoin.
 - Orienter la pince du pince-feuilles vers l'équipe au service avec l'équipe au service en haut.
 - Porter attention, si possible, au style de service des joueurs.
 - Annoncer "1 minute" au moment venu.
 - Annoncer "15 secondes" au moment venu (au besoin, donner la balle à l'équipe au service).
- Au temps zéro :
 - Soyez en position.
 - Arrêter le chronomètre.
 - Confirmer l'identité des joueurs de chaque équipe pour valider l'orientation de votre feuille de pointage.
 - Annoncer, selon le cas, "Au jeu" ou "Partie #1 – Au jeu"
 - Vérifier si les joueurs sont prêts.
 - Annoncer le pointage.
 - Débiter le décompte de 10 secondes.

Figure 13 – Orientation du pince-feuilles



B. ERREUR DE L'ARBITRE

Lorsque vous faites une erreur :

- Lever la main, faire un pas en avant.
- Annoncer « Correction de l'arbitre », expliquer l'erreur.
- Faire un pas en arrière, baisser la main.
- Annoncer «Reprise», ou selon le cas, «Point », « Deuxième serveur » ou « Changement de côté ».

C. 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.
 - Délai 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.

D. 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 que le serveur frappe la balle de service (moment du contact).
- 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.
- Lever la main et faire un pas en avant lorsque le jeu doit être arrêté suite à une faute ou un dérangement. Donner les explications nécessaires, retourner à votre position et faire reprendre le jeu.
- Annoncer une reprise de l'échange si le serveur frappe la balle avant que vous ayez commencé l'annonce du pointage. Il n'y a pas de faute puisque la balle est morte.
- Appeler une faute si le serveur frappe la balle pendant l'annonce du pointage.
- Faire reprendre le service si vous avez changé votre cadence dans l'annonce du pointage et que le serveur a frappé la balle avant la fin de votre annonce.

E. SI VOUS CONSTATEZ QUE VOUS AVEZ ANNONCÉ LE MAUVAIS POINTAGE

- **AVANT** le service :
 - L'arbitre peut arrêter le jeu
 - Annoncer "Correction".
 - Annoncer le bon pointage.
 - Démarrer le décompte de 10 secondes.
 - Question d'un joueur
 - Tout joueur peut contester le pointage et demander une correction.
 - Arbitre doit annoncer "Correction"
 - Annoncer le bon pointage.
 - Démarrer le décompte de 10 secondes.
- **APRÈS** le service :
 - Laisser l'échange se **poursuivre jusqu'à la fin** et faire la correction avant le prochain service.

- Si un joueur **arrête de jouer**
 - **Faute**
 - Appeler une faute contre un joueur qui arrête de jouer **uniquement** pour contester le **pointage**.
 - **Pas** de reprise de l'échange.
 - **Reprise**
 - Si un joueur arrête de jouer pour signaler un **mauvais serveur/receveur ou une mauvaise position en fonction du BON pointage**. (L'annonce du mauvais pointage par l'arbitre peut avoir causée l'erreur de position ou de serveur/receveur.)
- **APRÈS** l'échange :
 - L'échange est **valide** si les joueurs étaient **adéquatement** positionnés – **bon serveur/receveur et bonne position** – en fonction du **BON pointage**.
 - **Reprise** de l'échange après qu'un joueur ou l'arbitre a signalé un **mauvais serveur/receveur ou une mauvaise position en fonction du BON pointage**.

F. QUESTIONS LORSQUE LE BON POINTAGE A ÉTÉ ANNONCÉ

- Tous les joueurs peuvent poser des questions à propos de leur position, du bon serveur/receveur ou du pointage :
 - “Quel est le pointage ?” (Tous les joueurs peuvent – sans pénalité – contester le pointage avant que le serveur frappe la balle pour servir.)
 - “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 ?”
 - “Suis-je OK ?” ou “Suis-je correct ?”
 - Toute question semblable à celles ci-haut.

L'arbitre est tenu de répondre à chacune des questions.
- Questions **avant** l'annonce du pointage :
 - Répondre avec précision.
 - Annoncer le pointage
- Questions **après** l'annonce du **BON** pointage, **mais avant** que le serveur frappe la balle de service :
 - Arrêter immédiatement le jeu en levant le bras, faire un pas en avant.
 - Annoncer “Je vais réannoncer le pointage” (peut être annoncé après avoir répondu à la question).
 - Répondre à la question.
 - Annoncer “Je vais réannoncer le pointage” si ce n'est pas déjà fait.
 - Retourner à votre position, baisser le bras.
 - Annoncer le pointage et démarrer le décompte de 10 secondes.

- Questions **après** l'annonce du **BON** pointage et **après** que le serveur a frappé la balle de service :
 - Ignorer la question.
 - Laisser l'échange se poursuivre.
 - Appeler une faute si un joueur arrête de jouer pour poser une question uniquement à propos du pointage, peu importe qu'il y ait une erreur ou non dans l'annonce du pointage.
 - Répondre à la question au besoin après la fin de l'échange.
- Questions à propos du bon serveur/receveur ou de la position après l'annonce du **BON pointage** et **après** que le serveur a frappé la balle de service :
 - Un joueur peut arrêter de jouer pour signaler – avec raison – un **MAUVAIS** serveur/receveur ou un **MAUVAISE** position **en fonction du BON pointage**.
 - Appeler une **faute** contre l'équipe fautive qui a commis l'erreur de serveur/receveur ou de position.
- Questions à propos du pointage ou du mauvais serveur/receveur ou de la mauvaise position **après** la fin de l'échange :
 - Aucune pénalité même si le joueur est dans l'erreur.
 - Confirmer le pointage ou le corriger au besoin.
 - Appeler une **faute** contre l'équipe qui a commis une **erreur** de serveur/receveur ou de position si le **BON** pointage avait été annoncé.
 - Poursuivre le match.

G. APPEL DE LIGNE

Les joueurs, en l'absence de juges de ligne, doivent faire très clairement les appels de ligne pour les balles "out" à moins que ce soit évident pour l'arbitre et les joueurs qu'elle est "out".

Voir la Section 4.b. *Gérer les appels litigieux* pour en savoir plus.

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 – Merci de nous avoir donné l'autorisation de reproduire le tableau!

H. 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.

I. 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 (ce temps d'arrêt est enregistré 0 – 0 – 2 sur la partie suivante).
- Annoncer "Temps d'arrêt demandé par ..." pour confirmer quelle équipe a demandé le temps d'arrêt.
- Annoncer le pointage.
- Annoncer "1 minute".
- Démarrer le chronomètre.
- Aller au centre du terrain – idéalement du côté de l'équipe qui a demandé le temps d'arrêt.
- Éviter de parler aux joueurs.
- Inscrire le temps d'arrêt sur la feuille de pointage.
- Annoncer "15 secondes" au moment venu.

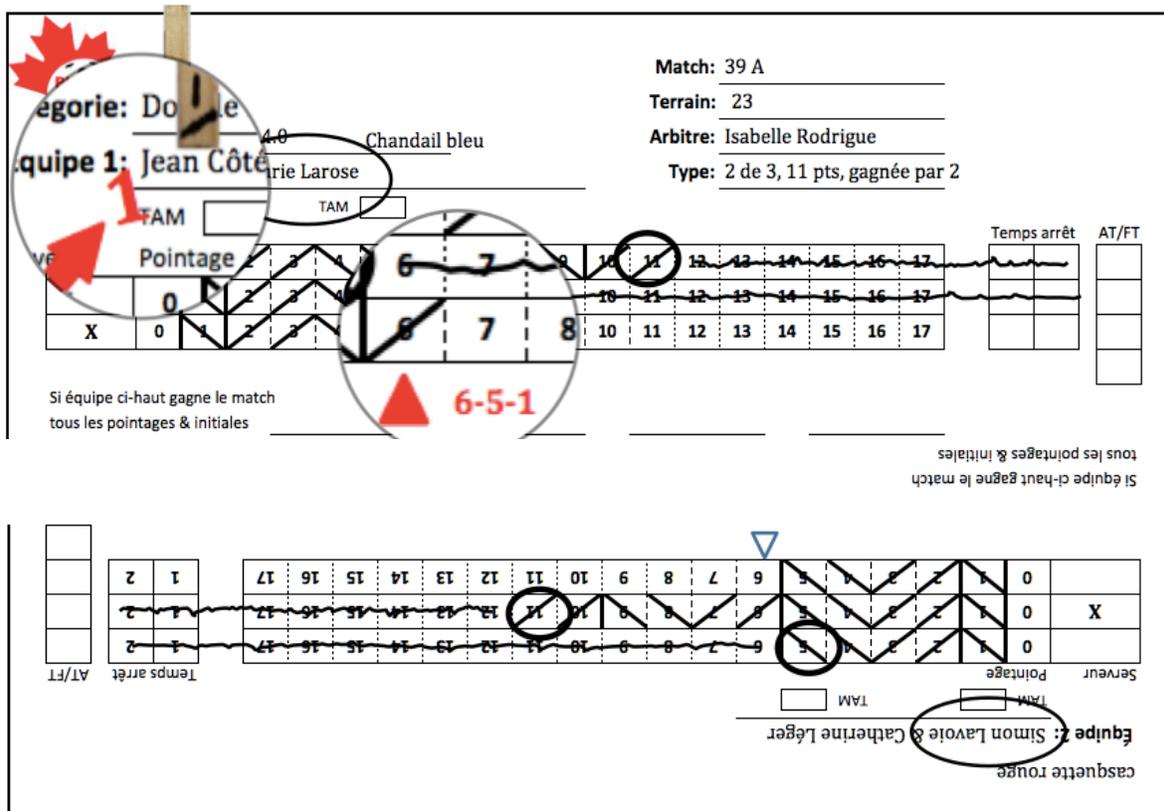
- Aller vers votre position d'arbitre.
- Informer les joueurs du nombre de temps d'arrêt qui leur reste.
- Vérifier si chacun des juges de ligne est prêt.
- Au temps zéro :
 - Soyez en position.
 - Arrêter le chronomètre.
 - Annoncer "Au jeu".
 - Vérifier si les joueurs sont prêts.
 - Annoncer le pointage.
 - Démarrer le décompte des 10 secondes.

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

J. CHANGEMENT DE CÔTÉ (À 6, 8 OU 11 POINTS)

- Moment du changement de côté :
 - Première équipe à 6 points (3^e partie d'un 2 de 3).
 - Première équipe à 8 points (match de 15 points).
 - Première à 11 points (match de 21 points).
- Annoncer "Temps d'arrêt – Changement de côté – Le pointage est X-Y-Z – 1 minute".
- Démarrer le chronomètre.
- Aller au centre du terrain – éviter de parler aux joueurs.
- **Avant** d'enlever la pince numérotée :
 - Inscrire le numéro du serveur à côté de son nom.
 - Ombrager le symbole de changement de côté.
 - Inscrire 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).
- Reprendre le jeu si tous les joueurs sont d'accord et prêts avant la fin de la minute.
- Annoncer "15 secondes" au moment venu.
- Aller vers votre position d'arbitre.
- Vérifier si chacun des juges de ligne est prêt.
- Au temps zéro :
 - Soyez en position.
 - Arrêter le chronomètre.
 - Annoncer "Au jeu".
 - Vérifier si les joueurs sont prêts.
 - Annoncer le pointage.
 - Démarrer le décompte des 10 secondes.

Figure 14 – Changement de côté



K. À LA FIN D'UNE PARTIE D'UN MATCH DE DEUX DE TROIS

- Annoncer “Point – Partie – Le pointage est XX-YY et le nom (sans le prénom) des gagnants”.
- Annoncer “2 minutes” et demander aux joueurs de changer de côté.
- Démarrer le chronomètre.
- 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 au besoin.
- 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.
- Au temps zéro :
 - Soyez en position.

- Arrêter le chronomètre.
- Annoncer “Partie # X – Au jeu”.
- Vérifier si les joueurs sont prêts.
- Annoncer le pointage.
- Démarrer le décompte des 10 secondes.

Un ou deux temps d'arrêt régulier peuvent être demandés pour prolonger le temps entre les parties. Vous référer à la procédure des temps d'arrêt si c'est le cas.

L. TEMPS D'ARRÊT MÉDICAL (TAM)

- Lorsqu'un temps d'arrêt médical est **demandé par un joueur** :
 - Annoncer “Temps d'arrêt médical demandé par X”.
 - Annoncer le pointage.
 - 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 directeur du tournoi.
 - Annoter la feuille de pointage :
 - Cocher la case TAM du joueur ou inscrire TAM sous le nom du joueur.
 - Au verso de la feuille de pointage inscrire :
 - TAM
 - Nom du joueur
 - Partie # (si applicable)
 - Pointage
 - Motif
 - Valide
 - Ramasser la balle au besoin.
- Temps d'arrêt médical **initié par l'arbitre** :
 - Annoncer “Temps d'arrêt d'arbitre” lorsque la sécurité d'un joueur semble compromise.
 - Ne pas imputer de temps d'arrêt (régulier ou TAM) au joueur.
 - Faire venir l'équipe médicale ou le directeur du tournoi.
 - Faire reprendre le jeu selon la procédure habituelle si l'équipe médicale ou le directeur du tournoi détermine qu'il n'y a pas de condition médicale valide.
- Lorsque le joueur peut reprendre le jeu :
 - Annoncer “15 secondes”.
 - Aller à votre position d'arbitre.
 - Vérifier si chacun des juges de ligne est prêt.
 - Au temps zéro :
 - Soyez en position.
 - Arrêter le chronomètre.
 - Annoncer “Au jeu”.

- Vérifier si les joueurs sont prêts.
- Annoncer le pointage.
- Démarrer le décompte des 10 secondes.
- Si le joueur ne peut pas reprendre le jeu :
 - Déclarer un abandon au profit de l'adversaire.
 - Valider aussi auprès de l'équipe si elle se retire complètement de la catégorie ou si elle prévoit jouer ses prochains matchs.
 - Annoter la feuille de pointage en suivant la procédure de l'abandon et préciser avec ou sans retrait. [Voir Section 3.R. page 35]

Figure 15 – Temps d'arrêt médical

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

△

**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 _____

M. HYDRATION

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

N. AVERTISSEMENT VERBAL/AVERTISSEMENT ET FAUTE TECHNIQUE – GÉNÉRALITÉS

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

- **Avertissement verbal (AV)**
 - Un seul avertissement verbal (AV) par match, par équipe, peut être adressé en guise de mise en garde pour toute situation qui pourrait engendré un avertissement technique.

- **Avertissement technique (AT)**

- Un avertissement technique peut, entre autres, être imposé par l'arbitre pour les raisons suivantes :
 - Utiliser un langage injurieux. Le faire à répétition peut entraîner un deuxième avertissement technique.
 - Argumenter de façon excessive, briser la balle volontairement ou la frapper avec agressivité entre les échanges.
 - 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.
- 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).

- **Faute technique**

- 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.
 - 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 (ou un forfait de match dans le cas d'un match à partie unique de 15 ou de 21 points).
 - Une quatrième réprimande entraîne un forfait de match. Cette éventualité peut survenir suite à l'ajout d'un avertissement technique ou au cumul de deux fautes techniques.

- **Disqualification ou expulsion**

- Si vous êtes témoin du comportement d'un joueur qui justifierait une disqualification ou une expulsion, informez immédiatement le directeur du tournoi. Si ce dernier décide de disqualifier ou expulser le joueur :
 - Octroyer la victoire à l'adversaire et suivre la procédure relative au forfait de match.
 - Inscrire "Forfait – Disqualification" ou "Forfait – Expulsion" sous les pointages et préciser quel joueur a été disqualifié ou expulsé.

O. AVERTISSEMENT VERBAL – MOTIFS ET INSCRIPTION

Tout comportement inapproprié doit être immédiatement sanctionné. Si, selon le jugement de l'arbitre, l'intensité ne justifie pas d'emblée un avertissement technique, l'arbitre donnera un avertissement verbal à l'équipe fautive (1 seul par match). Un

avertissement verbal ne peut cependant pas être donné après qu'une équipe a déjà reçu un avertissement technique ou une faute technique.

- Attendre la fin de l'échange et informer les joueurs que vous donnez un avertissement verbal.
- Rassembler, si nécessaire, tous les joueurs près du filet afin de donner de brèves explications.
- Ne pas pivoter la feuille de pointage.
- Inscrire AV au recto de la feuille de pointage (sous la section réservée aux AT/FT de l'équipe fautive).
- Documenter l'avertissement verbal au verso en y inscrivant :
 - AV
 - Noms
 - Partie #
 - Pointage
 - Motif
- Annoncer "15 secondes".
- Aller à votre position d'arbitre.
- Vérifier si chacun des juges de ligne est prêt.
- Au temps zéro :
 - Soyez en position.
 - Arrêter le chronomètre.
 - Annoncer «Au jeu».
 - Vérifier si les joueurs sont prêts.
 - Annoncer le pointage.
 - Démarrer le décompte des 10 secondes.

Figure 16 – Avertissement verbal

PICKLEBALL CANADA

Match: 39 A
Terrain: 23

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

Serveur	Pointage	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 _____

AV - Jean Côté, partie #1, 4-2-1, retarde le jeu volontairement

Verso de la feuille

Temps arrêt

AT/FT

→ AV

P. AVERTISSEMENT TECHNIQUE/FAUTE TECHNIQUE – MOTIFS ET INSCRIPTIONS

- Attendre la fin de l'échange pour annoncer AT ou FT.
- 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 (ne **pas** pivoter la feuille de pointage).
- Documenter l'AT ou la FT au verso de la feuille de pointage :
 - AT ou FT selon le cas
 - Noms
 - Pointage et Partie # (si applicable)
 - Motif
- Annoncer "15 secondes".
- Aller à votre position d'arbitre.
- Vérifier si chacun des juges de ligne est prêt.
- Au temps zéro :
 - Soyez en position.
 - Arrêter le chronomètre.
 - Annoncer "Au jeu".
 - Vérifier si les joueurs sont prêts.
 - Annoncer le pointage.
 - Démarrer le décompte des 10 secondes.

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 applicable, 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.
- Octroyer un point à l'équipe adverse si le pointage de l'équipe fautive est zéro :
 - Inscrire FT dans la case du nouveau pointage.
 - Ajouter une barre verticale de changement de côté au besoin.
- Informer l'équipe de leur nouveau pointage (ne pas dire aux joueurs de se repositionner car ce serait du coaching).
- Accorder assez de temps aux joueurs afin de leur permettre de se repositionner.
- Annoncer "15 secondes".
- Aller à votre position d'arbitre.
- Vérifier si chacun des juges de ligne est prêt.
- Au temps zéro :
 - Soyez en position.
 - Arrêter le chronomètre.
 - Annoncer "Au jeu".
 - Vérifier si les joueurs sont prêts.
 - Annoncer le pointage.
 - Démarrer le décompte des 10 secondes.

Consulter l'**Annexe C – 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



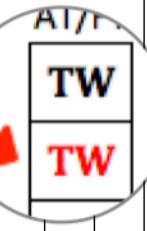
Catégorie: Double mixte 4.0 Chandail bleu

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

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

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

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

Temps arrêt

AT/FT

FT

Q. FORFAIT DE PARTIE/FORFAIT DE MATCH

- **Forfait de partie (FP)**

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). Pour les matchs à partie unique de 15 points ou de 21 points, un forfait de partie équivaut à un forfait de match.

Un forfait de partie peut aussi être imposé à une équipe qui arrive 10 minutes en retard à la première partie d'un match. Auquel cas, il faut inscrire sur la feuille de pointage (à côté de l'inscription FP) l'heure à laquelle le délai a expiré. Il est recommandé de valider auprès de l'arbitre en chef ou du directeur du tournoi avant de déclarer le forfait puisque des circonstances exceptionnelles (circulation intense, problème de communication, etc.) pourraient justifier le retard.

Figure 21 – Forfait de partie

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

Chandail bleu
 Marie Larose
 TAM

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

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

Si l'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

Verso de la feuille de pointage

Equipe 2: Simon Lavoie & Catherine Léger
 Casquette rouge
 TAM
 TAM

- **Forfait de match (FM)**

Un forfait de match (FM) est imposé par l'arbitre à une équipe qui a commis 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 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.

Une équipe qui arrive 15 minutes en retard à la première partie d'un match de 2 de 3 se verra imposer un forfait de match. Un retard de 10 minutes dans le cas d'un match de 15 ou 21 points entraîne un forfait de match. Auquel cas, il faut inscrire sur la feuille de pointage (à côté des inscriptions FP ou FM) l'heure à laquelle chacun des délais a expiré (après 10 et 15 minutes). Il est recommandé de valider auprès de l'arbitre en chef ou du directeur du tournoi avant de déclarer le forfait puisque des circonstances exceptionnelles (circulation intense, problème de communication, etc.) pourraient justifier le retard.

- **Forfait de match suite à un cumul d'AT et de FT**

Si le cumul d'avertissements techniques et de fautes techniques entraîne un forfait de match :

- 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" dans le cercle qui identifie l'équipe gagnante.
 - Inscrire "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

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

FORFAIT

AT	1	2	17
FT	2	1	17
AT	2	1	17

Temps arrêt AT/FT

Match: 39 A

Terrain: 23

Arbitre: Isabelle Rodrigue

Type: 2 de 3, 11 pts, gagnée par 2

Chandail bien

PICKLEBALL CANADA

- **Forfait de match suite à l'absence des joueurs**

Un forfait de match peut aussi survenir quand :

- Un joueur/équipe ne se présente pas 10 minutes après l'appel initial d'un match de 15 ou de 21 points.
- Un joueur/équipe ne se présente pas 15 minutes après l'appel initial d'un match de 2 de 3 parties.

L'arbitre doit suivre la procédure suivante :

- Faire valider le forfait par l'arbitre en chef ou le directeur du tournoi.
- Encercler les deux noms des joueurs de l'équipe gagnante.
- Inscire FM et l'heure à gauche de la case "0" (dans le cas d'un match de deux de trois inscrire aussi FP et l'heure du FP à gauche de la case "0" de la première partie).
- Documenter le motif au verso de la feuille de pointage.
- Inscire le pointage 11-0 et 11-0 pour un match de deux de trois ou selon le cas, 15-0 ou 21-0
- Inscire "Forfait" sous les pointages.
- Faire vérifier et initialer par l'équipe gagnante.

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

R. ABANDON D'UN MATCH

Une équipe peut décider d'abandonner un match à cause d'une condition médicale ou d'autres circonstances. Auquel cas, l'adversaire remporte le match. L'équipe qui a abandonné conserve les points qu'elle a gagnés. Compte tenu qu'elle peut jouer dans un match subséquent de sa catégorie, l'arbitre doit s'informer auprès de celle-ci si elle désire aussi se retirer de la catégorie et anoter la feuille de pointage en conséquence.

- Encercler le pointage maximal (ex.: 11) de l'adversaire pour toute partie en cours ou non débutée.
- Encercler le pointage réel de l'équipe qui a abandonné pour toute partie terminée ou en cours.
- Encercler le pointage de « 0 » de l'équipe qui a abandonné pour toute partie non débutée.
- Encercler clairement les deux noms des joueurs de l'équipe gagnante.
- Inscrire "Gagnants" dans le cercle qui identifie l'équipe gagnante.
- Garder la feuille de pointage avec le nom des gagnants en haut.
- Inscrire le pointage réel en fonction du pointage des gagnants à l'endroit prévu pour chacune des parties complétées. Le pointage octroyé aux gagnants pour une partie débutée mais non complétée sera le pointage maximal en fonction du type de match (ex: 11-5 dans un 2 de 3 ou 15-5 dans un match de 15 points).
- Inscrire le pointage réel de l'équipe qui s'est retirée pour toutes les parties complétées ou débutées (ex: 9-11, 11-7 et 11-0 dans un 2 de 3 ou 15-5 dans un match de 15 points).
- Inscrire, selon le cas "Abandon ET Retrait" ou "Abandon SANS Retrait" sous les pointages.
- Faire vérifier et initialer par l'équipe gagnante.

L'arbitre doit documenter les **informations au verso** de la feuille de pointage avant de la rapporter au bureau des opérations.

Figure 23 – Abandon d'un match

PICKLEBALL CANADA

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

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

GAGNANTS

Serveur	Pointage	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

9-11 11-7 11-0 ML

ABANDON ET RETRAIT

Temps arrêt AT/FT

4. RÈGLES SPÉCIFIQUES ET CIRCONSTANCES PARTICULIÈRES

A. 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.

Principaux éléments à connaître :

- Faute si le service est exécuté avant la fin de l'annonce du pointage.
- Reprise si le service est exécuté avant le début de l'annonce du pointage.
- Mouvement de service illégal 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

Les appels de ligne pour les balles "out" sont la responsabilité des joueurs sauf en présence de juges de ligne. En l'absence de l'appel d'un joueur l'arbitre doit prendre pour acquis que la balle est "in" à moins que ce soit évident pour lui et les joueurs qu'elle est "out". L'arbitre doit rappeler aux joueurs qu'ils doivent signaler les balles "out" d'une voix forte ou d'un signal de la main.

- Question à l'arbitre 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 à propos du pointage :
 - AVANT LE SERVICE, tout joueur peut poser des questions – sans pénalité – à propos du pointage. L'arbitre doit interrompre le jeu, répondre à la question et réannoncer le pointage.
 - Un joueur peut aussi poser des questions – sans pénalité – à propos du pointage APRÈS LA FIN de l'échange. L'arbitre corrigera au besoin le pointage. Il n'y a pas de reprise de l'échange.
 - APRÈS LE SERVICE, appeler une faute si un joueur arrête de jouer pour poser une question.

- En cas de confusion ou de désaccord, faire venir les joueurs au filet et expliquer le pointage. Utiliser la 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.
- Questions à propos du bon serveur, bon receveur ou bonne position après l'annonce du pointage :
 - AVANT le service, l'arbitre doit :
 - Lever le bras, faire un pas en avant.
 - Annoncer “Je vais réannoncer le pointage”.
 - Répondre à la(aux) question(s).
 - Faire un pas arrière, baisser le bras.
 - Annoncer le pointage et démarrer un décompte de 10 secondes.
- Questions à propos du bon serveur, bon receveur ou bonne position :
 - APRÈS le service, l'arbitre doit :
 - Un joueur peut arrêter le jeu sans pénalité pour signaler avec raison un mauvais serveur/receveur ou une mauvaise position.
 - Appeler la faute de mauvais serveur/receveur ou de mauvaise position contre l'équipe fautive.

Ne pas laisser une 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 et ils font partie intégrante de l'équipe des officiels. Par conséquent, le programme de formation des officiels de Pickleball Canada offre un volet qui les concerne spécifiquement.

Les juges de ligne 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 :

- Encadrer les juges de ligne.

- Donner des 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. Il s'agit d'un aspect crucial en matière d'appel de ligne, c'est-à-dire être capable d'anticiper la course de la balle et fixer l'endroit où elle devrait atterrir avant qu'elle touche le sol.
- 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 que l'arbitre remarque le signal.
- Faute de pied au service :
 - Appeler immédiatement “Faute de pied”.
- Mauvais serveur/receveur ou mauvaise position :
 - Attendre la fin de l'échange.
 - Joindre les deux mains paume contre paume au-dessus de la tête.
 - Garder la position jusqu'à ce que l'arbitre remarque le signal.
- 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 que l'arbitre remarque le signal.
- Autre violation à une règle :
 - Attendre la fin de l'échange.
 - Lever un bras dans une 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 jusqu'à ce qu'il ait un contact visuel avec l'arbitre..
- 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.

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 attribué au match et le déroulement du match. Celui-ci rendra les décisions finales qui concernent les pénalités ou la résolution de conflits. [Voir Annexe D]

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 – 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 minute puisque les joueurs devraient déjà avoir reçu ces informations avant le tournoi. 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, match de 15 points, etc.)
4. Identifier les particularités (obstacles, dérangement, etc.) liées au terrain.
5. Rappeler aux joueurs qui a la responsabilité de faire les appels de lignes :
 - a. Faute de pied au service et service court: arbitre.
 - b. ZNV durant 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. Vérifier qu'aucun joueur ne porte d'écouteurs, à moins de prothèses auditives.
8. 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. Demander aux joueurs si leur raquette est homologuée et vérifier la présence de l'homologation *USAP Approved*.
9. Faire le tirage au sort à l'aide du chiffre 1 ou 2 inscrit au verso de la feuille de pointage pour déterminer le choix du service, de la réception, du côté ou de laisser 1er choix à l'adversaire).
10. Distribuer les bracelets d'identification et permettre à l'équipe au service de choisir la balle pour le match.
11. Permettre aux joueurs de terminer leur période d'échauffement en fonction du temps autorisé.
12. Informer les joueurs quand il reste 60 secondes à la période d'échauffement.
13. Informer les joueurs quand il reste 15 secondes. Vérifier si les juges de ligne sont prêts.
14. Identifier les joueurs au début de chaque match afin de vous assurer que votre pince-feuilles pointe dans la bonne direction.
15. Au temps zéro :
 - Soyez en position.
 - Arrêter le chronomètre.
 - Annoncer « Partie # X (si applicable) – Au jeu ».
 - Vérifier si les joueurs sont prêts.
 - Annoncer le pointage.
 - Débuter le décompte de 10 secondes.

ANNEXE B – 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 :

- *Soyez en position.*
- *Arrêter le chronomètre.*
- *Annoncer « **Au jeu** ».*
- *Vérifier si les joueurs sont prêts.*
- *Annoncer le **pointage**.*
- *Débuter le décompte de 10 secondes.*

ANNEXE C – MESURES DISCIPLINAIRES

Avertissement verbal (AV)	Avertissement technique (AT)	Faute technique (FT) automatique	Forfait partie (FP)	Forfait match (FM)	Disqualification ou expulsion
Arbitre	Arbitre	Arbitre	Arbitre	Arbitre	Directeur tournoi
Un seul par match par équipe	Langage injurieux à l'égard d'une personne	Menace contre quelqu'un	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
Pour tout comportement jugé inapproprié par l'arbitre	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	Lancer sa raquette avec agressivité (ne touche rien)		Contact physique agressif avec quelqu'un	Blessé 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
	Lancer raquette		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
	Perturber rythme du jeu			Joueur pas prêt à jouer après 10 minutes appel initial match de 15 ou 21	
	Faire des appels à l'arbitre à répétition				
	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	Version 31 janvier 2021



ANNEXE D – DUO D'ARBITRES

De plus en plus de directeurs de tournoi ou d'arbitres en chef choisissent de faire appel à des duos d'arbitres. Un agit à titre d'arbitre principal et le deuxième en tant qu'adjoint. Le travail d'équipe entre les deux arbitres est gage de succès quand cette option est utilisée. Des juges de ligne peuvent aussi, au besoin, compléter l'équipe des officiels.

OBJECTIFS

1. Augmenter la précision des appels de faute à la zone de non-volée ou en lien avec le plan du filet.
2. Assister l'arbitre principal dans l'arbitrage de tous les aspects du match.
3. Assurer l'exactitude de tous les appels fait par l'arbitre.

RESPONSABILITÉS DE L'ARBITRE PRINCIPAL

L'arbitre principal a les mêmes responsabilités que lors d'un match avec un seul arbitre. Il prend toutes les décisions finales en lien avec la résolution de tous litiges et l'imposition des pénalités. Pendant le service, il se concentre sur les éléments du mouvement du service et sur le lâcher de balle.

RESPONSABILITÉS DE L'ARBITRE ADJOINT

La principale responsabilité de l'arbitre adjoint est d'assister l'arbitre principal pour tous les appels de faute à la zone de non-volée et en lien avec le plan du filet peu importe de quel côté du filet elles se produisent. Il doit aussi observer le comportement des joueurs durant le match et autour du terrain et ce plus spécifiquement lors des arrêts du jeu. Durant le service, il se concentre sur la position des pieds du serveur (ou des roues du fauteuil roulant).

APPELS

- L'arbitre adjoint doit **immédiatement** appeler les fautes en lien avec les éléments suivants :
 - Zone de non-volée.
 - Plan du filet.
 - Faute de pied au service.
 - Service trop court.
 - Enjeu de sécurité des joueurs.
- L'arbitre adjoint doit signaler en levant la main **après la fin de l'échange** les fautes en lien, entre autres, avec les éléments suivants :
 - Mauvaise position.
 - Mauvais serveur/receveur.
 - Lancer de raquette.
 - Retour de la balle au serveur (après la fin de l'échange) avec agressivité.
 - Balle brisée intentionnellement.

POSITION

L'arbitre adjoint se positionne de l'autre côté du filet, en face de l'arbitre principal (1 à 1,5 mètre du poteau).

FEUILLE DE POINTAGE

L'arbitre adjoint n'a pas à remplir de feuille de pointage.

APPELS/QUESTIONS DES JOUEURS

Tous les appels/questions des joueurs doivent être adressés à l'arbitre principal. Si ce dernier ne peut se prononcer, il sollicitera l'avis de l'arbitre adjoint. Si l'arbitre adjoint peut clairement faire l'appel, sa décision est maintenue.

APPELS SIMULTANÉS OU ERRONÉS DES ARBITRES

Si les arbitres font des appels simultanés (ex: L'arbitre principal appelle une faute de pied à la ZNV et l'arbitre adjoint une faute en lien avec le plan du filet) ou si l'arbitre adjoint appelle une faute avec laquelle l'arbitre principal n'est pas d'accord, ce dernier annoncera un temps d'arrêt d'arbitre. Les deux arbitres se rencontreront alors au centre du terrain pour discuter et adopter une solution. La décision finale revient à l'arbitre principal qui l'annoncera aux joueurs. **Note:** Renverser l'appel de l'arbitre adjoint doit être une solution exceptionnelle qui survient uniquement lorsque l'arbitre principal est absolument certain qu'il a eu une erreur.

RENCONTRE D'AVANT-MATCH

- **Arbitres**

Avant de rencontrer les joueurs, l'arbitre principal discutera avec l'arbitre adjoint pour lui préciser ses attentes dans le but de créer un travail d'équipe. L'arbitre en chef peut aussi assister à cette rencontre afin de s'assurer que les deux arbitres – qui n'ont peut-être jamais travaillé ensemble – comprennent bien leurs responsabilités respectives et l'importance de préserver la réputation professionnelle de chacun tout comme celle de la communauté des arbitres.

- **Joueurs**

L'arbitre adjoint assiste à la rencontre avec les joueurs. L'arbitre principal expliquera le rôle de l'arbitre adjoint et précisera aux joueurs que tous les appels ou questions doivent être adressés à l'arbitre principal.

ANNEXE D – 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

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

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

	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

AT/FT

Temps arrêt

TAM TAM

Équipe 2: _____

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

Temps arrêt	AT/FT

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

Si équipe ci-haut gagne le match
pointage & initiales

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

AT/FT

Temps arrêt

TAM TAM

Équipe 2: _____
