



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. Demander à un joueur de choisir entre 1 ou 2 pour déterminer le choix du service, de la réception, du côté ou de laisser le premier 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 au besoin 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 à votre position d'arbitre.
 - Arrêter le chronomètre.
 - Vérifier si les joueurs sont prêts.
 - Annoncer « Partie # X (si applicable) – Au jeu ».
 - Annoncer le pointage.
 - Débuter le décompte de 10 secondes.

