



Manuel de l'arbitre 2023



Le « *Manuel de l'arbitre* » (édition 2023 – Rev 6) est une traduction du document original anglais « *Referee Handbook* » (Rev 6) 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 2023*. 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 2023*.

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 figures, 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

Rev 5: 01-08-2022 – Corrections mineures et mise à jour de certaines figures

Rev 6: 17-02-2023 – Mise à jour 2023

Rev 6.1: 01-03-2023 – Corrections mineures (en français seulement)

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.	TÂCHES	7
D.	ACCESSOIRES DE L'ARBITRE	8
E.	FEUILLE DE POINTAGE – INSCRIPTIONS D'AVANT-MATCH	8
F.	FAIRE LE SUIVI DES SERVEURS AVEC UNE PINCE NUMÉROTÉE	10
G.	ENREGISTRER UN POINT GAGNÉ EN FONCTION DU SERVEUR	11
H.	ENREGISTRER LA PERTE DU SERVICE OU DE L'ÉCHANGE	12
I.	ENREGISTRER UN TEMPS D'ARRÊT	13
J.	FIN D'UNE PARTIE – MATCH À MULTIPLES PARTIES	14
K.	FIN DU MATCH – PARTIE UNIQUE	15
L.	FIN DU MATCH – MATCH À MULTIPLES PARTIES	16
3.	GESTION D'UN MATCH	17
A.	À FAIRE AVANT LE DÉBUT DU MATCH	17
B.	CORRECTION DE L'ARBITRE	19
C.	CADENCE ET RYTHME DU JEU	19
D.	ANNONCE DU POINTAGE	19
E.	SURVEILLER LE SERVICE	19
F.	DÉLAI DE 10 SECONDES	20
G.	REPRISE DU SERVICE	21
H.	ANNONCE DU MAUVAIS POINTAGE	21
I.	BON POINTAGE ANNONCÉ – QUESTIONS	22
J.	APPEL DE LIGNE	24
K.	À LA FIN DE CHAQUE ÉCHANGE	25
L.	TEMPS D'ARRÊT	25
M.	CHANGEMENT DE CÔTÉ DE MI-PARTIE	27
N.	TEMPS D'ARRÊT À LA FIN D'UNE PARTIE D'UN MATCH À MULTIPLES PARTIES	28
O.	TEMPS D'ARRÊT D'ARBITRE	29
P.	TEMPS D'ARRÊT POUR ÉQUIPEMENT	29
Q.	TEMPS D'ARRÊT MÉDICAL (TAM)	30
R.	HYDRATATION	31

4.	MESURES DISCIPLINAIRES	32
A.	AVERTISSEMENT VERBAL	32
B.	AVERTISSEMENT TECHNIQUE	33
C.	FAUTE TECHNIQUE	35
D.	DISQUALIFICATION/EXPULSION	37
E.	FORFAIT DE PARTIE	37
F.	FORFAIT DE MATCH	38
G.	ABANDON D'UN MATCH	40
H.	RETRAIT	41
5.	RÈGLES SPÉCIFIQUES ET CIRCONSTANCES PARTICULIÈRES	41
A.	PRINCIPALES RÈGLES À CONNAÎTRE ET À FAIRE RESPECTER	41
B.	QUAND APPELER UNE FAUTE	42
C.	VÊTEMENT/ÉQUIPEMENT INAPPROPRIÉ	42
D.	GÉRER LES APPELS LITIGIEUX	42
E.	ARRÊTER LE JEU	43
6.	JUGES DE LIGNE	43
A.	HIÉRARCHIE DANS LA GESTION DU MATCH	43
B.	CODE DE CONDUITE DU JUGE DE LIGNE	44
C.	RENCONTRE D'AVANT-MATCH AVEC LES JUGES DE LIGNE	44
D.	SIGNAUX	44
E.	AUTRES RESPONSABILITÉS DU JUGE DE LIGNE	45
F.	APPELS ET QUESTIONS	45
G.	MATCH AVEC DUO D'ARBITRES	46

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 DE MI-PARTIE _____	28
FIGURE 15 – TEMPS D'ARRÊT MÉDICAL _____	31
FIGURE 16 – AVERTISSEMENT VERBAL _____	33
FIGURE 17 – AVERTISSEMENT TECHNIQUE _____	34
FIGURE 18 – DEUXIÈME AVERTISSEMENT TECHNIQUE _____	34
FIGURE 19 – FAUTE TECHNIQUE/RETRAIT D'UN POINT _____	36
FIGURE 20 – FAUTE TECHNIQUE/AJOUT D'UN POINT _____	36
FIGURE 21 – FORFAIT DE PARTIE _____	37
FIGURE 22 – FORFAIT DE MATCH _____	39
FIGURE 23 – ABANDON D'UN MATCH _____	41

LISTE DES ANNEXES

ANNEXE A – RENCONTRE D'AVANT-MATCH _____	47
ANNEXE B – TEMPS D'ARRÊT RÉGULIER/PROCÉDURE _____	48
ANNEXE C – VERBATIM _____	49
ANNEXE D – MESURES DISCIPLINAIRES _____	51
ANNEXE E – DUO D'ARBITRES _____	52
ANNEXE F – FEUILLES DE POINTAGE (2 DE 3 ET MATCH UNIQUE) _____	54

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*) le *Formulaire d'évaluation – Arbitre (FEA)* qui énumère une partie 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 régulièrement est d'ailleurs une recommandation 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 comme mentionné dans le code de conduite.

Consulter le *Code de conduite*.

C. TÂCHES

- Être attentif en tout temps.
- Apporter pince-feuilles, feuille de pointage, crayons, pinces numérotées, accessoire de minutage, bracelets d'identification, balles du tournoi.
- 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 prodiguer des conseils ou des encouragements aux joueurs.
- Se tenir en ligne avec le filet, à une distance de 1 à 1,5 mètre du poteau.
- Surveiller les fautes au service, à la zone de non-volée et les dérangements.

- Conserver la balle à la fin de chacune des parties afin de s'assurer que la même balle sera utilisée pour les parties subséquentes.
- Conserver la balle lors d'arrêts prolongés du jeu (ex. : délai causé par la pluie).

D. 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.

- Accessoire de minutage.
- Accessoire d'identification (bracelet) du serveur de départ supplémentaire.
- Pince numérotée pour le suivi des serveurs (2).
- Crayon avec efface (2).
- Feuille de pointage du match et pince-feuilles.
- Instructions d'avant-match, souvent envoyées aux joueurs par le directeur du tournoi avant le tournoi.
- Balle du tournoi (2).
- Accessoire de mesure pour vérifier la hauteur du filet.

E. 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 y sont présentes.

- Tout ce qui précède si ce n'est pas déjà inscrit.
- Chiffre 1 ou 2 au verso.
- Marques de changement de côté (si non imprimées). 
- 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.
- Ajouter un point cardinal ou une brève description pour identifier le côté du terrain choisi par les équipes afin de respecter leur position après un retour au jeu suite à un arrêt prolongé (ex. : pluie).

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



Nord

Catégorie: Double mixte 4.0

Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

Chandail bleu

Match: 39 A

Terrain: 23

Arbitre: Isabelle Rodrigue

Type: 2 de 3, 11 pts, gagnée par 2

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			
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	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			

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 _____

Équipe 2: Simon Lavoie & Catherine Léger

Casquette rouge

Sud

Match: 39 A

Terrain: 23

Arbitre: Isabelle Rodrigue

Type: 1 partie, 1er à 15

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



Nord

Catégorie: Double mixte 4.0

Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

Chandail bleu

Match: 39 A

Terrain: 23

Arbitre: Isabelle Rodrigue

Type: 1 partie, 1er à 15

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

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

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

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		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			

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 _____

Équipe 2: Simon Lavoie & Catherine Léger

Casquette rouge

Sud

Match: 39 A

Terrain: 23

Arbitre: Isabelle Rodrigue

Type: 1 partie, 1er à 15

F. 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 Nord

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

G. 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

Nord

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
		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

Nord

PICKLEBALL CANADA

Catégorie: Double 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
		0	1	2	3	4	5	6	7	8
X		0	1	2	3	4	5	6	7	8

H. ENREGISTRER LA PERTE DU SERVICE OU DE L'ÉCHANGE

- Perte du premier service = aucune inscription.
- Perte du deuxième service = changement de côté à inscrire 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

Nord

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	

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

Nord

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	

I. 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

		5	4



AT/FT

Temps arrêt

J. FIN D'UNE PARTIE – MATCH À MULTIPLES PARTIES

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

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



Nord

Catégorie: Double mixte 4.0 Chandail bleu

Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

TAM TAM

Match: 39

Terrain: 23

Arbitre: Isabelle Rodrigue

Type: 2 de 3, 11 pts, gagnée par 2

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

Temps arrêt

AT/FT

Équipe 2: Simon Lavoie & Catherine Léger

TAM TAM

Casquette rouge

Sud

Serveur	Pointage	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

K. FIN DU MATCH – PARTIE 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 initialer par l'équipe gagnante.

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

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

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

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 arrêté	AT/FT
X																		16						10	

Si équipe ci-haut gagne le match
 pointage & initiales **16-14** **ML**

Si équipe ci-haut gagne le match
 pointage & initiales

L. FIN DU MATCH – MATCH À MULTIPLES PARTIES

- 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

PICKLEBALL CANADA Nord

Catégorie: Double mixte 4.0 Chandaïl bleu

Équipe 1: Jean Côté & Marie Larose

TAM TAM

Match: 39

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	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

AT/FT

Temps arrêt

Équipe 2: Simon Lavoie & Catherine Léger

TAM TAM

Casquette rouge

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

Sud

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 des terrains.
 - 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 qui précise leurs responsabilités et celles de l'arbitre. 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 de confirmer que leur raquette est homologuée.
 - Permettre aux joueurs de poursuivre leur échauffement si le temps le permet.
- Durant la période d'échauffement.
 - Compléter la feuille de pointage au besoin.
 - Porter attention, si possible, au style de service des joueurs.
 - Orienter la pince du pince-feuilles vers l'équipe au service avec le nom des joueurs de l'équipe au service en haut.
 - Annoncer "1 minute" au moment venu.
 - Laisser le temps à l'équipe au service de choisir la balle puis annoncer « 15 secondes ».

Note : Permettez aux joueurs de s'échauffer pendant le reste du temps établi pour commencer le match. Si les joueurs sont prêts à jouer plus tôt, débitez le match. Si des circonstances indépendantes de la volonté d'un joueur l'empêchent de se présenter à temps (par exemple, la non-réception du message texte d'attribution du match en raison de problèmes de réseau internet), adressez-vous à l'arbitre en chef ou au directeur du tournoi et suivez ses instructions.

- 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 en direction de l'équipe au service (attention de ne pas identifier le serveur de départ).
 - Vérifier si les joueurs sont prêts.
 - Annoncer, selon le cas, « Au jeu – [Pointage] » ou « Partie 1 – Au jeu – [Pointage] »
 - Débuter le décompte de 10 secondes.

Note : Après avoir annoncé « Au jeu », si les joueurs ne sont pas prêts mais font un effort pour se mettre en position, accordez-leur quelques secondes supplémentaires avant d'annoncer le pointage.

Figure 13 – Orientation du pince-feuilles

La pince du pince-feuilles doit toujours pointer vers l'équipe au service.

L'équipe au service est de ce côté.

Nord

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 (bleu)

Équipe 2: Simon Lavoie & Catherine Léger (Casquette rouge)

Serveur	Pointage	TAM	TAM
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		

Sud

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

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

Serveur	Pointage	TAM	TAM
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		

Temps arrêt AT/FT

B. CORRECTION DE L'ARBITRE

Lorsque vous commettez une erreur.

- Lever la main.
- Faire un pas en avant.
- Annoncer « Correction », expliquer l'erreur et, au besoin, ce que vous ferez pour la corriger.
- 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, ce n'est pas votre responsabilité.
- 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 après avoir annoncé le pointage.
- 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.
- 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.

E. SURVEILLER LE SERVICE

Surveiller étroitement les fautes de service. Connaître les éléments spécifiques à chacune des méthodes de service est essentiel pour déterminer la légalité d'un service.

Si vous n'êtes pas 100% certain qu'il respecte les règles, demander une reprise du service.

- Le serveur peut utiliser à sa guise le service à la cuillère ou le service avec rebond. Il n'est pas tenu d'annoncer quel type de service il utilisera, créant ainsi un effet de surprise.
- Si le serveur ne frappe pas la balle après un premier lancer, il peut reprendre son service en autant qu'il frappe la balle dans le délai de 10 secondes.
- Manipuler intentionnellement la balle pour lui donner un effet de rotation avant de la frapper pour servir est interdit.
- L'arbitre et le receveur doivent être en mesure de voir le lâcher de balle.
- La position des pieds doit répondre aux exigences de la règle 4.A.4.
- Surveiller l'endroit où la balle touche le sol, elle doit toucher le terrain au-delà de la zone de non-volée, dans la bonne zone de service. [Règle 4.A.2.]
- **Service à la cuillère.** [Règle 4.A.7.]
 - Le lâcher de balle doit être fait d'une main. Un joueur qui n'a l'usage que d'une seule main peut utiliser sa raquette pour lâcher la balle.
 - La balle doit être frappée sans qu'elle fasse de rebond.
 - Le mouvement du service doit répondre aux trois exigences citées aux règles 4.A.7.a., 4.A.7.b. et 4.A.7.c.
- **Service avec rebond.** [Règle 4.A.8.]
 - La balle doit être laissée tomber d'une seule main ou de la surface de la raquette.
 - Le serveur ne doit imputer aucune force à la balle avant de la frapper pour servir. La balle ne doit pas être projetée vers le bas, lancée ou frappée vers le haut avec la raquette avant de rebondir au sol.
 - La balle peut faire plusieurs rebonds avant d'être frappée pour servir.
 - Le serveur peut utiliser n'importe quel mouvement pour frapper la balle.

F. DÉLAI DE 10 SECONDES

- Appeler une faute si le serveur n'exécute pas son service avant la fin du délai de 10 secondes.
- Si le serveur frappe la balle avant le début de l'annonce du pointage, il n'y a pas de faute car la balle est morte. Demander une reprise du service.
- Si le serveur frappe la balle pour servir pendant l'annonce du pointage appeler une faute.
- Si vous avez modifié votre cadence et que ce changement a pu entraîner une faute, demander une reprise du service.

G. REPRISE DU SERVICE

- L'arbitre a l'autorité pour arrêter immédiatement le jeu et demander une reprise du service lorsqu'il soupçonne qu'une ou plusieurs des exigences reliées au service n'ont pas été respectées. [Règles 4.A.9.]
 - L'arbitre doit.
 - Arrêter le jeu en levant le bras.
 - Faire un pas en avant.
 - Annoncer « Arrêter – Service douteux – [Raison] – Reprise – Je vais réannoncer le pointage ».
 - Faire un pas en arrière.
 - Baisser la main.
 - Annoncer le pointage.
 - Démarrer le décompte de 10 secondes.

H. ANNONCE DU MAUVAIS POINTAGE

Lorsque le **mauvais** pointage est annoncé, l'arbitre – ou un joueur – peut arrêter le jeu **AVANT LE RETOUR DU SERVICE** pour corriger le pointage. C'est une **faute d'arrêter le jeu après le retour** du service. [Règle 4.K.]

- 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.
- **AVANT le RETOUR du service.**
 - Arrêter le jeu.
 - Lever le bras.
 - Faire un pas en avant.
 - Annoncer « Correction ».
 - Annoncer le bon pointage.
 - Faire un pas en arrière.
 - Baisser la main.
 - Annoncer le bon pointage.
 - Démarrer le décompte de 10 secondes.
 - Question d'un joueur.
 - Tout joueur peut arrêter le jeu pour contester le pointage et/ou demander une correction.
 - Arbitre doit alors suivre la procédure citée ci-haut.
- **APRÈS le RETOUR du service.**
 - **Ne pas arrêter** le jeu, laisser l'échange se **poursuivre jusqu'à la fin** et faire la correction avant le prochain service.
 - **Faute.**
 - Appeler une faute contre un joueur qui arrête de jouer **uniquement** pour contester le **pointage**.

- **Pas** de reprise de l'échange.
 - Annoncer correctement le pointage pour le prochain échange.
 - **Reprise.**
 - Si un joueur arrête de jouer pour signaler un **mauvais** serveur/receveur ou une **mauvaise** position en fonction du **BON** pointage.
Note : L'annonce du mauvais pointage par l'arbitre peut avoir causée l'erreur de position ou de serveur/receveur.
- **APRÈS l'échange.**
 - **Échange valide.**
 - Si les joueurs étaient **adéquatement** positionnés – bon serveur/receveur et bonne position – en fonction du **BON** pointage.
 - Annoncer le résultat de l'échange.
 - Corriger le pointage pour le prochain échange.
 - **Reprise.**
 - Si un joueur ou l'arbitre signale un **mauvais** serveur/receveur ou une **mauvaise** position en fonction du **BON** pointage.
Note : Dans ce scénario, les joueurs sont bien positionnés en fonction du mauvais pointage, il n'y a pas de faute car c'est une erreur de l'arbitre.

***Note :** Ne pas laisser une argumentation se prolonger. Si l'argumentation se poursuit après avoir annoncé « 15 secondes », envisager d'imposer un avertissement verbal, un avertissement technique ou une faute technique si c'est approprié.*

I. BON POINTAGE ANNONCÉ – QUESTIONS

- 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.
- **AVANT l'annonce du pointage.**
 - Un joueur peut poser des questions pour valider le pointage, le bon serveur/receveur ou la position.
 - « 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 ? »
 - « Suis-je OK ? » ou « Suis-je correct ? »
 - Toute variante de ce qui précède.
 - L'arbitre doit répondre à chacune des questions.
 - Répondre avec précision.
 - Annoncer le pointage.

Note : Une question générique comme « Suis-je OK ? » est considérée englober les deux éléments : serveur/receveur et position. L'arbitre doit répondre aux deux volets de la question.

● **APRÈS l'annonce du BON POINTAGE.**

- **AVANT** le service (contact de la balle sur la raquette).
 - Un joueur peut poser des questions – sans pénalité – à propos du pointage, du bon serveur/receveur/position. L'arbitre doit répondre aux questions.
 - Arrêter le jeu en levant le bras.
 - Faire un pas en avant.
 - Annoncer « Je vais réannoncer le pointage. » (Peut aussi être annoncé après avoir répondu à la question.)
 - Répondre à la question.
 - Faire un pas en arrière.
 - Baisser la main.
 - Annoncer le bon pointage.
 - Démarrer le décompte de 10 secondes.
- **APRÈS** le service.
 - Question uniquement à propos du **POINTAGE**.
 - Ignorer la question si aucun joueur a arrêté le jeu.
 - Laisser l'échange de se poursuivre jusqu'à la fin.
 - Répondre à la question après la fin de l'échange.
 - Appeler une **faute** contre un joueur qui a **arrêté** le jeu pour poser une question uniquement à **propos du pointage** après l'annonce du **bon** pointage.
 - Questions à propos du **MAUVAIS** serveur/receveur position.
 - Un joueur peut arrêter de jouer pour signaler – avec raison – un **MAUVAIS** serveur/receveur ou une **MAUVAISE** position **en fonction du BON pointage**.
 - Appeler une **faute** contre l'équipe qui a commis l'erreur de serveur/receveur ou de position.
- **APRÈS** l'échange.
 - Question à propos du **POINTAGE**.
 - Confirmer le pointage ou le corriger au besoin.
 - Question à propos du **MAUVAIS** serveur/receveur /position.
 - Appeler une **faute** contre l'équipe qui a commis une **erreur** de serveur/receveur ou de position si le **bon** pointage avait été annoncé.
 - Aucune pénalité même si le joueur est dans l'erreur.
 - Poursuivre le match.

Note : Ne pas laisser une argumentation se prolonger. Si l'argumentation se poursuit après avoir annoncé « 15 secondes », envisager d'imposer un avertissement verbal, un avertissement technique ou une faute technique si c'est approprié.

J. APPEL DE LIGNE

Les joueurs, en l'absence de juges de ligne, doivent faire très clairement les appels de ligne pour les balles “out” pour tous les échanges qui se terminent avec une balle hors-limite. La responsabilité des joueurs en matière d'appels de lignes est différente de celle assignée aux arbitres ou aux juges de ligne. Les officiels prennent des décisions impartiales en tenant compte de l'intérêt de tous les joueurs.

Les officiels ne sont pas tenus d'apercevoir un espace entre la ligne et la balle pour appeler une balle “out”.

Voir la *Section 5.D. – Gérer les appels litigieux* pour en savoir plus.

- Vous devez **attendre d'être sollicité** par un joueur avant de vous prononcer sur tout appel de ligne. [Règle 13.F.]
 - Un joueur peut solliciter l'arbitre sur un appel de ligne avant que le serveur frappe la balle pour servir. [Règle 6.D.5.]
 - Un joueur n'est pas tenu de faire un appel avant de solliciter l'arbitre. [Règle 6.D.3.]
 - Ne pas renverser un appel de ligne fait par un joueur ou un juge de ligne à moins d'être certain que l'appel est inexact.
 - L'appel fait par l'arbitre est final à moins qu'un joueur renverse la décision à son désavantage.
 - Répondre à la question avec assurance, éviter « Je crois que... », annoncer « La balle est [“in/out”] ».
 - Si vous êtes incapable de vous prononcer, répondre « En vertu du règlement, l'appel est maintenu » ou « En vertu du règlement, la balle est [“in/out”] ».
 - Si un joueur vous questionne davantage, répondre que vous n'avez pas vu la balle assez clairement pour vous prononcer ou, si c'était le cas, que votre vue était bloquée.
 - Éviter de vous prononcer si la balle a touché le sol entre vous et la ligne car votre perspective n'est pas optimale pour faire un appel avec précision.
- Vous pouvez faire un appel de ligne **sans avoir été sollicité** par un joueur dans certaines circonstances.
 - Faute de pied au service. [Règle 4.A.4.]
 - Service trop court. [Règle 4.A.2.]
 - Faute de pied à la zone de non-volée. [Règle 9.A. – 9.H.]
 - Juge de ligne qui signale que sa vue a été bloquée et que vous avez clairement vu la balle (vous pouvez solliciter les autres juges de lignes). [Règle 13.E.3.]

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

**Note : Une erreur de l'équipe des officiels survient lorsqu'un de leur appel de balle "out" est renversé, les joueurs doivent alors reprendre l'échange.*

Tiré du USAP-Officiating Handbook – Merci à USA Pickleball de nous avoir donné l'autorisation de reproduire le tableau!

K. À LA FIN DE CHAQUE ÉCHANGE

- Annoncer d'une voix forte.
 - « 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.

L. TEMPS D'ARRÊT

- Quand le demander.
 - Avant le service (moment où la raquette frappe la balle).
 - Entre les échanges.
 - Entre les parties d'un match à multiples parties (ce temps d'arrêt est enregistré 0 – 0 – 2 sur la partie suivante).
- Un temps d'arrêt demandé, mais non utilisé n'est pas comptabilisé.
- Annoncer « Temps d'arrêt [Serveur/Receveur] – [Pointage] – 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 disponible « Receveur – [Nombre] temps d'arrêt disponible – Serveur – [Nombre] temps d'arrêt disponible ».
- Vérifier si chacun des juges de ligne est prêt.
- Au temps zéro :
 - Arrêter le chronomètre.
 - Vérifier si les joueurs sont prêts.
 - Annoncer « Au jeu ».
 - Annoncer le pointage.
 - Démarrer le décompte des 10 secondes.

Note : *L'arbitre doit informer les joueurs quand il reste 15 secondes. Si à la fin des 15 secondes les joueurs ne semblent pas se mettre en position, il doit les inviter à le faire. L'arbitre peut imposer un avertissement verbal ou un avertissement technique s'il juge que des joueurs retardent délibérément la reprise du jeu.*

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

M. CHANGEMENT DE CÔTÉ DE MI-PARTIE

- Changement de côté.
 - Match d'un 2 de 3, à la troisième partie – Première équipe à 6 points.
 - Match d'un 3 de 5, à la cinquième partie – Première équipe à 6 points.
 - Match de 15 points – Première équipe à 8 points.
 - Match de 21 points – Première équipe à 11 points.
- Annoncer « Temps d'arrêt – Changer de côté – [Pointage] – 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 de manière à ce qu'il pointe vers l'équipe au service.
- 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 prêts et d'accord 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.
 - Arrêter le chronomètre.
 - Vérifier si les joueurs sont prêts.
 - Annoncer « Au jeu ».
 - Annoncer le pointage.
 - Démarrer le décompte des 10 secondes.

Note : Une fois que le changement de côté a été fait, l'imposition d'une faute technique à l'équipe au service – causant la perte d'un point - n'annulera pas le changement de côté.

Dans un match à multiples parties (2 de 3 / 3 de 5), il n'y aura pas de changement de côté à la dernière partie (troisième ou cinquième) si l'issue de la première partie est un forfait causé par un retard de plus de 10 minutes.

Figure 14 – Changement de côté de mi-partie

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

Équipe 1: Jean Côté (Chandail bleu)
Équipe 2: Marie Larose (Chandail rouge)

Pointage: 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

Équipe 1: Simon Lavoie & Catherine Léger (casquette rouge)
Équipe 2: [Nom] (casquette bleue)

Pointage: 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

N. TEMPS D'ARRÊT À LA FIN D'UNE PARTIE D'UN MATCH À MULTIPLES PARTIES

À la fin du dernier échange d'une partie d'un match à multiples parties, annoncer un temps d'arrêt. Après deux minutes – ou avant si les joueurs sont prêts – démarrer rapidement la partie suivante en annonçant la reprise du jeu.

- Annoncer « Point – Partie – [Pointage] – [Nom (sans le prénom) des gagnants] – Temps d'arrêt – Changer de côté – 2 minutes »
- 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 (changement, quitter le terrain avec sa raquette, etc.).
- 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.
 - Arrêter le chronomètre.
 - Vérifier si les joueurs sont prêts.
 - Annoncer « Partie [Numéro] – Au jeu ».
 - Annoncer le pointage.
 - Démarrer le décompte des 10 secondes.

Note : *Après avoir annoncé « Au jeu », si les joueurs ne sont pas en position, mais qu'ils sont sur le point de l'être, accorder quelques secondes supplémentaires avant d'annoncer le pointage.*

O. TEMPS D'ARRÊT D'ARBITRE

Un temps d'arrêt d'arbitre peut, entre autres, être annoncé pour des situations exceptionnelles, comme un saignement actif, une potentielle condition médicale ou pour toute autre incident sur le terrain.

Note : *Il n'y a aucune limite sur le nombre ou la durée d'un temps d'arrêt d'arbitre.*

- Laisser l'échange se compléter jusqu'à la fin.
- Annoncer « Temps d'arrêt d'arbitre – [Raison] – [Pointage] ».
- Lorsque la sécurité d'un joueur semble compromise (coup de chaleur, étourdissement, etc.).
 - Faire venir l'équipe médicale ou le directeur du tournoi.
 - Autoriser l'équipe médicale à donner des soins.
 - Si le joueur est incapable de reprendre le jeu, annoncer un abandon en faveur de l'adversaire.
 - Informer le directeur du tournoi de l'abandon afin qu'il remplisse au besoin le rapport d'incident/accident de Pickleball Canada.
- Si un saignement (coupure superficielle, saignement de nez léger, etc.) peut être facilement contrôlé par le joueur, ne pas faire venir l'équipe médicale.
- Ne pas imputer de temps d'arrêt (régulier ou médical) au joueur concerné.
- En présence de sang, eau, débris ou autres substances, faire venir de l'assistance pour procéder au nettoyage.
- Ramasser la balle du match si elle n'est pas déposée sous la raquette d'un des joueurs.
- Aucune inscription n'est requise sur la feuille de pointage.
- Faire reprendre le jeu selon la procédure habituelle en annonçant « 15 secondes » lorsque le problème est résolu.

P. TEMPS D'ARRÊT POUR ÉQUIPEMENT

Les joueurs sont tenus de garder leur vêtement et leur équipement en bon état de jeu. Si l'arbitre juge qu'un changement d'équipement ou un ajustement est nécessaire pour la poursuite équitable et sécuritaire du match, il peut accorder un temps d'arrêt pour

équipement d'une durée raisonnable. Les joueurs ne sont pas tenus d'utiliser un temps d'arrêt régulier pour régler un problème d'équipement.

- Aucune inscription n'est requise sur la feuille de pointage.
- Il n'y a aucune limite sur le nombre de temps d'arrêt pour équipement.
- Un temps d'arrêt pour équipement peut être utilisé pour remplacer une raquette brisée, remplacer un lacet, replacer une lentille cornéenne, etc.
- Faire reprendre le jeu selon la procédure habituelle en annonçant « 15 secondes » lorsque le problème est résolu.

Q. TEMPS D'ARRÊT MÉDICAL (TAM)

- Temps d'arrêt médical **demandé par un joueur**.
 - Annoncer « Temps d'arrêt médical – [Nom] – [Pointage] ».
 - Faire venir l'équipe médicale ou le directeur du tournoi.
 - Un joueur peut annuler sa demande de TAM avant l'arrivée de l'équipe médical.
 - 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 son nom.
 - Au verso de la feuille de pointage inscrire :
 - TAM
 - Nom du joueur
 - Partie [Numéro] (si applicable)
 - Pointage
 - Motif
 - Valide
 - Ramasser la balle du match si elle n'est pas déposée sous la raquette d'un des joueurs.
- 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 :
 - Arrêter le chronomètre.
 - Vérifier si les joueurs sont prêts.
 - Annoncer « Au jeu ».
 - 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.
 - Annoter la feuille de pointage en suivant la procédure de l'abandon.
 - Valider aussi auprès de l'équipe si elle se retire complètement de la catégorie ou si elle prévoit jouer ses prochains matchs.

- En cas de retrait, demander à l'équipe d'en informer le bureau des opérations.
 - Aviser le bureau des opérations si les joueurs ne peuvent le faire eux-mêmes.
 - Les pointages finaux doivent être inscrits à l'endroit prévu à cet effet.
 - Inscrire "Abandon" sous les pointages.
 - Demander à l'équipe gagnante de vérifier et initialer la feuille de pointage.
- **Présence de l'arbitre.**
- L'arbitre doit accompagner le joueur si celui-ci doit se déplacer à l'extérieur de l'aire de jeu pour obtenir des soins.
- Mettre en pause le chronomètre durant le déplacement.
 - Redémarrer le chronomètre dès l'arrivée sur les lieux où seront donnés les soins.
 - Apporter la balle du match avec vous comme lors d'un délai causé par la pluie.
 - Informer l'équipe médicale si le joueur est susceptible d'avoir reçu un coup sur la tête (raquette, chute, collision, etc.) qui causerait une commotion cérébrale.
 - En conformité avec la politique sur les commotions cérébrales de Pickleball Canada, le joueur doit être retiré immédiatement du tournoi tant qu'il ne présentera pas au directeur du tournoi un formulaire d'autorisation de reprise du jeu signé par un professionnel de la santé.

Figure 15 – Temps d'arrêt médical

Nord PICKLEBALL CANADA

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 _____

R. HYDRATATION

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.

4. MESURES DISCIPLINAIRES

L'avertissement verbal, l'avertissement technique et la faute technique sont des outils dont dispose l'arbitre afin de contrôler divers comportements inadéquats durant le match. Ces pénalités peuvent être imposées dès que les joueurs se présentent à l'aire de jeu pour leur match.

Pendant le match, les pénalités sont imposées après la fin de l'échange. Un comportement répréhensible qui se produit après la fin du match doit être rapporté au directeur du tournoi.

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

A. AVERTISSEMENT VERBAL

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

Note : *Si une équipe a déjà reçu un avertissement technique (AT) ou une faute technique (FT) au cours du match elle ne peut plus recevoir d'avertissement verbal.*

- Procédure.
 - Attendre la fin de l'échange et informer les joueurs que vous donnez un avertissement verbal.
 - Rassembler tous les joueurs près du filet. Informer les joueurs que vous avez donné un AV et le motif.
 - 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 [Numéro] (si applicable)
 - Pointage
 - Motif
 - Annoncer « 15 secondes ».
 - Aller à votre position d'arbitre.
 - Vérifier si chacun des juges de ligne est prêt.
 - Au temps zéro.
 - Arrêter le chronomètre.
 - Vérifier si les joueurs sont prêts.
 - Annoncer «Au jeu».
 - Annoncer le pointage.
 - Démarrer le décompte des 10 secondes.

Note: *Pour éviter de retarder le déroulement du jeu, faire les inscriptions lors du prochain temps d'arrêt ou à la fin de la partie ou du match.*

Figure 16 – Avertissement verbal

Nord-PICKLEBALL CANADA

Match: 39 A
Terrain: 23

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	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

B. AVERTISSEMENT TECHNIQUE

Un avertissement technique (AT) n'entraîne pas à lui seul une pénalité supplémentaire, il est considéré comme une réprimande. Il n'y a pas de perte de service, de changement de côté ou d'ajustement de point qui y est associé. Un deuxième avertissement technique est une réprimande supplémentaire qui conduit automatiquement à une faute technique (total cumulatif de deux réprimandes).

- Procédure.
 - 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 dans la section prévue à cet effet du côté de l'équipe fautive (ne **pas** pivoter la feuille de pointage).
 - Documenter l'AT au verso de la feuille de pointage.
 - AT
 - Noms
 - Partie [Numéro] (si applicable)
 - 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.

Note: Pour éviter de retarder le déroulement du jeu, faire les inscriptions lors du prochain temps d'arrêt ou à la fin de la partie ou du match.

Figure 17 – Avertissement technique

Pickleball Canada logo

Nord

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/FT

AT

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

verso de la feuille de pointage

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

Figure 18 – Deuxième avertissement technique

Pickleball Canada logo

Nord

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/FT

TW

TW

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 _____

C. 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.

- Procédure.
 - 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 dans la section prévue à cet effet du côté de l'équipe fautive (ne **pas** pivoter la feuille de pointage).
 - Effacer le dernier point marqué par l'équipe fautive.
 - Inscrire FT dans la case du nouveau pointage de l'équipe fautive
 - Si le nouveau pointage est zéro, inscrire FT dans la case zéro.
 - Effacer, si applicable, la dernière marque de changement de côté de l'équipe fautive.
 - Retracer la marque du changement de côté près du nouveau pointage de l'équipe fautive.
 - Si le pointage de l'équipe fautive est zéro, ajouter un point à l'adversaire.
 - Inscrire FT dans la case du point ajouté.
 - Tracer, si applicable, une nouvelle marque de changement de côté.
 - Documenter la FT au verso de la feuille de pointage.
 - FT
 - Noms
 - Partie [Numéro] (si applicable)
 - 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.

Note: Pour éviter de retarder le déroulement du jeu, faire les inscriptions lors du prochain temps d'arrêt ou à la fin de la partie ou du match.

Figure 19 – Faute technique/Retrait d'un point

PICKLEBALL CANADA Nord

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 Nord

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	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

D. DISQUALIFICATION/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.

E. FORFAIT DE PARTIE

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. Documenter le forfait de partie en inscrivant FP à gauche de la case zéro de la partie concernée.

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

Equipe 1: Chandail bleu
Equipe 2: 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 FP	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		AT
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		FT
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		

Equipe 2: Simon Laviole & Catherine Léger
Equipe 1: Côté & 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		AT
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		FT
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		

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

F. FORFAIT DE MATCH

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'AT et de FT entraîne un forfait de match.

- Suivre la procédure d'enregistrement d'un avertissement technique ou d'une faute technique.
 - Il n'est pas nécessaire de retrancher un point à l'équipe fautive puisque son pointage final sera zéro, celui de l'adversaire sera ajusté au maximum en fonction du type de match (ex. 15-0).
- Arrêter la partie en cours.
- 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).
- Rayer les points de l'équipe fautive pour toutes les parties.
- Encercler la case de pointage zéro pour toutes les parties 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 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).
 - Inscrire "Forfait" sous les pointages.
 - Faire vérifier et initialer par l'équipe gagnante.

Figure 22 – Forfait de match

GAGNANTS Sud

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

Type: 2 de 3, 11 pts, gagnée par 2

Arbitre: Isabelle Rodrigue

Terrain: 23

Match: 39 A

Chandail bien

PICKLEBALL CANADA

Nord

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

Un forfait de match peut aussi survenir suite à l'absence d'un joueur.

- 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.

Procédure.

- Faire valider le forfait par l'arbitre en chef ou le directeur du tournoi.
- Encercler les deux noms des joueurs de l'équipe gagnante.
- Inscrire 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.
- Inscrire le pointage 11-0 et 11-0 pour un match de deux de trois ou selon le cas, 15-0 ou 21-0.
- Inscrire "Forfait" sous les pointages.
- Faire vérifier et initialer par l'équipe gagnante.

Note : L'arbitre doit documenter les forfaits au verso de la feuille de pointage avant de la rapporter au bureau des opérations.

G. 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 complètement de la catégorie et si c'est le cas, informer l'équipe d'en aviser le bureau des opérations.

Lorsqu'une équipe abandonne un match, l'adversaire se voit octroyer la victoire.

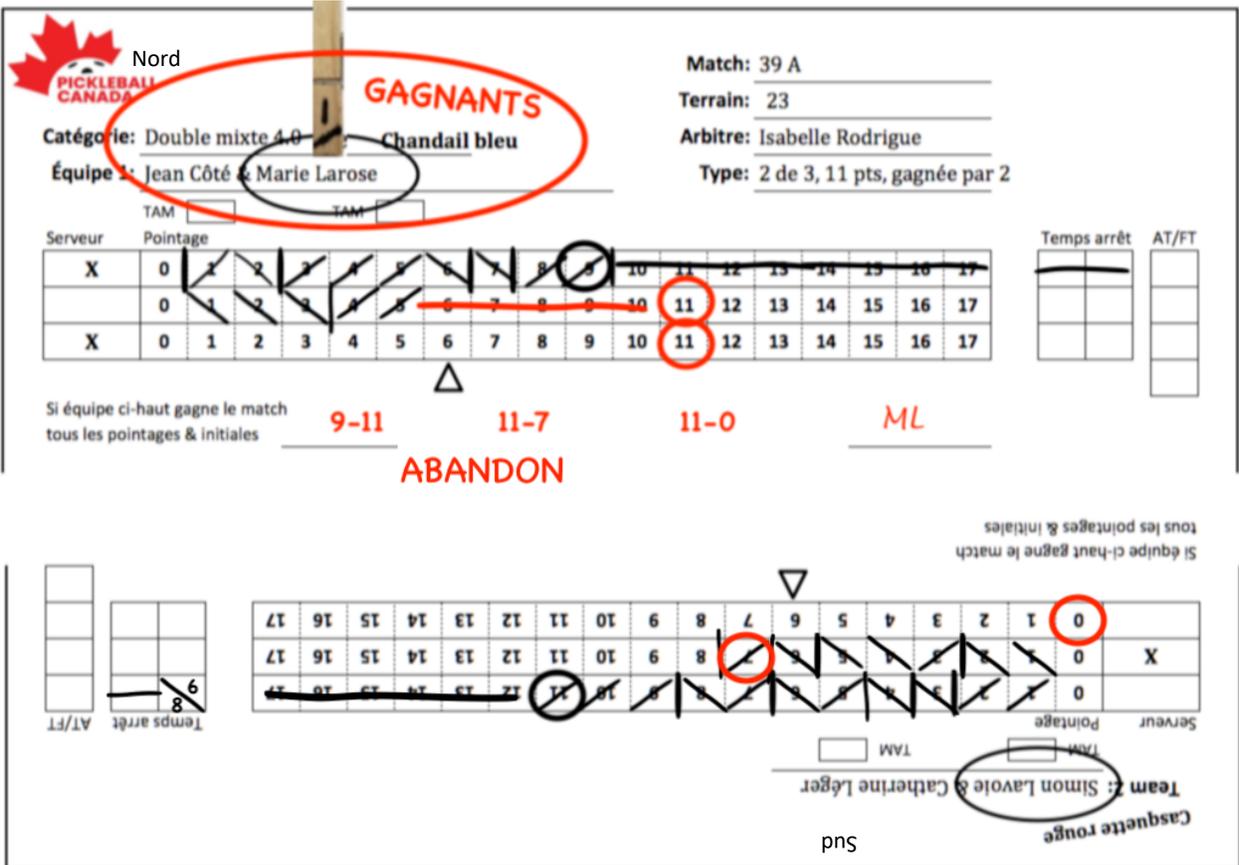
- Procédure
 - Mettre fin au match en cours en octroyant la victoire à l'adversaire.
 - Le pointage octroyé aux gagnants pour une partie débutée, mais non complétée sera le pointage maximal en fonction du type de match (ex : 11-5 dans un 2 de 3 ou 15-5 dans un match de 15 points).
 - Octroyer et encercler 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.
 - 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.
 - Inscrire le pointage réel en fonction du pointage des gagnants à l'endroit prévu pour chacune des parties complétées.
 - Inscrire "Abandon" sous les pointages.
 - Faire vérifier et initialer par l'équipe gagnante.

Note : L'arbitre doit documenter les forfaits au verso de la feuille de pointage avant de la rapporter au bureau des opérations.

Exemple : L'équipe qui abandonne a gagné la première partie 11-5. Elle abandonne durant la deuxième partie lorsque son pointage est 6-1, le pointage final de cette partie sera donc de 11-6 en faveur de l'adversaire. Chacune des équipes a gagné une partie, le pointage de la troisième partie sera de 11-0 en faveur de l'adversaire. L'inscription des pointages sur la feuille de pointage sera 5-11 / 11-6 / 11-0.

Note : Si le pointage est 10-9 en faveur de l'équipe qui abandonne, le pointage final de cette partie sera de 12-10 pour l'adversaire (écart de deux points).

Figure 23 – Abandon d'un match



H. RETRAIT

Une équipe peut choisir de se retirer d'une catégorie après avoir compléter un match en autant qu'elle le fait avant que le pointage initial du match subséquent soit annoncé. Demander aux joueurs d'informer le bureau des opérations de leur retrait. Aviser le bureau des opérations si les joueurs ne peuvent le faire eux-mêmes.

5. RÈGLES SPÉCIFIQUES ET CIRCONSTANCES PARTICULIÈRES

A. PRINCIPALES RÈGLES À CONNAÎTRE ET À FAIRE RESPECTER

- 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.
- Exigences à respecter en fonction du type de service.
- Fautes de pied au service.
- Bon serveur et bonne aire de service (position).
- 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. QUAND APPELER UNE FAUTE

- Une faute ne peut être commise que lorsque la balle est en jeu (i.e. après début de l'annonce du pointage) – à l'exception des fautes de la zone de non-volée.
- Appeler la faute au moment où elle se produit.
- 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, la faute peut être appelée jusqu'à ce que la feuille de pointage soit retournée au bureau des opérations.
- Appeler une faute si un joueur transporte délibérément la balle avec sa raquette lors du service ou pendant l'échange.
- Appeler une faute si la balle contacte un objet permanent avant son rebond.
- Appeler une faute si, pendant l'échange, un joueur échappe la balle supplémentaire qu'il gardait avec lui.
- Identifier quel pied – ou talon – a touché la zone de non-volée lorsque vous appeler une faute de la zone de non-volée.

C. VÊTEMENT/ÉQUIPEMENT INAPPROPRIÉ

- Si un joueur se plaint que la couleur du vêtement de l'adversaire s'apparente à celle de la balle, adresser la plainte au directeur du tournoi.
- Si une illustration, un dessin ou un design présent sur une raquette est de mauvais goût, demander au directeur du tournoi de valider si la raquette peut être utilisée.
- Seul le directeur du tournoi peut exiger un changement de vêtement.
- Utiliser un temps d'arrêt d'arbitre pour permettre au joueur de changer de vêtement.
- Informer les joueurs de la raison du délai.
- Le directeur du tournoi peut imposer un forfait de match si le joueur refuse de changer de vêtement.

D. 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 (sonore ou visuel) 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.

E. ARRÊTER LE JEU

Un joueur peut arrêter le jeu dans des circonstances spécifiques.

- **Avant l'annonce du pointage**
 - Signal "Pas prêt".
- **Avant le service**
 - Question à propos du pointage.
 - Question à propos du bon serveur/receveur/position.
 - Demande d'un temps d'arrêt.
- **Avant le retour du service**
 - Demande de correction du pointage (mauvais pointage annoncé).
 - Lâcher de balle non visible par le receveur.
- **À tout moment durant l'échange**
 - Dérangement valide.

6. JUGES DE LIGNE

Les juges de ligne sont utilisés dans de nombreux tournois et ils font partie intégrante de l'équipe des officiels.

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 attitré 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 LIGNE

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.
- Démontrer un comportement professionnel.
- 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. SIGNAUX

- **Balle "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 "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** (aucun appel possible)
 - Couvrir les yeux avec les mains
- **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.
- **Coaching illégal**
 - Attendre la fin de l'échange.
 - Lever les deux bras en forme de "V".
- **Autre violation à une règle**
 - Attendre la fin de l'échange.
 - Lever un bras dans une position verticale.

Note : Dans tous les cas, garder la position jusqu'à ce que 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 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.

Les juges de ligne doivent être prêts à répondre à l'arbitre qui leur demande s'ils sont prêts avant le début du match, de chacune des parties ou tout arrêt prolongé du jeu.

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.

G. MATCH AVEC DUO D'ARBITRES

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.

Consulter l'**Annexe E – Duo d'arbitres**

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 devrait durer **moins 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. 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 :
 - Faute de pied au service et service court : arbitre.
 - Zone de non-volée durant l'échange : arbitre.
 - Appels de ligne : joueurs ou juges de ligne (si juges de ligne = 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 : servir, recevoir côté ou céder son choix.
10. Distribuer les bracelets d'identification.
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. Permettre à l'équipe au service de choisir la balle pour le match.
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 [Numéro] (si applicable) – Au jeu ».
 - 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 [Serveur/Receveur] – [Pointage] – Une minute »

Démarrer le chronomètre.

Se déplacer au centre du terrain.

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 :

« Receveurs – [Nombre] temps d'arrêt disponible – Serveurs – [Nombre] temps d'arrêt disponible »

Vérifier si chacun des juges de ligne est prêt.

À la fin de la minute :

- *Soyez à votre position d'arbitre.*
- *Arrêter le chronomètre.*
- *Vérifier si les joueurs sont prêts.*
- *Annoncer*
« Au jeu – [Pointage] »
- *Débuter le décompte de 10 secondes.*

ANNEXE C – VERBATIM

1. DÉBUT D'UN MATCH À PARTIE UNIQUE

Après l'annonce du 15 secondes, au temps zéro :

« Au jeu – 0 - 0 -2 »

2. DÉBUT D'UNE PARTIE D'UN MATCH À MULTIPLES PARTIES

Après l'annonce du 15 secondes, au temps zéro :

« Partie [Numéro] – Au jeu – 0-0-2 »

3. TEMPS D'ARRÊT RÉGULIER

« Temps d'arrêt [Serveur/Receveur] – [Pointage] – Une minute »

Exemple : « Temps d'arrêt receveur – 8-4-2 – Une minute »

4. NOMBRE DE TEMPS D'ARRÊT DISPONIBLE

**« [Serveur/Receveur] – [Nombre] temps d'arrêt disponible –
[Serveur/Receveur] – [Nombre] temps d'arrêt disponible »**

Exemple : « Receveur – Un temps d'arrêt disponible – Serveur– Deux temps d'arrêt disponible »

5. REPRISE DU JEU APRÈS UN TEMPS D'ARRÊT

Après l'annonce du 15 secondes, au temps zéro :

« Au jeu – [Pointage] »

Exemple : « Au jeu – 8-4-2 »

6. FIN D'UNE PARTIE AVEC PARTIE SUIVANTE

**« Point – Partie – [Pointage] – [Nom des gagnants] – Temps d'arrêt
Changer de côté – Une minute »**

Exemple : « Point – Partie – 11-6 – Gauthier/Léger – Temps d'arrêt –
Changer de côté – Deux minutes »

7. FIN DU MATCH

« Point – Partie – Match – [Pointage] – [Nom des gagnants] »

Exemple : « Point – Partie – Match – 11-6 – Gauthier/Léger »

8. CHANGEMENT DE CÔTÉ DE MI-PARTIE

« Temps d'arrêt – Changer de côté – [Pointage] – Une minute »

Exemple : « Temps d'arrêt – Changer de côté – 6-4-2 – Une minute »

9. REPRISE DU JEU APRÈS LE CHANGEMENT DE CÔTÉ

Après l'annonce du 15 secondes, au temps zéro :

« Au jeu – [Pointage] »

Exemple : « Au jeu – 6-4-2 »

10. SERVICE À LA CUILLÈRE DOUTEUX

« Arrêter – Service douteux – [Raison] – Reprise – Je vais réannoncer le pointage »

Exemple : « Arrêter – Service douteux – Que la balle a été frappée au-dessus de la taille – Reprise – Je vais réannoncer le pointage ».

« ... Que la tête de la raquette était plus haute que le poignet... »

« ... Que le mouvement n'était pas du bas vers le haut... »

« ... Qu'un effet de rotation a été donné à la balle... »

« ... Que le lâcher de balle n'était pas visible... »

11. SERVICE AVEC REBOND DOUTEUX

« Arrêter – Service douteux – [Raison] – Reprise – Je vais réannoncer le pointage »

Exemple : « Arrêter – Service douteux – Que la balle a été projetée – Reprise – Je vais réannoncer le pointage ».

« ... Qu'un effet de rotation a été donné à la balle... »

« ... Que le lâcher de balle n'était pas visible... »

12. LÂCHER DE BALLE NON VISIBLE AU SERVICE

« Arrêter – Lâcher de balle non visible – Reprise – Je vais réannoncer le pointage »

13. ANNONCE DU 15 SECONDES

« 15 secondes – Au jeu – [Pointage] »

14. APPEL À ARBITRE QUI A CLAIREMENT VU LA BALLE

« La balle est "in" »

« La balle est "out" »

15. APPEL À ARBITRE QUI NE PEUT PAS SE PRONONCER

« En vertu du règlement, l'appel est maintenu »

« En vertu du règlement, la balle est ["in/out"] »

ANNEXE D – MESURES DISCIPLINAIRES

Avertissement verbal (AV) ¹	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	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
	Lancer raquette 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	Version 1er août 2022

¹. L'avertissement verbal est approprié pour un comportement qui n'atteint pas le niveau décrit au niveau de la sanction supérieure suivante.

ANNEXE E – 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. Le premier 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.

A. OBJECTIFS

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

B. 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, l'arbitre principal se concentre sur les éléments du mouvement du service et sur le lâcher de balle. Il doit aussi s'assurer que l'arbitre adjoint est prêt avant de débiter le match ou de reprendre le jeu après tout arrêt prolongé.

C. 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, 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).

D. APPELS

- L'arbitre adjoint doit **immédiatement** appeler les fautes suivantes :
 - Zone de non-volée.
 - Plan du filet.
 - Faute de pied au service.
 - Service trop court.
 - Enjeu de sécurité des joueurs.
 - Double rebond (triple dans le cas d'un joueur en fauteuil roulant).
 - Balle qui touche un joueur.
- L'arbitre adjoint doit signaler en levant la main **après la fin de l'échange** pour :
 - Mauvaise position.
 - Mauvais serveur/receveur.
 - Lancer de raquette.
 - Comportement antisportif.
 - Balle brisée intentionnellement.
 - Mouvement du service illégal.
 - Lâcher de balle de service.

E. 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).

F. FEUILLE DE POINTAGE

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

G. 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.

H. 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.*

I. 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.

