

Guide d'entraînement pour les officiels

Astuces pour les arbitres (Umpires) :

1. Marchez sur le terrain jusqu'à la chaise, puis avancez d'un mètre (deux pas) vers l'intérieur du terrain. Faites face aux juges de service pour le tirage au sort.
2. Effectuez le tirage au sort. Ne laissez pas le jeton tomber au sol, puisque celui-ci pourrait rouler sur le terrain et retarder le match. Si toutefois cela se produit, ne demandez pas à un joueur de ramasser le jeton à votre place, faites-le vous-mêmes.
3. Assurez-vous que les joueurs aient une bouteille d'eau, une serviette ainsi qu'une raquette supplémentaire avant de débiter chaque match.
4. Assurez-vous que tous les juges de ligne connaissent et comprennent leurs tâches : qu'ils sachent quelle ligne observer, qu'ils connaissent les signaux à faire et qu'ils regardent constamment l'arbitre après avoir rendu une décision.
5. Après l'échauffement, annoncez « TIME ». Ceci indiquera que le match est prêt à être amorcé.
6. Assurez-vous que les sacs, les raquettes, les bouteilles d'eau, les serviettes, etc. des joueurs sont bel et bien dans les boîtes ou paniers situés près de la chaise de l'arbitre.
7. Si vous possédez un téléphone cellulaire, assurez-vous qu'il soit éteint.
8. Gardez le dos droit (posture adéquate) lorsque vous êtes sur la chaise.
9. Ne mâchez pas de gomme lorsque vous êtes à la tâche.
10. Ne croisez pas les jambes lorsque vous êtes sur la chaise.
11. Ne faites pas l'annonce du match avant la fin des services de pratique. En simple, les joueurs peuvent faire deux services de pratique, soit un à la droite et un à la gauche.
12. Si le match est télévisé, assurez-vous de recevoir un signal afin d'amorcer chaque partie au moment approprié.
13. Lorsque vous débutez l'annonce du match, allongez votre bras droit pour présenter le ou les joueur(s) qui sont à votre droite et allongez votre bras gauche pour présenter le ou les joueur(s) qui sont à votre gauche.
14. En guise de respect envers les joueurs, assurez-vous de connaître la prononciation correcte de leurs noms. En cas de doute, vous pouvez vous informer auprès des entraîneurs ou de vos collègues avant de vous présenter sur le terrain.

15. Pendant l'annonce, gardez la tête haute, droite et immobile. Faites de même lorsque vous annoncez le pointage. Vous pouvez soulever votre feuille de pointage, mais elle ne doit pas couvrir votre visage.
16. Dès que le service a été fait, regardez rapidement le juge de service, car parfois, lorsque les spectateurs sont bruyants, l'appel d'une faute de service ne peut être entendu.
17. Lorsque-vous notez le pointage, faites-le rapidement afin de pouvoir garder l'œil sur votre terrain et sur les joueurs.
18. Regardez rapidement les tableaux de pointages situés de chaque extrémité du terrain entre les échanges afin de vous assurer que le pointage inscrit est correct.
19. **Changement de volant** : Si tous les joueurs sont d'accord, faites un signe de tête au juge de service ou allongez le bras vers celui-ci pour permettre le changement de volant. Si un joueur refuse de changer de volant, vous devez vérifier le volant rapidement et prendre une décision. Notez que tous les joueurs peuvent demander le changement de volant, qu'ils soient au service ou non.
20. En ce qui concerne la vitesse des volants, vous devez suivre les instructions données par l'arbitre en chef (Referee) qui pourrait vous demander, dans certains cas, de plier des plumes d'un volant pour le ralentir (Tipping).
21. Si le plancher doit être essuyé, utilisez votre main et non votre doigt pour indiquer au juge de ligne attiré l'endroit qui doit être essuyé. Permettez aux joueurs de boire et de s'éponger de leur serviette pendant que le plancher sera essuyé.
22. À l'intervalle, immédiatement après avoir annoncé le pointage, vous pouvez demander au juge de ligne attiré d'essuyer le terrain - n'attendez pas trop longtemps, car il y a souvent des plumes et de la sueur sur le terrain.
23. Durant les 2 minutes (120 secondes) d'intervalle entre les parties, le juge de service doit se rendre près de la chaise de l'arbitre. Le juge de service et l'arbitre peuvent échanger quelques mots si cela est nécessaire.
24. Vous devez toujours avoir votre chronomètre à portée de main et chronométrer toute interruption de jeu, comme dans le cas d'une blessure ou de l'appel de l'arbitre en chef (Referee) sur le terrain etc.
25. En double, pendant l'intervalle à la fin d'une partie, ne demandez pas aux joueurs qui servira et qui recevra au début de la partie suivante. Vous devez conclure que ce sera les mêmes joueurs que lors de la première partie et confirmez la décision des joueurs lorsque ceux-ci sont prêts à débiter la partie suivante. Il est rare que les joueurs changent le serveur et le receveur entre les parties. Par ailleurs, notez que l'intervalle a pour but premier de permettre aux entraîneurs de discuter avec leurs joueurs.

26. Gardez votre chronomètre loin des yeux des joueurs et des spectateurs lors du match. Il peut être brièvement visible avant la fin d'une partie et lorsque vous annoncez les 20 secondes restantes d'une intervalle. Des arbitres ont parfois l'habitude de garder le chronomètre bien haut devant eux, ce qui ne fait pas bonne impression.
27. L'annonce des pointages à la fin d'un match devrait toujours être fait après avoir donné la main aux joueurs. Attendez aussi que les joueurs aient donné la main au juge de service avant de commencer votre annonce finale.
28. Remerciez les officiels à la fin des matchs. Vous ne devriez jamais faire plus de trois remerciements : remerciez le juge de service et ensuite les juges de lignes à droite et à gauche.
29. Assurez-vous d'indiquer l'heure de la fin du match sur la feuille de pointage.
30. Complétez la feuille de match.
31. Si un avertissement ou une faute de mauvaise conduite a été donné lors du match, écrivez les détails au bas ou au verso de la feuille de pointage. Avisez ensuite l'arbitre en chef (Referee).
32. Faites signer votre feuille de match par l'arbitre en chef le plus rapidement possible et apportez-là à la table de contrôle.

Astuces pour les juges de service (Service Judges) :

1. Si vous possédez un téléphone cellulaire, assurez-vous qu'il soit éteint.
2. Vous devez marcher vers le terrain à l'arrière des joueurs à moins que les instructions de l'arbitre en chef soient différentes.
3. Une fois sur le terrain, après l'échange des poignées de mains, le juge de service doit mesurer le centre du filet seulement.
4. Attendez que l'arbitre du match soit assis sur sa chaise avant de vous asseoir. Parfois, pour des raisons de sécurité, il peut avoir besoin de votre aide pour monter ou descendre de la chaise.
5. Ne croisez pas les jambes lorsque vous êtes sur la chaise.
6. Ne mâchez pas de gomme lorsque vous êtes juge de service.
7. Ne gardez pas le tube de volants dans vos mains, placez-le plutôt près de la chaise et prenez un volant lorsque nécessaire.
8. Si vous devez plier quelques plumes du volant afin de le ralentir (« tipping »), faites-le discrètement et évitez d'avoir en votre possession plus de deux à trois volants dont les plumes ont été pliées.
9. Lorsque vous regardez le service, ne suivez pas le volant des yeux jusqu'à l'autre côté du terrain, mais gardez plutôt les yeux sur le serveur un moment afin de vous assurer que le service soit légal. Si le service est effectivement légal, regardez l'arbitre rapidement (contact visuel) puis vous pouvez ensuite suivre le volant.
10. Lorsque vous appelez une faute de service, vous devez dire « faute » très fort et faire le signe approprié. Le joueur doit demander la permission à l'arbitre du match pour parler au juge de service.
11. À la fin d'une partie, attendez que l'arbitre ait dit « partie » (« game ») avant de vous lever de votre chaise. Placez ensuite le cône ou la boîte au centre du terrain sous le filet.
12. À la fin du match, levez-vous afin de donner la main aux joueurs. N'échangez jamais de poignée de main lorsque vous êtes assis.
13. À la fin du match, ne placez pas de volant au centre du terrain (sous le filet) pour l'échauffement des joueurs du prochain match, à moins que l'arbitre en chef ne vous ait demandé de le faire.