Règles officielles du badminton

5 grammes de plumes, des tonnes d'émotion

Entrée en vigueur : 1er septembre 2026

AVANT-PROPOS

Les textes qui suivent sont la traduction littérale en français des « **Laws of badminton** » et des « **Instructions to technical officials** » établies par la fédération mondiale de badminton (Badminton World Federation) disponibles sur le site : http://bwfcorporate.com/statutes/.

Ces règles officielles constituent les règles du jeu du badminton qui doivent être appliquées lors de toutes les compétitions de badminton se déroulant en France ; consultables sur le site fédéral : http://www.ffbad.org/espaces-dedies/officiels-techniques/les-regles-officielles/.

La FFBaD, en sa qualité de titulaire de la délégation du ministère chargé des sports et conformément à l'article L. 131-16 du Code du sport, a pour mission d'édicter les règles techniques propres à sa discipline. En vertu de l'article R. 131-33 du Code du sport, la FFBaD a notamment pour mission de définir les règles applicables aux équipements nécessaires au bon déroulement des compétitions sportives qu'elle organise ou qu'elle autorise, ainsi que de contrôler et de valider la conformité des caractéristiques techniques de ces équipements, au regard de son règlement fédéral.
Dans le cadre de cette compétence, la FFBaD a élaboré des règlements techniques relatifs aux terrains, aux poteaux et filets, ainsi qu'aux chaises d'arbitrage de badminton ; consultables sur le lien : http://www.ffbad.org/espaces-dedies/equipements/regles-techniques-ffbad/.

Les instructions s'adressent aux officiels techniques, c'est-à-dire aux arbitres, juges de service, juges de ligne, juges-arbitres et aux évaluateurs.

Traduction : Commission Fédérale des Officiels Techniques de la Fédération Française de Badminton

Édition : Mai 2026

SOMMAIRE

I - Règles du jeu

	Définitions	3
Règle 1	Le terrain et son équipement	3
Règle 2	Le volant	4
Règle 3	Le test de la vitesse du volant	5
Règle 4	La raquette	5
Règle 5	Le matériel homologué	6
Règle 6	Le tirage au sort	7
Règle 7	Le score	7
Règle 8	Le changement de demi-terrain	7
Règle 9	Le service	7
Règle 10	Les Simples	8
Règle 11	Les Doubles	9
Règle 12	Les erreurs de zone de service	10
Règle 13	Les fautes	10
Règle 14	Les lets	11
Règle 15	Le volant pas « en jeu »	12
Règle 16	La continuité de jeu, la mauvaise conduite et les sanctions	12
Règle 17	Les officiels et les réclamations	13

II - Instructions aux officiels techniques

Instruction 1	Introduction	16
Instruction 2	Les officiels et leurs décisions	16
Instruction 3	Instructions et lignes directrices aux juges-arbitres	17
Instruction 4	Conseils généraux sur le juge-arbitrage	34
Instruction 5	Instructions aux arbitres	36
Instruction 6	Conseils généraux sur l'arbitrage	47
Instruction 7	Instructions aux juges de service	48
Instruction 8	Instructions aux juges de ligne	52

III - Annexes

Annexe 1	Modification de terrain et d'équipement	55
Annexe 2	Les matchs à handicap	56
Annexe 3	Règles alternatives de Badminton – Systèmes de score et de service	57
Annexe 4	La terminologie	59
Annexe 5	Équipement spécifique pour le para-badminton	70
Annexe 6	Le Système de Révision Instantanée	71

I. RÈGLES DU JEU

DÉFINITIONS

Joueur :	Toute personne qui joue au badminton.
Match :	La rencontre de badminton opposant deux côtés adverses comprenant chacun un ou deux joueurs.
Simples :	Un match dans lequel il y a un joueur dans chaque côté adverse.
Doubles :	Un match dans lequel il y a deux joueurs dans chaque côté adverse.
Côté au service :	Côté qui a le droit de servir.
Côté à la réception :	Côté qui se trouve en face du côté au service.
Échange :	Une séquence d'un ou plusieurs coups, commençant avec le service et finissant lorsque le volant cesse d'être en jeu.
Coup :	Un mouvement de la raquette du joueur, effectué avec l'intention de frapper le volant.

Les parties en italiques s'appliquent uniquement au Para-badminton.

1. LE TERRAIN ET SON ÉQUIPEMENT

1.1. Le terrain doit être un rectangle tracé avec des lignes d'une largeur de 40 mm selon le schéma A.

1.1.1. Les terrains pour les fauteuils roulants devront être conformes respectivement aux schémas D et E.

1.1.2. Pour les catégories de badminton debout, les terrains de Simples devront être conformes au schéma F.

1.2. Les lignes de tracé du terrain doivent être bien visibles et de préférence de couleur blanche ou jaune.

1.3. Toutes les lignes font partie de la zone qu'elles délimitent.

1.4. Les poteaux doivent avoir une hauteur de 1,55 mètre à partir du sol et doivent rester verticaux lorsque le filet est tendu conformément à la règle 1.10.

1.5. Les poteaux doivent être placés sur les lignes de côté du terrain de Doubles selon le schéma A, que le jeu soit en Simples ou en Doubles. Les poteaux et leurs supports ne doivent pas avoir de prolongement sur le terrain au-delà des lignes de côté.

1.6. Le filet doit être confectionné avec de la cordelette de couleur sombre et d'épaisseur régulière, avec une maille comprise entre 15 mm et 20 mm.

1.7. Le filet doit avoir une hauteur de 760 mm et une longueur d'au moins 6,1 mètres.

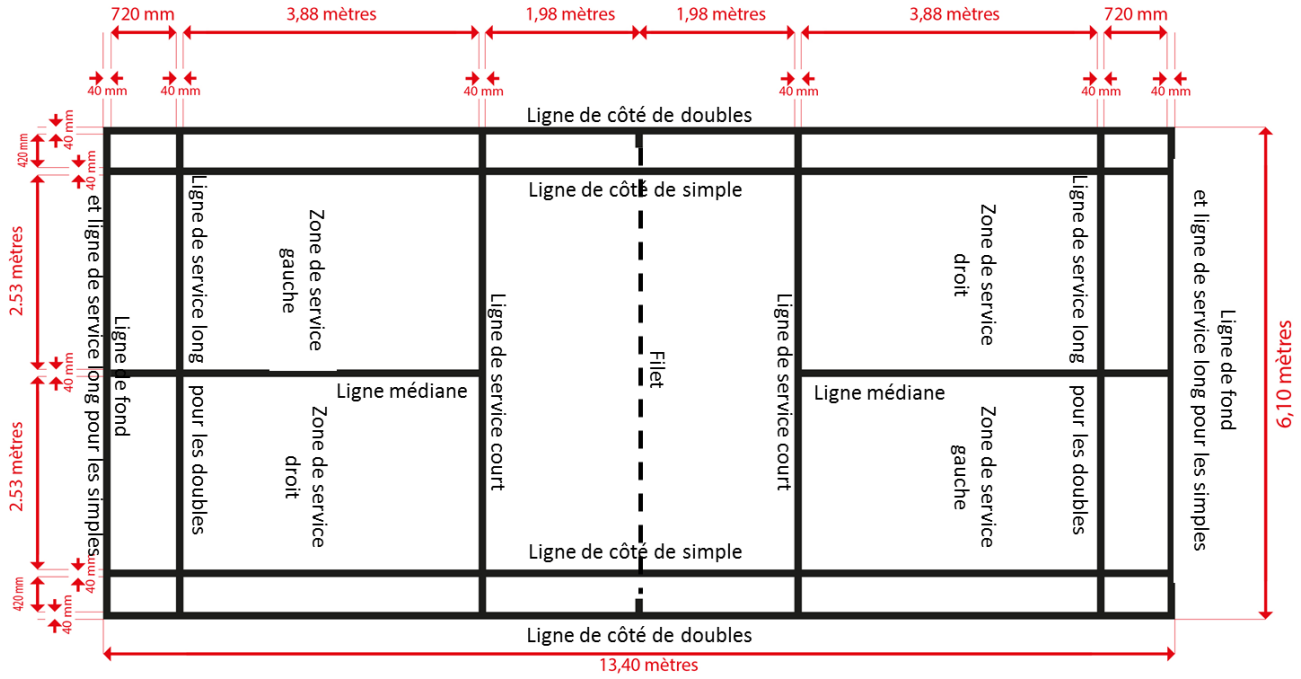
1.8. La partie supérieure du filet doit être bordée d'une bande blanche de 75 mm repliée en deux sur une corde ou un câble glissé à l'intérieur. Cette bande doit reposer sur la corde ou le câble.

1.9. La corde ou le câble doit être tendu correctement et au ras du sommet des poteaux.

1.10. Le bord supérieur du filet doit être à 1,524 mètre du sol au centre du terrain et à 1,55 mètre du sol au niveau des lignes de côté du terrain de Doubles.

1.11. Il ne doit pas y avoir d'espace entre les extrémités du filet et les poteaux. Si nécessaire, les extrémités du filet doivent être fixées aux poteaux sur toute leur hauteur.

SCHÉMA A



Notes : (1) Longueur de la diagonale du terrain = 14,723 m.
(2) Le terrain peut être utilisé aussi bien pour les Simples que pour les Doubles.
(3) ** Repères facultatifs pour le test des volants, voir schéma B.

2. LE VOLANT

2.1. Le volant doit être confectionné en matériaux naturels et/ou synthétiques. Quel que soit le matériau utilisé, les caractéristiques de vol doivent, d'une façon générale, être identiques à celles obtenues avec un volant en plumes naturelles et ayant une base en liège recouverte d'une fine peau en cuir.

2.2. **Le volant en plume**

2.2.1. Le volant doit avoir 16 plumes fixées dans la base.

2.2.2. Les plumes doivent avoir une longueur uniforme comprise entre 62 mm et 70 mm lorsque la longueur est mesurée de la pointe de la plume à la partie supérieure de la base du volant.

2.2.3. Les pointes des plumes doivent se situer sur un cercle dont le diamètre est compris entre 58 mm et 68 mm.

2.2.4. Les plumes doivent être solidement fixées avec du fil ou tout autre matériau adéquat.

2.2.5. La base doit avoir un diamètre compris entre 25 mm et 28 mm et son bout est arrondi.

2.2.6. Le volant doit peser entre 4,74 grammes et 5,50 grammes.

2.3. **Le volant autre qu'en plume**

2.3.1. La « jupe », ou l'imitation des plumes en matériau synthétique, doit remplacer les plumes naturelles.

2.3.2. La base doit être conforme à la règle 2.2.5.

2.3.3. Les dimensions et le poids doivent être conformes aux règles 2.2.2, 2.2.3 et 2.2.6. Toutefois, à cause des différences de densité et de comportement des matériaux synthétiques par rapport aux plumes, une tolérance de 10 % est acceptable.

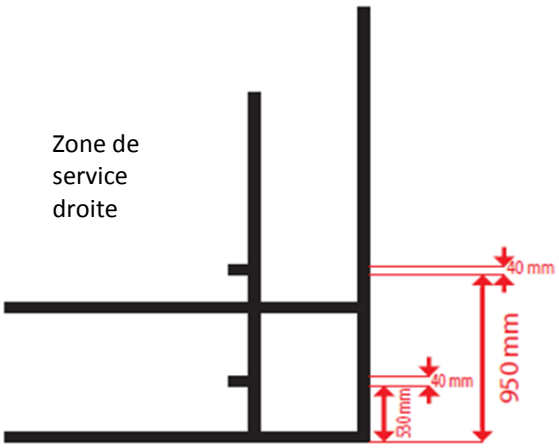
2.4. S'il n'y a pas de différences majeures de conception, de vitesse et de vol du volant, des modifications par rapport aux spécifications ci-dessus peuvent être réalisées avec l'accord de la fédération nationale concernée, dans les endroits où les conditions atmosphériques, à cause de l'altitude ou du climat, rendent le volant standard inadapté.

3. LE TEST DE LA VITESSE DU VOLANT

3.1. Pour tester un volant, le joueur doit effectuer un dégagement en frappe basse, le contact avec le volant se faisant au-dessus de la ligne de fond. Le volant doit être frappé dans une direction montante et parallèle aux lignes de côté.

3.2. Un volant de vitesse règlementaire doit tomber au moins à 530 mm et au plus à 990 mm de l'autre ligne de fond, à l'intérieur du terrain, selon le schéma B.

SCHÉMA B



4. LA RAQUETTE

4.1. La raquette doit avoir un cadre d'une longueur totale n'excédant pas 680 mm et d'une largeur totale n'excédant pas 230 mm et qui est constitué des parties décrites dans les règles 4.1.1 à 4.1.5 et représentées sur le schéma C.

4.1.1. Le manche est la partie de la raquette prévue pour être tenue dans la main par le joueur.

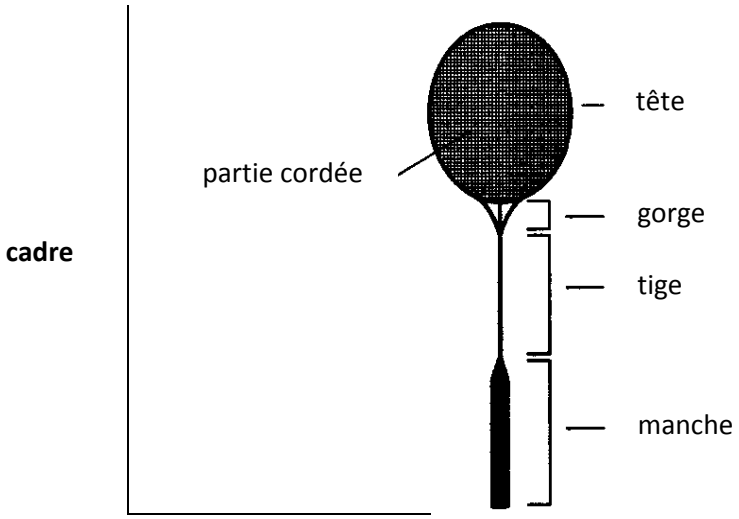
4.1.2. La surface cordée est la partie de la raquette avec laquelle il est prévu que le joueur frappe le volant.

4.1.3. La tête entoure la partie cordée.

4.1.4. La tige relie le manche à la tête (sous réserve de la règle 4.1.5).

4.1.5. La gorge (s'il y en a une) relie la tige à la tête.

SCHÉMA C



4.2. **La partie cordée**

4.2.1. doit être plane et être constituée d'une trame de cordes croisées, soit entrelacées, soit nouées là où elles se croisent ; et

4.2.2. ne doit pas excéder 280 mm de longueur totale et 220 mm de largeur totale. Toutefois, la surface du cordage peut être étendue au niveau de la gorge, à condition que :

4.2.2.1. la surface supplémentaire ne dépasse pas 35 mm en largeur ; et

4.2.2.2. la longueur totale de la partie cordée ne dépasse pas alors 330 mm.

4.3. **La raquette**

4.3.1. ne doit pas avoir d'accessoires attachés ni de protubérances, autres que ceux utilisés uniquement et exclusivement pour limiter ou éviter l'usure et la détérioration ou bien les vibrations, ou pour répartir les masses, ou pour permettre d'attacher par une corde le manche à la main du joueur ; la taille et l'emplacement de tels accessoires doivent être raisonnables pour leur utilisation.

4.3.2. ne doit pas avoir d'accessoires permettant au joueur d'en modifier sensiblement la forme.

5. LE MATÉRIEL HOMOLOGUÉ

5.1. **Conformité**

La fédération mondiale de badminton règlemente toutes les questions pouvant concerner les raquettes, le volant ou l'équipement ou tous prototypes utilisés pour la pratique du badminton de façon à définir la conformité avec les spécifications. Une telle décision peut être prise à l'initiative de la fédération ou à la demande d'un tiers ayant un intérêt réel reconnu, y compris un joueur, un officiel technique, un fabricant de matériel, ou une fédération nationale ou l'un de ses membres.

5.2. ***Équipement spécifique pour le Para-badminton***

En Para-badminton, un fauteuil roulant ou des béquilles peuvent être utilisées.

5.2.1. *Le corps du joueur doit être fixé au fauteuil roulant par une ceinture élastique.*

5.2.2. *Le fauteuil roulant peut-être équipé d'une roue arrière supplémentaire de support qui peut dépasser l'axe des roues principales.*

5.2.3. *Les pieds du joueur doivent être fixés au repose-pied du fauteuil roulant.*

6. LE TIRAGE AU SORT

6.1. Avant le début du match, un tirage au sort doit avoir lieu et le côté qui gagne le tirage au sort doit exercer son choix sur l'une des deux alternatives énoncées dans les règles 6.1.1 et 6.1.2 :

6.1.1. servir ou recevoir en premier ;

6.1.2. commencer le jeu sur l'un ou l'autre des demi-terrains.

6.2. Le côté qui a perdu le tirage au sort doit alors exercer son choix sur l'alternative restante.

7. LE SCORE

7.1. Un match se dispute au meilleur des trois sets sauf dispositions contraires (Annexe 2 et Annexe 3).

7.2. Un set est remporté par le côté qui atteint en premier ~~21~~ **15** points, sauf dans les cas qui relèvent des règles 7.4 et 7.5.

7.3. Le côté qui gagne un échange ajoute un point à son score. Un côté gagne un échange si le côté adverse commet une « faute » ou bien si le volant cesse d'être en jeu parce qu'il touche la surface du terrain dans les limites du demi-terrain adverse.

7.4. Si le score atteint ~~20~~ **14**-égalité, le côté qui, le premier, mène de 2 points, remporte ce set.

7.5. Si le score atteint ~~29~~ **20**-égalité, le côté qui marque le ~~30ème~~ **21ème** point remporte ce set.

7.6. Le côté qui remporte un set sert en premier dans le set suivant.

8. LE CHANGEMENT DE DEMI-TERRAIN

8.1. Les joueurs doivent changer de demi-terrain :

8.1.1. à la fin du premier set ;

8.1.2. à la fin du deuxième set, s'il doit y avoir un troisième set ; et

8.1.3. dans le troisième set lorsqu'un côté atteint en premier ~~11~~ **8** points, excepté lors de matches à handicap (Annexe 2).

8.2. Si les joueurs n'ont pas changé de demi-terrain, comme c'est précisé à la règle 8.1, ce changement doit s'effectuer dès que l'on s'aperçoit de l'erreur et que le volant n'est plus en jeu. Le score existant doit être maintenu.

9. LE SERVICE

9.1. Pour qu'un service soit correct, le volant doit avoir une trajectoire ascendante, à partir de la raquette du serveur, afin de passer par-dessus le filet de sorte que, s'il n'est pas intercepté, il atterrisse dans la zone de service du receveur (c'est-à-dire à l'intérieur de la zone de réception ou sur les lignes la délimitant) ; et

9.1.1. aucun côté ne doit retarder indûment l'exécution du service, une fois que le serveur et le receveur sont prêts pour le service ;

9.1.2. à la fin du mouvement vers l'arrière de la tête de la raquette du serveur, tout retard au commencement du service (règle 9.2) doit être considéré comme un retard injustifié ;

9.1.3. le serveur et le receveur doivent se placer dans les zones de service diagonalement opposées (schéma A) sans toucher les lignes délimitant ces zones de service ;

9.1.3.1. *Dans les catégories « fauteuil roulant » et « debout sur demi-terrain » de Para-badminton, les schémas D et F, doivent s'appliquer respectivement.*

9.1.4. une partie quelconque des deux pieds du serveur et du receveur doit rester en contact avec la surface du terrain, dans une position stationnaire, depuis le début du service (règle 9.2) jusqu'à ce que le service soit exécuté (règle 9.3) ;

9.1.4.1. *Dans la catégorie Para-badminton « fauteuil roulant » : à partir du commencement jusqu'à ce que le service soit exécuté, les roues des chaises du serveur et du receveur doivent être immobiles, à l'exception du mouvement naturel du fauteuil roulant durant l'exécution du service.*

9.1.4.2. En Para-badminton, il peut y avoir des exceptions à la règle 9.1.4 pour des joueurs bénéficiant d'une justification médicale de la part du responsable des classifications. Les juges-arbitres et délégués techniques se réfèreront à une liste de joueurs fournie par le responsable des classifications pour appliquer ces exceptions.

9.1.5. le serveur doit lâcher le volant sans lui ajouter d'effet, et la raquette du serveur doit frapper en premier la base du volant ;

9.1.6. la totalité du volant doit se trouver à moins de 1,15 m de la surface du terrain au moment où il est frappé par la raquette du serveur[1] ;

9.1.6.1. *Dans la catégorie Para-badminton « fauteuil roulant », l'intégralité du volant sera positionnée en dessous de l'aisselle du serveur au moment de l'exécution du service ; la règle alternative de service 9.1.6 b) s'applique également.*

9.1.6.2. *Dans les catégories Para-badminton « debout », les règles alternatives de service s'appliquent (9.1.6 a) et b)).*

9.1.7. le mouvement de la raquette du serveur doit être continu vers l'avant une fois le service commencé (règle 9.2) et jusqu'à ce que le service soit exécuté (règle 9.3) ;

9.1.8. en essayant de servir, le serveur ne doit pas manquer le volant.

9.2. Dès que les joueurs sont prêts pour le service, le premier mouvement de la tête de la raquette du serveur, vers l'avant, est le commencement du service.

9.3. Une fois que le service est commencé (règle 9.2), le service est exécuté lorsque le volant est frappé par la raquette du serveur ou, lorsqu'en essayant de servir, le serveur manque le volant.

9.4. Le serveur ne doit pas servir avant que le receveur ne soit prêt. Cependant, le receveur doit être considéré comme prêt si un retour du service est tenté.

9.5. En Doubles, pendant la délivrance du service (règles 9.2 et 9.3), les partenaires peuvent se placer où ils veulent à l'intérieur de leur demi-terrain respectif, à condition de ne pas perturber la vision du serveur ou du receveur.

10. LES SIMPLES

10.1. Zones de service et de réception

10.1.1. Les joueurs doivent servir et recevoir dans leur zone de service droite respective lorsque le serveur n'a pas encore marqué un point ou bien a marqué un nombre pair de points dans ce set.

10.1.2. Les joueurs doivent servir et recevoir dans leur zone de service gauche respective lorsque le serveur a marqué un nombre impair de points dans ce set.

[1] À compter de 2019, cette règle 9.1.6 s'applique à toutes les compétitions de grade BWF 1, 2 et 3, ainsi qu'aux compétitions internationales juniors et aux championnats continentaux.
La FFBaD applique la règle 9.1.6 à la phase finale du Top 12 et au championnat de France individuel (Élite).
Pour toutes les autres compétitions, la FFBaD applique la règle 9.1.6 de l'Annexe 3 (*cf.* p. 56, « Autres règles de service »).

10.1.3. *Dans la catégorie de jeu Para-badminton sur demi-terrain, le serveur et le receveur se positionneront sur leur zone de service respective.*

10.2. **Déroulement du jeu et position sur le terrain**

10.2.1. Lors d'un échange, le volant peut être frappé tour à tour par le serveur et par le receveur, à partir de n'importe quelle position sur le terrain de leur côté du filet, jusqu'à ce que le volant ne soit plus en jeu (règle 15).

10.3. **Point marqué et service**

10.3.1. Si le serveur gagne un échange (règle 7.3), le serveur marque un point. Le serveur doit alors servir à nouveau à partir de l'autre zone de service.

10.3.2. Si le receveur gagne un échange (règle 7.3), le receveur marque un point. Le receveur devient alors le nouveau serveur.

11. LES DOUBLES

11.1. **Zones de service et de réception**

11.1.1. Un joueur du côté au service doit servir à partir de sa zone de service droite lorsque le côté au service n'a pas encore marqué un point ou bien a marqué un nombre pair de points dans ce set.

11.1.2. Un joueur du côté au service doit servir à partir de sa zone de service gauche lorsque le côté au service a marqué un nombre impair de points dans ce set.

11.1.3. Le joueur du côté à la réception qui a servi en dernier, doit rester dans la même zone de service d'où il avait servi en dernier. Le schéma inverse doit s'appliquer au partenaire du receveur.

11.1.4. Le joueur du côté à la réception qui se trouve dans la zone de service diagonalement opposée à celle du serveur, doit être le receveur.

11.1.5. Les joueurs ne doivent pas changer de zone de service jusqu'à ce qu'ils gagnent un point lorsqu'ils sont au service.

11.1.6. Le service doit être délivré à partir de la zone de service qui correspond au score du côté au service, sauf pour l'exception prévue à la règle 12.

11.2. **Déroulement du jeu et position sur le terrain**

Lors d'un échange, une fois le service renvoyé, le volant peut être frappé tour à tour par n'importe quel joueur du côté au service puis par n'importe quel joueur du côté à la réception, à partir de n'importe quel endroit du terrain de leur côté du filet, jusqu'à ce que le volant ne soit plus en jeu (règle 15).

11.3. **Point marqué et service**

11.3.1. Si le côté au service gagne un échange (règle 7.3), celui-ci marque un point. Le serveur doit alors servir à nouveau à partir de l'autre zone de service.

11.3.2. Si le côté à la réception gagne un échange (règle 7.3), celui-ci marque un point. Le côté à la réception devient alors le nouveau côté au service.

11.4. **Ordre des services**

Dans chaque set, le droit de servir doit passer successivement :

11.4.1. du serveur initial qui a commencé le set depuis la zone de service droite

11.4.2. au partenaire du receveur initial. Le service doit être exécuté à partir de la zone de service gauche,

11.4.3. au partenaire du serveur initial,

11.4.4. au receveur initial,

11.4.5. au serveur initial et ainsi de suite.

11.5. Aucun joueur ne doit servir si ce n'est pas son tour, ni recevoir si ce n'est pas son tour, ni recevoir deux services de suite dans le même set, sauf pour les exceptions prévues à la règle 12 ou lorsqu'une faute pour mauvaise conduite est annoncée.

11.6. N'importe quel joueur du côté qui a gagné un set peut servir en premier dans le set suivant et n'importe quel joueur du côté perdant peut recevoir le service en premier.

12. LES ERREURS DE ZONE DE SERVICE

12.1. Une erreur de zone de service a été commise lorsqu'un joueur :

12.1.1. a servi ou bien a reçu quand ce n'était pas son tour ; ou

12.1.2. a servi ou bien a reçu à partir de la mauvaise zone de service.

12.2. Si une erreur de zone de service est constatée, l'erreur doit être corrigée quand le volant n'est pas en jeu et le score atteint doit être maintenu.

13. LES FAUTES

Il y a « faute » :

13.1. si le service n'est pas correct (règle 9.1) ;

13.2. si, au service, le volant :

13.2.1. est pris sur le filet et reste suspendu au filet ;

13.2.2. après être passé au-dessus du filet, est pris dans le filet ; ou

13.2.3. est frappé par le partenaire du receveur ;

13.3. si, en jeu, le volant :

13.3.1. tombe en dehors des limites du terrain (c'est-à-dire ni sur les lignes ni à l'intérieur du terrain qu'elles délimitent) ;

13.3.2. ne passe pas au-dessus du filet ;

13.3.3. touche le plafond ou bien les murs latéraux ;

13.3.4. touche le corps ou les vêtements d'un joueur ;

13.3.4.1. *En Para-badminton, la chaise ou la béquille sont considérées comme partie intégrante du joueur.*

13.3.5. touche n'importe quel autre objet ou personne en dehors des limites du terrain ;

(*Là où c'est nécessaire à cause de la structure du bâtiment, l'autorité locale du badminton peut, en laissant le droit de veto à sa Fédération nationale, émettre un règlement local qui traite les cas où un volant touche un obstacle.*)

13.3.6. est attrapé et tenu sur la raquette puis lancé lors de l'exécution d'un coup ;

13.3.7. est frappé deux fois de suite par le même joueur. Cependant, un volant frappant la tête et la partie cordée de la raquette en un seul coup, n'est pas une « faute » ;

13.3.8. est frappé successivement par un joueur et son partenaire ; ou

13.3.9. touche la raquette d'un joueur et ne continue pas vers le demi-terrain de l'adversaire ;

13.3.10. *dans la catégorie Para-badminton « fauteuil roulant »,* si le volant :

13.3.10.1. est pris sur le filet et reste suspendu à son sommet ; ou

13.3.10.2. après avoir franchi le filet, est pris dans le filet ;

13.4. si, pendant que le volant est en jeu, un joueur :

13.4.1. touche le filet ou ses supports avec sa raquette, son corps ou ses vêtements ;

13.4.2. envahit le terrain de l'adversaire, par-dessus le filet, avec sa raquette ou une partie de son corps, mais le joueur a le droit de « suivre » le volant par-dessus le filet avec sa raquette, au cours de l'exécution d'un coup, lorsque le point de contact initial avec le volant a été du côté du filet où se trouve le joueur qui frappe le volant ;

13.4.3. envahit le terrain de l'adversaire, par-dessous le filet, avec sa raquette ou une partie de son corps, de telle façon que l'adversaire est gêné ou distrait ; ou

13.4.4. fait obstruction vis-à-vis d'un adversaire, c'est-à-dire empêche un adversaire de faire un geste autorisé lorsque le volant est suivi par-dessus le filet ;

13.4.5. cause délibérément une distraction d'un adversaire de quelque façon que ce soit, par des cris ou par des gestes par exemple ;

13.4.6. *dans la catégorie Para-badminton « fauteuil roulant » :*

13.4.6.1. *si aucune partie du tronc du joueur n'est en contact avec la chaise au moment où le volant est frappé ;*

13.4.6.2. *si un pied n'est plus fixé au repose-pied ;*

13.4.6.3. *si pendant que le volant est en jeu, le joueur touche le sol avec une partie quelconque du pied ;*

13.5. si un joueur est coupable d'une infraction flagrante, répétée ou persistante, conformément à la règle 16.

14. LES LETS

14.1. « Let » doit être annoncé par l'arbitre, ou par un joueur (lorsqu'il n'y a pas d'arbitre), pour stopper le jeu.

14.2. Il y a « let » si :

14.2.1. le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt (règle 9.4) ;

14.2.2. lors de l'exécution du service, le receveur et le serveur commettent tous les deux une faute ;

14.2.3. après que le service a été renvoyé, le volant :

14.2.3.1. est pris sur le filet et reste suspendu à son sommet ;

14.2.3.1.1. excepté dans la catégorie Para-badminton « fauteuil roulant » où c'est une faute ;

ou

14.2.3.2. après avoir franchi le filet, est pris dans le filet ;

14.2.3.2.1. excepté dans la catégorie Para-badminton « fauteuil roulant » où c'est une faute ;

14.2.4. pendant l'échange, le volant se désintègre et la base se sépare complètement du reste du volant ;

14.2.5. de l'avis de l'arbitre, le jeu est perturbé ou bien un joueur du côté adverse est distrait par un conseiller ;

14.2.6. un juge de ligne n'a pas pu voir le volant tomber et l'arbitre ou le Système de Révision Instantanée est dans l'impossibilité de prendre une décision ; ou

14.2.7. une situation quelconque imprévisible ou accidentelle s'est produite.

14.3. Lorsqu'un « let » se produit, le jeu depuis le dernier service ne compte pas et le joueur qui a servi en dernier sert à nouveau.

15. LE VOLANT PAS « EN JEU »

Un volant n'est pas en jeu lorsque :

15.1. il touche le filet ou un poteau et commence à tomber vers la surface du terrain du côté du joueur qui a frappé le volant ;

15.2. il touche la surface du terrain ; ou

15.3. une « faute » ou un « let » s'est produit.

16. LA CONTINUITÉ DU JEU, LA MAUVAISE CONDUITE ET LES SANCTIONS

16.1. Le jeu doit être continu depuis le premier service jusqu'à ce que le match soit terminé, sauf dans les situations autorisées dans les règles 16.2 et 16.3, *et, pour le Para-badminton catégorie « fauteuil roulant »,* 16.5.3*.*

16.2. **Les intervalles**

16.2.1. d'une durée n'excédant pas 60 secondes, dans chaque set, lorsque le score atteint ~~11~~ 8 points pour le côté qui mène, excepté lors de matches à handicap (Annexe 2) ; et

16.2.2. d'une durée n'excédant pas 120 secondes, entre le premier et le deuxième set, et entre le deuxième et le troisième set, doivent être autorisés dans tous les matchs.

(Pour un match télévisé, le juge-arbitre peut décider, avant le match, que les intervalles mentionnés dans la règle 16.2 sont obligatoires et d'une durée fixe.)

16.3. **Suspension de jeu**

16.3.1. Lorsque des circonstances indépendantes de la volonté des joueurs le rendent nécessaire, l'arbitre peut suspendre le jeu pour la durée qu'il considère comme nécessaire.

16.3.2. Lors de circonstances particulières, le juge-arbitre peut donner des instructions à l'arbitre pour qu'il suspende le jeu. *En Para-badminton, la réparation d'un équipement spécifique (règle 5.2) peut être considérée comme une circonstance particulière.*

16.3.3. Si le jeu est suspendu, le score acquis doit être maintenu et le jeu doit reprendre à ce score.

16.4. **Jeu retardé**

16.4.1. En aucun cas, le jeu ne peut être retardé pour permettre à un joueur de récupérer ses forces ou son souffle ou bien pour recevoir des conseils.

16.4.2. L'arbitre est le seul juge d'un retard de jeu.

16.5. **Conseils et sortie du terrain**

16.5.1. Ce n'est que lorsque le volant n'est pas en jeu (règle 15), et jusqu'à ce que les joueurs aient pris position pour servir et recevoir qu'un joueur est autorisé à recevoir des conseils pendant un match.

16.5.2. Aucun joueur ne peut quitter le terrain pendant un match sans la permission de l'arbitre, provoquant un retard de jeu, excepté pendant les intervalles prévus à la règle 16.2.

16.5.3. *Dans la catégorie Para-badminton « fauteuil roulant », un joueur peut bénéficier d'une pause supplémentaire et l'autorisation de quitter le terrain pour se cathétériser. Il sera alors accompagné par un officiel technique mandaté.*

16.6. **Un joueur ne doit pas :**

16.6.1. causer délibérément un retard ou une suspension de jeu ;

16.6.2. modifier délibérément ou bien abîmer le volant de façon à changer sa vitesse ou son vol ;

16.6.3. se conduire d'une manière offensante ou inappropriée ; ou

16.6.4. se rendre coupable de conduite répréhensible et non définie par ailleurs dans les règles du badminton.

16.7. **Gestion des manquements aux règles**

16.7.1. L'arbitre doit sanctionner tout manquement aux règles 16.2, 16.4.1, 16.5.2 ou 16.6, en :

16.7.1.1. donnant un avertissement pour mauvaise conduite au côté en infraction ; ou

16.7.1.2. fautant pour mauvaise conduite le côté en infraction, si celui-ci a déjà reçu un avertissement ; ou

16.7.1.3. fautant pour mauvaise conduite le côté en cas d'infraction ou manquement flagrant.

16.7.2. En fautant pour mauvaise conduite un côté (règle 16.7.1.2 ou 16.7.1.3), l'arbitre doit signaler immédiatement l'infraction au juge-arbitre, qui a le pouvoir de disqualifier du match le côté sanctionné.

17. LES OFFICIELS ET LES RÉCLAMATIONS

17.1. Le juge-arbitre a la responsabilité globale du tournoi ou de la compétition dont un match fait partie.

17.2. L'arbitre désigné est responsable du match, du terrain et de la zone immédiatement autour. L'arbitre doit en référer au juge-arbitre.

17.3. Le juge de service annonce les fautes de service du serveur quand il s'en produit (règles 9.1.2 à 9.1.8).

17.4. Le juge de ligne doit indiquer si le volant est « in » ou « out » par rapport à la (aux) ligne(s) attribuée(s).

17.5. La décision d'un officiel sera définitive sur tous les points de fait de jeu pour lesquels cet officiel est responsable sauf si :

17.5.1. de l'avis de l'arbitre, au-delà d'un doute raisonnable, l'annonce d'un juge de ligne est nettement incorrecte, l'arbitre devra corriger la décision du juge de ligne ;

17.5.2. un Système de Révision Instantanée est opérationnel, celui-ci prend une décision quelle que soit la ligne ayant fait l'objet d'un challenge à moins que le système ne donne une décision incohérente ou manifestement incorrecte, auquel cas le juge-arbitre doit indiquer à l'arbitre comment procéder (Annexe 6).

17.6. Un arbitre doit :

17.6.1. faire appliquer et respecter les règles du badminton et, en particulier, il doit annoncer « faute » ou « let » si l'une de ces situations se produit ;

17.6.2. prendre une décision sur toute réclamation concernant une contestation si cette réclamation est formulée avant que le service suivant soit exécuté ;

17.6.3. s'assurer que les joueurs et les spectateurs soient bien informés du déroulement du match ;

17.6.4. désigner ou remplacer les juges de ligne ou le juge de service en concertation avec le juge-arbitre ;

17.6.5. lorsqu'il n'y a pas d'autres officiels désignés, s'organiser pour que leurs tâches soient remplies ;

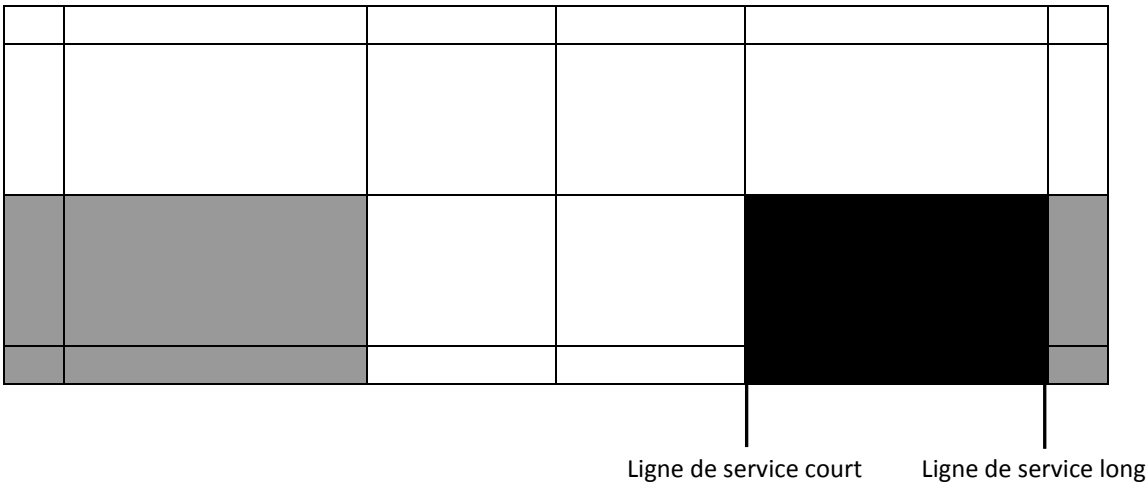
17.6.6. lorsqu'un officiel n'a pas pu bien voir, remplir la tâche de cet officiel ou bien annoncer un « let » ;

17.6.7. enregistrer et rapporter au juge-arbitre toutes les situations se rapportant à la règle 16 ; et

17.6.8. porter à la connaissance du juge-arbitre toute réclamation insatisfaite concernant des questions portant sur les règles seulement. (Ces réclamations doivent être faites avant que le service suivant soit exécuté ou, s'il s'agit de la fin du match, avant que le côté qui porte réclamation quitte le terrain.)

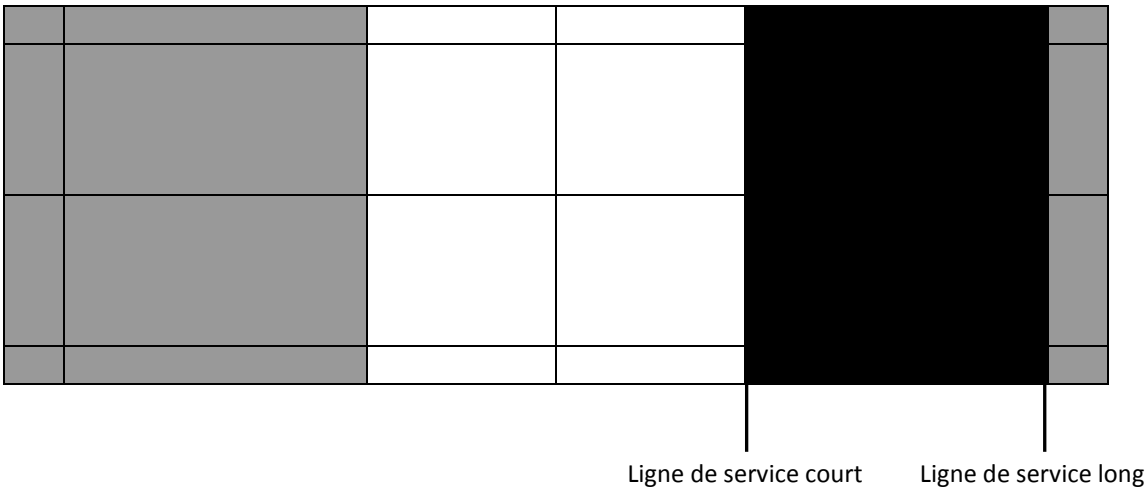
Nota : Dans tous les schémas qui suivent : = zone de jeu et = zone de service

SCHÉMA D



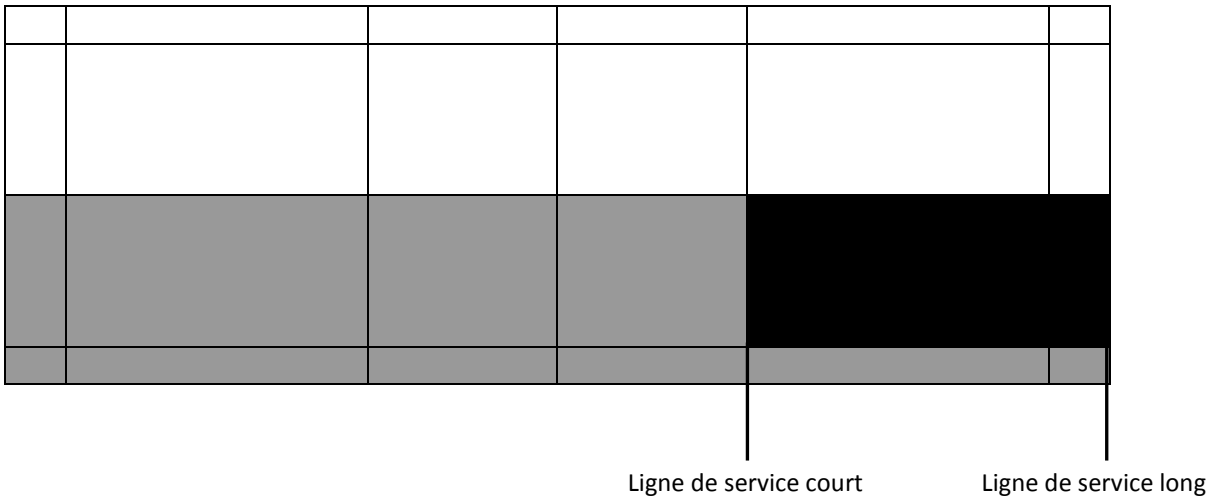
Terrain et zone de service pour le jeu de Simples Para-badminton en catégorie « fauteuil roulant ».

SCHÉMA E



Terrain et zone de service pour le jeu de Doubles Para-badminton en catégorie « fauteuil roulant ».

SCHÉMA F



Terrain et zone de service pour le jeu de Simples Para-badminton catégorie « débout sur demi-terrain ».

Toutes les autres catégories debout joueront sur un terrain de dimensions standard (schéma A) que ce soit en Simples ou en Doubles.

II. INSTRUCTIONS AUX OFFICIELS TECHNIQUES

1. INTRODUCTION

1.1. Les instructions aux officiels techniques sont édictées par la BWF dans un souci de standardiser le contrôle mondial du badminton conformément à ses statuts.

1.2. Le but de ces instructions est d'informer les officiels techniques sur la manière de contrôler un tournoi et un match de manière ferme, avec équité et bon sens, sans être officieux, tout en veillant au respect des règles et des statuts du badminton.

1.3. Tous les officiels techniques doivent se souvenir que le jeu est pour les joueurs.

1.4. Dans ces instructions, les mots signifiant le genre masculin incluent les genres féminin et neutre et vice-versa. Les références aux « instructions » sont des clauses individuelles dans ce document, tandis que les références aux « règles » concernent les règles du badminton.

1.5. Les instructions s'appliquent généralement au Para-badminton. Toutefois, lorsque les instructions aux officiels techniques de Para-badminton sont acceptées, leurs clauses spécifiques remplacent ces instructions dans les tournois de Para-badminton.

2. LES OFFICIELS ET LEURS DÉCISIONS

2.1. Un juge-arbitre est désigné sur les tournois validés par la FFBaD (hors PromoBad), les fédérations affinitaires et les tournois pour lesquels le juge-arbitre est nommé par la FFBaD. Le juge-arbitre est responsable du tournoi (règle 17.1). Lorsqu'il(s) est (sont) nommé(s), le(s) juge(s)-arbitre(s) adjoint(s) a (ont) les mêmes rôles et responsabilités que le juge-arbitre.

2.2. Un arbitre est désigné pour un match par le juge-arbitre, doit lui rendre compte et agir sous son autorité (règle 17.2).

2.3. Un juge de service et des juges de ligne sont normalement désignés pour un match par le juge-arbitre et peuvent être remplacés par le juge-arbitre ou l'arbitre en consultation mutuelle (règle 17.6.4).

2.4. La décision d'un officiel est définitive sur tous les points de fait de jeu dont cet officiel est responsable, excepté :

2.4.1. si, de l'avis de l'arbitre, au-delà de tout doute raisonnable, un juge de ligne a clairement fait une mauvaise annonce, l'arbitre doit corriger la décision du juge de ligne (règle 17.5.1) ; ou

2.4.2. lorsqu'un Système de Révision Instantanée (SRI) est en service, il doit être utilisé pour décider quelle que soit la ligne ayant fait l'objet d'un challenge (règle 17.5.2).

2.5. Lorsqu'un autre officiel n'a pas pu prendre de décision, l'arbitre décide. Lorsqu'aucune décision ne peut être prise, un « let » doit être annoncé (règle 17.6.6), sauf si le SRI est en service, auquel cas il sera utilisé pour annoncer la décision de la ligne (Annexe 6, article 1.2).

2.6. L'arbitre est responsable du terrain et de ses environs immédiats (règle 17.2).

2.7. La responsabilité de l'arbitre prend effet dès son entrée sur l'aire de jeu avant le match jusqu'à ce qu'il quitte l'aire de jeu à la fin de son match. L'aire de jeu est définie comme étant la surface totale sur laquelle les terrains sont posés et où les spectateurs ne sont pas autorisés.

3. INSTRUCTIONS ET LIGNES DIRECTRICES AUX JUGES-ARBITRES

3.1. Général

3.1.1. Le juge-arbitre a la charge globale du tournoi (règle 17.1). Le juge-arbitre devra consulter les institutions sportives (fédération, ligues régionales, comités départementaux ou clubs) ou instance organisatrice, en particulier pour les tournois des plus hauts niveaux et concernant les questions liées au règlement particulier de chaque compétition, ainsi que le comité d'organisation avant de prendre des décisions importantes.

3.1.2. La responsabilité de désigner les arbitres, les juges de service et les juges de ligne (instructions 2.2 et 2.3) pour tous les matchs peut être déléguée aux juges-arbitres adjoints ou à d'autres officiels (par exemple coordinateur des arbitres), mais la responsabilité globale incombe au juge-arbitre. Dans la mesure du possible, des officiels techniques neutres seront désignés pour un match.

3.1.3. Le juge-arbitre dirigera et gérera les officiels techniques durant le tournoi et veillera à ce qu'ils connaissent et exécutent leurs tâches conformément aux règles du badminton et aux statuts et directives de la fédération. Le juge-arbitre tiendra des briefings réguliers pour s'assurer que tous les officiels techniques et autres intervenants (responsables d'équipe, organisateurs, etc.) sont conscients de leurs responsabilités et de la meilleure façon de s'en acquitter, et de les rendre attentifs aux décisions pertinentes prises. Si nécessaire, le juge-arbitre prépare et distribue un document ou un mémo.

3.1.4. Le juge-arbitre (ou un juge-arbitre adjoint) doit être continuellement disponible sur l'aire de jeu, bien avant le début du programme de compétition et après que la compétition ne soit terminée quotidiennement. Le juge-arbitre doit observer le jeu et prendre toutes les mesures nécessaires pour s'assurer que le jeu soit équitable et sécurisé pour les joueurs et les officiels.

3.1.5. Le juge-arbitre est responsable de tenir informé l'institution sportive responsable du tournoi (fédération, ligue, comité, club, etc.) des résultats quotidiens du tournoi. Tout incident majeur durant le tournoi doit être signalé le plus tôt possible, accompagné des preuves disponibles et des déclarations des officiels impliqués. Après la fin du tournoi, un rapport complet utilisant le modèle standard doit être remis à l'institution sportive dans le délai imparti.

3.2. Avant l'arrivée au tournoi

3.2.1. Après avoir accepté une affectation, le juge-arbitre contactera le directeur du tournoi et les autres intervenants clés (par exemple juge(s)-arbitre(s) adjoint(s), juge-arbitre local, délégués pour le tournoi, le cas échéant) pour se présenter et entamer un dialogue initial et engager une relation de travail productive. Les canaux de communication et les responsabilités doivent être convenus et coordonnés entre le juge-arbitre et le personnel de l'équipe événements de l'institution sportive responsable.

3.2.2. Le juge-arbitre doit connaître le calendrier requis pour les activités avant le tournoi (par exemple publication du règlement particulier, liste des joueurs inscrits et remplaçants, déroulement du tirage) et assurer la liaison avec la fédération ou la ligue pour que ces actions soient achevées à temps.

3.2.3. Bien avant le tournoi, le juge-arbitre doit contacter le bureau de l'institution sportive pour demander une copie du rapport du juge-arbitre de l'édition précédente du tournoi s'il n'a pas déjà été fourni. Le juge-arbitre doit se familiariser avec les problèmes majeurs mis en évidence dans le rapport de l'année précédente. Le rapport dans son ensemble devrait être considéré comme confidentiel et ne pas être transmis à du personnel extérieur à l'équipe de juges-arbitres.

3.2.4. Le juge-arbitre, assisté par l'instance responsable du tournoi ou l'organisation, approuvera le règlement particulier avant sa publication.

3.2.4.1. Le juge-arbitre doit vérifier que le règlement particulier contient toutes les informations requises.

3.2.4.2. Le juge-arbitre doit s'assurer que le programme provisoire contenu dans le règlement particulier (horaires de jeu, nombre de tours par jour, nombre de terrains) est réaliste et équitable pour les joueurs tout en tenant compte des besoins du tournoi et, le cas échéant, tout règlement applicable au niveau du tournoi.

3.2.4.3. Le programme de compétition provisoire du tournoi ne doit pas être publié avant l'approbation du règlement particulier.

3.2.5. Bien avant le tournoi, le juge-arbitre enverra aux organisateurs une liste de questions (check-list) demandant des informations pertinentes pour s'assurer que les éléments clés requis pour un tournoi réussi et en bonne marche sont en place et que des plans sont développés pour combler les lacunes.

3.2.5.1. La check-list doit être soigneusement préparée et adaptée au niveau du tournoi et à l'expérience du comité organisateur afin d'éviter la duplication du travail.

3.2.5.2. La check-list initiale doit se concentrer sur les éléments qui doivent être confirmés bien avant l'arrivée du juge-arbitre sur le lieu de la compétition, par exemple, en veillant à ce que les installations d'entraînements adéquates requises pour le niveau du tournoi soient opérationnelles (le cas échéant), que la préparation de tout point ayant rapport aux procédures santé et sécurité exigées est en cours, ainsi que sur les problèmes logistiques majeurs décrits dans le rapport du juge-arbitre de l'année précédente.

3.2.5.3. Le juge-arbitre doit inclure une demande d'agencement détaillé de l'aire de jeu et des zones adjacentes accessibles aux joueurs. Pour les tournois fédéraux de niveau supérieur, rechercher également des informations sur les aspects pertinents du site en dehors de l'aire de jeu.

3.2.5.4. Le juge-arbitre doit inclure une demande d'horaires de transport couvrant les hôtels officiels, le site et tout autre équipement d'entraînement, le cas échéant.

3.2.5.5. Le juge-arbitre doit faire un suivi auprès des organisateurs à intervalles appropriés pour recevoir des mises à jour sur les points d'action identifiés afin de s'assurer que tous les problèmes majeurs ont été réglés avant l'arrivée au tournoi. Toutes les actions de suivi doivent être coordonnées entre le juge-arbitre et le personnel événementiel de l'institution sportive lorsque ce personnel est présent pour le tournoi.

3.2.5.6. Une liste de contrôle secondaire couvrant les points courants moins critiques et les points avec un délai de résolution plus court peut être envoyée par le juge-arbitre aux organisateurs dans les quelques semaines précédant le tournoi, ou discutée individuellement si nécessaire.

3.2.5.7. Sur la base du nombre de terrains à utiliser et des règlements et directives applicables au niveau du tournoi, le juge-arbitre doit s'assurer qu'un nombre suffisant d'arbitres et de juges de ligne d'expérience et de neutralité appropriées ont été prévus/nommés pour le tournoi.

3.2.6. Le juge-arbitre, assisté par le personnel de l'organisation et/ou de l'institution sportive, approuvera la liste initiale des joueurs en temps opportun avant sa publication.

3.2.6.1. Le juge-arbitre doit vérifier soigneusement la liste initiale des joueurs pour l'exactitude de la date du classement utilisé, les calculs de classement ajustés et théoriques, classement protégé, nombre autorisé d'inscriptions par événement et par entité déconcentrée (le cas échéant), la liste des inscriptions dans le tableau principal, le tableau de qualification et la liste de réserve.

3.2.6.2. Le juge-arbitre doit vérifier que toutes les mises à jour apportées à la liste initiale des joueurs reflètent fidèlement les forfaits qui ont été reçus depuis la dernière version.

3.2.6.3. À réception du rapport de désignation des têtes de séries, le juge-arbitre doit vérifier que les têtes de séries désignées dans le tableau principal et le tableau de qualification, le cas échéant, sont correctes en fonction de la date de classement applicable et des exigences relatives à l'utilisation des classements ajustés/théoriques.

3.2.7. Le juge-arbitre doit approuver le tirage en temps opportun avant sa publication.

3.2.7.1. Le juge-arbitre doit vérifier soigneusement le tirage afin de s'assurer que les têtes de séries, les places vacantes et issues des qualifications ont été placées correctement et que la séparation des inscriptions est conforme au RGC ou telle que décrite dans le règlement particulier de la compétition.

3.2.8. Le juge-arbitre doit conserver une liste de tous les forfaits reçus après la publication du tirage et vérifier que les organisateurs informent correctement les associations quels joueurs sont en lice pour une promotion et que les réponses desdites associations soient reçues. Le juge-arbitre doit être en copie de tous ces échanges.

3.2.9. Le juge-arbitre doit s'assurer que, après sa publication initiale, le tirage n'est pas republié en indiquant des forfaits, etc., avant la conclusion de la réunion des responsables d'équipes.

3.3. **Arrivée au tournoi**

3.3.1. Le juge-arbitre prendra les dispositions nécessaires pour que le moment de l'arrivée au tournoi corresponde aux détails fournis dans la lettre d'invitation de l'organisateur ou avec tout accord conclu ultérieurement avec l'institution sportive.

3.3.2. Le juge-arbitre rencontrera le directeur du tournoi/président du comité d'organisation le cas échéant, dès que possible après l'arrivée, pour passer en revue tous les détails logistiques et résoudre toutes les questions en suspens qui pourraient avoir surgi depuis la communication précédant l'arrivée.

3.3.3. Le juge-arbitre doit rencontrer d'autres intervenants clés avant le début du tournoi (par exemple officier événementiel de la fédération, coordinateur de l'aire de jeu, coordinateur des arbitres et des juges de lignes, évaluateurs d'arbitres, évaluateurs de juge-arbitres, responsable de la sécurité et coordinateur TV, le cas échéant).

3.3.4. Le juge-arbitre doit passer en revue le programme horaire de transport entre les hôtels et le site de compétition et les sites d'entraînement afin de s'assurer, s'ils se trouvent à des endroits différents, que la couverture est adéquate.

3.3.4.1. En particulier, le juge-arbitre doit s'assurer que :

3.3.4.1.1. le premier voyage de chaque jour a une capacité adéquate et est organisé afin de déposer les joueurs et les officiels techniques sur le site suffisamment tôt avant le début de la compétition, compte tenu des conditions de circulation locales ;

3.3.4.1.2. la programmation du dernier voyage de la journée est assez souple pour tenir compte de l'incertitude de l'heure de la conclusion des derniers matchs.

3.3.5. Le juge-arbitre doit être familiarisé avec tous les aspects pertinents du site en dehors de l'aire de jeu, et en particulier :

3.3.5.1. s'assurer, dans la mesure du possible, que l'infrastructure du site est sans danger pour les joueurs, les officiels techniques, les autres intervenants et les spectateurs ;

3.3.5.2. s'assurer que des mesures de sécurité adéquates ont été prises et que les procédures à suivre en cas d'urgence sont en place et comprises ;

3.3.5.3. s'assurer que la salle proposée pour le contrôle antidopage est adéquate en termes de confidentialité, de sécurité et d'équipements ;

3.3.5.4. s'assurer que toutes les installations médicales de support (par exemple salle de kinésithérapie) sont propres et adéquates pour le niveau du tournoi ;

3.3.5.5. vérifier l'adéquation et la fonctionnalité des toilettes et des vestiaires ;

3.3.5.6. s'assurer que la taille et l'apparence des installations multimédia et de la zone mixte sont appropriées au niveau du tournoi ;

3.3.5.7. confirmer l'emplacement des places assises pour les joueurs, les officiels techniques et les VIP ;

3.3.5.8. confirmer l'emplacement des salons pour les joueurs et les officiels techniques ;

3.3.5.9. confirmer les dispositions (espace et coût, etc.) pour le recordage des raquettes.

3.3.6. Le juge-arbitre doit procéder à une inspection initiale de l'aire de jeu et informer le personnel du tournoi de toute mesure corrective qui doit être prise avant la dernière visite. En particulier, le juge-arbitre doit :

3.3.6.1. vérifier que la surface du terrain est de bonne qualité et sûre pour les joueurs ;

3.3.6.2. vérifier qu'il y a suffisamment d'espace autour de chaque terrain, et que le fond est exempt de lumière gênante et que les arrière-plans de couleur claire sont minimisés autant que possible ;

3.3.6.3. vérifier que les terrains ou les tapis des terrains disposent d'un dégagement suffisant sur les côtés et le fond du terrain ;

3.3.6.4. vérifier que l'éclairage sur chaque terrain est adéquat, uniformément réparti et positionné de façon optimale. Le cas échéant, vérifier que l'éclairage répond aux exigences minimales de la télévision ;

3.3.6.5. finaliser le placement de tout le matériel sur l'aire de jeu (par exemple positionnement des chaises d'arbitres, de juge de service, de juges de lignes, de conseillers et de préposés aux terrains, appareils de mesure de la hauteur de service, distributeurs de volants (le cas échéant), caisse de volants, panneaux d'intervalle, panneaux publicitaires (manuels et numériques), tableaux d'affichage des scores, Compte à rebours (le cas échéant), et caméras/microphones de télévision) ;

3.3.6.6. vérifier si les chaises des officiels techniques ont une ergonomie adaptée à une assise prolongée durant des matches consécutifs tout le long du tournoi ;

3.3.6.7. confirmer dans quelles zones de l'aire de jeu les photographes seront autorisés à travailler et comment ils y accèderont.

3.3.7. Le juge-arbitre doit confirmer l'emplacement de la table de marque, du contrôleur des volants, du coordonnateur de l'aire de jeu, du coordonnateur de la technologie de l'information (IT) et du bureau du juge-arbitre et du personnel médical.

3.3.8. Si un Système de Révision Instantanée (SRI) est en service, le juge-arbitre doit examiner l'emplacement du stand SRI. S'assurer et vérifier qu'un système de secours approprié a été mis en place au cas où la communication entre le stand SRI et l'affichage des résultats du SRI/l'aire de jeu est interrompue.

3.3.9. Le juge-arbitre confirmera avec le gestionnaire des volants la procédure de livraison et de retrait des volants avant et après chaque match (à savoir si cela sera fait par le gestionnaire des volants ou par le juge de service).

3.3.10. Le juge-arbitre doit vérifier et approuver le calendrier d'entraînement, et en particulier :

3.3.10.1. s'assurer que le programme d'entraînement pour le(s) premier(s) jour(s) est équitable pour tous les joueurs/équipes et tient compte de la taille des contingents de joueurs de chaque association ;

3.3.10.2. vérifier que les temps d'entraînement alloués avant le début du tournoi sont cohérents avec les heures d'arrivées connues des joueurs ;

3.3.10.3. confirmer que les temps de transport entre le lieu de compétition et les hôtels tiennent compte du programme d'entraînement ;

3.3.10.4. inspecter les terrains d'entraînement et d'échauffement. Veiller à ce que les conditions de jeu soient sécurisées et que leur nombre et les heures disponibles soient conformes, autant que possible, aux exigences des règlements particuliers et RGC ;

3.3.10.5. s'assurer que le temps d'entraînement sur les terrains de compétition chaque jour a été organisé conformément aux règlements du niveau de tournoi (le cas échéant) ;

3.3.10.6. s'assurer que les volants pour les entraînements sont mis à la disposition des joueurs, selon les besoins du niveau du tournoi et comme spécifié dans le règlement particulier (le cas échéant).

3.3.11. Le juge-arbitre décidera et communiquera aux parties concernées qui auront la responsabilité de maintenir une copie de travail officielle du fichier du logiciel de gestion du tournoi en permanence.

3.3.12. Le juge-arbitre doit confirmer l'emplacement du point de rassemblement d'avant-match des joueurs et prendre des décisions concernant la gestion de l'annonce des matchs ainsi que les protocoles d'entrée et de sortie pour les joueurs et les officiels techniques.

3.3.13. Le juge-arbitre doit s'assurer que l'horaire provisoire du premier jour de compétition est établi (mais non publié) avant tout changement pouvant résulter de l'exécution des forfaits et des promotions lors de la réunion des responsables d'équipe.

3.3.13.1. S'il n'est pas déjà établi (comme cela devrait être le cas pour les tournois de niveau supérieur de la fédération), le juge-arbitre déterminera si les matchs des premiers tours seront pré-assignés à des terrains spécifiques, attribués sur une base « prochain match à lancer » ou une combinaison des deux (par exemple en cas de retransmission en direct en streaming et/ou à la télévision sur certains terrains).

3.3.13.2. Le juge-arbitre déterminera si les arbitres travailleront en décalage, par équipes sur des terrains pré-assignés, ou par système de rotation durant les premiers jours du tournoi. S'assurer que les détails de ces arrangements sont finalisés avant le briefing initial du juge-arbitre.

3.3.14. Le juge-arbitre, accompagné de son (ses) adjoints(s) et d'autres intervenants clés, effectuera une dernière visite de l'aire de jeu à une heure prédéterminée et vérifiera que toutes les demandes et actions correctives identifiées lors des inspections initiales ont été mises en œuvre.

3.4. Réunions et briefings

La réunion des responsables d'équipes

3.4.1. Avant la réunion des responsables d'équipes, le juge-arbitre doit :

3.4.1.1. inspecter la salle de réunion pour s'assurer qu'elle est de taille appropriée et qu'elle possède l'équipement nécessaire (par exemple projecteur, écran, câble de connexion pour ordinateur portable, microphone) ;

3.4.1.2. vérifier que l'heure et le lieu de la réunion ont été communiqués à tous les responsables d'équipes ;

3.4.1.3. s'assurer qu'une feuille de présence a été préparée ;

3.4.1.4. vérifier que des exemplaires des tableaux et d'autres documents (par exemple, formulaire de forfait, permis d'enregistrement vidéo, formulaire de demande d'entraînement, horaires des navettes) ont été préparés comme documents à distribuer lors de la réunion ;

3.4.1.5. examiner avec le(s) adjoint(s) la matière à traiter lors de la réunion, dont la liste à jour des forfaits et la logistique à utiliser pour l'exécution des promotions, et pour déplacer les têtes de série, le cas échéant.

3.4.2. Le juge-arbitre doit diriger la réunion des responsables d'équipes d'une manière professionnelle mais détendue qui transmet une autorité calme et qui établit un sentiment d'accessibilité. En particulier, le juge-arbitre doit :

3.4.2.1. parler clairement, lentement et utiliser un langage simple ;

3.4.2.2. faire appel à un interprète, si nécessaire ;

3.4.2.3. faire une pause après chaque partie pour permettre que des questions puissent être posées.

3.4.3. Le juge-arbitre doit utiliser tout modèle fourni et personnaliser la présentation pour se concentrer autant que possible sur les détails et la logistique associés au tournoi en question, en particulier les détails de contact pendant le tournoi, ainsi que sur les règles et règlements récemment modifiés.

3.4.3.1. Juger du rythme et de l'approfondissement avec lesquels la matière plus générale est couverte en fonction de l'expérience des responsables d'équipes présents.

3.4.3.2. S'assurer que tout le matériel mandaté par la fédération est inclus dans la présentation (par exemple le contenu sur l'éthique/l'intégrité).

3.4.3.3. Rappeler aux responsables d'équipe si les règles relatives à la hauteur de service fixe ou aux services alternatifs seront utilisées lors du tournoi.

3.4.3.4. Informer les responsables d'équipes si le système de compte à rebours sera en service.

3.4.4. Le juge-arbitre exécute les forfaits, les promotions et remplacements associés aux tableaux principaux et de qualification, et pour déplacer les têtes de série, le cas échéant, à la fin de la réunion.

3.4.4.1. Distribuer un « formulaire de forfait de joueur » à chaque responsable d'équipe au début de la réunion des responsables d'équipe pour documenter le forfait de joueurs non communiqué précédemment.

3.4.4.2. Ajouter les forfaits communiqués lors de la réunion à ceux reçus après la publication des tableaux. Confirmer si les joueurs retirés sont présents au tournoi.

3.4.4.3. Si le responsable d'équipe d'un joueur à promouvoir à partir de la liste de réserve ne peut confirmer immédiatement que le joueur sera présent au tournoi et qu'il jouera, ne pas faire la promotion de ce joueur et passer au joueur suivant sur la liste de réserve.

3.4.4.4. Lorsque plusieurs joueurs/paires doivent être promus au tableau principal ou au tableau de qualification, traiter les promotions en intégrant les joueurs et les positions dans le tableau.

3.4.5. Le juge-arbitre ne refait le tirage que si le jeu n'a pas commencé ou si :

3.4.5.1. une erreur a été commise dans le contrôle des entrées ou lors du tirage au sort ;

3.4.5.2. dans des circonstances exceptionnelles, un tableau principal a été rendu fortement déséquilibré et il n'y a pas de qualification ; ou

3.4.5.3. un tableau de qualification particulier a été rendu très déséquilibré après les abandons et les promotions.

3.4.5.3.1. Un tableau de qualification est considéré comme étant fortement déséquilibré si, après les forfaits et les promotions, plus d'une position qualificative (Q1, Q2, etc.) n'est pas remplie (*cf.* RGC).

3.4.6. À la fin de la réunion, le juge-arbitre doit approuver toute modification nécessaire à l'échéancier du premier jour à la suite des forfaits, des promotions et remplacements effectués, et pour déplacer les têtes de série, le cas échéant. En particulier, le juge-arbitre doit :

3.4.6.1. s'assurer que les forfaits, les promotions, les substitutions, les changements de position des têtes de série, et tous les retirages exécutés sont correctement saisis et documentés dans le fichier du logiciel de la compétition, ainsi que les heures de correspondance modifiées ;

3.4.6.2. s'assurer que le fichier du logiciel mis à jour est publié, le cas échéant, et qu'une copie de sauvegarde est enregistrée ;

3.4.6.3. s'assurer que le tirage au sort et l'échéancier mis à jour sont publiés en ligne dès que possible si le logiciel de gestion de tournoi est interactif sur Internet.

3.4.7. Le juge-arbitre doit documenter dans le rapport du juge-arbitre tout membre dont l'équipe ou les joueurs n'étaient pas représentés à la réunion des responsables d'équipe.

Le briefing des arbitres

3.4.8. Avant le briefing des arbitres, le juge-arbitre doit :

3.4.8.1. inspecter la salle de briefing pour s'assurer qu'elle est de taille appropriée et qu'elle possède l'équipement nécessaire (par exemple projecteur, écran, câble de connexion pour ordinateur portable, microphone) ;

3.4.8.2. vérifier que l'heure et le lieu de la réunion ont été communiqués à tous les arbitres ;

3.4.8.3. vérifier s'il y a des règlements locaux concernant les « Lets » ou les « Fautes », si un volant touche un obstacle ;

3.4.8.4. examiner avec l'(les) adjoint(s) la matière à traiter lors du briefing.

3.4.9. Le juge-arbitre doit diriger la réunion des arbitres d'une manière professionnelle mais détendue qui transmet une autorité calme et qui établit un sentiment d'accessibilité. En particulier, le juge-arbitre doit :

3.4.9.1. parler clairement, lentement et utiliser un langage simple ;

3.4.9.2. faire une pause après chaque partie pour permettre que des questions puissent être posées.

3.4.10. Le juge-arbitre doit utiliser tout modèle fourni et personnaliser la présentation pour se concentrer autant que possible sur les détails et la logistique associés au tournoi en question (par exemple emplacement du point de rassemblement, des procédures d'entrée et de sortie, du nombre de juges de lignes, des règlements locaux concernant les « Lets » ou les « Fautes » si un volant touche un obstacle). En particulier, le juge-arbitre doit :

3.4.10.1. rappeler aux arbitres tout changement récent relatif aux règles et aux instructions ;

3.4.10.2. juger du rythme et de l'approfondissement avec lesquels la matière plus générale est couverte en fonction de l'expérience de l'équipe d'arbitres ;

3.4.10.3. le cas échéant, communiquer toutes les considérations spéciales qui peuvent s'appliquer au(x) terrain(s) TV (par exemple les intervalles sont obligatoires, le SRI est appliqué) ;

3.4.10.4. si nécessaire, vérifier le fonctionnement de tout dispositif de marquage qui sera utilisé ;

3.4.10.5. si la règle sur la hauteur de service fixe est utilisée lors du tournoi, s’assurer que tous les arbitres sont familiarisés avec l'utilisation correcte de l'appareil de mesure de service et fournir une occasion de formation si nécessaire ;

3.4.10.6. si le Système de Révision Instantanée (SRI) est utilisé durant le tournoi, rappeler aux arbitres de se refamiliariser avec les règles (Annexe 6) et le vocabulaire associés ;

3.4.10.7. si le Compte à rebours est utilisé, rappeler aux arbitres comment il doit être utilisé et la terminologie associée ;

3.4.10.8. rappeler aux arbitres leurs obligations en vertu du code de déontologie et du code de conduite pour les officiels techniques, en particulier en ce qui concerne les paris ainsi que l'utilisation des médias sociaux.

3.4.11. Le juge-arbitre doit communiquer les détails concernant la mise en place des fonctions d'arbitres, y compris la neutralité pour les premiers jours du tournoi (par exemple, si les arbitres travailleront par sessions, en équipes par terrains pré-assignés ou selon un système de rotation).

3.4.12. S'il y en a, le juge-arbitre doit laisser suffisamment de temps à la fin du briefing pour que les évaluateurs des arbitres s'adressent aux arbitres.

Le briefing des juges de ligne

Le juge-arbitre doit :

3.4.13. rencontrer les juges de ligne avant le début du tournoi ;

3.4.14. parler aux juges de ligne d'une manière qui transmet une autorité calme, une facilité d'approche et qui met les juges de ligne à l'aise. En particulier, le juge-arbitre doit :

3.4.14.1. parler clairement, lentement et utiliser un langage simple ;

3.4.14.2. faire appel à un interprète, si nécessaire ;

3.4.15. souligner aux juges de ligne qu'ils sont une partie importante de l'équipe des officiels techniques ;

3.4.16. examiner brièvement les fonctions et les attentes des juges de ligne et répondre aux questions qui se posent ;

3.4.17. s'assurer que le coordonnateur des juges de ligne a été informé des procédures d'entrée et de sortie.

3.5. **Gestion des terrains jusqu'à la journée des finales**

Général

3.5.1. Le juge-arbitre doit se tenir informé de l'avancement général de tous les aspects du tournoi tant internes qu'externes à ses zones de responsabilité directe. En particulier, le juge-arbitre doit :

3.5.1.1. rencontrer, au besoin, les membres du comité d'organisation au fur et à mesure que le tournoi progresse et que des problèmes spécifiques se présentent ;

3.5.1.2. rediriger vers les intervenants concernés toutes les questions/problèmes qui ne relèvent pas du domaine de compétence immédiat du juge-arbitre, mais assurer un suivi pour être sûr que le problème a été résolu de manière satisfaisante et que le résultat a été communiqué à la personne qui a soulevé la question ;

3.5.1.3. au début et à la fin de chaque journée, tenter d'encourager moralement et de promouvoir l'esprit d'équipe en conversant avec le personnel et les bénévoles du tournoi qui contribuent au bon déroulement du tournoi et en les remerciant ;

3.5.1.4. le premier jour du tournoi, observer les mécanismes de la circulation générale autour de l'aire de jeu, l'efficacité des entrées et sorties, audibilité et contenu approprié des annonces, etc. et faire les ajustements nécessaires pour les jours suivants ;

3.5.1.5. chaque fois que cela est possible pendant le jeu, s'assurer que l'équipe des juges-arbitres est positionnée de façon à ce que tous les terrains utilisés puissent être facilement observés (par exemple quand plusieurs terrains sont utilisés, le juge-arbitre et son (ses) adjoint(s) devraient si possible éviter de rester au même endroit pour de longues périodes) ;

3.5.1.6. si nécessaire, aller sur le terrain pendant un match sans être appelé par l'arbitre ;

3.5.1.7. si le SRI est en service, s'assurer autant que possible que le juge-arbitre ou son (ses) adjoint(s) veille(nt) à ce que tout challenge soit géré correctement par l'arbitre et sera prêt à intervenir si nécessaire, pour s'assurer que toute erreur soit corrigée avant le début du prochain échange.

3.5.1.8. si le juge-arbitre est appelé sur le terrain par l'arbitre pour cause de décision incohérente — par exemple lorsque le texte et la représentation graphique ne correspondent pas — ou manifestement incorrecte affichée par le Système de Révision Instantanée, le juge-arbitre doit, en premier lieu, tenter d'appeler l'opérateur IRS et obtenir la décision correcte ou une explication du dysfonctionnement ; le juge-arbitre doit alors indiquer à l'arbitre comment procéder.

Commencement de la journée

3.5.2. Le juge-arbitre doit arriver sur le site suffisamment tôt chaque jour pour effectuer toutes les tâches requises afin de s'assurer que le jeu est prêt à démarrer à temps. En particulier, le juge-arbitre doit :

3.5.2.1. parcourir l'aire de jeu pour vérifier que les terrains sont propres et que tout le matériel est dans les bonnes positions (par exemple chaises des juges de lignes et des conseillers, appareils de mesure de service, cône d'intervalle, serpillières/balais, etc.) ; vérifier que

les hauteurs des filets ont été mesurées et que les systèmes de mesure de la hauteur de service ont été étalonnés ;

3.5.2.2. s'assurer que tous les outils informatiques sont opérationnels (par exemple système de sonorisation, tablettes des arbitres, tableaux d'affichage, SRI, Compte à rebours) ;

3.5.2.3. s'assurer que le personnel clé est en place (par exemple, le contrôleur des matchs, le contrôleur des volants, le personnel de l'aire de jeu, le médecin du tournoi ou l'équipe médicale).

Personnel médical

3.5.3. Avant le début de la première journée de jeu et chaque fois qu'il y a un changement de personnel médical, le juge-arbitre doit rencontrer brièvement le médecin/officier médical.

3.5.3.1. Un interprète peut être utilisé, si nécessaire.

3.5.3.2. Le juge-arbitre veillera à ce que le médecin sache qu'il agit sous la direction du juge-arbitre et que, s'il est appelé sur le terrain, il aura pour rôle principal d'informer le joueur de la gravité de toute blessure et de ne pas administrer de traitement pouvant retarder indûment le jeu.

3.5.3.3. Le juge-arbitre doit s'assurer que le médecin dispose de fournitures médicales de base dans un sac portatif (par exemple sparadraps, ciseaux, gants).

3.5.3.4. En tout temps lorsque le jeu est en cours et bien avant le premier match de la journée, le médecin du tournoi (ou tout autre personnel médicalement qualifié) doit être placé à côté du terrain ou avoir un contact direct avec le juge-arbitre pour assister le juge-arbitre sur le terrain en cas de blessure ou de problème médical d'un joueur.

Test de volants

3.5.4. Avant le début de la première journée de jeu, le juge-arbitre doit superviser les tests de volants.

3.5.4.1. Les volants devraient être testés par un joueur actif dans le tournoi, de préférence un joueur masculin, ou par une personne qualifiée approuvée par le juge-arbitre.

3.5.4.2. Toutes les vitesses disponibles doivent être testées des deux extrémités du terrain.

3.5.4.3. Corriger le testeur de volants pendant l'essai, si nécessaire, de sorte que les volants soient testés correctement.

3.5.4.4. Lors de l'évaluation du résultat du test des volants, tenir compte de la manière dont les volants ont été frappés (force de la frappe et trajectoire) et s'ils ont été frappés de la bonne position (sur la ligne de fond).

3.5.4.5. Communiquer la décision sur la vitesse des volants à utiliser au contrôleur des volants.

3.5.4.6. Ne pas communiquer la décision concernant la sélection de la vitesse de volants à utiliser au testeur des volants ou demander son opinion.

3.5.4.7. Re-tester les volants, si nécessaire, un jour donné si les conditions de jeu changent considérablement (par exemple la température et l'humidité) ou si cela est justifié sur la base d'observations visuelles et/ou du retour des arbitres.

3.5.4.8. Si les conditions de jeu ne changent pas de manière significative et si les volants sont réguliers d'un tube à l'autre, il n'est pas nécessaire que les volants soient testés tous les jours suivants.

Forfaits et promotions

3.5.5. Le juge-arbitre doit gérer les forfaits et les absences survenant après la réunion des responsables d'équipes conformément au RGC.

3.5.5.1. Le juge-arbitre peut interrompre un match de qualification en cours, si nécessaire, afin d'effectuer une promotion au tableau principal.

3.5.5.2. Pour les compétitions sans qualifications, un joueur inscrit sur la liste de réserve peut être promu dans le tableau principal jusqu'à la publication de l'échéancier du(des) premier(s) jour(s).

3.5.5.3. Pour les compétitions avec qualifications, un joueur inscrit sur la liste de réserve peut être promu dans le tableau de qualification jusqu'à la publication de l'échéancier des tours de qualification.

3.5.5.4. S'assurer que toutes les promotions, forfaits, substitutions, retraits et walkovers sont documentés correctement dans le fichier du logiciel de la compétition.

3.5.5.5. Inclure tous les retraits faisant l'objet d'une amende dans le rapport des forfaits.

Gestion des officiels techniques

Le juge-arbitre doit :

3.5.6. veiller au bien-être général des arbitres et juges de ligne tout au long du tournoi et veiller à ce qu'ils disposent des agréments nécessaires pour s'acquitter efficacement de leurs tâches (par exemple nourriture, eau, café, thé, etc.) ;

3.5.7. promouvoir le travail d'équipe et la camaraderie au sein du groupe des officiels techniques tout en gardant une distance suffisante pour éviter la perception de favoritisme, etc. ;

3.5.8. s'assurer que tous les officiels techniques respectent le code de conduite des officiels techniques ;

3.5.9. fournir des briefings quotidiens aux arbitres si besoin. Les briefings doivent être centrés sur les retours d'informations génériques de la veille avec la communication de tous les ajustements requis, transmettant tout changement aux procédures à adopter pour la journée en cours (par exemple changement d'entrée ou de sortie, changement du nombre de juges de ligne, etc.), et laisser du temps pour les questions, les réponses et les commentaires des évaluateurs d'arbitres s'ils sont présents ;

3.5.10. proposer des commentaires constructifs sur la performance d'un arbitre, le cas échéant, sur la base d'observations directes ou à la demande d'un arbitre, et en particulier :

3.5.10.1. proposer un tel retour d'information rapidement après un match chaque fois qu'un ajustement de la performance d'un arbitre est nécessaire afin de le mettre en conformité avec les attentes ;

3.5.10.2. offrir une telle rétroaction dans un cadre privé et loin des distractions ;

3.5.10.3. s'assurer que ses instructions sont bien comprises et, par la suite, observer l'arbitre pour s'assurer qu'elles sont suivies ;

3.5.11. s'assurer que les affectations des arbitres et des juges de service sont faites de façon juste et appropriée :

3.5.11.1. assurer la neutralité de l'arbitre et du juge de service dans la mesure du possible ;

3.5.11.2. si la neutralité complète de l'arbitre et du juge de service ne peut être respectée, il faut au minimum donner la priorité à la neutralité de l'arbitre et du juge de service sur le terrain télévisé puis, si possible, à la neutralité des arbitres sur les autres terrains ;

3.5.11.3. prendre note de tous les matchs avec une tension significative entre l'arbitre ou le juge de service et les joueurs, et, si nécessaire, éviter d'assigner cet arbitre ou ce juge de service à des matchs comportant le même joueur dans les tours suivants ;

3.5.11.4. s'assurer que tous les officiels techniques ont un temps de repos raisonnable entre les fonctions/rotations ;

3.5.12. si présents, communiquer fréquemment avec les évaluateurs des arbitres au fur et à mesure que le tournoi progresse ;

3.5.12.1. le juge-arbitre doit solliciter les retours des évaluateurs d'arbitres sur la performance de chaque arbitre pour guider les décisions concernant les affectations pour les phases finales du tournoi ;

3.5.12.2. dans la mesure du possible, le juge-arbitre doit répondre aux requêtes des évaluateurs d'arbitres en ce qui a trait aux affectations des arbitres et des juges de service afin de faciliter le processus d'examen/d'évaluation ;

3.5.12.3. le juge-arbitre a autorité finale concernant toutes les affectations des officiels techniques ;

3.5.13. rencontrer les juges de ligne au fur et à mesure que le tournoi progresse, et en particulier :

3.5.13.1. faire des commentaires sur la performance des juges de ligne et tous les ajustements nécessaires par l'intermédiaire du coordonnateur de juges de ligne ;

3.5.13.2. transmettre les commentaires des arbitres et de l'équipe arbitrale au coordonnateur des juges de ligne sur les juges de ligne les plus forts et les plus faibles afin qu'ils puissent être assignés de manière appropriée dans les phases finales du tournoi ;

3.5.13.3. si des juges de ligne internationaux sont présents, s'assurer qu'ils sont utilisés pour les matchs les plus compétitifs et sur les lignes les plus difficiles, et en particulier lors des matchs des dernières phases du tournoi mettant en vedette des joueurs locaux.

Gestion des joueurs et des conseillers

3.5.14. Le juge-arbitre doit traiter toutes les plaintes des joueurs, des conseillers et des responsables d'équipes avec fermeté et équité.

3.5.15. Si besoin, le juge-arbitre doit prendre des décisions concernant la conformité des tenues d'un joueur ou d'un conseiller.

3.5.15.1. En cas d'incertitude, le juge-arbitre doit autoriser les vêtements en question et en soumettre une photo à l'institution sportive de rattachement après le tournoi pour examen.

3.5.15.2. Être conscient de la différence d'éclairage entre le point de rassemblement et l'aire de jeu qui peut modifier les perceptions de la différenciation des couleurs entre les maillots.

3.5.15.3. Le juge-arbitre doit prendre les décisions concernant les adversaires portant des couleurs sensiblement différentes en tenant compte à la fois des maillots et des shorts (ou similaire). Par exemple, les joueurs portant la même couleur de maillot mais des couleurs de shorts significativement différentes sont considérés habillés différemment.

3.5.15.4. Le juge-arbitre a la discrétion de signaler ou non les tenues non conformes d'un joueur ou d'un conseiller à l'institution sportive pour l'appréciation des sanctions.

3.5.16. Tout équipement (raquettes, boissons, etc.) qui doit être passé aux joueurs durant un match (hors intervalles décris à la règle 16.2) doit être donné au juge-arbitre et non passé directement aux joueurs.

3.5.17. Le nombre maximum de conseillers autorisés au bord du terrain est deux pour chaque côté (instructions 5.4.13, 5.6.7, 5.6.11). Si un nouveau conseiller ou un kiné/médecin d'équipe souhaite rejoindre ses joueurs sur le terrain durant un intervalle alors que deux conseillers sont déjà présents de ce côté, l'un des deux conseillers présents doit quitter le terrain et ses abords immédiats jusqu'à ce qu'un nouvel officiel d'équipe soit autorisé à venir sur le terrain.

3.5.18. En observant le jeu, le juge-arbitre doit s'assurer que toute personne assise sur la chaise d'un conseiller sur l'aire de jeu respecte le code de conduite des conseillers, entraîneurs et éducateurs.

3.5.18.1. Le juge-arbitre doit prendre des mesures immédiates si un conseiller déplace le siège désigné de sa position de sorte que la visibilité de toute publicité soit perturbée.

3.5.18.2. Si nécessaire, le juge-arbitre peut exclure un conseiller ou un responsable d'équipe/officiel de l'aire de jeu pour une durée appropriée (par exemple, pour la fin d'un match, d'une session ou d'un ou plusieurs jours) selon la gravité de la récurrence de l'infraction.

3.5.18.3. Le juge-arbitre doit informer l'institution sportive de toute violation grave ou flagrante du code de conduite des conseillers, entraîneurs et éducateurs par le biais du rapport du juge-arbitre (ou par un rapport d'incident, si nécessaire).

Échéancier

3.5.19. Le juge-arbitre doit approuver l'échéancier de chacun des jours suivants avant sa publication.

3.5.19.1. L'échéancier du jour suivant devrait être publié le plus tôt possible le jour précédent (même si l'identité de certains joueurs n'est pas connue au moment de la publication initiale), mais il ne devrait pas être publié avant que l'ordre des matchs, et si nécessaire les affectations par terrains, soient finalisés. Enregistrer dans le rapport du juge-arbitre l'heure à laquelle l'échéancier du lendemain est publié et vérifier que l'échéancier publié accessible publiquement est le même que celui entré dans le logiciel de gestion de la compétition.

3.5.19.2. Lors de l'élaboration de l'échéancier du lendemain, solliciter les contributions des intervenants concernés (par exemple responsable de l'événement, directeur du tournoi, etc.).

3.5.19.3. Les demandes de la télévision concernant l'ordre des matchs et les affectations par terrains devraient être négociées, dans la mesure du possible, à condition qu'aucun préjudice injustifié ne soit causé à un joueur.

3.5.19.4. Tout joueur a droit à un minimum de repos entre deux matchs (*cf.* RGC), y compris dans les tournois jeunes, tournois par équipe jeunes, tournois de Para-badminton, et phases qualificatives d'autres tournois. Le juge-arbitre doit, cependant, s'efforcer de prévoir un temps de repos plus long entre deux matchs d'un joueur donné, et en particulier entre les matchs d'un joueur dans un même tableau.

3.5.19.5. S'assurer que les adversaires dans un match n'aient pas des temps de repos disproportionnellement différents depuis leurs matchs précédents dans le tableau.

3.5.19.6. Dans la mesure du possible, penser à organiser une alternance des tableaux dans un intervalle de temps donné afin de maximiser l'intérêt des spectateurs et la présentation générale.

3.5.19.7. Le cas échéant, le juge-arbitre doit concevoir ou vérifier l'échéancier des matches du jour suivant et l'approuver avant qu'il ne soit publié.

Phases finales du tournoi

3.5.20. Le juge-arbitre doit vérifier et communiquer aux autres officiels techniques s'il y a des changements dans les procédures de sécurité/exigences d'accréditation, etc., pour les demi-finales et les finales en raison de la présence de VIP.

3.5.21. Le juge-arbitre doit approuver toute reconfiguration de l'aire de jeu pour les demi-finales et finales, etc.

3.5.21.1. Lorsque le nombre de terrains est réduit, l'objectif de toute reconfiguration de l'aire de jeu devrait être de fournir la présentation la plus attrayante pour les spectateurs et la télévision, et d'utiliser au mieux tout espace supplémentaire créé.

3.5.21.2. Communiquer tout changement dans les procédures d'entrées et de sorties aux arbitres et aux juges de ligne, ainsi qu'à l'annonceur.

3.5.22. Un soin particulier doit être pris lors de la détermination de l'ordre de jeu des demi-finales et des finales. Le juge-arbitre doit tenir compte des facteurs tels que les demandes de la télévision, l'intérêt des spectateurs, les considérations pour les joueurs dans plusieurs finales (temps de repos et Simples avant les Doubles masculins et féminins (en général), et la participation des joueurs hôtes. Demander l'avis de tous les intervenants concernés, en particulier le responsable événementiel de l'institution sportive, s'il est présent, sur toute obligation contractuelle qui doit être respectée.

3.5.23. Les désignations des arbitres et des juges de service pour les demi-finales et les finales doivent être soigneusement considérées et, après neutralité, elles doivent être basées sur des facteurs tels que les performances observées tout au long du tournoi, le niveau d'expérience, les compétences de présentation et le travail d'équipe. Solliciter les commentaires des évaluateurs d'arbitres, s'ils sont présents.

3.5.24. Le juge-arbitre doit s'assurer auprès des organisateurs du tournoi du plan des cérémonies de remise des prix et participer aux cérémonies sur demande. Le juge-arbitre doit s'assurer que les joueurs participant aux cérémonies de remise des prix soient habillés de manière appropriée et qu'ils n'apportent pas sur le podium des objets non autorisés (par exemple, drapeaux, excepté lors de compétitions par équipe, raquettes). S'assurer que les joueurs qui participent aux cérémonies de remise des prix ne soient pas accompagnés sur le podium par des membres de leur famille ou d'autres personnes.

Fin de la journée de compétition

3.5.25. À la fin de chaque journée de compétition, le juge-arbitre et le ou les adjoints doivent débriefer entre eux et avec d'autres intervenants, le cas échéant (par exemple directeur du tournoi).

3.5.26. Se procurer les quantités de volants utilisés durant la journée et les volants restants, à la fois du fichier du logiciel du tournoi et du décompte réel, pour s'assurer qu'il reste une quantité suffisante de la vitesse appropriée par rapport au nombre de matchs restants.

3.5.27. S'assurer que le fichier du logiciel du tournoi est publié et qu'une copie de sauvegarde est envoyée à l'institution sportive et à l'équipe des juges-arbitres à la fin de chaque journée de compétition.

3.5.28. Enregistrer dans le rapport du juge-arbitre l'heure de la fin de la journée de compétition.

3.6. **Blessures, maladies et incidents**

3.6.1. Le juge-arbitre sera appelé sur le terrain par l'arbitre ou interviendra de sa propre initiative pour traiter les cas de blessures, de maladies ou d'incidents, ainsi que les problèmes de vitesse des volants, si nécessaire.

3.6.1.1. Lorsqu'il est appelé par l'arbitre en cas de blessure ou de problème médical, le juge-arbitre doit immédiatement se présenter sur le terrain. Le juge-arbitre doit d'abord

parler à l'arbitre pour être informé des faits pertinents et, si nécessaire, appeler le médecin (qui doit attendre aux abords du terrain) sur le terrain. Le juge-arbitre doit rappeler à l'arbitre de chronométrer le retard dû à la blessure.

3.6.1.2. Le rôle du médecin du tournoi est d'examiner la blessure du joueur et de déterminer rapidement s'il est médicalement conseillé au joueur de continuer à jouer. Cependant, la décision, qui doit être prise aussi vite que possible, reste au joueur. Le médecin peut appliquer un secours rapide, comme un bandage sur un saignement, mais aucun traitement prenant du temps n'est autorisé, excepté durant les arrêts de jeu réguliers et seulement si le médecin estime que le traitement peut être complété (ou presque) avant la fin de l'intervalle.

3.6.1.3. Le juge-arbitre peut permettre sur le terrain à un maximum de deux personnes d'assister et de conseiller le joueur blessé et d'aider à la traduction. En toute équité, le juge-arbitre doit accorder la même considération au camp adverse.

3.6.1.4. Le juge-arbitre doit résoudre la situation de blessure aussi rapidement que possible et en quelques minutes afin que le jeu puisse être repris ou abandonné. Le juge-arbitre peut avoir besoin de signaler une disqualification potentielle si l'on soupçonne que le joueur exploite la situation de blessure pour reprendre sa respiration, ou si le joueur hésite à plusieurs reprises à décider de continuer ou d'abandonner le jeu.

3.6.1.5. Le juge-arbitre doit s'assurer qu'il y a un service d'urgence disponible (ambulance et hôpital) et savoir comment mettre en place une assistance médicale immédiate. Les responsables d'équipes doivent être tenus pleinement informés de toute assistance médicale disponible.

3.6.1.6. Dans le cas d'une blessure grave, où il ne fait aucun doute que le joueur ne peut pas continuer, le processus régulier ne doit pas être pris en compte et le médecin du tournoi doit fournir les premiers soins nécessaires jusqu'à ce que le joueur puisse être transporté à l'hôpital.

3.6.1.6.1. Dans le cas d'une suspicion d'arrêt cardiaque ou d'une suspicion de commotion cérébrale avec perte de connaissance, le médecin du tournoi peut, sans l'instruction du juge-arbitre, s'occuper immédiatement du joueur et prodiguer les premiers soins jusqu'à ce que le joueur puisse être transporté à l'hôpital.

3.6.1.7. Le juge-arbitre doit être informé de toute action de kinésithérapie ou des installations pour les kinésithérapeutes disponibles au tournoi et informer les responsables d'équipes.

3.6.1.8. Étant donné que le médecin du tournoi n'est peut-être pas autorisé à pratiquer la médecine dans le pays hôte, un service médical local doit être disponible en tout temps pour répondre aux cas de maladie parmi les joueurs et les officiels. Le juge-arbitre doit transmettre les informations pertinentes aux responsables d'équipes.

3.6.1.9. En indiquant la conduite à tenir aux arbitres lors des briefings et lorsqu'il est appelé sur le terrain, le juge-arbitre doit encourager les arbitres à faire preuve de flexibilité eu égard aux joueurs quittant et revenant sur le terrain durant un intervalle (règle 16.5.2) pour cause de maux aigus ou de besoins sanitaires.

3.6.2. **Incidents et mauvaises conduites**

Le juge-arbitre sera appelé sur le terrain par l'arbitre ou interviendra de sa propre initiative en cas de comportement flagrant ou autre résultant d'un carton rouge (règle 16.7) ou lorsque l'arbitre aura besoin de son aide pour résoudre d'autres problèmes.

3.6.2.1. En arrivant sur le terrain, le juge-arbitre doit d'abord parler à l'arbitre (et si nécessaire, au juge de service) pour recevoir des informations sur la situation, et s'adresser ensuite

aux joueurs. Dans le cas où des informations provenant d'autres sources sont nécessaires pour résoudre la situation, ce personnel doit être appelé sur le terrain, le juge-arbitre restant normalement sur le terrain jusqu'à ce que la situation soit résolue. Pendant que le juge-arbitre est sur le terrain ou à proximité de celui-ci, le jeu est réputé suspendu, à moins que le juge-arbitre n'informe l'arbitre et les joueurs autrement.

3.6.2.2. Si le juge-arbitre décide de disqualifier un joueur, ce joueur est disqualifié pour tous les tableaux du tournoi, et, dans un tournoi par équipes, de tous les matchs futurs dudit tournoi par équipes, et un processus disciplinaire peut être recommandé dans le rapport du juge-arbitre. Le partenaire de Doubles du joueur peut continuer dans d'autres tableaux du tournoi (*cf.* RGC).

3.6.2.3. Le juge-arbitre doit résoudre la situation le plus rapidement possible, expliquer clairement sa décision, brièvement et avec conviction à l'arbitre et aux joueurs, quitter le terrain et le jeu doit reprendre le cas échéant. Il ne doit pas y avoir d'autre discussion ou appel.

3.6.3. **Vitesse du volant**

Le juge-arbitre doit à tout moment, en observant le jeu, considérer si la vitesse du volant sélectionnée avant le début du jeu semble être correcte.

3.6.3.1. Lorsqu'il est appelé sur le terrain par l'arbitre parce que les deux parties souhaitent changer la vitesse du volant, le juge-arbitre doit d'abord parler à l'arbitre pour ajouter les commentaires de l'arbitre à ses propres observations avant de prendre la décision de changer de vitesse. Des tests peuvent être effectués par les joueurs, mais ne fournissent souvent pas d'information supplémentaire valable.

3.6.3.2. Lorsqu'aucun volant de la bonne vitesse n'est disponible, casser la pointe des plumes peut exceptionnellement être fait (de préférence par le juge de service ou une autre personne neutre), mais seulement en dernier recours pour continuer à jouer.

3.7. **Après le tournoi**

3.7.1. Le juge-arbitre est responsable de la surveillance continue du tournoi après la fin du dernier match.

3.7.2. Le juge-arbitre doit prévoir suffisamment de temps avant de quitter l'aire de jeu pour finaliser et informer dûment l'institution sportive des résultats, et remercier tous les officiels techniques restants, le comité d'organisation et les autres intervenants pour leurs contributions. Le juge-arbitre veillera à ce que les tests de dopage encore en cours après la fin du jeu soient terminés et à ce que des dispositions soient prises pour que les joueurs retournent à leur hôtel avant que le juge-arbitre ne quitte le gymnase.

3.7.3. Le juge-arbitre enverra immédiatement après le tournoi, à l'institution sportive, le rapport sur les retraits, les cartons jaunes et rouges, qui pourront déclencher d'autres sanctions.

3.7.3.1. Le juge-arbitre peut décider de ne pas valider un carton mis par un arbitre, si le juge-arbitre ou un adjoint a observé la situation où le carton a été donné et décide que le carton n'aurait pas dû être mis.

3.7.4. Le juge-arbitre doit, au plus tard cinq jours (trois jours pour les interclubs) après la fin du tournoi, envoyer le rapport du juge-arbitre à l'institution sportive, en utilisant le modèle standard stipulé.

3.7.4.1. Le rapport du juge-arbitre doit contenir tous les détails pertinents, mais se concentrer sur ce qui était significatif pour le tournoi et mettre en évidence les informations qui peuvent être pertinentes pour d'autres tournois dans le même lieu ou par le même organisateur. Le rapport du juge-arbitre doit également contenir des remarques quant au respect du cahier des charges et à d'éventuelles modifications à y apporter.

3.7.4.2. Lors de la rédaction du rapport, le juge-arbitre doit consulter son (ses) adjoint(s). Cependant, la responsabilité de la livraison dans les délais et du contenu du rapport demeure la responsabilité du juge-arbitre.

3.8. Tournois par équipes

3.8.1. Un tournoi par équipes est régi par des règlements spécifiques émis par la fédération ou les ligues, décrivant les termes et conditions pour les inscriptions, la méthode de compétition, le tirage au sort et d'autres caractéristiques particulières des tournois par équipes. En l'absence de tels règlements, le règlement particulier du tournoi doit contenir ces termes et conditions.

3.8.1.1. Les tournois par équipes sont souvent joués sous forme de poules et des groupes, au moins lors de la phase initiale, et les règlements de la compétition générale de la fédération pour les poules et les groupes s'appliquent sauf indication contraire.

3.8.2. Le juge-arbitre est responsable de s'assurer que les inscriptions des équipes et les nominations des joueurs pour participer au tournoi par équipes sont en accord avec les règlements des tournois par équipes.

3.8.3. Le juge-arbitre est responsable d'approuver le classement des équipes, de la désignation des têtes de série, du tirage au sort (ou vérifie le résultat du tirage au sort), et du calendrier global des matchs du tournoi par équipes.

3.8.4. Sauf si cela est stipulé dans les règlements, le juge-arbitre décidera du moment et de la méthode de la nomination des équipes pour les matchs individuels au sein de l'équipe et communiquera la décision aux responsables d'équipes lors de la réunion des responsables d'équipes.

3.8.5. Sur la base des nominations par équipes, le juge-arbitre décidera de l'ordre de jeu pour la rencontre en suivant le processus prévu dans les règlements des tournois par équipes, si un tel processus est décrit.

3.8.5.1. Lorsque le juge-arbitre décide de l'ordre des matchs, dans la mesure du possible :

3.8.5.1.1. aucun joueur ne joue deux matchs consécutifs ; et

3.8.5.1.2. les joueurs jouant à la fois en Simples et en Doubles masculin ou féminin jouent d'abord en Simples.

3.8.5.2. Une fois décidé, le juge-arbitre communique l'ordre des matchs aux équipes et aux membres du comité d'organisation responsable de la publication ultérieure.

3.8.6. Sauf stipulation contraire dans les règlements spécifiques des tournois par équipes, avant le premier match d'un joueur dans une rencontre, le juge-arbitre peut autoriser un remplaçant pour un joueur qui, de l'avis du juge-arbitre, est atteint d'une maladie, blessure ou autre impondérable inévitable, à condition que le joueur ou la paire de remplacement soit moins bien classé (selon la date de classement par équipe prévue par le règlement) que le joueur ou la paire à remplacer.

3.8.6.1. Toute paire non affectée par la substitution doit rester inchangée.

3.8.6.2. Un joueur substitué ne participera pas à cette rencontre, mais pourra jouer de nouveau lors d'une rencontre ultérieure dans le tournoi par équipes.

3.8.7. Le juge-arbitre peut disqualifier à n'importe quelle étape d'un tournoi par équipes :

- toute équipe qui manque de signaler son arrivée au moment stipulé ;
- toute équipe qui manque d'effectuer son programme requis ; ou
- toute équipe qui n'a pas rempli ses obligations ou enfreint les règles et règlements.

4. CONSEILS GÉNÉRAUX SUR LE JUGE-ARBITRAGE

4.1. Le rôle du juge-arbitre et les relations avec les autres intervenants

4.1.1. Le juge-arbitre doit connaître et comprendre les règles du badminton.

4.1.1.1. Le juge-arbitre doit rester à jour en permanence sur le code d'éthique et les règlements généraux de la fédération, leurs documents annexes, en particulier le code de conduite des officiels techniques et les autres communications officielles de la fédération.

4.1.1.2. Le juge-arbitre doit être familiarisé avec les outils informatiques de gestion de tournoi et leur fonctionnement.

4.1.2. En ayant autorité sur l'ensemble du tournoi, le juge-arbitre dirige, gère et motive les officiels techniques.

4.1.2.1. Le juge-arbitre doit établir des relations de travail constructives avec les juges-arbitres adjoints, les évaluateurs des arbitres, le comité d'organisation, les responsables d'équipes (représentant les joueurs) et tous les représentants ou membres du personnel de l'institution sportive nommés pour le tournoi.

4.1.2.2. Le juge-arbitre, représentant la FFBaD, doit donner l'exemple. Le juge-arbitre doit être ponctuel et exiger la ponctualité des autres, s'habiller correctement et demander aux autres officiels techniques d'en faire de même.

4.1.3. Le juge-arbitre doit observer le jeu et, après consultation, s'il y a lieu, prendre toutes les mesures nécessaires pour s'assurer que le jeu est juste et correct.

4.1.3.1. Le juge-arbitre peut déléguer des tâches à d'autres officiels techniques. Cependant, la délégation doit être suivie et la responsabilité finale incombe au juge-arbitre.

4.1.3.2. Une décision d'un juge-arbitre adjoint sera considérée comme une décision du juge-arbitre. Il n'y a aucun appel d'une telle décision au juge-arbitre.

4.1.4. Le juge-arbitre, en coopération avec le comité d'organisation et l'institution sportive, est responsable des conditions dans lesquelles le tournoi est organisé.

4.1.4.1. Le juge-arbitre doit fournir aux joueurs de bonnes conditions de jeu en toute sécurité.

4.1.4.2. Le juge-arbitre est responsable de fournir à tous les officiels techniques des conditions qui leur permettront de remplir leurs fonctions de manière sûre et efficace.

4.1.4.3. Le juge-arbitre aidera le comité d'organisation et l'institution sportive à fournir la meilleure présentation possible du tournoi aux spectateurs dans le gymnase et à tous les téléspectateurs. Le juge-arbitre travaillera en étroite collaboration avec le personnel de l'institution sportive et respectera les obligations contractuelles de la fédération (par exemple, à la télévision et aux sponsors).

4.1.5. Le juge-arbitre doit rester juste et calme en toutes circonstances et doit être prêt à prendre toutes les décisions nécessaires.

4.1.5.1. Avant de prendre une décision importante, examiner toute réglementation ou législation pertinente, réfléchir et, en cas de doute, consulter son (ses) juge(s)-arbitre(s) adjoint(s), l'institution sportive, le comité d'organisation et/ou un évaluateur d'arbitre, selon le cas.

4.1.5.2. Quand une décision est prise, la communiquer clairement et s'assurer qu'elle est bien comprise par les destinataires.

4.1.5.3. Si une erreur est commise, l'admettre, la corriger et présenter ses excuses.

4.2. **Traitement des questions et des plaintes**

4.2.1. Le juge-arbitre doit être disponible et accessible, de sorte que les responsables d'équipes (au nom des joueurs), les officiels techniques et les autres intervenants soient encouragés et se sentent à l'aise de présenter leurs questions, commentaires ou réclamations. Cette approche facilitera et améliorera généralement le processus de prise de décision du juge-arbitre.

4.2.2. Quand un responsable d'équipe ou un joueur vient au juge-arbitre pour demander une décision sur un cas spécifique, le juge-arbitre doit :

4.2.2.1. écouter attentivement l'affaire et les arguments avancés ;

4.2.2.2. poser des questions pour clarifier complètement le problème, en utilisant un interprète, si nécessaire, et s'assurer que tous les faits sont bien compris ;

4.2.2.3. prendre le temps, si nécessaire, de réfléchir sur l'affaire, consulter toute législation, réglementation et autres sources d'information pertinentes ;

4.2.2.4. garder à l'esprit que la personne qui soulève l'affaire est un défenseur de son équipe ou des joueurs ;

4.2.2.5. considérer l'importance et l'urgence de la décision, décider de la priorité et si le juge-arbitre doit prendre la décision ou si elle doit être référée ailleurs ;

4.2.2.6. considérer si la conséquence d'une décision est susceptible de créer un précédent inutile ;

4.2.2.7. prendre la décision dès que possible, mais seulement lorsqu'il est prêt à le faire ; et

4.2.2.8. communiquer la décision à la personne qui soulève l'affaire et à tous les autres que la décision peut affecter directement ou indirectement.

4.2.3. Afin de minimiser la survenance de plaintes justifiées, le juge-arbitre doit anticiper et prévenir les problèmes potentiels et prendre des mesures préventives pour résoudre les problèmes avant qu'ils ne se matérialisent ou ne dégénèrent.

4.2.4. Les plaintes insatisfaites et les problèmes qui ne peuvent pas être résolus au tournoi peuvent indiquer la nécessité d'une révision des règles ou règlements et doivent être signalés à la fédération par le biais du rapport du juge-arbitre ou autrement.

4.3. **Anti-dopage et trucage de match**

4.3.1. Le juge-arbitre, ainsi que tous les autres officiels techniques, doivent en toutes circonstances se conformer au code d'éthique de la fédération, au code de conduite des officiels techniques et à leurs documents connexes. En particulier, le juge-arbitre a l'obligation de promouvoir les dispositions relatives aux paris et aux résultats de matchs irréguliers auprès des officiels techniques travaillant sous son autorité et d'observer qu'ils respectent les dispositions des codes.

4.3.2. En ce qui concerne l'antidopage, le juge-arbitre a la responsabilité de :

4.3.2.1. vérifier que le comité d'organisation fournit des conditions de travail adéquates pour le contrôle anti-dopage ;

4.3.2.2. faire savoir aux responsables d'équipes qu'un contrôle antidopage aléatoire et/ou ciblé peut avoir lieu pendant et après le tournoi ;

4.3.2.3. prendre connaissance des arrangements de contrôle antidopage que la fédération aurait pu prendre avec l'organisation nationale antidopage concernée et aider les agents nationaux antidopage à exécuter leur tâche, si cela leur est demandé ; et

4.3.2.4. veiller à la santé et à la sécurité des joueurs et veiller à ce que le fair-play prévale (par exemple l'horaire de jeu peut, si nécessaire, être modifié pour accueillir les joueurs ayant été sélectionnés ou soumis à un contrôle antidopage).

4.3.3. En ce qui concerne les matchs truqués, le juge-arbitre a la responsabilité de :

4.3.3.1. informer les responsables d'équipes des règlements et contre-mesures de la fédération en place concernant les joueurs qui ne font pas de leur mieux, en particulier les dispositions pour l'observation des matchs entre joueurs d'une même institution sportive ;

4.3.3.2. observer de près le jeu sur le terrain ainsi que ce qui peut se passer autour du tournoi, y compris le public dans le gymnase, en gardant à l'esprit que des matchs truqués pourraient se produire ; et

4.3.3.3. prendre rapidement des mesures appropriées en cas d'action suspecte et en informer immédiatement la fédération.

4.4. **Médias**

4.4.1. Les médias jouent un rôle important dans la présentation de tous les tournois et le juge-arbitre aide à fournir des conditions de travail adéquates aux journalistes, photographes et personnel de télévision, sans compromettre la santé et la sécurité des joueurs, les conditions de travail des officiels techniques ou les conditions de jeu.

4.4.2. Le juge-arbitre doit être au courant des directives spécifiques de la fédération pour le personnel des médias et aider à maintenir ces directives sur le terrain de jeu.

4.4.3. Le juge-arbitre, au nom de tous les officiels techniques, aidera le personnel de communication fédérale à répondre aux questions techniques des médias liées au tournoi ou, en leur absence, à répondre à ces questions.

5. INSTRUCTIONS AUX ARBITRES

5.1. **Avant le match – En dehors du terrain**

L'arbitre doit :

5.1.1. obtenir la feuille de score ;

5.1.2. s'assurer que le nombre spécifié de juges de ligne et, le cas échéant, les préposés au terrain sont présents ;

5.1.3. s'assurer que la tenue des joueurs (le nom, le lettrage, les publicités, la couleur et le design) et l'équipement sont conformes au règlement tel que demandé par le juge-arbitre ;

5.1.4. s'assurer que les appareils électroniques et de communication de tous les joueurs sont éteints ou réglés en mode silencieux ;

5.1.5. s'assurer que les joueurs sont alignés selon l'ordre des noms imprimés sur la feuille de score ou selon les instructions du juge-arbitre.

5.2. **Avant le match – Sur le terrain**

L'arbitre doit :

5.2.1. effectuer le tirage au sort de manière équitable et noter les choix faits par les côtés l'ayant remporté ou perdu (règle 6). Ces choix, une fois faits, sont définitifs ;

5.2.2. Prendre place dans la chaise d'arbitre le plus rapidement possible après le tirage au sort, démarrer le chronomètre, puis :

5.2.2.1. surveiller le temps de prise en compte du terrain. Sauf instruction contraire du juge-arbitre, les deux minutes de préparation commencent lorsque l'arbitre s'assoit sur sa chaise et se terminent par l'annonce **« Jouez »** pour débuter le match. L'arbitre doit annoncer **« Prêt(e)s à jouer »** pour signifier aux joueurs de se préparer pour commencer le match à quatre-vingt-dix secondes des deux minutes de période de prise en compte du terrain, sauf instructions différentes du juge-arbitre ;

5.2.2.2. lorsqu'une feuille de score est utilisée, noter « 0 » pour chaque côté et « S » pour le serveur, et dans le cas d'un match de Doubles, noter « R » pour le receveur ;

5.2.2.3. vérifier que tout système d'affichage du score fonctionne ; et

5.2.2.4. vérifier que les chaises des juges de ligne et des conseillers soient correctement positionnées.

5.3. **Commencement du match**

5.3.1. L'arbitre doit annoncer le match en utilisant l'annonce appropriée ci-dessous et indiquer en tendant son bras à droite puis à gauche au moment où ces mots sont prononcés.

W, X, Y, Z étant les noms des joueurs et A, B, C, D étant les noms des pays/équipes représentés.

Match en Simples

Compétition individuelle

« Mesdames et Messieurs ; à ma droite, X, A ; et à ma gauche, Y, B. X au service ; zéro égalité ; jouez ».

Compétition par équipe

« Mesdames et Messieurs ; à ma droite, A, représenté par X ; et à ma gauche, B, représenté par Y. A au service ; zéro égalité ; jouez ».

Match en Doubles

Compétition individuelle

« Mesdames et Messieurs ; à ma droite W, A et X, B ; et à ma gauche, Y, C et Z, D. X au service sur Y ; zéro égalité ; jouez ».

(Si les partenaires de Doubles représentent les mêmes pays/équipes, annoncer le nom du pays/de l'équipe après l'annonce des noms des deux joueurs. Par exemple, W et X, A).

Compétition par équipe

« Mesdames et Messieurs ; à ma droite, A, représenté par W et X ; et à ma gauche, B, représenté par Y et Z. A au service ; X sur Y ; zéro égalité ; jouez ».

5.3.2. L'annonce **« Jouez »** indique le commencement du match.

5.3.3. Appuyer sur l'icône « Jouez » de la tablette de score numérique immédiatement avant d'annoncer « Jouez » ou, si une feuille de score est utilisée, noter l'heure de début du match sur la feuille avant d'annoncer « Jouez ».

5.4. **Pendant le match**

L'arbitre doit :

5.4.1. utiliser la terminologie standard présentée dans l'Annexe 4 des règles du badminton ;

5.4.2. noter (sur la tablette ou la feuille) et ensuite annoncer le score. Toujours annoncer le score du serveur en premier. Lorsque le SRI est utilisé, observer si un challenge a été demandé avant d'annoncer le score ;

5.4.3. pendant le service, si un juge de service est désigné, regarder plus particulièrement le receveur. L'arbitre peut également annoncer une faute de service ;

5.4.4. être attentif à l'affichage du score et du Compte à rebours (le cas échéant), et informer le juge-arbitre en cas de dysfonctionnement ;

5.4.5. lever la main droite au-dessus de sa tête lorsque la présence d'un juge-arbitre est requise sur le terrain ;

5.4.6. lorsqu'un côté perd un échange et le droit de continuer de servir (règle 10.3.2, et règle 11.3.2), annoncer **« Service perdu »** suivi du score en faveur du côté prenant le service.

5.4.7. **« Jouez »** doit être annoncé par l'arbitre pour :

5.4.7.1. indiquer le commencement du match ou du set, pour continuer le jeu après un intervalle, après le changement de demi-terrain, ou pour reprendre le jeu suite à un challenge ou après une interruption ; et

5.4.7.2. pour demander aux joueurs de reprendre le jeu.

5.4.8. **« Faute »** doit être annoncé par l'arbitre lorsqu'une faute se produit, sauf quand :

5.4.8.1. une faute de service (règle 9.1) est annoncée par le juge de service suivant la règle 13.1. L'arbitre doit annoncer **« Faute au service annoncée »** suivi de l'explication en utilisant la terminologie appropriée (Annexe 4, section 4) ;

5.4.8.2. une faute durant le service est annoncée par l'arbitre. L'arbitre doit annoncer la faute de service ou la faute du receveur en utilisant la terminologie appropriée (Annexe 4, section 4) ; ou

5.4.8.3. une faute se produit relevant des règles 13.2.1, 13.2.2 (si évidentes), 13.3.1 (pour laquelle l'annonce et le geste du juge de ligne suffisent) ou 13.3.2, 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5 sauf si une clarification est nécessaire pour les joueurs ou les spectateurs lorsqu'une de ces fautes se produit.

5.4.9. Durant chaque set, lorsque le score le plus élevé atteint 11 points, (ou bien un autre score, selon le système de score utilisé, comme décrit dans les Annexe 2 et Annexe 3), annoncer **« Service perdu »** le cas échéant, suivi immédiatement du score et **« Arrêt de jeu »**.

5.4.10. Indépendamment des applaudissements, le temps de l'intervalle doit être conforme à la règle 16.2.1 et débute lorsque l'échange se termine ou lorsque la décision du challenge est prise.

5.4.11. Au début de chaque intervalle (règle 16.2.1), l'arbitre doit demander aux préposés du terrain ou aux juges de ligne d'essuyer le terrain.

5.4.12. Lors des arrêts de jeu durant les sets, à 40 secondes, annoncer :

« Terrain … [N° du terrain] (si plus d'un terrain est utilisé)**, 20 secondes »**.

Répéter l'annonce.

5.4.13. Lors de tous ces arrêts de jeu (règle 16.2.1), chaque côté peut être rejoint sur le terrain par deux conseillers accrédités, au plus. Ils doivent quitter le terrain lorsque l'arbitre annonce **« 20 secondes »**.

5.4.14. Pour reprendre le jeu après l'intervalle, répéter le score, suivi de **« Jouez »**.

5.4.15. Si les deux côtés ne veulent pas bénéficier de l'intervalle conformément à la règle 16.2, le set ou le match se poursuit sans intervalle, excepté si les intervalles sont rendus obligatoires par le juge-arbitre.

5.5. Prolongation du set

5.5.1. Lorsque le côté qui mène atteint le score de 20 points, dans chaque set, annoncer **« Point de set »** ou **« Point de match »**, selon le cas.

5.5.2. Si un côté atteint le score de 29 points, dans chaque set et pour chaque côté, annoncer **« Point de set »** ou **« Point de match »**, selon le cas.

5.5.3. Les annonces **« Point de set »** et **« Point de match »** dans les instructions 5.5.1 et 5.5.2 doivent toujours suivre immédiatement le score du serveur et précéder le score du receveur.

5.6. Fin de chaque set

5.6.1. **« Set »** doit toujours être immédiatement annoncé après que le dernier échange de chaque set a été décidé, quels que soient les applaudissements, excepté si un challenge est demandé (se conformer aux annonces des instructions 5.8.5 suivis par 5.8.7.1, 5.8.8.1 ou 5.8.9.3), ou si l'arbitre change la décision du juge de ligne (se conformer ensuite à l'instruction 5.8.2 suivi de **« Set »**). Cette annonce constitue le début de l'intervalle autorisé par la règle 16.2.2.

5.6.2. Après la fin du premier set, annoncer :

« Premier set remporté par … [Nom(s) du (des) joueur(s), ou du pays/de l'équipe (dans un tournoi par équipe)], **…** [Score] **»**.

5.6.3. Après la fin du deuxième set, annoncer :

« Deuxième set remporté par … [Nom(s) du (des) joueur(s), ou du pays/de l'équipe (dans un tournoi par équipe)], **…** [Score] **; Un set égalité »**.

5.6.4. À la fin de chaque set, l'arbitre doit demander aux préposés au terrain ou aux juges de ligne d'essuyer le terrain. Une fois que l'arbitre a annoncé « **Set** » et a fini son annonce, le juge de service, lorsqu'il y en a un de désigné, doit se lever et marcher pour placer au centre du terrain sous le filet, le panneau indiquant l'intervalle, si ce panneau est fourni (voir également instruction 7.9).

5.6.5. Si un set conclut le match, après que les joueurs aient serré la main de leurs adversaires, de l'arbitre et du juge de service, l'arbitre doit annoncer :

« Match remporté par … [Nom(s) du (des) joueur(s), ou du pays/de l'équipe (dans un tournoi par équipe)], **…** [Scores] **»**.

5.6.6. Lors des intervalles entre chaque set, à 100 secondes, annoncer :

« Terrain … [N° du terrain] (si plus d'un terrain est utilisé)**, 20 secondes »**.

Répéter l'annonce.

5.6.7. Lors des intervalles (règle 16.2.2), après que les joueurs aient changé de demi-terrain, chaque côté peut être rejoint par deux conseillers accrédités, au plus. Ils doivent quitter le terrain lorsque l'arbitre annonce **« 20 secondes »**.

5.6.8. Pour commencer le second set, annoncer :

« Second set ; zéro égalité ; jouez ».

5.6.9. Lorsqu'il y a un troisième set, annoncer :

« Dernier set ; zéro égalité ; jouez ».

5.6.10. Dans le troisième set, ou dans un match en un set, lorsque le score le plus élevé atteint 11 points (ou le score approprié pour les matchs joués en utilisant d'autres systèmes de score, comme indiqué dans l'Annexe 3), l'arbitre doit annoncer le score suivi immédiatement par **« Arrêt de jeu ; changez de demi-terrain »** ou **« Service perdu »**, le score puis **« Arrêt de jeu ; changez de demi-terrain »**.

5.6.11. Au cours de cet intervalle et après que les joueurs aient changé de demi-terrain, chaque côté peut être rejoint sur le terrain par deux conseillers accrédités, au plus. Ils doivent quitter le terrain lorsque l'arbitre annonce **« 20 secondes »**.

5.6.12. Pour reprendre le jeu après l'intervalle, répétez le score suivi de **« Jouez »**.

5.7. **Après le match**

5.7.1. À la fin du match, l'arbitre doit noter l'heure de fin de match, la durée de celui-ci et la quantité de volants utilisés sur la feuille de score, si utilisée.

5.7.2. Si des incidents survenus sur le terrain sont à signaler par le juge-arbitre après le tournoi, l'arbitre doit immédiatement apporter au juge-arbitre la feuille de score imprimée ou complétée des notes relatives aux incidents signalés (*cf.* Annexe 4, section 7, pour exemples), si nécessaire. Certains incidents tels que des tenues non conformes corrigées par les joueurs ou les conseillers, une blessure n'entraînant pas d'abandon ou une suspension de jeu en raison d'une réparation mineure du terrain ou de ses abords, ne nécessitent pas d'être rapportés au juge-arbitre.

5.8. **Annonces de lignes**

5.8.1. L'arbitre doit toujours regarder le(s) juge(s) de ligne lorsque le volant atterrit près d'une ligne, et toujours lorsque le volant tombe en dehors, quelle que soit la distance. Les juges de ligne sont entièrement responsables de leurs décisions à l'exception des instructions 5.8.2, 5.8.3 et 5.8.4.

5.8.2. Si, de l'avis de l'arbitre, et au-delà d'un doute raisonnable, un juge de ligne a clairement effectué une annonce incorrecte, l'arbitre doit immédiatement annoncer :

5.8.2.1. **« Correction, IN »**, si le volant est « in » ; ou

5.8.2.2. **« Correction, OUT »**, si le volant est « out ».

5.8.3. En l'absence d'un juge de ligne, ou bien si le juge de ligne n'a pas pu prendre de décision, l'arbitre doit immédiatement annoncer :

5.8.3.1. **« Out »** lorsque le volant atterrit en dehors des limites du terrain puis annonce ensuite le score ou **« Service perdu »** et le score ; ou

5.8.3.2. le score ou **« Service perdu »** et le score, si le volant atterrit dans les limites du terrain ; ou

5.8.3.3. **« Let »** suivi du score, lorsque l'arbitre n'est pas non plus en mesure de prendre une décision, excepté si un Système de Révision Instantanée (SRI) est opérationnel, auquel cas l'arbitre doit annoncer **« Non jugé »** et demander une décision par le SRI tout en levant la main gauche au-dessus de sa tête.

5.8.3.3.1. Comme indiqué par le SRI, l'arbitre doit annoncer : **« IN »** ou **« OUT »** (selon le cas), le score ou **« service perdu »** suivi par le score et ensuite **« Jouez »**.

5.8.3.3.2. Si le SRI indique « Pas de décision », l'arbitre doit annoncer **« Let »** suivi par le score et ensuite **« Jouez »**.

5.8.3.3.3. S'il n'y a pas de juge de ligne ou que le juge de ligne n'a pas pu prendre de décision et que la décision du SRI met fin au set, l'arbitre doit annoncer **« IN »** ou **« OUT »,** selon le cas, puis **« Set »** suivi par l'annonce appropriée conformément aux instructions 5.6.2, 5.6.3 ou 5.6.5.

5.8.4. Lorsqu'un Système de Révision Instantanée est en service, si l'annonce par un juge de ligne (instructions 8.3 et 8.4), ou le changement de l'annonce par l'arbitre (instructions 5.8.2 et 5.8.3) est contesté par un joueur (règle 17.5.2 et Annexe 6), l'arbitre doit s'assurer que le joueur dispose encore d'un challenge. Le joueur doit annoncer clairement **« Challenge »** à l'arbitre et/ou faire un signal clair en levant la main. Tout challenge doit être demandé par le joueur immédiatement après que le joueur ait observé l'annonce de l'arbitre ou du juge de ligne. Si un juge de ligne modifie son annonce initiale ou si l'arbitre change la décision du juge de ligne, l'arbitre doit en informer les joueurs et autoriser un challenge immédiatement après.

5.8.5. Si le joueur dispose encore d'un challenge dans un tournoi individuel, l'arbitre doit annoncer : **«** [Nom du joueur qui demande le challenge] **challenge** (que ce soit un match de Simples ou de Doubles), l'annonce [**IN** ou **OUT** selon le cas] **»** tout en levant la main gauche au-dessus de sa tête.

Si le joueur dispose encore d'un challenge dans un tournoi par équipe, l'arbitre doit annoncer : **«** [Nom de l'équipe qui demande le challenge] **challenge,** l'annonce [**IN** ou **OUT** selon le cas] **»** tout en levant la main gauche au-dessus de sa tête.

5.8.6. Le Système de Révision Instantanée examine la décision initiale et indique à l'arbitre le résultat du challenge par « IN », « OUT » ou « PAS DE DÉCISION ».

5.8.7. si le challenge est réussi, l'arbitre annonce :

« Correction, IN » ou **« Correction, OUT »** [selon le cas approprié], le score ou **« Service perdu »**, le cas échéant, suivi du score et **« Jouez »**.

5.8.7.1. Si un challenge est réussi et met fin au set, l'arbitre doit annoncer **« Correction IN »** ou **« Correction OUT »** selon le cas, **« Set »** suivi de l'annonce appropriée dans les instructions 5.6.2, 5.6.3 ou 5.6.5.

5.8.8. si le challenge est perdu, l'arbitre annonce :

« Challenge perdu », **«** [**un** ou **aucun**, selon le cas] **challenge restant »**, le score ou **« Service perdu »** suivi par le score, le cas échéant, puis **« Jouez »**.

5.8.8.1. Si un challenge est perdu et met fin au set, l'arbitre doit annoncer **« Challenge perdu »**, **« Set »** suivi de l'annonce appropriée dans les instructions 5.6.2, 5.6.3 ou 5.6.5.

5.8.9. Si le Système de Révision Instantanée indique « PAS DE DÉCISION », il s'agit d'un **« Let »** si l'annonce d'origine est **« Non jugé »**, sinon toute autre décision initiale doit être maintenue. L'arbitre doit annoncer :

5.8.9.1. **« Let »** mais seulement si l'annonce initiale était **« Non jugé »** ; ou

5.8.9.2. Soit le score, soit **« Service perdu »** suivi du score, le cas échéant, puis **« Jouez »** (lorsque la décision initiale contestée est maintenue).

5.8.9.3. **« Set »** suivi par l'annonce appropriée des instructions 5.6.2, 5.6.3 ou 5.6.5 (lorsque la décision initiale contestée est maintenue, mettant fin au set).

5.8.10. Si le Système de Révision Instantanée indique une décision incohérente — par exemple lorsque le texte et la représentation graphique ne correspondent pas — ou manifestement incorrecte, l'arbitre doit appeler le juge-arbitre avant le début de l'échange suivant. Le juge-arbitre doit indiquer à l'arbitre comment procéder.

5.9. Situations spécifiques durant le match

5.9.1. L'arbitre doit surveiller attentivement les événements suivants et les traiter conformément aux instructions :

5.9.1.1. un joueur qui échappe une raquette dans le demi-terrain adverse ou qui glisse sous le filet et qui, de l'avis de l'arbitre, fait obstruction ou distrait clairement son adversaire, sera fauté respectivement selon les règles 13.4.2 ou 13.4.3 ;

5.9.1.2. un volant arrivant d'un terrain adjacent ne doit pas automatiquement être considéré comme occasionnant un **« Let »**. Un **« Let »** ne doit pas être annoncé dans de telles circonstances si, de l'avis de l'arbitre, le volant n'a pas gêné ou distrait les joueurs ;

5.9.1.3. un joueur qui crie à un partenaire sur le point de frapper le volant ne doit pas nécessairement être considéré comme une distraction délibérée pour ses adversaires ;

5.9.1.4. un joueur qui annonce « faute », etc. à l'adversaire lorsqu'il effectue un coup ou après que l'adversaire ait joué, doit être considéré comme une distraction délibérée (règle 13.4.5) ;

5.9.1.5. un joueur tentant d'influencer ou d'intimider le juge de service ou un juge de ligne, sous quelque forme que ce soit, de manière audible ou visible, doit être rappelé qu'une telle conduite est inacceptable, la règle 16.7 étant appliquée, si nécessaire ;

5.9.1.6. un joueur jetant de la sueur ou contaminant autrement le terrain et ses abords immédiats doit être rappelé qu'une telle conduite est inacceptable, la règle 16.7 étant appliquée, si nécessaire ; et

5.9.1.7. après un échange, il doit être rappelé à un joueur célébrant de manière excessive ou offensante (par exemple, lever le poing ou crier en direction de l'adversaire ou crier excessivement, enlever le maillot) qu'une conduite antisportive et offensante est inacceptable (règles 16.6.3 et 16.6.4), la règle 16.7 étant appliquée, si nécessaire.

5.9.1.8. Durant un match, le jeu ne doit pas être retardé du fait de problèmes extérieurs (par ex. flashes d'appareils photo) à moins que l'arbitre/juge-arbitre ne considère que cela soit nécessaire. Les joueurs interrompant le jeu pour cette raison s'exposent à des sanctions pour retard de jeu.

5.10. Joueurs quittant le terrain et continuité du jeu

5.10.1. L'arbitre doit s'assurer que les joueurs ne quittent pas le terrain sans la permission de l'arbitre (règle 16.5.2) excepté pendant les intervalles décrits dans la règle 16.2, ou que, ce faisant, ils ne retardent pas le jeu. Un changement de raquette à côté du terrain pendant un échange est permis.

5.10.2. Il doit être rappelé à tout joueur fautif que la permission de l'arbitre est requise pour quitter le terrain (règle 16.5.2), la règle 16.7 étant appliquée si nécessaire.

5.10.3. Une fois que le serveur est en position et prêt, le receveur ne doit pas retarder excessivement sa préparation à recevoir le service suivant.

5.10.4. Durant un match joué sans le Compte à rebours, si le jeu n'est pas retardé excessivement et que la clause 5.10.3 est respectée, les joueurs peuvent être autorisés, à la discrétion de l'arbitre entre les échanges, à :

5.10.4.1. s'essuyer rapidement seulement ;

5.10.4.2. s'essuyer et boire ;

5.10.4.3. s'appliquer un spray.

5.10.5. Durant un match joué avec le Compte à rebours, entre les échanges et en respectant la clause 5.10.3, un joueur peut entreprendre, sur le côté du terrain avant que le Compte à rebours ait expiré (clause 5.10.8), toute action qu'il juge opportune, notamment :

5.10.5.1. s'essuyer rapidement ;

5.10.5.2. boire ;

5.10.5.3. s'appliquer un spray froid ;

5.10.5.4. s'appliquer de la glace ;

5.10.5.5. ajuster un bandage ou un strap ; et

5.10.5.6. couper son cordage.

5.10.6. Si le terrain a besoin d'être essuyé, les joueurs doivent indiquer aux préposés au terrain où balayer. Lors d'un match joué sans Compte à rebours, les joueurs doivent être sur le terrain dès que l'essuyage est terminé et avant que les préposés au terrain ne quittent le terrain. Lors d'un match joué avec Compte à rebours, les joueurs doivent être sur le terrain avant que le Compte à rebours ait expiré et en respectant la clause 5.10.3 si le balayage est terminé et le Compte à rebours en marche.

5.10.7. L'arbitre doit s'assurer que les joueurs ne retardent pas le jeu délibérément (règle 16.4 et clauses 5.10.3 - 5.10.6). Tout déplacement non nécessaire autour du terrain entre les échanges et le test sur le terrain de raquettes de remplacement doivent être empêchés.

5.10.8. Si le Compte à rebours est en fonction, l'arbitre doit vérifier que les côtés au service et à la réception sont en position et prêts pour le service suivant avant que le Compte à rebours ait expiré.

5.10.8.1. Le Compte à rebours démarre lorsque l'arbitre saisit le score de l'échange précédent sur son appareil de score.

5.10.8.2. Le Compte à rebours se termine quand 25 secondes se sont écoulées.

5.10.8.3. Le côté à la réception doit également respecter la clause 5.10.3 si le serveur est en position et prêt avant que le Compte à rebours ait expiré.

5.10.8.4. L'arbitre peut interrompre le Compte à rebours si nécessaire (par ex. si le terrain a besoin d'être essuyé durant une période prolongée, un conflit ou une blessure s'est produit, ou toute autre situation considérée appropriée par l'arbitre).

5.10.9. L'arbitre doit rappeler au joueur contrevenant aux clauses 5.10.3 - 5.10.8 que le jeu doit être continu et, si nécessaire, appliquer la règle 16.7.

5.10.10. L'arbitre, de concert avec le juge-arbitre, doit faire preuve de flexibilité eu égard aux joueurs quittant et revenant sur le terrain durant un intervalle (règle 16.5.2) pour cause de maux aigus ou de besoins sanitaires.

5.10.11. L'arbitre doit s'assurer que le changement de maillot d'un joueur sur le terrain soit fait uniquement durant un intervalle (règle 16.2).

5.11. **Suspension du jeu**

5.11.1. Si, pendant un match, un terrain ou ses environs immédiats ont besoin d'être réparés, ou s'il n'est pas praticable temporairement, l'arbitre doit appeler le juge-arbitre (ou le juge-arbitre peut intervenir sur le terrain) et le jeu est suspendu jusqu'à ce que le terrain et ses environs immédiats soient à nouveau adaptés au jeu.

5.11.2. Lorsque le jeu est suspendu, l'arbitre doit annoncer :

« Le jeu est suspendu » et noter **« S »** sur la tablette ou la feuille de score, le cas échéant.

5.11.3. Lorsque le jeu reprend après la suspension, l'arbitre doit noter la durée de la suspension et s'assurer que les joueurs sont du bon côté du terrain et dans les bonnes zones de service, puis annoncer **« Êtes-vous prêt ? »** suivi du score et **« Jouez »**.

5.12. **Les conseils de l'extérieur du terrain**

5.12.1. Les conseils ne sont pas autorisés à partir du moment où les joueurs ont pris position pour servir et recevoir le service suivant, et lorsque le volant est en jeu.

5.12.2. Les conseillers doivent être assis sur les sièges qui leur sont réservés et ne doivent pas se tenir debout à côté du terrain pendant le match, sauf pendant les intervalles autorisés (règle 16.2). Si un conseiller souhaite se déplacer sur un autre terrain, il doit le faire lorsque le volant n'est pas en jeu (Code de conduite des conseillers, entraîneurs et éducateurs).

5.12.3. Les conseillers ne sont pas autorisés à déplacer leurs chaises de la position assignée sans la permission du juge-arbitre et, en particulier, l'arbitre doit s'assurer qu'aucun juge de ligne ni la visibilité des panneaux publicitaires n'est perturbée par le déplacement de la chaise d'un conseiller.

5.12.4. Aucun conseiller ne doit distraire ou perturber le jeu.

5.12.5. Les conseillers ne doivent en aucune manière tenter de communiquer avec les joueurs, les conseillers, l'équipe d'officiels adverses, ou les officiels techniques lors d'un match.

5.12.6. Les conseillers présents au bord du terrain ne doivent utiliser aucun moyen électronique à quelque fin que ce soit.

5.12.7. Si, de l'avis de l'arbitre, le jeu est perturbé ou qu'un joueur de l'équipe adverse est distrait par un conseiller, un **« Let »** doit être annoncé (règle 14.2.5). Le juge-arbitre doit être immédiatement appelé si un tel incident se répète.

5.12.8. Les conseillers aux abords du terrain doivent être habillés de manière appropriée conformément aux instructions du juge-arbitre (Règlement tenues vestimentaires et publicités).

5.13. **Changement de volant**

5.13.1. Le changement de volant pendant un match doit être équitable. L'arbitre doit décider si le volant doit être changé.

5.13.2. Un volant dont la vitesse ou les plumes ont été délibérément modifiées doit être changé et la règle 16.7 doit être appliquée, le cas échéant.

5.13.3. Lors d'un match joué avec le Compte à rebours, un changement de volant entre deux échanges devrait être effectué avant l'expiration du compte à rebours (clause 5.10.8.2). Si nécessaire, l'arbitre doit rappeler aux joueurs de demander un changement de volant dès la fin d'un échange.

5.13.4. Le juge-arbitre est le seul juge à décider de la vitesse des volants à utiliser. Si les deux côtés souhaitent changer la vitesse du volant, le juge-arbitre doit être appelé immédiatement.

5.14. **Blessure ou problème médical pendant un match**

5.14.1. Ce type d'incident doit être traité avec discernement et tact. L'arbitre doit essayer de déterminer la gravité du problème le plus rapidement possible et appeler le juge-arbitre sur le terrain, si nécessaire. Le juge-arbitre décidera si le médecin du tournoi ou qui que ce soit d'autre est requis sur le terrain (instruction 3.6). Le médecin du tournoi doit examiner le joueur et l'informer de la gravité de la blessure ou du problème médical. Aucun traitement entraînant un retard injustifié ne doit être administré sur le terrain. L'arbitre doit noter le délai causé par la blessure.

5.14.2. En cas de saignement, le jeu doit être retardé jusqu'à ce que le saignement s'arrête, que la plaie soit convenablement pansée ou que le juge-arbitre en avise l'arbitre. Tout sang sur le terrain — même sec — doit être nettoyé dès que possible par le personnel en charge de l'aire de jeu ou médical local.

5.14.3. Si un joueur s'approche de l'arbitre et exprime le souhait d'abandonner en raison d'une blessure ou d'une maladie, l'arbitre doit demander au joueur **« Abandonnez-vous ? »** et s'il confirme, l'arbitre doit faire l'annonce appropriée (Annexe 4, clause 6.6).

5.14.3.1. Si l'arbitre n'est pas certain de la légitimité de la blessure ou de la maladie du joueur, il doit appeler le juge-arbitre sur le terrain.

5.15. **Appareils électroniques et de communication**

5.15.1. Un appareil électronique ou de communication d'un joueur qui sonne sur le terrain ou dans son environnement immédiat ou est utilisé sur le terrain par un joueur pour communiquer, pendant un match, est considéré comme une infraction à la règle 16.6.4 et est sanctionné comme il convient en vertu de la règle 16.7.

5.16. **Match arrêté par le juge-arbitre**

5.16.1. Lorsque le juge-arbitre vient sur le terrain pendant un match au cours d'un tour de qualification et informe l'arbitre qu'un joueur doit être promu au tableau principal, l'arbitre doit annoncer :

5.16.1.1. **« Match arrêté par le juge-arbitre – …** [nom du (des) joueur(s)] **promu(s) au tableau principal »** ; et

5.16.1.2. **« …** [nom du (des) joueur(s)] **accède(nt) au tour suivant/tableau principal** (selon le cas) **»**.

5.17. **Mauvaise conduite**

5.17.1. L'arbitre doit s'assurer que la conduite des joueurs sur le terrain est honorable et conforme à l'esprit sportif. Toute infraction aux articles 3.2.2 à 3.2.3, et 3.2.6 à 3.2.15 du Code de conduite des joueurs est considérée comme une infraction à la règle 16.6.4.

5.17.2. Enregistrer et informer le juge-arbitre de tout incident lié à une mauvaise conduite ainsi que les mesures prises.

5.17.3. Lorsque l'arbitre doit sanctionner une infraction aux règles 16.2, 16.4.1, 16.5.2 ou 16.6 en administrant un avertissement pour mauvaise conduite au côté en infraction (règle 16.7.1.1), il doit annoncer **« Venez ici »** au joueur contrevenant et annoncer :

« … [Nom du joueur], **avertissement pour mauvaise conduite »**, suivi par la justification de

mauvaise conduite (Annexe 4, section 5).

Et en même temps, l'arbitre lève la main droite au-dessus de sa tête **en tenant un carton jaune**.

5.17.3.1. L'arbitre doit utiliser la terminologie standard (Annexe 4, section 5) pour expliquer spécifiquement la mauvaise conduite.

5.17.4. Lorsque l'arbitre doit sanctionner d'une faute un côté en infraction (règle 16.7.1.2 ou 16.7.1.3), il doit annoncer :

« **Venez ici** » au joueur contrevenant et annoncer :

« **…** [Nom du joueur], **faute pour mauvaise conduite** » suivi de l'explication spécifique à la mauvaise conduite (Annexe 4, section 5).

En même temps, l'arbitre lève la main droite au-dessus de sa tête **en tenant un carton rouge**. L'arbitre doit immédiatement appeler le juge-arbitre sur le terrain pour le lui signifier.

5.17.4.1. L'arbitre doit utiliser la terminologie standard pour expliquer spécifiquement la mauvaise conduite (Annexe 4, section 5).

5.17.5. Lorsque le juge-arbitre décide de disqualifier le joueur ou la paire en infraction, un carton noir est donné à l'arbitre. L'arbitre doit alors annoncer :

« **Venez ici** » au joueur contrevenant ou à la paire, suivi par

« **…** [Nom du/des joueur(s)], **disqualifié(s) pour mauvaise conduite** » suivi de l'explication spécifique à la mauvaise conduite (Annexe 4, section 5).

En même temps, l'arbitre lève la main droite au-dessus de sa tête **en tenant un carton noir**.

5.17.5.1. L'arbitre doit utiliser la terminologie standard pour expliquer spécifiquement la mauvaise conduite (Annexe 4, section 5).

5.17.5.2. L'arbitre doit également annoncer « **Match remporté par …** [Nom du (des) joueur(s), ou pays/équipe (dans un tournoi par équipe)]**, …** [Scores] **»**.

5.17.6. Une mauvaise conduite qui se produit pendant les intervalles (règle 16.2), est traitée comme une mauvaise conduite pendant le jeu. Celle-ci doit être traitée conformément aux instructions 5.17.3, 5.17.4 ou 5.17.5 immédiatement lorsque la mauvaise conduite est constatée.

5.17.7. En cas de mauvaise conduite durant un intervalle où un joueur a été averti conformément à la règle 16.7.1.1, après l'intervalle l'arbitre doit annoncer :

5.17.7.1. « **11 – …** [score] » puis « **Jouez** » (après l'intervalle à 11 points) ; ou

5.17.7.2. « **… set ; zéro égalité ; jouez** » (après les intervalles entre les sets).

5.17.8. En cas de mauvaise conduite pendant un intervalle où un joueur a été fauté pour manquement aux règles 16.7.1.2 ou 16.7.1.3, après l'intervalle, l'arbitre doit annoncer :

5.17.8.1. « **11 – …** [score] » « **…** [nom du joueur], **fauté** » suivi par « **Service perdu** », selon le cas, « **…** [nouveau score] **»** et « **Jouez** » (après l'intervalle à 11 points) ; ou

5.17.8.2. « **… set ; zéro égalité ; …** [nom du joueur], **fauté** » suivi par « **Service perdu** », selon le cas, « **…** [nouveau score] » et « **Jouez** » (après les intervalles entre les sets).

5.17.9. Si le joueur/paire est disqualifié pendant un intervalle par le juge-arbitre, ne pas attendre la fin de l'intervalle, mais annoncer immédiatement :

« **…** [Nom du(es) joueur(s)]**, disqualifié(s) pour mauvaise conduite** » suivi par l'annonce des instructions 5.17.5.1 et 5.17.5.2.

5.17.10. Une mauvaise conduite avant le match qui se produit sur l'aire de jeu avant que « Jouez » soit annoncé au début du match, doit être traitée conformément aux instructions 5.17.3, 5.17.4 ou 5.17.5. Tout carton donné n'a aucune incidence sur le score du match mais il est pris en compte si d'autres infractions se produisent lors du match (règle 16.7.1.2).

5.17.11. Une mauvaise conduite après le match qui se produit sur l'aire de jeu doit être traitée conformément aux instructions 5.17.3, 5.17.4 ou 5.17.5. et signalée immédiatement au juge-arbitre.

6. CONSEILS GÉNÉRAUX AUX ARBITRES

Cette section donne des instructions générales à suivre par les arbitres.

6.1. Connaître et comprendre les règles du badminton et les instructions. Porter une attention particulière aux changements récents.

6.2. Faire les annonces rapidement et avec autorité, mais, si une erreur est commise, l'admettre, s'excuser et la corriger.

6.3. Changez votre décision si votre juge de service vous a informé rapidement et de manière convaincante d'une erreur (par exemple, sur une mauvaise gestion d'un challenge vis-à-vis d'un joueur, une décision non jugée par un juge de ligne, une erreur de score).

6.4. Appelez le juge-arbitre sur le terrain lorsqu'un problème survient pour lequel vous n'êtes pas certain de pouvoir le gérer seul.

6.5. Écoutez votre juge de service quand il vous délivre une information importante. Ensemble, vous formez une équipe.

6.6. Toutes les annonces et les annonces de score doivent être faites distinctement et assez fort pour être clairement entendues par les joueurs et les spectateurs.

6.7. Dans les annonces impliquant les noms des partenaires de doubles, conformément aux instructions 5.6.2, 5.6.3, 5.6.5, 5.16.1.1, 5.16.1.2, 5.17.5, 5.17.5.2, 5.17.9, annoncer **« et »** entre les noms des partenaires.

6.8. Lorsqu'il y a un doute dans votre esprit, à savoir si une infraction aux règles s'est produite ou non, ne pas annoncer **« Faute »** et laisser le jeu se poursuivre.

6.9. Ne jamais demander aux spectateurs ni se laisser influencer par eux ou leurs remarques.

6.10. Motiver les autres officiels techniques (par exemple en maintenant un contact visuel avec le juge de service et en acquiesçant discrètement aux décisions des juges de ligne) et établir une relation d'équipe avec eux.

6.11. Porter la tenue fédérale appropriée en respectant le règlement sur les tenues pour les arbitres dans le cas où la tenue ne serait pas fournie par les organisateurs du tournoi.

6.12. Respecter le code de conduite des officiels techniques.

7. INSTRUCTIONS AUX JUGES DE SERVICE

7.1. Le juge de service doit s'asseoir sur une chaise basse près du poteau, en face de l'arbitre.

7.2. Le juge de service est responsable de juger si le serveur exécute correctement le service (règle 9.1.2 à 9.1.8). Si ce n'est pas le cas annoncer **« Faute »** assez fort et utiliser le geste de la main agréé pour indiquer la nature de la faute.

7.3. L'arbitre doit utiliser la terminologie standard (Annexe 4, section 4) pour valider l'annonce du juge de service et expliquer la raison spécifique de la faute de service.

7.4. Les gestes agréés pour signaler les fautes de service sont :

Règles 9.1.2

À la fin du mouvement vers l'arrière de la tête de la raquette du serveur, tout retard au commencement du service (règle 9.2) doit être considéré comme un retard injustifié.

Règles 9.1.3 et 9.1.4

Le serveur et le receveur doivent se placer dans les zones de service diagonalement opposées sans toucher les lignes les délimitant. Une partie quelconque des deux pieds du serveur et du receveur doit rester en contact avec la surface du terrain, dans une position stationnaire, du commencement du service (règle 9.2) jusqu'à son exécution (règle 9.3).

Règle 9.1.5

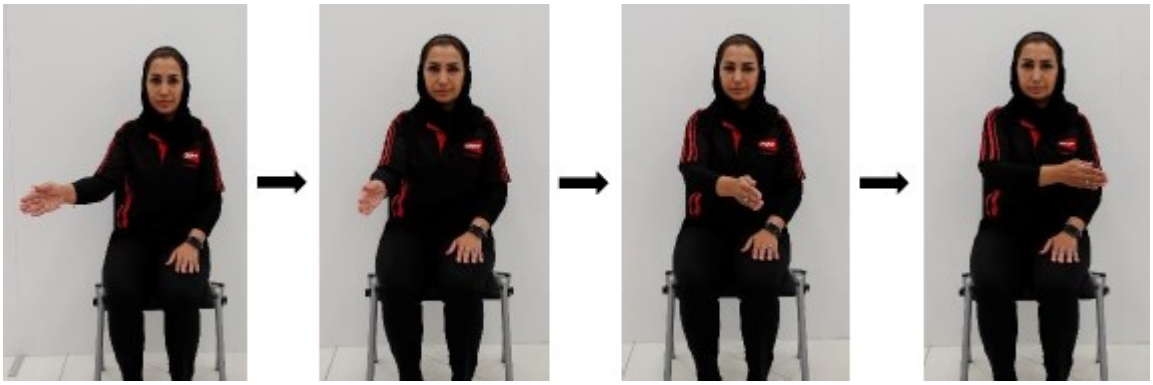
Le serveur doit lâcher le volant sans lui ajouter d'effet, et la raquette du serveur doit frapper en premier la base du volant.

Règle 9.1.6

Le volant en entier doit être en dessous de 1,15 mètre de la surface du terrain au moment où il est frappé par la raquette du serveur.

Règle 9.1.7

Le mouvement de la raquette du serveur doit être continu vers l'avant du commencement du service (règle 9.2) jusqu'à son exécution (règle 9.3).



Règle 9.1.8

En essayant de servir, le serveur ne doit pas manquer le volant.

7.4.1. **Pour les règles alternatives de service (Annexe 3) :**

Règle 9.1.6 remplacée par :

a) le volant en entier doit être en dessous de la taille du serveur au moment où il est frappé par la raquette du serveur. La taille est considérée comme une ligne imaginaire autour du corps, au même niveau que la partie la plus basse de la dernière côte du serveur ;

b) La tige et la tête de la raquette du serveur, au moment où le volant est frappé, doivent être inclinées vers le bas.

7.5. Le juge de service, une fois désigné, doit gérer tout changement de volant sous l'autorité de l'arbitre, à moins que d'autres dispositions ne soient en place (par exemple, distributeurs de volants), et doit s'assurer qu'une quantité suffisante de volants neufs est disponible tout au long du match afin d'éviter tout retard pendant le jeu.

7.6. L'arbitre peut faire en sorte que le juge de service exécute des fonctions supplémentaires telles que vérifier que les poteaux se trouvent sur les lignes latérales de Doubles (règle 1.5), confirmer que les appareils de mesure de hauteur de service sont en place et au bon niveau, vérifier la hauteur du filet si cela est jugé nécessaire ou juger la ligne la plus proche du juge de service lorsqu'il n'y a pas de juge de ligne nommé, sous condition d'en informer les joueurs au préalable.

7.7. Lorsqu'un Système de Révision Instantanée est en service, le juge de service doit vérifier que tout challenge est administré correctement par l'arbitre et lui apporter son aide si tel n'est pas le cas, en le faisant avant le début de l'échange suivant — si nécessaire, se lever et traverser le terrain jusqu'à l'arbitre pour garantir la correction.

7.8. Le juge de service doit soutenir l'arbitre et l'assister au besoin. Le juge de service doit alerter l'arbitre immédiatement lorsqu'il constate une erreur potentielle commise par l'arbitre — si nécessaire, se lever et traverser le terrain jusqu'à l'arbitre pour garantir la correction.

7.9. À la fin du match, immédiatement après que l'arbitre ait annoncé « **Set** », le juge de service se lève pour serrer la main des joueurs. Une fois que l'arbitre a annoncé le résultat du match, le juge de service traverse le terrain jusqu'à la chaise de l'arbitre pour guider les joueurs et rejoindre l'arbitre en quittant le terrain.

8. INSTRUCTIONS AUX JUGES DE LIGNE

8.1. Les juges de ligne doivent s'asseoir sur les chaises placées dans le prolongement de leur ligne, aux extrémités et sur les côtés du terrain et de préférence du côté opposé à l'arbitre, sauf instruction contraire du juge-arbitre (*cf.* schémas ci-après).

8.2. Le juge de ligne est entièrement responsable de la ou des lignes attribuées, sauf que l'arbitre doit corriger la décision du juge de ligne si, de l'avis de l'arbitre, au-delà d'un doute raisonnable, un juge de ligne a fait clairement une annonce incorrecte (règle 17.5.1). Toute correction par l'arbitre ou le résultat d'un challenge demandé par un joueur sur lequel un Système de Révision Instantanée (règle 17.5.2) est en vigueur, doit remplacer l'annonce initiale du juge de ligne.

8.3. Si le volant atterrit en dehors des limites du terrain, quelle qu'en soit la distance, annoncer clairement et immédiatement « **Out** », d'une voix assez forte pour être entendue par les joueurs et par les spectateurs et, en même temps, signaler en déployant les deux bras à l'horizontale tout en regardant l'arbitre.

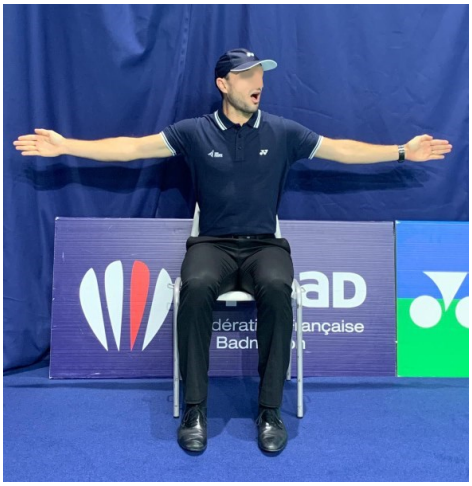
8.4. Si le volant atterrit dans les limites du terrain, le juge de ligne ne doit rien dire, mais pointe la ligne avec la main droite en regardant l'arbitre.

8.5. Si le volant est non vu, informer immédiatement l'arbitre en mettant les deux mains devant les yeux.

8.6. Ne pas annoncer ou faire de geste avant que le volant ne touche le sol ou ne touche quoi que ce soit en dehors des limites du terrain, excepté un joueur.

8.7. Les annonces ou les gestes ne doivent jamais anticiper la décision de l'arbitre concernant les fautes (par exemple, le volant touchant le joueur, ses vêtements ou sa raquette avant d'atterrir sur le terrain, quelle qu'en soit l'évidence).

8.8. Les gestes agréés sont :



LE VOLANT EST « **OUT** »

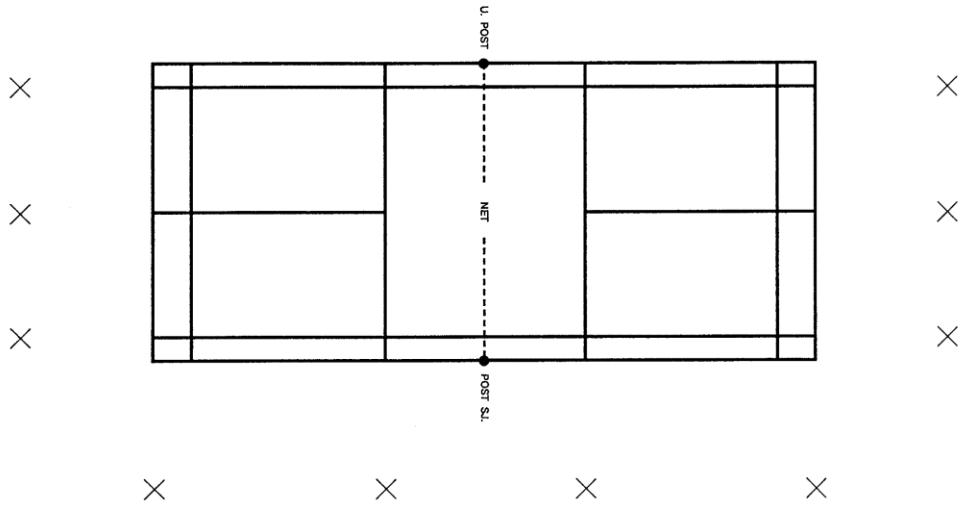
LE VOLANT EST « IN »

LE VOLANT EST « Non jugé »

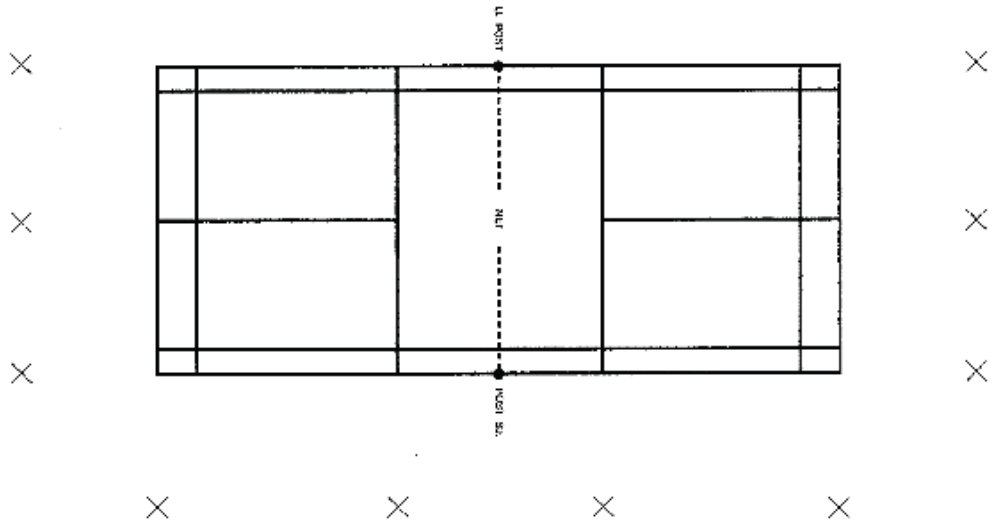
8.9. Lorsque cela est possible, il est recommandé que les positions des juges de ligne soient situées à une distance de 2,5 à 3,5 mètres des limites du terrain et que, quelle que soit la disposition, les positions des juges de ligne soient protégées de toute influence extérieure (photographes, par exemple).

8.10. Sur les schémas ci-après, X indique les positions des juges de ligne.

Simples



Doubles



III. ANNEXES

ANNEXE 1

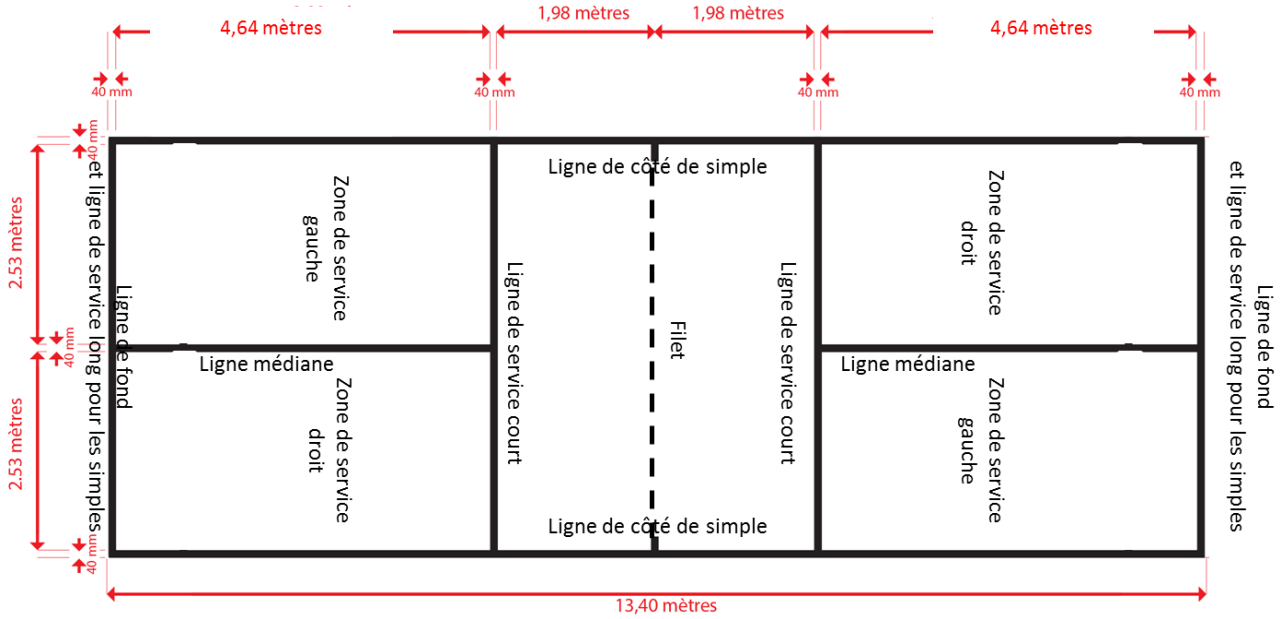
MODIFICATION DE TERRAIN ET D'ÉQUIPEMENT

1. Lorsqu'il est impossible de placer les poteaux sur les lignes de côté, il faut indiquer la position de ces lignes à l'emplacement où elles passent sous le filet, par exemple en utilisant des poteaux fins ou des bandes de 40 mm de large, fixés verticalement depuis les lignes de côté jusqu'à la corde du filet.

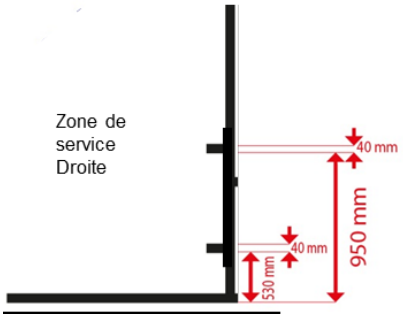
2. Lorsque l'espace disponible ne permet pas le tracé d'un terrain de Doubles, un terrain seulement pour les Simples peut être tracé selon le schéma G. Les lignes de fond sont alors également les lignes de service long, et les poteaux ou les bandes qui les matérialisent doivent être placés sur les lignes de côté.

3. Le bord supérieur du filet doit être à 1,524 mètre du sol, au centre du terrain et à 1,55 mètre du sol, au niveau des lignes de côté.

SCHÉMA G



Note : (1) Longueur de la diagonale du terrain = 14,366 m
(2) Ce terrain ne peut être utilisé que pour les Simples



Repères facultatifs pour le test de volant sur un terrain de Simples

ANNEXE 2

LES MATCHS À HANDICAP

Dans les matchs à handicap, les règles avec les modifications suivantes s'appliquent :

1. Le score requis pour remporter un set ne doit pas être différent de ce qui est indiqué dans la règle 7.

2. La règle 8.1.3 est modifiée comme suit :

   « dans le troisième set, et dans un match en un set, lorsqu'un côté a marqué la moitié du nombre total des points requis pour remporter le set (on prend le nombre immédiatement supérieur à cette valeur si ce n'est pas un nombre entier) ».

3. La règle 16.2.1 est modifiée comme suit :

   « d'une durée n'excédant pas 60 secondes, dans chaque set, lorsque le score du côté qui mène atteint la moitié du nombre total des points requis pour remporter le set (le nombre immédiatement supérieur en cas d'infraction) ».

ANNEXE 3

RÈGLES ALTERNATIVES DE BADMINTON - SYSTÈMES DE SCORE ET DE SERVICE

Notez que pour chacune des règles alternatives du badminton, toutes les règles du règlement du badminton s'appliquent, sauf indication contraire ci-dessous.

AUTRES SYSTÈMES DE SCORE

Il est permis de jouer par arrangement préalable (règlement particulier du tournoi), soit :

1. un seul set de 21 points ; ou

2. au meilleur des 3 sets de ~~15~~ 21 points ; ou

3. au meilleur des 5 sets de 11 points.

Dans le cas 1 ci-dessus, il faut modifier de la façon suivante les règles du badminton :

8. LE CHANGEMENT DE DEMI-TERRAIN

8.1 Dans un match en un set, les joueurs doivent changer de demi-terrain lorsqu'une équipe atteint en premier 11 points.

Dans le cas 2 ci-dessus, il faut modifier de la façon suivante les règles du badminton :

7. LE SYSTÈME DE SCORE

7.1. Un match se dispute au meilleur des 3 sets.

7.2. Un set est remporté par l'équipe qui atteint en premier ~~15~~ 21 points, sauf dans les cas qui relèvent des règles 7.3 et 7.4.

7.3. Si le score atteint ~~14~~ 20-égalité, l'équipe qui, la première, mène de 2 points, remporte ce set.

7.4. Si le score atteint ~~20~~ 29-égalité, l'équipe qui marque le ~~21ème~~ 30ème point remporte ce set.

8. LE CHANGEMENT DE DEMI-TERRAIN

8.1.3. Dans le troisième set lorsque le premier côté atteint ~~8~~ 11 points.

16. LA CONTINUITÉ DU JEU, LA MAUVAISE CONDUITE ET LES SANCTIONS

16.2. Les intervalles :

16.2.1. d'une durée n'excédant pas 60 secondes, dans chaque set, lorsque le score atteint 8 points pour le côté qui mène ; et

Dans le cas 3 ci-dessus, il faut modifier de la façon suivante les règles du badminton :

7. LE SYSTÈME DE SCORE

7.1. Un match se dispute au meilleur des 5 sets.

7.2. Un set est remporté par le côté qui atteint en premier 11 points.

8. LE CHANGEMENT DE DEMI-TERRAIN

8.1.2. à la fin du deuxième set ;

8.1.3. à la fin du troisième set, s'il y a un quatrième set ;

8.1.4. à la fin du quatrième set, s'il y a un cinquième set ; et

8.1.5. au cinquième set, lorsque le premier score atteint le 6^{e} point.

16. LA CONTINUITÉ DU JEU, LA MAUVAISE CONDUITE ET LES SANCTIONS

16.2. Les intervalles :

16.2.1. d'une durée n'excédant pas 60 secondes, seulement au cinquième set lorsque le premier score atteint le 6ème point ; et

16.2.2. d'une durée n'excédant pas 120 secondes, entre le premier et le deuxième set, entre le deuxième et le troisième set, entre le troisième et le quatrième set, et entre le quatrième et le cinquième set doivent être autorisés dans tous les matchs.

AUTRES RÈGLES DE SERVICE

Notez que pour chacune des règles alternatives de service du badminton, toutes les règles du règlement du badminton s'appliquent, sauf indication contraire ci-dessous.

9.1.6. a) le volant en entier doit être en dessous de la taille du serveur au moment où il est frappé par la raquette du serveur. On considère que la taille est une ligne imaginaire autour du corps, au même niveau que la partie la plus basse de la dernière côte du serveur ;

b) la tige et la tête de la raquette du serveur, au moment où le volant est frappé, doivent être inclinées vers le bas.

ANNEXE 4

LA TERMINOLOGIE

Cette annexe donne la liste de la terminologie standard qui doit être utilisée par les arbitres lorsqu'ils officient. Cette liste n'est pas exhaustive et d'autres termes peuvent être utilisés si nécessaire.

1. AVANT LE MATCH

1.1. Tenue

1.1.1. « **Laissez-moi vérifier votre tenue.** »

1.1.2. « **Votre nom sur le maillot est trop grand.** »

1.1.3. « **Votre nom sur le maillot est trop petit.** »

1.1.4. « **Le nom sur le maillot n'est pas le même que celui de la base de données.** »

1.1.5. « **Votre nom est obligatoire sur le maillot.** »

1.1.6. « **Le nom doit être proche du haut du maillot.** »

1.1.7. « **Le nom de votre [pays/équipe] est obligatoire sur le maillot.** »

1.1.8. « **Le nom de votre [pays/équipe] sur le maillot est trop grand.** »

1.1.9. « **Le nom de votre [pays/équipe] sur le maillot est trop petit.** »

1.1.10. « **Vous avez plus de publicités sur votre tenue qu'il n'est autorisé.** »

1.1.11. « **Les publicités sur le maillot ne sont pas aux emplacements autorisés.** »

1.1.12. « **La publicité est trop grande.** »

1.1.13. « **La publicité de votre [pays/équipe] n'est pas enregistrée dans la base de données.** »

1.1.14. « **Vous avez plus d'une publicité dans la bande publicitaire.** »

1.1.15. « **Vous avez des publicités visibles sur les sous-vêtements.** »

1.1.16. « **La couleur de votre tenue n'est pas significativement différente de celle de votre adversaire.** »

1.1.17. « **Vous devez porter la même couleur de tenue que votre partenaire.** »

1.1.18. « **Avez-vous une autre couleur de tenue ?** »

1.1.19. « **Vous devez changer de couleur de tenue.** »

1.1.20. « **Si vous ne changez pas votre maillot, vous serez verbalisé.** »

1.1.21. « **La couleur des caractères doit contraster avec celle du maillot.** »

1.1.22. « **Les caractères sur le maillot ne sont pas visibles.** »

1.1.23. « **Les caractères sur le maillot doivent être d'une seule couleur.** »

1.1.24. « **Les caractères sur le maillot doivent être en lettres capitales.** »

1.1.25. « **Les caractères sur le maillot doivent être en alphabet romain.** »

1.1.26. « **L'ordre des inscriptions n'est pas correct.** »

1.1.27. « **Le ruban adhésif n'est pas autorisé.** »

1.2. **Tirage au sort**

1.2.1. « **Venez ici pour le tirage au sort. »**

1.2.2. « **Vous avez gagné le tirage au sort.** »

1.2.3. « **Que choisissez-vous ?** »

1.2.4. « **Qui servira ?** »

1.2.5. « **Choisissez votre demi-terrain.** »

1.2.6. « **Qui recevra ? »**

1.2.7. « **Votre adversaire choisit de recevoir en premier, donc vous servirez en premier.** »

1.2.8. « **Votre adversaire choisit de servir en premier, donc vous recevrez en premier.** »

1.2.9. « **Votre adversaire choisit le demi-terrain. Souhaitez-vous servir ou recevoir ?** »

1.3. **Autres**

1.3.1. « **Éteignez votre appareil de communication.** »

1.3.2. « **Alignez-vous pour marcher jusqu'au terrain.** »

1.3.3. « **Placez votre sac correctement dans le panier.** »

1.3.4. « **Prêt(e)s à jouer.** »

2. DÉBUT DU MATCH

2.1. **Introduction et annonces**

W, X, Y, Z sont les noms des joueurs et A, B, C, D sont les noms des [pays/équipes] représentés.

Pour commencer le premier set du match, l'arbitre doit annoncer :

2.1.1. Match en Simples (Tournoi individuel)

« **Mesdames et Messieurs ; à ma droite,** [X, A] **; et à ma gauche,** [Y, B]. [X] **au service ; zéro égalité ; jouez.** »

2.1.2. Match en Simples (Tournoi par équipe)

« **Mesdames et Messieurs ; à ma droite,** [A]**, représenté par** [X] **; et à ma gauche,** [B]**, représenté par** [Y]**.** [A] **au service ; zéro égalité ; jouez.** »

2.1.3. Match en Doubles (Tournoi individuel)

« **Mesdames et Messieurs ; à ma droite** [W, A] **et** [X, B] **; et à ma gauche,** [Y, C] **et** [Z, D]. [X] **au service sur** [Y] **; zéro égalité ; jouez.** »

Si les partenaires de Doubles représentent le même pays/la même équipe, annoncer le nom du pays/de l'équipe après l'annonce des noms des deux joueurs. Par ex. : [W et X, A].

2.1.4. Match en Doubles (Tournoi par équipe)

« **Mesdames et Messieurs ; à ma droite,** [A]**, représenté par** [W] **et** [X] **; et à ma gauche,** [B]**, représenté par** [Y] **et** [Z]. [A] **au service ;** [X] **sur** [Y] **; zéro égalité ; jouez.** »

2.2. Pour commencer le second set, l'arbitre doit annoncer

« **Second set ; zéro égalité ; jouez.** »

(À moins qu'il n'y ait eu une faute pour mauvaise conduite de commise durant l'intervalle.)

2.3. Pour commencer le dernier set, l'arbitre doit annoncer

« **Dernier set ; zéro égalité ; jouez.** »

(À moins qu'il n'y ait eu une faute pour mauvaise conduite de commise durant l'intervalle.)

3. PENDANT LE MATCH

3.1. Progression du match, fautes

3.1.1. « **Service perdu.** »

3.1.2. « **Faute.** »

3.1.3. « **Let.** »

3.1.4. « **Out.** »

3.1.5. « **Arrêt de jeu.** »

3.1.6. « **Jouez un let.** »

3.1.7. « **Changez de demi-terrain.** »

3.1.8. « **Vous n'avez pas changé de demi-terrain.** »

3.1.9. « **Terrain … [N° du terrain (si plus d'un terrain est utilisé)], 20 secondes.** »

3.1.10. « **…, point de set, …** » **par ex.** « **20, point de set, 6.** », **ou** « **29, point de set, 28.** »

3.1.11. « **…, point de match, …** » **par ex.** « **20, point de match, 8.** », **ou** « **29, point de match, 28.** »

3.1.12. « **…, point de set égalité** » **par ex.** « **29, point de set, égalité.** »

3.1.13. « **…, point de match, égalité** » **par ex.** « **29, point de match, égalité.** »

3.1.14. « **Juge de service – indiquez votre décision, s'il vous plaît.** »

3.1.15. « **Vous avez frappé le volant dans le camp adverse.** »

3.1.16. « **Le volant vous a touché.** »

3.1.17. « **Vous avez touché le filet.** »

3.1.18. « **Vous avez touché le poteau.** »

3.1.19. « **Un volant est arrivé sur le terrain.** »

3.1.20. « **Le volant ne vous a pas distrait ou gêné.** »

3.1.21. « **Vous avez fait obstruction à votre adversaire.** »

3.1.22. « **Vous avez délibérément distrait votre adversaire.** »

3.1.23. « **Vous avez frappé le volant deux fois.** »

3.1.24. « **Vous avez porté le volant.** »

3.1.25. « **Vous avez envahi le demi-terrain de votre adversaire.** »

3.1.26. « **Le volant a touché le sol avant que vous ne le frappiez.** »

3.1.27. « **Le volant a touché le plafond.** »

3.2. **Service / Réception**

3.2.1. « **Zone de service droite.** »

3.2.2. « **Zone de service gauche.** »

3.2.3. « **Vous avez manqué le volant, en servant.** »

3.2.4. « **Ne servez pas avant que le receveur soit prêt.** »

3.2.5. « **Le receveur n'était pas prêt.** »

3.2.6. « **Votre partenaire n'était pas prêt.** »

3.2.7. « **Votre adversaire n'était pas prêt.** »

3.2.8. « **Vous avez essayé de renvoyer le service.** »

3.2.9. « **Vous avez servi dans la mauvaise zone.** »

3.2.10. « **Ce n'était pas à votre tour de servir.** »

3.2.11. « **Ce n'était pas à votre tour de recevoir.** »

3.2.12. « **Vous avez empêché le receveur de voir le volant pendant le service.** »

3.2.13. « **Vous et votre partenaire avez frappé le volant.** »

3.3. **Changement de volant**

3.3.1. « **Le volant est-il correct ?** »

3.3.2. « **Changez le volant.** »

3.3.3. « **Ne changez pas le volant.** »

3.3.4. « **Changement.** »

3.3.5. « **Pas de changement.** »

3.3.6. « **Renvoyez le volant.** »

3.3.7. « **Renvoyez le volant convenablement.** »

3.3.8. « **Vous devez me demander l'autorisation pour changer de volant.** »

3.3.9. « **Testez le volant.** »

3.3.10. « **Ne testez pas le volant.** »

3.3.11. « **Vous ne devez pas modifier la vitesse du volant.** »

3.4. **Annonces de ligne / SRI**

3.4.1. « **Juge de ligne – indiquez votre décision, s'il vous plaît.** »

3.4.2. « **Juge de ligne – répétez votre décision, s'il vous plaît.** »

3.4.3. « **J'ai clairement vu le volant dans le terrain.** »

3.4.4. « **J'ai clairement vu le volant en dehors du terrain.** »

3.4.5. « **Le juge de ligne a fait une annonce correcte.** »

3.4.6. « **Correction IN.** »

3.4.7. « **Correction OUT.** »

3.4.8. « **Non jugé.** » (Non vu)

3.4.9. « **L'annonce est IN, souhaitez-vous challenger ?** »

3.4.10. « **L'annonce est OUT, souhaitez-vous challenger ?** »

3.4.11. « **Vous n'avez pas challengé immédiatement.** »

3.4.12. « **Il ne vous reste plus de challenge dans ce set.** »

3.4.13. « **… [Nom du joueur] challenge l'annonce [IN].** »

3.4.14. « **… [Nom du joueur) challenge l'annonce [OUT].** »

3.4.15. « **… [Nom de l'équipe] challenge l'annonce [IN].** »

3.4.16. « **… [Nom de l'équipe) challenge l'annonce [OUT].** »

3.4.17. « **Le résultat du SRI était : "Pas de décision".** »

3.4.18. « **Challenge perdu.** »

3.4.19. « **Un challenge restant.** »

3.4.20. « **Aucun challenge restant.** »

3.4.21. « **Le SRI ne fonctionne pas, aucun challenge ne peut être demandé.** »

3.4.22. « **Le SRI fonctionne maintenant, des challenges peuvent être demandés.** »

3.4.23. « **Le SRI a dysfonctionné. L'annonce originelle reste valable. Aucun challenge n'est perdu.** »

3.4.24. « **Le SRI a dysfonctionné. Jouez un let. Aucun challenge n'est perdu.** »

3.5. **Influencer les officiels techniques**

3.5.1. « **Vous avez essayé d'influencer le juge de service.** »

3.5.2. « **Vous avez essayé d'influencer le juge de ligne.** »

3.5.3. « **Vous ne devez pas influencer le juge de ligne.** »

3.5.4. « **Vous ne devez pas influencer le juge de service.** »

3.5.5. « **Ne criez pas ou ne faites pas de gestes avant la décision du juge de ligne.** »

3.6. **Conseils**

3.6.1. « **Conseiller(s), retournez à votre (vos) chaise(s).** »

3.6.2. « **Votre conseiller a distrait votre adversaire.** »

3.6.3. « **Votre conseiller a perturbé le jeu.** »

3.6.4. « **Ne cherchez pas à recevoir des conseils.** »

3.6.5. « **Ne conseillez pas après que les joueurs aient pris position pour le service suivant.** »

3.6.6. « **Ne conseillez pas pendant l'échange.** »

3.6.7. « **Ne passez pas par-dessus les panneaux publicitaires**. »

3.6.8. « **Ne vous levez pas de votre chaise avant la fin de l'échange.** »

3.6.9. « **Conseiller(s), remettez votre chaise à sa position initiale.** »

3.7. **Blessure**

3.7.1. « **Allez-vous bien ?** »

3.7.2. « **Pouvez-vous continuez à jouer ?** »

3.7.3. « **Avez-vous besoin d'un médecin ?** »

3.7.4. « **Abandonnez-vous ?** »

3.7.5. « **Le saignement doit être traité avant que vous ne puissiez continuer.** »

3.8. **Nettoyage**

3.8.1. « **Essuyez le terrain, s'il vous plaît.** »

3.8.2. « **Montrez au préposé au terrain où essuyer le terrain.** »

3.8.3. « **Utilisez votre pied pour essuyer le terrain.** »

3.8.4. « **Ne jetez pas votre sueur.** »

3.8.5. « **Ne tombez pas intentionnellement.** »

3.9. **Continuité du jeu**

3.9.1. « **Allez sur le terrain.** »

3.9.2. « **Pas de retard de jeu.** »

3.9.3. « **Jouez.** »

3.9.4. « **Poursuivez le jeu.** »

3.9.5. « **Jouez maintenant.** »

3.9.6. « **Le jeu doit être continu.** »

3.9.7. « **Joueurs, retournez sur le terrain.** »

3.9.8. « **… [Nom du joueur], retournez sur le terrain.** »

3.9.9. « **Préparez-vous plus vite.** »

3.9.10. « **Essuyez-vous rapidement, seulement.** »

3.9.11. « **Buvez rapidement, seulement.** »

3.9.12. « **Vous devez me demander l'autorisation pour boire.** »

3.9.13. « **Vous ne devez pas prendre autant de temps pour couper votre cordage.** »

3.9.14. **« Vous devez être prêt pour le service suivant avant que 25 secondes se soient écoulées. »**

3.9.15. **« Vous avez pris plus de 25 secondes pour être prêt(e) pour le service suivant. »**

3.9.16. **« Vous ne devez pas retarder excessivement le commencement du service une fois que le serveur est prêt. »**

3.9.17. **« Vous avez pris trop de temps pour être prêt(e) une fois que le serveur était prêt. »**

3.9.18. **« Le compte à rebours n'est pas en service. »**

3.9.19. **« Le compte à rebours est maintenant en service. »**

3.10. **Mauvaise conduite**

3.10.1. « **Venez ici.** »

3.10.2. « **Ne levez pas le poing vers votre (vos) adversaire(s).** »

3.10.3. « **Ne criez pas sur votre adversaire.** »

3.10.4. « **Vous ne devez pas crier aussi fort.** »

3.10.5. « **Vous devez faire le maximum d'effort.** »

3.10.6. « **Vous devez serrer les mains avant de célébrer.** »

3.10.7. « **… [Nom du joueur] avertissement pour mauvaise conduite.** »

3.10.8. « **… [Nom du joueur] faute pour mauvaise conduite.** »

3.10.9. « **… [Nom du joueur] disqualifié pour mauvaise conduite.** »

3.10.10. « **… [Nom du joueur] fauté.** »

3.11. **Suspension**

3.11.1. « **Le jeu est suspendu.** »

3.12. **Autres**

3.12.1. « **Le tableau d'affichage ne fonctionne pas.** »

3.12.2. « **Votre nouveau maillot doit être de la même couleur et du même design que votre maillot d'origine.** »

3.12.3. « **Êtes-vous prêt(e)s ?** »

4. EXPLICATIONS POUR LES ANNONCES DE FAUTES AU SERVICE

4.1. « **Faute au service annoncée, trop haut.** »

4.2. « **Faute au service annoncée, tête de raquette.** »

4.3. « **Faute au service annoncée, pied.** »

4.4. « **Faute au service annoncée, mouvement continu.** »

4.5. « **Faute au service annoncée, base du volant.** »

4.6. « **Faute au service annoncée, retard injustifié.** »

4.7. « **Faute au service annoncée, volant manqué.** »

4.8. « **Faute au service annoncée, faute receveur annoncée, jouez un let.** »

4.9. « **Faute receveur, pied.** »

4.10. « **Faute serveur, pied.** »

4.11. « **Faute receveur, retard injustifié.** »

4.12. « **Faute serveur, retard injustifié.** »

4.13. « **Faute au service annoncée, rotation.** »

5. EXPLICATIONS POUR LES AVERTISSEMENTS ET FAUTES

5.1. « **Dégradation de raquette.** »

5.2. « **Vous avez lancé la raquette dangereusement.** »

5.3. « **Propos grossiers.** »

5.4. « **Vous avez utilisé un langage inacceptable.** »

5.5. « **Vous avez crié sur votre adversaire.** »

5.6. « **Vous avez crié excessivement.** »

5.7. « **Vous avez levé le poing en direction de votre adversaire.** »

5.8. « **Vous avez essayé d'influencer le juge de service.** »

5.9. « **Vous avez essayé d'influencer le juge de ligne.** »

5.10. « **Dégradation du volant.** »

5.11. « **Vous avez modifié la vitesse du volant.** »

5.12. « **Violence physique.** »

5.13. « **Dégradation de matériel.** »

5.14. « **Vous avez donné un coup de pied dans le panneau publicitaire.** »

5.15. « **Vous avez frappé le filet.** »

5.16. « **Vous avez frappé la chaise.** »

5.17. « **Vous avez frappé la caisse.** »

5.18. « **Vous avez frappé le système de mesure de hauteur de service.** »

5.19. « **Retard de jeu.** »

5.20. « **Vous avez retardé le service.** »

5.21. **« Retard de jeu, temps dépassé. »**

5.22. « **Vous avez refusé de suivre mes instructions.** »

5.23. « **Vous avez refusé de poursuivre le jeu.** »

5.24. « **Vous avez quitté le terrain sans autorisation.** »

5.25. « **Vous êtes revenu en retard sur le terrain.** »

5.26. « **Conduite antisportive.** »

5.27. « **Vous avez fait un geste obscène.** »

5.28. « **Vous avez manifesté votre joie d'une manière antisportive.** »

5.29. « **Vous avez utilisé votre appareil de communication.** »

6. FIN DU SET / MATCH

6.1. « **Set.** »

6.2. « **Premier set remporté par …** [Nom du (des) joueur(s), ou pays/équipe (dans un tournoi par équipe)]**, …** [Score]. »

6.3. « **Deuxième set remporté par …** [Nom du (des) joueur(s), ou pays/équipe (dans un tournoi par équipe)]**, …** [Score]. »

6.4. « **Un set égalité.** »

6.5. « **Match remporté par …** [Nom du (des) joueur(s), ou pays/équipe (dans un tournoi par équipe)]**, …** [Scores]. »

6.6. « **…** [Nom du joueur]**, abandon. Match remporté par …** [Nom du (des) joueur(s), ou pays/équipe (dans un tournoi par équipe)]**, …** [Scores]. »

6.7. « **…** [Nom du joueur]**, disqualifié pour mauvaise conduite, s**uivi par une explication explicite de la mauvaise conduite. **Match remporté par …** [Nom du (des) joueur(s), ou pays/équipe (dans un tournoi par équipe)]**, …** [Scores]. »

6.8. « **Match arrêté par le juge-arbitre – …** [nom du (des) joueur(s)] **promu(s) au tableau principal. …** [nom du (des) joueur(s)] **accède(nt) au tour suivant/tableau principal** (selon le cas). »

6.9. Dans les annonces de match de doubles, utilisez « **et** » entre les noms des joueurs.

7. COMMENTAIRES DES INCIDENTS SUR LA FEUILLE DE SCORE (exemples)

7.1. **B** – Blessure

7.2. **A** – Avertissement pour mauvaise conduite

7.3. **F** – Faute pour mauvaise conduite

7.4. **JA** – Appel du juge-arbitre sur le terrain

7.5. **S** – Suspension de jeu

7.6. **Dis** – Disqualifié(e) par le juge-arbitre

7.7. **Ab** – Abandon

7.8. Match suspendu pendant X minutes en raison d'une coupure d'alimentation.

7.9. [Nom du joueur] a été averti pour avoir modifié la vitesse du volant.

7.10. [Nom du joueur] s'est foulé la cheville et a décidé d'abandonner.

7.11. Jeu retardé de X minutes.

7.12. [Nom du joueur] a été averti pour avoir influencé le juge de ligne.

7.13. [Nom du joueur] a été averti pour avoir retardé le jeu.

7.14. [Nom du joueur] a été fauté pour avoir utilisé un langage inapproprié. Le juge arbitre a été appelé sur le terrain et a demandé d'observer et de fauter à nouveau si nécessaire.

7.15. [Nom du joueur] a été fauté pour avoir poussé le juge de ligne. Le juge arbitre a été appelé sur le terrain et a décidé de disqualifier le joueur.

7.16. [Nom du joueur] a saigné du nez. Le juge arbitre et le médecin du tournoi ont été appelés sur le terrain. Le jeu a été retardé de X minutes.

7.17. [Nom du joueur] s'est blessé au genou droit. Le juge arbitre et le médecin du tournoi ont été appelés sur le terrain. Le médecin du tournoi a conseillé au joueur d'abandonner.

8. COMMENTAIRES DU NON RESPECT DE TENUE SUR LA FEUILLE DE SCORE (exemples)

8.1. [Nom du joueur] sur le maillot est trop grand

8.2. [Nom du joueur] sur le maillot est trop petit

8.3. [Nom du joueur] sur le maillot n'est pas le même que celui de la base de données

8.4. Il n'y a pas de nom de joueur sur le maillot de [Nom du joueur]

8.5. Il n'y a pas de nom de pays/d'équipe sur le maillot de [Nom du joueur]

8.6. Le nom de pays/d'équipe sur le maillot de [Nom du joueur] est trop grand

8.7. Le nom de pays/d'équipe sur le maillot de [Nom du joueur] est trop petit

8.8. Il y a trop de publicités sur le [article vestimentaire] de/du [nom du joueur/conseiller]

8.9. La publicité sur le maillot de/du [nom du joueur/conseiller] est trop grande

8.10. Il y a plus d'une publicité sur la bande publicitaire de/du [nom du joueur/conseiller]

8.11. Il y a des publicités visibles sur les sous-vêtements de/du [nom du joueur/conseiller]

8.12. [Nom du joueur] refuse de changer la couleur de sa tenue

8.13. [Noms des joueurs] portent des couleurs de tenues différentes

8.14. [Nom du joueur] ne porte pas de couleur significativement différente de celle de l'adversaire

8.15. Le lettrage sur le maillot de [Nom du joueur] n'est pas contrasté avec la couleur du maillot

8.16. Le lettrage sur le maillot de [Nom du joueur] n'est pas de la même couleur

8.17. Le lettrage sur le maillot de [Nom du joueur] n'est pas en lettres capitales

8.18. Le lettrage sur le maillot de [Nom du joueur] n'est pas en alphabet romain

8.19. L'ordre des inscriptions sur le maillot de [Nom du joueur] n'est pas conforme

8.20. Il y a du ruban adhésif sur le maillot de/du [Nom du joueur/conseiller]

9. LES SCORES

0	-	Zéro	11	-	Onze	22	-	Vingt-deux
1	-	Un	12	-	Douze	23	-	Vingt-trois
2	-	Deux	13	-	Treize	24	-	Vingt-quatre
3	-	Trois	14	-	Quatorze	25	-	Vingt-cinq
4	-	Quatre	15	-	Quinze	26	-	Vingt-six
5	-	Cinq	16	-	Seize	27	-	Vingt-sept
6	-	Six	17	-	Dix-sept	28	-	Vingt-huit
7	-	Sept	18	-	Dix-huit	29	-	Vingt-neuf
8	-	Huit	19	-	Dix-neuf	30	-	Trente
9	-	Neuf	20	-	Vingt			
10	-	Dix	21	-	Vingt et un			

ANNEXE 5

ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUE POUR LE PARA-BADMINTON

1. FAUTEUIL ROULANT

1.1. Le corps du joueur peut être fixé au fauteuil par une ceinture autour de la taille ou autour des cuisses, ou même les deux à la fois.

1.2. Les pieds du joueur doivent être fixés aux repose-pieds.

Correct

Correct

Non autorisé

1.3. Quand le joueur frappe le volant, les jambes et une partie du tronc doivent être en contact avec le fauteuil.

1.4. Le cadre du siège du fauteuil doit être horizontal ou bien incliné vers l'arrière. Il ne doit pas être incliné vers l'avant.

Horizontal = Correct

Vers l'arrière = Correct

Vers l'avant = Interdit

1.5. Un fauteuil roulant peut être équipé d'une roue arrière supplémentaire de support, qui peut dépasser de l'axe des roues principales.

1.6. Le fauteuil roulant ne doit pas être équipé de dispositifs d'assistance pour le déplacement ou le pilotage de celui-ci (électriques ou autres).

2. BÉQUILLE

2.1. Un joueur amputé au niveau du genou ou de la hanche peut utiliser une béquille.

2.2. La hauteur de la béquille ne doit pas excéder la hauteur de l'aisselle du joueur par rapport au sol.

3. PROTHÈSES

3.1. Un joueur amputé peut utiliser une prothèse, dans les catégories SL3, SL4, et WH.

3.2. Les prothèses des catégories SU5 sont interdites.

3.3. Une prothèse doit avoir la même longueur que le membre valide du joueur, et doit être proportionnée à ses autres membres.

ANNEXE 6

LE SYSTÈME DE RÉVISION INSTANTANÉE
(Instant Review System)

1. SYSTÈME DE RÉVISION INSTANTANÉE

1.1. Sur un terrain équipé d'un Système de Révision Instantanée, un joueur (une paire) peut contester la décision du juge de ligne, ou l'annonce ou la correction de l'arbitre, en demandant un challenge.

1.2. L'arbitre peut également demander une vérification si ni le juge de ligne ni lui-même n'ont pu prendre une décision.

1.3. L'arbitre doit appeler le juge-arbitre si le Système de Révision Instantanée est incohérent — par exemple lorsque le texte et la représentation graphique ne correspondent pas — ou manifestement incorrect. Le juge-arbitre doit indiquer à l'arbitre comment reprendre le jeu.

2. CHALLENGE D'UN JOUEUR

2.1. Le challenge doit être notifié immédiatement après la chute du volant et la décision du juge de ligne et/ou de l'arbitre.

2.2. Dès la notification du challenge, l'arbitre fait signe à l'opérateur du Système de Révision Instantanée qui visualisera la chute du volant à l'aide du Système de Révision Instantanée.

2.3. Si la décision du juge de ligne, ou bien l'annonce ou la correction éventuelle de l'arbitre, est avérée incorrecte, le challenge du joueur est retenu, et la décision du juge de ligne ou bien la correction éventuelle de l'arbitre est inversée.

3. PERTE DE DROIT DE CHALLENGE

3.1. Un joueur/une paire dispose d'un nombre illimité de challenges jusqu'à ce que deux challenges soient perdus durant chaque set du match.

3.2. Si une décision de juge de ligne, ou bien la correction de l'arbitre, est avérée correcte, alors le joueur/la paire perd un droit de challenge.

3.3. Si le joueur/la paire a contesté deux fois à tort la décision, le côté perd tout droit de challenge pour la durée restante du set.

3.4. Si le challenge du joueur/de la paire est avéré correct, le côté conserve le droit de challenge sans le perdre.

3.5. Lorsque l'arbitre demande une vérification (paragraphe 1.2), ou lorsque le Système de Révision Instantanée indique « PAS DE DÉCISION » ou dysfonctionne (paragraphe 1.3), aucun challenge n'est perdu par les joueurs.