

RESSOURCES DES OFFICIELS TECHNIQUES DE LA BWF

MANUEL DES JUGE-ARBITRES



NIVEAU 1

RESSOURCES DES OFFICIELS TECHNIQUES DE LA BWF
MANUEL DES JUGE-ARBITRES
NIVEAU 1

Published by:
BADMINTON WORLD FEDERATION

Unit 1, Level 29
Naza Tower, Platinum Park
10 Persiaran KLCC
50088 Kuala Lumpur
Tel +603 2381 9188
Fax +603 2303 9688
Email: bwf@bwfbadminton.org
Website: bwfcorporate.com

© Badminton World Federation
First published November 2020

ISBN National Centre – National Library of Malaysia
ISBN 978-967-18034-4-8

All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, distributed,
or transmitted without the prior written permission of the BWF.

Printed by Fussian Advertising & Printing Sdn. Bhd.
Kuala Lumpur

REMERCIEMENTS

La BWF exprime ses sincères remerciements aux personnes et organisations suivantes ayant contribué de manière significative à l'élaboration du présent document, ainsi qu'à celle des autres composantes des Manuels de la BWF.

AUTEUR

- Christopher Lawrence

EDITEUR

- Sharon Springer

TRADUCTEUR

- Guillaume Gailly

PANEL D'EXPERTS JUGE-ARBITRES

- Gilles Cavert
- Torsten Berg
- Ernest Robinson
- Isabelle Jobard
- Carsten Koch
- Christopher Trenholme

CONFEDERATIONS CONTINENTALES

- | | |
|---------------------|--|
| • Badminton Africa | www.badmintonafrika.com |
| • Badminton Asia | www.badmintonasia.org |
| • Badminton Europe | www.badmintoneurope.com |
| • Badminton Pan Am | www.badmintonpanam.org |
| • Badminton Oceania | www.badmintonoceania.org |



**Badminton
Confederation
Africa**



COVER PHOTO CREDIT : BWF/BADMINTONPHOTO

POUR PLUS D'INFORMATIONS

Les documents ressources pour les Officiels Techniques seront disponibles dans différentes langues. Le document peut être téléchargé sur le site internet de Développement de la BWF : development.bwfbadminton.com

BADMINTON WORLD FEDERATION

Unit No. 1, Level 29
Naza Tower, Platinum Park
10 Persiaran KLCC
50088 Kuala Lumpur

Tel +603 2381 9188
Fax +603 2303 9688

bwf@bwfbadminton.org
bwfcorporate.com



CONTENUS

1. APERÇU

1.1	Les Ressources des Officiels Techniques BWF	2
1.2	Contenus du Manuel	3
1.3	Les Bases du Badminton	4
1.4	Le But du Jeu	5
1.5	Le Badminton de Haut-Niveau	5
1.6	Les Jeux Olympiques et Paralympiques	6
1.7	Les Origines du Badminton	6
1.8	Organe Régulateur du Badminton Mondial	7
1.9	Vision, Missions et Objectifs de la BWF	8

2. PRINCIPES DE JUGE-ARBITRAGES

2.1	Introduction	10
2.2	Rôles & Responsabilités du Juge-Arbitre : Général	11
2.3	Collaboration entre le Juge-Arbitre et le Directeur du Tournoi	12
2.4	Rôles & Responsabilités du Juge-Arbitre : Technique	14
2.5	Qualités de Juge-Arbitrage	17
2.6	Styles de Juge-Arbitrage	19
2.7	Résumé	21

3. PREPARATION D'AVANT-TOURNOI

3.1	Introduction	24
3.2	Dialogue Initial	24
3.3	Documents d'Invitation	25
3.4	Check-lists du Juge-Arbitre	28
3.5	Résumé	32

4. TABLEAUX ET PROGRAMME

4.1	Introduction	34
4.2	Types de Tableaux	34
4.3	Système de Comptage et Durée des Matches	46
4.4	Estimation du Temps de Jeu et du Nombre de Volants Nécessaires	48
4.5	Liste des Tableaux	52
4.6	Approuver les Inscriptions	56
4.7	Têtes de Séries	57
4.8	Séparation par Provenance	59
4.9	Les Tableaux	62
4.10	Recommandations de Programmation et Bonnes Pratiques	78
4.11	Résumé	87

5. SE PREPARER AU JEU

5.1	Introduction	90
5.2	Inspection du Plateau Sportif et de la Salle	90
5.3	Dialogue avec le Directeur du Tournoi et les Organisateurs	96
5.4	Briefing des Arbitres et des Juges de Ligne	97
5.5	Briefing du Médecin du Tournoi	103
5.6	Test des Volants	104
5.7	Inspection Finale – Prêt à Débuter le Jeu	107
5.8	Résumé	108

6. PENDANT LE TOURNOI

6.1	Introduction	112
6.2	Retirages des Tableaux	113
6.3	Forfaits, Promotions, Absences et Remplacements	115
6.4	Briefings Quotidiens et Retours des Arbitres	120
6.5	Flux de Circulation	121
6.6	Efficacité de la Table de Marque	122
6.7	Problèmes de Vitesse des Volants	123
6.8	Incidents sur le Terrain - Litiges	125
6.9	Incidents sur le Terrain – Mauvaise conduite	131
6.10	Incidents sur le Terrain – Blessures et Maladies	132
6.11	Tâches de Fin de Journée	135
6.12	Considérations à Propos des Finales	138
6.13	Résumé	141

7. CODES DE CONDUITES

7.1	Introduction	144
7.2	Code de Conduite des Joueurs - Exemple	146
7.3	Code de Conduite des Entraîneurs - Exemple	149
7.4	Code de Conduite des Officiels Techniques - Exemple	152

8. APRES LE TOURNOI

8.1	Introduction	156
8.2	Formalités de Fin de Tournoi	156
8.3	Publier les Résultats et les Données du Tournoi	156
8.4	Rapport du Juge-Arbitre	157

RESSOURCES DES OFFICIELS TECHNIQUES DE LA BWF
MANUEL DES JUGE-ARBITRES
NIVEAU 1

CHAPITRE 1
APERÇU

1. APERÇU

1.1 LES RESSOURCES DES OFFICIELS TECHNIQUES BWF

Bienvenu dans le Manuel des Juge-Arbitres de la BWF, qui fait partie des ressources des Officiels Techniques de la BWF. La BWF est chargée de fournir des ressources de qualité pour aider à la formation des officiels techniques, du premier niveau au niveau international. Ce document est libre d'utilisation pour tous ceux qui souhaitent progresser dans leur pratique de l'arbitrage.

Les ressources des Officiels Techniques de la BWF sont :

RESSOURCE	NIVEAU	NIVEAU CIBLE
MANUEL DES JUGES DE LIGNE	NIVEAU UNIQUE	De la base jusqu'aux plus hauts niveaux internationaux
MANUEL DES ARBITRES	NIVEAU 1	Jusqu'au niveau national
	NIVEAU 2	Jusqu'au niveau continental
MANUEL DES JUGE-ARBITRES	NIVEAU 1	Jusqu'au niveau national
	NIVEAU 2	Jusqu'au niveau continental

Ces documents sont disponibles à toutes les associations membres pour former leurs officiels techniques. Chaque pays aura sa propre structure de formation, d'évaluation et de certification des officiels techniques. Pour ceux qui sont intéressés à faire partie de l'équipe des officiels techniques, le premier pas est de contacter votre fédération nationale pour connaître les opportunités et procédures.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

1.2 CONTENUS DU MANUEL

Ce Manuel des Juge-Arbitres fait partie des documents ressources des Officiels Techniques de la BWF présentés dans la section précédente. Pour les nouveaux juge-arbitres, il présentera une introduction aux qualités, aptitudes et procédures nécessaires au juge-arbitrage. Pour ceux qui ont déjà une expérience de juge-arbitre et veulent progresser ou approfondir leurs connaissances, ce document leur apportera aussi des informations précieuses. Enfin, pour les fédérations nationales intéressées à former des juge-arbitres aux niveaux local ou national, ce manuel peut être utilisé dans les programmes de formations.

Comme mentionné dans la section précédente, ce manuel de juge-arbitre de niveau 1 convient du niveau débutant au niveau national. Les utilisateurs peuvent se concentrer sur la partie qui les intéresse le plus, mais aussi s'instruire ou réviser les bonnes pratiques d'un bon juge-arbitrage. Ces mêmes principes s'appliquent aux fédérations nationales, qui sont libres d'utiliser les parties qui conviennent le mieux à leurs besoins ou leur structure. Le manuel de niveau 2 se concentrera sur les aspects plus avancés du juge-arbitrage, pour les préparer au niveau continental. Au-delà du niveau continental, les juge-arbitres auront besoin de beaucoup de pratique et de tutorat à haut-niveau pour espérer atteindre le niveau mondial.

Le tableau suivant introduit ce qui va être vu dans chaque module du document.

SECTION	DESCRIPTION RAPIDE
01. Aperçu	Introduction au juge-arbitrage et au badminton en général
02. Les Principes du Juge-Arbitrage	Le rôle du juge-arbitre, la relation avec les autres acteurs du badminton, les styles de juge-arbitre
03. La Préparation Avant Tournoi	Dialogue initial, créer et approuver les documents (formulaires et prospectus) d'invitation, check-lists, têtes de séries et tableaux, programmation des matchs
04. Tableaux et Programmes des Matches	Les types de tableaux et comment les confectionner, principes de programmation des matchs.
05. Se Préparer au Début du Jeu	Inspection de la salle et du plateau de jeu, briefings d'avant tournoi, être prêt à commencer
06. Pendant le Tournoi	Gestion quotidienne, test des volants, gestion des arbitres, gestion des litiges sur le terrain, blessures, interaction en-dehors des terrains avec les entraîneurs et les joueurs, prendre les bonnes décisions
07. Codes de Conduites	Discussions du point de vue du juge-arbitre des points clés qui devraient être inclus dans les codes de conduites des joueurs, des entraîneurs, et des officiels techniques
08. Après le Tournoi	Retours d'expérience, rapport du juge-arbitre

Il y a aussi des **clips vidéos** de support disponibles sur la chaîne YouTube de la BWF [BWF Development](#), qui illustrent le test correct des volants. D'autres vidéos seront ajoutées dans le futur. Les clips pour les juges de ligne et les arbitres, disponibles sur le même site, peuvent aussi être intéressants pour les juge-arbitres.

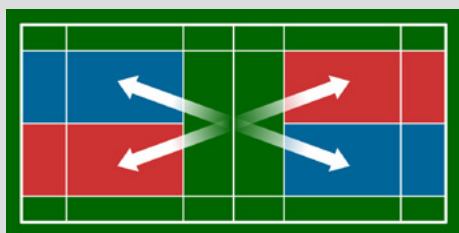
1.3 LES BASES DU BADMINTON



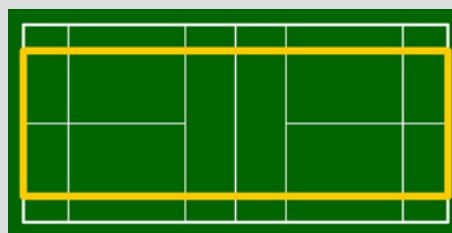
Le badminton c'est :

- un jeu nécessitant un filet.
- joué sur un terrain rectangulaire.
- un jeu dans lequel les frappes sont effectuées à la volée avec des échanges commençant par des services en main basse.
- un jeu ayant cinq disciplines : le simple homme, le simple dame, le double hommes, le double dames et le double mixte.

Le badminton en simple implique un service en diagonale dans une longue zone de service. L'échange continue ainsi sur un terrain long ayant pour limite la ligne de côté de simple.

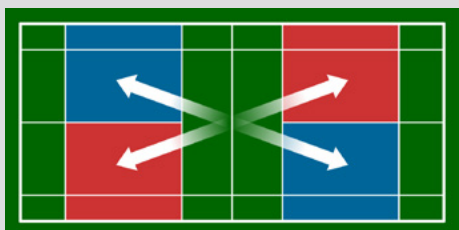


Le volant est servi en diagonale dans la zone de service de l'adversaire.

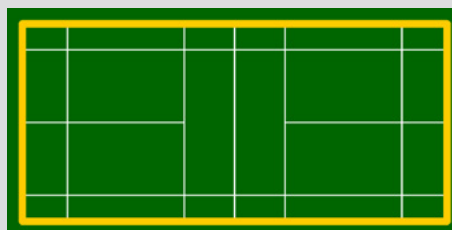


La partie jaune montre les limites du terrain en simple. Lorsque le volant sort de cette zone, le point est gagné ou perdu suivant le cas.

Le badminton en double implique un service en diagonale dans une zone de service moins longue et plus large que celle du badminton en simple. Après le service, l'échange est effectué sur la totalité du terrain.



En double, le service est effectué en diagonale dans une zone de service plus courte et plus large.



En double, après le service, les échanges sont effectués sur la totalité du terrain.

Pour les joueurs en situation de handicap, les dimensions du court sont adaptées à leurs catégories, en fonction du système de classification Para badminton.

Pour plus de détails à ce propos, téléchargez les règles du badminton sur le site internet de la BWF – <http://bwfcorporate.com/statutes/>

1.4 LE BUT DU JEU

Le but du jeu est de marquer des points en :

- faisant tomber le volant dans la partie adverse du terrain.
- forçant l'adversaire à frapper le volant hors des limites du terrain.
- forçant l'adversaire à frapper le volant dans le filet.
- touchant l'adversaire avec le volant.

1.5 LE BADMINTON DE HAUT-NIVEAU

Pratiqué au plus haut niveau, le badminton demande d'exceptionnelles qualités physiques, de grandes habiletés techniques, des aptitudes à traiter l'information, à anticiper ainsi que des temps de réactions extrêmement rapides.

Les joueurs au plus haut niveau ont besoin d'extraordinaires qualités physiques telles que :

- l'endurance aérobie,
- l'agilité, la force,
- une puissance explosive,
- la vitesse.

Au plus haut niveau, le badminton est un sport très technique, réclamant un haut niveau de coordination motrice, une maniabilité de raquette experte et précise même sous pression. Le badminton est également un jeu où la tactique et l'utilisation des feintes sont prédominantes.



Crédit photo:
BWF/BADMINTONPHOTO

1.6 LES JEUX OLYMPIQUES ET PARALYMPIQUES

Depuis 1992, le badminton est au programme des Jeux Olympiques d'été. Au total, 15 médailles Olympiques sont attribuées – or, argent et bronze dans les cinq disciplines :

- Simple homme
- Simple dame
- Double hommes
- Double dames
- Double mixte



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

Des joueurs de Badminton de chaque région (Asie, Afrique, Europe, Océanie et Panam) participent aux Jeux Olympiques.

Depuis 1992, des joueurs de Chine, Corée, Indonésie, Malaisie, Danemark, Grande Bretagne, Pays-Bas, Espagne, Inde, Russie et Japon ont remporté des médailles lors des Jeux Olympiques.

A partir des Jeux Olympiques de Tokyo 2020, le para-badminton est intégré au programme des Jeux Paralympiques.

1.7 LES ORIGINES DU BADMINTON

Bien que les origines exactes du badminton ne soient pas bien connues, des jeux avec un volant et une raquette étaient joués en Chine, au Japon, en Inde, au Siam et en Grèce il y a plus de 2000 ans.

C'est entre 1856 et 1859, au Château de Badminton, propriété du Duc de Beaufort en Angleterre, qu'un jeu appelé « battledore and shuttlecock » (raquette de jeu de volant et volant) a évolué pour devenir le badminton moderne.

Des jeux similaires étaient pratiqués à Poona, en Inde à cette époque et des règles du badminton ont été établies en 1877.

Le but du jeu de volant joué au Château de Badminton était de garder le volant en l'air le plus longtemps possible en se l'envoyant entre deux ou plusieurs personnes. Aujourd'hui, on observe plutôt le contraire. Le but est de terminer l'échange le plus tôt possible en marquant des points contre l'adversaire.

En 1893, l'association de badminton en Angleterre a été fondée pour superviser le jeu sur le plan international, depuis l'Angleterre.

1.8 ORGANE REGULATEUR DU BADMINTON MONDIAL

La Fédération Internationale de Badminton (IBF) a été fondée en 1934 et était constituée de neuf membres fondateurs : les associations de badminton du Canada, du Danemark, d'Angleterre, de France, d'Irlande, des Pays-Bas, de Nouvelle-Zélande, d'Ecosse et du Pays de Galles.

En 2006, l'IBF a changé de nom pour devenir la Fédération Mondiale de Badminton (BWF).

La BWF est l'organe régulateur du badminton, reconnu par le Comité International Olympique (CIO). En 2011, la Fédération Internationale Paralympique a rejoint la BWF, rassemblant les deux sports sous la même gouvernance et amplifiant le message 'un sport, une équipe'. La philosophie de la BWF est d'incorporer le badminton et le para-badminton dans ses activités de compétition et de développement.

Les membres de la BWF sont, à quelques exceptions près, des organes régulateurs du badminton au sein des pays. Ils sont organisés en cinq confédérations sous le système du CIO, chaque confédération représentant l'un des cinq anneaux olympiques : l'Afrique, l'Asie, l'Europe, l'Océanie et l'Amérique.

CONFEDERATIONS CONTINENTALES

Badminton Africa	www.badmintonafrika.com
Badminton Asia	www.badmintonasia.org
Badminton Europe	www.badmintoneurope.com
Badminton Pan Am	www.badmintonpanam.org
Badminton Oceania	www.badmintonoceania.org



**Badminton
Confederation
Africa**



**BADMINTON
ASIA**



**BADMINTON
EUROPE**



**Badminton
Pan America**



**BADMINTON
Oceania**

1.9 VISION, MISSIONS ET OBJECTIFS DE LA BWF

La BWF travaille en proche collaboration avec les fédérations nationales de badminton et les cinq confédérations continentales de badminton. Elle *promeut, présente, développe* et régule ce sport à travers le monde.

LA VISION

- Donner à chaque enfant une occasion de jouer pour la vie.

LES MISSIONS

Inciter et inspirer toutes les parties prenantes...

- ...offrir un divertissement spectaculaire
- ...favoriser l'engagement des fans
- ...créer des initiatives innovantes et de développement durable
- ...et soutenir nos membres pour maximiser les résultats pour le sport.

LES OBJECTIFS

Les objectifs de la BWF sont les suivants :

- Diffuser et promouvoir les lois et principes de la BWF.
- Encourager l'adhésion de nouveaux membres, renforcer le lien entre les membres et résoudre les différends existants entre eux.
- Contrôler et réguler le jeu d'un point de vue international dans tous les pays et continents.
- Promouvoir et faire connaître le badminton à travers le monde.
- Soutenir et encourager l'évolution du badminton en tant que sport pour tous.
- Organiser, diriger et présenter des compétitions de badminton de niveau international.
- Maintenir un programme anti-dopage et s'assurer de sa conformité avec le code de l'agence mondiale anti-dopage (AMA).



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

RESSOURCES DES OFFICIELS TECHNIQUES DE LA BWF

MANUEL DES JUGE-ARBITRES

NIVEAU 1

CHAPITRE 2

PRINCIPES DE JUGE-ARBITRAGES

2. PRINCIPES DE JUGE-ARBITRAGES

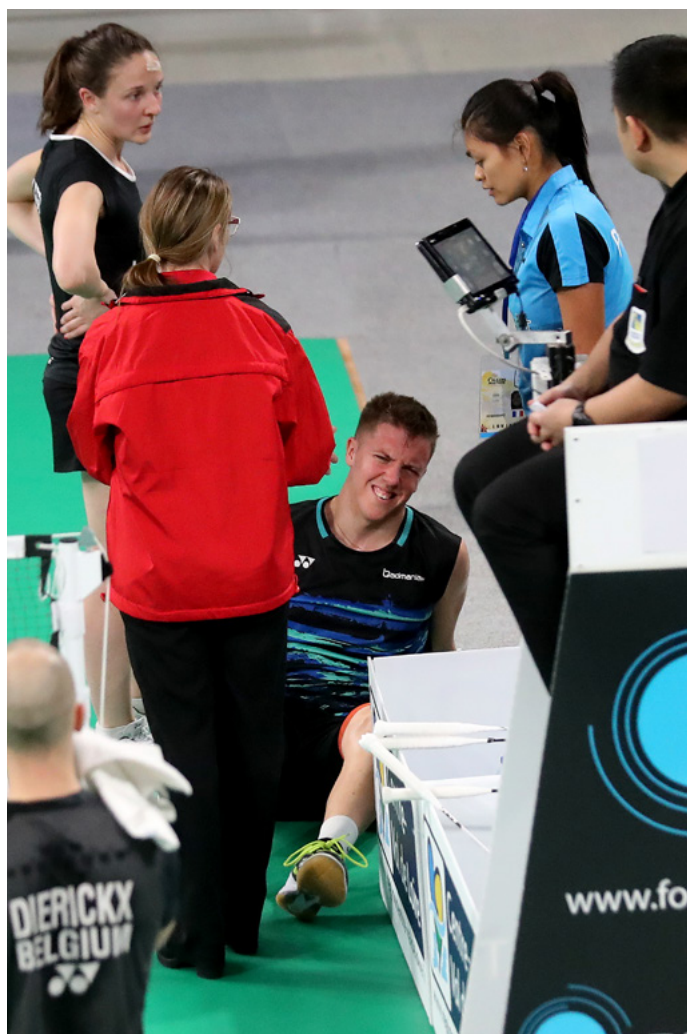
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

A la fin de ce module, vous serez capables de :

- expliquer le rôle du juge-arbitre lors d'un tournoi de badminton ;
- différencier les responsabilités du juge-arbitre de celles du directeur de tournoi ;
- identifier les qualités qui aident à établir une autorité du juge-arbitre ;
- décrire les éléments importants du style d'un juge-arbitre.

2.1 INTRODUCTION

La première moitié de ce module introduit les rôles et responsabilités des juge-arbitres à tous les niveaux d'un tournoi, et explique comment ces tâches sont en interaction avec les autres officiels techniques, et avec le directeur du tournoi. La seconde moitié du module décrit les traits de personnalités et qualités que les juge-arbitres devraient avoir et / ou développer de façon à mener à bien ces différentes tâches.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

2.2 ROLES & RESPONSABILITES DU JUGE-ARBITRE : GENERAL

Les règles du badminton définissent le rôle du juge-arbitre comme suit :

“Le juge-arbitre est en charge du tournoi dans son ensemble ...”



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

Cet énoncé global établit clairement l'importance du juge-arbitre lors d'un tournoi. Cependant, cela ne signifie pas que le juge-arbitre agit seul, ni qu'il a un rôle concret sur tous les aspects opérationnels d'un tournoi, ou est responsable de toutes des décisions de routine. Cela met plutôt en lumière le fait que le juge-arbitre est dans une position de leadership. Cela signifie que le juge-arbitre exerce son influence au moyen de relations et interactions avec les autres officiels techniques, et plus largement avec le comité d'organisation. Cette influence comprend la fixation d'objectifs et d'attentes, la gestion humaine, et la supervision générale.

Un tournoi bien rôdé est comme une machine bien huilée, avec un juge-arbitre jouant un rôle central (mais pas dominant). Naturellement, il y a des occasions lors desquelles le juge-arbitre va devoir faire des jugements et prendre des décisions relatives à des situations sur le terrain, ou répondre aux questions des entraîneurs et des chefs d'équipes. Cependant, les aptitudes de gestion humaine des juge-arbitres sont généralement celles qui contribuent le plus au succès d'un tournoi, plus que leurs connaissances techniques approfondies.

Le juge-arbitre est à la tête de l'équipe des officiels techniques, constituée des personnes suivantes et de leur rôle :

- *“L'arbitre, là où il est désigné, est en charge du match, du terrain et de son environnement immédiat. L'arbitre fait son rapport au juge-arbitre.”*
- *“Le juge de service doit annoncer les fautes de service commises par le serveur.”*
- *“Un juge de ligne indique si un volant est ‘in’ ou ‘out’ sur la ou les lignes qui lui sont assignées.”*

Un arbitre est aussi un juge de service qualifié. Sur les grands événements, il peut y avoir des personnes chargées de désigner les arbitres, les juges de service et les juges de ligne sur chaque match, mais sur de nombreux tournois locaux / régionaux avec un comité d'organisation plus restreint, cela peut être du ressort du juge-arbitre. De plus, sur de petits tournois, il peut ne pas y avoir suffisamment d'arbitres et de juges de ligne pour chaque match, le juge-arbitre devra alors décider comment utiliser au mieux ces ressources. Dans tous les cas, le juge-arbitre doit s'assurer que les officiels techniques désignés exécutent leurs tâches au meilleur de leurs capacités et au niveau requis par les besoins du tournoi. Dans des cas extrêmes, le juge-arbitre, après avoir consulté l'arbitre, pourra remplacer un juge de service ou un juge de ligne pendant un match en cours.

2.3 COLLABORATION ENTRE LE JUGE-ARBITRE ET LE DIRECTEUR DU TOURNOI

Chaque niveau de tournoi repose sur des personnes en plus des officiels techniques pour pouvoir se dérouler correctement. Le rôle le plus important est celui tenu par le **directeur du tournoi**, qui est à la tête du **comité d'organisation**. La composition du comité d'organisation dépendra de la taille du tournoi. Pour les compétitions nationales et les tournois internationaux, ce comité peut être constitué des responsables des commissions (par exemple, Transport, Accueil, Installations, Partenaires, Bénévoles, etc.), tandis que sur de plus petits tournois il peut n'y avoir qu'une personne en charge de chaque partie, et elles peuvent même être gérées directement par le directeur du tournoi.

Peu importe la taille du tournoi ou de sa structure organisationnelle, la relation entre le juge-arbitre et le directeur du tournoi est extrêmement importante pour de nombreuses raisons. Bien qu'ils aient des responsabilités distinctes, leur collaboration étroite et une bonne communication avant et pendant le tournoi est essentielle. Le juge-arbitre aura besoin de connaître, vérifier, et parfois approuver la plupart des dispositions prises par le directeur du tournoi et son équipe. D'un autre côté, le directeur du tournoi est généralement la personne en charge de la gestion de la salle de compétition, et des autres espaces comme les espaces partenaires et médias, et en tant que tel, il aura besoin de connaître toutes les décisions techniques utiles pendant le tournoi qui impliquent le plateau sportif. Le directeur du tournoi doit aussi connaître l'ordre des matchs quotidien, et avoir l'opportunité de donner son avis.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

Etablir une relation de confiance entre le juge-arbitre et le directeur du tournoi dès le début est alors essentiel. Pour cette raison, il est recommandé que dès que la désignation à un tournoi a été faite, le juge-arbitre cherche à démarrer le dialogue avec le directeur du tournoi. Cela peut être particulièrement important pour les premiers niveaux de tournois, puisque cela peut permettre au juge-arbitre d'évaluer le niveau d'expérience du directeur du tournoi et du comité d'organisation. Cela aidera le juge-arbitre à juger du niveau d'implication pratique dont il aura besoin pour superviser les espaces non-techniques du tournoi.

Pour les tournois avec un personnel relativement peu expérimenté, des tensions peuvent apparaître à cause d'un manque de compréhension des différentes responsabilités incombant au juge-arbitre et au directeur du tournoi. Plus largement, le juge-arbitre est responsable des aspects techniques du tournoi, tandis que le directeur du tournoi et le comité d'organisation sont responsables des aspects non-techniques. Cependant, comme expliqué plus tôt, la collaboration, la discussion, et l'accord mutuel sur la façon de procéder seront nécessaires dans de nombreux cas. Bien que la répartition des responsabilités soit unique pour chaque tournoi, les exemples ci-dessous sont typiques d'un tournoi de niveau local ou régional.

Directeur du Tournoi (DT)	Juge-Arbitre (JA)
Définir un budget de fonctionnement et trouver des partenaires. Soumettre la demande d'autorisation à l'instance compétente et s'assurer de la réponse.	Une fois désigné, contacter le DT et établir un dialogue initial.
Réserver l'installation.	Obtenir des détails du DT concernant les conditions de jeu (par exemple, le type de sol, la hauteur, l'éclairage, les courants d'air, l'espace autour des terrains). Suivi avec le DT des lacunes évidentes.
Préparer les documents d'invitation.	Vérifier et approuver les documents d'invitation.
S'assurer que les ressources humaines minimum soient confirmées (par exemple, médecin du tournoi, arbitres, juges de ligne, table de marque, bénévoles). Réserver suffisamment de chambres d'hôtel.	S'assurer que le personnel médical, suffisamment d'arbitres expérimentés, et des juges de ligne soient présents tout au long du tournoi.
Se procurer des volants.	Vérifier que suffisamment de volants de la bonne vitesse (si connue) soient disponibles.
Répondre aux questions des joueurs pendant la période d'inscription, et envoyer les inscriptions à la date limite.	Aider le DT si besoin pour répondre aux questions des joueurs pendant la période d'inscription. Vérifier la liste des inscrits précisément.
Envoyer la liste des inscrits au responsable pour définir les têtes de séries et faire les tableaux.	Vérifier que les têtes de séries et les tableaux sont conformes au règlement en vigueur. (Note: Le juge-arbitre peut être celui qui définit les têtes de séries et fait les tableaux.)
Publier les tableaux une fois qu'ils sont validés.	Valider les tableaux.
Proposer un programme préliminaire.	Aider à la définition et valider la programmation.
Se rencontrer à la salle de compétition. Vérifier toute la logistique.	
Effectuer tous les changements demandés par le juge-arbitre sur le plateau sportif.	Inspecter le plateau sportif et approuver après chaque changement effectué.
Mettre à disposition une salle de briefing (si besoin).	Conduire le briefing des chefs d'équipes (si besoin) et le briefing initial des arbitres.
S'assurer que tous les bénévoles sur le plateau sportif soient formés et connaissent leurs tâches.	Tester les volants avant le début de la compétition et sélectionner la vitesse adéquate. S'assurer que toutes les personnes soient en place, prêts pour le début du jeu.
Superviser le déroulement du tournoi. Répondre à toute question non-technique de la part des acteurs du tournoi et prendre des décisions/ajustements selon les besoins (par exemple, horaires des transports, plateau sportif, accueil, etc.). Dialoguer avec le juge-arbitre si besoin.	Contrôler les matchs. Répondre aux questions techniques des joueurs et entraîneurs (par exemple, tableaux, programme, incidents sur le terrain), et prendre les décisions sur et en-dehors du terrain. Dialoguer avec le directeur du tournoi si besoin.
Tenir une réunion quotidienne ensemble. Décider des ajustements nécessaires pour la suite.	
Préparer le rapport financier post-tournoi et noter les événements particuliers pour les prochains tournois.	Préparer le rapport du juge-arbitre, en incluant un retour sur la salle et l'organisation du tournoi.

Tableau 2.1. Responsabilités Générales du Directeur du Tournoi et de Juge-Arbitre lors d'un Tournoi de Niveau Local ou Régional

La liste ci-dessus n'est en aucun cas exhaustive, et comme dit précédemment, les spécificités varient d'un tournoi à l'autre. Elle sert à illustrer que même si le directeur du tournoi et le juge-arbitre ont des rôles distincts, leur collaboration est nécessaire et ils doivent communiquer étroitement avant et pendant le tournoi, la plupart de leurs tâches se chevauchant. Si un juge-arbitre travaille avec un directeur de tournoi relativement inexpérimenté, il est recommandé que leur discussion initiale permette de bien définir la séparation des responsabilités basiques décrites ci-dessus. C'est particulièrement important pour celles qui interviennent pendant les heures de jeu, de façon à éviter toute confusion pendant que le jeu se déroule. Tous les rôles du juge-arbitre établis dans le tableau 2.1 seront discutés en détail dans les modules 3 et 4.

2.4 ROLES & RESPONSABILITES DU JUGE-ARBITRE : TECHNIQUE

Comme décrit plus haut, le rôle du juge-arbitre implique bien plus qu'un contrôle technique du tournoi. Cependant, au centre de son rôle, le déroulement des matchs programmés est l'activité fondamentale de n'importe quel tournoi, et le juge-arbitre joue un rôle central en s'assurant qu'il se passe correctement et selon le programme prévu. De quelles connaissances techniques et qualités le juge-arbitre a-t-il besoin pour réussir cette mission ? Comme le montreront les besoins ci-dessous, pour avoir un tournoi qui se déroule correctement et pour gérer les situations parfois inattendues qui peuvent intervenir, les juge-arbitres ont besoin d'une combinaison de connaissances techniques, de réflexions rapides, et d'aptitudes au leadership et à la gestion humaine.

CONNAISSANCES TECHNIQUES REQUISES

1. Les juge-arbitres ont besoin de connaître et comprendre les règles du Badminton.
2. Les juge-arbitres ont besoin de connaissances détaillées des règles du tournoi applicables au tournoi en question. En fonction du tournoi, cela peut être des règles définies par une association locale/régionale/nationale pour les tournois sous sa juridiction, les règles d'une Confédération Continentale, les règles des compétitions BWF, ou une combinaison de ces règles. Dans tous les cas, les juge-arbitres doivent comprendre quelles procédures doivent être suivies pour les scénarios qui peuvent se produire pendant le jeu, comme les remplacements dans les tableaux, les absences, forfaits, reprogrammation des matchs, ou les tenues appropriées respectant la couleur, le lettrage, le design ou la publicité.

Sur les premiers niveaux de tournois dans les pays où le badminton est en phase de développement, il peut ne pas y avoir de règles techniques des tournois, dans ce cas le juge-arbitre pourra avoir besoin d'élaborer des directives basiques pour couvrir les aspects les plus importants. Cela devra être revu et validé par le directeur du tournoi, indiqué dans les documents d'invitation, et affiché lors du tournoi. Dans tous les cas, le juge-arbitre devrait avoir quelque document auquel se référer quand c'est nécessaire pour prendre une décision impliquant un joueur. Si ce n'est pas le cas, les règles et procédures pourraient sembler arbitraires, entraînant une incompréhension et un litige.

3. Les juge-arbitres doivent comprendre comment les têtes de séries d'un tournoi sont déterminées. Pour un niveau plus haut de tournoi, la procédure utilisée pour déterminer les têtes de série est bien établie et déjà référencée dans le projet des documents d'invitation envoyés au juge-arbitre. Les informations essentielles sont :
 - le nombre de têtes de séries par tableau
 - le classement utilisé pour déterminer les têtes de séries
 - la date du classement utilisé
 - toute modification au classement à faire avant de déterminer les têtes de séries, comme calculer les classements ajusté et notionnel (ceci sort du champ du niveau 1, mais sera étudié lors du niveau 2).

Pour ces tournois, les juge-arbitres n'ont pas besoin de connaître en détail le fonctionnement du classement (par exemple, comment les points sont attribués pour le classement). Cependant, ils doivent avoir accès au classement des joueurs à la date appropriée pour vérifier les têtes de séries, et pour informer les joueurs qui auraient des questions sur la détermination des têtes de séries.

Les tournois de plus bas niveaux et les tournois locaux organisés par des organisations qui n'ont pas de classement établi sont plus problématiques. Pour ces tournois, le juge-arbitre peut discuter avec le directeur du tournoi lors de la validation des documents d'invitation et comprendre comment les têtes de séries vont être déterminées en absence de données. Le but est d'avoir une procédure aussi objective que possible. Au minimum, il faudra inclure des références à la procédure de détermination des têtes de séries dans les documents d'invitation, même si c'est juste un énoncé du type «les têtes de séries seront déterminées selon les résultats obtenus lors des X derniers mois». Dans tous les cas, quand il y a une part de subjectivité pour déterminer les têtes de séries, le juge-arbitre devra comprendre sur quelle base elles ont été choisies, et si besoin demander à reconsidérer certaines décisions. La détermination des têtes de séries est le premier point de contact que le juge-arbitre aura avec les joueurs, et il doit être à l'aise avec cela pour pouvoir expliquer et justifier les choix qui ont été faits.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

4. Les juge-arbitres ont besoin d'avoir une compréhension approfondie des principes impliqués pour faire un tableau. Même s'ils ne sont pas ceux qui font les tableaux, ils doivent toujours être consultés pour les valider avant leur publication officielle. De ce fait, ils doivent être familiers avec les règles spécifiques d'un tournoi qui ont été utilisées pour faire les tableaux. Aussi, le juge-arbitre est généralement le premier à recevoir les plaintes concernant les tableaux, il est donc important de comprendre le processus suffisamment bien pour pouvoir répondre aux questions avec précision et confiance. De plus, si une erreur est découverte avant le début du tournoi ou s'il y a de nombreux forfaits, le juge-arbitre pourra avoir besoin de refaire le tableau devant les joueurs et les entraîneurs, et aura par conséquent besoin de bien savoir comment procéder.

Les principes importants pour comprendre la construction des tableaux sont :

- a. quel type de tableau utiliser pour différentes tailles du tableau (par exemple, élimination directe simple, élimination avec consolante, poule unique, poules suivies d'élimination directe, etc.)
- b. le placement correct des « byes » et des têtes de séries
- c. séparation par provenance des joueurs d'un même club/région/pays, etc.

Ces aspects de la construction des tableaux seront abordés en détail dans le module 3.

5. Les juge-arbitres doivent être familiers avec les codes de conduites des :
 - joueurs
 - entraîneurs
 - officiels techniques

Ces documents décrivent le comportement attendu pendant un tournoi, toute violation pouvant entraîner une action disciplinaire pendant ou après le tournoi. Il est recommandé que chaque association qui organise des tournois, quelque soit le niveau, dispose de ce type de codes. Lors de l'écriture d'un nouveau code de conduite, le code de la BWF correspondant peut servir de point de départ et être amendé ou simplifié pour coller aux besoins de l'instance régulatrice.

6. Les juge-arbitres doivent être familiers avec les [Instructions aux Officiels Techniques de la BWF](#) (ITTO, comme pour l'abréviation en anglais). La section "Instructions et Directives pour Juge-arbitres" de ce document est une ressource utile pour tous les niveaux de juge-arbitrage, puisqu'elle décrit les rôles et responsabilités, et propose des conseils pour les exécuter. Certaines des tâches définies ne s'appliqueront pas aux premiers niveaux de tournois, le contenu doit donc être appliqué en fonction des besoins du tournoi en question.

LEADERSHIP TECHNIQUE REQUIS

1. Les juge-arbitres doivent être des leaders de l'équipe des officiels techniques (arbitres et juges de ligne). Communiquer efficacement au briefing des arbitres, d'une manière calme mais autoritaire, permet de gagner le respect de toute l'équipe. Il est aussi important pour le juge-arbitre d'être capable d'évaluer les forces et les faiblesses des arbitres de l'équipe, de façon à pouvoir leur apporter du soutien pendant le tournoi, et pour faire le choix approprié pour désigner les arbitres et juges de service pour les phases finales.
2. Les juge-arbitres doivent être capables de communiquer efficacement et gagner la confiance des entraîneurs et des chefs d'équipes. La première impression lors de la réunion des chefs d'équipes avant le tournoi (s'il y en a une) peut renforcer la relation entre les participants et le juge-arbitre une fois le tournoi commencé. Les entraîneurs et chefs d'équipes ont besoin de sentir que le juge-arbitre est compétent techniquement, qu'ils peuvent s'adresser au juge-arbitre pour toute question ou problème qui pourrait survenir, et qu'il les traitera de façon honnête et impartiale.
3. Pendant les tournois, les juge-arbitres doivent être attentifs à ce qui se passe en permanence sur le plateau sportif au cas où il faille intervenir. Cela nécessite que les juge-arbitres restent concentrés sur le tournoi et les terrains, plutôt que de socialiser ou de vérifier leurs emails.
4. Les juge-arbitres doivent être capables de répondre à toute situation qui intervient (sur et en-dehors du terrain) d'une façon cohérente, opportune et décisive. Cela peut concerner les règles et règlements applicables au tournoi autant que les besoins globaux. En prenant une décision, il faut bien prendre en compte les conséquences de créer un précédent.
5. En plus de prendre une décision, les juge-arbitres doivent avoir la capacité à communiquer pour expliquer clairement et rapidement leur décision aux acteurs (joueurs, entraîneurs, etc.), en utilisant un vocabulaire simple et pas trop technique. Comme les joueurs/entraîneurs peuvent ne pas nécessairement être d'accord avec la décision, ils doivent comprendre comment elle a été prise et sentir que le juge-arbitre a pris en compte leur point de vue.
6. Les juge-arbitres doivent être capables de garder leur concentration et travailler sous pression. Le juge-arbitre est souvent celui parmi tous les organisateurs qui doit rester dans la salle toute la journée. De longues heures de service et la fatigue inhérente augmentent la possibilité de faire une erreur. S'il y a un juge-arbitre adjoint, il est important de partager la charge de travail et déléguer les responsabilités pour réduire la pression sur le juge-arbitre, et de s'octroyer quelques pauses en-dehors du plateau sportif. C'est particulièrement important lors des journées les plus longues des tournois.
7. Les juge-arbitres doivent montrer un bon sens commun, de l'adaptation, et un sens du jeu. Pour comparer avec les procédures des arbitres, les décisions d'un juge-arbitre ne sont pas toujours noires ou blanches. Parfois, les circonstances ne sont pas clairement couvertes par un règlement, ou alors plusieurs règlements doivent être pris en compte, l'un étant contradictoire avec l'autre. Plus le juge-arbitre aura de l'expérience, plus il sera à l'aise pour gérer ces zones grises d'une façon opportune qui inspire confiance et montre que le juge-arbitre contrôle son tournoi.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

2.5 QUALITES DE JUGE-ARBITRAGE

La section précédente a montré que les juge-arbitres doivent avoir de nombreuses qualités, relatives à :

- la connaissance technique
- la gestion des relations humaines
- la technique de leadership
- la communication
- la prise de décision

Il y a plusieurs attitudes personnelles qui peuvent aussi contribuer à la réussite d'un juge-arbitre (à tous les niveaux de tournois) qui sont comparées ci-dessous avec celles qui rendent le travail du juge-arbitre plus difficile (Tableau 2.2).

Attitudes de Juge-arbitre positives	Attitudes de Juge-arbitre négatives
Ponctualité – arriver le premier aux réunions	Retard – arriver en retard aux réunions
Communication : bonne expression orale – être capable de communiquer avec un vocabulaire simple, parler lentement et clairement	Communication : faible expression orale – avoir des difficultés à communiquer en parlant trop vite, en utilisant un langage complexe, ou en utilisant un argot local
Communication : bon langage corporel – reconnaître que la façon dont vous dites les choses (contact visuel, ton de la voix, gestes des mains, etc.) est aussi importante que les termes utilisés	Communication : faible langage corporel – réduit l'efficacité du message ou le respect / la confiance que les autres ont dans le juge-arbitre
Accessibilité – transmettre aux autres officiels techniques, aux organisateurs, joueurs, entraîneurs, etc. qu'ils peuvent faire part au juge-arbitre de toute préoccupation	Distance – créer un environnement où les autres ne se sentent pas à l'aise pour parler au juge-arbitre
Confiance dans l'apparence personnelle (élégance) – définir le standard pour le reste des personnes impliquées, et montrer que le tournoi est important	Faible apparence personnelle (élégance / hygiène) – donner l'impression que le tournoi n'est pas une priorité
Bonne préparation et organisation – montrer aux autres que le juge-arbitre est au top sur les détails et insuffler confiance dans la réussite du tournoi	Désorganisation – rendre difficile pour le juge-arbitre le fait de gagner le respect des autres et les faire douter de la réussite du tournoi
Empathie – faire sentir aux joueurs, entraîneurs, etc. que le juge-arbitre se soucie d'eux, et que leur point de vue est compris et pris en considération	Indifférence – donner l'impression que les règles et règlements sont les seules choses qui comptent pour le juge-arbitre, contrairement aux facteurs humains de situations inhabituelles
Délégation (au juge-arbitre adjoint et autres organisateurs) – montrer de la confiance aux autres membres de l'équipe, ce qui est essentiel pour gérer toutes les tâches pendant le tournoi	Contrôle / Micro-Management – ne pas soutenir un bon travail en équipe ou ne pas faire confiance aux officiels techniques et aux organisateurs
Cohérence / Impartialité – prendre des décisions fiables, même quand le résultat est impopulaire	Prendre des décisions incohérentes – faire douter les joueurs et entraîneurs du juge-arbitre être suspecté de favoritisme

Attitudes de Juge-arbitre positives	Attitudes de Juge-arbitre négatives
Fermeté – prendre le temps d'expliquer les décisions clairement et patiemment aux personnes concernées et les faire appliquer malgré les objections	Excès de zèle – oublier que "le jeu est pour les joueurs" et agir de façon dictatoriale avec les joueurs/entraîneurs et autres intervenants, plutôt que comme un arbitre et un médiateur
Adaptabilité – utiliser le sens commun et le sens du jeu pour les décisions qui ne sont pas noires ou blanches	Rigidité – appliquer strictement les règles et règlements plutôt que d'appliquer le sens commun aux prises de décisions appropriées
Pro activité – anticiper les problèmes avant qu'ils n'arrivent et prendre des mesures pour les éviter (ou les limiter)	Réactivité – laisser les situations empirer et réagir aux crises plutôt que d'essayer de les régler dès les premiers signes de trouble
Vue d'ensemble – penser aux conséquences d'une décision et au précédent qu'elle peut créer	Gestion dans l'immédiat – prendre les décisions sans penser aux conséquences d'elles peuvent avoir et au précédent qu'elles créent (pour plus tard ou pour un prochain tournoi)
Humilité – accepter d'admettre qu'une erreur a été commise, s'excuser, et tenter de la corriger	Arrogance – toujours accuser les autres quand quelque chose se passe mal, ou essayer de masquer une erreur plutôt que de l'admettre et d'essayer de la corriger

Tableau 2.2. Attitudes personnelles positives et négatives des Juge-arbitres



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

2.6 STYLES DE JUGE-ARBITRAGE

La façon dont les attitudes décrites ci-dessus s'assemblent et sont perçues par les autres va contribuer à définir le style du juge-arbitre. Il s'agit de la façon dont les juge-arbitres se comportent, prennent leurs décisions, interagissent avec les joueurs, les entraîneurs et les autres acteurs. Le style évoluera naturellement avec le temps tandis que le juge-arbitre :

- gagne de l'expérience
- a déjà fait face à plus de situations inhabituelles différentes
- gagne de la confiance pour gérer ces situations
- devient plus à l'aise pour établir une discussion potentiellement difficile avec les joueurs, entraîneurs ou autres organisateurs

Les deux suggestions suivantes peuvent aider les juge-arbitres à développer leur style.

- D'abord, quand les juge-arbitres débutent (et à intervalles réguliers ensuite), il est recommandé de faire une auto-évaluation des attitudes personnelles listées dans le tableau 2.2 pour identifier leurs forces et leurs faiblesses. Ils peuvent alors sélectionner trois zones de faiblesses actuelles et se concentrer pour les faire progresser lors des juge-arbitrages suivants.
- Ensuite, les juge-arbitres doivent trouver des collègues de confiance pour leur demander un retour honnête sur leur façon de juge-arbitrer. La perception des autres sur leur accessibilité, leur leadership, la cohérence et l'impartialité de leurs prises de décisions, etc. peut être significativement différente de l'auto-évaluation. De tels retours, si les juge-arbitres sont prêts à les accepter et à travailler dessus, peuvent être de grande valeur pour les aider à progresser.

Pour les associations plus développées, il est recommandé de mettre en place un programme d'évaluation des juge-arbitres, si les moyens et le budget le permettent. Au niveau BWF, chaque juge-arbitre est évalué au moins une fois tous les deux ans.

Certaines des attitudes du tableau 2.2 sont particulièrement importantes et nécessitent une attention particulière pour le style de juge-arbitrage.

- *L'accessibilité* est une qualité importante que les juge-arbitres transmettent. Les juge-arbitres doivent considérer la gestion des ressources humaines comme une partie essentielle de leur rôle. Cela signifie créer un environnement où les acteurs (joueurs, entraîneurs, arbitres, directeur du tournoi, etc.) se sentent confortables pour poser des questions et discuter de sujets sensibles avec le juge-arbitre. La première impression que donne le juge-arbitre lors de la réunion des chefs d'équipes et des arbitres avant le début du tournoi en dit long sur l'accessibilité, par opposition à la froideur et la réserve. Cela signifie que les juge-arbitres doivent s'assurer qu'ils sont bien préparés pour ces présentations, pour ne pas apparaître nerveux et hésitants. Pour les juge-arbitres novices, il peut être intéressant de faire une répétition à blanc à l'avance.
- Être *ferme, impartial, et cohérent* pour les prises de décisions est aussi un prérequis à la réussite. En traitant avec les joueurs, les juge-arbitres doivent se souvenir qu'ils sont des défenseurs de **tous** les joueurs, sans privilégier quelque «joueur star» qui serait présent au tournoi. Sur les tournois locaux, cela signifie traiter tout le monde avec un égal respect concernant les retards et la reprogrammation des matchs, ou le paiement des droits d'inscription dans les temps. Lorsque des joueurs ou des entraîneurs font des demandes, il est naturel de vouloir éviter les conflits, mais en général les juge-arbitres doivent éviter de répondre positivement avant d'avoir pensé à toutes les conséquences. Dans la plupart des cas, une réponse immédiate n'est pas requise, et il est



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

tout à fait acceptable de prendre un moment avant d'y répondre. En particulier, en marge de l'aspect règlementaire ou protocolaire, les juge-arbitres doivent se demander si donner leur accord à une demande particulière n'apparaîtra pas comme partial. C'est particulièrement vrai si c'est en contradiction avec ce qui s'est fait dans une situation similaire avec d'autres joueurs. De plus, il est important de se demander si cela ne va pas créer un précédent qui entraînera des difficultés plus tard dans le tournoi ou lors d'un tournoi suivant. L'objectif est d'être cohérent non seulement sur un tournoi, mais aussi de tournoi en tournoi, et de juge-arbitre en juge-arbitre.

- De même, les juge-arbitres doivent éviter d'être trop proches de certains arbitres. Cela signifie garder une certaine distance entre les arbitres et les juge-arbitres, en particulier avec ceux qui pourraient être de bons amis en-dehors du tournoi. Cela évitera un sentiment de favoritisme plus tard, quand les juge-arbitres auront à désigner les arbitres et juges de service pour les finales et autres matchs importants. Ces désignations doivent être faites avec le plus d'objectivité possible, en se basant (entre autres) sur les performances pendant le tournoi et le niveau d'expérience.
- Parfois, la ligne entre *fermeté* et *excès de zèle* peut être mince, ce dernier étant indésirable. Quand les juge-arbitres travaillent sous pression, en traitant éventuellement plusieurs problèmes en même temps, et en ayant à faire à des personnalités fortes et entêtées à la fin d'une longue journée, il peut être difficile de conserver son calme, et il est facile de devenir brusque et dédaigneux. Les juge-arbitres qui sont perçus comme zélés ont tendance à se reporter aux citations règlementaires pour répondre aux questions des joueurs et des entraîneurs, plutôt que de prendre le temps d'expliquer leur décision avec un langage simple. Si les joueurs et entraîneurs sentent que le juge-arbitre a pris en compte leur point de vue et a fait un effort pour comprendre la situation, ils accepteront mieux la décision que si le juge-arbitre s'est contenté de citer le règlement pour rejeter la demande. Les joueurs, qui peuvent être en pleine préparation de leur match, ont souvent besoin d'être rassurés par le juge-arbitre d'avoir été entendus. Dans ces cas, un signe amical du juge-arbitre pour confirmer que la demande a été entendue peut aider à réduire la tension.
- Enfin, rester *humble* est une attitude particulièrement importante des juge-arbitres. Bien sûr, personne ne peut attendre des juge-arbitres qu'ils connaissent la réponse à toutes les questions, il est donc parfaitement acceptable de dire, «Je suis désolé, je n'ai pas de réponse à vous apporter, mais je reviendrai vers vous», et prendre le temps de consulter un collègue ou de se référer aux règlements pertinents. C'est probablement une meilleure approche que de deviner et potentiellement donner une mauvaise réponse aux joueurs et entraîneurs. Reconnaître et admettre qu'il y a des lacunes dans les connaissances et l'expérience est un signe de conscience de soi, et permettra aux juge-arbitres de gagner la confiance et le respect de leurs pairs.

On notera aussi, que tous les officiels techniques, à tous les niveaux et dans tous les sports font des erreurs, et les juge-arbitres de badminton ne font pas exception. Les ITTO de la BWF ordonnent aux juge-arbitres, quand ils ont fait une erreur, de «l'admettre, la corriger, et s'excuser». Cela doit être considéré comme un signe de force quand un juge-arbitre se sent à l'aise pour admettre une mauvaise décision, et a la confiance pour tenter d'y remédier puis continuer. À l'inverse, un juge-arbitre qui n'est pas capable d'admettre une erreur, ou qui cherche à accuser les autres, projette une image d'hésitation, d'arrogance, ou une combinaison des deux. Cela transforme juste un incident en dommage pour l'image du juge-arbitre, et il est souvent difficile de se défaire des impressions négatives.

2.7 RESUME

Ce module a présenté :

- les *rôles et responsabilités* des juge-arbitres
- les *relations et interactions* des juge-arbitres avec les autres intervenants du tournoi, en particulier le directeur du tournoi
- les *connaissances et attitudes personnelles* que les juge-arbitres doivent posséder pour réussir
- une discussion sur le *style de juge-arbitrage*

La pratique et l'expérience sont les deux autres éléments essentiels pour le développement de bons juge-arbitres. Sans tenir compte de la bonne préparation des juge-arbitres en matière de connaissance et de formation, il n'y a pas d'autre moyen que de pratiquer en tournoi pour mettre en oeuvre les concepts décrits dans ce module. La pratique et l'expérience aident à augmenter la confiance et le «sens du jeu» des juge-arbitres - ce qui ne peut pas être enseigné, mais qui est un facteur aussi important qu'une profonde connaissance des règles et règlements pour prendre une décision. (C'est particulièrement vrai quand ils sont en contradiction). De plus, quand de nouveaux juge-arbitres commencent à officier, ils réaliseront vite l'importance d'être flexibles et qu'une même attitude ne convient pas à tous les tournois et à toutes les interactions avec les joueurs, les entraîneurs, les arbitres, ou les autres acteurs. Déterminer le type de réponse requis lors d'une discussion avec un joueur ou un entraîneur (en d'autres termes, l'équilibre entre fermeté, empathie, soutien et décision) est une qualité qui s'acquiert avec l'expérience de ce qui fonctionne ou non. A la fin, c'est grâce à l'expérience engrangée tournoi après tournoi que le style d'un juge-arbitre va émerger, grâce aux événements de tous types qui ne sont pas traités dans les manuels de formation auxquels il aura été confronté. Cela demande aux juge-arbitres d'utiliser leur jugement et leur expérience pour agir de façon impartiale, dans l'intérêt de tous, et cohérente avec les règlements. Même les juge-arbitres les plus expérimentés s'accorderont à dire qu'à chaque tournoi, de nouvelles variantes à des situations connues interviennent et demandent réflexion. Bien que cela puisse parfois être stressant, traiter des événements inattendus est ce qui rend le juge-arbitrage intéressant et gratifiant !



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

QUESTIONS D'AUTO-EVALUATION

1	Le juge-arbitre est responsable de : (Plusieurs réponses possibles)	S'assurer que le tournoi se déroule correctement	
		Annoncer les fautes pour mauvaise conduite	
		Déjuger les juges de ligne	
		Superviser l'équipe des officiels techniques en service	
2	Lesquelles de ces tâches ne sont pas du ressort direct du juge-arbitre ? (Plusieurs réponses possibles)	Inspecter le plateau de jeu	
		Obtenir les volants	
		Tester les volants	
		Former les bénévoles	
3	Les juge-arbitres doivent connaître :	Les règlements des tournois	
		Les procédures de détermination des têtes de séries	
		Les principes de confection des tableaux	
		Toutes les réponses ci-dessus	
4	Laquelle de ces qualités n'est PAS désirée pour un juge-arbitre ?	Empathie	
		Organisation	
		Humilité	
		Rigidité	
5	Laquelle de ces réponses représente le mieux un style de juge-arbitrage positif ?	Être très amical avec tout le monde sur un tournoi, notamment les arbitres, les entraîneurs et les joueurs	
		Montrer de l'autorité en refusant d'écouter les arguments des joueurs et entraîneurs	
		Expliquer les décisions clairement et calmement en montrant qu'on a compris la situation	
		Se référer aux citations du règlement pour chaque décision pour montrer aux joueurs et entraîneurs qu'ils peuvent avoir confiance dans les connaissances du juge-arbitre	

RESSOURCES DES OFFICIELS TECHNIQUES DE LA BWF

MANUEL DES JUGE-ARBITRES

NIVEAU 1

CHAPITRE 3

PREPARATION D'AVANT-TOURNOI

3. PREPARATION D'AVANT-TOURNOI

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

A la fin de ce module, vous serez capables de :

- expliquer l'importance de la préparation d'avant-tournoi pour assurer sa réussite ;
- identifier les informations essentielles des documents d'invitation ;
- décrire les différents moyens pour le juge-arbitre d'obtenir les informations nécessaires avant le tournoi.

3.1 INTRODUCTION

Pour un observateur occasionnel d'un tournoi, le travail du juge-arbitre peut sembler facile - s'asseoir au bureau du tournoi sans avoir trop à faire si ce n'est regarder les matchs en cours. Quand ils se terminent, ils sont rapidement remplacés par de nouveaux joueurs et officiels techniques, et le programme des matchs se déroule dans les temps jusqu'à la fin de la journée. Cependant, sur un autre tournoi, la perception peut être bien différente - le tournoi est en retard sur le programme, le juge-arbitre a l'air stressé et constamment entouré de joueurs fâchés posant plein de questions, avec plusieurs terrains vides pendant longtemps et un délai substantiel entre les matchs, et pas assez d'arbitres pour le nombre de terrains utilisés. Ces différentes visions de la façon dont se déroule un tournoi - en douceur ou chaotique - reflète en grande partie la préparation d'avant-tournoi effectuée par le juge-arbitre. Cette préparation d'avant-tournoi est le sujet des trois prochains modules :

- Module 3 (celui-ci) va parler des documents d'invitation et de la check-list du juge-arbitre
- Module 4 va se concentrer sur la confection des tableaux et la programmation
- Module 5 va décrire la préparation du plateau sportif et les briefings d'avant-tournoi

3.2 DIALOGUE INITIAL

La première chose que les juge-arbitres devraient faire après avoir formellement accepté une nouvelle désignation (idéalement au moins 3 mois avant) est de confirmer les fondamentaux du tournoi. Cela signifie obtenir le contact de l'organisateur et établir un dialogue initial le plus tôt possible. Si le juge-arbitre a déjà officié avec le directeur du tournoi et connaît la salle, cela peut être moins urgent. Dans ce cas, les forces et faiblesses de l'équipe d'organisation sont connues, ainsi que les dispositions de la salle et ses lacunes. Si, cependant, c'est la première collaboration avec les organisateurs et/ou la salle, il y aura un grand nombre d'informations à rassembler à ce moment-là.

Ces échanges précoces seront aussi utiles pour déterminer le niveau d'intervention du juge-arbitre dans la préparation de tâches qui autrement seraient gérées par le comité d'organisation. S'il y a un manque de réponses aux requêtes du juge-arbitre pour ces informations basiques, il faut le prendre comme un signe d'alerte et le juge-arbitre devra s'investir un peu plus dans la phase d'avant-tournoi. Comme noté dans le module 2, les juge-arbitres peuvent avoir à être suffisamment flexibles pour assumer certaines responsabilités supplémentaires, spécialement pour les tournois locaux.

Dans le dialogue initial avec l'organisateur du tournoi, le juge-arbitre devrait obtenir les informations suivantes :

- Quels sont les dates du tournoi, le nom de la salle, le nombre de terrains disponibles, et les horaires de jeu prévus ?
- Quels tableaux seront joués (par exemple, pour un tournoi jeune, quelles sont les catégories d'âge)? Le tournoi fait-il partie d'un circuit (par exemple, un circuit de tournoi national/régional/local), et si oui, y-a-t-il une réglementation qui s'applique à ce circuit ?
- Qui sera chargé des documents d'invitation, et quel est l'échéancier de publication des documents et de limite d'inscription ?
- Quels tournois ont déjà organisé les organisateurs, et quels tournois se sont déjà tenus dans cette salle ? Y-a-t-il des éléments logistiques particuliers relatifs à cette salle (informations issues de précédentes éditions ou de l'inspection du site) ?

Dans le cas d'associations ayant une structure d'officiels techniques bien développée, il peut y avoir une base de données avec les rapports des juge-arbitres des tournois passés. Le rapport du juge-arbitre du tournoi précédent dans la même salle peut être une ressource utile pour apprendre sur les informations du point (d) ci-dessus. Les rapports de juge-arbitres sont étudiés plus profondément dans le module 8. Si un tel rapport n'est pas fourni au moment de la désignation du juge-arbitre, il pourra demander celui de l'année précédente et le lire pour se familiariser avec les problèmes qu'il faudra régler. On notera qu'en général, les rapports de juge-arbitres sont confidentiels, et qu'ils ne doivent pas être transférés à des personnes en-dehors de l'équipe des juge-arbitres.

Suffisamment en avance, le juge-arbitre doit aussi s'informer de la désignation d'un ou plusieurs juge-arbitres adjoints, se présenter, et présenter le travail préparatoire pour impulser un travail d'équipe. Il est aussi important de mettre en copie le ou les juge-arbitres adjoints des échanges avec le directeur du tournoi.

3.3 DOCUMENTS D'INVITATION

Le prospectus d'invitation est un document de référence qui comprend les aspects pertinents du tournoi à venir. Il est mis à disposition des joueurs (sous forme électronique, imprimée, ou les deux) bien en amont de la date limite d'inscription pour qu'ils sachent comment s'inscrire au tournoi. Pour les tournois avec inscription en ligne (utilisant l'application Tournament Planner), le prospectus d'invitation peut être un document d'information complémentaire ajouté au portail d'inscription en ligne. Dans le reste de ce module, le terme «document d'invitation» sera utilisé pour simplifier, mais "prospectus" est aussi utilisable.

Le document d'invitation est généralement proposé par l'organisateur du tournoi et approuvé par le juge-arbitre, qui doit rappeler aux organisateurs que cette validation est nécessaire avant sa publication. La raison de cette validation est que les joueurs et entraîneurs peuvent avoir des questions pendant le tournoi, et que le juge-arbitre pourra parfois avoir à s'y référer pour répondre et argumenter ses décisions. Il est donc important que les informations contenues dans l'invitation soient précises. On notera que parfois, les juge-arbitres sont désignés sur les tournois relativement tard, après que les documents d'invitations aient été publiés. Si des imprécisions majeures sont découvertes, une version corrigée de l'invitation doit être publiée ou les corrections doivent être communiquées aux joueurs et entraîneurs lors du tournoi. On notera aussi que pour les tournois de premiers niveaux ou quand les organisateurs sont inexpérimentés, le juge-arbitre pourra participer activement à la rédaction des documents d'invitation.

Le niveau de détail contenu dans l'invitation sera spécifique à chaque tournoi, mais il y a des informations basiques qui devraient toujours y être présentes, et le juge-arbitre doit s'assurer qu'elles y sont (Tableau 3.1).

Importance	Fiche d'inscription
Obligatoire	Nom du tournoi
	Autorité de validation ou d'homologation
	Nom et adresse de la salle
	Dates du tournoi
	Horaires de jeu chaque jour
	Date limite d'inscription
	Frais d'inscription
	Lien vers les inscriptions en ligne ou autres instructions sur l'inscription des joueurs
	Montant des prix en argent (et monnaie concernée) ou autres prix, et date de paiement des prix
	Nom et contact du directeur du tournoi
	Niveau d'invitation (ouvert à tous, ou limité à une région, un pays, etc.)
	Tableaux
	Indications sur les règles et règlements qui régissent le tournoi, national, BWF, autre (comptage du score, règle de service, gestion des forfaits, etc.)
	Restrictions sur les combinaisons de tableaux sur lesquels les joueurs peuvent s'inscrire (par exemple, sur un tournoi jeune avec plusieurs catégories, un seul tableau de simple, un de double et un de mixte)
	Restrictions sur les combinaisons de tableaux qui sont acceptées pour pouvoir s'inscrire
Obligatoire (si connu au moment de la publication)	Nom et coordonnées du juge-arbitre et de son ou ses adjoints
Recommandé	Comment se rendre à la salle
	Hôtels proches (obligatoire s'il y a un hôtel officiel)
	Dates de définition des têtes de séries et de confection des tableaux
	Marque et type des volants
	Taille maximum des tableaux
	Procédure pour déterminer les têtes de séries
	Procédure pour déterminer quels joueurs seront acceptés en tableau principal et quels autres seront en liste d'attente s'il y a trop d'inscriptions
	Format de compétition (par exemple, élimination directe, élimination et consolante, poule unique, poules et élimination directe, etc.)
	Information sur les sponsors

Tableau 3.1. Suggestion de contenus d'invitation pour les tournois locaux et régionaux

Chaque tournoi est différent, mais les points obligatoires du tableau 3.1 sont une bonne base de départ pour les juge-arbitres pour vérifier et approuver les documents d'invitation, ou pour aider à les écrire. On notera que pour les tournois de haut-niveau, en particulier au niveau international, il faut ajouter des détails relatifs aux obligations des médias et au contrôle anti-dopage. La plupart des points du tableau 3.1 sont explicites, mais quelques informations supplémentaires peuvent être données dans quelques cas :

Date limite d'inscription : Le délai entre la date limite d'inscription et le tournoi dépendra de la taille et de la complexité des tableaux. Mais en général, même pour les plus petits tournois, on recommande de définir une date limite d'inscription au moins deux semaines avant le premier jour de compétition. Dans de nombreux cas, trois ou quatre semaines seront nécessaires pour avoir suffisamment de temps pour enregistrer les inscriptions, déterminer les têtes de séries, confectionner les tableaux et faire le programme des matchs.

Taille maximum des tableaux : Les tableaux seront traités dans le module 4, notamment la façon de définir le nombre de matchs maximum qui peuvent tenir dans les horaires officiels du tournoi (Section 4.4). D'après ce calcul et le nombre de joueurs prévus sur chaque tableau, la taille maximum du tableau peut être établie. Cela signifie qu'il n'y a pas de danger de manquer de temps s'il y a trop d'inscriptions au tournoi. L'estimation du nombre de joueurs attendus dans chaque tableau peut être obtenu en :

- regardant les précédentes éditions du tournoi
- regardant la taille des récents tournois de même niveau dans les environs
- utilisant les hypothèses du juge-arbitre et/ou du directeur du tournoi basées sur leur expérience et leur intuition (si absence de données)

Une autre alternative est d'annoncer sur l'invitation que les inscriptions seront acceptées selon le principe premier arrivé, premier servi.

Têtes de séries et liste d'attente : Pour éviter les controverses à venir, il est recommandé d'annoncer dans l'invitation comment seront déterminées les têtes de séries. Il est aussi important de spécifier, en cas de forte affluence, comment les joueurs seront acceptés dans le tableau ou mis en liste d'attente. Idéalement, le juge-arbitre se servira du classement des joueurs à une date spécifiée (en général la date limite d'inscription). Si ce classement n'est pas disponible, l'invitation devra au minimum mentionner que les têtes de séries seront déterminées selon les résultats d'un groupe de tournois défini sur une certaine période (par exemple, les 12 mois précédents). Une annonce identique peut être faite pour expliquer comment les inscriptions seront traitées pour accepter ou placer en liste d'attente les joueurs. Si une règle impose d'accepter au moins une inscription de chaque instance (club, pays, continent), pour garantir la représentation du club organisateur par exemple, il faudra aussi l'annoncer.

Calendrier pour les têtes de séries et les tableaux : Ces détails aussi sont spécifiques à chaque tournoi en fonction de la complexité de l'événement, mais pour les tournois avec une date limite d'inscription deux semaines avant, le calendrier suivant peut être suivi (Tableau 3.2).

Jours avant le tournoi	Etape
14	Date limite d'inscription
10	Publication de la liste des joueurs avec liste réserve pour chaque tableau
8	Publication des têtes de séries
4	Publication des tableaux
2	Publication du programme des premiers tours
0	Début du tournoi

Tableau 3.2. Calendrier Générique Recommandé pour les Têtes de Séries et les Tableaux pour un Tournoi Local ou Régional

Pour les tournois de haut-niveau, un calendrier plus long est plus approprié. Retrouvez les calendriers de la BWF dans la Section 5.3.2 des règlements techniques de la BWF sur bwfbadminton.com/statutes/

3.4 CHECK-LISTS DU JUGE-ARBITRE

Une fois le premier pas effectué, cela signifie que :

- la communication entre le juge-arbitre et le directeur du tournoi a été établie
- les bases du tournoi ont été confirmées
- l'invitation a été faite, approuvée et publiée

Une fois cette étape passée, la principale tâche du juge-arbitre dans la période qui précède la date limite d'inscription est de rassembler toutes les informations sur l'organisation du tournoi. Cela inclut :

- se familiariser avec l'aménagement de la salle
- comprendre le fonctionnement journalier (par exemple, si des personnes ont été assignées à un poste clé, et quelle est leur expérience)
- identifier les problèmes connus à cette étape et les besoins pour les résoudre, et si c'est le cas, savoir qui doit s'en charger

Les check-lists du juge-arbitre sont des outils utiles pour rassembler la plupart de ces informations. Elles regroupent beaucoup des questions des juge-arbitres aux organisateurs en un seul document, ce qui leur permet de donner des réponses concises, sur un document, et en une fois. C'est plus facile pour un directeur de tournoi que de recevoir de nombreux emails du juge-arbitre avec plein de questions séparées, et d'essayer d'y répondre efficacement pendant ce qui est généralement une période très chargée.

Il est essentiel que les juge-arbitres **personnalisent** la check-list qu'ils envoient aux directeurs de tournois pour s'adapter au niveau du tournoi (par exemple, local, régional ou national), et aux attentes/besoins qui pourraient exister sur un tournoi autour de la qualité des conditions de jeu et des espaces annexes (par exemple, la disponibilité des services médicaux). En particulier, les juge-arbitres doivent s'assurer qu'il n'y ait pas de questions sur des sujets qui ne sont pas pertinents pour un tournoi en question (par exemple, demander des détails sur la production TV, sur le centre des médias, ou le contrôle anti-dopage pour un tournoi local non concerné par ces sujets). Envoyer une check-list trop longue au directeur du tournoi avec des sujets qui ne sont clairement pas d'actualité peut lui faire se demander si le juge-arbitre a bien compris la nature du tournoi, et peut engendrer des difficultés à travailler en équipe en toute confiance.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

Bien sûr, la check-list ne doit pas être le premier contact entre le juge-arbitre et le directeur du tournoi, puisqu'à première vue la demande d'informations peut apparaître écrasante et très chronophage. Il est important que le juge-arbitre se manifeste plus tôt pour établir un dialogue initial avec le directeur du tournoi, comme nous l'avons vu dans la Section 3.2.

Comme toute check-list doit être personnalisée, le contenu du tableau 3.3 peut être pris comme un point de départ pour les check-lists des juge-arbitres pour la plupart des tournois locaux, régionaux ou nationaux.

Question	Réponse
Salle	
Quel est le nombre de terrains utilisés chaque jour	
Quelle est la surface des terrains - tapis, parquet, autre	
Les lignes sont-elles permanentes ou tracées au scotch	
Quel est l'espace entre et autour des terrains	
Y-a-t-il un espace prévu pour les chaises des juges de ligne et les entraîneurs	
Y-a-t-il des sièges pour les spectateurs (combien)	
Quelle est la hauteur de plafond minimum	
Y-a-t-il des obstacles au-dessus des terrains	
Y-a-t-il des problèmes de soleil, et si oui, peuvent-ils être résolus	
Quelle est la couleur de l'arrière-plan	
Y-a-t-il un courant d'air significatif dû au chauffage ou à l'air conditionné	
Le chauffage et l'air conditionné peuvent-ils être coupés si besoin	
Y-a-t-il des terrains ou un espace d'échauffement	
Combien de vestiaires (avec douche) sont disponibles	
Combien de toilettes seront disponibles pour les joueurs, les officiels, les spectateurs	
Si possible, veuillez fournir un plan présentant l'installation et le plateau sportif	
Programme	
Qui du juge-arbitre ou de l'organisateur fait le programme	
Quels tours sont prévus chaque jour	
Volants	
Quelle marque utilise-t-on	
Combien de vitesses sont disponibles	
Combien de tubes de chaque vitesse sont disponibles	
Equipement	
Combien de chaises d'arbitres sont disponibles	
Y-a-t-il suffisamment de chaises pour les juges de service, les juges de lignes et les entraîneurs	
Combien de tables sont mises à disposition des officiels et des juge-arbitres	
Est-ce que les poteaux utilisés sont individuels ou pour plusieurs terrains	
Est-ce que les filets disponibles sont de bonne qualité et sans trous	
Est-ce que des contrepoids sont nécessaires pour maintenir les filets à la bonne hauteur	

Question	Réponse
Est-ce que des toises pour vérifier la hauteur des filets sont disponibles	
Des dispositifs sont-ils disponibles pour mesurer la hauteur de service fixe (le cas échéant), et combien	
Y'a-t-il des caisses pour récupérer les volants usagés	
Y'a-t-il des casiers sur chaque terrain pour l'équipement des joueurs	
Des numéros de terrain sont-ils disponibles	
Est-ce que des panneaux "2 minutes" sont disponibles	
Utilisons-nous des feuilles de score en papier ou des tablettes	
Y'a-t-il un dispositif d'affichage du score utilisé, et lequel (électronique, manuel, etc.)	
Y'a-t-il des balais et serpillières disponibles pour nettoyer les terrains	
Est-ce que la sonorisation est suffisante pour que les annonces soient entendues dans toute la salle	
Y'a-t-il un stand de cordage de raquettes	
Y'a-t-il un panneau d'affichage des tableaux et des informations	
Est-ce que les plaquettes et les chronomètres sont fournis pour les arbitres	
Transport	
Est-ce que le transport est prévu pour les officiels et les joueurs entre l'aéroport et l'hôtel	
Est-ce que le transport est prévu pour les officiels et les joueurs entre l'hôtel et la salle	
Nourriture	
Y'a-t-il des buvettes prévues à la salle	
Y'a-t-il des magasins d'alimentation ou des restaurants rapides proches de la salle	
Est-ce que l'eau est prévue pour les joueurs et officiels	
Est-ce que la nourriture (snacks, déjeuner, dîner) est prévue pour les arbitres et juges de lignes	
Service Médical	
Y'a-t-il un médecin de la compétition présent en permanence	
Y'a-t-il un kiné et/ou un secouriste disponible	
Y'a-t-il une trousse de premiers secours	
Y'a-t-il un défibrillateur à la salle	
Y'a-t-il des poches de glace disponibles pour les joueurs	
Quelle est la distance avec l'hôpital le plus proche	

Question	Réponse
Officiels	
Combien d'arbitres sont disponibles chaque jour, et quel est leur niveau d'expérience	
Est-ce que tous les matchs auront des juges de ligne ou seulement pour les derniers tours (demi-finales et finales par exemple)	
Combien de juges de ligne sont prévus chaque jour	
Y-a-t-il un coordinateur des juges de ligne	
Est-ce que les juges de ligne sont formés lors du tournoi, ou la plupart d'entre eux sont-ils déjà expérimentés	
Divers	
Qui est en charge de la table de marque	
Est-ce que les personnes à la table de marque sont formées à Tournament Planner	
Quelle est l'expérience des autres personnes à la table	
Est-ce que des accréditations sont nécessaires pour accéder à la salle, au plateau sportif, et si oui, qui les distribue	
Est-ce que des événements annexes sont prévus	
Quel est le protocole de remise des récompenses après les finales	

Tableau 3.3. Check-list générique de juge-arbitre pour les tournois de niveau local, régional ou national

Si les juge-arbitres choisissent d'utiliser la check-list du tableau 3.3 comme point de départ, en ajoutant ou enlevant des points relatifs au tournoi en question, ils doivent s'assurer que les points qui ont été mis en lumière dans les précédents rapports de juge-arbitres (Section 3.2) sont inclus dans la check-list envoyée au directeur du tournoi. D'un autre côté, ils doivent éviter de demander trop de détails sur des petits points qui ne seraient pas primordiaux. Ces derniers peuvent être réglés lorsque le juge-arbitre arrive à la salle et inspecte la salle et le plateau sportif avec les organisateurs. En général, la check-list couvre les points «obligatoires» ainsi que ceux qui demandent du temps à gérer. Les points «bons à avoir» peuvent être ajoutés, mais les détails laissés de côté jusqu'à ce que le juge-arbitre arrive au tournoi.

Idéalement, les juge-arbitres reçoivent du directeur du tournoi les informations demandées dans la check-list suffisamment tôt. Des échanges concernant certains des points suivront nécessairement. Les juge-arbitres devront alors utiliser leur jugement pour savoir quels points peuvent être réglés lors de l'arrivée à la salle, et quels autres doivent être réglés en amont. Le but est que cette communication permette au juge-arbitre d'être confiant sur les points suivants :

- le directeur du tournoi et les organisateurs sont au top sur certains points
- ils ont suffisamment de ressources pour préparer et organiser le tournoi d'une façon satisfaisante
- des plans d'actions ont été définis pour remédier aux lacunes identifiées suite au retour de la check-list

Le juge-arbitre doit suivre la progression de ces actions pour s'assurer qu'elles sont effectuées dans les temps.

3.5 RESUME

Ce module a décrit les activités d'avant-tournoi du juge-arbitre à propos de :

- établir un dialogue initial et travailler avec le directeur du tournoi
- vérifier et approuver le document d'invitation (en gardant à l'esprit les points clés qui doivent y figurer, ainsi que les dates importantes du processus d'inscription)
- utiliser une check-list de juge-arbitre pour réunir des informations à propos de l'organisation du tournoi

En faisant cela, le juge-arbitre construit les bases qui conduiront à la réussite du tournoi. Il réduit les chances de mauvaises surprises pendant le tournoi dues à un manque de préparation ou un flou dans les responsabilités. Le prochain module reviendra en profondeur sur les autres responsabilités majeures du juge-arbitre avant le tournoi, la détermination des têtes de séries et la confection des tableaux.

QUESTIONS D'AUTO-EVALUATION

1	Laquelle de ces réponses n'est PAS un avantage de prendre contact rapidement avec le directeur du tournoi ou le comité d'organisateurs ?	Etablir l'autorité du juge-arbitre sur l'équipe	
		Apprendre sur les problèmes potentiels de la salle	
		Déterminer le niveau d'expérience de l'équipe	
		Toutes les réponses	
2	Lesquelles de ces informations sont obligatoires dans le prospectus d'invitation ? (Plusieurs réponses possibles)	Adresse de la salle	
		Date limite d'inscription	
		Dates et horaires de jeu	
		Tableaux	
3	Lesquelles de ces réponses sont pertinentes à inclure dans la check-list du juge-arbitre ? (Plusieurs réponses possibles)	Le nombre de chaque vitesse de volants disponibles	
		Le prix des billets pour assister aux finales	
		Le nombre de juges de ligne qui seront présents chaque jour	
		Qui sera responsable de définir l'ordre des matchs chaque jour	
4	L'(les) avantage(s) d'une check-list personnalisée est (sont) : (Plusieurs réponses possibles)	C'est un moyen rapide d'obtenir un grand nombre d'informations	
		Cela aide les nouveaux organisateurs de tournois à évaluer les points qu'ils n'avaient pas envisagés	
		Cela force l'organisateur à passer du temps à remplir les documents	
		Cela permet au juge-arbitre d'identifier les principaux domaines de préoccupation avant le tournoi	

RESSOURCES DES OFFICIELS TECHNIQUES DE LA BWF

MANUEL DES JUGE-ARBITRES

NIVEAU 1

CHAPITRE 4

TABLEAUX ET PROGRAMME

4. TABLEAUX ET PROGRAMME

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

A la fin de ce module, vous serez capables de :

- identifier les avantages et les inconvénients de chaque type de tableau ;
- décrire le processus de vérification et de validation des inscriptions ;
- expliquer comment les têtes de séries sont placées ;
- définir les différentes étapes de confection d'un tableau ;
- discuter de certains des principaux problèmes que pose la programmation des matchs.

4.1 INTRODUCTION

Le module précédent a décrit le rôle du juge-arbitre dans la préparation opérationnelle d'avant-tournoi pour qu'il se passe le mieux possible. Le remplissage de la check-list du juge-arbitre et la majeure partie des discussions en résultant doivent être faits bien en amont de la date limite, pour qu'à ce moment-là, le juge-arbitre puisse se concentrer pleinement sur une étape cruciale du tournoi : les tableaux et la programmation.

Comme on l'a noté précédemment, en fonction du niveau du tournoi et de l'expérience des organisateurs, l'implication du juge-arbitre dans cette phase peut être limitée à la vérification et la validation du processus d'inscription, de détermination des têtes de séries, de confection des tableaux, et de programmation préliminaire des matchs. Dans certains cas cependant, le juge-arbitre sera responsable de ces tâches. Il est alors nécessaire que les juge-arbitres comprennent les principes et les bonnes pratiques associées à toutes ces étapes.

Ce module va traiter de :

- les types de tableaux les plus communs, et les situations dans lesquelles on les utilise
- la séquence depuis la liste des inscrits brute jusqu'à la publication des tableaux (décrite et illustrée avec des exemples)
- des consignes pour une bonne programmation

4.2 TYPES DE TABLEAUX

A travers le monde du badminton, il y a différents types de tableaux utilisés, mais la plupart d'entre eux sont une variante des formats communs suivants :

- tableaux en élimination directe
- tableaux en poule unique
- tableaux en poules suivies d'élimination directe
- tableaux de consolantes

TABLEAUX EN ÉLIMINATION DIRECTE

Dans ce type de tableau ce sont des matchs en un contre un, le gagnant avançant au tour suivant et le perdant s’arrêtant là. C’est le type de tableau le plus répandu en compétitions individuelles (par opposition à par équipes), où le nombre d’inscrits est supérieur à huit, puisque c’est le plus efficace en terme de temps. Un exemple de tableau en élimination directe est présenté dans la Figure 4.1.



Figure 4.1. Exemple de Tableau en Elimination Directe

Combien de matchs sont nécessaires pour finir un tableau en élimination directe du début à la fin ? Quelque soit la taille du tableau, le nombre total de matchs est donné par la formule :

$$\text{Nombre total de matchs} = \text{Nombre d'inscrits} - 1$$

Ainsi, pour le tableau de taille 16 de la Figure 4.1, un total de 15 matchs est nécessaire (8 premiers tours, 4 quarts de finales, 2 demi-finales, et la finale). Essayez avec d'autres tableaux en élimination directe de tailles différentes pour vous convaincre que cette formule est toujours vraie. Dans certains tournois, un match pour la troisième place (entre les deux perdants des demi-finales) peut être joué (par exemple, s'il l'organisateur a prévu des récompenses différentes pour les 3ème et 4ème, ou si le tournoi attribue des points de classements différents pour le 3ème et le 4ème). Dans ce cas, un match supplémentaire est nécessaire, ce qui fait que le nombre total de matchs est équivalent au nombre de joueurs inscrits.

TABLEAUX EN POULE UNIQUE

Dans ce format, chaque inscrit affronte tous les autres joueurs. L'avantage par rapport au tableau en élimination directe est d'enlever le facteur "chance au tirage", mais cela n'est applicable que pour les compétitions de six joueurs ou moins puisque le nombre de matchs croît exponentiellement avec le nombre de joueurs. Un exemple de tableau en poule est présenté dans la Figure 4.2.

Inscrits	Victoires	Place
Judy Hua JBC		
Iliza Chong CBC		
Yen-Jung Wang GSU		
Laura Mann SAR		
Luisa Ramirez SAR		

Iliza Chong CBC		Judy Hua JBC	
Yen-Jung Wang GSU		Laura Mann SAR	
Laura Mann SAR		Judy Hua JBC	
Luisa Ramirez SAR		Luisa Ramirez SAR	
Judy Hua JBC		Iliza Chong CBC	
Yen-Jung Wang GSU		Laura Mann SAR	
Iliza Chong CBC		Yen-Jung Wang GSU	
Luisa Ramirez SAR		Laura Mann SAR	
Yen-Jung Wang GSU		Judy Hua JBC	
Luisa Ramirez SAR		Iliza Chong CBC	

Figure 4.2. Exemple de tableau en poule unique

Le nombre de tours et de matchs pour un tableau en poule unique en fonction du nombre d'inscrits est présenté dans le Tableau 4.1.

Nombre d'Inscrits	Nombre de Tours	Nombre Total de Matchs
3	3	3
4	3	6
5	5	10
6	5	15

Tableau 4.1. Tours et Nombre de Matchs pour un Tableau en Poule Unique

Dans quel ordre les matchs doivent-ils se jouer dans un tableau en poule unique ? Pour l'intérêt de l'équité pour tous les joueurs, le programme des matchs devrait faire se jouer tous les matchs d'un même tour au même moment ou presque. Cela permet d'éviter qu'un joueur ait fini tous ses matchs tandis que d'autres en ont encore deux ou trois à jouer. Malgré cette contrainte, il y a encore plusieurs façons possibles de répartir les matchs pour un nombre donné de joueurs, l'une d'entre elles est présentée dans le tableau 4.2 et pourra être utilisée par les juge-arbitres.

	Poule de 3	Poule de 4	Poule de 5	Poule de 6
Tour 1	1 v 3	1 v 4 2 v 3	1 v 5 2 v 4	1 v 6 2 v 4 3 v 5
Tour 2	2 v 3	1 v 3 2 v 4	1 v 3 2 v 5	1 v 4 2 v 5 3 v 6
Tour 3	1 v 2	1 v 2 3 v 4	3 v 5 1 v 4	1 v 3 2 v 6 4 v 5
Tour 4			2 v 3 4 v 5	1 v 5 2 v 6 4 v 5
Tour 5			1 v 2 3 v 4	1 v 2 3 v 4 5 v 6

Tableau 4.2. Ordre des Matchs Suggéré pour un Tableau en Poule Unique

Les nombres ("1", "2", "3", etc.) font référence à l'ordre dans lequel les inscrits apparaissent dans la poule. Bien que la séquence des tours peut être jouée selon ce qui est suggéré dans le tableau, en respectant les tours (Tour 1, Tour 2, etc.), l'ordre des matchs dans le tour peut varier. Il y a quelques cas dans lesquels le juge-arbitre peut changer la séquence des tours qui est proposée dans le tableau 4.2.

- S'il y a deux inscrits de la même instance, pays, club, école (ou n'importe quelle autre type de répartition par provenance utilisée pour les inscriptions), il est préférable que le match entre ces deux inscrits se déroule au **premier** tour. Par exemple, dans la Figure 4.2 on peut voir que l'ordre des tours d'une poule de 5 suggéré dans le tableau 4.2 a été modifié (les Tours 1 et 4 ont été inversés) pour que les deux joueuses du SAR (Laura Mann et Luisa Ramirez) se jouent au premier tour. Ce genre de match est en général moins intéressant parce que les joueurs se connaissent, donc il est préférable de le faire jouer plus tôt. Cela évite aussi d'avoir des matchs arrangés pour obtenir un classement final de la poule qui ne reflète pas le niveau réel des joueurs.
- Lors des tournois de sélection (quand les joueurs s'affrontent pour déterminer qui représentera le pays/région/club, etc. dans les prochaines compétitions par équipes ou qui obtiendra un partenariat), il peut être préférable d'avoir un ordre des matchs aléatoire. Ceci est compromis si les joueurs têtes de séries (ceux désignés avec un (1) ou (2) devant leurs noms) sont toujours placés en premiers dans la poule comme c'est traditionnel, et que l'ordre des tours joué comme dans le tableau 4.2 est toujours adopté. Dans ce cas là, on préférera placer les joueurs dans la poule de façon aléatoire (donc sans tenir compte des têtes de séries), plutôt que de modifier l'ordre des matchs proposé dans le tableau 4.2.

CLASSEMENT A LA FIN D'UNE PHASE DE POULE

Une fois que tous les matchs d'une poule ont été joués, les joueurs sont classés dans un ordre final. Il est important que les juge-arbitres sachent bien comment cela se passe, en particulier dans les cas où deux ou plus de joueurs ont gagné et perdu le même nombre de matchs, puisque dans ce cas les joueurs, heureux ou malheureux, auront des questions concernant la raison de leur position finale dans la poule. Il est recommandé d'utiliser les Règles de Classement dans les Poules à tous les niveaux de compétitions (Figure 4.3).

Classement Après les Phases de Poules

Le classement des joueurs/paires dans une poule après que tous les matchs entre les joueurs/paires de cette poule sont terminés est établi selon les règles suivantes :

- Le classement est établi en fonction du nombre de matchs gagnés.
- Si deux joueurs/paires ont gagné le même nombre de matchs, le vainqueur de ce match est classé plus haut que son adversaire.
- Si trois ou plus de joueurs/paires ont gagné le même nombre de matchs, le classement sera établi selon la différence de sets gagnés et perdus, la meilleure différence classée en premier.
 - Si cela laisse encore deux joueurs/équipes à égalité, le vainqueur du match entre ces deux joueurs/paires est classé en premier.
- d) Si trois ou plus de joueurs/paires ont gagné le même nombre de matchs, et ont une différence de sets identique, le classement sera établi selon la différence de points marqués et perdus, la meilleure différence classée en premier.
 - Si cela laisse encore deux joueurs/équipes à égalité, le vainqueur du match entre ces deux joueurs/paires est classé en premier.
 - Si trois ou plus de joueurs/paires sont encore à égalité, alors le classement sera établi par tirage au sort.
- Si une maladie, une blessure, une disqualification ou toute autre entrave imprévisible empêche un(e) joueur/paire de finir tous ses matchs de poules, ou si un(e) joueur/paire choisit de ne pas finir tous ses matchs de poules, alors tous les matchs de ce(tte) joueur/paire doivent être effacés avant de faire le classement de la poule. Abandonner un match doit être considéré comme n'avoir pas joué tous les matchs de la poule.

Figure 4.3. Règles pour déterminer les positions finales d'une phase de poule

Les règles de séparation utilisées dans ces Règles de Classement des Phases de Poules sont utilisées dans l'algorithme du logiciel de gestion de tournois Tournement Planner. Cependant, même si ce logiciel est utilisé, il est recommandé que le juge-arbitre vérifie toujours manuellement le classement final proposé par le logiciel.

Si chaque joueur/paire dans la poule a gagné/perdu un nombre de matchs différent des autres, alors le classement est facile. Mais si deux ou plus de joueurs/paires finissent avec un même nombre de matchs gagnés/perdus, il faudra être plus vigilant. Les exemples suivants illustrent l'application des règles de classement décrites dans les règles de la Figure 4.3.

Exemple 1

Inscrites	Gagnés	Place
Karen Ni	3	1
Helen Huang	0	5
Nadia Idianto	3	2
Jessica Dong	2	3
Jennie Sarmiento	2	4

Règles de séparation

Tête à tête avec N. Idianto

Tête à tête avec K. Ni

Tête à tête avec J. Sarmiento

Tête à tête avec J. Dong

Karen Ni	
Jennie Sarmiento	Jennie Sarmiento 21-13, 16-21, 22-20
Helen Huang	
Jessica Dong	Jessica Dong 14-21, 21-13, 21-18
Karen Ni	
Nadia Idianto	Karen Ni 25-23, 20-22, 21-17
Helen Huang	
Jennie Sarmiento	Jennie Sarmiento 21-16, 21-17
Nadia Idianto	
Jennie Sarmiento	Nadia Idianto 21-13, 21-15

Karen Ni	
Jessica Dong	Karen Ni 21-6, 21-15
Helen Huang	
Nadia Idianto	Nadia Idianto 21-15, 21-19
Jessica Dong	
Jennie Sarmiento	Jessica Dong 21-8, 19-21, 25-23
Karen Ni	
Helen Huang	Karen Ni 21-10, 21-11
Nadia Idianto	
Jessica Dong	Nadia Idianto 21-16, 21-9

Dans cette poule terminée, Helen Huang est clairement en position 5 (comme indiqué dans le tableau) puisqu'elle a perdu ses quatre matchs. Pour les quatre autres joueuses, deux d'entre elles, Karen Ni et Nadia Idianto terminent avec trois victoires et une défaite, tandis que Jessica Dong et Jennie Sarmiento enregistrent chacune une victoire et trois défaites. L'application des règles de séparation décrites dans les Règles de Classement des Phases de Poules (b) est requise pour placer ces quatre joueuses :

“ Si deux joueurs/paires ont gagné le même nombre de matchs, le vainqueur de ce match est classé plus haut que son adversaire.”

En regardant les matchs en tête à tête correspondant, comme noté dans la colonne "règles de séparation" du tableau, on peut voir que Karen Ni a battu Nadia Idianto (Karen Ni est alors classée à la 1ère place et Nadia Idianto à la 2ème place), et Jessica Dong a battu Jennie Sarmiento (Jessica Dong est donc classée à la 3ème place et Jennie Sarmiento à la 4ème place).

Exemple 2

Inscrites	Gagnés	Place	Règle #1	Règle #2
Yi Zhan	1	3	Sets: 3-4	Tête à tête avec K. Liu
Jian Li	3	1		
Keshane Liu	1	2	Sets: 4-5	Tête à tête avec Y. Zhan
Patrick Friend	1	4	Sets: 2-5	

Yi Zhan		Yi Zhan	
Patrick Friend	21-16, 24-22	Jian Li	22-20, 21-14
Jian Li		Keshane Liu	
Keshane Liu	21-11, 13-21, 21-18	Patrick Friend	21-13, 21-23, 21-18
Yi Zhan			
Keshane Liu	21-9, 19-21, 21-12		
Jian Li			
Patrick Friend	21-11, 21-11		

Dans cette phase de poule, trois joueurs (Yi Zhan, Keshane Liu, Patrick Friend) ont enregistré une victoire et deux défaites. Pour déterminer leur position relative derrière Jian Li, qui a remporté trois victoires, la règle (c) du classement des Phases de Poules de la Figure 4.3 est appliquée :

" Si trois ou plus de joueurs/paires ont gagné le même nombre de matchs, le classement sera établi selon la différence de sets gagnés et perdus, la meilleure différence classée en premier ".

Notez que **tous** les matchs joués par ces trois joueurs sont inclus dans les calculs, pas seulement les matchs qu'ils ont joué les uns contre les autres. Cela donne le résultat montré dans la colonne "Règle #1" du tableau :

- Patrick Friend a un différentiel "moins 3" (il a gagné deux sets et en a perdu cinq, donc 2-5=-3)
- Yi Zhan et Keshane Liu ont chacun un différentiel "moins 1" (ils ont chacun perdu un set de plus que ceux gagnés)

Ceci établi que Patrick Friend est le moins bien classé de ces trois joueurs, il est donc placé à la 4ème place finale. Pour déterminer qui Yi Zhan et Keshane Liu finit à la 2ème place et qui finit à la 3ème place, la seconde partie de la règle (c) des Règles de Classement des Phases de Poules est appliquée :

" Si cela laisse encore deux joueurs/équipes à égalité, le vainqueur du match entre ces deux joueurs/paires est classé en premier ".

Selon la liste des résultats, on peut voir que dans leur tête à tête, Keshane Liu a battu Yi Zhan, ce qui signifie que Keshane Liu termine à la 2ème place et Yi Zhan à la 3ème.

Lors des premiers niveaux de tournois, les joueurs ne sont pas forcément informés de ces règles de séparation en phase de poule. Dans l'intérêt d'une bonne communication et de l'éducation des joueurs, il est recommandé que plutôt que de juste afficher le résultat final et le classement, le juge-arbitre appelle aussi les joueurs concernés à sa table et leur explique la procédure de séparation qui a été appliquée. Cette gestion proactive est appréciée des joueurs et peut permettre au juge-arbitre d'éviter d'avoir à répondre plus tard aux questions des joueurs (potentiellement énervés) un par un.

FORFAITS ET ABANDONS LORS DES MATCHS DE POULES

Les circonstances qui amènent un joueur à ne pas finir tous ses matchs de poule sont présentées dans la règle (e) des Règles de Classement des Phases de Poules de la Figure 4.3 :

“Si une maladie, une blessure, une disqualification ou toute autre entrave imprévisible empêche un(e) joueur/paire de finir tous ses matchs de poules, ou si un(e) joueur/paire choisit de ne pas finir tous ses matchs de poules, alors tous les matchs de ce(tte) joueur/paire doivent être effacés avant de faire le classement de la poule. Abandonner un match doit être considéré comme n’avoir pas joué tous les matchs de la poule.”

Cela signifie que si des joueurs ne se présentent pas à **n’importe lequel** de leurs matchs de poule ou s’ils abandonnent suite à une blessure de **n’importe lequel** de leurs matchs, alors **tous** les matchs de la poule qu’ils ont précédemment joués sont effacés. Habituellement, tout match restant dans une phase de poule est gagné par l’adversaire par forfait. Il est vraiment important que le juge-arbitre soit clair sur ce point, en particulier sur les tournois locaux/régionaux où la plupart des joueurs et entraîneurs ne connaissent pas bien ce détail. En effet, même à un niveau national, un nombre conséquent de joueurs ne connaissent pas les conséquences de ne pas se présenter à un des matchs de poules. Les juge-arbitres peuvent insister sur l’importance et aider à éduquer les joueurs sur cet aspect des matchs de poules, par exemple en :

- faisant plusieurs annonces au micro lors des journées où il y a des matchs de poules
- affichant les Règles de Classement des Phases de Poules de la Figure 4.2 sur le tableau d’information
- demandant aux arbitres d’appeler le juge-arbitre si un joueur exprime son souhait d’abandonner un match de poule

Notez que normalement l’arbitre n’a pas besoin d’appeler le juge-arbitre si un joueur souhaite abandonner un match pour blessure ou maladie. Cependant, dans certains cas de phases de poules sur les premiers niveaux de tournoi, c’est recommandé pour permettre au juge-arbitre d’avoir l’opportunité de rappeler les conséquences d’un abandon aux joueurs (en gardant à l’esprit que le juge-arbitre ne doit jamais forcer un joueur à continuer à jouer, c’est toujours la décision du joueur).

TABLEAUX EN POULES ET ELIMINATION DIRECTE

Ce sont des tableaux qui commencent en poules exactement comme décrits plus haut, mais qui ne comportent pas qu’une seule poule, mais deux ou plus. Les vainqueurs (et généralement les deuxièmes) de chaque groupe poursuivent alors dans un tableau en élimination directe. Ce type de tableau est commun pour les tailles de tableaux de 6, 7 et 8 inscrits, en particulier en compétitions par équipes. Le concept peut être appliqué à toute taille de tableau dépassant 6, mais cela devient plus difficile à gérer en terme de nombre de matchs quand on dépasse les 16 inscrits.

Des variations sont possibles concernant le nombre et la taille des poules de départ pour une taille générale donnée. Les configurations suivantes pour les tableaux en poules sont recommandées pour des tableaux de 6 à 16 inscrits (Tableau 4.3).

Nombre d'inscrits	Nombre de poules	Nombre de matchs de poules	Taille des éliminations directes	Nombre Total de Matches
6	2 poules de 3	6	4	10
7	1 poule de 3 et une poule de 4	9	4	13
8	2 poules de 4	12	4	16
9	1 poule de 4 et 1 poule de 5	16	4	20
10	2 poules de 5	20	4	24
11	1 poule de 2 et 3 poules de 3*	10	8	18
12	4 poules de 3	12	8	20
13	3 poules de 3 et 1 poule de 4	15	8	23
14	2 poules de 3 et 2 poules de 4	18	8	26
15	1 poule de 3 et 3 poules de 4	21	8	29
16	4 poules de 4	24	8	32

* pour les tableaux de 11, une autre configuration de 1 poule de 5 et une poule de 6 est possible (25 matchs)

Un match pour la 3^{ème} place est inclus dans la seconde phase.

Tableau 4.3. Configurations Recommandées pour les Tableaux en Poules et Elimination Directe.

On peut voir que le nombre de matchs pour ce type de tableau est plus important que pour un tableau en élimination directe (Tableau 4.1). C'est pourquoi le format en poules puis élimination directe est moins souvent utilisé en tournois individuels quand on dépasse 9 joueurs, en raison de la programmation et des horaires de jeu disponibles chaque jour.

La **phase de poule** de ce tableau est conduite exactement de la façon décrite plus haut lors des poules uniques, en incluant le processus de classement dans les poules décrit dans la Figure 4.3. Les deux premiers de chaque poule avancent dans le tableau en **élimination directe**. Cela sera un tableau de 4 s'il y a deux poules, de 8 s'il y a 4 poules au départ. Les informations de confection de ces tableaux en élimination directe seront vues en Section 4.9.

TABLEAUX DE CONSOLANTES

Les tableaux de consolantes sont souvent une caractéristique des tournois de premier niveau qui sont de nature plus sociale que compétitive. C'est particulièrement important quand l'objectif principal est d'accroître le nombre de joueurs, d'encourager l'enthousiasme des joueurs débutants, et d'aider les joueurs inexpérimentés à avoir plus de temps de jeu en tournois. Un tableau de consolante est ajouté au tableau en élimination directe vu plus tôt dans ce module, ce qui signifie qu'on garantit deux matchs au moins à chaque joueur (par opposition à une moitié des joueurs qui quittent le tournoi après leur premier match). Le tableau de consolante est aussi un tableau en élimination directe, comme le tableau principal, et quand les joueurs perdent un match en consolante, leur tournoi est terminé.

Il est recommandé que pour tous les niveaux de tournois où une consolante est proposée, les critères suivants soient adoptés, pour savoir quels joueurs sont autorisés à participer à la consolante :

- Tous les joueurs qui ont joué et perdu leur premier match sont autorisés à participer à la consolante. Cela inclut les joueurs qui :
 - a. Ont bénéficié d'un « bye » au 1er tour et perdu au 2ème tour
 - b. Ont gagné par forfait au 1er tour et perdu au 2ème tour
 - c. Ont bénéficié d'un « bye » au 1er tour, gagné par forfait au 2ème tour, et perdu au 3ème tour
- Les joueurs qui abandonnent leur 1er match ne sont pas autorisés à participer à la consolante
- Les joueurs qui ne se sont pas présentés ou ont déclaré forfait au 1er tour ne sont pas autorisés à participer à la consolante
- En double, les joueurs doivent jouer avec le même partenaire en consolante que celui avec lequel ils ont joué en tableau principal

Cela aidera les juge-arbitres, pour répondre aux questions des joueurs sur leur possibilité de participer à la consolante, si les critères ont été annoncés dans l'invitation au tournoi. Si ce n'est pas possible, ils doivent au moins être affichés au tableau d'information.

Evidemment, ajouter une consolante à un tableau en élimination directe signifie rajouter des matchs. Mais combien de matchs en plus ? Contrairement au tableau principal, où le nombre de matchs exact est connu à l'avance, ce n'est pas le cas pour la plupart des consolantes. Ceci parce qu'un joueur supplémentaire peut être autorisé à participer après le second tour entre un joueur qui a gagné son premier match et un joueur qui a bénéficié d'un « bye » au premier tour. Le nombre important à prendre en compte pour le juge-arbitre en préparant la programmation du tournoi, c'est le nombre *maximum* de matchs de consolantes qu'il *pourrait* y avoir pour un tableau donné. Ce nombre est alors ajouté au nombre de matchs du tableau principal pour obtenir le nombre de matchs qui doivent être pris en compte dans la confection du programme des matchs (Tableau 4.4).

Taille du tableau principal	Matchs du tableau principal	Taille maximum du tableau de consolante	Matchs maximum du tableau de consolante	Nombre de matchs total
8	7	4	3	10
9	8	5	4	12
10	9	6	5	14
11	10	7	6	16
12	11	8	7	18
13	12	8	7	19
14	13	8	7	20
15	14	8	7	21
16	15	8	7	22
17	16	9	8	24
18	17	10	9	26
19	18	11	10	28
20	19	12	11	30

Taille du tableau principal	Matches du tableau principal	Taille maximum du tableau de consolante	Matches maximum du tableau de consolante	Nombre de matches total
21	20	13	12	32
22	21	14	13	34
23	22	15	14	36
24	23	16	15	38
25	24	16	15	39
26	25	16	15	40
27	26	16	15	41
28	27	16	15	42
29	28	16	15	43
30	29	16	15	44
31	30	16	15	45
32	31	16	15	46
33	32	17	16	48
34	33	18	17	50
35	34	19	18	52
36	35	20	19	54
37	36	21	20	56
38	37	22	21	58
39	38	23	22	60
40	39	24	23	62
41	40	25	24	64
42	41	26	25	66
43	42	27	26	68
44	43	28	27	70
45	44	29	28	72
46	45	30	29	74
47	46	31	30	76
48	47	32	31	78
49	48	32	31	79

Taille du tableau principal	Matches du tableau principal	Taille maximum du tableau de consolante	Matches maximum du tableau de consolante	Nombre de matchs total
50	49	32	31	80
51	50	32	31	81
52	51	32	31	82
53	52	32	31	83
54	53	32	31	84
55	54	32	31	85
56	55	32	31	86
57	56	32	31	87
58	57	32	31	88
59	58	32	31	89
60	59	32	31	90
61	60	32	31	91
62	61	32	31	92
63	62	32	31	93
64	63	32	31	94

Tableau 4.4. Nombre Maximum de Matches en Tableaux en Elimination Directe et Consolante

Voici les différentes façons de confectionner le tableau de consolante :

- **Automatique**, en utilisant le logiciel Tournament Planner. Les réglages dans Tournament Planner le permettent et c'est la solution la plus facile pour configurer une consolante. Les joueurs autorisés à jouer seront assignés automatiquement à une place en consolante après avoir perdu leur premier match du tableau principal. L'avantage de cette méthode est qu'elle ne requiert qu'un travail manuel minimal en temps réel pour le juge-arbitre ou les personnes de la table de marque, et est particulièrement utile pour un grand nombre de joueurs, de nombreux terrains et peu de personnes à la table de marque.
- **Semi-automatique**, en créant à l'avance un tableau de consolante avec des place prévues pour les perdants du tableau principal, et en les ajoutant à la place des blancs dans le tableau de consolante sur Tournament Planner une fois qu'ils sont connus. Cela peut être utile quand on peut prévoir raisonnablement quels joueurs du tableau principal seront en consolante, puisque cela peut permettre d'équilibrer le tableau en fonction des niveaux et des provenances. Dans les tableaux principaux avec des « byes », assurez-vous que les places en consolantes soient attribuées à **tous** les joueurs possibles perdants au deuxième tour en fonction des « byes », en gardant à l'esprit que certaines des places pourraient rester vides.
- **Manuel**, en attendant que tous les joueurs de la consolante soient connus pour faire le tableau de consolante. L'avantage est que la taille de la consolante peut être définie en fonction du nombre exact de joueurs, et que la consolante peut être faite en fonction du niveau et de la provenance. L'inconvénient est que la consolante ne peut pas commencer avant que tous les matchs du tableau principal permettant de connaître les joueurs autorisés (généralement deux tours) ne soient terminés.

Souvent, certains des joueurs qui peuvent participer à la consolante choisissent de ne pas le faire pour différentes raisons (par exemple, pour garder de l'énergie pour d'autres tableaux principaux, ou simplement pour un manque d'intérêt puisqu'aucun point n'est attribué pour le classement au vainqueur de la consolante). Ceci est parfaitement acceptable, mais il est préférable que ces joueurs préviennent la table de marque avant que leur match en consolante soit annoncé. Le juge-arbitre peut aider en demandant à la table de marque d'annoncer plusieurs fois que les joueurs qui ne souhaitent pas faire la consolante viennent les prévenir. Cela permettra de déclarer forfait ces matchs à l'avance, plutôt que de perdre du temps à chercher les joueurs quand leur match de consolante arrive.

4.3 SYSTEME DE COMPTAGE ET DUREE DES MATCHS

En plus de décider du format utilisé pour chaque tableau du tournoi, le juge-arbitre, en consultation avec les organisateurs, doit aussi décider du système de comptage. Le tableau 4.5 résume les principaux systèmes de comptage utilisés à travers le monde, ainsi que les temps de matchs recommandés pour les tournois de niveau local ou régional.

Système de comptage	Prolongations	Application	Temps de Matches Recommandés Compétitions Locales – Régionales (minutes)	
			Premiers Tours	Demi-finales et Finales
3 x 21	2 points d'écart, ou maximum 30	La plupart des compétitions internationales. Recommandé pour les tableaux principaux de tous les niveaux de tournois	30	35
5 x 11	2 points d'écart, ou maximum 15	Alternative au format 3 x 21	25	30
3 x 15	2 points d'écart, ou maximum 21	Autre alternative (version abrégée du format en 3 sets)	25	30
1 x 31	2 points d'écart, ou maximum 40	Option populaire pour les consolantes (où le 3x21 est utilisé en tableau principal)	20	25
1 x 21	2 points d'écart, ou maximum 30	Option quand la contrainte horaire est forte	20	20

Tableau 4.5. Différents Systèmes de Comptage et Temps de Matches Correspondants Recommandés

Les temps de matchs recommandés pour ces tournois de premier niveau sont basés sur l'expérience et reflètent le temps entre deux matchs appelés sur un même terrain. La façon dont ces horaires seront respectés dépendra en partie de la compétitivité des joueurs (la longueur des matchs), et en partie de l'efficacité de la table de marque pour lancer les matchs dès qu'un terrain se libère. Sur les tournois où la table de marque est relativement peu expérimentée, ce dernier facteur sera plus déterminant pour éviter d'accumuler du retard, que la longueur des matchs. Le juge-arbitre peut aider au bon fonctionnement de la table de marque en :

- Etant activement investi dans la programmation des matchs du jour pour s'assurer qu'elle soit correcte et qu'elle permette aux joueurs d'avoir suffisamment de repos entre deux matchs.
- S'assurant que les mises à jour des tableaux et des horaires soient affichées/publiées régulièrement, pour que les joueurs aient suffisamment d'informations sur leur prochain match.
- Observant comment fonctionne la table de marque pendant la première partie du premier jour et en offrant des retours constructifs pour lui permettre de progresser.
- Vérifiant que la sonorisation qui permet de faire les annonces publiques soit audible depuis tous les points de la salle où sont assis les joueurs, et en s'assurant que les organisateurs fassent les ajustements nécessaires.
- S'assurant avant le tournoi qu'il y ait suffisamment d'arbitres et de scoreurs, et en leur communiquant le fonctionnement de désignation sur les matchs lors du briefing.
- Rappelant aux arbitres d'aller sur le terrain dès que leur match est annoncé, pour limiter le temps d'échauffement des joueurs à deux minutes, et de quitter le terrain et retourner à la table de marque dès que le match est terminé.

Lors des tournois où le juge-arbitre **sait** par expérience que la table de marque est efficace, où **tous** les terrains sont visibles depuis la table de marque et où la distance entre les terrains et la zone des arbitres et des joueurs n'est pas trop longue, le juge-arbitre **pourra** réduire la durée standard des matchs au format 3x21 des premiers tours de 30 à 25 minutes. Il n'est cependant **pas recommandé** de prévoir des matchs de moins de 20 minutes, peu importe le format de pointage. Ceci parce que le temps pour aller sur le terrain, faire le tirage au sort, l'échauffement, les arrêts de jeu pendant le match, et le retour à la table de marque, seront des facteurs limitant pour la rotation efficace des matchs, sans tenir compte du temps de jeu des matchs.

Enfin, comme mentionné en Section 4.3, quelque soit le système de comptage choisi pour le tournoi, il est obligatoire de le mentionner dans les documents d'invitation.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

4.4 ESTIMATION DU TEMPS DE JEU ET DU NOMBRE DE VOLANTS NÉCESSAIRES

En utilisant les directives et recommandations présentées dans les Sections 4.2 et 4.3 relatives aux types de tableaux, aux systèmes de comptage, aux durées de match, l'étape suivante est de prendre en compte la taille de l'ensemble des tableaux qui sont joués lors d'un tournoi pour estimer :

- le nombre total d'heures de jeu nécessaires pour jouer tous les matchs
- le nombre de volants nécessaires à recommander aux organisateurs.

Le processus pour obtenir ces estimations à partir des données des inscriptions sera illustré en prenant un exemple de tournoi fictif. Le tournoi utilisé pour illustrer le processus est un tournoi typique de niveau local/régional, dont les caractéristiques suivantes ont été annoncées dans l'invitation :

- Un tournoi jeune de deux jours se jouant le week-end de 09h00 à 22h00 le samedi et de 09h00 à 17h00 le dimanche.
- Catégories d'âge moins de 11 ans (U-11), moins de 13 (U-13), moins de 15 (U-15), moins de 17 (U-17) et moins de 19 (U-19). *Le même principe peut être appliqué à un tournoi vétérans multi-catégories (Plus de 35, plus de 40, etc.), ou à un tournoi avec différents niveaux de pratique ("A", "B", "C", etc.).*
- Tous les simples homme (SH), simples dame (SD), doubles hommes (DH), doubles dames (DD) et doubles mixte (DX) seront joués dans chaque catégorie d'âge.
- Tableaux en élimination directe à partir de 8 joueurs, poules et élimination directe si 6 ou 7 inscrits, et poule unique en-dessous de 6 inscrits.
- Tous les matchs des tableaux principaux se jouent au format 3 x 21.
- Des consolantes seront proposées pour tous les tableaux en élimination directe pour les perdants de leur premier match. Le système de comptage des consolantes est un set de 31 points.
- Un maximum de 10 terrains est disponible.

La date limite d'inscription a été atteinte et le directeur du tournoi a communiqué au juge-arbitre le nombre d'inscriptions (joueurs en simples et en doubles) de chacun des 25 tableaux. Le directeur du tournoi demande alors au juge-arbitre le nombre de terrains et le nombre de tubes de volants nécessaires pour le tournoi.

Ces estimations peuvent être obtenues en quelques minutes grâce à un simple tableau Excel que le juge-arbitre peut réutiliser de tournoi en tournoi après l'avoir modifié pour le tournoi spécifique à jouer, etc. Plusieurs variantes de format du tableau Excel sont possibles, mais les aspects essentiels sont illustrés dans le tableau 4.6.

Tableau	Nb	Format tableau principal (tous 3 x 21)	Matches tableau principal	Temps de match tableau principal (minutes)		Temps total des matchs tableau principal (minutes)	Matches de consol (tous 1 x 31)	Temps de match consolante (minutes)		Temps total des matchs consolante (minutes)	Temps de jeu total (heures)
				jusq QF	SF et F			jusq QF	SF et F		
U11 SH	12	KO	11	30	35	345	7	20	25	155	8.3
U11 SD	7	PP	12	30	35	375	0	N/A	N/A	0	6.3
U11 DH	4	RR	6	30		180	0	N/A	N/A	0	3.0
U11 DD	2	KO	1	30	35	35	0	N/A	N/A	0	0.6
U11 DX	4	RR	6	30		180	0	N/A	N/A	0	3.0
U13 SH	9	KO	8	30	35	255	4	20	25	95	5.8
U13 SD	13	KO	12	30	35	375	7	20	25	155	8.8
U13 DH	4	RR	6	30		180	0	N/A	N/A	0	3.0
U13 DD	6	PP	9	30	35	285	0	N/A	N/A	0	4.8
U13 DX	7	PP	12	30	35	375	0	N/A	N/A	0	6.3
U15 SH	20	KO	19	30	35	585	11	20	25	235	13.7
U15 SD	19	KO	18	30	35	555	10	20	25	215	12.8
U15 DH	7	PP	12	30	35	375	0	N/A	N/A	0	6.3
U15 DD	9	KO	8	30	35	255	4	20	25	95	5.8
U15 DX	10	KO	9	30	35	285	5	20	25	115	6.7
U17 SH	10	KO	9	30	35	285	5	20	25	115	6.7
U17 SD	26	KO	25	30	35	765	15	20	25	315	18.0

Tableau	Nb	Format tableau principal (tous 3 x 21)	Matches tableau principal	Temps de match tableau principal (minutes)		Temps total des matchs tableau principal (minutes)	Matches de consol (tous 1 x 31)	Temps de match consolante (minutes)		Temps total des matchs consolante (minutes)	Temps de jeu total (heures)
				jusq QF	SF et F			jusq QF	SF et F		
U17 DH	5	RR	10	30		300	0	N/A	N/A	0	5.0
U17 DD	13	KO	12	30	35	375	7	20	25	155	8.8
U17 DX	9	KO	8	30	35	255	4	20	25	95	5.8
U19 SH	11	KO	10	30	35	315	6	20	25	135	7.5
U19 SD	24	KO	23	30	35	705	15	20	25	315	17.0
U19 DH	4	RR	6	30		180	0	N/A	N/A	0	3.0
U19 DD	13	KO	12	30	35	375	7	20	25	155	8.8
U19 DX	9	KO	8	30	35	255	4	20	25	95	5.8
TOTAL			272			140.8 h	111			40.8 h	181.6 h

Tableau 4.6. Estimation du Temps de Jeu Total en Fonction du Nombre d’Inscrits
(KO ~ élimination directe, PP ~ Poules + élimination directe, RR ~ poule unique)
(SH ~ simple homme, SD ~ simple dame, DH ~ double homme, DD ~ double dame, DX ~ double mixte)

Les directives utilisées pour effectuer les calculs sont toutes issues des Sections 4.2 et 4.3 et des informations annoncées dans le document d'invitation (voir ci-dessus). Le tableau peut sembler compliqué, mais après l'avoir créé sur Excel et utilisé quelques fois, les juge-arbitres s'y habituent rapidement et le trouvent pratique pour planifier les tournois.

Comme on peut le voir, le temps total calculé pour ce tournoi est de 181,6 heures. Si les 10 terrains sont utilisés, ça signifie que 18,2 heures sont nécessaires sur l'ensemble des deux jours pour les matchs. Cela rentre dans les 21 heures de jeu disponibles (13 heures le premier jour, et 8 heures le second). Bien sûr, il n'est pas envisageable de programmer des matchs sans pause sur tous les terrains tout au long des deux jours, donc de façon générale on garde une marge de 10% entre le temps de jeu total et la programmation des matchs. Aussi, le nombre de terrains qui peuvent être utilisés lors des demi-finales et finales sera généralement plus faible que lors des premiers tours. C'est à cause du plus faible nombre de joueurs restant dans le tournoi à ce moment-là, alors que leur temps de repos entre les matchs reste inchangé. Ce facteur doit aussi être pris en compte pour estimer l'utilisation des terrains.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

Le tableau a aussi montré qu'un total de 383 matchs (272 en tableaux principaux et un maximum de 111 en consolantes) devait être programmé. En terme de volants, le nombre à prévoir par match va varier en fonction du type et du niveau des joueurs du tournoi (débutants/intermédiaires/ confirmés, jeunes/adultes/ vétérans), ainsi que de la qualité et la durabilité de la marque utilisée pour le tournoi. Pour la plupart des tournois locaux et régionaux, prévoir trois ou quatre volants par match permet de savoir combien de volants seront nécessaires (en d'autres termes, avec un faible risque de manquer de volants avant la fin du tournoi). Dans cet exemple, utiliser trois volants pour chacun des 383 matchs à jouer définit un besoin de 96 douzaines. Bien sûr, cela dépendra de la confiance que vous avez dans la qualité et la durabilité des volants utilisés. Idéalement, ce total devrait être composé d'une combinaison de deux (voire trois) vitesses de volants dans des proportions basées sur l'expérience antérieure de l'utilisation du volant sur ce site (espérons le mentionné dans le précédent rapport du juge-arbitre s'il y en

a un). Cependant, avoir plusieurs vitesses de volants disponibles sur des tournois locaux n'est pas souvent réaliste.

Le retour du juge-arbitre au directeur du tournoi sera alors que les 10 terrains doivent être installés pour jouer les deux jours, et qu'un minimum de 100 douzaines de volants doit être commandé.

L'exercice ci-dessus montre comment estimer les besoins en volants et l'amplitude horaire des matchs si toutes les inscriptions sont acceptées. Cependant, le même calcul doit être fait au moment où les documents d'invitation sont produits s'il y a une chance que le tournoi soit populaire et attire plus de joueurs qu'il est raisonnable d'accueillir. Dans ce cas, il est important d'établir dès le début le nombre maximum de matchs qu'il est possible de jouer sur tous les terrains disponibles pendant la durée du tournoi. Cette information peut être utile pour définir le nombre limite d'inscriptions qui seront acceptées dans chacun des tableaux principaux.

L'utilisation d'un tableau Excel dérivé du tableau 4.6 aidera à prendre les décisions qui s'imposent à cette étape concernant :

- la taille maximum des tableaux
- le format du comptage de score utilisé
- la proposition de consolantes et leur format

Le juge-arbitre doit s'investir à cette étape et approuver les informations qui seront annoncées dans l'invitation.

4.5 LISTE DES TABLEAUX

Une fois la date limite d'inscription arrivée, le juge-arbitre et le directeur du tournoi vont avoir beaucoup de travail. Le processus de collecte des informations d'inscription pour avoir une publication des tableaux et du programme est multi-facette, dont voici les étapes :

- Finaliser les inscriptions dans chaque tableau
 - Vérifier l'autorisation à jouer
 - Confirmer les paires de doubles
 - Collecter les informations manquantes
- Mise en page des listes de chaque tableau
 - Base de données des classements
 - Informations de provenance
- Confirmer et communiquer la liste des joueurs admis en tableaux principaux et les listes d'attentes
- Définir les têtes de séries
- Approuver les têtes de séries
- Confectionner les tableaux
- Approuver et publier les tableaux
- Proposer une programmation préliminaire
- Publier le programme des matchs

La fenêtre pour accomplir ces étapes peut être aussi courte que sept jours en fonction du calendrier qui a été défini (Section 3.3), il est donc important que le juge-arbitre confirme avec le directeur du tournoi qui sera responsable de chacune de ces étapes. Notez que, quelque soit le niveau du tournoi, le juge-arbitre est toujours responsable de la validation des têtes de séries, des tableaux, et de la programmation des matchs qui sont publiés.

FINALISER LES INSCRIPTIONS DANS CHAQUE TABLEAU

Ceci est généralement à la charge du directeur du tournoi et de l'équipe d'organisation, mais c'est parfois mieux de le déléguer au juge-arbitre si le temps est limité, et/ou si les organisateurs sont relativement peu expérimentés. Enregistrer les inscriptions une par une peut être fastidieux, mais c'est une tâche importante puisque c'est bien mieux de découvrir un problème avec une inscription à ce moment-là plutôt qu'une fois que les tableaux ont été publiés. Faire des changements plus tard sera probablement plus difficile et peut être limité par des règlements assez rigides.

Les aspects de l'inscription des joueurs qui doivent être vérifiés incluent :

- Le paiement des droits d'inscription.
- L'autorisation pour un joueur de participer à un tableau auquel il s'est inscrit. Par exemple :
 - L'âge requis est respecté (en-dessous ou au-dessus de l'âge spécifié pendant toute l'année calendaire pendant laquelle le tournoi se déroule).
 - La combinaison des tableaux est valable (si limité à un tableau de simple, un de double et un de double mixte).
 - La provenance est respectée (si le tournoi est limité aux joueurs d'un territoire en particulier).
 - Les classements sont respectés (si le tableau est limité à des joueurs ayant un classement supérieur ou inférieur à un certain seuil).

- Le numéro de licence est fourni (par exemple, s'il est nécessaire pour le retrouver dans la base de données des classements).
- Le joueur est à jour de ses obligations (des licences peuvent être suspendues).
- Le club/école/ville/pays/état/région, etc. du joueur est spécifié (en fonction des critères de provenance qui seront utilisés pour séparer les joueurs dans les tableaux).

Si nécessaire, certains joueurs auront à être contactés pour les informations manquantes, pour le paiement, ou pour clarifier des ambiguïtés. Encore une fois, c'est le bon moment pour s'en occuper, l'objectif étant que les derniers détails soient résolus avant de passer à la finalisation des listes pour chaque tableau.

Deux autres étapes relatives au processus d'inscription doivent être faites à ce moment-là :

- La plupart des tournois locaux permettent aux joueurs de s'inscrire au choix en double jusqu'à la date limite d'inscription s'ils n'ont pas trouvé de partenaire. A cette date, les joueurs ayant fait cette requête peuvent être appariés par les organisateurs en fonction des principes de priorisation qui ont été établis, ou selon un tirage au sort.
- Sur les tournois multi-âges certains tableaux peuvent être faiblement représentés et il peut être dans l'intérêt des joueurs de combiner certains tableaux (par exemple, ceux qui ont 3 inscrits ou moins) avec un autre groupe d'âge si c'est possible. Par exemple, pour les inscriptions reçues au tournoi fictif du tableau 4.6 il aurait été souhaitable de combiner le double dame U11, qui n'a que deux paires, avec le double dame U13 et permettre à ces deux paires de faire plus d'un match.

MISE EN PAGE DES LISTES DE CHAQUE TABLEAU

Une fois que les détails ont été résolus pour tous les tableaux du tournoi, l'étape suivante consiste à mettre en page des listes par tableau (en général sur Excel) qui peuvent être utilisées pour définir les têtes de séries et confectionner les tableaux. Si Tournament Planner a été utilisé pour faire des inscriptions en ligne, ces listes seront générées très facilement et exportées sur Excel. Si les inscriptions ont été faites manuellement, il faudra noter les informations utiles dans le classeur Excel (il est recommandé d'utiliser une page du classeur pour chaque tableau du tournoi).

Quelque soit le mode d'inscription et à chaque niveau de tournoi, les listes par tableaux utilisées pour définir les têtes de série et confectionner les tableaux doivent contenir les informations suivantes :

- Nom et prénom du joueur (en simple) et de l'équipe (en double).
- Le numéro de licence de chaque joueur (optionnel - mais nécessaire pour pouvoir consulter certaines bases de données de classement).
- Club/école/ville/pays/état/région, etc. de chaque joueur - en fonction du critère qui sera utilisé pour séparer les joueurs en fonction de leur provenance.
- Points au classement et/ou niveau de classement (si applicable) à la date définie (voir Section 3.3) pour chaque joueur.

Le classement qui est applicable va beaucoup varier en fonction de l'infrastructure qui est mise en oeuvre en fonction du pays/ville/club d'où vient le joueur. Cela peut aller d'aucune donnée (dans les zones où ce sont les premiers tournois), aux joueurs ayant un niveau défini (A, B, C, D, etc.) et un classement (pour les associations ayant un programme bien établi). Le champ "points de classement" dans la liste doit alors être personnalisé pour s'accorder avec les classements qui sont utilisés lors du tournoi. Dans les exemples qui suivent, il est établi que les joueurs disposent tous d'un nombre de points de classement pour chaque tableau - avec un "0" défini pour les joueurs participant à leur premier tournoi.

Un exemple d'une liste pour un tableau de simple est montré en Figure 4.4.

Simple Homme Moins de 11 ans

No.	Nom	Licence	Club/Etat	Points
1	Alvin Lee	3411264	IL	3320
2	Ajit Gupta	21612	SCA	2666
3	William Horse	8782559	MBAC	2525
4	Alan Cornford	47151	MBAC	2195
5	John Jones	81570	BAT	2152
6	Michael Keegan	7830974	NY	1956
7	Steven Baker	324110	IL	1948
8	Kyle Whistler	5534987	YBC	1863
9	Adam Townsend	6933418	IBA	1726
10	Tom Boxer	9632523	IBA	1719
11	Kevin Hung	7269673	MA	1679
12	Lee Winkler	66213	BAT	1633
13	Patrick Wong	2088532	IL	1539
14	Jeffrey Cai	42298	IBA	1489
15	Scott Lane	2037906	IBA	1421
16	Murli Aggarwal	11391	BHT	1260
17	Anthony Andrews	14241	IL	1105
18	Jiten Yee	6435698	SCA	851
19	Eric Dalloway	1918553	WA	408
20	Cody Finch	45302	MBAC	187
21	Anh Ion	4809159	NJ	187
22	Bobby Smith	51833	SCA	153
23	Ankit Mukerjee	19611	WA	0

Figure 4.4. Exemple d'une Liste pour un Tableau de Simple

Un exemple d'une liste pour un tableau de double est montré en Figure 4.5.

Double Dame Moins de 19 ans

No.	Nom	Licence	Club/Etat	Points	Total
1	Sharon Basker Angie Huang	23318 571523	SC NC	46000 32000	78000 78000
2	Elizabeth Marsden Merry Smart	3186 4988	NCA NCA	29800 37500	67300 67300
3	Kim Dong Carly Li	261463 1192	NCA NCA	19620 36420	56040 56040
4	Beth Lee Fiona Park	3233093 190	NCA NCA	24333 22933	47266 47266
5	Jessica Liu Barbara Scotland	1735277 6833460	IL NCA	11844 23360	35204 35204
6	Cynthia Cohen Poppy Wang	4933385 5133348	WA WA	15180 14640	29820 29820
7	Morag Chong Fanny Ma	1733356 7933505	WA WA	16700 9360	26060 26060
8	Fatima White Nancy Zheng	521405 4235098	SCA NCA	9000 0	9000 9000
9	Alison Ridley Diana Whitbread	3318515 6035962	IL IL	3024 2200	5224 5224
10	Bridget Pratt Amanda Thomas	7318577 2818574	WA WA	0 0	0 0

Figure 4.5. Exemple d'une Liste pour un Tableau de Double

La liste pour le tableau de double est similaire à la liste pour tableau de simple, avec une différence, les points individuels de chaque joueur sont additionnés pour donner un nombre de points total comme on peut le voir dans la dernière colonne. Encore une fois, La façon de calculer le classement d'une paire de double va dépendre d'un tournoi à l'autre, en fonction du type de classement utilisé (s'il y en a un). Le point important ici, c'est que chaque équipe puisse avoir un classement qui soit utilisable pour les étapes suivantes de validation et de définition des têtes de séries, peu importe la façon dont il est défini.

4.6 APPROUVER LES INSCRIPTIONS

On peut voir que les listes des inscriptions par tableaux des Figures 4.4 et 4.5 ont été triées selon le classement des joueurs/paires. Cela facilite le travail restant pour les étapes d'avant tirage au sort. Avec les calculs autour du nombre d'heures de jeu disponibles de la Section 4.4, et/ou le nombre total d'inscriptions qui peuvent être acceptées dans chaque tableau annoncé dans l'invitation, il est maintenant possible d'établir quelles inscriptions peuvent être acceptées, et lesquelles sont placées en liste d'attente. Si, par exemple, il a été déterminé que seulement 16 places peuvent être acceptées dans le tableau de simple homme U11 dans la Figure 4.4, en utilisant la liste par classement il est facile d'identifier les sept inscriptions (les moins bien classées) qui ne peuvent être acceptées et doivent être placées en liste d'attente. Pour les premiers niveaux de tournois où il n'y a pas de base de données de classement disponible, le juge-arbitre doit contrôler le processus, ou au minimum recevoir des organisateurs le résumé des discussions qui ont permis de déterminer les joueurs acceptés et ceux en liste d'attente en accord avec les critères définis lors de la préparation du tournoi (Section 3.3).

Les responsabilités du juge-arbitre sur les processus d'inscription et de tirage au sort sont les suivantes :

- S'assurer que les organisateurs informent les joueurs en liste d'attente suffisamment tôt.
- S'assurer que si le fichier Tournament Planner (TP) ou tout autre liste des tableaux est publié à ce moment-là, il est clairement noté quels joueurs/paires sont acceptés en tableau principal et quels autres sont en liste d'attente.
- Rappeler aux organisateurs d'informer le juge-arbitre de tout forfait annoncé entre la date limite d'inscription et le moment où est effectué le tirage au sort des tableaux.
- Si des joueurs acceptés en tableau principal sont forfaits et qu'une liste d'attente existe, accepter le remplaçant 1 de la liste d'attente dans le tableau principal. S'assurer que les organisateurs informent les joueurs de leurs entrées en tableau principal.

On notera que les tableaux qualificatifs, qui peuvent exister sur des tournois de niveau régional ou national, ne sont pas fréquents sur les tournois locaux. Pour cette raison, ils ne sont pas étudiés dans le manuel du juge-arbitre de niveau 1, mais le seront dans le niveau 2.

4.7 TÊTES DE SÉRIES

L'étape suivante du processus est de déterminer les têtes de séries de chaque tableau. Cela signifie "placer" un nombre défini de joueurs (les têtes de séries) à certaines places définies du tableau pour s'assurer qu'ils ne se jouent pas avant les derniers tours du tableau. L'idée est d'avoir une distribution des meilleurs joueurs relativement équilibrée dans le tableau pour réduire la possibilité d'avoir un "haut" ou un "bas" de tableau très fort où les meilleurs joueurs/paires se retrouvent. Les têtes de séries sont identifiées comme "les plus forts" en se basant sur des critères prédéfinis. Cela signifie que le processus de détermination des têtes de séries est aussi bon que le sont les critères. Comme décrit plus tôt, du point de vue du juge-arbitre, le but est d'avoir les critères les plus **objectifs** possibles, idéalement basés sur un classement. Comme énoncé dans la Section 3.3, tous les critères prévus lors de la préparation du tournoi doivent être annoncés dans les documents d'invitation. De ce fait, si les joueurs viennent voir le juge-arbitre (avant ou pendant le tournoi) pour lui poser des questions sur les têtes de séries, le juge-arbitre aura une référence solide.

Sur les tournois locaux, les juge-arbitres peuvent subir une certaine pression de la part des organisateurs pendant la détermination des têtes de séries. Cela peut arriver quand il y a ce que les organisateurs voient comme des inscriptions "de toute évidence fortes" qui ne sont pas têtes de séries par manque de données (en accord avec les critères prédéfinis) pour étayer cette affirmation. C'est un cas où le juge-arbitre doit être **ferme** pour expliquer à ces collègues pourquoi il est important de respecter les critères objectifs, préétablis qui ont été publiés. C'est généralement le juge-arbitre qui devra répondre aux plaintes des joueurs, et si la seule réponse qu'il peut offrir est "nous avons pensé que [XYZ] était le joueur le plus fort" par rapport à un autre joueur ayant un meilleur classement, alors cela met le juge-arbitre dans une situation inconfortable. Aucun système de classement n'est parfait et tous les tournois, même au plus haut niveau international, sont sujets à des "aberrations" de têtes de séries dans lesquelles un joueur/paire perçu relativement fort n'est pas tête de série. Cela peut être dû à un retour à la compétition après une blessure, ou à l'entrée d'une nouvelle catégorie de tournois pour la première fois.

Le nombre de têtes de séries dépend de la taille du tableau. Ces nombres de têtes de séries peuvent être définies par les réglementations de l'instance qui sanctionne le tournoi et peuvent varier d'un niveau de tournoi à l'autre. Si un tournoi local n'a pas de réglementation établie, il est recommandé d'adopter le format le plus commun utilisé mondialement, notamment par la BWF sur la plupart de ces événements internationaux (Tableau 4.7).

Nombre de Joueurs/Paires dans le Tableau	Nombre Maximum de Têtes de Séries
3 – 15	2
16 – 31	4
32 – 63	8
64 et plus	16

Tableau 4.7. Nombre Maximum de Têtes de Séries Recommandé pour Différentes Tailles de Tableaux (format BWF)

Une fois que les listes par tableaux et classements ont été préparées, la détermination des têtes de séries est facile. Pour le simple homme illustré dans la Figure 4.4, on peut voir dans le tableau 4.7 que pour un tableau de 23 inscrits, un maximum de quatre têtes de séries peuvent être définies. Il est toujours préférable de toujours définir toutes les têtes de séries possibles pour maximiser la probabilité d'un tableau équilibré. La liste du simple homme U13 peut maintenant être mise à jour pour montrer les têtes de séries (Figure 4.6).

Simple homme Moins de 11 ans

Têtes de séries	No.	Nom	Licence	Club/Etat	Points
1	1	Alvin Lee	3411264	IL	3320
2	2	Ajit Gupta	21612	SCA	2666
3	3	William Horse	8782559	MBAC	2525
4	4	Alan Cornford	47151	MBAC	2195
	5	John Jones	81570	BAT	2152
	6	Michael Keegan	7830974	NY	1956
	7	Steven Baker	324110	IL	1948
	8	Kyle Whistler	5534987	YBC	1863
	9	Adam Townsend	6933418	IBA	1726
	10	Tom Boxer	9632523	IBA	1719
	11	Kevin Hung	7269673	MA	1679
	12	Lee Winkler	66213	BAT	1633
	13	Patrick Wong	2088532	IL	1539
	14	Jeffrey Cai	42298	IBA	1489
	15	Scott Lane	2037906	IBA	1421
	16	Murli Aggarwal	11391	BHT	1260
	17	Anthony Andrews	14241	IL	1105
	18	Jiten Yee	6435698	SCA	851
	19	Eric Dalloway	1918553	WA	408
	20	Cody Finch	45302	MBAC	187
	21	Anh Ion	4809159	NJ	187
	22	Bobby Smith	51833	SCA	153
	23	Ankit Mukerjee	19611	WA	0

Figure 4.6. Exemple d'une Liste de Tableau par Classement avec les Têtes de Séries

Dans certains cas les têtes de séries 3 et 4 sont indiquées dans les tableaux "3/4" plutôt que "3" et "4", et de la même façon les têtes de séries 5, 6, 7 et 8 sont indiquées têtes de séries "5/8". C'est parce que dans le processus de tirage au sort, les têtes de séries 3 et 4 sont traitées également (elles font référence à un "groupe de têtes de séries"), de même que les têtes de séries 5 à 8 (qui forment un autre "groupe de têtes de séries"). Chaque désignation est acceptable.

Pour les tableaux qui se déroulent d'abord en poule puis en élimination directe, le même nombre de têtes de séries qu'en tableau en élimination directe est défini. Pour les tableaux en poule unique, il n'est pas nécessaire de définir de tête de série, puisque tous les joueurs/paires seront dans la même poule et s'affronteront.

Que le juge-arbitre ait été impliqué ou non dans le processus de détermination des têtes de séries, il doit les valider avant que le tournoi et les tableaux soient publiés. Le juge-arbitre doit vérifier attentivement les listes par tableaux et par classements ainsi que les critères de détermination des têtes de séries pour s'assurer que les têtes de séries de tous les tableaux ont été correctement déterminées. Si le juge-arbitre a été impliqué dans le processus, il est bon de demander au juge-arbitre adjoint, s'il y en a un, de faire une vérification de cette étape. Une fois que le juge-arbitre est satisfait des têtes de séries, les organisateurs du tournoi doivent être informés que le fichier faisant mention des têtes de séries est prêt à être publié. Notez que pour les tournois locaux qui disposent de peu de temps pour confectionner les tableaux, cette étape intermédiaire de publication des listes d'inscrits avec têtes de séries peut être supprimée.

On peut aussi noter que l'utilisation de procédures qui peuvent parfois modifier les données de classements avant la détermination des têtes de séries (par exemple, la génération des classements ajustés et classements notionnels) n'est pas étudié dans ce manuel de juge-arbitre de niveau 1, mais le sera dans le niveau 2.

4.8 SEPARATION PAR PROVENANCE

Avant de confectionner le tableau fictif du simple homme, il reste une dernière étape à effectuer - relative à la séparation en fonction de la provenance. Pourquoi cette désignation de la provenance dans les Figures 4.4 - 4.6 est importante, et comment est choisi le paramètre correct (club/école/ville/pays, etc.) ? Comme expliqué plus tôt, cette information est utilisée pour s'assurer d'une distribution satisfaisante des joueurs dans un tableau en se basant sur leur provenance (leur école, leur club, etc.). C'est généralement préférable, en particulier sur les tournois locaux où la motivation des joueurs est d'avoir l'opportunité de jouer contre des adversaires qu'ils ne connaissent pas. Cela peut être profitable pour le développement des apprentissages et des aptitudes des joueurs. A l'inverse, cela peut être démotivant pour les joueurs de payer une inscription à un tournoi et de se déplacer loin pour jouer des matchs contre des partenaires de club avec qui ils s'entraînent et contre qui ils jouent régulièrement des matchs amicaux.

Quel est la meilleure détermination de provenance à utiliser pour un tournoi donné ? Cela dépend de la diversité des inscriptions reçues pour ce tournoi. Pour les tournois locaux, le juge-arbitre et le directeur du tournoi peuvent décider ensemble des critères de provenance à utiliser pour chaque tableau (cela peut, ou pas, être le même pour différents tableaux d'un même tournoi). C'est mieux de la faire une fois les inscriptions enregistrées. Par exemple, si 12 des 18 participants à un tableau sont de quatre clubs d'un même pays, la séparation par pays ne sera pas idéale, puisqu'il est probable que certains de ces 12 joueurs affronteront un partenaire de club au premier tour. Dans ce cas, séparer les joueurs par club est préférable.

Comment devraient être séparés les joueurs d'un même club, école, ville, etc. ? Les directives peuvent être précisées dans la réglementation qui sanctionne le tournoi en question. Si cette réglementation n'existe pas pour un tournoi local, alors il est recommandé d'adopter les directives suivantes, communément utilisées pour séparer par provenance :

- *Les deux meilleurs joueurs/paires d'une même provenance doivent être placés dans chaque demi-tableau.*
- *Les joueurs d'une même provenance devraient éviter de se rencontrer au premier tour, quand c'est possible.*

Ce sont les critères de séparation que la BWF utilise pour certains de ses tournois internationaux (où la désignation de provenance est le pays). Cela correspond aussi à l'une des combinaisons de critères de séparation qui peut être présélectionnée dans les réglages de Tournament Planner.

Pour les tournois locaux et régionaux, des variations de ces deux règles sont possibles et peuvent être préférables. Par exemple, tout d'abord il peut être choisi de séparer les quatre meilleurs joueurs/paires d'un même club/école/pays, etc. plutôt que les deux meilleurs. Dans ce cas, les deux premiers seront placés dans les deux demi-tableaux opposés, et les deux seconds dans les quarts de tableaux restants. C'est aussi une option disponible dans Tournament Planner.

Ensuite, et c'est peut-être plus important sur les tournois locaux, la seconde directive de séparation peut être énoncée comme suit :

- *“ Les joueurs d’une même provenance devraient éviter de se rencontrer au premier match, quand c’est possible ”.*

Cette distinction entre “premier tour” et “premier match” devient utile dans les tableaux en élimination directe avec des « byes » (en d'autres termes, où certains joueurs ont un match au premier tour, tandis que les autres ne commencent qu'au deuxième tour). Cette séparation au “premier match” signifie qu'un joueur qui a un « bye » au premier tour ne devrait pas jouer au deuxième tour (qui est son premier match) contre un joueur de son club/école/ville, etc. qui aurait gagné son premier match. C'est souvent dans l'intérêt des joueurs de tournois locaux pour les raisons énoncées plus tôt, mais malheureusement cette option n'est pas disponible dans les critères de séparation disponibles dans Tournament Planner. De ce fait, si la séparation au “premier match” est adoptée, le tirage au sort devra être fait manuellement, puis rentré dans Tournament Planner. Si vous utilisez Tournament Planner pour faire les tableaux, une alternative est d'utiliser l'option “séparation optimale” dans les réglages, qui a pour résultat de distribuer équitablement les joueurs/paires d'une même provenance dans les tableaux.

Quand on l'applique aux tableaux en poules, seule la première directive est utile, ce qui se traduit par :

“Les deux (quatre, etc.) meilleurs joueurs/paires d’une même provenance doivent être placées dans des poules différentes”.

Il n'y a évidemment pas de séparation dans les tableaux en poule unique, puisque tous les joueurs/paires vont s'affronter. Il n'y a pas de têtes de séries en tableaux de consolantes.

En utilisant les directives de séparation par provenance précédentes, la liste du tableau de simple homme doit être mise à jour une dernière fois avant d'être utilisée pour confectionner le tableau. Pour les provenances apparaissant plusieurs fois dans cette liste, les deux meilleurs joueurs de chacune peuvent être identifiés pour se rappeler de les placer dans les deux demi-tableaux opposés. La liste modifiée est présentée en Figure 4.7.

Simple Homme Moins de 11 ans

Têtes de Série	No.	Nom	Licence	Club/Etat	Points
1	1	Alvin Lee	3411264	IL 1	3320
2	2	Ajit Gupta	21612	SCA 1	2666
3	3	William Horse	8782559	MBAC 1	2525
4	4	Alan Cornford	47151	MBAC 2	2195
	5	John Jones	81570	BAT 1	2152
	6	Michael Keegan	7830974	NY	1956
	7	Steven Baker	324110	IL 2	1948
	8	Kyle Whistler	5534987	YBC	1863
	9	Adam Townsend	6933418	IBA 1	1726
	10	Tom Boxer	9632523	IBA 2	1719
	11	Kevin Hung	7269673	MA	1679
	12	Lee Winkler	66213	BAT 2	1633
	13	Patrick Wong	2088532	IL	1539
	14	Jeffrey Cai	42298	IBA	1489
	15	Scott Lane	2037906	IBA	1421
	16	Murli Aggarwal	11391	BHT	1260
	17	Anthony Andrews	14241	IL	1105
	18	Jiten Yee	6435698	SCA 2	851
	19	Eric Dalloway	1918553	WA 1	408
	20	Cody Finch	45302	MBAC	187
	21	Anh Ion	4809159	NJ	187
	22	Bobby Smith	51833	SCA	153
	23	Ankit Mukerjee	19611	WA 2	0

Figure 4.7. Exemple d'une Liste par Classement où les Joueurs Sujets à Séparation sont Identifiés

Si le réglage automatique de Tournement Planner est utilisé pour faire les tirages au sort, les informations de classement devront être introduites dans le "Roster" (liste) pour chaque tableau pour s'assurer que la séparation est faite correctement, sauf si les données de classement sont importées depuis la base de donnée dans le fichier TP.

Un dernier point, par convention les paires de double constituées de deux joueurs de provenances différentes sont considérées (pour les besoins du tableau) comme ne venant de nulle part. Ces paires, d'un point de vue provenance, peuvent être placées n'importe où dans le tableau. Par exemple, pour le tableau de double dame du tournoi de la Figure 4.5, la paire IL/NCA composée de Jessica Liu/Barbara Scotland n'est pas considérée comme représentant ni IL, ni NCA, et pourrait se retrouver dans le tableau face à une paire IL ou NCA dès le premier tour. Les juge-arbitres doivent savoir que cela peut entraîner des matchs de premiers tours malchanceux sur les tournois locaux. Par exemple, les joueurs d'un match du premier tour dans lequel trois des quatre joueurs sont d'une même école et s'entraînent ensemble peuvent aller voir le juge-arbitre, déçus du tableau. C'est une opportunité pour le juge-arbitre d'expliquer patiemment aux joueurs pourquoi le tableau est correct, et qu'il est simplement malchanceux pour eux, c'est seulement "la chance du tirage".

4.9 LES TABLEAUX

Enfin, il est temps de confectionner le tableau pour le simple homme moins de 11 ans ! Comme expliqué plus tôt, les tableaux peuvent être faits soit manuellement soit automatiquement (en utilisant les logiciels comme Tournement Planner). Même si un logiciel est utilisé, il est important que les juge-arbitres sachent comment le faire manuellement. Cela leur permettra de répondre en toute confiance aux questions des joueurs et des entraîneurs concernant les tableaux, et à l'occasion de les faire manuellement si nécessaire. L'étape pour confectionner manuellement un tableau du début à la fin est décrite en détail en utilisant le tableau de simple homme présenté dans la section précédente comme exemple. Au premier abord, le processus peut apparaître lourd et compliqué, mais c'est un exemple des tâches du juge-arbitre qui requiert de la pratique - après avoir effectué quelques tirages au sort, le processus deviendra une routine et une seconde nature.

TABLEAUX EN ELIMINATION DIRECTE

Pour faire manuellement un tirage au sort de tableau en élimination directe, la séquence suivante doit être respectée :

- Placer les « byes » (s'il y en a)
- Placer/tirer au sort les têtes de séries
- Tirer au sort les joueurs/paires qui nécessitent une séparation par provenance
- Tirer au sort les autres inscrits

Etape 1 : Placer les « Byes »

Si le nombre total de joueurs/paires dans un tableau en élimination directe est une puissance de 2 (en d'autres termes 2, 4, 8, 16, 32, etc.), alors tous les joueurs/paires auront un match au premier tour, comme c'est le cas, par exemple, pour le tableau de double dame dans la Figure 4.1. Pour toutes les autres tailles de tableaux, cependant, il y aura des joueurs qui n'auront pas de match au premier tour et qui iront directement au deuxième tour - ceux-ci sont appelés "byes". La première étape de la confection du tableau est de définir le nombre de « byes » et savoir où les placer. Heureusement, cette information peut être facilement trouvée dans un tableau de référence (Tableau 4.8).

A En Utilisant une matrice de tableau de 16 inscrits

Inscriptions	Nb de TdS	TdS 1	TdS 2	TdS 3-4	Nb de « byes »	Placement des « byes »	
3	2	1	4	-	1	2	
4	2	1	4	-	0		
5	2	1	8	-	3	2, 4, 7	
6	2	1	8	-	2	2, 7	
7	2	1	8	-	1	2	
8	2	1	8	-	0	-	-
9	2	1	16	-	7	2, 4, 6, 8	11, 13, 15
10	2	1	16	-	6	2, 4, 6	11, 13, 15
11	2	1	16	-	5	2, 4, 6	11, 15
12	2	1	16	-	4	2, 6	11, 15
13	2	1	16	-	3	2, 6	15
14	2	1	16	-	2	2	15
15	2	1	16	-	1	2	
16	4	1	16	5, 12	0	-	-

B En Utilisant une matrice de tableau de 32 inscrits

Inscriptions	Nb de TdS	TdS 1	TdS 2	TdS 3-4	TdS 5-8	Nb de « byes »	Placement des « byes »	
17	4	1	32	9, 24	-	15	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	19, 21, 23, 25, 27, 29, 31
18	4	1	32	9, 24	-	14	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14	19, 21, 23, 25, 27, 29, 31
19	4	1	32	9, 24	-	13	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14	19, 21, 23, 27, 29, 31
20	4	1	32	9, 24	-	12	2, 4, 6, 10, 12, 14	19, 21, 23, 27, 29, 31
21	4	1	32	9, 24	-	11	2, 4, 6, 10, 12, 14	19, 23, 27, 29, 31
22	4	1	32	9, 24	-	10	2, 4, 6, 10, 14	19, 23, 27, 29, 31
23	4	1	32	9, 24	-	9	2, 4, 6, 10, 14	19, 23, 27, 31
24	4	1	32	9, 24	-	8	2, 6, 10, 14	19, 23, 27, 31
25	4	1	32	9, 24	-	7	2, 6, 10, 14	23, 27, 31
26	4	1	32	9, 24	-	6	2, 6, 10	23, 27, 31
27	4	1	32	9, 24	-	5	2, 6, 10	23, 31
28	4	1	32	9, 24	-	4	2, 10	23, 31
29	4	1	32	9, 24	-	3	2, 10	31
30	4	1	32	9, 24	-	2	2,	31
31	4	1	32	9, 24	-	1	2	-
32	8	1	32	9, 24	5, 13, 20, 28	0	-	-

C En Utilisant une matrice de tableau de 64 inscrits

Inscriptions	Nb de TdS	TdS 1	TdS 2	TdS 3-4	TdS 5-8	Nb de « byes »	Placement des « byes »			
33	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	31	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32	35, 37, 39, 41, 43, 45, 47	49, 51, 53, 55, 57, 59, 61, 63
34	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	30	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	18, 20, 22, 24, 26, 28, 30	35, 37, 39, 41, 43, 45, 47	49, 51, 53, 55, 57, 59, 61, 63
35	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	29	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	18, 20, 22, 24, 26, 28, 30	35, 37, 39, 41, 43, 45, 47	51, 53, 55, 57, 59, 61, 63
36	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	28	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	18, 20, 22, 24, 26, 28, 30	35, 37, 39, 41, 43, 45, 47	51, 53, 55, 57, 59, 61, 63
37	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	27	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	18, 20, 22, 24, 26, 28, 30	35, 37, 39, 43, 45, 47	51, 53, 55, 57, 59, 61, 63
38	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	26	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	18, 20, 22, 26, 28, 30	35, 37, 39, 43, 45, 47	51, 53, 55, 57, 59, 61, 63
39	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	25	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	18, 20, 22, 26, 28, 30	35, 37, 39, 43, 45, 47	51, 53, 55, 59, 61, 63
40	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	24	2, 4, 6, 10, 12, 14, 16	18, 20, 22, 26, 28, 30	35, 37, 39, 43, 45, 47	51, 53, 55, 59, 61, 63
41	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	23	2, 4, 6, 10, 12, 14, 16	18, 20, 22, 26, 28, 30	35, 39, 43, 45, 47	51, 53, 55, 59, 61, 63
42	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	22	2, 4, 6, 10, 12, 14, 16	18, 20, 22, 26, 30	35, 39, 43, 45, 47	51, 53, 55, 59, 61, 63
43	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	21	2, 4, 6, 10, 12, 14, 16	18, 20, 22, 26, 30	35, 39, 43, 45, 47	51, 55, 59, 61, 63
44	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	20	2, 4, 6, 10, 14, 16	18, 20, 22, 26, 30	35, 39, 43, 45, 47	51, 55, 59, 61, 63

Inscriptions	Nb de TdS	TdS 1	TdS 2	TdS 3-4	TdS 5-8	Nb de « byes »	Placement des « byes »			
45	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	19	2, 4, 6, 10, 14	18, 20, 22, 26, 30	35, 39, 43, 47	51, 55, 59, 61, 63
46	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	18	2, 4, 6, 10, 14	18, 22, 26, 30	35, 39, 43, 47	51, 55, 59, 61, 63
47	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	17	2, 4, 6, 10, 14	18, 22, 26, 30	35, 39, 43, 47	51, 55, 59, 63
48	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	16	2, 6, 10, 14	18, 22, 26, 30	35, 39, 43, 47	51, 55, 59, 63
49	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	15	2, 6, 10, 14	18, 22, 26, 30	39, 43, 47	51, 55, 59, 63
50	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	14	2, 6, 10, 14	18, 22, 26	39, 43, 47	51, 55, 59, 63
51	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	13	2, 6, 10, 14	18, 22, 26	39, 43, 47	55, 59, 63
52	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	12	2, 6, 10	18, 22, 26	39, 43, 47	55, 59, 63
53	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	11	2, 6, 10	18, 22, 26	39, 47	55, 59, 63
54	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	10	2, 6, 10	18, 26	39, 47	55, 59, 63
55	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	9	2, 6, 10	18, 26	39, 47	55, 63
56	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	8	2, 10	18, 26	39, 47	55, 63

Inscriptions	Nb de TdS	TdS 1	TdS 2	TdS 3-4	TdS 5-8	Nb de « byes »	Placement des « byes »			
57	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	7	2, 10	18, 26	47	55, 63
58	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	6	2, 10	18	47	55, 63
59	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	5	2, 10	18	47	63
60	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	4	2	18	47	63
61	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	3	2	18		63
62	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	2	2			63
63	8	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	1	2			
64	16	1	64	17, 48	9, 25, 40, 56	0	Têtes de séries 9-16 en positions 5, 13, 21, 29, 36, 44, 52, 60			

Tableau 4.8. Placement Correct des « Byes » et des Têtes de Séries pour un Tableau en Elimination Directe de Taille 3 à 64:
A ~ pour les tableaux de 3 à 16; B ~ pour les tableaux de 17 à 32; C ~ pour les tableaux de 33 à 64

Voici le processus pour placer correctement les « byes » dans un tableau, comme illustré dans le tableau de simple homme U11 :

1. **Obtenir un modèle de tableau vide correspondant à la taille du tableau. Pour un tableau en élimination directe de taille 3 à 16 joueurs/paires, utiliser un tableau de taille 16 (en d'autres termes, un modèle dans lequel il y a 16 lignes) comme dans la Figure 4.1 ; pour un tableau contenant 17 à 32 joueurs/paires, utiliser un tableau de taille 32 (avec 32 lignes) ; et pour un tableau de 33 à 64 joueurs/paires, utiliser un tableau de 64 (avec 64 lignes).**

Pour le tableau de simple homme U11 avec 23 joueurs, cela signifie utiliser un tableau de 32.

2. **En partant du haut, numéroté les lignes du tableau correspondant au premier tour 1, 2, 3, 4, etc.**

Pour le tableau de simple homme U11, les numéros de lignes du premier tour sont ajoutés (sur la partie gauche de la page), de 1 à 32.

3. **En utilisant le tableau 4.8 approprié, trouver les détails des « byes » pour la taille de tableau correspondante. Ecrire "bye" sur les lignes correspondant aux numéros indiqués dans le tableau 4.8.**

Pour le tableau de simple homme, le second des trois tableaux montre que pour un tableau de 23, il y a neuf « byes », qui doivent être placés sur les lignes 2, 4, 6, 10, 14, 19, 23, 27 et 31. Dans le tableau, ça signifie écrire "bye" sur les lignes avec ces neuf nombres. De ce fait, les joueurs positionnés sur les lignes 1, 3, 5, 9, 13, 20, 24, 28 et 32 iront directement au deuxième tour, puisque leur "opposant" du premier tour est un « bye ». C'est ce qui s'appelle "avoir un bye".

Etape 2 : Placer/Tirer Au Sort les Têtes de Séries

Déterminer où placer les têtes de séries se fait de la même manière que pour les « byes », selon le tableau de référence. C'est souvent plus facile puisqu'il y a généralement moins de têtes de séries que de « byes ».

1. **Utiliser le tableau de référence 4.8 pour trouver la position des têtes de séries en fonction de la taille du tableau.**

Pour le tableau de simple homme (taille 23), le même tableau de référence que pour les « byes » montre que les têtes de séries 1 et 2 sont placées respectivement sur les lignes 1 et 32, et les lignes 9 et 24 sont attribuées aux têtes de séries 3 et 4. Notez que quelque soit la taille du tableau d'élimination directe, les têtes de séries 1 et 2 sont toujours placées respectivement tout en haut et tout en bas du tableau, l'une des têtes de séries 3 ou 4 placée en haut du deuxième quart, l'autre étant placée tout en bas du troisième quart.

2. **Ecrire les noms des têtes de séries #1 et #2 de la liste des participants sur les lignes correspondantes du tableau. Indiquer leur numéro de tête de série devant leur nom.**

Pour le tableau de simple homme, ça signifie que (1) Alvin Lee IL 1 va sur la ligne 1, et (2) Ajit Gupta SCA 1 va sur la ligne 32. Pour rappel, les numéros "1" après "IL" et "SCA" dans les tableaux comme dans la liste finale des inscriptions (Figure 4.7) sont des paramètres fictifs à cette étape, pour aider lors des prochaines étapes du tirage au sort - ils n'apparaîtront pas lorsque le tableau final sera publié.

3. **Tirer au sort les places des têtes de séries 3 et 4 identifiées lors de l'étape 1 et écrire le nom des joueurs. Prendre en compte la séparation par provenance.**

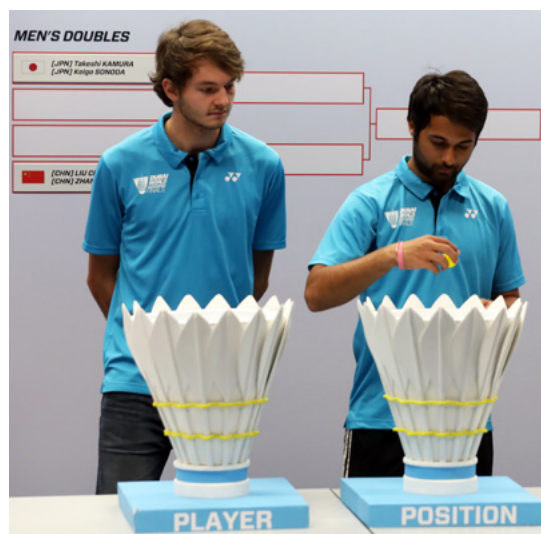
Pour le tableau de simple homme, les têtes de séries 3 et 4, William Horse et Alan Cornford, sont tous les deux du "MBAC". Aucune des têtes de séries placées lors de l'étape 2 n'est du "MBAC", il n'y a donc pas de critère de séparation à appliquer ici, puisque les têtes de séries 3 et 4 (dans ce cas les deux meilleurs joueurs du MBAC) vont automatiquement aller dans les deux demi-tableaux opposés. De ce fait, suite à un tirage au sort, l'un des deux joueurs ira sur la ligne 9, l'autre sur la

ligne 24. N'oubliez pas que ces têtes de séries 3 et 4 (en absence de considération de provenance) sont considérées comme un seul groupe et traitées de façon équivalente pour les placer dans le tableau. C'est différent du processus de tirage au sort dans d'autres sports, où la tête de série 3 sera toujours placée dans le troisième quart du tableau (dans la même moitié que la tête de série 2) et la tête de série 4 dans le deuxième quart (dans la même moitié que la tête de série 1).

Comment faire le tirage au sort de ces deux joueurs sur les deux lignes désignées ? Il y a plusieurs façons correctes de le faire ; par exemple, un jeu de cartes peut être numéroté et après l'avoir mélangé, choisir une carte au hasard, ou des petits tubes peuvent être numérotés, mélangés dans un conteneur où l'on en choisit un au hasard, ou dans ce cas simple, une pièce permet de faire un pile ou face. En général malgré tout, il est utile pour les juge-arbitres de s'habituer à utiliser la méthode en "double aveugle", qui est la méthode utilisée pour les plus hauts niveaux de tournois.

Appliquer la méthode en "double aveugle" pour placer deux joueurs sur deux lignes se traduit par choisir l'un des deux joueurs grâce à des cartes ou un pile ou face, etc. puis tirer au sort l'une des deux lignes possibles (lignes 9 et 24 dans ce cas). Ce processus en « double aveugle » peut être observé sur la photo, où les joueurs et les places sont tirées au sort de façon séparées.

Bien que dans la plupart des cas, utiliser la méthode en « double aveugle » n'ajoute pas de hasard au processus, cela aide à renforcer la perception d'impartialité et de chance si le tableau est tiré au sort en public.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

On a noté précédemment que la séparation par provenance n'était pas requise dans le placement des têtes de séries 3 et 4. Dans quelles circonstances cela aurait pu l'être ? Imaginons ce qui se serait passé si William Horse avait été de IL plutôt que de MBAC. Dans ce scénario, comme la tête de série 1 de IL (Alvin Lee) a été placée dans le demi-tableau supérieur, William Horse (deuxième meilleur joueur de IL) devrait être placé dans le demi-tableau inférieur. Il serait alors placé en position 24, sans tirage au sort, et Alan Cornford serait automatiquement placé en ligne 9.

Avec les « byes » et les têtes de séries maintenant placées, le tableau de simple homme est partiellement complété (Figure 4.8). Dans la figure, les numéros des lignes contenant des « byes » et des joueurs sont surlignées respectivement en rose et en rouge, tandis que les lignes restantes sont surlignées en vert.

1ER TOUR	2ND TOUR	QUARTS DE FINALE	DEMI FINALES	FINALE
1 (1) Alvin Lee IL 1	(1) Alvin Lee IL 1		TÊTES DE SÉRIES 1. Alvin Lee IL 2. Ajit Gupta SCA 3. William Horse MBAC 4. Alan Cornford MBAC	
2 Bye				
3				
4 Bye				
5				
6 Bye				
7				
8				
9 (3/4) William Horse MBAC 1	(3/4) William Horse MBAC 1			
10 Bye				
11				
12				
13				
14 Bye				
15				
16				
17	(3/4) Alan Cornford MBAC 2			
18				
19 Bye				
20				
21				
22				
23 Bye				
24 (3/4) Alan Cornford MBAC 2				
25	(2) Ajit Gupta SCA 1			
26				
27 Bye				
28				
29				
30				
31 Bye				
32 (2) Ajit Gupta SCA 1				

Figure 4.8. Exemple d'un Tableau Après le Placement des « Byes » et des Têtes de Séries

Comme on peut le voir, les joueurs ayant des « byes » ont déjà avancé au deuxième tour.

Etape 3 : Tirer Au Sort les Joueurs Qui Nécessitent une Séparation Par Provenance

Comme on peut le voir dans les exemples ci-dessus, il n'y a que quelques places, parfois une seule, où un joueur tête de série peut être placé. Avec les joueurs qui ne sont pas têtes de séries, il y a bien plus de possibilités, mais ce n'est pas toujours possible qu'un joueur non tête de série puisse occuper une place disponible après avoir placé les têtes de séries. C'est à cause des critères de séparation par provenance vus précédemment qui doivent être pris en compte, donc pour ces clubs/villes/écoles, etc. qui ont plus d'un inscrit, il y aura des restrictions sur la place où ils pourront être placés. En raison de cette contrainte, il est recommandé de placer ces joueurs juste après les têtes de séries plutôt que d'attendre la fin, où éventuellement aucune place disponible ne sera possible.

Si on regarde la liste du simple homme, on peut voir que les provenances suivantes ont plusieurs représentants :

IL 4 joueurs	SCA 3 joueurs
IBA 4 joueurs	WA 2 joueurs
MBAC 3 joueurs	BAT 2 joueurs

Les joueurs de ces provenances (qui n'ont pas déjà été placés comme têtes de séries) sont ceux qu'il convient de placer ensuite. Si on regarde la provenance "IL" en premier, il ressort de la liste des inscrits (Figure 4.7), qu'Alvin Lee (tête de série 1) est le meilleur joueur de IL et est déjà présent dans la partie **supérieur du tableau**, en ligne 1 (Figure 4.8). Le second joueur IL au classement est Steven Baker, et en suivant les critères de séparation, il doit se retrouver dans la partie **inférieure du tableau**. En regardant le tableau à cet instant (Figure 4.8), il y a 10 places vacantes dans la partie inférieure (celles en vert) où il peut être placé. Un tirage au sort est nécessaire pour placer Steven Baker sur une de ces dix places. Supposons qu'il est placé en position 29. L'étape suivante est de placer les deux joueurs restants de IL, Patrick Wong et Anthony Andrews. Selon les critères de séparation vus précédemment, ces deux joueurs peuvent être placés sur n'importe laquelle des places encore vacantes, **tant qu'ils n'affrontent pas un autre joueur de IL au premier tour**. Aucun des deux ne peut donc être placé en position 30, puisqu'alors il jouerait contre Steven Baker IL, qui vient juste d'être placé. De la même façon, Patrick Wong et Anthony Andrews ne peuvent pas se rencontrer au premier tour. Supposons qu'ils ont été placés aux positions 7 et 20 respectivement. La même procédure doit alors être effectuée pour chaque groupe de même provenance, pour donner le tableau quasiment plein suivant (Figure 4.9).

1ER TOUR		2ND TOUR	QUARTS DE FINALE	DEMI FINALES	FINALE
1	(1) Alvin Lee IL 1	(1) Alvin Lee IL 1		TÊTES DE SÉRIES 1. Alvin Lee IL 2. Ajit Gupta SCA 3. William Horse MBAC 4. Alan Cornford MBAC	
2	Bye				
3					
4	Bye				
5					
6	Bye				
7	Patrick Wong IL				
8	Adam Townsend IBA 1				
9	(3/4) William Horse MBAC 1	(3/4) William Horse MBAC 1			
10	Bye				
11					
12	Jiten Yee SCA 2				
13	Ankit Mukerjee WA 2	Ankit Mukerjee WA 2			
14	Bye				
15	Lee Winkler BAT 2				
16	Scott Lane IBA				
17	John Jones BAT 1				
18					
19	Bye				
20	Anthony Andrews IL				
21	Jeffrey Cai IBA				
22	Eric Dalloway WA 1				
23	Bye				
24	(3/4) Alan Cornford MBAC 2				
25	Tom Boxer IBA 2				
26	Bobby Smith SCA				
27	Bye				
28					
29	Steven Baker IL 2				
30	Cody Finch MBAC				
31	Bye				
32	(2) Ajit Gupta SCA 1				

Figure 4.9. Exemple d'un Tableau Après le Placement des Têtes de Séries et d'Autres Inscriptions Sélectionnées

Vous pouvez vérifier que les deux meilleurs joueurs de chaque provenance sont dans les demi-tableaux opposés et qu'aucuns des joueurs de la même provenance ne s'affrontent au premier tour.

En regardant cette dernière étape de placement des joueurs IL, si Patrick Wong avait été placé en ligne 3 au lieu de 7, est-ce que ça aurait été un tirage valable ? En accord avec le critère de séparation impliquant que deux joueurs "IL" ne se rencontrent pas au premier tour, cela aurait été un placement valable. Parce que même si Patrick Wong et Alvin Lee s'étaient rencontrés à leur premier match, cela aurait été lors du second tour (puisque les deux ont un « bye ») et non lors du premier tour. Même si c'est en accord avec les standards de séparation, sur un niveau de tournoi local, cela pourrait être considéré comme insatisfaisant de la part des joueurs pour les raisons énoncées plus tôt. C'est pourquoi dans ce type de tournoi, le critère de séparation modifié suivant pourrait être adopté :

“ Les joueurs d’une même provenance devraient éviter de se rencontrer au premier match, quand c’est possible ”.

Si cette alternative de séparation par provenance avait été adoptée pour ce tournoi, alors la ligne 3 n'aurait pas été disponible pour placer Patrick Wong. De plus, la ligne 18 aurait aussi été interdite, puisque s'il avait été placé là et avait gagné son premier match contre John Jones, il aurait affronté au deuxième tour un autre joueur IL, Anthony Andrews, qui a reçu un « bye ». Cela aurait été le premier match d'Anthony et comme il est possible qu'il affronte un partenaire de IL, cela aurait été en contradiction avec les critères de séparation par provenance.

Etape 4 : Placer les Joueurs Restants

A la fin de cette nouvelle étape, il reste cinq places vacantes dans le tableau (les cinq lignes surlignées en vert dans la Figure 4.9), et la liste des inscrits montre qu'il reste cinq joueurs - tous étant les seuls représentants de leur provenance. Un simple tirage au sort - de préférence en format « double aveugle » (choisir un joueur et tirer au sort une ligne) - est la seule action qu'il reste à faire pour terminer le tableau de simple homme (Figure 4.10).

1ER TOUR	2ND TOUR	QUARTS DE FINALE	DEMI FINALES	FINALE
1 (1) Alvin Lee IL 1	(1) Alvin Lee IL 1		TÊTES DE SÉRIES 1. Alvin Lee IL 2. Ajit Gupta SCA 3. William Horse MBAC 4. Alan Cornford MBAC	
2 Bye				
3 Murli Aggarwal BHT	Murli Aggarwal BHT			
4 Bye				
5 Kyle Whistler YBC	Kyle Whistler YBC			
6 Bye				
7 Patrick Wong IL				
8 Adam Townsend IBA 1				
9 (3/4) William Horse MBAC 1	(3/4) William Horse MBAC 1			
10 Bye				
11 Anh Ion NJ				
12 Jiten Yee SCA 2				
13 Ankit Mukerjee WA 2	Ankit Mukerjee WA 2			
14 Bye				
15 Lee Winkler BAT 2				
16 Scott Lane IBA				
17 John Jones BAT 1				
18 Kevin Hung MA				
19 Bye	Anthony Andrews IL			
20 Anthony Andrews IL				
21 Jeffrey Cai IBA				
22 Eric Dalloway WA 1				
23 Bye	(3/4) Alan Cornford MBAC 2			
24 (3/4) Alan Cornford MBAC 2				
25 Tom Boxer IBA 2				
26 Bobby Smith SCA				
27 Bye	Michael Keegan NY			
28 Michael Keegan NY				
29 Steven Baker IL 2				
30 Cody Finch MBAC				
31 Bye	(2) Ajit Gupta SCA 1			
32 (2) Ajit Gupta SCA 1				

Figure 4.10. Exemple d'un Tableau Final

Notez que les "1" et "2" fictifs après certains joueurs, qui ont été ajoutés plus tôt comme outil de vérification, ont été retirés du tableau puisqu'on se rapproche de la publication.

Etape 5 : Vérifier Et Valider Le Tableau

Le travail de confection des tableaux est quasiment terminé mais il reste une dernière étape importante. Le juge-arbitre a la responsabilité d'approuver formellement les tableaux avant qu'ils ne soient publiés. Que les tableaux soient faits manuellement ou avec un logiciel, le juge-arbitre doit les vérifier consciencieusement pour s'assurer que les « byes » et les têtes de séries ont été correctement placés et que la séparation par provenance a été appliquée. Si le tableau a été fait sur le logiciel Tournament Planner, le juge-arbitre doit recevoir une copie du fichier pour cette vérification. Comme dans le cas de la vérification des têtes de séries, si le juge-arbitre est celui qui a fait les tableaux, déléguer la vérification au juge-arbitre adjoint est recommandé. Cette étape ne doit pas se faire à la va-vite, mais doit être faite rapidement après que les tableaux ont été faits (dans les 24 heures si possible). Si une erreur a été faite dans un tableau, c'est bien mieux de le voir avant que les tableaux n'aient été publiés, de façon à la corriger avant la publication plutôt qu'après.

Une fois que le juge-arbitre est satisfait des tableaux, le directeur du tournoi est informé et les tableaux peuvent être publiés sans délai sur le site du tournoi ou communiqués aux participants. L'approbation et la publication des tableaux les rend "officiels", ce qui dans le contexte communément utilisé des règlements des tournois entraîne des restrictions à tout changement qui peut être fait aux tableaux.

TABLEAUX EN POULES SUIVIES D'ELIMINATION DIRECTE

A. PHASE DE POULE :

La procédure pour confectionner les tableaux qui débutent par une phase de poules de 3 - 6 joueurs/paires est plus facile que les tableaux en élimination directe. Pour cette première phase de poule, la séquence des étapes du tirage au sort est relativement semblable à celle décrite pour les tableaux en élimination directe :

Etape 1 : Placer les Têtes de Séries

- Les têtes de séries 1 et 2 sont placées dans des poules différentes.
- Les têtes de séries 3 et 4 (s'il y en a) sont placées dans d'autres poules.
- Généralement, les têtes de séries sont placées sur la première ligne de leur poule, sauf s'il y a une raison pour ne pas le faire (comme décrit dans la Section 4.2).
- Si un tableau est constitué de poules de tailles différentes (par exemple, un tableau de 7 joueurs avec une poule de trois et une poule de quatre), alors par convention la tête de série 1 sera placée dans la plus petite poule.
- De la même façon, pour un tableau en poule de taille 14, donc deux poules de trois et deux poules de quatre, les têtes de séries 1 et 2 seront placées en poules de trois, et les têtes de séries 3 et 4 en poules de quatre.

Etape 2 : Placer les Joueurs Qui Nécessitent une Séparation Par Provenance

Comme pour la séparation par provenance utilisée pour les tableaux en élimination directe, les deux meilleurs joueurs/paires d'un même club/école/ville, etc. doivent être placés dans des poules différentes.

Etape 3 : Placer les Joueurs Restants

Un tirage en « double aveugle » est recommandé pour tirer au sort les joueurs restants sur les places restées vacantes dans les poules (d'abord choisir un joueur, puis le placer sur une ligne disponible).

B. PHASE EN ELIMINATION DIRECTE :

Comme décrit dans la Section 4.2, la **seconde phase** de ce format de tableau est une élimination directe qui comprend (généralement) les deux premiers joueurs/paires de chaque poule.

Pour les tournois locaux, il est recommandé de confectionner le tableau final comme suit (Figure 4.11). Il est à noter qu'il n'y a pas de séparation par provenance à cette étape.

- a. S'il y a deux poules (A et B), le tableau opposera le vainqueur de la poule A au second de la poule B, et le vainqueur de la poule B au second de la poule A. Les deux joueurs/paires gagnants des demi-finales se retrouvent en finale, et si on le souhaite, les joueurs/paires perdants peuvent s'affronter pour la troisième place.
- b. S'il y a quatre poules, le tableau sera constitué des deux premiers joueurs/paires de chaque poule.
 - i. Le tableau final doit être annoncé et tiré au sort par le juge-arbitre en présence de témoins après la fin du dernier match de poule.
 - ii. Le vainqueur de la poule de la tête de série 1 sera placé tout en haut du tableau, et le premier de la poule de la tête de série 2 sera positionné en dernière place du tableau, tout en bas. Les vainqueurs des poules des têtes de séries 3 et 4 (s'il y en a) seront placés après tirage au sort dans chacun des quarts de finales restants. Les seconds de chacune des poules doivent être placés après tirage au sort sur les places restantes, de façon à ce que le premier et le second d'une poule soient dans les deux demi-tableaux opposés.
 - iii. Les joueurs/paires vainqueurs des deux demi-finales s'affronteront pour jouer les premières et deuxièmes places, et si on le souhaite, les perdants des demi-finales pourront s'affronter pour les troisième et quatrième places.
- c. Si un joueur/paire est qualifié pour participer au tableau final après avoir fini tous ses matchs de poule mais qu'il ne peut ou ne veut y participer, ce joueur ne doit pas être remplacé par un autre joueur/paire.
- d. Si un joueur/paire ne finit pas l'un des matchs du tableau final, il ne peut pas prendre part à un autre match du tableau. Tout autre match pour ce joueur/paire dans le tableau en élimination directe doit être considéré gagné par forfait par son adversaire. Le joueur/paire qui n'a pas fini son match dans le tableau d'élimination directe sera classé au final en fonction de ses résultats obtenus.

Figure 4.11. Format et Procédure Recommandés pour les tableaux en Poules et Elimination Directe

Il y a deux situations notables à prendre en compte pour le juge-arbitre concernant ce format de tableau :

- Pour les tableaux qui débutent par deux poules, c'est facile – le vainqueur de chaque poule joue le second de l'autre poule en demi-finale. Pour les tableaux commençant par quatre poules ou plus cependant, le tableau final ne peut être confectionné qu'une fois que tous les matchs de poule sont terminés. C'est pour éviter, ou du moins minimiser, la possibilité que certains joueurs puissent manipuler le résultat des derniers matchs de poule (en d'autres termes, ne pas produire leur meilleur niveau). Cela peut arriver si le tableau final est publié à l'avance et que les joueurs, en analysant le tableau et les premiers tours de poule, se disent qu'ils devraient plutôt finir seconds que premiers de leur poule. Il y a eu des exemples de ce type de comportement à très haut niveau international. Le tirage au sort du tableau final devrait être annoncé par le juge-arbitre et effectué en public, en présence de témoins, si possible l'un des joueurs concernés.
- Le juge-arbitre doit être familier avec la clause (d) des règles ci-dessus concernant le traitement des joueurs qui font forfait/ne se présentent pas/abandonnent une fois que la phase finale de ce format est atteinte. Par exemple, un joueur/paire qui perd en demi-finale et ne veut pas disputer le match pour la troisième place sera classé quatrième du tableau. Et un joueur/paire qui abandonne en raison d'une blessure pendant le quart de finale du tableau final sera classé en huitième position du tournoi.

TABLEAUX EN POULE UNIQUE

Par nature, ce type de tableau est le plus facile à faire, puisque tous les joueurs/paires se retrouvent dans une seule poule ! Tout ce qui est nécessaire est de placer les joueurs sur les lignes spécifiques de la poule. Parfois c'est fait par tirage au sort, si un ordre arbitraire de jeu est préféré. D'autres fois les inscrits peuvent être rangés par classement, du meilleur au moins bon, le mieux classé en haut, le moins bien classé en bas. Cette méthode est adoptée si, par exemple, on souhaite que le match entre les deux meilleurs joueurs/paires se joue au dernier tour (comme une finale en somme), puisque pour rappel du tableau 4.2, l'ordre standard d'une poule unique fait que les deux premiers joueurs/paires de la poule s'affrontent au dernier tour.

TABLEAUX DE CONSOLANTES

Les tableaux de consolantes ne sont pas soumis aux règles de placement des « byes », aux têtes de séries et aux critères de séparation par provenance qui s'appliquent dans les tableaux en élimination directe. En fait, il n'y a pas de règles ou règlements standards pour les consolantes, ce qui souligne le fait que ce sont des matchs d'aspect social plus que compétitifs. Quand les consolantes sont faites à la main, elles sont généralement faites par le juge-arbitre ou par la table de marque. Quand elles sont faites sur Tournement Planner, les joueurs perdants du tableau principal sont simplement placés l'un après l'autre dans le tableau de consolante.

Bien que le processus de confection d'une consolante soit plus facile qu'un tableau principal, une attention doit être portée à la programmation des matchs de consolante. Beaucoup de tournois locaux ont déraillé à cause d'une mauvaise planification des matchs de consolante dans le programme général du tournoi. Le problème peut venir de la disponibilité des joueurs qui participent à la fois à une consolante et à d'autres tableaux principaux. Le détail de la programmation des matchs à jouer est le sujet de la dernière partie de ce module.

4.10 RECOMMANDATIONS DE PROGRAMMATION ET BONNES PRATIQUES

Avec les tableaux approuvés et publiés, une grande partie du travail du juge-arbitre a été faite, mais il reste une autre tâche importante à faire - programmer l'ordre des matchs. Probablement le seul facteur qui fait qu'un tournoi local se déroule de façon chaotique est une mauvaise programmation des matchs. Cela va généralement perturber quelques heures du premier jour, menant à un long retard et beaucoup de frustration.

Par conséquent, il vaut mieux prendre le temps de bien programmer les matchs et s'assurer que c'est juste, puisque cela évitera des prises de têtes pendant le tournoi. L'objectif de cette programmation est de publier (en ligne ou par tout autre moyen de communication) les horaires de matchs du premier jour du tournoi au minimum. Pour beaucoup de tournois locaux, l'ensemble de la programmation des matchs (à l'exclusion des finales éventuellement) est publiée avant le tournoi. Sur les tournois internationaux, le programme est défini jour après jour (même si le programme initial peut inclure les deux premiers jours).

Le niveau d'implication du juge-arbitre pour programmer les matchs dépendra des capacités et de l'expérience du comité d'organisation. Sur les plus grands tournois, les organisateurs peuvent avoir une personne chargée de ce travail, et le rôle du juge-arbitre sera de vérifier et valider. Cependant, sur les plus petits tournois ou ceux avec un comité d'organisation moins expérimenté, le juge-arbitre peut être chargé de ce travail, comme pour la détermination des têtes de séries et la confection des tableaux. Comme chaque tournoi est unique, et parce que la programmation s'apprend et se développe grâce à l'expérience (on apprend beaucoup des erreurs), cette section va se focaliser sur les recommandations de programmation et les bonnes pratiques plus que sur une analyse en profondeur. Ces principes seront illustrés par l'exemple du tournoi présenté en Section 4.4.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

UTILISER TOURNAMENT PLANNER POUR PROGRAMMER LES MATCHS

Le logiciel Tournament Planner propose un outil automatique de programmation qui permet de programmer le tournoi du début à la fin, en fonction de paramètres définis. Cela peut aider si on dispose de peu de temps, mais il est recommandé de ne pas l'utiliser. C'est parce que la programmation efficace d'un tournoi en particulier nécessite une part d'intervention et d'intuition humaine. Par exemple, il est possible de :

- faire des projections sur les joueurs qui peuvent participer aux derniers tours des tableaux, pour optimiser leurs temps de repos
- retenir certains matchs pour le spectacle
- prévoir quels joueurs seront en consolantes ou non, et définir les horaires des matchs d'un autre tableau en conséquence

Pour faire la programmation, il est recommandé d'utiliser Tournament Planner comme un outil, et non de le laisser faire tout seul. De cette façon, Tournament Planner est très utile, puisqu'une fois que les matchs sont placés à un horaire, il a la capacité de calculer les temps de repos de tous les joueurs et signaler si un autre match d'un joueur est programmé trop tôt. Cela permet de changer un horaire de match et voir instantanément les conséquences sur les joueurs concernés. Cela permet aussi de suivre le nombre de terrains utilisés à chaque horaire.

CONSIDERATIONS GENERALES DE PROGRAMMATION

Si le juge-arbitre a été investi dans la préparation d'avant tournoi, le travail de fond de programmation est déjà fait et prêt pour une programmation réussie. C'est possible grâce aux informations que le juge-arbitre a obtenu des organisateurs, et aux décisions qu'il a prises, après consultation des organisateurs, pour prévoir les inscriptions et analyser les horaires décrits dans la Section 4.4. Pour récapituler :

- **Horaires de Jeu Quotidiens :** Comme discuté en Section 3.3, le temps de jeu disponible chaque jour a été annoncé dans l'invitation.
- **Nombre de Terrains Maximum Disponibles :** La demande de cette information est un des points de la check-list du juge-arbitre, envoyée en amont du tournoi (Section 3.4).
- **Système de Comptage :** Cela été annoncé dans l'invitation (obligatoire).
- **Format des Tableaux et Durée des Matchs :** Une fois que la date limite d'inscription a été atteinte et que les listes d'inscrits sont disponibles, les décisions ont été prises par le juge-arbitre en consultation avec le directeur du tournoi, pour savoir quels tableaux se déroulent en élimination directe, en poule et élimination directe, ou en poule unique. Pour la planification, les durées des matchs pour chaque tour (premiers tours, quarts de finales, finales, etc.) ont été définies en utilisant le tableau 4.5. La décision de proposer des tableaux de consolante pour les perdants du premier tour a été prise.
- **Nombre Total de Matchs et Taille Finale des Tableaux :** Le temps de jeu total nécessaire, une fois toutes les inscriptions acceptées, a été calculé en utilisant l'outil résumé dans le tableau 4.6 et comparé au temps de jeu total disponible. Si les capacités du tournoi ont été dépassées, des décisions objectives (en utilisant les critères définis dans l'invitation) ont été prises pour placer des joueurs en liste d'attente de façon à ce que le temps de jeu corrigé entre dans le temps de jeu disponible. Idéalement, une marge de 10% est ajoutée pour pallier aux retards éventuels.

Si les recommandations et procédures ci-dessus ont été suivies comme décrites dans ce module, le juge-arbitre peut commencer la programmation détaillée en sachant qu'elle "va tenir" dans les horaires et terrains impartis. Maintenant il s'agit d'assembler les pièces d'un puzzle pour construire un programme des matchs qui soit réalisable, juste pour les joueurs, et réponde aux besoins du tournoi.

STRATEGIE BASIQUE DE PROGRAMMATION

La stratégie recommandée pour construire l'ordre des matchs détaillé est la suivante :

- Premièrement, décider quels tours de quels tableaux vont se jouer chaque jour.
- Ensuite, décider pour chaque jour la séquence dans laquelle les tours de chaque tableau vont se jouer.
- Assigner les matchs à un horaire déterminé.
- Enfin, pour un ordre défini pour une journée, vérifier la programmation et l'ajuster pour améliorer les temps de repos, les séquences de matchs, etc. des joueurs. L'utilisation de Tournament Planner est hautement recommandée pour cette étape.

DETERMINER LES TOURS JOUES CHAQUE JOUR

En fonction des tournois, des contraintes peuvent exister qui amènent certaines décisions. Par exemple:

- Il peut être spécifié sur l'invitation que certains tableaux se déroulent un jour en particulier (par exemple, tous les simples se jouent le premier jour, tous les doubles (hommes et dames) le second, et tous les mixtes le troisième).
- L'invitation peut spécifier les horaires de début de certains tableaux. Par exemple, les simples hommes commencent à 9h00, les doubles dames à 15h00, etc.
- Sur les plus grands tournois, les débuts des demi-finales et des finales peuvent avoir été prédéterminés dans l'invitation.

Pour prendre en compte ces contraintes, les directives et bonnes pratiques ci-après doivent être suivies pour programmer les tours qui doivent être joués chaque jour :

- Si plusieurs tours d'un tableau doivent être joués sur un ou plusieurs jours, il vaut mieux les faire jouer les premiers jours du tournoi, quand les matchs sont moins compétitifs, plutôt que les derniers jours. Idéalement, seulement les finales doivent être programmées le dernier jour. Cependant, pour la plupart des tournois locaux qui se déroulent sur deux ou trois jours en week-end c'est impossible, puisqu'il est nécessaire de jouer plusieurs tours d'un même tableau chaque jour. Au minimum, le dernier jour devrait être limité aux demi-finales et finales, et dans le cas de tournois plus longs il ne devrait pas y avoir plus de deux tours de chaque tableau chaque jour.
- Pour les tournois plus longs où les tours peuvent être mieux étalés, c'est une bonne idée de s'assurer que chaque catégorie (Plus de 45 ans dames, moins de 17 ans hommes, etc.) a au moins quelques matchs de tableaux principaux chaque jour.
- Si un tableau en élimination directe propose un tableau de consolante, il faut garder à l'esprit que les deux premiers tours d'un tableau principal peuvent être nécessaires pour identifier les joueurs qui pourraient se retrouver au premier tour de la consolante. Il est donc important de ne pas programmer la consolante trop tôt.

Pour aider à faire une projection des tours qui seront joués chaque jour, un tableau Excel (adapté du tableau 4.6) est extrêmement utile. Un tel tableau et son utilisation vont être illustrés en prenant comme exemple une fois de plus le tournoi jeune de la Section 4.4. L'analyse précédente montrait qu'il y avait 383 matchs à programmer sur 10 terrains pendant les 21 heures de jeu disponibles (13 heures le premier jour, et 8 heures le second). Une adaptation du tableau peut maintenant être utilisée pour projeter quels matchs seront joués chaque jour (samedi et dimanche). Dans le tableau suivant, les détails relatifs aux nombres exacts ne sont pas importants pour notre illustration. Le point qui nous occupe est comment un tel outil peut être utilisé pour construire une programmation qui fonctionne (Tableau 4.9).

Tableau	Nb	Format Tab	Total des Matches	Total Matches Conso	Nombre de Tours Samedi	Nombre de Tours Dim	Matches 30 min Samedi	Matches 20 min Conso Samedi	Matches 30 min Dim	Matches 35 min Dim	Matches 25 min Conso Dim
U11 SH	12	KO	11	7	2	2	8	4		3	3
U11 SD	7	PP	12	0	3	2	9			3	
U11 DH	4	RR	6	0	1	2	2		4		
U11 DD	2	KO	1	0	0	1				1	
U11 DX	4	RR	6	0	1	2	2		4		
U13 SH	9	KO	8	4	2	2	5	1		3	3
U13 SD	13	KO	12	7	2	2	9	4		3	3
U13 DH	4	RR	6	0	1	2	2		4		
U13 DD	6	PP	9	0	3	2	6			3	
U13 DX	7	PP	12	0	3	2	9			3	
U15 SH	20	KO	19	11	3	2	16	8		3	3
U15 SD	19	KO	18	10	3	2	15	7		3	3
U15 DH	7	PP	12	0	3	2	9			3	
U15 DD	9	KO	8	4	2	2	5	1		3	3
U15 DX	10	KO	9	5	2	2	6	2		3	3
U17 SH	10	KO	9	5	2	2	6	2		3	3
U17 SD	26	KO	25	15	3	2	22	12		3	3
U17 DH	5	RR	10	0	3	2	6		4		
U17 DD	13	KO	12	7	2	2	9	4		3	3
U17 DX	9	KO	8	4	2	2	5	1		3	3
U19 SH	11	KO	10	6	2	2	7	3		3	3
U19 SD	24	KO	23	15	3	2	20	12		3	3
U19 DH	4	RR	6	0	1	2	2		4		
U19 DD	13	KO	12	7	2	2	9	4		3	3
U19 DX	9	KO	8	4	2	2	5	1		3	3
TOTAL			272	111			194	66	20	58	45
			Temps Total Nécessaire: 8 courts (hrs)				14.9			7.8	
			Temps Total Nécessaire: 9 courts (hrs)				13.2			7.0	
			Temps Total Nécessaire: 10 courts (hrs)				11.9			6.3	

Tableau 4.9. Programmation Quotidienne des Matches
(KO ~ Elimination Directe, PP ~ Poules et Elimination Directe, RR ~ Poule Unique)

Dans Excel, le tableau est configuré pour que quand le nombre de matchs est changé dans une cellule, le temps total nécessaire pour jouer tous les matchs est mis à jour dans la cellule en bas du tableau. De cette façon, les matchs peuvent être déplacés d'un jour à l'autre jusqu'à ce que le temps de jeu rentre dans les horaires disponibles. Pour ce tournoi, on peut voir que les tours proposés chaque jour dans le tableau 4.9 ont les caractéristiques suivantes :

- Dans le tableau de simple homme U15 (20 joueurs), trois tours sont joués le premier jour et deux le second. Le premier jour il va y avoir quatre matchs au premier tour, huit au second, et quatre quarts de finale (16 matchs au total), et le second jour il y aura deux demi-finales et une finale (trois matchs au total). La durée des matchs a été établie plus tôt dans la Section 4.3. La consolante pour ce tableau sera constituée de 12 joueurs au maximum, et 11 matchs (Tableau 4.4). Les deux premiers tours de consolante (huit matchs au total) seront joués le premier jour (quatre matchs du premier tour et quatre quarts de finale) et les deux demi-finales et la finale seront joués le deuxième jour.
- Le deuxième jour, les demi-finales et finales de chaque tableau en élimination directe (tableaux principaux et consolantes), ainsi que les demi-finales et finales des quatre tableaux en poule et élimination directe, et des deux derniers tours des cinq tableaux en poule unique. Tous les matchs des premiers tours pour arriver à cette étape doivent être programmés le premier jour.
- L'utilisation des 10 terrains est nécessaire pour le premier jour, puisque le tableau montre qu'on aura besoin de 11.9 heures (sur les 13 heures de jeu disponibles) pour disputer tous les matchs. Il sera alors important pour le juge-arbitre de surveiller l'efficacité de la table de marque pendant le tournoi, puisqu'il n'y aura pas de terrains supplémentaires pour "rattraper le retard", sauf s'il y a des forfaits ou des joueurs absents.
- Pour le deuxième jour, il n'y a sur le papier que 6.3 heures de jeu nécessaire (sur les 8 heures disponibles) si on utilise les 10 terrains. Comme noté en Section 4.4 malgré tout, il est irréaliste de penser que les 10 terrains seront utilisés en permanence à partir des demi-finales, il est donc préférable de réduire le nombre de terrains utilisés. La proposition du tableau 4.9 montre qu'en utilisant neuf (voire huit) terrains pour la plupart du deuxième jour, permettra au tournoi de se finir à temps. Dans la Section 4.5, le directeur du tournoi a été informé que les 10 terrains devaient rester installés pendant les deux jours, et cette recommandation ne change pas - Le(s) "terrain(s) supplémentaire(s)" pourront servir si certaines demi-finales ou finales se prolongent et dépassent les projections horaires.

DETERMINER L'ORDRE DES MATCHS CHAQUE JOUR

Une fois que tous les matchs ont été répartis sur les jours disponibles (en utilisant le tableau issu du tableau 4.9, ou en utilisant Tournament Planner si on le souhaite) et que le juge-arbitre est satisfait de cette répartition, on connaît les matchs qui seront joués chaque jour. L'étape suivante est de placer, pour chaque jour, l'ordre exact des matchs. C'est plus pratique de le faire dans un tableau avec les horaires de matchs dans la colonne de gauche et les matchs à jouer (tableau et tour, pas le match lui-même) dans les colonnes suivantes. Il n'y a pas d'autre moyen que l'expérience (notamment essai-erreur) pour effectuer cette tâche - plus le juge-arbitre a de l'expérience, plus cela devient facile. Voici les points importants de cette étape :

- Prendre en compte les horaires annoncés dans l'invitation pour le début de chaque tableau (par exemple, si l'invitation annonce que les doubles ne commenceront pas avant 14h00 le premier jour, ne pas programmer de match avant cet horaire).
- Sauf si cela a été prévu différemment par l'organisateur, essayer de répartir les matchs d'une catégorie de joueurs sur toute la journée (hommes et femmes, catégories d'âge, etc.).
- Généralement, le début de chaque jour commence par un tour des tableaux dont plusieurs tours vont se jouer sur cette journée.
- Le premier jour du tournoi, il est coutumier (mais pas obligatoire) de commencer par les simples, puis de passer aux doubles.
- Préférer placer un ou deux tours de double mixte assez tôt, s'il y a beaucoup de joueurs inscrits sur plusieurs tableaux, pour éviter les retards dus aux temps de repos.

- Le premier jour commence souvent par les plus gros tableaux de simple.
- Dans les tournois jeunes, si le jeu doit se poursuivre le soir, essayer de ne pas terminer par les matchs des plus jeunes (par exemple, il vaut mieux éviter de programmer des matchs U11 à 22h00 !).
- Dans les tournois avec des journées longues, essayer de ne pas terminer une journée et commencer la journée suivante avec les mêmes tableaux (par exemple, jouer le deuxième tour du double mixte Plus de 45 ans à 22h30 un jour, et commencer le lendemain à 9h00 avec le troisième tour du même tableau).
- Si le tournoi propose des consolantes pour les tableaux en élimination directe, se rappeler que le premier tour d'une consolante ne peut généralement pas commencer avant la fin du deuxième tour du tableau principal (puisque tous les joueurs ne seront pas connus avant).
- En fonction du niveau et du type du tournoi, l'ordre des matchs pour chaque jour peut être fait et publié avant le début du tournoi, ou il peut être fait jour après jour, une fois que la journée touche à sa fin.

TEMPS DE REPOS

En ajoutant les matchs dans la programmation quotidienne, le temps de repos des joueurs entre deux matchs est un facteur que le juge-arbitre doit garder à l'esprit. Tournament Planner peut grandement y aider, comme on l'a noté plus tôt. Le juge-arbitre doit être attentif aux aspects suivants concernant le temps de repos :

- Le temps de repos d'un joueur commence quand l'arbitre annonce "set" à la fin du premier match en question (cette heure peut être obtenue soit sur la feuille de score de l'arbitre, soit sur Tournament Planner si la fonction LiveScore est utilisée), et se termine quand le match suivant est appelé.
- Au niveau international, les joueurs en tournois seniors ont droit à un minimum de 60 minutes entre deux matchs. Ceci ne s'applique pas aux tournois jeunes ou au para-badminton (qui ont un minimum de 30 minutes de temps de repos). Sur les tournois locaux, il est recommandé que la programmation permette aux joueurs un temps de repos de 30 minutes.
- Si un joueur n'a pas besoin d'un temps de repos complet entre deux matchs, son match suivant peut être appelé sur le terrain avant que le temps de repos ne soit dépassé. Mais attention, si le joueur demande à avoir son temps de repos complet, le juge-arbitre doit le lui accorder.
- Des temps de repos plus longs que le minimum requis peuvent être mis en place dans la programmation partout où c'est possible, en particulier pour les dernières étapes d'un tournoi, puisque les matchs risquent d'être de plus en plus disputés et fatigants.
- Plus le niveau de tournoi est élevé, plus grands les temps de repos doivent être envisagés dans la programmation (tous les tours).
- Faites attention tout particulièrement pour les tournois multi-âges jeunes et vétérans si les joueurs sont autorisés à s'inscrire dans deux catégories d'âge différentes (par exemple, une joueuse qui joue en simple dame U13, double dames U15, et double mixte U13). Il peut être utile de faire une liste de ces joueurs avec la combinaison de leurs inscriptions. Tournament Planner est très utile dans cette situation, parce qu'il permettra de pointer une insuffisance de temps de repos pour des joueurs qui sont inscrits dans une combinaison inhabituelle de tableaux.

Comme noté plus haut, l'étape de programmation devrait être (pour chaque jour du tournoi) un tableau montrant les matchs à jouer (tableau et tour) pour chaque horaire. Pour le tournoi de démonstration, cela donne les tableaux 4.10 et 4.11. Les tableaux hommes et femmes de chaque catégorie d'âge ont un code couleur pour permettre de visualiser facilement comment leurs matchs sont répartis sur la journée (dans ce tournoi, aucune inscription dans des catégories d'âge différentes n'étaient autorisées). Encore une fois, les détails ne sont pas importants - les tableaux servent juste à montrer ce qui est attendu à cette étape.

Heure																
09:00	U19 WS 1	U19 WS 1	U19 WS 1	U19 WS 1	U19 WS 1	U19 WS 1	U19 WS 1	U19 WS 1	U19 WS 1	U19 WS 1	U19 WS 1	U17 WS1	U17 WS1	U17 WS1	U17 WS1	U17 WS1
09:30	U17 WS1	U17 WS1	U17 WS1	U17 WS1	U17 WS1	U17 WS1	U17 WS1	U17 WS1	U17 WS1	U17 WS1	U17 WS1	U15 MS 1	U15 MS 1	U15 MS 1	U15 MS 1	U15 MS 1
10:00	U15 MS 1	U15 MS 1	U15 MS 1	U15 MS 1	U15 MS 1	U15 MS 1	U15 MS 1	U15 MS 1	U15 MS 1	U15 MS 1	U15 MS 1	U13 WS 1	U13 WS 1	U13 WS 1	U13 WS 1	U13 WS 1
10:30	U13 WS 1	U13 WS 1	U13 WS 1	U13 WS 1	U13 WS 1	U13 WS 1	U13 WS 1	U13 WS 1	U13 WS 1	U13 WS 1	U13 WS 1	U11 MS 1	U11 MS 1	U11 MS 1	U11 MS 1	U11 MS 1
11:00	U11 MS 1	U11 MS 1	U11 MS 1	U11 MS 1	U11 MS 1	U11 MS 1	U11 MS 1	U11 MS 1	U11 MS 1	U11 MS 1	U11 MS 1	U17 WS 2	U17 WS 2	U17 WS 2	U17 WS 2	U17 WS 2
11:30	U19 MS 1	U19 MS 1	U19 MS 1	U19 MS 1	U19 MS 1	U19 MS 1	U19 MS 1	U19 MS 1	U19 MS 1	U19 MS 1	U19 MS 1	U19 WS 2	U19 WS 2	U19 WS 2	U19 WS 2	U19 WS 2
12:00	U15 MS 2	U15 MS 2	U15 MS 2	U15 MS 2	U15 MS 2	U15 MS 2	U15 MS 2	U15 MS 2	U15 MS 2	U15 MS 2	U15 MS 2	U15 MS 2	U15 MS 2	U15 MS 2	U15 MS 2	U15 MS 2
12:30	U15 WS 2	U15 WS 2	U15 WS 2	U15 WS 2	U15 WS 2	U15 WS 2	U15 WS 2	U15 WS 2	U15 WS 2	U15 WS 2	U15 WS 2	U13 XD PP1	U13 XD PP1	U13 XD PP1	U13 XD PP1	U13 XD PP1
13:00	U19 MS QF	U19 MS QF	U19 MS QF	U19 MS QF	U19 MS QF	U19 MS QF	U19 MS QF	U19 MS QF	U19 MS QF	U19 MS QF	U19 MS QF	U11 MS QF	U11 MS QF	U11 MS QF	U11 MS QF	U11 MS QF
13:30	U11 WS PP2	U15 XD 1	U15 XD 1	U15 XD 1	U15 XD 1	U15 XD 1	U15 XD 1	U15 XD 1	U15 XD 1	U15 XD 1	U15 XD 1	U13 XD PP2	U13 XD PP2	U13 XD PP2	U13 XD PP2	U13 XD PP2
14:00	U19 XD QF	U19 XD QF	U19 XD QF	U19 XD QF	U19 XD QF	U19 XD QF	U19 XD QF	U19 XD QF	U19 XD QF	U19 XD QF	U19 XD QF	U11 MS C 1	U11 MS C 1	U11 MS C 1	U11 MS C 1	U11 MS C 1
14:30	U11 WS PP3	U15 XD QF	U15 XD QF	U15 XD QF	U15 XD QF	U15 XD QF	U15 XD QF	U15 XD QF	U15 XD QF	U15 XD QF	U15 XD QF	U13 WD PP1	U13 WD PP1	U13 WD PP1	U13 WD PP1	U13 WD PP1
15:00	U17 WD 1	U17 WD 1	U17 WD 1	U17 WD 1	U17 WD 1	U17 WD 1	U17 WD 1	U17 WD 1	U17 WD 1	U17 WD 1	U17 WD 1	U19 WD 1	U19 WD 1	U19 WD 1	U19 WD 1	U19 WD 1
15:30	U19 MD RR1	U15 MD PP1	U15 MD PP1	U15 MD PP1	U15 MD PP1	U15 MD PP1	U15 MD PP1	U15 MD PP1	U15 MD PP1	U15 MD PP1	U15 MD PP1	U13 MS QF	U13 MS QF	U13 MS QF	U13 MS QF	U13 MS QF
16:00	U13 WS QF	U13 WS QF	U13 WS QF	U13 WS QF	U13 WS QF	U13 WS QF	U13 WS QF	U13 WS QF	U13 WS QF	U13 WS QF	U13 WS QF	U17 WS C 1	U17 WS C 1	U17 WS C 1	U17 WS C 1	U17 WS C 1
16:20	U17 WS C 1	U17 MS QF	U17 MS QF	U17 MS QF	U17 MS QF	U17 MS QF	U17 MS QF	U17 MS QF	U17 MS QF	U17 MS QF	U17 MS QF	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1
16:40	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U15 MS C 1	U15 MS C 1	U15 MS C 1	U15 MS C 1	U15 MS C 1
17:00	U13 WD PP1	U13 WD PP1	U13 WD PP1	U13 WD PP1	U13 WD PP1	U13 WD PP1	U13 WD PP1	U13 WD PP1	U13 WD PP1	U13 WD PP1	U13 WD PP1	U11 MD RR1	U11 MD RR1	U11 MD RR1	U11 MD RR1	U11 MD RR1
17:20	U17 WD QF	U17 WD QF	U17 WD QF	U17 WD QF	U17 WD QF	U17 WD QF	U17 WD QF	U17 WD QF	U17 WD QF	U17 WD QF	U17 WD QF	U19 WD QF	U19 WD QF	U19 WD QF	U19 WD QF	U19 WD QF
17:40	U19 WD QF	U19 WD QF	U19 WD QF	U19 WD QF	U19 WD QF	U19 WD QF	U19 WD QF	U19 WD QF	U19 WD QF	U19 WD QF	U19 WD QF	U15 MD PP2	U15 MD PP2	U15 MD PP2	U15 MD PP2	U15 MD PP2
18:00	U15 WD QF	U15 WD QF	U15 WD QF	U15 WD QF	U15 WD QF	U15 WD QF	U15 WD QF	U15 WD QF	U15 WD QF	U15 WD QF	U15 WD QF	U13 XD PP3	U13 XD PP3	U13 XD PP3	U13 XD PP3	U13 XD PP3
18:20	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS QF	U17 WS QF	U17 WS QF	U17 WS QF	U17 WS QF
18:40	U17 WS QF	U17 WS QF	U17 WS QF	U17 WS QF	U17 WS QF	U17 WS QF	U17 WS QF	U17 WS QF	U17 WS QF	U17 WS QF	U17 WS QF	U19 MS C 1	U19 MS C 1	U19 MS C 1	U19 MS C 1	U19 MS C 1
19:00	U15 MS C 2	U15 MS C 2	U15 MS C 2	U15 MS C 2	U15 MS C 2	U15 MS C 2	U15 MS C 2	U15 MS C 2	U15 MS C 2	U15 MS C 2	U15 MS C 2	U15 MS QF	U15 MS QF	U15 MS QF	U15 MS QF	U15 MS QF
19:20	U15 WS C 2	U15 WS C 2	U15 WS C 2	U15 WS C 2	U15 WS C 2	U15 WS C 2	U15 WS C 2	U15 WS C 2	U15 WS C 2	U15 WS C 2	U15 WS C 2	U13 WD PP3	U13 WD PP3	U13 WD PP3	U13 WD PP3	U13 WD PP3
19:40	U17 MD RR2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U17 WS C 2	U19 WS QF	U19 WS QF	U19 WS QF	U19 WS QF	U19 WS QF
20:00	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U19 WS C 1	U13 MD RR1	U13 MD RR1	U13 MD RR1	U13 MD RR1	U13 MD RR1
20:20	U15 WD C 1	U15 WD C 1	U15 WD C 1	U15 WD C 1	U15 WD C 1	U15 WD C 1	U15 WD C 1	U15 WD C 1	U15 WD C 1	U15 WD C 1	U15 WD C 1	U19 WD C 1	U19 WD C 1	U19 WD C 1	U19 WD C 1	U19 WD C 1
20:40	U17 XD C 1	U17 XD C 1	U17 XD C 1	U17 XD C 1	U17 XD C 1	U17 XD C 1	U17 XD C 1	U17 XD C 1	U17 XD C 1	U17 XD C 1	U17 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1
21:10	U15 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1	U15 XD C 1

Tableau 4.10. Tableau de Programmation des Matches pour le Tournoi de Démonstration - Jour 1. Légende : 1, 2 etc. ~ 1er Tour, 2nd Tour ; QF ~ Quarts de Finale ; SF ~ Demi-finale ; F ~ Finale ; C ~ consolante ; RR ~ Poule Unique ; PP ~ Poule et Elimination Directe ; PO ~ Elimination Directe.

Heure												
09:00	U11 XD SF	U11 XD SF	U13XD PO SF	U13XD PO SF	U17 XD SF	U17 XD SF	U17 XD C SF	U17 XD C SF	U17 XD C SF	U19 XD C SF		
09:25	U19 XD SF	U19 XD SF	U15 XD SF	U15 XD SF	09:30	U15 XD C SF	U15 XD C SF	U15 XD C SF	09:35	U19 XD C SF		
10:00	U13 MS SF	U13 MS SF	U13 WS SF	U13 WS SF	U13 MS C SF	U13 MS C SF	U13 WS C SF	U13 WS C SF	U13 WS C SF	U11 MS C SF		
10:25	U11 MS SF	U11 MS SF	U17 WS SF	U17 WS SF	U17 MS SF	U17 MS SF	U17 WS C SF	U17 WS C SF	U17 WS C SF	U17 MS C SF		
10:55	U15 MS SF	U15 MS SF	U15 WS SF	U15 WS SF	11:00	U15 MS C SF	U15 MS C SF	U15 WS C SF	U15 WS C SF	U19 WS C SF		
11:25	U19 WS SF	U19 WS SF	U19 MS SF	U19 MS SF	U11 WS PO SF	U11 WS PO SF	U19 MS C SF	U19 MS C SF	U19 MS C SF	U13 MD RR2		
11:55	U13 WD PO SF	U13 WD PO SF	12:00	12:00	U11 MD RR2	U17 WD SF	U17 WD SF	U17 WD C SF	U17 WD C SF	U15 MD PO SF		
12:25	U15 WD SF	U15 WD SF	12:30	12:30	U19 WD SF	U17 MD RR2	U17 MD RR2	12:35	U15 WD C SF	U19 WD C SF		
13:00	U19 MD RR2	U19 MD RR2	U11 WS PO F	U11 WS PO F	U13 MS C F	U13 WS F	U13 WS C F	U11 MS F	U11 MS C F			
13:25	U15 MS F	U17 WS F	13:30	13:30	U15 MS C F	U17 MS F	U17 WS C F	U15 WS F	U15 WS C F	U17 MS C F		
13:55	U19 WS F	U19 WS C F	14:00	14:00	U19 MS F	2:05	U11 WD F	U13 MD RR3	U13 MD RR3	U11 MD RR3		
14:25	U13 WD PO F	2:30	U15 MD PO F	U15 MD PO F	U17 WD C F	2:40	U15 WD F	U15 WD C F	U17 MD RR3			
15:00	U19 MD RR3	U19 MD RR3	U19 WD F	U19 WD F	3:10	U11 XD RR3	U11 XD RR3					
15:35	U13 XD PO F	15:40	U17 XD F	U17 XD C F	15:45	U15 XD F	U15 XD C F					
16:00	U19 XD F	U19 XD C F										

Tableau 4.11. Tableau de Programmation des Matches pour le Tournoi de Démonstration - Jour 2. Légende : 1, 2 etc. ~ 1er Tour, 2nd Tour ; QF ~ Quarts de Finale ; SF ~ Demi-finale ; F ~ Finale ; C ~ consolante ; RR ~ Poule Unique ; PP ~ Poule et Elimination Directe ; PO ~ Elimination Directe

Un point à noter en plaçant les matchs dans le tableau ci-dessus, les tableaux n'ont pas été utilisés. Cela signifie que, si on le désire, cette programmation peut être faite avant que les tableaux ne soient confectionnés. Pour les tournois avec peu de temps entre la date limite d'inscription et le début des matchs, cela peut être très utile. Par exemple, si la confection des tableaux est mise en « standby » pour n'importe quelle raison, ou si des personnes différentes sont responsables des tableaux et de la programmation, ils peuvent le faire en parallèle. Arrivé là, il convient maintenant de tout combiner dans ce qui est la dernière grande étape du processus.

METTRE LES HEURES DE MATCHS DANS LES TABLEAUX

A partir des tableaux de l'étape précédente, il y a un ordre clair des matchs à jouer chaque jour - par tableau et par tour. Ces tableaux peuvent être utilisés pour définir un horaire à chaque match dans les tableaux. C'est maintenant que Tournement Planner est très utile et hautement recommandé pour finir la programmation, comme suit :

- Si cela n'a pas encore été fait, régler Tournement Planner pour le tournoi avec le nombre de terrains (10, dans notre exemple) et les horaires pour chaque jour (ceux qui sont indiqués dans les tableaux précédents).
- Dans les tableaux de compétition, commencer par définir l'horaire de match en se basant sur les tableaux de programmation.

Au fur et à mesure que les horaires sont définis match après match, Tournement Planner va signaler une alerte si un des problèmes suivants intervient :

- Un joueur a deux matchs à la même heure.
- Un joueur n'a pas suffisamment de temps de repos entre deux matchs conformément aux paramètres définis.
- Il n'y a pas suffisamment de terrains disponibles pour placer tous les matchs à un horaire donné.

Quand l'un de ces problèmes est signalé, permuter l'heure de match avec un autre pour voir si le problème est résolu, et vérifier sur le logiciel instantanément.

Quand tous les matchs d'une journée ont été intégrés à Tournement Planner, vérifier le bon fonctionnement de la programmation générale en utilisant la fonction "Valider le Programme" (pour les tournois locaux, se concentrer surtout sur les temps de repos). Faire les ajustements supplémentaires pour obtenir un résultat satisfaisant.

Les considérations de programmation concernant l'ordre des matchs des finales des tournois de haut-niveau seront étudiées dans le module 6.

ETAPE FINALE – APPROUVER LA PROGRAMMATION

- Avant de republier les tableaux avec les heures de matchs, vérifier le programme une dernière fois (avec l'aide de Tournement Planner) pour vous assurer qu'aucun problème majeur n'est apparent.
 - Si c'est le juge-arbitre qui s'est chargé du programme des matchs, il est recommandé de demander au juge-arbitre adjoint de le vérifier. Une nouvelle paire d'yeux peut découvrir des lacunes qui n'avaient pas été vues jusque là. Impliquer le(s) juge-arbitre(s) adjoint(s) dans la vérification de la confection des tableaux et la programmation est une bonne façon pour le juge-arbitre de créer un esprit d'équipe.
 - Une fois que le juge-arbitre est satisfait, informer le directeur du tournoi que le programme est approuvé et que les tableaux peuvent être republiés avec soit tous les matchs, soit seulement les matchs du premier jour, comme on le souhaite.
 - Vérifier que la publication soit faite avec la bonne version de fichier et que les heures de match sont visibles.
-

4.11 RESUME

Dans ce module, une discussion en profondeur des tableaux et du programme a été présentée, incluant :

- les différents types de tableaux communément utilisés (avec les caractéristiques et l'applicabilité de chacun)
- les recommandations de durée de match à utiliser pour la planification (avec un outil pour estimer combien de matchs peuvent "tenir" dans les horaires de jeu définis)
- les étapes de confection des tableaux, depuis la liste brute des inscrits et incluant le placement des « byes » et des têtes de séries
- les recommandations et procédures pour séparer les inscriptions par provenance
- les étapes pour une programmation réussie (avec les directives et les bonnes pratiques de programmation incluant des conseils pour utiliser Tournament Planner dans le processus)

Tous les nouveaux juge-arbitres ont besoin de temps pour s'habituer aux détails de la confection des tableaux et de la programmation réaliste des matchs, et il n'y a pas d'autre moyen que la pratique. Les procédures et techniques décrites dans ce module ne sont qu'une des nombreuses façons dont un tournoi peut être abordé. Il est recommandé que les juge-arbitres, quand ils ont leur première occasion de faire des tableaux et de programmer des matchs, prennent les principes présentés ici et personnalisent les méthodes de confection des tableaux et de programmation des matchs pour s'adapter au mieux au type et au niveau de tournoi où ils officient.

Beaucoup de tournois dans le monde utilisent maintenant Tournament Planner pour faire automatiquement la plupart des étapes fastidieuses de ce module. Le point important est qu'en travaillant avec le matériel présenté ici, le juge-arbitre va mieux comprendre comment Tournament Planner travaille en arrière-plan, et va être mieux préparé pour faire les étapes manuellement si pour une raison ou une autre le logiciel est en panne ou s'il n'est pas disponible.



QUESTIONS D'AUTO-EVALUATION

1	Dans quels types de tableaux, tous les joueurs se rencontrent-ils ?	Elimination directe	
		Poule unique	
		Poules puis élimination directe	
		Aucune de ces réponses	
2	S'il y a cinq inscrits dans une poule unique, combien de matchs doivent être joués ?	5	
		6	
		10	
		25	
3	Numérotez les étapes du processus d'inscription à un tournoi dans l'ordre.	Produire une liste des inscriptions par classement	
		Répondre aux demandes de recherche de partenaires	
		Déterminer quelles inscriptions doivent être acceptées ou être mises en liste d'attente	
		Vérifier la validité des inscriptions dans chaque tableau	
4	Pour un tableau avec 14 inscrits, combien de têtes de séries doit-il y avoir, et en quelles positions doivent-elles être placées ?	Quatre têtes de séries en positions 1, 2, 3, et 4	
		Quatre têtes de séries en positions 1, 5, 12, et 16	
		Deux têtes de séries, placées en positions 1 et 2	
		Deux têtes de séries, placées en positions 1 et 16	
5	Replacer les étapes de confection d'un tableau dans l'ordre.	Placer les joueurs nécessitant une répartition par provenance	
		Placer les têtes de séries	
		Placer les « byes »	
		Revoir et valider les tableaux	
		Placer les joueurs restants	
6	Laquelle de ces réponses n'est PAS un critère pour la programmation des matchs ?	Jour/horaires spécifiques annoncés dans le prospectus d'invitation	
		Préférences des joueurs	
		Temps de repos des joueurs	
		Tableaux avec plusieurs tours sur différentes journées	

RESSOURCES DES OFFICIELS TECHNIQUES DE LA BWF

MANUEL DES JUGE-ARBITRES

NIVEAU 1

CHAPITRE 5

SE PREPARER AU JEU

5. SE PREPARER AU JEU

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

A la fin de ce module, vous serez capables de :

- identifier les différents points de contrôle de la salle avant le début du jeu ;
- décrire les principaux problèmes à discuter avec le directeur du tournoi/comité d'organisation ;
- expliquer les principaux sujets à aborder lors des briefings ;
- décrire le processus du test des volants.

5.1 INTRODUCTION

Le moment entre l'arrivée du juge-arbitre à la salle et le début du jeu est une période importante, il offre l'opportunité au juge-arbitre de vérifier que les terrains et les zones annexes ont été correctement installés, et lui permet d'exercer son influence sur le déroulement du tournoi. Cela peut aussi être la première fois que le juge-arbitre rencontre face à face le directeur du tournoi et les autres membres du comité d'organisation, en lui donnant la possibilité d'impulser un travail en équipe qui aidera au bon déroulement du tournoi. Les principales activités du juge-arbitre dans cette période sont :

- L'inspection des terrains et de leurs environs immédiats (plateau de jeu). L'identification de tous les problèmes qui doivent être réglés avant le début.
- La familiarisation avec les autres espaces de la salle auxquels les joueurs et les spectateurs auront accès.
- L'introduction et la discussion avec le directeur du tournoi et les autres organisateurs pour commencer à construire une bonne relation d'équipe.
- Les briefings des arbitres et du médecin du tournoi.
- Le test des volants.
- L'inspection finale du plateau de jeu et la validation pour débiter le jeu.

5.2 INSPECTION DU PLATEAU SPORTIF ET DE LA SALLE

La rigueur de cette activité dépendra :

- du niveau du tournoi
- de combien de temps a le juge-arbitre entre son arrivée et le début du tournoi (par exemple, arriver un jour avant ou au dernier moment)
- si le juge-arbitre connaît déjà la salle d'un tournoi précédent ou s'il y vient pour la première fois

L'objectif de cette étape est de s'assurer que tous les fondamentaux sont en place pour que le tournoi se déroule en sécurité et avec fluidité, et d'identifier tous les problèmes qui doivent être solutionnés avant le début des matchs. Le juge-arbitre voudra vérifier les aspects suivants - notez que dans de nombreux cas les informations auront déjà (si possible) été obtenues dans la check-list, et le juge-arbitre n'aura qu'à confirmer les informations reçues précédemment (Section 3.4).

GENERAL

- Dans tous les cas, le juge-arbitre devra prévenir le directeur du tournoi de son arrivée à la salle pour faire le tour des installations ensemble.
- Avant d'arriver à la salle pour faire le tour des installations, le juge-arbitre doit revoir les informations reçues dans la check-list, ainsi que tous les plans envoyés par les organisateurs montrant la configuration du plateau sportif et de la présentation générale de la salle. Cette information peut ensuite être comparée à ce qui a été réellement mis en place et toute différence peut être corrigée.
- En revoyant la préparation d'avant tournoi de la salle par les organisateurs, le juge-arbitre devra porter une attention particulière aux points qui ont été sujets à discussion et qui peuvent nécessiter la mise en place d'actions spécifiques pour être menées à bien.

PRIORITE 1 – SECURITE

Tout d'abord et surtout, c'est le rôle du juge-arbitre de s'assurer que les conditions de jeu sont **sécurisées** pour les joueurs, les officiels techniques et les spectateurs. Pour cela, le juge-arbitre doit être sûr de :

- Inspecter la surface des terrains et s'assurer qu'elle n'est pas trop glissante ou collante et n'a pas de bosses, trous, ou autres défauts qui pourraient causer un incident.
- Si des tapis en plusieurs laies sont utilisés, vérifier que les bordures sont scotchées ensemble/ maintenues correctement et que les laies ne peuvent pas se séparer durant le jeu.
- Si du scotch a été utilisé, vérifier qu'il a été posé correctement, qu'il n'est pas collant, ou n'est pas susceptible de se défaire pendant les matchs.
- Vérifier qu'il y a suffisamment d'espace autour des terrains d'un point de vue sécurité des joueurs, en particulier si les terrains sont placés dos à dos. Au niveau international, l'espace minimum entre le fond du terrain et tout objet (tableaux de publicité, chaise de juge de ligne et entraîneur, etc.) est de 2 mètres, sur le côté du terrain c'est 1,5 mètres. C'est un bon objectif à avoir pour tous les niveaux de tournois.
- Penser aux flux de passage une fois que le jeu a commencé (pour les joueurs qui entrent et sortent des terrains, ainsi que pour le public qui va dans les tribunes ou dans d'autres zones depuis les portes d'entrée et de sortie). Idéalement, le plateau de jeu sera délimité par des barrières physiques le séparant de la zone des spectateurs, mais souvent au niveau local où les compétitions se tiennent dans des gymnases scolaires ce n'est pas possible. Si nécessaire, soyez créatifs et limitez les points d'accès à la salle pour simplifier le passage (par exemple, en utilisant de la rubalise entre des poteaux pour éviter aux spectateurs de trop s'approcher des terrains).
- Vérifier qu'il y a un plan de sorties de secours, en cas d'urgence (feu, incident de sécurité, etc.).
- Connaître la distance avec l'hôpital le plus proche et les procédures d'alerte des services d'urgence, en cas de blessure sérieuse sur le terrain.
- Confirmer qu'il y a un défibrillateur à la salle.
- En faisant le tour de l'installation, prendre note de tous les dangers (par exemple, une moquette glissante, une marche non signalée qui pourrait faire trébucher). Alerter le personnel de la salle ou les organisateurs de tout problème et chercher un moyen de le régler avant de faire un dernier tour.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

PRIORITE 2 – LES CONDITIONS DE JEU

Nombre de ces points devraient avoir été prévus dans la check-list, en répondant par “oui” ou “non” dans certains cas, les détails étant fixés maintenant.

- Vérifier les obstacles au-dessus des terrains (poutres, tuyaux, panneaux de basket, etc.). S’il y a des obstructions potentielles qui peuvent arriver pendant le jeu, demander aux organisateurs comment cela a été géré précédemment. Décider s’il y a “faute” ou “let” si le volant touche un de ces obstacles. Cette décision devra être informée aux arbitres et aux joueurs avant le début des matchs.
- Vérifier l’éclairage. Pour de nombreux tournois locaux se tenant dans des gymnases municipaux, il y a peu de marge pour faire des changements autres que de demander à remplacer les lumières défaillantes avant le tournoi, ou pour décider d’allumer ou d’éteindre des rangées de lumières. Ajouter toute lacune significative concernant l’éclairage dans le rapport du juge-arbitre.
- Vérifier que toutes les fenêtres qui se trouvent derrière les terrains (et éventuellement sur les côtés des terrains) ont été masquées par des bâches ou des plastiques noirs. Bien vérifier si la visite se fait la nuit. Faire attention aux portes donnant sur le plateau sportif qui pourraient être utilisées par les joueurs/officiels/spectateurs pendant les heures de jeu. Si elles font entrer de la lumière quand elles sont ouvertes, il faudra que quelque chose soit mis en place pour bloquer cette lumière pour ne pas gêner les joueurs, ou trouver une autre entrée/sortie pour accéder à la salle.
- Regarder l’arrière-plan que verront les joueurs pendant les matchs. Idéalement, il ne faut pas qu’il y ait de couleur blanche ou très claire dans le champ de vision des joueurs qui rendrait la vision du volant blanc difficile. Si c’est le cas et qu’il y a suffisamment de temps, demander aux organisateurs s’il est possible de couvrir ces zones avec du plastique noir.
- Reconfirmer s’il y a un chauffage ou un air conditionné utilisés pendant le jeu et évaluer la force des courants d’air que cela pourrait causer. S’il y a un problème avec les courants d’air, demander aux organisateurs quelle expérience ils ont eu lors de précédents tournois. Quand l’air conditionné ou le chauffage peuvent être éteints, comparer l’inconvénient d’un petit ou d’un grand courant d’air au confort des conditions de jeu (par exemple, une température agréable ou excessive - et potentiellement dangereuse - la chaleur et l’humidité). Si une journée a été programmée avec des pauses entre les sessions, rallumer l’air conditionné ou le chauffage pendant ces pauses et avant le début des matchs, et l’éteindre pendant la durée des matchs.
- Si l’air conditionné ou le chauffage ont besoin d’être ajustés ou éteints pendant la journée, regarder si le timing a besoin d’être programmé ou si cela peut être fait manuellement. Si c’est faisable manuellement, établir qui a accès au contrôle et confirmer quels seront les horaires disponibles.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

PRIORITE 3 – INSTALLATION DES TERRAINS

C'est dans l'intérêt de tout le monde que le tournoi présente la meilleure image d'installation des terrains et des panneaux de publicité, des affichages de scores, des chaises des officiels techniques, etc. Le juge-arbitre a une grande influence et probablement la meilleure expérience pour savoir ce qui fonctionne ou non. Utiliser cette connaissance pour guider les organisateurs lors de l'installation pour que tout soit à sa place bien avant que les premiers matchs soient appelés sur les terrains.

- Vérifier que les filets sont de bonne qualité et sans trous. Avant le début des matchs et après que les filets ont été vérifiés et ajustés en hauteur, s'assurer que les bords des filets sont bien attachés aux poteaux pour éviter tout espace entre eux.
 - Les poteaux doivent être positionnés sur les lignes de doubles. Certains poteaux habituellement utilisés pour les tournois locaux ne permettent pas de maintenir le filet à la bonne hauteur (1,524 mètres au centre) quand ils sont positionnés correctement, et des organisateurs inexpérimentés pourraient vouloir bouger les poteaux en-dehors du terrain pour avoir une bonne hauteur. Dans ce cas, demander si des contrepoids sont disponibles pour lester la base des poteaux, de façon à ce qu'ils soient correctement placés. Si ce n'est pas possible d'avoir les poteaux sur les lignes de double (ou au cas où les filets de plusieurs terrains sont attachés ensemble), une bande verticale de scotch ou un système équivalent peuvent être installés.
- A photograph showing two individuals, likely officials or organizers, in blue jackets with 'VICTOR' branding, working on a badminton net. One person is standing on a yellow base, adjusting the net's height or position on a yellow stand. The other person is standing on the court floor, holding the net. The background shows a green badminton court with white lines.
- Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO*
- Si des chaises d'arbitre sont fournies, vérifier que leur construction est sûre et qu'il y a suffisamment d'espace entre les terrains pour qu'elles soient positionnées en toute sécurité (idéalement à un mètre des lignes de double, mais cela dépendra de l'installation). Le siège de l'arbitre devrait être à la hauteur du filet à son extrémité (1,55 mètres), mais ce n'est pas prioritaire pour les tournois locaux. Si le tournoi dure longtemps et que les arbitres vont officier sans beaucoup de pause, il est plus confortable de les avoir assis sur des chaises (même si elles ne sont pas parfaites) plutôt que de les faire arbitrer debout, ce qui entraîne de la fatigue, de la démotivation, et peut mener à plus d'erreurs.
 - Si l'espace le permet, les chaises d'arbitre devraient être positionnées face au bureau des juge-arbitres et à la table de marque, pour permettre aux arbitres d'avoir un contact visuel. C'est l'espace disponible qui va décider du placement de la chaise d'arbitre, donc si nécessaire les chaises seront placées de l'autre côté du terrain.
 - Si des juges de service sont utilisés dès les premiers tours - c'est un luxe pour la plupart des tournois locaux - vérifier que les chaises des juges de service sont placées à l'opposé des chaises d'arbitre. Dans le cas où les terrains sont placés trop près l'un de l'autre, le juge de service peut être placé du même côté que l'arbitre.
 - Si les juges de service vont utiliser des dispositifs pour évaluer la hauteur des services, vérifier qu'ils sont précis, correctement ajustés et correctement placés.
 - Les panneaux de publicité autour des terrains augmentent la présentation du tournoi, fournissent une exposition pour les sponsors, et servent de limite pour séparer les spectateurs du plateau sportif s'il n'y a pas d'autre dispositif. Garder à l'esprit les informations suivantes pour décider où les placer :
 - S'il n'y a qu'un nombre limité de panneaux disponibles, les positionner stratégiquement, en accord avec les organisateurs, en les équilibrant suivant les considérations suivantes.
 - Idéalement, il devrait y avoir au moins 2 mètres entre les panneaux (ou tout autre obstacle) et la ligne de fond de court, et au moins 1,5 mètres avec les lignes latérales. Dans les salles avec moins d'espace, ces distances peuvent être réduites, mais il est recommandé de ne pas descendre en-dessous de 0,80 mètres avec les lignes latérales pour garder un espace sécurisé pour les joueurs.
 - A l'arrière de chaque terrain, éviter d'avoir des panneaux trop clairs, en particulier les blancs. Les placer plutôt sur les côtés.

- En plaçant les panneaux, ne pas oublier de laisser des espaces pour que les joueurs et les officiels puissent accéder aux terrains. S'assurer aussi que les juges de ligne ou assistants de terrain qui sont en charge du nettoyage des terrains aient un accès facile depuis là où ils sont assis, et que les entraîneurs aient un accès facile depuis leurs chaises lors des arrêts de jeu au milieu et à la fin de chaque set.
- Vérifier la position et le bon fonctionnement de tout système d'affichage des scores (manuel ou électronique). Un bon choix est souvent en diagonale dans les coins opposés, loin des chaises des entraîneurs, mais si un Livescore est utilisé avec des écrans d'affichage, la position peut être limitée par les points d'accès électrique. Avant que le jeu débute, le juge-arbitre devrait vérifier qu'aucun nombre ne manque aux afficheurs manuels, et que les tablettes électroniques fonctionnent, s'il y en a. Même si un système électronique est utilisé, il devrait y avoir un système manuel pour palier aux pannes.
- Vérifier que des caisses pour volants usagés soient placées à côté des chaises de juges de service, ou à côté des chaises d'arbitre s'il n'y a pas de juge de service.
- Même si ce n'est pas nécessaire au niveau local, c'est bien d'avoir des caisses pour que les joueurs puissent ranger leurs affaires. En plus d'améliorer la présentation du plateau de jeu, elles servent à contenir toute fuite de bouteille d'eau des joueurs. Idéalement, il devrait y avoir deux caisses de chaque côté, placées à côté de la chaise d'arbitre. Dans les salles avec peu d'espace entre les terrains, cependant, le juge-arbitre peut décider si c'est vraiment pratique de les utiliser.
- Lors du dialogue d'avant tournoi avec les organisateurs, il a été établi combien de juges de ligne (s'il y en a) sont disponibles pour les premiers tours. Confirmer ce nombre avec les organisateurs à l'arrivée à la salle et décider pour chaque terrain où placer les chaises de juges de ligne. Sauf si c'est impossible en raison du manque d'espace, les chaises des juges de ligne doivent être placées en-dehors des panneaux de publicité autour des terrains. (Pour une étude plus en profondeur des configurations possibles en fonction du nombre de juges de ligne, et pour étudier les plans d'installation, voir la Section 5.4.)
- S'il y a des assistants de terrains pour le nettoyage pendant les matchs (si ce n'est pas les juges de ligne qui sont chargés de cette tâche), le placement de leurs chaises doit aussi être déterminé. Avant le début de chaque jour, le juge-arbitre doit vérifier que les balais et serviettes ont été replacés à côté des chaises. S'il n'y a pas d'assistant de terrain, demander aux organisateurs de placer une serviette de chaque côté de la chaise d'arbitre pour que les joueurs puissent eux-mêmes essuyer le terrain.
- Décider où placer les chaises des entraîneurs. Il y a normalement deux chaises à chaque bout de terrain, soit au centre soit dans les coins, en fonction de la disposition de la salle. Si l'espace à l'arrière ou dans les coins des terrains est trop petit pour que les chaises des entraîneurs puissent y être placées en toute sécurité, chercher d'autres alternatives (par exemple, placer les entraîneurs sur les côtés). Sur les plus petits tournois où l'espace (ou l'absence de chaises) pose problème, il peut être nécessaire de n'avoir qu'une seule chaise, à la place de deux, par côté. Où qu'elles soient positionnées, les chaises des entraîneurs devraient être en-dehors des panneaux de publicité.
- Dans les grandes salles où il y a un ou plusieurs juge-arbitres adjoints, demander à ce que l'organisateur fournisse une chaise et une table en bout de salle à l'opposé de la table de marque et du bureau principal du juge-arbitre. Il est recommandé que quand les matchs sont en cours, l'équipe des juge-arbitres se positionne à différents endroits, de façon à ce que tous les terrains puissent être observés facilement. Il est surprenant de voir combien de détails et subtilités supplémentaires peuvent être perçus quand le juge-arbitre est relativement proche du terrain, plutôt qu'à l'autre bout de la salle au bureau principal. Répartir les juge-arbitres en service accélère aussi le temps de réponse quand un juge-arbitre est appelé sur un terrain, et montre un signal positif aux arbitres que quelque soit le terrain sur lequel ils se trouvent, le juge-arbitre porte attention à ce qui se passe pendant son match.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

PRIORITE 4 – AUTRES ESPACES DU PLATEAU SPORTIF

Ensuite, le juge-arbitre devrait tourner son attention sur les autres espaces du plateau sportif où vont se trouver la table de marque ou les autres instances d'organisation (par exemple, la gestion des volants, les techniciens du plateau sportif, etc.). C'est le bon moment pour rencontrer les personnes responsables de ces espaces et essayer d'apprendre leurs noms ! Le travail qu'ils vont effectuer est décisif pour le bon fonctionnement du tournoi et c'est le bon moment pour établir une bonne relation avec eux.

- Confirmer la position de la table de marque et du bureau principal du juge-arbitre.
- S'assurer que des places assises ont été prévues pour le médecin du tournoi - idéalement proche du bureau du juge-arbitre.
- Etablir où se trouvera le poste de gestion des volants. Sur les tournois locaux, cette tâche pourrait être dévolue à la table de marque, ou au bureau du juge-arbitre, voire gérée par les arbitres eux-mêmes.
- Confirmer où seront placés les arbitres et les juges de ligne quand ils ne sont pas sur les terrains.
- S'assurer que des prises électriques sont disponibles et fonctionnent pour les ordinateurs.
- Si les résultats sont mis en ligne, s'assurer que la connexion internet est fonctionnelle et que chaque personne qui a besoin du mot de passe en dispose.
- Vérifier que le système d'annonce public fonctionne et est audible depuis là où les joueurs sont assis quand ils ne jouent pas. Si les annonces ne peuvent pas être facilement entendues, il est probable que le tournoi prenne du retard.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

PRIORITE 5 – LE RESTE DE L'INSTALLATION

Comme les "Règles du Badminton l'établissent, *"le juge-arbitre est responsable de l'organisation générale du tournoi"* et pas uniquement des matchs en cours sur les terrains, le juge-arbitre doit être familier avec toute l'installation (et être attentif aux lacunes de l'installation) que les joueurs/officiels/spectateurs pourraient utiliser pendant le tournoi. Bien que prioritairement orientée vers le plateau sportif et ses environs immédiats, l'inspection d'avant tournoi qu'effectue le juge-arbitre doit se tourner maintenant vers les autres aspects de l'installation, en incluant par exemple :

- Les vestiaires des joueurs, dont les douches.
- Le nombre et la qualité des toilettes (hommes et femmes) disponibles.
- L'espace pour le stand de cordage et de vente de matériel.
- Les espaces médicaux et paramédicaux qui seront utilisés durant le tournoi.
- La salle de réunion ou l'espace qui sera utilisé pour le briefing des arbitres (et la disponibilité d'un projecteur, si on en a besoin).
- L'endroit où seront affichés les tableaux.

5.3 DIALOGUE AVEC LE DIRECTEUR DU TOURNOI ET LES ORGANISATEURS

Les bases d'une relation saine et productive entre le juge-arbitre et le directeur du tournoi devraient déjà être établies à travers le contact et les discussions autour de la check-list du juge-arbitre. Si c'est la première fois que ces personnes travaillent ensemble, l'arrivée du juge-arbitre à la salle est le moment de renforcer le bon départ avec une réunion en face à face. Le juge-arbitre doit toujours garder à l'esprit l'importance d'un travail en équipe avec les organisateurs, dans la mesure où ils ont déjà investi beaucoup de temps et d'efforts (et parfois leur propre argent) dans la préparation jusqu'à ce moment, et qu'après tout c'est "leur tournoi".

Le juge-arbitre doit faire bon usage du temps de rencontre avec le directeur du tournoi et les organisateurs, puisque plus on se rapproche du début des matchs, plus ils seront occupés. Une fois le tournoi commencé, il sera plus difficile pour le juge-arbitre d'avoir un véritable face à face avec le directeur du tournoi (sauf pour des discussions sur des problèmes urgents). Il est aussi recommandé que les autres responsables de l'organisation participent aux discussions à ce moment, en particulier si le directeur du tournoi n'est pas en charge des opérations ordinaires du tournoi. En fonction du temps disponible et des urgences d'installation, cette conversation peut se dérouler avant ou après l'inspection de la salle.

- Aller à tous les points importants de la check-list qui sont encore en suspens et qui nécessitent des décisions pour les résoudre.
- Demander au directeur du tournoi/organisateurs s'il y a de nouveaux problèmes qui sont apparus pendant l'installation du plateau sportif. Offrir des solutions constructives, prendre en compte que des compromis peuvent être nécessaires compte-tenu du peu de temps restant avant le début du tournoi.
- Si l'inspection du plateau sportif a déjà été faite, aller aux autres problèmes techniques qui nécessitent d'être abordés avant le début des matchs.
- Si le directeur du tournoi et la table de marque sont relativement inexpérimentés, c'est maintenant le bon moment pour discuter des différents rôles du juge-arbitre et du directeur du tournoi/organisateurs une fois que le jeu se déroule. Cela peut aussi permettre de définir qui a la responsabilité de prendre les décisions en fonction des questions qui se posent (voir Section 2.3).
- Discuter des détails du processus de lancement des matchs sur les terrains (appeler les matchs, désigner les arbitres et distribuer les feuilles de scores, désigner les juges de ligne, s'il y en a, récupérer les volants, définir la procédure d'accès des joueurs et des officiels sur le terrain). S'assurer que la procédure convenue soit aussi communiquée au responsable de la table de marque s'il n'est pas à la réunion.
 - Les détails exacts varient de tournoi en tournoi mais **doivent** être établis avant le début des matchs et communiqués à toutes les personnes impliquées.
 - Chercher une procédure aussi *simple* que possible, l'inefficacité dans ce domaine étant une cause de retard dans le programme.
 - Pour les tournois locaux, en absence de circonstances spéciales, il est recommandé aux officiels techniques de simplement rencontrer les joueurs sur le terrain plutôt que d'essayer d'avoir un protocole plus formel, au moins jusqu'aux demi-finales et finales.
 - Pour les grands tournois multi-âges jeunes (et parfois vétérans), il est recommandé d'installer une "chambre d'appel" avec des chaises proche de la table de marque. Les joueurs des prochains matchs seront appelés par la table de marque environ 15 à 20 minutes avant leur heure de match prévue, pointés par un bénévole, et attendront que la table de marque leur désigne un terrain. Avoir les joueurs prêts de cette façon peut permettre de réduire considérablement le temps de terrains vides entre les matchs, mais cela nécessite que des bénévoles aient été informés à l'avance de l'enregistrement des joueurs et de la liaison avec la table de marque. Cette tâche supplémentaire de gestion de la chambre d'appel est généralement trop lourde pour que la table de marque s'en charge.

- De la même façon, discuter et valider la procédure pour quitter le terrain des arbitres et des joueurs après le match. Encore une fois, une procédure formelle n'est pas nécessaire pour les plus petits tournois. Définir aussi la logistique pour le retour des volants (utilisés et neufs) à la table de gestion des volants, et pour le retour de la feuille de score remplie (si du papier est utilisé) à la table de marque.
- Si le tournoi propose un transport entre les hôtels et la salle, demander une copie des horaires de navettes, vérifier qu'ils sont corrects, et s'assurer que des copies sont affichées à la salle et aux hôtels.
- Se renseigner sur les divers détails qui nécessitent d'être communiqués aux participants. Par exemple :
 - Toute restriction pour disposer les caméras vidéos.
 - L'espace autorisé pour les photographes sur le plateau sportif. Généralement ils seront autorisés à s'asseoir le long des lignes de côté et de fond tant qu'ils n'interfèrent pas avec le jeu.
 - Si la nourriture et/ou les boissons sucrées sont autorisées sur le plateau sportif, ou si elles ne sont autorisées qu'à certains endroits.
 - Les détails du timing/logistique de repas pour les juges de ligne et les arbitres.
 - L'heure à laquelle la salle va ouvrir chaque jour - le juge-arbitre est généralement l'un des premiers à arriver.
 - L'accessibilité à la salle de briefing des arbitres (par exemple, si la salle doit être ouverte si on en utilise une).

5.4 BRIEFING DES ARBITRES ET DES JUGES DE LIGNE

Après avoir rencontré le directeur du tournoi et les organisateurs principaux, et avoir fait le tour du plateau sportif et du reste de l'installation, le juge-arbitre doit avoir une bonne idée du déroulement du tournoi. En offrant des respectueuses suggestions et instructions lors de ces rencontres, le juge-arbitre aura proposé des détails d'installation qui faciliteront le déroulement des opérations et amélioreront la bonne présentation une fois les matchs commencés. De plus, toutes les questions que le juge-arbitre aura soulevé avant son arrivée auront été traitées. Maintenant ces informations doivent être communiquées aux autres personnes impliquées dans le tournoi, dont notamment les autres officiels techniques - arbitres et juges de ligne.

BRIEFING DES ARBITRES

Quelque soit le niveau du tournoi, il doit y avoir un briefing du juge-arbitre avec les arbitres avant que le jeu ne commence. Sur les plus gros tournois, cela peut se faire la veille du début, dans une salle de réunion avec une présentation PowerPoint. Sur les tournois locaux, il se déroule généralement dans un espace calme du gymnase 45 - 60 minutes avant le début du premier jour de matchs, potentiellement complété par un document (comme présenté en détail plus tard dans cette section).

En plus de communiquer les éléments logistiques et techniques, le briefing initial est important parce qu'il donne le ton de la relation qui va s'installer entre le juge-arbitre et les arbitres - en particulier si c'est la première fois qu'ils travaillent ensemble. Le juge-arbitre peut se servir de ce briefing pour établir son autorité et également pour construire une relation de confiance, de coopération, d'accessibilité et de travail en équipe. Les conseils suivants sont utiles pour conduire un briefing à tous les niveaux de compétition :



Crédit photo: BADMINTON PAN AM

- S'assurer que tous les arbitres sont informés à l'avance de quand et où se déroule le briefing.
- Parler clairement et doucement - les arbitres présents n'ont pas forcément la même langue maternelle.
- Utiliser un langage simple - l'objectif principal du briefing est que les arbitres comprennent ce que le juge-arbitre va leur demander, il faut donc éviter le vocabulaire complexe et inhabituel avec lequel ils ne seraient pas familiers.
- Parler avec un calme autoritaire - le juge-arbitre est le chef de l'équipe des officiels techniques et l'image qu'il renvoie lors du briefing va donner le ton du reste du tournoi. Communiquer les exigences et les attentes des arbitres sur ce qu'ils vont avoir à faire et comment ils vont avoir à le faire, sans paraître autoritaire, rigide, ou officieux.
- Faire une pause pendant le briefing pour demander s'il y a des questions. Traiter toutes les questions avec respect et y répondre honnêtement au mieux de vos capacités. Se rappeler que les arbitres présents peuvent avoir différents niveaux d'expérience, et ne pas être méprisant avec les questions basiques "qu'un arbitre devrait déjà savoir".
- Se focaliser sur les aspects logistiques et les procédures qui sont uniques pour le tournoi en question, en passant moins de temps sur les informations génériques qui ne changent pas d'un tournoi à l'autre (sauf si des arbitres novices/inexpérimentés forment la majorité de l'équipe).
- Encourager les arbitres à consulter le juge-arbitre ou ses adjoints pour les questions pendant le tournoi - se montrer abordable.

Les limites et le détail des informations couvertes par le briefing peuvent être adaptées au tournoi en question et devraient contenir les conditions spéciales et les règlements qui ont été annoncés dans les documents d'invitation. Quelque soit le moyen de communiquer, le briefing devrait au minimum contenir les éléments suivants (Tableau 5.1).

Sujet	Détails
Introduction	Si certains arbitres vont travailler ensemble pour la première fois, leur demander de se présenter et de dire d'où ils viennent (ville, pays, etc.).
Horaires	Communiquer les horaires prévus chaque jour - particulièrement important pour ceux qui rentrent chez eux le soir.
Transport	Faire passer les détails du transport des arbitres qui sont à l'hôtel officiel vers et à partir de la salle.
Tenue des Arbitres	En l'absence d'un sponsor du tournoi qui fournirait une tenue spécifique, l'uniforme de l'arbitre dans la plupart des pays est un polo noir, un pantalon noir ou une jupe noire, des chaussettes et des chaussures noires. S'assurer que tous les arbitres aient une tenue relativement similaire pour améliorer la présentation.
Équipement	Rappeler aux arbitres de prendre un chronomètre, une plaquette, les cartons jaune et rouge et un stylo chaque jour, si ceux-ci ne leur sont pas fournis.
Zone des Arbitres	Informar les arbitres de là où ils pourront s'asseoir quand ils ne sont pas sur les terrains et leur demander d'informer la table de marque s'ils s'absentent.
Repas	Faire passer le détail des repas prévus pour les arbitres.
Système de Score	Rappeler aux arbitres le(s) système(s) de comptage lors du tournoi.
Fautes et Lets	Annoncer les décisions de "fautes" et "lets" si un volant touche un obstacle, et rappeler aux arbitres d'en informer les joueurs lors du tirage au sort.
Désignation sur les Matches	Expliquer comment les matches vont être assignés à un arbitre pour le premier jour (par exemple, en rotation ou en équipe).

Sujet	Détails
Entrée sur le Terrain	Informar les arbitres qu'après avoir récupéré la feuille de score et les volants, ils retrouveront les joueurs sur le terrain (sauf si vous avez décidé d'une procédure d'entrée spécifique).
Tenues des Joueurs	Informar les arbitres des restrictions sur les tenues des joueurs en vigueur sur ce tournoi (généralement non applicable sur les tournois locaux sauf "une tenue de badminton acceptable doit être portée pendant les matchs").
Echauffement	Rappeler aux arbitres le temps d'échauffement (en général 2 minutes), qui débute après le tirage au sort quand l'arbitre s'assoie sur sa chaise/se tient à côté du terrain, et se termine à l'annonce "zéro égalité, jouez".
Juges de Ligne	Informar les arbitres du nombre de juges de lignes et de quelles lignes l'arbitre sera responsable. Rappeler aussi aux arbitres de ne pas déjuger un juge de ligne sauf s'ils sont certains qu'une erreur a été commise.
Volants	Dire aux arbitres combien de volants prendre sur le terrain et leur rappeler de les ramener à la table des volants (ou au responsable) à la fin du match. Informar les arbitres que les volants ont été testés et qu'ils ne doivent pas laisser les joueurs les tester eux-mêmes.
Codes de Conduites	Rappeler aux arbitres les points principaux du Code de Conduite des Joueurs auxquels ils doivent faire attention pendant le match, ainsi que les réponses adéquates en cas de mauvaise conduite (voir Module 7).
Blessures	Informar les arbitres de la procédure en cas de blessure nécessitant l'intervention du médecin (pour démarrer leur chronomètre et appeler le juge-arbitre en levant la main droite). Également, sur les tournois locaux, demander aux arbitres d'appeler le juge-arbitre si un joueur souhaite abandonner pendant un match de poule (voir Section 4.2).
Briefings Quotidiens	Informar les arbitres du lieu et de l'heure des briefings des jours 2, 3, etc..

Tableau 5.1. Informations Essentielles à Aborder lors du Briefing Initial des Arbitres

Sur les tournois locaux, avoir des documents contenant ces informations à distribuer aux arbitres est une bonne idée. C'est parce que sur ces tournois il peut y avoir beaucoup d'arbitres qui sont novices ou peu expérimentés, ce qui signifie qu'ils ne seront pas habitués à certaines des procédures basiques qui peuvent être survolées rapidement lors du briefing. Des documents à distribuer sont aussi utiles pour fournir les informations du tableau 5.2 aux arbitres qui arriveraient plus tard le premier jour ou qui ne seraient là que plus tard dans le tournoi. Ces documents permettent de gagner du temps plutôt que de refaire un briefing à chaque fois qu'un nouvel arbitre arrive. Enfin, au cas où le groupe est composé de personnes de langues maternelles différentes, cela peut être plus facile pour confirmer la bonne compréhension des points mentionnés au briefing avec les documents. Cependant, bien que les documents puissent être utiles pour comprendre les procédures, cela ne devrait JAMAIS remplacer un briefing.

Comme noté en Tableau 5.1, l'un des points du briefing initial des arbitres est de communiquer comment les matchs seront assignés aux arbitres le premier jour du tournoi. Certaines des différentes options qu'a le juge-arbitre pour assigner les matchs sont présentées ci-dessous dans "Considérations pour l'utilisation efficace des officiels techniques".

BRIEFING DES JUGES DE LIGNE

Avoir des juges de ligne lors de tournois locaux est, dans de nombreuses régions du monde, un luxe, malgré l'importance de ce travail. Si le juge-arbitre a la chance d'avoir une équipe de juges de ligne sur un tournoi, un petit briefing peut leur être proposé avant le début du tournoi. En plus de partager des informations techniques, le but de ce briefing est de transmettre aux juges de ligne qu'ils sont une part importante de l'équipe des officiels techniques, de souligner l'importance du travail qu'ils vont accomplir, de les faire se sentir à l'aise, et de répondre à toutes leurs questions. Le juge-arbitre doit juger du niveau d'expérience des juges de ligne et déterminer si et comment aborder les bases - les signaux manuels, annoncer "out" clairement, regarder l'arbitre en faisant une annonce, ne pas signaler avant que le volant ait touché le sol, etc. Le juge-arbitre doit rassurer les juges de ligne sur le fait qu'ils ne doivent pas se sentir offensés ou embarrassés si l'arbitre les déjuge, puisque personne n'est à l'abri de faire une erreur (même le juge-arbitre).

Avoir un responsable des juges de ligne est encore plus rare sur les tournois locaux ! S'il y en a un désigné, le juge-arbitre et le responsable devraient se rencontrer à l'avance et définir le nombre de juges de ligne par terrain pour les premiers tours et comment l'organiser. Cette information est alors communiquée au briefing initial des arbitres et des juges de ligne. La section suivante présente une vue d'ensemble des différentes configurations possibles de juges de ligne, ainsi que leurs avantages et leurs inconvénients.

CONSIDÉRATIONS POUR L'UTILISATION EFFICACE DES OFFICIELS TECHNIQUES

Parce que le nombre d'arbitres et de juges de ligne est généralement limité, le juge-arbitre doit décider, avant de commencer les matchs, comment utiliser ces ressources humaines au mieux. Ci-dessous, quelques points que le juge-arbitre peut trouver utile pour décider du meilleur moyen de désigner les officiels techniques sur leurs fonctions.

ARBITRES

En désignant les arbitres sur les matchs, le juge-arbitre doit prendre en compte le nombre d'arbitres présents, le nombre de terrains utilisés, et ses préférences en fonction de son expérience. Le responsable des arbitres (s'il y en a un) peut aussi être consulté puisqu'il peut avoir un plan en tête.

Les options suivantes sont les méthodes les plus utilisées :

- **En rotation simple :** C'est la méthode la plus habituellement utilisée et recommandée pour les tournois locaux où les arbitres peuvent aussi avoir un autre rôle et peuvent être retirés puis rajoutés ponctuellement de la liste des arbitres (par exemple s'ils sont aussi joueurs/entraîneurs/parents). Une simple liste d'émargement peut être tenue à disposition à la table de marque ou par le juge-arbitre, l'arbitre du match suivant étant simplement lu en haut de la liste puis son nom barré. Quand un arbitre sort du terrain après un match, son nom est ajouté en bas de la liste. Cette méthode présente l'avantage d'être simple à gérer si un arbitre interrompt son activité pendant la journée. Cela permet aussi facilement au juge-arbitre de désigner un arbitre spécifique à un match qu'il considère comme nécessitant un arbitre plus expérimenté.
- **En équipes :** Si la liste des arbitres est relativement constante au long de la journée (en d'autres termes, si aucun arbitre ne quitte l'équipe ponctuellement pour faire autre chose), une option est d'affecter trois ou quatre arbitres à un terrain pour toute ou partie de la journée. Cette méthode présente l'avantage d'enlever aux organisateurs ou au juge-arbitre la tâche de désigner continuellement un arbitre pour chaque match. L'inconvénient est qu'un arbitre travaillera en permanence avec les deux ou trois mêmes collègues. Pour les premiers niveaux d'arbitrages en particulier, c'est très éducatif de travailler avec le plus de collègues différents possible, pour pouvoir découvrir plusieurs types d'arbitrage. Si cette méthode est adoptée, le juge-arbitre peut déléguer la composition des équipes au responsable (s'il y en a un), mais doit vérifier que chaque équipe est équilibrée en termes d'expérience et de niveau.

- **En sessions :** C’est rarement une option pour les tournois locaux où le refrain sera “pas assez d’arbitres”, mais sur les rares tournois où il y a beaucoup d’arbitres, cela peut avoir du sens de séparer les longues journées (10 heures ou plus) en deux sessions ou plus. Cela permet à une partie des arbitres d’avoir du temps de repos et de récupérer. En adoptant cette option, s’assurer que les meilleurs arbitres soient répartis sur les sessions.

Quelque soit l’option choisie pour la désignation sur les matchs des premiers jours, le juge-arbitre doit s’assurer que la table de marque est informée, et expliquer clairement le système aux arbitres lors du briefing initial. Les considérations supplémentaires concernant la désignation des arbitres pour les derniers tours (les demi-finales et finales), seront étudiées dans le module 6.

JUGES DE LIGNE

Comme mentionné dans la section inspection du plateau sportif, les chaises des juges de ligne doivent être placées correctement, en fonction du nombre et de la configuration des juges de ligne. Cette section détaille les informations qui doivent être prises en compte concernant la disposition des juges de ligne disponibles.

Les diagrammes suivants montrent les configurations recommandées pour des équipes de 2 (minimum requis), 3, 4, 6, et pour le maximum de 10 juges de ligne (Figure 5.1).

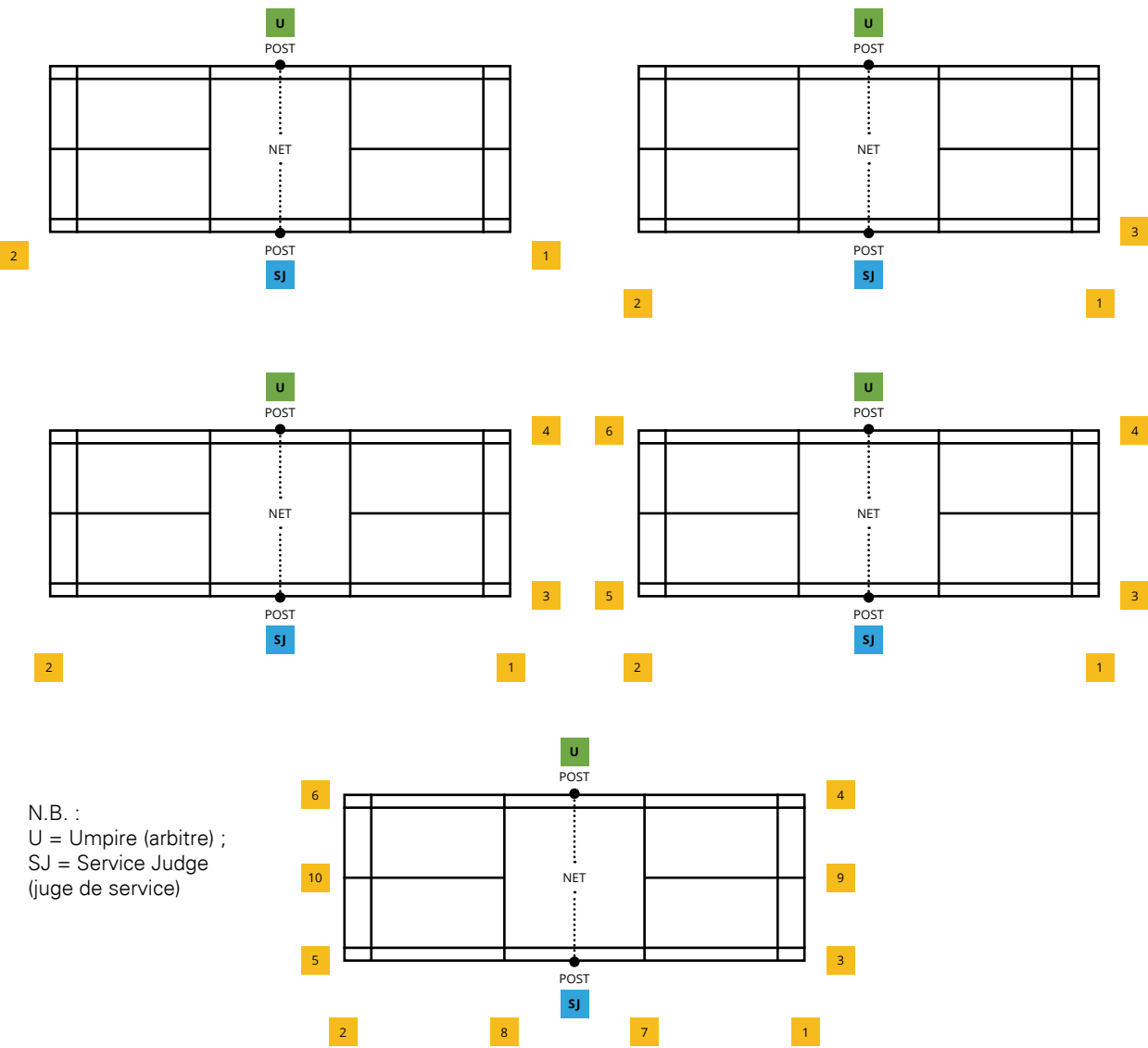


Figure 5.1. Configurations recommandées pour des équipes de 2, 3, 4, 6, et 10 Juges de Ligne

Les détails et implications de ces configurations recommandées sont résumés dans le Tableau 5.2.

Juges de Ligne	Position des Juges de Ligne	Responsabilité des Juges de Ligne	Responsabilité de l'Arbitre	Notes
2	1 JdL dans les 2 coins opposés à l'arbitre	Chaque JdL annonce une ligne de fond et la ligne latérale jusqu'au filet	Ligne latérale de son côté, et les lignes de service court et centrale	
3	Aligné sur les lignes de fond et latérale côté opposé à l'arbitre	Lignes de fond et toute la longueur de la ligne latérale opposée à l'arbitre	Ligne latérale de son côté, et les lignes de service court et centrale	Les JdL des lignes de fond sont du côté opposé à l'arbitre
4	Aligné sur les lignes de fond et latérales	Lignes de fond et toute la longueur des lignes latérales	Lignes de service court et centrale	Les JdL des lignes de fond sont du côté opposé à l'arbitre. Les JdL des lignes latérales du même côté du filet
6	Aligné sur les lignes de fond et latérales	Lignes de fond et lignes latérales jusqu'au filet	Lignes de service court et centrale	Les JdL des lignes de fond sont du côté opposé à l'arbitre
8	Aligné sur les lignes de fond et latérales, et lignes de service centrale	Lignes de fond et lignes latérales jusqu'au filet, lignes de service centrales	Lignes de service court	Les JdL des lignes de fond sont du côté opposé à l'arbitre
10	Alignés avec toutes les lignes du terrain	Toutes les lignes	Aucune (correction des juges de ligne uniquement)	Les JdL des lignes de fond sont du côté opposé à l'arbitre

Tableau 5.2. Résumé des Responsabilités de l'Arbitre/Juge de Ligne pour Différents Nombres de Juges de Ligne

Le juge-arbitre doit garder à l'esprit les considérations suivantes quand il place les juges de ligne en fonction des configurations ci-dessus :

- Il est évidemment loin d'être idéal d'avoir un juge de ligne jugeant deux lignes (une ligne de fond et un partie de ligne latérale) puisque leur ligne de vue ne sera alignée avec aucune des lignes. La configuration ci-dessus où il n'y a que deux juges de ligne (dans laquelle chaque juge de ligne est responsable d'une ligne latérale jusqu'au filet, l'arbitre annonçant sur toute la ligne latérale de son côté) est préférable à l'alternative dans laquelle les juges de ligne sont placés dans deux coins opposés et jugeant chacun toute une ligne latérale en plus de la ligne de fond.
- Avec trois juges de ligne, la configuration ci-dessus est recommandée puisque chaque juge de ligne est maintenant aligné avec la ligne dont il est responsable. Bien qu'il ne soit pas idéal d'avoir l'arbitre jugeant sa ligne latérale (puisque'il n'est pas aligné avec elle), c'est préférable que d'avoir un juge de ligne dans un coin jugeant deux lignes.
- Avec quatre juges de ligne, un juge de ligne peut être désigné sur chaque ligne latérale et chaque ligne de fond, laissant l'arbitre se charger des lignes moins souvent nécessaires, les lignes de service court et centrale. Pour les deux juges de ligne des lignes latérales, il est recommandé qu'ils soient du même côté du terrain plutôt qu'un de chaque côté. Cela permet à l'arbitre de se rappeler plus facilement dans quelle direction regarder (toujours vers la gauche ou toujours vers la droite) pour voir le signal du juge de ligne.
- Avoir six juges de ligne disponibles par terrain est un grand avantage, puisque les juges de ligne sont placés de chaque côté du filet sur chaque ligne latérale, réduisant les possibilités d'erreur, puisque les juges de ligne n'ont plus la longueur entière de la ligne à surveiller.

Le juge-arbitre doit, bien sûr, être attentif que des modifications aux recommandations précédentes peuvent être requises en fonction de l'espace disponible, comme spécifié dans le processus. On notera aussi que la réalité des tournois locaux fait qu'il peut ne pas y avoir de juges de ligne pour la majorité du tournoi. Dans ce cas, la procédure recommandée est de demander aux joueurs d'être responsables des lignes de leur côté, mais que l'arbitre reste en contrôle général pour corriger l'annonce d'un joueur si nécessaire (comme il le ferait pour un juge de ligne ayant fait une erreur manifeste). Dans ce cas, le juge-arbitre doit demander aux arbitres d'informer les joueurs lors du tirage au sort, comme de tout autre procédure en absence de juge de ligne.

5.5 BRIEFING DU MEDECIN DU TOURNOI

La présence d'un médecin ou d'autre personnel médical ou paramédical qualifié est hautement recommandée à tous les niveaux de tournois, même pour les compétitions locales. Même si ce n'est pas toujours obligatoire à ces niveaux de tournois, la présence d'un médecin ou autre personnel médical pendant les heures de jeu :

- ajoute au professionnalisme du tournoi
- rassure les joueurs, qui savent qu'en cas de blessure un expert est présent dans la salle
- soulage le juge-arbitre qui sait qu'en cas de blessure, il ne sera pas seul à aller sur le terrain

Si aucun médecin n'a été désigné pour le tournoi, le juge-arbitre devra s'assurer qu'une trousse de premiers secours est disponible (par exemple, pansements, bandages, ciseaux, antiseptique, gants), ainsi que des poches de glace.

Le personnel médical qui intervient pour la première fois sur un tournoi de badminton ne connaîtra pas forcément ses responsabilités et les procédures à suivre s'ils sont appelés à suivre le juge-arbitre sur le terrain pour gérer une blessure pendant un match. Le briefing initial entre le médecin et le juge-arbitre est extrêmement important, puisque le rôle du médecin en compétitions de badminton est spécifique, comme il est décrit dans les *Instructions aux Officiels Techniques de la BWF (ITTO)* :



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

"ITTO 3.5.3.2. Le juge-arbitre doit s'assurer que le médecin sait qu'il agit sous la direction du juge-arbitre et que s'il est appelé sur le terrain, le rôle principal du médecin est d'informer le joueur sur la sévérité de sa blessure, et non d'administrer un traitement qui peut causer du retard."

"ITTO 3.6.1.2. La fonction du médecin du tournoi est d'examiner la blessure du joueur et de déterminer rapidement s'il est médicalement conseillé au joueur de reprendre le jeu. La décision, cependant, qui doit être prise le plus rapidement possible, revient au joueur. Le médecin peut appliquer un remède rapide, comme un pansement sur une plaie saignante ou un spray, mais aucun traitement prenant du temps n'est autorisé sauf pendant les arrêts de jeu si le médecin estime que ce traitement peut être fait avant la fin de l'arrêt de jeu"

Les dispositions suivantes s'appliquent à tous les niveaux de tournois et constituent l'essence de ce que le juge-arbitre doit communiquer au médecin lors du briefing.

- Dire au médecin que l'un des juge-arbitres l'appellera quand sa présence sur un terrain est demandée.
- Informer le médecin que leur premier rôle est d'**évaluer** la sévérité de la blessure et de **conseiller** le joueur, s'il peut continuer ou s'il risque d'aggraver le problème.
- Dire au médecin que le diagnostic doit être aussi **rapide** que possible.

- Souligner que le rôle du médecin sur le terrain n'est **pas** d'appliquer un traitement, si ce n'est administrer du spray ou poser un pansement, etc.
- Insister sur le fait que le médecin peut **conseiller** au joueur de continuer ou non, mais que la décision de continuer ou d'abandonner reste de la décision du joueur.

Concernant le dernier point, on notera que pour les tournois jeunes dans certaines juridictions, le médecin du tournoi reçoit l'autorité pour arrêter un joueur mineur qui a subi une blessure sévère mais qui veut continuer à jouer contre l'avis du médecin, si les parents/responsables ou autre adulte ayant autorité sur lui n'est pas présent.

Si le médecin du tournoi désigné a déjà officié sur des tournois de badminton, les points suivants lui rappelleront ses fonctions. Dans tous les cas, le juge-arbitre doit se remémorer ces points quand il conduit le briefing avec le médecin du tournoi :

- Parler clairement et doucement. Utiliser un traducteur si la langue maternelle du médecin est différente de celle du juge-arbitre et qu'il est difficile de communiquer.
- Le médecin fait partie de l'équipe, on peut donc utiliser le briefing pour construire une relation de confiance, de collaboration et de travail d'équipe.
- Souvent, différents médecins sont désignés pour officier sur l'ensemble du tournoi. A chaque fois qu'un nouveau médecin arrive pour la première fois à son poste, le juge-arbitre devrait faire un briefing pour rappeler les points précédents.
- Montrer où le médecin peut s'installer. Demander au médecin de l'informer quand il doit quitter son poste ou la salle.
- Il est recommandé d'avoir le numéro de téléphone du médecin au cas où il serait urgent de le contacter quand il sort de la salle, ou en-dehors des heures de jeu.

Les directives et recommandations pour les juge-arbitres concernant la gestion des blessures en temps réel seront présentées dans le module 6.

5.6 TEST DES VOLANTS

Sur les tournois locaux, les briefings du juge-arbitre avec les autres officiels techniques et le médecin du tournoi se déroulent généralement dans l'heure qui précède le début des matchs le premier jour. A la suite de ces briefings, et en général l'une des dernières tâches du juge-arbitre avant le début, est le test des volants. Cela aide le juge-arbitre à définir quelle vitesse de volants disponibles est la plus adaptée (ou si une seule vitesse est fournie, s'il faut les casser). C'est aussi bénéfique pour les joueurs, qui en voyant que les volants ont été testés ont confiance dans le fait que les officiels montrent que c'est un facteur important.

La procédure pour tester les volants est spécifique, et même si elle est utilisée dans le monde entier, elle n'est pas forcément bien connue par la plupart des joueurs et mal effectuée par beaucoup de juge-arbitres débutants. En bref, un volant est testé en le frappant en frappe main basse au-dessus d'une ligne de fond de court et en observant où il atterri de l'autre côté du terrain. Un volant de vitesse correcte quand il est frappé de cette façon va atterrir entre les deux petites marques qui sont tracées vers l'intérieur des lignes de côté de simple de chaque côté de la ligne de service long de double (Figure 5.2). Les instructions approfondies sont présentées ci-dessous, et le processus est aussi démontré dans le **Clip Vidéo REFV1**, disponible sur BWF Development.



Figure 5.2. Les Marques Utilisées pour le Test des Volants.

Les instructions ci-dessous décrivent comment un juge-arbitre doit tester la vitesse des volants. Il est important pour le juge-arbitre de se rappeler que la qualité du résultat dépendra de la qualité des instructions données par le juge-arbitre au testeur de volant et à la compétence du testeur. En décidant comment utiliser le résultat du test, le juge-arbitre peut être contraint par des facteurs extérieurs hors de son contrôle, comme le nombre de tubes disponibles de chaque vitesse.

1. Environ 20 minutes avant le début du jeu le premier jour du tournoi, choisissez un joueur pour effectuer le test des volants.

- Le joueur choisi devrait être un homme qui participe au tournoi, et il est pratique de choisir un joueur qui s'échauffe sur un terrain.
- Sur les tournois locaux, le joueur choisi devrait être l'un des plus forts, des plus expérimentés du tournoi.

2. Informez le joueur que vous souhaitez qu'il teste les volants.

- Soyez poli mais ferme si vous sentez un peu de résistance.
- Rendez-vous avec le joueur et un tube de chaque vitesse de volants à tester sur un terrain vide qui servira à la compétition.
- S'il y a un juge-arbitre adjoint, il peut se rendre de l'autre côté du terrain pour prêter main forte.

3. Expliquez au joueur qu'il va devoir frapper chaque volant qu'on lui donne avec une frappe main basse complète, le contact avec les volants se faisant au-dessus de la ligne de fond de court (Figure 5.3).

Le volant est frappé avec une frappe main basse complète juste au-dessus de la ligne de fond de court.

- Pour chaque vitesse disponible, trois volants doivent être testés.
- Ne dites pas au joueur quelle vitesse il teste.
- Donnez les volants au testeur un par un à la main.
- Testez les différentes vitesses de volants depuis des positions différentes sur la largeur de la ligne de fond, pour que les volants atterrissent à des endroits différents pour chaque vitesse.
- Si un juge-arbitre adjoint est présent de l'autre côté du terrain, il peut replacer les volants juste là où ils ont atterri.

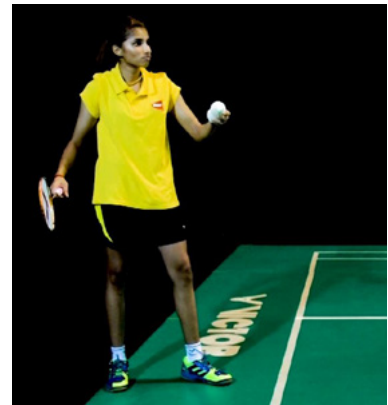


Figure 5.3. Position Correcte pour Tester un Volant.

4. Observez comment le testeur frappe le volant et demandez-lui de faire les ajustements nécessaires.

- Regardez la frappe pour vous assurer que le contact avec le volant se fasse bien au-dessus de la ligne de fond. Demandez-lui d'ajuster sa position si besoin.
- Dans les salles où il n'y a pas suffisamment d'espace entre la ligne et les obstacles extérieurs, le testeur devra s'avancer selon les besoins. Cette distance doit être prise en compte pour le résultat final.
- Jugez si le testeur utilise bien une "frappe main basse complète". La frappe consiste en un armé loin derrière et un geste vers l'avant complet, mais sans mouvement excessif du corps. Le testeur ne doit pas faire de pas pendant la frappe.
- La trajectoire du volant quand il est frappé est orientée vers le haut, mais pas trop, pas comme un service tendu.



Figure 5.4. Contact Avec le Volant Directement Au-dessus de la Ligne de Fond

5. Quand tous les volants à tester ont été frappés, allez avec le testeur de l'autre côté du terrain.

- Si un juge-arbitre adjoint est déjà de l'autre côté du terrain, le juge-arbitre peut rester en place et demander au joueur de rejoindre le juge-arbitre adjoint.

6. Demandez au testeur de recommencer le test, mais depuis l'autre côté du terrain.

- Répétez les étapes 3 et 4, mais dans l'autre sens du terrain.

7. Remerciez le testeur pour son aide.

- N'engagez pas le testeur de volants dans la conversation concernant quelle vitesse il préfère, et ne répondez pas à ses commentaires sur les volants trop rapides ou trop lents.

8. Inspectez le résultat des tests et consultez le juge-arbitre adjoint (s'il y en a un).

- Si plusieurs vitesses ont été testées, décidez quelle vitesse utiliser.
- Si une seule vitesse a été testée, décidez s'il faut les casser.
- Si le cassage des plumes est nécessaire, trois volants devraient être cassés, et le test devrait être refait par le testeur.

Les résultats des tests des volants peuvent être faciles mais ils sont souvent ambigus :

- Est-ce que le testeur a frappé le volant juste au-dessus de la ligne de fond ?
- Est-ce qu'il a utilisé une frappe main basse complète, ou a-t-il frappé trop haut ou trop bas ?
- Est-ce que la trajectoire était correcte, ou était-elle trop tendue ou trop haute ?

Si l'un de ces aspects n'a pas été fait correctement lors du test, il doit être pris en compte pour l'analyse des résultats.

Idéalement, pour un bon test de plusieurs vitesses de volants de bonne qualité, un résultat similaire à la figure 5.5 devrait être obtenu.

Ici, il est évident de voir quelle vitesse le juge-arbitre choisira. Une vitesse est clairement trop rapide (atterrissant près de la ligne de fond), une vitesse est clairement trop lente (atterrissant bien devant la ligne de service de double), et la vitesse du milieu est correcte (atterrissant entre les marques définies pour une vitesse correcte des volants).

Plus souvent cependant, le résultat du test des volants ressemblera à la Figure 5.6.

En comparant au résultat de la Figure 5.5, on voit ici qu'il y a une plus grande dispersion des trois volants de chaque vitesse différente testée, et qu'il y a peu de différence entre les vitesses des deux groupes les plus proches de volants (le troisième groupe apparaît comme trop lent). Dans cette situation, le juge-arbitre peut prendre en compte les quantités de tubes disponibles pour les deux vitesses de volants, et commencer le tournoi avec la vitesse la plus fournie.

Une fois que le juge-arbitre a pris sa décision sur la vitesse de volants à utiliser pour le début du tournoi, les étapes suivantes doivent être suivies :



Figure 5.5. Résultat Idéal du Test de Trois Vitesses de Volants



Figure 5.6. Résultat Moins Idéal du Test de Trois Vitesses de Volants

- Communiquer au responsable des volants (s'il y en a un) quelle vitesse utiliser.
- Si les volants doivent être cassés, décider si c'est le responsable des volants ou les arbitres qui le font. Dans tous les cas, une démonstration doit être faite.
- Garder un tube de chaque vitesse des volants non sélectionnés à la table du juge-arbitre, au cas où une autre vitesse soit nécessaire pendant la journée.

Le test des volants décrit ci-dessus doit toujours être fait avant le début du premier jour du tournoi. Pour les jours suivants, c'est au choix du juge-arbitre de refaire un test si nécessaire. Si pendant le premier jour il n'y a pas de plaintes des joueurs ou de remarques négatives des arbitres sur la vitesse des volants, et s'il n'y a pas de changement significatif des conditions environnementales (température et humidité), le juge-arbitre peut choisir de ne pas refaire de test les jours suivants.

Des conseils pour résoudre les litiges pendant les matchs concernant la vitesse des volants seront présentés dans le module 6.

5.7 INSPECTION FINALE – PRET A DEBUTER LE JEU

Une fois les briefings et le test des volants effectués, tout semble prêt pour pouvoir débiter le tournoi. Dans les minutes qui précèdent le début du tournoi, le juge-arbitre peut faire les vérifications suivantes :

- Une annonce peut être faite pour demander aux joueurs qui s'échauffent de quitter les terrains au moins 15 minutes avant le début des premiers matchs.
- Faire nettoyer les terrains une fois qu'ils ont été libérés.
- Vérifier la hauteur des filets (déléguer aux arbitres).
- Vérifier que les côtés des filets sont bien attachés aux poteaux pour qu'il n'y ait pas d'espace trop grand (déléguer aux arbitres).
- Vérifier que les chaises des arbitres, des juges de service, des juges de ligne et des entraîneurs soient placées suivant les instructions données lors de l'inspection initiale.
- Vérifier que les balais, serviettes, et chaises des assistants de terrains (s'il y en a) soient placées correctement.
- Vérifier que les caisses pour les volants usagés et pour les équipements des joueurs (s'il y en a) ont été placées correctement.
- Vérifier que les panneaux de publicité ont été placés en accord avec les instructions et alignés pour former une ligne droite. Cela ajoutera une présentation professionnelle.
- S'assurer que tous les afficheurs de score utilisés soient en position et fonctionnent.
- Si un LiveScore est utilisé, vérifier qu'il fonctionne.
- Vérifier que le personnel principal est en place - médecin du tournoi, table de marque, gestion des volants, bénévoles du plateau sportif, etc.
- Vérifier que les arbitres connaissent leur désignation pour le premier tour de matchs.



Crédit photo: BADMINTON PAN AM

Quand le juge-arbitre est satisfait, la table de marque peut informer que les premiers matchs vont être annoncés. Le tournoi est prêt à débiter !

5.8 RESUME

Ce module détaille les tâches que le juge-arbitre doit effectuer après être arrivé à la salle et avant que le jeu ne commence. Préparer le plateau de jeu est une tâche majeure et collective entre le juge-arbitre et les organisateurs. Les juge-arbitres doivent utiliser leur expérience pour ajuster l'installation du plateau sportif pour que les conditions soient sûres pour les joueurs, de bonne qualité, et présentent une image professionnelle avec le temps, les équipements et les ressources disponibles. Cette période est aussi cruciale pour construire une relation d'équipe avec le directeur du tournoi et les autres intervenants de l'organisation lors des briefings. De même, le briefing des arbitres est important pour communiquer les informations techniques et logistiques, ainsi que pour construire une relation d'équipe et de confiance avec le groupe des officiels techniques du tournoi. L'importance du test des volants est aussi soulignée, avec la procédure standard décrite en détail.

Une fois la vérification finale faite, le tournoi peut maintenant commencer pour de bon. Si le juge-arbitre a été efficace pour les activités d'avant tournoi décrites dans les modules 3 - 5, il n'y a aucune raison pour que le tournoi ne se déroule pas correctement. Bien qu'il restera des tâches prioritaires pour le juge-arbitre avant le début de chaque journée, et après la fin des matchs de chaque journée, la principale mission du juge-arbitre maintenant est de regarder les matchs et leur déroulement. Cela lui permettra de faire les ajustements nécessaires et d'améliorer le déroulement du tournoi, de réagir aux situations qui surviennent sur et en-dehors des terrains, de répondre aux questions des joueurs/entraîneurs/parents, etc., et de continuer à développer les relations avec les intervenants impliqués. Quel que soit le niveau du tournoi, il restera plein de travail pour garder le juge-arbitre occupé jusqu'à ce que le dernier volant ait été frappé.

QUESTIONS D'AUTO-EVALUATION

1	Laquelle de ces réponses représente l'ordre de priorité (de la plus haute à la plus basse) pendant l'inspection d'avant tournoi ?	Conditions de jeu, Reste de la salle, Sécurité, Zones annexes, Installation des terrains	
		Sécurité, Zones annexes, Installation des terrains, Reste de la salle, Conditions de jeu	
		Installation des terrains, Conditions de jeu, Sécurité, Reste de la salle, Zones annexes	
		Sécurité, Conditions de jeu, Installation des terrains, Zones annexes, Reste de la salle	
2	Quel est l'espace minimum recommandé derrière le terrain?	1.5 mètres	
		2 mètres	
		3 mètres	
		Il n'y a pas de recommandation minimum.	
3	Laquelle de ces réponses n'est généralement PAS abordée lors du briefing d'avant tournoi avec le directeur du tournoi ?	Tout problème avec le plateau sportif	
		Les récompenses pour les vainqueurs	
		Les procédures pour entrer et quitter le terrain des officiels	
		La logistique concernant les repas des officiels	

4	Quels sont les avantages de fournir un document au briefing des arbitres ? <i>(Plusieurs réponses possibles)</i>	Il peut servir de référence pour les informations clés pendant le tournoi	
		Il peut aider les arbitres les moins expérimentés à revoir les informations nouvelles pour eux	
		Il peut permettre d'économiser du temps au juge-arbitre puisqu'il n'a pas besoin d'aborder toutes les informations du document pendant le briefing	
		Il peut permettre une meilleure compréhension des informations clés pour les groupes multilingues	
5	Le principal rôle du médecin du tournoi est de :	Evaluer toute blessure et informer le joueur s'il est conseillé de continuer	
		Effectuer un traitement pour permettre au joueur de continuer son match	
		Décider de combien de temps le joueur peut bénéficier pour récupérer d'une blessure	
		Toutes les réponses précédentes	
6	Laquelle de ces images montre un point d'impact correct avec le volant lors du test du volant ?		
			
			

7	Laquelle de ces images montre la position correcte de la joueuse par rapport à la ligne de fond de court pour le test des volants ?		
			
			

RESSOURCES DES OFFICIELS TECHNIQUES DE LA BWF

MANUEL DES JUGE-ARBITRES

NIVEAU 1

CHAPITRE 6

PENDANT LE TOURNOI

6. PENDANT LE TOURNOI

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

A la fin de ce module, vous serez capables de :

- discuter des principaux cas de retraitage des tableaux qui peuvent arriver pendant un tournoi ;
- décrire les stratégies pour conserver un déroulement efficace une fois le tournoi démarré ;
- identifier les principales raisons pour lesquelles le juge-arbitre est appelé sur un terrain ;
- expliquer les considérations relatives aux soins médicaux ;
- décrire les préparations nécessaires pour le jour suivant ;
- identifier les problèmes majeurs concernant les finales qui nécessitent une attention particulière.

6.1 INTRODUCTION

Enfin le tournoi a commencé ! Cela entraîne un nouveau groupe de tâches et responsabilités pour l'équipe des juge-arbitres, parmi lesquelles :

- observer les matchs en cours et réagir à tout incident ou litige qui intervient sur un terrain
- être attentif pour anticiper les problèmes techniques hors-terrain qui pourraient apparaître et faire en sorte de les éviter ou d'en minimiser l'impact
- ajuster (ou préparer) le programme du jour suivant
- gérer les absences et demandes de remplacement

Du côté gestion des ressources humaines, le juge-arbitre devra :

- interagir de près avec les responsables comme la table de marque, et proposer des directives pour améliorer les opérations
- continuer à diriger l'équipe des officiels techniques, en proposant un retour individuel et collectif sur les performances, et en tenant des briefings régulièrement
- répondre aux nombreuses questions, et potentiellement aux plaintes, des joueurs, entraîneurs, parents sur tous les aspects du déroulement du tournoi

La combinaison de ces interventions va défier l'habileté du juge-arbitre à être multitâche, et pour être efficace, le juge-arbitre va avoir besoin de montrer beaucoup des qualités décrites dans la Section 2.4.

Ce module va proposer des recommandations et des bonnes pratiques pour aider les juge-arbitres à gérer les principaux problèmes qui arrivent pendant un tournoi dans tous les domaines ci-dessus. Comme d'habitude, les directives proposées sont faites pour les tournois locaux, même si dans de nombreux cas ces procédures et conseils sont applicables à haut-niveau aussi.

6.2 RETIRAGES DES TABLEAUX

Le processus pour faire et vérifier les tableaux a été décrit en longueur dans le module 4. Le tableau, cependant, est un document vivant et par là son approbation par le juge-arbitre le rend "officiel", ce qui n'exclut pas des changements entre le moment où il est publié et celui où le jeu commence. A tous les niveaux de tournoi, une fois que les tableaux ont été publiés, le juge-arbitre en est responsable et c'est lui qui doit valider tout changement. Cela s'applique aussi aux changements du programme des matchs ou des horaires faits après que le programme initial ait été publié. Sur les tournois locaux avec une table de marque peu expérimentée, le juge-arbitre peut rappeler au responsable que toute demande concernant un changement d'heure de match et toute plainte à propos des tableaux doivent lui être adressées.

Le juge-arbitre peut avoir besoin de faire une modification pour les raisons suivantes :

- Une erreur dans le tableau initial a été découverte.
- Il y a tellement de forfaits que l'intégrité du tableau est fortement compromise.
- Un joueur déclare forfait avant son premier match dans un tableau et il y a des joueurs en liste d'attente (voir Section 6.3).

ERREUR DANS LE TABLEAU INITIAL

La vérification des têtes de séries et des tableaux recommandée dans le module 4 devrait grandement diminuer la probabilité d'une erreur dans un tableau publié. Malgré tout, des erreurs peuvent arriver, et si avant le début du tournoi, une question est portée à l'attention du juge-arbitre (par un joueur, un organisateur ou un officiel), il doit alors rapidement rechercher l'origine de cette erreur. Les raisons les plus fréquentes lors des tournois locaux sont les suivantes :

- Un joueur/paire a été oublié dans le tableau.
- Les têtes de séries ont été mal déterminées.
- Les têtes de séries ne sont pas à la bonne place dans le tableau (pas en accord avec le Tableau 4.8).
- Les « byes » ne sont pas à la bonne place dans le tableau (pas en accord avec le Tableau 4.8).
- La répartition par provenance des joueurs n'a pas été faite correctement (voir Section 4.8).

Si une erreur dans un tableau n'est découverte qu'après le début des matchs d'un tableau, il n'est plus possible de la corriger, et le tableau initial doit se jouer, malgré l'erreur. Le juge-arbitre doit s'excuser auprès du joueur concerné, en lui montrant de l'empathie.

Si, cependant, un nombre significatif d'erreurs ont été découvertes avant le début de ce tableau, il est recommandé que le juge-arbitre refasse le tirage au sort dans son ensemble (sauf si des règles spécifiques sont prévues dans ce cas). Notez qu'en général, corriger une erreur en échangeant un ou plusieurs joueurs du tableau original n'est pas conseillé, puisque l'intégrité du tirage au sort initial sera très probablement compromise. Si le juge-arbitre refait un tirage au sort en raison d'erreurs significatives, il est important de garder à l'esprit les points suivants :

- Une communication rapide aux différents intervenants (joueurs, organisateurs du tournoi, etc.) est vitale - pour les informer que le tableau doit être retiré, puis pour leur dire quand cela a été fait. Très probablement dans le nouveau tableau, certains joueurs vont être avantagés et d'autres désavantagés par rapport au tableau initial. La plupart d'entre eux, si ce n'est tous, vont affronter au premier tour un adversaire différent de celui contre qui ils s'étaient préparés mentalement et tactiquement. Cela va sans doute entraîner quelques plaintes et le juge-arbitre devra rester calme et expliquer ce qui s'est passé.
- Une des conséquences du retrait d'un tableau peut être que des ajustements du programme des matchs soient nécessaires - des joueurs peuvent avoir des nouveaux horaires de matchs différents de ceux prévus initialement. Une bonne communication de ces changements est importante, et le juge-arbitre peut demander aux organisateurs que les joueurs impactés soient prévenus individuellement (par téléphone, email, etc.) de leur nouvel horaire de match. C'est préférable que de supposer qu'ils vont vérifier la mise à jour d'un site internet, en particulier si le changement d'horaire est significatif. En particulier, le juge-arbitre doit être attentif aux joueurs qui doivent jouer plus tôt que dans le programme initial. Si aucune confirmation n'est reçue par les joueurs concernés, le juge-arbitre devra faire preuve d'une certaine flexibilité si certains ne sont pas présents ou prêts à jouer à leur nouvel horaire (voir Section 6.3).

Refaire un tableau à la suite d'une erreur des organisateurs/du juge-arbitre implique clairement du travail supplémentaire et du stress pour le juge-arbitre, d'autant plus qu'on se rapproche du début des matchs. Il y a beaucoup d'aspects du tournoi qui sont hors du contrôle direct du juge-arbitre, mais vérifier la validité des tableaux est quelque chose que le juge-arbitre peut contrôler. Pour cette raison, nous soulignons fortement l'importance de vérifier consciencieusement les têtes de séries initiales et la conception des tableaux.

FORFAITS MULTIPLES – MANQUE D'INTEGRITE DU TABLEAU

Ce n'est pas inhabituel que plusieurs joueurs se retirent d'un tournoi (forfaits) à cause d'une blessure/maladie, etc. entre le moment où les tableaux sont faits et le début du tournoi. Si un tableau particulier (par exemple, le simple dame) subit plusieurs forfaits et qu'il n'y a pas suffisamment de joueurs en liste d'attente pour prendre leurs places, le juge-arbitre doit décider si le tableau doit être remplacé par un nouveau. En particulier si l'une des premières têtes de séries a déclaré forfait (du coup le tableau est "fort en haut" ou "fort en bas"), le juge-arbitre peut être sous pression pour refaire le tableau. Les juge-arbitres à tous les niveaux de tournois sont invités à prendre en compte les recommandations suivantes :

- Dans aucun cas un joueur ne devrait être déplacé d'une place à une autre pour "rééquilibrer" le tableau.
- Un retraitage ne devrait être fait que si le tableau initial est devenu "très" déséquilibré à cause de multiples forfaits, laissant toute une partie complètement appauvrie. A défaut, le tableau original devrait être laissé tel quel.
- Le forfait d'une ou plusieurs principales têtes de séries en soi ne doit pas être la seule raison entraînant un retraitage.

Ce qui constitue un déséquilibre "important" d'un tableau suite à un forfait de joueur implique inévitablement un certain degré de subjectivité, mais le message ici est que seuls des cas extrêmes doivent mener le juge-arbitre à refaire le tableau. Si un doute persiste, le juge-arbitre devrait laisser le tableau tel quel.

C'est un domaine où la consistance est recherchée de juge-arbitre en juge-arbitre, de façon à ce que les joueurs voient les mêmes résultats dans les cas similaires sur différents tournois et avec différentes équipes d'officiels. Au niveau local, des échanges entre les juge-arbitres évoluant sur les mêmes catégories de tournois sont importants, de façon à homogénéiser les points de vues et partager des idées sur les conditions qui nécessitent un retraitage de tableau. Ces échanges peuvent être faits soit en ligne, soit en face à face lors de réunions/ateliers. Notez que les considérations de scénarios de retraitage résultants de la promotion de joueurs/paires de tableaux qualificatifs en tableau principal sont en-dehors du champ du Manuel des Juge-arbitres de niveau 1, mais seront étudiés dans le niveau 2.

6.3 FORFAITS, PROMOTIONS, ABSENCES ET REMPLACEMENTS

Comme noté plus haut, à quasiment tous les niveaux de tournois, il y aura au moins plusieurs exemples de joueurs :

- forfaits avant le début du tableau
- absents à l'appel d'un match sans avoir prévenu, ou
- ayant subi une blessure lors d'un match qui les empêche de participer aux autres tableaux

Pour toutes ces raisons, remplacer un joueur dans un tableau est ou non une possibilité. Dans tous les cas de forfaits/promotions/absences/remplacements, le juge-arbitre doit être impliqué et responsable de la façon de procéder. Comme la pression temporelle peut souvent être un élément concernant les remplacements, le juge-arbitre doit être bien préparé à :

- S'assurer qu'une liste d'attente des joueurs pour chaque tableau a été préparée, mise en ordre, et tenue à jour à partir de la date de confection des tableaux.
- Comprendre les réglementations spécifiques (s'il y en a) qui sont en vigueur pour les tournois concernant les possibilités de remplacement.

Au niveau national et international, les règles sur les remplacements sont généralement bien définies (même si elles seront probablement différentes en fonction du type et du lieu du tournoi), et le juge-arbitre devra simplement comprendre et appliquer ces règles. Pour les tournois locaux, cependant, il peut n'y avoir rien d'écrit sur comment gérer les forfaits et les absences en respectant des possibles remplacements. Dans ce cas, le juge-arbitre devra décider à l'avance comment procéder quand ces situations apparaîtront pendant le tournoi. Les aspects suivants doivent être gardés à l'esprit :

- Quand on traite les remplacements, il est important d'œuvrer avec consistance de juge-arbitre en juge-arbitre et de tournoi en tournoi. Si les procédures ne sont pas annoncées dans les documents du tournoi, le juge-arbitre devra consulter des collègues à l'avance pour savoir ce qui se fait dans ce type de tournois, et communiquer les principes adoptés aux organisateurs.
- Dans le cas d'organisateurs relativement peu expérimentés, le juge-arbitre devrait leur rappeler de transférer toute information reçue (forfaits annoncés, demandes de remplacement, absences probables suite à des informations indirectes) le plus rapidement possible. En particulier, le juge-arbitre doit s'assurer que les organisateurs savent que c'est de la responsabilité du juge-arbitre de valider toute demande de remplacement.
- Avant de valider un forfait, le juge-arbitre doit être sûr que la notification est "officielle" (en d'autres termes, que l'information reçue émane directement du joueur ou de ses parents/entraîneurs, etc.). Une fois le forfait validé et communiqué aux autres joueurs (soit verbalement, soit par publication d'une mise à jour en ligne), il ne peut pas être annulé, évitez donc d'agir sur des informations indirectes non vérifiées.
- Quand c'est approprié (par exemple, si les frais d'inscription sont remboursés), le juge-arbitre peut demander un certificat médical pour les joueurs forfaits suite à une blessure.
- Pour un tournoi local, où il n'y a pas de réunion des chefs d'équipes (contrairement aux tournois internationaux), il est recommandé que le juge-arbitre se charge des forfaits/remplacements reçus entre la date de publication des tableaux et le début du tournoi au cas par cas, au fur et à mesure de leur réception.
- Quand on procède aux remplacements (en simple comme en double) en déplaçant les joueurs d'une liste d'attente à un tableau principal suite à des forfaits, les considérations de séparation par provenance ne doivent pas être prises en compte. Pour le juge-arbitre, cela simplifie le processus de remplacement.

Notez que le traitement des remplacements en tournois comprenant un tableau principal et un tableau de qualification est en-dehors du champ du Manuel du Juge-arbitre de Niveau 1, mais sera vu dans le Niveau 2.

FORFAITS/PROMOTIONS EN TABLEAUX DE SIMPLE

Les forfaits en simples sont relativement faciles à gérer pour le juge-arbitre, et il est recommandé sur les tournois locaux que les juge-arbitres respectent les principes suivants, sauf s'il y a des règlements spécifiques qui imposent une procédure différente :

- Seuls les joueurs déjà en liste d'attente pour le tableau au moment où le tableau principal a été publié peuvent remplacer un joueur forfait.
- Le joueur en tête de liste d'attente doit être promu dans le tableau.
- Quand plusieurs joueurs sont forfaits et qu'il y a plusieurs joueurs en liste d'attente, faire un tirage au sort, idéalement en présence de témoins, pour définir les places des joueurs remplaçants dans le tableau.
- Republier rapidement le tableau mis à jour et informer directement les joueurs promus qu'ils vont maintenant jouer dans le tableau de simple.
- Si nécessaire, ajuster les horaires de matchs en fonction des matchs dans d'autres tableaux des joueurs promus. Republier le programme des matchs, informer les joueurs impactés de leur nouvel horaire, et demander une confirmation de réception de l'information.

FORFAITS/PROMOTIONS EN TABLEAUX DE DOUBLES

Les forfaits et promotions dans les tableaux de doubles sont plus compliqués que pour les tableaux de simple pour deux raisons. D'abord, il est possible qu'un seul ou les deux joueurs d'une paire soient incapables de jouer, ensuite, la liste d'attente peut être constituée de paires entières ou de joueurs seuls (en recherche de partenaires). Il y a plusieurs façons pour le juge-arbitre de choisir un joueur/paire de la liste d'attente si un joueur ou une paire déclare forfait en tableau principal. Ce qui est important c'est que le processus soit défini et constant d'un forfait à l'autre (et de préférence d'un tournoi à l'autre). Avoir un processus et l'appliquer de façon constante est important ici, parce que si un seul joueur d'une paire est forfait, le joueur restant peut demander à choisir son nouveau partenaire, et c'est au juge-arbitre de répondre à cette requête et prendre une décision. En prenant une telle décision, le juge-arbitre doit suivre objectivement la procédure de remplacement en doubles qui a été mise en place pour le tournoi, et expliquer au joueur pourquoi il a pris cette décision.

Définir un processus rigoureux pour les remplacements en doubles est toujours compliqué à cause des différentes configurations possibles de forfaits et de listes d'attentes de joueurs/paires. Un tel processus est présenté ci-dessous, et il est recommandé aux juge-arbitres au niveau des tournois locaux d'adopter cette méthode (encore une fois, en supposant qu'il n'y ait pas de règles de remplacement préexistantes).

- Un remplacement en double ne peut se faire qu'avant le premier match de la paire, sauf si des règles spécifiques existent. Une fois que la paire a commencé son premier match, aucun joueur ne peut être remplacé (ceci inclut les matchs de consolante).
- Dans tous les cas, les nouvelles paires de double ne peuvent pas être mieux classées que les têtes de séries originales.
- Que ce soit un seul joueur ou toute la paire qui soit forfait, remplacer par la première paire de la liste d'attente.
- S'il n'y a plus de paire dans la liste d'attente, (en d'autres termes, s'il n'y a que des joueurs seuls en recherche de partenaire), alors :
 - a. Si une paire est forfait, la remplacer par les deux premiers joueurs de la liste d'attente. Si l'un de ces joueurs ne veut pas jouer avec le partenaire qu'on lui assigne, continuer la liste jusqu'à ce qu'une paire accepte de jouer.
 - b. Si un seul joueur est forfait, le remplacer par le premier joueur en liste d'attente. Si ce joueur ne veut pas jouer avec ce partenaire, continuer la liste jusqu'à ce qu'un joueur accepte de jouer.
- Si un seul joueur est forfait, qu'aucune paire n'est en liste d'attente, et qu'aucun joueur de la liste d'attente (en recherche partenaire) ne veut jouer avec le joueur de la paire originale, proposer au joueur de se trouver un partenaire. Le partenaire proposé doit déjà être inscrit au tournoi dans un autre tableau et autorisé à jouer dans ce tableau de double (quand des restrictions sur les combinaisons de tableaux s'appliquent).
- Un cas particulier arrive quand des joueurs sont forfaits dans plusieurs paires avant le début de leurs premiers matchs, laissant plusieurs paires incomplètes. Dans ce cas le juge-arbitre peut recombinaisonner ces joueurs seuls pour former de nouvelles paires. Cependant, il peut être spécifié à l'avance si les paires recomposées sont prioritaires sur les joueurs/paires en liste d'attente. Pour décider laquelle des deux (ou plus) places possibles attribuer à cette nouvelle paire recomposée, il est recommandé si l'une des paires originales avait un « bye » et l'autre avait un premier tour à jouer, de placer la paire là où il y a un « bye ». Sinon, la position sera déterminée par tirage au sort. Garder à l'esprit que la séparation par provenance n'est pas un facteur à prendre en compte pour ce type de remplacement, comme expliqué précédemment.

TRAITEMENT DES ABSENCES

Un joueur est déclaré "W.O" (absent) si son match a été appelé sur le terrain mais qu'il ne se présente pas, sans avoir prévenu les organisateurs à l'avance. C'est différent du "forfait", où un joueur a prévenu de son incapacité à participer au tournoi ou à une partie (un tableau en particulier). C'est de la responsabilité du juge-arbitre de confirmer et de rapporter tout W.O conséquent à une absence, et comme un W.O ne peut pas être annulé, il est important que le juge-arbitre soit attentif à ces situations. Cela nécessite une bonne communication avec la table de marque, sur les tournois locaux avec une table de marque peu expérimentée, le juge-arbitre peut être parfois surpris par une situation d'absence, avec peu de temps pour réagir. Pour éviter cela, pour se préparer et gérer les absences sur les tournois locaux, il est recommandé que les juge-arbitres adoptent les procédures suivantes :

- Avant le début des matchs, rappeler à la table de marque qu'il est de la responsabilité du juge-arbitre de déclarer les W.O dus à une absence, et demander à la table de marque d'informer le juge-arbitre de tout joueur dont on sait, ou que l'on suspecte, de ne pas être présent avant que le match ne soit appelé.
- Après avoir reçu cette information, le juge-arbitre peut demander à la table de marque de retarder l'appel du match pour attendre de voir si on trouve le joueur manquant. Le juge-arbitre peut se montrer flexible en fonction du niveau du tournoi. Par exemple, à un haut niveau de compétition, il n'y aura probablement pas ou peu de marge de temps pour retarder un match par rapport à l'horaire défini. Cependant, pour les tournois de premiers niveaux dont la participation relève plus du social que du compétitif, il peut être raisonnable de faire un effort plus grand pour attendre un joueur manquant.
- Tout délai dans l'appel d'un match à cause d'un joueur absent ne doit pas dépasser un certain temps. Le juge-arbitre doit informer les adversaires et tenir compte du désavantage que le retard pourrait causer aux adversaires (par exemple, l'horaire du match suivant de l'adversaire). Méfiez-vous des retards indéterminés (par exemple, quand un joueur annonce par téléphone qu'il arrive dans quelques minutes, puis encore quelques minutes de plus, et ainsi de suite).
- Si un match n'a pas encore été appelé et qu'il est établi qu'un joueur est absent avec des circonstances atténuantes, le juge-arbitre peut reprogrammer le match plus tard. Cependant, le juge-arbitre doit prendre en compte si le joueur a prévenu les organisateurs à l'avance, et aussi s'il a pris suffisamment de précautions (par exemple, anticipé des embouteillages pour arriver à l'heure à son match). Sur les tournois locaux, reprogrammer le match devrait être la bonne solution s'il apparaît que l'erreur est due aux organisateurs et non au joueur (par exemple, un transport annoncé qui n'arrive pas).
- Une fois le match appelé sur le terrain, "l'horloge tourne" et ne peut pas être arrêtée quelles que soient les circonstances. C'est pourquoi il est important que le juge-arbitre et la table de marque travaillent étroitement ensemble quand un joueur est suspecté d'être en retard, de façon à ce que des investigations soient faites avant que le match ne soit appelé. Notez que, en fonction du niveau du tournoi, il n'est pas absolument nécessaire que l'arbitre et les adversaires aillent sur le terrain jusqu'à ce que le match soit annoncé W.O. Ce qui est important c'est que le match soit officiellement annoncé pour que le chronomètre puisse être démarré pour le joueur absent.
- A tous les niveaux de tournois, il est recommandé qu'un délai de 10 minutes soit accordé une fois qu'un match a été annoncé. Pendant ces 10 minutes, le juge-arbitre doit s'assurer que la table de marque appelle au moins deux fois le joueur absent pour son match, puis un "dernier appel" à la dernière minute.
- Une fois les 10 minutes écoulées, le juge-arbitre doit déclarer un forfait (W.O) et informer les adversaires qu'ils sont qualifiés pour le tour suivant. S'assurer que le match a été annoncé W.O au micro et que la table de marque enregistre correctement le match et mette à jour le tableau.
- Il est habituellement impossible de procéder à des remplacements suite à des absences, en raison de la situation incertaine qui peut évoluer avec le temps.

La décision du juge-arbitre de déclarer un W.O est irréversible, même si le joueur arrive quelques secondes après l'annonce de la décision. Chaque juge-arbitre vivra un jour cette situation malheureuse

et ses conséquences. En parlant avec le joueur qui arrive juste, qui pourrait plaider la clémence et avoir la chance de disputer le match, le juge-arbitre doit rester ferme, mais compatissant avec le joueur ayant certaines circonstances (s'il en a). Si c'est utile, le juge-arbitre peut expliquer les tentatives qui ont été faites de le contacter et le délai qui lui a été accordé - avant et après l'heure de match publiée - pour tout faire pour éviter le W.O.

Il est aussi important pour le juge-arbitre de communiquer les conséquences d'un forfait dans un tableau en poules pour le joueur. Comme décrit dans la Section 4.2, si un joueur ne termine pas un match de poule, cela signifie que tous les matchs déjà joués sont annulés, et qu'il ne peut pas jouer les matchs restants de la poule. Cela peut être un message particulièrement difficile à communiquer pour le juge-arbitre à un joueur débutant qui arrive en retard à l'un de ses matchs de poule. Cela montre l'importance, comme expliquée en Section 4.2, de communiquer clairement et bien en avance cet aspect particulier des règles d'un tournoi (par exemple, dans les documents d'invitation, en l'annonçant avant le début des matchs, et en l'affichant sur le tableau d'informations). La table de marque peut aussi être peu familière avec cette procédure, donc le juge-arbitre doit vérifier qu'ils sont au courant, et aussi s'assurer que la poule concernée a été correctement mise à jour si un forfait/absence/abandon arrive.

Pour les tableaux avec une consolante, il est recommandé que les forfaits et W.O soient traités de la façon suivante :

- Un joueur qui est forfait ou W.O lors de son premier match ne peut PAS participer à la consolante de ce tableau. En conséquence, Tournament Planner n'intégrera pas un joueur forfait dans un tableau de consolante.
- Un joueur qui bénéficie d'un forfait pour son premier match de tableau principal est autorisé à jouer la consolante s'il perd son match suivant (en d'autres termes, s'il perd le premier match qu'il joue). Si le forfait intervient lors du premier tour du tableau principal, Tournament Planner intégrera le joueur s'il perd au second tour. Cependant, les juge-arbitres doivent être attentifs que dans la version actuelle de Tournament Planner (version 2019.1), un joueur qui a un « bye » au premier tour, gagne par forfait au second tour, et perd au troisième tour, ne sera PAS intégré à la consolante même s'il y est autorisé. Dans ce cas, un travail manuel est nécessaire pour replacer le joueur concerné dans le tableau généré par le logiciel.

6.4 BRIEFINGS QUOTIDIENS ET RETOURS DES ARBITRES

Comme décrit dans la Section 5.4, le juge-arbitre doit utiliser le briefing initial (avant que le tournoi ne débute officiellement) pour communiquer les informations basiques dont les arbitres auront besoin pour mener leur mission à bien. Inévitablement, au fur et à mesure que le tournoi se déroule il y aura des modifications et des mises à jour qui vont affecter le travail des arbitres (par exemple, désignation des missions, nombre de juges de ligne par match, procédure d'entrée). Il y aura aussi probablement des retours à faire à l'équipe, basés sur des observations du juge-arbitre par rapport à ce qui s'est passé sur les terrains, ainsi que des discussions à propos d'incidents sur le terrain. Tenir un briefing quotidien rapide avant le début de chaque journée offre l'opportunité au juge-arbitre de partager ces informations avec l'équipe des arbitres. Les points suivants doivent être gardés à l'esprit pour tenir ces briefings quotidiens des arbitres :

- Utiliser le briefing quotidien des arbitres pour continuer à encourager un bon travail d'équipe avec toute l'équipe des officiels, et comme opportunité pour montrer et développer les capacités de leader.
- Il n'y a pas besoin d'un briefing le premier jour si un briefing initial des arbitres s'est tenu la veille, puisque toutes les informations utiles ont déjà été abordées à cette occasion.
- Il est recommandé de programmer les briefings quotidiens 45 minutes avant le début des matchs chaque jour.
- La durée recommandée est de 15 à 20 minutes maximum. Se concentrer seulement sur les nouveautés et les changements qui concernent l'équipe.
- Décider au cas par cas si c'est utile de discuter des incidents spécifiques de la veille, en particulier s'ils ne concernent que certains arbitres et n'illustrent pas un point général utile pour tous les arbitres.
- Eviter de trop critiquer les performances des arbitres. Offrir plutôt un retour constructif sur les améliorations progressives qui devraient être vues sur les aspects de standardisation. Par exemple, si différents arbitres effectuent certaines tâches différemment (par exemple, pour les changements de volants, pour autoriser ou non des pauses serviettes et boisson), profiter du briefing quotidien pour homogénéiser les comportements pour le reste du tournoi.
- Communiquer les activités sociales qui sont programmées pour la suite du tournoi (par exemple, le lieu et l'horaire du dîner des arbitres et/ou si une photo des arbitres est prévue).
- Laisser du temps pour les questions.

Après chaque briefing, si les arbitres ont signalé des problèmes avec leurs conditions de travail ou la logistique (par exemple, la disponibilité d'eau, le transport vers et depuis la salle, etc.), assurez-vous de faire passer les informations aux responsables. Aussi, après un moment, vérifiez que les demandes ont été prises en compte.

Les briefings quotidiens des arbitres sont le meilleur moment pour communiquer les informations générales, non-urgentes et les mises à jour à toute l'équipe des arbitres. Cependant, avec le temps, les juge-arbitres pourront avoir besoin de faire un retour individuel aux arbitres suite aux observations qu'ils ont faites sur la façon d'arbitrer et de gérer les situations spécifiques lors d'un match. Par exemple :

- Il y a un doute dans l'esprit du juge-arbitre sur la connaissance ou la façon de faire respecter une règle particulière ; Cela arrive plus souvent avec un arbitre qui n'est pas au courant d'un changement récent d'une règle.
- Un arbitre ne respecte pas les instructions qu'a donné le juge-arbitre lors du briefing initial (par exemple, pour appliquer le jeu continue, protéger les juges de ligne et le juge de service, annoncer "let" ou "faute" quand le volant touche un obstacle en hauteur).
- Le juge-arbitre a le sentiment que l'arbitre aurait pu traiter un incident particulier d'une meilleure façon (par exemple, un cas de mauvaise conduite d'un joueur).
- Le juge-arbitre voit que l'arbitre est trop zélé ou trop clément dans sa façon de contrôler son match.
- L'arbitre utilise trop fréquemment un vocabulaire non adapté.

Quand le juge-arbitre observe l'une de ces attitudes qui méritent un suivi, il devrait le noter sans délai. C'est une bonne idée pour le juge-arbitre d'avoir sur lui un petit calepin qui tient dans la poche de son pantalon ou de sa chemise, parce qu'oublier de noter immédiatement ces remarques va souvent entraîner son oubli au milieu de toutes les autres choses qui requièrent l'attention du juge-arbitre. En faisant un retour individuel à un arbitre, le juge-arbitre doit garder à l'esprit les points suivants :

- Ne pas faire l'impasse volontairement sur un retour nécessaire à un arbitre, même si le message peut être difficile ou gênant. Il vaut mieux s'occuper de ces situations rapidement, plutôt que d'espérer que les problèmes vont disparaître ou se régler tout seuls (ce qui est rarement le cas).
- Faire le retour de façon privée, plutôt que dans un endroit où la conversation peut être entendue par d'autres officiels techniques ou joueurs.
- Demander à l'arbitre ce qu'il compte faire à ce sujet.
- Être ferme et clair sur le retour, et spécifier ce que l'arbitre peut changer. Ne pas trop critiquer, mais plutôt chercher à ce que la conversation permette à l'arbitre d'améliorer ses performances. Se rappeler que le dialogue arbitre - juge-arbitre est à double sens, et après avoir écouté le retour, l'arbitre doit toujours sentir que le juge-arbitre est accessible et qu'il ne doit pas se sentir intimidé pour aller voir le juge-arbitre pour toute question dans le futur.
- En faisant un retour et en proposant des ajustements à l'arbitre, prendre en compte le niveau, les compétences et l'expérience de l'arbitre. Pour les arbitres débutants, moins expérimentés, se concentrer sur les fondamentaux. Pour les arbitres expérimentés, l'attention peut être portée sur des aspects plus subtiles de gestion du terrain et du traitement des situations avant qu'elles ne dégénèrent vers quelque chose de plus sérieux.

Certains juge-arbitres peuvent trouver gênant de faire un retour aux arbitres parfois, en particulier quand un arbitre a plus d'expérience que le juge-arbitre. Cependant, un commentaire récurrent lorsqu'on demande aux arbitres d'évaluer les performances des juge-arbitres est qu'ils voudraient plus de retours des juge-arbitres. Beaucoup d'arbitres ont à cœur leur mission d'arbitrage et veulent progresser - certains juste pour une satisfaction personnelle et d'autres pour évoluer dans le parcours vers le haut-niveau. Pour cette raison, beaucoup d'arbitres souhaitent des retours (positifs comme négatifs), et à tous les niveaux de tournois c'est un domaine qui est facilement oublié ou minimisé. Tous les juge-arbitres sont donc invités à essayer et à faire le maximum dans ce domaine. En particulier, quand un arbitre fait quelque chose de bien, le mentionner pendant le retour. Même si c'est juste un "bien joué", cela aide à renforcer la confiance de l'arbitre et montre que le juge-arbitre regarde de près ce qui se passe sur le terrain.

6.5 FLUX DE CIRCULATION

Même les meilleurs plans peuvent ne pas fonctionner quand ils sont mis en place pour la première fois. Comme c'est décrit dans la Section 5.2, l'une des missions du juge-arbitre lors de l'inspection d'avant tournoi est de trouver le meilleur moyen de gérer le déplacement des joueurs, des arbitres et des juges de ligne pour entrer et quitter les terrains, ainsi que les chemins de circulation autour du plateau sportif. Pendant les premières heures de jeu le premier jour, le juge-arbitre doit observer si ce plan de circulation fonctionne correctement ou s'il est nécessaire d'y apporter des ajustements. En faisant cette évaluation, le juge-arbitre doit considérer les points suivants :

- Est-ce que la signalisation est adéquate pour que les spectateurs sachent où ils peuvent et ne peuvent pas aller, ainsi que pour rejoindre leurs sièges depuis l'entrée ?
- Y-a-t-il des spectateurs proches des limites des terrains ? Si oui, penser à installer des délimitations (par exemple, de la rubalise tendue entre des poteaux).
- Le cas échéant, est-ce que les arbitres peuvent rejoindre les terrains conformément à ce qui a été décrit lors du briefing initial ? Aussi, est-ce que les procédures sont efficaces et ont du sens maintenant que la salle est pleine de monde ? Par exemple, est-ce qu'il y a un chemin dégagé pour que les arbitres et les joueurs puissent rejoindre les terrains, ou sont-ils obligés de se faufiler entre les spectateurs, les sacs des joueurs, etc. ?

- Est-ce que des délimitations doivent être installées pour placer les caméras (par exemple, si des caméras sont placées dans des espaces qui bloquent la circulation dans la salle) ?
- Est-ce qu'il y a des endroits où le passage est bloqué, et qu'est-ce qui peut être fait pour éviter cela ?
- Y-a-t-il suffisamment d'espace devant la table de marque et le bureau du juge-arbitre pour que lorsque des joueurs, parents, etc. viennent poser des questions, ils ne bloquent pas la circulation et ne se tiennent pas trop près des terrains ?

Après avoir observé ces aspects de circulation pendant les premières heures de jeu et avoir consulté ses adjoints (s'il y en a), le juge-arbitre peut expliquer aux organisateurs les problèmes détectés et les modifications qu'il préconise. Il est important d'écouter les organisateurs, puisqu'il peut y avoir des considérations que le juge-arbitre n'a pas pris en compte, et adapter le plan en conséquence. Se rappeler que c'est dans l'intérêt de tous que le tournoi se déroule en douceur, il est donc important de ne pas intervenir de façon trop autoritaire et dictatoriale en faisant ce type de demandes.

6.6 EFFICACITE DE LA TABLE DE MARQUE

En plus d'observer la circulation des personnes sur et autour du plateau sportif, un autre domaine que le juge-arbitre peut chercher à améliorer est la façon dont la table de marque s'acquitte de sa tâche. Les points à surveiller sont :

- Est-ce que la table de marque dispose de suffisamment de personnes, et est-ce qu'elles connaissent bien leur mission (par exemple, est-ce qu'elles connaissent bien le fonctionnement de Tournament Planner, s'il est utilisé) ?
- Est-ce que l'équipe de la table de marque est dévouée totalement à sa tâche (en d'autres termes, sans être distraite par d'autres tâches concernant le reste du tournoi) ?
- Est-ce que le modèle de fonctionnement de la table de marque a du sens et est-ce que la priorisation est correcte ? Pour la plupart des tournois locaux qui ont un programme chargé, la priorité numéro un de la table de marque devrait être de maximiser le remplissage des terrains, et de minimiser le temps de terrain vide entre deux matchs. En particulier, si aucun officiel technique n'enchaîne deux matchs, il n'y a pas de raison d'attendre la feuille de score d'un match terminé avant d'appeler le match suivant (le juge-arbitre doit s'assurer que le nombre de plaquettes disponibles n'est pas un frein à cet égard). Avoir un petit tas de feuilles de score à enregistrer dans Tournament Planner n'est pas un souci, alors que chaque minute perdue pour remplir un terrain vide retarde un peu plus la fin du tournoi. Par exemple, pour une journée de 12 heures de matchs de 30 minutes par rotation, un retard de deux minutes entre les matchs va entraîner un retard de presque une heure à la fin de la journée.
- Est-ce que les opérations de la table de marque sont affectées par des joueurs/parents rôdant autour de la table en posant des questions qu'ils pourraient poser à d'autres organisateurs qui ne travaillent pas sous la même pression temporelle ? Si le juge-arbitre observe que cela arrive, il peut aider en intervenant et en demandant aux personnes de trouver un autre bénévole à qui poser la question si possible. S'ils posent des questions comme "quand est mon prochain match ?", "est-ce que j'ai le temps de manger ?", "contre qui je joue ?", etc., les diriger vers les tableaux affichés ou leur demander de vérifier en ligne (si les résultats sont disponibles). Tout le monde compte sur la table de marque pour que le tournoi avance, et le juge-arbitre peut les aider à rester concentrés et libres de toute distraction.
- Est-ce que la sonorisation et le micro utilisés par la table de marque pour faire les annonces sont suffisamment audibles (par exemple, est-ce que les réglages sont corrects, est-ce que les enceintes sont dirigées dans la bonne direction) ?
- Est-ce que la table de marque est au courant de la procédure de désignation des arbitres, et est-ce que les feuilles de score sont imprimées et passées aux arbitres à temps ?

En faisant un retour à la table de marque et en faisant des suggestions pour améliorer l'efficacité, le juge-arbitre doit se rappeler que les personnes sont des bénévoles aussi et qu'ils agissent peut-être sous un certain stress tout en essayant de faire de leur mieux pour faire avancer le tournoi dans les temps. De ce fait, éviter d'être trop autoritaire pour faire une demande et se rappeler que vous formez une équipe qui travaille à un objectif commun. Aussi, écouter les retours que peut faire la table de marque (par exemple, comment l'interaction avec les arbitres peut être améliorée avant et après les matchs), et proposer des changements qui ont du sens.

6.7 PROBLEMES DE VITESSE DES VOLANTS

Comme c'est décrit dans la Section 5.6, l'une des tâches du juge-arbitre avant le début de n'importe quel niveau de tournoi est de tester les volants. Si plusieurs vitesses sont disponibles, l'objet de ce test est de choisir celle qui sera utilisée, alors que s'il n'y en a qu'une de disponible, le juge-arbitre évaluera si la vitesse est acceptable ou s'il faut casser les plumes. Dans tous les cas, même en suivant les directives de la Section 5.6, les résultats des tests des volants dépendent du joueur qui effectue les tests. Une fois que le jeu a commencé, il peut devenir évident que la décision initiale était incorrecte, ou à mesure que la journée avance, les conditions de jeu (température et humidité) peuvent changer de manière à ce que la vitesse correcte initiale ne soit plus appropriée. Le juge-arbitre doit être prêt à réagir à un tel scénario selon les directives suivantes :

- Tandis que le premier jour se déroule, regarder si la vitesse des volants choisie semble manifestement "mauvaise" (par exemple, si les joueurs des deux côtés du terrain sortent beaucoup de volants en longueur, ou si de nombreux dégagements retombent devant la ligne de service de double ?).
- Vérifier sur plusieurs matchs avant d'arriver à la conclusion de changer de vitesse de volants.
- En partant du principe que les volants ne sont pas cassés, regarder si les volants ne sont pas sortis du tube par l'arbitre ou le juge de service avant qu'un changement de volant ne soit demandé. Garder les volants en-dehors du tube pendant un certain temps peut les ralentir.
- S'il semble que la vitesse initiale n'est pas la bonne, demander à certains des arbitres les plus expérimentés leur opinion sur les matchs qu'ils ont arbitrés. Demander aussi leur avis aux juge-arbitres adjoints.
- Enregistrer de temps en temps (toutes les une ou deux heures) la température et l'humidité. Une augmentation de température va accélérer les volants, tandis qu'une augmentation de l'humidité va les ralentir. Plusieurs marques d'appareils mesurant la température et l'humidité existent dans le commerce, et c'est une bonne idée que le juge-arbitre en amène un à chaque tournoi. Cet enregistrement des températures et humidité peut être délégué à la table de marque ou à un autre bénévole.
- S'il est certain que la vitesse de volants utilisée n'est pas correcte, changer pour une vitesse plus rapide ou plus lente pour les matchs suivants, ou changer la façon de casser les plumes. Informer la gestion des volants et les adjoints du changement.
- Continuer à contrôler les volants après le changement sur plusieurs matchs pour s'assurer que les ajustements conviennent et sont satisfaisants.

Une autre raison importante du contrôle de la vitesse des volants par le juge-arbitre est qu'ils peuvent être appelés sur le terrain par un arbitre pour gérer une question/plainte des joueurs concernant la vitesse des volants. Dans ce cas, le juge-arbitre voudra être muni de ses propres observations pour traiter la question.

En gérant les litiges sur la vitesse des volants, il est important que le juge-arbitre garde à l'esprit les points suivants :

- En se rendant sur le terrain, parler en premier à l'arbitre pour comprendre le problème. Demander à l'arbitre son opinion sur les volants.
- Si un seul côté se plaint des volants, être très vigilant avant de faire un changement. Notez que l'arbitre ne devrait généralement pas appeler le juge-arbitre si un seul côté n'est pas content des volants, mais des arbitres moins expérimentés peuvent ne pas se sentir suffisamment forts pour traiter le problème sans l'assistance du juge-arbitre. Être attentif à la situation de match et au fait que la plainte du joueur ne soit pas seulement une façon de casser le rythme de son adversaire ou d'avoir plus de temps de récupération s'il est fatigué.
- Si les deux joueurs se plaignent de la vitesse des volants, prendre en compte le point de vue de l'arbitre (ainsi que son expérience), vos propres observations des volants sur les matchs que vous avez vus, et votre confiance dans la sélection de la vitesse des volants faite avant le début de la journée pour prendre une décision.
- Notez que ce n'est pas parce que les deux côtés se plaignent des volants, que c'est une raison suffisante pour faire un changement - en particulier s'il n'y a pas d'évidence suite à l'observation des autres matchs, qu'il n'y a pas eu de changement des conditions de jeu, et qu'il n'y a pas de raison de douter du résultat du test original des volants. On notera aussi que sur les tournois locaux entres autres, les joueurs de certains pays peuvent être habitués à s'entraîner et jouer dans leurs clubs avec des volants qui sont plus lents que la vitesse minimal légale. Cela signifie qu'en venant à un tournoi, ils peuvent se retrouver à devoir jouer avec des volants qui ont une vitesse légale, mais qui sont plus rapides que ceux auxquels ils sont habitués.
- Dans tous les cas, les volants doivent être d'une vitesse légale comme expliqué dans la Section 5.6.
- Il n'est pas recommandé de demander aux joueurs qui se plaignent de tester les volants, puisqu'il est probable qu'ils vont adapter leur force de frappe au résultat qu'ils défendent (trop rapides ou trop lents). Cependant, s'il est décidé de demander aux joueurs de tester les volants, le faire pour les deux côtés. Ne jamais demander à quelqu'un d'autre que les joueurs du match de tester les volants.
- Si la décision du juge-arbitre est de ne pas changer de volants, informer l'arbitre et appeler les joueurs. Dire simplement et fermement aux joueurs, "Les volants ont été testés et la vitesse est correcte". Ne pas engager de discussion supplémentaire - la décision a été prise et communiquée - et elle doit être respectée et acceptée par les joueurs. Quitter le terrain et laisser le jeu reprendre.
- Si le juge-arbitre décide de changer les volants, il peut être nécessaire de quitter le terrain pour obtenir un tube d'une autre vitesse (ou simplement changer la façon de casser les plumes, si une autre vitesse n'est pas disponible). Informer l'arbitre et les joueurs de la décision et laisser le jeu reprendre. Il n'est généralement pas nécessaire de tester la nouvelle vitesse de volants.

Une autre considération à prendre en compte quand on change de vitesse de volants est la quantité totale de volants de chaque vitesse disponible. Idéalement, la vitesse de volants la plus nombreuse est la vitesse qui est probablement la meilleure et qui a été confirmée par le test (en se basant sur les tournois précédents dans cette salle ou dans une salle similaire). Parfois cependant, il peut être établi que la quantité de volants de vitesse correcte ne permette pas de couvrir tout le tournoi. Dans cette situation, il peut être nécessaire de commencer le tournoi avec une vitesse non-optimale et changer pour la vitesse optimale pour les derniers tours qui sont plus importants.

Enfin, comme noté dans la Section 5.6, il n'est pas nécessaire de tester les volants chaque jour si les conditions de jeu (température et humidité) ne changent pas significativement et qu'il n'y a pas de plaintes ou d'observations négatives concernant la vitesse des volants.

6.8 INCIDENTS SUR LE TERRAIN – LITIGES

Une plainte concernant la vitesse des volants est seulement l'une des nombreuses raisons pour lesquelles le juge-arbitre peut être appelé sur le terrain. A tous les niveaux de tournoi, il y aura des litiges sur le terrain que l'arbitre (ou les joueurs eux-mêmes s'il n'y a pas d'arbitre) n'est pas capable de résoudre, ce qui nécessite l'intervention du juge-arbitre. Puisque la gamme des incidents nécessitant le juge-arbitre sur le terrain est diversifiée, les conseils et recommandations dans cette section sont relativement généraux. Cependant, ils devraient aider les juge-arbitres devant aller sur le terrain à :

- se mettre rapidement au courant de ce qu'il s'est passé
- prendre une décision objective en se basant sur les faits utiles et les règlements
- communiquer la décision à l'arbitre/joueurs/entraîneurs selon les besoins

Notez que le rôle du juge-arbitre pour traiter les blessures sur le terrain sera étudié dans la Section 6.10.

En intervenant sur les incidents sur le terrain, le juge-arbitre peut se sentir sous pression parce qu'il a besoin de déterminer rapidement ce qu'il s'est passé, de se référer aux règles et règlements utiles, considérer les différentes approches possibles, puis prendre et communiquer rapidement une décision. Bien sûr, le juge-arbitre le fait en sachant que les joueurs, l'arbitre, et les spectateurs sont concentrés sur le juge-arbitre, attendant une décision. Il est important, de ce fait, que le juge-arbitre soit le mieux préparé possible en allant sur le terrain pour traiter les incidents et les litiges, et les recommandations suivantes peuvent l'y aider.

- Lire et relire les règlements, les ITTO et toute réglementation spécifique au tournoi relatifs à l'événement avant d'arriver à la salle. Ces connaissances techniques constituent les justifications de la plupart des décisions que le juge-arbitre devra prendre sur le terrain. Naturellement, la capacité à faire appel au bon contenu quand on est sous pression, avec plusieurs paires d'yeux qui regardent, sera plus facile en ayant d'abord soigneusement appris et compris ces informations. Il est recommandé aux juge-arbitres de réviser avant chaque tournoi car même pour les officiels les plus expérimentés la relecture fait souvent ressortir des détails qui n'avaient pas été assimilés.
- Regarder les terrains. Pendant que le jeu se déroule, une des premières responsabilités du juge-arbitre est de regarder ce qu'il se passe sur les terrains, il faut donc éviter de passer trop de temps à travailler sur un ordinateur, et jamais sur des tâches qui ne sont pas liées au tournoi. Si le juge-arbitre a vu l'incident en question directement, c'est un avantage certain par rapport à une situation d'appel sur le terrain sans avoir vu ni su ce qui va être décrit par l'arbitre (ou les joueurs).
- Répartir l'équipe des juge-arbitres pour couvrir tous les terrains. S'il y a un ou plusieurs adjoints, les positionner à différents endroits pendant les heures de jeu pour que tous (ou un maximum) les terrains aient un juge-arbitre relativement proche. Il n'est généralement pas nécessaire d'avoir plus d'un juge-arbitre au bureau principal, et répartir les juge-arbitres à différents endroits ou proche du plateau de jeu ne va pas seulement permettre de surveiller les terrains de près, mais cela va aussi permettre une réaction plus rapide quand l'arbitre appelle un juge-arbitre. Alternier les places du juge-arbitre et des adjoints pendant la journée.
- Avoir à l'esprit que les juge-arbitres n'ont pas besoin d'attendre qu'un arbitre les appelle sur le terrain s'il est clair que leur présence est requise. Cette action préventive du juge-arbitre arrive généralement dans un de ces trois scénarios :
 - a. Un litige entre un joueur et un arbitre se prolonge et s'intensifie, et il est évident que l'arbitre perd le contrôle (ou n'est plus en mesure de faire reprendre le jeu rapidement).
 - b. Le juge-arbitre voit l'arbitre faire une erreur sur un point de règlement. Si c'est possible, le juge-arbitre peut aller sur le terrain immédiatement et alerter l'arbitre et résoudre le problème avant le point suivant.
 - c. Dans un match sans arbitre, le juge-arbitre voit les joueurs prolonger une discussion au filet et ne pas reprendre le jeu.

Très généralement, beaucoup d'incidents où le juge-arbitre est nécessaire sur le terrain sont de deux catégories : litiges concernant soit un point de fait ou un point de règle. Les options disponibles pour le juge-arbitre diffèrent en fonction du type de problème, en voici quelques exemples dans le tableau 6.1.

Exemples de Litiges "Point De Fait"	Exemples de Litiges "Point De Règles"
Une annonce "faute" de l'arbitre parce qu'un joueur a touché le filet alors que le volant était en jeu	Une annonce "faute" de l'arbitre pour un pied d'un joueur passant sous le filet sans causer d'obstruction ou de distraction à l'adversaire
Une annonce "faute" de l'arbitre parce que le volant a touché la raquette d'un joueur avant d'atterrir	Un "let" annoncé par l'arbitre pour un volant frappant un obstacle en hauteur alors que les recommandations du juge-arbitre sont d'annoncer une "faute"
Un service annoncé "faute" par le juge de service parce que le joueur a frappé les plumes en premier	Une annonce "faute" du juge de service au receveur pour avoir bougé son pied avant que le service ne soit effectué
Un volant annoncé "out" par un juge de ligne	Un arbitre demandant aux joueurs de jouer un "let" quand un joueur se plaint d'une erreur du juge de ligne
Un "let" annoncé par l'arbitre parce qu'un volant venant d'un autre terrain vient perturber l'un des joueurs	Un arbitre annonçant "faute" parce qu'il a entendu un entraîneur parler à son joueur pendant le jeu
Une décision de l'arbitre n'autorisant pas un joueur à faire une pause pour boire	Un arbitre adressant un carton jaune (avertissement pour mauvaise conduite) à un joueur qui a déjà reçu un autre carton jaune pendant le match

Tableau 6.1. Exemples de litiges "Point de Faits" et "Point de Règles"

Ce que les **"Points de Faits"** ont en commun dans les exemples est qu'ils résultent de *l'annonce d'un jugement* fait par l'officiel technique responsable (par exemples, Est-ce que le joueur a touché le filet? Est-ce qu'une faute de service a été commise? Est-ce que le volant était fautive? Est-ce qu'un autre volant a causé une distraction? Est-ce qu'une pause boisson devrait être autorisée?). Un joueur peut ne pas être content de l'annonce et s'en plaindre à l'arbitre, mais la décision prise par l'arbitre après l'annonce est correcte selon les règles, donc la seule chose dont le joueur peut se plaindre est de savoir si l'annonce du jugement était correcte. Le rôle du juge-arbitre quand il en face à un litige sur un point de fait est facile, puisque la règle 17.5 l'exprime clairement :

"17.5 La décision d'un officiel doit être définitive sur les points de faits pour lesquels il est responsable sauf si,

17.5.1 de l'avis de l'arbitre, il est au-delà d'un doute raisonnable qu'un juge de ligne a clairement fait une annonce erronée, l'arbitre peut déjuger la décision du juge de ligne ..."

Il n'est pas possible pour un juge-arbitre de déjuger la décision d'un arbitre sur une annonce (ou pour un arbitre de déjuger la décision d'un juge de service), même si le juge-arbitre a vu l'incident clairement et qu'il n'est pas d'accord avec l'annonce qui a été faite. Pour cette raison, les arbitres sont invités à ne pas systématiquement faire appel au juge-arbitre si un joueur se plaint d'un point de fait/une annonce, sauf si le litige se prolonge et qu'il ne peut pas être résolu sans l'assistance du juge-arbitre. S'il est appelé dans ces circonstances, le juge-arbitre, après avoir été informé par l'arbitre de ce qu'il s'est passé et déterminé qu'il s'agit d'un litige sur un point de fait, peut expliquer au joueur qui se plaint que c'est un jugement fait par l'officiel responsable et que cette décision est sans appel et ne peut être changée. Le juge-arbitre doit l'expliquer calmement mais fermement, et suffisamment lentement, en sachant qu'il peut y avoir du bruit dans la salle. C'est le cas en particulier quand le joueur ne parle pas couramment la langue utilisée pour le tournoi. Une courte explication à l'entraîneur du joueur (qui doit rester assis sur sa chaise) peut aussi être apportée, si cela aide à comprendre/apaiser la situation.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

Les buts du juge-arbitre en parlant au joueur sont :

- de fournir l'explication ci-dessus en étant convaincant, de façon à ce que le joueur accepte le résultat (même s'il peut continuer à être en désaccord avec le jugement)
- d'apaiser les tensions qui résultent de l'incident
- de permettre au jeu de reprendre sans délai

Par contre, la caractéristique commune aux exemples de **"Point de Règles"** du Tableau 6.1 est que soit l'annonce initiale était erronée en accord avec les règles du badminton, soit l'annonce de la décision de l'arbitre suivant un point de fait (jugement) est incorrecte selon les règles. En particulier, en se référant aux exemples du Tableau 6.1 :

- L'arbitre a annoncé une "faute" fantôme s'en qu'aucune infraction n'ait été réalisée - l'arbitre communique au juge-arbitre que le pied du joueur a glissé sous le filet sans causer d'obstruction ou de distraction selon lui, mais il a annoncé "faute" quand même (Règle 13.4.3). *Décision du juge-arbitre ~ jouez un "let" puisque l'arbitre a interrompu l'échange prématurément.*
- Une annonce "let" à la place de "faute" - l'arbitre n'a pas suivi les instructions du briefing d'avant compétition du juge-arbitre relatives aux obstructions en hauteur (Règle 13.3.5). *Décision du juge-arbitre ~ changez l'annonce de "let" à "faute".*
- Un juge de service a fait une annonce qui n'est pas de sa responsabilité - l'arbitre est responsable des fautes commises par le receveur pendant le service (Règle 17.3). *Décision du juge-arbitre ~ jouez un "let" puisqu'une circonstance imprévue a mis fin à l'échange prématurément.*
- Un arbitre ne gérant pas bien un litige sur une annonce de ligne - les deux seules options qu'a l'arbitre (en l'absence d'un système de vérification instantané) est de confirmer l'annonce du juge de ligne ou de le déjuger (Règle 17.5). *Décision du juge-arbitre ~ l'annonce "out" du juge de ligne tient (en supposant que l'arbitre n'a pas vu le volant clairement "in").*
- Décision incorrecte de l'arbitre pour un entraîneur qui parle pendant un échange - un "let" et non une "faute" doit être annoncé (Règle 14.2.5). *Décision du juge-arbitre ~ jouez un "let" à cause de l'erreur de l'arbitre à la fin de l'échange.*
- Un arbitre traitant un incident de mauvaise conduite incorrectement - un maximum d'un carton jaune (avertissement pour mauvaise conduite) peut être reçu par côté avant de passer à un carton rouge (faute pour mauvaise conduite) (Règle 16.7.1.2). *Décision du juge-arbitre ~ l'avertissement pour mauvaise conduite (carton jaune) est changé en faute pour mauvaise conduite (carton rouge).*

Le processus pour traiter les litiges sur des "points de règles" pour le juge-arbitre est le même que celui décrit pour les "points de faits", mais avec un résultat différent : en arrivant sur le terrain, le juge-arbitre doit d'abord parler à l'arbitre et établir les faits qui se sont passés, puis se référer aux règles/règlements qui sont concernés. Une fois que le juge-arbitre a établi qu'une erreur sur un point de règle a été faite par l'arbitre (ou le juge de service), le juge-arbitre doit le communiquer clairement à l'arbitre et s'assurer que l'arbitre ait compris l'erreur qu'il a fait et comment y remédier. Les deux côtés peuvent être appelés aux côtés de la chaise d'arbitre pour que l'arbitre ou le juge-arbitre explique l'erreur aux joueurs et s'en excuse. Après avoir reçu des explications claires, concises et les excuses sincères pour l'erreur, la plupart des joueurs acceptera le résultat et le jeu pourra reprendre sans interruption supplémentaire.

Pour les matchs des tournois locaux joués sans arbitre ou juges de ligne, les mêmes principes s'appliquent au juge-arbitre pour traiter les litiges sur le terrain. La différence est qu'en absence d'arbitre, le juge-arbitre sera impliqué soit quand les joueurs viennent au bureau du juge-arbitre pour avoir de l'aide pour résoudre un point de désaccord, soit en décidant d'intervenir quand il observe qu'un match s'est arrêté et que les deux côtés discutent au filet. Quelques-uns des cas de litiges qui apparaissent dans les matchs sans officiels techniques, ainsi que les recommandations aux juge-arbitres pour résoudre ces litiges, sont proposés dans le Tableau 6.2.

Litige	Recommandations au juge-arbitre
Les joueurs ne sont pas d'accord sur le score	1. Si après avoir parlé aux joueurs, ils ne peuvent vraiment pas s'entendre sur un score, déterminer quel est le dernier score sur lequel ils sont d'accord. 2. Demander aux joueurs de reprendre le jeu à partir de ce score. 3. Demander aux joueurs d'annoncer le score à la fin de chaque échange, pour éviter un nouveau désaccord. 4. Si les joueurs, pour quelque raison, continuent à avoir des difficultés à compter le score, essayer de trouver un arbitre ou un scoreur pour le reste du match. Notez, il est recommandé d'avoir un arbitre/scoreur pour tous les tournois jeunes comportant des joueurs de moins de 10 ans.
Un joueur est en désaccord avec une annonce de ligne de son adversaire	1. Rappeler aux joueurs qu'ils sont responsables des lignes de leur côté du terrain. 2. Demander au joueur qui a annoncé s'il est sûr que le volant était in/out (comme annoncé). Si c'est "oui" l'annonce est maintenue ; si c'est "non" jouer un "let". 3. S'il est apparent que ce n'était pas le premier litige sur les lignes, ou s'il semble qu'il y a de la tension entre les joueurs, essayer de trouver un arbitre ou un scoreur (ou deux juges de ligne positionnés en diagonale dans les coins du terrain) pour le reste du match.
Un joueur accuse son adversaire de servir faute	1. Dire aux joueurs que vous allez regarder le reste du match. 2. Essayer de trouver un arbitre et un juge de service pour le reste du match, s'il y en a, et que le joueur qui se plaint semble avoir raison.
Un joueur accuse son adversaire d'avoir touché le filet, ou touché le volant avant qu'il ne tombe au sol, etc.	1. En absence d'arbitre, les joueurs sont responsables d'annoncer leurs propres fautes. Demander au joueur accusé de la faute s'il a touché le filet ou si le volant a touché ses vêtements en passant, etc. Si c'est "oui", attribuer le point à l'adversaire ; sinon le point revient au joueur accusé d'avoir fait une faute. 2. S'il est apparent qu'il y a de la tension entre les joueurs, essayer de trouver un arbitre pour le reste du match s'il y en a un disponible.
Un joueur/parent accuse l'entraîneur adverse de coacher pendant les échanges, ou de crier "out" à son joueur, etc.	1. Dire aux joueurs que vous allez suivre le reste du match et intervenir auprès des entraîneurs si besoin. 2. Suivre le reste du match depuis l'arrière du terrain, et être attentif au comportement des entraîneurs en particulier.
Un joueur accuse son adversaire de prendre trop de temps entre les points	1. Rappeler aux joueurs qu'il ne doit pas y avoir de retard excessif entre les points. 2. Dire aux joueurs que vous allez suivre la suite du match et intervenir si nécessaire. 3. Suivre le match depuis l'arrière du terrain, et revenir sur le terrain pour intervenir si nécessaire.
Un ou les deux joueurs ne sont pas contents de la vitesse des volants	Voir Section 6.7.
Un ou les deux joueurs demandent un arbitre et/ou des juges de ligne	Répondre à la demande au cas par cas, en tenant compte de la disponibilité d'arbitres à ce moment et si un arbitre est vraiment nécessaire (ou si observer le match depuis l'arrière du terrain peut suffire).
Blessure d'un joueur	Voir Section 6.10.

Tableau 6.2. Exemples Communs de Litiges Pendant les Matches Joués sans Officiels Techniques et Recommandations pour les Résoudre

En résumé, les points clés à se rappeler pour le juge-arbitre et le processus à suivre pour traiter tout incident ou litige sur le terrain sont :

- Être aussi bien préparé que possible en ayant bien en main les règles et règlements qui peuvent être utiles.
- Être observateur - le juge-arbitre a un gros avantage en ayant vu l'incident qui nécessite d'être résolu.
- Le juge-arbitre peut intervenir sur le terrain même sans être appelé par l'arbitre.
- En étant appelé par l'arbitre, ou sinon en allant sur le terrain, s'y rendre rapidement (sans courir) et se rapprocher de l'arbitre. Si le juge-arbitre a vu l'incident, il peut se le repasser mentalement en rejoignant le terrain, ainsi que les règles/règlements/facteurs dont il aura sans doute besoin pour prendre une décision.
- En arrivant sur le terrain, si les entraîneurs sont debout, leur demander de se rasseoir.
- Parler à l'arbitre (ou aux joueurs, s'il n'y a pas d'arbitre) et déterminer les faits qui sont arrivés.
- Si nécessaire, parler au juge de service pour avoir plus d'informations.
- Si nécessaire, parler aux joueurs pour avoir leur point de vue.
- En se basant sur ce qu'ont dit les officiels techniques (et les joueurs), et en appliquant toute règle utile, prendre une décision sur comment procéder. Rester sur le terrain et prendre la responsabilité de la décision (en d'autres termes, ne pas quitter le terrain pour consulter des collègues, sauf d'en d'extrêmes circonstances).
- Expliquer à l'arbitre (s'il y en a un) la décision et les raisons de cette décision.
- Communiquer la décision (cela peut être fait par l'arbitre ou le juge-arbitre) aux deux côtés et s'assurer que les joueurs ont compris le résultat et les raisons (même s'ils ne sont pas d'accord avec).
- Si nécessaire (par exemple, pour aider à clarifier un point de conclusion), expliquer brièvement aux entraîneurs.
- Demander aux joueurs de reprendre le jeu.
- Quitter le terrain et observer la suite du match depuis le fond du terrain ou le bureau du juge-arbitre.
- Vérifier qu'après le match l'arbitre écrive une note explicative en bas de la feuille de score sur tous les incidents qui se sont passés et qui ont nécessité la présence du juge-arbitre. Signer la feuille de score une fois complétée.

Notez que pour traiter un incident sur le terrain (et tous les autres événements qui interviennent pendant un tournoi), un juge-arbitre adjoint a les mêmes pouvoirs que le juge-arbitre. En particulier, le juge-arbitre ne doit pas intervenir quand un juge-arbitre adjoint est allé traiter un incident sur un terrain - le juge-arbitre adjoint peut être autorisé à traiter un incident comme il le juge bon. Après l'incident, le juge-arbitre et son adjoint peuvent débriefer si besoin et discuter des « pour » et des « contre » de la décision et des autres alternatives possibles.

Dans certains cas il peut y avoir une suite requise après l'intervention du juge-arbitre sur un litige. Cela peut prendre les différentes formes suivantes :

- Avec le joueur après le match. Le joueur peut approcher le juge-arbitre pour avoir plus d'explications sur la décision prise sur le terrain, ou pour se plaindre de la décision et des performances de l'arbitre.
- Avec l'entraîneur pendant ou après le match. Les entraîneurs sont les défenseurs de leurs joueurs et peuvent venir demander plus d'explications au juge-arbitre et pourquoi une telle décision a été prise. En particulier, les entraîneurs peuvent vouloir mieux comprendre l'incident pour éduquer leurs joueurs pour le futur.

- Avec l'arbitre après le match. La conversation sur le terrain est naturellement focalisée sur la résolution du cas en temps réel, pour permettre au jeu de reprendre le plus rapidement possible. Cela signifie qu'un débriefing doit se tenir après le match. Si l'incident a fait ressortir un point qui mérite d'être abordé avec toute l'équipe des arbitres, faire une note pour l'inclure au programme du briefing des arbitres du jour suivant.

Ces conversations peuvent être un bon test pour les aptitudes de communication et de gestion humaine des juge-arbitres. En parlant aux joueurs et aux entraîneurs, le juge-arbitre doit écouter attentivement leurs points de vue, et parler calmement et avec confiance des faits de l'incident spécifique, avec l'intention de les aider à comprendre sur quoi la décision s'est basée. Un résultat positif de la conversation est quand les joueurs/entraîneurs repartent satisfaits que leur point de vue a été écouté, entendu et considéré équitablement, même si le résultat n'est pas celui qu'ils attendaient.

Une chose que le juge-arbitre ne doit pas faire lors de ces discussions est de porter atteinte à l'arbitre ou aux autres officiels techniques (incluant le juge-arbitre adjoint), s'ils ont traité un incident qui ne contente pas les joueurs/entraîneurs. En particulier, même si un juge-arbitre est en désaccord avec la décision d'un arbitre sur un point de fait, il ne peut pas le transmettre aux joueurs/entraîneurs. Le juge-arbitre peut plutôt insister sur le fait que c'est la décision de l'arbitre, qu'il l'a prise en fonction de ce qu'il a vu, et que peut-être, comme juge-arbitre vous allez avoir une discussion avec l'arbitre en temps utile. Dans les matchs où un joueur se sent particulièrement lésé par les décisions de l'arbitre, le joueur peut même demander au juge-arbitre de ne plus avoir cet arbitre désigné sur l'un de ces matchs. Cependant, ce type d'engagement ne peut être exprimé, même si le juge-arbitre a déjà noté mentalement que dans l'intérêt de tous (le joueur, l'arbitre et le tournoi dans son ensemble) c'est probablement la décision qui s'impose.

Si une conversation est nécessaire avec un arbitre après un match figurant un incident sur le terrain, le dialogue doit encore se focaliser sur ce qu'il s'est passé, et le juge-arbitre doit écouter attentivement le point de vue de l'arbitre sur ce qu'il a vu et fait. Comme noté en Section 6.4, ces conversations doivent se tenir dans un endroit privé, en particulier dans les cas où le juge-arbitre a besoin de conseiller l'arbitre sur une autre façon de faire qui aurait été plus appropriée ou si un ajustement des performances de l'arbitre est nécessaire. Après avoir discuté de la question, le juge-arbitre doit être clair et simple en communiquant à l'arbitre ce qu'il attend comme changement (par exemple, ne pas être trop officieux dans le contrôle des joueurs, le besoin d'être plus attentif à tout ce qu'il se passe sur le terrain, le besoin de montrer un peu plus de flexibilité en jugeant les services, etc.). En les proposant, le juge-arbitre doit s'assurer que ces directives sont adressées à l'arbitre sous forme de conseils pour une amélioration, plutôt que comme des critiques des performances de l'arbitre. Le but du juge-arbitre ici peut être de maintenir la confiance et le respect de tous les arbitres de l'équipe, et à mesure que le tournoi avance, d'homogénéiser la façon dont les arbitres contrôlent les matchs, et d'augmenter le niveau général d'arbitrage de l'équipe.

6.9 INCIDENTS SUR LE TERRAIN – MAUVAISE CONDUITE

Les incidents qui nécessitent qu'un arbitre ait recours à un carton jaune (avertissement pour mauvaise conduite) ou rouge (faute pour mauvaise conduite) n'arrivent qu'occasionnellement à tous les niveaux de tournois, et ils sont particulièrement rares pour les tournois locaux. De ce fait, une brève vue d'ensemble des responsabilités du juge-arbitre dans ce domaine sera étudiée dans ce manuel du Juge-arbitre de Niveau 1.

Beaucoup d'arbitres sur les premiers niveaux de tournois vont probablement avoir une expérience limitée dans ce domaine et pourront avoir besoin de directives du juge-arbitre. Par conséquent, il n'est pas recommandé de donner trop d'importance à ce point lors du briefing des arbitres. Parler en longueur des cas de mauvaise conduite des joueurs pourrait avoir l'effet indésirable de voir plus de cartons distribués que nécessaire. (La même chose peut se passer lorsqu'on parle trop des fautes de services lors du briefing des arbitres - l'effet peut être qu'il y a plus de services annoncés faute qu'approprié lors de la session suivante). Si nécessaire, les points suivants concernant la mauvaise conduite être transmis aux arbitres :

- Souligner que distribuer un carton jaune ne devrait être dans la majeure partie des cas utilisé qu'en ultime ressort avec un joueur qui continue à avoir un comportement indésirable. L'arbitre devrait plutôt avertir oralement le joueur à plusieurs reprises, et seulement après plusieurs avertissements (progressifs) sortir le carton jaune.
- Certains arbitres débutants considèrent que c'est une marque de puissance que de distribuer beaucoup de cartons jaunes et rouges, mais en réalité c'est le contraire. Les meilleurs arbitres sont ceux qui sont capables de modifier le comportement des joueurs avec le dialogue (avertissements oraux) avant qu'ils ne franchissent la ligne, plutôt que d'avoir recours aux cartons.
- Dans les cas où il est nécessaire de distribuer un carton jaune cependant (par exemple, un joueur qui casse violemment sa raquette par terre, une insulte adressée à un officiel, etc.), l'arbitre ne doit pas y déroger.
- Dans le cas improbable d'un arbitre qui doit distribuer un carton rouge, le juge-arbitre doit être appelé sur le terrain.

En observant les terrains, le juge-arbitre devrait regarder les terrains sur lesquels la pression est mise par un joueur à travers ses actes et son langage corporel, ou la tension monte clairement entre un joueur et l'arbitre. Dans ces situations, quand il est appelé avant ou après un carton jaune, en plus de gérer ce qui a fait que l'arbitre demande de l'assistance, le juge-arbitre peut en profiter pour communiquer et essayer de faire redescendre la pression. Cela peut parfois être juste quelques mots en douceur au joueur lui demandant de se calmer. Bien sûr, essayer de faire reprendre le match est particulièrement important quand le juge-arbitre est appelé après qu'un carton rouge ait été distribué. A ce moment-là, c'est dans l'intérêt de tous - les joueurs, l'arbitre et le juge-arbitre - d'essayer de faire baisser la tension pour surmonter la mauvaise conduite qui a entraînée le carton rouge.

Pour tous les avertissements et les fautes pour mauvaise conduite, l'arbitre du match doit écrire en bas de la feuille de score à la fin du match, le détail des incidents et des cartons qui ont été distribués. Le juge-arbitre doit garder ces feuilles signées pour les suites possibles après le tournoi. En tournois internationaux, les avertissements et fautes pour mauvaise conduite peuvent entraîner le paiement d'amendes pour les joueurs ; pour la plupart des tournois locaux, des réglementations concernant les actions disciplinaires peuvent ne pas être en place, mais malgré tout il est recommandé que les feuilles de score de ces incidents soient gardées un certain temps après le tournoi, au cas où des requêtes fassent suite de la part de l'instance qui homologue le tournoi.

6.10 INCIDENTS SUR LE TERRAIN – BLESSURES ET MALADIES

Beaucoup d'arbitres diront que l'une des tâches les plus difficile pendant un tournoi est de gérer les blessures sur le terrain, principalement parce que :

- chaque situation de blessure est différente - allant d'une simple coupure sur un doigt à un claquage musculaire ou quelque chose de plus sérieux
- les blessures peuvent arriver à n'importe quel moment du match sans signe précurseur (souvent dans les moments critiques du match)
- il n'existe pas de règle fixe sur la durée pendant laquelle le joueur peut se faire soigner
- le juge-arbitre doit aussi être équitable avec l'adversaire sur le retard dû à une blessure

Sur les tournois de haut-niveau national et international, le juge-arbitre peut se sentir sous pression en traitant les situations de blessure parce qu'il y a beaucoup en jeu pour le joueur concerné, mais au moins il y a du personnel médical compétent (médecin, paramédical ou équivalent) pour aider le juge-arbitre sur le terrain. En revanche, sur les tournois locaux, il y a moins d'enjeu, il y a parfois du personnel médical dans la salle et le juge-arbitre peut être le seul à gérer la situation de blessure sur le terrain. Dans tous les cas, les deux aspects de gestion des blessures qui entraînent une incertitude pour les juge-arbitres les moins expérimentés sont :

- Quel type de traitement peut être administré ?
- Combien de temps laisser au traitement de la blessure ?

Les directives et recommandations dans cette section sont faites pour aider les juge-arbitres à répondre à ces questions, ainsi que les mécanismes de traitement de toutes sortes de blessures sur le terrain.

En discutant des meilleures pratiques pour traiter les blessures sur le terrain, il est d'abord utile de voir ce que les *Instructions aux Officiels Techniques de la BWF (ITTO)* disent de ces situations :

ITTO 5.14.1. Ce type d'incident doit être traité avec soin et flexibilité. L'arbitre doit essayer de déterminer la sévérité du problème aussi rapidement que possible et appeler le juge-arbitre sur le terrain si nécessaire. Le juge-arbitre décidera si le Médecin du Tournoi ou quelqu'un d'autre est requis sur le terrain. Le Médecin du Tournoi doit examiner le joueur et l'informer de la sévérité de la blessure ou de la maladie. Aucun traitement entraînant un retard de jeu ne doit être administré sur le terrain. L'arbitre doit mesurer le retard causé par la blessure."

Voir aussi les ITTO Section 3.6 pour plus d'informations concernant les blessures sur le terrain.

Clairement, la tâche du juge-arbitre en traitant les situations de blessure est plus facile s'il y a un médecin du tournoi ou un autre membre du staff médical en poste. C'est un des points que le juge-arbitre doit discuter avec le directeur du tournoi bien à l'avance, dans l'objectif de savoir s'il est possible d'avoir une de ces personnes. Les points importants pour le juge-arbitre lors du briefing avec le médecin du tournoi/personnel médical présent sur le tournoi ont été décrits dans la Section 5.5, et comme noté dedans, le médecin en fonction doit être placé proche du bureau du juge-arbitre et joignable par téléphone s'il doit s'absenter de la salle un moment.

Les arbitres sont informés d'appeler le juge-arbitre quand un joueur semble blessé et qu'après quelques secondes il n'est pas apte à reprendre le jeu (notez que si un joueur souffre d'une blessure et qu'il informe l'arbitre de son souhait d'abandonner, il n'est pas nécessaire d'appeler le juge-arbitre). En supposant que le staff médical est disponible pour aider, le juge-arbitre, quand il est appelé sur le terrain dans cette situation, peut suivre les étapes suivantes :



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

- Si le juge-arbitre n'a pas vu l'évènement, il peut déterminer si cela semble être une blessure (par exemple, un joueur étendu sur le terrain, ou si l'arbitre fait un signe dans ce sens). Si oui, le médecin doit être alerté et doit accompagner le juge-arbitre sur le terrain avec sa trousse de secours composée des fournitures médicales basiques (pansements, spray, ciseaux, élasto, etc.).
- Le juge-arbitre doit d'abord aller voir l'arbitre et lui demander de décrire ce qu'il s'est passé. Rappeler à l'arbitre de mesurer la durée du retard dû à la blessure.
- Si le juge-arbitre est venu sur le terrain sans le médecin, ne percevant pas que c'est une blessure, signaler au médecin de venir sur le terrain. Si nécessaire, quitter brièvement le terrain pour aller chercher le médecin.
- Aller voir le joueur blessé et laisser le médecin interagir avec lui. Le médecin va probablement demander en premier au joueur de décrire les symptômes.
- Si nécessaire, par exemple dans les cas où il y a un frein à la communication ou sur les tournois jeunes où le joueur blessé est mineur, demander à l'entraîneur (ou parent, responsable du joueur) de venir sur le terrain. Cela doit être limité à un maximum de deux personnes et ils ne doivent pas entrer sur le terrain avant d'y avoir été invités. Dans ces cas, les mêmes options sont applicables à l'adversaire.
- **Le plus important, comme cela a été souligné lors du briefing avec le médecin à l'avance, le rôle du médecin est de faire un diagnostic de la blessure et d'informer le joueur sur sa sévérité et des risques supplémentaires s'il reprend le jeu.**
- Surveiller les échanges entre le médecin et le joueur régulièrement, demander à l'arbitre combien de temps s'est écoulé.
- Pendant l'évaluation/traitement de la blessure du joueur, l'adversaire peut discuter avec ses entraîneurs au fond du terrain.
- Suivant le diagnostic du médecin sur l'état du joueur, **un traitement mineur est permis** tant qu'il est appliqué rapidement. Les traitements mineurs sont l'application d'un spray, poser un bandage, un rapide massage d'un muscle, poser un pansement sur un genou.
- **Des traitements plus substantiels, comme le strapping d'une cheville ou d'un genou, ne sont généralement pas permis**, en partie à cause du temps nécessaire pour le faire. Si le médecin semble commencer à appliquer un traitement, le juge-arbitre doit intervenir et informer le joueur qu'un tel traitement n'est pas possible et qu'il devra attendre un arrêt de jeu ou la fin du match.
- En absence d'un médecin ou d'un autre membre du personnel médical, les options de traitement mineur sont probablement limitées à ce qu'il est possible de faire avec une trousse de secours. La disponibilité d'une trousse de secours devrait avoir été confirmée avec la check-list du juge-arbitre (Section 3.4), et elle doit être gardée au bureau du juge-arbitre et amenée sur le terrain par le juge-arbitre dans de telles situations.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

Lors des matchs joués sans arbitre, s'il apparaît qu'un joueur est potentiellement blessé et qu'il ne reprend pas le jeu après quelques secondes, le juge-arbitre peut aller sur le terrain et prendre le contrôle de la situation, en suivant les étapes précédentes.

Combien de temps est autorisé dans une situation de blessure pour reprendre le jeu ? La réponse est qu'il n'y a pas de durée fixe annoncée dans les Règles du Badminton et les ITTO pour les retards dus à une blessure - à la place la durée autorisée est laissée à la discrétion du juge-arbitre et est déterminée au cas par cas. Cependant, il est recommandé que tous les juge-arbitres à tous les niveaux de tournois suivent la recommandation suivante, de façon à avoir une certaine constance de tournoi en tournoi et de juge-arbitre en juge-arbitre.

- **Pour les gestions des blessures à tous les niveaux de tournois, tout traitement mineur administré doit dans tous les cas être terminé et les joueurs prêts à reprendre le jeu en quelques minutes (généralement trois ou quatre au maximum) après que le médecin soit arrivé sur le terrain.**

Dans des cas exceptionnels, le délai peut être étendu au-delà des directives ci-dessus. Même avec ces recommandations générales, le juge-arbitre dispose d'une certaine flexibilité, et il y a plusieurs facteurs à prendre en compte pour gérer une situation spécifique de blessure :

- **Première fois ou blessure récurrente** – si c'est la première fois du match que le jeu est arrêté pour la blessure d'un joueur, la directive ci-dessus est applicable. Cependant, si le jeu doit être arrêté une seconde fois pour la même blessure, le juge-arbitre peut accorder un temps plus court et insister pour que le joueur choisisse s'il continue ou s'il abandonne.
- **Situation de match** – le juge-arbitre doit toujours prendre en compte tout désavantage que la blessure pourrait causer à l'adversaire. Bien sûr c'est dans la nature humaine que le médecin (et le juge-arbitre) veuille aider le joueur blessé à récupérer suffisamment pour reprendre le jeu. Cependant, c'est la mission du juge-arbitre d'être équitable avec les deux côtés et de considérer quand le temps de traitement d'une blessure devient un retard qui peut impacter le déroulement du match (comme noté dans les ITTO 5.14.1 ci-dessus). La situation de match est un facteur que le juge-arbitre peut considérer à cet égard - un temps de pause légèrement plus long quand le match en est au début (par exemple, 6-4 dans le premier set) est probablement moins gênant qu'à 18 partout dans le second set. Les juge-arbitres devront utiliser leur instinct et leur expérience pour déterminer la durée de la pause à accorder suivant les directives précédentes avant de demander au joueur s'il continue ou s'il abandonne.
- **Nature de la blessure** – on notera en particulier qu'un joueur qui souffre de crampes devra être traité différemment d'un joueur souffrant d'autres maux. Les crampes diffèrent de la plupart des autres blessures en cela qu'elles reflètent, en grande partie, des conditions physiques du joueur et peuvent apparaître suite à un bon jeu et une bonne tactique de l'adversaire. De ce fait, il est approprié que le juge-arbitre accorde moins de temps au joueur pour recevoir un traitement et pour récupérer d'une crampe que pour une autre blessure.
- **Vraie blessure contre gain de temps tactique** – cela peut être difficile à déterminer mais en traitant les situations de blessures sur le terrain, le juge-arbitre doit être attentif à la dynamique du match et la possibilité qu'un joueur simule ou exagère une blessure dans le but de gagner du temps (soit pour casser le rythme de l'adversaire, soit pour retrouver des forces s'il commence à se sentir fatigué). Si l'arbitre est expérimenté et a un soupçon, le juge-arbitre devrait être alerté de cette possibilité de façon à adapter son traitement de la situation. Le médecin, en particulier s'il est expérimenté sur des tournois de badminton, peut aussi aider en informant le juge-arbitre de cette possibilité.

Pour certains points, en fonction des circonstances de la blessure, le juge-arbitre prendra la décision que le temps écoulé s'approche d'un maximum raisonnable. Dans tous les cas, le juge-arbitre doit demander au joueur blessé s'il est capable de reprendre le jeu ou s'il désire abandonner. Cette question peut être posée un peu avant que le temps maximum imparti par le juge-arbitre soit atteint, de façon à ce que l'application d'un traitement mineur puisse être terminée, et que le joueur puisse remettre sa chaussure si nécessaire. Le plus important, c'est que **la décision d'abandonner est toujours prise par le joueur**. Si le joueur hésite à répondre, le juge-arbitre peut reposer la question, en insistant un peu plus à chaque fois. Le juge-arbitre doit, bien sûr, encourager le joueur à écouter les conseils du médecin, mais il ne doit **jamais** obliger un joueur à reprendre le jeu - c'est toujours la décision du joueur.

Il y a une exception à cette directive qui s'applique sur les tournois locaux jeunes. Dans certains endroits, il peut y avoir un règlement sur les tournois jeunes qui prévoient les situations de joueur

mineur blessé dont les parents (ou entraîneur avec une délégation d'autorité pour prendre la décision à la place du joueur) sont absents. Dans ces cas de blessures, si le médecin du tournoi pense que ce n'est pas dans l'intérêt du joueur de continuer, le règlement peut autoriser le juge-arbitre à faire abandonner le match au joueur, même s'il exprime son souhait de continuer à jouer.

Une fois que le jeu reprend après une blessure, le juge-arbitre doit surveiller la progression du match depuis son bureau ou depuis le fond du terrain et évaluer l'état du joueur pendant les échanges suivants. Cela l'aidera à déterminer si une nouvelle intervention pendant le match est probable. Dans ce cas, garder à l'esprit le point vu précédemment concernant la réduction du temps de traitement (si besoin), que le juge-arbitre pourra accorder en cas de blessure récurrente.

Un type de blessure spécifique qui doit être soignée immédiatement est "les cas de saignements" (en d'autres termes, le sang est visible sur la peau). Les arbitres devraient être informés lors du briefing initial d'appeler le juge-arbitre dès que le sang est visible, et une fois que le juge-arbitre est sur le terrain, le médecin (ou le joueur lui-même s'il n'y a pas de médecin) devrait appliquer un pansement ou un autre traitement pour arrêter le saignement. C'est pour prévenir du risque, même faible, de transmission d'une infection par le sang.

A la fin du match impliquant une blessure, l'arbitre doit écrire les détails en bas de la feuille de score, ainsi que le temps de traitement. Si un joueur abandonne à cause de la blessure ou d'une maladie et qu'il a encore des matchs à jouer dans d'autres tableaux, c'est une bonne idée que le juge-arbitre vérifie comment il va après une courte période. Cela aidera à déterminer si le joueur sera probablement capable de jouer les autres tableaux, ou s'il devra aussi se retirer de ces tableaux. Notez que sur les tournois locaux, en absence de règle spécifique en vigueur, il est possible pour un joueur de participer aux autres tableaux s'il a eu suffisamment de temps pour récupérer d'une blessure. Cependant, un joueur qui abandonne un match ne devrait pas être autorisé à participer au tableau de consolante.

6.11 TACHES DE FIN DE JOURNEE

Un bon juge-arbitre pense toujours à l'avance au jour/session/phase suivant du tournoi et ce qui doit être programmé et préparé pour que la compétition se déroule de façon homogène. A mesure qu'une journée touche à sa fin, le juge-arbitre devra commencer à penser au lendemain. Cependant, il y a quelques tâches que le juge-arbitre devra effectuer à la fin de chaque journée de jeu, quelque soit le niveau du tournoi. Ces tâches sont résumées ci-dessous.

PROGRAMME DU LENDEMAIN

Comme décrit dans la Section 4.10, pour beaucoup de tournois locaux il est faisable de préparer le programme de chaque jour du tournoi à l'avance (ou au moins une ébauche de programme), plutôt que seulement le premier jour. Dans les autres cas, l'ordre des matchs du deuxième jour, du troisième, etc., peut rester vide et être rempli une fois que le jour précédent s'achève. Pour les tournois locaux, il est certainement avantageux d'avoir le programme du jour suivant à l'avance, avec seulement quelques ajustements à faire en fonction des résultats de la veille. C'est généralement parce qu'avec un personnel limité, cela sera difficile pour ceux qui ont la responsabilité de faire le programme des matchs (par exemple, le juge-arbitre ou la table de marque) de commencer cette tâche de zéro avec le temps nécessaire. Comme vu dans la Section 4.10, la programmation des matchs est une tâche ardue qu'il vaut mieux faire dans un endroit calme et sans distraction, et s'y atteler au bureau du juge-arbitre en surveillant les matchs en même temps, en répondant aux questions, en travaillant avec la table de marque, etc., est loin d'être idéal. Un autre avantage d'avoir au moins un préprogramme établi à l'avance sur les tournois locaux est que les joueurs locaux et leurs parents, entraîneurs, etc. connaissent leur horaire de match et s'organisent plus tôt.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

Quelque soit l'approche utilisée, suivre les principes de programmation soulignés dans la Section 4.10 (par exemple, suivre les temps de repos minimum, et si possible éviter d'avoir des joueurs programmés sur les derniers tours d'une journée et sur les premiers tours du lendemain matin). Utiliser Tournament Planner comme outil pour développer l'ordre des matchs, et l'utiliser pour vérifier que le programme a du sens et qu'il n'implique pas de conflit, etc. Une fois que le brouillon final est prêt, le revoir si besoin avec les autres parties prenantes (le directeur du tournoi par exemple). Puis, après avoir abordé tous les éléments et l'avoir revu une dernière fois, le publier et l'afficher. Le but est d'avoir le programme complet du lendemain affiché et/ou publié en ligne (si possible) au plus tard avant la fin de la journée en cours. Plus le programme du lendemain est affiché tôt, mieux c'est, même si certains joueurs ne sont pas encore connus (puisque certains des matchs du jour ne sont pas encore terminés). S'il est publié en ligne, vérifier qu'il soit bien accessible au public et que les matchs du lendemain soient visibles.

Pour les tournois locaux, le badminton peut ne pas être la seule activité de loisir dans laquelle les joueurs sont engagés ce week-end là. Les juge-arbitres seront souvent approchés par des joueurs/parents demandant à ce que l'horaire de l'un de leurs matchs du lendemain soit changé (ou même qu'il soit déplacé d'une journée à une autre) de façon à s'adapter à leurs autres activités autres que le badminton. En traitant ces demandes, on conseille au juge-arbitre de prendre note des recommandations suivantes :

- Être sympathique avec la demande et montrer de la compréhension.
- Prendre un peu de temps, si nécessaire, et considérer la question et ses implications.
- Traiter chaque demande au cas par cas, mais être extrêmement précautionneux en acceptant une telle demande, à cause de :
 - la probabilité de recevoir d'autres demandes similaires.
 - du danger de créer un précédent et d'avoir à justifier pourquoi cette demande a été accordée à un joueur et pas à un autre.
 - l'inconsistance que cela peut produire en traitant une telle requête d'un tournoi à un autre. Plus on peut standardiser la façon dont travaillent les juge-arbitres, mieux on pourra éviter les commentaires comme "mais la semaine dernière, le juge-arbitre au tournoi XYZ nous a laissé bouger le match d'un jour à l'autre".
- Dans les cas où les deux joueurs d'un match viennent voir le juge-arbitre en disant qu'ils sont d'accord pour changer l'horaire du match, leur répondre poliment mais fermement que ce n'est pas de leur décision, mais de celle du juge-arbitre.
- Prendre une décision et la communiquer au joueur, parent, etc. qui a fait la demande.

Dans beaucoup de cas, le juge-arbitre choisira de ne pas répondre positivement à un changement d'horaire, pour les raisons énoncées ci-dessus. Il est important d'être empathique mais ferme pour expliquer pourquoi ce n'est pas possible. Si l'argumentation continue, cela peut aider de montrer le texte de l'invitation énonçant que "tous les joueurs doivent être disponibles à chaque heure de chaque jour prévu" (en fait, il est recommandé d'inclure une telle phrase dans chaque invitation précisément pour cette raison). Cela peut être particulièrement utile lorsqu'un joueur a prévu son retour de tournoi à un horaire irréaliste (ce qui est une mauvaise préparation du joueur et certainement pas une raison pour que le juge-arbitre accepte de changer l'horaire de match, et encore moins le déplacer à un autre jour). En refusant une demande de changement d'horaire d'un match, il est aussi important de chercher à savoir si le joueur va quand même jouer ce match (à son horaire initial) ou s'il veut déclarer forfait (ne pas jouer). Dans un nombre de cas surprenant, une fois que le joueur sait que l'horaire de match ne peut pas être changé, il va trouver une solution pour pouvoir jouer, quitte à changer ses projets de voyage retour.

METTRE A JOUR ET PUBLIER LES TABLEAUX

A la fin de chaque journée de jeu, vérifier que les tableaux dans le fichier TP (si utilisé) ont été mis à jour, ainsi que tous les « byes ». Vérifier aussi que les nouveaux horaires ou changements d'horaires pour le lendemain ont été entrés correctement et affichés. Si le « LiveScore » n'a pas été utilisé, c'est aussi le bon moment pour vérifier que tous les résultats du jour ont été entrés correctement en comparant le fichier TP (si utilisé) ou les feuilles de tableaux avec les feuilles de scores des arbitres. Une alternative (ou un meilleur arrangement) est de déléguer cette tâche à un bénévole à différents moments de la journée.

Après que la table de marque ait publié les tableaux mis à jour et le programme sur internet, vérifier que les tableaux et les horaires du lendemain sont visibles sur le site public. De la même façon, s'assurer que si les tableaux sont affichés dans la salle, la dernière version mise à jour soit disponible.

Si le tournoi est organisé sous la responsabilité d'une instance qui demande à recevoir chaque jour le fichier TP (comme cela se passe au niveau international), s'assurer que quelqu'un assume cette responsabilité avant de quitter la salle.

DECOMPTE DES VOLANTS

Une des pires choses qui puisse arriver à un juge-arbitre, c'est de manquer de volants ! Pour s'en prévenir, deux types de comptage des volants doivent être effectués à la fin de chaque journée :

- En supposant que la table de marque a enregistré le nombre de volants utilisés pour chaque match (facile à faire avec TP), une fois que les résultats du jour sont terminés, regarder le nombre total de volants utilisés jusque là. A partir de là, le nombre théorique de tubes restants peut être calculé.
- Faire un décompte physique du nombre de tubes de volants restants dans chaque vitesse pour avoir un inventaire actualisé des volants restants. Cela devrait être proche du nombre calculé, mais probablement un peu différent (typiquement jusqu'à 10%). Evaluer si le nombre de volants dans la vitesse préférée sera suffisant pour les matchs restants, ou si une autre vitesse doit être utilisée. Si les prévisions sur le nombre total de volants nécessaires ont été faites correctement (Section 4.4), il ne devrait pas y avoir de danger de manquer de volants. Si ce n'est pas le cas (par exemple, si la consommation de volants par match a été plus haute que prévue), parler avec le directeur du tournoi ou un autre responsable de l'organisation sans délai et expliquer le risque. Les organisateurs peuvent avoir des volants en réserve, ou être capables en peu de temps de se faire livrer des volants supplémentaires.

DEBRIEFS

Le juge-arbitre peut avoir généralement au moins les deux débriefings rapides suivants à la fin de chaque journée :

- **Avec le(s) juge-arbitre(s) adjoint(s) (s'il y en a) :** Sur beaucoup des tournois locaux, les journées de jeu sont agitées et l'équipe des juge-arbitres est occupée à surveiller les matchs depuis différents endroits dans la salle. De plus, comme décrit plus tôt dans ce module, le(s) juge-arbitre(s) est très occupé à résoudre des problèmes, faire le lien avec la table de marque et les autres organisateurs, répondre aux questions des joueurs et des entraîneurs, et travailler sur le programme du lendemain, etc. De ce fait, les juge-arbitres n'ont que peu, voire pas, de temps pour discuter de ce qu'il s'est passé pendant la journée et des recommandations qu'ils peuvent faire pour le lendemain. Le juge-arbitre et ses adjoints peuvent donc prendre quelques minutes à la fin de chaque journée pour parler de la journée écoulée - ce qui s'est bien passé et les lacunes qu'il convient de combler pour le lendemain matin. Prendre note des éléments pertinents pour les inclure dans le briefing des arbitres du lendemain, et décider lequel des juge-arbitres conduira le briefing du matin.
- **Avec le directeur du tournoi :** Comme le juge-arbitre, le directeur du tournoi (ou un autre membre du comité d'organisation en relation avec le juge-arbitre) a probablement eu de multiples responsabilités pendant la journée, certaines l'ayant tenu éloigné du plateau sportif. Le contact entre le juge-arbitre et le responsable de l'organisation pendant les heures de jeu a pu être minime. Chacun peut avoir des informations à communiquer aux autres sur des problèmes qui sont arrivés ou sur des décisions qui ont été prises dans leurs domaines respectifs de responsabilité. Il est recommandé qu'ils se posent un moment avant de quitter la salle pour s'assurer d'être à jour et qu'il n'y aura pas de mauvaise surprise en arrivant à la salle le lendemain matin.

REMERCIER LES BENEVOLES

Le juge-arbitre peut avoir un rôle clé dans la motivation des personnes impliquées dans le tournoi et faire que chacun se sente faire partie d'une grande équipe. Beaucoup des bénévoles qui travaillent dans les bureaux ou autour de la salle peuvent avoir eu une longue journée comme le juge-arbitre, en faisant peut-être des tâches ingrates et n'ayant pas pu voir beaucoup des matchs. Certains peuvent être aussi fatigués que le juge-arbitre alors qu'ils terminent leur journée de travail. Un rapide "merci" aux bénévoles que le juge-arbitre croise à la fin de chaque journée aidera à maintenir leur motivation et les faire se sentir considérés quel que soit leur rôle. Après tout, c'est dans l'intérêt de tous que toute l'équipe soit investie et garde une attitude positive pour le reste des jours de tournois.

6.12 CONSIDERATIONS A PROPOS DES FINALES

Les finales d'un tournoi sont son apogée, avec le plus d'enjeu pour les joueurs participants, et drainant peut-être un plus grand nombre de spectateurs que pour le reste du tournoi. Pour les officiels techniques et les organisateurs, les finales représentent le point culminant d'un gros travail et la possibilité de montrer un travail bien fait jusqu'à ce point de la compétition. En fonction des spécificités du tournoi, les finales peuvent être plus ou moins mises en valeur, mais dans tous les cas, le juge-arbitre a un rôle à jouer en s'assurant qu'elles se passent bien, comme souligné ci-dessous.

RECONFIGURATION DES TERRAINS

Normalement, le nombre de terrains utilisés à ce moment du tournoi est réduit par rapport au reste du tournoi. Cela signifie qu'il faut :

- réorganiser le plateau de jeu pour offrir plus d'espace autour des terrains restants
- enlever les poteaux et filets des terrains qui ne servent plus
- élargir et rapprocher les places des spectateurs plus près des terrains des finales
- déplacer le bureau du juge-arbitre, etc.

Sur les plus gros tournois, la diffusion TV des finales peut avoir été prévue, et l'installation optimale devra être considérée. A mesure que le jour des finales approche, le juge-arbitre doit penser à l'installation qui convient et en discuter les options avec le directeur du tournoi lors de l'un de leurs débriefings de fin de journée. Les organisateurs peuvent aussi avoir leurs propres idées et le juge-arbitre devra aussi les prendre en compte. Le but d'une réorganisation du plateau sportif devrait être de fournir une présentation des finales aussi attractive que possible.

Notez que tandis que la position des terrains peut être changée puisqu'il y a plus d'espace disponible, les contraintes imposées par l'éclairage doivent être gardées à l'esprit. Aussi, une option à bannir est de tourner la direction des terrains (en d'autres termes, si jusqu'aux finales les terrains étaient orientés gauche-droite, ils ne doivent pas être tournés de 90° et orientés de haut en bas pour les finales). C'est parce que du point de vue des joueurs, cela impliquerait un changement injuste des conditions de jeu.

ORDRE DES MATCHS

Il a été noté plus tôt que pour les tournois locaux il est souvent possible, et préférable, de préparer et publier l'ordre des matchs pour tout le tournoi en avance. La seule exception concerne les finales, et il est recommandé que l'ordre dans lequel les cinq finales (simple homme, simple dame, double homme, double dame et double mixte) vont être jouées - en supposant qu'elles vont être jouées l'une après l'autre sur un seul terrain - reste indéterminé jusqu'à la fin. L'ordre exact des cinq finales est généralement déterminé par le juge-arbitre et publié parfois pendant les demi-finales. C'est parce que le juge-arbitre va vouloir prendre en compte quels joueurs (s'il y en a) participent à plusieurs finales et s'assurer qu'il y a suffisamment de temps entre ces finales pour laisser un temps de repos à ces joueurs. Notez aussi que si un joueur est engagé dans une finale de simple et une finale de double, la finale de simple est généralement programmée avant celle du double.

Un autre facteur que le juge-arbitre doit prendre en compte quand il définit l'ordre des matchs est ce qui est le mieux pour le tournoi. Par exemple, s'il y a un joueur phare ou un joueur local dans l'une des finales, cette finale devrait être placée vers la fin des finales, pour s'assurer que les spectateurs restent jusqu'à la fin. Parfois, les différents facteurs que le juge-arbitre va devoir considérer pour déterminer l'ordre des matchs vont aller à l'encontre l'un de l'autre. Dans ces cas, un compromis est nécessaire et le juge-arbitre doit utiliser son jugement et son expérience pour déterminer le meilleur ordre des matchs. Il est important de discuter la proposition avec d'autres personnes (par exemple, le directeur du tournoi et les responsables de l'organisation) puisqu'ils peuvent avoir des idées à prendre en compte.

Si le juge-arbitre a été informé de contraintes de voyage retour pour certains joueurs participant aux finales (par exemple, un vol tôt), cela peut être un facteur secondaire à prendre en compte pour décider de l'ordre des finales. Cependant, cela ne peut pas prendre le dessus sur l'un des facteurs principaux. Aussi, si ce problème de départ tôt arrive aux oreilles du juge-arbitre après que l'ordre des finales ait été publié, aucun changement ne devrait être fait (voir les commentaires en Section 6.11) - même si cela signifie que la finale en question est gagnée par forfait.

DESIGNATION DES ARBITRES

Pour les tournois locaux et régionaux, le principal problème que les juge-arbitres rencontrent généralement à propos des arbitres est qu'ils peuvent ne pas en avoir suffisamment pour tous les matchs des premiers tours. Avoir des juges de service pour les premiers tours est sûrement un luxe. Quand on atteint les finales, cependant, le problème inverse se pose. S'il n'y a que cinq finales (une par discipline), il n'y a que dix places (cinq arbitres et cinq juges de service), ce qui peut être moins que le nombre d'arbitres disponibles qui espèrent officier sur l'une des finales. C'est de la responsabilité du juge-arbitre de désigner les officiels pour les finales, et cette tâche doit être traitée avec précaution et sensibilité.

Beaucoup d'arbitres auront travaillé pendant de longues heures, peut-être avec peu de repos entre les matchs, et il est naturel qu'ils veuillent être impliqués quand le tournoi atteint son apogée, avec peut-être les matchs les plus intéressants à jouer. Les facteurs à prendre en compte pour le juge-arbitre en désignant les arbitres et les juges de service sont :

- En premier et le plus important, le juge-arbitre doit toujours avoir confiance dans le fait que les officiels désignés pour chaque match aient la capacité à traiter les problèmes/litiges qui peuvent arriver pendant le match.
- Donner la priorité aux arbitres qui ont travaillé pendant tout le tournoi, par rapport à ceux qui n'ont été là qu'à temps partiel.
- Considérer le niveau de performance que chaque arbitre a montré sur le terrain pendant le tournoi.
- Considérer l'expérience de chaque arbitre et les niveaux de certification.
- Considérer les aptitudes de présentation de chaque arbitre - puisque les finales seront mises en valeur plus qu'aucun autre match du tournoi, le comportement de l'arbitre sur la chaise est important.
- Considérer quels arbitres travaillent bien en équipe (en d'autres termes, lesquels ont contribué à maintenir un esprit d'équipe avec le groupe des officiels techniques pendant le tournoi).
- Enfin, en désignant les arbitres pour les matchs en particulier, il est important de prendre en compte la neutralité, ou la neutralité perçue, de l'arbitre. Idéalement, les arbitres ne devraient pas officier sur des matchs de joueurs de leur club/région/pays, etc. (en fonction du niveau d'invitation du tournoi en question).

Après avoir proposé une liste des arbitres et des juges de service pour les finales, le juge-arbitre peut consulter ses adjoints (ou ils peuvent proposer la liste ensemble). Typiquement, cela doit être fait avant la fin des demi-finales, pour que cela soit communiqué aux arbitres lors du briefing du dernier jour. Insister sur le fait que tous ceux qui ont apporté leur contribution au tournoi ont compté, même s'ils ne sont pas sur les finales.

ENTREE ET SORTIE DES TERRAINS

Comme noté précédemment, pour les premiers tours de beaucoup des tournois locaux et régionaux, il est pratique pour l'arbitre (s'il y en a un) de simplement retrouver les joueurs sur le terrain. Pour les finales malgré tout, où l'objectif est d'avoir une bonne présentation, une procédure plus formelle peut être étudiée, même pour les tournois locaux. Cela peut inclure une entrée avec les joueurs du match depuis un point de rassemblement en-dehors du plateau sportif. Il y a plusieurs façons d'organiser une séquence d'entrée des officiels techniques et des joueurs, et chaque juge-arbitre aura sa préférence. De façon générale, l'arbitre, le juge de service et les juges de ligne (s'il y en a) entrent en premiers sur le terrain, et quand ils sont en place, les joueurs sont annoncés séparément et ils entrent pour retrouver l'arbitre sur le côté du terrain pour faire le tirage au sort. Les finales devraient être pour les joueurs, et les laisser entrer seuls sur le terrain, sans officiels techniques autour peut aider à les mettre en valeur.

CEREMONIE DE REMISE DES PRIX

L'organisation de la cérémonie de remise des prix suivant les finales n'est pas de la responsabilité directe du juge-arbitre, mais le juge-arbitre doit savoir ce qui a été planifié et proposer ses conseils si besoin. Avant le jour des finales (peut-être lors de l'un des débriefings de fin de journée), le juge-arbitre peut demander au directeur du tournoi ou à un autre responsable de l'organisation ce qui a été prévu pour la cérémonie de remise des prix, en particulier :

- Est-ce que la cérémonie se tiendra après chacune des cinq finales, en une seule fois après la fin de toutes les finales, ou autrement ? Il est recommandé que les prix des vainqueurs et finalistes soient présentés immédiatement après chaque finale sauf s'il y a des raisons convaincantes de faire autrement.
- Où exactement se déroulera la cérémonie ? Voir si le lieu défini est un bon choix en terme d'arrière-plan pour les photographes et la visibilité du public.
- Comment les joueurs vont-ils du terrain après leur match au lieu de la cérémonie de remise des prix ? Est-ce qu'un arbitre les escorte ?
- Est-ce que les arbitres et juges de ligne prennent part à la cérémonie (par exemple, est-ce qu'ils seront sur les photos) ?

Assurez-vous de partager tout détail utile avec les arbitres avant que les finales ne commencent, pour que l'entrée, la sortie de terrain, et la cérémonie se passent bien. Le juge-arbitre doit observer la première cérémonie pour s'assurer qu'elle se déroule comme prévue. S'il y a des défauts évidents, travailler avec le responsable de l'organisation de la cérémonie pour faire les ajustements pour les cérémonies restantes.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

6.13 RESUME

Dans ce module, les directives et les bonnes pratiques ont été présentées pour les tâches les plus communes qu'un juge-arbitre a à prendre en compte pendant les heures de jeu lors des tournois locaux et régionaux. Chaque tournoi et chaque journée d'un tournoi va présenter des défis différents, et c'est ce qui fait du travail du juge-arbitre un travail intéressant et (habituellement) gratifiant. La plupart du temps, le juge-arbitre aura les multiples tâches suivantes :

- surveiller le jeu sur les terrains
- être en liaison avec la table de marque pour les forfaits et les absences
- parler avec les joueurs et les entraîneurs et prendre en compte leurs questions
- faire un retour aux arbitres
- résoudre les problèmes qui sont arrivés avec toutes les sortes de logistiques associées et pour le bon déroulement du tournoi

Aussi, de temps en temps, le juge-arbitre devra lâcher tout ce qu'il fait pour aller sur un terrain gérer un incident que l'arbitre (ou les joueurs, s'il n'y a pas d'arbitre) ne peut pas traiter seul.

A certains moments, le juge-arbitre se sentira sous pression pour gérer autant de problèmes, mais plus le juge-arbitre gagne en expérience sur les tournois, plus il se sentira à l'aise pour tenir son rôle de l'un des principaux "visages du tournoi". Il est aussi important pour les juge-arbitres de se rappeler qu'ils ne sont pas seuls. Si le tournoi a été bien planifié à chaque étape, avec une communication pré-tournoi efficace et une collaboration entre le juge-arbitre et le directeur du tournoi et les autres responsables de l'organisation, il en résulte de bonnes fondations pour un bon travail d'équipe. Cela signifie que quand les problèmes arrivent et sont portés à l'attention du juge-arbitre, il est clair vers qui se tourner pour avoir un conseil, une seconde opinion, ou dans certains cas déléguer le problème. En effet, être capable de "laisser faire" une partie du travail et déléguer certains problèmes (soit au juge-arbitre adjoint, soit à un organisateur) est une aptitude importante qu'un bon juge-arbitre maîtrise. Déléguer des tâches ne fait pas que transmettre un sentiment de confiance et favoriser un travail d'équipe, mais comme on l'a vu sur l'étendue des tâches dans ce module, il peut y avoir parfois trop de choses à faire en même temps pour qu'une seule personne puisse les traiter. En laissant quelques tâches mineures aux collègues, le juge-arbitre sera souvent plus à même de faire un meilleur travail en exécutant les tâches les plus importantes qu'il lui reste.

QUESTIONS D'AUTO-EVALUATION

1	Lesquelles de ces réponses sont des raisons valables pour faire un changement dans un tableau ? <i>(Plusieurs réponses possibles)</i>	Il y a une erreur dans le tableau.	
		Certains joueurs se sont plaints que le tableau n'était pas équitable.	
		Un joueur est forfait et un joueur en liste d'attente peut être promu.	
		Un joueur n'est pas là à l'appel de son match.	
2	Quel est le meilleur moyen pour que la table de marque garde le contrôle des horaires du tournoi ?	En s'assurant que les feuilles de score soient vérifiées avant d'appeler le match suivant sur le terrain.	
		En demandant aux arbitres d'attendre que le match soit appelé avant de prendre la feuille de score.	
		En répondant aux questions des joueurs sur leur heure de prochain match.	
		En minimisant les retards inutiles entre un match qui se finit et le suivant.	

3	Laquelle de ces réponses n'est PAS une raison typique pour que le juge-arbitre soit appelé sur le terrain ?	Une situation médicale.	
		Un carton jaune distribué.	
		Un carton rouge distribué.	
		Un litige sur la vitesse des volants.	
4	Laquelle de ces réponses est un litige sur un "point de règle" ?	Une paire de double clame qu'ils n'ont pas touché tous les deux le volant.	
		Un joueur se plaint de l'annonce d'un juge de ligne.	
		Un joueur se plaint que l'arbitre a annoncé une faute à cause d'un coaching pendant que le jeu était en cours.	
		Un joueur clame qu'il n'a pas fait le service faute qui lui est annoncé.	
5	Que doit faire le juge-arbitre quand il y a un litige sur un "point de règle" ?	Dire au joueur que c'est la décision finale de l'arbitre.	
		Refuser d'écouter la plainte du joueur.	
		Changer l'arbitre du match.	
		Aucune de ces réponses.	
6	Lequel de ces points le juge-arbitre doit garder à l'esprit quand il traite une blessure sur le terrain ?	Le type de blessure en question.	
		La situation générale du match.	
		Si c'est une blessure récurrente ou la première fois.	
		Toutes ces réponses.	
7	Que doit-il être fait à la fin de chaque journée pour préparer la journée suivante ?	Mettre à jour les tableaux et le programme des matchs.	
		Inventorier les volants.	
		Débriefing avec les organisateurs du tournoi.	
		Toutes ces réponses.	
8	Laquelle de ces réponses n'est PAS à prendre en compte par le juge-arbitre concernant les finales ?	Désignation des arbitres et des juges de service.	
		La musique jouée pendant l'entrée des joueurs.	
		L'ordre dans lequel les finales vont être jouées.	
		Quel type d'entrée sur le terrain, s'il y en a un.	

RESSOURCES DES OFFICIELS TECHNIQUES DE LA BWF

MANUEL DES JUGE-ARBITRES

NIVEAU 1

CHAPITRE 7

CODES DE CONDUITES

7. CODES DE CONDUITES

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

A la fin de ce module, vous serez capables de :

- expliquer l'importance d'avoir des codes de conduite en place pour les tournois ;
- identifier les points importants des différents codes de conduite pour les différents participants au tournoi ;
- discuter des exemples de codes de conduites présentés ici en relation avec le contexte et les besoins du tournoi.

7.1 INTRODUCTION

Il est évident maintenant que pendant le tournoi, le juge-arbitre doit être préparé à traiter toutes les sortes d'incidents, à la fois sur le terrain et hors du terrain, impliquant les joueurs, les entraîneurs, les autres officiels techniques et les autres acteurs du tournoi. En faisant face à ces événements, les juge-arbitres font appel à leurs connaissances des *Règles du Badminton*, des *ITTO* et des règlements particuliers des tournois, ainsi qu'à leur expérience par rapport à des incidents similaires. Surtout, les juge-arbitres devront appliquer le sens commun dans le cas des situations qui ne sont pas clairement couvertes par les règles et règlements, ou quand deux ou plus de règlements sont applicables mais proposent plusieurs possibilités de résolution selon les circonstances d'un incident particulier. La plupart des tournois présenteront une situation nouvelle qui n'a jamais été rencontrée, et pour nombre de juge-arbitres c'est un nouveau défi à relever qui fait du juge-arbitrage un exercice plaisant et gratifiant.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

Les règles, les ITTO et les règlements des tournois qui régissent la compétition en question sont des ressources essentielles pour les juge-arbitres, mais elles ne sont pas exhaustives. En particulier, tandis qu'elles décrivent en détail les aspects techniques du déroulement d'un match et d'un tournoi, elles parlent en termes moins spécifiques de ce qui est ou n'est pas acceptable concernant le **comportement** des différents grands groupes de participants au tournoi - les joueurs, les entraîneurs, et les officiels techniques. A tous les niveaux de tournois, il est préférable de définir les standards de comportements et de conduites attendus pour chacun de ces groupes et cela se fait généralement à travers les "codes de conduites". Avoir de tels codes en place aide les juge-arbitres pour plusieurs raisons.

- En particulier sur les premiers niveaux de tournois, il peut y avoir des joueurs et entraîneurs qui sont novices, qui participent pour la première fois à un tournoi, et qui peuvent ne pas savoir ce qui est ou n'est pas acceptable. Ces codes constituent donc une ressource pédagogique utile.
- Ils fournissent un ensemble de critères de référence objectifs pour le juge-arbitre quand il doit évaluer si une violation de ces codes nécessite une décision.
- Ils peuvent être utilisés par le juge-arbitre pour justifier à un joueur/entraîneur/officiel technique pourquoi une intervention ou une punition était nécessaire.
- Ils sont utiles pour fournir des directives et instructions aux arbitres pour contrôler et traiter les mauvaises conduites sur le terrain.
- Ils fournissent un processus pour initier des actions après le tournoi par l'instance régulatrice pour toute violation jugée particulièrement sérieuse.

Sur les tournois de haut-niveau, dont les tournois BWF, ces codes de conduites sont bien établis, et les codes standards de la BWF peuvent être trouvés sur le site internet bwfcorporate.com. Pour les tournois de niveau inférieur, cependant, et en particulier pour les Associations Membres avec seulement le début de la structuration des tournois en place, ce genre de codes n'existent pas et leur développement n'est pas une priorité. D'un autre côté, les administrateurs des sports qui sont responsables de l'écriture de ces codes peuvent ne pas être suffisamment avisés pour savoir quel type et quel niveau de contenu doit être inclus. Les juge-arbitres dans ces tournois locaux moins développés peuvent alors avoir à prendre certaines initiatives pour établir les premières listes des codes de conduites utiles et les faire circuler aux administrateurs du badminton pour suivi et mise en oeuvre. Chaque code de conduite peut être personnalisé pour le rendre pertinent par rapport au type de tournoi particulier d'un pays/région, etc. en question. Par exemple, certains des détails couverts par le code de conduite de la BWF (par exemple, les besoins concernant les obligations médiatiques), ne sont clairement pas pertinents pour les tournois locaux et peuvent donc être omis dans ce contexte.

Il est important que les codes de conduites approuvés soient communiqués aux joueurs et aux entraîneurs de façon à ce que tous les participants comprennent avant le début du tournoi quels sont les comportements standard qu'on attend d'eux. Les participants peuvent être avertis de ces codes de conduites des plusieurs façons suivantes :

- Dans les documents d'invitation, en incluant un lien vers les codes de conduites des joueurs et des entraîneurs s'ils sont sur un site différent.
- Sur le site internet du tournoi, en ajoutant un lien direct.
- A la table de pointage quand les joueurs arrivent au tournoi, en délivrant des documents imprimés ou en faisant lire (et parfois signer) une copie papier du code de conduite.
- Sur un tableau d'affichage au tournoi.

Comme noté ci-dessus, certains aspects des codes de conduites peuvent être personnalisés en fonction du niveau du tournoi et des normes de comportement déjà établies et acceptées pour la série de tournois dont le tournoi particulier fait partie. Cependant, certains des points des codes de conduites sont génériques, puisqu'ils décrivent les standards de comportements basiques attendus à tous les niveaux de tournois. Dans les sections suivantes, des exemples de codes de conduites peuvent servir de point de départ pour les tournois locaux, et être adaptés selon les besoins spécifiques de la compétition.

7.2 CODE DE CONDUITE DES JOUEURS – EXEMPLE

La Figure 7.1 montre un exemple de code de conduite des joueurs, vaguement basé sur le *Code de Conduite des Joueurs de la BWF* et utilisable (après adaptation si besoin) pour les tournois locaux.

CODE DE CONDUITE DES JOUEURS

1. Objectif

Assurer et maintenir une gestion rigoureuse et équitable des tournois et protéger les droits des joueurs ainsi que ceux des partenaires et du public.

2. Champ d'application

- 2.1. Ce code s'applique à tous les tournois [XYZ] et aux joueurs qui y participent.
- 2.2. Tous les joueurs, en permanence, sont soumis à ce code de conduite et aux règles du badminton. Chaque joueur qui s'inscrit au tournoi [XYZ] doit accepter ce code de conduite et le règlement du tournoi [XYZ] et est par conséquent tenu de les respecter.
- 2.3. Toute infraction à l'une ou l'autre des règles des Sections 3-5 de ce code de conduite constitue une base pour une action disciplinaire contre le joueur par [XYZ]. Le processus disciplinaire peut amener le joueur en infraction à être mis à l'amende ou être interdit de s'inscrire à des tournois pour une période définie ou pour un certain nombre de tournois.

3. Inscription aux compétitions

3.1. Forfait tardif

Déclarer forfait après la publication des tableaux, sans apporter la preuve ou justifier d'une blessure, d'une maladie, d'un deuil ou de tout autre cas de force majeure.

3.2. Disputer un autre tournoi

Être inscrit et avoir été accepté dans un autre tournoi et jouer pendant la période où se déroule la compétition sur laquelle le joueur était inscrit.

3.3. Jouer après avoir été déclaré blessé

Annuler sa participation à une compétition à venir, pour cause de blessure ou de maladie, et participer à une autre compétition pendant la période entre la date de déclaration de blessure ou de maladie et la date de la compétition où le joueur s'est retiré.

3.4. Départ prématuré d'un tournoi

Organiser son départ de la compétition de façon à ce que le joueur ait à quitter le tournoi avant d'avoir fini de disputer tous ses matchs selon le programme publié.

4. Infractions sur et en-dehors du terrain

4.1. Conduite inappropriée

- 4.1.1. Pendant un match ou à tout autre moment du tournoi, ne pas se conduire de façon sportive et honorable.
- 4.1.2. Avant, pendant et après un match, ne pas se conformer de bonne volonté aux formalités comme remercier les officiels techniques, serrer la main des adversaires, etc. Les joueurs doivent remercier leurs adversaires, l'arbitre et le juge de service avant de quitter le plateau sportif pour célébrer avec leur entraîneur ou les spectateurs.

4.2. Infractions sur les tenues

- 4.2.1. S'habiller et se présenter pour jouer un match avec une tenue correcte et adéquate. Des vêtements de badminton propres et convenables doivent être portés.
- 4.2.2. Respecter les conditions d'inscription à une compétition concernant le règlement sur les tenues et les publicités.

4.3. Abandon pendant un match

Abandonner un match en cours de jeu sans raison valable.

4.4. Retard sur un match ou absence au début d'un match

4.4.1. Arriver en retard à un match, ou ne pas s'y présenter.

4.4.2. Déclarer forfait pour un tableau (par exemple, le simple homme ou le double dame), tout en étant capable de jouer le même jour dans un autre tableau (par exemple, le double mixte). *(En d'autres termes, après s'être inscrit sur plusieurs tableaux d'un tournoi, les joueurs ne peuvent pas déclarer forfait sur un tableau sans bonne raison pour concentrer leurs efforts sur un autre tableau.)*

4.4.3. Ne pas jouer le premier match d'un tableau de consolante sans en avoir averti la table de marque ou le juge-arbitre.

4.5. Ne pas faire le maximum de ses efforts

Ne pas faire le maximum de ses efforts pour gagner un match.

4.6. Essayer d'influencer un juge de ligne ou le juge de service

Essayer d'influencer la décision d'un juge de ligne ou du juge de service verbalement ou avec des gestes des bras, de la main, ou de la raquette.

4.7. Rechercher le coaching

Rechercher le coaching pendant le jeu sauf quand c'est permis par les *Règles du Badminton*. La communication sous toutes ses formes, audible ou visible, entre un joueur et un entraîneur peut être considérée comme du coaching.

4.8. Obscénités audibles

Utiliser des mots reconnus comme vulgaires ou indécents (dans n'importe quel langage) et prononcés suffisamment forts pour être entendus par l'arbitre et les spectateurs.

4.9. Obscénités visibles

Faire des gestes ou des signes avec les mains, la raquette ou le volant qui ont une signification obscène ou offensante.

4.10. Maltraiter le volant

4.10.1. Frapper le volant délibérément dangereusement ou imprudemment sur ou en-dehors du terrain.

4.10.2. Altérer délibérément le volant pour modifier sa trajectoire ou sa vitesse.

4.11. Maltraiter la raquette ou l'équipement

Détruire ou abîmer violemment et intentionnellement la raquette ou tout autre équipement du joueur, ou frapper violemment et intentionnellement le filet, le terrain, la chaise d'arbitre ou tout autre accessoire pendant un match.

4.12. Agression verbale

Faire des déclarations pendant le tournoi, à l'adresse d'un officiel technique, d'un organisateur, d'un adversaire, d'un spectateur ou de toute autre personne, qui soient malhonnêtes, insultantes ou offensantes.

4.13. Agression physique

Agresser physiquement un officiel technique, un organisateur, un adversaire, un spectateur ou toute autre personne lors du tournoi.

4.14. Conduite antisportive

Se conduire d'une façon qui est clairement violente ou qui porte préjudice au sport.

4.15. Violation du protocole de remise des prix

En participant aux finales du tournoi, ne pas participer à la cérémonie de remise des prix juste après le match ou ne pas porter le style de vêtements (par exemple, pantalon ou uniforme) demandé par les organisateurs.

5. Infractions graves

5.1. Conduite contraire à l'intégrité du jeu

Se conduire de façon contraire à l'intégrité du badminton. Par exemple, avoir été reconnu coupable d'une violation sérieuse du code pénal, et potentiellement puni d'emprisonnement, ou avoir eu un comportement qui porte sérieusement atteinte à la réputation du sport.

5.2. Paris sportifs

Parier de l'argent ou quelque chose de valeur en relation avec un tournoi où le joueur joue ou va jouer.

5.3. Corruption

Offrir, donner, solliciter, ou accepter quoi que ce soit de valeur à ou de la part d'une personne avec l'intention d'influencer les efforts d'un joueur ou d'affecter le résultat d'un match dans n'importe quel tournoi.

Figure 7.1. Exemple d'un Code de Conduite des Joueurs pour les Tournois Locaux

Les sections du code de conduite ci-dessus soulignant le comportement attendu de la part d'un joueur pendant un match sont explicites et renforcent les spécifications des Règles du Badminton, de plus elles fournissent un contexte aux arbitres pour les points correspondants dans les ITTO. L'arbitre va gérer ce genre d'infractions avec des avertissements oraux, des avertissements pour mauvaise conduite (cartons jaunes), ou des fautes pour mauvaise conduite (cartons rouges), en fonction de la sévérité de l'infraction. Comme noté dans le module 5, le juge-arbitre peut rappeler aux arbitres pendant le briefing initial que tous ces cas de cartons jaunes/rouges doivent être décrits par l'arbitre en bas de la feuille de score et discutés avec le juge-arbitre après le match. La même chose s'applique pour toute infraction au code de conduite qui arrive avant ou après le match (pour laquelle un carton jaune ou rouge peut aussi être délivré).

Les sections de ce code de conduite général qui concernent des aspects de comportement qui ne sont pas associés à un match en cours sont celles qui devront le plus généralement être adaptées pour un tournoi en particulier (ou un groupe de tournois). Deux points doivent être suivis en faisant cela :

- Les standards correspondants à la tenue des joueurs pendant le jeu (couleur, design, etc.) et les restrictions sur le type et le nombre de publicités qu'elles peuvent contenir vont probablement beaucoup varier pour les tournois locaux et régionaux. Les spécificités devraient être écrites dans la Section 4.2 du code. (Notez que les considérations détaillées sur les tenues des joueurs et comment le juge-arbitre doit aborder la non-conformité sont en-dehors du champ du niveau 1 du Manuel des juge-arbitres, mais seront étudiées dans le niveau 2.)
- A tous les niveaux du sport, les paris illégaux sont devenus un sérieux problème, et il est recommandé que les points 5.2 et 5.3 ci-dessus soient inclus dans tous les codes de conduite des joueurs à tous les niveaux. Le rôle du juge-arbitre dans ce domaine, ainsi que la surveillance des matchs dans lesquels on suspecte qu'un joueur ne donne pas le maximum d'efforts, sera étudié dans le niveau 2 du Manuel du Juge-arbitre.

7.3 CODE DE CONDUITE DES ENTRAINEURS – EXEMPLE

Naturellement, la plupart des situations de mauvaise conduite d'un joueur en tournoi se passent pendant un match sur le terrain, avec un arbitre pour décider comment y répondre. A l'inverse, le juge-arbitre est plus impliqué à surveiller certains aspects du comportement des entraîneurs qui sont assis sur les chaises de coachs pendant un match, puisqu'ils sont en-dehors du terrain. Avoir un code de conduite des entraîneurs est pratique à la fois pour les entraîneurs eux-mêmes et pour le juge-arbitre. Un exemple de code de conduite général des entraîneurs utilisable au niveau local et régional est présenté dans la Figure 7.2.

CODE DE CONDUITE DES ENTRAINEURS

- 1. Dans ce code de conduite, un entraîneur est toute personne assise sur la chaise qui assume le rôle d'entraîneur pendant un match. Toute personne participant à un tournoi [XYZ] dans le rôle de l'entraîneur est soumise à ce code de conduite**
- 2. Pendant un match sur le plateau sportif, les entraîneurs :**
 - 2.1.** Doivent être habillés de façon appropriée avec l'uniforme de l'équipe (et/ou chemise/polo/chemisier avec pantalon/jupe). Des habits inappropriés (entre autres) comprennent les jeans, les tongs, les sandales et les shorts et bermudas de plage. Le juge-arbitre décidera si l'entraîneur est habillé correctement ou pas.
 - 2.2.** Doivent rester assis sur les chaises prévues à chaque extrémité du terrain derrière les joueurs, ou à un autre endroit spécifié, sauf lors des arrêts de jeu au milieu et à la fin de chaque set. Si un entraîneur souhaite aller sur un autre terrain, il doit le faire quand le volant n'est pas en jeu.
 - 2.3.** Ne doivent pas coacher quand le volant est en jeu, ou d'une façon qui distrait l'adversaire ou perturbe le jeu.
 - 2.4.** Ne doivent pas retarder le jeu d'aucune façon.
 - 2.5.** Aux arrêts de jeu au milieu et à la fin de chaque set pendant un match, doivent retourner à leur chaise aussitôt que l'arbitre annonce qu'il reste 20 secondes.
 - 2.6.** Ne doivent pas agresser verbalement ou intimider d'aucune façon (comme crier ou faire des gestes), ou d'une autre façon distraire les spectateurs, les organisateurs du tournoi, les officiels techniques, les entraîneurs adverses ou les adversaires.
 - 2.7.** Ne doivent pas essayer de communiquer d'aucune façon avec les entraîneurs ou joueurs adverses, ou utiliser des appareils électroniques (par exemple, téléphones et ordinateurs portables).
 - 2.8.** Ne doivent pas faire, ou essayer de faire, tout contact physique malvenu, offensant ou intimidant à un spectateur, un organisateur du tournoi, un officiel technique, un joueur ou un entraîneur adverse.
 - 2.9.** Ne doivent pas discréditer le sport avec des commentaires publics (avant, pendant ou après le tournoi) se rapportant aux officiels du tournoi, aux officiels techniques, aux joueurs et entraîneurs adverses, qui soient de nature personnelle, sous-entendant un parti-pris ou remettant en question leur intégrité.
- 3. Sanctions pour les infractions au code de conduite des entraîneurs**
 - 3.1.** L'arbitre peut annoncer un "let" si un entraîneur ;
 - 3.1.1. Essaye de transmettre une information à un joueur pendant que le volant est en jeu (Règle 14.2.5).
 - 3.2.** L'arbitre doit appeler le juge-arbitre si un entraîneur ;
 - 3.2.1. N'est pas correctement habillé.
 - 3.2.2. Ne reste pas sur sa chaise pendant que le jeu est en cours.
 - 3.2.3. Essaye de retarder le jeu.

- 3.2.4. Ne retourne pas à sa chaise quand l'annonce "20 secondes" est faite.
- 3.2.5. Offense, intimide ou distrait un organisateur, un officiel technique, ou un entraîneur ou joueur adverse de diverse façon.
- 3.2.6. Essaye de communiquer d'une façon ou d'une autre avec le joueur ou l'entraîneur adverse pendant un match ou utilise un appareil électronique.
- 3.3.** Si la même infraction qu'au point 3.1 est commise une nouvelle fois ou si l'infraction du point 3.2 est commise, l'arbitre appellera le juge-arbitre sur le terrain. Le juge-arbitre peut renvoyer l'entraîneur du plateau sportif.
- 3.4.** Dans le cas d'infraction flagrante au code de conduite ou en cas de contact physique, l'arbitre appellera immédiatement le juge-arbitre sur le terrain. Le juge-arbitre renverra l'entraîneur en infraction du plateau sportif (et peut aussi le faire sortir de la salle pour un moment ou pour le reste du tournoi).
- 3.5.** Dans le cas des actions prises par le juge-arbitre selon les points 3.3 ou 3.4 ci-dessus, la place libérée par l'entraîneur ne peut être prise par un autre entraîneur pour la fin du match.
- 4.** Des infractions répétées ou flagrantes à ce code de conduite seront rapportées à [XYZ] dans le rapport du juge-arbitre, ou encore plus rapidement par tout autre moyen, en fonction de la sévérité de l'infraction.
- 5.** Parier quoi que ce soit de valeur en relation avec le tournoi (même si l'entraîneur ne travaille pas sur le tournoi avec une accréditation) n'est pas autorisé.
- 6.** Toute infraction à l'une ou l'autre des règles des Sections 2-5 de ce code de conduite constitue une base pour une action disciplinaire contre l'entraîneur par [XYZ]. Le processus disciplinaire peut amener l'entraîneur en infraction à être mis à l'amende ou être interdit de participer à des tournois pour une période définie ou pour un certain nombre de tournois.

Figure 7.2. Exemple de Code de Conduite des Entraîneurs pour les Tournois Locaux



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

Comme c'est le cas pour le code de conduite des joueurs, les aspects génériques dans la Figure 7.2 (en d'autres termes, ceux qui ne sont pas directement reliés au comportement de l'entraîneur pendant le match) auront probablement besoin d'être adaptés pour un contexte spécifique. Par exemple, les standards acceptables pour les tenues des entraîneurs (point 2.1) vont varier grandement selon le niveau et le lieu du tournoi (par exemple, il peut être approprié pour les entraîneurs de porter un short dans certains lieux, en fonction de l'humidité et de la chaleur).

En surveillant l'attitude des entraîneurs en général, en plus d'être attentifs aux points spécifiques du code de conduite, le juge-arbitre peut aussi faire attention aux points suivants :

- Avant le début du jeu, le juge-arbitre doit savoir si les entraîneurs devront montrer leur accréditation pour s'asseoir sur leur chaise. Dans ce cas, le juge-arbitre devrait informer les arbitres au briefing des arbitres et leur demander de vérifier que les entraîneurs ont l'accréditation correspondante sur le terrain. Le juge-arbitre et ses adjoints peuvent apporter leur aide pour le faire appliquer quand ils circulent autour du plateau sportif pendant les heures de jeu.
- L'attention d'arbitres inexpérimentés sera probablement plus portée sur les aspects de routine du match (par exemple, noter le score sur la feuille de score, annoncer les scores, et regarder la conduite des joueurs), que sur la conduite des entraîneurs. En surveillant les terrains, le juge-arbitre peut alors faire attention à ce que font les entraîneurs.
- Si le comportement d'un entraîneur n'est pas conforme au code de conduite des entraîneurs, le juge-arbitre peut aller voir l'entraîneur sur sa chaise et intervenir, sans avoir été alerté par l'arbitre.
- Si un litige intervient pendant un match et que l'entraîneur a quitté sa chaise et discute avec l'arbitre sur le bord du terrain, le juge-arbitre peut avoir besoin d'aller sur le terrain et d'intervenir, en particulier si l'arbitre est inexpérimenté et que la situation semble échapper au contrôle de l'arbitre.
- Quand il discute avec un entraîneur de conduite inappropriée sur un tournoi local, le juge-arbitre doit se rappeler que l'entraîneur peut ne pas avoir suivi de formation minimum et peut ne pas être familier avec les choses à faire et à ne pas faire du code de conduite. Le juge-arbitre peut avoir besoin d'éduquer l'entraîneur et montrer de la discrétion dans les cas où la mauvaise conduite de l'entraîneur est une conséquence d'une méconnaissance de ce qui est acceptable (à l'inverse d'un non-respect délibéré du code de conduite).
- Le coaching n'est permis que depuis la chaise de coach, et le juge-arbitre peut surveiller les conseils communiqués aux joueurs pendant le match de la part d'autres personnes. Cela peut être un problème particulier dans les salles des plus petits tournois où il n'y a pas de barrière physique ou une petite distance entre le plateau de jeu et les spectateurs (qui peuvent être assis ou debout derrière ou sur le côté du terrain). Si nécessaire, et seulement après plusieurs avertissements informels, un juge-arbitre peut déplacer un spectateur en infraction de sa position proche du terrain à une position plus lointaine (ou dans des cas extrêmes le faire sortir de la salle). Le juge-arbitre doit faire attention à différencier les encouragements d'un spectateur envers un joueur (comme *"Aller"* ou *"Continue à te battre"*), ce qui est acceptable, et le coaching d'un spectateur (comme dans, *"Joue plus d'amortis"* ou *"Fais attention au croisé"*), qui ne l'est pas.

7.4 CODE DE CONDUITE DES OFFICIELS TECHNIQUES – EXEMPLE

De la même façon qu'on attend des joueurs et des entraîneurs un certain standard de comportement en participant à un tournoi, on en attend autant des officiels techniques - juge-arbitres, arbitres, et juges de ligne. De fait, puisque conserver la confiance dans l'intégrité des officiels est prioritaire pour le succès d'un tournoi, il est important que les officiels techniques sachent exactement ce qu'on attend d'eux pendant le temps de leur mission. Un Code de Conduite des Officiels Techniques est alors utile pour détailler le comportement attendu.

Un exemple de code de conduite des officiels techniques générique (encore une fois, à adapter aux besoins spécifiques) est montré dans la Figure 7.3.

CODE DE CONDUITE DES OFFICIELS TECHNIQUES

1. Dans ce code de conduite, un officiel technique est un juge-arbitre, un arbitre ou un juge de ligne lors d'un tournoi [XYZ]. Toute personne qui participe à un tournoi [XYZ] comme officiel technique est tenu de respecter ce code.
2. Les déplacements vers et depuis le tournoi doivent être faits en fonction des besoins de la compétition.
3. Une tenue d'officiel technique appropriée doit être portée selon les indications et une bonne apparence physique doit être maintenue tout au long du tournoi pour promouvoir le respect de l'autorité de tous les officiels techniques.
4. Les officiels techniques ne doivent pas porter d'objets distrayants (comme un excès de bijouterie), avoir d'activités distrayantes, ou prendre des appareils personnels sur le terrain.
5. Les arbitres et juges de ligne doivent être ponctuels chaque jour et assister à tous les briefings selon la demande du juge-arbitre. Quand ils ont besoin d'une pause, les officiels techniques doivent avertir leurs collègues de leur absence et ne pas retarder leur retour plus que nécessaire.
6. Un officiel technique ne doit pas agresser verbalement, ou intimider d'une façon ou d'une autre, un joueur, un entraîneur, un spectateur, un organisateur ou un autre officiel technique.
7. Un officiel technique ne doit pas avoir, ou essayer d'avoir, un contact physique malvenu, agressif ou intimidant avec un joueur, un entraîneur, un spectateur, un organisateur ou un autre officiel technique.
8. Tous les officiels techniques doivent se rappeler qu'ils font partie d'une équipe d'officiels et que tout commentaire à propos du travail d'un autre officiel ne peut être fait que dans le cadre d'un retour constructif. Les commentaires publics à propos du travail d'un autre officiel technique devraient être évités.
9. Un officiel technique ne doit pas discréditer le sport avec des commentaires fait de vive voix ou en ligne, avant, pendant ou après un tournoi, qui sont en rapport aux joueurs, aux entraîneurs, aux organisateurs ou aux autres officiels techniques et qui soient de nature personnelle, sous-entendant un parti-pris ou remettant en question leur intégrité.
10. Quand un officiel technique sent qu'il doit prendre la défense d'un joueur ou d'un groupe de joueurs (par exemple, comme parent ou comme entraîneur), alors la participation de cet officiel technique au tournoi doit être à la discrétion du juge-arbitre. Les officiels techniques doivent faire attention à maintenir une perception de neutralité à tous moments et doivent comprendre que les joueurs/spectateurs peuvent toujours les voir comme officiels techniques mêmes quand ils ne sont pas en service.
11. Un officiel technique doit s'abstenir de parier quoi que ce soit de valeur en relation au tournoi, qu'il ait ou non une fonction officielle pendant le tournoi.
12. Les infractions à ce code de conduite sont sujettes à des actions disciplinaires et peuvent entraîner, entre autres sanctions, des amendes ou des suspensions, en fonction de la sévérité de l'infraction.

Figure 7.3. Exemple de Code de Conduite des Officiels Techniques pour les Tournois Locaux

Il est de la responsabilité du juge-arbitre de s'assurer que tous les officiels techniques soient informés des règles du code de conduite et qu'elles soient suivies par tous les membres de l'équipe tout au long du tournoi. Le juge-arbitre doit toujours **montrer l'exemple** à cet égard et définir le niveau d'apparence, de ponctualité, de professionnalisme, de courtoisie, etc. qui sera attendu de chaque collègue. Dans les cas où un officiel n'est pas à la hauteur, le juge-arbitre devra lui rappeler les standards de comportement attendus des officiels et s'assurer que des changements soient apportés. Cette conversation peut avoir lieu le plus tôt possible, mais de façon diplomatique et dans un endroit privé, en insistant sur ce qui est ou n'est pas acceptable.

Ce code de conduite des officiels technique générique contient quelques points qui sont importants pour les officiels techniques à tous les niveaux du sport :

- Le besoin de limiter l'utilisation des réseaux sociaux (dont les discussions en ligne sur des forums et des blogs concernant le badminton). Les informations postées sur internet par les officiels techniques concernant un tournoi sur lequel ils vont officier devraient se limiter aux généralités concernant le lieu du tournoi et sa progression en général, et aucune mention concernant les joueurs ou les matchs, les incidents sur le terrain, les blessures et les polémiques ne devrait être faite. De même, les discussions sur les performances des autres officiels techniques ou les détails des matchs sur lesquels un arbitre a officié ou va officier doivent être évitées.
- L'importance de s'abstenir de parier légalement ou illégalement. Il est recommandé aux officiels techniques de s'abstenir totalement de parier sur du badminton, qu'ils soient en service sur le tournoi ou non.
- Le besoin de garder une limite sociale claire entre les officiels techniques et les joueurs/entraîneurs. Sur les tournois locaux/régionaux, cela peut être un problème quand la plupart des arbitres sont des amis proches ou occasionnels ou des membres du même club que les joueurs et les entraîneurs participants au tournoi. Le juge-arbitre doit juger si un certain degré d'informalité a été observé dans les rapports qui pourraient créer une impression de favoritisme. Dans ce cas, le juge-arbitre pourra rappeler aux arbitres de maintenir une certaine distance qui transmet une image de neutralité en permanence.

Sur les tournois locaux, il peut être utile pour le juge-arbitre d'avoir des copies du code de conduite des officiels techniques pour les distribuer aux arbitres qui ne sont pas encore familiers avec son contenu.

Pour conclure cette section, il est important pour tous les officiels techniques, dont les juge-arbitres, de reconnaître qu'ils sont relativement visibles, qu'ils soient sur le terrain ou non. Par conséquent, ils doivent faire attention à la façon dont ils se conduisent à tous les moments d'un tournoi, même quand ils ne sont pas en service, et doivent éviter toute action qui donnent une mauvaise image d'eux-mêmes, de l'équipe des officiels techniques, ou du badminton en général.



Crédit photo: BWF/BADMINTONPHOTO

QUESTIONS D'AUTO-EVALUATION

1	Laquelle de ces réponses est un avantage d'avoir des codes de conduites pour tous les participants ?	Ils servent de directives pour un comportement acceptable.	
		Ils fournissent des critères objectifs pour déterminer si une infraction a été commise.	
		Ils sont utiles pour expliquer ou justifier une sanction.	
		Toutes ces réponses.	
2	Quel type d'infraction est-ce si un joueur s'en prend à un juge de ligne après le match pour contester une annonce ?	Infraction d'inscription.	
		Infraction sur le terrain.	
		Infraction hors du terrain.	
		Aucune de ces réponses.	
3	Laquelle de ces réponses est autorisée dans un code de conduite des entraîneurs ?	Utiliser un téléphone portable en étant assis sur la chaise de coach.	
		Changer de terrain entre les échanges.	
		Crier des instructions au joueur pendant les échanges.	
		Rester sur le terrain 55 secondes lors d'un arrêt de jeu de 60 secondes.	
4	Lequel de ces domaines relatifs à la conduite des officiels techniques doit être suivi ?	Garder une distance appropriée avec les joueurs.	
		Utilisation appropriée des réseaux sociaux par rapport aux tournois.	
		Tenue de tournoi appropriée.	
		Toutes ces réponses.	

RESSOURCES DES OFFICIELS TECHNIQUES DE LA BWF

MANUEL DES JUGE-ARBITRES

NIVEAU 1

CHAPITRE 8

APRES LE TOURNOI

8. APRES LE TOURNOI

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

A la fin de ce module, vous serez capables de :

- avoir un aperçu de la dernière étape des missions du juge-arbitre une fois le tournoi terminé ;
- expliquer l'importance de soumettre un rapport de juge-arbitre bien documenté ;
- décrire les informations qui devraient être contenues dans le rapport du juge-arbitre.

8.1 INTRODUCTION

Une fois que le dernier volant a été frappé et que l'arbitre a annoncé "set" pour la dernière finale, le juge-arbitre peut respirer et laisser la pression retomber un peu puisque le tournoi touche à sa fin. Cependant, le travail du juge-arbitre n'est pas encore terminé, et il reste quelques tâches à accomplir avant de quitter la salle et lors des jours suivants. Ce module résume les responsabilités du juge-arbitre à la fin d'un tournoi, ainsi que la tâche majeure d'écrire et d'envoyer un rapport de juge-arbitre concis mais suffisamment bien détaillé.

8.2 FORMALITES DE FIN DE TOURNOI

Si le tournoi a bien été programmé et exécuté selon les plans, et que tous les problèmes ont été résolus efficacement, le juge-arbitre aura naturellement le sentiment du devoir accompli. Ce qu'il doit se rappeler, malgré tout, est que le succès d'un tournoi n'est pas l'affaire d'une seule personne. A ce point, il est important de réfléchir aux relations de travail qui ont été mises en place avant et pendant le tournoi et de prendre un moment pour penser à toutes les personnes qui ont contribué à son succès général. Comme noté dans la Section 6.11, le juge-arbitre peut reconnaître les efforts de chaque personne impliquée dans les opérations quotidiennes, et c'est particulièrement important de le faire une fois le tournoi terminé. A part exprimer sa gratitude et ses remerciements sincères pour le dur travail et les longues heures qu'ils y ont passé, il est aussi dans le propre intérêt du juge-arbitre de maintenir une relation de collaboration et de travail d'équipe après le tournoi, au cas où ces mêmes personnes se retrouvent à travailler ensemble lors d'un autre tournoi dans le futur. Pour cela, le dernier jour (quand les choses commencent à se calmer ou après la fin du dernier match), le juge-arbitre peut prendre le temps de remercier une fois de plus les principaux bénévoles et organisateurs, échanger les contacts éventuellement, et exprimer son espoir de se retrouver pour un prochain tournoi.

Clairement, remercier le reste des officiels techniques - les arbitres et juges de ligne - est obligatoire pour le juge-arbitre. Le briefing des arbitres le dernier jour est une bonne opportunité pour le faire de façon semi-formelle. Un débriefing final avec le directeur du tournoi, incluant le traitement des dernières tâches, est généralement approprié. Cela peut permettre de confirmer qui est responsable du suivi des actions d'après tournoi.

8.3 PUBLIER LES RESULTATS ET LES DONNEES DU TOURNOI

Les instants juste après la fin d'un tournoi peuvent parfois être mouvementés. Les organisateurs sont impatients de commencer le rangement et de finir le plus tôt possible, et il y a beaucoup d'adieux à faire et différents documents à signer pour le juge-arbitre, il est donc facile d'oublier un point important qu'il reste à faire. Il y a aussi certaines informations que le juge-arbitre doit obtenir avant de partir pour les inclure dans le rapport qu'il devra écrire. Les points à ne pas oublier sont :

- Vérifier que le fichier final TP (si utilisé) a été publié.

- Confirmer que le fichier de résultats final a été envoyé à la personne responsable (par exemple, le bureau de l'association).
- Obtenir une copie du fichier TP.
- Obtenir le décompte final des quantités de volants (usés et restants) pour chaque vitesse.
- Obtenir une copie des affectations (matches arbitrés et juge de service) pour chaque arbitre (si cela n'a pas été renseigné dans TP par la table de marque). Si ce n'est pas fait le dernier jour, ces détails peuvent être envoyés par email aux arbitres après le tournoi. Ils peuvent avoir besoin de ces informations pour leur rapport de fin d'année à leur association.

8.4 RAPPORT DU JUGE-ARBITRE

La tâche la plus substantielle que le juge-arbitre aura à faire après le tournoi est l'écriture du rapport du juge-arbitre. C'est une exigence pour les tournois de haut-niveau et c'est recommandé à tous les niveaux de compétition. Le rapport du juge-arbitre est utile pour les points suivants :

- Rassembler toutes les informations du tournoi terminé (dont une description de ce qui s'est bien ou moins bien passé).
- Identifier les forces et les faiblesses de la salle.
- Détailler la compétence des organisateurs du tournoi et des principaux responsables (par exemple, la table de marque, est-ce que cela a été facile de travailler avec eux, et comment ont-ils mené leur mission).
- Enregistrer combien de volants ont été utilisés, ainsi que les statistiques de durée de matchs à chaque étape.
- Lister les joueurs qui ont déclaré forfait après le tirage au sort des tableaux et ceux qui ne se sont pas présentés pour un match, pour des actions disciplinaires possibles.
- Lister les joueurs qui ont reçu un avertissement (carton jaune), une faute (carton rouge), ou une disqualification (carton noir) pour mauvaise conduite, pour des actions disciplinaires possibles.
- Lister les joueurs et les entraîneurs qui ont commis des infractions à leurs codes de conduites respectifs, pour des actions disciplinaires possibles.
- Fournir une évaluation générale des performances des arbitres.
- Décrire les événements qui n'ont pas pu être résolus par l'application des règlements en vigueur sur le tournoi.

En écrivant son rapport de juge-arbitre, l'idée la plus importante pour le juge-arbitre est de garder à l'esprit que **ce rapport devrait être écrit de façon à ce que cela soit une ressource utile pour le juge-arbitre qui travaillera sur le tournoi suivant dans la même salle**. En l'écrivant, le juge-arbitre doit d'abord penser à tout ce qu'il s'est passé avant et pendant le tournoi, et examiner quelles informations sont plus importantes à faire ressortir pour le prochain juge-arbitre qui travaillera soit dans la même salle, soit avec la même équipe d'organisation. Ce sont les points que le juge-arbitre devra décrire avec une attention particulière. En rédigeant le rapport, le juge-arbitre peut garder à l'esprit les points suivants :

- Faire une évaluation honnête de tous les aspects du tournoi, mais avec des commentaires suffisamment diplomatiques concernant les personnes (comme les performances des arbitres), étant donné la difficulté de contrôler totalement la circulation du rapport.
- Détailler suffisamment les points importants pour transmettre toutes les informations significatives et utiles, mais ne pas trop en écrire pour les points moins importants qui sont spécifiques à ce tournoi et qui ne devraient pas se répéter.
- Ajouter des photos pour illustrer un point particulier, sans que cela soit systématique.
- Ajouter les certificats médicaux justifiant les forfaits pour blessure ou maladie.

- Pour les incidents sérieux, ajouter les documents disponibles (par exemple, documents scannés des déclarations décrivant ce qu'il s'est passé du point de vue des acteurs, comme un arbitre, un entraîneur, un organisateur, etc.).
- Demander leurs avis aux juge-arbitres adjoints, et quand les opinions sont différentes sur l'évaluation d'un aspect en particulier (bon, moyen, faible, etc.), en discuter et trouver un consensus.
- Si le temps le permet, commencer à rédiger le rapport (même si c'est juste une base avec quelques notes préliminaires) à la fin du tournoi. Si cela peut être fait en étant encore dans la salle, avec les événements encore en mémoire et les adjoints présents, cela rendra la rédaction plus facile et certainement un rapport plus complet.
- Relire le rapport du juge-arbitre pour vérifier l'orthographe et la grammaire basiques avant de le soumettre, mais le remplir rapidement est plus important que de passer trop de temps à essayer de le faire parfait.

Sur les tournois de plus haut-niveau régional, le concept du rapport de juge-arbitre peut être déjà établi, avec un modèle à utiliser. Pour les tournois locaux et de moindre niveau régional, cependant, cela peut être une nouvelle idée et le juge-arbitre peut prendre l'initiative de le mettre en place. Dans ce cas, il est recommandé de consulter les collègues et les organisateurs pour produire un modèle de rapport adapté au niveau et à la nature du tournoi en question. La Figure 8.1 (à la fin de cette section) fournit un exemple de rapport de juge-arbitre utilisable pour les tournois de niveaux locaux et régionaux.

Les sections dans ce rapport du juge-arbitre sont explicites et elles peuvent être détaillées, effacées, adaptées selon les besoins particuliers d'un tournoi ou d'une série de tournois pour lesquels il sera utilisé. Les informations requises pour les différentes parties du rapport du juge-arbitre peuvent être obtenues à partir des rapports générés par Tournament Planner (par exemple, la consommation des volants, les statistiques de durée, et les statistiques des arbitres). Il peut, de fait, être possible de simplement joindre les rapports générés par le logiciel. C'est un autre avantage d'utiliser Tournament Planner pour gérer le processus d'inscription et pour les opérations standard du tournoi.

Après les longues heures de préparation et de coordination logistique pendant les semaines précédant le tournoi, suivies des journées de tournoi éprouvantes et intenses, beaucoup de juge-arbitres peuvent voir la rédaction du rapport du juge-arbitre après le tournoi comme une tâche contraignante et indésirable. Malgré tout, un rapport de juge-arbitre bien écrit est inestimable, en particulier pour la prochaine équipe de juge-arbitres travaillant dans la même salle, et pour cette raison, cela doit être considéré comme une tâche centrale du juge-arbitre. Bien qu'il soit parfois tentant de repousser la rédaction du rapport du juge-arbitre, il est préférable de le faire rapidement. Ceci parce que la mémoire des détails que le juge-arbitre devra noter concernant les incidents va rapidement s'estomper.

Le timing pour rédiger le rapport du juge-arbitre peut dépendre, mais la soumission du rapport dans les deux semaines après la fin du tournoi est généralement recommandée. Une transmission rapide est particulièrement importante s'il y a des actions complémentaires à prendre par l'instance régulatrice. Cela peut être, par exemple, des amendes ou d'autres actions disciplinaires à l'encontre de joueurs ou d'entraîneurs pour mauvaises conduites ou infractions aux codes de conduites. Ces décisions peuvent avoir à être prises très rapidement, et l'instance régulatrice aura besoin du rapport du juge-arbitre pour le faire.

L'envoi du rapport du juge-arbitre signe la fin des responsabilités du juge-arbitre sur un tournoi en particulier. Une fois que c'est fait, une courte période d'auto-évaluation est recommandée, puisque le juge-arbitre doit considérer chaque tournoi comme une expérience d'apprentissage. Chaque tournoi offre au juge-arbitre une occasion de :

- réagir et traiter de nouvelles situations pas déjà rencontrées
- interagir avec un nouveau groupe de joueurs, entraîneurs, arbitres, organisateurs, etc.
- gagner en expérience de management et discuter avec de nouveaux types de personnalités
- développer de nouvelles aptitudes de juge-arbitrage

Un juge-arbitre débutant va vite comprendre que chaque tournoi est unique, avec son propre lot de défis. Plus il a de tournois à son actif, plus le juge-arbitre est confiant et à l'aise pour traiter les problèmes qui surviennent. Comme dans la pratique du badminton, l'entraînement et l'expérience sont essentiels, et ces points fondamentaux aideront à développer de bons juge-arbitres de badminton.

Tournoi : _____

Dates de jeu : _____

Ville / Salle : _____

Juge-arbitre : _____

Date du Rapport : _____

Généralités : Marquer un “X” dans la case appropriée pour chaque point ci-dessous et faire un commentaire rapide si besoin. Utiliser le tableau de la page suivante pour les commentaires plus détaillés quand c’est nécessaire.

TB ~ très bon, B ~ bon, M ~ moyen, F ~ faible, TF ~ très faible

Aspect	TB	B	M	F	TF	Commentaires	No.
Eclairage							
Hauteur / obstructions							
Arrière-plan des terrains							
Conditions de jeu – température et humidité							
Ventilation							
Sol / tapis							
Espace entre les terrains							
Tribunes spectateurs							
Tribunes arbitres et juges de ligne							
Filets / dimensions							
Poteaux							
Paniers et casiers à vêtements							
Serviettes et serpillières							
Chaises d'arbitres							
Affichage des scores							
Sonorisation							
Vitesse des volants							
Qualité des volants							
Programmation des matchs							
Buvettes / Repas							
Vestiaires et douches							

Tournoi : _____

[illegible]

Tournoi : _____

Examen des Règles et Règlements : Merci de décrire tout évènement avant ou pendant le tournoi qui justifie un examen du règlement du tournoi, des règles, ou des "Instructions aux Officiels Techniques". Ajouter plus de lignes si besoin. Ecrire "Aucun" s'il n'y a pas eu de problème nécessitant un suivi.

Règle de référence	Problème	Décision prise par le juge-arbitre lors de ce tournoi	Recommandations du juge-arbitre pour le futur

UTILISATION DES VOLANTS

Merci de remplir le tableau suivant

Nom de la marque :				
Nombre moyen par match				
Inventaire des volants :	Détails			Commentaires
Vitesses disponibles				
Quantité disponible (Douzaines)				
Quantité utilisée (Douzaines)				
Quantité restante (Douzaines)				

ANALYSE DE LA DURÉE DES MATCHS

Exporter le rapport appelé "Statistiques de Durée des Matches " de Tournament Planner pour ce tournoi en format Word, et le joindre à ce rapport.

Tournoi : _____ Forfaits/Absences : Date du Tirage au Sort : _____ Date du Début du Tournoi : _____

Dans le tableau ci-dessous, lister tous les forfaits qui sont intervenus après le tirage au sort. Inclure les absences mais pas les abandons pendant les matchs dus à des blessures. Inclure tous les cas où un joueur se serait retiré d'un tableau principal pour se concentrer sur un autre tableau.

Tableaux de Consolantes : Ne pas inclure les cas où un joueur n'a pas participé à une consolante en ayant prévenu la table de marque ou le juge-arbitre. Inclure les cas où un joueur n'a pas informé la table de marque ou le juge-arbitre qu'il ne voulait pas disputer la consolante, et les cas où un joueur a joué un ou plusieurs matchs de la consolante puis s'est retiré ou a été absent. Ajouter des lignes si besoin. Voir les notes en bas de page.

Joueur	Tableau		Date	Raison du forfait (si connue)	Certificat Médical	Décision du Juge-arbitre
	Club	Lic	JJ/MM/AA			

- Notes :**
- Dans la colonne "Tableau" utiliser le format suivant : Simple Homme Tableau Principal ~ SH - P; Double Mixte Consolante ~ DX - C, Double Hommes Moins de 19 Tableau Principal ~ 19DH - P etc.
 - Dans la colonne "Raison du forfait", décrire la raison du forfait ou la nature de la maladie ou de la blessure si elle est connue. Indiquer une absence en utilisant l'abréviation "A".
 - Dans le cas de maladie ou de blessure, indiquer si un certificat médical a été présenté en écrivant "O" ou "N" dans la colonne "Certificat Médical". Scanner et joindre les certificats médicaux à ce rapport.
 - Merci d'utiliser les abréviations suivantes dans la colonne "Décision du juge-arbitre": RLA ~ Remplacement Liste d'Attente, AR ~ Autre Remplacement, WO ~ Walkover.

Tournoi : _____

Merci de remplir le tableau suivant pour les avertissements (**A ~ cartons jaunes**), fautes (**F ~ cartons rouges**), ou disqualifications pour mauvaises conduites (**D ~ cartons noirs**) qui ont été délivrés pendant le tournoi. Ajouter plus de lignes si besoin. Ecrire "Aucun" si aucun incident n'a eu lieu.

Joueur			Arbitre	Match concerné			Date	A/F/D	Raison
Nom	Club	Lic		Tableau	P/C	Tour			
							JJ/MM/AA		

Abréviation des tableaux : Simple Homme ~ SH; Double Mixte ~ DX, Double Dames Moins de 13 ans ~ 13DD *etc.*

P ~ Tableau Principal, C ~ Consolante

Abréviation des tour s: F ~ Finale, DF ~ Demi-finale, QF ~ Quart de finale, R16 ~ Seizièmes, R32 ~ Trente-deuxièmes, *etc.*

Infractions au règlement des tenues : Merci de remplir le tableau suivant pour toute infraction aux règles sur les tenues vestimentaires en vigueur sur le tournoi. Ajouter plus de lignes si besoin. Ecrire "Aucun" s'il n'y a pas eu d'infractions.

Joueur						Date	Détails
Nom	Club	Lic	Tableau	Tour		JJ/MM/AA	

Abréviation des tableaux : Simple Homme ~ SH; Simple Dame ~ SD, Double Hommes ~ DH, Double Dames ~ DD, Double Mixte ~ DX,
Simple Homme Moins de 15 ~ 15SH *etc.*

Abréviation des tours : F ~ Finale, DF ~ Demi-finale, QF ~ Quart de finale, R16 ~ Seizièmes, R32 ~ Trente-deuxièmes, *etc.*

Tournoi : _____

Incidents en-dehors des terrains : Merci d'utiliser le tableau suivant pour décrire tous les incidents qui se sont passés en-dehors des terrains. Ajouter des lignes si besoin. Ecrire "Aucun" si aucun incident ne s'est passé.

Date	Incident	Décision prise
JJ/MM/AA		

Retour sur les officiels techniques : Merci d'utiliser le tableau suivant pour faire un retour sur les performances des arbitres. Toutes les informations fournies seront traitées confidentiellement. Pour chaque catégorie de l'évaluation des performances, utiliser l'échelle suivant : **TB ~ très bon, B ~ bon, M ~ moyen, F ~ faible, TF ~ très faible.** Ajouter autant de lignes que nécessaire.

[illegible]

Figure 8.1. Modèle de rapport du Juge-arbitre pour les Tournois Locaux et Régionaux



ISBN 978-967-18034-4-8



BADMINTON WORLD FEDERATION
Unit 1, Level 29
Naza Tower, Platinum Park
10 Persiaran KLCC
50088 Kuala Lumpur

Tel +603 2381 9188
Fax +603 2303 9688

bwf@bwfbadminton.org