

Recommandations pour officiels techniques

Traduction des *Recommendations to Technical Officials (RTTO)*
de la Fédération Internationale de Badminton (IBF), état août 2006

1. Introduction

- 1.1. Les Recommandations pour les officiels techniques (ROT) sont éditées par l'IBF avec le but de standardiser la gérance du jeu dans tous les pays et en accord avec les règles.
- 1.2. Le but de ces Recommandations est de guider les arbitres à gérer loyalement un match, sans excès, mais dans le respect des règles du jeu. Les Recommandations guident également les juges de service et les juges de ligne à effectuer leurs tâches.
- 1.3. Tous les officiels techniques doivent se rappeler que le jeu est pour les joueurs.

2. Les officiels et leurs décisions

- 2.1. L'arbitre est subordonné au Referee et agit sous la surveillance de ce dernier (règle 17.2) (ou - s'il n'est pas présent - de l'officiel responsable).
- 2.2. Un juge de service est normalement désigné par le Referee. Il peut être remplacé, en concertation mutuelle, par le Referee ou l'arbitre (règle 17.6.4).
- 2.3. Les juges de ligne sont normalement désignés par le Referee. Un juge de ligne peut être remplacé, en concertation mutuelle, par le Referee ou l'arbitre (règle 17.6.4).
- 2.4. La décision d'un officiel est définitive sur tous les points dont cet officiel est responsable. Exception: Si selon l'opinion de l'arbitre il n'y a pas le moindre doute que le juge de ligne a clairement pris une fausse décision, l'arbitre doit corriger la décision du juge de ligne (règle 17.5). Si selon l'opinion de l'arbitre, le juge de ligne doit être remplacé, il appelle le Referee (règle 17.6.4, Recommandation 2.3).
- 2.5. Lorsqu'un juge n'a pas pu voir, l'arbitre doit prendre la décision. S'il ne peut pas prendre de décision, il annonce "let" (règle 17.6.6).
- 2.6. L'arbitre est responsable de tout qui se passe sur le court, et de la zone entourant le court, dès le moment où il arrive sur le court avant le match jusqu'au moment où il quitte le court après le match (règle 17.2).

3. Recommandations pour arbitres

- 3.1. **Avant le match**, l'arbitre doit:
 - 3.1.1. aller chercher la feuille de résultat auprès du Referee;
 - 3.1.2. s'assurer que le système d'annonce de résultats utilisé fonctionne;
 - 3.1.3. s'assurer que les poteaux sont placés sur les lignes latérales de double (règle 1.5);
 - 3.1.4. vérifier la hauteur du filet et s'assurer qu'il n'y a pas d'espace entre les extrémités du filet et les poteaux;
 - 3.1.5. se renseigner s'il y a des règlements particuliers au cas où le volant touche un obstacle;

- 3.1.6. s'assurer que le juge de service et les juges de ligne connaissent leurs tâches et qu'ils soient placés correctement (chap. 5 et 6);
 - 3.1.7. s'assurer qu'un nombre suffisant de volants testés (règle 3) soit disponible pour le match afin d'éviter des retards pendant le jeu;
- (Il est de coutume que l'arbitre délègue les tâches selon les Recommandations 3.1.3, 3.1.4 et 3.1.7 au juge de service si un tel juge est désigné);
- 3.1.8. vérifier que l'habillement des joueurs est en accord avec les règlements en ce qui concerne la couleur, le dessin, les inscriptions et la publicité, s'assurer que toute violation sera corrigée. Chaque décision selon laquelle l'habillement ne correspondrait pas (ou quasiment pas) aux règlements doit être portée à la connaissance du Referee ou de l'officiel compétent avant le début du match ou, si ceci n'est pas possible, immédiatement après le match;
 - 3.1.9. s'assurer que le tirage au sort soit fait correctement et que le côté gagnant et le côté perdant utilise correctement leurs droits de choix (règle 6); noter les choix des côtés;
 - 3.1.10. lors de doubles, marquer les noms des deux joueurs qui débudent dans la zone de service droite. Une annotation similaire doit être faite au début de chaque set. (Ceci permet de vérifier à tout moment si les joueurs se trouvent dans la bonne zone de service).

3.2. **Pour commencer le match**, l'arbitre doit annoncer le match en utilisant l'annonce appropriée ci-dessous et en montrant à droit ou à gauche au moment où il prononce les mots appropriés (W, X, Y, Z = noms des joueurs; A, B, C, D = noms des pays représentés).

Simples

Tournoi	<i>"Mesdames et Messieurs, à ma droite X, A; et à ma gauche Y, B. X au service; zéro partout; jouez."</i>
Compétition par équipes	<i>"Mesdames et Messieurs, à ma droite A, représenté par X; et à ma gauche B, représenté par Y. A au service; zéro partout; jouez."</i>

Doubles

Tournoi	<i>"Mesdames et Messieurs, à ma droite W, A et X, B; et à ma gauche Y, C et Z, D. X sert sur Y; zéro partout; jouez."</i>
	Lorsque les deux joueurs représentent le même pays, le nom du pays est annoncé après les noms de deux joueurs, p. ex. W et X, A
Compétition par équipes	<i>"Mesdames et Messieurs, à ma droite A, représenté par W et X; et à ma gauche B, représenté par Y et Z. A au service, X sur Y; zéro partout; jouez."</i>

L'annonce "jouez" constitue le début du match.

3.3. Pendant le match

- 3.3.1. L'arbitre doit
 - 3.3.1.1. utiliser le vocabulaire standard ci-dessous;
 - 3.3.1.2. noter et annoncer le score. Toujours annoncer en premier le score du serveur;
 - 3.3.1.3. pendant le service, si un juge de service est désigné, surveiller spécialement le receveur. Si nécessaire, l'arbitre peut également annoncer des fautes de service;
 - 3.3.1.4. si possible, faire attention au score indiqué par le système d'annonce de résultats; et

- 3.3.1.5. lever le bras droit au-dessus sa tête si l'aide du Referee est nécessaire.
- 3.3.2. Lorsqu'un côté perd un échange et par conséquent le droit de continuer à servir (règle 10.3.2, 11.3.2), annoncer "*changement de service*" et le score en faveur du nouveau côté serveur; si nécessaire, montrer au même temps avec la main le nouveau serveur et le zone de service correct.
- 3.3.3. "*Jouez*" doit seulement être annoncé par l'arbitre:
- 3.3.3.1. pour indiquer qu'un match ou un set doit débiter ou qu'un set doit continuer après une pause ou le changement de côté;
- 3.3.3.2. pour indiquer que le jeu reprend après une interruption; ou
- 3.3.3.3. pour indiquer que l'arbitre demande aux joueurs de reprendre le jeu.
- 3.3.4. "*Faute*" doit être annoncé par l'arbitre lorsqu'une faute se produit, sauf dans les cas suivants:
- 3.3.4.1. une faute du serveur (règle 9.1) annoncée par le juge de service conformément à la règle 13.1 doit être reconnue par l'arbitre en annonçant "*faute de service annoncée*". L'arbitre doit annoncer une faute du receveur en annonçant "*faute receveur*";
- 3.3.4.2. une faute selon la règle 13.3.1 pour laquelle l'annonce et le signe du juge de ligne est suffisant (Recommandation 6.2); et
- 3.3.4.3. les fautes selon les règles 13.2.1, 13.2.2, 13.3.2 ou 13.3.3, qui doivent seulement être annoncées si les joueurs ou les spectateurs ont besoin d'une clarification.
- 3.3.5. Dans chaque set lorsque le score menant atteint 11 points, il faut annoncer "*changement de service*", si approprié, suivi du score et de "*pause*". Cette annonce doit être faite immédiatement après la fin de l'échange marquant le 11e point et sans tenir compte des applaudissements. Cette annonce constitue le début de la pause admise selon règle 16.2.1. Pendant chaque pause, le juge de service, si désigné, doit assurer que le court est nettoyé pendant la pause.
- 3.3.6. Dans la pause pendant les sets quand le score menant atteint 11 points (règle 16.2.1), annoncer après 40 secondes:
"*[Court ...], 20 secondes*". Répéter l'annonce.
Dans les pauses (règle 16.2.1) pendant le premier et deuxième set et après le changement de côté dans le troisième set, chaque côté peut être rejoint sur le court par deux personnes au maximum. Ces personnes doivent quitter le court quand l'arbitre annonce "*... 20 secondes*".
Pour commencer le set après la pause, répéter le score suivi de "*jouez*".
Si les joueurs ne réclament pas la pause selon règle 16.2.1, ce set doit continuer sans pause.
- 3.3.7. Prolongation du set
- 3.3.7.1. Dans chaque set, quand le côté menant atteint 20 points, annoncer "*point de set*" ou "*point de match*", selon le cas.
- 3.3.7.2. Dans chaque set et pour chaque côté, quand un côté atteint 29 points, annoncer "*point de set*" ou "*point de match*", selon le cas.
- 3.3.7.3. Les annonces selon les Recommandations 3.3.7.1 et 3.3.7.2 doivent toujours être placées immédiatement après le score du serveur et avant le score du receveur.
- 3.3.8. A la fin de chaque set, "*set*" doit être annoncé immédiatement après la fin de l'échange concluant sans tenir compte des applaudissements. Cette

annonce constitue, si approprié, le début des pauses admises selon règle 16.2.2.

Après le premier set, annoncer:

"Premier set gagné par ... [nom(s) du joueur/des joueurs ou de l'équipe (lors des compétitions par équipe)] ... [score]".

Après le premier set, annoncer:

"Deuxième set gagné par ... [nom(s) du joueur/des joueurs ou de l'équipe (lors des compétitions par équipe)] ... [score]; un set partout".

A la fin de chaque set, le juge de service, si désigné, doit assurer que le court est nettoyé pendant la pause et doit placer, si existant, le panneau de pause au milieu, sous le filet.

Si un set conclut le match, remplacer l'annonce par:

"Match gagné par ... [nom(s) du joueur/des joueurs ou de l'équipe (lors des compétitions par équipe)] ... [score]".

- 3.3.9. Dans la pause entre le premier et deuxième set et entre le deuxième et troisième set (règle 16.2.2), annoncer après 100 secondes:

"[Court ...], 20 secondes". Répéter l'annonce.

Dans les pauses (règle 16.2.2) entre deux sets, chaque côté peut être rejoint sur le court par deux personnes au maximum. Ces personnes doivent rejoindre le côté après le changement de côté et doivent quitter le terrain quand l'arbitre annonce "... 20 secondes".

- 3.3.10. Pour commencer le deuxième set, annoncer:

"Deuxième set; zéro partout; jouez".

S'il y a un troisième set, pour commencer le troisième set, annoncer:

"Set décisif; zéro partout; jouez".

- 3.3.11. Au troisième set ou lors d'un match à un set, quand le score menant atteint 11 points (règle 8.1.3), annoncer *"changement de service"*, si approprié, suivi du score et suivi de *"pause; changement de côté"*. Pour commencer le jeu après la pause, répéter le score, suivi de *"jouez"*.

- 3.3.12. Après la fin du match, rapporter immédiatement la feuille de résultat remplie au Referee.

3.4. Décisions des juges de ligne

- 3.4.1. L'arbitre doit toujours regarder vers le(s) juge(s) de ligne lorsque le volant atterrit proche d'une ligne et lorsque le volant atterrit à l'extérieur du court, peu importe s'il tombe loin de la ligne ou pas. Le juge de ligne est entièrement responsable pour la décision, à l'exception de la Recommandation 3.4.2 ci-dessous.

- 3.4.2. Si selon l'opinion de l'arbitre il n'y a pas le moindre doute que le juge de ligne a clairement pris une fausse décision, l'arbitre doit annoncer:

3.4.2.1. *"Correction, IN"*, si le volant a atterri dans le court; ou

3.4.2.2. *"Correction, OUT"*, si le volant a atterri en dehors du court.

- 3.4.3. Lorsqu'il n'a pas de juge de ligne ou si le juge de ligne n'a pas pu voir, l'arbitre doit immédiatement annoncer:

3.4.3.1. *"Out"* avant l'annonce du score si le volant atterrit en dehors du court; ou

3.4.3.2. le score, si le volant atterrit dans le court; ou

3.4.3.3. *"Let"* si l'arbitre n'a également pas pu voir.

- 3.5. **Pendant le match**, il faut faire attention aux situations suivantes et agir de la manière décrite ci-dessous:
- 3.5.1. Un joueur qui jette la raquette sur le court adverse ou qui glisse dessous le filet (et qui gêne ou distrait ainsi l'adversaire) doit être sanctionné selon les règles 13.4.2 ou 13.4.3 respectivement.
 - 3.5.2. Un volant pénétrant d'un court voisin ne doit pas automatiquement être considéré comme "let". Il ne faut pas annoncer "let" si selon l'opinion de l'arbitre, ce volant:
 - 3.5.2.1. n'a pas été remarqué par les joueurs; ou
 - 3.5.2.2. n'a pas gêné ou distrait les joueurs.
 - 3.5.3. Un joueur qui crie quelque chose à son partenaire en train de frapper le volant ne doit pas nécessairement être considéré comme faisant diversion à l'adversaire. Crier p. ex. "faute" doit être considéré comme diversion (règle 13.4.5).
 - 3.5.4. Joueurs quittant le court
 - 3.5.4.1. Il faut s'assurer que les joueurs ne quittent pas le court sans la permission de l'arbitre à l'exception des pauses selon la règle 16.2 (règle 16.5.2).
 - 3.5.4.2. Il faut rappeler au côté contrevenant que la permission de l'arbitre est nécessaire pour quitter le court (règle 16.5.2). Si nécessaire, la règle 16.7 doit être appliquée. Par contre, il est permis de changer de raquette à côté du court pendant l'échange.
 - 3.5.4.3. Pendant le jeu, l'arbitre décide librement, sous la condition que le jeu ne soit pas retardé, s'il permet aux joueurs de s'essuyer les mains et/ou de boire quelque chose.
 - 3.5.4.4. Si le court doit être nettoyé, les joueurs doivent être sur le court avant que le nettoyage soit terminé.
 - 3.5.5. Retardements et interruptions

Il faut s'assurer que les joueurs ne retardent ou interrompent pas intentionnellement le jeu (règle 16.4). Un joueur doit être empêché de marcher inutilement autour du court. Si nécessaire, la règle 16.7 doit être appliquée.
 - 3.5.6. Conseiller depuis l'extérieur du court
 - 3.5.6.1. Conseiller depuis l'extérieur du court (règle 16.5.1) sous toutes les formes pendant que le volant est en jeu doit être empêché.
 - 3.5.6.2. Il faut assurer que
 - les coachs restent assis sur les chaises désignées et ne se trouvent pas debout à côté du court pendant le match excepté pendant les pauses admises (règle 16.2),
 - aucune distraction ou interruption du jeu est causée par un coach.
 - 3.5.6.3. Si selon l'opinion de l'arbitre, le jeu est perturbé ou qu'un joueur du côté adverse est distrait par un coach, il faut annoncer un "let". Le Referee doit être appelé immédiatement. Le Referee doit infliger un avertissement au coach concerné;
 - 3.5.6.4. Si un tel incident se produit une deuxième fois, le Referee peut demander au coach de quitter la zone des courts, si nécessaire.
 - 3.5.7. Changement de volant
 - 3.5.7.1. Le changement de volant pendant le match ne doit pas être abusif. L'arbitre décide si un volant doit être changé.

3.5.7.2. Un volant dont la vitesse ou le vol a été modifié intentionnellement doit être changé et, si nécessaire, la règle 16.7 doit être appliquée.

3.5.8. Blessure et indisposition pendant le match

3.5.8.1. Une blessure ou indisposition pendant le match doit être traitée de manière attentive et flexible. L'arbitre doit déterminer la gravité du problème aussi rapidement que possible. Si nécessaire, le Referee doit être appelé sur le court.

3.5.8.2. Le Referee décide si la présence d'un officiel médical ou d'une autre personne sur le court est nécessaire. L'officiel médical doit examiner le joueur et le conseiller sur la gravité de la blessure ou l'indisposition. S'il y a une plaie saignante, le jeu doit être retardé jusqu'à ce que la perte de sang s'arrête ou la plaie soit protégée convenablement.

3.5.8.3. Le Referee informe l'arbitre du temps dont le joueur a besoin pour reprendre le jeu. L'arbitre surveille le temps écoulé.

3.5.8.4. L'arbitre doit s'assurer que le côté adverse n'est pas désavantagé. Les Règles 16.4, 16.5, 16.6.1 et 16.7 doivent être appliquées d'une manière appropriée.

3.5.8.5. Si c'est approprié, lors d'une blessure, maladie ou autre empêchement inévitable, demander au joueur:

"Abandonnez-vous?"

et si la réponse est affirmative, annoncer:

"... [nom du joueur/de l'équipe, selon le cas] a abandonné. Match gagné par ... [nom du joueur ou des joueurs/de l'équipe, selon le cas] ... [score]".

3.6. **Interruption du match**

Si le match doit être interrompu, annoncer:

"Le match est interrompu"

et noter le score, le serveur, le receveur, les zones de service et côtés corrects. Lorsque le jeu reprend, noter la durée de l'interruption et s'assurer que les joueurs ont pris les bonnes positions et annoncer:

"Êtes-vous prêt?"

Après, annoncer le score et *"Jouez"*.

3.7. **Mauvais comportement**

3.7.1. Noter et porter à la connaissance du Referee tous les incidents de mauvais comportement et les sanctions prises.

3.7.2. Un mauvais comportement entre les sets est traité comme un mauvais comportement pendant le set. L'arbitre annonce sa décision au début du prochain set. L'annonce appropriée selon la Recommandation 3.3.10 doit être suivie de l'annonce appropriée selon les Recommandations 3.7.3 à 3.7.5. Ensuite, annoncer *"Changement de service"*, si approprié, suivi du score.



- 3.7.3. Lorsque l'arbitre doit sanctionner une infraction aux règles 16.4, 16.5 ou 16.6 en donnant un avertissement au côté contrevenant (règle 16.7.1.1), il dit *"Venez vers moi"* au joueur contrevenant et annonce:
"... [nom du joueur] avertissement pour mauvais comportement"
en levant en même temps **une carte jaune** dans la main droite au-dessus de sa tête.
- 3.7.4. Lorsque l'arbitre doit sanctionner une infraction aux règles 16.4, 16.5 ou 16.6 en comptant une faute au côté contrevenant qui a été averti précédemment (règle 16.7.1.2), il dit *"Venez vers moi"* au joueur contrevenant et annonce:
"... [nom du joueur] faute pour mauvais comportement"
en levant en même temps **une carte rouge** dans la main droite au-dessus de sa tête.
- 3.7.5. Lorsque l'arbitre doit sanctionner une infraction flagrante ou persévérante à la règle 16.4, 16.5 ou 16.6 ou une infraction à la règle 16.2 en comptant une faute au côté contrevenant (Regel 16.7.2) et en signalant le côté contrevenant immédiatement au Referee en vue de disqualification, il dit *„Venez vers moi“* au joueur contrevenant et annonce:
"... [nom du joueur] faute pour mauvais comportement"
en levant en même temps **une carte rouge** dans la main droite au-dessus de sa tête et en appelant le Referee.
- 3.7.6. Lorsque le Referee décide de disqualifier le côté contrevenant, une carte noire est donnée à l'arbitre. L'arbitre doit dire *„Venez vers moi“* au joueur contrevenant et annoncer:
"... [nom du joueur] disqualifié pour mauvais comportement"
en levant en même temps **une carte noire** dans la main droite au-dessus de sa tête.

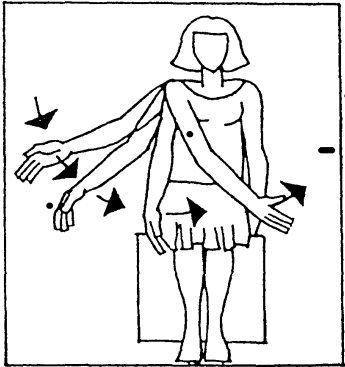
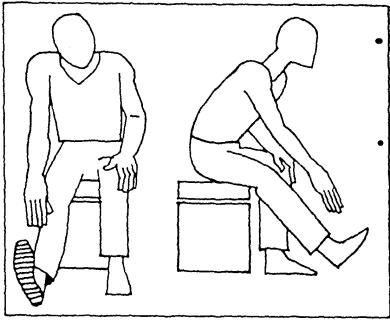
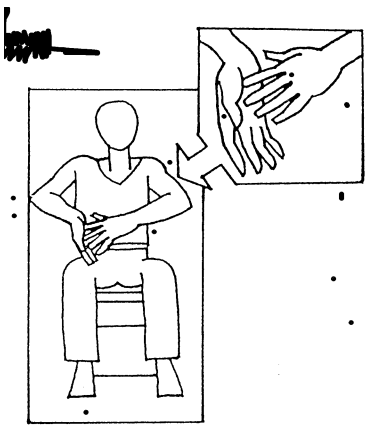
4. Directives générales sur l'arbitrage

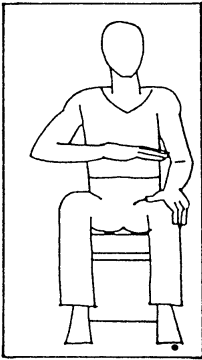
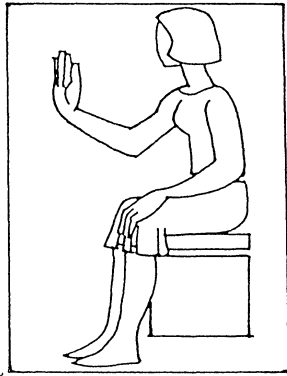
Ce chapitre comprend des directives générales qui doivent être suivies par les arbitres.

- 4.1. Connaître et comprendre les règles de jeu de Badminton.
- 4.2. Faire les annonces rapidement et avec détermination, mais, si une erreur est commise, l'admettre, s'excuser et la corriger.
- 4.3. Faire toutes les annonces et indications de score distinctement et à haute voix de sorte qu'elles soient entendues par les joueurs et les spectateurs.
- 4.4. Ne pas annoncer une faute et laisser continuer le jeu lorsqu'il y a un doute dans votre esprit s'il y a eu une infraction d'une règle ou pas.
- 4.5. Ne jamais demander l'avis des spectateurs, ni se laisser influencer par eux ou leurs remarques.
- 4.6. Motiver les autres officiels techniques, p. ex. en reconnaissant discrètement les décisions des juges de ligne et en établissant une relation d'équipe avec eux.

5. Instructions pour juges de service

- 5.1. Le juge de service doit être assis sur une chaise basse derrière le poteau, de préférence en face de l'arbitre.
- 5.2. Le juge de service est responsable de juger si le serveur effectue un service correct (règle 9.1). Si non, annoncer "faute" à haute voix et exécuter simultanément l'un des gestes approuvés pour indiquer le type de la faute.
- 5.3. Les gestes approuvés sont:

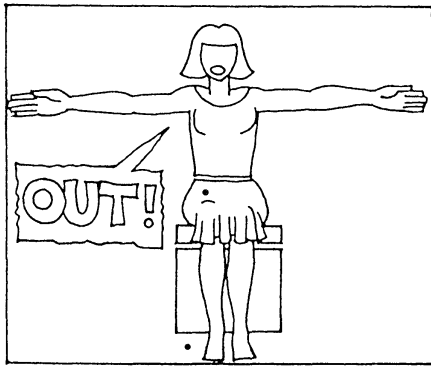
<p>Règle 9.1.1 <i>Aucun côté ne doit retarder le service de manière inadmissible une fois que le serveur et le receveur sont prêts pour le service.</i></p> <p>Règle 9.1.7 <i>Une fois que les joueurs sont prêts pour le service, le service débute avec le premier mouvement en avant de la tête de la raquette du serveur. Le mouvement de la raquette doit se faire de manière ininterrompue.</i></p>	
	<p>Règle 9.1.2 et 9.1.3 <i>Une partie des deux pieds ne se trouve pas à l'intérieur des limites des zones de service et/ou n'est pas en contact stationnaire jusqu'à ce que le service soit effectué.</i></p>
<p>Règle 9.1.4 <i>Le premier point d'impact du volant avec la raquette n'est pas la base du volant.</i></p>	

	<p>Règle 9.1.5 <i>La totalité du volant ne se trouve pas en dessous de la taille du serveur au moment de la frappe par la raquette du serveur.</i></p>
<p>Règle 9.1.6 <i>Au moment où le volant est frappé, la manche de la raquette n'est pas dirigé vers le bas.</i></p>	

- 5.4. L'arbitre peut s'arranger avec le juge de service pour lui confier des tâches supplémentaires, à condition d'en informer les joueurs.

6. Instructions pour les juges de ligne

- 6.1. Les juges de lignes sont assis sur des chaises dans la prolongation de leur ligne, aux extrémités et sur les côtés du court et de préférence face à l'arbitre (voir dessins).
- 6.2. Un juge de ligne est seul responsable pour la (les) ligne(s) attribuée(s), sauf si l'arbitre doit corriger la décision du juge de ligne si, selon l'opinion de l'arbitre, il n'y a pas le moindre doute que le juge de ligne ait pris clairement une mauvaise décision.
- 6.2.1. Lorsqu'un volant tombe en dehors du court, peu importe la distance de la ligne, le juge de ligne annonce immédiatement, à haute voix, "out", bien audible pour les joueurs et les spectateurs. Il écarte simultanément les bras horizontalement de manière à être vu clairement par l'arbitre.
- 6.2.2. Lorsque le volant tombe à l'intérieur du court, le juge de ligne ne dit rien, mais il montre la ligne avec la main droite.
- 6.3. Lorsque le juge de ligne n'a pas pu voir où le volant est tombé, il avertit tout de suite l'arbitre en mettant les deux mains devant les yeux.
- 6.4. Ne pas faire d'annonce ou de signe avant que le volant n'ait touché le sol.
- 6.5. Les annonces doivent toujours être faites et les décisions de l'arbitre ne doivent pas être anticipées, p.ex. si un volant a touché un joueur.
- 6.6. Les gestes approuvés sont:

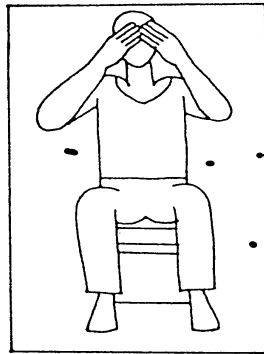
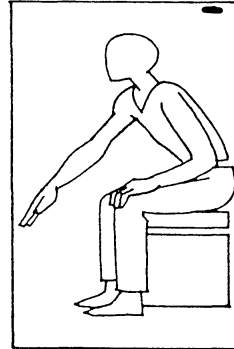


Le volant est "out"

Lorsqu'un volant tombe en dehors du court, peu importe la distance de la ligne, le juge de ligne annonce immédiatement, à haute voix, "out", bien audible pour les joueurs et les spectateurs. Il écarte simultanément les bras horizontalement de manière à être vu clairement par l'arbitre.

Le volant est "in"

Lorsque le volant tombe à l'intérieur du court, le juge de ligne ne dit rien, mais montre la ligne avec la main droite.



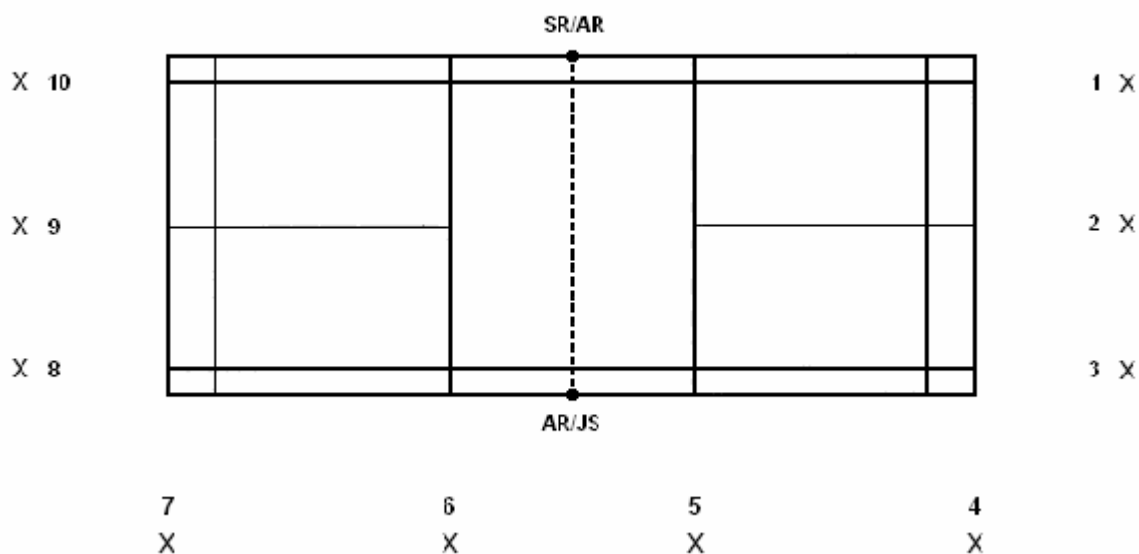
Vue cachée

Lorsque le juge de ligne n'a pas pu voir où le volant est tombé, il avertit toute de suite l'arbitre en mettant les deux mains devant les yeux.

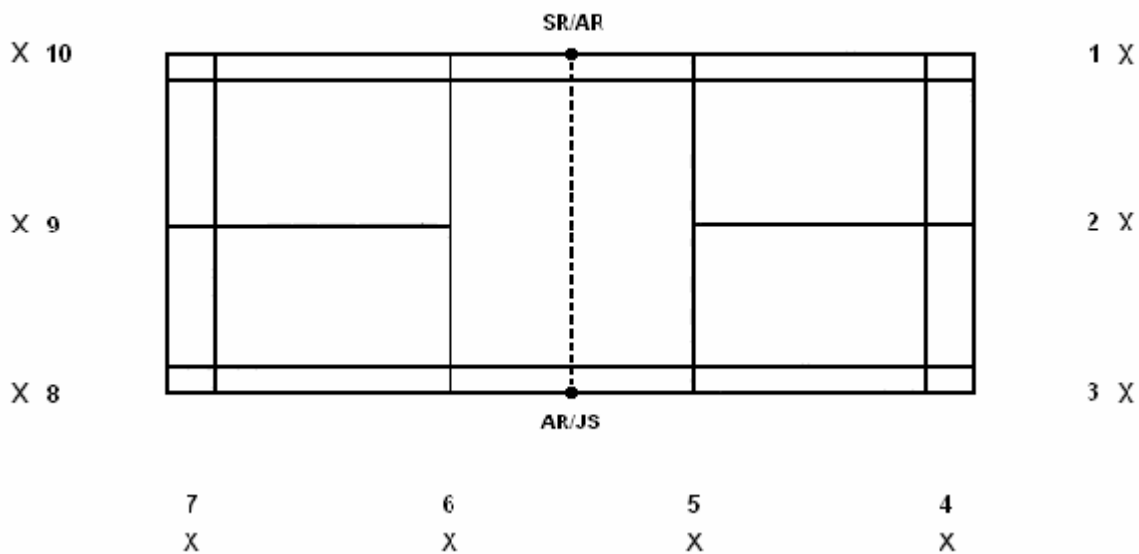
Positions des juges de ligne

Si praticable, il est recommandé de placer les juges de ligne à une distance de 2,5 à 3,5 m des lignes. Ils doivent être protégés de tout dérangement depuis l'extérieur, p. ex. photographes. X indique la position des juges de ligne.

Einzel / Simple



Doppel / Double



Compléments de l'ASAB

- Si 3 juges de ligne sont désignés, ils sont placés sur les positions 3, 4 et 7. L'arbitre est responsable pour la ligne latérale devant lui ainsi que les lignes de service de devant et du milieu.
- Si 4 juges de ligne sont désignés, ils sont placés sur les positions 1, 3, 4 et 7. L'arbitre est responsable pour les lignes de service de devant et du milieu.

Expressions standards

En Suisse, un match est dirigé en français ou en bon allemand ou lors de tournois internationaux en anglais. Le tableau ci-dessous contient les expressions standards qui doivent être utilisées par l'arbitre pour diriger le match.

1. Annonce et présentations des joueurs

	Deutsch	Français	English																											
1.1	Meine Damen und Herren,	Mesdames et messieurs,	Ladies and Gentlemen:																											
1.1.1	zu meiner Rechten ... (Name des Spielers), ... (Land), und zu meiner Linken ... (Name des Spielers), ... (Land); oder	à ma droite ... (nom du joueur), ... (pays), et à ma gauche ... (nom du joueur), ... (pays); ou	on my right ... (player name), ... (country name), and on my left ... (player name), ... (country name); or																											
1.1.2	zu meiner Rechten ... (Name der Spieler), ... (Land), und zu meiner Linken ... (Name der Spieler), ... (Land)	à ma droite ... (noms des joueurs), ... (pays), et à ma gauche ... (noms des joueurs), ... (pays)	on my right ... (player names), ... (country name), and on my left ... (player names), ... (country name)																											
1.1.3	zu meiner Rechten ... (Land/Team), vertreten durch ... (Name des Spielers), und zu meiner Linken ... (Land/Team), vertreten durch ... (Name des Spielers); oder	à ma droite ... (pays/équipe), représenté par ... (nom du joueur), et à ma gauche ... (pays/équipe), représenté par ... (nom du joueur); ou	on my right ... (country / team name), represented by ... (player name), and on my left represented by ... (country / team name), ... (player name); or																											
1.1.4	zu meiner Rechten ... (Land/Team), vertreten durch ... (Name der Spieler), und zu meiner Linken ... (Land/Team), vertreten durch ... (Name der Spieler); oder	à ma droite ... (pays/équipe), représenté par ... (noms des joueurs), et à ma gauche ... (pays/équipe), représenté par ... (noms des joueurs); ou	on my right ... (country / team name), represented by ... (player names), and on my left ... (country / team name), represented by ... (player names); or																											
1.2.1	... (Name des Spielers) schlägt auf; oder	... (nom du joueur) au service; ou	... (player name) to serve; or.																											
1.2.2	... (Land/Team) schlägt auf;	... (pays/équipe) au service;	... (country / team name) to serve;																											
1.3.1	... (Name des Spielers) schlägt auf zu ... (Name des Spielers);	... (nom du joueur) à servir sur ... (nom du joueur);	... (player name) to serve to ... (player name);																											
1.3.2	... (Name des Spielers) zu ... (Name des Spielers);	... (nom du joueur) sur ... (nom du joueur);	... (player name) to ... (player name);																											
	In nachstehender Reihenfolge zu verwenden:	A utiliser dans l'ordre suivant:	To be used in the order shown in the table below, as appropriate:																											
	<table border="0"> <tr> <td><u>Wettkampf</u></td> <td><u>Einzel</u></td> <td><u>Doppel</u></td> </tr> <tr> <td>Individuell</td> <td>1.1.1, 1.2.1</td> <td>1.1.2, 1.3.1</td> </tr> <tr> <td>Team</td> <td>1.1.3, 1.2.2</td> <td>1.1.4, 1.2.2, 1.3.2</td> </tr> </table>	<u>Wettkampf</u>	<u>Einzel</u>	<u>Doppel</u>	Individuell	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1	Team	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2	<table border="0"> <tr> <td><u>Compétition</u></td> <td><u>Simple</u></td> <td><u>Double</u></td> </tr> <tr> <td>individuelle</td> <td>1.1.1, 1.2.1</td> <td>1.1.2, 1.3.1</td> </tr> <tr> <td>par équipe</td> <td>1.1.3, 1.2.2</td> <td>1.1.4, 1.2.2, 1.3.2</td> </tr> </table>	<u>Compétition</u>	<u>Simple</u>	<u>Double</u>	individuelle	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1	par équipe	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2	<table border="0"> <tr> <td><u>Event</u></td> <td><u>Singles</u></td> <td><u>Doubles</u></td> </tr> <tr> <td>Individual</td> <td>1.1.1, 1.2.1</td> <td>1.1.2, 1.3.1</td> </tr> <tr> <td>Team</td> <td>1.1.3, 1.2.2</td> <td>1.1.4, 1.2.2, 1.3.2</td> </tr> </table>	<u>Event</u>	<u>Singles</u>	<u>Doubles</u>	Individual	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1	Team	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2
<u>Wettkampf</u>	<u>Einzel</u>	<u>Doppel</u>																												
Individuell	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1																												
Team	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2																												
<u>Compétition</u>	<u>Simple</u>	<u>Double</u>																												
individuelle	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1																												
par équipe	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2																												
<u>Event</u>	<u>Singles</u>	<u>Doubles</u>																												
Individual	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1																												
Team	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2																												

2. Début du jeu et annonce de l'état du jeu

	Deutsch	Français	English
2.1	Null beide; spielen	Zéro partout; jouez	Love all; play
2.2	Aufschlagwechsel	Changement de service	Service over
2.3	Pause	Pause	Interval
2.4	Feld ... (Nummer) 20 Sekunden	Court ... (numéro) 20 secondes	Court ... (number) 20 seconds
2.5	... Satzpunkt ... z.B. "20 Satzpunkt 6" oder "29 Satzpunkt 28"	... point de set ... p.ex. "20 point de set 6" ou "29 point de set 28"	... game point ... e.g. "20 game point 6", or "29 game point 28"
2.6	... Spielpunkt ... z.B. "20 Spielpunkt 6" oder "29 Spielpunkt 28"	... point de match ... p.ex. "20 point de match 6" ou "29 point de match 28"	... match point ... e.g. "20 match point 6", or "29 match point 28"
2.7	... Satzpunkt beide z.B." 29 Satzpunkt beide"	... point de set partout p.ex. "29 point de set partout "	... game point all e.g. "29 game point all"
2.8	Erster Satz gewonnen von ... (bei Teambewerben: Land/Team) ... (Resultat)	Premier set gagné par ... (compétitions par équipes: pays/équipe) ... (score)	First game won by(in team event, use name of country/team) ... (score)
2.9	Feld ... (Nummer) 2 Minuten Pause	Court ... (numéro) 2 minutes de pause	Court ... (number) a 2 minute interval
2.10	Zweiter Satz	Deuxième set	Second game
2.11	... Spielpunkt beide z.B." 29 Spielpunkt beide"	... point de match partout p.ex. "29 point de match partout "	... match point all e.g. "29 match point all"
2.12	Zweiter Satz gewonnen von ... (bei Teambewerben: Land/Team) ... (Resultat)	Deuxième set gagné par ... (compétitions par équipes: pays/équipe) ... (score)	Second game won by(in team event, use name of country/team) ... (score)
2.13	Ein Satz beide	Un set partout	One game all
2.14	Entscheidungssatz	Set décisif	Final game

3. Annonces générales

	Deutsch	Français	English
3.1	Wählen Sie das Spielfeld	Choisissez le terrain	Chose your end
3.2	Sind Sie bereit?	Etes-vous prêt?	Are you ready?
3.3	Sie haben beim Aufschlag den Federball verfehlt	Vous avez manqué le volant au service	You missed the shuttle during service
3.4	Der Rückschläger war nicht bereit	Le receveur n'était pas prêt	Receiver not ready
3.5	Sie haben versucht, den Aufschlag abzunehmen	Vous avez essayé de retourner le service	You attempted the return of service
3.6	Sie dürfen den Linienrichter nicht beeinflussen	Vous ne devez pas influencer le juge de ligne.	You must not influence the line judge
3.7	Kommen Sie zu mir	Venez vers moi	Come here
3.8	Ist der Federball in Ordnung?	Est-ce que le volant est en ordre?	Is the shuttle OK?
3.9	Testen Sie den Ball	Testez le volant	Test the shuttle
3.10	Wechseln Sie den Ball	Changez le volant	Change the shuttle
3.11	Wechseln Sie den Ball nicht	Ne changez pas le volant	Do not change the shuttle
3.12	Let (Wiederholung)	Let (remise du volant)	Play a let
3.13	Seitenwechsel	Changez de côté	Change ends
3.14	Sie haben die Seiten nicht gewechselt	Vous n'avez pas changé de côté	You did not change the ends
3.15	Sie haben vom falschen Aufschlagfeld aus aufgeschlagen	Vous avez servi du mauvais côté.	You served from the wrong service court
3.16	Sie schlugen ausser der Reihe auf	Ce n'était pas à vous de servir	You served out of turn
3.17	Sie schlugen ausser der Reihe zurück	Ce n'était pas à vous de recevoir	You received out of turn
3.18	Sie dürfen den Federball nicht verändern	Vous ne devez pas modifier le volant	You must not interfere with the shuttle
3.19	Der Federball hat Sie berührt	Le volant vous a touché	The shuttle touched you
3.20	Sie haben das Netz berührt	Vous avez touché le filet	You touched the net
3.21	Sie stehen im falschen Aufschlagfeld	Vous vous trouvez sur le mauvais terrain	You are standing in the wrong court

3.22	Sie haben Ihren Gegner gestört	Vous avez distrait votre adversaire	You distracted your opponent
3.23	Ihr Coach hat Ihren Gegner gestört	Votre entraîneur a distrait votre adversaire	Your coach distracted your opponent
3.24	Sie haben den Federball zweimal geschlagen	Vous avez touché le volant deux fois	You hit the shuttle twice
3.25	Sie haben den Federball geschleudert	Vous avez lancé le volant	You slung the shuttle
3.26	Sie sind in das gegnerische Feld eingedrungen	Vous avez pénétré le terrain de votre adversaire	You invaded your opponent's court
3.27	Sie haben Ihren Gegner behindert	Vous avez fait obstruction à votre adversaire	You obstructed your opponent
3.28	Geben Sie auf?	Abandonnez-vous?	Are you retiring?
3.29	Fehler - Rückschläger	Faute - receveur	Fault – receiver
3.30	Aufschlagfehler gegeben	Faute de service annoncée	Service fault called
3.31	Aufschlag verzögert, das Spiel muss fortlaufend sein	Service temporisé, le jeu doit être continu	Service delayed, play must be continuous
3.32	Das Spiel ist suspendiert	Le match est suspendu	Play is suspended
3.33	... (Name des Spielers) verwarnt wegen schlechten Benehmens	... (nom du joueur) avertissement pour mauvais comportement	... (name of player) warning for misconduct
3.34	... (Name des Spielers) Fehler wegen schlechten Benehmens	... (nom du joueur) faute pour mauvais comportement	... (name of player) fault for misconduct
3.35	Fehler	Faute	Fault
3.36	Aus	Out	Out
3.37	Linienrichter- Handzeichen	Juge de ligne - votre signe	Line judge – signal
3.38	Aufschlagrichter - Handzeichen	Juge de service - votre signe	Service judge – signal
3.39	Korrektur – IN	Correction – IN	Correction – IN
3.40	Korrektur – AUS	Correction – OUT	Correction – OUT
3.41	Reinigen Sie das Feld	Essuyez le terrain	Wipe the court

4. Fin du jeu

	Deutsch	Français	English
4.1	Spiel gewonnen von ... (Name des/der Spieler / Team) ... (Resultat)	Match gagné par (nom joueur(s)/équipe) ... (scores)	Match won by ... (name player/team) ... (scores)
4.2	... (Name des Spielers / Team) hat aufgegeben	... (nom du joueur / équipe) a abandonné	... (name of player / team) retired
4.3	... (Name des Spielers / Team) ist disqualifiziert	... (nom du joueur / équipe) a été disqualifié	... (name of player / team) disqualified

5. Compter

	Deutsch	Français	English		Deutsch	Français	English
0	Null	Zéro	Love	16	Sechzehn	Seize	Sixteen
1	Eins	Un	One	17	Siebzehn	Dix-sept	Seventeen
2	Zwei	Deux	Two	18	Achtzehn	Dix-huit	Eighteen
3	Drei	Trois	Three	19	Neunzehn	Dix-neuf	Nineteen
4	Vier	Quatre	Four	20	Zwanzig	Vingt	Twenty
5	Fünf	Cinq	Five	21	Einundzwanzig	Vingt-et-un	Twenty one
6	Sechs	Six	Six	22	Zweiundzwanzig	Vingt-deux	Twenty two
7	Sieben	Sept	Seven	23	Dreiundzwanzig	Vingt-trois	Twenty three
8	Acht	Huit	Eight	24	Vierundzwanzig	Vingt-quatre	Twenty four
9	Neun	Neuf	Nine	25	Fünfundzwanzig	Vingt-cinq	Twenty five
10	Zehn	Dix	Ten	26	Sechszwanzig	Vingt-six	Twenty six
11	Elf	Onze	Eleven	27	Siebenundzwanzig	Vingt-sept	Twenty seven
12	Zwölf	Douze	Twelve	28	Achtundzwanzig	Vingt-huit	Twenty eight
13	Dreizehn	Treize	Thirteen	29	Neunundzwanzig	Vingt-neuf	Twenty nine
14	Vierzehn	Quatorze	Fourteen	30	Dreissig	Trente	Thirty
15	Fünfzehn	Quinze	Fifteen				