

AU DOS DE LA FEUILLE D'ARBITRAGE

LA TENUE DE LA FEUILLE DE MATCH

JOUEUR X	D	G	D			G	D		
	0	1	2			3	4		
JOUEUR Y				1	2			3	4
				D	G			D	G

REGLEMENT EN 11 POINTS

Le joueur qui gagne l'échange marque un point. En cas d'égalité à 10 /10, le jeu sera gagné au tie break (2 points d'écart).EXEMPLE : 17/15

ANNONCE DES FAUTES

Toutes les fautes sont annoncées : **DOWN** (la balle est dans le tin), **OUT** (la balle est hors limite), **DOUBLEE** (la balle est doublée).

LET

Le let doit être demandé distinctement par le joueur (let, s'il vous plait). L'arbitre doit lui répondre verbalement en annonçant (oui, let ; no, let ; stroke à)

SCHEMA DE REFLEXION (Comment prendre une décision ?)

Y A T IL INTERFERENCE ?

OUI

NON = NO LET

Le joueur peut il jouer la balle en ayant fait le maximum d'effort ?

OUI

NON = NO LET

L'adversaire a t il fait le maximum d'effort pour se dégager ?

OUI

NON = STROKE

Est ce que le joueur pouvait faire un coup gagnant ?

OUI, STROKE

NON = OUI, LET

RAPPEL

LE JOUEUR DOIT LAISSER A SON ADVERSAIRE UN ACCES LIBRE ET DIRECT A LA BALLE.

L'ARBITRE ET LE MARQUEUR SONT DES OFFICIELS QUI SONT LA POUR AIDER AU BON DEROULEMENT DU JEU. SANS EUX AUCUNE COMPETITION NE PEUT AVOIR LIEU.