

MANUEL D'AIDE À L'ARBITRAGE



SOMMAIRE

- CHAPITRE 1 - GRANDES LIGNES DIRECTRICES
- CHAPITRE 2 - COMMENT BIEN MANAGER SON MATCH
- CHAPITRE 3 - PRENDRE LA DÉCISION « APPROPRIÉE »
- CHAPITRE 4 - DONNER UNE BONNE EXPLICATION
- CHAPITRE 5 - COMMENTAIRES EXPLICATIFS SUITE AUX ANNONCES
- CHAPITRE 6 - PHRASES À ÉVITER
- CHAPITRE 7 - COMMENTAIRES

- CHAPITRE 8 - GESTION DES BLESSURES

CHAPITRE 1 - GRANDES LIGNES DIRECTRICES

C'est le but et la responsabilité de chaque joueur et arbitre de faire en sorte que chaque jeu soit le plus fluide possible afin d'améliorer l'image et l'attractivité de notre sport dynamique, passionnant et d'une exigence unique.

Afin de promouvoir une compréhension accrue et dans le but d'améliorer les relations entre joueurs et arbitres, la PSA, la WSF et la F.F. SQUASH vont adhérer aux principes suivants :

- Il est essentiel que joueurs et arbitres se considèrent avec un respect mutuel.
- Joueurs et arbitres doivent communiquer d'une manière correcte à tout moment.

Les arbitres doivent améliorer leur communication et leur management en suivant les lignes directrices suivantes :

La communication

- Explications claires et précises qui démontrent une bonne compréhension et interprétation de la règle. Que la décision soit bonne ou mauvaise, les joueurs ressentiront qu'ils doivent faire des efforts de dégagement et/ou d'engagement afin d'éviter une résurgence de la même situation.

Le contrôle

- Le management d'un match va consolider un rapport respectueux avec les joueurs tout en gardant un état d'esprit ouvert.

La confiance

- Un traitement solide sur les situations litigieuses, comme blocage, dégagement insuffisant, trop d'interférences.
- Si l'arbitre s'occupe de ces situations tôt dans le match, celles-ci ont peu de risque de réapparaître.

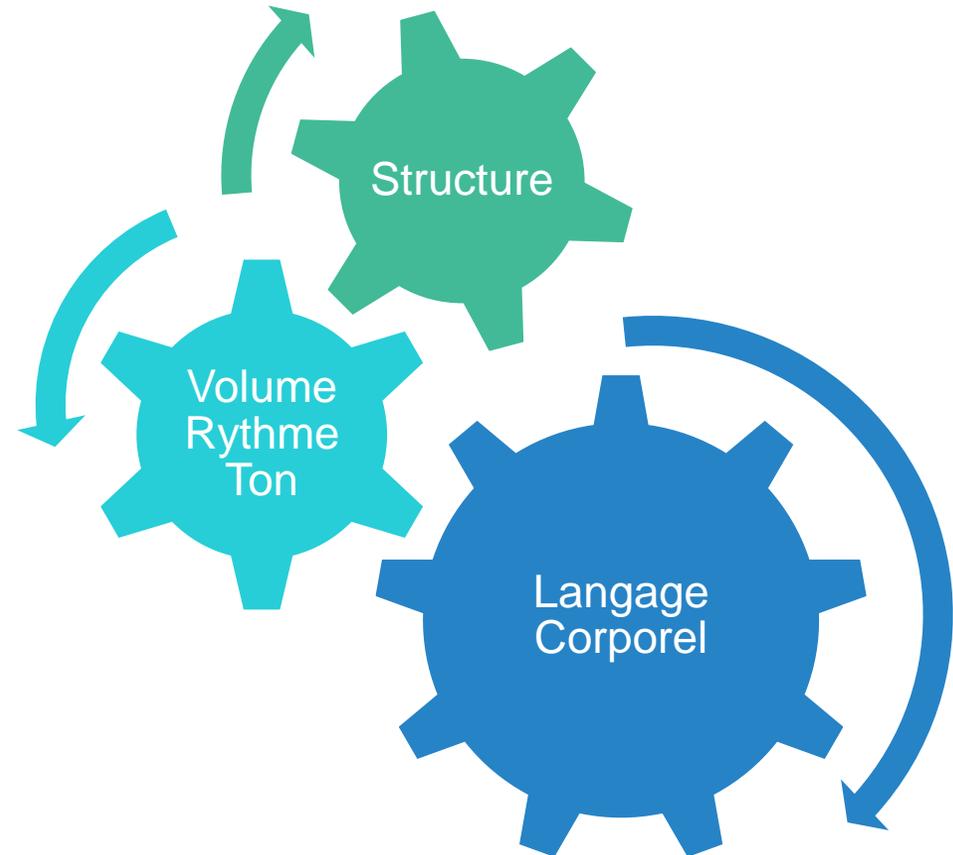
La consistance

- Consistance des décisions tout au long du match.



CHAPITRE 2 - COMMENT BIEN MANAGER SON MATCH

- **La Structure** : C'est à vous de manager le match, utilisez les bons termes. Préparez-vous bien en amont, présentez-vous au minimum 10 minutes avant le début du match au Juge-Arbitre, rejoignez rapidement la surface de jeu allouée, vérifiez le court, votre position physique, préparez votre feuille de match, assurez-vous de la bonne marche de votre chronomètre ou montre, informez-vous sur les joueurs, l'environnement ...)
- **Le Volume-Rythme-Ton** : Parlez de manière intelligible, de façon posée, imprimez du rythme au match (pas de décision tardive, annonces rapides, faites jouer...)
- **Le Langage Corporel** : Restez calme, bien droit, ayez une bonne attitude et observez les déplacements des joueurs, leurs efforts, les divers contacts ...





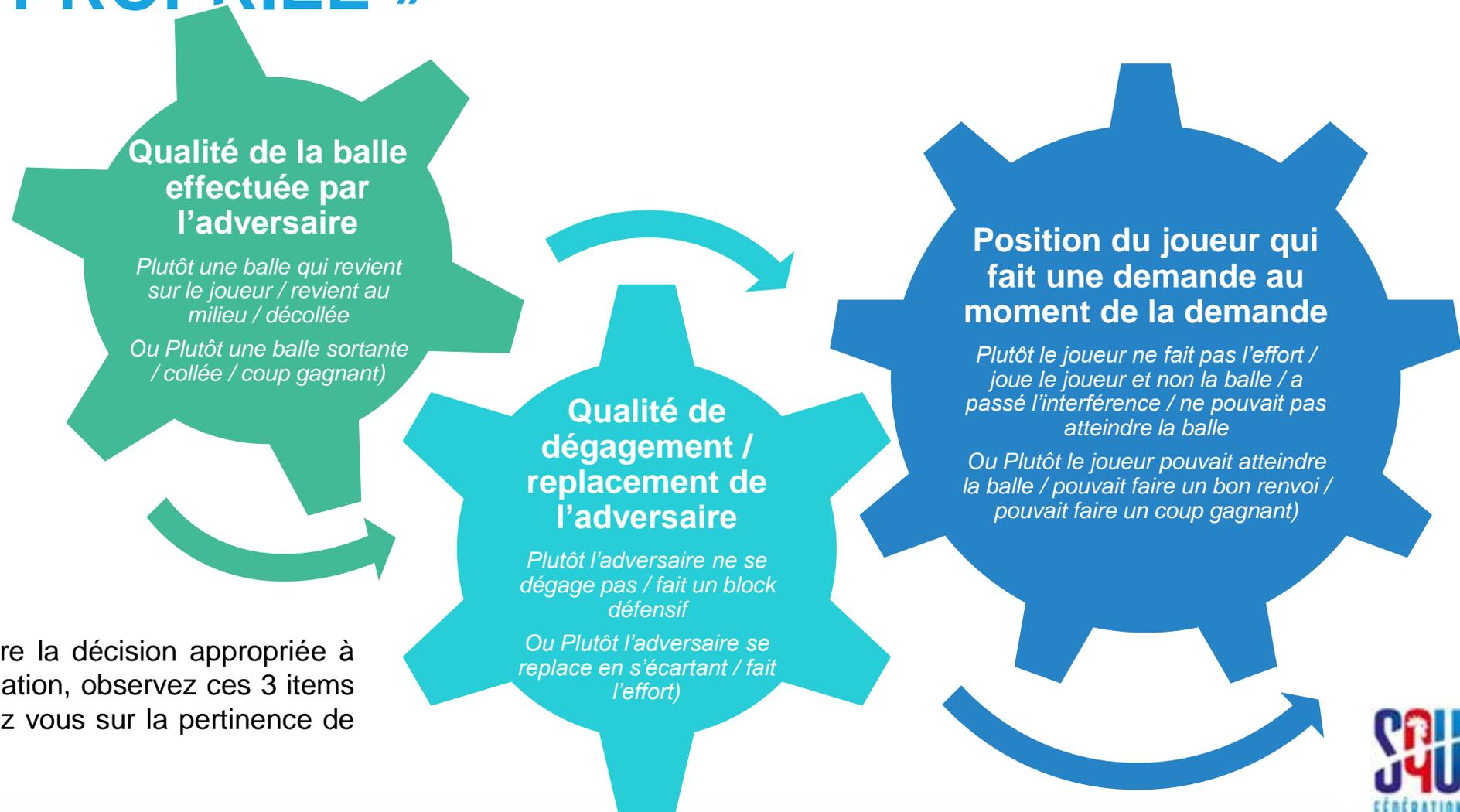
- **COMMUNICATION** : Evitez les discussions trop longues
- **CALME** : Evitez l'affrontement quand on est sous contrainte
- **CONTRÔLE** : Dans le feu de l'action, vous serez amené à donner de mauvaises décisions, adoptez cette conduite:
Restez constant;
Donnez des explications brèves;
Ayez recours à la règle 15 (conduite) si nécessaire;
Utilisez le langage squash;
Vous devez connaître et comprendre les raisons des décisions prises.

- 1- Selon les règles vous avez le droit de donner une explication ;
- 2- Restez bref et précis ;
- 3- Dès l'explication donnée, ne discutez plus, pas de commentaire, dites aux joueurs de continuer le jeu ;
- 4- Si vous n'êtes pas sûr, n'hésitez pas à demander aux joueurs la raison de leur appel ;
- 5- Récupérez le maximum d'informations des joueurs, des autres Arbitres ;
- 6- Rappelez-vous de l'esprit du sport, du jeu ;
- 7- Vous devez gérer la situation.

Il n'est pas possible de rester assis à regarder sans rien dire, ceci vous créera des difficultés ultérieures.

CHAPITRE 3 - PRENDRE LA DÉCISION

« APPROPRIÉE »



Pour prendre la décision appropriée à chaque situation, observez ces 3 items et interrogez vous sur la pertinence de ceux-ci.

CHAPITRE 4 - DONNER UNE BONNE EXPLICATION

L'arbitre est amené, suite à ses décisions, à donner des explications au joueur qui formule un appel.

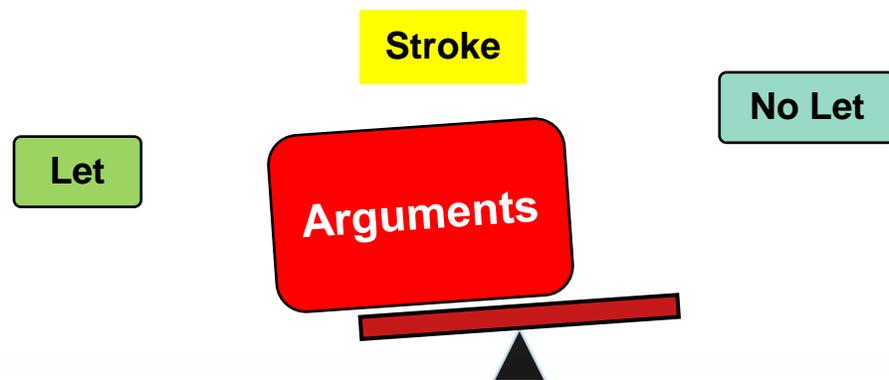
Il doit répondre à cet appel en expliquant succinctement sa prise de décision.

N'oubliez pas, quelle que soit la décision prise (bonne ou mauvaise) si l'explication est correcte et en adéquation avec celle-ci, en général les joueurs comprendront et cesseront la discussion.

Si ce n'est pas le cas vous devez faire un rappel à l'ordre, voire appliquer le Code de Conduite (Règle 15)

Vous trouverez ci-après un tableau comportant quelques phrases succinctes à utiliser lors d'un appel.

**Vous avez pris une décision, bonne ou mauvaise...
Surtout, ne laissez pas planer le doute, argumentez votre décision.**

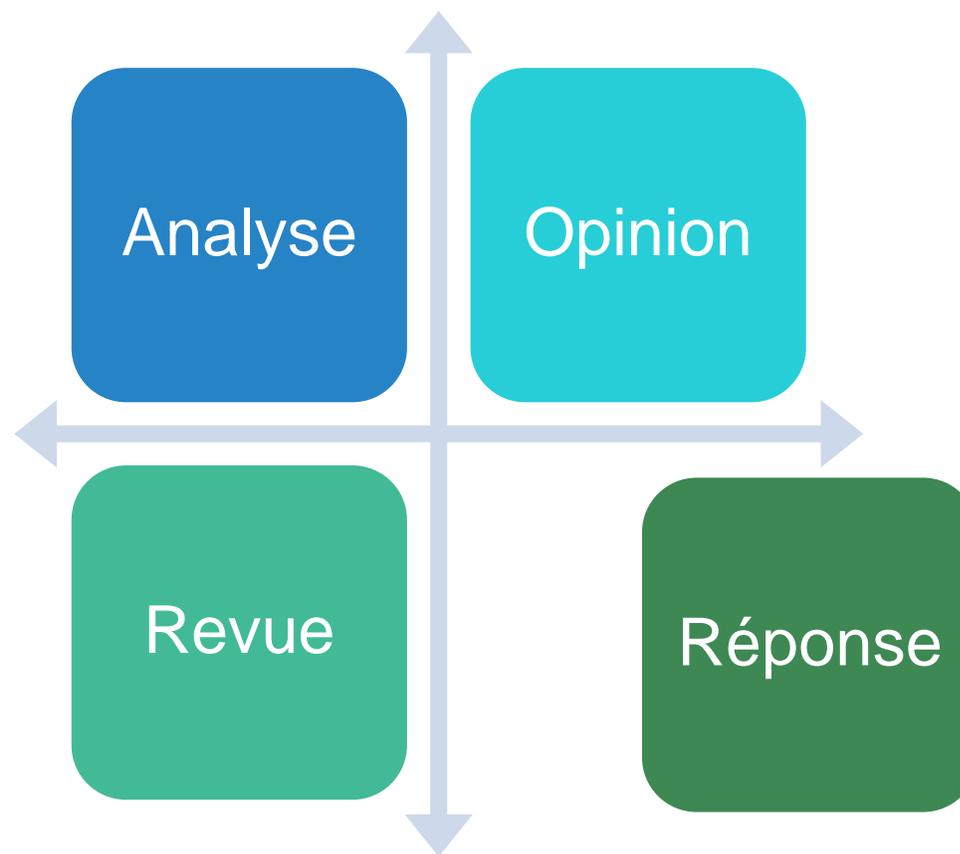


CORRECT EXPLANATION	BONNE EXPLICATION
He was clear	Il s'est dégagé.
You had room to play	Il y avait de la place pour jouer.
I'm not sure play a let please	Je ne suis pas sûr, jouez un let.
You have to go play the ball	Vous devez aller jouer la balle
You are too close to your opponent	Vous êtes trop près de votre adversaire.
I understand and I am watching that	Je comprends, je regarde.
It was a winning shot	C'était un coup gagnant.
You were in his swing	Vous êtes dans son geste de frappe.
There was a slight touch, your swing was not prevented	Il y a eu un léger contact, votre geste de frappe n'était pas empêché
You failed to clear	Vous n'avez pas suffisamment dégagé.
The ball was high-He had cleared	La balle était haute, votre adversaire a suffisamment dégagé.
There was enough interference	Il y avait suffisamment d'interférence.
It was minimal interference	C'était une "interférence minime".
You created your own interference	Vous avez créé votre propre interférence.
You have taken an indirect route to the ball	Vous n'alliez pas directement vers la balle.
You were thought to play - You should have hit the ball	Vous étiez en position de jouer, vous auriez dû jouer.
There was a line to the ball	Il y avait un accès direct vers la balle.
You are playing a shot you cannot clear	Vous avez joué une balle que vous ne pouviez pas dégager.
Do not block your opponent out - Next time it will be a stroke - Do you understand ?	Ne bloquez pas votre adversaire, la prochaine fois il va y avoir un stroke, est-ce que vous comprenez ?
You are stopping your opponent having direct access to the ball - You need to move off the ball - Next time it will be a stroke	Vous empêchez votre adversaire d'avoir un accès direct à la balle, il faut mieux dégager sinon il va y avoir un stroke.
You are clearing into the path of your opponent - Next time it will be a stroke	Vous dégagez devant votre adversaire, la prochaine fois il va y avoir un stroke.
You are looking for your opponent - Please make more effort to get to and play the ball - Not your opponent - Next time it will be no let	Vous cherchez à jouer votre adversaire, faites plus d'effort pour jouer la balle et non votre adversaire s'il vous plaît, sinon il va y avoir un no let.

DECISION & EXPLANATION	DÉCISION & EXPLICATION
No let - He was clear	No let - Il s'est dégagé.
Yes let - He was clear	Oui let - Il s'est dégagé.
Yes let - There was enough interference	Oui let - Il y avait suffisamment d'interférence.
Yes let - You had room to play	Oui let - Vous avez de la place pour jouer.
Yes let - Fear of injury - Security	Oui let - Risque de blessure, sécurité.
Yes let - The ball was high - When you could it he had cleared	Oui let - La balle était haute, quand vous pouviez la jouer votre adversaire était dégagé.
Yes let - The swing was affected not prevented	Oui let - La frappe était altérée et non empêchée.
Yes let - Mister Castagnet you need to make more effort to clear the ball in that situation - Next time it will be a stroke	Oui let - M. Castagnet vous devriez faire plus d'effort pour dégager, la prochaine fois ce sera stroke.
Stroke to Castagnet - You were in his swing	Stroke à Castagnet - Vous étiez dans son geste de frappe.
Stroke to Castagnet - You failed to clear	Stroke à Castagnet - Vous n'avez pas dégagé.
Stroke to Castagnet - You cleared into your opponents direct line	Stroke à Castagnet - Vous avez dégagé dans l'accès direct de votre adversaire.
Stroke to Castagnet - You blocked him out	Stroke à Castagnet - Vous avez empêché votre adversaire à jouer.
Stroke to Castagnet - You are playing a shot you cannot clear	Stroke à Castagnet - Vous avez joué une balle et vous ne pouvez pas libérer l'accès.
Stroke to Castagnet - You are in way of your opponents direct access to the ball	Stroke à Castagnet - Vous êtes dans l'accès direct à la balle pour votre adversaire.
Yes let - Mister Castagnet - Please make more effort to get to and play the ball - Not your opponent - Next time it will be a No let	Yes let - M. Castagnet, veuillez faire plus d'effort pour aller jouer la balle et non l'adversaire, la prochaine fois ce sera No let.
No let - Go to the ball not your opponent	No let - Allez vers la balle et non pas vers votre adversaire.
No let - More effort required	No let - Plus d'effort pour jouer.
No let - It was a winning shot	No let - C'était un coup gagnant.
No let - It was minimal interference -I need you to play that ball	No let - C'était une interférence minimale, vous devez jouer la balle.
No let - You created your own interference	No let - Vous avez créé votre propre interférence.
No let - There was a lin to the ball	No let - Il y avait un accès direct à la balle.
No let - You have taken an indirect line to the ball	No let - Vous avez pris un accès indirect à la balle.
No let - You were through to play - You should have hit the ball	No let - Vous avez passé l'interférence, vous auriez dû jouer la balle.

CHAPITRE 5 - COMMENTAIRES EXPLICATIFS SUITE AUX ANNONCES

Suite aux annonces, un joueur pourra formuler un appel ou l'arbitre pourra décider de commenter l'annonce. Soyez solide, poli, décisif mais amical, sûr de vous mais accessible.



Quand un joueur fait appel sur l'annonce du marqueur et que l'arbitre souhaite confirmer l'annonce du marqueur :

- "La balle était bonne/doublée/down/out"
- "J'ai vu la balle bonne/doublée/down/out"

« **Ne dites jamais "Je pense que ..."** »

À la fin d'un échange un joueur fait appel sur un ou plusieurs coups de son adversaire :

- "Toutes les balles étaient bonnes"
- L'arbitre est amené suite à ses décisions à donner des explications au joueur qui formule un appel.

Quand l'arbitre n'est pas sûr :

- "Je ne suis pas sûr, jouez un Let s'il vous plaît"
- "Je n'ai pas pu voir la balle, jouez un Let s'il vous plaît"

Quand un joueur met en question la décision de No let :

- "La balle est passée"
- "Vous auriez dû aller jouer la balle"
- "Vous n'avez pas pris l'accès direct vers la balle"
- "C'était un coup gagnant"
- "Vous avez accepté l'interférence"

Quand on donne un let et le joueur attendait un Stroke :

- "La balle était trop collée pour un Stroke"
- "Votre adversaire était en train de dégager au moment vous vouliez jouer la balle"
- "Il y avait un léger contact mais le coup n'était pas empêché"

Quand l'adversaire est mécontent à cause d'un Let donné au joueur :

- "Il y avait interférence malgré l'effort que vous avez fait pour dégager"
- "Il y avait une possibilité de blessure"
- "Votre adversaire aurait pu atteindre la balle"

Quand un joueur empêche la geste de frappe de son adversaire :

- "Vous étiez dans son geste de frappe"
- "Vous avez empêché le geste de frappe"
- "Vous devriez dégager de devant votre adversaire"
- "Votre adversaire aurait pu jouer un coup gagnant"
- "Vous étiez trop près de votre adversaire"
- "Vous avez fait aucun effort pour dégager"

Quand un joueur persiste à discuter :

- "Continuez s'il vous plaît"
- Annoncez le score, au besoin appliquez la règle 15

Montrez au joueur que vous écoutez :

- "Je comprends, à mon/notre avis c'est un Let"
- "Je comprends, je regarde"

Quand un joueur annonce un mauvais retour :

- "Merci"
- Acceptez la décision des joueurs

Néanmoins, suite à une demande de Let, vous devriez donner une décision:

- "Merci mais à mon avis c'est un Let/Stroke"

Si vous n'êtes pas sûr qu'un joueur demande un Let, Attendez, ne dites rien avant que le joueur demande clairement un Let. Si le joueur murmure ou signale avec ses mains vous pouvez l'assister en lui demandant :

- "Est ce que vous demandez un Let ?"



CHAPITRE 6 - PHRASES À ÉVITER

Voici quelques phrases à éviter qui pourraient vous mettre dans l'embarras et faire d'un match facile à arbitrer un long moment de solitude !

1- « Vous êtes allé directement sur votre adversaire »

→ Dites « Vous n'avez pas pris l'accès direct »

2- « Je vous donne un Let cette fois »

→ Si ce n'est pas un Let cette fois, pourquoi ça serait un Let la prochaine fois ?

3- « Il y avait de la place pour jouer la balle »

→ Ne donnez pas un Let car s'il y a de la place pour jouer, ceci devrait d'être un "No let". → N'oubliez pas qu'il peut y avoir un Let pour peur de blessure.

4- « Vous ne pouviez pas atteindre la balle »

→ Ceci pourrait irriter le joueur, utilisez plutôt les explications tel que l'accès direct ou coup gagnant.

5- « Vous n'avez pas fait suffisamment d'effort »

→ Dites « Vous devez aller jouer la balle »

6- « Le geste de frappe était altéré et non empêché »

→ Cette phrase ne suffit pas comme information aux joueurs

→ Dites « Il y a eu un léger contact, votre geste de frappe n'était pas empêché »

7- « Il n'y avait pas assez d'effort pour jouer la balle »

→ Les joueurs pensent qu'ils font toujours assez d'efforts

→ Dites « Vous n'avez pas pris l'accès direct »

→ ou « Vous auriez dû aller jouer la balle »



CHAPITRE 7 - COMMENTAIRES

La différence entre « bloquer et dégager »

- Les joueurs ont besoin de savoir que l'arbitre met tout en œuvre afin que les 2 joueurs fassent un maximum d'effort pour libérer l'accès direct vers la balle. Si ce n'est pas le cas l'arbitre doit utiliser la règle 8.6.5.

Interférence avec le geste de frappe au milieu du court

- Quand c'est un let ou un stroke, les joueurs ont besoin d'une explication précise. Si le geste de frappe est empêché, partout sur le terrain c'est un stroke. Soyez clair avec votre explication.

Si c'est un « coup gagnant net » et ce même dans les conditions où le joueur n'aurait pas libéré l'accès direct vers la balle, la décision devant être donnée sera toujours un No Let

- Le frappeur prend le risque d'un Stroke contre lui si l'arbitre estime que la balle est jouable. L'arbitre doit parfois expliquer cette situation aux joueurs.

Turning/préparation

- Si la balle reste devant le joueur ce n'est pas un turning et les règles concernant l'interférence doivent être appliquées.
- La règle du Turning s'applique quand la balle passe derrière le frappeur. L'arbitre doit parfois expliquer cette situation aux joueurs.

CHAPITRE 8 - GESTION DES BLESSURES

Vous serez amené à gérer des situations de maladie, indisposition, saignements et/ou de blessures, ayez les bons reflexes !!!

La première chose à faire est de STOPPER le jeu et d'ALLER CONSTATER l'existant.



<i>Incident</i>	<i>Actions de l'Arbitre</i>	<i>Récupération</i>	<i>Décision</i>
Maladie ou indisposition	<p><u>Doit demander au joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ soit de continuer le jeu immédiatement; ➤ Soit de concéder le jeu et bénéficier des 90 secondes d'interruption entre deux jeux. <p>Remarque: <i>Un seul jeu peut être concédé.</i> <i>Le joueur doit ensuite reprendre le match ou le concéder</i></p>	Aucun temps accordé	
Blessure	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Doit constater la réalité de la blessure et sa gravité; ➤ Doit informer les deux joueurs de la catégorie de la blessure et du temps alloué au soin; ➤ Doit s'assurer de leurs intentions de poursuivre le match. 	Temps accordé uniquement à l'apparition de la blessure	----
Blessure auto-infligée	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Doit accorder un temps de récupération. 	3 minutes	Accorde un temps de récupération
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si un temps de récupération supplémentaire est nécessaire, le joueur doit concéder le jeu pour bénéficier des 90 secondes de récupération entre deux jeux. <p>Remarque: <i>Un seul jeu peut être concédé.</i> <i>Le joueur doit ensuite reprendre le match ou le concéder.</i></p>	90 secondes	Attribue le jeu ou accorde le gain du match à l'adversaire si le joueur n'est pas en mesure de reprendre le jeu
Blessure à Responsabilité partagée	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Doit accorder un temps de récupération. 	15 minutes	Accorde un temps de récupération
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si un temps de récupération supplémentaire est nécessaire, il l'accorde en fonction des possibilités dans la programmation de la compétition; ➤ Si le joueur blessé ne peut reprendre le cours du jeu, le gain du match est accordé à son adversaire. 	15 minutes supplémentaires à la discrétion de l'arbitre	Accorde un temps de récupération supplémentaire ou accorde le match à l'adversaire
Blessure infligée par l'adversaire	<p><u>Blessure occasionnée accidentellement par l'adversaire :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Doit appliquer la Règle 15 (CONDUITE); ➤ Doit accorder un temps de récupération; ➤ Si le joueur blessé est dans l'incapacité de reprendre le jeu, il attribue le gain du match au joueur blessé. 	15 minutes	Sanctionne le joueur fautif, accorde un temps de récupération et/ou attribution du gain du match au joueur blessé s'il ne peut reprendre le jeu
	<p><u>Blessure occasionnée par une action dangereuse ou délibérée de l'adversaire :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Si le joueur blessé a besoin d'un quelconque délai de soin, le gain du match est accordé au joueur blessé; ➤ Si le joueur blessé peut reprendre le jeu sans délai, la règle 15 (CONDUITE) doit être appliquée. 	----	----
Saignement	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Doit arrêter le jeu; ➤ Doit accorder un temps raisonnable pour arrêter le saignement, recouvrir la plaie et changer les vêtements maculés de sang. 	Temps raisonnable accordé	Accorde le temps en fonction de l'importance du saignement
Résurgence du saignement	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Soit de concéder le jeu et bénéficier des 90 secondes de récupération; ➤ Soit de concéder le match. <p>Remarque: <i>Un seul jeu peut être concédé.</i></p>	90 secondes	Jeu accordé à l'adversaire
Impossibilité de stopper le saignement	Si après les 90 secondes de récupération, le joueur saigne toujours, il doit accorder le gain du match à l'adversaire.	Aucun temps accordé	Match accordé à l'adversaire

DEMANDE DE MODIFICATION DU DOCUMENT

Vous souhaitez apporter un commentaire, faire une demande de modification de ce document ?

Envoyez un mail à :

cna@ffsquash.com

formation@ffsquash.com





MERCI