

# Initiation à l'Arbitrage

## Les Gênes



# Sommaire

- La Demande de Let
- Les Interférences ou Gênes
- Les Dégagements



# La Demande de Let





# La Demande de Let

- Si, au cours d'un échange, un frappeur estime avoir subi une interférence, il doit alors stopper le jeu sans délai et demander un let (préférentiellement « **Let, S'il Vous Plaît** ») :
- L' « Arbitre » détermine et annonce en fonction de la situation :
  - ✓ si la gêne est minime ou si le joueur ne pouvait atteindre la balle, le let est refusé et le gain de l'échange est accordé à l'adversaire :  
**« No Let »**
  - ✓ si la gêne est avérée :
    - Soit il accorde le let et remet alors l'échange : **« Oui Let »**
    - Soit il accorde le gain de l'échange pour le joueur qui a fait la demande : **« Stroke »**



# Les Interférences ou Gênes

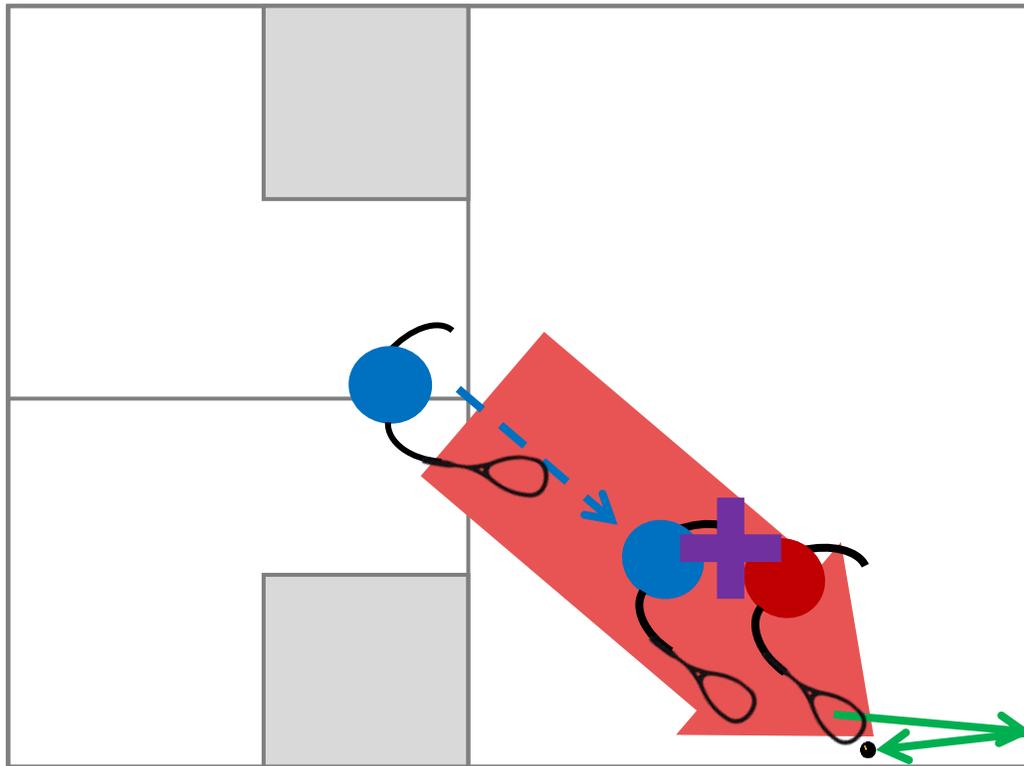


# Les Interférences ou Gênes

- Le joueur dont c'est le tour de frapper la balle ne doit subir aucune gêne de la part de son adversaire.
- Il doit stopper le jeu sans délai si, au cours d'un échange, il estime suite à une interférence avec son adversaire qu' :
  - ✓ Il est gêné par ce dernier **dans son déplacement pour accéder à la zone de frappe**
  - ✓ Il risque de toucher son adversaire avec la raquette **dans la réalisation de son geste de frappe**
  - ✓ Il risque de toucher son adversaire avec la balle **dans son envoi sur le mur frontal**

# Les Interférences ou Gênes

Le joueur estime être gêné par son adversaire **dans son déplacement pour accéder à la zone de frappe**



→ *Trajectoire de la balle*

● *Joueur dont c'est le tour de frapper*

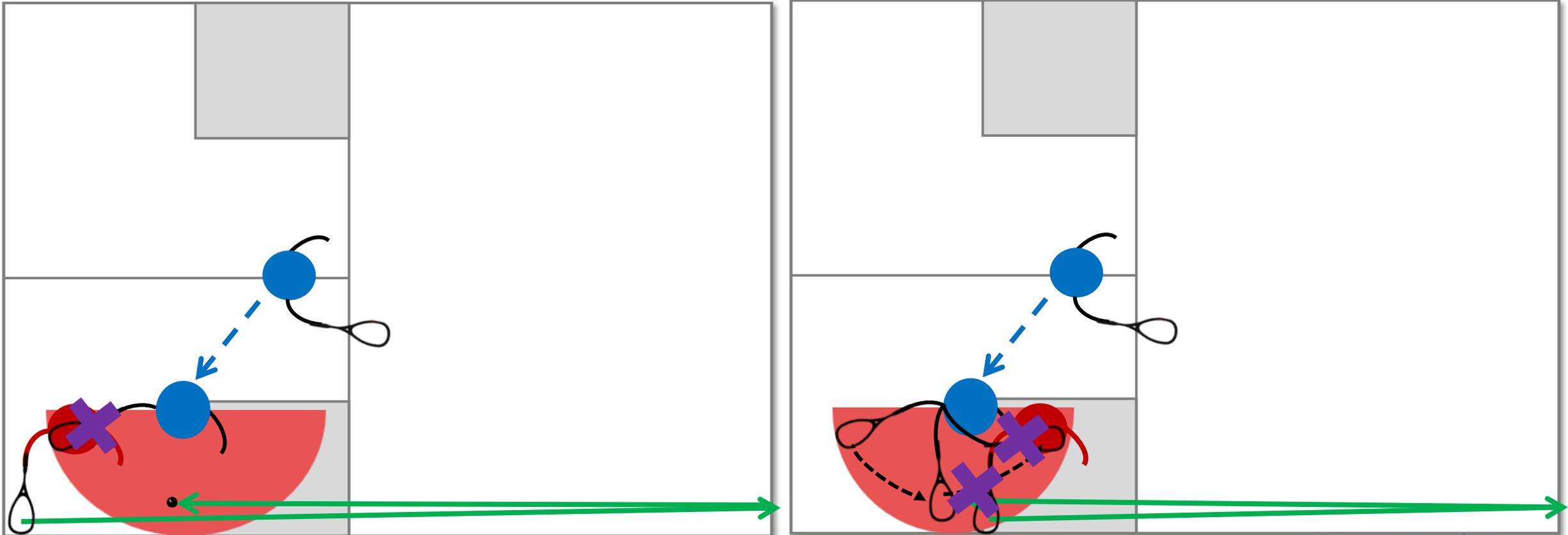
● *Joueur qui vient de frapper*

# Les Interférences ou Gênes

## DANS LA REALISATION DU GESTE DE FRAPPE

Le joueur estime être gêné **dans la réalisation de son geste** au niveau de :

- La préparation du geste
- La frappe de la balle ou la fin du geste

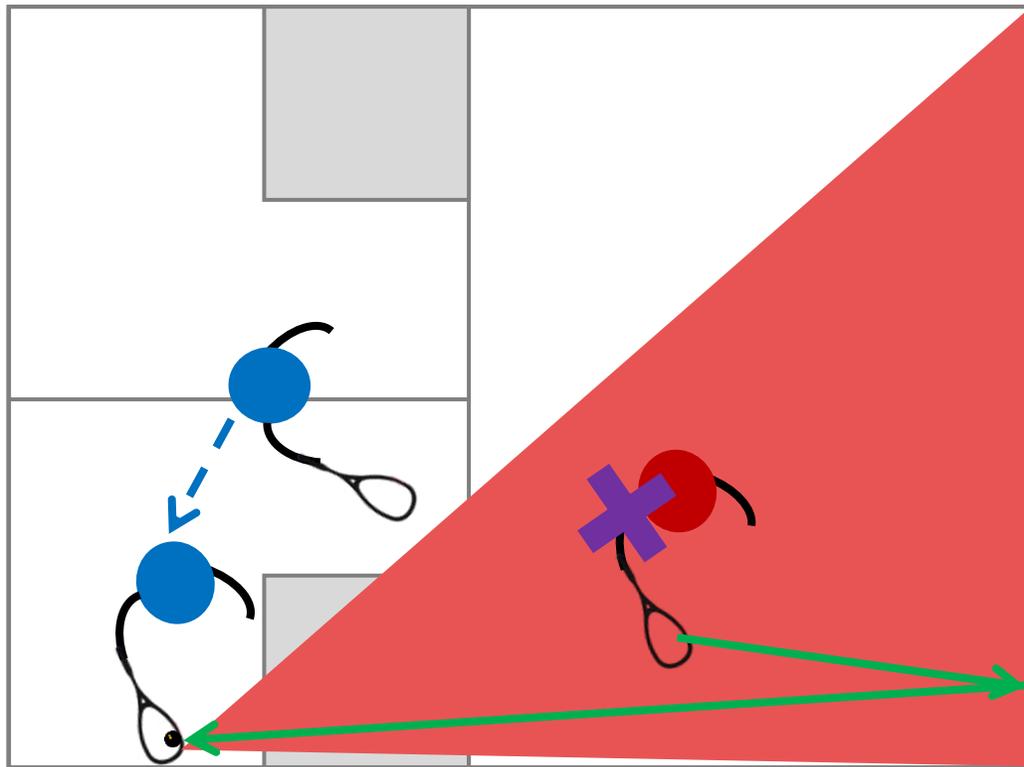


# Les Interférences ou Gênes



## DANS L'ENVOI DE LA BALLE SUR LE MUR FRONTAL

Le joueur estime être gêné **pour envoyer la balle sur le mur frontal** par son adversaire qui se trouve dans le champ de frappe



→ *Trajectoire de la balle*

● *Joueur dont c'est le tour de frapper*

● *Joueur qui vient de frapper*



# Les Dégagements



# Les Dégagements



- Après sa frappe, le joueur doit faire le maximum d'effort pour se dégager afin de ne pas gêner son adversaire de sorte que ce dernier dont c'est le tour de jouer ait :
  - ✓ une visibilité correcte de la trajectoire de balle après son contact sur le mur frontal
  - ✓ un accès direct et sans obstruction à la zone de frappe
  - ✓ l'espace nécessaire pour réaliser un geste de frappe d'amplitude raisonnable
  - ✓ la liberté de pouvoir frapper la balle sur n'importe quelle partie du mur frontal

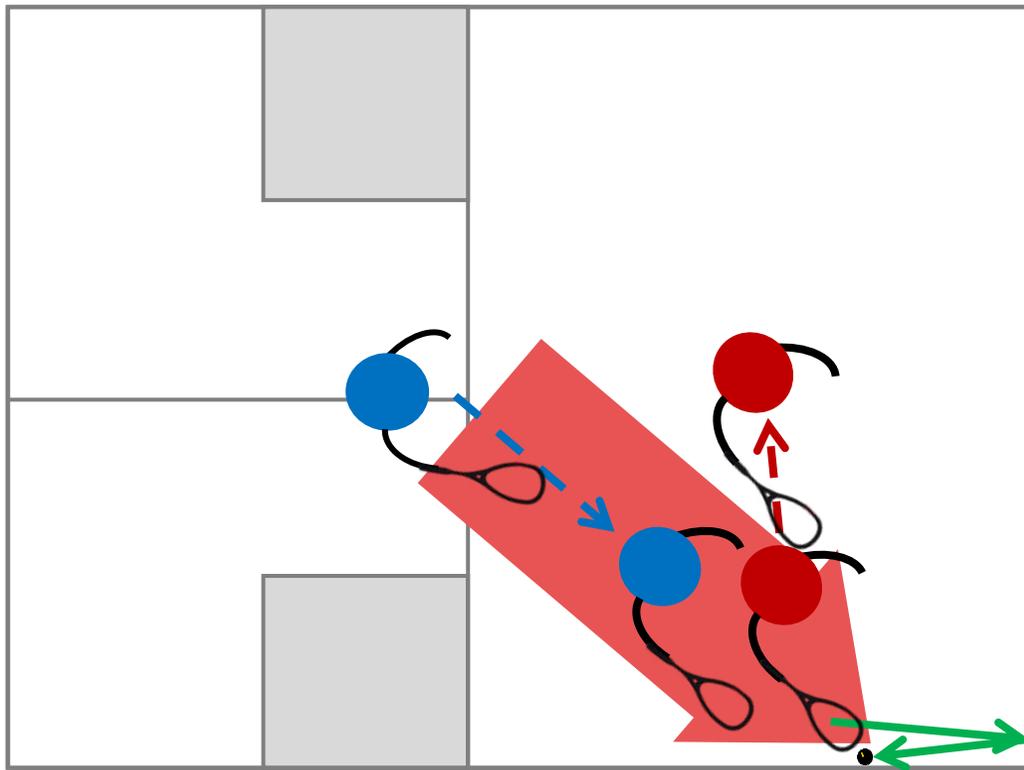


# Les Dégagements



## LAISSER UN ACCÈS DIRECT ET SANS OBSTRUCTION À LA ZONE DE FRAPPE

Après sa frappe, le joueur doit faire le maximum d'effort pour **se dégager** afin de ne pas gêner son adversaire et lui **laisser un accès direct sans obstruction à la zone de frappe**



- *Trajectoire de la balle*
-  *Joueur dont c'est le tour de frapper*
-  *Joueur qui vient de frapper*

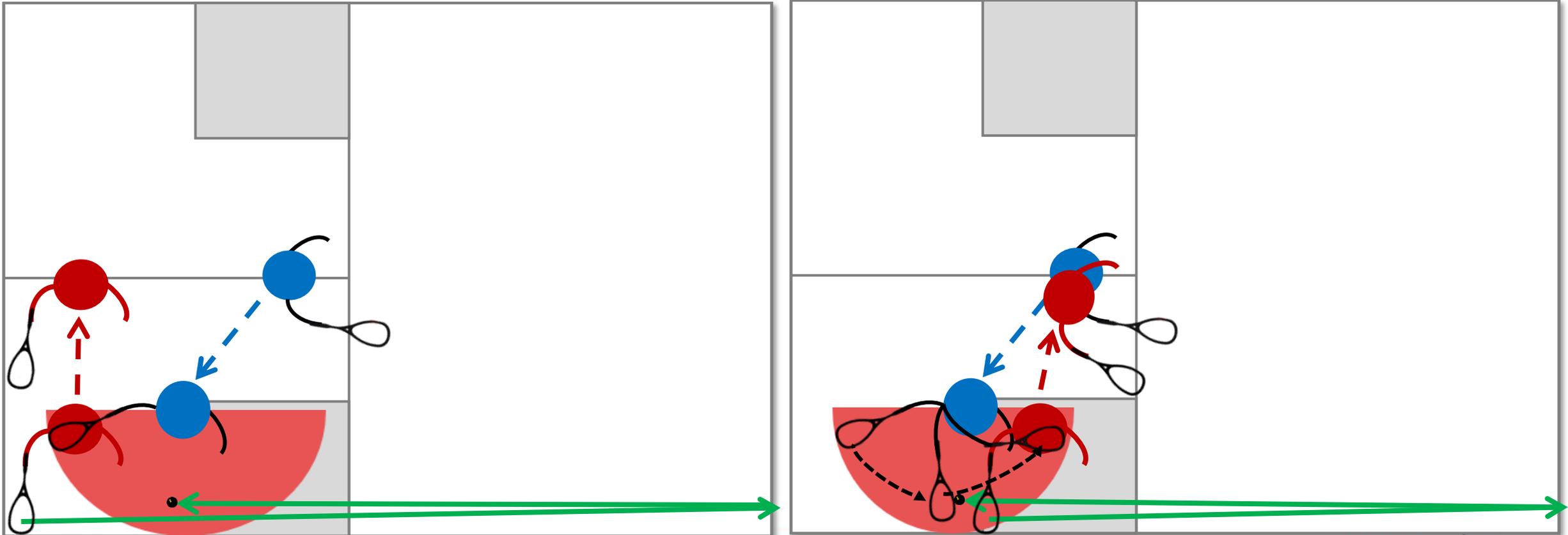


# Les Dégagements

## LAISSER L'ESPACE NÉCESSAIRE POUR RÉALISER UN GESTE DE FRAPPE D'AMPLITUDE RAISONNABLE

Après sa frappe, le joueur doit faire le maximum d'effort pour **se dégager** afin de laisser à son adversaire **la liberté de réaliser de son geste avec une amplitude qui ne s'étend pas plus que nécessaire en fonction du coup souhaité.**

Ce geste comprend : • **La préparation du geste** • **La frappe de la balle** • **La fin du geste**

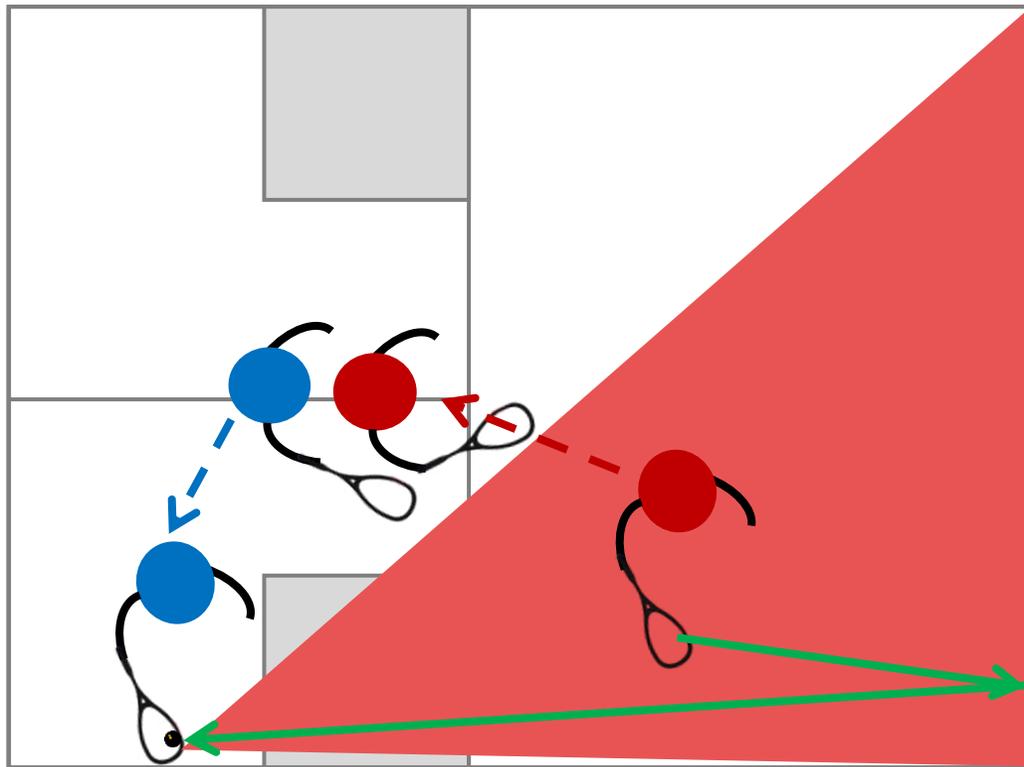


# Les Dégagements



**LAISSER LA LIBERTÉ DE POUVOIR FRAPPER LA BALLE SUR N'IMPORTE QUELLE PARTIE DU MUR FRONTAL**

Le joueur qui a joué la balle doit faire le plus d'effort possible pour **se dégager après sa frappe** afin de ne pas gêner son adversaire **la liberté de pouvoir frapper la balle sur n'importe quelle partie du mur frontal**



→ *Trajectoire de la balle*

● *Joueur dont c'est le tour de frapper*

● *Joueur qui vient de frapper*