

Initiation à l'Arbitrage

Les Règles



Sommaire



- Les Règles du Jeu Simplifiées
 - ✓ Le But du Jeu
 - ✓ Le Service
 - ✓ Les Limites du Court et les Fautes
- Les Règles de Comptage des Points
- Les Règles de Temps
 - ✓ L'Échauffement
 - ✓ Les Temps d'Interruption
- Les Règles de Sécurité
 - ✓ Le Port de Protection Oculaire
 - ✓ La Gêne



Les Règles du Jeu Simplifiées



BUT DU JEU

- Gagner des échanges pour gagner le match
- Les joueurs frappent la balle à tour de rôle
- Ils se partagent le même espace de jeu
- La balle doit être obligatoirement renvoyée sur le mur frontal :
 - ✓ Avec la raquette tenue en main,
 - ✓ A la volée ou après un rebond au sol maximum,
 - ✓ Directement ou indirectement (utilisation des murs latéraux ou vitre arrière)

Remarque : Dans le cas contraire, la balle est considérée comme étant fautive et cette faute doit être annoncée par l'arbitre

- L'échange débute par un service.



Les Règles du Jeu Simplifiées



LE SERVICE

- Le premier serveur est désigné par un tirage au sort (rotation de la raquette)
- Les joueurs n'ont le droit qu'à un seul service
- Pour que le service soit correct :
 - ✓ Le serveur doit avoir au moins un pied en entier dans le carré de service
 - ✓ La balle doit toucher le mur frontal directement entre la ligne de service et la ligne supérieure
 - ✓ Le serveur doit envoyer la balle dans le rectangle arrière opposé

*Remarque : Dans le cas contraire, le service est considéré comme étant faute et doit être annoncé « **Faute** » par l'arbitre*

- Si le serveur gagne l'échange, il change de carré de service
- Dans le cas contraire, c'est le receveur qui devient serveur et il choisit le carré de service à sa guise

*Remarque : Dans ce cas, l'Arbitre annonce « **Changement** » avant d'annoncer le score*



Les Règles du Jeu Simplifiées



LES LIMITES DU COURT ET LES FAUTES

- Au cours de l'échange, la balle est considérée comme faute :
 - ✓ Lorsqu'elle est portée ou qu'elle touche deux fois consécutivement la raquette du frappeur ou qu'elle est frappée après son deuxième rebond au sol (**Annoncée « Doublée »** par l'arbitre)
 - ✓ Lorsqu'elle touche les lignes supérieures ou le bord supérieur d'un des murs du court ou qu'elle sort au-dessus de ces lignes (**Annoncée « Out »** par l'arbitre)
 - ✓ Lorsqu'elle touche la ligne du TIN ou en-dessous de cette ligne (plaque ou sol) (**Annoncée « Down »** par l'arbitre)
 - ✓ Lorsqu'elle n'atteint pas le mur frontal (**Annoncée « Doublée », « Out » ou « Down »** par l'arbitre en fonction de la situation)

Remarque : l'arbitre « officiel » se doit d'annoncer les fautes avec le vocabulaire officiel, toutefois, il sera toléré qu'un arbitre « amateur » utilise l'annonce « Faute » pour l'ensemble des situations précédemment citées.

- La ligne de service et les lignes au sol ne servent qu'au service



Les Règles de Comptage des Points



LE SCORE

- Lorsqu'un joueur gagne l'échange, il marque 1 point
- Pour remporter un match, un joueur doit gagner 3 jeux gagnants de 11 points

Remarque : *En 2 jeux gagnants si le match se déroule au meilleur des 3 jeux*

- En cas d'égalité à 10 partout, il faut deux points d'écart pour remporter le jeu

Remarque : *Dans ce cas, l'arbitre annonce « 10 partout, 2 points d'écart »*



Les Règles de Comptage des Points



LES ANNONCES DU SCORE

- L' « Arbitre » doit annoncer les services et les balles fautes dès qu'ils se produisent, en utilisant les annonces appropriées et, de ce fait, en stoppant l'échange
- Pour ce faire, l'ordre correct à suivre lors d'une annonce du score est :
 1. **Annonce de ce qui a affecté le score :**
 - la faute (« **Double** », « **Out** », « **Down** » ou à défaut « **Faute** » peut être annoncée)
 - ou l'annonce de la décision de l'arbitre suite à une demande de let d'un joueur (« **Oui Let** », « **No Let** », « **Stroke** »)
 - ou l'annonce de la décision de l'arbitre suite à l'appel d'un joueur (« **La balle est bonne** », « **La balle est fautive** », « **Jouez un Let** »)
 2. **Annonce du score** proprement dit en donnant d'abord le score du serveur précédé de l'annonce du changement du côté de service si ce dernier a repris le service à son adversaire (« **Changement, 9-4** ») ou le score du serveur uniquement si ce dernier a conservé le service (« **9-4** »)
 3. **Annonce des commentaires sur le score** (« **Balle de jeu** », « **2 points d'écart** », « **Balle de Match** »)



Les Règles de Comptage des Points



LES ANNONCES DU SCORE

Exemples :

Down, Changement, 4-3

Doublée, 10 partout, 2 points d'écart.

Out, 10-5, Balle de Jeu

Oui Let, 3-4.

No Let, Changement, 5-7.

Stroke à Dupont, 10-2, Balle de match.

Suite à l'appel d'un joueur et l'arbitre a vu la balle bonne → La balle est bonne, 1-0

Suite à l'appel d'un joueur et l'arbitre à un doute → Jouez Let, 5-3



Les Règles de Temps



LE TEMPS DE L'ÉCHAUFFEMENT (OU DE CHAUFFE DE BALLE)

- Au début d'un match, les deux joueurs rentrent en même temps sur le court pour l'échauffement
- Les joueurs doivent avoir la possibilité de frapper la balle selon un temps équitable.
- Le temps consacré pour l'échauffement est de **4 minutes maximum**

Remarque : Le temps d'échauffement, contrairement à ce qu'on pourrait penser, n'est pas un temps mis à disposition des joueurs pour leur propre échauffement, mais un temps pour chauffer la balle

LES ANNONCES DE TEMPS DURANT L'ÉCHAUFFEMENT

L'arbitre annonce :

- « **2 minutes** » (Une fois la moitié du temps de l'échauffement écoulée, les joueurs doivent alors changer de côté, à moins qu'ils ne l'aient déjà fait auparavant).
- « **Time** » (A l'issue des 4 minutes d'échauffement, pour que les joueurs mettent fin à l'échauffement)



Les Règles de Temps



LES TEMPS D'INTERRUPTION

- Un maximum de **90 secondes** est autorisé :
 - ✓ entre la fin de l'échauffement et le début du match
 - ✓ entre chaque jeu
 - ✓ pour changer un matériel déficient (cela comprend des lunettes de vue ou de protection, ou des lentilles de contact)

Remarque : La balle peut être chauffée par l'un ou l'autre des deux joueurs pendant tout arrêt ou interruption de jeu

LES ANNONCES DURANT LES TEMPS D'INTERRUPTION

L'arbitre annonce :

- « **15 secondes** » (A 15 secondes de la fin d'un intervalle autorisé de 90 secondes, pour prévenir les joueurs qu'ils doivent reprendre le cours du jeu)
- « **Time** » (pour indiquer la fin de l'intervalle de temps autorisé)



Les Règles de Temps



SITUATIONS	TEMPS REGLEMENTAIRE	ANNONCES DE L'ARBITRE
Echauffement	4 minutes	« 2 minutes » « Time »
Entre la fin de l'échauffement et le début du match	90 secondes	« 15 secondes » « Times »
Entre deux jeux		
En cas de matériel déficient		



Les Règles de Sécurité



LE PORT DE PROTECTION OCULAIRE

- La Fédération Mondiale de Squash (WSF) conseille à tous les joueurs d'utiliser des lunettes de protection de les porter correctement pendant toute la durée du jeu - ce qui inclut l'échauffement - et d'utiliser des produits fabriqués aux normes nationales
- Cependant, **les jeunes de toutes les catégories d'âge ont l'obligation de porter des lunettes ou masques de protection** homologués par la WSF sur toutes les compétitions (jeunes ou seniors)

Remarque : Les lunettes de vue ne sont pas considérées comme des lunettes de protection



Les Règles de Sécurité



LA GÊNE

- Le joueur qui vient de jouer la balle doit faire le maximum d'effort pour se dégager après sa frappe afin de ne pas gêner son adversaire dont c'est le tour de jouer
- Le frappeur doit stopper le jeu et demander un let (**« Let, S'il Vous Plaît »**) si au cours d'un échange :
 - ✓ Il risque de toucher son adversaire avec la raquette ou la balle
 - ✓ Il est gêné par ce dernier dans son déplacement pour atteindre la balle

LES DECISIONS DE L'ARBITRE SUITE A UNE DEMANDE DE LET

- L' « Arbitre » détermine et annonce en fonction de la situation :
 - ✓ S'il estime que la gêne est minime ou que le joueur ne pouvait atteindre la balle, le let est refusé et le gain de l'échange est accordé à l'adversaire : **« No Let »**
 - ✓ S'il estime que 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 »**

Pour approfondir vos connaissances sur les règles liées aux « gênes », consultez le cours suivant : [Les Gènes](#)

