



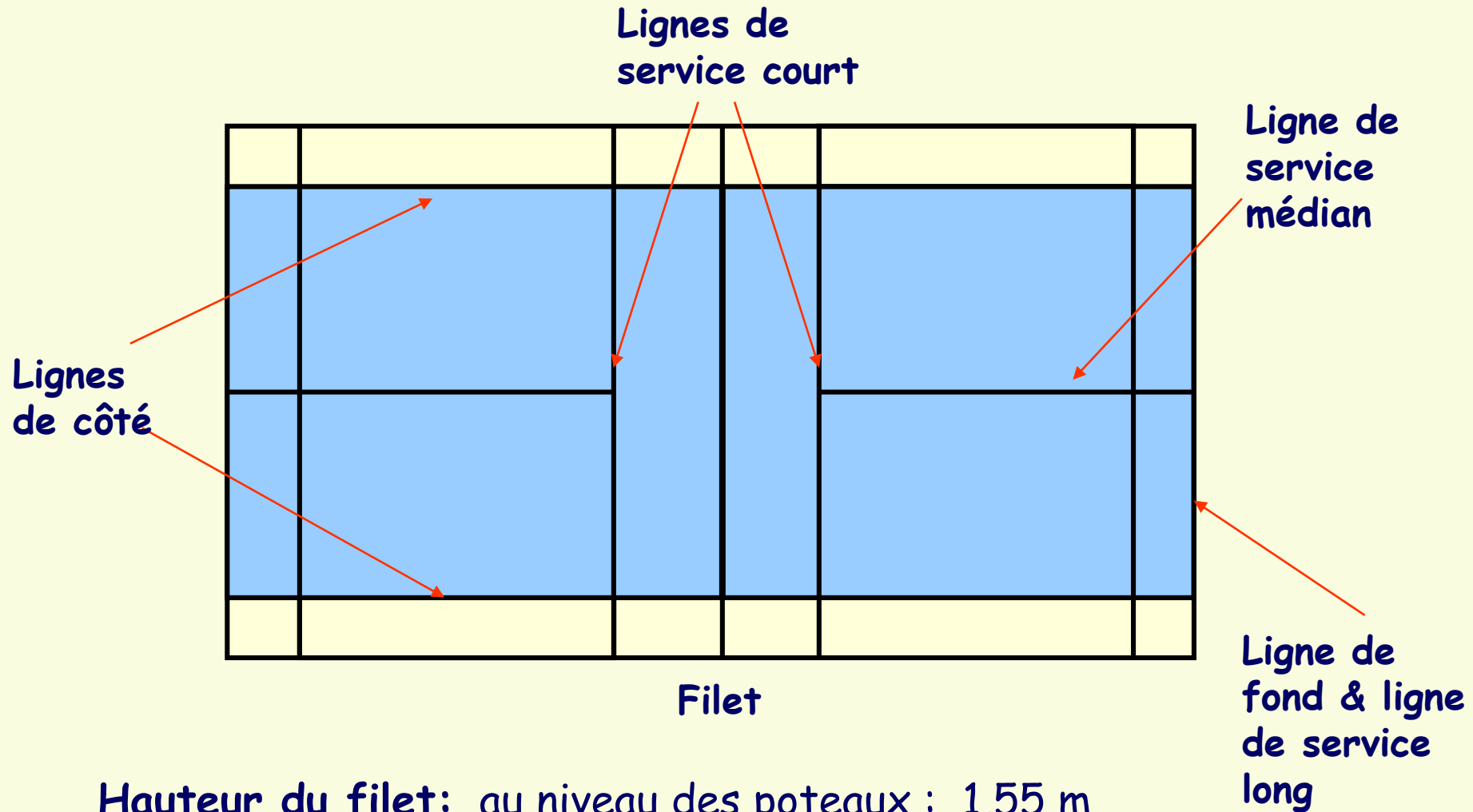
LA FORMATION **DU JEUNE ARBITRE** **EN**

BADMINTON

NIVEAU 1

L'aire de jeu en

SIMPLE



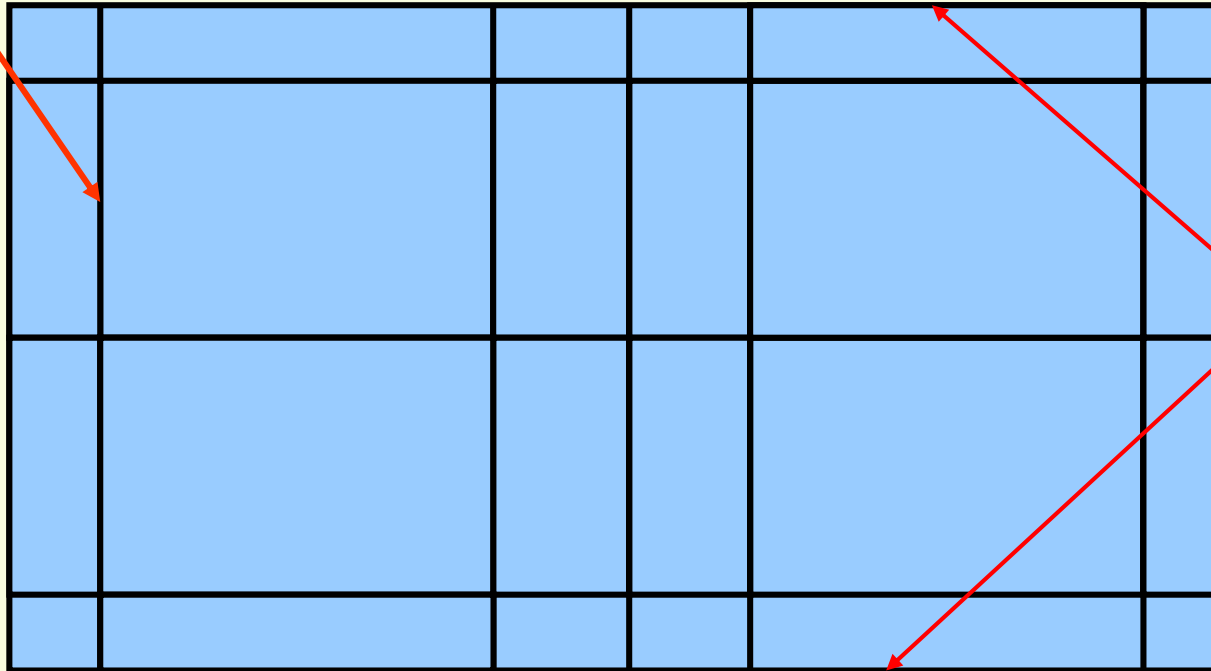
Hauteur du filet: au niveau des poteaux : 1,55 m
au centre du filet: 1,524 m

L'aire de jeu en

DOUBLE

Ligne de
service long
de double

Ligne de
fond



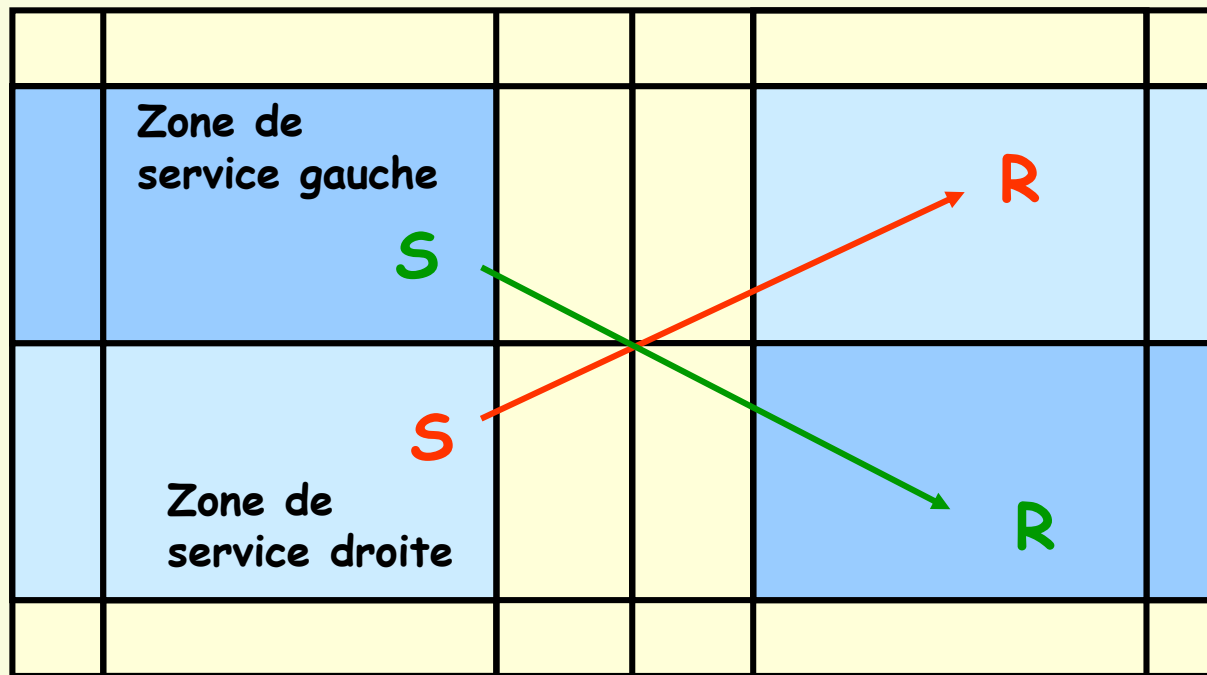
Lignes
de côté

Filet

Le service en

SIMPLE

- lorsque mon score est pair, je sers à droite
- Lorsque mon score est impair, je sers à gauche



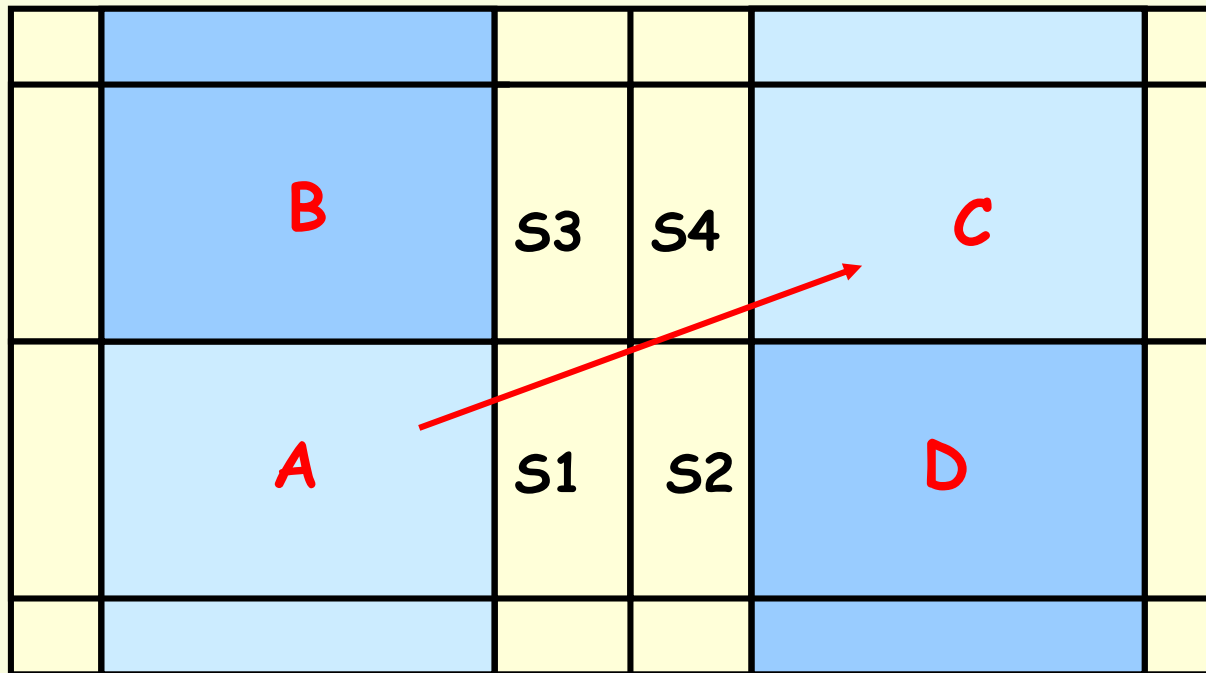
Remarques :

L'arbitre doit être vigilant à ce que le serveur serve du côté correspondant au score.

Le service en

DOUBLE

- Au début du match, un serveur (A) et un receveur (C) sont déterminés après le tirage au sort.
- S1, S2, S3, S4 = ordre des serveurs pendant le set



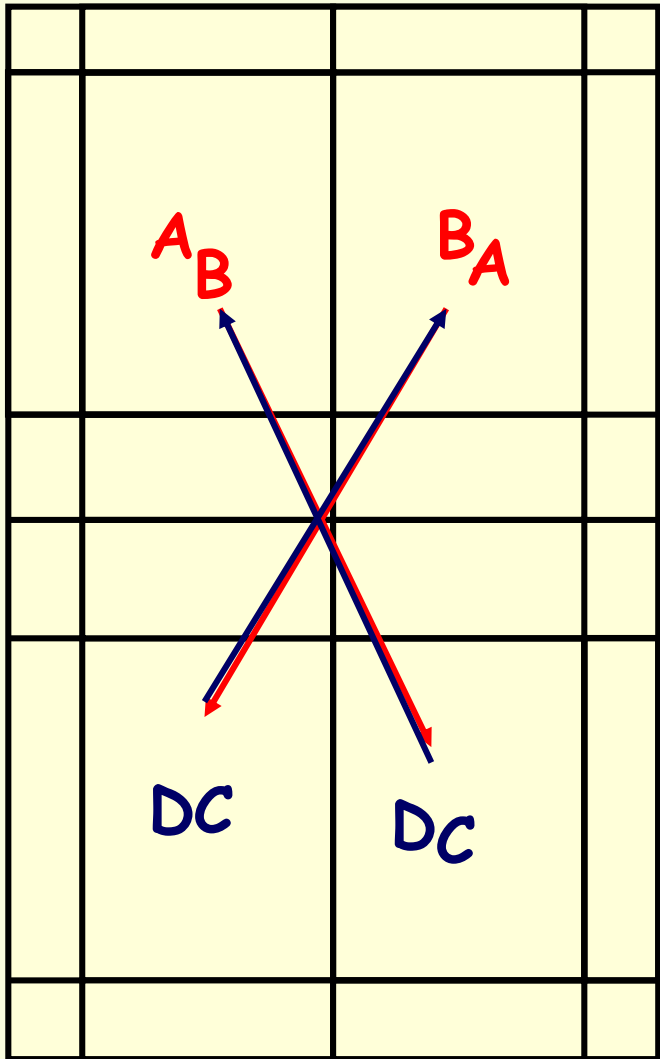
Quand les points sont pairs = le joueur à droite sert.

Quand les points sont impairs = le joueur à gauche sert

- Qui sert au 2ème set?

L'équipe qui a gagné le 1er set (n'importe lequel des 2 joueurs).

DOUBLE



Qui sert ? et où ?

Placement des joueurs à : « zéro égalité »

A/B gagnent l'échange: « 1 - 0 »

D/C gagnent l'échange: « 1 égalité »

A/B gagnent l'échange: « 2 - 1 »

A/B gagnent l'échange: « 3 - 1 »

D/C gagnent l'échange: « 2 - 3 »

D/C gagnent l'échange: « 3 égalité »

LE TIRAGE AU SORT

⇒ Si je gagne le tirage au sort je peux choisir :

➤ de servir ou de recevoir

Ou

➤ le demi - terrain

⇒ Si je perds le tirage au sort, j'ai quand même un choix à faire

Ex1: Mon adversaire choisit le terrain, je choisis de servir ou de recevoir.

Ex2: mon adversaire choisit de servir, je choisis le demi terrain (et je reçois)

Ex3: mon adversaire choisit de recevoir, je choisis le demi terrain (et je sers)

LES FAUTES AU SERVICE

Le service commence quand la tête de raquette du serveur va de l'arrière vers l'avant.

1. LES FAUTES DE PLACEMENT

⇒ Fautes de pied :

- un pied sur la ligne
- un pied se décolle



LES FAUTES AU SERVICE

2. LES FAUTES DE FRAPPES

➡ Le serveur rate le volant en essayant de servir (la raquette va vers l'avant)

➡ Le volant reste accroché dans le filet après l'avoir franchi



LES FAUTES AU SERVICE

3. LES FAUTES DU RECEVEUR

- ⇒ En double le partenaire du receveur frappe le volant à sa place
- ⇒ En double, les deux partenaires touchent le volant lors de la réception.

Les fautes dans le jeu

Il y a faute si le volant :

- ➡ Touche le plafond ou les murs latéraux.
- ➡ Touche le corps ou les vêtements d'un joueur.
- ➡ Touche une personne ou un objet à l'extérieur des limites du terrain.

Il y a faute si le joueur :

- ➡ Distrait son adversaire intentionnellement (par des cris ou des gestes).

LES "LET"

(LET = arrêt de jeu)

Il y a « let » quand :

- ➡ L'arbitre ne peut pas prendre de décision car le juge de ligne (ou lui même) n'a pas vu tomber le volant.
- ➡ Pendant l'échange le volant, après avoir franchi le filet, reste pris dans le filet.
- ➡ Pendant l'échange le volant se désintègre
- ➡ Le jeu est perturbé par une situation exceptionnelle ou imprévisible (Ex: 2 volants sur le terrain)



Les "LET"

Dans le cas d'un « let », que doit faire l'arbitre ?

1. Annoncer « LET » afin de stopper le jeu.
2. Demander au dernier joueur de servir à nouveau.
3. Ne pas accorder de point.

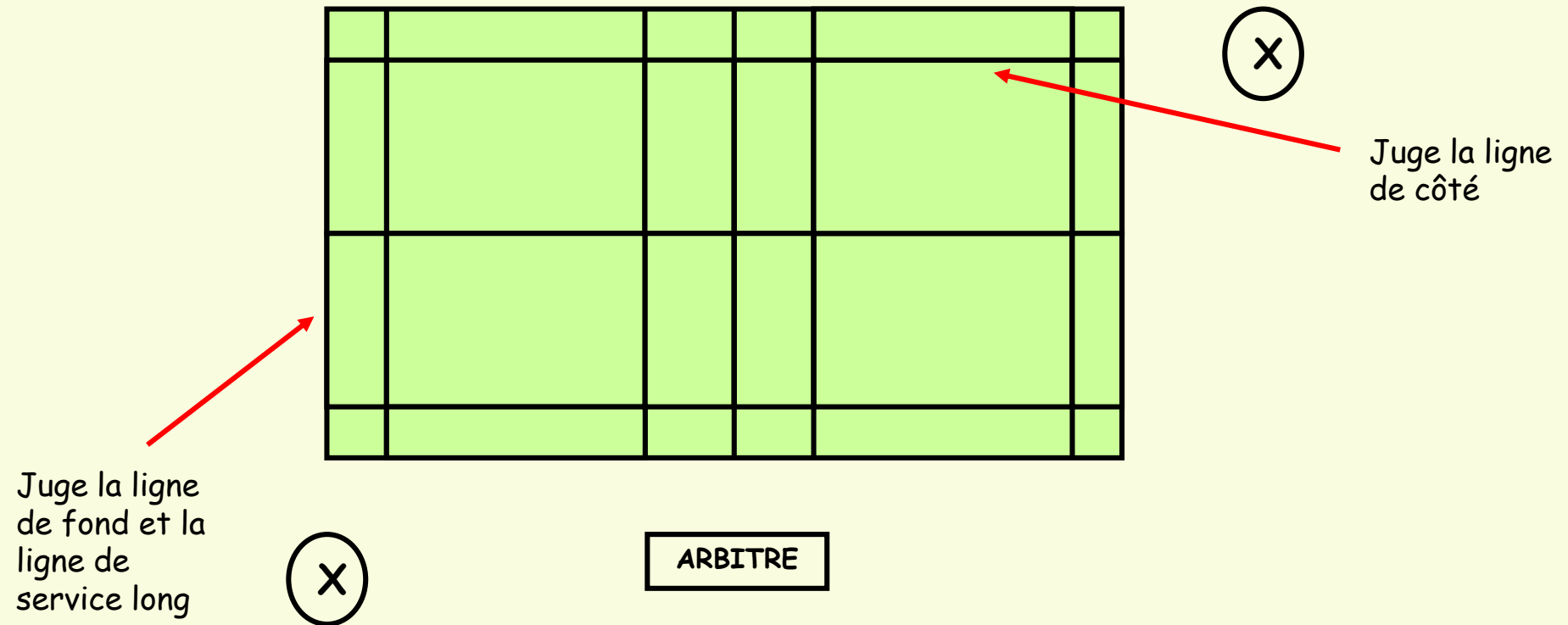
Le rôle du Jeune Officiel

➔ Avant le début du match:

1. Se rendre sur le terrain annoncé avec le matériel nécessaire: planche, feuille de score, chronomètre, stylo.
2. Vérifier la position des poteaux sur les lignes de double et la hauteur du filet
3. Se placer au meilleur endroit pour juger les volants, c'est à dire:
 - ✳ à côté du filet,
 - ✳ si possible en hauteur,
 - ✳ en tenant compte de la luminosité de la salle (ne pas se placer face au soleil)
4. Accueillir les joueurs sur le terrain et procéder au tirage au sort
5. Préparer sa feuille de score pendant que les joueurs s'échauffent.

LES JUGES DE LIGNE

⇒ Les différentes positions des juges de ligne:



LES JUGES DE LIGNE

➔ Les gestes du juge de ligne:



Le volant est à l'intérieur : je pointe ma main vers la ligne



Le volant est dehors: j'écarte les bras en annonçant « out »



Je n'ai rien vu : je mets mes mains devant les yeux

Remarque: la position et les signes sont maintenus jusqu'au contact visuel avec l'arbitre.

⇒ Pendant le match:

7. Remplir la feuille de score



8. Conduire le match par des annonces justes et appropriées

✚ « *Zéro égalité. Jouez* »

✚ Annoncer le score en commençant par le score du serveur.
(« 1 - 0 » ou « 2 égalité »)

✚ Si le serveur perd le point on annonce « *service perdu* » suivi du *score*.

✚ Le volant tombe en dehors des limites l'arbitre annonce: « *out* »

✚ A la fin du set on annonce le point du set:
Ex « *14 point de set - 13* »

⇒ A la fin du match:

9. Compléter, signer la feuille de score et la ramener à la table de marque.

10. Rester disponible pour l'organisation de la compétition

Remarques: Les 2 joueurs se serrent la main et serrent la main à l'arbitre.

LA FEUILLE DE SCORE EN SIMPLE

Match: N° 45

Date: 01/06/08

G	Elodie	15

contre

7	Laetitia	D

Fin: 14h30

Arbitre: Sylvain A

Juge service: Joël C

[illegible]

CODE DE CONDUITE

⇒ Ce que l'on doit sanctionner:

+ par rapport au comportement du joueur:

- Anti-jeu

*Exemple: Gestes et paroles provocants envers l'adversaire
Cherche à influencer l'arbitre*

- Gestes de mauvaise humeur, paroles déplacées

Exemple: jet de raquette, frappe le filet avec la raquette...

+ par rapport aux encouragements:

- Les encouragements doivent se faire à la fin du point pour ne pas gêner les joueurs

CODE DE CONDUITE

⇒ Les sanctions:

1. Avertissement oral (*max.1*)
2. Perte du point si la même faute se reproduit
3. Au-delà, appeler le professeur responsable

L'ARBITRE ET L'AUTORITE

+ L'arbitre effectue le tirage au sort

+ L'arbitre maîtrise :

- Les imprévus (lumière)
- Les erreurs (placement des joueurs au service ou en réception)
- Les contestations
- Les interventions du coach ou des spectateurs

Fin du niveau 1 **de la formation du Jeune Officiel .**

Plus d'infos sur les sites:

unss.org et ffba.org