



# LA FORMATION DU JEUNE ARBITRE EN

# BADMINTON

## NIVEAU 2

# LES FAUTES LORS DU SERVICE

## 1. LES FAUTES DE FRAPPES

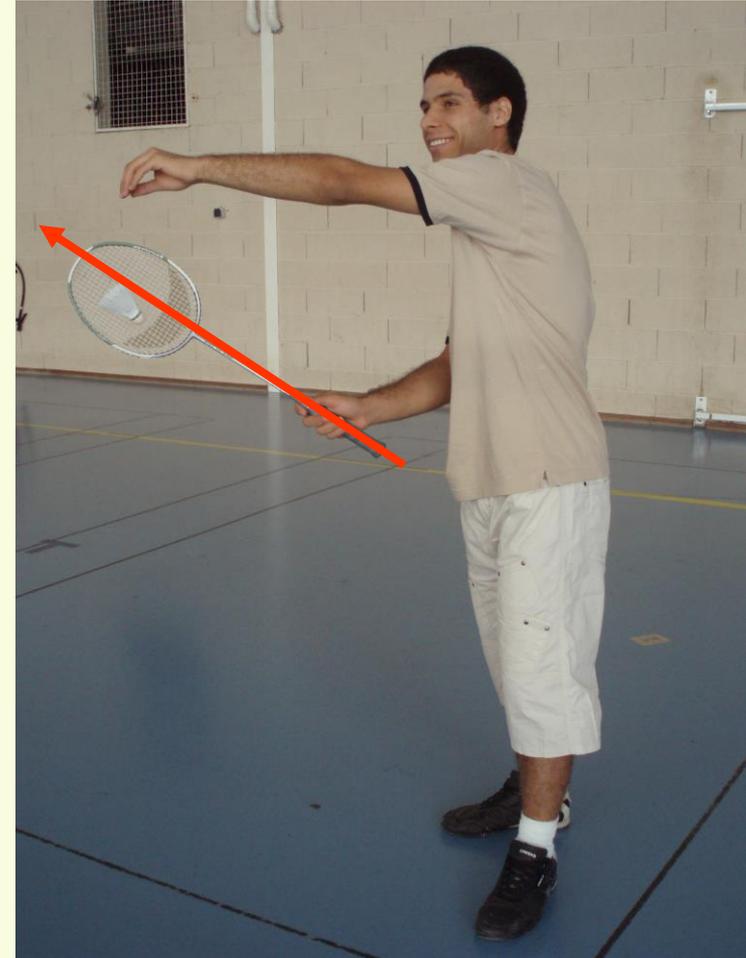
➔ Au moment de la frappe le volant n'est pas entièrement sous la taille du serveur.

➔ La tige de la raquette n'est pas inclinée vers le bas.

➔ La raquette du serveur ne touche pas en premier la base du volant.

➔ Le volant touche le filet et retombe devant la ligne de service court

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



## 2. LES FAUTES DE PLACEMENT

⇒ En double, le partenaire du serveur cache la trajectoire du volant

## 3. LES FAUTES DU RECEVEUR

⇒ Le receveur bouge avant la frappe du serveur

⇒ Le receveur gêne intentionnellement le serveur

Remarques : L'arbitre veille au bon placement de la raquette à la réception.



# LES FAUTES DANS LE JEU

## Il y a faute si le volant :

- ➔ Passe à travers les mailles du filet.
- ➔ Est frappé 2 fois de suite par le même joueur (double contact).
- ➔ Est tenu sur la raquette et lancé lors de l'exécution du coup.

## Il y a faute si le joueur :

- ➔ Touche le filet ou ses supports avec sa raquette, son corps ou ses vêtements.
- ➔ Envahit le terrain adverse par dessus le filet avec sa raquette ou son corps, sauf si le volant a été touché dans son  $\frac{1}{2}$  terrain.
- ➔ Envahit le terrain adverse par dessous le filet avec sa raquette ou son corps et gêne l'adversaire .

# LES "LET"

(LET = arrêt de jeu)

Il y a « let » quand :

- ➔ Le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt.
- ➔ Lors du service le serveur et le receveur commettent tous les 2 une faute.
- ➔ Le jeu est perturbé par une situation exceptionnelle ou imprévisible (Ex: éclairage)

# 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.

# LA GESTION DES ARRETS DE JEU

## 1. Echauffement = 3 minutes

- Lancer le chrono dès l'annonce du match,
- à 2'40 annoncer « terrain ... 20 " » (la répéter 2 fois)

## 2. Pendant les set, à 8 points = arrêt de jeu 1 minute

- coaching autorisé (deux personnes max)
- les joueurs ne quittent pas le terrain,
- à 40 " annoncer « terrain ... 20 " »

## 3. Entre les sets = arrêt de jeu 2 minutes

- Lancer le chrono dès la fin du set,
- à 1'40 annoncer « terrain ... 20 " »

# 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, pièce
2. Vérifier la position des poteaux sur les lignes de double et la hauteur du filet
3. Avoir la quantité de volants suffisante (volants plumes).
4. 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.

## Le rôle du Jeune Officiel ... suite

5. Accueillir les joueurs sur le terrain et procéder au tirage au sort
6. Vérifier que les joueurs ont une tenue réglementaire
7. Préparer sa feuille de score.

### ➔ Pendant le match:

8. Vérifier la position des joueurs (en particulier en double)
9. Gérer le chronomètre
10. Arbitrer dans l'esprit du jeu, sans avantager l'un ou l'autre des joueurs (interruptions réglementaires et non réglementaires)
11. Remplir la feuille de score

## ⇒ Conduite d'un match: Les annonces

- Présentation du match et des joueurs (« *simple homme de la finale du championnat d'académie opposant, à ma droite le Lycée ....., représenté par X et à ma gauche le Lycée ..... représenté par Y*  
*Y au service sur X* »)
- « *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 set l'arbitre déclenche son chronomètre pour 2 minutes.  
Il annonce: « *Set. Set remporté par ..... 15 à 13* »
- Il invite les joueurs à changer de côté et démarre le jeu par:  
« *second set, zéro égalité, jouez* »
- Après le dernier point:  
« *match remporté par X , 15 - 13 , 9 - 15 , 15 - 8* »

### ➡ A la fin du match:

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

remarque: Veiller à ce que les joueurs se serrent la main à la fin du match



# CONSEILS POUR L'UTILISATION DE LA FEUILLE DE SCORE

## ⇒ Avant le début du match:

- ✓ Ecrire le « D » et le « G »
- ✓ Ecrire le « R » et le « S »
- ✓ Ecrire le « zéro - égalité »
- ✓ Ecrire les noms des joueurs sur les trois lignes
- ✓ Ne pas lancer le match si la feuille de score n'est pas remplie

## ⇒ Pendant le match:

- ✓ Remplir la feuille de score avant d'annoncer
- ✓ En double se servir de la feuille de match pour vérifier le joueur en retour de service
- ✓ Assurer la continuité du jeu: remplir la feuille sans hésitation de façon à ne pas ralentir excessivement le jeu.

## ➔ Les incidents

Utiliser le code ci dessous pour noter les incidents sur la feuille de match :

INCIDENT	ECRITURE
Avertissement	A
Faute	F
Appel du juge arbitre sur le terrain	JA
Suspension de jeu	S
Blessure	B
Disqualification par le juge arbitre	Disqualifié(e)
Abandon	Abandon
Erreur de service	E

- L'incident se note dans la case du joueur concerné (utiliser la première case libre qui suit)

# LES JUGES DE LIGNE (rappel)

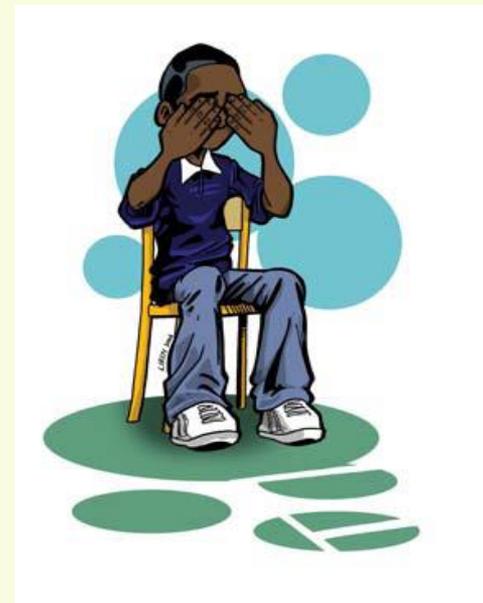
⇒ Les gestes du juge de ligne:



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.

# LE JUGE DE SERVICE



Au moment de la frappe la tige de la raquette n'est pas dirigée vers le bas



Au moment de la frappe, le volant n'est pas entièrement sous la taille du serveur



Le mouvement de la raquette n'était pas continu vers l'avant



Faute de pied durant le service : main droite vers le pied droit



Le volant n'a pas été frappé en premier par le bouchon

# LE CODE DE CONDUITE

⇒ Ce que l'on doit sanctionner:

## + par rapport au règlement:

- le jeu doit être continu

*Exemple : après un échange long le joueur gagne du temps en faisant ses lacets, allant boire...*

## + par rapport au comportement du joueur:

- Anti-jeu

*Exemple : le joueur par le ou crie lorsque son adversaire frappe le volant*

- Gestes de mauvaise humeur, paroles déplacées

*Exemple : jet de raquette, geste provoquant ...*

## + par rapport au coaching et aux encouragements:

- Si le coach peut faire des signes et parler pendant l'échange, en scolaire cela n'est autorisé (uniquement pendant les arrêts de jeu).

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

# LE CODE DE CONDUITE

## ⇒ Les sanctions:

1. Avertissement oral (*max.1*)
2. Carton jaune (*max.2*)
3. Carton rouge = perte d'un point
4. Carton noir = perte du match + disqualification

Remarque: 1 carton jaune + 1 carton rouge = 1 carton noir

# 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 2 de la formation du Jeune Officiel .

Plus d'infos sur les sites:

[unss.org](http://unss.org) et [ffba.org](http://ffba.org)

