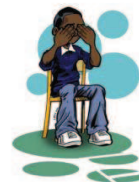




## LIVRET JEUNE OFFICIEL

### Ligue de Bretagne de Badminton



Ligue de Bretagne de Badminton  
19 Rue Le Brix 35200 RENNES



## FORMATION JEUNE ARBITRE

### Pour commencer un match :

Tirer au sort avec une pièce ou un volant. Le vainqueur a le choix de servir ou recevoir en premier ou il a le choix du demi-terrain.

### Commencer le jeu :

Le serveur sur la zone de service droite sert en direction du receveur dans le carré de service diagonalement opposé. Le receveur ne doit pas bouger jusqu'à ce que le serveur ait frappé le volant.

### Le serveur doit :

- Garder une partie de ses deux pieds en position stationnaire au sol,
- Frapper la base du volant (le bouchon) en premier,
- Frapper le volant sous sa taille,
- Avoir le manche de la raquette dirigé vers le bas au moment où le volant est frappé,
- Avoir la raquette qui avance en permanence (pas d'arrêt ni de retour en arrière).

### Fautes

- Le volant tombe en dehors des limites du terrain (un volant qui tombe sur la ligne est bon).
- La raquette ou les vêtements d'un joueur touchent le filet alors que le volant est en jeu.
- Le joueur frappe le volant au-dessus du filet dans le camp adverse (on peut toutefois « suivre » le volant par-dessus le filet avec sa raquette au cours de l'exécution du coup).
- Le volant est porté puis lancé lors de l'exécution d'un coup.
- Le volant est frappé deux fois par la même équipe (deux frappes dans le même geste sont autorisées).
- Le volant touche le corps ou les vêtements d'un joueur, la toiture ou toute chose en dehors du terrain.
- Le serveur, en essayant de servir, manque le volant.
- Le joueur a une conduite offensante, ou persiste après avoir reçu un avertissement.
- Le partenaire du receveur renvoie le service.

### Score :

- Un match se dispute en deux sets gagnants.
- Pour les 5 disciplines (SH, SD, DH, DD, DMX), un set est remporté par le camp qui atteint en premier 21 points.
- Le camp qui gagne l'échange marque un point.
- Si le score atteint 20-égalité, le set est prolongé, et c'est le camp qui mène avec 2 points d'écart qui remporte le set.
- Si le score atteint 29-égalité, le set est remporté par le camp qui marque le 30<sup>e</sup> point.
- Le vainqueur d'un set sert en premier au set suivant.

### Lets :

Il y a « let » si :

- Le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt.



- Au moment du service le serveur et le receveur commettent simultanément une « faute ».
- Le volant est pris sur le filet et reste suspendu, ou si, après l'avoir franchi il est pris dans le filet, sauf au service.
- Pendant l'échange le volant se désintègre et la base se sépare complètement du reste du volant.
- Il se passe un événement imprévu ou accidentel.
- Si un « let » se produit, l'échange est remis.

### **Volant en jeu :**

Le volant n'est pas en jeu lorsque :

- Il touche le filet ou un poteau commence à tomber vers la surface du terrain du côté du joueur qui a frappé le volant,
- Il touche le sol, ou une « faute » ou un « let » s'est produit.

### **Continuité du jeu :**

Quand le score atteint la première fois 11 dans chaque set, les joueurs bénéficient d'un arrêt de 60 secondes.

Les joueurs bénéficient également d'une interruption de 120 secondes entre chaque set.

Pendant le match, il est permis aux joueurs de recevoir des conseils, mais uniquement lorsque le volant n'est pas en jeu.

Pendant les arrêts de 1 minute et de 2 minutes, chaque camp peut être rejoint sur le terrain par 2 personnes maximum. Ces personnes devront quitter le court à l'annonce « 20 secondes » de reprise du match.

### **Règles spécifiques aux simples**

#### **Position au service :**

Si le score du serveur est pair (0, 2, 4...), le serveur se place dans la zone de service droite. Si le score du serveur est impair (1, 3, 5...), il se place dans la zone de service gauche.

#### **Durant le jeu :**

Si le serveur gagne l'échange, il marque un point et continue à servir depuis l'autre zone de service.

Si le receveur gagne l'échange, il marque un point. Le receveur devient alors le nouveau serveur.

### **Règles spécifiques aux doubles**

#### **Positions au service :**

Au début du set et quand le score côté serveur est pair, le serveur sert depuis la zone de droite. Quand le score côté serveur est impair, le serveur sert depuis la zone de gauche. Le joueur du côté receveur qui a servi en dernier doit rester dans la même zone de service depuis laquelle il a servi en dernier. Les joueurs ne changent de zone de service que lorsqu'ils marquent un point en tant que serveur.

#### **Durant le jeu :**

Si l'équipe qui est au service gagne l'échange, un point est marqué, le serveur change de zone de service et continue de servir.



Si elle perd l'échange, le service passe à l'équipe adverse qui marque un point.

## FORMATION JUGE DE LIGNE

Un juge de ligne doit être assis sur une chaise placée dans le prolongement de leur ligne, aux extrémités et sur les côtés du terrain et de préférence du côté opposé à l'arbitre.

Il est entièrement responsable de la ou les ligne(s) qui lui a ou ont été attribuée(s).

Si le volant tombe dehors, quelque soit la distance annoncer « out » immédiatement, après que le volant soit tombé au sol, d'une voix claire, assez forte pour être entendue par les joueurs et par les spectateurs et en même temps, faire le geste d'écartier les deux bras à l'horizontale de manière à être vu clairement par l'arbitre.

Si le volant tombe à l'intérieur, le juge de ligne ne doit rien dire, mais pointer la main droite vers la ligne pour signaler que le volant est bon seulement quand le volant a touché le sol.

S'il a été impossible de voir ou le volant est tombé, informer aussitôt l'arbitre en mettant les deux mains sur les yeux.

Les annonces doivent toujours être faites, et il ne doit pas y avoir anticipation sur les décisions de l'arbitre, par exemple, si le volant a touché un joueur.

Il est très important que les gestes soient bien exécutés de façon à ce que l'arbitre prenne les meilleures décisions pour que le match se déroule pour le mieux.

L'arbitre et le juge de service ont le droit de recourir à l'over-ruling qui est la possibilité de déjuger le juge de ligne s'il estime que sa décision n'est pas conforme avec la réalité.

### Les gestes du juge de ligne



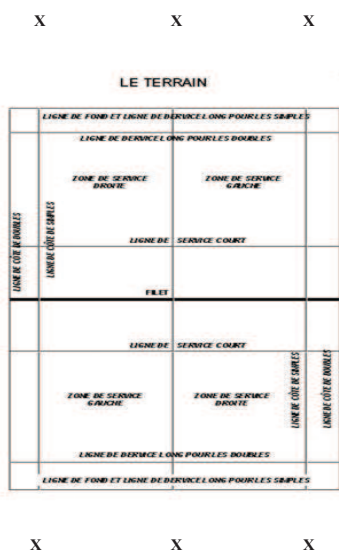
Je pointe la main droite vers la ligne dont je m'occupe pour indiquer que le volant est « IN » jusqu'à ce que l'arbitre m'ait vu.



J'écarte mes bras à l'horizontale pour indiquer que le volant est « OUT » jusqu'à ce que l'arbitre m'ait vu.



Si je n'ai pas pu voir où le volant est tombé, je mets mes deux mains sur mes yeux jusqu'à ce que l'arbitre m'ait vu.



**Schéma d'un terrain de badminton**

Les croix indiquent le placement des juges de ligne en fond de court. La place dépend de la discipline à savoir, match de simple ou de double.

Ici il s'agit du placement d'un match de simple.

## Recommandations aux juges de lignes

- 1- Sachez tout d'abord qu'en tant que juge de ligne, vous êtes un officiel de la compétition au même titre qu'un arbitre, il se peut, par exemple, qu'un volant soit « bon » ou « dehors » et que les joueurs, ni l'arbitre n'aient pu le voir ; ils attendent votre décision. En résumé, soyez attentif au point de chute, n'anticipez pas le point de chute et annoncez votre décision chaque fois qu'il sera nécessaire de le faire. N'oubliez pas que vous ne devez juger qu'une seule ligne.
- 2- Si un volant tombe à l'extérieur de la ligne dont vous êtes responsable, vous devez toujours annoncer « out » et écartez les deux bras à l'horizontale. Vous ne devez en aucun cas tenir compte d'éventuelles fautes commises avant que le volant ne touche le sol (par exemple, quand le joueur touche le volant avec ses vêtements...) Ceci est entièrement de la responsabilité de l'arbitre. Votre annonce doit être suffisamment puissante pour être entendue par l'arbitre, les joueurs et les spectateurs. Ne dites jamais « faute », ceci est réservé à l'arbitre.
- 3- Si le volant tombe à l'intérieur, même très largement, ne dites rien, mais pointez votre main droite vers la ligne. Il ne faut donc tendre qu'un seul bras. Ne tendez jamais les deux bras. Maintenez votre geste quelques instants de façon à ce que l'arbitre ait le temps de voir.
- 4- Si vous n'êtes pas en mesure de prendre une décision pour quelque raison que ce soit (moment d'inattention, volant masqué par un joueur). Indiquez-le immédiatement à l'arbitre en mettant vos deux mains sur les yeux. Dans ce cas, il pourra alors lui-même prendre une décision. Ceci est préférable à une annonce erronée qui mettrait les joueurs, l'arbitre ou vous-même dans l'embarras.



- 5- Si l'arbitre n'a pas entendu ou compris votre annonce, il vous regardera en demandant : « Juge de ligne, indiquez votre décision, s'il vous plaît ». Répétez votre geste et votre annonce s'il y en a une. Pour éviter cette situation, maintenez votre geste aussi longtemps que nécessaire.
- 6- N'oubliez pas que pour les joueurs, l'enjeu de la compétition est important : cela peut les rendre agressifs envers un officiel de terrain (arbitre ou juge de ligne). Le meilleur moyen de prévenir toute contestation de joueur est d'annoncer rapidement, clairement et fermement et avoir une tenue correcte sur le terrain. D'une façon générale, évitez une tenue trop décontractée, pensez que vous faites partie intégrante du spectacle.
- 7- Vous êtes au service du jeu et les joueurs doivent avoir confiance en vous. Renforcez votre assurance en prenant conscience que vous êtes la personne la mieux placée pour juger un volant. Les joueurs sont souvent mal placés et subjectifs (même s'ils sont de bonne foi), les spectateurs ne sont jamais concentrés sur les lignes. Ne vous laissez donc jamais influencer par qui que ce soit.
- 8- Lorsqu'une interruption a été demandée entre deux sets, vous devez rester sur votre chaise dans une attitude correcte et être attentif à la reprise du match.
- 9- Pour vos divers déplacements sur le terrain, respectez les quelques consignes qui suivent :
  - Attendez l'arbitre à la table de marque
  - Suivez-le en ordre jusqu'au terrain
  - Installez-vous devant vos chaises et attendez que le 1<sup>er</sup> juge de ligne donne le signal de s'asseoir
  - Si vous êtes le 1<sup>er</sup> juge de ligne, contrôlez que tout le monde est en place avant de donner le signal

A la fin du match, tous les juges de ligne se lèvent au moment où l'arbitre pose un pied à terre, puis ils le suivent en ordre pour sortir du terrain.

## Recommandations aux juges de lignes (suite)

10 - Les erreurs les plus courantes des juges de ligne sont :

- Le manque de concentration
- L'anticipation qui peut avantager ou défavoriser un joueur
- Des annonces inaudibles
- Les mouvements de bras trop brefs et trop étriqués
- Oublier de faire une annonce parce qu'un volant a touché un joueur ou sa raquette avant de toucher le sol.

11 – Dites-vous que tout le monde est susceptible de commettre une erreur, même l'arbitre le plus expérimenté, mais si cela vous arrive, rectifiez immédiatement et reconcentrez-vous un peu plus.

## FORMATION SCOREUR

Le scoreur est responsable de l'affichage du score au cours d'un match. Il doit donc suivre les annonces de score faites par l'arbitre et ne surtout pas anticiper sur lui. Il est également responsable de la mise à zéro du score entre les sets ainsi que de l'évolution du match par l'indication de l'équipe qui gagne les différents sets.

# Mode d'emploi de la feuille de score 2006

## 2 sets gagnant de 21 points

*5 grammes de plumes, des tonnes d'émotion*

### Préambule

---

Cette feuille de score permet d'enregistrer tout ce qui se passe pendant un match; le principe est qu'à la fin de chaque échange, l'arbitre doit inscrire quelque chose sur la feuille : un point est marqué lors de chaque échange. La feuille de score comporte 6 rangées de 4 lignes. Elle permet d'enregistrer des matchs longs, mais dans le cas de match exceptionnellement longs, il peut être nécessaire d'utiliser une seconde feuille pour terminer le match.

### Avant le Match

---

- Inscrire les noms des joueurs sur au moins 5 rangées. En général la feuille est remplie lors de l'utilisation de l'informatique par la Table de marque
- Une fois le tirage au sort effectué, inscrire dans la case suivant le nom, pour le premier set seulement :
  - en simple : " S " en face du nom du serveur,
  - en double : " S " en face du nom du serveur et " R " en face du nom du receveur, c'est-à-dire en face des joueurs placés à droite dans chaque équipe.
- Inscrire dans la première rangée, sur la ligne correspondant au joueur (à l'équipe) au service, le score du serveur : '0', c'est-à-dire un zéro, dans la première case. On fait de même pour le receveur car c'est son partenaire qui sera le premier serveur de cette équipe et qui servira à gauche car le score sera obligatoirement pour eux égal à 1.
- Noter dans l'emplacement prévu près des noms des joueurs l'équipe sur votre droite et l'équipe sur votre gauche au début du match.
- Noter dans les emplacements prévus en fin de chaque rangée à droite de la feuille les noms des joueurs.
- Noter l'heure réelle de début du match dans la case appropriée, et non l'heure d'appel du match.
- Renseigner les noms de l'arbitre et du juge de service dans les cases appropriées si l'information n'a pas été inscrite.

### 2. À la fin d'un échange

---

- Quand le joueur (ou l'équipe) au service a gagné l'échange, un point est marqué : on inscrit le nouveau score du serveur, dans la case suivant la dernière case remplie et sur la même ligne.
- Quand le joueur (ou l'équipe) au service a perdu l'échange, le joueur (ou l'équipe) adverse marque le point :
  - en simple. Le joueur perd le service et le joueur adverse devient le serveur : on inscrit le score du nouveau serveur sur l'autre ligne de la rangée en avançant d'une case.

- en double. Comme il n'y a qu'un seul service par équipe, l'équipe perd le service et l'équipe adverse marque un point, et c'est le partenaire du receveur de l'échange qui vient de se terminer qui devient serveur. Il sert du côté DROIT quand le nouveau score est PAIR et du côté GAUCHE quand ce score de l'équipe qui vient de gagner l'échange et un point est impair.

On inscrit le score de la nouvelle équipe au service, donc sur l'autre ligne de la rangée, en avançant d'une case vers la droite dans la ligne correspondant au nouveau serveur.

#### Remarques :

- On inscrit toujours le score dans la case suivant la dernière case remplie (que l'on écrive sur la même ligne ou que l'on change de ligne). Ceci permet ainsi de toujours savoir quelle est l'équipe et le joueur au service : c'est celle pour laquelle la case la plus à droite a été remplie.
- Lorsqu'on arrive à la fin de la rangée, on passe à la rangée suivante et on inscrit à nouveau le score du joueur au service, dans la première case de la ligne de ce joueur.
- Lorsqu'il y a des prolongations à 20 égalité, on barre d'un trait la case suivant la dernière case remplie, sur les 4 lignes de la rangée et on inscrit sur la ligne qui correspond au joueur au service le score.
- C'est seulement en marquant sur leur service que les joueurs d'une équipe permutent pour respecter le score pair ou impair.

### 3. À la fin d'un set ou d'un match

---

- Inscrire à la suite de la dernière case remplie, le score atteint par chaque joueur (équipe) à la fin de chaque set et entourer le résultat.
- Reporter également le score dans les cases prévues à cet effet, en haut de la feuille à côté des noms.
- À la fin du match, inscrire l'heure précise de la fin du match noter la durée du match et signer la feuille.

### 4. Dans les situations énumérées ci-dessous,

---

Utilisez la lettre appropriée dans la case concernant le joueur  
(la première case libre qui suit)

Situation	Note utilisée
Avertissement	<b>A</b>
Faute	<b>F</b>
Appel du Juge Arbitre sur le terrain	<b>JA</b>
Suspension de jeu	<b>S</b>
Blessure	<b>B</b>
Disqualification par le juge Arbitre	<b>Disqualifié(e)</b>
Abandon	<b>Abandon</b>
Erreur de zone de service	<b>E</b>

## EXEMPLE

### Dupont/Durand contre Martin/Dubois

Voici les annonces des scores qui correspondent à ce qui a été inscrit sur la feuille de score, pour le premier set et le début du deuxième set :

Dubois sert sur Durant	
0 égalité, jouez	service perdu, 20 égalité
1-0	service perdu, 21 -20
2-0	service perdu, 21 égalité
3-0	service perdu 22 -21
4-0	service perdu 22 égalité
5-0	service perdu 23 -22
6-0	service perdu 23 égalité
service perdu, 1-6 (Dupont au service)	service perdu, 24 -23 Le jeu est suspendu
2-6	24-23 jouez
3-6	service perdu 24 égalité
4-6	service perdu 25 -24
5-6	service perdu 25 égalité
6 égalité	service perdu 26 -25
service perdu, 7-6 (Martin au service)	service perdu 26 égalité
8-6	service perdu 27 -26
9-6	service perdu 27 égalité
service perdu, 7-9	service perdu 28 -27
8-9	service perdu 28 égalité
9 égalité	service perdu 29 point de set -28
10-9	service perdu 29 point de set égalité
service perdu 10 égalité	set
11-10 arrêt	Premier set remporté par Martin/Dubois
terrain 4, 20 secondes	30/29
11-10 jouez	
12-10	...
service perdu 11-12	terrain 4, 20 secondes (répéter)
12 égalité	Second set
13-12	0 égalité, jouez
14-12	1-0
A (avertissement Dubois)	2-0
15-12	service perdu, 1-2
service perdu, 13-15	2 égalité
14-15	3-2
15 égalité	4-2
16-15	5-2
17-15	service perdu, 3-5
18-15	4-5
service perdu, 16-18	5 égalité
17-18	6-5
18 égalité	7-5
19-18	8-5
service perdu, 19 égalité	.....
20 point de set-19	

# FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BADMINTON

Tableau : \_ Simple Dame \_  
 Match : \_ 45 \_  
 Terrain : \_ 4 \_  
 Date : 01/06/06 \_

<b>D</b>	MATIN Claire										<b>20</b>
											<b>19</b>

<b>22</b>	DEJOUR Belle										<b>G</b>
<b>21</b>											

Début : 12H10  
 Fin : 12H43  
 Durée Match : 33  
 Arbitre : Moi  
 Juge de service : Lui

MATIN Claire	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	<b>20</b>	<b>22</b>	
DEJOUR Belle	S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
MATIN Claire	0		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	<b>19</b>	<b>21</b>	
DEJOUR Belle	S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
MATIN Claire																								
DEJOUR Belle																								
MATIN Claire																								
DEJOUR Belle																								
MATIN Claire																								
DEJOUR Belle																								
MATIN Claire																								
DEJOUR Belle																								

Signature de l'Arbitre : \_\_\_\_\_ Signature du Juge Arbitre : \_\_\_\_\_



