



Rôle de l'Arbitre

But : Arbitrer un match fermement et équitablement, sans être trop zélé, tout en s'assurant que les Règles et l'esprit du jeu sont respectés

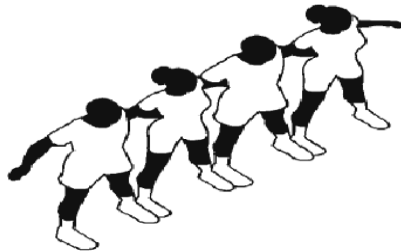
L'arbitre doit toujours se souvenir que le jeu est **AVANT TOUT** pour les **JOUEURS**

Attitude de l'arbitre

- 1 Faire respecter les règles et l'esprit du jeu
- 2 Ne pas se laisser influencer par les joueurs
- 3 Ne pas se laisser distraire par les spectateurs, restez concentré
- 4 Avoir une attitude calme et sereine
- 5 Etre équitable et impartial en toutes circonstances














Maitrise du déroulement du match

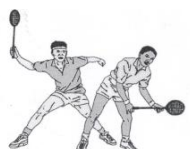
- 6 Vérifier que le comportement (et la tenue) des joueurs est correcte
- 7 Annoncer rapidement et avec autorité des décisions
- 8 Annoncer clairement et distinctement les annonces et le score
- 9 Permettre un déroulement régulier du jeu
- 10 S'assurer que les joueurs ne reprennent pas le jeu avant l'annonce du score
- 11 Reconnaître une erreur et la corriger



UNSS



1	  	<p><u>Avant le match</u></p> <p><u>Annonce N°1</u> : Je salue les 2 joueurs (Bonjour)</p> <p><u>Annonce N°2</u> : Je demande leur prénom (j'indique la formule du match)</p>
2	  	<p><u>Au début du match</u></p> <p><u>Annonce N°1</u> : Je fais le tirage au sort et je demande :</p> <p>-Au vainqueur son choix (Terrain , mise en jeu,relance)</p> <p>-Au perdant, le choix restant (Terrain , mise en jeu,relance)</p> <p><u>Annonce N°2</u> : " Prêts ? - Zéro égalité - Jouez"</p>
3	   	<p><u>Pendant le match</u> : A la fin de chaque échange :</p> <p><u>Annonce N°1</u> : " FAUTE ou LET ou OUT ou RIEN"</p> <p><u>Annonce N°2</u> :</p> <p>1) <u>SI c'est le serveur qui gagne le point</u> :</p> <p>Je donne juste le score en commençant par celui du serveur</p> <p>2) <u>SI c'est le serveur qui perd le point</u>, j'annonce :</p> <p>1. "Service perdu"</p> <p>2. Le nouveau score en commençant par celui du nouveau serveur</p>
4		<p>Un point avant la fin du match :</p> <p>Annoncer le score puis : "Point de match"</p>
5	 	<p><u>A la fin du match</u></p> <p><u>Annonce unique</u> :</p> <p>"Match remporté par (son prénom) sur le score de à"</p>







Le REGLEMENT DU JEU EN SIMPLE :

Les volants : Fautes et Lets



LES PROBLEMES POSES	LE REGLEMENT	LES COMPETENCES à ACQUERIR
<p>Quand le volant est dehors</p>	<p>ON DIT " OUT "</p>	<p>Annonce OUT</p>
<p>Quand y-a-t'il FAUTE ?</p> 	<p style="text-align: center;">PENDANT LE SERVICE</p> <p>Le receveur et le serveur ne doivent pas :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Avoir un pied sur la ligne ✓ Décoller le pied ✓ Frapper le volant au dessus de la taille <p>Il y a faute également :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Si, au service, la tête de raquette est au dessus de la main ✓ Si le serveur rate le volant ✓ Si le mouvement n'est pas continu vers l'avant ✓ Si, au service, le volant reste accroché au filet après l'avoir franchi ✓ Si le volant tombe dans le terrain en dehors du carré ✓ Le serveur doit attendre que le receveur soit prêt <p style="text-align: center;">PENDANT LE JEU</p> <p>Il y a faute :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Si le joueur touche le volant dans le camp adverse ✓ Si le joueur touche le filet ou un poteau avec son corps ou sa raquette. ✓ Si le volant touche le plafond ou les murs latéraux ✓ Si le volant touche le joueur ✓ Si le volant ne franchit pas le filet, passe à travers ✓ Si le joueur empiète sur le 1/2 terrain adverse seulement s'il gêne son adversaire 	<p style="text-align: center;">On annonce Faute</p> <p><u>Se mettre dans les meilleures conditions pour être juste, efficace et respecté :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Etre seul -Ne pas discuter -Ne regarder que le match -Ne pas provoquer pour ne pas être injuste -Ne pas se laisser influencer, être impartial <p style="text-align: center;"><u>Etre vigilant et concentré</u></p> <p style="text-align: center;"><u>Quand il y a faute,</u> <u>prendre vite une décision</u> Annoncer clairement et rapidement "Faute" pour interrompre le jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> -Faire preuve d'autorité -Etre sûr -ne pas hésiter -Répéter fermement, sans discuter l'annonce faite en cas d'hésitation des joueurs
<p>Quand y-a-t'il LET ?</p> 	<p>Il y a Let :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Si le serveur met en jeu alors que le receveur n'est pas prêt. ✓ Quand quelque chose ou quelqu'un traverse le terrain pendant le jeu ✓ Si les joueurs font une faute en même temps (Exemple : mauvais placement au service des deux) ✓ Si le volant se désintègre ✓ Si l'arbitre n'est pas en mesure de prendre une décision ✓ Si une faute est commise par les 2 joueurs en même temps 	<p style="text-align: center;">Quand il y a let :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Annoncer clairement et rapidement "Let" afin d'interrompre le jeu 2) Faire rejouer le point

REGLEMENT BADMINTON

BUT DU JEU

- Faire **tomber** le volant dans *le terrain adverse*.
- Amener l'**adversaire** à ne pas *pouvoir le renvoyer chez moi*.

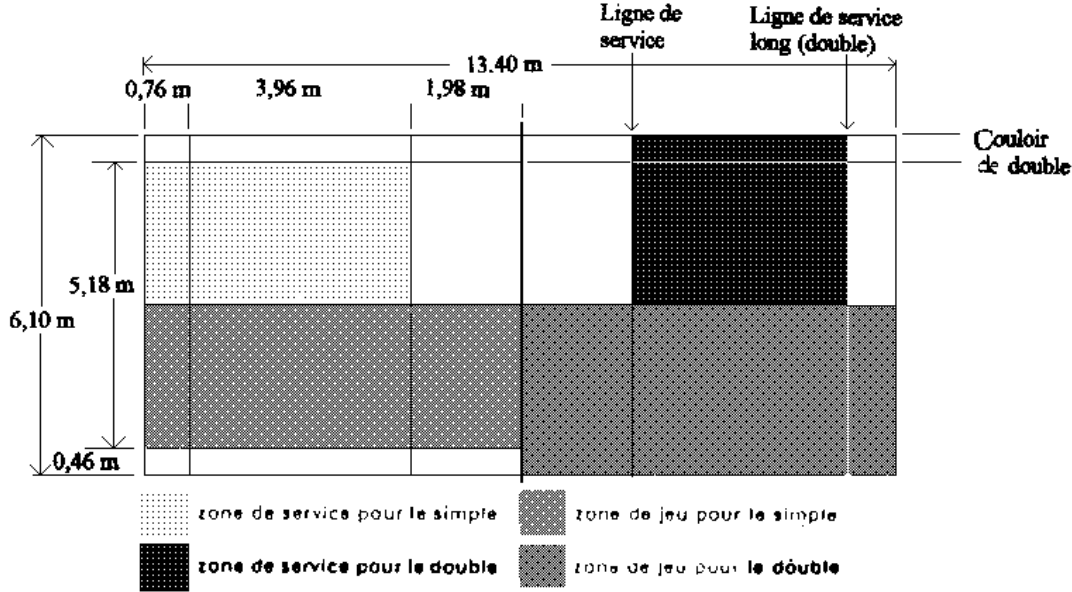
Le badminton se joue :

- en **simple** (*garçon ou fille*)
- en **double** (*garçon ou fille ou mixte*)

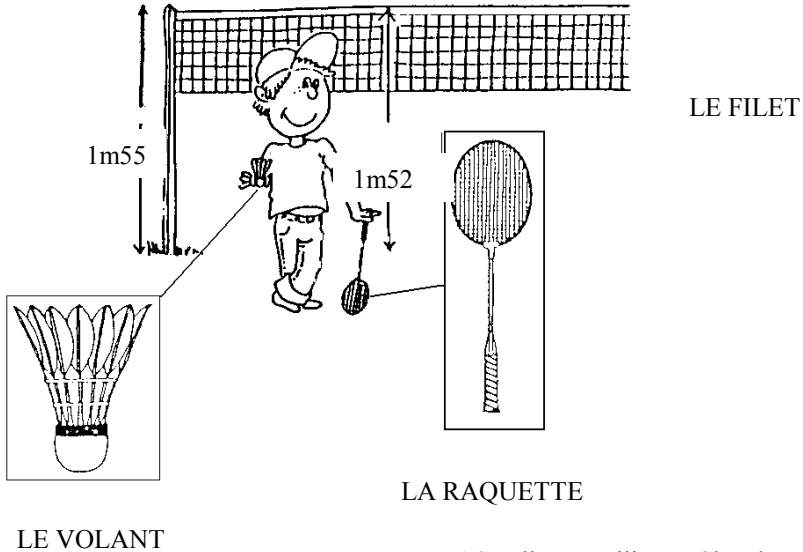
LA MARQUE

- **Marquer un point** :
Le volant tombe directement dans le terrain adverse, ou alors, mon adversaire n'arrive pas à renvoyer le volant dans mon terrain.
- **Gagner un set** :
Un set est gagné par le joueur (ou l'équipe) qui marque **21 points**.
En cas *d'égalité à 20* :
 - ⇒ **2 points d'écart** (jusqu'à 29).
 - ⇒ **1 point d'écart** (si égalité à 29 partout).
- **Gagner le match** :
Le match est *gagné* par le joueur ou l'équipe qui remporte **2 sets**.
C'est le vainqueur du 1^{er} set qui sert en 1^{er} lors du second set.

LE TERRAIN



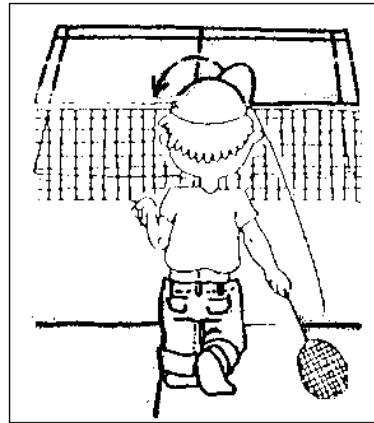
LE FILET ET LE MATERIEL



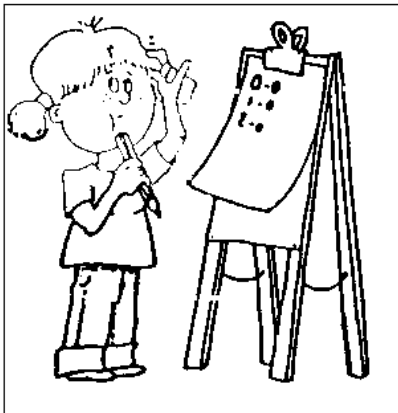
LE DÉROULEMENT DU JEU

LE SERVICE

- La raquette doit se trouver **en dessous de la taille** au moment de frapper le volant (service « à la cuillère »).
- Le volant doit passer le filet **en diagonale** (éventuellement en le touchant) et **tomber dans la zone de service** adverse, derrière la rivière.

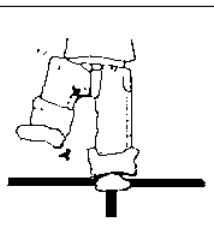


LES POINTS

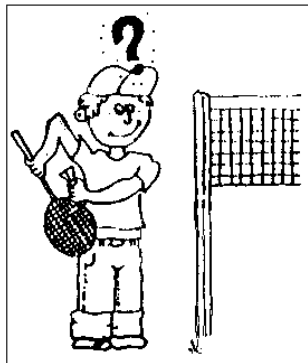


- Le premier service est *tiré au sort*. Le vainqueur du tirage **choisit** le service, le renvoie ou le terrain.
- **Le jeu débute dans la zone de droite au score 0-0.**
- Aussi longtemps que le serveur marque des points, **il continue de servir** en *changeant* de zone.
- Sinon, l'adversaire *reprend* le service.
- **Si le score du serveur est pair, il sert à droite ;**
- **Si son score est impair, il sert à gauche.**
- Le vainqueur du 1^{er} set commence à servir au 2^{ème}.

LES FAUTES DE SERVICE

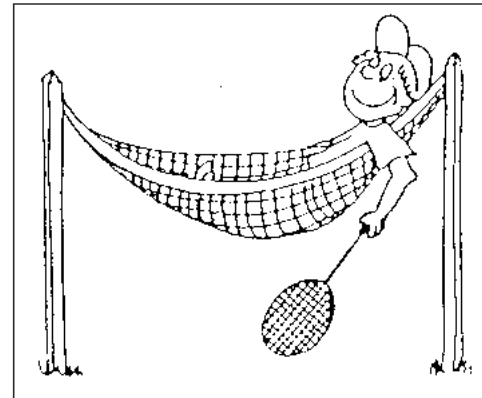


- Si le serveur **rate** le volant.
- S'il **lève un pied**.
- Si la **tête de raquette dépasse la taille** au moment de servir.
- Si un pied **touche les lignes** délimitant la zone de service.

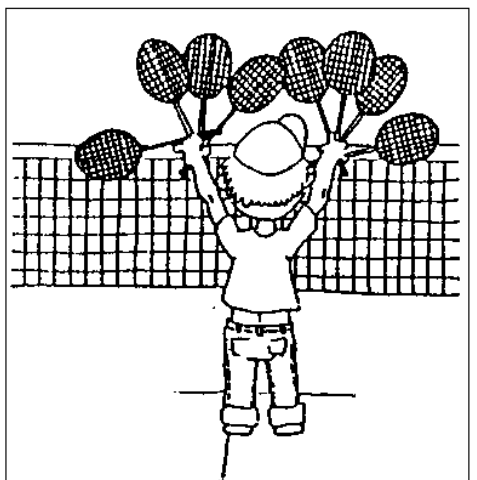


LES FAUTES

- Quand le joueur **touche 2 fois** le volant.
- Quand le volant **touche le corps**.
- Quand un joueur **porte le volant** et ne le *frappe* pas.



- Quand le joueur **touche le filet** avec sa *raquette* ou son *corps*.
- Quand il **pénètre** dans le camp adverse.
- Quand il frappe le volant **avant qu'il n'ait dépassé** le filet.



- Quand un joueur fait **obstruction** (*Gêner l'adversaire au filet quand il va frapper*).
- Quand un joueur envoie le volant **toucher le plafond**.

REGLEMENT BADMINTON EN DOUBLE

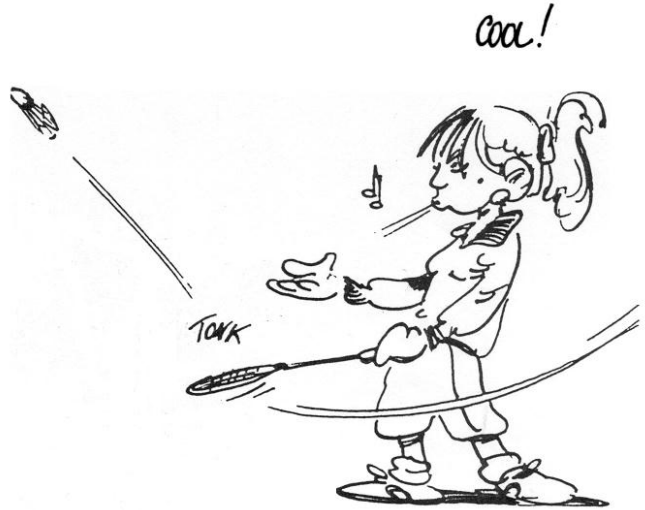
QUI FRAPPE LE VOLANT ?

⇒ En *réception de service*, **seul le joueur** placé dans la **zone de réception** (Diagonale du serveur) peut renvoyer. Son *partenaire* se place où il veut **sans bouger**.

⇒ En cours de jeu, **n'importe lequel** des 2 joueurs *peut jouer* le volant.

LE SCORE

- Lorsque l'équipe prend ou reprend le *service*, c'est le **joueur placé à droite** qui *sert* lorsque le score de l'équipe est paire (sinon c'est celui de gauche si le score est impaire).
- Il sert tant que **son équipe marque** des points, en *changeant de côté* à chaque fois.
- Lorsque son équipe *perd* l'échange, c'est **aux adversaires** de servir à droite ou à gauche en fonction de leur score.



PLACEMENT DES JOUEURS SUR LE TERRAIN



- C'est l'équipe qui sert qui change de terrain (droite/gauche). C'est toujours le même serveur, tant que l'équipe gagne les points. Dès la perte du moindre point, c'est aux adversaires que revient le volant, et les anciens serveurs restent dans la configuration dans laquelle ils étaient (par exemple : Sonia serait à 10-2, son équipe perd le point, Sonia reste à droite et Alice à gauche).
- Seuls les serveur et retourneur ont un placement obligatoire dans la diagonale du service, les 2 autres joueurs se placent où ils veulent, du moment qu'ils ne gênent pas la vision du service.
- Lors des échanges, les joueurs peuvent à leur convenance être placés 1 devant et 1 derrière, ou 1 à droite et 1 à gauche, voir même changer de place au sein de leur 1/2 terrain.

FAUTES SPECIFIQUES



- **Double touche** : Le volant frappe la raquette *de chaque partenaire*.
- **En réception**, si le joueur *non placé en receveur* prend le volant.
- **Au service**, envoyer le volant derrière la *ligne de service long* de double.