



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

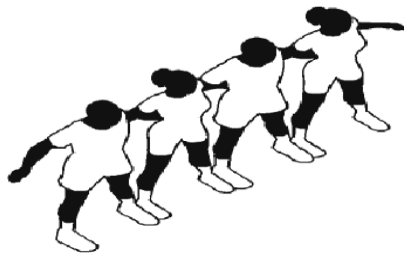
L'arbitre doit toujours se souvenir que le jeu est **AVANT TOUT** pour les **JOUEURS**

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

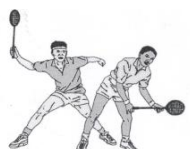
- 6 Vérifier que le comportement (et la tenue) des joueurs est correcte
- 7 Annoncer rapidement et avec autorité des décisions
- 8 Annoncer clairement et distinctement les annonces et le score
- 9 Permettre un déroulement régulier du jeu
- 10 S'assurer que les joueurs ne reprennent pas le jeu avant l'annonce 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></p> <p style="text-align: center;">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>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
---	---	---

Exemple

BADMINTON - FEUILLE DE MATCH de SIMPLE

Inscrire le terrain INSCRIRE LES NOMS Inscrire le terrain

Inscrire le score de chaque set

Tournoi : Début :
 Rencontre : G **DUPONT** contre **MARTIN** D Fin :
 Court: N°5 Arbitre : DUBOIS
 Date :

		N'indiquer que le serveur		Indiquer le score de départ					Indiquer le score du set												
DUPONT	S	0	1	2	3	4	5	6	7	8										8	9
MARTIN	0	0	1	2	3	4						5									
DUPONT	S	0	1	2	3	4	5	6	7					8						8	9
MARTIN	0	0					1	2	3												

Vainqueur : **DUPONT** Score : 2 SETS à 0 OU le score du set Signature de l'arbitre : _____

Indiquer le nom du vainqueur

Indiquer le score

L'arbitre signe

FEUILLE DE MATCH de SIMPLE - BADMINTON

Tournoi :

contre

Début :

Fin :

Arbitre :

Juge de Service :

DUPONT

MARTIN

DUPONT

MARTIN

Vainqueur : DUPONT

Score : 2 SETS à 0 (15/13 - 15/13)

Signature de l'arbitre :

FEUILLE DE MATCH de SIMPLE - BADMINTON

Tournoi :

contre

Début :

Fin :

Arbitre :

Juge de Service :

DUPONT

S

MARTIN

R

DUPONT

S

MARTIN

R

Vainqueur : DUPONT

Score :

Signature de l'arbitre :