



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



ASSUREUR MILITANT.

**JEUNE OFFICIEL
EN**

BADMINTON

Janvier 2007

Programme 2004-2008

PREAMBULE

Ce petit Livret d'arbitrage doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'Education Physique et Sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- ✓ Apprendre à faire des choix et s'y tenir
- ✓ Appréhender très vite une situation
- ✓ Mesurer les conséquences de ses actes

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- ✓ Celui des règlements, bien sûr,
- ✓ Et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez-vous, faites une remise à niveau régulière.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL

1. S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

**3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS
LORS D'UNE MANIFESTATION**

4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

**7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES
DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE

- ◆ Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

Le Jeune Officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du Jeune Officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

A cet effet, le Jeune Officiel doit :

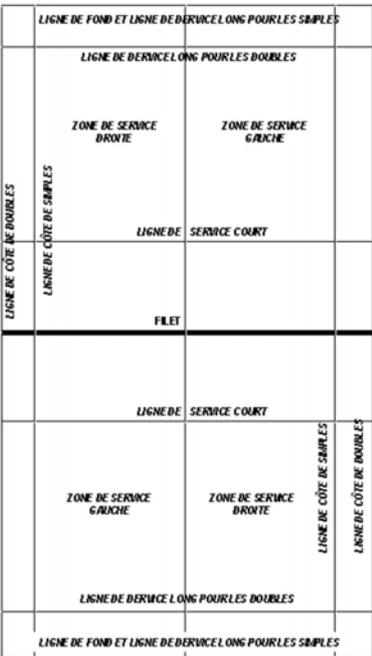
- ✓ Connaître le règlement de l'activité
 - ✓ Etre sensible à l'esprit du jeu
 - ✓ Etre Objectif et impartial
 - ✓ Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
- ◆ Pour mieux remplir son rôle, il est important que le Jeune Officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de Jeune Officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF, ...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAÎTRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

Rôle du Jeune Officiel

Comme dans toute activité sportive, le Jeune Officiel est le garant de la conformité au règlement d'une rencontre entre plusieurs adversaires.

Le Jeune Officiel fait respecter le règlement dans sa lettre et dans son esprit. Il permet au joueur de se concentrer uniquement sur le jeu.

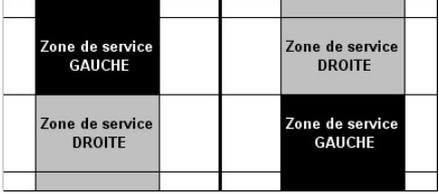
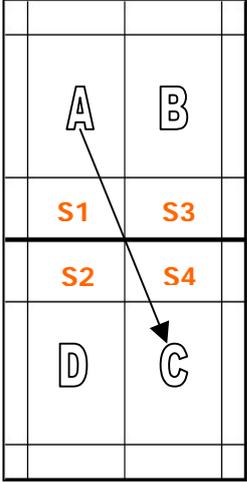
LES PROBLEMES POSES	LE REGLEMENT	LES COMPETENCES
Quand commence son rôle ?	A l'appel du match à la table de marque	<ul style="list-style-type: none"> Se rendre sur le terrain annoncé avec le matériel nécessaire, puis accueillir les joueurs et procéder au tirage au sort. Préparer sa feuille de score.
Quand commence sa responsabilité ?	Lorsqu'il pénètre dans le périmètre des 2 m autour du terrain où il va officier.	<ul style="list-style-type: none"> Vérifier la position des poteaux sur les lignes de double Vérifier la hauteur du filet Connaître les règlements particuliers liés à la salle (obstacle) Avoir la quantité de volants suffisante (Volants plumes) Vérifier que les joueurs ont une tenue réglementaire Assurer la continuité du jeu Gérer la conduite des joueurs et donner les sanctions en conséquence.
Quand commence le match ?	A l'annonce « Zéro égalité jouez ! »	<ul style="list-style-type: none"> Vérifier la position des joueurs (en particulier en double) Inscrire l'heure de début de match.
L'arbitre connaît les différents éléments qui composent l'espace de jeu.	<p style="text-align: center;">LE TERRAIN</p>  <p>Le diagramme illustre le terrain de badminton avec les éléments suivants : LIGNE DE FOND ET LIGNE DE SERVICE LONG POUR LES SIMPLES (à la fois en haut et en bas), LIGNE DE SERVICE LONG POUR LES DOUBLES (à la fois en haut et en bas), ZONE DE SERVICE DROITE et ZONE DE SERVICE GAUCHE (à la fois en haut et en bas), LIGNE DE SERVICE COURT (à la fois en haut et en bas), FILET (au centre), LIGNE DE CÔTÉ DE SIMPLES et LIGNE DE CÔTÉ DE DOUBLES (à la fois sur les côtés gauche et droit).</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se placer au meilleur endroit pour juger les points de chute du volant. <ul style="list-style-type: none"> à côté du filet. si possible en hauteur. en tenant compte de la luminosité de la salle. Bien juger un volant dedans ou dehors Je suis capable d'annoncer « OUT » pour un volant dehors. Je connais l'espace de jeu : <ul style="list-style-type: none"> Les poteaux : hauteur (1,55 m) et position Le filet : hauteur (760 mm) et position (Bord supérieur à 1,524 m du sol au centre du terrain). Les différentes lignes et leur fonction. Les différentes zones du terrain.
Début et fin de l'échange	L'échange commence à partir du service et se termine quand le volant tombe au sol ou lorsqu'une faute est constatée.	<ul style="list-style-type: none"> J'arbitre dans l'esprit du jeu, je n'avantage personne.
Quand se termine le match ?	Quand le score défini est atteint	<ul style="list-style-type: none"> J'annonce le vainqueur et son score Je note l'heure de fin de match sur la feuille de score Je complète et signe la feuille de score.

LES REGLES EN SIMPLE

LES PROBLEMES POSES	LE REGLEMENT	LES COMPETENCES																								
<p>Placement des joueurs au service</p>	<p style="text-align: center;"><u>Le score du serveur détermine la position des Serveur et Receveur</u></p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: black; color: white;">Score impair</td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="background-color: #cccccc;">Score pair</td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: black; color: white;">Zone GAUCHE</td> <td></td> <td></td> <td style="background-color: #cccccc;">Zone DROITE</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #cccccc;">Score pair</td> <td></td> <td></td> <td style="background-color: black; color: white;">Score impair</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #cccccc;">Zone DROITE</td> <td></td> <td></td> <td style="background-color: black; color: white;">Zone GAUCHE</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Score impair			Score pair			Zone GAUCHE			Zone DROITE			Score pair			Score impair			Zone DROITE			Zone GAUCHE			<p>Reconnaître les erreurs de placement et les corriger le plus rapidement possible :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Avant le service ▪ Au mieux à l'issue du point
Score impair			Score pair																							
Zone GAUCHE			Zone DROITE																							
Score pair			Score impair																							
Zone DROITE			Zone GAUCHE																							
<p>Quand sert on ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Au début du match le joueur qui gagne le tirage au sort a le choix : <ul style="list-style-type: none"> ○ Servir ou recevoir en premier (donc imposer le service à l'adversaire) ○ Ou choisir le demi terrain ▪ Chaque fois que le joueur marque un point. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Noter le serveur sur la feuille de score. ▪ Noter le point marqué sur la feuille de score. ▪ Vérifier la position des joueurs au service après chaque point marqué. 																								
<p>Quand peut-on marquer un point ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Quand l'adversaire ne rattrape pas le volant. ▪ Quand l'adversaire commet une faute. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je suis capable de juger les fautes. 																								
<p>Quelles sont les fautes ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Au service : <ul style="list-style-type: none"> - Si le serveur décolle un pied du sol - Si le serveur a un pied sur une ligne. - Si la raquette du serveur ne touche pas en premier la base du volant - Si au moment de la frappe le volant n'est pas entièrement sous la taille du serveur. - Si le mouvement de la raquette est discontinu vers l'avant quand le service est commencé et jusqu'à ce qu'il soit exécuté. - Si le volant n'a pas été frappé en premier par le bouchon. - Si la tige de la raquette n'est pas inclinée vers le bas. - Si le serveur manque le volant en essayant de servir. - si le volant est dans le filet ou reste suspendu au filet. ▪ Si en jeu, le volant : <ul style="list-style-type: none"> - Tombe en dehors des limites du terrain ; - Passe à travers ou sous le filet ; - Ne réussit pas à passer au-dessus du filet ; - Touche le plafond ou les murs latéraux ; - Touche le corps ou les vêtements d'un joueur ; - Touche n'importe quel autre objet ou personne en dehors des limites du terrain ; - Est attrapé et tenu sur la raquette puis lancé lors de l'exécution d'un coup ; - Est frappé deux fois de suite par le même joueur ; - Touche la raquette d'un joueur et ne continue pas vers le demi terrain adverse ▪ Si en jeu, le joueur : 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je connais les différentes fautes. ▪ Je suis capable de juger les fautes. ▪ Je suis capable de signaler les fautes de service par les gestes appropriés. 																								

	<ul style="list-style-type: none"> - 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 dans le cas où le point de contact initial a été fait dans son demi terrain ; - Envahit le terrain adverse, par-dessous le filet, avec sa raquette ou son corps de telle façon que l'adversaire est gêné ou distrait ; - Fait obstruction vis-à-vis de l'adversaire ; - Cause délibérément une distraction d'un adversaire (par des cris ou gestes) <p>▪ Si un joueur est coupable d'une infraction flagrante, répétitive ou persistante.</p>	
Quand y a-t-il LET ?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt ; ▪ Lors du service le serveur et le receveur commettent tous les deux une faute ; ▪ Après que le service a été renvoyé, le volant est : <ul style="list-style-type: none"> - Pris sur le filet (le sommet) et reste suspendu au filet ; - Après avoir franchi le filet, pris dans le filet ; ▪ Pendant l'échange, le volant se désintègre ; ▪ Le jeu est perturbé ou un joueur de l'équipe opposée est distrait par un coach ; ▪ Un juge de ligne n'a pu voir le volant tomber et l'arbitre ne peut prendre de décision ; ▪ Une situation imprévisible ou accidentelle s'est produite ; 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'annonce « LET » afin de stopper le jeu. ▪ Je laisse le dernier joueur servir à nouveau. ▪ Je n'accorde pas de point.
Quand le volant n'est il pas « EN JEU »	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Quand il touche le filet ou un poteau ; ▪ Il touche la surface du terrain ; ▪ Une « faute » ou un « let » s'est produit ; 	

LES REGLES EN DOUBLE

LES PROBLEMES POSES	LE REGLEMENT	LES COMPETENCES
Placement des joueurs au service	<p>Au début du match, un serveur 1 (S1) et un receveur 1 (R1) sont déterminés après le tirage au sort. Ils se placeront dans la zone de service droite pour débiter le match.</p> 	<p>Reconnaître les erreurs de placement et les corriger le plus rapidement possible :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Avant le service ▪ Au mieux à l'issu du point
Quand sert on ?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Au début du match quand le joueur a gagné le choix au tirage au sort. ▪ Chaque fois que l'équipe marque un point. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Noter le serveur et le receveur sur la feuille de score. ▪ Noter le point marqué sur la feuille de score. ▪ Vérifier la position des joueurs au service après chaque point marqué.
Qui sert ?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Au début du match le joueur A (S1) sur le receveur (joueur C) et tant que l'équipe marque en changeant à chaque point de zone de service. ▪ Quand l'autre équipe marque c'est le partenaire du 1^{er} receveur qui sert, le joueur D (S2). ▪ Puis lorsque la 1^{ère} équipe récupère à nouveau le service c'est le partenaire du serveur 1 qui sert (S3), le joueur B. ▪ Quand le service passe à nouveau à l'autre équipe c'est le receveur 1 (S4), joueur C. ▪ Puis on reprendra le même ordre au fur et à mesure du match : S1-S2-S3-S4  <p>Remarques : Quand les points sont pairs, c'est le joueur à droite qui sert quand son équipe récupère le service. Quand les points sont impairs, c'est le joueur à gauche qui sert quand son équipe récupère le service.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je connais l'ordre des joueurs qui vont servir : S1-S2-S3-S4 ▪ Je surveille et corrige la position du serveur et du receveur après chaque point.
Quand peut-on marquer un point ?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Quand l'adversaire ne rattrape pas le volant. ▪ Quand l'adversaire commet une faute. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je suis capable de juger les fautes.

<p>Quelles sont les fautes spécifiques au double ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Au service : <ul style="list-style-type: none"> - erreur de zone - service frappé par le partenaire du receveur. ▪ En jeu : <ul style="list-style-type: none"> - Quand le volant est frappé successivement par les 2 partenaires. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je connais les différentes fautes. ▪ Je suis capable de juger les fautes. ▪ Je suis capable de signaler les fautes de service par les gestes appropriés.
<p>Qui sert au second set ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'équipe qui a gagné le premier set. ▪ N'importe lequel des joueurs de l'équipe. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je note bien sur la feuille de score qui est le serveur 1 et le receveur 1 au début du second set.

MODE D'EMPLOI DE LA FEUILLE DE SCORE

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, on doit inscrire quelque chose sur la feuille. Un point est marqué lors de chaque échange.

La feuille de score UNSS comporte 3 rangées de 4 lignes : elle permet d'enregistrer des matches en deux sets gagnants de 15 points avec au moins deux points d'écart dans une limite maximum fixée à 20.

La feuille de score de la FFba comporte 6 rangées de 4 lignes : elle permet d'enregistrer des matches en deux sets gagnants de 21 points avec au moins deux points d'écart dans une limite maximum fixée à 30.

1] Avant le match

- ✓ Inscrire les noms des joueurs sur les trois rangées. Parfois la feuille peut être remplie par informatique à la table de marque.
- ✓ Une fois que le tirage au sort est fait, inscrire dans la case après 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 dans la zone de service droite dans chaque équipe.
- ✓ Inscrire dans la première rangée, sur la ligne correspondant au joueur au service, le score du serveur : « 0 » c'est-à-dire un zéro, dans la première case. On fera de même pour le receveur car c'est son partenaire qui servira en premier de la zone impair lorsque l'équipe récupèrera le service pour leur 1er point.

2] A 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 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 un 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 qui sert perd le service si l'équipe adverse marque le point. C'est le partenaire du receveur de l'échange qui vient de se terminer qui devient le nouveau serveur. Il servira de la zone de service droite lorsque le score de son équipe sera pair et de la zone de service gauche lorsque le score de son équipe sera impair. On inscrit le score de la nouvelle équipe au service en avançant d'une case vers la droite dans la ligne correspondant au nouveau serveur.

Petite astuce : L'ordre des serveurs sera toujours le même dans un même set dans l'exemple ci-dessous :

1^{er} set: Eva / Coralie / Nadia / Karen / Eva / Coralie / Nadia / Karen etc...

2^{ème} set: Karen / Eva / Coralie / Nadia/ Karen / Eva / Coralie / Nadia etc ...

3^{ème} set: Eva / Karen / Nadia / Coralie / Eva / Karen / Nadia / Coralie etc ...

Remarque :

- 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'il y a des prolongations à 14 égalité on barre d'un trait vertical la case suivant la dernière case remplie sur les 4 lignes de la rangée et on inscrit le score sur la ligne qui correspond au joueur au service.
- C'est seulement en marquant sur leur service que les joueurs d'une équipe change de zone de service pour respecter le score pair ou impair.

3] A la fin d'un set et du match

- ✓ Inscrire, à la suite de la dernière case remplie, le score atteint par chaque joueur (ou 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.
- ✓ Inscrire l'heure précise de la fin du match, noter la durée du match et signer la feuille.

4] Nomenclature des incidents de jeu

Dans le cadre des incidents énumérés utiliser la lettre appropriée dans la case concernant le joueur (première case libre qui suit)

- 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

EXEMPLE

Voici les annonces des scores qui correspondent à ce qui a été inscrit sur la feuille de score pour la totalité du match

Mesdames et Messieurs, double dames de la finale du championnat d'académie des équipes d'établissements opposant à ma droite le collège Coin joli représenté par Eva et Nadia et à ma gauche le collège Bois mesdames représenté par Coralie et Karen.

Eva au service sur Karen

Zéro égalité jouez

1-0

2-0

Service perdu 1-2

2 égalité

3-2

Service perdu 3 égalité

Service perdu 4-3

Service perdu 4 égalité

Service perdu 5-4

6-4

7-4

8-4 arrêt de jeu

Démarrer son chronomètre pour 1 minute après 40 secondes

annoncer deux fois terrain 8 vingt secondes

8-4 jouez

Service perdu 5-8

6-8

7-8

Service perdu 9-7

Service perdu 8-9

9 égalité

Service perdu 10-9

Service perdu 10 égalité

Service perdu 11-10

Service perdu 11 égalité

Service perdu 12-11

Service perdu 12 égalité

13-12

Service perdu 13 égalité

14 point de set 13

Service perdu 14 égalité

Mettre dans la colonne suivante une barre verticale sur la hauteur des 4 lignes

Service perdu 15-14

Service perdu 15 égalité

16 point de set 15

Service perdu 16 égalité

17-16

Suspension de jeu à cause d'une coupure d'éclairage 1'30

17-16 jouez

Service perdu 17 égalité

Service perdu 18-17

Service perdu 18 égalité

Service perdu 19-18

Avertissement à Eva qui a volontairement frappé le filet avec sa raquette après la fin du point

Service perdu 19 point de set égalité

Set.

Déclencher son chronomètre pour 2'

Set remporté par le collège Bois mesdames 20-19

Inviter les joueurs à changer de coté avec leurs affaires.

Reporter et entourer le score du set en bout de ligne et dans les cases du cadre où figurent les noms des joueurs.

Après 1'40 annoncer deux fois terrain 8 vingt secondes.

Vérifier les positions du serveur et du receveur qui dans ce cas ont changé par rapport au premier set.

Démarrer le jeu par : « second set zéro égalité jouez ».

1-0

2-0

3-0

4-0

Service perdu 1-4

2-4

3-4

4 égalité

5-4

6-4

7-4

8-4 arrêt de jeu

Démarrer son chronomètre pour 1 minute après 40 secondes

annoncer deux fois terrain 8 vingt secondes

8-4 jouez

Service perdu 5-8

6-8

7-8

8 égalité

Service perdu 9-8

10-8

11-8

12-8

13-8

14 point de set 8

Service perdu 9-14

10-14

11-14

12-14

13-14

14 égalité

Mettre dans la colonne suivante une barre verticale sur la hauteur des 4 lignes

Service perdu 15-14

Service perdu 15 égalité

16 point de set 15

Service perdu 16 égalité

17-16

Service perdu 17 égalité

18-17

Service perdu 18 égalité

19-18

Service perdu 19 point de match égalité

Set.

Déclencher son chronomètre pour 2 minutes

Set remporté par le collège Coin joli 20-19

Inviter les joueurs à changer de coté avec leurs affaires.

Reporter et entourer le score du set en bout de ligne et dans les cases du cadre où figurent les noms des joueurs.

Après 1'40 annoncer deux fois « terrain 8 vingt secondes ».

Vérifier les positions du serveur et du receveur qui dans ce cas ont changé par rapport au set précédent.

Démarrer le jeu par : « dernier set zéro égalité jouez ».

Service perdu 1-0

2-0

3-0

4-0

Service perdu 1-4

2-4

3-4

4 égalité

5-4

6-4

7-4

8-4 arrêt de jeu

Démarrer son chronomètre pour 1 minute inviter les joueurs à changer de coté avec leurs affaires, après 40 secondes annoncer

deux fois terrain « 8 vingt secondes »

8-4 jouez

Service perdu 5-8

6-8

7-8

8 égalité

Service perdu 9-8

10-8

Service perdu 9-10

10 égalité

11-10

12-10

Service perdu 11-12

12 égalité

Service perdu 13-12

14 point de match 12

Set

Match remporté par le collège Bois mesdames 20/19 – 19/20 – 15/12.

3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS RÔLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

PRECISION DES TÂCHES

- 1) Je suis arbitre
 - Je connais les règles : fautes, lets ...
 - Je sais utiliser une feuille de score et la remplir correctement
 - Je connais la terminologie officielle
 - Je sais contrôler mon terrain
 - Je sais contrôler l'environnement du terrain

- 2) Je suis Juge de Service
 - Je connais les fautes de service
 - Je sais les signaler par les gestes correspondants.

- 3) Je suis Juge de Ligne
 - Je sais me placer sur le terrain
 - Je connais les gestes correspondants aux annonces que je dois faire.

- 4) Je tiens la table de marque
 - Je sais préparer une feuille de rencontre
 - Je sais remplir une feuille de résultats : poule ou tableau
 - Je sais prévoir et lancer les matchs
 - Je connais les temps de récupération des joueurs entre les matchs
 - Je sais transmettre les résultats sur tableau d'affichage
 - Je sais établir des classements.

RECOMMANDATIONS AUX JUGES DE LIGNE

1] Sachez tout d'abord que, 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 « largement bon » ou « largement dehors » et que ni 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 de point de chute et annoncez votre décision chaque fois qu'il sera nécessaire. 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 écarter 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 tous aient le temps de le 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* » ou s'il s'agit d'un arbitre étranger : « *line judge, signal please* ». 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 du terrain (arbitre ou juge de ligne). Le meilleur moyen de prévenir toute contestation de joueur c'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.

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.

7] 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 (qui va intervenir après seulement 1mn.30).

8] 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 respectives et attendez que le premier juge de ligne donne le signal de s'asseoir
- ✓ Si vous êtes le premier 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 par terre, puis ils le suivent en ordre pour sortir du terrain.

9] 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
- ✓ Des 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.

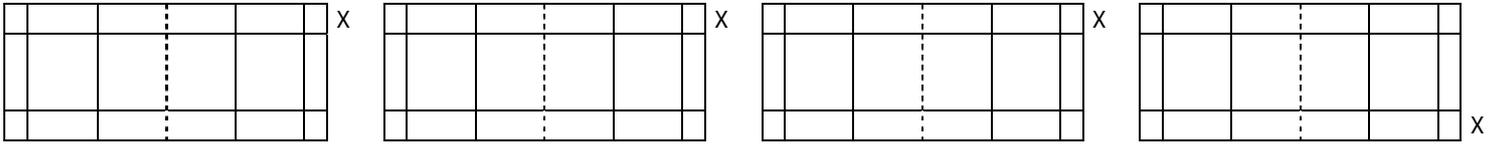
10] Dites-vous que tout le monde est susceptible de commettre une erreur, même l'arbitre le plus expérimenté, mais, si cela vous arrive, rectifiez immédiatement et reconcentrez-vous un peu plus.

11] Voici les positions (X) des juges de lignes :

❑ **Pour les lignes de côté**

La ligne entière en simple ou la moitié de la ligne en doubles ne pose pas de problèmes ; mettez-vous bien dans l'axe de la ligne à environ deux mètres du terrain.

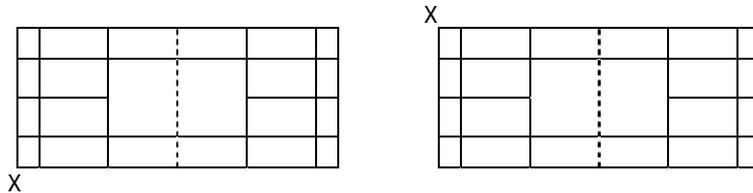
Quand le poteau vous masque la seconde moitié de la ligne, décalez-vous légèrement vers l'intérieur du terrain.



❑ **Pour les lignes de fond**

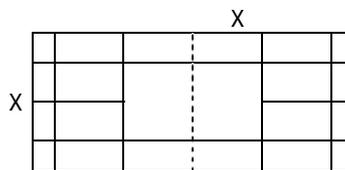
En simple, pas de problèmes ; mettez-vous dans l'axe de la ligne.

En doubles, vous êtes également responsable de la ligne de service long ; décalez-vous vers l'intérieur de façon à pouvoir être dans l'axe de chaque ligne en penchant le buste.



❑ **Pour les lignes de service (court et médian)**

ATTENTION, ce sont les plus difficiles à juger ; les Anglais les appellent « sleeping lines », c'est-à-dire « lignes soporifiques ». Le volant ne tombe que très rarement et même jamais au service, et ces lignes demandent un effort de concentration particulièrement intense.



LES GESTES DU JUGE DE LIGNE



Je suis Juge de Ligne
Je signale que le volant est à l'intérieur en pointant ma main vers la ligne.



Je suis Juge de Ligne
Je signale que le volant est dehors en annonçant clairement « OUT »



Je suis Juge de Ligne
Je n'ai rien vu, je mets mes deux mains devant les yeux

LES GESTES D' ARBITRAGE DU JUGE DE SERVICE

LES FAUTES DE SERVICE :

La tige de la raquette du serveur, au moment de la frappe du volant, doit être suffisamment inclinée vers le bas.

La totalité du volant au moment de la frappe n'est pas en dessous de la taille du serveur

Trop de retard pour servir.

Dès que les joueurs ont pris leur position, le premier mouvement de la tête de la raquette du serveur vers l'avant est le début du service.

Le mouvement de la raquette doit continuer vers l'avant

Une quelconque partie des deux pieds doit rester en contact avec la surface du terrain dans une position stationnaire jusqu'à ce que le service soit exécuté.

Le point de contact initial avec le volant n'est pas sur le bouchon.

LES GESTES POUR LES SIGNALER A L' ARBITRE :



Je suis Juge de Service
Au moment de la frappe du volant, la tige de la raquette n'est pas inclinée vers le bas.



Je suis Juge de Service
Je signale qu'au moment de la frappe, le volant n'est pas entièrement sous la taille du serveur.



Je suis Juge de Service
Je signale que le mouvement de la raquette n'était pas continu vers l'avant.



Je suis Juge de Service
Je signale une faute de pied durant le service en pointant la main droite vers le pied droit.



Je suis Juge de Service
Je signale que le volant n'a pas été frappé en premier par le bouchon.

4 LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

Niveau Départemental

Rôles	Compétences	Tâches-Attendus	Protocole de certification
ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"> • Enoncer les règles du jeu en simple au service les fautes en rapport avec le filet et les lignes les volants "in" ou "out" • Utiliser les annonces et un vocabulaire précis 	<ul style="list-style-type: none"> • Arbitrer un match de simple avec la feuille de score. • Arbitrer de façon orale en double 	<ul style="list-style-type: none"> • Etre en possession de sa carte "JO district" • Le responsable JO de la commission mixte départementale délivre la pastille bleue à apposer sur la carte JO s'il a satisfait à la pratique et à la partie théorique requise
JUGE DE LIGNE	<ul style="list-style-type: none"> • Enoncer les gestes en relation avec l'arbitre • Parler fort • Faire des annonces claires • Ne pas se laisser influencer ni distraire • Savoir placer sa chaise en fonction de la ligne à juger 	<ul style="list-style-type: none"> • Juger en simple et en double 	<ul style="list-style-type: none"> • Idem ci-dessus plus la pratique de juge de ligne
GESTION	<ul style="list-style-type: none"> • Préparer une feuille de score • Préparer une feuille de rencontre • Enregistrer un résultat dans un tableau de compétition ou dans une feuille de rencontre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumer une tâche de secrétariat 	<ul style="list-style-type: none"> • Idem ci-dessus plus la partie pratique de gestion.

Niveau Académique

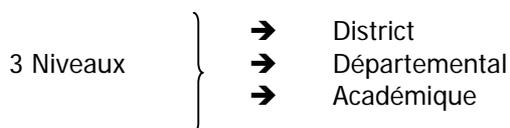
Rôles	Compétences	Tâches-Attendus	Protocole de certification
ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"> • Enoncer sans hésitation les règles du jeu en simple et en double * déroulement du score * placement des joueurs * début, fin de set * temps d'échauffement * interruptions entre les sets • Prendre des décisions claires et rapides • Maîtriser la terminologie de l'arbitrage 	<ul style="list-style-type: none"> • Arbitrer un match de simple et de double avec la feuille de score 	<ul style="list-style-type: none"> • Etre en possession de sa carte "JO départemental" • Le responsable JO de la commission mixte académique délivre la pastille jaune à apposer sur la carte JO s'il a satisfait à la partie pratique et à la partie théorique requise
JUGE DE LIGNE et JUGE DE SERVICE	<ul style="list-style-type: none"> • Enoncer les gestes et le vocabulaire en relation avec l'arbitre • Enoncer les règles du service 	<ul style="list-style-type: none"> • Juger en simple et en double 	<ul style="list-style-type: none"> • Idem ci-dessus plus la pratique de juge de ligne et de juge de service
GESTION	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier une feuille de score • Etablir des classements dans les poules • Transmettre des résultats sur des affichages muraux (agent de liaison) 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumer différentes tâches de secrétariat 	<ul style="list-style-type: none"> • Idem ci-dessus plus la partie pratique de gestion.

Niveau National

Rôles	Compétences	Précisions-Attendus	Protocole de certification
ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"> • Enoncer sans hésitation les règles du jeu en simple et en double • Etre capable d'anticiper, de corriger • Maîtriser les erreurs, les conflits, les influences extérieures • adopter sur la chaise une attitude et une gestuelle adaptée • contrôler l'environnement du terrain (volants, paniers, sacs des joueurs...) pendant et après le match • Se mettre au service du jeu et des joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Arbitrer un match de simple et de double avec la feuille de score 	<ul style="list-style-type: none"> • Etre en possession de sa carte "JO académique " • Le responsable JO de la commission mixte nationale délivre la pastille rouge à apposer sur la carte JO s'il a satisfait à la partie pratique et à la partie théorique requise
JUGE DE LIGNE et JUGE DE SERVICE	<ul style="list-style-type: none"> • Enoncer les gestes et le vocabulaire en relation avec l'arbitre. • Enoncer les règles du service. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juger en simple et en double 	<ul style="list-style-type: none"> • Idem ci-dessus plus la pratique de juge de ligne et de juge de service
GESTION	<ul style="list-style-type: none"> • Participer au déroulement de la compétition. • Prévoir les successions des matches dans une rencontre. • Etablir des classements • Transcrire et répertorier les résultats • Connaître les temps de récupération entre 2 matches • Annoncer les matches 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumer différentes tâches de secrétariat 	<ul style="list-style-type: none"> • Idem ci-dessus plus la partie pratique de gestion.

5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

EVALUATION DU JEUNE OFFICIEL BADMINTON UNSS



Jeune Officiel « DISTRICT »

Etre capable :

- ✓ D'arbitrer un match de « simple »
- ✓ D'être juge de ligne
- ✓ D'assumer une tâche de secrétariat

Examen sur 50 Points

Jeune Officiel « DEPARTEMENTAL »

Etre « Jeune Officiel District »

Etre capable :

- ✓ D'arbitrer un match de « simple » et de « double »
- ✓ D'être juge de service
- ✓ D'assumer deux tâches de secrétariat

Examen sur 50 Points

Jeune Officiel « ACADEMIQUE »

Etre « Jeune Officiel Départemental »

Etre capable :

- ✓ D'arbitrer avec juges de ligne
- ✓ D'assurer le secrétariat

Examen sur 50 Points

Conseils : il semble important d'utiliser d'emblée le bon langage, de s'aider de la feuille de score (à différents degrés). Ne pas mettre les élèves dans des situations trop complexes (par exemple : arbitrer seul et tout voir ... arbitrer trop vite un « double » ...). Par contre, il est fondamental de savoir quand un volant est « **out** », quand commence un échange, quand l'arbitre annonce le score, etc. ...

JEUNE OFFICIEL DISTRICT

NOM : Prénom :
Etablissement :
.....

ARBITRE

↳ Répondre à un questionnaire de 10 questions significatives préparées par le responsable Badminton du District.

Total des bonnes réponses : /10 points

Partie pratique : (à remplir par le professeur responsable)

Vous allez arbitrer un match de « simple » ; mettez-vous dans de bonnes conditions : prenez les joueurs en main dès le début, annoncez clairement la situation de jeu et le score, remplissez bien la feuille de score.

- | | |
|---|---------------|
| 1] Clarté et intensité de la voix
Commencer par le score du serveur utilisation des termes justes. | 1 – 2 – 3 – 4 |
| 2] Avoir une autorité
Ne pas se laisser distraire
Etre juste dans son jugement ou dans l'annonce, sinon dire LET | 1 – 2 – 3 – 4 |
| 3] Savoir juger un volant « out »
Avec ou sans juge de ligne | 1 – 2 – 3 – 4 |
| 4] Connaître le déroulement d'un match
Nombre de sets, durée d'un set avec ou sans prolongation
Savoir démarrer un match par « le tirage au sort » | |
| 5] Être capable de donner le score
Débuter par le score du serveur et adopter un vocabulaire approprié | 1 – 2 – 3 – 4 |

Total : /20 points

JUGE DE LIGNE

- | | |
|--|-------------------|
| 1] Utiliser les gestes en se plaçant correctement
En relation avec l'arbitre | 1 – 2 – 3 – 4 – 5 |
| 2] Parler fort « out » et ne pas se laisser influencer | 1 – 2 – 3 – 4 – 5 |

Total : /10 points

SECRETARIAT

- | | |
|--|-------------------|
| 1] Préparer une feuille de match | 1 – 2 – 3 – 4 – 5 |
| 2] Reporter un résultat sur une feuille | 1 – 2 – 3 – 4 – 5 |

Total : /10 points

RESULTATS

Théorie	Pratique
----------------	-----------------

<i>Arbitre</i>	<i>Arbitre</i>	<i>Juge de ligne</i>	<i>Secrétariat</i>
_____/10 pts	_____/20 pts	_____/10 pts	_____/10 pts

<i>Total / 50 points</i>
_____/50 pts

Admis : 30/50 dont 20/30 à la pratique « Arbitre » et « Juge de ligne »

Admis :

Non admis :

Fait à : Le Responsable :

Le : Signature :

JEUNE OFFICIEL DEPARTEMENTAL

NOM : Prénom :

Etablissement :

.....

ARBITRE

↳ Répondre à un questionnaire de 10 questions significatives préparées par la Commission Mixte Départementale.

Total des bonnes réponses : /10 points

Partie pratique : (à remplir par le professeur responsable)

- | | |
|--|-------------------|
| 1] Connaître le règlement de « double » | 1 – 2 – 3 – 4 – 5 |
| Le déroulement du score | |
| Les placements des joueurs | |
| 2] Utiliser la feuille de score pour maîtriser l'évolution du score | 1 – 2 – 3 – 4 – 5 |
| 3] Être précis au niveau du vocabulaire au début, pendant, à la fin du match | 1 – 2 – 3 – 4 – 5 |
| 4] Connaître les limites du jeu | 1 – 2 – 3 – 4 – 5 |
| Début et fin de set, tirage au sort, temps d'échauffement et interruption entre les différents sets. | |

Total : /20 points

JUGE DE SERVICE

Responsable de la décision de savoir si un serveur fait correctement son service

- | | |
|---|-------------------|
| 1] Connaître le règlement du service | 1 – 2 – 3 – 4 – 5 |
| 2] Connaître les gestes et l'annonce | 1 – 2 – 3 – 4 – 5 |

Total : /10 points

SECRETARIAT

- | | |
|---|-------------------|
| 1] Vérifier une feuille de score | 1 – 2 – 3 – 4 – 5 |
| 2] Transmettre le résultat sur une feuille de poule ou sur un affichage mural (agent de liaison) | 1 – 2 – 3 – 4 – 5 |

Total : /10 points

RESULTATS

Théorie	Pratique
----------------	-----------------

<i>Arbitre</i>	<i>Arbitre</i>	<i>Juge de service</i>	<i>Secrétariat</i>
_____/10 pts	_____/20 pts	_____/10 pts	_____/10 pts

<i>Total / 50 points</i>
_____/50 pts

Admis : 30/50 dont 20/30 à la pratique « Arbitre » et « Juge de Service »

Admis :

Non admis :

Fait à : Le Responsable :

Le : Signature :

JEUNE OFFICIEL ACADEMIQUE

NOM : Prénom :

Etablissement :

.....

ARBITRE

↳ Répondre à un questionnaire de 10 questions significatives préparées par la Commission Mixte Régionale.

Total des bonnes réponses : /10 points

Partie pratique : (à remplir par le professeur responsable)

- | | |
|---|--------------------|
| 1] Être Jeune Officiel « départemental » | |
| 2] Être capable d'anticiper et de corriger
« Ce que je dois faire quand il y a une erreur, avant ou après l'échange » | 1 - 2 - 3 - 4 - 5 |
| 3] Prendre des décisions claires et rapides | 1 - 2 - 3 - 4 - 5 |
| 4] Savoir arbitrer avec juges de ligne et juge arbitre | 1 - 2 - 3 - 4 - 5 |
| 5] Savoir intervenir en cas :
d'erreur de zone, de let
de fautes d'obstruction
de blessure, de sanction | 1 - 2 - 3 - 4 - 5 |
| 6] Utiliser totalement la feuille de score en simple et en double, avec les annonces | 2 - 4 - 6 - 8 - 10 |

Total : /30 points

SECRETARIAT

- | | |
|--|-------------------|
| 1] Préparer le déroulement d'une compétition, connaître l'ordre du déroulement des matches, le temps de récupération entre deux matches | |
| | 1 - 2 - 3 - 4 - 5 |
| 2] Annoncer les matches
Transcrire et répertorier les résultats | 1 - 2 - 3 - 4 - 5 |

Total : /10 points

RESULTATS

Théorie	Pratique	
<i>Arbitre</i>	<i>Arbitre</i>	<i>Secrétariat</i>
...../10 pts/30 pts/10 pts

Total / 50 points

...../50 pts

Admis : 30/50 dont 20/30 à la pratique « Arbitre »

Admis :

Non admis :

Fait à : Le Responsable :

Le : Signature :

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra **demander à son professeur d'EPS** ses codes d'accès :

- Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant.

- Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.
- Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est :

www.unss.org

7. LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

- Site UNSS National : www.unss.org

- Site FFBa National : www.ffba.org