

**JE SUIS JEUNE OFFICIEL**

**UNSS**

**EN BADMINTON**

NOVEMBRE 2004

## CE QU'IL FAUT SAVOIR POUR DEVENIR JEUNE OFFICIEL UNSS EN BADMINTON

### Préambule

#### 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.

#### Quelques bonnes raisons pour former des élèves à la fonction de Jeune Officiel

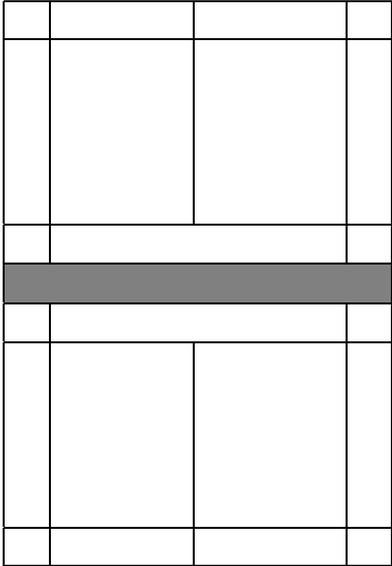
Le Badminton est un sport de fair-play ; il se pratique souvent en auto-arbitrage. Pour ce faire, il faut toutefois que les joueurs connaissent les règles et sachent les appliquer. Jouer et arbitrer selon un règlement peut s'apprendre en même temps. De plus, les élèves formés à l'arbitrage seront d'autant plus faciles à placer en auto-arbitrage et seront d'autant plus fair-play.

Au cours des compétitions UNSS, les organisateurs font appel à des joueurs pour qu'ils arbitrent, en dehors de leur temps de match. Cela ne s'improvise pas, il faut les préparer.

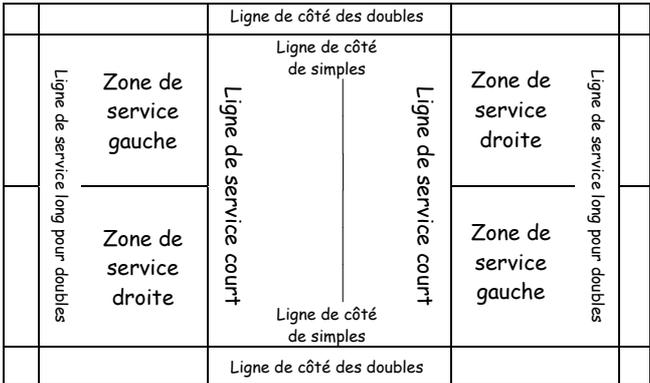
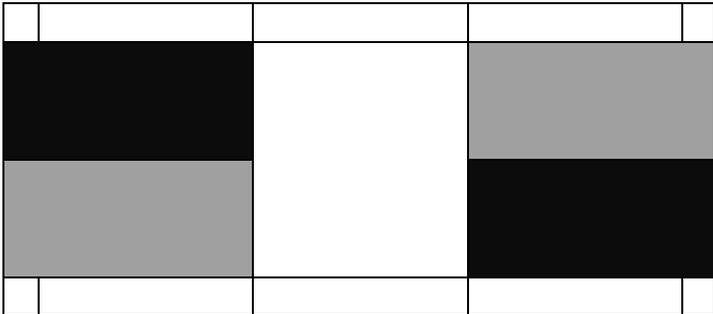
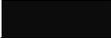
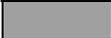
Certaines compétitions nécessitent la présence de Jeunes Officiels à part entière. C'est l'occasion pour certains élèves d'exprimer leur sens des responsabilités dans le cadre éducatif de l'UNSS. C'est aussi une occasion pour eux de se mettre en valeur.

#### La formation des Jeunes Officiels

A priori, les élèves n'aiment pas arbitrer, ils préfèrent participer et jouer. Il faut donc profiter des phases de repos et d'observation dans les séances d'EPS ou en AS pour les former progressivement. Nous avons essayé, dans ce qui suit, de formuler quelques étapes dans la connaissance du règlement et dans la formation à l'arbitrage. Ces étapes ne sont pas des passages obligés mais des points de repère. L'expérience nous a toutefois montré qu'il était par exemple impossible à un Jeune Officiel débutant d'utiliser une feuille de score.

LES PROBLEMES POSES	LE REGLEMENT	LES COMPETENCES
<b>Quand commence son rôle</b>	A l'appel du match à la table de marque	Se rendre sur le terrain annoncé avec le matériel nécessaire, puis accueillir les joueurs et procéder au tirage au sort.
<b>Quand commence sa responsabilité</b>	Lorsqu'il pénètre dans le périmètre des 2 m autour du terrain où il va officier	
<b>Quand commence le match ?</b>	A l'annonce zéro égalité jouez.	Inscrire l'heure sur la feuille de score.
<b>L'arbitre connaît les limites de jeu</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Je suis capable d'annoncer un volant « in » ou « out »</li> <li>- Bien juger le volant « in » ou « out »</li> <li>- Se placer au meilleur endroit pour juger des points de chute du volant :                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1] à côté du filet</li> <li>2] en hauteur si possible</li> <li>3] en fonction de la luminosité dans la salle.</li> </ol> </li> </ul>
<b>Début et fin de l'échange</b>	L'échange commence à partir du service et se termine quand le volant tombe au sol ou lorsqu'une faute est constatée.	J'arbitre dans l'esprit du jeu, je n'avantage personne.
<b>J'ai le service ...</b>  <b>Je n'ai pas le service ...</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si j'ai le service et si je gagne l'échange, alors je marque le point.</li> <li>- Si j'ai le service et si je perds l'échange, alors je perds le service.</li> <li>- Si je n'ai pas le service et si je gagne l'échange, alors je reprends le service.</li> <li>- Si je n'ai pas le service et si je perds l'échange, alors mon adversaire marque un point.</li> </ul>	<p><u>Exemple :</u></p> <p>Si j'ai le service et si je gagne l'échange ... alors je marque le point</p>
<b>Quand se termine le match ?</b>	Quand le score défini est atteint	J'annonce le vainqueur.

LE REGLEMENT DU JEU EN SIMPLE

LES PROBLEMES POSES	LE REGLEMENT	LES COMPETENCES
<p align="center"><b>Le terrain réglementaire</b></p>	<p><b>Poteaux :</b> Hauteur : 1,55 m. Situation : sur les lignes de côté de doubles</p> <p><b>Filet :</b> Hauteur : 760 mm., bordé à la partie supérieure d'une bande blanche. Le bord supérieur du filet est à 1,524 m. du sol au centre du terrain.</p> <p><b>Les lignes :</b> (4cm. d'épaisseur) font partie de la zone qu'elles délimitent. NB : Le couloir du fond fait toujours partie du terrain de simple</p> <p align="center">40 mm 4,460 m 40 mm 1,980 m   1,980 m 40 mm 4,460 m 40 mm</p> <p align="center"><b>POTEAU</b></p>  <p align="center"><b>POTEAU</b> 13,400 m.</p>	<p align="center"><b>Connaître l'utilité de chaque ligne</b></p>
<p align="center"><b>Placement des Joueurs au Service</b></p>	<p align="center"><u>Le score du serveur détermine la position des :</u> Serveur et receveur</p>  <p align="center">  Score impair → Zone GAUCHE   Score pair → Zone DROITE         </p> <p>NB : Les zones de service grisées de cet exemple sont celles du simple.</p>	<p align="center"><b>Reconnaître les fautes de placement, les corriger avant la mise en jeu</b></p>

## LE DEROULEMENT DU MATCH

### Le Tirage au sort

Avant le match, on procède au tirage au sort :

- 1] Servir ou recevoir en premier ou
- 2] Choisir son côté de terrain.

Le perdant exerce ensuite son choix sur l'alternative restante.

*NB : le gagnant d'un set commence à servir dans le set suivant*

### Le Score

Un match se joue en 2 sets gagnants généralement de 9 points en UNSS

Pour les matches FFBA se référer aux dispositions spécifiques

### Les Prolongations

En cas d'égalité à 1 point de la fin du set, on peut choisir de jouer des prolongations.

C'est le joueur qui atteint le premier ce score qui peut décider de jouer les prolongations ou non.

Si les prolongations ne sont pas choisies, le set s'arrête au score initialement prévu.

La prolongation est de 2 points :  
Set de 9 à 8 égalité

### Les Changements de Terrains

Les joueurs changent de terrain :

A la fin de chaque set

Au set décisif (3<sup>ème</sup> en UNSS)

Lorsqu'un joueur atteint la moitié du score (5)

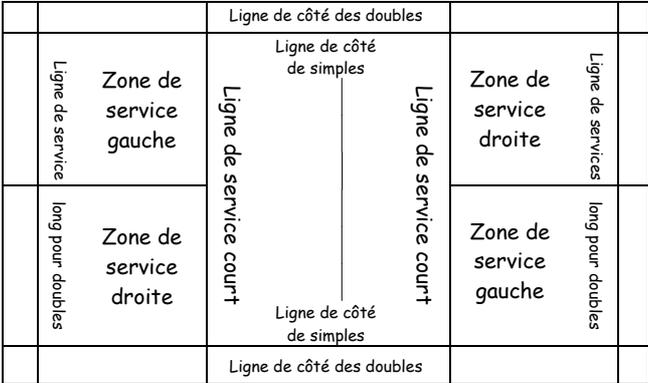
Si les joueurs oublient de changer à temps, le changement se fait dès la fin de l'échange en cours, le score restant acquis

- ✓ Avant chaque échange : annoncer le score en indiquant celui du **serveur** en premier

### Remarques

- ✓ Avoir la voix qui porte : les joueurs doivent entendre.
- ✓ Employer le vocabulaire réglementaire
- ✓ Annoncer chaque faute dès qu'elle est constatée (sans anticiper) si elle est claire.
- ✓ En cas d'égalité : reconnaître le joueur à qui doit être proposé le choix de la prolongation ou non

LE REGLEMENT DU JEU EN DOUBLE

LES PROBLEMES POSES	LE REGLEMENT	LES COMPETENCES A ACQUERIR
<p><b>le terrain réglementaire</b></p>	<p>ZONES DE SERVICES</p>  <p>POTEAU</p>	<p>Je connais l'utilité de chaque ligne</p>
<p><b>Où se placent les joueurs ?</b></p> <p><b>Qui doit servir ?</b></p> <p><b>Qui reçoit ?</b></p>	<p>Au début du set, un joueur de chaque équipe se place dans la zone droite et l'autre où il le souhaite sans gêner le serveur ou le receveur.</p> <p>Pendant le match, les joueurs d'une équipe se placent dans la même position qu'au début du set si le score de l'équipe est pair ; dans la position inverse si le score de l'équipe est impair.</p> <p>- <b>Chaque équipe se place en fonction de son propre score.</b></p> <p>Lorsqu'une équipe gagne le droit de servir, c'est le joueur qui se trouve dans la zone de droite qui sert en premier. Il continuera à servir en changeant alternativement de zone de service tant que son équipe ne perd pas d'échange. Si son équipe perd un échange, son partenaire deviendra le second serveur jusqu'à ce que l'équipe perde l'échange.</p> <p>- Au début de chaque set, il n'y aura pas de second serveur.</p> <p>Le joueur qui se trouve diagonalement opposé au serveur.</p> <p>- Les receveurs ne changent pas de position (leur score ne changent pas)</p> <p>- Les partenaires se placent où ils veulent sans gêner le serveur ou le receveur</p>	<p>Je connais les fautes de placement et je corrige avant la mise en jeu, sinon :</p> <p>J'accorde un let (arrêt de jeu)</p> <p>- si l'équipe fautive gagne l'échange, ou j'accorde un point :</p> <p>- si l'équipe perd l'échange et dans ce cas là, le match continue avec l'erreur de position.</p> <p>En annonçant le score, je précise toujours quand il s'agit du second service.</p> <p><u>Exemple :</u> 5-2 second service</p>
<p><b>Déroulement du jeu</b></p>	<p>Une fois le service reçu, les joueurs peuvent se déplacer librement sur la surface du terrain, n'importe lequel des deux peut frapper le volant..</p>	<p>On n'annonce jamais quand il s'agit du premier service.</p>

Dans ce tableau, il n'y a pas de correspondance directe entre le règlement et les compétences à acquérir.

LES FAUTES PRINCIPALES ET LES LET

LES PROBLEMES POSES	LE REGLEMENT	LES COMPETENCES A ACQUERIR
<p>Quand y-a-t-il faute ?</p>	<p style="text-align: center;"><b>PENDANT LE SERVICE</b></p> <p><b>Le receveur et le serveur ne doivent pas :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Avoir un pied sur la ligne</li> <li>✓ Décoller le pied</li> <li>✓ Frapper le volant au-dessus de la taille</li> </ul> <p><b>Il y a faute également :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Si, au service, la tête de la raquette n'est pas nettement plus basse que la main qui la tient</li> <li>✓ Si le serveur rate le volant</li> <li>✓ Si le mouvement n'est pas continu vers l'avant</li> <li>✓ Si, au service, le volant reste accroché au filet après l'avoir franchi</li> <li>✓ Si, en double, c'est le partenaire du receveur qui relance le service</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>PENDANT LE JEU</b></p> <p><b>Il y a faute</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Si le joueur joue le volant dans le camp adverse</li> <li>✓ Si le joueur touche le filet ou un poteau avec son corps ou sa raquette</li> <li>✓ Si le volant touche le plafond</li> <li>✓ Si le volant touche un joueur</li> <li>✓ Si le volant ne franchit pas le filet</li> <li>✓ Si le joueur empiète dans le <math>\frac{1}{2}</math> terrain adverse et gêne son adversaire</li> <li>✓ Le volant tombe en dehors de la limite du terrain</li> </ul> <p>Le volant est frappé deux fois par la même équipe (deux frappes dans le même geste sont autorisées).</p>	<p>Quand il y a faute :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- annoncer clairement et rapidement « <b>faute</b> » pour interrompre le jeu</li> </ul> <p>Quant le volant tombe en dehors du terrain :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- annoncer « <b>out</b> »</li> </ul> <p><u>Être concentré, vigilant</u></p> <p>Se mettre dans les meilleures conditions pour être juste, efficace et respecté :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Être seul</li> <li>- Ne pas discuter</li> <li>- Ne voir que le match</li> <li>- Ne pas provoquer, ne pas être injuste</li> <li>- Ne pas se laisser influencer, être impartial.</li> </ul> <p><u>Prendre vite une décision</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire preuve d'<b>autorité</b></li> <li>- Être sûr</li> <li>- Ne pas hésiter</li> <li>- Répéter fermement et sans discuter l'annonce faite, s'il y a hésitation des joueurs.</li> </ul>
<p>Il y a let</p>	<p>Si le serveur met en jeu alors que le receveur n'est pas prêt</p> <p>Quand quelque chose ou quelqu'un traverse le terrain pendant le jeu</p> <p>Si les deux joueurs font une faute en même temps (exemple : mauvais placement au service des deux joueurs)</p> <p>Si le volant se désintègre</p> <p>Si l'arbitre n'est pas en mesure de prendre une décision</p> <p>Si le volant reste accroché au filet après l'avoir franchi (sauf au service).</p>	<p>Quand il y a LET :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-annoncer clairement et rapidement « <b>let</b> » afin d'interrompre le jeu</li> <li>- faire rejouer le point</li> </ul>
<p>Comportement</p>	<p><u>En cas de manquement</u> : l'arbitre pourra donner un avertissement et/ou une faute (perte de l'échange).</p>	

Dans ce tableau, il n'y a pas de correspondance directe entre le règlement et les compétences à acquérir.

## PRECISION DES TACHES

### 1] Utiliser les feuilles de score

- ✓ Celles-ci servent de fil conducteur pendant le match ; elles rappellent les placements au service, le score, etc ...

La feuille de score est aussi la seule trace qui reste après le match.

- ✓ Mise en responsabilité de l'élève sur les tournois internes.

### 2] Contrôler le placement des joueurs au service

- ✓ Connaître à tout moment le placement des joueurs (en rapport avec la feuille de score)
- ✓ Corriger rapidement le mauvais placement ou continuer avec les nouveaux placements jusqu'à la fin du set.

### 3] S'adapter à la structure de la compétition

- ✓ Connaître l'organisation de la compétition
  - Type de compétition
  - Type de match (au temps, aux sets, aux points, aux services)
- ✓ Savoir quand on arbitre
- ✓ Connaître **la personne responsable** si problème lors de l'arbitrage : elle peut être un joueur reconnu comme tel ou un professeur ou un juge-arbitre et ceci avant le début de la compétition.

### 4] Savoir prendre des décisions adaptées et arbitrer dans l'esprit

- ✓ Aucun joueur ne devra retarder volontairement le service
- ✓ Aucun joueur ne devra interrompre volontairement le jeu
- ✓ Les joueurs auront une tenue et un langage corrects
- ✓ Les joueurs respecteront l'arbitre et les adversaires

## 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.

La feuille de score comporte 7 rangées de 2 lignes : elle permet d'enregistrer des matches longs, mais dans des cas exceptionnellement longs, il peut être nécessaire d'utiliser une seconde feuille pour terminer le match.

### 1] Avant le match

- ✓ Inscrire les noms des joueurs sur au moins cinq rangées.
- ✓ 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 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.
- ✓ Notez dans l'emplacement prévu près des noms des joueurs, l'équipe sur votre droite et l'équipe sur votre gauche au début du match.

### 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, aucun point n'est marqué :
  - *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* :  
Si le joueur est le « premier serveur », l'équipe garde le service et le partenaire devient « second serveur ». On inscrit une « X » dans la case, au-dessus du chiffre déjà inscrit pour l'équipe au service (la « X » signifie donc « second service »).  
  
Si le joueur est le « second serveur », l'équipe perd le service et c'est l'équipe adverse qui reprend le service. 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.

**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 au service : c'est celle pour laquelle la case la plus à droite a été remplie.

Lorsqu'on arrive à la fin d'une rangée, on passe à la rangée suivante et on inscrit à nouveau le score de l'équipe au service, dans la première case de la ligne.

### **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 (au moment de l'annonce set), notez la durée du match et signer la feuille.

*Exemple : Double Mixte - DUPONT/DURAND contre MARTIN/DUBOIS*

Voici les annonces qui correspondent à ce qui a été inscrit sur la feuille de score pour le premier set :

Durand sert sur Martin

0 égalité jouez

Service perdu 0 égalité

1-0

2-0

2-0 second service

3-0 second service

Service perdu 0-3

1-3

2-3

3 égalité

4-3

4-3 second service

Service perdu 3-4

3-4 second service

Service perdu 4-3

5-3

5-3 second service

6-3 second service

Service perdu 3-6

4-6

5-6

6 égalité

7-6

7-6 second service

service perdu 6-7

7 égalité

7 égalité second service

8 point de set, 7, second service

service perdu 7-8

8 point de set ,égalité

S'adressant à Dupont/Durand : choisissez-vous les prolongations ?

Réponse : oui

Prolongations jusqu'à 10

8 égalité prolongations jusqu'à 10

(Dans le cas d'une réponse négative, l'annonce aurait été : set sans prolongation avec rappel éventuel du score)

9 point de set 8

9-8 second service

Service perdu 8-9

9 point de set égalité

9 égalité second service

Set

Premier set remporté par Dupont/Durand 10-9



## 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 n'avez qu'une seule ligne à juger.

**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.

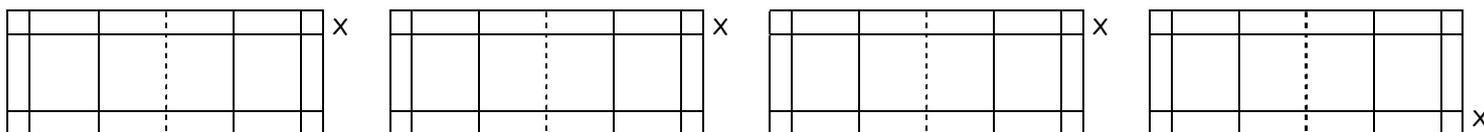
**10]** Dites-vous que tout le monde est susceptible de commettre une erreur, même l'arbitre le plus expérimenté, mais, si cela vous arrive, rectifiez immédiatement et re-concentrez-vous un peu plus.

**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.

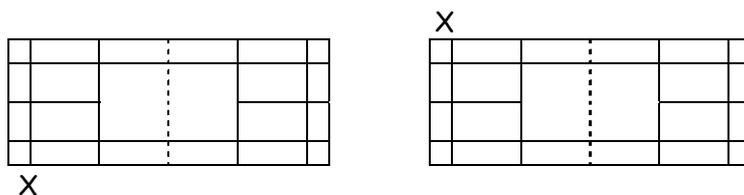
*Quand le poteau vous masque la seconde moitié de la ligne, décalez-vous légèrement vers l'intérieur du terrain.*



□ **Pour les lignes de fond**

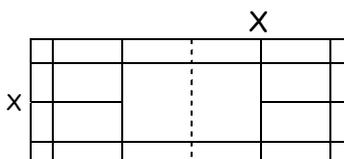
En simple, pas de problèmes ; mettez-vous dans l'axe de la ligne.

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.



## GESTES D'ARBITRAGE



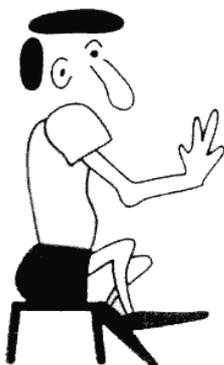
**Je suis juge de ligne**  
*Je n'ai rien vu, je mets mes deux mains devant les yeux*



**Je suis juge de ligne**  
*Je signale que le volant est dehors en annonçant clairement "oui"*



**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 service**  
*Au moment de la frappe du volant, la tête de la raquette n'est pas en dessous de la main qui la tient*



**Je suis juge de service**  
*Je signale que le volant n'a pas été frappé en premier par le "bouchon"*



**Je suis juge de service**  
*Je signale que le volant n'est pas tout entier frappé sous le niveau de la taille*



**Je suis juge de service**  
*Je signale que le mouvement de la tête de la raquette doit être continu vers l'avant*



**Je suis juge de service**  
*J'indique une faute de pied durant le service en me penchant vers l'avant tout en montrant mon pied*



**Je suis arbitre**  
*Je demande au joueur : "venez ici SVP" et lui annonce : "avertissement" ou "faute pour mauvaise conduite"*

RAPPEL DES NIVEAUX DE CERTIFICATION

	Rôles	Compétences	Tâches - Attendus	Protocole de certification
Niveau D - District	ARBITRE	<p>Enoncer les règles du jeu en simple au service</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ le tirage au sort</li> <li>➤ le score</li> <li>➤ les fautes de service</li> <li>➤ les volants « in » ou « out ».</li> </ul>	Arbitrer de façon orale en simple et/ou en double.	A L'appréciation du professeur qui assure la formation au sein de l'AS . L'élève obtient sa carte « JO district » s'il a satisfait à la partie pratique et à la partie théorique requise.
	JUGE DE LIGNE	<p>Rester concentré sur le jeu</p> <p>Etre clair dans ses décisions</p> <p>Avoir la gestuelle appropriée</p>	Juge en simple et/ou en double	Plus la pratique de juge de ligne.
	GESTION	<p>Préparer une feuille de score</p> <p>Enregistrer un résultat dans un tableau de compétition ou dans une feuille de rencontre.</p>	Assumer une tâche de secrétariat	Plus la partie pratique de gestion.

	Rôles	Compétences	Tâches - Attendus	Protocole de certification
Niveau 1	ARBITRE	<p>Enoncer les règles du jeu en simple au service pour les fautes en rapport avec le filet et les lignes le volant « in » ou « out »</p> <p>Utiliser des annonces et un vocabulaire précis.</p>	<p>Arbitrer un match de simple avec la feuille de score.</p> <p>Arbitrer de façon orale en double</p>	<p>Etre en possession de sa carte « JO district »</p> <p>Le responsable JO de la commission mixte départementale délivre la pastille bleue à apposer sur la carte JO s'il a satisfait à la partie pratique et à la partie théorique requise.</p>
	JUGE DE LIGNE	<p>Enoncer les gestes en relation avec l'arbitre</p> <p>Parler fort</p> <p>Faire des annonces claires</p> <p>Ne pas se laisser influencer ni distraire</p> <p>Savoir placer sa chaise en fonction de la ligne à juger.</p>	Juge en simple et en double	Plus la pratique de juge de ligne.
	GESTION	<p>Préparer une feuille de score</p> <p>Préparer une feuille de rencontre</p> <p>Enregistrer un résultat dans un tableau de compétition ou dans une feuille de rencontre.</p>	Assumer une tâche de secrétariat	Plus la partie pratique de gestion

	Rôles	Compétences	Tâches- Attendus	Protocole de certification
Niveau 2	ARBITRE	<p>Enoncer sans hésitation les règles du jeu en simple et en double</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ déroulement du score</li> <li>➤ placement des joueurs</li> <li>➤ début, fin de set</li> <li>➤ temps d'échauffement</li> <li>➤ interruptions entre les sets</li> </ul> <p>Prendre des décisions claires et rapides</p> <p>Maîtriser la terminologie de l'arbitrage.</p>	Arbitrer un match de simple et de double avec la feuille de score.	<p>Etre en possession de sa carte « JO départemental »</p> <p>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.</p>
	JUGE DE LIGNE & JUGE DE SERVICE	<p>Enoncer les gestes et le vocabulaire en relation avec l'arbitre</p> <p>Enoncer les règles du service</p>	Juge en simple et en double	Plus la pratique de juge de ligne et juge de service.
	GESTION	<p>Vérifier une feuille de score</p> <p>Etablir des classements dans des poules</p> <p>Transmettre des résultats sur des affichages muraux (agent de liaison).</p>	Assumer différentes tâches de secrétariat	Plus la partie pratique de gestion

	Rôles	Compétences	Tâches- Attendus	Protocole de certification
Niveau 3	ARBITRE	<p>Enoncer sans hésitation les règles du jeu en simple et en double.</p> <p>Etre capable d'anticiper, de corriger.</p> <p>Maîtriser les erreurs, les conflits, les influences extérieures.</p> <p>Adopter sur la chaise une attitude et une gestuelle adaptée.</p> <p>Contrôler l'environnement du terrain (volants, paniers, sacs des joueurs...) pendant et après le match.</p> <p>Se mettre au service du jeu et des joueurs</p>	Arbitrer un match de simple et de double avec la feuille de score.	<p>Etre en possession de sa carte « JO académique »</p> <p>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.</p>
	JUGE DE LIGNE & JUGE DE SERVICE	<p>Enoncer les gestes et le vocabulaire en relation avec l'arbitre</p> <p>Enoncer les règles du service</p>	Juge en simple et en double	Plus la pratique de juge de ligne et juge de service.
	GESTION	<p>Participer au déroulement de la compétition</p> <p>Prévoir les successions de matches dans une rencontre</p> <p>Connaître les temps de récupération entre deux matches</p> <p>Annoncer les matches</p> <p>Transcrire et répertorier les résultats</p> <p>Etablir des classements</p>	Assumer différentes tâches de secrétariat	Plus la partie pratique de gestion

## EVALUATION DU JEUNE OFFICIEL BADMINTON UNSS

3 Niveaux	}	→	District
		→	Départemental
		→	Académique

### **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 ...

Il apparaît plus facile de s'aider de la brochure « **BADMINTON ARBITRAGE** » pour aborder l'apprentissage du Jeune Officiel.

## 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.

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

**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		Total / 50 points
Arbitre	Arbitre	Juge de ligne	Secrétariat	
...../10 pts	...../20 pts	...../10 pts	...../10 pts	...../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 DÉPARTEMENTAL

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] <b>Connaître le règlement de « double »</b>   | 1 - 2 - 3 - 4 - 5 |
| Le déroulement du score  |                   |
| Les placements des joueurs   |                   |
| 2] <b>Utiliser la feuille de score pour maîtriser l'évolution du score</b>                           | 1 - 2 - 3 - 4 - 5 |
| 3] <b>Être précis au niveau du vocabulaire au début, pendant, à la fin du match</b>                  | 1 - 2 - 3 - 4 - 5 |
| 4] <b>Connaître les limites du jeu</b>   | 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

<b>Total : ..... /10 points</b>
---------------------------------

### 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

<b>Total : ..... /10 points</b>
---------------------------------

### RESULTATS

Théorie		Pratique		Total / 50 points
Arbitre	Arbitre	Juge de service	Secrétariat	
...../10 pts	...../20 pts	...../10 pts	...../10 pts	...../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 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

<b>Total : ..... /10 points</b>
---------------------------------

RESULTATS

Théorie		Pratique		
Arbitre	Arbitre	Secrétariat	Total / 50 points	
...../10 pts	...../30 pts	...../10 pts	...../50 pts	

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

**Admis :  Non admis :**

Fait à : ..... Le Responsable : .....

Le : ..... Signature :



CE DOCUMENT, REACTUALISE, EST LE FRUIT  
D'UN TRAVAIL DE REFLEXION DE :

GUY CHÊNE

ACADEMIE DE CAEN

THIERRY MARTINEZ

ACADEMIE D'AIX-MARSEILLE

CHRISTIAN ROBERT

ACADEMIE DE BESANÇON

COORDONNE PAR PATRICIA DELESQUE, DIRECTRICE NATIONALE ADJOINTE  
UNSS CHARGÉE DU BADMINTON

DIRECTION NATIONALE DE L'UNSS  
13, RUE SAINT-LAZARE  
75009 PARIS