



FORMATION ARBITRE DE LIGUE ACCRÉDITÉ

# Les fondamentaux des règles

## Article 2 : Le volant



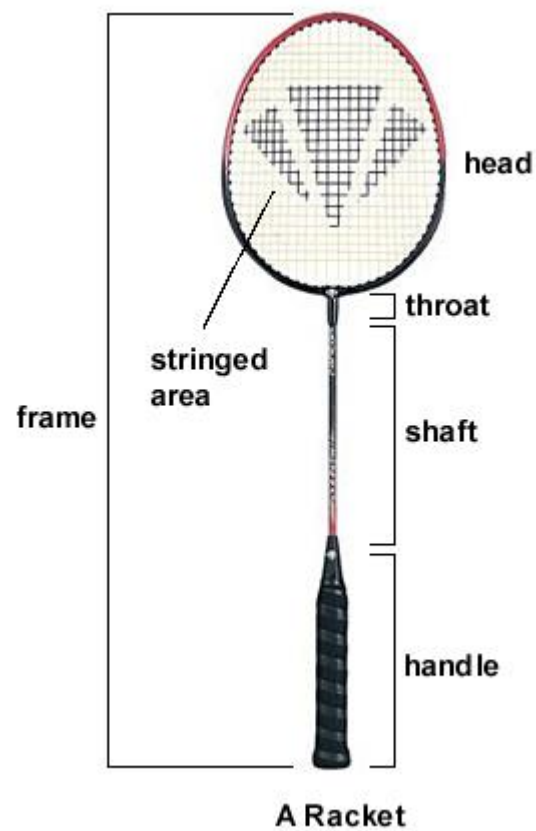
Base

Jupe



## 2. Les fondamentaux des règles

### Article 4 : La raquette



-5- Peut-on accrocher une dragonne à la raquette ?

## 2. Les fondamentaux des règles

### Article 7 : Le score



## 2. Les fondamentaux des règles

### Article 8 : Le changement de demi-terrain



## 2. Les fondamentaux des règles

### Article 9 : Le service



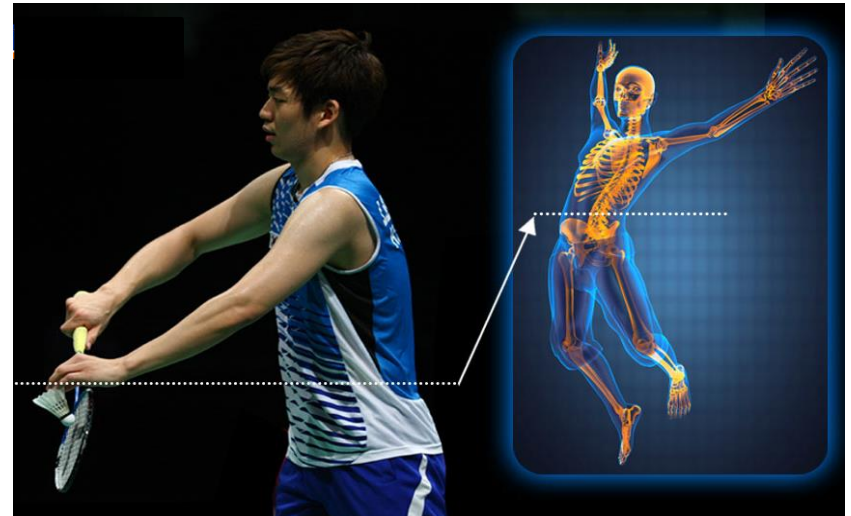
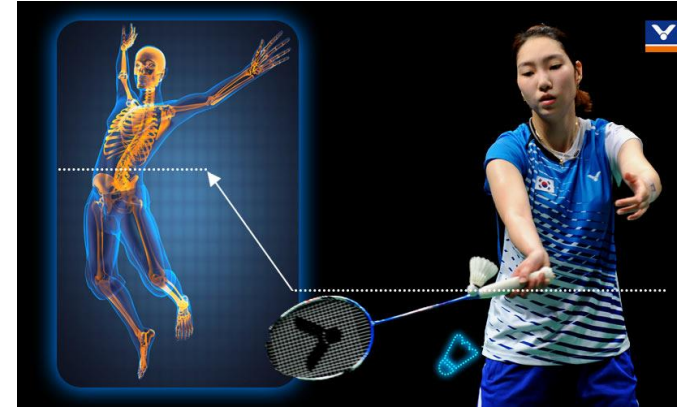
## 2. Les fondamentaux des règles

### Article 9 : Le service



## 2. Les fondamentaux des règles

### Article 9 : Le service





## 2. Les fondamentaux des règles

### Article 13 : Les fautes



## 2. Les fondamentaux des règles

### Article 14 : Les lets

« **Let** » doit être annoncé par l'arbitre, ou par un joueur (lorsqu'il n'y a pas d'arbitre), pour stopper le jeu.

#### **Il y a « let » si :**

- Le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt (article 9.4) ;
- Lors de l'exécution du service, le receveur et le serveur commettent tous les deux une faute ;
- Après que le service a été renvoyé, le volant :
  - est pris sur le filet et reste accroché à celui-ci, ou
  - après avoir franchi le filet, reste accroché à celui-ci ;
- Pendant l'échange, le volant se désintègre et la base se sépare complètement de la jupe ;

## 2. Les fondamentaux des règles

### Article 14 : Les lets

#### **Il y a « let » si :**

- De l'avis de l'arbitre, le jeu est perturbé ou bien un joueur de l'équipe adverse est distrait par un conseiller ;
  - Un juge de ligne n'a pas pu voir le volant tomber et l'arbitre est dans l'impossibilité de prendre une décision ;
- ou
- Une situation quelconque imprévisible ou accidentelle s'est produite ;

Lorsqu'un « let » se produit, le jeu depuis le dernier service ne compte pas et le joueur qui a servi en dernier, sert à nouveau.

## 2. Les fondamentaux des règles

### Article 15 : Le volant pas « en jeu »

#### **Un volant n'est pas en jeu lorsque :**

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

### 3. Le déroulement d'un match

- 1. L'avant match : de la désignation au tirage au sort***
- 2. L'avant match : temps de préparation***
- 3. Présentation***
- 4. Pendant le match***
- 5. Arrêt de jeu***
- 6. Fin du match***

## 3. Le déroulement d'un match

**1. L'avant match : de la désignation au tirage au sort**

2. L'avant match : temps de préparation

3. Présentation

4. Pendant le match

5. Arrêt de jeu

6. Fin du match

## 3. Le déroulement d'un match

### 3.1. Avant le match

#### En dehors du court, l'arbitre doit :

- obtenir la feuille de score ;
- s'assurer que les joueurs présents pour le match soient ceux inscrits sur la feuille de score ;
- s'assurer que les tenues des joueurs sont conformes aux règlements du tournoi, selon les instructions du JA ;
- s'assurer que les téléphones portables de tous les joueurs sont éteints.

## 3. Le déroulement d'un match

### 3.1. Le tirage au sort

#### Sur le court :

- L'arbitre dépose sa plaquette avec sa feuille de match sur sa chaise et se place sur le T (ligne de couloir et ligne de service court), dos à sa chaise, en position d'attente, avec les mains croisés devant.
- Lorsque les joueurs arrivent sur le terrain, on les invite à choisir un côté pour déposer leurs sacs puis à se présenter tous les 2 (4) du même côté du filet avec l'arbitre pour le tirage au sort. Les joueurs saluent l'arbitre (et le juge de service).





# 3. Le déroulement d'un match

## 3.1. Le tirage au sort



### Tirage au sort :

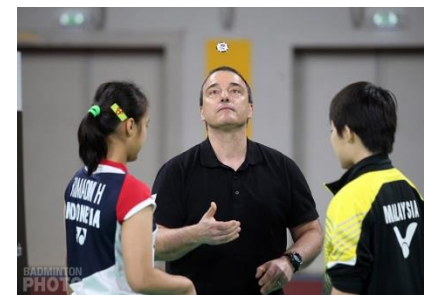
- Les joueurs sont placés de part et d'autre de l'arbitre (les 2 joueurs de la même équipe du même côté)
- L'arbitre lance son jeton de façon à le faire tourner et le récupère de la même main.
- Présentation du résultat du tirage au sort aux 2 ou 4 joueurs.

### Tirage au sort (article 6) :

L'équipe qui gagne le tirage au sort doit exercer son choix sur l'une des deux alternatives :

- servir ou recevoir en premier ;
- commencer le jeu sur l'un ou l'autre des demi-terrains.

L'équipe qui a perdu le tirage au sort doit alors exercer son choix sur l'alternative restante.



-2- Quel choix a le joueur qui gagne le tirage au sort ?

## 3. Le déroulement d'un match

1. *L'avant match : de la désignation au tirage au sort*

**2. *L'avant match : temps de préparation***

3. *Présentation*

4. *Pendant le match*

5. *Arrêt de jeu*

6. *Fin du match*

# 3. Le déroulement d'un match

## 3.2. Le temps de préparation

### Temps de préparation :

- Une fois que les deux (ou quatre) joueurs ont fait leur choix, l'arbitre monte sur sa chaise, déclenche son chronomètre (durée 2 minutes jusqu'à l'annonce « **zéro égalité, jouez** ») et note le choix de chaque équipe sur la feuille de score.

## Feuille de simple

Tableau :							
Match :	D	Lucas CORVÉE		Score		Thomas ROUXEL	G
Terrain :				1	:		
Date :				2	:		
				3	:		

Arbitre : **Prénom NOM arbitre**  
 Juge de service : **selon le cas**  
 Début : **hh:mm**  
 Fin :  
 Durée Match :  
 Volants utilisés :

Lucas CORVÉE		0																																								
Thomas ROUXEL	S	0																																								



## 3. Le déroulement d'un match

1. *L'avant match : de la désignation au tirage au sort*
2. *L'avant match : temps de préparation*
- 3. *Présentation***
4. *Pendant le match*
5. *Arrêt de jeu*
6. *Fin du match*

## 3. Le déroulement d'un match

### 3.3. La présentation

#### 1. Commencement du match (instructions 5)

##### Compétition individuelle

###### Match de simple

« Mesdames et Messieurs ; à ma droite, X, A ; et à ma gauche, Y, B.  
X au service, zéro égalité ; jouez »

###### Match de double

« Mesdames et Messieurs, à ma droite, W, A et X, B ; et à ma gauche, Y, C et Z, D.  
X au service sur Y, zéro égalité, jouez »

*(si les partenaires de double représentent les mêmes équipes/pays, annoncer le nom de l'équipe/pays après l'annonce des noms des deux joueurs. Par exemple, W et X, A.)*

L'annonce « **Jouez** » indique le commencement du match.

Notez l'heure de début du match sur la feuille avant d'annoncer « **Jouez** », ou, si une tablette numérique est fournie, appuyez sur l'icône « **Jouez** » immédiatement après l'annonce.



## 3. Le déroulement d'un match

### 3.3. La présentation



#### 1. Commencement du match (instructions 5)

##### Compétition **par équipe**

###### Match de simple

« Mesdames et Messieurs ; à ma droite, **A, représenté par X** ; et à ma gauche, **B, représenté par Y. A au service, zéro égalité, jouez** ».

###### Match de double

« Mesdames et Messieurs ; à ma droite, **A, représenté par W et X** ; et à ma gauche **B, représenté par Y et Z. A au service ; X sur Y ; zéro égalité ; jouez** »

L'annonce « **Jouez** » indique le commencement du match.

Notez l'heure de début du match sur la feuille avant d'annoncer « **Jouez** », ou, si une tablette numérique est fournie, appuyez sur l'icône « **Jouez** » immédiatement après l'annonce.

## 3. Le déroulement d'un match

1. *L'avant match : de la désignation au tirage au sort*
2. *L'avant match : temps de préparation*
3. *Présentation*
4. **Pendant le match**
5. *Arrêt de jeu*
6. *Fin du match*



## 3. Le déroulement d'un match

### 3.4. Pendant le match

L'arbitre doit :

- Utiliser la terminologie standard
- Noter et ensuite annoncer le score. Toujours annoncer le score du serveur en premier
- Lorsque la présence d'un juge-arbitre est requise sur le court, lever la main droite au dessus de sa tête
- Lorsqu'un côté perd un échange (règle 10.3.2 et 11.3.2), annoncer « **Service perdu** » suivi du score en faveur du côté prenant le service

« **Faute** » doit être annoncé par l'arbitre lorsqu'une faute se produit, **sauf quand** :

- Une faute évidente se produit (13.2.1 et 13.2.2, 13.3.1, 13.3.2)

13.2. si, au service, le volant :

13.2.1. est pris sur le filet et reste suspendu au filet ;

13.2.2. après être passé au-dessus du filet, est pris dans le filet ;

si, en jeu, le volant :

13.3.1. tombe en dehors des limites du terrain (c'est-à-dire ni sur les lignes ni à l'intérieur du terrain qu'elles délimitent) ;

13.3.2. ne passe pas au-dessus du filet ;



### 3. Le déroulement d'un match

1. *L'avant match : de la désignation au tirage au sort*
2. *L'avant match : temps de préparation*
3. *Présentation*
4. *Pendant le match*
5. **Arrêt de jeu**
6. *Fin du match*

## 3. Le déroulement d'un match

### 3.5. Les arrêts de jeu

#### Article 16.2

Lorsque le score atteint 11 points pour l'équipe/joueur qui mène et dans chaque set, il y a un arrêt de jeu n'excédant pas 60 secondes.

Entre chaque set, il y a un arrêt de jeu n'excédant pas 120 secondes.

#### Arrêt de 60 secondes :

Dès que le 11<sup>ème</sup> point est marqué, l'arbitre déclenche son chronomètre.

Il annonce le score « **11-5** » suivi de « **Arrêt de jeu** ».

Durant cet intervalle, les conseillers peuvent se rapprocher des joueurs et leur donner des conseils. Les joueurs peuvent boire, en étant en dehors du terrain.

L'arbitre annoncera « **Terrain 3, 20 secondes** » deux fois, après que 40 secondes se soient écoulées.

À cet instant, les conseillers sont invités à regagner leurs chaises et les joueurs le terrain.

Pour reprendre le jeu, l'arbitre annoncera le score « **11-5** » puis « **Jouez** ».

## 3. Le déroulement d'un match

### 3.5. Les arrêts de jeu

#### Prolongation du set (instructions 5.5)

Lorsque le côté qui mène atteint le score de 20 points, dans chaque set, annoncer « **Point de set** » ou « **Point de match** », selon le cas.

Si un côté atteint le score de 29 points, dans chaque set et pour chaque côté, annoncer « **Point de set** » ou « **Point de match** », selon le cas.

Les annonces « **Point de set** » et « **Point de match** » dans les instructions 5.5.1 et 5.5.2 doivent toujours suivre immédiatement le score du serveur et précéder le score du receveur.



## 3. Le déroulement d'un match

### 3.5. Les arrêts de jeu

Arrêt de 120 secondes :

Dès que le point de set est marqué, l'arbitre déclenche son chronomètre.

Il s'assure que les joueurs récupèrent leurs affaires et changent de demi-terrain.

L'arbitre annonce « **1<sup>er</sup> set remporté par Lucas Corvéé 21-18** ».

Les consignes pour les conseillers et les joueurs sont les mêmes que pour l'arrêt de 60 secondes.

L'arbitre annonce « **Terrain 3, 20 secondes** », deux fois après que 100 secondes se soient écoulées. À cet instant, les conseillers sont invités à regagner leurs chaises et les joueurs le terrain.

Pour reprendre le jeu, l'arbitre annonce « **Second set, zéro égalité, jouez** ».



## 3. Le déroulement d'un match

### 3.5. Les arrêts de jeu



#### Fin de chaque set (instruction 5.6)

« **Set** » doit toujours être immédiatement annoncé, après le dernier échange de chaque set, quels que soient les applaudissements. Quand c'est nécessaire, cette annonce constitue le début de l'arrêt de jeu autorisé par l'article 16.2.2.

Après la fin du premier set, annoncer « **Premier set remporté par ...** » (dans les compétitions par équipe, utiliser le nom du pays ou de l'équipe) ' ... ' (score)

Après la fin du deuxième set, annoncer « **Deuxième set remporté par ...** » (dans les compétitions par équipe, utiliser le nom du pays ou de l'équipe) ' ... ' (score) ; **1 set égalité** »

Si un set conclut le match, l'arbitre doit annoncer « **Match remporté par ... Scores** »

Pour commencer le second set, annoncer : « **Second set ; zéro égalité ; jouez** »

Lorsqu'il y a un troisième set, annoncer « **Dernier set ; zéro égalité ; jouez** »

Dans le 3<sup>ème</sup> est, lorsque le score le plus élevé atteint 11 points, l'arbitre doit annoncer le score suivi immédiatement par « **Arrêt de jeu; changez de demi-terrain** ».



## 3. Le déroulement d'un match

1. *L'avant match : de la désignation au tirage au sort*
2. *L'avant match : temps de préparation*
3. *Présentation*
4. *Pendant le match*
5. *Arrêt de jeu*
6. **Fin du match**

## 3. Le déroulement d'un match

### 3.6. Fin de match

Dès que le point de match est marqué :

- annoncer « **Set** » ;
- contrôler tout de suite les joueurs, vérifier qu'ils se serrent la main, et qu'ils vont serrer la main du juge de service (le cas échéant) et de l'arbitre ;
- une fois fait, l'arbitre peut annoncer « **Match remporté par Lucas Corvée 21-18, 22-20** ».

L'arbitre descend de sa chaise et invite les joueurs à quitter le terrain.

Il doit également s'assurer que le terrain soit en état pour le match suivant (ramasser le volant de match, remettre les caisses en ordre) si c'est demandé par le juge-arbitre.

L'arbitre est le dernier à quitter le terrain (hors protocole spécifique). Il remplit ensuite sa feuille de match à la table de marque en indiquant l'heure de fin de match et le nombre de volants et la remet au juge-arbitre.





# 11. L'arbitre et la citoyenneté

## La citoyenneté, qu'est-ce ?

Cette notion est issue de l'Antiquité. Elle correspond à la participation à la vie de la Cité : les citoyens décident et débattent ensemble.

La citoyenneté repose sur **3 valeurs essentielles** :

- **la civilité** : il s'agit d'une attitude de respect envers les autres et envers les espaces publics (exemple : ranger/nettoyer le terrain à la fin d'un match) ;
- **le civisme** : cela consiste, à titre individuel, à respecter et faire respecter les lois et règles en vigueur ;
- **la solidarité** : cela correspond à une attitude d'ouverture aux autres (un ensemble d'individus qui peut s'entraider).



# 11. L'arbitre et la citoyenneté



## La citoyenneté ... et l'arbitrage ?

L'apprentissage de l'arbitrage passe par la connaissance des règles du jeu et par la maîtrise des actions arbitrales.

Pendant la formation, on apprend, on arbitre, on observe, on échange : cela permet de vivre les règles du jeu, de comprendre leur importance et d'analyser le comportement de chacun

=> c' est l'apprentissage de la citoyenneté !

À travers l'apprentissage de l'arbitrage, les compréhensions des règles et des instructions permettent **un échange, une discussion constructive** autour des bonnes pratiques à adopter.

Apprendre les techniques d'arbitrage, c'est **garantir une égalité et une justice face aux règles** => grâce à cela, devenir plus autonome et conscient de la nécessité de respecter des règles communes afin de s'épanouir dans le jeu.





108, avenue de Fontainebleau 94270 LE KREMLIN-BICÊTRE Cedex France  
Tél : +33 1 58 68 22 75 - e-mail : [federation@sport-u.com](mailto:federation@sport-u.com) - [www.sport-u.com](http://www.sport-u.com)



**FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BADMINTON**

9-11 avenue Michelet - 93583 Saint-Ouen Cedex - T 01 49 45 07 07