

## **I) Règles simplifiées**

### **Pour commencer un match**

Tirer au sort avec une pièce ou un volant. Le vainqueur a :

- le choix de servir ou recevoir en premier
- le choix du terrain

### **Score**

- tous les points comptent qu'on ait le service ou pas
- un match se dispute en deux sets gagnants
- un set est remporté par le joueur qui atteint 15 points en premier
- le joueur qui gagne l'échange sert au point suivant
- si le score atteint 14-égalité, le set est prolongé, et c'est le camp qui mène avec 2 points d'écart qui remporte le set
- si le score atteint 20-égalité, le set est remporté par le joueur qui marque le 21<sup>e</sup> point
- le vainqueur d'un set sert en premier au set suivant

### **Positions sur le court au début d'un set**

#### **Simple**

Si le score du serveur est pair (0, 2, 4, ...), le serveur se tient dans le demi terrain de droite. Si le score du serveur est impair (1, 3, 5, ...), le serveur se tient sur la partie gauche. Dans tous les cas, le receveur est placé en diagonale avec le serveur.

### **Commencer le jeu**

Le serveur sur la zone de service de droite sert en direction du receveur dans le carré de service diagonalement opposé. Le receveur ne doit pas bouger jusqu'à ce que le serveur ait frappé le volant.

### **Changement de côté**

Les joueurs changent de côté

- à la fin de chaque set
- au 3<sup>e</sup> set lorsqu'un des deux joueurs atteint le score de 8

### **Le serveur doit**

- garder ses pieds au sol (les pieds peuvent glisser mais une partie doit toujours être immobile et en contact avec le sol)
- frapper la base du volant
- frapper le volant sous sa taille
- frapper le volant avec la raquette inclinée vers le bas (en dessous de l'horizontale)
- avoir un geste continu

## **Durant le jeu**

Si le serveur gagne l'échange, il marque un point, change de zone de service et continue de servir.

S'il perd l'échange, l'adversaire marque un point et c'est à lui de servir au bon endroit.

## **Erreur de zone de service**

Une erreur de zone de service a été commise lorsqu'un joueur :

- a servi ou reçu alors que ce n'était pas son tour
- a servi ou reçu dans la mauvaise zone de service

Si une erreur de zone de service est découverte, l'erreur est corrigée dès que l'on s'en aperçoit, mais le score est maintenu.

## **Fautes**

Il y a « faute » si :

- le volant tombe en dehors des limites du terrain (un volant dont la base tombe sur la ligne est bon)
- la raquette ou les vêtements d'un joueur touchent le filet alors que le volant est en jeu
- le joueur frappe le volant au dessus du filet dans le camp adverse (on peut toutefois « suivre » le volant par-dessus le filet avec sa raquette au cours de l'exécution d'un coup)
- le volant est frappé deux fois de suite par le même joueur
- le volant est porté puis lancé lors de l'exécution d'un coup
- le volant touche le corps ou les vêtements d'un joueur, la toiture ou toute chose en dehors du terrain
- le joueur change la vitesse du volant, a une conduite offensante
- le serveur en essayant de servir, manque le volant

## **Lets**

Il y a un « let » si :

- le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt
- le volant est pris sur le filet et reste suspendu après l'avoir franchi (SAUF AU SERVICE)
- pendant l'échange le volant se désintègre et la base se sépare complètement du reste du volant
- il se passe un évènement imprévu ou accidentel (un volant d'un terrain d'à côté tombe sur le terrain...)

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

## **II) Tout ce qu'un arbitre doit savoir**

### **Les annonces**

#### **Début de match :**

- Mesdames et Messieurs, à ma droite (Prénom) (Nom), à ma gauche (Prénom) (Nom)
- (Prénom) (Nom) au service
- Zéro égalité, jouez

#### **Durant le match :**

- annoncer le score en commençant par celui du serveur
- annoncer « 2-égalité » et non pas 2/2 ou 2 partout
- annoncer « service perdu » avant le score lorsqu'il y a un changement de service
- annoncer « 14-point de set » suivi du score adverse
- annoncer « 14-point de match » suivi du score adverse

#### **Fin d'un set**

- annoncer « SET » dès que le point de set est marqué, puis « premier set remporté par ... sur le score de ...
- idem pour le 2<sup>e</sup> set si c'est l'adversaire qui l'a remporté
- annoncer « SET » lors lorsque le point de match est marqué, puis « match remporté par... sur le score de ...

#### **Début du 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> set**

- début du 2<sup>e</sup> set : « second set, zéro égalité, jouez »
- début du 3<sup>e</sup> set : « dernier set, zéro égalité, jouez »

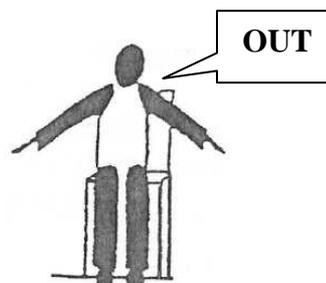
#### **Les autres annonces**

- en cas de faute, annoncer : FAUTE
- en cas de let, annoncer : LET
- si le volant tombe en dehors des limites du terrain et qu'il n'y a pas de juge de ligne : annoncer : OUT. Si le volant est bon : pas d'annonce, on annonce directement le score.
- Si l'arbitre estime que le juge de ligne a fait une mauvaise annonce, il peut le déjuger :  
Ex : le juge de ligne a annoncé « OUT », l'arbitre annonce : « Correction IN » et inversement.

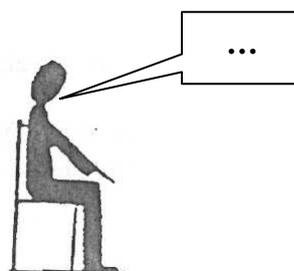
### III) Les juges de ligne

Le juge de ligne est entièrement responsable de la (des) ligne(s) qui lui a (ont) été attribuée(s).

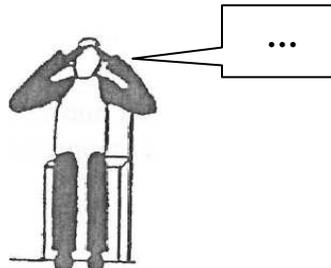
Si le volant tombe dehors, quelle que soit la distance, annoncer « OUT » immédiatement, d'une voix claire, assez forte pour être entendue par les joueurs et par les spectateurs et, en même temps, faire le geste d'écarter les deux bras à l'horizontale



Si le volant tombe à l'intérieur, le juge de ligne ne dit rien, mais pointe la main droite vers la ligne



S'il a été impossible de voir, informer aussitôt l'Arbitre en mettant les deux mains sur les yeux et sans rien dire



Attention à ne pas annoncer ou faire le geste avant que le volant ait touché le sol.

Les annonces doivent toujours être faites, et il ne doit pas y avoir anticipation sur les décisions de l'arbitre par exemple, si le volant a touché un joueur.

L'arbitre a le pouvoir de déjuger les décisions de ses juges de lignes, le contraire n'est pas possible.

## **IV) 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, l'arbitre doit inscrire quelque chose sur la feuille.

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

### **1) Avant le match**

- Inscrire le nom des joueurs sur au moins 5 rangées
- Une fois le tirage au sort effectué, inscrire dans la case suivant le nom, pour le premier set seulement :
  - « S » en face du nom du serveur
  - Inscrire dans la première rangée, sur la ligne correspondant au joueur au service, le score du serveur : « 0 ».
  - Noter 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**

- A chaque point marqué, on inscrit le score du joueur sur la ligne de son nom et dans la colonne suivant celle du dernier chiffre inscrit. 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 qui a servi en dernier : c'est celui pour lequel la case la plus à droite a été remplie.
- Lorsqu'on arrive à la fin de la rangée, on passe à la rangée suivante et on inscrit de nouveau le score de l'équipe au service dans la première case de la ligne.

### **3) A la fin d'un set ou d'un match**

- Inscrire à la suite de la dernière case remplie, le score atteint par chaque joueur à la fin de chaque set et entourer le résultat.
- Reporter également le score dans les cases prévue à cet effet, en haut de la feuille à côté des noms.
- A la fin du match, inscrire l'heure précise de la fin du match, noter la durée du match et signer la feuille.

# FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BADMINTON

Tableau : Simple Dame

Match : 45

Terrain : 4

Date : 01/06/2006

Score

1	20	:	22
2	19	:	21
3		:	

Arbitre : Moi

( Juge de Service : Lui

Début : 12h10 Fin : 12h43

Durée Match : 33 Minutes

<b>D</b>	<b>MATIN Claire</b>	<b>G</b>	<b>DEJOUR Belle</b>

<b>D</b>	<b>MATIN Claire</b>	<b>G</b>	<b>DEJOUR Belle</b>

MATIN Claire	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
DEJOUR Belle	S	0	1	2	3	4			5	6		7	8	9	10		11	12	13	14	15	16	17	
MATIN Claire		17	18	19	20																			
DEJOUR Belle	S																							
MATIN Claire		0																						
DEJOUR Belle	S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17					
MATIN Claire																								
DEJOUR Belle	S	16	17																					
MATIN Claire																								
DEJOUR Belle																								
MATIN Claire																								
DEJOUR Belle																								

Signature de l'Arbitre.....

Signature du Juge Arbitre .....

