

Les compétences du « Jeune Officiel Isère »...

JEUNE OFFICIEL 1er degré :

• SCOREUR :

☞ Je connais :

- * la manipulation d'un scoreur manuel (présentation du score au fur et à mesure, changement de demi-terrain, inscription des sets)
- * le rôle des officiels de terrain (juge-arbitre, arbitre, juge de service, juge de ligne, scoreur)

☞ Je sais :

- * suivre le score
- * reconnaître les changements de service
- * attendre la décision de l'arbitre

• JUGE DE LIGNE :

☞ Je connais :

- * les lignes en simple et en double
- * Les trois gestes du juge de ligne

☞ Je sais :

- * placer ma chaise sur la bonne ligne (en simple et en double)
- * être sur la ligne de fond en double (service et jeu)
- * travailler en équipe
- * écouter et retenir les consignes du juge arbitre
- * communiquer avec l'arbitre de chaise

JEUNE OFFICIEL 2e degré :

• ARBITRE DEPARTEMENTAL:

☞ je connais :

- * les annonces
- * les fautes en simple et en double

☞ je sais :

- * tenir une feuille de score en simple et en double
- * écouter et retenir les consignes données lors d'un briefing de juge arbitre.

JEUNE OFFICIEL 3e degré :

• JEUNE ARBITRE :

☞ je connais :

- * les gestes du juge de service
- * toutes les fautes au service

☞ je sais :

- * gérer le match
- * gérer ce qui se passe sur la surface de jeu
- * travailler avec un scoreur
- * être juge de service

Livret du Jeune Officiel



Je suis le livret « Jeune Officiel Isère » de:

Prénom :

Nom :

Club :

Numéro de licence :

Je sers à mon propriétaire à:

- ✓ toujours retrouver les règles ou informations utiles pour arbitrer un match dans de bonnes conditions. Je ne suis pas infaillible ou totalement complet mais déjà ...

Je lui rappelle qu'il est responsable :

- ✓ de sa prestation (à lui de se mettre dans les meilleures conditions)
- ✓ de sa formation continue (les règles évoluent, un officiel doit savoir évoluer avec elles)
- ✓ du respect et de l'équité (les joueurs, les organisateurs et les autres officiels comptent sur le JOI, je ne dois jamais l'oublier)

Etre jeune officiel c'est :

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

C'est en sachant tout cela que j'ai décidé d'entrer dans la fonction et de respecter mes engagements !

La feuille de score...

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 dans la ligne correspondant au nouveau serveur.

Petite astuce : l'ordre des serveurs sera toujours le même durant un même set.

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 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 20 égalité, on barre d'un trait oblique 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.

A la fin d'un set et du match

- Incrire, 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.
- Incrire l'heure précise de la fin de match, noter la durée du match et signer la feuille.

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
- ⌚ Abandon : Abandon

La feuille de score...

La 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 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.

Avant le match

- Inscrire les noms des joueurs sur au moins trois rangées. La plupart du temps, la feuille est remplie informatiquement à la table de marque.

- Une fois que le tirage au sort est fait, en fonction des choix de chaque équipe, 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 de chaque équipe.

- Inscrire le côté du demi-terrain choisi par l'autre 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 impaire lorsque l'équipe récupèrera le service pour leur premier point.

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 suivante de la case précédemment remplie 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 :

o 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.

o 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'équipe qui vient de marquer un point qui devient le nouveau serveur. Il

Être « Jeune Officiel Isère »...

Pourquoi ?

Quand on décide de pratiquer un sport, on pense rarement à devenir arbitre. Et pourtant...a-t-on déjà imaginé un match de foot sans arbitre ? Un match de hand-ball sans juge de lignes ? L'organisation de Roland Garros sans juge arbitre ? En badminton il en est de même. Partir du postulat qu'il y a des compétitions, c'est accepter le principe que des personnes vont veiller à leur bon déroulement.

Etre jeune officiel, c'est entrer dans le corps arbitral.

Les motivations pour entrer dans cette fonction sont multiples : « je préfère être actif entre mes matches que ne servir à rien durant une compétition », « j'aime apporter des conseils et des informations sur les règles aux plus jeunes ou aux débutants », « je suis attaché au bon respect des règles », « je pense qu'en tant que joueur, bien connaître les règles peut m'aider », « J'ai des compétences que je veux mettre au service de tous », mais elles doivent toujours reposer sur des principes simples :

Etre officiel c'est :

- connaître l'activité
- être sensible à l'esprit du jeu
- être objectif et impartial
- permettre le déroulement de la rencontre ou du match dans le respect de l'équité sportive.

Entrer dans une fonction arbitrale, c'est accepter de mettre ses compétences au service de :

- notre sport, le badminton
- d'une compétition
- d'un match
- d'organiseurs
- de joueurs
- de coaches

Dans tous les cas, quelle que soit sa fonction, c'est rester à l'écoute pour comprendre ce qui se passe, pourquoi cela se passe et savoir comment réagir.

Les grades et les fonctions...

Il existe différents grades qui sont les mêmes pour chaque fonction : départemental, régional, national, international (EU ou BWF). On gravit les échelons à force d'expérience, d'observations, de remise en question. Ce sont nos pairs, les autres officiels, qui valident ces acquis et font passer les grades.

Qui sont les officiels de terrain ?

Un officiel de terrain peut occuper les fonctions suivantes :

- **juge de ligne** : il juge sa ligne et indique si le volant est « in » ou « out »),
- **scoreur** : il affiche le score à l'annonce de l'arbitre pour aider les spectateurs à suivre le match,
- **juge de service** : il juge les fautes du serveur au service,
- **arbitre** : il est responsable du bon déroulement d'un match en respect des règles du badminton, de l'équité sportive et veille à l'intégrité des joueurs sur la surface de jeu,
- **juge arbitre** : il est le soutien des organisateurs de la compétition pour que celle-ci, dans le respect des règles du badminton, se déroule selon leurs attentes. Il est le garant des règles fédérales avant, pendant et après la compétition.

Chacune de ces fonctions fait partie du corps arbitral. Bien sûr, comme dans notre corps, si certains membres sont « plus indispensables » que d'autres (il me sera plus facile de me passer d'un œil que de mes jambes), il n'en est pas moins vrai que tous sont utiles pour être plus performant (ce même œil manquant m'empêchera d'avoir une vision en relief, je perd donc en efficacité). Toute fonction est donc importante et surtout chaque membre compte sur l'autre (les jambes bougent en fonction de ce que voit l'œil, même un aveugle peut se déplacer mais il est moins efficace).

En somme, en tant que « Jeune Officiel », je fais partie d'un groupe, je suis ainsi responsable de son bon fonctionnement. Je dois écouter, me concentrer, respecter. La jouer individuelle ne sera jamais probant !

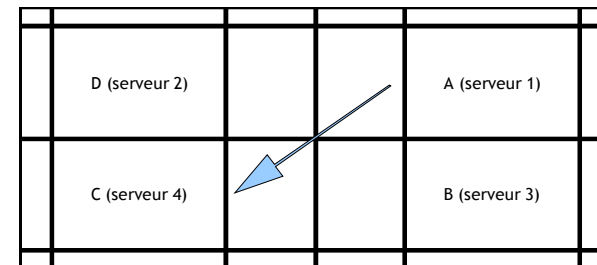
Les règles en double...

Qui sert ?

Au début du match, le joueur A (serveur 1) sert sur le receveur (joueur C) et tant que l'équipe marque, elle change de zone de service. Quand l'autre équipe marque, c'est le partenaire du premier receveur, le joueur D, qui devient le serveur 2. Lorsque la première équipe récupère à nouveau le service, c'est le joueur B, partenaire de A, qui devient serveur 3. Quand le service passe de nouveau à l'autre équipe, le partenaire de D devient le serveur 4. Durant le match, les serveurs servent à tour de rôle chaque fois que leur équipe récupère le service, de sorte que l'on garde l'ordre: serveur 1, puis 2, puis 3, puis 4.

Je sais:

- ✓ Repérer l'ordre des joueurs qui vont servir
- ✓ Vérifier et corriger si nécessaire les positions des joueurs après chaque point.



Remarque: pour un score pair, le serveur est dans la zone de service droite, et gauche pour un score impair.

Quelles sont les fautes spécifiques au double ?

Au service:

- Erreur de zone
- Service frappé par le partenaire du receveur

En jeu:

- Quand le volant est frappé simultanément par les deux partenaires

Je sais:

- ✓ Repérer les différentes fautes
- ✓ Juger les fautes
- ✓ Signaler les fautes de service par des gestes appropriés

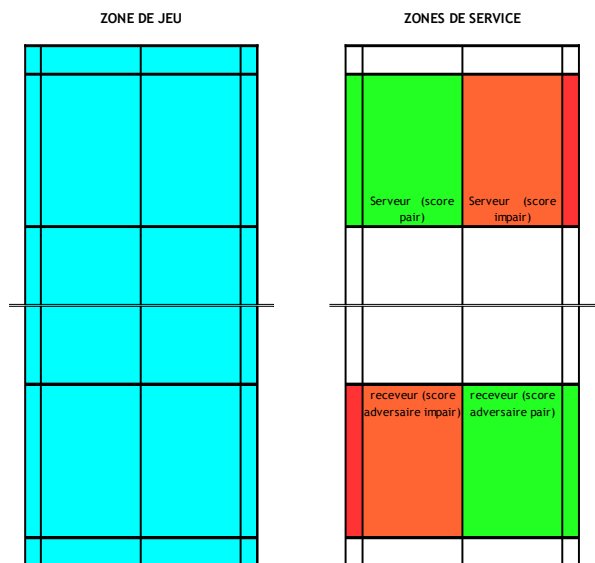
Qui sert au second set ?

L'équipe qui a gagné le premier set, n'importe lequel des joueurs de l'équipe qui se place à droite

Je sais:

- ✓ Noter sur la feuille de score qui est serveur et qui est receveur au second set

Les règles en double...



Quel est le placement des joueurs au service ?

Au début de chaque set, un serveur et un receveur sont déterminés (début du match, après le tirage au sort)
Ils se placent dans les zones de service droites

Je sais:

- ✓ Reconnaître les erreurs de placement
- ✓ Les corriger au plus vite (avant le service ou, au pire, à la fin de l'échange)

Quand sert-on ?

Au début du match, le joueur qui gagne le tirage au sort a le choix entre:

- * servir ou recevoir
- * Un des deux demi-terrains

A chaque fois que l'équipe marque un point

Je sais:

- ✓ 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 après chaque point marqué

Quand peut-on marquer un point ?

Quand l'adversaire n'arrive pas à retourner le volant
Quand l'adversaire commet une faute

Je sais juger les fautes

La formation de « Jeune Officiel Isère »...

Comme nous l'avons vu, il y a différentes fonctions qui nécessitent différentes connaissances. Celles-ci ne s'acquièrent pas en un jour. De ce fait, la formation se fait par étapes successives. Chacun peut ainsi adapter son parcours de formation au gré de ses envies, de ses compétences, de son propre rythme. Il n'est jamais obligatoire de s'engager, mais il est indispensable de respecter ses engagements.

Le parcours de formation du « Jeune Officiel Isère »

En Isère, il existe 3 « grades » pour les jeunes officiels, nommés « degré » :

- 1er degré : scoreur - juge de ligne
- 2e degré : arbitre départemental
- 3e degré : arbitre jeune

Comme pour un joueur, être officiel de terrain nécessite une pratique. Même si j'ai appris à l'entraînement à faire un slice, je ne sais pas toujours le faire en jeu. Il en est de même pour l'arbitrage. Il faut donc une formation théorique mais dans tous les cas, la validation de chaque degré ne peut être que pratique (lors d'une compétition ou d'une séance d'entraînement en club).

Quand commence mon rôle ?

Pour le « Jeune Officiel Isère », la fonction va commencer au moment de l'arrivée sur la compétition où il va officier. Mais, son rôle est permanent car il doit sans cesse suivre les évolutions du règlement.

En tant que « Jeune Officiel Isère », je dois m'informer et parfaire sans cesse ma culture badminton.

Le jour de la compétition, mon rôle commence dès mon arrivée dans la salle par mon attitude. Si je veux que l'on me respecte, je respecte moi-même le lieu, les organisateurs et les autres joueurs. Je suis donc attentif à l'image que je transmets.

L'espace de jeu...

La surface de jeu :

Elle est composée du terrain plus environ 2 mètres tout autour. L'arbitre est responsable de tout ce qui se passe sur cette surface à partir du moment où il y pénètre pour arbitrer et ce jusqu'à la fin du match quand les joueurs ont quittés ladite surface.

Le Terrain :

Il mesure 13,40 m sur 6,10 m (voir schéma ci-contre)

Les consignes du juge arbitre (les spécificités de la salle, les points du règlement particulier à connaître...) ou le protocole d'entrée pourront m'être transmis lors d'un briefing. Quand je sais que doit avoir lieu un briefing, je viens :

- à l'heure
- muni de papier et crayon
- après avoir révisé les gestes ou les annonces correspondant à ma fonction.



Les règles en simple...

Quand peut-on marquer un point ?

- ☞ Quand l'adversaire n'arrive pas à retourner le volant
- ☞ Quand l'adversaire commet une faute
- ☞ Si, en jeu, le volant:
 - * Tombe en dehors des limites du terrain
 - * Passe à travers ou sous le filet
 - * Touche le plafond ou les murs latéraux
 - * Touche le corps ou le vêtement d'un joueur
 - * Est attrapé ou tenu sur la raquette, puis lancé lors de l'exécution d'un coup
 - * Est frappé deux fois de suite par le même joueur
- ☞ Si, en jeu, le joueur:
 - * 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 si l'impact initial avec le volant a été fait dans son demi-terrain
 - * Fait obstruction vis à vis de l'adversaire
 - * Cause délibérément une distraction d'un adversaire (cri, gestes,...)
- ☞ Si un joueur est coupable d'une infraction flagrante, répétitive ou persistante

Je sais juger les fautes

Quand y-a-t-il « let » ?

Le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt

Lors du service, serveur et receveur commettent une faute simultanément

Après que le service ait été renvoyé, le volant est pris sur le sommet du filet et y reste accroché (avant ou après l'avoir franchi)

Pendant l'échange, le volant se désintègre

Le jeu est perturbé (un volant venant d'un terrain proche tombe sur le terrain, un coach distrait le joueur adverse,...)

Un juge de ligne n'a pas vu tomber le volant et l'arbitre ne peut pas prendre la décision

- Je sais:*
- ✓ Annoncer « let » afin de stopper le jeu
 - ✓ Demander au dernier serveur de servir à nouveau au même endroit
 - ✓ n'accorder aucun point

Quand le volant n'est-il pas en jeu ?

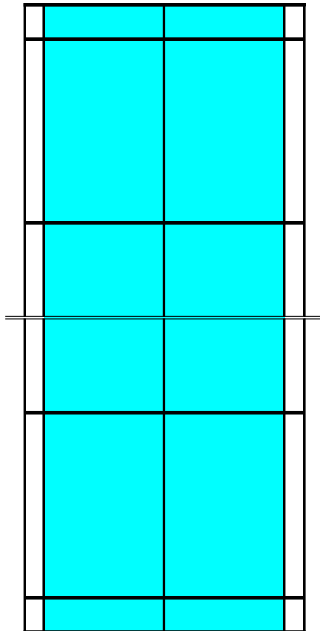
Quand il touche un poteau,

Quand il touche le sol de la surface de jeu,

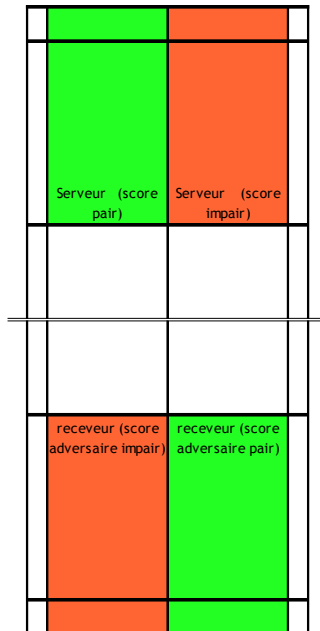
Quand une « faute » ou un « let » s'est produit

Les règles en simple...

ZONE DE JEU



ZONES DE SERVICE



Quel est le placement des joueurs au service ?

Le score détermine la position du serveur et du receveur

Je sais:

- ✓ Reconnaître les erreurs de placement
- ✓ Les corriger au plus vite (avant le service ou, au pire, à la fin de l'échange)

Quand sert-on?

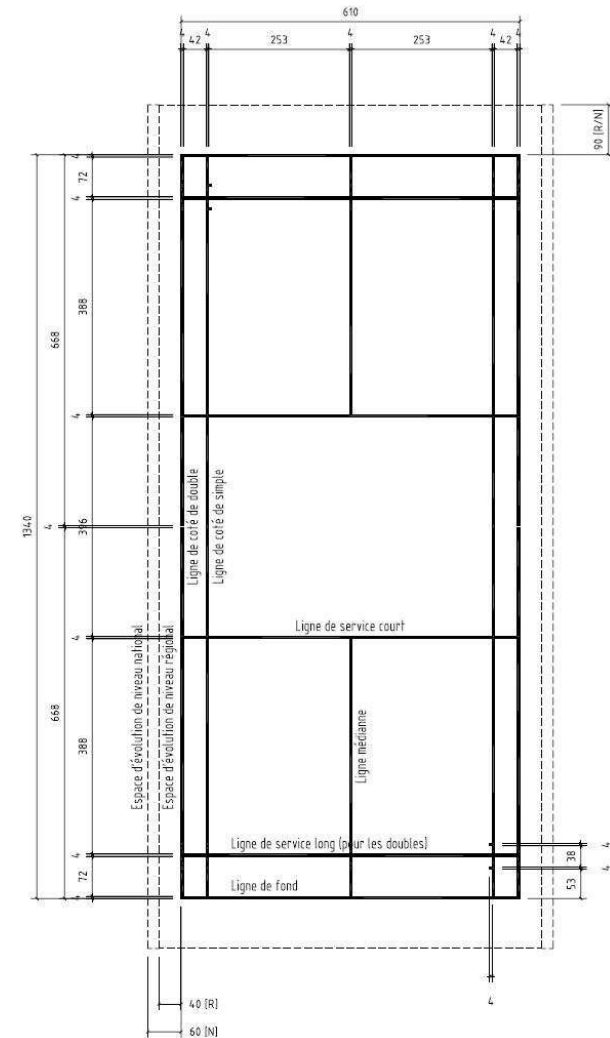
Au début du match, le joueur qui gagne le tirage au sort a le choix entre:

- * servir ou recevoir
- * Un des deux demi-terrains

A chaque fois qu'un joueur marque un point

- ✓ 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 après chaque point marqué

Le terrain...



Le déroulement d'un match...

Quand commence mon rôle?

- A l'appel du match à la table de marque
- Je vais:**
- ✓ me rendre sur le terrain avec le matériel nécessaire
 - ✓ me placer au meilleur endroit pour juger les points de chute du volant (à côté du filet, si possible en hauteur et en tenant compte de la luminosité de la salle)
 - ✓ Accueillir les joueurs
 - ✓ Procéder au tirage au sort
 - ✓ Préparer la feuille de score

Quand commence ma responsabilité?

- Lorsque je pénètre sur la surface de jeu où je vais officier
- Je vais:**
- ✓ Vérifier la position des poteaux (sur les lignes de double)
 - ✓ Vérifier la hauteur du filet (1,55 m sur les bords et 1,524 m au centre) ; le filet est une bande de 760mm
 - ✓ Connaître les règlements particuliers liés à la salle (obstacles éventuels)
 - ✓ Avoir le nombre suffisant de volants
 - ✓ Vérifier que la tenue des joueurs est réglementaire

Quand commence le match?

- À l'annonce: « zéro égalité »
- Je vais:**
- ✓ Vérifier la position des joueurs (en particulier en double)
 - ✓ Inscrire l'heure de début du match

A quoi faut-il être attentif pendant le match?

- Je dois:**
- ✓ Assurer la continuité du jeu
 - ✓ Gérer la conduite des joueurs (sanction si nécessaire)
 - ✓ Bien juger les volants (dedans ou dehors)
 - ✓ Être capable d'annoncer « out »

Le déroulement d'un match...

Quand commence et quand finit un échange ?

- L'échange commence à partir du service et il se termine quand le volant tombe au sol ou quand une faute est constatée
- ✓ J'arbitre dans l'esprit du jeu
 - ✓ Je n'avantage personne

Quand se termine le match ?

- Quand le score défini est atteint
- ✓ J'annonce le vainqueur et son score
 - ✓ Je note l'heure de fin de match sur la feuille de score
 - ✓ Je complète et signe ma feuille de score.

