

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

Recommandations aux juges de lignes

- Sachez tout d'abord qu'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 « bon » ou « dehors » et que les joueurs et l'arbitre n'aient pu le voir ; ils attendent votre décision. En résumé, **soyez attentif au point de chute, n'anticipez pas le point de chute et annoncez votre décision** chaque fois qu'il sera nécessaire de le faire. N'oubliez pas que **vous devez être sur de votre jugement.**
- **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.
- **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 l'arbitre ait le temps de voir.
- **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.
- 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
 - Les 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.

AVEC L'USSP

JE JOUE ET J'ARBITRE

... AU BADMINTON



**JE CONNAIS LES RÈGLES
ET JE LES RESPECTE**



À cet effet, le Jeune Officiel doit :

- Connaître le règlement de l'activité
- Être sensible à l'esprit du jeu
- Être objectif et impartial
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive

L'ARBITRE

- **Quand commence son rôle ?** *À l'appel du match à la table de marque*
Je vais sur le terrain annoncé avec le matériel nécessaire et je procède au tirage au sort
- **Comment commencer le match ?** *Par tirage au sort*
Je pose le volant sur le filet, puis je le laisse tomber. L'embout désigne le joueur qui a gagné le tirage au sort. Il a le choix de servir ou le choix du terrain.
- **Quand commence le match ?** *À l'annonce «zéro égalité, jouez !»*
Je vérifie la position des joueurs (surtout en double)
- **Quand l'échange se termine ?** *L'échange commence à partir du service et se termine quand le volant tombe au sol ou lorsqu'un joueur commet une faute.* J'arbitre dans l'esprit du jeu et je n'avantage personne
- **Quand se termine le match ?** *Quand le score défini est atteint*
J'annonce le vainqueur et le score. Je complète la feuille de match

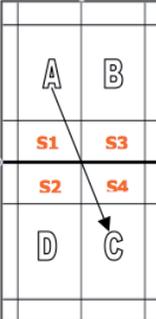
LE JUGE DE LIGNE

- **Quand intervient t'il ?** *Quand le volant tombe au sol près de la ou les lignes qu'il juge*
J'annonce clairement ma décision en l'accompagnant des gestes adéquats. Je ne me laisse pas influencer par les joueurs.

LES PRINCIPALES RÈGLES EN SIMPLE

Placement des joueurs au service	<ul style="list-style-type: none"> Dans la zone de droite si le score du serveur est pair '0, 2, 4 ...) Dans la zone de gauche, s'il est impair
Quand est-ce qu'un point est marqué ?	<ul style="list-style-type: none"> Quand le joueur ne rattrape pas le volant Quand le joueur commet une faute
Les principales fautes	<p>Au service :</p> <ul style="list-style-type: none"> Si le serveur décolle un pied du sol Si le serveur a un pied sur une ligne. 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 (pas d'arrêt ni de retour arrière) Si le serveur manque le volant en essayant de servir. <p>Si en jeu, le volant :</p> <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 ; Est frappé deux fois de suite par le même joueur. <p>Si en jeu, le joueur :</p> <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 ; Cause délibérément une distraction d'un adversaire (par des cris ou gestes)
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 ait 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 ;
Fin du match	<ul style="list-style-type: none"> Le premier joueur qui atteint le score de 15 points gagne le set. En cas d'égalité à 14 / 14, 2 points d'écart sont nécessaires. Si l'égalité persiste, au score de 20 / 20, le premier joueur qui marque le 21^{ème} point à gagné le match

LES PRINCIPALES RÈGLES EN DOUBLE

Placement des joueurs au service	<ul style="list-style-type: none"> Au début du match le serveur 1 (S1) et le receveur 1 (R1) sont déterminés par tirage au sort. Ils se placeront dans la zone de service droite pour commencer le match.
Quand est-ce qu'un point est marqué ?	<ul style="list-style-type: none"> Quand un joueur ne rattrape pas le volant Quand un joueur commet une faute
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 1er receveur qui sert, le joueur D (S2). Puis lorsque la 1ère 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>Remarque : Quand les points sont pairs, c'est le joueur de droite qui sert quand l'équipe récupère le service. Quand les points sont impairs, c'est le joueur de gauche.</p> 
Quelles sont les fautes spécifiques au double ?	<p>Toutes les règles du simple s'appliquent au double.</p> <p>+ Au service :</p> <ul style="list-style-type: none"> Service réceptionné par le partenaire du receveur <p>+ En jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le volant est frappé par les 2 joueurs
Que faire lorsque une erreur de zone de service est constatée ?	<ul style="list-style-type: none"> Si une erreur de zone de service est constatée pendant le jeu, celle-ci doit être corrigée et le score atteint maintenu (pas d'arrêt du jeu : la correction s'effectue soit avant le service, soit à la fin du point) <p>Remarque : cette règle s'applique également au simple en cas d'erreur de zone de service</p>