

	Ligue Francophone Belge de Badminton ASBL
	<b>Officiels</b>
	<b>Recommandations aux officiels techniques</b>

# Table des matières

---

1. INTRODUCTION.....	3
2. LES OFFICIELS ET LEURS DÉCISIONS .....	3
3. LES RECOMMANDATIONS AUX ARBITRES .....	4
4. LES CONSEILS GÉNÉRAUX SUR L'ARBITRAGE.....	14
5. LES INSTRUCTIONS AUX JUGES DE SERVICE .....	14
6. LES INSTRUCTIONS AUX JUGES DE LIGNE.....	17
7. POSITIONS DES JUGES DE LIGNE.....	19



Ligue Francophone Belge de Badminton ASBL

## Officiels

# Recommandations aux officiels techniques

**HISTORIQUE DES RÉVISIONS APPROUVÉES PAR L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE OU LE CONSEIL D'ADMINISTRATION**

<b>Version</b>	<b>Modifications</b>	<b>Date</b>	<b>Approbateur</b>
2016	Version initiale	27/05/2016	Assemblée générale

	Ligue Francophone Belge de Badminton ASBL
	<b>Officiels</b>
	<b>Recommandations aux officiels techniques</b>


## 1. INTRODUCTION

- 1.1 Les recommandations aux officiels techniques sont édictées par la BWF dans un souci de standardiser la façon d'arbitrer le jeu dans tous les pays et ceci conformément à ses règles.
- 1.2 Le but de ces recommandations est de conseiller les arbitres sur la façon d'arbitrer un match avec fermeté et équitablement, sans faire trop de zèle, tout en s'assurant que les règles du Jeu sont respectées. Ces recommandations donnent également les indications aux juges de service et aux juges de ligne sur la façon de remplir leur rôle.
- 1.3 Tous les officiels techniques doivent se souvenir que le jeu est pour les joueurs.

## 2. LES OFFICIELS ET LEURS DÉCISIONS

- 2.1 L'arbitre s'en réfère au juge-arbitre (ou à la personne officielle responsable en l'absence d'un juge-arbitre), et il est sous son autorité (article 17.2).
- 2.2 Un juge de service est normalement désigné par le juge-arbitre mais peut être remplacé par le juge-arbitre ou bien par l'arbitre en concertation avec le juge-arbitre (article 17.6.4).
- 2.3 Les juges de ligne sont normalement désignés par le juge-arbitre mais peuvent être remplacés par le juge-arbitre ou bien par l'arbitre en concertation avec le juge-arbitre (article 17.6.4).
- 2.4 La décision d'un officiel est définitive sur tous les points de fait pour lesquels cet officiel est responsable, mais si, de l'avis de l'arbitre, au-delà d'un doute raisonnable, le juge de ligne a fait nettement une annonce incorrecte, l'arbitre doit corriger la décision du juge de ligne (article 17.5). Si de l'avis de l'arbitre, il est nécessaire de remplacer le juge de ligne, l'arbitre doit appeler le juge-arbitre (article 17.6.4, recommandation 2.3).
- 2.5 Lorsqu'un officiel n'a pas pu voir le volant tomber, l'arbitre doit prendre alors la décision. Lorsqu'aucune décision ne peut être prise, il doit annoncer « Let » (article 17.6.6).

Version : 2016	Approuvé par l'A.G du 27/05/2016	Page 3 / 20
----------------	-------------------------------------	-------------

	Ligue Francophone Belge de Badminton ASBL
	<b>Officiels</b>
	<b>Recommandations aux officiels techniques</b>

2.6 L'arbitre est responsable du terrain et de son environnement immédiat. La responsabilité de l'arbitre prend effet à partir de son entrée sur le terrain avant le match et se poursuit jusqu'à ce qu'il quitte le terrain après le match (article 17.2).

### 3. LES RECOMMANDATIONS AUX ARBITRES

3.1 **Avant le match**, l'arbitre doit :


- 3.1.1 obtenir la feuille de score auprès du juge-arbitre ;
- 3.1.2 s'assurer que tout système d'affichage du score qui sera utilisé, fonctionne ;
- 3.1.3 vérifier que les poteaux sont sur les lignes de côté de double (article 1.5) ;
- 3.1.4 vérifier la hauteur du filet et s'assurer qu'il n'y a pas d'espace entre les extrémités du filet et les poteaux ;
- 3.1.5 se renseigner s'il y a des règlements particuliers concernant le volant qui touche un obstacle ;
- 3.1.6 s'assurer que le juge de service et les juges de ligne connaissent leurs fonctions et qu'ils sont placés correctement (Sections 5 et 6) ;
- 3.1.7 s'assurer qu'une quantité suffisante de volants testés (article 3) sont disponibles facilement pour le match de façon à éviter des retards pendant le jeu ;

(Il est habituel que l'arbitre délègue les contrôles mentionnés dans les recommandations 3.1.3, 3.1.4 et 3.1.7 au juge de service quand il y en a un) ;

- 3.1.8 vérifier que la tenue vestimentaire des joueurs respecte les règlements en vigueur concernant la couleur, les dessins, les inscriptions et la publicité, et s'assurer que toute violation est corrigée. Toute décision concernant une tenue vestimentaire qui était en violation avec les règlements (ou qui l'était plus ou moins), doit être signalée au juge-arbitre ou à la personne officielle concernée avant le match ou, si ce n'est pas possible, immédiatement après le match ;
- 3.1.9 effectuer le tirage au sort équitablement, et s'assurer que l'équipe qui gagne et l'équipe qui perd le tirage au sort, exercent leurs choix correctement (article 6). Noter les choix des côtés ;
- 3.1.10 noter, dans le cas des doubles, les noms des joueurs qui commencent dans la zone de service droite. Des annotations similaires doivent être faites au début de chaque set. (Ceci permet de vérifier à n'importe quel moment que les joueurs sont dans les bonnes zones de service).

3.2 Pour commencer le match, l'arbitre doit annoncer le match en utilisant l'annonce appropriée comme suit et doit indiquer d'un geste la droite ou la gauche au moment où

Version : 2016	Approuvé par l'A.G du 27/05/2016	Page 4 / 20
----------------	-------------------------------------	-------------

	Ligue Francophone Belge de Badminton ASBL
	<b>Officiels</b>
	<b>Recommandations aux officiels techniques</b>

ces mots sont prononcés. (W, X, Y, Z étant les noms des joueurs et A, B, C, D étant les noms des pays représentés).

### **En simples**

#### Tournoi

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

#### Compétition par équipe

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

### **En double**

#### Tournoi

« **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 le même pays, annoncer le nom du pays après l'annonce des noms des deux joueurs. Par ex. W et X, A.

#### Compétition par équipe

« **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 » constitue le début du match.

## **3.3 Pendant le match**

### 3.3.1 L'arbitre doit :


- 3.3.1.1 utiliser la terminologie standard présentée dans l'annexe 4 des règles du badminton ;
- 3.3.1.2 noter et annoncer le score. Toujours annoncer le score du serveur en premier ;
- 3.3.1.3 pendant le service, si un juge de service est désigné, il doit surveiller plus particulièrement le receveur. L'arbitre peut aussi annoncer « Faute » au serveur, si nécessaire ;

Version : 2016	Approuvé par l'A.G du 27/05/2016	Page 5 / 20
----------------	-------------------------------------	-------------

	Ligue Francophone Belge de Badminton ASBL
	<b>Officiels</b>
	<b>Recommandations aux officiels techniques</b>

- 3.3.1.4 si possible, surveiller l'affichage du score quand il y en a un ; et
- 3.3.1.5 lever la main droite au-dessus de sa tête, s'il a besoin de l'assistance du juge-arbitre, ou bien la main gauche s'il a besoin d'une décision de celui-ci sur un challenge avec l'utilisation du système de vérification instantanée.
- 3.3.2 Quand une équipe perd un échange et donc, le droit de continuer de servir (articles 10.3.2, 11.3.2), annoncer :
- « **Service perdu** »
- Suivi du score en faveur de la nouvelle équipe au service ; si nécessaire, en indiquant d'un geste approprié de la main, le nouveau serveur et la zone de service correcte.
- 3.3.3 « **Jouez** » doit seulement être annoncé par l'arbitre :
- 3.3.3.1 pour indiquer qu'un match ou un set commence ou bien que le set, après l'arrêt de jeu ou après le changement de demi-terrain, doit continuer ;
- 3.3.3.2 pour indiquer que le jeu doit reprendre après une interruption ; ou
- 3.3.3.3 pour indiquer que l'arbitre donne l'instruction aux joueurs de reprendre le jeu.
- 3.3.4 « **Faute** » doit être annoncé par l'arbitre lorsqu'une faute se produit, sauf dans les cas suivants :
- 3.3.4.1 une faute du serveur (article 9.1), annoncée par le juge de service suivant l'article 13.1, doit être confirmée par l'arbitre qui annonce « **Faute au service annoncée** ». L'arbitre doit sanctionner une faute du receveur en annonçant « **Faute receveur** » ;
- 3.3.4.2 une faute relevant de l'article 13.3.1, lorsque l'annonce du juge de ligne et son geste sont suffisants (recommandation 6.2) ; et
- 3.3.4.3 les fautes relevant des articles 13.2.1, 13.2.2 ou 13.3.3 qui ne doivent être annoncées que si une clarification est nécessaire vis-à-vis des joueurs ou des spectateurs.
- 3.3.5 Dans chaque set, lorsque le score le plus élevé atteint 11 points, (ou bien une autre valeur, selon le système de points utilisé, comme décrit dans l'annexe 3), annoncer « **Service perdu** » lorsque cela est nécessaire, puis le score et « **Arrêt de jeu** », quels que soient les applaudissements. Cette annonce constitue le début de l'arrêt de jeu autorisée d'après la règle 16.2.1. Durant chaque arrêt de jeu, le juge de service, quand il y en a un, s'assurera que le terrain est essuyé.
- 3.3.6 Lors des arrêts de jeu durant un set, quand le score le plus élevé atteint 11 points (article 16.2.1, ou autre valeur, selon le système de points utilisé tel que décrit dans l'annexe 3), il faut annoncer, après que 40 secondes se sont écoulées :
- « **Terrain [n°], 20 secondes** ». Répéter l'annonce.

Version : 2016	Approuvé par l'A.G du 27/05/2016	Page 6 / 20
----------------	-------------------------------------	-------------

	Ligue Francophone Belge de Badminton ASBL
	<b>Officiels</b>
	<b>Recommandations aux officiels techniques</b>

Lors des arrêts de jeu (article 16.2.1), durant le premier et le deuxième set, et durant le troisième set, une fois que les joueurs ont changé de demi-terrains, chaque équipe peut être rejointe sur le terrain par deux personnes au plus. Ces personnes doivent quitter le terrain quand l'arbitre annonce « ... **20 secondes** ».

Pour reprendre le jeu après l'arrêt de jeu, il faut répéter le score, suivi de « **Jouez** ».

Si les joueurs ne veulent pas de l'arrêt de jeu conformément à l'article 16.2.1, le jeu dans ce set se déroule sans arrêt de jeu.

### 3.3.7 Set prolongé :

3.3.7.1 Quand l'équipe qui mène atteint 20 points, dans chaque set, il faut annoncer « **Point de set** » ou « **Point de match** », suivant le cas.

3.3.7.2 Quand une équipe atteint 29 points, dans chaque set et pour chaque équipe, il faut annoncer « **Point de set** » ou « **Point de match** », suivant le cas.

3.3.7.3 Les annonces des recommandations 3.3.7.1 et 3.3.7.2 doivent toujours suivre immédiatement le score du serveur et précéder le score du receveur.

3.3.8 À la fin de chaque set, « **Set** » doit toujours être annoncé, dès que l'échange final est terminé, 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, il faut annoncer :

« **Premier set remporté par** [Nom(s) du (des) joueur(s), ou de l'équipe (dans une compétition par équipes)], [Score] ».

Après la fin du deuxième set, il faut annoncer :


« **Deuxième set remporté par** [Nom(s) du (des) joueur(s), ou de l'équipe (dans une compétition par équipes)], [Score]; **Un set égalité** ».

À la fin de chaque set, le juge de service, quand il y en a un, doit s'assurer que le terrain est essuyé pendant l'arrêt de jeu et il doit placer au centre du terrain sous le filet, le panneau indiquant un arrêt de jeu, si ce panneau est fourni.

Si ce set conclut le match, il faut annoncer à la place :

« **Match remporté par** [Nom(s) du (des) joueur(s), ou de l'équipe (dans une compétition par équipes)], [Scores] ».

Version : 2016	Approuvé par l'A.G du 27/05/2016	Page 7 / 20
----------------	-------------------------------------	-------------

	Ligue Francophone Belge de Badminton ASBL
	<b>Officiels</b>
	<b>Recommandations aux officiels techniques</b>

3.3.9 Lors des arrêts de jeu entre le premier et le deuxième set et entre le deuxième et le troisième set (article 16.2.2), il faut annoncer, après que 100 secondes se sont écoulées :

« **Terrain** [n°], **20 secondes** ». Répéter l'annonce.

Lors des arrêts de jeu entre deux sets (article 16.2.2), chaque équipe peut être rejointe sur le terrain par deux personnes au plus. Ces personnes doivent le faire une fois que les joueurs ont changé de demi-terrains et elles doivent quitter le terrain quand l'arbitre annonce « ... **20 secondes** ».

3.3.10 Pour commencer le second set, il faut annoncer :

« **Second set ; zéro égalité ; jouez** ».

S'il y a un troisième set, pour commencer le troisième set, il faut annoncer :

« **Dernier set ; zéro égalité ; jouez** ».

3.3.11 Dans le troisième set, ou dans un match en un set, lorsque le score le plus élevé atteint 11 points (article 8.3.1), il faut annoncer « **Service perdu** » si c'est nécessaire, suivi du score, suivi de « **Arrêt de jeu ; changez de demi-terrain** ». Pour reprendre le jeu après l'arrêt de jeu, il faut répéter le score, suivi de « **Jouez** ».

3.3.12 À la fin du match, rapporter immédiatement la feuille de score remplie au juge-arbitre.

### 3.4 Les annonces des juges de ligne

3.4.1 L'arbitre doit toujours regarder le(s) juge(s) de ligne lorsque le volant tombe près d'une ligne, et toujours lorsque le volant tombe dehors, à quelque distance que ce soit. Le juge de ligne est entièrement responsable de la décision à l'exception des situations propres aux recommandations 3.4.2 ou 3.4.4 ci-dessous.

3.4.2 Si, de l'avis de l'arbitre, et au-delà de tout doute raisonnable, le juge de ligne a fait nettement une annonce incorrecte, l'arbitre doit annoncer :

3.4.2.1 « **Correction, IN** », si le volant est tombé « in » ; ou


3.4.2.2 « **Correction, OUT** », si le volant est tombé « out ».

3.4.3 En l'absence d'un juge de ligne, ou bien si le juge de ligne n'a pas pu prendre sa décision, l'arbitre annoncera immédiatement :

3.4.3.1 « **Out** » avant l'annonce du score, si le volant avait touché de sol à l'extérieur de la zone de jeu ; ou

Version : 2016	Approuvé par l'A.G du 27/05/2016	Page 8 / 20
----------------	-------------------------------------	-------------



	Ligue Francophone Belge de Badminton ASBL
	<b>Officiels</b>
	<b>Recommandations aux officiels techniques</b>

3.4.3.2 le score, si le volant avait touché la ligne ou à l'intérieur de la zone de jeu (« In ») ; ou

3.4.3.3 « **Let** », lorsque l'arbitre n'est pas non plus en mesure de prendre une décision.

3.4.4 Si la décision du juge de ligne (recommandations 6.2, 6.3) ou la correction par l'arbitre (recommandation 3.4.2 et 3.4.3) est contestée par un joueur / une paire lorsqu'un système de vérification instantanée est opérationnel (règle 17.5.2, annexe 6), l'arbitre s'assurera que le joueur / la paire dispose encore d'un challenge.



3.4.4.1 Si le joueur / la paire dispose encore d'un challenge, l'arbitre annoncera :  
 « [Nom du joueur/équipe] **challenge** [IN, OUT, LET] »  
 tout en levant la main gauche au dessus de la tête et en pointant la ligne faisant l'objet de la contestation.

3.4.4.2 L'officiel technique responsable, jugera le volant à l'aide du système de vérification instantanée et indiquera la décision définitive à l'arbitre en annonçant IN, OUT ou LET.

3.4.4.3 Pour annoncer le résultat d'un challenge :

- si le challenge est réussi :

« **Correction, IN** » ou « **Correction, OUT** » [selon le cas approprié].


Puis annoncer « **Service perdu** », si nécessaire, suivi du score.

Annoncer « **Jouez** ».

- si le challenge n'est pas réussi :

« **Challenge perdu** »,

« **Service perdu** » si nécessaire, puis le score.

	Ligue Francophone Belge de Badminton ASBL
	<b>Officiels</b>
	<b>Recommandations aux officiels techniques</b>


Ensuite, annoncer « [nom du joueur/pays] « **un** » ou « **aucun** », [selon le cas] **challenge restant.** » Annoncer « **Jouez** ».

- « **LET** » lorsqu'aucune décision n'a pu être prise.

3.5 **Pendant le match**, les situations suivantes doivent être surveillées et traitées comme suit :

- 3.5.1 Un joueur qui jette une raquette dans le terrain de son adversaire ou bien qui glisse sous le filet (et qui cause ainsi une gêne ou une distraction pour son adversaire), doit être sanctionné par une « Faute » selon les articles 13.4.2 ou 13.4.3 respectivement.
- 3.5.2 Un volant arrivant d'un terrain adjacent, ne doit pas automatiquement être considéré comme un « Let ». Un « **Let** » ne doit pas être annoncé si, de l'avis de l'arbitre, l'arrivée du volant :
- 3.5.2.1 3.5.2.1 n'a pas été remarquée par les joueurs ; ou
- 3.5.2.2 3.5.2.2 n'a pas causé de gêne ou de distraction pour les joueurs.
- 3.5.3 Un joueur qui crie à son partenaire au moment où celui-ci va frapper le volant, ne doit pas nécessairement être considéré comme causant une distraction de son adversaire. Crier « ne frappe pas », « faute », etc. à son adversaire doit être considéré comme une distraction (article 13.4.5).
- 3.5.4 Joueurs quittant le terrain
- 3.5.4.1 S'assurer que les joueurs ne quittent pas le terrain sans la permission de l'arbitre excepté pendant les arrêts de jeu décrits à l'article 16.2 (article 16.5.2).
- 3.5.4.2 On peut rappeler à une équipe en infraction qu'il faut la permission de l'arbitre pour quitter le terrain (article 16.5.2). Si nécessaire, l'article 16.7 est appliqué. Cependant, le changement d'une raquette sur le côté du terrain pendant un échange est permis.
- 3.5.4.3 Pendant le set, si le jeu n'est pas retardé, les joueurs peuvent être autorisés, à la discrétion de l'arbitre, à s'essuyer et / ou à boire rapidement.
- 3.5.4.4 S'il est nécessaire d'essuyer le terrain, les joueurs doivent être revenus sur le terrain avant que ce soit terminé.
- 3.5.5 Retards et suspension
- Il faut s'assurer que les joueurs ne causent pas délibérément de retard dans le jeu ou bien de suspension du jeu (article 16.4). Il faut empêcher toute marche inutile autour du terrain. Si nécessaire, l'article 16.7 est appliqué.
- 3.5.6 Les conseils de l'extérieur du terrain
- 3.5.6.1 Les conseils venant de l'extérieur du terrain (article 16.5.1), sous quelque forme que ce soit, tant que le volant est en jeu, doivent être empêchés.

Version : 2016	Approuvé par l'A.G du 27/05/2016	Page 10 / 20
----------------	-------------------------------------	--------------

	Ligue Francophone Belge de Badminton ASBL
	<b>Officiels</b>
	<b>Recommandations aux officiels techniques</b>

3.5.6.2 Il faut s'assurer :

3.5.6.2.1 que les conseillers sont assis dans les sièges qui leur sont réservés et ne se tiennent pas sur le côté du terrain pendant le match, excepté pendant les arrêts de jeu autorisés (article 16.2) ;

3.5.6.2.2 qu'aucun conseiller ne cause de distraction ou de perturbation du jeu.

3.5.6.2.3 les conseillers ne doivent pas tenter de communiquer de quelque façon que ce soit avec les joueurs ou conseillers adverses ou officiels d'équipe durant le cours du match ; ou d'utiliser des moyens électroniques de communications dans quelque but que ce soit.

3.5.6.3 Si, de l'avis de l'arbitre, le jeu est perturbé ou bien un joueur de l'équipe adverse est distrait par un entraîneur, un « Let » doit être annoncé. Le juge-arbitre doit être appelé immédiatement.

3.5.6.4 Le juge-arbitre doit s'assurer que le code de conduite, des entraîneurs et officiels d'équipe, est respecté.

### 3.5.7 Changement de volant

3.5.7.1 Changer de volant pendant le match ne doit pas être injuste. L'arbitre doit décider s'il est nécessaire de changer le volant.

3.5.7.2 Un volant dont la vitesse ou le vol a été modifié doit être retiré et l'article 16.7 est appliqué, si nécessaire.

3.5.7.3 Le juge-arbitre est le seul juge pour décider de la vitesse des volants à utiliser. Si les deux équipes veulent modifier la vitesse du volant, le juge-arbitre doit être appelé immédiatement. Si nécessaire, le juge-arbitre peut demander de tester le volant pour la vitesse.

### 3.5.8 Blessure ou malaise pendant un match

3.5.8.1 Une blessure ou un malaise pendant un match, doit être traité avec discernement et souplesse. L'arbitre doit, le plus rapidement possible, évaluer la gravité du problème. Le juge-arbitre est appelé sur le terrain, si nécessaire.

Le juge-arbitre décide si un médecin (ou paramédical) ou bien toute autre personne est nécessaire sur le terrain. Le médecin doit examiner le joueur et lui indiquer la gravité de la blessure ou du malaise. Aucun traitement entraînant un retard injustifié ne peut être administré sur le terrain.

En cas de saignement, le jeu doit être retardé jusqu'à ce que le saignement s'arrête ou que la plaie soit correctement protégée.

3.5.8.2 Le juge-arbitre doit indiquer à l'arbitre le temps qui pourra être laissé au joueur pour qu'il reprenne le jeu. L'arbitre doit contrôler et enregistrer le temps écoulé.

Version : 2016	Approuvé par l'A.G du 27/05/2016	Page 11 / 20
----------------	-------------------------------------	--------------

	Ligue Francophone Belge de Badminton ASBL
	<b>Officiels</b>
	<b>Recommandations aux officiels techniques</b>

3.5.8.3 L'arbitre doit s'assurer que l'équipe adverse n'est pas désavantagée. Les articles 16.4, 16.5, 16.6.1, et 16.7 doivent être appliqués en conséquence

3.5.8.4 Le cas échéant, à la suite d'une blessure, d'un malaise ou de toute autre raison involontaire, il faut demander au joueur :

« **Abandonnez-vous ?** »

Et si la réponse est affirmative, il faut annoncer :

« [Nom du joueur/de l'équipe] **abandon ; match remporté** par [Nom(s) du (des) joueur(s) / de l'équipe] [Score] ».

### 3.5.9 Téléphone portable

Si le téléphone portable d'un joueur sonne sur le terrain ou dans son environnement immédiat, pendant un match, cela est considéré comme une infraction à l'article 16.6.4 et est sanctionné de manière appropriée conformément à l'article 16.7

### 3.5.10 Conduite du joueur sur le terrain

3.5.10.1 L'arbitre doit s'assurer que les joueurs sur le terrain se comportent de manière honnête et sportive.

3.5.10.2 Tout manquement aux articles 4.5, 4.6, 4.10 à 4.16 du code de conduite des joueurs est considéré comme une infraction selon la règle 16.6.4

## 3.6 Suspension du jeu

Si le jeu doit être suspendu, il faut annoncer :


« **Le jeu est suspendu** »

Et noter le score, le serveur, le receveur, les zones de service correctes et les demi-terrains. Lorsque le jeu reprend, il faut noter la durée de la suspension, s'assurer que les joueurs ont repris les bonnes positions et annoncer :

« **Êtes-vous prêts ?** »

Annoncer le score et « **Jouez** ».

Version : 2016	Approuvé par l'A.G du 27/05/2016	Page 12 / 20
----------------	-------------------------------------	--------------

	Ligue Francophone Belge de Badminton ASBL
	<b>Officiels</b>
	<b>Recommandations aux officiels techniques</b>

### 3.7 Mauvaise conduite



3.7.1 Noter et informer le juge-arbitre de tous les incidents de mauvaise conduite et de l'action prise.

3.7.2 Une mauvaise conduite qui se produit entre deux sets, se traite comme une mauvaise conduite pendant un set. L'annonce appropriée de l'une des recommandations 3.7.3 à 3.7.5 doit être faite immédiatement lorsque la mauvaise conduite est constatée. Au début du set suivant, annoncer « [Second] [Dernier] **set ; zéro égalité** ». Seulement dans le cas de manquement à l'article 16.7.1.2 ou 16.7.2, l'arbitre doit annoncer « [Nom du joueur], **fauté** ». Ensuite, il faut annoncer « **Service perdu** », le cas échéant, suivi du score, puis annoncer « **Jouez** ». Si le joueur est disqualifié par le juge-arbitre, annoncer « [Nom du joueur], **disqualifié pour mauvaise conduite** ». Puis, faire l'annonce adéquate de la recommandation 3.3.8

3.7.3 Lorsque l'arbitre veut sanctionner un manquement à l'article 16.4, 16.5 ou 16.6 en donnant un avertissement à l'équipe en infraction (article 16.7.1.1), il doit annoncer « Venez ici » au joueur contrevenant et annoncer :

« [Nom du joueur], **avertissement pour mauvaise conduite** »

Et en même temps, l'arbitre lève la main droite tenant un carton jaune au-dessus de sa tête.


3.7.4 Lorsque l'arbitre veut sanctionner un manquement à l'article 16.4, 16.5 ou 16.6 en comptant une faute à l'équipe en infraction, qui a reçu auparavant un avertissement (article 16.7.1.2), il doit annoncer « **Venez ici** » au joueur contrevenant et annoncer :

« [Nom du joueur], faute pour mauvaise conduite »

Et en même temps, l'arbitre lève la main droite tenant un carton rouge au-dessus de sa tête.

3.7.5 Lorsque l'arbitre veut sanctionner un manquement flagrant ou persistant à l'article 16.4, 16.5 ou 16.6 ou bien un manquement à l'article 16.2 en fautant l'infraction, (article 16.7.2) et en

Version : 2016	Approuvé par l'A.G du 27/05/2016	Page 13 / 20
----------------	-------------------------------------	--------------

	Ligue Francophone Belge de Badminton ASBL
	<b>Officiels</b>
	<b>Recommandations aux officiels techniques</b>

le signalant immédiatement au juge-arbitre en vue d'une disqualification, il doit annoncer « **Venez ici** » au joueur contrevenant et annoncer :

« [Nom du joueur], **faute pour mauvaise conduite** »

Et en même temps, l'arbitre lève la main droite tenant un carton rouge au-dessus de sa tête et appelle le juge-arbitre.

3.7.6 Lorsque le juge-arbitre décide de disqualifier le joueur ou la paire de joueurs en infraction, un carton noir est donné à l'arbitre. L'arbitre doit annoncer « **Venez ici** » au joueur ou à la paire contrevenant et annoncer :

« [Nom du/des joueur(s)], **disqualifié(s) pour mauvaise conduite** »

Et en même temps, l'arbitre lève la main droite tenant un carton noir au-dessus de sa tête.

Toute disqualification d'un joueur pour mauvaise conduite disqualifie le joueur pour l'ensemble du tournoi ou de la compétition.

#### **4. LES CONSEILS GÉNÉRAUX SUR L'ARBITRAGE**

Cette section donne des conseils généraux que les arbitres doivent suivre.

4.1 Connaître et comprendre les règles officielles du badminton.

4.2 4.2 Faire les annonces rapidement et avec autorité, mais, si une erreur est commise, l'admettre, s'excuser et la corriger.

4.3 Toutes les annonces et l'annonce du score doivent être faites distinctement et suffisamment fort pour être entendues clairement par les joueurs et par les spectateurs.

4.4 Lorsqu'il y a un doute dans votre esprit, à savoir si une infraction aux règles s'est produite ou non, ne pas annoncer « Faute » et laisser le jeu continuer.

4.5 Ne jamais interroger les spectateurs ni se laisser influencer par eux ou par leurs remarques.

4.6 Motiver les autres officiels techniques, par exemple, en acquiesçant discrètement aux décisions des juges de ligne et en établissant une relation d'équipe avec eux.

#### **5. LES INSTRUCTIONS AUX JUGES DE SERVICE**

Version : 2016	Approuvé par l'A.G du 27/05/2016	Page 14 / 20
----------------	-------------------------------------	--------------



## Officiels

# Recommandations aux officiels techniques

5.1 Le juge de service est assis sur une chaise basse près du poteau, de préférence du côté opposé à l'arbitre.

5.2 Le juge de service a la responsabilité de juger si un serveur exécute correctement son service (articles 9.1.2 à 9.1.8). S'il ne sert pas correctement, annoncer « Faute » assez fort et utiliser le geste de la main agréé pour indiquer la nature de la faute.

5.3 Les gestes agréés pour signaler une faute sont les suivants :

### Article 9.1.7

*Pendant l'exécution du service (articles 9.2, 9.3), le mouvement de la raquette du serveur ne se déplace pas vers l'avant de façon continue.*



### Articles 9.1.2 et 9.1.3

*Pendant l'exécution du service (articles 9.2, 9.3) un pied ou les deux pieds ne sont pas en contact avec le sol, dans la zone de service et dans une position stationnaire, jusqu'à ce que le service soit exécuté.*



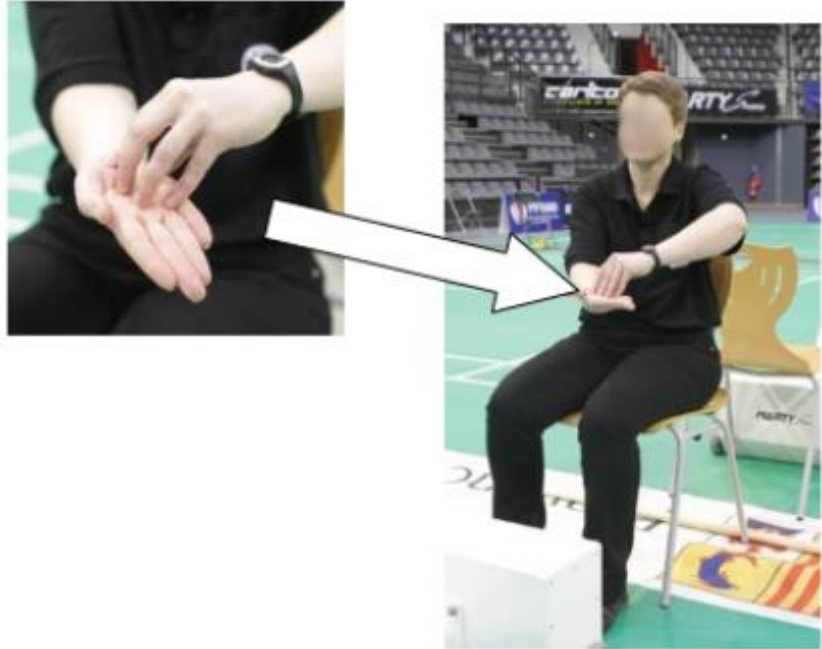


## Officiels

# Recommandations aux officiels techniques

### Article 9.1.4

*Le point de contact initial de la raquette du serveur avec le volant, n'est pas la base du volant.*



### Article 9.1.5

*À l'instant où le volant est frappé par la raquette du serveur, l'ensemble du volant n'est pas en dessous de la taille du serveur.*





## Officiels

# Recommandations aux officiels techniques

### Article 9.1.6

*Au moment de l'exécution du service, la tige et la tête de la raquette du serveur ne sont pas inclinées vers le bas.*




5.4 L'arbitre peut confier au juge de service des tâches supplémentaires, à condition que les joueurs en soient informés.

## 6. LES INSTRUCTIONS AUX JUGES DE LIGNE

6.1 Les juges de ligne sont assis sur des chaises placées dans le prolongement de leur ligne, aux extrémités et sur les côtés du terrain et de préférence du côté opposé à l'arbitre (Voir les schémas).

6.2 Le juge de ligne est entièrement responsable de la (des) ligne(s) qui lui a (ont) été attribuée(s) sauf que l'arbitre doit corriger la décision du juge de ligne, si de l'avis de l'arbitre, au-delà d'un doute raisonnable, le juge de ligne a fait nettement une annonce incorrecte.

6.2.1 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'écartier les deux bras à l'horizontale de manière à être vu clairement par l'arbitre.

	Ligue Francophone Belge de Badminton ASBL
	<b>Officiels</b>
	<b>Recommandations aux officiels techniques</b>

6.2.2 Si le volant tombe dedans, le juge de ligne ne dit rien, mais pointe la main droite vers la ligne.

6.3 S'il a été impossible de voir, informer aussitôt l'arbitre en mettant les deux mains sur les yeux.

6.4 Ne pas annoncer ou faire le geste avant que le volant ait touché le sol.

6.5 Les annonces doivent toujours être faites et il ne faut pas anticiper sur les décisions de l'arbitre, par exemple lorsque le volant a touché un joueur.

6.6 Les gestes agréés sont les suivants:

#### LE VOLANT EST « OUT »

*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 de manière à être vu clairement par l'arbitre.*



#### LE VOLANT EST « IN »

*Si le volant tombe dedans, le juge de ligne ne dit rien, mais pointe la main droite vers la ligne.*





## Officiels

# Recommandations aux officiels techniques

### S'IL A ÉTÉ IMPOSSIBLE DE VOIR

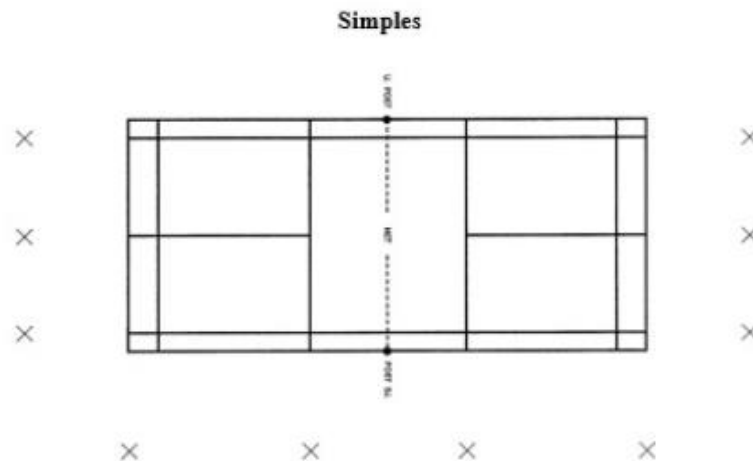
*S'il a été impossible de voir, informer aussitôt l'arbitre en mettant les deux mains sur les yeux.*



## 7. POSITIONS DES JUGES DE LIGNE

Lorsque c'est possible, il est recommandé que la position des juges de ligne soit entre 2,5 et 3,5 mètres des lignes du terrain et autant que possible, que ces positions soient protégées des influences externes, comme par exemple, l'empiètement des photographes.

X indique les positions des juges de ligne





## Officiels

# Recommandations aux officiels techniques

### Doubles

