

U²⁰¹⁸**NSS**

Je suis Jeune Arbitre en badminton

20 octobre 2017

PROGRAMME 2017-2020

Actualisé le 20 octobre 2017

On a tout à gagner à se faire confiance.



assureur militant



PRÉAMBULE

Ce mémento permet à l'élève du collège ou du lycée d'officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS).

La circulaire du 18 août 2010 incite à valoriser le jeune officiel par la remise d'un diplôme. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'UNSS.

La note de service n° 2014-073 du 28 mai 2014 ayant pour objet la mise en œuvre du décret n° 2014-460 du 7 mai 2014 relatif à la participation des enseignants d'éducation physique et sportive aux activités sportives scolaires volontaires des élèves stipule : « ...Ainsi au sein de chaque AS de collèges et de lycées, ils (les enseignants) contribuent à la construction du projet d'AS, partie intégrante du projet d'établissement, autour de deux axes principaux :

- La pratique d'activités physiques, sportives et artistiquesdans le cadre de l'UNSS
- L'apprentissage des responsabilités avec l'exercice de la fonction de Jeunes Officiels et la formation afférente, ainsi que la participation à la vie de l'AS et à l'organisation des activités de l'association, contribuant par la même à l'éducation de la citoyenneté... »

Ainsi, devenir jeune officiel, c'est

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.
- acquérir au cours de sa formation les connaissances et les compétences inhérentes aux différents rôles sociaux nécessaires aux exigences de l'activité (arbitre, juge, chronométreur, starter, table de marque...)
- devenir responsable.

CONDITION DE MISE EN ŒUVRE DE L'OPTION FACULTATIVE AU BACCALAUREAT

Rappel du cadre réglementaire du haut niveau du sport scolaire :

Dans le bulletin Officiel spécial n°5 du 19 juillet 2012 :

« Évaluation de l'éducation physique et sportive aux baccalauréats de l'enseignement général et technologique - Liste nationale d'épreuves et référentiel national d'évaluation », il est précisé que « les jeunes officiels certifiés au niveau national ou international... peuvent valider un enseignement facultatif ponctuel à l'identique des sportifs de haut niveau, à savoir : la part réservée à la pratique sportive est automatiquement validée à 16 points, les 4 points restants sont attribués à l'occasion d'un entretien permettant d'attester de leurs connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique »

« Les listes des candidats concernés sont proposées par les fédérations sportives scolaires (UNSS, UGSEL) ».

Création d'une unité facultative d'EPS pour le baccalauréat professionnel : « ...*les candidats scolaires des établissements publics et privés engagés à haut niveau dans le cadre du sport scolaire, lauréats des podiums nationaux et jeunes officiels certifiés de niveau national ou international* » valident automatiquement la note de 16/20.

L'entretien sur 4 points est obligatoire (arrêté du 07/07/15 et BO n°32 du 03/09/15).

Ce qui signifie que :

- L'évaluation rend compte des compétences acquises du jeune arbitre aux différents niveaux de certification (départemental, académique, national, international). Cela suppose la mise en place d'une cohérence et d'une progression dans la formation.
- Pour prétendre aux 16 points de l'enseignement facultatif ponctuel, le jeune arbitre doit avoir officié et obtenu sa certification durant sa « scolarité en classe de seconde ou première de lycée d'enseignement général et technologique » à l'occasion d'un championnat de France UNSS (*circulaire n° 2013-131 du 28-8-2013*).
- La validation d'un niveau national du jeune arbitre doit au minimum correspondre au niveau 5 de compétence exigé dans le cadre de l'enseignement facultatif au baccalauréat EPS.
- Ces dispositions ne sont pas valables pour tous les rôles hormis jeune arbitre et jeune juge.

PRESENTATION DE L'ACTIVITE

Logique interne de l'activité

Activité d'opposition duelle, ou dans une même frappe le (les) joueur(s) cherche(nt) à résoudre des problèmes et à poser des problèmes, pour gagner soit en atteignant directement la cible au sol soit en provoquant la faute du ou des adversaire(s).

Sport pouvant se définir comme essentiellement tactico-technique avec une dimension physique fondamentale. Les capacités engagées doivent permettre au joueur de rester lucide, explosif et précis et ceci de façons variées et permanentes.

Aspects culturels, historiques de l'activité

Positionnée comme pratique universelle de tous les continents, le badminton répond aux besoins sociétaux. Porteurs de valeurs de partage, de tolérance et d'excellence, ce sport rassemble tous types de pratiquants (es). Pouvant participer au bien-être de tous, il est aujourd'hui outrancièrement dominé par les pays asiatiques au niveau de l'excellence dans le monde compétitif.

Pour autant les résultats Français significatifs avancent et de jeunes Français encore collégiens et tous membres de l'UNSS sont devenus Champion d'Europe des moins de 15. Demain un Français sera champion olympique et il aura montré en amont, toute sa compétence sur les terrains de l'UNSS

Le mot de Laura CHOINET, l'ambassadrice UNSS pour le badminton

« Mon parcours de sportive de haut niveau en Badminton, m'aura permis de traverser les joies que seule la performance de haut niveau peut procurer. Résultats d'un engagement total dans un projet fort, mobilisé dans la découverte des joies des difficultés du quotidien de l'entraînement de haut niveau

Le système éducatif, le sport de haut niveau apportent au quotidien une vision active du partage, de la tolérance. L'UNSS révèle toutes ces valeurs à l'intérieur desquelles le sourire peut s'exprimer sans contrainte.

L'UNSS est une somme de ressources humaines et sportives. C'est la possibilité de la découverte d'un badminton, porteur d'excellence, porteur de parcours alternatif vers la réussite, porteur de rencontres et de partages. Le badminton doit être fier d'être le premier sport scolaire et de revendiquer de pouvoir porter des valeurs éducatives et sportives fortes. Il porte les valeurs fédérales qui peuvent contribuer au chemin de la réussite et de l'enthousiasme ».

SOMMAIRE

LE JEUNE ARBITRE

1. S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS
2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE
3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION
4. DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION
5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES
6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

1. LE JEUNE ARBITRE S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTRE DE L'UNSS

Sans arbitre, juge, chronométrateur, starter, la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue dans le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 au travers de la compétence méthodologique et sociale n°2 visant à « respecter les règles de vie collectives et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entraîner... »

➤ Le jeune arbitre doit :

- Connaître le règlement l'activité
- Etre objectif et impartial
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
- Connaître les différentes tâches liées à sa mission.

➤ Pour remplir sa mission, le jeune arbitre doit à chaque journée de formation ou de compétition disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, règlement de l'activité, ...) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

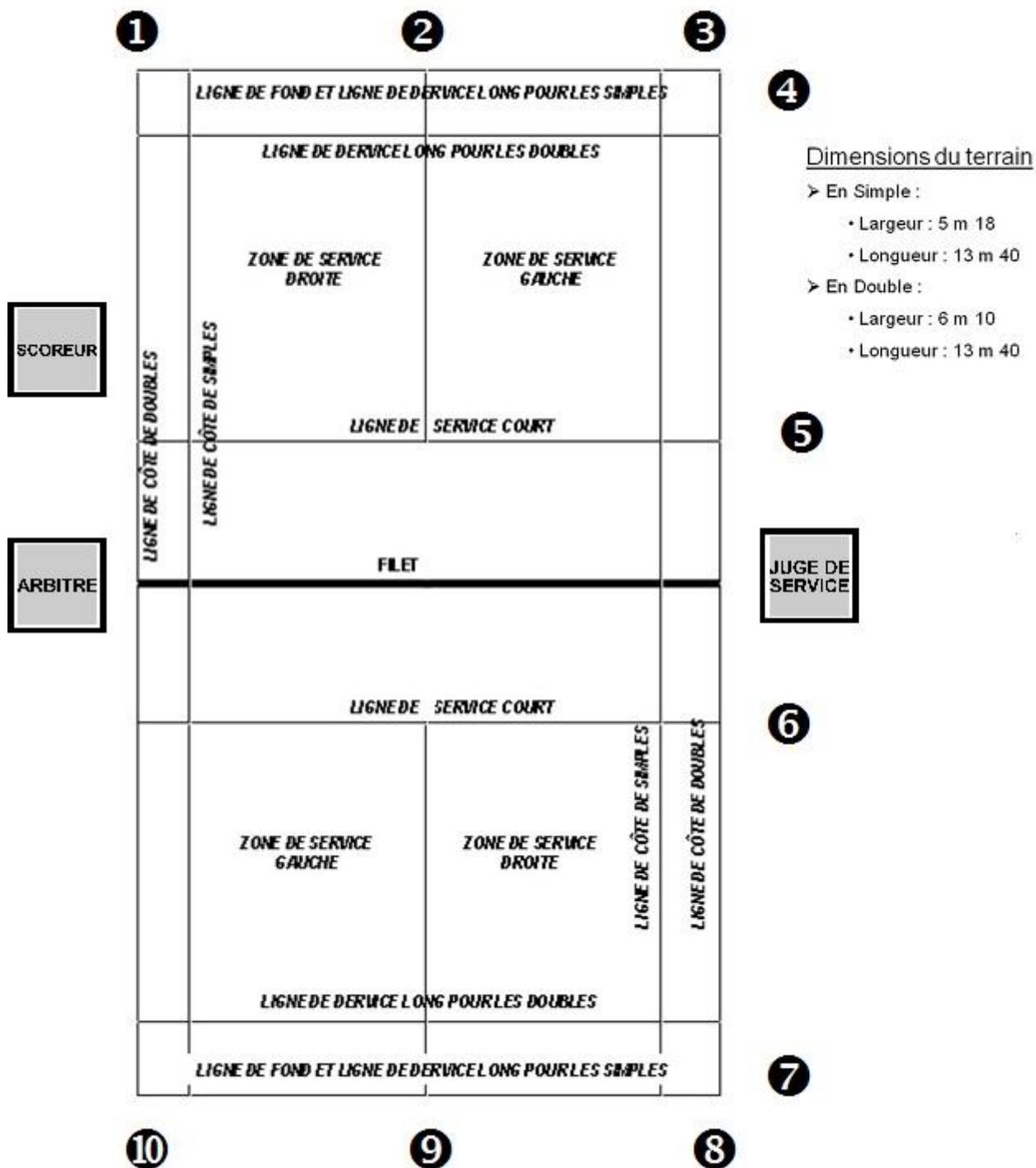
➤ Le jeune arbitre UNSS badminton doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous :

« Au nom de tous les jeunes officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité »

2. LE JEUNE ARBITRE DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

➤ LE TERRAIN ET SES DIMENSIONS

n° 1 à 10 : JUGES DE LIGNE



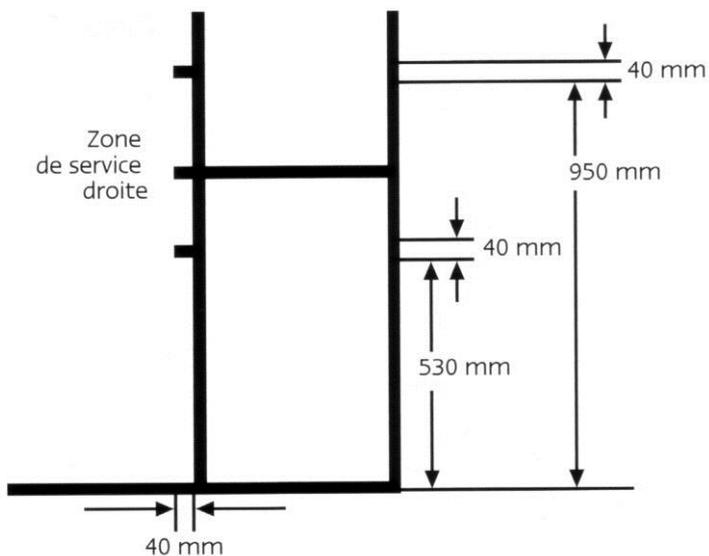
Dimensions du terrain

- En Simple :
 - Largeur : 5 m 18
 - Longueur : 13 m 40
- En Double :
 - Largeur : 6 m 10
 - Longueur : 13 m 40

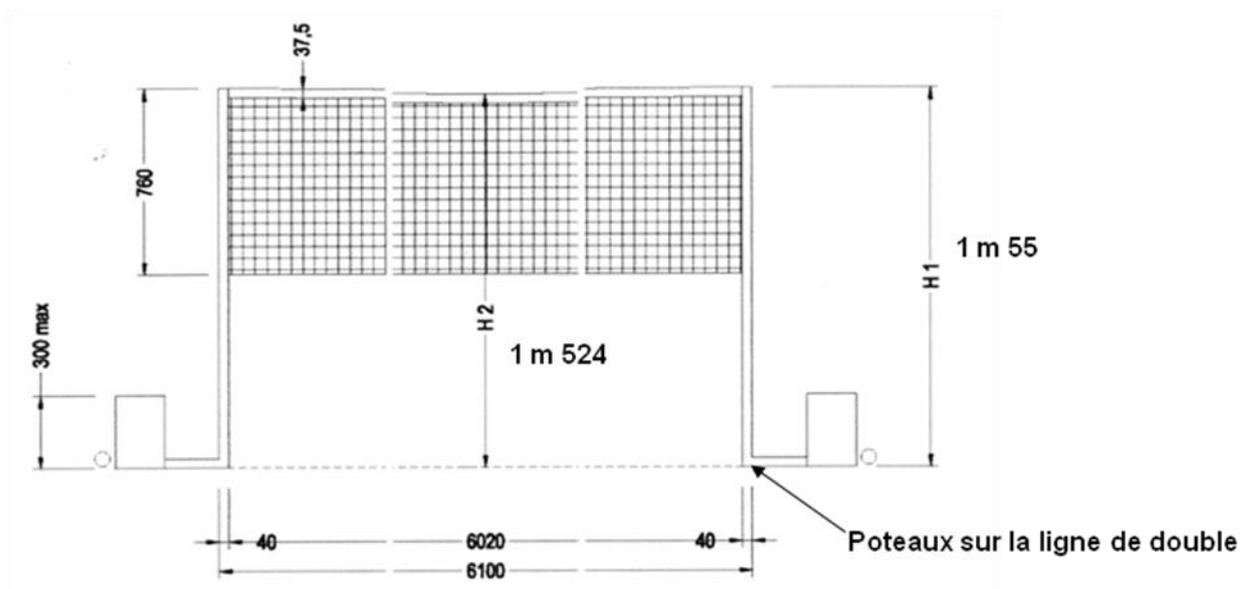
- **La zone de test des volants**

Pour tester un volant, le joueur doit effectuer un dégagement en frappe basse, le contact avec le volant se faisant au-dessus de la ligne de fond. Le volant doit être frappé dans une direction montante et parallèle aux lignes de côté.

Un volant de vitesse réglementaire doit tomber à au moins 530 mm et au plus à 990 mm de l'autre ligne de fond, à l'intérieur du terrain, selon le schéma B.



➤ **LES POTEAUX ET LE FILET**



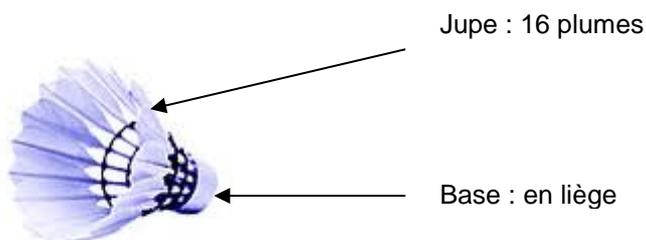
➤ LE VOLANT

Poids du volant : entre 4,74 g et 5,50 g

- Le volant synthétique



- Le volant plume



➤ LES OFFICIELS

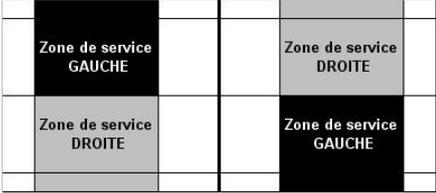
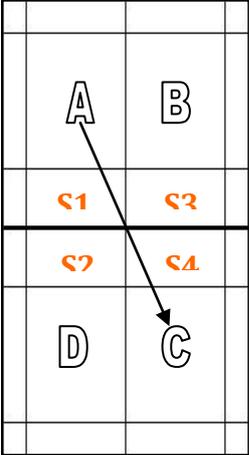
- **Je suis scoreur**
 - Je sais me servir du matériel.
 - Je sais être attentif et écouter l'arbitre.
- **Je suis Juge de ligne**
 - Je sais me placer sur le terrain.
 - Je connais les gestes correspondants aux annonces que je dois faire.
- **Je suis Juge de Service**
 - Je connais les fautes de service.
 - Je sais les signaler par les gestes correspondants
- **Je suis Arbitre**
 - Je connais les règles.
 - Je sais utiliser une feuille de score et la remplir correctement.
 - Je connais la terminologie officielle.
 - Je sais contrôler mon terrain.
 - Je sais contrôler l'environnement de mon terrain.
- **Je suis à la table de marque**
 - Je sais remplir la feuille de rencontre
 - Je sais remplir les résultats dans une poule.
 - Je sais remplir les résultats sur un tableau de classement.
 - Je connais le temps de repos pour un joueur entre deux matchs : 15 mn

➤ LES REGLES DE JEU EN SIMPLE

LES PROBLEMES POSES	LE REGLEMENT	LES COMPETENCES																																				
Placement des joueurs au service	<p>Le score du serveur détermine la position des Serveur et Receveur</p> <table border="1" data-bbox="504 416 954 613"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Score impair</td> <td></td> <td></td> <td>Score pair</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Zone GAUCHE</td> <td></td> <td></td> <td>Zone DROITE</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Score pair</td> <td></td> <td></td> <td>Score impair</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Zone DROITE</td> <td></td> <td></td> <td>Zone GAUCHE</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>							Score impair			Score pair			Zone GAUCHE			Zone DROITE			Score pair			Score impair			Zone DROITE			Zone GAUCHE									<p>Reconnaître les erreurs de placement et les corriger le plus rapidement possible :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Avant le service ▪ Au mieux à l'issue du point
Score impair			Score pair																																			
Zone GAUCHE			Zone DROITE																																			
Score pair			Score impair																																			
Zone DROITE			Zone GAUCHE																																			
Quand sert on ?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Au début du match le joueur qui gagne le tirage au sort a le choix : <ul style="list-style-type: none"> ○ Servir ou recevoir en premier ○ Ou choisir le demi-terrain <p>(Son adversaire aura le choix de l'autre alternative)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Chaque fois que le joueur marque un point. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Noter le serveur sur la feuille de score. ▪ Noter le point marqué sur la feuille de score. ▪ Vérifier la position des joueurs au service après chaque point marqué. 																																				
Quand peut-on marquer un point ?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Quand l'adversaire ne rattrape pas le volant. ▪ Quand l'adversaire commet une faute. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je suis capable de juger les fautes. 																																				
Quelles sont les fautes ?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Au service : <ul style="list-style-type: none"> - Si le serveur décolle un pied du sol - Si le serveur a un pied sur une ligne. - Si le volant n'a pas été frappé en premier sur le bouchon. - 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 vers l'avant quand le service est commencé et jusqu'à ce qu'il soit exécuté. - Si la tige de la raquette n'est pas inclinée vers le bas. - Si le serveur manque le volant en essayant de servir. - si le volant est dans le filet ou reste suspendu au filet. ▪ Si en jeu, le volant : <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 ; - Touche n'importe quel autre objet ou personne en dehors des limites du terrain ; - Est attrapé et tenu sur la raquette puis lancé lors de l'exécution d'un coup ; - Est frappé deux fois de suite par le même joueur ; - Touche la raquette d'un joueur et ne continue pas vers le demi-terrain adverse ▪ Si en jeu, le joueur : <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 ; 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je connais les différentes fautes. ▪ Je suis capable de juger les fautes. ▪ Je suis capable de signaler les fautes de service par les gestes appropriés. 																																				

	<ul style="list-style-type: none"> - Fait obstruction vis-à-vis de l'adversaire ; - Cause délibérément une distraction d'un adversaire (par des cris ou gestes) ▪ Si un joueur est coupable d'une infraction flagrante, répétitive ou persistante. 	
Quand y a-t-il LET ?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si le serveur sert avant la fin de l'annonce de l'arbitre de début de match ou de set ; ▪ Si le serveur sert avant que l'arbitre ne dise « Jouez » ; ▪ Le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt ; ▪ Lors du service le serveur et le receveur commettent tous les deux une faute ; ▪ Si, après que le service a été renvoyé, le volant est pris sur le filet (le sommet) et y reste suspendu ou reste pris dans le filet après l'avoir franchi ; ▪ Si, pendant l'échange, le volant se désintègre ; ▪ Si le jeu est perturbé ou un joueur de l'équipe opposée est distrait par un coach ; ▪ Si 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 ; 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J'annonce « LET » afin de stopper le jeu. ▪ Je laisse le dernier joueur servir à nouveau. ▪ Je n'accorde pas de point.
Quand le volant n'est il pas « EN JEU »	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Quand il touche le filet ou un poteau ; ▪ Quand il touche un joueur ; ▪ Il touche la surface du terrain ; ▪ Une « faute » ou un « let » s'est produit ; 	

➤ LES REGLES DE JEU EN DOUBLE

LES PROBLEMES POSES	LE REGLEMENT	LES COMPETENCES
<p>Placement des joueurs au service</p>	<p>Au début du match, un serveur 1 (S1) et un receveur 1 (R1) sont déterminés après le tirage au sort. Ils se placeront dans la zone de service droite pour débiter le match.</p> 	<p>Reconnaître les erreurs de placement et les corriger le plus rapidement possible :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Avant le service ▪ Au mieux à l'issue du point
<p>Quand sert-on ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Au début du match quand le joueur a gagné le choix au tirage au sort. ▪ Chaque fois que l'équipe marque un point. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 au service après chaque point marqué.
<p>Qui sert ?</p>	<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 1^{er} receveur qui sert, le joueur D (S2). ▪ Puis lorsque la 1^{ère} 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>Remarques : Quand les points sont pairs, c'est le joueur à droite qui sert quand son équipe récupère le service. Quand les points sont impairs, c'est le joueur à gauche qui sert quand son équipe récupère le service.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je connais l'ordre des joueurs qui vont servir : S1-S2-S3-S4 ▪ Je surveille et corrige la position du serveur et du receveur après chaque point.
<p>Quand peut-on marquer un point ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Quand l'adversaire ne rattrape pas le volant. ▪ Quand l'adversaire commet une faute. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je suis capable de juger les fautes.

Quelles sont les fautes spécifiques au double ?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Au service : <ul style="list-style-type: none"> - service frappé par le partenaire du receveur. ▪ En jeu : <ul style="list-style-type: none"> - Quand le volant est frappé successivement par les 2 partenaires. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je connais les différentes fautes. ▪ Je suis capable de juger les fautes. ▪ Je suis capable de signaler les fautes de service par les gestes appropriés.
Qui sert au second set ?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'équipe qui a gagné le premier set. ▪ N'importe lequel des joueurs de l'équipe. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je note bien sur la feuille de score qui est le serveur 1 et le receveur 1 au début du second set.

➤ 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, on doit inscrire quelque chose sur la feuille. Un point est marqué lors de chaque échange.

La feuille de score UNSS est spécifique à chaque type de championnat car elle prend en compte la succession des matchs de simples et de doubles en score cumulé.

La feuille de score de la FFBA D 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.

1] Avant le match

- ✓ Inscrire les noms des joueurs sur toutes les rangées. Parfois la feuille peut être remplie par informatique à la table de marque.
- ✓ Une fois que le tirage au sort est fait, inscrire dans la case après le nom, pour tous les sets :
 - *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 dans chaque 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 pour le 1^{er} set. 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 1er point.
 - « Score atteint lors du set précédent » pour tous les autres sets, pour les 2 équipes

2] 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 suivant la case remplie et 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 :
 - ❑ *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.
 - ❑ *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'échange qui vient de se terminer qui devient le nouveau serveur. Il 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 vers la droite dans la ligne correspondant au nouveau serveur.

Petite astuce : L'ordre des serveurs sera toujours le même dans un même set dans l'exemple ci-dessous :

1^{er} set: Eva / Coralie / Nadia / Karen / Eva / Coralie / Nadia / Karen etc...

2^{ème} set: Karen / Eva / Coralie / Nadia / Karen / Eva / Coralie / Nadia etc ...

3^{ème} set: Eva / Karen / Nadia / Coralie / Eva / Karen / Nadia / Coralie etc ...

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.

- Il n'y a plus de prolongation, donc il n'est pas nécessaire d'ajouter quoique ce soit après « 19 égalité », « 39 égalité », « 59, égalité », « 79, égalité » et « 99, égalité »
- C'est seulement en marquant sur leur service que les joueurs d'une équipe changent de zone de service pour respecter le score pair ou impair.

3] A la fin d'un set et du match

- ✓ Inscrire, 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 et dans la 1^{ère} case du set suivant.
- ✓ Inscrire l'heure précise de la fin du match, noter la durée du match et signer la feuille.

4] 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(e) |
| • Abandon | Abandon |
| • Erreur de service | E |

5] NOUVEAU SYSTÈME de SCORE Championnat par équipe d'établissement et Championnat Excellence

Le nouveau format de ces championnats implique l'utilisation d'une feuille de score adaptée. Construite pour correspondre à la formule « rallye », elle se remplit néanmoins de la même manière que la feuille de score traditionnelle.

Chaque séquence (Simple dame par exemple) se nomme « SET » et s'achève dès qu'un certain score est atteint. A la moitié du score à atteindre, il y a un arrêt de jeu obligatoire pour permettre un temps de conseils (« coaching »)

Entre chaque séquence, l'arbitre reporte le score de la séquence précédente dans la 1^{ère} case après le nom des joueurs concernés par la séquence suivante.

EXEMPLE

Voici les annonces des scores qui correspondent à ce qui a été inscrit sur la feuille de score pour la totalité du match

<p>Mesdames et Messieurs, à ma droite le collègue Coin joli représenté par Eva et Nadia et à ma gauche le collègue Bois mesdames représenté par Coralie et Karen. Un « D » et un « G » sont inscrits sur les 3 pages de la feuille de score dès le début du match, car cela permettra de vérifier que les équipes se placeront correctement à chaque début de set.</p> <p>Le Collège Coin Joli au service.</p> <p>Eva sur Karen Le « s » et le « R » sont inscrits en face des joueurs concernés</p> <p>Zéro égalité jouez Le « 0 » est inscrit dans la 1^{ère} colonne de chaque joueur</p> <p>1-0 2-0 Service perdu 1-2 2 égalité 3-2 Service perdu 3 égalité Service perdu 4-3 Service perdu 4 égalité Service perdu 5-4 6-4 7-4 8-4 Service perdu 5-8 6-8 7-8 Service perdu 9-7 Service perdu 8-9 9 égalité Service perdu 10-9 Arrêt de Jeu – Changez de ½ terrain. Démarrer son chronomètre pour 1 minute après 40 secondes annoncer deux fois terrain 8 vingt secondes. Le Jeune coach quitte le terrain. Vérifier les positions du serveur et du receveur qui ont pu changer lors du changement de ½ terrain : C'est CORALIE qui sert sur NADIA.</p> <p>10-9, Jouez Service perdu 10 égalité Service perdu 11-10 Service perdu 11 égalité Service perdu 12-11 Service perdu 12 égalité 13-12 Service perdu 13 égalité 14-13 15-13 16-13 17-13 Service perdu, 14-17 15-17 16-17 Service perdu, 18-16 19 Point de Set-16 Set (Les joueurs viennent se serrer la main puis celles de l'arbitre) Premier set remporté par le collègue Bois mesdames 20-16 Reporter et entourer le score du set juste à la suite du dernier score inscrit et dans la case prévue en haut de page. Transmettre la plaquette à l'arbitre suivant en vérifiant qu'il ait bien enregistré l'équipe qui a remporté le 1^{er} set.</p> <p>Ce dernier déclenche son chrono une fois en place sur sa chaise. Après 1mn 40s, annoncer deux fois terrain 8 vingt secondes. Vérification de l'identité du serveur et du receveur : VICTOR a décidé de servir et AXEL de recevoir. Et comme les scores sont pairs pour les 2 équipes, il faut écrire à nouveau ces scores en face de ces 2 joueurs. Bien Vérifier que les 2 équipes débutent le set dans le bon ½ terrain ; c'est le même qu'au début du match. Démarrer le jeu par : « second set – 20-16, jouez ».</p> <p>Service perdu, 17-20 18-20 19-20 20- égalité 21-20 Service perdu, 21 égalité Service perdu 22-21 23-21 24-21 25-21 Service Perdu 22-25 Service Perdu 26-22 27-22 28-22 29-22 30-22 Arrêt de jeu, Changez de ½ terrain Démarrer son chronomètre pour 1 minute après 40 secondes annoncer deux fois terrain 8 vingt secondes. Le Jeune coach quitte le terrain. Vérifier les positions du serveur et du receveur qui ont pu changer lors du</p>	<p>changement de ½ terrain. C'est bien PAUL qui servira sur VICTOR.</p> <p>30-22 jouez Service perdu 23-30 24-30 25-30 Service perdu 31-25 32-25 33-25 Service Perdu 26-33 27-33 28-33 29-33 Service perdu 34-29 35-29 36-29 37-29 38-29 Service Perdu 30-38 Service Perdu 39 Point de Set – 30 Set (Les joueurs viennent se serrer la main puis celles de l'arbitre) Deuxième set remporté par le collègue Coin Joli 40 - 30 Reporter et entourer le score du set juste à la suite du dernier score inscrit et dans la case prévue en haut de page. Transmettre la plaquette à l'arbitre suivant en vérifiant qu'il ait bien enregistré l'équipe qui a remporté le 2ème set. Ce dernier déclenche son chrono une fois en place sur sa chaise. Après 1mn 40s, annoncer deux fois terrain 8 vingt secondes. Dans cet exemple précis, il n'y a pas de choix dans le serveur puisqu'on enchaîne sur les matchs de simple et que c'est le Collège Coin Joli qui a remporté le précédent ; c'est bien Eva qui débute au service. Le « S » est inscrit dans la 1^{ère} case après son nom. Démarrer le jeu par : « Troisième set – 40-30, jouez ».</p> <p>41-30 42-30 43-30 Service Perdu 31-43 32-43 33-43 34-43 35-43 Service Perdu 44-35 Service Perdu 36-44 37-44 38-44 Service Perdu 45-38 46-38 Service Perdu 39-46 40-46 41-46 42-46 43-46 44-46 Service Perdu 47-44 48-44 Service Perdu 45-48 46-48 47-48 48- Egalité Service Perdu 49-48 50-48 Arrêt de Jeu, Changez de ½ terrain Démarrer son chronomètre pour 1 minute ; après 40 secondes annoncer deux fois terrain 8 vingt secondes. Le Jeune coach quitte le terrain. Vérifier les positions du serveur et du receveur qui ont pu changer lors du changement de ½ terrain.</p> <p>50-48 ; Jouez 51-48 52-48 53-48 Service Perdu 49-53 50-53 Service Perdu 54-50 55-50 56-50 57-50 59-Point de Set-50 Set (Les joueurs viennent se serrer la main puis celles de l'arbitre) Troisième set remporté par le collègue Coin Joli 60 - 50 Reporter et entourer le score du set juste à la suite du dernier score inscrit et dans la case prévue en haut de page. Transmettre la plaquette à l'arbitre suivant en vérifiant qu'il ait bien enregistré l'équipe qui a remporté le 3ème set.</p>
---	---

Ce dernier déclenche son chrono une fois en place sur sa chaise. Après 1mn 40s, annoncer deux fois terrain 8 vingt secondes. Comme c'est le collège Bois Joli qui remporte le set précédent, c'est bien AXEL qui sert sur PIERRE (« S » inscrit en face de son nom, dans la 1^{ère} case.)

Démarrer le jeu par : « quatrième set – 60-50, jouez ».

61-50

Service Perdu 51-61

Service Perdu 62-51

63-51

Service Perdu 52-63

53-63

54-63

55-63

56-63

Service Perdu 64-56

65-56

66-56

Service Perdu 57-66

58-66

59-66

60-66

61-66

Service Perdu 67-61

Service Perdu 62-67

63-67

64-67

65-67

Service Perdu 68-65

69-65

Service Perdu 66-69

67-69

68-69

Service Perdu, 70-68 Arrêt de Jeu, Changez de ½ terrain.

Démarrer son chronomètre pour 1 minute après 40 secondes annoncer deux fois terrain 8 vingt secondes. Le Jeune coach quitte le terrain.

Vérifier les positions du serveur et du receveur qui ont pu changer lors du changement de ½ terrain.

70-68 Jouez

71-68

Service Perdu 69-71

70-71

71 Egalité

72-71

73-71

74-71

75-71

Service perdu 72-75

Service perdu 76-72

77-72

78-72

79-Point de set-72

Service Perdu 73-79

Set

(Les joueurs viennent se serrer la main puis celles de l'arbitre)

Quatrième set remporté par le collège Bois Mesdames, 80-73

Reporter et entourer le score du set en bout de ligne et dans les cases du cadre où figurent les noms des joueurs.

Transmettre la plaquette à l'arbitre suivant en vérifiant qu'il ait bien enregistré l'équipe qui a remporté le 4^{ème} set.

Ce dernier déclenche son chrono une fois en place sur sa chaise.

Après 1mn 40s, annoncer deux fois terrain 8 vingt secondes.

Début du double Mixte, bien vérifier le placement des joueurs : Comme c'est le collège Bois Mesdames qui a remporté le set précédent Ils ont choisi VICTOR pour servir, et NADIA a choisi de recevoir.

Le « S » et le « R » sont placés en fonction de ce choix.

ATTENTION pour le report des scores : si le « 80 » est bien inscrit dans la 1^{ère} case de VICTOR, le « 73 » sera inscrit dans celle de PAUL puisque le score de son équipe est de « 73 » et que NADIA a choisi de recevoir.

Démarrer le jeu par : « Dernier set – 80-73, jouez ».

81-73

Service Perdu- 74-81

75-81

76-81

77-81

Service Perdu 82-77

83-77

Service Perdu 78-83

79-83

80-83

Service Perdu 84-80

Service Perdu 81-84

82-84

Service Perdu 85-82

Service Perdu 83-85

84-85

Service Perdu 86-84

87-84

Service Perdu 85-87

86-87

87 Egalité

Service Perdu 88-87

Service Perdu 88 Egalité

89-88

90-88 Arrêt de Jeu, Changez de ½ terrain.

Démarrer son chronomètre pour 1 minute après 40 secondes annoncer deux fois terrain 8 vingt secondes. Le Jeune coach quitte le terrain.

Vérifier les positions du serveur et du receveur qui ont pu changer lors du changement de ½ terrain. C'est bien PAUL qui sert sur CORALIE

90-88 Jouez

91-88

92-88

93-88

94-88

Service Perdu 89-94

90-94

91-94

Service Perdu 95-91

Service Perdu 92-95

93-95

94-95

Service Perdu 96-94

Service Perdu 95-96

Service Perdu 97-95

Service Perdu 96-97

Service Perdu 98-96

Service Perdu 97-98

Service Perdu 99 Point de Match 97

Service Perdu 98-99

Set

(Le 4 joueurs viennent se serrer la main puis celles de l'arbitre)

MATCH remporté par le collège Coin Joli 100-92

Reporter et entourer le score du match en bout de ligne et dans les cases du cadre où figurent les noms des joueurs.

ENTOURER LE SCORE FINAL EN HAUT DE LA FEUILLE.



BADMINTON

EQUIPE D'ETABLISSEMENT - EXCELLENCE

TERRAIN N°	Arbitre N° 1
------------	--------------

Arbitre N° 2

Championnat de France 2017-2018
DATE:
HEURE:

Etablissement : Collège Coin Joli				D	G	Etablissement : Bois Mesdames				
joueurs				scores		joueurs				
D 1	EVA	16		D 1	20	D 1	CORALIE			
	NADIA						KAREN			
D 2	PAUL	40		D 2	30	D 2	VICTOR			
	AXEL						PIERRE			

D 1	EVA	S	0	1	2					4						8	9			11						14	15	16	
	NADIA							3						5	6	7				10				12	13				
	CORALIE				1	2	3				5	6	7	8					10			12							18
	KAREN	R	0						4							9				11					13	14	15	16	17

D 1	EVA																												
	NADIA																												
	CORALIE																												
	KAREN																												

D 2	PAUL			17	18	19	20	21						26	27	28	29	30							34	35	36	37	38
	AXEL	R	16						22	23	24	25							31	32	33							39	40
	VICTOR	S	20										22											26	27	28	29		
	PIERRE							21											23	24	25								30

D 2	PAUL																												
	AXEL																												
	VICTOR																												
	PIERRE																												

16/20

40/30

3. LE JEUNE ARBITRE S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION

L'ARBITRE

➤ **Avant le match :**

- ✓ Récupérer sa feuille de match
- ✓ Se renseigner sur les règlements particuliers de la salle.
- ✓ Vérifier son terrain : Poteaux, filet, chaises des Juges de ligne, volants de match.
- ✓ Vérifier si la tenue des joueurs est réglementaire.
- ✓ Vérifier l'identité des joueurs.
- ✓ Procéder au tirage au sort.
- ✓ Compléter sa feuille de match pendant le temps « d'échauffement » prévu des joueurs.

➤ **Pendant le match :**

- ✓ Utiliser la terminologie standard. Voir Annexe 1, selon le type de championnat
- ✓ Noter le score sur sa feuille de match puis l'annoncer en donnant le score du serveur en premier.
- ✓ S'il dispose d'un Juge de Service, il surveille plus particulièrement le receveur au moment du service.
- ✓ S'il a besoin d'appeler le Juge Arbitre, il lève la main droite au dessus de sa tête.
- ✓ En cas de mauvaise conduite d'un joueur et s'il doit le sanctionner, il appelle le joueur puis lève la main droite pour appeler le Juge-Arbitre qui présentera au joueur le carton correspondant à la sanction.
- ✓ Il veille à ce que les conseils soient donnés aux joueurs pendant les arrêts de jeu uniquement.
- ✓ Lors des arrêts de jeu il déclenche son chronomètre dès que volant n'est plus en jeu :
 - A la moitié du set (quand le score d'un des joueurs atteint 10) l'arrêt de jeu est d'1 mn. A 40 " il annonce « Terrain 1, 20", terrain1, 20" » ce qui signifie pour les conseillers qu'ils doivent quitter le terrain.
 - Entre les sets, l'arrêt de jeu est de 2 mn. A 1' 40" il annonce « Terrain 1, 20", terrain1, 20" » ce qui signifie pour les conseillers qu'ils doivent quitter le terrain.

➤ **A la fin du match :**

- ✓ Il annonce le résultat.
- ✓ Remplit sa feuille de score (heure de fin de match) et y note éventuellement les incidents qui ont eu lieu pendant le match.

- ✓ Ramène rapidement sa feuille à la table de marque ainsi que les volants.

LE JUGE DE LIGNE

➤ Avant le match :

- ✓ Arrive avec l'ensemble des Juges de Ligne de façon ordonnée, en suivant l'arbitre.
- ✓ Vérifie la position de sa chaise par rapport à la ligne à juger et selon le type de match (Simple ou Double) pour les lignes latérales.

➤ Pendant le match :

- ✓ Reste dans une position correcte : Assis dos placé correctement sur le dossier, genoux serrés et mains posées sur les genoux.
- ✓ Il ne juge qu'une seule ligne.
- ✓ Il doit faire une annonce chaque fois que le volant tombe à proximité de sa ligne.
- ✓ Il maintient le geste en regardant l'arbitre jusqu'à ce que celui-ci annonce le score. Si l'arbitre n'a pas compris sa décision il peut lui demander de confirmer

➤ Après le match :

- ✓ Il sort avec l'ensemble des Juges de Ligne de façon ordonnée, en suivant l'arbitre.

➤ Les gestes du Juge de Ligne



Je n'ai pas vu le volant.



Le volant est bon.



Le volant est « OUT ».

LE JUGE DE SERVICE

➤ Les gestes du Juge de Service



Je suis Juge de Service
Au moment de la frappe du volant, la tige de la raquette n'est pas inclinée vers le bas.



Je suis Juge de Service
Je signale qu'au moment de la frappe, le volant n'est pas entièrement sous la taille du serveur.



Je suis Juge de Service
Je signale que le mouvement de la raquette n'était pas continu vers l'avant.



Je suis Juge de Service
Je signale une faute de pied durant le service en pointant la main droite vers le pied



Je suis Juge de Service
Je signale que le volant n'a pas été frappé en premier par le bouchon.

4. LE JEUNE ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

Niveau Départemental

- Pré requis : le jeune arbitre doit être investi au niveau de son district et avoir le grade Jeune Arbitre district

<i>Rôles</i>	<i>Compétences</i>	<i>Tâches-Attendus</i>	<i>Protocole de certification</i>
ARBITRE	<p>Énoncer les règles du jeu en simple au service les fautes en rapport avec le filet et les lignes les volants "in" ou "out"</p> <p>Annoncer distinctement le score, les arrêts de jeu et les résultats avec le vocabulaire idoine.</p>	<p>Arbitrer un match de simple avec la feuille de score.</p> <p>Arbitrer de façon orale en double</p>	<p>Être en possession de sa carte "JO district"</p> <p>Le responsable JO de la commission mixte départementale fait enregistrer la validation sur OPUS.</p>
JUGE DE LIGNE	<p>Énoncer les gestes en relation avec l'arbitre</p> <p>Parler fort</p> <p>Faire des annonces claires</p> <p>Ne pas se laisser influencer ni distraire</p> <p>Savoir se placer en face de l'UNIQUE ligne jugée.</p>	<p>Juger en simple et en double</p>	<p>Le Jeune Arbitre devient Juge de Ligne sur la même compétition lorsqu'il n'est pas concerné par le rôle d'arbitre.</p> <p>Il est observé de la même façon par le certificateur.</p>
FEUILLE DE SCORE	<p>Préparer une feuille de score, avec le nom de tous les joueurs sur les lignes correspondantes</p> <p>FAIRE APPARAÎTRE clairement le résultat sur la feuille de rencontre.</p>	<p>Assumer une tâche de secrétariat</p>	<p>C'est au moment où le Jeune Arbitre restitue la feuille de match que le certificateur reprend la partie dédiée au simple.</p>

Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau départemental et la mention de ce niveau sur sa licence et d'un diplôme par le service départemental**

Niveau Académique

- Pré requis : Le jeune arbitre doit :
- être investi au niveau de son département.
 - justifier de l'acquisition de son niveau départemental (présentation de sa licence UNSS avec la mention Jeune Arbitre Départemental Badminton)

<i>Rôles</i>	<i>Compétences</i>	<i>Tâches-Attendus</i>	<i>Protocole de certification</i>
ARBITRE	<p>Enoncer sans hésitation les règles du jeu en simple et en double</p> <ul style="list-style-type: none"> * déroulement du score * placement des joueurs au service ET à la réception du service dans les patchs de double. * début, fin de set * temps d'échauffement * interruptions entre les sets <p>Prendre des décisions claires et rapides</p> <p>Faire respecter les temps de préparation, de pause/coaching.</p> <p>Utiliser la terminologie de l'arbitrage spécifique aux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - fautes - reprises de jeu - remplacement des joueurs si mauvais placement. 	<p>Arbitrer un match de simple et de double avec la feuille de score.</p> <p>Maîtriser la coordination « fin du point – écriture du score – annonce du score » pour suivre l'intégralité des échanges.</p> <p>Intégrer DE FAÇON SYSTÉMATIQUE les Juges de Ligne et/ou le Juge de Service dans la prise de décision en les regardant à chaque fois qu'une décision repose sur leur annonce.</p>	<p>Etre en possession de sa licence "Jeune Arbitre départemental"</p> <p>Le responsable JO de la commission mixte académique fait enregistrer le grade académique s'il a satisfait à la partie pratique et à la partie théorique requise.</p>
JUGE DE LIGNE et JUGE DE SERVICE	<p>UTILISER strictement les gestes et le vocabulaire dédiés aux 2 fonctions.</p> <p>Enoncer les règles du service</p>	<p>Juger en simple et en double</p> <p>L'annonce doit être CLAIRE ET FORTE</p> <p>Une fois l'annonce effectuée avec le geste correspondant, contact exclusif avec l'arbitre et non les joueurs.</p>	<p>Le candidat alterne les rôles d'arbitre de Juge de ligne et de Juge de Service sur la compétition support à la validation.</p>
FEUILLE DE SCORE ET LIAISON AVEC LA TABLE DE MARQUE	<p>Vérifier après coup que la feuille de score est remplie correctement sur toutes les séquences (simple et doubles)</p> <p>Transmettre des résultats en étant certain qu'ils sont enregistrés correctement</p>		<p>C'est au moment où le Jeune Arbitre restitue la feuille de match que le certificateur reprend la partie dédiée au double.</p>

Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau académique et la mention de ce niveau sur sa licence et la remise d'un diplôme par le service régional**

Niveau National

- Pré requis : le jeune arbitre doit :
 - être investi au niveau de son académie.
 - justifier de l'acquisition de son niveau académique (présentation de sa carte JO avec la pastille jaune)
 - participer au protocole d'évaluation initiale (théorique et si possible pratique) mis en place sur le championnat de France par les membres de la CMN.

<i>Rôles</i>	<i>Compétences</i>	<i>Précisions-Attendus</i>	<i>Protocole de certification</i>
ARBITRE	<p>Enoncer sans hésitation les règles du jeu en simple et en double</p> <p>Maîtriser les erreurs, les conflits, les influences extérieures</p> <p>adopter sur la chaise une attitude et une gestuelle adaptée</p> <p>contrôler l'environnement du terrain (volants, paniers, sacs des joueurs...) pendant et après le match</p> <p>Etre capable d'anticiper les différents « évènements » d'un match.</p> <p>Se mettre au service du jeu et des joueurs</p>	Arbitrer un match de simple et de double avec la feuille de score	Le responsable JO de la commission mixte nationale fait enregistrer l'obtention du grade de Jeunes Arbitre National UNSS s'il a satisfait à la partie pratique et à la partie théorique requise
JUGE DE LIGNE et JUGE DE SERVICE	<p>Enoncer les gestes et le vocabulaire en relation avec l'arbitre.</p> <p>Enoncer les règles du service.</p>	Juger en simple et en double	Idem ci-dessus plus la pratique de juge de ligne et de juge de service
GESTION	<p>Participer au déroulement de la compétition.</p> <p>Prévoir les successions des matches dans une rencontre.</p> <p>Etablir des classements</p> <p>Transcrire et répertorier les résultats</p> <p>Connaître les temps de récupération entre 2 matches</p> <p>Annoncer les matches</p>	Assumer différentes tâches de secrétariat	Idem ci-dessus plus la partie pratique de gestion.

Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau national et la mention de son niveau sur sa licence et la remise d'un diplôme (ou attestation pour les lycées) lors du protocole du championnat de France.**

5. LE JEUNE ARBITRE DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

A chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis, des connaissances et des compétences (entretien oral, support vidéo, épreuve pratique...) donnera lieu à l'attribution du grade correspondant.

De la même façon, avant une candidature au passage de grade national, chacun doit vérifier qu'il maîtrise les connaissances minimales, avec son professeur d'EPS.

Dans tous les cas, une évaluation initiale de chaque jeune officiel sera faite au Championnat de France pour distribuer les rôles, pour constituer les doublettes d'arbitrage sur le championnat Excellence et Equipe d'Etablissement et favoriser le bon déroulement de la compétition. La certification portera sur sa prestation **tout au long de la compétition**.

Officier en tant qu'arbitre sur un Championnat de France n'engendre pas systématiquement la certification nationale.

Un collégien déjà certifié au niveau national doit officier à l'occasion d'un Championnat de France durant son cursus lycée s'il veut pouvoir valider les seize points dans le cadre de l'enseignement facultatif ponctuel du baccalauréat EPS.

6. LE JEUNE ARBITRE ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

Le JA assure le suivi de sa formation par l'intermédiaire de son passeport UNSS.

Dès que possible l'UNSS proposera à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur le serveur OPUSS : www.unss.org

Le JA UNSS, s'il est licencié à la Fédération Française de Badminton, peut bénéficier de la passerelle FFBaD et obtenir une équivalence de grade :

- Le niveau Départemental UNSS équivaut au grade FFBaD « Ecusson jaune »
- Le niveau Académique UNSS équivaut au grade FFBaD « Ecusson vert »
- Le niveau National UNSS équivaut au grade FFBaD « Ecusson bleu » ou « Arbitre de ligue Accrédité » s'il a plus de 16 ans.

7. LE JEUNE ARBITRE PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

Direction Nationale UNSS : www.unss.org

Services régionaux UNSS,

Services départementaux UNSS

Stages mis en place :

Adresse de la fédération concernée :
FEDERATION FRANCAISE DE BADMINTON
9-11 avenue Michelet
93583 SAINT-OUEN Cedex
Tel. : 01 49 45 07 07
www.ffbad.org

ANNEXE 1 : Les annonces attendues pour le grade de Jeune Arbitre National, selon le type de Championnat de France

Chaque championnat à sa propre forme dans les scores, la rotation des joueurs, donc dans le type d'annonces. Mais les Jeunes Arbitres validés National doivent pouvoir arbitrer n'importe quel match fédéral par la suite, puisque l'équivalence du grade d'arbitre départemental de la FFBaD peut lui être délivrée dans la continuité, s'il est licencié à la FFBaD.

C'est la raison pour laquelle voici une présentation des annonces attendues, équivalentes à ce qu'il devra faire dans un match fédéral.

A/ Le championnat par équipe d'établissement et Excellence collèges/Lycées

➤ En début du match, pour la présentation des équipes :

« **Mesdames et messieurs, à ma droite, le Collège (le lycée), représenté par, et à ma gauche, le collègue (le lycée), représenté par** »

Si le match débute par un simple : « **Le collègue (le lycée) au service.** »

Si le match débute par un double : « **Le collègue(le lycée).....au service, Hélène sur Zoé** »

« **zéro égalité ; jouez** »

➤ Pendant la rencontre, à chaque fois que :

- Le score atteint pour la 1^{ère} fois 10, 30, 50, 70 et 90, ajouter « **Arrêt de jeu** » après l'annonce des 2 scores, puis déclencher le chronomètre.
- Le score atteint pour la 1^{ère} fois 19, 39, 59, et 79 intercaler « **point de set** » entre les 2 scores (exemple : « 39, point de set, 29 »).
- Le score atteint pour la 1^{ère} fois 99, intercaler « **point de match** » entre les 2 scores (exemple : « 99, point de match, 97 »).
- Le dernier point du set ou du match vient de se terminer : « **SET** »
- Une séquence est finie, annoncer « **1^{er} (2^{ème}, 3^{ème} ou 4^{ème}) set remporté par le collègue ...** »
- Une séquence reprend avec les nouveaux joueurs, « **Second, 3^{ème}, 4^{ème} ou dernier set, les score, jouez** » (exemple au début du dernier set : « dernier set, 80 – 61, jouez »)
- 40 secondes se sont écoulées dans la pause de milieu de set et que les joueurs n'ont pas pris leur place : « **terrain (N° de terrain, sans le mot numéro), 20 secondes. (BIS)** »
- 1minute 40 secondes se sont écoulées dans la pause de milieu de set et que les nouveaux joueurs n'ont pas pris leur place : « **terrain (N° de terrain, sans le mot numéro), 20 secondes. (BIS)** »
- Le volant touche le sol en dehors des limites et s'il n'y a pas de juge de ligne « **out** ».
- En double, l'un des joueurs concernés par le service (serveur ou receveur) n'est pas à sa bonne place : « **LET** »

- Un joueur (une équipe) reprend le service au joueur (équipe) adverse : « **service perdu, score** »
- Le score est identique pour les 2 joueurs (équipes) : « **(score) égalité** »

➤ A la fin de la rencontre, « **match remporté par le collègue (lycée)..... 100 – score de l'autre équipe** »

B/ Le championnat Lycées Professionnels

➤ En début de chaque match, pour la présentation des équipes :

« **Mesdames et messieurs, à ma droite, le lycée, représenté par, et à ma gauche, le lycée....., représenté par** »

Puisque tous les matchs débutent par un simple : « **Le lycée au service.** »

« **zéro égalité ; jouez** »

➤ Pendant le match, à chaque fois que :

- Le score atteint 14 pour la 1^{ère} fois, « **14, point de set – score de l'adversaire** »
- Le quinzième point du set vient de se terminer : « **SET** »
- Immédiatement après, annoncer : « **1^{er} set remporté par le Lycée..... 15 – score adverse** »
- A la reprise du jeu après la pause : « **second set, le score (exemple 15 – 6), jouez.** »
- Le score atteint 29 pour la 1^{ère} fois, « **29, point de set – score de l'adversaire** »
- Le trentième point vient de se terminer : « **SET** »
- Immédiatement après, annoncer : « **Deuxième set remporté par le Lycée..... 30 – score adverse** »
- Au début du 3^{ème} set : « **Troisième set, 30 - score adversaire – jouez.** »
- Le score atteint 44 pour la 1^{ère} fois, « **44, point de set – score de l'adversaire** »
- Le 45^{ème} point vient de se terminer : « **SET** »
- Au début des matchs de doubles, du 4^{ème} set : « **Dernier set, 45-score de l'adversaire-Jouer** »
- 40 secondes se sont écoulées dans la pause et que les (nouveaux) joueurs n'ont pas pris leur place : « **terrain (N° de terrain, sans le mot numéro), 20 secondes. (BIS)** »
- Le volant touche le sol en dehors des limites et s'il n'y a pas de juge de ligne « **out** ».
- Un joueur reprend le service au joueur adverse : « **service perdu, score** »
- Le score est identique pour les 2 joueurs : « **(score) égalité** »
- Une faute de jeu est identifiée : « **FAUTE** »

➤ A la fin de la rencontre, « **match remporté par le lycée.....60 – score adversaire** »