



ASSUREUR MILITANT.

**JE SUIS
JEUNE OFFICIEL
EN
BADTEN**



Programme 2012 / 2016

Version 5 février 2013

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.

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.

CONDITIONS DE LA 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 ».

Ce qui signifie que :

- L'évaluation rend compte des compétences acquises du Jeune Officiel 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 doit avoir officié sur le cursus lycée au cours d'un championnat de France UNSS.
- La validation d'un niveau national du Jeune Officiel doit au minimum correspondre au niveau 5 de compétence exigé dans le cadre de l'enseignement facultatif au baccalauréat EPS (voir fiche sport n°7)

PRESENTATION DE L'ACTIVITE

➤ Historique de l'activité

Né d'une simple pratique scolaire, le badten est un sport présent uniquement en collège et lycée dans le cadre de l'UNSS. Alors, en quoi ça consiste? Il s'agit tout simplement de rassembler des joueurs non spécialisés en badminton et en tennis de table capables au cours d'une même rencontre de pratiquer ces deux activités. Un sport un peu particulier, en résumé, mais qui dispose d'une véritable identité.

« Les objectifs pour cette discipline, c'est de faciliter l'accès au plus grand nombre à ce nouveau sport qui associe deux types de jeu de raquettes », explique Françoise Barthélémy, la directrice nationale adjointe en charge de l'activité à l'UNSS. « On veut aussi permettre la pratique de chacun à son niveau le plus adapté et le choix du rôle qui convient le mieux dans l'activité pour chaque élève (joueur, organisateur ou arbitre) ».

Et ça fonctionne, puisque 5 000 jeunes se tournent chaque année vers le badten. "Une activité qui leur apporte plusieurs qualités. D'abord l'esprit de groupe puisque, comme toujours à l'UNSS, la notion d'équipe est privilégiée (équipe de 4 maximum avec mixité obligatoire). Ensuite l'accès à l'autonomie car l'enseignant n'est que spectateur de la rencontre. Ce sont en effet les élèves eux-mêmes qui arbitrent et « coachent » leurs camarades lors des entraînements ou des championnats de France UNSS par équipes d'établissement. Des responsabilités importantes dont les élèves s'acquittent généralement avec brio" précise Jacques DUGUE, professeur d'EPS à l'origine de cette pratique née en 1995.

➤ Le mot de l'ambassadrice Manon Azéma : « il faut être polyvalent »

A 17 ans, Manon Azéma pratique le badten depuis déjà quelques années dans le cadre scolaire. Élève au lycée Mistral de Fresnes, elle a trouvé dans cette discipline les caractéristiques et l'ambiance qu'il lui fallait.

Manon, racontez-nous vos débuts en badten ?

A l'origine, je pratiquais le tennis de table et surtout le badminton. Mais, lors de mon passage en 5e, le collège a commencé à proposer le badten. J'avais alors 12 ans et je me suis dit : pourquoi pas ? J'ai essayé et, comme j'ai eu rapidement des bons résultats à l'entraînement et en compétition, j'ai continué sérieusement.

Qu'est-ce qui vous a plu dans le badten ?

C'est un mélange de deux sports de raquette, ce que je préfère, et en plus ça correspondait à deux activités que je connaissais déjà. Et puis, par rapport aux pratiques habituelles en dehors du collège, c'est un sport individuel joué par équipes. C'est plus sympa de s'amuser avec des copains et d'être dépendant les uns des autres. On s'encourage, on se conseille, et ça donne une ambiance conviviale.

Que diriez-vous aux jeunes qui ne connaissent pas le badten pour les convaincre de s'y mettre ?

Qu'il faut essayer, tout simplement ! J'ai poussé plein de copains à le faire et, à chaque fois, ils ont adoré. C'est un sport accessible à tout le monde. On n'a pas besoin d'être très fort pour en faire et pour s'amuser. Il faut juste aimer le sport et la compétition, et faire preuve d'un peu de polyvalence. Car ça ne sert à rien de faire du badten si c'est pour gagner 10-0 dans une spécialité et prendre 10-0 dans l'autre.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL

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 OFFICIEL S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTRE DE L'UNSS

Sans arbitre, juge, chronométreur, 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 Officiel doit :

- Connaître le règlement de l'activité « Badten »
- 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 Officiel doit à chaque journée de formation ou de compétition disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF, ...) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

➤ Le jeune officiel UNSS 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 OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE BADTEN

A/ COMPOSITION DES EQUIPES

- 4 joueurs (ses) plus 2 remplaçants maximum
- obligatoirement 2 filles et 2 garçons qui effectuent une rencontre
- 1 seul(e) cadet(te) sur la feuille de rencontre
- 1 adulte accompagnateur

La composition de l'équipe pour une rencontre est identique tout au long de la rencontre.
La composition de l'équipe peut changer d'une rencontre à l'autre.

-Ouvert aux joueurs classés FFTT mais limité à un joueur classé 550pts max, quelle que soit la phase

-Ouvert aux joueurs classés FFBa mais limité à un joueur classé D4 max en septembre de l'année en cours

Limité à 2 joueurs de Section Sportive en Tennis de Table ou en Badminton

Les règles des classements sont celles indiquées chaque année dans la lettre circulaire.

B/ REGLEMENT

1) La rencontre

Une **rencontre** en badten se décompose en cinq matchs :

- Un simple fille
- Un simple garçon
- Un double filles
- Un double garçons
- Un double mixte

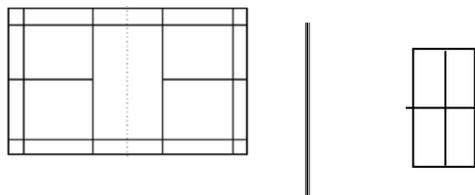
2) Le match

Un match de badten correspond à une mi-temps (1 set) jouée en badminton et une mi-temps (1 set) jouée en tennis de table.

3) Le set ou mi-temps

Une **mi-temps se joue en 15 points**. Il s'arrête au premier joueur (euse) ou premier double arrivé à 15 points.

4) Déroulement de la rencontre



Temps de jeu	Sur le terrain de badminton...	Sur la table de tennis de table...
1	SF en Badminton	SG en Tennis de Table
2	SG en Badminton	SF en Tennis de Table
3	DF en Badminton	DG en Tennis de Table
4	DG en Badminton	DF en Tennis de table
5	DM en Badminton	
6		DM en Tennis de Table

Le résultat de la rencontre est déterminé par l'addition des points des 10 mi-temps de l'équipe.

- 5) Les joueurs (ses) (2 filles + 2 garçons) jouent obligatoirement 2 matchs (soit 4 mi-temps) lors d'une rencontre.**

C/ JEUNES OFFICIELS

- La carte JO sera exigée sur le lieu de compétition.
- **Ils doivent être polyvalents badminton et tennis de table. Ils arbitrent la mi-temps de Badminton et celle de Tennis de Table.**

1 Jeune Officiel Badten par équipe qualifiée Niveau académique minimum (pastille jaune)

Il peut être d'une autre association sportive de l'académie

Il ne peut pas être compétiteur

En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer au championnat de France

D/ TENUE VESTIMENTAIRE DES JOUEURS

- Short et tee-shirt, le tee-shirt ne doit pas être ni orange (en cas de balles oranges) ni blanc (en cas de balles blanches).
- les joueurs devront porter obligatoirement une tenue correcte identique, avec mention de l'établissement si possible.
- Seul le juge arbitre peut décider si une tenue est correcte ou non (sanctions : changement de tenue sinon match perdu par forfait).

E/ DEPARTAGE

E1/ Départage des équipes dans une rencontre (égalité de points – ex : 87 / 87)

Pour éviter un départage mathématique, rappel de la procédure mise en place : **la prolongation**.

En cas d'égalité à la fin d'une rencontre :

- Un tirage au sort est effectué avec les choix habituels (service, retour, côté).
- Prolongation du double mixte de 4 points en tennis de table et 4 points en badminton (dans cet ordre).
- Si l'égalité persiste : **le point décisif**
 1. Un tirage au sort supplémentaire permettra à l'équipe vainqueur de choisir l'activité (badminton ou tennis de table), le perdant ayant le choix de servir ou de relancer.
 2. Point décisif.

E2/ Départage des équipes dans une poule

E2 – 1/ Poule de 4

E2 – 1 – 1 – entre 2 équipes : l'équipe ayant remporté la rencontre les opposant sera classée devant. Se reporter au point chapitre E1 «**Départage des équipes dans une rencontre**»

E2 – 1 – 2 – entre 3 équipes :

2 a – d'abord au **point-avantage** (Total de points = différence points gagnés/points perdus) dans les 3 rencontres entre les 3 équipes.

2 b – si l'égalité persiste entre les 3 équipes, au plus grand nombre de sets gagnés dans les 3 rencontres.

2 c – si une égalité persiste entre 2 équipes, l'équipe ayant remporté la rencontre entre ces 2 équipes sera classée devant : se reporter au point a chapitre E « égalité dans une rencontre »

E2 – 2/ Poule de 3

Seule l'égalité entre 3 équipes reste possible, se reporter au D2 – 1 – 2

F/ LE COACHING

- Le responsable de l'équipe n'a pas le droit de se trouver sur l'aire de jeu.
- Il ira se placer dans les tribunes.
- Il ne pourra pas intervenir ou donner des conseils pendant la rencontre.
- En revanche le coaching entre les joueurs est autorisé entre les mi-temps (1') ou les matches.

G/ BLESSURE LORS D'UNE RENCONTRE

- Un joueur blessé au cours d'un match ne pourra pas être remplacé pendant la rencontre.
- Le match arrêté sera perdu par l'équipe du blessé qui conservera les points acquis avant l'arrêt, l'autre équipe étant créditée de 15 pts.
- Les mi-temps ne pouvant être jouées seront perdues 15/0 par l'équipe du blessé.

H/ REMPLACEMENT D'UN JOUEUR BLESSE POUR LES RENCONTRES SUIVANTES

- **Un joueur blessé pourra être remplacé lors de la rencontre suivante par un remplaçant. Si un remplacement n'est pas possible. Chaque match sera perdu par le joueur blessé par 30/0**

Les règles du jeu du badten

La référence est le règlement fédéral des deux activités sauf pour les points suivants :

1. TIRAGE AU SORT

Dès que les joueurs arrivent dans l'espace de jeu, le J.O. effectue le **tirage au sort**, un joueur choisit la couleur du jeton ou le côté de la pièce, on le lance, le gagnant du tirage a **3** choix :

1er choix	→	je décide de servir donc	→	il relance et	→	il peut choisir le côté
2è choix	→	je décide de relancer donc	→	il sert et	→	il peut choisir le côté
3è choix	→	je choisis le côté	→	il est de l'autre côté	→	il peut soit SERVIR soit RELANCER

Très important : en double, le placement des joueurs à droite ou à gauche est déterminé avant le tirage au sort (*le joueur de droite sera porteur d'un signe distinctif, ex : brassard ou autre*)

A chaque nouvelle mi-temps, il y a tirage au sort

2. PERIODE D'ADAPTATION

Après le tirage, le J.O. annonce aux joueurs qu'ils ont **1 minute d'adaptation**.

Lorsque la minute est commencée, il n'y a plus de conseil entre joueur.

Le J.O. annonce ensuite : « **service X 0/0 jouez** ».

Pendant la partie, le J.O. annonce à voix haute le score du serveur en premier dès que le point est marqué.

3. LE COMPTAGE DES POINTS

- **en tie break** (1 service = 1 pt marqué à la fin de l'échange quel que soit le serveur)

4. ORDRE DU SERVICE

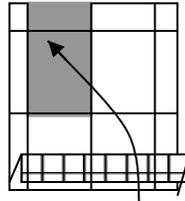
Il y a changement de service tous les points.

La mi-temps est gagnée lorsqu'il y a 15 points pour un joueur (euse) (ou paire)

5. LE SERVICE EN SIMPLE

Badminton : le joueur sert en diagonale de façon continue, il sert à droite ou à gauche du terrain en fonction de son score (score pair, à droite – score impair, à gauche).

Au contact du volant, la tête de raquette est orientée vers le bas et sous la ceinture. Une partie des 2 pieds doit rester en contact avec le sol.

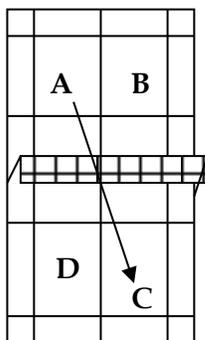


Zone de service en simple lorsque je sers à droite

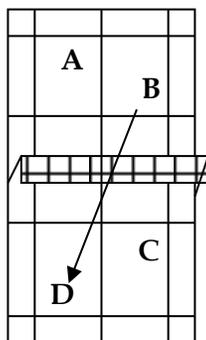
Tennis de Table : Le joueur sert selon le règlement FFTT (la balle doit être lancée verticalement à une hauteur de 16 cm minimum sans camouflages).

6. LE SERVICE EN DOUBLE

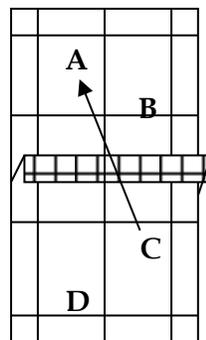
- Chaque équipe dispose de **2** services consécutifs exécutés par les 2 joueurs de l'équipe
 - **le premier serveur est obligatoirement celui placé à droite (il sera porteur d'un signe distinctif, ex : brassard ou autre)**
 - le deuxième service de l'équipe est donc fait par le joueur de gauche
 - puis les 2 services suivants sont exécutés de la même façon par l'autre équipe
 - ainsi après 4 services tous les joueurs des 2 équipes ont servi chacun 1 fois
- **La rotation des services se fait donc toujours dans le sens des aiguilles d'une montre**
- **Les services se font en diagonale, les joueurs restant toujours à la même place (place du début de match)**
- **Le joueur de droite pour le service peut changer à chaque double ;**
- **La place des filles au début du match est laissée entièrement à l'initiative des équipes.**



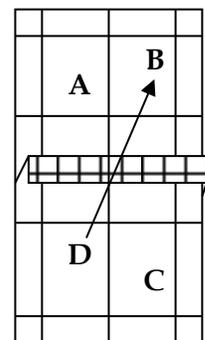
1^{er} service :



2^{ème} service :



3^{ème} service :



4^{ème} service :

En tennis de table la rotation se fait de la même manière.

7. CHANGEMENT DE COTE

A chaque mi-temps les joueurs ou paires changeront de côté dès que le score d'un des deux est de 7 points.

8. SANCTIONS

Tout joueur ayant une attitude antisportive sera sanctionné de la façon suivante :

- 1^{er} incident = avertissement verbal
- 2^e incident = carton jaune
- 3^e incident = carton rouge signifiant perte du match en cours par 30/0 + carton jaune au cours du match suivant de la compétition.
- si un nouvel incident se produit après le carton rouge, le joueur sera disqualifié et son équipe exclue de la compétition.

Tout responsable d'équipe ayant une attitude anti sportive sera sanctionné de la façon suivante :

- 1^{er} incident = avertissement verbal
- 2^e incident = carton jaune
- 3^e incident = carton rouge signifiant exclusion de la salle si un nouvel incident se produit après le carton rouge, le « responsable » sera disqualifié et son équipe exclue de la compétition.

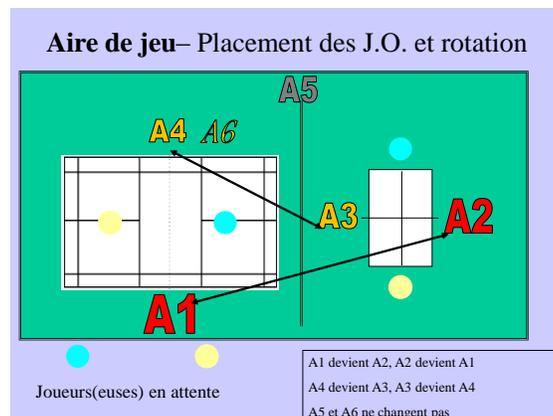
3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION

1) Répartition des arbitres sur les aires de jeu

Il y a cinq arbitres par rencontre
 2 arbitres principaux (A1 et A2)
 2 arbitres adjoints (A3 et A4) qui sont scoreurs et juge de service
 1 arbitre qui totalise et affiche les points après chaque temps de jeu (A5)
 Dans certains cas un 6^{ème} arbitre peut être juge de lignes

2) Rotation

Lorsque les simples ou les doubles se terminent en badminton et/ou en tennis de table, les arbitres changent comme les joueurs d'activité. Ceux qui étaient en badminton dirigent la partie en tennis de table, ceux qui étaient en tennis de table dirigent ensuite le badminton.



3) Rôle de chacun

1) L'arbitre principal

- Il dirige le match (**dirige** le match avec les gestes appropriés)
- Il **vérifie** après chaque échange si le scoreur inscrit les points conformes à sa décision (le jeu ne peut reprendre qu'une fois cet accord effectué)
- Il remplira la feuille de match.

2) L'arbitre assistant

- Il est scoreur en badminton et en tennis de table
- Il surveille les services et éventuellement les lignes de son côté (litige)
- Il informe le scoreur général à la mi-temps.

		Tours N°.....(ex: T2=Tour2)							
		T...	T...	T...	T...	T...	T...	T...	T...
Arbitre principal	A1 - A2								
Arbitre adjoint scoreur et feuille de match	A3 - A4								
Arbitre adjoint score général	A5								
Arbitre adjoint(juge ligne)	A6								

Fiche élève : arbitre principal

A) Avant le début du match

Se présente sur l'aire de jeu **5 minutes** avant le début de la rencontre.

➤ **Gère le protocole**

* **Je vais voir le responsable d'aire qui me remet :**

- un jeton
- un carton jaune + un carton rouge
- un chronomètre
- une balle et un volant
- la plaquette avec la fiche de partie et un crayon
- une pige et un double mètre pour mesurer la hauteur du filet

➤ **Vérifie les équipes (tenue, licences dès que les deux joueurs entrent dans l'aire,)**

A chaque mi-temps :

➤ **Vérifie les raquettes**

➤ **En double, vérifie le port du brassard et débute une flèche sur la feuille de match sans noter S pour serveur ou R pour receveur**

Résultat du match	DM	
	Bad	Ten
EQUIPE N° / Joueur(s)	S / R	S / R
Jean - Aline		

➤ **Effectue le tirage au sort**

Un joueur choisit la couleur du jeton ou le côté de la pièce, on le lance, le gagnant du tirage a 3 choix :

- Si le gagnant du tirage choisit de servir, l'autre peut choisir le côté
- Si le gagnant choisit d'être receveur, l'autre sert et peut choisir le côté
- S'il choisit le côté, l'autre peut choisir de servir ou de relancer

➤ **En double, termine la flèche et entoure S ou R**

Résultat du match	DM	
	Bad	Ten
EQUIPE N° / Joueur(s)	ⓈⓇ	ⓈⓇ
Jean - Aline		
EQUIPE N° / Joueur(s)	ⓈⓇ	ⓈⓇ
Paul - Claudia		
S = serveur - R = receveur	 Changement de côté à 7 pts	
Signature de l'arbitre:		

(On indiquera le serveur et le receveur par une flèche et on entourera S ou R)

Dans l'exemple, au début

De la mi-temps

Bad : Jean sert sur Paul

TT : Paul sert sur Aline

A chaque nouvelle mi-temps, il y a tirage au sort.

- Gère le chronomètre (période d'adaptation et minute entre les mi-temps)

B) Pendant le match

- Gère le protocole

Juste avant le début du match l'arbitre principal annonce :

le « début de la **période d'adaptation** » d'**1 minute**.

A l'issue de la minute : **début de la partie** il annonce :

Nom du 1^{er} serveur « 0 égalité jouez ».

En double :

- Se tient debout pour arbitrer le tennis de table.
- Note bien les joueurs placés à droite en début de partie et à chaque service, vérifie leur bonne position à chaque service (brassard).

- Dirige le match

Annonce le score, vérifie la marque du scoreur et ordonne le début de l'échange suivant en annonçant « jouez », les joueurs attendent cette annonce avant de rejouer.

Il annonce (à **haute voix**) le **score** du **serveur en 1^{er}** après chaque point.

Si une balle ou un volant traverse l'aire de jeu, **Il lève la main** au-dessus de la tête (*volant ou balle à remettre*).

Il croise les bras devant lui lorsque qu'une des 2 équipes arrive à **7**. Il procède au changement de côté et vérifie la position des joueurs.

Désigne le serveur à chaque point.

- Décide d'éventuelles sanctions

- **Carton jaune** = après un **avertissement verbal** (sur un joueur ou sur le responsable d'équipe qui est dans les tribunes)
- **Carton rouge** = après le jaune, exclusion de la rencontre (de la salle pour le responsable) et perte des matchs joués par **ce** joueur.
Nouvel incident **après le rouge** : joueur (ou responsable) disqualifié et équipe exclue de la compétition.
- S'il y a un **gros problème** : aller voir directement le juge arbitre

C) Après le match

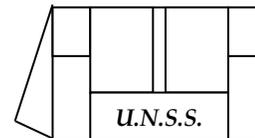
- Serre la main des joueurs.
- Remplit la feuille de match.
- **Vérifie** les scores **avec les capitaines d'équipes** et avec le **responsable d'aire**.
- Fait **signer** la feuille de rencontre par les capitaines
- **Entoure** le nom du vainqueur.

Fiche élève : arbitre assistant

A) Avant le début du match

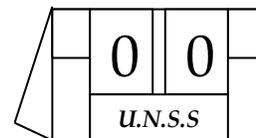
Se présente sur l'aire de jeu **5 minutes** avant le début de la rencontre.

- Vérifie les séparations (Aire bien délimitée)
- Vérifie le marqueur (scoreur) et le laisse sans chiffre
- Vérifie la hauteur du filet
- Vérifie le dossard des joueurs (correspondance avec la fiche de partie)
Le numéro de la poule et les équipes en présence



B) Pendant le match

- A la fin de la période d'adaptation, met le scoreur à 0/0.
- Tient le scoreur.
- Note le gain de l'échange sur le scoreur et vérifie l'avancement du score avec l'arbitre principal avant que l'arbitre principal ne donne l'autorisation de jouer aux joueurs.
- Dès qu'il y a 7 points (les joueurs changent de côté), retourne le scoreur.
- Vérifie également le brassard au joueur de droite et vérifie son placement dans les rotations.



➤ Vérifie les services

En badminton : tête de raquette/ ceinture ; pas de pieds décollés (services sur pointes de pieds autorisés), main / tête de raquette ; position des pieds / ligne de service.

En tennis de table : balle frappée en arrière et au-dessus de la surface de jeu, lancée (hauteur filet environ), balle visible.



- Annonce avec le geste approprié si le volant est dehors ou dedans (en cas de litige).

C) Après le match

- Il prépare l'aire de jeu pour l'arbitre suivant. Remet le scoreur sans chiffre.

Je rapporte la feuille de score à l'arbitre assistant chargé du tableau. Si tout est correct, enlève tous les chiffres du scoreur.

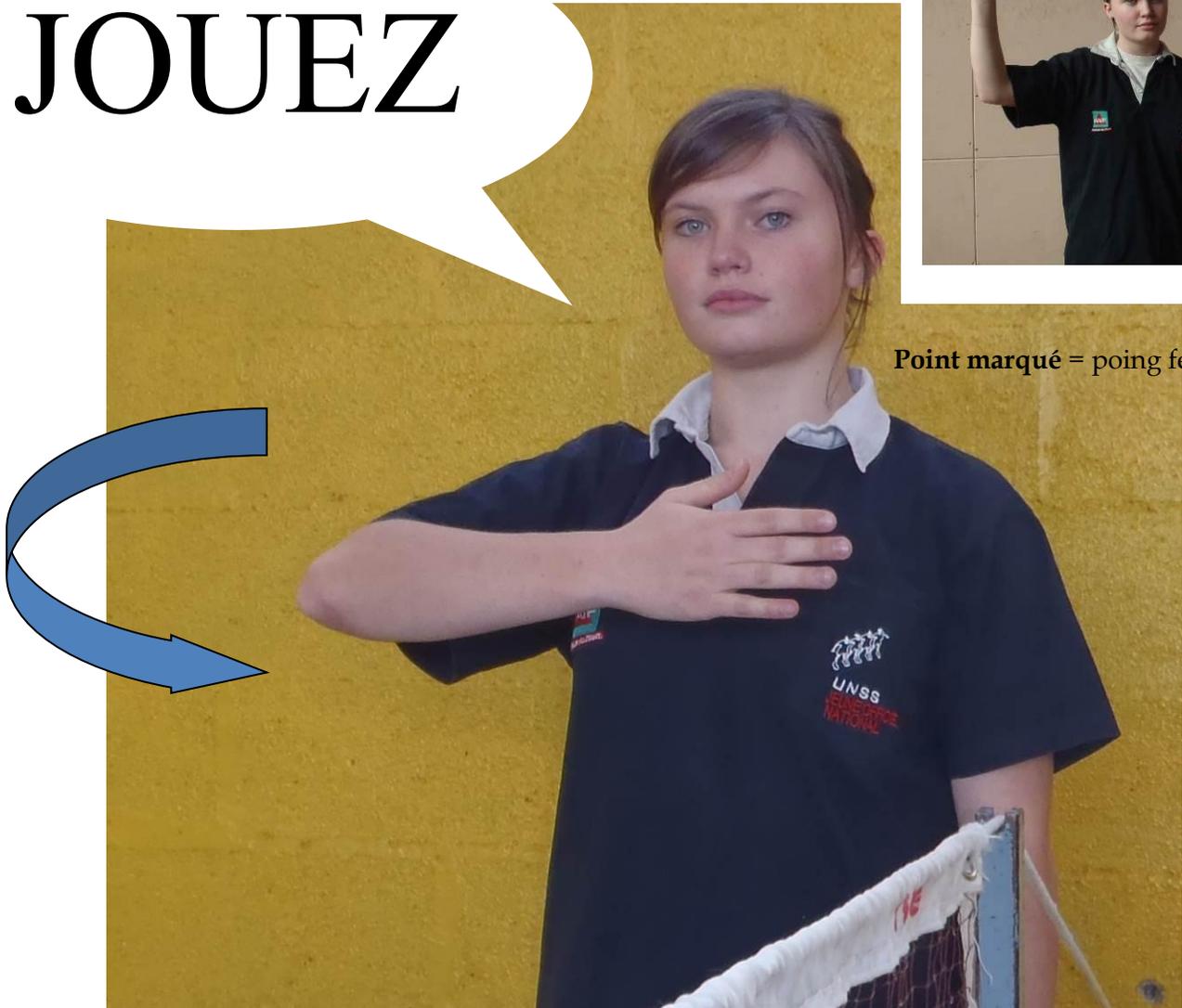
- L'arbitre assistant chargé du tableau vérifie tout et transmet au secrétariat au responsable d'aire.

F) Les gestes de l'arbitre

JOUEZ



Point marqué = poing fermé



« Jouez »

Dans ce cas, la main va de gauche à droite

« 1/0 »

Montre et annonce le serveur en 1^{er}





Balle ou volant à remettre

Main levée au-dessus de la tête.



Changement de coté à 7 points



Spécifique au Tennis de table



Balle ayant touché le filet



La balle n'est pas lancée assez haut ou est dissimulée (mouvement de la main de bas en haut)

Spécifique au badminton



Je n'ai pas vu (seul le juge de ligne adjoint peut se prononcer) = à remettre



Volant IN



Volant OUT

Juge de service = adjoint



Le volant n'est pas tout entier frappé sous le niveau de la



raquette doit être continu vers l'avant



La tige de la raquette du serveur, au moment de la frappe du volant doit être suffisamment inclinée vers le bas (toute la tête de la raquette doit être plus basse que la main qui la tient)



Le point de contact initial du volant n'est pas sur la base du volant



Faute de pied : les 2 pieds ne sont pas au sol, je montre un pied

Annexe 1 : Feuille de rencontre

Annexe 2 : Feuilles de match

Résultat du match	Simple filles	
	Bad	Ten
EQUIPE N° / Joueur(s)	S/R	S/R
EQUIPE N° / Joueur(s)	S/R	S/R
S = serveur - R = receveur	 Changement de côté à 7 pts	
Sanction: Carton rouge pour:		
Signature de l'arbitre:		

Résultat du match	Simple garçons	
	Bad	Ten
EQUIPE N° / Joueur(s)	S/R	S/R
EQUIPE N° / Joueur(s)	S/R	S/R
S = serveur - R = receveur	 Changement de côté à 7 pts	
Sanction: Carton rouge pour:		
Signature de l'arbitre:		

Résultat du match	Double Garçons	
	Bad	Ten
EQUIPE N° / Joueur(s)	S/R	S/R
EQUIPE N° / Joueur(s)	S/R	S/R
S = serveur - R = receveur	 Changement de cote à 7 pts	
Sanction: Carton rouge pour:		
Signature de l'arbitre:		

Résultat du match	Double Filles	
	Bad	Ten
EQUIPE N° / Joueur(s)	S/R	S/R
EQUIPE N° / Joueur(s)	S/R	S/R
S = serveur - R = receveur	 Changement de côté à 7 pts	
Sanction: Carton rouge pour:		
Signature de l'arbitre:		

Résultat du match	Double Mixte	
	Bad	Ten
EQUIPE N° / Joueur(s)	S/R	S/R
EQUIPE N° / Joueur(s)	S/R	S/R
S = serveur - R = receveur	 Changement de côté à 7 pts	
Sanction: Carton rouge pour:		
Signature de l'arbitre:		



FEUILLE DE RENCONTRE

BADTEN

COMPOSITION DES EQUIPES

POULE ou RENCONTRE
Aire

ARBITRE		

Equipe:	Equipe:
Noms Prénoms	Noms Prénoms
SG	
SF	
DG	
DF	
DM	

Résultats de la rencontre	SF		SG		DF		DG		DM		TOTAL	En cas d'égalité:		
	Bad	Ten	Ten	Bad	Bad	Ten	Ten	Bad	Bad	Ten		4 P. Prolongation	2 P. Point Décisif	Score final
EQUIPE N° / Joueur(s)														
EQUIPE N° / Joueur(s)														

En cas d'égalité à la fin d'une rencontre: **La prolongation.**

- Un tirage au sort est effectué avec les choix habituels (service, retour, côté).
- Prolongation du double mixte de 4 points en tennis de table et 4 points en badminton (dans cet ordre).
- Si l'égalité persiste : **le point décisif**
- Un tirage au sort supplémentaire permettra à l'équipe vainqueur de choisir l'activité (badminton ou tennis de table), le perdant ayant le choix de servir ou de relancer.
- Point décisif.

Niveau Académique

- Pré requis : Le jeune officiel doit :
- être investi au niveau de son département
 - justifier de l'acquisition de son niveau départemental (présentation de sa carte JO avec la pastille bleue)

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ARBITRE	1. APPLICATION DES REGLES 2. PERTINENCE DES DECISIONS 3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Enoncer sans hésitation les règles spécifiques du jeu en simple et en double du badten ➤ Etre capable de diriger un match. Etre capable d'expliquer ➤ Utiliser les gestes appropriés ➤ Etre capable de sanctionner ➤ Connaissance parfaite d'une des deux activités et correcte de l'autre 	<p>Questionnaire : partie théorique</p> <p>Pratique : durant le championnat académique</p> <p>Trois arbitrages/ jugements au cours d'une rencontre et/ou d'un stage de formation académique</p>
JUGE		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Arbitrer un match de simple et de double avec un adjoint scoreur 	
AUTRES		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Remplir correctement les feuilles de rencontres et de poules sous l'autorité d'un responsable d'aire ✓ Connaître la signification des différents cartons et leur application. Utiliser le vocabulaire approprié. 	

Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau académique et la délivrance de la pastille jaune sur sa carte de jeune officiel (pastille délivrée par le service académique UNSS**

Responsabilités respectives des jeunes officiels

Différents statuts : L'objectif est de donner plus de responsabilités aux juges annexes pour qu'ils ne soient pas seulement des secrétaires mais des assistants avec des prérogatives sur certains points qui leur imposent une vigilance pendant tout le match.

Rôles	Juge principal	Arbitre adjoint scoreur	Juge de ligne
Il doit	<ul style="list-style-type: none"> • Avant <ul style="list-style-type: none"> - Gérer le protocole d'avant match (liaison responsable d'aire) - Vérification des équipes, des joueurs (tenue, licences) - Feuille de match (en double note les joueurs de droite) - Tirage au sort - Vérifie les raquettes - Serveur / receveur en double. - Utilisation du chronomètre • Pendant <ul style="list-style-type: none"> - Gère le protocole oral (« adaptation », « jouez », score) - Dirige la rencontre par la gestuelle appropriée - Décide d'éventuelles sanctions • Après <ul style="list-style-type: none"> - Gère le protocole 	<ul style="list-style-type: none"> • Avant <ul style="list-style-type: none"> - vérifier les séparations ou espace de jeu, - Vérifier le marqueur (scoreur), - Vérifier la hauteur du filet, - Vérifier le dossard des joueurs • Pendant <ul style="list-style-type: none"> - Gère le scoreur (O/O à la fin de l'adaptation, gain de l'échange, retourne à 7 points) - Vérifier les brassards avec l'arbitre principal. - Vérifier les services. - Juger les volants de son côté. • Après <ul style="list-style-type: none"> - Prépare l'aire de jeu pour l'arbitre suivant 	<p>A chaque échange :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Désigner par la gestuelle appropriée si le volant est dehors ou dans le terrain.
Il peut solliciter l'avis	<p>Consulter l'arbitre adjoint en cas de désaccord avec le score affiché</p> <p>Consulter le juge de ligne ou l'arbitre adjoint pour conforter une décision.</p>	<p>De son côté, il peut, sur sollicitation de l'arbitre principal, donner son avis (consultatif) quant à la conclusion d'un échange (bonne ou fausse).</p>	
Il tranche et est souverain	<p>Il prend toute décision définitive</p> <p>Sauf :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour le score noté par l'arbitre adjoint sur le scoreur - pour la validité d'un échange d'un volant en cas de désaccord (juge de ligne) - en cas d'accord des 2 joueurs 	<p>Sur les lignes de son côté</p> <p>Sur la régularité des services</p>	<p>ATTENTION</p> <p>LE JUGE DE LIGNE EST SOUVERAIN POUR SA LIGNE OU DANS SA ZONE D'ACTION DETERMINEE</p>
Il ne peut pas	<ul style="list-style-type: none"> - se déjuger après une annonce (sauf si les 2 joueurs sont d'accord). - déjuger le juge de ligne dans sa zone d'autorité 	<ul style="list-style-type: none"> - contredire l'arbitre principal sur l'attribution du gain de l'échange 	<ul style="list-style-type: none"> - se déjuger après une annonce (sauf si les 2 joueurs sont d'accord).

5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

A chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (QCM, support vidéo, épreuve pratique...) donnera lieu à l'attribution de la pastille de couleur correspondante.

De la même façon, une évaluation initiale de chaque jeune officiel sera faite au Championnat de France pour distribuer les rôles 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 ou juge sur un Championnat de France n'engendre pas systématiquement une 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.

QUESTIONNAIRE JEUNE OFFICIEL BADTEN (exemple)

N°	Nom Prénom	Collège - Ville	Académie

TENNIS DE TABLE		VRAI	FAUX	Pts
1	En double, le service s'effectue toujours dans la diagonale de la gauche vers la droite.			
2	Au service, le joueur peut toucher la balle au-dessus de la table.			
3	Le joueur peut toucher la table avec sa main avant de frapper la balle.			
4	Les raquettes doivent être examinées par les arbitres avant chaque partie.			
5	Au service, la balle touche le filet avant de retomber dans le camp de l'adversaire. La balle est à remettre.			
6	Une balle ou un volant arrive dans l'espace de jeu ; on finit le point avant de ramasser celle-ci.			
7	Un joueur peut masquer la balle à son adversaire lors du service.			
8	Au service, les joueurs peuvent directement frapper la balle sans l'avoir lancée en l'air.			
9	Au service, le déplacement des pieds est autorisé.			
10	En double l'arbitre doit être obligatoirement debout afin de mieux voir la ligne centrale de la table.			

BADMINTON		VRAI	FAUX	Pts
1	Je suis receveur, je gagne l'échange, donc je reprends le service et le score ne change pas			
2	En double, au service, le partenaire du serveur se met où il veut s'il ne gêne pas l'adversaire receveur			
3	Le volant étant en jeu, si un joueur touche le filet, il y a faute.			
4	Si le volant touche le filet au service et tombe correctement dans le camp de l'adversaire, il y a faute.			
5	Un volant sur la ligne est faute.			
6	En double, c'est le score qui définit la position du serveur			
7	Il y a faute si le joueur fait semblant de servir et arrête son geste			
8	Un joueur peut toucher le volant de l'autre côté du filet, à condition de ne pas toucher le filet.			
9	C'est le joueur ou l'équipe qui a gagné le 1 ^{er} set qui sert en premier au 2 ^{ème} set			
10	En double, si un volant est frappé successivement par un joueur et son partenaire, il y a « let »			

BADTEN		VRAI	FAUX	Pts
1	Le gagnant du tirage au sort peut choisir de ne pas servir et peut alors choisir le terrain.			
2	En simple, après tirage au sort déterminant le premier serveur du match, il y a alternance de serveur à chaque point.			
3	Après tirage au sort, en double l'équipe qui commence à servir dispose de deux services consécutifs exécutés par l'un puis l'autre joueur.			
4	En double le joueur situé dans la moitié droite de son terrain sert en premier.			
5	Il est nécessaire d'avoir deux points d'écarts pour gagner une rencontre.			
6	Un enseignant accompagnateur d'une équipe peut venir donner des conseils entre deux matchs de tennis de table ou de badminton.			
7	Les joueurs ne peuvent reprendre le jeu que lorsque j'ai donné le score puis annoncé «jouez »			
8	Tous les joueurs de l'équipe doivent porter la même tenue.			
9	Un joueur qui se blesse peut être remplacé immédiatement par un remplaçant.			
10	Après avoir délivré un avertissement oral à un joueur puis un carton jaune, l'arbitre peut décider l'exclusion immédiate du joueur (carton rouge).			

TOTAL :

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

Le JO 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 OPUS : www.unss.org

7. LE JEUNE OFFICIEL 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 des fédérations concernées :

