

BADMINTON – FEUILLE DE MATCH INDIVIDUEL



Arbitre : Terrain n° :  
Début : Fin :

NOM JOUEUR				SCORE FINAL		NOM JOUEUR			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
				VS					

Entourer le vainqueur

NOM-Prénom	R/S	Décompte des points																			Score				

Signature de l'arbitre

Signature du responsable

BADMINTON – FEUILLE DE MATCH INDIVIDUEL



Arbitre : Terrain n° :  
Début : Fin :

NOM JOUEUR				SCORE FINAL		NOM JOUEUR			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
				VS					

Entourer le vainqueur

NOM-Prénom	R/S	Décompte des points																			Score				

Signature de l'arbitre

Signature du responsable



## RAPPEL DE QUELQUES POINTS DE RÈGLEMENT (en date de juin 21) EN INDIVIDUEL

- Match de 2 sets gagnants en 15 points pour les promotionnels et 21 points pour les élites.
- En cas d'égalité à 14 (promo) ou 20 (élite), 2 points d'écart pour gagner le set, à 21 (promo) ou 30 (élite) le joueur gagne le set.
- Changement de terrain entre chaque set. En cas de 3<sup>e</sup> set, changement de terrain dès qu'un joueur atteint 8 (promo) ou 11 (élite).
- Coaching autorisé à la pause à 11 points et à la fin d'un set en élite, uniquement à la fin du set en promo.
- Placement du serveur : carré de service droite quand son score est pair, carré de service gauche quand son score est impair.

## RÔLE DE L'ARBITRE

- Effectuer le tirage au sort (choix terrain ou service)
- Remplir lisiblement la feuille
- Ne pas oublier de signer et compléter le score
- Pour une confirmation du résultat, **entourer le joueur gagnant.**



## RAPPEL DE QUELQUES POINTS DE RÈGLEMENT (en date de juin 21) EN INDIVIDUEL

- Match de 2 sets gagnants en 15 points pour les promotionnels et 21 points pour les élites.
- En cas d'égalité à 14 (promo) ou 20 (élite), 2 points d'écart pour gagner le set, à 21 (promo) ou 30 (élite) le joueur gagne le set.
- Changement de terrain entre chaque set. En cas de 3<sup>e</sup> set, changement de terrain dès qu'un joueur atteint 8 (promo) ou 11 (élite).
- Coaching autorisé à la pause à 11 points et à la fin d'un set en élite, uniquement à la fin du set en promo.
- Placement du serveur : carré de service droite quand son score est pair, carré de service gauche quand son score est impair.

## RÔLE DE L'ARBITRE

- Effectuer le tirage au sort (choix terrain ou service)
- Remplir lisiblement la feuille
- Ne pas oublier de signer et compléter le score
- Pour une confirmation du résultat, **entourer le joueur gagnant.**

BADMINTON - FEUILLE DE MATCH ÉQUIPE

Arbitre :  
 Terrain n° :  
 Début : Fin :

NOM EQUIPE SCORE FINAL NOM EQUIPE  
 VS



ORDRE DES MATCHS

MATCH	NOM-Prénom	R/S	SCORE	DECOMPTE DES POINTS														TOTAL			

Signature de l'arbitre

Signature du responsable



RAPPEL DE QUELQUES POINTS DE RÈGLEMENT (en date de juin 21) PAR ÉQUIPE

- Équipe de 4 joueurs dont 2 filles et 2 garçons, 2 matchs par personne.
- Rencontre constituée de 5 matchs (SD, SH, DD, DH, DM) de 15 points chacun (points additionnés des 2 équipes).
- Chaque match débute dans la continuité des points du match précédent en respectant l'équipe au service et le côté pair ou impair.
- L'équipe ayant 38 points a gagné la rencontre.

RÔLE DE L'ARBITRE

- Effectuer le tirage au sort de l'ordre des matchs : équipe qui gagne choisit le 1<sup>er</sup> match, l'autre équipe choisit le 2<sup>e</sup>, puis ainsi de suite.
- Tirage au sort de l'équipe du service.
- Remplir lisiblement la feuille.
- Ne pas oublier de signer et compléter le score.
- Pour une confirmation du résultat, **entourer l'équipe gagnante.**