



# Questionnaire théorique jeune arbitre badminton

## Niveau district

### Examen centré sur les règles du simple



**A / Pour être jeune arbitre district, il faut :**

- Avoir obtenu le niveau théorique de district
- Avoir validé la partie pratique dans une compétition de niveau district ou départemental

**B / Pour obtenir le niveau district théorique, il faut :**

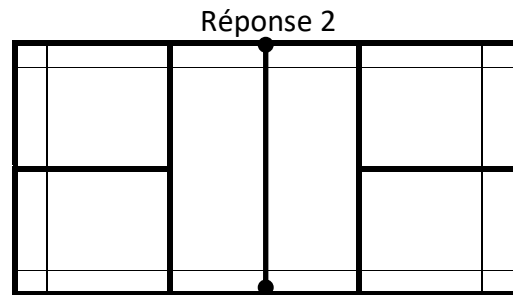
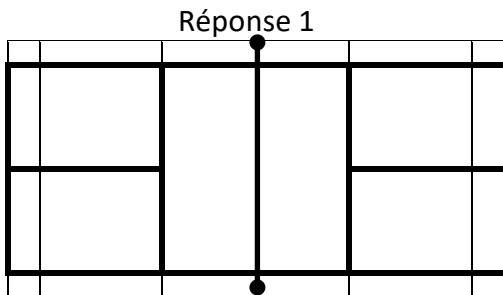
- Donner au moins 45 bonnes réponses sur 60.

**Pour les 60 réponses demandées, encrer chaque fois la case qui correspond à votre réponse, soit « vrai », soit « faux »**

**Remarque** : il peut y avoir plusieurs réponses vraies ou plusieurs réponses fausses pour une même question.

### A / Le terrain de simple

Est-ce que les lignes surlignées en caractères gras correspondent à un tracé officiel de terrain de simple ?



Sur un terrain de badminton, les lignes :

Réponse 3	Font partie des zones qu'elles délimitent
-----------	---

### B / La hauteur du filet au centre du terrain est de :

Réponse 4	1 mètre 52
Réponse 5	1 mètre 55

### C / La tenue

En compétition de badminton :

Réponse 6	On peut jouer en survêtement
Réponse 7	Il faut obligatoirement un short et une chemisette ou un tee-shirt

### D / Tirage au sort

Avant le match, l'arbitre effectue un tirage au sort ; le joueur qui gagne le tirage au sort peut choisir :

Réponse 8	De servir à gauche
Réponse 9	De servir ou de recevoir en premier
Réponse 10	De commencer le match de l'un ou l'autre côté du filet


### E / Position au service

Réponse 11	Le serveur et le receveur sont dans des zones de service diagonalement opposées
Réponse 12	Les joueurs peuvent avoir les pieds sur les lignes délimitant ces zones

**F / Au moment du service :**

Réponse 13	Le receveur peut sautiller sur place
Réponse 14	Le serveur doit attendre que le receveur soit prêt
Réponse 15	Le serveur et le receveur doivent avoir une partie des deux pieds en contact avec le sol sans bouger

**G / Frappe du volant au service**

Réponse 16	Au moment de l'impact avec le volant, la raquette doit être inclinée comme le schéma ci-dessous, le trait représentant la taille du joueur
	
Réponse 17	On peut au service frapper le volant au-dessus de la tête
Réponse 18	La raquette du joueur frappera en premier la base (bouchon) du volant et le volant au moment de la frappe du serveur sera en-dessous de la taille du serveur

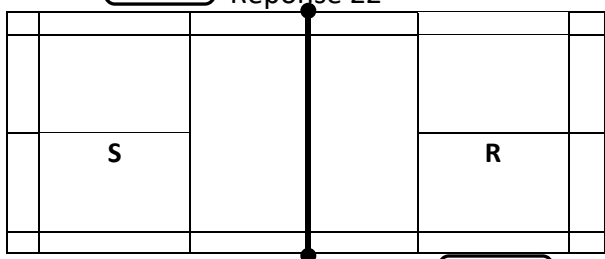
**H / Si le serveur manque le volant en essayant de servir**

Réponse 19	Il recommence son service
Réponse 20	Il perd son service et l'adversaire marque le point
Réponse 21	Il perd son service et l'adversaire sert sans marquer de point

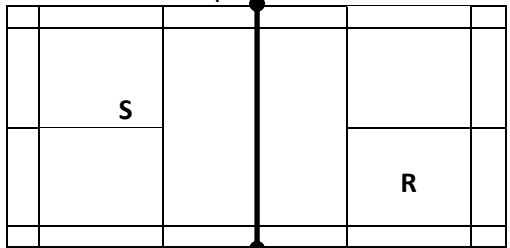
**I / Analyse du positionnement des joueurs au service**

Sachant que S est le serveur et R le receveur, en fonction du score indiqué sur chaque terrain, précisez si le placement des joueurs est bon

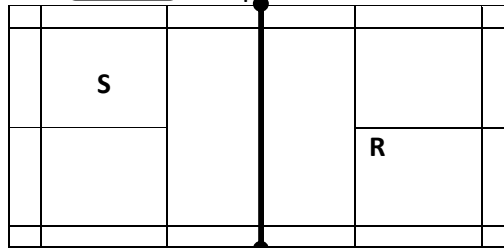
8 à 5 Réponse 22



7 à 3 Réponse 23



4 à 2 Réponse 24



### J / Gain de l'échange

Pendant le jeu, le joueur gagne l'échange si le volant qu'il vient de frapper :

Réponse 25	Tombe en dehors des limites du terrain
Réponse 26	Touche l'adversaire
Réponse 27	Ne réussit pas à franchir le filet
Réponse 28	Passe à travers ou sous le filet
Réponse 29	Tombe sur une ligne du terrain de l'adversaire
Réponse 30	Tombe à l'intérieur du terrain adverse après avoir touché le filet

### K / Jeu au filet

Réponse 31	On peut frapper le volant dans le camp de l'adversaire
Réponse 32	On peut frapper le volant dans le camp de l'adversaire sans toucher le filet
Réponse 33	Après une frappe qui débute dans son camp, on peut terminer son geste par-dessus le filet chez l'adversaire sans le gêner

### L / Faute en jeu

Il y a faute, pendant le jeu, si un joueur touche :

Réponse 34	Le filet ou un poteau avec sa raquette
Réponse 35	Le filet ou un poteau avec son corps

Il y a faute, pendant le jeu, si un joueur pénètre sous le filet, dans le camp de l'adversaire :

Réponse 36	En gênant celui-ci
Réponse 37	Sans gêner celui-ci

### M / Let

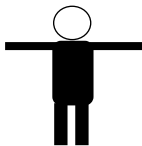


Lorsque l'arbitre accorde « let », le volant est :

Réponse 38	A remettre
Réponse 39	Change de serveur

L'arbitre accorde « let » quand :

Réponse 40	Un joueur casse son cordage pendant l'échange
Réponse 41	L'arbitre n'est pas en mesure de prendre une décision
Réponse 42	Un joueur laisse tomber sa raquette et ne peut poursuivre l'échange
Réponse 43	Le volant se désintègre pendant l'échange
Réponse 44	Le volant touche le filet au service
Réponse 45	Le receveur n'est pas prêt au service

## N / Les gestes du juge de ligne et leur signification :

Réponse 46	Le volant est sur la ligne ou dans le terrain	
Réponse 47	Le volant tombe en dehors du terrain	
Réponse 48	Le juge annonce « out »	
Réponse 49	Le juge n'a rien vu	
Réponse 50	Le juge est gêné par le public	
Réponse 51	Le juge annonce « in »	
Réponse 52	Le volant est sur la ligne ou proche de la ligne à l'intérieur du terrain	
Réponse 53	Le volant est dehors	

## O / Devoirs de l'arbitre

Avant le match, l'arbitre doit :

Réponse 54	Se procurer la feuille de score
Réponse 55	Vérifier le cordage des raquettes
Réponse 56	Vérifier la hauteur du filet

## P / Annonces de l'arbitre

Pendant le match, l'arbitre annoncera :

Réponse 57	En premier le score du joueur situé à sa droite
Réponse 58	En premier le score du serveur
Réponse 59	En cas d'égalité à 3 points pour chaque joueur : «3 égalité »

En simple, lorsqu'un joueur perd son service, l'arbitre doit annoncer :

Réponse 60	« service perdu », suivi du score en faveur du nouveau serveur
------------	--