Aulaitus .					BADMI	NTON - FEUILLE	E DE MATCH	ÉQUIPE				
Arbitre :					NOM	EQUIPE A	SCOI	RE FINAL	NOM EC	UIPE B		A.C.
Terrain n° :								VS				7)
Début :	Fin:											UGSEL
					ORDRE DES	SMATCHS					7	
						711111111111111111111111111111111111111						_
MATCH	NOM-Prénom	R/S	SCORE	DECOME	TE DES POINT	<u>S</u>	1	1 1		1 1	1 1	TOTAL 15
	1											TOTAL 30
			<u></u>									
			<u></u>									
												TOTAL 45
												TOTAL 43
												TOTAL 60
			<u></u>									
					, ,	, ,	1			, ,		TOTAL 75
			ļ									
				Signat	ure de l'arbitr	е		Signature	capitaine équipe	A Si	gnature capitain	e équipe B
								1				





RAPPEL DE QUELQUES POINTS DE RÈGLEMENT PAR EQUIPE

- Par équipe de 4 joueurs dont 2 filles, 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, sans échauffement, en respectant l'équipe au service et le côté pair ou impair
- ➤ L'équipe ayant 38 points a gagné la rencontre

ROLE DE L'ARBITRE

- Effectuer le tirage au sort de l'ordre des matchs : équipe qui gagne choisit le 1^{er} match, l'autre équipe choisit le 2^e, puis ainsi de suite
- > Tirage au sort du début de rencontre (service-terrain)
- > Remplir lisiblement la feuille
- > Ne pas oublier de signer et compléter le score
- > Pour une confirmation du résultat, **entourer le joueur gagnant**

Arbitre :	
Terrain n° ·	

BADMINTON – FEUILLE DE MATCH INDIVIDUEL ELITE

/	
	Entourer le
/	vainqueur



Début : Fin : Durée :

NOM JOUEUR A		SCORE	NOM JOUEUR B				
NOW JOOLOK A	¬	1	NOW JOOLON B				
-		2	_				
		3					

NOM-Prénom	DECO	MPTE [DES PO	INTS														
		1		1	1	1	1	1		1	1				1			
	1	1			1	1												
				Signa	ture de	l'arbit	re			Sig	nature	joueur	A		Signati	ure joue	eur B	

BADMINTON – FEUILLE DE MATCH INDIVIDUEL



RAPPEL DE QUELQUES POINTS DE RÈGLEMENT EN INDIVIDUEL



- Match en 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 3e 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 de serveur : carré de service à droite quand son score est pair, carré de service à gauche quand son score est impair

ROLE DE L'ARBITRE

- Effectuer le tirage au sort (choix du terrain ou du 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 INDIVIDUEL

RAPPEL DE QUELQUES POINTS DE RÈGLEMENT EN INDIVIDUEL

- Match en 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^e 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 de serveur : carré de service à droite quand son score est pair, carré de service à gauche quand son score est impair

ROLE DE L'ARBITRE

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

RADMINIT	\cap N $-$	FFIIIIIF	DF MATC	H INDIVIDUEL	PROMO

Arbitre : Début :	Fin:	Terrain n° : Durée :	NOM JOUEUR	SCORE 1 2	NOM JOUEUR	Entourer le vainqueur UGSEL
NOM-Préno	om	Décompte des points		3		
NOW-Frenc	0111	Decompte des points				
						+
			 -			
			Signa	ature de l'arbitre	Signature de	s joueurs
			BAI	DMINTON – FEUILLE DE MATCH	H INDIVIDUEL PROMO	No.
Arbitre :		Terrain n° :	NOM JOUEUR	SCORE 1	NOM JOUEUR	Entourer le vainqueur UGSEU
Début :	Fin :	Durée :		2 3		vainqueur
NOM-Prén	om	Décompte des points				
			 -			
_			Signs	ture de l'arbitre	Signature de	sioneurs

BADMINTON – FEUILLE DE MATCH INDIVIDUEL



RAPPEL DE QUELQUES POINTS DE RÈGLEMENT EN INDIVIDUEL



- Match en 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 3e 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 de serveur : carré de service à droite quand son score est pair, carré de service à gauche quand son score est impair

ROLE DE L'ARBITRE

- Effectuer le tirage au sort (choix du terrain ou du 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 INDIVIDUEL

RAPPEL DE QUELQUES POINTS DE RÈGLEMENT EN INDIVIDUEL

- Match en 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^e 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 de serveur : carré de service à droite quand son score est pair, carré de service à gauche quand son score est impair

ROLE DE L'ARBITRE

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