



Rencontre BADMINTON cycles 2 et 3

Organisation

12 équipes de 2 par classe maximum.

Chaque enseignant sera responsable d'un terrain et utilisera son matériel. (Cf. kit)

Des diplômes seront remis à la fin de la rencontre.

Quelques règles

Chaque classe fait 12 équipes numérotées de 1 à 12 en commençant par le niveau 1.

Chaque enseignant communiquera par mail au responsable de la rencontre, deux semaines avant la date de rencontre, le nombre d'équipes de N1, N2 et N3.

Kit par classe pour équiper un terrain

- 16 raquettes : 8 grandes et 8 petites.
- 4 jeux de 6 dossards pour équiper 2 terrains.
- 2 sifflets.
- 2 écritoires.
- 40 plots pour marquer.

Arbitrage

- Le superviseur (un enseignant) donne le signal de début et de fin des matches. Le score noté sera le score avant le coup de sifflet final.
- Au début du match, l'arbitre de service rencontre les joueurs et leur demande de se numéroté (1 ou 2).
- L'arbitre d'engagement siffle l'engagement et valide le point en faisant signe au juge de ligne. Il dit « point aux bleus, rouges, ... »

NIVEAUX DE PRATIQUE BADMINTON			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Espace d'évolution et nombre de joueurs	Terrain badminton, filet à 1.50m 2 contre 2		
But du jeu	Atteindre le nombre de points fixés avant l'adversaire en envoyant le volant par-dessus le filet dans les limites du camp adverse.		
Temps de jeu	Un set en jeu décisif de 5 minutes ou 11 points.		
Système de score	Un point est marqué lorsque le volant tombe dans le camp adverse. À chaque point, le service change de camp. Atteindre les 11 points avant l'adversaire ou avant les 5 minutes.		
Actions sur le volant	Le volant peut être frappé 2 fois consécutivement par la même équipe afin de l'envoyer mourir dans le camp adverse.	Le volant peut être frappé afin de l'envoyer mourir dans le camp adverse.	
	L'engagement est libre.	L'engagement se fait obligatoirement de bas en haut (à la cuillère) sans dépasser le niveau de la ceinture.	
Mise en jeu	Chacun engage à tour de rôle dans l'équipe. Chaque équipe engage à tour de rôle.		
	Engagement libre vers le camp adverse.	Engagement libre de derrière la ligne vers le camp adverse.	Engagement dans la zone diagonalement opposée.
	Le joueur au service a droit à 2 essais.		Le joueur au service a droit à 1 essai.
Rôles sociaux	4 arbitres : <ul style="list-style-type: none"> • 1 arbitre de service. • 2 juges de lignes. • 1 marqueur. 		
Sanctions	En cas de non respect des joueurs, de l'arbitre ou du matériel, le joueur est sorti du terrain pendant 30 secondes.		

GESTION DES SERVICES

Ordre de Rotation					
... 1					
... 1					
... 2					
... 2					

GESTION DES SERVICES

Ordre de Rotation					
... 1					
... 1					
... 2					
... 2					

GESTION DES SERVICES

Ordre de Rotation					
... 1					
... 1					
... 2					
... 2					

GESTION DES SERVICES

Ordre de Rotation					
... 1					
... 1					
... 2					
... 2					

ROTATIONS ET SCORES DES MATCHS

Les matchs se déroulent en 5 minutes ou 11 points gagnants

	COULEURS DE DOSSARD			

1° match				
2° match				
3° match				
4° match				
5° match				
6° match				
TOTAL				
Classement				

ROTATIONS ET SCORES DES MATCHS

Les matchs se déroulent en 5 minutes ou 11 points gagnants

	COULEURS DE DOSSARD			

1° match				
2° match				
3° match				
4° match				
5° match				
6° match				
TOTAL				
Classement				