



Règlement Special Olympics Belgium

Badminton

Novembre 2011

Special Olympics
Belgium





SOMMAIRE

CHAPITRE 1: LE TERREIN	3
CHAPITRE 2: LE SHUTTLE	3
CHAPITRE 3: LE FILET	3
CHAPITRE 4: LES JOUEURS	3
CHAPITRE 5: TIRAGE AU SORT	3
CHAPITRE 6: LE MATCH	4
CHAPITRE 7: LE SERVICE	4
HOOFDSTUK 8: LES FAUTES	4
Article 1: Le service	4
Article 2: Le jeu	4
CHAPITRE 9: UNIFIED BADMINTON	5
Article 1: Généralité	5
Article 2: Comptabilité des points	5
SKILLS	6
FICHE INDIVIDUELLE	16

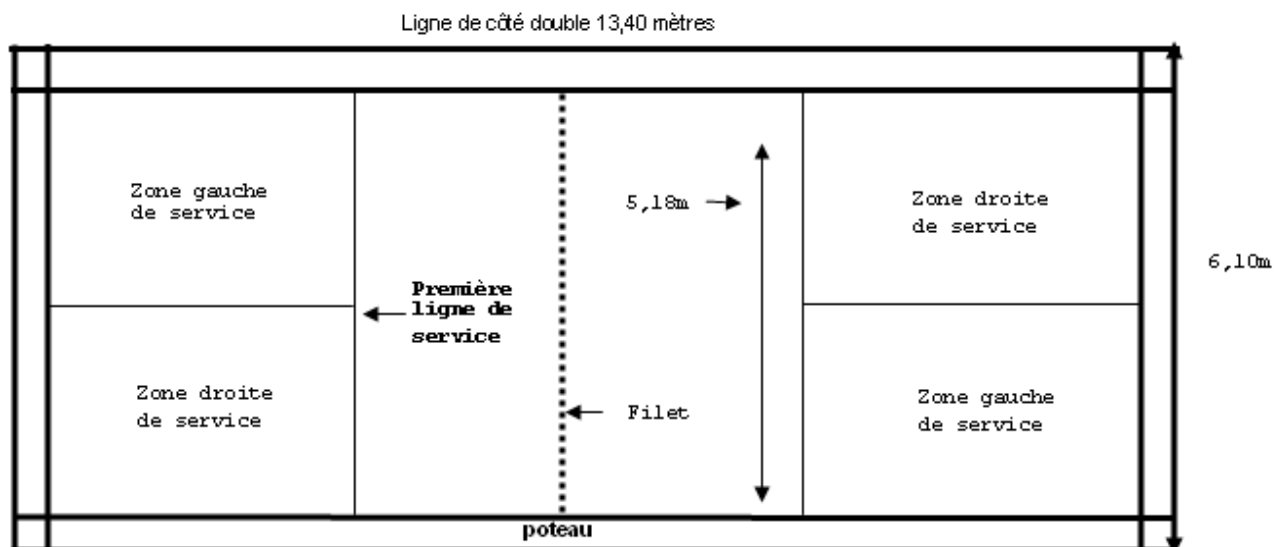
Ce règlement officiel de Badminton Special Olympics est d'application pour toutes les compétitions de Badminton Special Olympics en Belgique. Ce règlement est rédigé par Special Olympics Inc. et retravaillé en français par Special Olympics Belgium. Le contenu de ces pages peut être multiplié et copié à condition de mentionner explicitement la source, c.-à-d. le logo et la dénomination de Special Olympics Belgium.

Le logo est disponible sur demande auprès de: info@specialolympics.be.





CHAPITRE 1: LE TERRAIN



CHAPITRE 2: LE SHUTTLE

Durant les compétitions seuls les volants MAVIS 300 jaunes seront utilisés. Ils seront fournis par l'organisation et devront être rendus après le match.

CHAPITRE 3: LE FILET

Il est fermement tendu de telle sorte que son arête supérieure soit à 1,524m au-dessus du sol au centre du terrain et à 1,55m à la verticale des poteaux.

CHAPITRE 4 : LES JOUEURS

3 types de niveau sont proposés:

1. Les débutants
2. Les initiés
3. Les confirmés

Les filles et les garçons ne jouent pas ensemble
Chaque joueur amène sa raquette

CHAPITRE 5: TIRAGE AU SORT

Avant le début du match, les adversaires jouent le "toss". Le joueur gagnant le "toss" aura le choix:

- Servir en premier lieu
- Ne pas Servir en premier lieu
- Choisir l'un ou l'autre camp





- Le joueur perdant a la choix entre les possibilités restantes

CHAPITRE 6: LE MATCH

Un match se compose des meilleurs de trois matchs, sauf dispositions contraires.

Un jeu est remporté par le joueur qui atteint en premier 21 points.

Le joueur qui gagne un échange ajoutera un point à son score. Un joueur gagnera un échange si le joueur adverse commet une « faute » ou bien si le volant cesse d'être en jeu parce qu'il touche la surface du terrain dans les limites de demi-terrain adverse.

Un jeu sera joué sur 21 points pour les dames et pour les hommes. Aucune prolongation ne sera jouée. Le premier qui gagne 2 jeux, gagne le match.

Le joueur qui remporte un jeu sert en premier dans le jeu suivant.

CHAPITRE 7: LE SERVICE

En début de match, le joueur servant effectue le service dans sa zone droite vers le joueur adverse occupant la zone de service diagonalement opposée.

Lorsque le serveur perd son service, l'adversaire recommence le jeu dans la zone droite (score pair), dans la zone gauche (score impair).

Quand le serveur gagne le point de son service, il change de zone de service avant de servir.

Le joueur qui sert marque point par point, jusqu'à ce qu'il ou elle ait obtenu les points nécessaires pour gagner le jeu.

Pour les confirmés, le service s'effectue normalement.

CHAPITRE 8: LES FAUTES

Article 1: le service

Si la tête de la raquette dépasse la taille du joueur au moment de servir.

Si un des pieds du joueur touche une ligne délimitant le terrain.

Si le joueur lève un pied.

Article 2: le jeu

Lorsque le volant touche le corps du joueur ou 2 fois de suite sa raquette.

Si le joueur ou la raquette du joueur touche le filet.

Si le joueur renvoie le volant avant qu'il n'ait dépassé le filet.

Quand le joueur porte ou pousse le volant avec sa raquette.





Si le joueur empêche l'adversaire de jouer le volant en levant sa raquette.

CHAPITRE 9: BADMINTON UNIFIE

Le règlement Special Olympics Belgium de badminton (individuel) est d'application, à l'exception des points ci-dessous.

Article 1: Généralité

Chaque équipe est composée d'un athlète ayant un handicap mental et d'un partenaire « valide ».

Chaque équipe choisira son propre ordre de service et sa moitié de terrain.

Article 2: Comptabilité des points

Un match se compose des meilleurs de trois matchs, sauf dispositions contraires.

Un match est remporté par l'équipe qui atteint en premier 21 points. L'équipe qui gagne un échange ajoutera un point à son score. Une équipe gagnera un échange si l'équipe adverse commet une « faute » ou bien si le volant cesse d'être en jeu parce qu'il touche la surface du terrain dans les limites de demi-terrain adverse.

Un jeu sera joué sur 21 points. Aucune prolongation ne sera jouée. Le premier qui gagne 2 jeux, gagne le match.

L'équipe qui remporte un jeu sert en premier dans le jeu suivant.





SKILLS

Objectifs: déterminer le niveau de l'athlète pour faire des poules plus équilibrées.

Ces skills seront mis en place pendant les Jeux, afin de permettre un minimum de jeu et d'échange entre les athlètes.

Grâce à un formulaire simple pour chaque athlète + un explicatif (ci-joint) des différents skills.

MINIMUM REQUIS POUR S'INSCRIRE AUX JEUX NATIONAUX EN BADMINTON

1. Le service: l'athlète doit pouvoir servir par en -dessous (sauf pour personnes ayant un handicap physique). A partir du moment où le service est réalisé, peu importe l'endroit où le volant arrive
2. Renvoi du service: l'athlète doit pouvoir renvoyer au minimum 5 volants sur 10 (volants envoyés par le coach à portée de l'athlète).

En général: pour évaluer les capacités de l'athlète, une dizaine d'essais sont nécessaires et le lanceur (l'entraîneur) comptabilise le nombre de réussites afin d'évaluer le niveau de l'athlète pour chaque exercice.





LA POSITION D'ATTENTE SUR LE TERRAIN (OU POSITION DE DEPART)

Pour cette évaluation, l'entraîneur effectue 5 services de chaque côté du terrain (droite/gauche)

	Entourer le nombre de points évalués
L'athlète se positionne uniquement avec l'aide de l'arbitre dans sa zone de réception, et n'est pas en position correcte d'attente (ex. : raquette pendante ou athlète se place sur la ligne médiane, ..) et remet difficilement le service de l'adversaire.	1 point
L'athlète se positionne seul dans sa zone de réception, sa position d'attente est correcte (raquette haute, prêt au démarrage, ...) mais soit trop avancé ou trop en recul dans sa zone et a dû mal à remettre le service de l'adversaire.	2 points
L'athlète se positionne uniquement avec l'aide de l'arbitre dans sa zone de réception, et n'est pas en position correcte d'attente (ex. : raquette pendante ou athlète se place sur la ligne médiane, ...) mais remet correctement vers l'adversaire sans le mettre en difficulté.	3 points
L'athlète adopte la position d'attente adéquate et est prêt à la frappe offensive sans pour cela avoir le point directement mais en mettant l'adversaire en difficulté.	4 points
L'athlète adopte la position d'attente adéquate et est prêt à la frappe offensive en ayant le point (à presque chaque retour).	5 points





LE SERVICE

Le service par en dessous (dit « à la cuillère ») est effectué à partir de la zone de service, le volant doit tomber derrière la ligne de service court. L'athlète effectue 5 services de chaque côté.

	Entourer le nombre de points évalués
La majorité des services sont out (80%).	1 point
La majorité des services sont bons (70%) mais sans varier ceux-ci donc sans mettre l'adversaire en difficulté.	2 points
L'athlète rate rarement son service mais sans varier ceux-ci donc sans mettre l'adversaire en difficulté.	3 points
L'athlète varie ses services et met l'adversaire en difficulté mais rate 20 à 30% de ses services.	4 points
L'athlète rate rarement son service, varie ceux-ci et met donc son adversaire en difficulté.	5 points





CONSCIENCE DES LIMITES DU TERRAIN

Pour cette évaluation, l'entraîneur sert et/ou renvoie des volants à l'athlète, tout en mettant volontairement des volants à l'extérieur de la surface de jeu (donc « out »).

	Entourer le nombre de points évalués
L'athlète reprend tous les volants «out » et ne remet pas ou ne met pas en danger l'adversaire.	1 point
L'athlète reprend tous les volants «out » et peut mettre avec son retour en danger l'adversaire.	2 points
L'athlète reprend de temps en temps un volant hors des limites, mais peut aussi voir quand il est «out » et le laisser tomber mais ne met pas en danger son adversaire avec son retour.	3 points
L'athlète reprend de temps en temps un volant hors des limites, mais peut aussi voir quand il est «out » et le laisser tomber mais il met en danger son adversaire avec son retour.	4 points
L'athlète fait le point en laissant tomber les volants « out ».	5 points





LES DEPLACEMENTS

La notion de déplacement correspond aux 2 types de trajets différents:

- les trajets effectués pour aller à la rencontre du volant = déplacement
- les trajets effectués pour revenir vers le centre du terrain = remplacement

Pour cette évaluation, l'entraîneur joue les volants en les plaçant aux 4 coins; devant, derrière, à droite et à gauche.

	Entourer le nombre de points évalués
L'athlète reste sur place, bouge peu. Il attend le volant et le renvoie sur l'adversaire	1 point
L'athlète se déplace latéralement mais pas d'avant en arrière (ou l'inverse). De plus il renvoie le volant sur l'adversaire donc ne met pas celui-ci en difficulté.	2 points
L'athlète se déplace latéralement mais pas d'avant en arrière(ou l'inverse). Mais lorsqu'il renvoie le volant il met l'adversaire en difficulté.	3 points
L'athlète se déplace correctement sur toute la surface du terrain mais lorsqu'il renvoie le volant ne met pas son adversaire en difficulté (sans attaquer).	4 points
L'athlète se déplace correctement sur toute la surface du terrain et il sait mettre son adversaire en difficulté (il attaque).	5 points





COUP DROIT AU - DESSUS DE LA TETE

Pour cette évaluation, l'entraîneur joue les volants en ne mettant pas l'athlète en difficulté, il renvoie le volant sur l'athlète à une bonne hauteur.

	Entourer le nombre de points évalués
L'athlète a énormément de difficulté à reprendre le volant qui se trouve au-dessus de sa tête.	1 point
L'athlète reprend de temps en temps mais remet sans mettre en difficulté l'adversaire.	2 points
L'athlète reprend de temps en temps mais il met l'adversaire en difficulté.	3 points
L'athlète reprend tous les volants mais ne met pas en difficulté son adversaire.	4 points
L'athlète reprend tous les volants et met en difficulté son adversaire.	5 points





FRAPPE MAIN BASSE

	Entourer le nombre de points évalués
L'athlète ne sait pas reprendre le volant à la cuillère.	1 point
L'athlète reprend de temps en temps le volant à la cuillère et remet sur l'adversaire.	2 points
L'athlète reprend de temps en temps le volant à la cuillère mais met en difficulté son adversaire.	3 points
L'athlète reprend souvent le volant à la cuillère mais remet sur l'adversaire.	4 points
L'athlète reprend souvent le volant à la cuillère et met en difficulté son adversaire.	5 points





LE REVERS

L'entraîneur joue systématiquement les volants sur le revers de l'athlète.

	Entourer le nombre de points évalués
L'athlète ne sait pas effectuer un revers (il se déplace pour reprendre le volant en coup droit et se déporte en laissant une grande partie du terrain libre.	1 point
L'athlète reprend de temps en temps en revers mais sans mettre l'autre en difficulté.	2 points
L'athlète reprend de temps en temps en revers mais il met l'adversaire en difficulté.	3 points
L'athlète reprend sans problème en revers mais ne met pas l'adversaire en difficulté.	4 points
L'athlète reprend sans problème en revers et met l'adversaire en difficulté.	5 points





L'AMORTI

L'amorti consiste à frapper le volant plus ou moins mollement juste derrière le filet pour avoir le point.

Pour cette évaluation, l'entraîneur joue les volants en ne mettant pas l'athlète en difficulté, le volant doit être mis devant l'athlète à plus ou moins 1 à 2 mètres du filet.

	Entourer le nombre de points évalués
L'athlète ne fait jamais d'amorti et n'est pas capable.	1 point
L'athlète fait parfois un amorti mais trop haut (sans mettre l'adversaire en difficulté) et ne reprend pas sa place au centre (reste au filet) c'est donc lui qui est en difficulté.	2 points
L'athlète fait parfois un amorti et reprend sa place au centre du terrain mais il ne met pas l'adversaire en difficulté (volant trop élevé ou trop fort).	3 points
L'athlète fait des amortis quand l'occasion se présente mais ne reprend pas sa place au centre du terrain. Toutefois l'amorti est fait convenablement et met en difficulté l'adversaire.	4 points
L'athlète fait des amortis quand l'occasion se présente et ceux-ci mettent l'adversaire en difficulté, de plus il reprend sa place au centre du terrain.	5 points





LE SMASH

Pour cette évaluation, l'entraîneur joue les volants en ne mettant pas l'athlète en difficulté, le volant doit être mis devant l'athlète à plus ou moins 1 à 2 mètres du filet.

	Entourer le nombre de points évalués
L'athlète ne sait pas faire de smash.	1 point
L'athlète fait des smashes de temps en temps mais sans les réussir souvent.	2 points
L'athlète fait des smashes de temps en temps et il les réussit.	3 points
L'athlète fait des smashes assez souvent (dès que l'occasion se présente) et il les réussit de temps en temps.	4 points
L'athlète fait des smashes dès que l'occasion se présente et il les réussit presque tout le temps.	5 points





FICHE INDIVIDUELLE

NOM DU CLUB: N°:.....

NOM ET PRENOM DE L'ATHLETE: N°:.....

TECHNIQUES	EVALUATION	REMARQUES
POSITION D'ATTENTE	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
LE SERVICE	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
CONSCIENCE DES LIMITES DU TERRAIN	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
LES DEPLACEMENTS	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
COUP DROIT AU -DESSUS DE LA TETE	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
FRAPPE MAIN BASSE	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
LE REVERS	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
L'AMORTI	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
LE SMASH	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
TOTAL DE L'EVALUATION		

