

Mode d'emploi de la feuille de score 2006

2 sets gagnant de 21 points

5 grammes de plumes, des tonnes d'émotion

Préambule

Cette feuille de score permet d'enregistrer tout ce qui se passe pendant un match; le principe est qu'à la fin de chaque échange, l'arbitre doit inscrire quelque chose sur la feuille : un point est marqué lors de chaque échange. La feuille de score comporte 6 rangées de 4 lignes. Elle permet d'enregistrer des matchs longs, mais dans le cas de match exceptionnellement longs, il peut être nécessaire d'utiliser une seconde feuille pour terminer le match.

Avant le Match

- Inscrire les noms des joueurs sur au moins 5 rangées. En général la feuille est remplie lors de l'utilisation de l'informatique par la Table de marque
- Une fois le tirage au sort effectué, inscrire dans la case suivant le nom, pour le premier set seulement :
 - en simple : " S " en face du nom du serveur,
 - en double : " S " en face du nom du serveur et " R " en face du nom du receveur, c'est-à-dire en face des joueurs placés à droite dans chaque équipe.
- Inscrire dans la première rangée, sur la ligne correspondant au joueur (à l'équipe) au service, le score du serveur : '0', c'est-à-dire un zéro, dans la première case. On fait de même pour le receveur car c'est son partenaire qui sera le premier serveur de cette équipe et qui servira à gauche car le score sera obligatoirement pour eux égal à 1.
- Noter dans l'emplacement prévu près des noms des joueurs l'équipe sur votre droite et l'équipe sur votre gauche au début du match.
- Noter dans les emplacements prévus en fin de chaque rangée à droite de la feuille les noms des joueurs.
- Noter l'heure réelle de début du match dans la case appropriée, et non l'heure d'appel du match.
- Renseigner les noms de l'arbitre et du juge de service dans les cases appropriées si l'information n'a pas été inscrite.

2. À la fin d'un échange

- Quand le joueur (ou l'équipe) au service a gagné l'échange, un point est marqué : on inscrit le nouveau score du serveur, dans la case suivant la dernière case remplie et sur la même ligne.
- Quand le joueur (ou l'équipe) au service a perdu l'échange, le joueur (ou l'équipe) adverse marque le point :
 - en simple. Le joueur perd le service et le joueur adverse devient le serveur : on inscrit le score du nouveau serveur sur l'autre ligne de la rangée en avançant d'une case.

- en double. Comme il n'y a qu'un seul service par équipe, l'équipe perd le service et l'équipe adverse marque un point, et c'est le partenaire du receveur de l'échange qui vient de se terminer qui devient serveur. Il sert du côté DROIT quand le nouveau score est PAIR et du côté GAUCHE quand ce score de l'équipe qui vient de gagner l'échange et un point est impair.

On inscrit le score de la nouvelle équipe au service, donc sur l'autre ligne de la rangée, en avançant d'une case vers la droite dans la ligne correspondant au nouveau serveur.

Remarques :

- On inscrit toujours le score dans la case suivant la dernière case remplie (que l'on écrive sur la même ligne ou que l'on change de ligne). Ceci permet ainsi de toujours savoir quelle est l'équipe et le joueur au service : c'est celle pour laquelle la case la plus à droite a été remplie.
- Lorsqu'on arrive à la fin de la rangée, on passe à la rangée suivante et on inscrit à nouveau le score du joueur au service, dans la première case de la ligne de ce joueur.
- Lorsqu'il y a des prolongations à 20 égalité, on barre d'un trait la case suivant la dernière case remplie, sur les 4 lignes de la rangée et on inscrit sur la ligne qui correspond au joueur au service le score.
- C'est seulement en marquant sur leur service que les joueurs d'une équipe permutent pour respecter le score pair ou impair.

3. À la fin d'un set ou d'un match

- Inscrire à la suite de la dernière case remplie, le score atteint par chaque joueur (équipe) à la fin de chaque set et entourer le résultat.
- Reporter également le score dans les cases prévues à cet effet, en haut de la feuille à côté des noms.
- À la fin du match, inscrire l'heure précise de la fin du match noter la durée du match et signer la feuille.

4. Dans les situations énumérées ci-dessous,

Utilisez la lettre appropriée dans la case concernant le joueur
(la première case libre qui suit)

Situation	Note utilisée
Avertissement	A
Faute	F
Appel du Juge Arbitre sur le terrain	JA
Suspension de jeu	S
Blessure	B
Disqualification par le juge Arbitre	Disqualifié(e)
Abandon	Abandon
Erreur de zone de service	E

EXEMPLE

Dupont/Durand contre Martin/Dubois

Voici les annonces des scores qui correspondent à ce qui a été inscrit sur la feuille de score, pour le premier set et le début du deuxième set :

Dubois sert sur Durant	
0 égalité, jouez	service perdu, 20 égalité
1-0	service perdu, 21 -20
2-0	service perdu, 21 égalité
3-0	service perdu 22 -21
4-0	service perdu 22 égalité
5-0	service perdu 23 -22
6-0	service perdu 23 égalité
service perdu, 1-6 (Dupont au service)	service perdu, 24 -23 Le jeu est suspendu
2-6	24-23 jouez
3-6	service perdu 24 égalité
4-6	service perdu 25 -24
5-6	service perdu 25 égalité
6 égalité	service perdu 26 -25
service perdu, 7-6 (Martin au service)	service perdu 26 égalité
8-6	service perdu 27 -26
9-6	service perdu 27 égalité
service perdu, 7-9	service perdu 28 -27
8-9	service perdu 28 égalité
9 égalité	service perdu 29 point de set -28
10-9	service perdu 29 point de set égalité
service perdu 10 égalité	set
11-10 arrêt	Premier set remporté par Martin/Dubois
terrain 4, 20 secondes	30/29
11-10 jouez	
12-10	...
service perdu 11-12	terrain 4, 20 secondes (répéter)
12 égalité	Second set
13-12	0 égalité, jouez
14-12	1-0
A (avertissement Dubois)	2-0
15-12	service perdu, 1-2
service perdu, 13-15	2 égalité
14-15	3-2
15 égalité	4-2
16-15	5-2
17-15	service perdu, 3-5
18-15	4-5
service perdu, 16-18	5 égalité
17-18	6-5
18 égalité	7-5
19-18	8-5
service perdu, 19 égalité
20 point de set-19	

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BADMINTON

Tableau : Double Hommes C

Match : 13

Terrain : 4

Date : 01/06/2006



Score	
1	29 : 30
2	5 : 10
3	: Abandon

MARTIN
DUBOIS
BC La Plume

Arbitre : Al Baco

Juge de Service : Robert Sau

Début : 10h50 Fin : 11h25

Durée Match : 35 (Minutes)

DUPONT								1	2	3	5	6																								DUPONT	
DURANT	R	0																																			DURANT
MARTIN																																					MARTIN
DUBOIS	S	0	1	2	3	4	5	9																													DUBOIS
DUPONT																																					DUPONT
DURANT																																					DURANT
MARTIN																																					MARTIN
DUBOIS																																					DUBOIS
DUPONT																																					DUPONT
DURANT																																					DURANT
MARTIN																																					MARTIN
DUBOIS																																					DUBOIS
DUPONT																																					DUPONT
DURANT	R	0																																			DURANT
MARTIN																																					MARTIN
DUBOIS	S	0	1	2																																	DUBOIS
DUPONT																																					DUPONT
DURANT																																					DURANT
MARTIN																																					MARTIN
DUBOIS																																					DUBOIS
DUPONT																																					DUPONT
DURANT																																					DURANT
MARTIN																																					MARTIN
DUBOIS																																					DUBOIS
DUPONT																																					DUPONT
DURANT																																					DURANT
MARTIN																																					MARTIN
DUBOIS																																					DUBOIS

A : DUBOIS change la vitesse d'avelant

S : Suspension de jeu pour coupure de courant : 4' 29"

B : MARTIN se tord la cheville : arrêt de jeu de 3' 23"

Signature de l'Arbitre

Signature du Juge Arbitre