

RENCONTRE USEP BADMINTON CM



➤ PROGRAMMES DE L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE 2016

➤ Champ d'apprentissage: **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**

➤ Compétences générales :

Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
S'approprier une culture physique sportive et artistique

CONDITIONS MATÉRIELLES

- Hauteur du filet : 1,30 m
- Dimensions du terrain : 13 m x 3 m

ORGANISATION DE LA CLASSE

- Chaque classe organise sa classe en ordonnant les élèves du plus fort au moins fort afin de pouvoir organiser des groupes de niveau homogène.

RÈGLES

Conditions de marque

1. Marquer 1 point à chaque volant mis en jeu.

Conditions de jeu

- Le service se fait en alternance (2 chacun).
- Service : il se fait d'une distance minimum du filet (2 m) et le volant doit retomber au-delà de cette zone de 2 m dans le camp adverse.

Gain du match

- Match au temps : celui qui a le plus de points au coup de sifflet l'emporte (on laissera terminer le point en cours)

USEP Rhône – Métropole de Lyon

Nicolas DE SAINT JEAN

06.14.42.58.51

ndesaintjean@usep69.org

Sébastien CHATAING

06.45.13.89.50

schataing@usep69.org

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

la ligue de
l'enseignement

un avenir pour le sport scolaire



LES FAUTES

- Au service, le volant doit être frappé par en dessous et au-delà de la zone interdite.
- Le volant ne peut être frappé qu'une fois.
- Le joueur ne doit pas toucher le volant avec son corps.
- Ni le joueur ni la raquette ne doivent toucher le filet.
- On ne peut frapper le volant de l'autre côté du filet.

RÔLES ET TÂCHES DES ORGANISATEURS

- Un arbitre principal : il donne le signal de mise en jeu, indique les fautes et signifie au marqueur s'il y a point au changement du service.
- Le marqueur inscrit les points, annonce le score et désigne le vainqueur.
- Le (les) juge(s) de ligne aide(nt) l'arbitre principal.

ORGANISATION DE LA RENCONTRE

- Un terrain pour chaque groupe de niveau de 6 à 8 joueurs (issus de toutes les classes).
- Les matchs se joueront au temps. La durée du match sera fonction du nombre de classes (temps indicatif : entre 4 et 5 minutes).
- Ce temps sera géré par l'organisateur et tous les terrains iront au même rythme.
- Tous les enfants sont joueurs mais aussi organisateurs : arbitre, secrétaire, juge de ligne (ordre des rôles définis sur la feuille de matchs).
- Chaque victoire rapporte 4 points à l'élève, un match nul, 2 points, une défaite 1 point.
- Il n'y a pas de classement par classe.
- On donnera pour indication le vainqueur de chaque terrain.
- Chaque classe se verra récompensée d'un diplôme de participation.