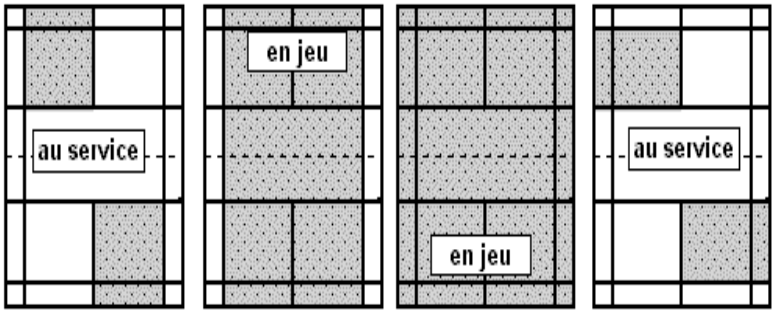
BADMINTON
REGLES DU JEU

Version abrégée

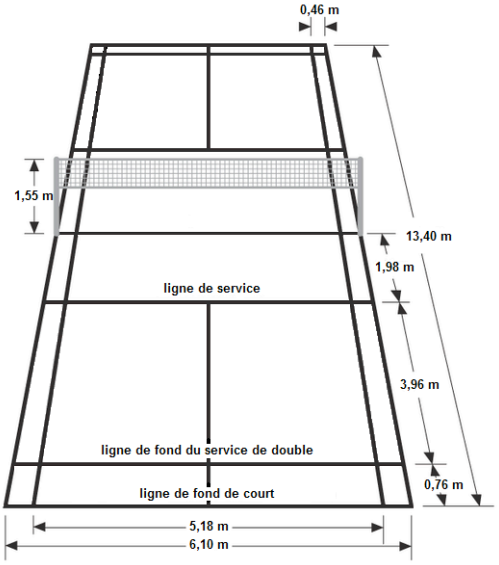
Août 2016

BADMINTON
REGLES DU JEU

Dimensions du court



Simple Doubles



But du jeu

- Faire **tomber** le volant dans le **terrain adverse** (la ligne fait partie du terrain)
- Amener l'**adversaire** à faire une **faute**.
  Le badminton se joue :
  - en **Simple** (garçon ou fille)
  - en **Double** (garçons ou filles ou mixte)

Score

- **Marquer un point** :
  - Le côté qui gagne l'échange **marque un point**, qu'il ait servi ou non.
  - Il y a donc **un point** à chaque service.
- **Gagner un set** :
  - Un set est gagné par le joueur (ou l'équipe) qui marque **21 points.**
  - En cas d'égalité à 20, il faut **2 points d'écart**.
  - A 29-29, un point suffit (score maximum : **30**-29)
- **Gagner le match** :
  - Le match est gagné par le joueur ou l'équipe qui remporte **2 sets**.
  - En cas d'égalité à 1 set partout, un 3ème set est joué.

Interruptions et Changement de terrain

- Une pause de 60 secondes est effectuée lorsque le score atteint 11 pour la première fois dans un set
- Une interruption de 120 secondes est possible entre chaque set
- Au 3ème set, les joueurs changent de terrain lorsque le score atteint 11 pour la première fois.

BADMINTON
REGLES DU JEU

Service

- Le serveur a droit à **un seul** essai
- La raquette doit se trouver **en dessous de la taille** au moment de frapper le volant (service « à la cuillère »).
- Le volant doit passer le filet **en diagonale** (éventuellement en le touchant) et tomber dans la zone de service adverse.

Points

- Le premier service est **tiré au sort** en laissant tomber le volant sur le filet. Le bouchon indique celui qui peut **choisir** entre le service ou le terrain.
- Le jeu débute dans la zone de droite au score 0-0.
- Aussi longtemps que le serveur marque des points, **il continue de servir** en changeant de zone. Sinon, l'adversaire reprend le service.
- Si le score du serveur est **pair**, il sert à **droite** ;
- Si son score est **impair**, il sert à **gauche**.
- Le vainqueur du 1er set sert au début du 2ème (le vainqueur du 2ème au 3ème)

Fautes de service

- Si le serveur **rate** le volant.
- Si la tête de raquette **dépasse la taille** au moment de servir.
- S'il **lève** un **pied**.
- Si un **pied touche les lignes** délimitant la zone de service.
- Si le mouvement de la raquette n'est **pas continu**

Fautes

- Si le volant tombe **hors des limites** (un volant tombant sur la ligne est bon)
- Si le volant **touche le corps**.
- Si le volant **touche le plafond**. (un engin mobile = à remettre)
- Si le joueur **touche 2 fois** le volant.
- Si un joueur **porte le volant** et ne le *frappe* pas.
- Si le joueur **touche le filet** avec sa *raquette* ou son *corps*.
- S'il **pénètre** dans le camp adverse.
- S'il frappe le volant **avant qu'il n'ait dépassé** le filet.
- Si un joueur fait **obstruction** (*Gêner* l'adversaire au filet quand il va frapper).
- Si le joueur **distrait** volontairement l'adversaire (cri, gestes, …).

Point à remettre

- Si le volant reste suspendu sur le filet après l'avoir franchie (sauf au service).
- Si le service est exécuté avant que le receveur ne soit prêt.
- Si le volant touche un engin mobile (anneau, filet de basket, …).
- Si le volant se désintègre en jeu.
- Si le volant ne peut être jugé.
- Si un **cas imprévisible** se produit.

BADMINTON
REGLES DU JEU

Déroulement du jeu en double

Qui frappe le volant ?

- En réception de service, **seul le joueur** placé dans la **zone de réception** (diagonale du serveur) peut renvoyer. Son partenaire se place où il veut **sans bouger**.
- En cours de jeu, **n'importe lequel** des 2 joueurs peut jouer le volant.

Service et Placement

- Il n'y a qu'**un seul service** par équipe
- Le joueur sert **tant que son équipe marque** des points, en changeant de côté à chaque fois.
- Lorsque son équipe perd l'échange :
  - Il **reste dans la zone** où il vient de servir et ne change plus de zone tant que son équipe ne marque pas de point sur un de leur service.
  - C'est à **l'équipe adverse de servir**.
- **L'ordre au service** est toujours identique :
  Ex : A-B jouent contre C-D ; A sert, puis C, puis B, puis D, puis A, puis C...
- Lorsque l'équipe reprend le service, **le serveur** est celui qui n'a pas servi auparavant et est fonction du score :
  - Si le score de l'équipe est **pair**, celui à **droite** sert ;
  - Si le score est **impair**, celui à **gauche** sert.

Fautes spécifiques

- **Double touche** : Le volant frappe la raquette de chaque partenaire.
- **En réception**, si le joueur non placé en receveur prend le volant.
- **Au service**, envoyer le volant derrière la ligne de service long de double.

Erreur de zone de service ou de réception

- Si les joueurs commettent une erreur de placement celle-ci sera corrigée dès que l'on s'aperçoit de l'erreur, mais le score est maintenu.

Modifications des règles

- Les règles officielles actuelles se trouvent sur internet sous:
  https://sb.tournamentsoftware.com → Qui nous sommes → Règlements → Règles de jeu