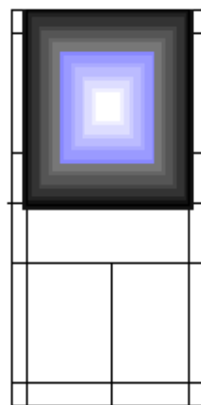
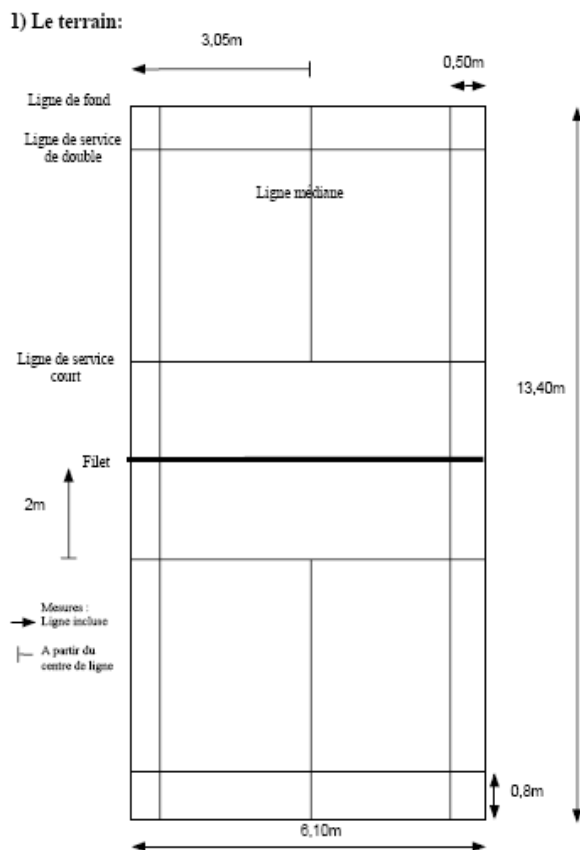
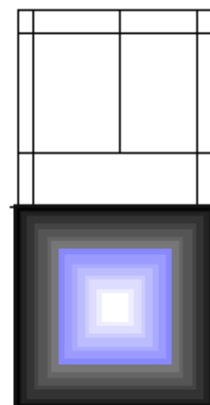


### 3) Où jouer?

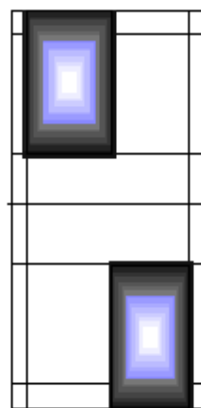


zone de jeu en simple



zone de jeu en double

### 4) Où servir ?



zone de service en simple



zone de service en double

Toutes les côtes s'entendent lignes comprises. Cependant pour la ligne de service et la ligne médiane la côte est donnée pour le centre de la ligne (le trait aura donc 2 cm de part et d'autre). Le filet est soutenu par deux poteaux de 1,55m situés sur la ligne la plus extérieure. Il formera une flèche au centre à 1,52m.

## 2) Compter les points :

"Rallypoint System" : 2 sets gagnants (donc 3 sets joués maximum).

Les sets se jouent en 21 points et chaque échange donne un point à celui qui le remporte.

Un match se dispute en deux sets gagnants.

Pour les 5 disciplines (Simple Homme, Simple Dame, Double Hommes, Double Dames et Double Mixte), un set est remporté par le camp qui atteint en premier 21 points.

Le camp qui gagne l'échange marque un point.

Si le score atteint 20-égalité, le set est prolongé, et c'est le camp qui mène avec 2 points d'écart qui remporte le set.

Si le score atteint 29-égalité, le set est remporté par le camp qui marque le 30ème point. Le vainqueur d'un set sert en premier au set suivant.

En plus des cas logiques (volant dans ou sous le filet, en dehors des limites du terrain, les lignes faisant partie du terrain), il y a faute si le joueur touche le filet, s'il frappe le volant dans le camp adverse, si le joueur ou l'équipe touche le volant deux fois de suite ou enfin s'il y a une tentative délibérée de distraire ou de gêner l'adversaire par cri, geste ou tout autre comportement antisportif.

Pour marquer le point il faut faire toucher le volant au sol dans le camp adverse. Les lignes font partie du terrain. Chaque joueur n'a qu'un service. Il sert tant qu'il marque, s'il rate son service ou perd le point, le service passe à l'adversaire.

## 4) Où se placer pour servir ?

### *En simple*

Le serveur se place où il le désire dans la zone de service et sert dans le carré diagonalement opposé. Le receveur sera placé dans son carré obligatoirement. Les pieds de l'un comme de l'autre ne peuvent pas être sur la ligne. Si les points du serveur sont pairs ou égal à 0 les joueurs se placeront dans le carré de droite, si les points du serveur sont impairs les joueurs se placeront dans le carré de gauche.

### *En double.*

On note la position de chaque joueur au début du set. Pour savoir où se placer au service, la personne se trouvant à droite au début du set sert de repère. En effet elle se place comme si elle jouait en simple, son adversaire devant être alors dans le carré diagonalement opposé. En double, seuls le serveur et le receveur doivent être dans leur zone, les partenaires pouvant se mettre où ils le désirent sans gêner la vision du service.

## 5) Règlement du service :

Le volant doit être frappé **sous la taille**.

Au moment de la frappe la tête de la raquette doit être visiblement **sous la main**.

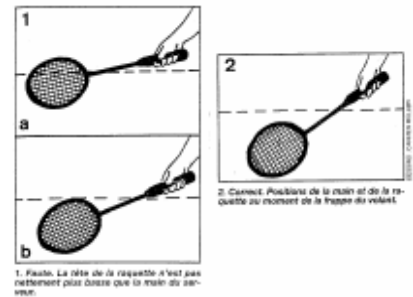
Tout mouvement de la raquette vers l'avant doit être continu (pas de « frétillement » de raquette) et est considéré comme service joué (que le volant ait été joué ou pas, raté ou touché).

Il n'y a pas de deuxième chance.

Si le volant touche le filet, le let n'existe pas le receveur doit le jouer normalement.

Le receveur doit rester immobile jusqu'à ce que la raquette du serveur touche le volant.

Le receveur renvoie un volant out, le jeu se déroule alors jusqu'à la conclusion de l'échange.



## 6) Principales fautes :

Il y a "faute" si :

- le volant, au moment du service, est frappé au-dessus de la taille du serveur.
- le volant, au moment du service, ne retombe pas dans la zone de service adverse située en diagonale.
- les pieds du serveur touchent les lignes ou ne sont pas situés dans la zone de service à partir de laquelle le service a été exécuté.
- le volant tombe en dehors des limites du terrain (un volant dont la base tombe sur la ligne est bon).
- la raquette ou les vêtements d'un joueur touchent le filet alors que le volant est en jeu.
- le joueur frappe le volant au-dessus du filet dans le camp adverse (on peut toutefois "suivre" le volant par-dessus le filet avec sa raquette au cours de l'exécution d'un coup).
- le volant est porté puis lancé lors de l'exécution d'un coup.
- le volant est frappé deux fois de suite par le même joueur. Toutefois, il n'y a pas "faute" si le volant touche la tête de raquette et le cordage en un seul coup.
- le volant est frappé successivement par un joueur et son partenaire.
- le volant touche le corps ou les vêtements d'un joueur, le plafond ou tout objet en dehors du terrain.
- le joueur a une conduite offensante ou persiste après avoir reçu un avertissement.
- le partenaire du receveur renvoie le service.

- le serveur, en essayant de servir, manque le volant.
- le volant touche le filet ou un poteau et commence à tomber vers la surface du terrain du côté du joueur qui a frappé le volant.

### Il y a un "let" si :

- le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt.
- au moment du service, le serveur et le receveur commettent simultanément une "faute".
- le volant est pris sur le filet et reste suspendu, ou si, après l'avoir franchi il est pris dans le filet, sauf au service.
- pendant l'échange le volant se désintègre et la base se sépare complètement du reste du volant.
- il se passe un événement imprévu ou accidentel.

Si un "let" se produit, l'échange depuis le dernier service ne compte pas et le joueur qui a servi sert à nouveau.

## 7) Le rôle d'arbitre :

Le rôle de l'**arbitre** est de veiller au bon déroulement d'un match (sur un terrain uniquement). Il doit faire respecter les **règles** du Badminton lors d'un match. Ces décisions ne sont pas contestables (pas même par le juge-arbitre) sur le match qu'il arbitre. Son rôle est de **compter** et **d'annoncer** les points marqués, veiller au respect des temps de pauses entre les sets, etc.

Il possède **deux cartons** à savoir le jaune (avertissement) et le carton rouge (faute). Ces deux cartons peuvent être appliqués à tout moment et reste à la discrétion de l'arbitre. En cas de faute aggravée, le juge-arbitre remet à l'arbitre le carton noir qui a pour effet la victoire de son adversaire sur ce match et le renvoi du joueur de la compétition. Nous n'avons pas de carton à l'AS !

Sur des compétitions de haut niveau, l'arbitre peut être aidé par :

- un **juge de service** qui évalue si un service est faute ou non
- un **scoreur** qui incrémente l'affichage du score à destination du public
- des **juges de lignes** qui surveillent une ou plusieurs lignes et annoncent si le volant est avant ou après la(es) ligne(s) surveillée(s).

Comme le juge-arbitre ne peut contester les décisions de l'arbitre, ce dernier ne peut contester les décisions de son juge de service ou ses juges de ligne.

Tout comme le juge-arbitre, un arbitre a un rang **départemental**, **régional** ou **national**. Ces rangs équivalent à des niveaux d'expérience, sanctionnés par des examens, donc seul un arbitre national peut officier sur toutes les compétitions nationales.

## 8) L'éthique au badminton :

Au badminton, un maître mot : La **courtoisie** !

On s'**excuse** lorsque l'on fait un bois, une bande, ou lorsque l'on touche un adversaire avec le volant.

Et ceci n'est pas seulement le cas en compétition, à l'entraînement qu'il soit sérieux ou non, c'est une **règle de base** !

Les volants litigieux sont généralement remis.

Et on redonne toujours le volant à l'équipe adverse dans de **bonnes conditions**.

Il ne faut bien-sûr pas insulter ses adversaires, partenaires ou soi-même (c'est parfois plus dur!), car c'est très mal vu.

Lors d'un **tournoi**, certains usages sont aussi à respecter :

A l'annonce de votre nom et votre numéro de terrain allez chercher votre **feuille de match**. C'est souvent à cet endroit ou vous rencontrerez votre adversaire. Bien sûr, vous lui **serrez la main** et entamerez la conversation. Un tournoi est une compétition mais cela doit être avant tout un moment de **plaisir**.

Après l'échauffement, vous vous souhaitez bonne chance, ou plutôt "**bon match**".

Après le match, vous vous serrez la main. En doubles, vous **félicitez** votre partenaire puis vos adversaires. Enfin, si vous avez gagné et que le match se déroule en auto-arbitrage, c'est à **vous** de remplir la feuille et de l'apporter à la table de marque.