

REGLEMENT BADMINTON

BUT DU JEU

- Faire **tomber** le volant dans *le terrain adverse*.
- Amener l'**adversaire** à ne pas *pouvoir le renvoyer chez moi*.

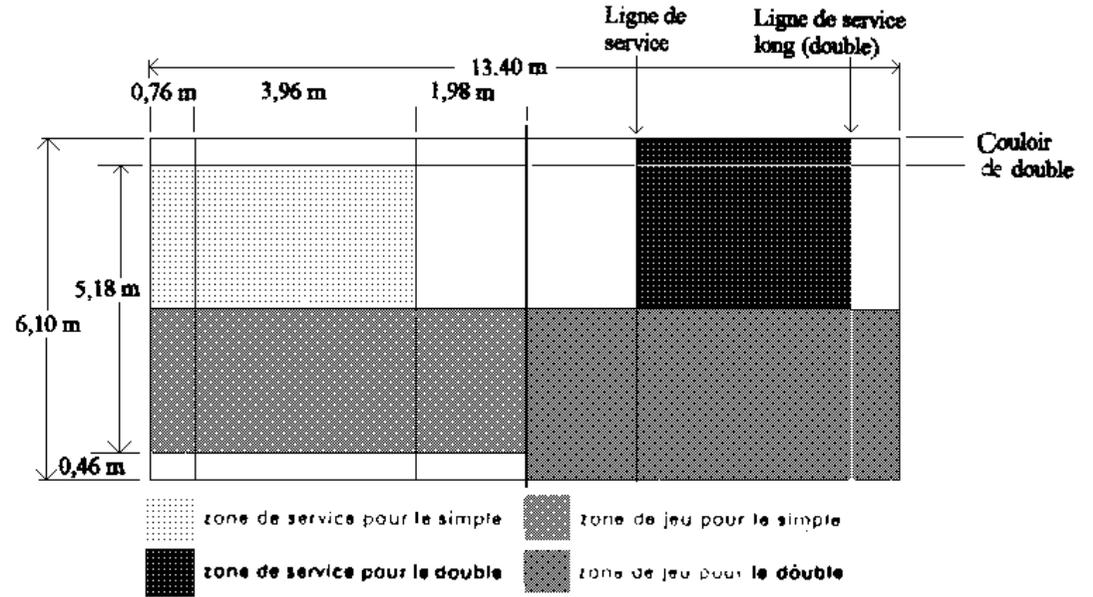
Le badminton se joue :

- en **simple** (*garçon ou fille*)
- en **double** (*garçon ou fille ou mixte*)

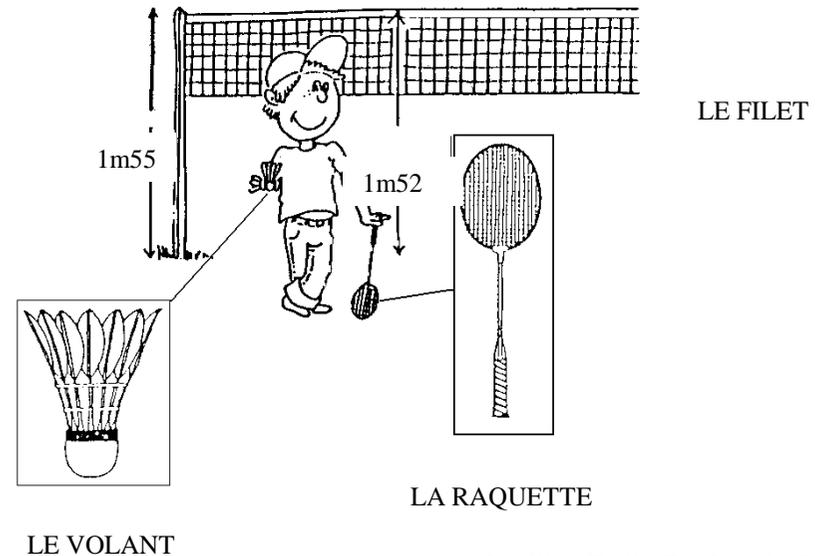
LA MARQUE

- **Marquer un point :**
Le volant tombe directement dans le terrain adverse, ou alors, mon adversaire n'arrive pas à renvoyer le volant dans mon terrain.
- **Gagner un set :**
Un set est gagné par le joueur (ou l'équipe) qui marque **21 points**.
En cas *d'égalité à 20* :
 - ⇒ **2 points d'écart** (jusqu'à 29).
 - ⇒ **1 point d'écart** (si égalité à 29 partout).
- **Gagner le match :**
Le match est *gagné* par le joueur ou l'équipe qui remporte **2 sets**.
C'est le vainqueur du 1^{er} set qui sert en 1^{er} lors du second set.

LE TERRAIN



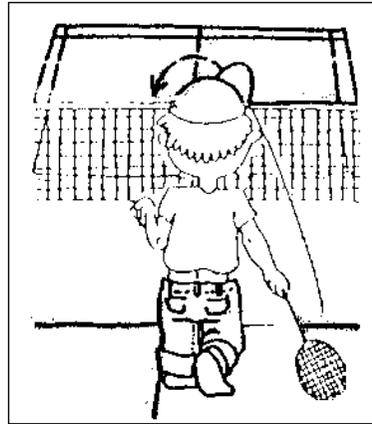
LE FILET ET LE MATERIEL



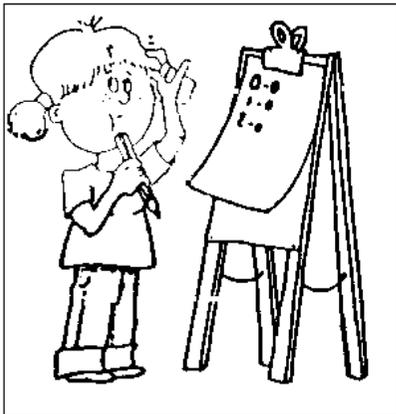
LE DÉROULEMENT DU JEU

LE SERVICE

- 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, derrière la rivière.

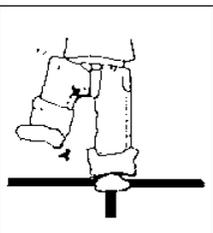


LES POINTS

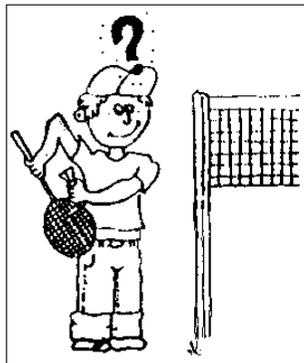


- Le premier service est *tiré au sort*. Le vainqueur du tirage **choisit** le service, le renvoie ou le terrain.
- Le jeu débute dans la *zone de droite* au score 0-0.
- Aussi longtemps que le serveur marque des points, **il continue de servir** en *changeant* de zone.
- Sinon, l'adversaire *reprend* 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 1^{er} set commence à servir au 2^{ème}.

LES FAUTES DE SERVICE

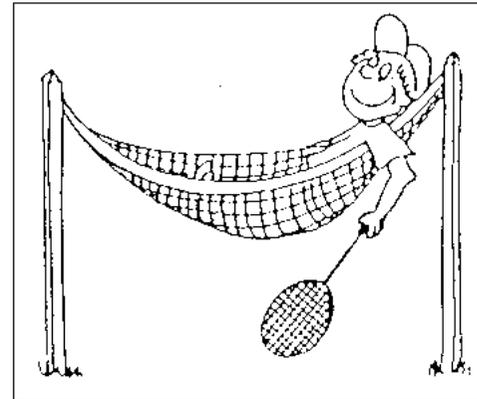


- Si le serveur **rate** le volant.
- S'il **lève un pied**.
- Si la **tête de raquette dépasse la taille** au moment de servir.
- Si un pied **touche les lignes** délimitant la zone de service.



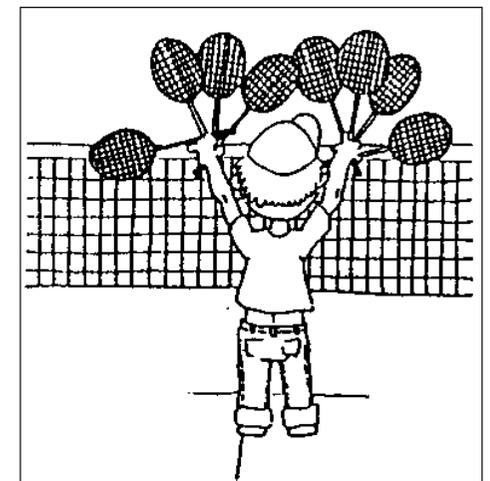
LES FAUTES

- Quand le joueur **touche 2 fois** le volant.
- Quand le volant **touche le corps**.
- Quand un joueur **porte le volant** et ne le *frappe* pas.



- Quand le joueur **touche le filet** avec sa *raquette* ou son *corps*.
- Quand il **pénètre** dans le camp adverse.
- Quand il frappe le volant **avant qu'il n'ait dépassé** le filet.

- Quand un joueur fait **obstruction** (*Gêner l'adversaire au filet quand il va frapper*).
- Quand un joueur envoie le volant **toucher le plafond**.



REGLEMENT BADMINTON EN DOUBLE

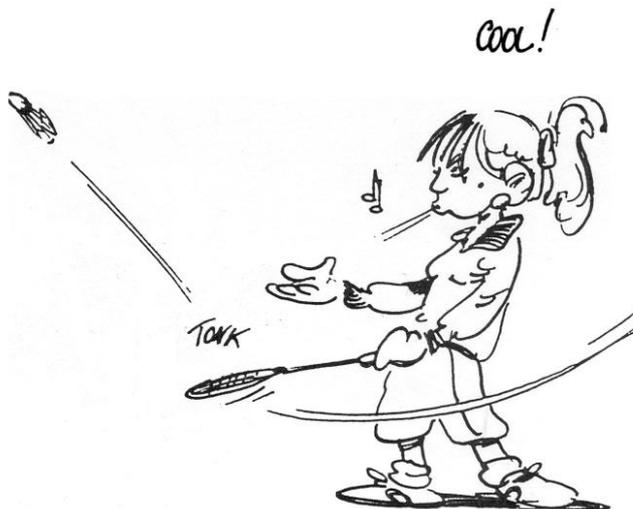
QUI FRAPPE LE VOLANT ?

⇒ 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.

LE SCORE

- Lorsque l'équipe prend ou reprend le *service*, c'est le **joueur placé à droite** qui *sert* lorsque le score de l'équipe est paire (sinon c'est celui de gauche si le score est impaire).
- Il sert tant que **son équipe marque** des points, en *changeant de côté* à chaque fois.
- Lorsque son équipe *perd* l'échange, c'est **aux adversaires** de servir à droite ou à gauche en fonction de leur score.



PLACEMENT DES JOUEURS SUR LE TERRAIN



- C'est l'équipe qui sert qui change de terrain (droite/gauche). C'est toujours le même serveur, tant que l'équipe gagne les points. Dès la perte du moindre point, c'est aux adversaires que revient le volant, et les anciens serveurs restent dans la configuration dans laquelle ils étaient (par exemple : Sonia serait à 10-2, son équipe perd le point, Sonia reste à droite et Alice à gauche).
- Seuls les serveur et retourneur ont un placement obligatoire dans la diagonale du service, les 2 autres joueurs se placent où ils veulent, du moment qu'ils ne gênent pas la vision du service.
- Lors des échanges, les joueurs peuvent à leur convenance être placés 1 devant et 1 derrière, ou 1 à droite et 1 à gauche, voir même changer de place au sein de leur 1/2 terrain.

FAUTES SPECIFIQUES



- **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.