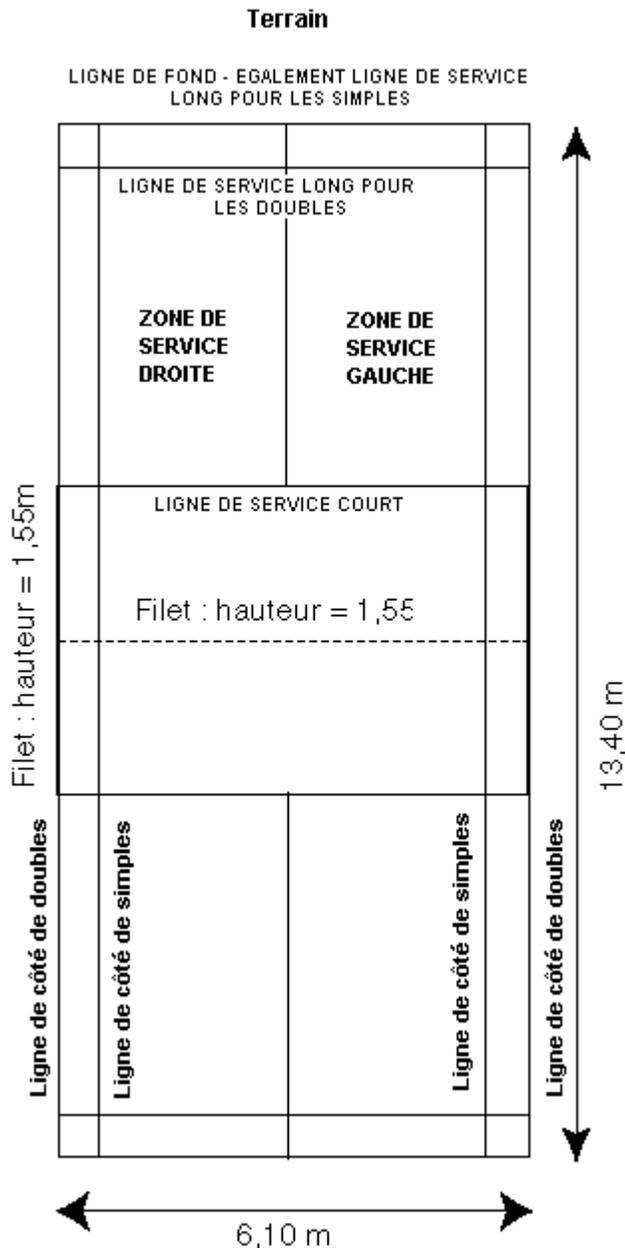


Règles simplifiées du Badminton



Le terrain et son équipement

Toutes les lignes font partie de la zone qu'elles délimitent.

Les poteaux doivent avoir une hauteur de 1,55 mètre à partir du sol.

Le bord supérieur du filet doit être à 1,524 mètre du sol, au centre du terrain et à 1,55 mètre du sol, au niveau des lignes de côté du terrain de Doubles.

Le volant

Le volant peut être confectionné en matériaux naturels et / ou synthétiques. Quel que soit le matériau utilisé, les caractéristiques de vol doivent, d'une façon générale, être identiques à celles obtenues avec un volant en plumes naturelles et ayant une base en liège recouverte d'une fine peau en cuir.

Le volant doit peser entre 4,74 grammes et 5,50 grammes.

La raquette

Les principales parties de la raquette s'appellent : le manche, la partie cordée, la tête, la tige, la gorge et le cadre.

Le manche est la partie de la raquette que le joueur tient dans la main. La partie cordée est la partie de la raquette avec laquelle le joueur frappe le volant. La tête entoure la partie cordée. La tige relie le manche à la tête.

La gorge (s'il y en a une) relie la tige à la tête. Le cadre est le nom donné à l'ensemble comprenant la tête, la gorge, la tige et le manche.

Le cadre de la raquette doit avoir une longueur totale n'excédant pas 680 mm et une largeur totale n'excédant pas 230 mm.

Pour commencer un match

Tirer au sort avec une pièce ou un volant. Le vainqueur a :

- le choix de servir ou recevoir en premier.
- le choix du terrain.

Score

- 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 30^{ème} point.
- Le vainqueur d'un set sert en premier au set suivant.

Changement de côté

Les joueurs changent de côté:

- à la fin du premier set,
- à la fin du deuxième set si un troisième set a lieu,
- au troisième set quand un camp atteint en premier 11 points.

Positions de service et de réception**Simples**

- Si le score du serveur est pair (0, 2, 4, ...), le serveur se tient sur la partie droite.
- Si le score du serveur est impair (1, 3, 5, ...), le serveur se tient sur la partie gauche.

Doubles

- Au début du set et quand le score côté serveur est pair, le serveur sert depuis la zone de droite.
- Quand le score côté serveur est impair, le serveur sert depuis la zone de gauche.
- Le joueur du côté receveur qui a servi en dernier doit rester dans la même zone de service depuis laquelle il a servi en dernier.
- les joueurs ne changent de zone de service que lorsqu'ils marquent un point en tant que serveur.

Commencer le jeu

Le serveur sur la zone de service droite sert en direction du receveur dans le carré de service diagonalement opposé. Le receveur ne doit pas bouger jusqu'à ce que le serveur ait frappé le volant.

Le serveur doit:

- garder une partie de ses 2 pieds en position stationnaire au sol,
- frapper la base du volant (le bouchon) en premier,
- frapper le volant sous sa taille. La taille est considérée comme une ligne imaginaire autour du corps à la hauteur du point le plus bas de la côté la plus basse du serveur,
- avoir le manche de la raquette dirigé vers le bas au moment ou le volant est frappé,
- avoir la raquette qui avance en permanence (pas d'arrêt ni de retour en arrière).

Durant le jeu**Simples**

Si le serveur gagne l'échange, il marque un point, et continue à servir depuis l'autre zone de

service.

Si le receveur gagne l'échange, il marque un point. Le receveur devient alors le nouveau serveur.

Doubles

Si l'équipe qui est au service gagne l'échange, un point est marqué, le serveur change de zone de service et continue de servir. Si elle perd l'échange, le service passe à l'équipe adverse qui marque un point.

Erreur de zone de service

Une erreur de zone de service a été commise lorsqu'un joueur:

- a servi ou reçu alors que ce n'était pas son tour,
- a servi ou reçu dans la mauvaise zone de service.

Si une erreur de zone de service est découverte, l'erreur est corrigée dès que l'on s'en aperçoit, mais le score est maintenu.

Fautes

Il y a "faute" si:

- 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.

Lets

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 évènement 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.

Volant en jeu

Le volant n'est pas en jeu lorsque:

- il 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 touche le sol; ou
- une "faute" ou un "let" s'est produit.

Continuité du jeu - Conseils

Quand le score atteint la première fois 11 dans chaque set, les joueurs bénéficient d'un arrêt de 60 secondes.

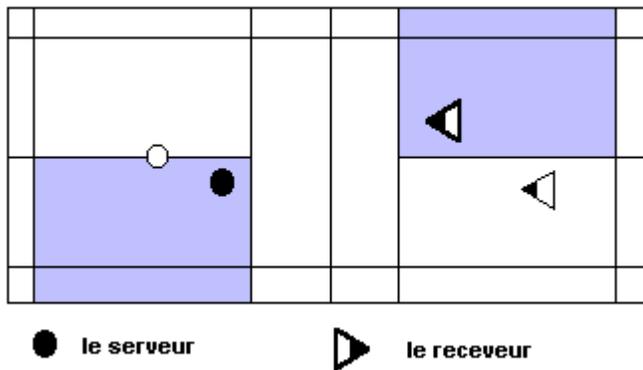
Les joueurs bénéficient également d'une interruption de 120 secondes entre chaque set.

Pendant le match, il est permis aux joueurs de recevoir des conseils, mais uniquement lorsque le volant n'est pas en jeu.

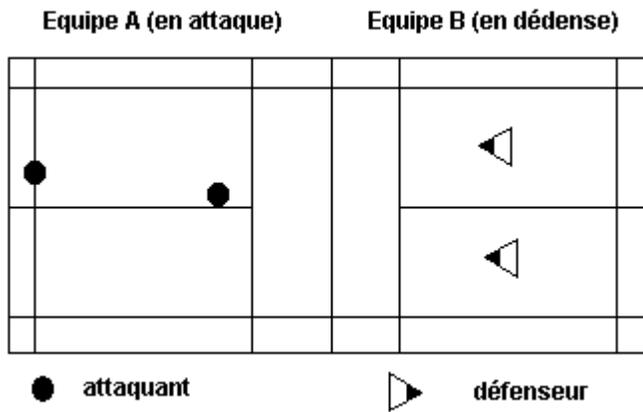
Pendant les arrêts de 1 minute et de 2 minute, chaque camp peut être rejoint sur le terrain par 2 personnes maximum. Ces personnes devront quitter le court à l'annonce "20 secondes" de reprise du match.

Principes tactiques pour les Doubles

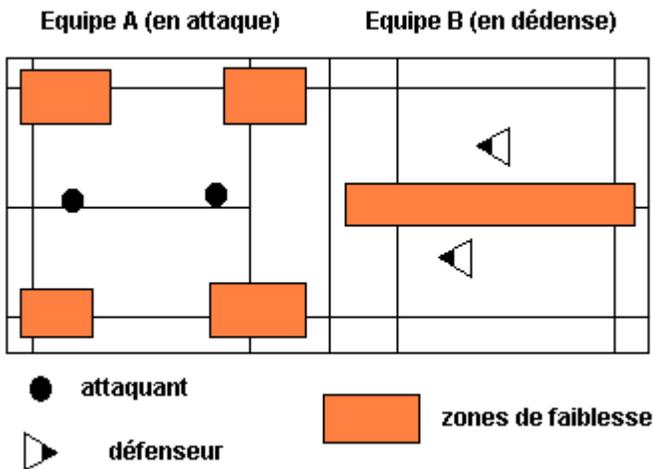
1. Les positions des joueurs lors du service :



2. Les positions des joueurs lors de l'attaque (équipe A) et de la défense (équipe B) :



3. Commercer le match par un service court.
4. Réceptionner le service le plus vite possible près du filet.
5. Après le service, rechercher la position de l'attaque le plus vite possible.
6. Viser les zones de faiblesse de l'adversaire :



7. Un volant qui arrive dans la zone de faiblesse entre deux joueurs en position de défense est rejoué plutôt par un coup droit (face avant de la raquette) du joueur respectif.

Principes tactiques pour les Simples

1. Forcer l'adversaire de quitter le milieu de son terrain.
2. Varier le jeu court et long, exploiter toute la longueur du terrain.
3. L'attaque l'emporte sur la défense.
4. Intercepter le volant le plus haut possible.
5. Jouer un clear seulement s'il n'y a pas d'alternative.