

Badminton - règlement

Le terrain de jeu – zone de service.

	Simple	Double
Zone de service		
Zone de jeu		

Pour commencer un match.

Tirer au sort avec le volant placé sur le filet en le laissant tomber (la pointe du volant montre le terrain du gagnant).

Score.

Un match se dispute en 1 set gagnant de 15 ou 21 points (à définir le jour-même).

- Le camp qui gagne l'échange marque un point (que ce soit lui qui avait le service ou non).
- En cas d'égalité, le set est prolongé et c'est le camp qui mène avec 2 points d'écart qui remporte le set.

Il y a "faute" si (donc 1 point est marqué) :

- 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 le joueur touche le filet alors que le volant est en jeu.
- le joueur frappe le volant au-dessus du filet dans le camp adverse.
- 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 (double).
- le volant touche le corps du joueur, le plafond ou tout objet en dehors du terrain.
- le joueur a une conduite offensante.
- le partenaire du receveur renvoie le service (double).
- 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.

Règles en simple et en double.

Au service en simple, le score du serveur fait foi pour le côté de service : le serveur est dans le carré de droite si son score est pair, zéro étant considéré comme pair et à gauche si son score est impair.

Le service se fait dans le carré de service opposé de l'adversaire : on sert donc en diagonal. Les limites sont définies en profondeur par la ligne de service devant et la deuxième ligne de fond de court derrière (la plus extérieure du terrain), et par la ligne centrale et la première ligne de couloir latéral (la plus intérieure).

Pour le reste de l'échange, les limites du terrain sont le filet au centre et la deuxième ligne de fond de court (la plus extérieure) pour la profondeur, et les premières ligne de couloir latéral (les plus intérieures) pour la largeur.

Autres subtilités du service : les deux pieds doivent rester en contact avec le sol, le volant doit être frappé sous la taille, le tamis de la raquette doit rester sous la main, le mouvement doit être fluide et continu et le serveur doit être dans son carré de service (les pieds ne doivent pas toucher la ligne).

Au service en double, la règle se complique.

Au début du set, la règle est inchangée : le serveur se tient à l'intérieur de la zone de service droite, faisant face au filet. Le receveur se situe dans la zone de service droite, faisant face au filet, de l'autre côté du filet.

Les partenaires peuvent se placer où ils le désirent sur leur demi-terrain à condition de ne pas gêner le champ de vision du serveur ou du receveur adverse.

Le reste du temps pour la position au service, la règle change : le serveur se positionne toujours en fonction des points de son équipe, donc à droite si pair, à gauche si impair.

Sur son service, si l'équipe gagne, elle marque un point, le serveur reste le même et change de côté. Si l'équipe perd, l'équipe adverse marque un point et le serveur est celui qui n'a pas servi la fois précédente où l'équipe possédait l'engagement.

Le serveur se place alors en fonction de son score, selon le même principe qu'en simple, l'équipe adverse ne bougeant pas par rapport à sa position précédente.

Pour les limites, le serveur doit envoyer le volant entre la ligne de service et la première ligne de fond de court (la plus intérieure) pour la profondeur, et entre la ligne centrale et la deuxième ligne de couloir (la plus extérieure) pour la largeur. Pour le reste de l'échange, le volant peut être envoyé dans la totalité du terrain adverse.

Le volant est en jeu depuis le moment où il quitte la raquette du serveur jusqu'à ce que :

- 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.
- une "faute" s'est produite.
- Pendant le match, il est permis aux joueurs de recevoir des conseils, mais uniquement lorsque le volant n'est pas en jeu.

N.B : il n'y a pas faute si un volant touche le filet, durant le jeu, mais continue sa trajectoire par-dessus ; de même lors du service, sous réserve que le volant arrive dans la zone de service.