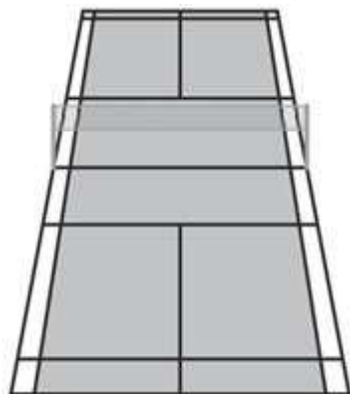
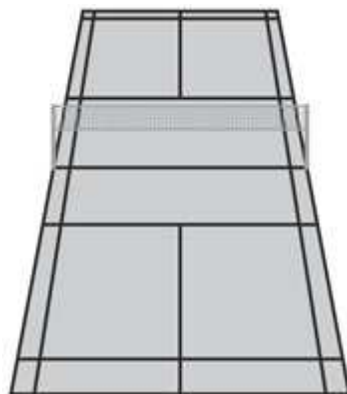


Règles simplifiées

Le badminton se joue à deux (en simple) ou à quatre (en double) à l'aide d'un volant que l'on doit faire tomber de l'autre côté du filet dans les limites du terrain.



Terrain en simple



Terrain en double

Tirage au sort

Il consiste à poser le volant sur le filet (en compétition une pièce de monnaie est utilisée) et à le laisser tomber au sol. L'orientation du bouchon désigne le vainqueur du tirage qui peut alors choisir entre :

- servir ou recevoir ;
- choisir son demi-terrain.

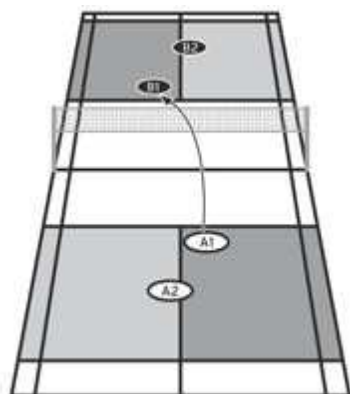
Le perdant choisit une des deux alternatives restantes.

Mise en jeu

Au service, le serveur n'a le droit qu'à un seul essai, et doit toujours servir en diagonale. Il y a faute s'il manque le volant ou s'il ne respecte pas un des points du règlement suivant :

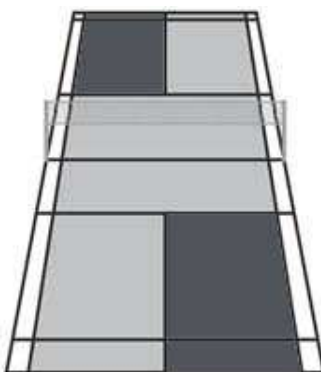
- le volant doit être frappé sous la taille par le serveur (la taille correspond à une ligne imaginaire à la hauteur de la 2^{ème} côte flottante) ;
- lors de l'impact, la tige de la raquette doit être inclinée vers le bas ;
- le serveur doit être dans la zone de service sans marcher sur les lignes;
- le mouvement de la raquette doit être continu et aller vers l'avant;
- le serveur doit garder ses deux pieds au sol durant la durée de l'exécution du geste du service;
- le serveur doit envoyer le volant dans la zone de service adverse en diagonale de la

sienne.



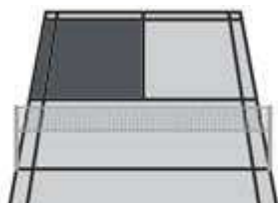
En simple :

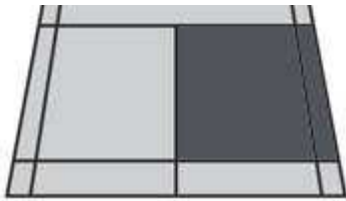
- Le serveur se place dans sa zone de droite si son score est pair (0 étant compté comme tel).
- Il se placera dans la zone de gauche si son score est impair.
- L'adversaire se place dans la zone diagonalement opposée.



En double :

- Contrairement aux anciennes règles, il n'y a plus qu'une seule main. Cela signifie que lorsqu'une équipe prend le service, il n'y a qu'un joueur qui sert. Si l'échange est perdu, il n'y a pas de second service mais le service revient à l'adversaire.
- Le service se fait en fonction du score: si le score est nul ou pair, c'est le joueur se trouvant dans la zone de droite qui sert et si le score est impair, c'est celui qui se trouve dans la zone de gauche qui sert.
- Les joueurs ne changent de côté de service (droite-gauche) que lorsqu'ils marquent un point sur leur service et c'est le même joueur qui sert à nouveau. Quand on marque un point en reprenant le service à l'adversaire, tout le monde conserve sa position sur le terrain. Ce système permet aux partenaires de servir alternativement à chaque changement de main.





Changement de côté

Les joueurs changent de demi-terrain à la fin de chaque set et dans le cas d'un troisième set, dès que le score est de 11 points pour l'un des deux joueurs. Le joueur qui a remporté le set conserve le service pour débiter le set suivant.

Gagner un match

Un match est joué en deux sets gagnants de 21 points. Chaque échange remporté par un joueur est comptabilisé par un point. Les joueurs reprennent le service à chaque fois qu'ils marquent un point. Lorsque les deux joueurs sont à un score de 20-20, le jeu continue jusqu'à ce qu'un des deux adversaires ait deux points d'écart. En cas d'égalité à 29-29, le premier à 30 remporte le set.

Les fautes

Il y a faute si :

- le volant tombe en dehors des limites du terrain, un volant tombant sur la ligne (même extérieure) est bon ;
- le volant passe à travers ou sous le filet ;
- le volant touche le plafond de la salle de sport ; plus généralement, si le volant touche un objet immobile ;
- la raquette ou le joueur touche le filet ;
- le volant est frappé dans le camp adverse ;
- le volant est frappé 2 fois de suite par le même joueur ou, dans le cas du double, touché par les 2 partenaires ;
- le joueur distrait volontairement l'adversaire (cri, geste, injure, etc.).

A noter que si le geste se termine dans le terrain adverse alors que la frappe du volant a bien été portée dans son propre terrain et que l'adversaire n'a pas été gêné par ce mouvement, il n'y a pas faute.

Les arrêts de jeu

Un arrêt de 120 secondes est autorisé entre chaque set. A ce moment, les joueurs peuvent recevoir des conseils (deux entraîneurs au maximum peuvent pénétrer sur le terrain, ils doivent quitter le terrain avant la reprise du jeu). Un arrêt de 60 secondes au cours de chaque set lorsqu'un joueur (ou une paire en double) arrive

à 11 points doit être respecté si un joueur le demande.

Le joueur peut recevoir des conseils entre les échanges (tant que le volant n'est pas en jeu et à condition de ne pas ralentir le match), de la part de son coach, et de lui seul, assis derrière lui au bord du terrain. Le joueur ne peut plus, avec les nouvelles règles, demander un temps mort de sa propre initiative.

Les règles détaillées du badminton

Disponibles au téléchargement en cliquant sur l'image ci-dessous

