

Règles simplifiées du badminton

1) Pour commencer un match :

- tirer au sort avec un volant. Le vainqueur a :
 - le choix de servir ou recevoir en premier
 - le choix du terrain

2) Le score

- un match se dispute en 3 sets
- un set est remporté par l'équipe qui atteint en premier 21 points.
- **L'équipe qui gagne l'échange ajoutera un point à son score.**
- En cas d'égalité à 20, l'équipe qui, la première mène de 2 points remporte le set
- Si le score atteint l'égalité à 29, l'équipe qui marque le 30^{ème} point, remporte le set
- L'équipe qui remporte un set sert en premier dans le set suivant.

3) Le changement de demi terrain

- Les joueurs doivent changer de demi terrain :
 - A la fin du 1^{er} set
 - A la fin du 2^{ème} set s'il doit y avoir un 3^{ème} et :
 - Dans le 3^{ème} set, lorsqu'une équipe atteint en premier 11 points

4) Le service

- Pour qu'un service soit correct :
 - Le serveur et le receveur doivent se placer dans les zones de service diagonalement opposées sans toucher les lignes délimitant ces zones de services
 - La raquette du serveur doit frapper en premier la base du volant
 - Le volant en entier doit être en dessous de la taille du serveur à l'instant où il est frappé par la raquette du serveur.
 - Le mouvement de la raquette du serveur doit continuer vers l'avant une fois le service commencé et jusqu'à ce que le service soit exécuté
 - La trajectoire du volant, après l'impact avec la raquette du serveur, doit être ascendante pour passer au dessus du filet de telle sorte que le volant, s'il n'est pas intercepté, tombe dans la zone de service du receveur
 - Le serveur, en essayant de servir, ne doit pas manquer le volant
- Le serveur ne doit pas servir avant que le receveur ne soit prêt. Cependant, on doit considérer que le receveur était prêt s'il essaye de renvoyer le volant
- En Doubles, pendant l'exécution du service, les partenaires peuvent se placer où ils veulent à l'intérieur de leur demi terrain respectif, à condition de ne pas gêner le champ de vision du serveur ou du receveur adverse.

	LES SIMPLES	LES DOUBLES
Zones de service et de réception	<ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs doivent servir et recevoir dans leur <u>zone de service droite</u> lorsque le serveur n'a pas encore marqué de points ou bien a marqué <u>un nombre pair de points</u> dans ce set - Les joueurs doivent servir et recevoir dans leur <u>zone de service gauche</u> lorsque le serveur a marqué <u>un nombre impair de points</u> dans ce set 	<ul style="list-style-type: none"> - un joueur de l'équipe au service doit servir dans <u>sa zone de service droite</u> lorsque l'équipe au service n'a pas encore marqué ce point ou a marqué <u>un nombre pair de points</u> de ce set - un joueur de l'équipe au service doit servir à partir de sa <u>zone de service gauche</u> lorsque l'équipe au service a marqué <u>un nombre impair de points</u> dans ce set - le joueur de l'équipe à la réception qui a servi en dernier, doit rester dans la même zone de service d'où il avait servi en dernier. Le schéma inverse doit s'appliquer au partenaire de ce joueur - le joueur de l'équipe à la réception qui se trouve dans la zone de service diagonalement opposée à celle du serveur doit être le receveur - les joueurs ne doivent pas changer de zone de service jusqu'à ce qu'ils gagnent un point sur leur service - le service doit être délivré à partir de la zone de service qui correspond au score de l'équipe au service.

	LES SIMPLES	LES DOUBLES
Déroulement du jeu et position sur le terrain	Lors d'un échange, le volant peut-être frappé tour à tour par le serveur et par le receveur, à partir de n'importe quelle position sur le terrain de leur côté du filet jusqu'à ce que le volant ne soit plus en jeu	Lors d'un échange, une fois le service renvoyé, le volant peut-être frappé tour à tour par n'importe quel joueur de l'équipe au service puis par n'importe quel joueur de l'équipe à la réception, à partir de n'importe quel endroit du terrain de leur côté du filet, jusqu'à ce que le volant ne soit plus en jeu
Point marqué et service	<ul style="list-style-type: none"> - Si le serveur gagne un échange, le serveur marque un point. Le serveur doit alors servir à nouveau à partir de l'autre zone de service - Si le receveur gagne un échange, le receveur marque un point. Le receveur devient alors le nouveau serveur. 	<ul style="list-style-type: none"> - si l'équipe au service gagne un échange, l'équipe au service marque un point. Le serveur doit à nouveau servir à partir de l'autre zone de service - si l'équipe à la réception gagne un échange, l'équipe à la réception marque un point. L'équipe à la réception devient alors la nouvelle équipe au service.

	UNIQUEMENT POUR LES DOUBLES
Ordre des services	<ul style="list-style-type: none"> - Dans chaque set, le droit de servir doit passer successivement : <ul style="list-style-type: none"> • du serveur initial qui a commencé depuis la zone de service droite • au partenaire du receveur initial. Le service doit être exécuté à partir de la zone de service gauche • au partenaire du serveur initial • au receveur initial • au serveur initial et ainsi de suite. - Aucun joueur ne doit servir si ce n'est pas son tour, ne recevoir si ce n'est pas son tour, ne recevoir 2 services de suite dans le même set - N'importe lequel des 2 joueurs de l'équipe qui a gagné un set peut servir en premier dans le set suivant et n'importe lequel des deux joueurs de l'équipe perdant peut recevoir le service en premier

5) Les erreurs de zone de service

- Lorsqu'un joueur a servi ou bien a reçu quand ce n'était pas son tour
- Lorsqu'un joueur a servi ou bien a reçu à partir de la mauvaise zone de service
- Si une erreur de service est constatée, l'erreur doit être corrigée et le score atteint doit être maintenu

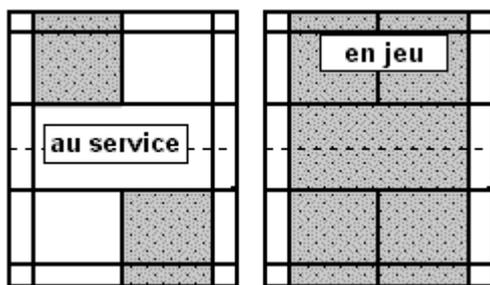
6) Les fautes

- Service non correct
- Au service, si le volant :
 - est pris sur le filet et reste suspendu au filet,
 - après être passé au dessus du filet, il est pris dans le filet
 - est frappé par le partenaire du receveur
- En jeu, si le volant :
 - Tombe en dehors des limites du terrain (ni sur les lignes, ni à l'intérieur du terrain qu'elles délimitent)
 - Passe à travers ou bien sous le filet
 - Ne réussit pas à passer au dessus du filet
 - Touche le plafond ou bien les murs latéraux
 - Touche le corps ou les vêtements d'un joueur
 - Touche n'importe quel autre objet ou personne en dehors des limites du terrain
 - Est attrapé et tenu sur la raquette puis lancé lors de l'exécution d'un coup
 - Est frappé deux fois de suite par le même joueur. Cependant un volant frappant la tête et la partie cordée de la raquette en un seul coup ne sera pas « faute »
 - Est frappé successivement par un joueur et son partenaire
 - Touche la raquette d'un joueur et ne continue pas vers le demi terrain de l'adversaire
- Si, pendant que le volant est en jeu, un joueur :
 - Touche le filet ou ses support avec sa raquette, son corps ou ses vêtements

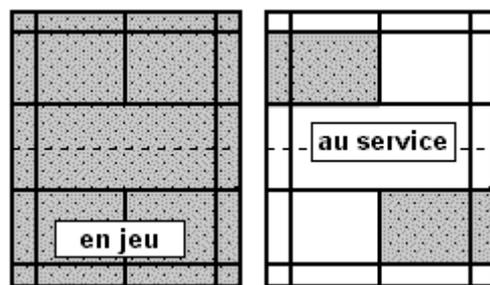
- Envahit le terrain de l'adversaire, par dessus le filet, avec sa raquette ou son corps, excepté que le joueur a le droit de « suivre » le volant par dessus le filet avec sa raquette au cours de l'exécution d'un coup, lorsque le point de contact initial avec le volant a été du côté du filet où se trouve le joueur qui frappe le volant
- Envahir le terrain de l'adversaire, par-dessous le filet, avec sa raquette ou son corps, de telle façon que l'adversaire est gêné ou distrait
- Fait obstruction vis-à-vis de l'adversaire c'est à dire empêche son adversaire de faire un geste autorisé lorsque le volant est suivi par dessus le filet
- Cause délibérément une distraction de quelque façon que ce soit, par des cris ou des gestes par exemple

7) Les LETS

- « Let » doit être annoncé par l'arbitre ou par un joueur pour stopper le jeu
- Il y a « let » si
 - Le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt
 - Lors de l'exécution du service, le receveur et le serveur commettent tous les deux une faute
 - Après que le service a été renvoyé, le volant est :
 - Pris sur le filet et reste suspendu au filet
 - Après avoir franchi le filet, le volant est pris dans le filet
 - Pendant l'échange, le volant se désintègre et la base se sépare complètement du reste du volant
 - De l'avis de l'arbitre, le jeu est perturbé ou bien un joueur de l'équipe opposée est distrait par un coach
 - Un juge de ligne n'a pas pu voir le volant tomber et l'arbitre est dans l'impossibilité de prendre une décision
 - Une situation quelconque imprévisible ou accidentelle s'est produite
- Lorsqu'un « let » se produit, le jeu depuis le dernier service ne compte pas et le joueur qui a servi en dernier sert à nouveau



Simple



Double