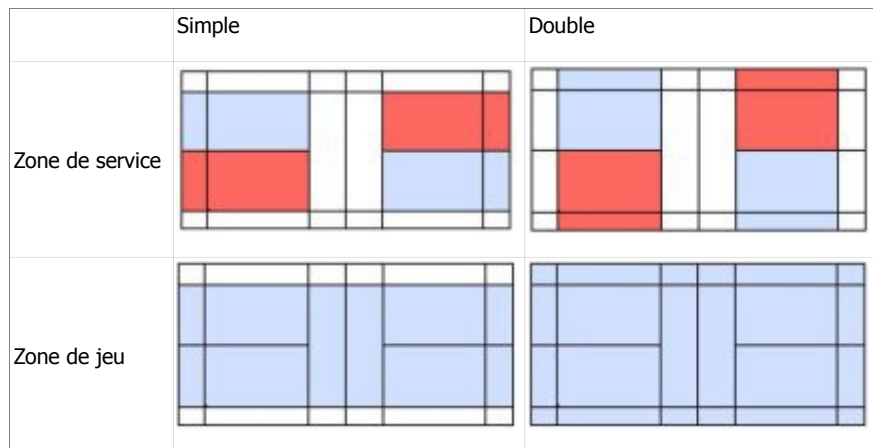


# BADMINTON – Règles du jeu

## ZONE DE SERVICE ET DE JEU



## POUR COMMENCER UN MATCH

Tirer au sort avec une pièce de monnaie ou un volant (la pointe du volant montre le terrain du gagnant).  
Le gagnant a soit le choix de servir ou recevoir en premier, soit le choix du demi-terrain.  
Le perdant a le choix entre les possibilités restantes.

## 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 (que ce soit lui qui avait le service ou non).
- 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 30ème 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 en premier.

- frapper le volant sous sa taille.
- frapper le volant avec le tamis de la raquette nettement plus bas que la main qui tient la raquette.
- 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 (à noter donc qu'il n'y a plus de deuxième service, comme c'était le cas avec les anciennes règles).

## 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, 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 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 événement 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.