

REGLEMENT BADMINTON

BUT DU JEU

- Faire **tomber** le volant dans *le terrain adverse*.
- Amener l'**adversaire** à ne pas *pouvoir le renvoyer chez moi*.

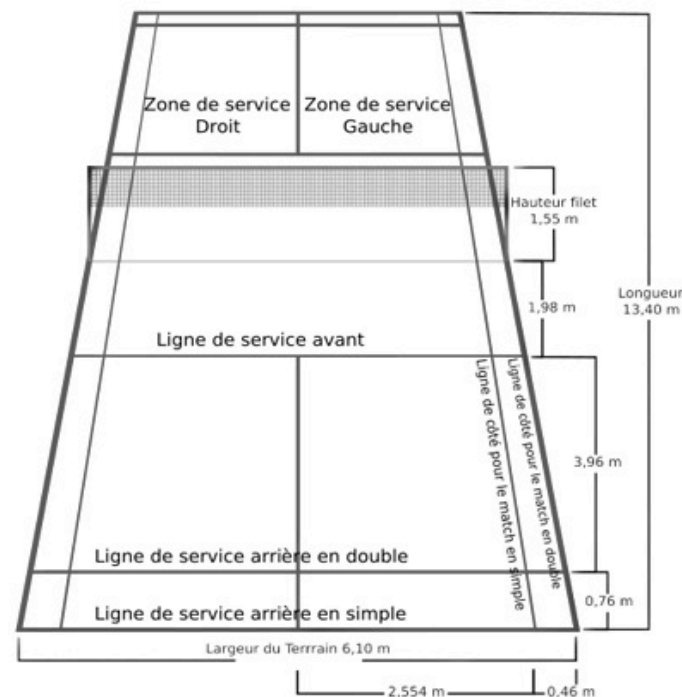
Le badminton se joue :

- en **simple** (*garçon ou fille*)
- en **double** (*garçon ou fille ou mixte*)

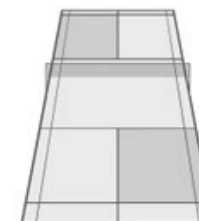
LA MARQUE

- Marquer un point :**
 - ◇ *Le joueur (ou l'équipe) qui gagne l'échange* marque un point
- Gagner un set :**
 - ◇ Un set est gagné par le joueur (ou équipe) qui marque **21 points**
 - ◇ En cas *d'égalité* à 20, le set est prolongé et c'est le joueur (ou équipe) qui mène avec 2 points d'écart qui remporte le set.
 - ⇒ si égalité **29-29** c'est le 1^{er} à **30** points qui gagne le set.
 - ◇ Le vainqueur d'un set sert en premier au set suivant
- Gagner le match :**
 - ◇ Le match est *gagné* par le joueur ou l'équipe qui remporte **2 sets**.
 - ◇ En cas d'égalité à 1 set partout, un **3^e** set est joué.

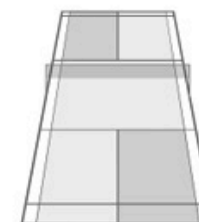
LE TERRAIN



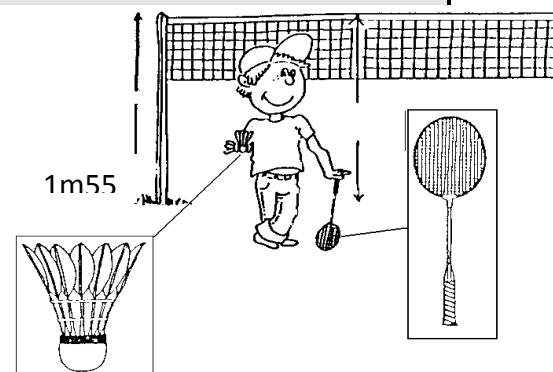
Zone de service en Double



Zone de service en simple



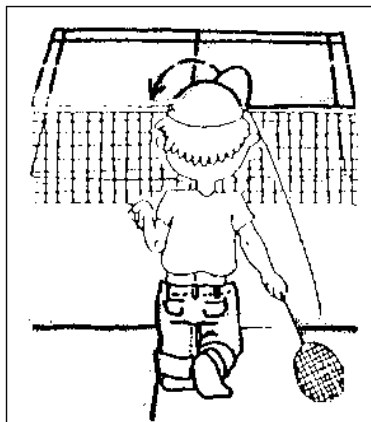
LE FILET ET LE MATERIEL



LE DÉROULEMENT DU JEU

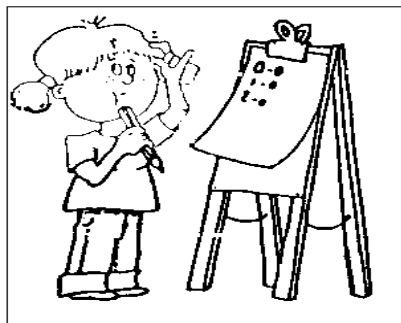
LE SERVICE

- La raquette doit se trouver **en dessous de la taille** au moment de frapper le volant (service « *à la cuillère* »).
- Le volant doit passer le filet **en diagonale** (éventuellement en le touchant) et tomber *dans la zone de service* adverse.



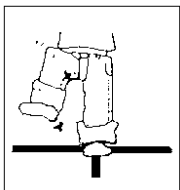
LES POINTS

- Le premier service est *tiré au sort*. Le vainqueur du tirage **choisit** le service ou le terrain.
- Le jeu débute dans la *zone de droite* au score 0-0.
- Aussi longtemps que le serveur marque des points, il **continue de servir** en *changeant* de zone.
- Sinon, l'adversaire *reprend* le service.
- Si le score du serveur est **pair**, il sert à **droite** ;
- Si son score est **impair**, il sert à **gauche**.
- Le vainqueur du 1^{er} set commence à servir au 2^o.



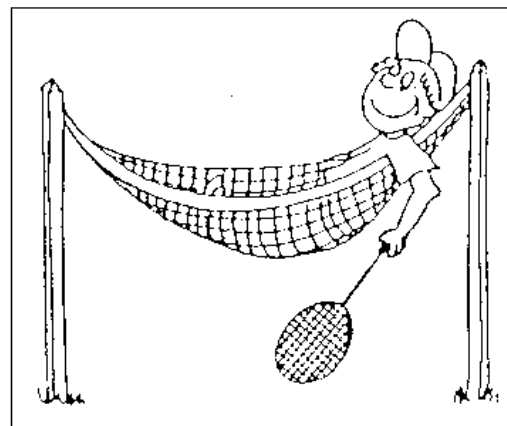
LES FAUTES DE SERVICE

- Si le serveur **rate le volant**.
- S'il **lève un pied**.
- Si la **tête de raquette dépasse la taille** au moment de servir.
- Si un pied **touche les lignes** délimitant la zone de service.



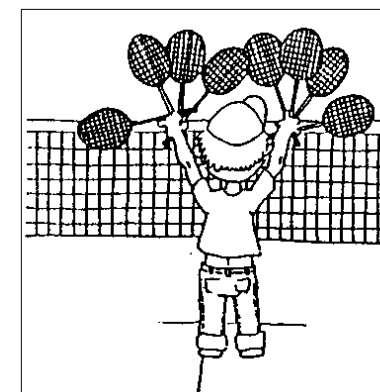
LES FAUTES

- Quand le joueur **touche 2 fois** le volant.
- Quand le volant **touche le corps**.
- Quand un joueur **porte le volant** et ne le *frappe* pas.



- Quand le joueur **touche le filet** avec sa *raquette* ou son *corps*.
- Quand il **pénètre** dans le camp adverse.
- Quand il frappe le volant **avant qu'il n'ait dépassé** le filet.

- Quand un joueur fait **obstruction** (*Gêner l'adversaire au filet quand il va frapper*).
- Quand un joueur envoie le volant **touche le plafond**



REGLEMENT DU DOUBLE



• On commence le service avec des joueurs pairs et impairs. On joue comme en simple mais si on gagne le point en ayant le service, le serveur sert encore en changeant de carré et y reste.

NB : Il n'y a plus de 1^{ère} main et de 2^e main.